



第178号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第150回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第151回 WFP 作品展
- ・ 第16回フェアリー入門(と×協力詰)
- ・ カピタン展示室 No.35
- ・ 強欲な世界 PART12(たくぼん)
- ・ 推理将棋第161回出題

結果発表

- ・ 第149回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第159回出題
- ・
- ・ 第15回フェアリー入門(All-in-Shogi 協力詰)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#11(駒井めい)

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第16回)(占魚亭)
 - ・ 第17回フェアリー入門(協力詰)(伊達悠)
 - ・ 四則演算を一種類の二項演算で表す/神無太郎
 - ・ 8つのサイコロ解答編1, 2 / 神無太郎
 - ・ 今月の手筋(両応手)
 - ・ 第5回フェアリー短編コンクール要項(占魚亭)
 - ・ 透明駒コンクール投稿募集(上谷直希)
- (最終改訂:2023/4/26)



2023/4



新年度

2023年4月、新しい年度が始まりました。

上の写真のように、我が家の前の歩道のツツジも満開を迎え、庭のハナミズキもピンクに色付きました。ツツジは新居浜市の市花で歩道にはたくさん植えられており目を楽しませてくれます。この時期になると新しい年度が始まると実感できます。

新型コロナウイルスの規制も緩和され5類に移行となりマスクも自己判断となり、各種イベントもほぼコロナ前に戻りつつあります。詰将棋界でも各地の会合も通常通り行われるようになり、今年は詰将棋全国大会もリアル開催されるようですね。個人的に毎回、バドミントンの地区予選と日程が被る事がほとんどでこれまでに参加したのは僅か3回(だったかな)。今年はバドミントンの地区予選が9月に変更となった為、参加出来る可能性がぐんと上がりました。もうし参加できるとなればたくさんのフェアリスの皆さんにお会いできることを楽しみにしております。

今月、結果稿掲載予定だった第2回最後の1ピース作品展は担当者の馬屋原さんの体調不良の為に次号以降に掲載を延期させていただきます。馬屋原さんが早く良くなりますように。

FairyTopIX2022 お気に入り投票は5月10日締切となっております。また伊達さんがyoutubeで紹介動画を配信されており感謝にたえません。たくさんのお気に入り投票をよろしくお願いいたします。

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178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/>

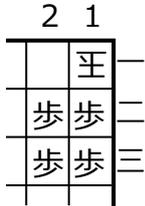
占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第150回WFP作品展(再掲)及び 第151回WFP作品展 担当：神無七郎

歩の禁則の適用除外と一般化

歩には他の駒にない特殊な禁則があります。「二歩禁」と「打歩詰禁」です。仮にこれらの禁則がなかったら、こんな詰上が可能です。



「四桂詰」ならぬ「四歩詰」。「第16回フェアリー入門」のお題が「とX協力詰」だったので、筆者は上図と同様の狙いの作品を投稿しました。筆者の「と歩打歩協力詰」を解く時の参考にしてください。

過去にも歩の禁則を改変したフェアリー作品は登場しています。

「打歩詰可」とした詰将棋は本作品展で発表されたことがあります。**WFP58-3** 上谷直希氏作（クィーン王協力詰 13手、結果稿WFP68号）です。

「二歩可」としたフェアリー作品は、かなり昔に発表された例があります。とは言っても、おそらく皆さんの想像する「二歩可」とは異なります。

〔参考1〕 二歩可ルールの作品

山岸則雄 作

二歩有ばか詰 5手



持駒 香2

(カピタン,1978年1月)

97香 96角 95香 93歩 83金 まで 5手

「これで詰んでるの？」と聞きたくなる手順ですが、「二歩有」というルールの定義は「二歩（三歩以上も）を打ってもよい。但し詰めるときには二歩（以上）の状態は解消されていなければならない」というルールです。上図では最終手 83金に対して「同歩」「同銀」のどちらで応じて、二歩を解消しないまま攻方玉を詰める反則なので、これで詰みというわけです。禁則の連鎖的遡行は、「完全打歩」に通じるところがありますね。

では、逆に歩の禁則を他の駒に適用したらどうなるでしょうか？

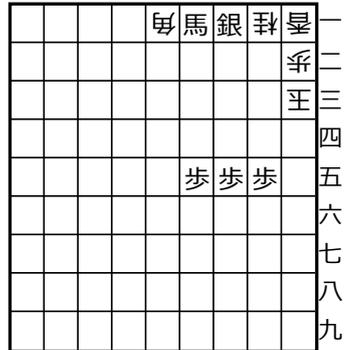
これも作例があります。全ての駒に対し、「打」による詰を禁止したルールの作品です。

〔参考2〕 打駒詰禁ルールの作品

溝口博 作

打駒詰禁止 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金4

(詰将棋パラダイス,1998年10月)

22銀生 同玉 13金 同歩 32金 12玉

23金 同玉 33金 同玉 34金 22玉

23金 まで 13手

「打金」を「動金」に変えるため、3枚の金を捨てる妙手順。通常なら初手頭金で詰む形なのに「打駒詰禁」のせいで頭金の実現に苦労するのが面白いですね。溝口氏は同じルールでもう一作発表されている（打駒詰禁止 21手、詰将棋パラダイス、2001年10月号）ので、この機会にそちらもご覧ください。

「二X禁」については作例が見つからなかったのですが、もしご存知の方がいらしたらお知らせください。

「二歩禁」は「利き二歩」の有効・無効で手順が変わることがあるので、「二X禁」についても「利き二X」に関する規定が必要ですが、本作品展では「利き二X有効」を省略時解釈とし、

「利き二X無効」のときは、それを明記して出題したいと思います。

現在、fmza は大きな改修が進められており、新しい版では「二X禁」や「打X詰禁」の作品が検討できるようになる予定です。

入力仕様にも変更があるので、(大部分は影響がないと思いますが)一部に従来の指定のままでは上手く動かないものも出てくると思います。新版に合わせて「入力例」もそれに合わせたものを公開します。その時はぜひ「打X詰禁」や「二X禁」で遊んでみてください。

さて、今回の出題は第 150 回の再掲載分と第 151 回の新規出題分です。第 151 回は通常の出題数ですが、ルール of 把握に時間が掛かる作品がいくつかあります。すぐに解かない場合でも、早めに目を通しておくことをお勧めします。

〔第 150 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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の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、一度捨てる都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、駒を大きく動かす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と思います。

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。

〔第 151 回作品展各題への補足説明〕

第 151 回の出題は全 12 題。今回登場する作者はくろねこ氏、神無太郎氏、さつき氏、占魚亭氏、上田吉一氏、変寝夢氏、一乗谷酔象氏、るかなん氏の 8 名です。

今回も多種多様なルールの作品が集まり、頭の切り替えが大変だと思います。自分にとって馴染みのあるルールの作品から解いて、調子が出たところで未知のルールに挑むのも一法かもしれませんね。

151-1 はくろねこ氏の協力自玉詰。解いてみれば狙いは自明でしょう。出題図には受方持駒制限がありますが、作者は受方持駒制限のない別バージョンも作っているのも、そちらは結果稿で紹介します。

151-2～**151-4** は神無太郎氏の作品。**151-2** と **151-3** は点鏡打歩自玉詰シリーズの続編なので、このシリーズの既発表作を参考にしてください。**151-4** は先後双方が 2 枚の玉を使う「複玉」作品です。攻方に持駒がありませんが、複玉では玉が 1 枚にならない限り、玉での王手が可能です。王手無視ができる複玉独特の世界をお楽しみください。

151-5 はさつき氏の衝立詰。このルールでは攻方に与えられる情報が変わらない場合は、最長の応手が複数あっても非限定になりませんが、本局は攻方に与えられる情報が異なる同手数の変化があります。なるべく作意と思われる方をご解答ください。

151-6 は占魚亭氏の Imitator 作品。目的は攻方をステイルメイトにすることですが、先後とも複数の玉を使い、その玉は生の状態で桂王(桂の利きの玉)、成ると角王(角の利きの玉)になるという見たこともないルール設定が与えられています。「複玉」ではなく「多玉」なので、当然王手無視はできません。攻方の 2 枚の玉の動きを止めるにはどうするか？ まずは頭の中で各ルールとその特徴を整理してから解図に臨みましょう。

151-7 及び **151-8** は上田吉一氏の協力自玉詰。**151-7** は 3 種のフェアリー駒が使われていますが、Giraffe(き)と Dabbaba(戦)は動きませ

んし、Wazir (臣) の利きは把握しやすいので、見た目ほど難しくありません。受方持駒制限や「成禁」の条件も紛れを少なくしています。

151-8 はコンパクトな初形から 64 手の長丁場の応酬が繰り広げられます。動かせる駒は「玉・香・と」の 3 種 5 枚だけ。ここから一体どんな手順が現れるのでしょうか？

151-9 及び **151-10** は変寝夢氏の協力自玉詰。**151-9** の受方持駒は標準駒の残り全部。Dummy (偶) や Grasshopper (G) は受方持駒にはありません。**151-10** の方は「受方持駒なし」なので盤上の駒で詰めるしかありません。「駒全マネ取禁」の条件を上手く使って、攻方玉を詰める駒を呼び寄せましょう。この作品では「成れない香」という一風変わった駒が使われています。「杏」という駒表記は筆者が適当に割り当てたものなので、違和感のある方は「香」のままでも解答しても構いません。

151-11 は一乗谷醉象氏の駒全マネ取禁協力詰。**WFP150-6** の続編ですが、少し難しさが増していると思います。まだ **WFP150-6** を解いていない人はそちらを事前に解くと良いでしょう。

151-12 は本作品展初の「K-Take&Make」の登場。作者はるかなん氏です。「K-Take&Make」は「Take&Make」の駒取り条件を玉取り（つまり王手）にも適用したもので、玉を取った後に玉の利きで移動できなければ王手は無効になります。本局での玉は Grasshopper (G) の利きなので、うっかりすると、王手のつもりが王手でないということがあり得ます。例えば初手 45 角は王手になりません。香で 15G 王を取った後の跳び先は 45 ですが、そこを角が埋めているからです。これが普通の「Take&Make」なら「45 角 同-23G 13 香成 まで 3 手」で詰むのですから皮肉な話ですね。「Take&Make」と似ているようで異なる「K-Take&Make」の世界。果たしてどんな手順が現れるのでしょうか？

解答要項

第 150 回分解答締切: 2023 年 5 月 15 日(月)

第 151 回分解答締切: 2023 年 6 月 15 日(木)

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出: 第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

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

【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」

【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。

【受先】

受方から指し始める。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
 - 2)初形では不滅駒を持駒にできる
- 初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【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て駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨て」+「駒名」で表記する。

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

(補足)

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

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

→初出：第 142 回 WFP 作品展 (WFP167 号)

【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。

【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

【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。

【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。

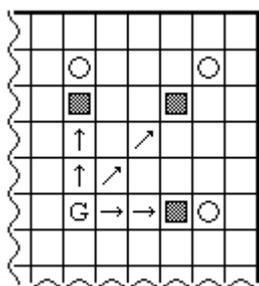
本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

(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。



(○が G の利き)

(補足)

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

【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」

【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。

【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。

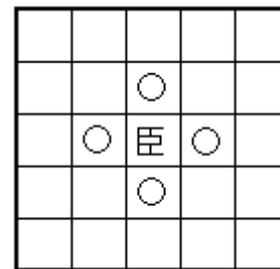
(補足)

- ・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」

【Wazir, Vizier】(臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

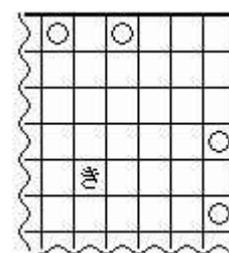


(○が臣の利き)

【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。

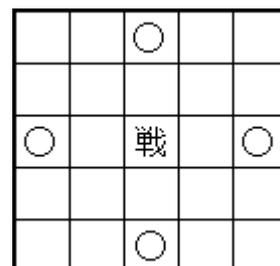


(○が「き」の利き)

【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。

縦横1マス跳んだ位置に利く駒。

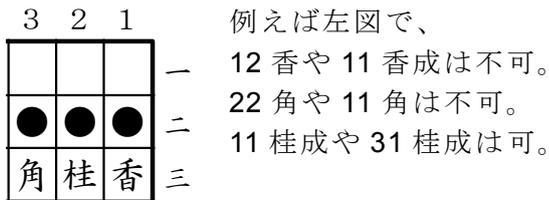


(○が戦の利き)

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



(補足)

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

【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枀に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【香】

成らない香。相手陣二段目までは進める。

【K-Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。**これは王手にも適用され、玉を取った後の移動先が無い王手は無効。**

(補足)

- 1)駒取りと移動を合わせて一手とみなす
- 2)移動先は駒を取った後の状態で選ぶ
- 3)移動ができない場合、駒取りもできない
- 4)駒取り後の移動は王手にも適用される。玉を取った後の移動先が無い王手は無効。**
- 5)成れる生駒での駒取り時、原位置・駒取り地点・移動先のいずれかが手番側から見て可成地域の場合、成・不成を選択できる。

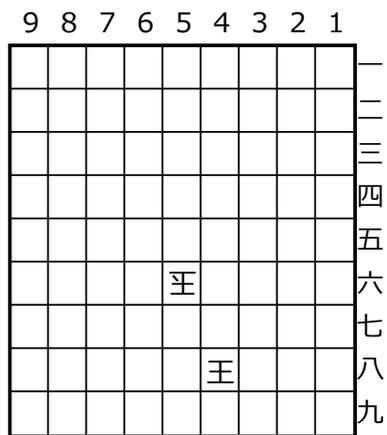
(※赤字部分が単なる Take&Make との違い)



<第 150 回>解答締切:2023 年 5 月 15 日(月)

■ 150-1 神無太郎氏作

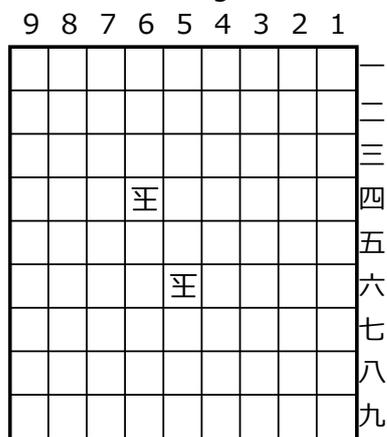
点鏡打歩協力白玉詰 14手



持駒 桂

■ 150-2 占魚亭氏作

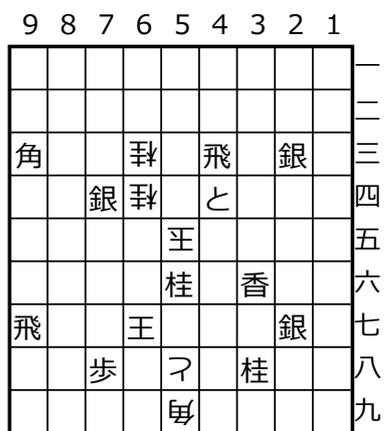
点鏡All-in-Shogi二玉協力詰 4手(受先)



持駒 歩

■ 150-3 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 88手



攻方持駒 なし
 受方持駒 なし
 ※不滅駒:23銀・43飛・44 と
 取捨駒:93角

■ 150-4 上田吉一氏作

協力自玉詰 84手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王			王						一
	香	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

協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

■ 150-7 上谷直希氏作

協力自玉スタイルメイト 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

協力自玉詰 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	銀		六
									七
									八
				金					九

持駒 香歩



<第 151 回>解答締切:2023 年 6 月 15 日(木)

■ 151-1 くろねこ氏作

協力白玉詰 24手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角金銀桂香歩

■ 151-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
						王			七
									八
									九

持駒 金

■ 151-3 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
						王			四
									五
									六
									七
								王	八
									九

持駒 金

■ 151-4 神無太郎氏作

複玉協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 151-5 さつき氏作

衝立詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角桂

※反則(チョンボ) 上限9回
変化同手数あり

■ 151-6 占魚亭氏作

多玉協力白玉 ステイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 角

受方持駒 角

※ ■ :Imitator

桂:桂王(成ると角王)

■ 151-7 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 90手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
			飛	戦					二
					飛	臣			三
						王			四
				毎			き		五
									六
									七
									八
爵									九
								皇	

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※臣:Wazir、き:Giraffe、
戦:Dabbaba

23臣・33飛は不滅駒

■ 151-8 上田吉一氏作

協力白玉詰 64手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 151-9 変寝夢氏作

協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							●		爵	一
G								皇		二
								G		三
								香		四
										五
			王							六
										七
										八
										九

持駒 なし

※ G:Grasshopper

偶:Dummy王

●:着手不可、不透過

今月の手筋

■ 151-10 変寝夢氏作
駒全マネ取禁協力自玉詰 42手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※香:成らない香
29歩は不滅駒
●:着手不可、不透過

■ 151-11 一乗谷酔象氏作
駒全マネ取禁協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 151-12 るかなん氏作

K-Take&Make協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
							●	G		五
										六
										七
							●	角		八
							●	香		九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※G:Grasshopper王

以上



(※解答は P 76 に掲載)

【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

[補足]

- 1) 駒取りと移動を合わせて一手とみなす
 - 2) 移動先は駒を取った後の状態で選ぶ
 - 3) 移動ができない場合、駒取りもできない
 - 4) 王手の概念は通常通り（玉を取った後は移動しない）
 - 5) 成れる生駒での駒取り時、原位置・駒取り地点・移動先のいずれかが手番側から見て可成地域の場合、成・不成を選択できる。
- 初出：第 143 回 WFP 作品展（WFP169 号）

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

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

第149回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第149回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題は全12題。解答者数8名。全題正解者2名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第149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	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
伊達悠	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	11
るかなん	-	-	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	9
さつき	○	-	-	○	×	○	×	○	○	○	○	○	8
荻原和彦	-	-	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	8
変寝夢	○	-	-	○	-	○	-	○	-	○	-	-	5

ご覧の通り今回は非常に高い正解率で、2名の方が全題正解を達成されました。さすが多種多様なルールをモノともしない猛者揃いです。

作品の方も全題完全で一安心。いくつかの作品で注記漏れもあったのですが、解答者の皆さんにはご賢察いただいたようで、ルールに関する誤解もありませんでした。

■ 149-1 松下拓矢氏作 (正解6名)

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				糸									一
				飛				雫					二
			馬		王								三
			糸	銀									四
				王									五
													六
				角									七
													八
				香									九

持駒 飛
※非限定あり

【ルール】

・協力白玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

95 飛 85 角 75 角 58 角成 57 角 85 馬
65 銀 52 馬 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔非限定〕4手目58角生の後、6手目に85角成としても良い。

【作者のコメント】

トリプルシフマンによる協力自殺詰です。白玉を詰ますのに馬が必要な形にすることで、角中合の移動回数を増やすことに成功しました。

【解説】

5筋の飛と香を軸とした2つの開き王手が見える初形。やみくもに王手を掛けていたのでは、巨大な紛れの渦に飲み込まれます。63に居る角が馬なら「65銀(または45銀)52馬」までの2手詰であるという事に目を付けられるかどうか解図の鍵です。

詰将棋には攻方王手義務があるので、角が勝手に成って戻ってくるわけにはいきません。よくある構成は捨駒で受方の駒を誘導するパターンですが、本局の持駒は飛1枚のみ。捨駒ではなく移動合で角を動かし、飛の再活用を可能にしなければいけません。

そのための仕掛けが、59香・57角のバッテリー。これに横に利く飛を加え、縦に利く香と連携して「ダブルシフマン」が可能な形を作り、角の開き王手・角の移動合を繰り返すことで、受方の角を成らせることに成功します。最後に成った馬を自陣に戻すため、飛と銀によるもう一つのバッテリーも参加。「トリプルシフマン」で当初の狙いだった「65銀52馬」を実現します。最初は45銀でも良かったはずが、最後は95飛の利きを遮る65銀に限定されるのが面白いですね。受方の応手が全手順を通じて1枚の角(馬)だけなのも好感触です。

少し残念なのは角を成るタイミングが4手目

でも6手目でも良いところ。この種の非限定は創作時によく遭遇しますが、それをどう解決するかも作家の腕の見せ所です。今回は主眼となるテーマの実現だけでなく、洗練された表現にも挑戦してください。

【短評】

たくぼんさん

角を馬にして戻ってくるその手順が素晴らしい。角を成るタイミングの非限定は作家なら幾度となくぶち当たる壁で非限定ありで発表した作者の気持ちはよく分かります。

変寝夢さん

シフマンっていうんだらうけど、非限定が移動目的に関わっているところが残念。
andernach 系ルール使用で何とかならんかな。

るかなんさん（※無解）

63 銀成 52 歩 53 飛 54 飛 33 角 45 玉 44 角成 同飛 52 玉で逃れ。
持駒飛がなかなか厄介。
飛合でないと詰まないとは思いますが。

一乗谷酔象さん

ピン-アンピンを駆使し角を馬にして呼び戻す仕掛け。34,42,53 の退路を如何に塞ぐかが鍵。初手の選択肢が多く、合駒打の入る2手長い紛れ順を読まされる。

伊達悠さん

初登場おめでとうございます！
詰将棋メーカーでのフェアリー作を見て、これからの期待も膨らむというもの。
バッテリーを作ったり崩したり、やっぱり作ったり崩したり。目が回ってしまいそうな展開ですね。

さつきさん

こういう角(馬)の動きはいつ見ても楽しいものです。

占魚亭さん

双方の角の動きがいい。

■ 149-2 神無太郎氏作（正解3名）

点鏡打歩協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							王		四
									五
								王	六
									七
									八
									九

持駒 銀

【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

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

【解答】

17 銀 93 桂 25 銀 85 飛 27 銀 同玉
25 王 17 玉 28 王 82 飛打 26 王 29 玉
25 王 28 歩 まで 14 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

性能変化ルールでの銀の相方は飛。特に相手の駒と性能を交換するルール（対面や点鏡等）

では銀の王手に対し、飛を打って受ける展開がよく現れます。

本局はこのような「常識」を打ち破る手が二つ出てきます。

まずは初手。「銀の相方は飛」という常道に従えば「27 銀 83 飛」や「25 銀 85 飛」のような手を読みたくなると思います。ところが正解はこれに反した初手 17 銀。93 桂と受けて後々の布石を打ってから「25 銀 85 飛」を行います。

もう一つのセオリーからの逸脱が、6 手目に銀を取ってしまう英断の一手。攻方側の駒が玉だけになるので、非常に勇気が要る着手です。冒頭 2 手の効果で受方玉を桂の利きにできるので、攻方玉での近接王手が可能になっています。

最後は攻方玉を飛にして詰上り。WFP148-3 と同じ系列に属する作品ですが、攻方玉が盤端から離れ、一つ中央に寄っている分、よりアクロバティックに感じます。

本局はとにかく攻方玉がよく動く作品で、これを応用すれば、攻方玉だけが延々と王手を掛けつづけるような「玉単騎追い」作品が作れるように思います。どなたか、挑戦してみてください。

【短評】

たくぼんさん

初手 25 銀や 27 銀から入るのが普通ですよ。2 手短縮がなかなか出来ず 17 銀は一番打ち難い 1 手でした。

変寝夢さん（※無解）

絨毯爆撃かな。手順から作ったのなら、手順の妄想力がとてつもなく凄い。

るかなんさん（※無解）

飛車が絡むのだろうと推測は付けたものの、そこから思考が進みませんでした。

一乗谷酔象さん

前作がヒント。
金に角なら、銀には飛で舞台を造る。

伊達悠さん（※無解）

無解。詰め上がり位置が掴めずでした。

占魚亭さん

6 手目同玉は意外性あり。

■ 149-3 占魚亭氏作（正解 6 名）

AntiAndernach協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

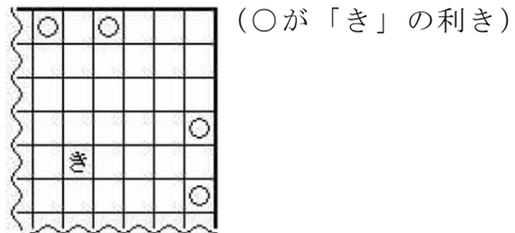
									■	一
				角						二
										三
				き						四
				卒						五
										六
										七
										八
				飛						九

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

【ルール】

• 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。



• 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）。

• 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

【解答】

68 き[I25] 49 き[I19] 61 角成転[I28] 51 馬転[I18]

74 き[I24] まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2022 年 8 月完成。第 4 回フェアリー短編コンクール第 26 番の別案。

受方 Giraffe 王を 49 地点に運び、後は飛の王手の有効化・無効化の攻防をしつつ受方 Giraffe 王の移動を制限できる位置(24 地点)に Imitator を運ぶという筋立て。

Imitator の corner-to-corner が入ったのは偶然です。

【解説】

AntiAndernach、Imitator、Giraffe (き) というフェアリー要素てんこ盛りの作品。問題設定を見ただけで目眩がしそうですね。筆者も解答者として参加したのでよく覚えています、「第 4 回フェアリー短編コンクール」第 26 番と似た構図で、作者のコメントでもその作品の別案だと明言されています。まず目につくのは、飛が王手を掛けているかのような初形。もちろんこれは Imitator によって無効化されています。王手を有効化する手段は 68 き[I25]しかありません。初手が確定するのは嬉しいですね。

2 手目の受けは 5 通り。Giraffe 王を逃げる手

ですが、96・94・61・49・41 のいずれかです。

94 以外は攻方の駒の利きに飛び込む手ですが、Imitator の働きで反則になりません。

ここから先は試行錯誤の時間。52 角を見ると、これを大きく動かす手を考えたくりますが、この角は Imitator の位置を微調整するための駒。3 手目 74 き[I25]に対しては 55 き[I31]の応手がありますが、この微調整で Imitator の最終位置が四段目になるので、74 き[I24]が決め手になります。角を大きく使う手順を追求した人は、角の代わりに銀や金でも作意同様の手順が成立すると気付いて、頭を抱えたことでしょう。

本局には多くのフェアリー要素がありますが、王手の有効化・無効化を繰り返す手順を見ると、主役はあくまで Imitator だと認識させられます。多くの紛れがある局面では「Imitator がいないと成立しない手」から読むのが、占魚亭氏の作品を早く解くコツかもしれません。

【短評】

たくぼんさん

利きを確認しながらの解図でした。

持駒なしでしたので何とか解けた感じです。

変寝夢さん (※無解)

作意からは狙いが判らず。

るかなんさん

短コンの時はこの初手が見えなかったんですよねえ。

荻原和彦さん

"転"は避けたいが、"き"だけの動きでは案の定行き詰まる。

そこで 2 手連続"転"を検討してみると意外や意外、さっくり解けてしまった。

9×9 の盤と(1,4)-Leaper の相性が抜群に良くハマりそう。もう少しこのルールで遊びたかったな。

一乗谷酔象さん

攻駒の可動域を広げるため Imitator は中央へ。作者+Imitator+α というだけで躊躇しそうだが、思いの外、易問だった。

伊達悠さん

2 手目まではある程度予想がつき、さてここ

から。短コンの時は、Giraffe 王が互いに利きに入るような詰め上がりだったので、まずはそこを軸に考える。

お互いに利きに入る構成が 4 手でできる (68 き、49 き、74 き、88 き) ので、後は Imitator の位置を調節するために角を一度動かして……かと思いきや、さにあらず。

角を”二度”動かして Imitator の位置を調整するのが、なかなかの英断。成生が限定されるために、角が一度しか動かないのは不自然だよなあと思っていましたが、とはいえ 4 手目を指すのにはかなり勇気が必要でした。

■ 149-4 駒井めい氏作 (正解 8 名)

多玉協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王			一
							糸			二
										三
			王	夫				隼		四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 香

※夫:Man (成ると王)

【ルール】

・多玉詰

攻方または受方が複数の玉を使用できる。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

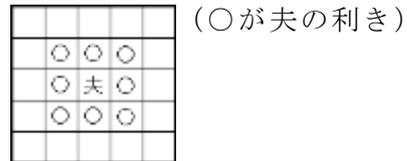
王手を外せなければ詰み。

(補足)

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

・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。



※本局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

【解答】

34 香 42 玉 33 夫生 31 玉 43 夫成 32 角
まで 6 手

(詰上り)

										9
										8
										7
							王			6
							糸	糸		5
							王			4
							香		隼	3
										2
										1

持駒 なし

【作者のコメント】

フェアリー駒 Man に対して、同格成でロイヤル性が付与されるようにしました。

初形でピンされている Man をアンピンした後、詰め上がりで再度ピンされます。

【解説】

駒の利きが変わらない「成」を「同格成」と呼びます。成っても成らなくても利きは変わらないのに、成生の選択が生じるのはなぜか？これが同格成を含む作品の注目点です。

本局では Man (夫) という玉と同じ利きにも関わらず、玉属性 (相手からの取りを回避する義務) を持たない駒を使っています。そして、夫が成ると玉属性を得るという「成」の規則が与えられています。玉に成ることは、まるで「昇格」したように聞こえますが、利きは「同格」のまま。むしろ余計な義務が増える分、「降格」にも等しいルール設定です。このルール設定を理解すれば、本局は半分解けたも同然。初形で 14 龍が 54 王に睨みを利かしているの、まず

は 34 香でこれを遮り、44 夫を自由にします。
 ここからは夫の活躍。反則にならないよう 3 手目は不成で直接王手、5 手目は開き王手なので成っても反則にならず、二枚目の玉を作ることに成功します。

最後は角による斜めの田楽刺し。これを香で取ると 14 龍の利きが 54 王に届き、43 王が逃げると 32 角の利きが 54 王に届きます。初形は龍による横の田楽刺しのみでしたが、詰上りは横と斜めの二重の田楽刺しになっているのです。凡夫が地位を得るとろくなことにならないという教訓話のような詰将棋ですね。

これを見て思い出すのが、第7回フェアリー入門④の多玉協力詰（結果稿 WFP169 号）。田楽刺しを使った詰上りや歩の成生を使い分ける手順に、本局との共通点を感じます。ともすれば悪形になり易い狙いを無駄なくスッキリと実現している点も本局と共通していますね。

【短評】

たくぼんさん

不成と成の競演が美しい。

変寝夢さん

酔象でいいんじゃない？

☆酔象だと「同格成」でなくなりますね。

るかなんさん

146-4 から横に派生させた手筋ですね。

属性成とでも呼びましょうか。

あとメジャーな属性というと、中立駒化なんてことも…？

☆WFP146-4 は「不滅性」という属性が付与される作品でした。他にも「取捨て」（持駒にならない）、「二X禁」「打X禁」（通常は歩のみに適用される属性を他の駒にも与える）のような属性付与も考えられます。現在、fmza の大幅改修が進められており、その版では「二X禁」「打X禁」属性の付与・除去ができるようになる予定です。

荻原和彦さん

凡夫のままなら無事だったものを、なまじ成り上って串刺しに。

哀れな男だ。いや、男は哀れだ。

一乗谷酔象さん

一旦は不成の後、王を 2 枚斜めに並べる。

伊達悠さん

龍が動いて 2 方面同時王手での詰みかと思ったら、串刺し型の方だった。

さつきさん

複雑な詰め上がり。

詰んでいるか自信が持てません。

占魚亭さん

香を設置して Man を動けるようにする。

生→成の展開がいい感じ。

■ 149-5 真T氏作（正解 6 名）

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

※ ■:Imitator

【解答】

37 金[I29] 16 金[I19] 18 歩 26 金[I29]

27 金[I19] まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初手 18 歩は打歩詰。
前後に金寄を入れて打歩詰を回避します。

【解説】

反射的に歩を打ちたくなる初形。でも打歩詰は反則なので、それは避けねばなりません。Imitator を巧妙に操り、打歩詰を置歩詰に変える魔法のような手順が本局の狙いです。

最初の 2 手で Imitator の位置はそのまま、双方の金の位置を変えるのがマジックの種。これで 3 手目 18 歩に対して 26 金[I29]と受けることが可能です。4 手目を指した局面は Imitator の働きで、28 銀による王手を 18 歩が邪魔し、18 歩による王手を 28 銀が邪魔する関係になっています。その解消を図るのが最終手 27 金[I19]。初形に 18 歩を置いた形が現れました。原理は先打突歩詰と同様ですが、歩それ自体は動かないのが突歩詰との違いです。詰上りは三重王手のようにも見えますが、王手を掛けているのは歩のみ。しかし Imitator が盤隅にいるせいで、受方にこれを避ける手段はありません。

手順を振り返ると、歩打以外は金が往復するだけ。これで打歩詰を置歩詰に変えてしまうのですから狐につままれたような気分です。

【短評】

たくぼんさん

互いの金のダンスがかわいい。

変寝夢さん (※無解)

1 8 歩、3 6 金[29I]ばかり追っかけてたけど、26 金が玉取れるのを見落としてた。

るかなんさん

初手 18 歩が打歩詰と理解できれば置歩詰への道が開ける。

荻原和彦さん

初手歩打、最終手歩打はいずれも反則手。よって歩打は 3 手目。後は試行錯誤あるのみ。発見したのは W スイッチバックの好手順。詰上りをよく見れば初手歩打と同局面。ふむ、これが噂の置歩詰か。

一乗谷酔象さん

いきなり歩は打歩詰なので、金の手を挟む先打の歩詰。

伊達悠さん

いかにもな打歩詰が見える局面から構想の予想はつくものの、2 手目 4 手目の王手解除の確認が Imitator らしい難しさ。しかし、かくも綺麗な形にまとまるものか。

さつきさん (※誤解)

初形と 2 手後が両手もどきになっているのが不思議な感覚でした。

☆さつき氏は「▲37 銀[I28]△28 玉[I39]▲26 玉[I38]△17 玉[I27]▲28 金」の解答。3 手目は▲26 金[I38]の誤記だと思いますが、最終手▲28 金に対し、16 に駒を打つ応手があります。受方持駒なしと勘違いされたのでしょうか。

占魚亭さん

打歩打開。双方の金のスイッチバックを織り込み、初形と詰上りの差異が明快に描かれているのが見事。

■ 149-6 一乗谷酔象氏作 (正解 8 名)

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

【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】

24 桂 11 桂 44 桂 21 玉 32 桂左成 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは、裸玉で持駒桂一色のみの完全作。
本ルールなら桂 2 枚で詰型を築ける。

【解説】

裸玉で持駒桂 2 枚。普通なら成桂 2 枚で詰めるので非限定を生じやすい条件です。

しかし「駒全マネ取禁」は王手に対して玉を動かさずに受けることができます。

本局はその性質を理解できる良い教材。初手 24 桂に対し 11 桂と受けるのが「駒全マネ取禁」特有の手筋です。2 手目は桂であればどこに打っても受けになります。自身に対する退路封鎖のために 11 桂が限定になります。

対する 3 手目 44 桂も不思議な感覚。桂で取る手は「取禁」で指せませんが、桂を打つことはできるのです。これも打ち場所は自由ですが、詰上りを見据えて 44 が限定になります。最終手 32 桂左成は「成桂」での王手なので、これを受ける手はありません。本局を一局解くだけで「駒全マネ取禁」の様々な性質が分かります。

本局で見られるように「駒全マネ取禁」は、非王手系ルールのような攻守双方ともに手広い着手が可能です。その分余詰も出やすいのです

が、そんなルールでも裸玉の完全作が存在するというの是一個の発見でしょう。

【短評】

たくぼんさん

非王手協力詰のような味わいの作。

変寝夢さん

ルール説明にぴったり。

るかなんさん

駒打の受けを切らすには成駒が一番手っ取り早い。

荻原和彦さん

桂を交互に打っても詰みはなし。
成桂で詰ます方針と決まれば易しい。

一乗谷酔象さん

2～3 手目の応酬を楽しむ易問です。

伊達悠さん

桂馬の王手だと打たれて逃れるのなら、成桂で王手すれば良いじゃない！

さつきさん

シンプルながら駒全マネ取禁の王手放置もどきを楽しめる作品でした。

占魚亭さん

この一手ではあるけど、3 手目が好手。

■ 149-7 一乗谷酔象氏作 (正解 6 名)

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

【解答】

46王 34玉 26桂 36桂 同王 24玉
16桂 15玉 25王 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは、双裸玉で持駒桂1枚の完全作。
・上図で受方持駒：桂2としても全く同手順の詰みで唯一解。
しかし、受方持駒に桂が3枚あると余詰む。そのため持駒制限を設けている。

【解説】

本局は双裸玉。玉で玉を追う手筋が使えます。しかし、玉だけでは「追う」ことはできても「詰める」ことはできません。玉の王手に対して相手の玉がその隣をすり抜けることができるのが「駒全マネ取禁」の特徴です。

玉と桂1枚だけだと、この手数で詰ますことはできません。一段目に玉を追って成桂とのコンビで詰ます場合、手数は13手必要です。

従って手順のどこかで受方が桂を打ち、攻方がそれを取って、玉と桂2枚で詰める形を模索せねばなりません。それを9手で行うのは難しいように思えますし、桂を発生させる場所とタイミングも問題です。

この難題を解決するのが本局の詰上り。玉を盤隅に追うのではなく、盤の端に追い込んで中段玉のまま詰ませるのです。これはとても効率が良い形で、桂2枚が四段目へ利かしつつ、玉の六段目への脱出を防ぐ壁の役割を果たします。詰上りに至る手順の中で、攻方玉の通り道に桂を置く4手目36桂の妙手が輝いています。

作者は持駒制限なしの図も模索したようで

すが、それではWFP147-1の早詰と同様、盤の中央で詰める長方形の詰上りの余詰が生じます(例:37桂 67桂 68王 57桂 67王 36桂 47桂 46玉 56王 まで9手)。「駒全マネ取禁」というルールが持つ「着手の自由度の高さ」と、それゆえの「余詰発生危険度の高さ」は、双裸玉のような超簡素図式とは相性が悪いようですね。

【短評】

たくぼんさん

第一感は56王、36玉、46王～右下に追う順でしたが詰型に持ち込めず。
攻方にとらず36桂は青天の霹靂でした。

変寝夢さん(※無解)

隅で詰ますのかと思ったら辺だった。
玉ぶっつけは第一感だったんだけど。

るかなんさん

玉周辺でスペースを埋めるなら受方桂と攻方玉は1マス、攻方桂なら2マス。
盤端は5マスなのであとは足し算の問題。
足し算と言ってもマッチ棒パズルのような解決法。

荻原和彦さん

9手では隅での詰みはなく成桂作りも苦しい。
辺で生桂2枚使う詰みを目指せばこの手順は必然。しれっと通り道に置き捨てる△36桂の奇妙な味わいが印象に残る。

一乗谷酔象さん

2手目までが見えるかどうか。
147-1の余詰順が参考になったかと。

伊達悠さん

なるほど、詰み形自体は桂2枚でも十分実現できると。
上下にずれることなく、この位置だけでしか詰み上がりがないというのが奇怪な感触。

さつきさん(※誤解)

桂と桂の効きの間に押し込むのが面白いです。

☆さつき氏は「▲46玉△34玉▲26桂△25玉▲

36 玉△24 玉▲16 桂△15 玉▲25 玉」の解答。
持駒の桂の枚数の勘違いでしょうか。

占魚亭さん

ブロックが完成。王のアタックで始まり、王の
アタックで終わる構成が上手い。



■ 149-8 上田吉一氏作 (正解 6 名)

成禁協力白玉詰 250手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
王									二
			と					歩馬	三
王			王						四
王	歩		王						五
		王			桂				六
	歩			桂	歩			馬	七
		銀		銀					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

【ルール】

・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

・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。

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

- 22 馬 56 玉 55 馬 同玉 44 馬 56 玉
- 34 馬 55 玉 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 34 馬 55 玉 99 角 同飛 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 34 馬 55 玉 19 角 同飛
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 34 馬 55 玉
- 11 角 同飛 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 34 馬 55 玉 91 角 同飛 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 34 馬 55 玉 82 角 同金
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 92 角 同飛
- 34 馬 55 玉 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 83 角 同金 34 馬 55 玉 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 34 馬 55 玉 22 角 同飛
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 34 馬 55 玉
- 82 角 同金 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 92 角 同金 34 馬 55 玉 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 34 馬 55 玉 82 角 同飛
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 83 角 同飛
- 34 馬 55 玉 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 34 馬 55 玉 73 角 同飛 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 74 角 同飛 34 馬 55 玉
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 34 馬 55 玉
- 64 角 同飛 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 67 銀 同飛 34 馬 55 玉 64 角 同飛
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 74 角 同飛
- 34 馬 55 玉 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 34 馬 55 玉 73 角 同飛 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 83 角 同飛 34 馬 55 玉
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 34 馬 55 玉
- 82 角 同飛 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 83 角 同金 34 馬 55 玉 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 34 馬 55 玉 73 角 同金
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 92 角 同飛
- 34 馬 55 玉 33 馬 44 角 同馬 56 玉
- 74 角 同金 34 馬 55 玉 33 馬 44 角
- 同馬 56 玉 34 馬 55 玉 91 角 同飛
- 33 馬 44 角 同馬 56 玉 34 馬 55 玉

11 角 同飛 33 馬 44 角 同馬 56 玉
 34 馬 55 玉 19 角 同飛 33 馬 44 角同馬 56
 玉 89 角 同飛 34 馬 55 玉
 33 馬 44 角 同馬 56 玉 34 馬 55 玉
 88 角 同飛 33 馬 44 角 同馬 56 玉
 34 馬 45 銀 78 角 同飛 まで 250 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 角

【解説】

飛車が盤上を大きく翔ける変則的な往復に、知恵の輪的要素を掛け合わせた作品。

まずは初形から 6 手経過した局面をご覧ください。

〔途中図 1〕 6 手目 56 玉とした局面

持駒 角

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

ここから「34 馬 55 玉 33 馬 44 角 同馬 56 玉」の 6 手で角を入手できます。角を捨ててもいつでも合駒として取り返せるので、どんどん捨てて局面を変化させていきましょう。

注意しないといけないのは、95 飛と 92 金が「取捨駒」に指定されていること。つまりこの

2 枚に対しては「取って受方に渡し、合駒して盤上に再び登場させる」という技が使えません。盤上を地道に移動させていくしかないのです。

また初形の 17 馬（途中図 1 の 44 馬）は「不滅駒」に指定されており、これを捨てることはできません。例えば 92 金を 82 に動かしたいとき「54 馬 同玉 91 角 82 角 同角 同金」のような手段は使えません。もし途中図 1 から金を 82 に動かしたければ「34 馬 55 玉 33 馬 44 角 同馬 56 玉 34 馬 55 玉 82 角 同金」のように、馬を捨てない手順となります。協力系ルールでよく出てくる「合駒を利用した近道」は封じられているのです。

この後は、角を入手する手順を省略して、「?? 角 同 X」による局面の変化を中心に作意を追っていきましょう。まず働きかけるのは 95 飛です。四隅から角を捨てて、この飛を 95→99→19→11→91 の順に移動させます。

〔途中図 2〕 40 手目 91 同飛とした局面

持駒 角

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

ここからやりたいのは「飛鋸」です。飛を 91→92→82→83→73→74→64 と移動させれば、67 銀を「同飛」と取り、78 銀を消去することができます。

しかし飛鋸の軌道上には金が居座っており、飛鋸を妨げています。ここで「じゃあ飛と金の複合鋸か！」と早とちりした人はいませんか？

確かに複合鋸ができれば面白いですが、実際小規模な複合鋸が登場するのですが、飛を 64 に動かすためには、金を 65 まで動かさねばならず、自玉に王手が掛かってしまいます。

そこで発想の転換、複合鋸は途中で切り上げ、飛と金の並び順を入れ替えます。金が 83 まで来たところで、飛を 22 に待避させるのが妙手。

〔途中図3〕 72手目 22同飛とした局面

持駒 角

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

持駒 なし

ここから金を 83→82→92 と戻し、待避させていた飛を 82 に戻せば、飛と金の並び替えが達成できます。

〔途中図4〕 96手目 82同飛とした局面

持駒 角

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

持駒 なし

これで飛鋸を妨げるものはありません。飛を64まで運びましょう。

〔途中図5〕 128手目 64同飛とした局面

持駒 角

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

持駒 なし

ここから待望の 78 銀消去を実現するわけで

すが、その前に忘れずに角を入手しておきましょう。後から入手しようとする余分に手数がかかります。具体的な手順は「34馬 55玉 64角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 67銀 同飛」です。

〔途中図6〕 134手目 67同飛とした局面

持駒 銀

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

持駒 角

ここからは逆回しのよう飛を戻していきます。ただし、92金が行く手を塞いでいるので、一度82で止まらねばなりません。

〔途中図7〕 170手目 82同飛とした局面

持駒 角銀

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

持駒 なし

次は飛と金の並び替えですが、これには特別な工夫はいりません。金は斜め前に動けるので、92から83に動かしてしまえば、並び替えは完了です。ただし、並び替えが済めば金はお役御免ではありません。詰上りを見据え、83→73→74の金鋸で攻方玉の近くまで金を移動させておきます。その途中、忘れてはいけない重要事項があります。金が73にいるうちに、飛を92に移動させておくことです。これを忘れて74金を先にしては92に飛を移動させるチャンスを逃すことになります。

〔途中図 8〕 192 手目 92 同飛とした局面

持駒 角銀

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

持駒 なし

92 飛型を作れば、安心して 74 に金を上ることが出来ます。

〔途中図 9〕 200 手目 74 同金とした局面

持駒 角銀

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

持駒 なし

ここから飛は帰路につきます。ただし、最終目標地点は 78 です。従って 92→91→11→19 と移動した後、99 には戻りません。78 により近い 89 地点で停車します。

〔途中図 10〕 232 手目 89 同飛とした局面

持駒 角銀

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

持駒 なし

ここからミニ飛鋸で飛を 89→88→78 と運ぶのですが、忘れてはいけないことが一つだけあります。44 馬が 77 まで利いていることです。

〔途中図 11〕 246 手目 56 玉とした局面

持駒 銀

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

持駒 角

ここで「78 角 同飛」としたくなるのをぐっと堪えて「34 馬 45 銀」の 2 手を挟んでおくのが最後の注意点。これでようやく「78 角 同飛」が実現しました。人によっては意味付けの重複を気にするかもしれませんが、邪魔駒だったはずの 78 銀がここで役立つのは意外です。

このように手順を並べるだけでも楽しい本局。自力で解図に取り組み、謎を一つずつ解きほぐしながら正解にたどり着いた解答者は、えも言われぬ達成感を味わったのではないのでしょうか。趣向と謎解き要素が分かちがたく結びついた、上田氏ならではの逸品です。

最後に変寝夢氏に送っていただいた、上田氏直筆の投稿図をご覧ください。規則性が分かり易く長編の手順の略記の参考になると思います。

Handwritten diagrams and solution notes for the puzzle. The diagrams show the board state at different stages, with pieces like King (王), Knight (馬), Pawn (歩), and Silver (銀) in various positions. The text provides a detailed sequence of moves and piece placements, such as 「A」 24歩 81玉、22歩 81銀、 etc. The diagrams are labeled A and B, and the text includes various numerical references to moves and piece positions.

【短評】

たくぼんさん

角合-角打で飛金を動かす順は一目で分かったが 78 銀消去がなかなか見えず謎解きに苦しみました。なので解けて嬉しい感覚を久しぶりに味わいました。

るかなんさん (※無解)

77 銀と指せば一挙に解決するものの、そんな都合よく王手にもならず。飛車の大幅回から飛金の入れ替えまではなんとかなっても、詰上は全く描けていません。

一乗谷酔象さん

左廻り～飛鋸～右廻りの多様な動きが楽しめる飛の呼出しパズル。
途中、金と位置を入れ替える 22 角同飛～92 角同金が巧妙なスパイス。
ベタ打ち解答には「33 馬 44 角同馬 56 玉」が 30 行並んだ。

伊達悠さん

最初は左上の金+飛ノコ→66 飛までかと思いい、「おかしいな、手数がだいぶ少ないし、金と飛車の切り替えもできないな……」となった時に、22 の空間を発見。ここから様々な歯車が噛み合いだし、飛車が左下に戻ってくる展開も見えたときは思わずの快哉を上げる。左上の金・飛の切り替えのタイミング等、全てに非限定が無いとは……。

さつきさん

忘れ去っていた銀が最後に出てきて素敵だなと思いました。

占魚亭さん

飛鋸・金鋸入りの巧みな駒繰りが見事。収束に必要な駒 (78 銀)・手順構成・詰上りも分かりやすく、素晴らしい作品でした。

■ 149-9 北村太路氏作 (正解 7 名)

協力詰 37手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

24 銀生 16 玉 18 香 17 歩 同香 27 玉
28 歩 36 玉 46 金寄 同飛 48 桂 47 玉
46 金 58 玉 59 飛 67 玉 78 銀 同玉
79 香 87 玉 88 歩 86 玉 75 角 同金
87 歩 85 玉 86 歩 94 玉 95 歩 93 玉
94 歩 82 玉 93 歩成 71 玉 63 桂生 61 玉
51 飛成 まで 37 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは打った大駒の最遠移動です。
Fairy of the Forest にも別のを投稿して、こちらは新年にこじつけたのですが、こちらはこじつけられなかったので Fairy of the Forest には投稿できませんでした。

特に深い理由はないですが盤面成駒なしにしてみました。

4 六の桂を盤面に置かず 1 九銀を移動して

香で歩桂と合駒で稼ぐようにしたかったのですがどうしても4六金と4八桂の手順前後をなくすことが出来ずに断念しました。

【解説】

Fairy of the Forest #73 で大駒の最遠移動を見せてくれた作者。本局もその系列に属する作品であり、登場するのは飛の最遠移動です。

手順は難解ではありませんが、注意すべき紛れが一つあります。それは9手目の選択。

作意は「46金寄」ですが、ここでは「35金」や「46金引」も考えられます。前者は59に打つ駒が歩（しかも持駒に桂が加わる）になり、後者は59に打つ駒が香になります。しかし、いずれも66飛が57角の利きを遮っている影響が大きく、早々に行き詰ってしまいます。

ここさえ乗り越えれば後は一気呵成。15手目59に打った飛が最終手で51に成り、主眼の最遠移動が実現します。

Fairy of the Forest #73 で作者が見せてくれたのは飛の横最遠移動と、角の斜め最遠移動。本局で飛の縦最遠移動が出てきました。となると次は「香の最遠移動」を期待したくなります。でもそれを実現するのは、これを読んでいる貴方かもしれません。

【短評】

たくぼんさん

35歩を取ってかなり悩みました。
59に打つ駒は飛でないダメなのが最後に分かるのにやられました。

変寝夢さん（※無解）

狙いが判らなかつた。

るかなんさん

9手目の分岐点で迷わなければ都合のいい手が次から次へと湧き出てくる。

荻原和彦さん

▲角を捨てて行き詰まりを打開。値千金のパスポンを得てようやく詰みを確認した。

一乗谷酔象さん

46金寄～48桂が見えれば流れるように手が進む。

伊達悠さん

9手目の選択にちょっとした読みが必要。
紆余曲折あつての最終手は、こちらの腕もしなるといふもの。盤の中央を一閃！

さつきさん

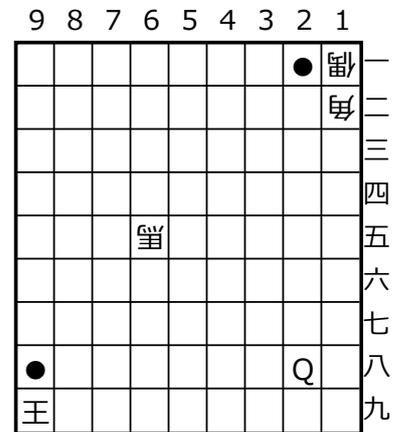
飛車を手に入れても働きの悪い59に使うことになるので正解は35の歩と45の桂馬を取る手順...と見せかけて飛車を手に入れるのが正解で、最後にその飛でとどめを刺すのが面白いです。裏の裏をかかれた感じでした。

占魚亭さん

7種王手。飛の最遠移動で締める所がいい。

■ 149-10 変寝夢氏作（正解8名）

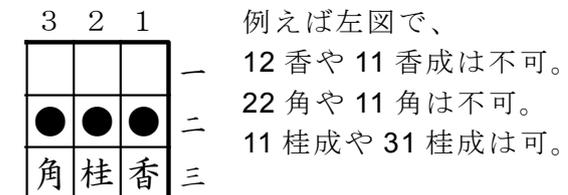
協力白玉詰 17手(受先)



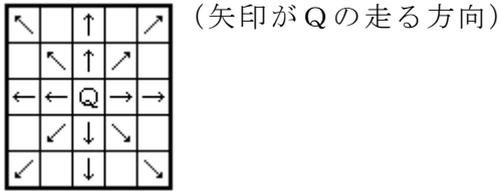
持駒 香6
※Q:Queen、偶:Dummy王
●:着手不可・不透過

【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。



- Queen (Q)
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



• **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)。

• **受先**

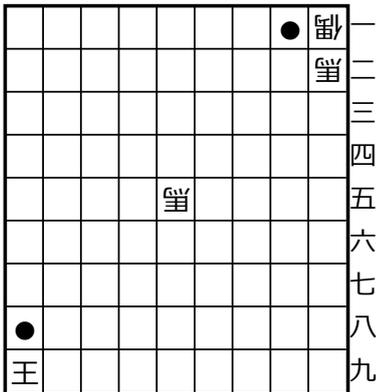
受方から指し始める。

【解答】

45 角 19Q 18 角成 17 香 同馬 16 香
同馬 15 香 同馬 14 香 同馬 13 香 同馬
12 香 同馬 55Q 同馬 まで 17 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

今回はHPで松下氏が作品を出されるのを見て、遊び心でペレ6連発してみました。

馬のレントラウフはおまけですが、軌跡が直角二等辺三角形であるところが気に入ってます。

【解説】

解説に先立ちまずはお詫びを。出題時、「受先」の表記が漏れていました。解答者の皆さんにはルールと手数数の偶奇で察していただけただけようで、胸を撫で下ろしています。

さて本局、香が邪魔駒なのは見え易いところ。

持駒がなければ「55Q 同馬」の2手詰です。

香を使えるよう初手は12角を動かすわけですが、どこに動かすかが問題。例えば23角なら香1枚を消すのがやっとです。逆に89角生のように遠すぎてだめ。これも香を1枚しか消せません。ちょうど良い位置が45角なのです。

45角のメリットは1筋の香を「同角成」で取れること。生角が馬になるので、香をすべて馬に食べさせることができます。というわけで、2手目18香から捨駒を連発して「あれ？香が足りない」と首を捻った方も多いでしょう。

作意はここで一捻り。足りない香の代わりに「19Q 18角成」で馬を作ってから香を連打していきます。149-1ではピン止めされた駒が利き筋から外れる「シフマン」が出てきましたが、本局では利き筋に沿って動く「ペレ」が出てきました。将棋盤は9×9ですから、同一方向の「ペレ」での移動は6回が限界。本局はその理論的限界値を満たす作品です。(同一方向でなくても良いなら限界はないので、フェアリー駒を使って、任意回の「ペレ」を実現してみてください。)

香6連打で持駒が消えた局面は、12角が馬になって元の位置に戻っています。つまり初形は12馬でも良かったわけです(作者も「馬のレントラウフ」と呼んでいる)が、角が馬に昇格した方が「出世して故郷に錦を飾る」感が出ていますね。ペレ6連発に軌跡趣向や軽い謎解き要素を絡ませた好作だと思います。

【短評】

たくぼんさん

18香から入る紛れにまんまと嵌りました。

るかなんさん

16手の遠征で居成を実現したものの、別に成る必要は実は無かったという。

荻原和彦さん

攻方が指す8手のうち6手が1筋の香打、2手がQによる王手のはず。

Qは2回目の王手で11-99の斜線へ初めて飛び込む。裏を返せば1回目は1筋の王手と決まる。

一乗谷酔象さん

奇数手数なので受先ですよ。

合駒なくなるまで6連取らせ。

伊達悠さん

馬を作った時に6マス空いていることに気付けば話は早い。自分は最初に香車を打ったために、数が合わずにちょっとだけ苦戦。

さつきさん

一枚足りないと思ったところで閃いたきゅーきゅーきゅー。嬉しかったです。

☆さつき氏の解答は2手目「▲99Q」となっていました。明らかに「▲19Q」の誤記なので正解として扱いました。

占魚亭さん

持駒消去。12角が馬になって帰還。

■ 149-11 くろねこ氏作 (正解6名)

協力自玉詰 34手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛
受方持駒 歩12

【解答】

96 飛 86 飛 同飛 76 角 同飛 66 金
同飛 56 銀 同飛 46 桂 同飛 36 香
同飛 26 歩 34 角 同全 25 銀 同全
26 飛 同全 19 香 18 飛 17 歩 同全
28 桂 同飛成 17 香 同龍 26 金 同龍
25 銀 同龍 36 飛 同龍 まで 34 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛角金銀2桂香歩13

【作者のコメント】

連続合や七種合などが流行っているようなので同一構想があるかもしれませんが投稿しておきます。

【解説】

まずは何も考えずに 96 飛と最遠打を放ってください。盤上の配置が本局の主題を教えてください。そう、順列七種移動合です。間に余分な受けが挟まることもなく、ノンストップの14手で主題は完了します。

しかし本番はここから。「打合」と「移動合」では後者の方が創作難易度は低くなります(合駒の種類・位置・順番を限定しやすいため)が、共通して難しいのは「合駒として得た駒をどう消化するか」ということです。

本局では持駒の消化が見事。「角銀」を43成銀の呼び出しに使用。その成銀に飛を取らせ、「香」で飛合を請求。「歩」を成銀に取らせて飛のピン止めを解除。「桂」で飛をずらして龍に変え、17香に対して同龍を可能にします。ここで「金飛」と途中で得た銀を使って龍を36に誘導し、見事に自玉を詰めることに成功しました。双方の玉を動かさずに、七種の持駒を消化するという難問をこれほどエレガントに解決した作品は見たことがありません。

なお、43が銀ではなく成銀になっている理由は24手目の非限定防止。生銀だと成・生非限定が生じます。他の配置の意味(例えば44香の存在理由や「57歩・68と」を「67と」1枚で済ませられない理由等)についても、ぜひ各自研究してください。

【短評】

たくぼんさん

協力自玉詰で7種移動合とはすごいですね。後半部分のやり取りも1つの作品として十分成立するほどの見事な展開。

変寝夢さん（※無解）

27手目からの展開が読めず、撃沈。残りの手数と持駒を見て、駒を取る手は浮かばなかった。成銀にしている意味探しは、連合を発見した喜びで頭からすっぽり抜けてしまいました。

るかなんさん

攻方の駒台に目が向くが注意深く見るべきは受方の駒台。欲を言うなら成銀が成っている理由を補強したいかな。43香と44全を入れ替えたらどうでしょう？

☆この辺の選択は趣味の世界ですね。他にも構図全体を一段上げて、19地点を埋め、成銀を生銀に変える案も考えられますが、配置が1枚増えるのでよし悪しは微妙でしょう。

一乗谷酔象さん

作者を信じ順列7連移動合を進める。18飛をアンピンしてから成らせ龍を呼び出す収束が巧い。7連合を経ない手順も考えてみたが38手より縮まらなかった。

伊達悠さん

こんなにもワクワクする初形、そうそう見られるものじゃありません。香車を打つタイミングなど、持駒の消化が何と精妙にできていることか。お見事です。

さつきさん

変に疑って飛や金を取らせずに残す順から考えた自分が恥ずかしいです。順列七種連合から無駄なくまとめられていてとても感動しました。

☆全員が無条件で順列七種移動合を読むと予想していたので、合駒をスキップする手順を読

んだというコメントが複数寄せられたのは意外でした。正解を得るだけなら不要な手順を読むことで、作品への理解が深まったり、新しい発見があったりすることもあるので、時間に余裕があればこうした「寄り道」をすることを大いに推奨します。

占魚亭さん

逆順列7種移動合。これはお見事！

■ 149-12 さつき氏作（正解6名）

衝立詰 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
	王								八
			飛						九

持駒 金銀4香

※反則（チョンボ） 上限:9回

【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

【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】

89 銀 (-) 88 銀打 (-) 87 銀 (-)
 86 銀打 (-) 85 銀 (-) 84 銀打 (-)
 83 銀成 (同) 84 香 (-) 83 金 (-)
 82 金 まで 19手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※詰上り玉位置は91・81・71のいずれか

(審判視点の手順)

89 銀 97 玉|87 玉|77 玉

88 銀打 96 玉|86 玉|76 玉

87 銀 95 玉|85 玉|75 玉

86 銀打 94 玉|84 玉|74 玉

85 銀 93 玉|83 玉|73 玉

84 銀打 92 玉|82 玉|72 玉

83 銀成 同玉 84 香 92 玉|82 玉|72 玉

83 金 91 玉|81 玉|71 玉 82 金 まで 19手

(※受方最長の分岐を|で繋いで表記)

【作者のコメント】

易しめの趣向作のつもりです。

銀打ちから銀直の繰り返しで69の飛車以外が最後に真っ直ぐ並びます。

【解説】

普通の詰将棋なら迷わず初手は89香ですが、これは衝立詰。89香には「77玉|78玉|97玉|98玉|99玉」の5通りの可能性があり、そのどれであっても王手が掛かるような着手、あるいはチョンボになる着手は存在しません。

少し勿体ないようですが、ここは89銀と投資します。これなら玉が横に逃げる可能性がなくなるので、王手の継続が可能です。

2手目は「77玉|87玉|97玉|99玉」の4通りの可能性があるわけですが、3手目88銀打ならどの位置であっても王手が掛かります。また、2手目99玉なら88銀打で「詰」が宣言されるので、以降は99玉の可能性は消失します。

4手目は更に可能性が狭まり、可能な応手は「76玉|86玉|96玉」の3通り。ここで銀を打つのではなく、5手目87銀と銀を活用するのが好手です。

受方が(同)と取れば、銀が消えることで、玉位置が判明。以下「88香(-)87金(-)・・・82金」という要領で、金で押していけば詰みます。

(解説を書く段になって気付いたのですが、普通詰将棋同様、同手数駒余り変化を劣位変化扱いするというのを、出題時に注記するのを忘れていました。解答者の皆さんは察してくださいようで、ほっとしています。)

この銀が取れないことで、6手目の状況は2手目とほぼ同じになりました。玉の位置は「75玉|77玉|85玉|95玉|97玉」の5通りの可能性がありますが、7手目86銀打でそのすべてに対

処できます。6手目が「77玉|97玉」だった場合は以下「86銀打(87)88香(一)87金」までの早詰なので、7段目に玉が戻った可能性が消え、6手目玉が引いた可能性だけが残るのも2手目と同様です。

以下は、同様の手順の繰り返し。銀を打って、その銀を出るといふ4手一組の趣向手順です。

受方はなるべく銀を取りたくないの、毎回銀を出る手に対して玉を逃がしてはいたわけですが、13手目83銀成に対して逃げる手は82金の1手詰。仕方なく(同)と取り、香打以下の収束に入ります。83銀成は成限定。不成だと、取らずに逃げられたとき王手の継続に困ります。敢えて王手を続けるなら82銀生ですが、取られると後が続きません。これが衝立詰でなければ62飛成以下手が続くのですが、行方不明の玉に王手を掛け続けるのは限界があります。

衝立詰は受方の応手が見えない分、理屈っぽい手順になりがちですが、変化・紛れを最小限に抑え、手順のリズムを楽しむ趣向作もできると示した点で、価値の高い作品だと思います。

なお、本局では反則(チョンボ)は作意表面に現れず、変化に隠れていましたが、もし衝立詰でもっと手数長い中編や、長編を作るなら反則(チョンボ)の上限は∞(上限なし)にした方が良いでしょう。回数を数えるのは結構面倒くさいので、その方が作者も解答者も楽だと思います。

【短評】

たくぼんさん

衝立詰で趣向の手順が見られるとは思いませんでした。今後も期待したいですね。

変寝夢さん(※無解)

全く関係ない話だが、衝立詰の衝立は後手からは全てが見えてるマジックミラーなの？

☆第148回WFP作品展出題稿で述べた通り、衝立詰の衝立は不公平な「ハーフミラー」(マジックミラー)です。攻方は相手の手が見えませんが、受方は相手の手が見えています。

るかなんさん

脇に潜り込まれると困るように見えて、千鳥足がうまく絡め取る。

荻原和彦さん

5手目銀直進が好手。取れば香打がある。この手筋を繰り返せば銀の枚数は足りる。変化も含め全着手8筋。一度も(X)を出すことなく詰上って後味すこぶる良し。ところで(X)って要は「やり直し指示」なのだから、反則呼ばわりせず「NG」もしくは「リテイク」と称しては如何。

☆前回の解説で提起した「反則(チョンボ)」の用語に関して、るかなん氏と荻原氏から提案がありました。

るかなん氏からは『攻方の視点に立って「着手不成立」ではどうでしょう?』というご意見をいただいています。ただ、着手そのものを指すとき「不成立手」だと語呂が良くないので、「無効手」と呼ぶ方が良い気がします。荻原氏の「やり直し指示」という言葉も正にその通りで、審判から「その手は無効なので指し直してください」と言われた光景が目には浮かびます。もし異論がなければ次回から、着手そのものについては「反則」「チョンボ」の代わりに「無効手」と呼び、「反則(チョンボ)上限9回」のような条件設定については「指し直し上限9回」のような表現を使いたいのですが、いかがでしょうか?

一乗谷酔象さん

取れば香を打つぞと87,85,83と押売り。その3回目に屈する。

伊達悠さん

最初は銀を重ね打ちしていくかと思ったけれど、それぞれちょっとだけ伸びる4段ロケットだった。



【総評等】

たくぼんさん

短編は苦しんで中長編は楽しく解けたという感想です。

変寝夢さん

解けそうな作品を落としたのは痛い、メインの部分は発見できたので満足。

るかなんさん

早い段階で残り 3 問まで解けていたものの、後半息切れしました…

今回はルールも控え目でしたし、正答率高めではないかと期待。

一乗谷酔象さん

神無太郎作と占魚亭作の双方とも解答するのは初めてかもしれません。

☆今回はおしなべて解答成績が良く、気持ち良く結果稿を書くことができました。「第 58 回神無一族の氾濫」、Fairy TopIX 投票、次号の WFP 作品展関連原稿等、今後も予定が多いので、気合を入れ直して臨みたいと思います。花粉シーズンもそろそろ終了ですし、個人的には一年で一番の詰将棋シーズン到来です。



空きスペースコラム

四則演算を一種類の二項演算で表す

神無太郎

いつもの知人から聞いた数学ネタです。

引き算を表す二項演算を $s(x, y) = x - y$ とします。すると、 s のみを使って足し算が表せません。

$$s(x, s(0, y)) = s(x, -y) = x + y$$

同様に割り算を表す二項演算を $d(x, y) = x \div y$ とすると、 d のみを使って掛け算が表せません。

$$d(x, d(1, y)) = d(x, 1 \div y) = x \times y$$

さて問題です。

四則演算をすべて表せる二項演算 $g(x, y)$ を考えてみてください。

...

$$\text{答えの例：} g(x, y) = 1 - x \div y$$

$$d(x, y) = g(g(x, y), 1) = x \div y$$

$$m(x, y) = d(x, d(1, y)) = x \times y$$

$$s(x, y) = m(m(g(x, y), y), -1) = x - y$$

$$a(x, y) = s(x, m(y, -1)) = x + y$$

3年ぶりに強欲な世界を開催します。PART12となります。WFP 作品展では荷が重過ぎて発表場所に困っているという作品群ですので内容的には期待しないで頂きたい。ただ簡単に煙詰が解けるという解答者には楽しんで頂けるのではないかと思います。(すべて作者はたくぼんです) 出題数が多いのと来月は RairyTopIX2023 の結果発表があるため解答期間を2ヶ月とりました。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答送り先】

たくぼん:takuji@dokidoki.ne.jp

※長編ですので解答手順を書くのが面倒と言う方は最終手だけでも構いませんし、kifファイルでの解答でも OK です。短評よろしくお祈いします。

【解答締切】

2023年6月15日(木)

■ 12-1

強欲協力詰 73手

持駒 なし

■ 12-2

強欲協力詰 79手

持駒 なし

■ 12-3

強欲協力詰 79手

持駒 なし

■ 12-4

強欲協力詰 77手

持駒 なし

■ 12-5

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

■ 12-8

強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

■ 12-6

強欲協力詰 85手

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

持駒 なし

■ 12-9

強欲協力詰 83手

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

持駒 なし

■ 12-7

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

■ 12-10

強欲協力詰 89手

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

持駒 なし

第 16 回フェアリー入門
(と×協力詰)出題

担当:伊達 悠

第 16 回フェアリー入門のルールは「と×協力詰」です。今回は想定していたより創作難易度が高かったためか、担当のものも含め 4 名 6 作での出題となります。

想定レベル 1 もなく、長編も含まれており、歯応えがしっかりした解図体験になるかと予想しています。

ルール確認

【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)

【受先】

受方から指し始める。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

(補足)今回出題される作品の打歩は「単純打歩」です。

《解答締切》

2023 年 5 月 15 日(月)

《解答先》

メール:伊達 悠

(ydate_burning_beach@yahoo.co.jp) ■ → @に変更

件名に「解答」の語句を含むようにしてください。

作品一覧

【難易度:★★☆☆☆】レベル 2

第 1 番 伊達悠作(登場 23 回)

(A)協力詰 5 手 (B)と香協力詰 5 手

(C)と桂協力詰 5 手 (D)と角協力詰 5 手

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

持駒なし

開幕は、と×のカルテットです(香・桂・金・角)。

それぞれに一言付け加えるならば、(A)と金が進んで詰めあがります。(B)61 と 62 にと香が利いているのを活用します。(C)71 にと桂が利いて、72 龍が壁になります。(D)盤上の駒が取られます。

【難易度:★★★★☆】レベル 3

第 2 番 占魚亭作(登場 15 回)

と角協力詰 6 手【受先】

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

持駒なし

受先条件にご注意ください。受方が攻方に渡す駒 X は、1 手目か 3 手目のどっちで出てくるでしょう？

第3番 るかなん作(登場 13回)
と龍協力詰 11手

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

持駒 歩

と龍というのを鑑みると、受方の守りは相当に強力です。逆に言うと、24 から玉を追い立てる形になると、途端に詰みやすそうですね。

【難易度:★★★★☆】 レベル 4

第4番 るかなん作(登場 14回)
と馬協力詰 10手【受先】

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

持駒 歩

受先条件にご注意ください。
これもまた相当に強力な守りですが、玉を外に追い立てれば詰みやすくなるということでもあります。
強力な合駒を取れば強力な味方を手に入れます(当たり前)。力技で決めてしまいましょう。

第5番 神無七郎作(登場 9回)
と歩打歩協力詰 55手

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

持駒 歩3

「打歩協力詰」であり、合駒が考えられないことから、詰め上がりの形がかなり限られます。具体的には、今月の WFP 作品展の前説が大ヒントになりそうです。

また「と歩」は、歩が成った後の話であり、二歩の対象にはなりません。混乱しないように進めましょう。

【難易度:★★★★★】 レベル 5

第6番 神無七郎作(登場 24回)
と角協力詰 169手【持駒制限】

持駒:なし

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

持駒 歩8

受方の持駒制限にご注意ください。
26手 1 サイクルで、受方のと角をはがしていきます。
最後に本物の角を入手し、25 の地点で詰め上げます。

第 17 回フェアリー入門 (キルケ協力詰)

担当: 伊達 悠

第 17 回のルールは、キルケ協力詰です。

【キルケ】

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

〔補足〕戻り方等は以下の細則に従う。

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

キルケは、駒取りが起こるときに関するフェアリールールです。細かいことを抜きに、まず具体例を見て理解していきましょう。

【例図】

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

持駒 なし

攻方は 56 歩と銀を取りますが、キルケルールでは取られた受方の銀は攻方の持駒に行くのではなく、最も近い将棋での指し始め位置(以降『指し始め位置』と略します)に戻ることになります。ここでは 31 or 71 の地点です。

表記は、「56 歩/31 銀」または「56 歩/71 銀」となります。この表記について、細則を踏まえながら深掘りしていきます。細則の番号順ではないのでご注意ください。

・【細則 3】を踏まえる

駒取りが行われる時の基本表記は、「(取った手番側の手)/(取られた駒が戻った手)」でワンセットです。表記の感覚は、第 14 回で扱ったライフルルールに似ていると思います。

・【細則 1】を踏まえる

成駒は生駒になって戻ります。例図の場合、取られる→戻る駒は成銀ですが、戻った後はかならず銀となって戻ります。「56 歩/31 全」とはならない)

イメージとしては、「取られた駒を一度駒台に乗せてから盤上に戻す」という感じでしょうか。駒台に乗せるときに、成っている状態で置くイメージをする人はいないでしょう。

・【細則 4】を踏まえる

現状、56 成銀が戻る候補は 31 と 71 の 2 箇所です。このような場合は、駒を取る側(例図では攻方)が移動先を選択できます。協力詰においては、その後受方玉を最短で詰められるように移動先を指定できるわけです。

また、例図が一路右にずれている場合は(45 玉 46 成銀 47 歩)話が違います。この時 46 歩とすると、受方銀は、“受方銀の指し始め位置のうち、取られた 46 の地点から最も近い地点”に復活することになります。すなわち戻る候補は 31 のみです。駒取りの位置が 5 筋かそれ以外なのか、常に注意しておきましょう。

・【細則 2】を踏まえる

例図で、もしも 31 に駒(攻方・受方問わず)があると、取られた銀は 31 に戻ることができません。その場合は、上で触れた攻方の選択権も関係なく、「56 歩/71 銀」と、強制的に 71 に戻ることとなります。

それでは、31 と 71 の両方に駒があった場合は？

この時は、取られた銀は盤上に戻ることができません。そのまま攻方の駒台に乗る、即ち先手の持駒になる、という扱いになります。表記は普通の駒取りと同様、「56 歩」です。

今までの説明をふまえると、双方駒を取るのにはちょっとしたハードルがあるというのがイメージできるでしょう。今まで「フェアリー入門」で扱ってきたルールと違い、“攻め駒があまり増えないままで詰ませる”

ような解き方・作り方が基本になってくると思います。後に出てきますが、攻方が駒 1 枚だけで詰ませるような形も、キルケでは可能だったりします。

まだまだ詳しく深掘りすることもできるのですが、詳しくてもただ本稿が煩雑になるだけだと判断します。一旦ここでは、springs 氏によるルール解説の note 記事を紹介することで、キルケに対するもう少し深い理解を促すこととします。

1 手詰から始めるフェアリー超入門 キルケ編 1 | springs | note

それでは、実際の作例を見ていきましょう。

【例題 1】

シン/Web Fairy Paradise/2010 年 9 月
キルケ協力詰 5 手

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

持駒 なし

キルケ協力詰では、受方玉の詰め上がり位置にはちょっとした傾向があります。それは、「攻方の駒が指し始め位置にある時、その駒が利いている位置付近」です。両王手や桂吊しはその限りではないのですが、まず本作を例に考えてみましょう。

前ページでも説明した通り、キルケルールではあまり攻め駒が増えることはありません。【例題 1】の場合、例えば 45 馬、54 金、同馬としようとしても、3 手目は同馬/41 金(or61 金)というように戻ってしまうため、金を持駒にできません。無理やり 45 馬、54 歩、同馬とすれば、歩は持駒にできますが、あと 2 手では詰められなさそうです。

それでは、初形から 54 銀生、52 玉、63 銀生、43 玉、33 馬と進んでみましょう。

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

この局面で、玉が 33 馬を取るとどうなるでしょうか。

キルケルールによって攻め駒は、「最も近い指し始め位置」、すなわち 88 馬と戻されます。

……おっと、細則 1 を忘れないでくださいね。「88 角」と戻されます。表記をするならば、33 馬に対して「同玉/88 角」ですね。さて、88 角は遠く 33 玉を王手している状態。つまり受方は王手回避ができていません。

以上より、受方はこれ以上の王手回避の手段がなく、33 馬の時点で詰め上がりということになります。

先ほど言及した「傾向」を少し詳しく見ます。キルケルールの性質上、受方玉が攻め駒を取ろうとしたら、その攻め駒は指し始め位置に戻る可能性が高いです。そして、“戻った攻め駒”が“1 マス移動した玉”を依然王手しているのならば、ひるがえって玉は攻め駒を取ることができず、詰め上がる可能性は非常に高いと言えるわけです。

【例題 1】の場合、初形の攻め駒である銀・馬のうち、馬が戻った後の利き(特に 33・44・55)を意識すれば、詰め上がり位置の看破が少し楽になるでしょう。

【例題 1 解答:再掲】

54 銀生、52 玉、63 銀生、43 玉、33 馬まで。

もう 1 題、同じくシン氏の作品を鑑賞して、改めて傾向を掴んでおきましょう。

【例題 2】

シン／Web Fairy Paradise／2010 年 11 月
キルケ協力詰 7 手

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

持駒 なし

今までの傾向をふまえると、本作の詰め上がりは……何だか 99 の位置でそのまま詰め上がるような気がしないでしょうか。(飛車の初期位置からの隣のすぐ隣)

初手は 98 飛しかなく、大して同玉は同玉/28 飛と復活してしまうため、玉で取ることはできません。同龍/28 飛と進みます。

紛れはありますが(特に 4 手目が難しい)、以下 29 飛、89 龍、同飛/82 飛、同飛生/28 飛、98 飛とした図を確認しましょう。

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

先ほどと同様、受方は玉で 98 飛を取ろうとしても同玉/28 飛の局面が王手回避にならず、かといって飛車で取ることもできず、詰め上がりとなります。

本作の初手の局面と比較すると、89 龍が 89 飛配置になっただけという、理想的といっても良いだろう駒の入れ替えが実現されています。

本作は発表年度の Fairy TopIX に入賞しています。入賞するに何ら文句のない所でしょう。

【例題 2 解答:再掲】

98 飛、同龍/28 飛、29 飛、89 龍、同飛/82 飛、同飛生/28 飛、98 飛まで。

【例題 3】

金子清志／詰将棋パラダイス／2016 年 9 月
キルケ協力詰 7 手

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

持駒 香

勿論ですが、“攻め駒があまり増えないままに詰ませる”だけで、全てのキルケ協力詰が解けるわけではありません。あくまで「そうなりがち」であることを忘れないように。

実際、本作は 7 手という短編にして合駒が出てきます。でも、合駒ってなかなか攻方の駒台に乗らないのでは？

【例題 3:解答】

68 香、58 玉、61 香成!!!、78 金、同飛、69 玉、59 金まで。

【例題 3 詰め上がり図】

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

69 香、68X、同香というような取り方をしようとしても、キルケルールで復活するために無理。しかし、あらかじめ 3 手目に 61 香成！とすることで、直後の金合をそのまま取ることができるではありませんか。

合駒を取る前に、あらかじめその駒の指し始め位置を埋めておく事前工作（本作では、金を取るためにあらかじめ 61 の地点を埋めておく）が必要でした。

合駒問題を作るならば、何を合駒にしてみたいか？・指し始め位置を埋める駒は攻方の駒か受方の駒か？様々な分類を考えることで、創作時のヒントになると思います。

※例題 3 のような問題は、多分「フェアリー入門」としては難解なものになると思われます。（もともと、1 や 2 も簡単ではありませんが）

出題時には、ハードルが高くなりすぎないようにヒントを都度考えますので、投稿の際には難易度を気にせず送ってください。何とか対処します。

以上を踏まえた上で、入門用の作品を募集します。

第 17 回フェアリー入門

【(キルケ協力詰)作品募集】

入門用の、易しいキルケ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(受方持駒なしなど)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 5 月 15 日(月)

第 15 回フェアリー入門 (All-in-Shogi 協力詰) 結果

担当: 伊達 悠

はじめに

第 15 回フェアリー入門 (All-in-Shogi 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。
 想定していた通り、やはり今までの「フェアリー入門」の中では最難関のルールだったと思います。実際、自分も解図時に勘違いをすることが多かったのですが……。
 それでも、全題正解が 6 名出たのは安心しました。更に、フェアリーの初解答も 1 人！しかも全問正解！
 このルールが把握できるのならば、今後にも期待できると思います。

解答成績

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	計
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	10
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	—	12
羽毛布団	—	○	○	○	○	○	—	○	—	—	—	—	—	—	6
はせがわ ゆ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
正答数	8	9	9	9	9	9	8	9	8	8	6	7	7	6	

(—……無解、×……誤解)

はせがわ ゆさんが初解答。見事に全問正解です！

第 1 問で無解を出してしまったのが、個人的には反省すべき所。
 「入門」と銘打っているコーナーの第 1 問なので、少々露骨と思われても「両王手の形を狙います」
 くらいは言い切ってしまうて良かったかもしれません。詳しくはまた解説にて。

各題解説

第1問 神在月生作(登場11回)
All-in-Shogi 協力詰 5手

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

持駒 角

【解答】

99角 12玉 v11玉 v88飛 18飛 まで5手。

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

持駒と初形から手順は明白の遠打です。初手に飛の王手があると余詰続出のため、無様な配置になってしまいました。初形は一枚削減など色々と考えられますが、好みで当案を採りました。

【担当者コメント】

★トップバッターは神在月生さんの両王手もの。
★まずは詰め上がり図について。18飛に対してv88飛と両王手解除を狙うと、4手目と同一局面になってしまうので指せません。他に両王手を解除する手段もなく、これで詰め上がりです。

★難しかったと思われるのが、2手目に単純に12玉と逃げる手。詰め上がりの玉位置を11と決め打ちできれば思いつくのもそう難しくないと思っていたのですが、3手目のv11玉が見えて初めて2手目を指せることができるので、要求レベルが高かったと思われます。

★ヒントで思いっきり「隅に追い込みます」的なことも言及していれば、まだレベル1としての体裁を保てたかもしれません。

【短評】

荻原和彦—王手義務/王手回避義務を果たしつつ両王手パターンに嵌め込むパズル。

神無七郎—相手が準備に協力してくれる両王手。できれば隅玉の初形に……と思ったら⑧で実現されていました。

占魚亭—玉を雪隠に誘導し、両王手のフィニッシュ。綺麗にできていますね。

るかなん—2手目素直に避ける手が意外と見えず、☆2くらいには悩みました。

変寝夢—地味な12玉が一番指しにくい

たくぼん—2手目88飛としたりして相当悩みました。レベル1ではないでしょう(笑)

はせがわ ゆ—たしかに例の詰め上がり。

第2問 占魚亭作(登場14回)

All-in-Shogi 協力詰 3手

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

持駒 金

【解答】

v24玉 23玉 24金 まで3手。

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

作品と言うよりも原理図。詰上りが取り柄、ということ。

【担当者コメント】

★初形でいきなり 24 金と打っても、v34 金と横ステップすることで逃れてしまいます。ああ、玉が 13 じゃなくて 23 にいれば、今度こそ 24 金と打って、金をどう動かしても王手解除できなくなるのに…

★……！！ All-in-Shogi だから、受方玉も簡単に動かせるじゃない！

★初手の受方玉動かしに気付けばもうこちらのもの。2 手で玉位置を調整すれば、当初思い描いた頭金の形を無事の実現できるわけです。

★作者のコメント通り、まさに原理図であり、教材らしい作品と言えるでしょう。悩んだ末にレベル 2 として出題しましたが、「頭金」という典型的な詰め上がり形を見ても、こちらの方をレベル 1 にした方が良かったかもしれません。

【短評】

荻原和彦—やっぱり頭金は優秀なのだ。どうにも受からぬ詰み形。

神無七郎—純正頭金は All-in-Shogi でも決め手になる。双玉をやめて隅玉の構図にすれば「教材」として使える作品だと思います。

るかなん—狙いは明快。こちらを☆1 に持って来ても良かったかな。

変寝夢—1 番より解きやすいと思うのですが。やはり占魚亭さんは接近戦がお得意のようですね
たくぼん—シンプル イズ ベストですね。

神在月生—覚悟決め 居住まい正す 潔さ

はせがわ ゆー1 路ずれたただけなのに…。”

第 3 問 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
									五
							馬		六
						馬			七
							王		八
							飛		九

持駒 なし

【解答】

v19 玉 29 飛 同飛 18 玉 19 飛打 まで 5 手

(詰め上がり図)

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

【担当者コメント】

★初手の玉移動はあくまで味付けのつもり。

★2 手目の局面、普通の協力詰ならば 2 通りの合駒が成立します。29 飛は同飛 18 玉 19 飛打まで。29 金は同飛 18 玉 28 金までです。

★後者の金合だと、All-in-Shogi ルールのために、最終手 28 金に対して v38 金等で逃れになります。

★一方、前者の飛合ならば、最終手 19 飛打に対して逃れることができません。All-in-Shogi ルールをもってしても、19 飛をあさっての方向に飛ばす逃れ方もできず、詰め上がりになるというカラクリです。

変寝夢—できるなら1段浮かせた方が良くも。

★創作時、紛れと変化のバランスを色々迷った上でこの配置になったわけですが、確かに1段浮かせた方が、最終的な見栄えも良かったかもしれません。

【短評】

荻原和彦—上下反転した出題なら3手目不成のアクセントが利く。でも、金合の紛れが消えては本末転倒か。

神無七郎—詰上り飛角図式。飛の小回りの利かない性質がAll-in-Shogiでは便利。

占魚亭—金よりもリーチの長い飛が最適。

るかなん—「合駒問題」が最大のヒント。自力で王手を解除できない攻駒はトドメに使いやすい。

たくぼん—初手に気付くまで数分。まだまだ慣れてない

神在月生—窮屈な飛車なら後は動かせぬはせがわ ゆ—王手駒が動けないように。

第4問 神無七郎作(登場8回)

All-in-Shogi 協力詰 7手

持駒 なし

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

持駒 なし

【解答】

v12 玉 23 玉 v14 玉 25 玉

v16 玉 27 玉 v18 玉 まで 7手

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

玉鋸の原理図を投稿します。

たった7手でも受方持駒制限をしないと余詰が出るのが、このルールの怖いところです。

【担当者コメント】

★6手目の局面に還元してしまうため、最終手に対して27玉と逃げることはできません。

★この詰め上がりが見えさえすればしめたもの！ All-in-Shogiらしさを活かした全着手玉で一気に8段目まで駆け上り、そこでそのまま詰め上がりです。

★本作、受方玉だけが動いているためか、受方視点では連続協力自玉詰っぽい手順に見えなくもないです。

★All-in-Shogiらしい手順にも見えますし、連続詰らしい手順にも見える……うーんどっちの性質が強ク見えますかね？

【短評】

荻原和彦—全着手玉の力強い手順。前進できぬ駒はない。

占魚亭—ジグザグ突進。

るかなん—迷走呐喊。受方の独り相撲で詰め上がりまで進められるのは連続協力詰とも違った趣がありますね。

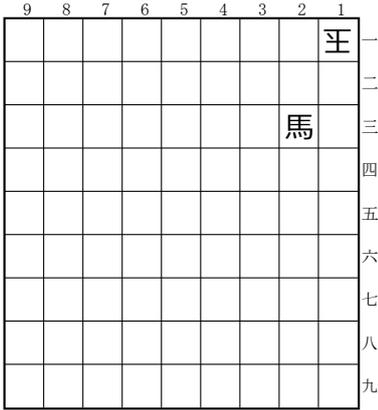
変寝夢—おもちゃ箱の年賀詰でこれっぽい事やりましたが、連続系のような味は、慣れていない人には新鮮でしょうね。

たくぼん—これこそ本当の自●詰と言ってよいかもしれない(一部自粛)

神在月—生余の辞書に あるは前進 のみなりき羽毛布団—こんなに離れてるのに詰むのが驚きました！

はせがわ ゆ—楽しい。

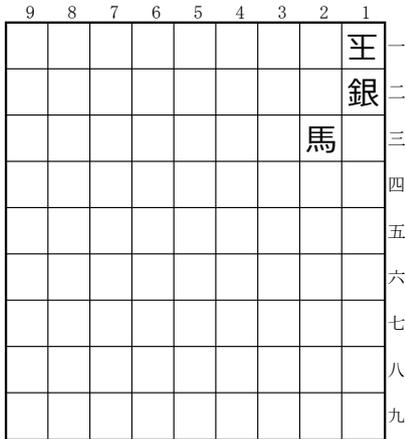
第5問 真T作(登場15回)
All-in-Shogi 協力詰 3手(2解)



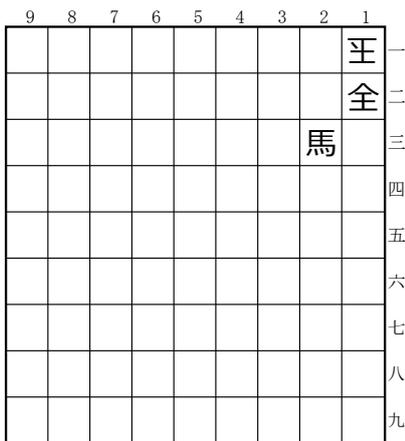
持駒銀

【解答】

22銀 v21銀生 12銀生 まで3手
22銀 v13銀成 12成銀 まで3手
(詰め上がり図1)



(詰め上がり図2)



【作者コメント】

生と成で経路が異なります。
2解で初手が同じなのは面白くないので、初手は省いて2手の方がいいかもしれません。

【担当者コメント】

★まずは詰め上がりの想定から。23馬 22銀のような形だと、最終手に v33銀といったように、3筋に銀を逃してしまう手が考えられます。
★ということで、12銀生までの形が有力な候補です。しかし問題点が1つだけ。最終手 12銀生までとすると、v21銀生と逃れる手があります。
★……ということは逆に、2手目の局面が 21銀の状態であれば、そこからの3手目 12銀生で詰むということ！こうすれば4手目に、2手目に戻してしまう v21銀生を指せません。
★なら v21銀成とすれば、2手目と違う局面では？……残念、それは王手がかかったままです。
★12成銀までの形も同様です。2手目にあらかじめ 13成銀の形を作っておけば、3手目 12成銀に対して v13成銀と逃れることができません。
★「王手回避として想定される4手目の局面を、あらかじめ2手目ですべて出してしまふことで詰ませる。」 All-in-Shogiらしい非常に独特な考え方ですが、この作品展を機に、徐々にでも身につけていきたい感覚です。

【短評】

荻原和彦—「21銀→12銀」または「13全→12全」を決め手にすれば王手を外せず詰み。
神無七郎—銀を逃がされないよう、2手余分に手間を掛ける。ミニ銀鋸の解が楽しい。
占魚亭—銀の成生。2手目の選択。
るかなん—逆流防止の攻方不成と逆流防止の受方成の好対比。
変寝夢—(銀生解へ)これは第一感。
(銀成解へ)年賀詰で使った収束3手。結構便利ですが、これを使った余詰にも悩まされる事があるでしょう。
たくぼん—生の方は初手 12銀でもいけると思ったら3手目が反則でした
神在月生—さあ次は 成るや成らぬや 二者二様
羽毛布団—成と不成りで経由地点の違いが出てくるの面白いです！
はせがわ ゆ—きれい。

第6問 springs 作(登場23回)

All-in-Shogi 協力詰 6手

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

持駒なし

【解答】

26玉 27金 28v金

17金 18v金 17v玉 まで6手

(詰め上がり図)

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

持駒なし

【担当者コメント】

★初手は 26 玉一択。さてどのように追いかけるのかですが……。

★そもそも、詰め上がりはどこになるのでしょうか。持駒もないし、合駒も出ない。となると、初形と同じ形で頭金までの詰みという形しか考えられません。

★つまり、最終手は 29 金の局面からの 18 金？いいえ、それは最終手に対して 26 玉と逃げられます。

★ここで、前問と同様の考え方をしてみましょう。「王手回避として想定される 7 手目の局面を、あらかじめ 5 手目ですべて出してしまふことで詰ませる。」つまり、7 手目 26 玉の局面を 5 手目の局面として考えると、最終手(6 手目)は……v17 玉！

★この最終手、および 5 手目の局面が見えたら、あとはその局面を目指していだけ。All-in-Shogiらしい手が随所に入ってくるので決して簡単ではないですが、6 手という短手数なので、ある程度しらみつぶしで考えても何とかなるのではないのでしょうか。

るかなん一初手 1 択ということは初形が一番詰みやすい。

★これは目からウロコな発想でした。この後にも同様な問題がいくつか出てきますが、それに限らず All-in-Shogi の解図に役立つコツかもしれません。

【短評】

荻原和彦—金のルントラウフ。出題図に戻して詰み。

神無七郎—金の舞で初形に戻すとなぜか詰んでいる。「1」から「1」への立体曲詰が見事。

ただ、仕組み自体は青木裕一氏の作品と同じですね。

占魚亭—たのしい金繰り。

変寝夢—玉をメインに動かすのかと思ったら、金の方だった。

たくぼん—テンポを合わせるのがいい感じ

神在月生—玉と金 手を携えて 帰郷せり

羽毛布団—詰みの形がわかるのにどうやったら

出来るのか思いつくまでに時間かかりました

はせがわ ゆ—金の動きが楽しい。

★神無七郎さんの言う青木氏の作品とは以下のことです。

青木裕一／詰将棋パラダイス／2019 年 12 月

All-in-Shogi 協力白玉詰 6手

持駒：なし

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

持駒なし

作意:36王 25金 24v金 35金
34v金 35v王 まで6手

★近い構想は本作品展のこの後にも控えていますが、協力白玉詰でも同様の構想が可能ということでした。

★本作品展の他の問題についても、もし同様のことが協力白玉詰のようなことで実現できそうならば、ぜひ「フェアリー入門別館」の方へ。

第7問 springs 作(登場24回)
All-in-Shogi 協力詰 6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

【解答】

27v銀 26銀 37v銀
28銀 27v銀 18銀 まで6手
(詰め上がり図)

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

【担当者コメント】

★第6問が解ければ、こちらもおのずと理解できてくるのではないのでしょうか。

★初形から王手回避ができるのは v27 銀のみ。そして、詰め上がり図が初形と同じだろうという推測

は建てられると信じます。

★とすると、前問と同様に考えて、5手目の局面は27銀の形。そこから6手目18銀とすれば詰む？

★その通り。後は、目標とする局面を順算・逆算を組み合わせて考えていけば、おのずから手順が判明してくると思います。

★第6問は攻方金・受方玉の2枚によるルントラウフ。第7問は攻方銀1枚のルントラウフでした。おそらく第6問の方が、やっていることは高度なのですが、個人的な好みは第7問の方でした。

★皆さんの好みは、第6問と第7問のどちら？

【短評】

荻原和彦—全着手銀。好手順で出題図に戻して詰み。

神無七郎—見事な銀のヴァリエーション。双方の手番で動く銀はまるで中立駒を見ている気分。

占魚亭—たのしい銀繰り。

るかなん—こちらは銀の一人芝居。

変寝夢—チェスの方では2手目のような不可能局面はどう判断しているのだろうか？

たくぼん—楽しい銀のダンス

神在月生—銀の舞 玉呆然と釘付けにはせがわ ゆ—銀の動きが楽しい。

第8問 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
									八
									九

持駒角

【解答】

91角 82v飛成 12龍 まで3手

(詰め上がり図)

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

【担当者コメント】

★詰め上がりが両王手であることは簡単に看破できるでしょう。しかし、2手目・3手目の飛車の成生は限定できるのでしょうか？

★まずは、3手目の局面が12飛の場合を考えてみましょう。この時の手順は、91角 v82 飛生 12 飛生。これでは、4手目 v82 飛成とすれば、4手目の局面(82 龍配置)と2手目の局面(82 飛配置)は違うので、逃れとなります。

★次に、2手目は v82 飛生で3手目 12 飛成とした場合。これは4手目 v82 龍とすれば、4手目の局面(82 龍配置)と2手目の局面(82 飛配置)が違ってきて、逃れです。

★ということで、2手目にあらかじめ 82 龍と成っておくのが好手でした。これで受方は、最終手に対して v82 龍と押し戻すことができません。

★成生の比較が感覚的にややこしそうに思っレベル 4 としましたが、いかがだったでしょうか？レベル 3 でも良かったかもしれません。

【短評】

荻原和彦—82 に戻す着手を確実に反則にするため、2手目で成る。

神無七郎—これは①と同様、相手がバッテリーを組んでくれる両王手ですね。「成」忘れには要注意。

占魚亭—2手目生だと82に戻される。

るかなん—逆流防止の成は先に利かせておく。

変寝夢—この手の隅角は、中立駒のそれと意味づけは同じなんですよね。

たくぼん—不成だと82に戻れるんですね。勉強になります

神在月生—三本の糸から一つ 選びたり

羽毛布団—不成のケースとの違いに悩みまし

た！

はせがわ ゆ—82 に戻されないように。”

第9問 駒井めい作(登場15回)

All-in-Shogi 協力詰 4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

【解答】

v27 桂 18 歩 27 玉 v17 玉 まで 4手 (詰め上がり図)

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

【作者コメント】

取駒を設置して同一局面に戻す禁手を回避します。

基本的な原理は変寝夢作と同じ。

【担当者コメント】

★作者コメントで言及されている変寝夢氏の作品はこちらです。

一旦その作品の原理をチェックしておきましょう。

変寝夢作

WFP137 号/WFP 作品展 117-12

All-in-Shogi 協力詰 5 手

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

持駒 なし

★作意は v18 玉、27 玉、v17 玉、27 玉、v18 玉まで。

★もし初形に 18 香がなければ、v18 玉までの 1 手詰です。しかし初形に攻方 18 香があるために、受方は 2 手目に 27 玉と戻ることができるのです。

★初形と 2 手目の差は、攻方 18 香の有無でした。では、この「攻方 18 香」を、受先の問題にして初手に配置させることはできるのか？

★ということで、変寝夢作から本作へと話が戻ります。

★初形からいきなり想定するのは難しいのですが、18 歩を置いて、v17 玉までという詰め上がりが想像できたとします。すると、受先の初手を無視した仮想手順は以下になります。

XXX、18 歩【局面 A】、27 玉、v17 玉（前ページ詰め上がり図）まで。

【局面 A】(話がややこしくならないよう、持駒を非表示にしています。ご了承ください。)

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

★ところが、この手順には問題があります。肝心の最終手 v17 玉とした局面（前ページ詰め上がり図）は、2 手目 18 歩の【局面 A】と同一なので指せないのです。はて、それでは詰め上がりの想定自体が間違っていたのか……？

★解決策は、受先の初手にありました。受先なのに初手攻方の駒に手を付ける v27 桂！

★何が違うのかを見るために、今一度本作の作意を追ってみましょう。

v27 桂、18 歩【局面 B】、27 玉、v17 玉（前ページ詰め上がり図）まで。

【局面 B】

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

★【局面 B】と、前ページの（詰め上がり図）とを比較してください。初手に v27 桂と打つことで、【局面 B】と（詰め上がり図）との差異＝攻方 27 桂の存在が主張できるため、最終手 v17 玉が指せるのです！

★正直言うと、たった 4 手なのに非常にややこし

いと思います。

★4 手目の手(v17 玉)を指したいけれど、何もしなければ2手目の局面との差異が見出せず禁手になってしまう。それを回避するために、“攻方の取られ駒”を初手に設置し(v27 桂)、2手目と4手目の局面を強制的に異なるものにする。

★短くまとめるとこういうことでしょうか。何だか解説している自分まで不安になってきます。

★受先ルールは、その初手に主眼が置かれることが多いです。ただしそれは必然、受方の手に属する妙手でした。本作は、受先の初手が「攻方の手に属する妙手」であるという点で、非常に珍しいものであると断言します。All-in-Shogiの深遠な可能性を感じる作品だと思います。驚愕の傑作です。

【短評】

荻原和彦—さっきの局面には桂があったと詭弁を弄し実質的なルール破り。何たる不条理。

神無七郎—All-in-Shogi 版置歩詰。たった4手のできることに驚愕。

占魚亭—初手の効果抜群。これは上手い。

るかなん—逆流誘導の駒取りは盲点の中の更に盲点。これも☆5で良かったのでは。

変寝夢—取らせる筋があるのは、すぐわかったが中々初手には行き着かなかった。

たくぼん—1手前の局面に戻す手の'局面'が大事なんですね

神在月生—置き捨てで 同一回避 置き歩詰はせがわ ゆ—驚きました。そうか、違う局面になる。

第10問 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

【解答】

45v 玉 46 桂 58v 桂成 56 玉 57v 玉 まで5手

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

合駒を動かす。意味付けは退路封鎖です。

【担当者コメント】

★All-in-Shogiルールで、受方は攻方の駒にも手を付けられるので、玉が中段にいる形は詰め上がりがかかなり限られます。具体的には、両王手でもない限り詰むことはないと思われ(自信はありません。例外も十分考えられそう)。

★さて本作。前提として、中段での両王手の形が想定できるかというのが第一関門でした。v57 玉と飛び込ませる手がイメージできると「やったぜ！ピンゴだろ！」と叫びたくなるころなのですが…

★ただ56の地点からv57玉と飛び込むだけでは、どっこい58からの逃げ道が空いています。さてどうしたものか。

★真 T さんの代名詞とも言える「合駒を動かす」が、逃げ道を塞ぐ絶好手でした。46 桂と合駒したかと思いきや、即座に v58 桂成と動かしてしまう。これであつという間に、逃走経路に蓋をすることができました。以下は想定した通りの両王手を目指して大団円。

★All-in-Shogi を使うことで、「合駒を動かす」最短手数で、たった 1 手で可能なことがわかりました。初形も端正であり、完成品です。

【短評】

荻原和彦—最終手は▲v57 玉(実は両王手)と見て、58 を埋める手順を模索する。結果的には攻方不動のまま決着。

神無七郎—飛んで火(飛)に入る夏の虫(玉)。逃げ道を塞ぐ成桂発生の味付けが巧い。

占魚亭—4 手かけて 58 地点を塞ぐ。

るかなん—全ては最終手の奇妙な両王手のため。

変寝夢—57 玉の筋が見えてなんとかなった。ヒントがなかったら……

たくぼん—美しいという言葉が似合う作品

神在月生—詰棋では 見たことのない 両王手はせがわ ゆ—詰め上がりが見えませんでした。”

第 11 問 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
									三
							王		四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀

【解答】

41 馬 32v 銀 23v 玉 22 玉 31v 玉 まで 5 手

(詰め上がり図)

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

【担当者コメント】

★「フェアリー入門」には初登場の作者。WFP 初登場の Imitator 使用作品では、良い意味で初登場らしからぬ、重厚な構想を描いてくれました。

★一方こちらでは、非常にシンプルな形での登場。どんな世界を見せてくれるのか。

★5 手という短手数であり、ギリギリながら合駒を取るヒマはありません。馬+銀のみで詰ませる形を考えるのが良さそうです。

★初手から 32 馬 13 玉 22 銀 12 玉 v21 玉というような手順も、All-in-Shogi らしさを感じます。ただし残念、普通に 32 玉と馬を取られてしまいます。転倒者は 1 名ですが、他にもこの手順を考えた人はいることでしょう。

★作意は、2 手目が強烈な好手でした。馬の利きに v32 銀！！その心は、詰め上がりのように両王手を狙うことにありました。

★盤の端では、わざわざ両王手を狙わなくても詰む形になりえます。おそらく最初からある程度両王手を想定しない限り、初手と 2 手目のセットは出てこないのではないのでしょうか。簡素な形で食指は動くものの、意外な苦戦を強いられた解答者が多かったようです。今後の活躍も期待できますね。

【短評】

荻原和彦—冒頭 2 手で両王手を用意し、丁重に玉をご招待。遠路はるばるお越しいただき THE END。

神無七郎—合駒代わりの攻方銀をそのまま両王手に利用。銀と馬の両王手はとても新鮮。

占魚亭—玉は下段へ、ですね。2 手目が好手。

るかなん—重ね打たせの受けが強烈。そこから両王手への収束も無駄なくすっきり。

変寝夢—最終手が判らなかつた。11馬22銀23玉からの12玉までを意識しすぎたかな。作るのと解くのは、違うなあ

たくぼん—最初から最後まで独特の感覚が必要。かなり考えました

神在月生—無謀にも 飛んで火に入り 玉砕すはせがわ ゆ—これも詰め上がりが見えず。相当時間がかかりました。”

第12問 青木裕一作(登場4回)
All-in-Shogi 協力詰8手

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

持駒なし

【解答】

v29 金 38 金 17 玉 28 金

v29 金 v18 玉 27 玉 28 金 まで 8 手

(詰め上がり図)

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

持駒なし

【作者コメント】

いわゆる原型戻しです。

【担当者コメント】

★第6番・第7番と同様、詰め上がりが初形と同一局面というシリーズです。本質は第6番に近いですが、フィールドが少しだけ広い分、考える候補手が多いです。

★「最終手は 29 金 がまっすぐ上がって詰みそう」+「初手は v29 金 しかない」というように、個々の情報は集められるのですが、意外とそれらの情報が、1本の線で結ばれるまでが大変。

★2手目に38金と、斜めにヨロけるのが意外な好手でした。テンポを稼いでいるようなそうでないような、不思議な感覚を覚えます。

★自分が本作を解図した時は、色々とそれらしい手を試してみる根性型で解いていきました。もしかしたら、うまく論理的に考えて解答に到達することもできたのでしょうか。

【短評】

荻原和彦—スタート局面がゴール局面。受先のAll-in-Shogi とルントラウフは相性が良いらしい。
神無七郎—⑥⑦同様、初形がそのまま詰上り。手数が8手であるところに工夫を感じます。

占魚亭—6・7番と同様にパズル色が強い。
るかなん—19玉 29金の形もありそうで38v金があるから成立し得ない。拍子を合わせると結局初形に収束。

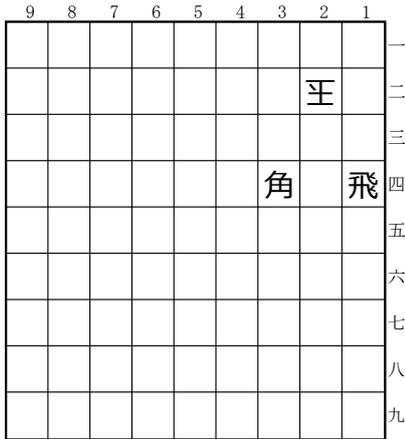
変寝夢—38金か。全くの盲点でした。
たくぼん—38金はちょっと意外な手でした。狭い中でのやり取りが楽しめる

神在月生—足跡をしかと残して 前進すはせがわ ゆ難しい。38回っていくのか—”

第 13 問 たくぼん作(登場 12 回)

All-in-Shogi 協力詰 3 手

(b) 34 角→34 香

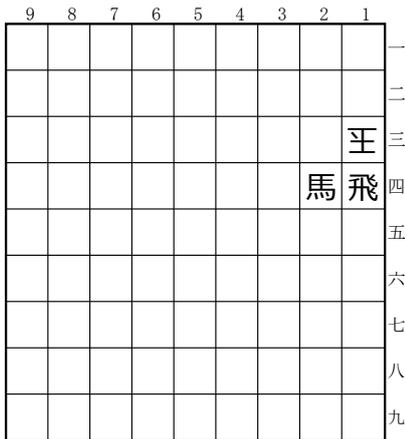


持駒 なし

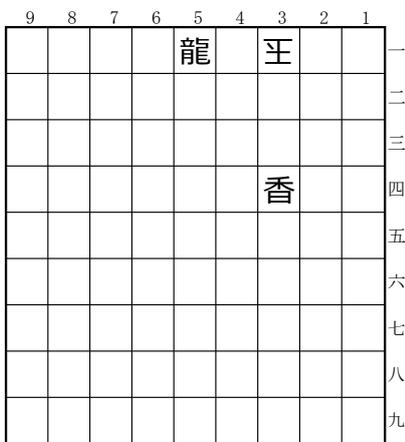
【解答】

a) 23 角成、v24 馬、v13 玉 まで 3 手

b) 11 飛成、v51 龍、v31 玉 まで 3 手
(詰め上がり図 a)



(詰め上がり図 b)



【作者コメント】

3 手詰ですので難しくはないと思いますが、いろい

ろな形の詰上りです。本命は b) の詰上りです

【担当者コメント】

★まずは(a)。自分は最初の印象で、本作品展の第 4 問のような形がボンヤリと想像できたので、割に早く解答に到達しました。

★さて、問題は(b)。おそらくですが、(a)を先に解いたがために、14 飛は不動のまま考え込んだ人が多いのではないかと、勝手な推測をします。

★14 飛はそのままで働きが大きいので、34 香が動く展開かと思い込んだらドツポにはまります。正解は、一度 11 飛成と潜り込んでからの v51 龍！

★3 手目 v31 玉と飛び込むことで、香+龍の十字型の両王手が見えるかどうかが本作のカギでした。

★WFP169 号の「Imitator 入門作品展」でも、たくぼんさんは(b)のような十字型の両王手(飛+龍)の形を出しています。WFP 作品展#143-9 では、上下で挟んだ両王手(飛+龍)の形を出しています。

★担当も、一時期不可能両王手にハマった時期がありました。「ありました」とは言っても、それ以降ずっと機会があれば狙ってはいますが。

★将棋は勿論詰将棋でも実現できず、フェアリーにだけその存在が許されている「不可能両王手」。その魅力は、思った以上に深遠なものかもしれません……。

【短評】

荻原和彦—(a)からの連想で「▲飛成～△v 龍～▲v 玉」の手順を想定し何とか詰みを発見できたものの、(b)単独の出題なら解けたかどうか。

神無七郎—玉自ら焦点に飛び込む両王手の 2 点セット。b)の「ちょうど良い距離だけ動く龍」の動きが絶妙です。

占魚亭—両王手×2。Imitator 使用作っぼい詰上り(笑)。

るかなん—大駒を短く使う a)の近接両王手が実に妖しい。

変寝夢—3 手だから、まあ大丈夫だろうと思いきやあえなく撃沈。(b)から読んだ方がよかったかな。

神在月生—a)飛車さんの 大きな動き 豪快に b)角さんの 小さな動き コミカルに

a)b)成りの後 遠ざかりしを 玉は追いはせがわ ゆー見慣れない両王手×2

第 14 問 るかなん作(登場 12 回)

All-in-Shogi 協力詰 4 手

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

持駒 なし

【解答】

v66 成銀 49 飛 89 角成 v98 馬 まで 4 手

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

主な失敗順

・両王手を狙う順(例:v66 角 68 銀 98 玉 78 飛 v79 飛 v99 玉)は v77 飛で逃れ。

「最終手玉以外の v 着手」というテーマを思いつき、実働1日の突貫工事。

両王手の紛れは狙ったものではなく、むしろ両王手が成立しないように腐心しました。

限りなく無意味に近い配置だらけですが、逆流防止の成に移動合を防ぐ限定打と応用範囲の広い手筋は拾えました。

【担当者コメント】

★飛角金銀が全部盤上に置かれたごっつい形。一体何が飛び出すのでしょうか。

★この形を見るだけで「ははあ、飛車の単独王手

で合利かずに狙うんだな」と思える人は玄人でしょう。9 段目に打てる飛角金銀が全て使われているので、フェアリーでもすかし詰が成立するケースがあるというわけです。

★両王手も狙えそうなので、一応手順だけ見ておきましょう。初手は v66 角として、入手した飛車+66 角で両王手ができそうです。

★以下 68 銀、98 玉、78 飛、v79 飛、v99 玉とすれば、66 角+79 飛の両王手が決まったように見えます。が、v77 飛と閉ざしてしまう手があって逃れです。

★初手は v66 成銀と、成銀の方で飛車を取るのが正解。そのココロは、後に 98 の地点を埋めるべく、56 角の利きを通すため。

★2 手目も油断禁物です。まず 2 手目の 49 飛。79~59 に飛車を打ってしまうと、作意通り進んで最後の v98 馬に対して、v78 飛といったような手で逃れてしまいます。とって 39~19 に飛車を打ってしまうと、今度は最後の v98 馬に対して v49 金といった手で逃れてしまいます。48~18 の不思議な攻方金配置は、このような意味付けがあったのでした。

★3 手目もまだ油断禁物です。3 手目 89 角生とすると、4 手目 v98 角生に対して 89 角成、4 手目 v98 角成に対して 89 馬とすれば、3 手目・5 手目の局面が同一でない主張ができて、逃れになります。3 手目の角成限定のカラクリは、本作品展の第 8 番が参考になるでしょう。

★最終手 v98 馬に対して、89 馬と戻ることにはできません。3 手目と同一局面になってしまうからです。

★All-in-Shogi 独特の考え方が、初形から詰め上がりまで隙間なく詰まっています。「フェアリー入門」のラスボスとして相応しい、全ての総復習に適した作品だったと言えるでしょう。

【短評】

荻原和彦—辛辣な終手。唯一の逃げ道が潰れ、9 段目に打てる合駒は品切れ、頼みの綱は移動合だが局面復元の反則と来た。信じ難い大頓死に絶句。

神無七郎—最終手で動かす受方駒が玉ではなく、移動合が出来そうで出来ない詰上りは新鮮。いきなり駒取らせから入る初手も異筋。入門向きとは言えませんが、とても個性的な作品です。

占魚亭—石二鳥の初手。

るかなん—独自路線そのものは狙い通りでしたが、まさかトリを飾るとは…

ここまでで最終手 v 玉や両王手の詰上をじっくり鑑賞していると、かえって苦戦するかもしれません。変寝夢—初手が意外だったが、妙手感はなかった。

たくぼん—いや～面白い順でした。39 以遠だと金引があるのがミソですね

神在月生—もどかしや 実現できぬ 四九飛はせがわ ゆわざわざ角筋を通す。

総評

荻原和彦—楽しく取り組めた。All-in-Shogi の特性ゆえか、エスプリの利いたスパイシーな作が多い印象。9 番、11 番、14 番などが私好み。

★今回作図してみて思いましたが、All-in-Shogi には判明していない手筋がまだまだ眠っていそうだと感じました。本作品展でまた新しい筋を見つけたという方は、ぜひ「フェアリー入門別館」へ！

神無七郎—今回、個人的に注目していたのは両王手のパターン。All-in-Shogi には「1 手前の局面に戻す着手は禁手」という逆流防止の規定がないと成立しない両王手と、なくても成立する両王手があります。後者は登場しなかったのですが、もし次回があったらそういう作も見たいです。

★後者のような両王手について、念のために本人に確認しました。例えば次図のようなものを想定していたそうです。

All-in-Shogi 協力詰 1 手

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

作意 v52 玉 まで。

★何とビックリ八重王手。

★個人的には、駒を戻せない普通の両王手(桂+香のような)を想像していたのですが、上図のように「玉に攻方の駒を取らせつつ両王手を掛ける」というパターンもあるということでした。

変寝夢—このルールは 1 手戻し禁ルールの設定がキモ。なんでもあり感がたまらない。不可能局面とかお堅い話はなしってということで w。

★今までの感覚とあまりに違うので、慣れるまでが大変だと思いますが、癖になりそうな気持ちはわかったような気がします。

たくぼん—いろいろな手筋が勉強できて役立ちますね

★まだまだ自分たちが把握していない筋が出てきそうです。キルケ・アンチキルケのように、息長く続いていくルールではないかと感じています。

神在月生—オールイン 入門史上 超難度

★感覚が今まで扱ったルールのどれとも違うので、本当の意味で「慣れた」という感覚は生涯持てないかもしれません。逆に言えば、常に新鮮な気持ちで臨むワクワク感もあると言えるでしょうか。

第2回 フェアリー入門別館 出題

担当:伊達 悠

フェアリー入門別館 第2回の出題です。
第2回にして早くも、ANOTHER 判定をした作品の登場です。
当然の如くの複合ルール of 嵐・紛れの森を抜けて、はたして全問正解が出るのでしょうか。

《出題順について》

手数順での出題です。「フェアリー入門」とは違って、難易度順ではありませんのでご注意ください。

《「想定難易度」について》

原則、担当は投稿の時にガチ解図の時間をある程度設け、一定時間経過で投稿者からの解答を見ます。その時の自分の主観で、「想定難易度」を5段階設定しています。「フェアリー入門」とは別の設定なので、ご注意ください。

【NORMAL】……「フェアリー入門」★1~3レベル

【HARD】……「フェアリー入門」★4レベル

【VERY HARD】……「フェアリー入門」★5レベル

【EXTREME】……それ以上の難しさ

【ANOTHER】……人間に解けるのか？

《ヒント等について》

「フェアリー入門」では解答者フレンドリーを目指すため、出題図直下にヒントを提示していました。それと違って別館では、ヒントは出題図一覧の後にまとめて提示しています。作問者とのガチンコ勝負を挑みたい方はヒント無しで挑むのも一興でしょう。

《ルール確認》

【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) 白玉を取らせる手は反則

【二玉詰】または【多玉詰】

複数の玉を使用する。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

【受先】

受方から指し始める。

【ステイルメイト】

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

《解答締切》

2023年5月15日(月)

《解答先》

メール:伊達 悠

(ydate_burning_beach ■ yahoo.co.jp) ■ →@に変更

件名に「解答」の語句を含むようにしてください。

《作品一覧》

第1番 占魚亭作

点鏡 All-in-Shogi 二玉協力詰 4手(受先)

持駒 飛角2

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

持駒 飛

第2番 占魚亭作

多玉協力自玉スタイルメイト 6手

持駒：飛

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

持駒 飛

第3番 駒井めい作

ライフル協力詰 6手(受先)

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

持駒 なし

第4番 神無七郎作

All-in-Shogi ライフル協力詰 91手

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

持駒 なし

第5番 真T作

禁欲協力自玉スタイルメイト 144手

持駒：なし

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

持駒 金38銀4桂11香6歩13

【補足事項】

- 第2番占魚亭作
47桂・57桂・67桂は全て桂王(成ると成桂の動き)
- 第3番駒井めい作
12城は、チェスの Rook の動き(成れない)
- 第1番+第2番+第5番は非標準駒数

《想定難易度》

- 1番占魚亭作:VERY HARD
- 2番占魚亭作:VERY HARD
- 3番駒井めい作:NORMAL
- 4番神無七郎作:VERY HARD
- 5番真T作:ANOTHER

《各題ヒント等》

第 1 番: 占魚亭作

○該当「フェアリー入門」課題:
多玉協力詰(第 7 回)
○「入門」不掲載理由:
他ルールとの複合。
○ヒント等
受先条件です。一方の玉だけを詰ませることに集中する方が良いかもしれません。具体的には 61 の方。
それと、手数的に使わない駒があると違和感を覚えるかもしれません。実際、バランスを整えるための駒です。

第 2 番: 占魚亭作

○該当「フェアリー入門」課題:
多玉協力詰(第 7 回)
○「入門」不掲載理由:
他ルールとの複合。
○ヒント等
持ち駒制限にご注意ください。
47 桂王と 67 桂王は、成ってもそのロイヤル属性は失わないことにご注意ください。
57 桂王は不動のままスタイルメイトになります。Imitator を、都合の良いタイミングで都合の良い位置に持って行けば、飛車を取ったと同時にスタイルメイト形になりそうですね……。

第 3 番: 駒井めい作

○該当「フェアリー入門」課題:
ライフル協力詰(第 14 回)
○「入門」不掲載理由:
チェス駒(Rook)使用。
○ヒント等
「フェアリー入門」第 14 回を復習すれば、「もしかしてこの詰め上がりか……？」と看破できるはず。とすれば、初手はあの駒をどこに打てば良いのでしょうか？

第 4 番: 神無七郎作

○該当「フェアリー入門」課題:
ライフル協力詰(第 14 回)
○「入門」不掲載理由:
他ルールとの複合。
○ヒント等
実はライフル要素は 1 手だけ。All-in-Shogi の考えをした方が、早く解けると思います。
合駒は出てこず、ライフルルールのために駒を取ることもしないという意味で、以外と手は限られています。
作者からの大きめヒントを追加するならば、「攻方に邪魔駒が 1 枚あります」。

第 5 番: 真 T 作

○該当「フェアリー入門」課題:
禁欲協力詰(第 13 回)
○「入門」不掲載理由:
協力自玉スタイルメイトルールのため。
○ヒント等
攻方の持駒は 72 枚。そして協力自玉スタイルメイトルールで手数は 144 手。かけ算をすれば、つまりどうということかはわかるでしょう。ただし、禁欲ルールのために手順が限定されています。
序にも強烈的な紛れがあるのでかなり気をつけながら、駒の塊を作っていきます。塊は 1 サイクル 16 手で 1 歩前進します。

「フェアリー入門」と同様、
「フェアリー入門別館」の作品募集も行います。

【第3回フェアリー入門別館 作品募集】

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

【投稿の方法】

以下のテンプレートを参考にしてください。

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

《ルール名・手数》

ルール名と手数をお書きください。

【条件】

他ルールとの組み合わせ・フェアリー駒使用・非
標準駒数など、何でもあり。

《図面》

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

《作意手順》

作意手順をお書きください。

《狙い・作者コメント等》

作品の狙い・またそれに限らず作品に添える一言
などがあればお書きください。

【投稿先】

「フェアリー入門」と同様。

【投稿締切】

随時開催とするため、特に締切は設けません。

【2022/4/20 現在の在庫】

3作。基本的には、5題集まり次第で開催する予
定です。

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

【過去の「フェアリー入門」提示課題】

回数	課題	W FP号数
#1	協力詰	出題163号
#2	受先協力詰	出題164号
#3	協力白玉詰	出題165号
#4	打歩協力詰	出題166号
#5	連続協力詰	出題167号
#6	強欲協力詰	出題168号
#7	多玉協力詰	出題169号
#8	非王手協力詰	出題170号
#9	と×協力詰	出題171号
#10	透明駒	出題172号
#11	駒余り禁 ・限定協力詰	出題173号
#12	最悪詰	出題174号
#13	禁欲協力詰	出題175号
#14	ライフル協力詰	出題176号
#15	A II-in-Shog 協力詰	出題177号
#16	と×協力詰	出題178号

「フェアリー入門別館」への投稿の際、
第何回のフェアリー入門課題に関するものかとい
うことも書いてもらえると有難いです。

推理将棋第161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161回出題です。はじめての方は どんな将棋だったの？

- 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2023年5月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第161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。

手数を基本にして難易度を分けると実感する難易度と差異が生じることがあるので、今回は担当の感覚による独断で9手を中級、10手を初級にしました。

11手の方が中級かもしれません。というのも11手は過去に類作があるからです。一方、9手は初の詰み形のはずなので難しい気がします。

とりあえず、初級は、けいたんさんの10手作、中級はミニベロさんの9手作、上級は担当の11手作としました。

■ 本出題

161-1 初級 けいたん作
玉の斜め後ろの3筋の駒 10手

最終手が玉の斜め後ろなので少なくとも先手玉は8段目、もしかすると7段目？

161-2 中級 ミニベロ作
コンプライアンス？ 9手

今回の合法手問題は合法手の数が少ないケースです。合法手を少なくするには...

161-3 上級 Pontamon 作
駒台に7枚 11手

駒を取れない初手と2手目を除くと、残り9手中の7手が駒取りになります。

■ 中間ヒント (4月26日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント 5月3日頃 Pontamon)

161-1 初級 けいたん 作
玉の斜め後ろの3筋の駒 10手

「10手で詰みか」

「棋譜上角打の手があるね」

「とどめは玉の斜め後ろの3筋の駒を取る手だな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 10手で詰み
- ・ 棋譜上角打の手がある
- ・ とどめは玉の斜め後ろの3筋の駒を取る手

161-2 中級 ミニベロ 作
コンプライアンス？ 9手

「最近の将棋はコンプライアンスにうるさいね」

「最近も何も、将棋なんだからルールは守らなくちゃ」

「ウン、そのルール上指せる手が6手しかない局面が2回もあったんだ」

「今流行りの合法手戦法だな」

「9手で詰んだけど、端の手が2回あったね」

「まさか、大駒の隣に着手したとか、成る手がなかったとか・・・」

「その通り。どうして知ってるの?!」

「それはさっきの私の将棋！」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手詰
- ・ 合法手が6手しかない局面が2回あった
- ・ 大駒の隣に着手があった
- ・ 端の手が2回
- ・ 成る手無し

1 6 1-3 上級 Pontamon 作
駒台に7枚 1 1手

「早指し練習の10秒将棋は二人とも随分忙しそうだったね」
 「不成の手が無かったから駒を裏返さないといけないし、先後で4手連続の歩取りもあって、相手の駒を駒台に置いてから盤上の手を指したからね」
 「結果はどうだったの？」
 「11手で詰んだんだけど、終局時に駒台には7枚の駒があり、6枚は歩だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・先後で4手連続の歩取りがあった
- ・終局時、駒台には7枚の駒があり、6枚は歩
- ・不成なし

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。

空きスペースコラム

8つのサイコロ (解答編その1) / 神無太郎

知り合い(山田正昭さん)の解答例を列挙します。

まずはmが偶数の場合から。

8

		2	2				
		2	2				
1	3	1	3	1	3	1	3
3	1	3	1	3	1	3	1
				2	2		
				2	2		

10

		2	3				
		3	2				
1	5	1	3	1	5	1	3
3	1	5	1	3	1	5	1
				2	3		
				3	2		

12

		3	3				
		3	3				
1	5	1	5	1	5	1	5
5	1	5	1	5	1	5	1
				3	3		
				3	3		

14

		2	5				
		5	2				
1	4	6	3	1	4	6	3
3	6	4	1	3	6	4	1
				2	5		
				5	2		

きれいですねえ。

(問題編は先月号)

推理将棋第159回解答

担当 Pontamon

第159回は13名から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

手数が9手なので中級にした159-2が一番易しかったようで、上級はいつも以上の難問だったようです。

159-1 初級 はなさかしろう 作
七五三 8手

「8手で詰んだみたいだけど、どんな将棋だった？」

「3、5、7手目は同一駒種の手で3手目と7手目は同一駒の手だったよ」

「七五三みたいだね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・8手で詰み
- ・3、5、7手目は同一駒種の手で3手目と7手目は同一駒の手

出題のことば (担当 Pontamon)

2枚ある駒種での3手だと、王手の時に玉はかわせないのが初王手での詰み？

作者ヒント

3、5、7手目が同一駒種で8手で詰む詰形は3通りあって、それぞれの「同一駒種」は共通です (はなさかしろう)

締め切り前ヒント

とどめは飛打ちなので初手は飛移動の手になります。

推理将棋159-1 解答

▲78 飛、△34 歩、▲68 金、△77 角成、▲48 金、△78 馬、▲58 金左、△69 飛 まで8手

(条件)

- ・8手で詰み
- ・3、5、7手目は同一駒種の手で3手目と7手目は同一駒の手 (3手目▲68 金、5手目▲48

金、7手目▲58 金左：▲68 金と▲58 金左は同一駒)

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

条件を整理すると、先手の初手以外の3手は全て同種の駒の手で、5手目の駒は3手目とは違う同種の駒とのことなので、初手以外は2枚ある駒の手なのが確定しています。もしかするとそれが畏で、9枚ある歩の着手かもしれないと思うのは過剰反応でしょう。

順に検討してみます。▲16 歩、▲18 香、▲98 香、▲17 香の順で1筋の香と9筋の香を条件に合わせて指すことはできませんが、金の羽根付きの居玉を詰ますことはできません。次に桂ですが、▲36 歩、△34 歩、▲37 桂、△77 角不成、▲同桂、△何か、▲35 桂とすれば先手の着手し条件はクリアできますが後手は角を取られてしまうので、6手目と8手目の2手だけで詰ますことはできません。となると、3、5、7手目に動く同種の駒は、銀か金になります。7手詰の形なら8手だと先手に余裕があるので、△48 角に最終手△53 銀の形を目指して、先手の銀は待ちの手を指してみたのが参考図の手順です。79の銀は3手目に▲68 銀として7手目に▲79 銀で元の場所に戻ります。39の右の銀は5手目に▲48 銀として後手に角不成で取らせて、とどめの△53 銀を打つ予定でしたが、△53 銀を打つ手が回ってこなくて失敗でした。

参考図：▲58 玉、△34 歩、▲68 銀、△66 角、▲48 銀、△57 角不成、▲79 銀、△48 角不成まで 8 手

参考図

後手の持駒：銀歩

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

持駒 なし

次は残る駒種の金の場合を検討します。片方の金を 2 回動かして、もう一方は 1 回だけなので、飛の横利きを遮る右金での▲38 金と左金は 57 地点まで上がって△57 角成で金を取らせてから△58 金の頭金で詰ます手順ができそうです。▲56 歩、△34 歩、▲68 金、△66 角、▲57 金、△同角成、▲38 金、△58 金で詰みになりますが、57 地点で金を取らせるタイミングの関係で、3 手目に▲68 金で 7 手目に▲57 金と指すことができませんでした。▲48 玉、△34 歩、▲78 金、△77 角不成、▲68 金、△同角成、▲38 金、△58 金の玉腹への金打ちでの詰み手順でも 5 手目の金の手は 3 手目の金を動かしているの条件をクリアできていません。

金を取って「とどめは金」の詰み形ではダメなんでしょうか？と言っても初手以外の先手着手は金の手なので金を取らずに銀を取ろうとしても上手く行きません。79 の銀のままだと△77 角不成、△88 角不成、△79 角不成の順なら最終手の 8 手目によやく銀を取れるだけです。初手を▲78 銀としても 4 手目の△77 角成のあと 6 手目に△78 馬で銀を取っても△77 角成が王手なので 3 手目か 5 手目に▲68 金としておくしかなく、▲58 金と寄ったとしても 8 段目に金が居る状態で△68 銀だと▲同金でダメです。

金以外にとどめに使えそうな駒は？飛がありました。初手で▲78 飛とすれば、△77 角成から△78 馬で飛を取ることができそうです。初手から▲78 飛、△34 歩、▲xx 金、△77 角成、▲xx 金、△78 馬、▲xx 金、△xx 飛の手順で詰ますことになりそうです。飛打ちは 78 の馬を支えにしての飛打ちですし、先手玉は 59 に居るので最終手は△69 飛で確定です。あとは 69 の金と 49 の金の処理になります。69 の金は 4 手目の△77 角成が王手にならないように 3 手目に▲68 金とすることになり、5 手目は別の金の手なので 49 の金を▲48 金と上がって、玉の退路を塞ぎます。7 手目の金の手は 68 の金を 58 へ寄って最終手の飛打ちに利きを残さず、かつ、玉の退路を塞ぐ▲58 金左になります。

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) 「157-1 (Pontamon さん作) へのオマージュです。パズルにとって難しさは諸刃の剣かと思いますが、8 手だったら難しくても良いかなあ…と、その一月半後、初手玉に惹かれて自らはまりそうになり、思い出せて助かった次第です…。」

■作者あるあるとは言えませんが、担当はよく自作手順を忘れます。

NAO さん「なるほどの初手 78 飛。8 手詰では金の手が多い印象があるが、「初手に(実質)金の手が指せず、3 手目に動いた金が取られてはいけない」制約があると結構悩ましい。」

■初手▲58 玉と指してみたくなる。

大塚康平さん「推理将棋に慣れていなかったため、初級でも難しかったです。非常に楽しめました。」

■今回は中級より初級の方が難しかったようです。解けた問題だけでも結構ですし、解けなかった問題の感想も大歓迎。

変寝夢さん「自作ソフトで解かせてみました。問題文は、実戦初形/非連続王手/手指定=5, 指定手数比較=同駒種:3/手指定=7, 指定手数比較=同駒種:5/条件一致回数指定=6, 2&4:>:1, 移動後の段=7|8|9/手数=8/%協力自玉で解図時間は9分21秒 思考局面数は4031636 不詰記憶局面889854 不詰ハッシュ衝突回数1084330 同一局面衝突回数3928で、8通りの詰みを発見。そこから人力で解を見つけました。」

■自作ソフトはVM2というソフトで、推理将棋のみならず様々なルールに対応されています。アップル用のプログラミング言語のSwiftで開発されています。5手目は3手目と同種駒、7手目は5手目と同種駒のように指定するみたい。

ミニベロさん「一見5手目の駒が取られ駒風。巧みな条件で、誰もが知っている8手が好作になった。」

■3手目と7手目が同じ駒なので、後手が取るなら5手目に動かした駒だと考え易い。

RINTAROさん「初級にしては難しい。3、5、7手目金に当たりを付けて解く。」

■左右の銀だと、元に戻るか7段目へ上がるくらいしかできそうにない。

飯山修さん「私の過去問DBでは8手で3、5、7手が同一駒種の作品は2作だけだった。3、7が同一駒はパラ28番。もう一つは3、5が同一なのでいずれ姉妹作で発表されると予想。」

■3、5が同一なのは、解説中の初手▲56歩や▲48玉の手順かな。

ほっとさん「解きやすくて良い。」

■中級よりこの初級の方が難しかったとの感想が多かったです。

中村丈志さん「金の運び方が難しかった。」

■解答手順の最終手△68金では▲同銀とされて不詰みでした。

諏訪冬葉さん「以前にも「金を3回動かす」はあったので覚えていました。」

■「金着手は3回だったが最終手は金ではなかった」の149-1でしょうか。

占魚亭さん「すぐに金とわかる条件。」

■その金を取って、とどめに使いたい誘惑が。

原岡望さん「玉を動かす余裕はないと気付いて解決」

■同種駒3回でもう一手残っている先手着手は玉ではありませんでした。

正解：11名

NAOさん はなさかしろうさん 大塚康平さん 変寝夢さん ミニベロさん RINTAROさん 飯山修さん ほっとさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん 原岡望さん

159-2 中級 ミニベロ 作

初手以外すべて王手

9手

「9手で詰んだか。9手で頭飛車は珍しい手筋だね」

「先手の「初手以外すべて王手」というのも珍しいけどね」

さて、どんな手順だったのでしょか。

(条件)

- ・9手詰
- ・先手は、初手以外すべて王手を掛けた
- ・頭飛車の手があった

出題のことば (担当 Pontamon)

頭金は手付金ではなく将棋では相手の玉頭への金の手のこと。となると頭飛車は？

作者ヒント

ほぼ瞬殺レベルなのでノーヒント (ミニベロ)

締め切り前ヒント

頭飛車は最終手ではなく3回目の王手の手。
先手は初手以外は王手するので飛を取る手でも王手です。

推理将棋 1 5 9-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△64歩、▲33角不成、△42飛、▲同角不成、△62玉、▲63飛、△52玉、▲53飛成 まで9手

(条件)

- ・9手詰
- ・先手は、初手以外すべて王手を掛けた(3手目▲33角不成、5手目▲42同角不成、7手目▲63飛、9手目▲53飛成)
- ・頭飛車の手があった(8手目△52玉ー9手目▲53飛成)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

ウィキペディアの「将棋用語一覧」によると「頭金」は「敵の玉頭へ金を打って詰む形」とかなり限定されています。推理将棋で「玉頭への金の手」だと、自玉でも相手の玉の玉頭でも良く、金を打つ手だけではなく金移動の手でも良いと解釈されています。さて、将棋用語に見当たらない「頭飛車」はどのような手なのでしょう？ウィキペディアは必ずしも正しいとは限りません。詰まなくても適の玉頭へ金の手を指すのが頭金だと認識されている人も多いと思います。出題のことばで「相手の玉頭への金の手のこと」と書いたせいも、作者からのコメ

ントでは『「頭飛車(頭金)は自玉でもいいですよ。』とのことなので、「玉頭への飛の手」と解釈するのが無難なので、まずは後手玉の玉頭へ後手の飛を指す場合を考えてみたのが参考図の手順です。後手は2手目に一旦△52飛と指して「頭飛車」を実現させてから、先手に飛を差し出す△42飛を指しています。2手目が頭飛車の手なので3手目の▲33角不成は王手になっていて、△42飛を▲同角不成で取る手も王手になっています。42の角と持ち駒の飛で後手玉を詰ますために7手目は5筋へ飛を打って最終手で▲53飛成で52の後手玉を詰めましたが、7手目の飛打ちの手は王手ではありませんでした。7手目の飛打ちで王手にするには▲52飛しかありませんが、後手玉は王手をかわすには△同玉や△同金で飛を取るしかないのので9手で詰めることはできません。7手目で飛を打って王手する以外の王手は▲51角不成ですが、△52玉や△72玉とされると最終手で飛を打っても詰みにはなりません。もし、6手目に△52玉とした場合だと7手目に▲82飛として△72金、▲同飛成として飛角サンドイッチの横型を目指しても71の銀が居るので詰みにはなりません。

参考図：▲76歩、△52飛、▲33角不成、△42飛、▲同角不成、△62玉、▲56飛、△52玉、▲53飛成 まで9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					王	角		皇		
三	歩	歩	歩	歩	龍	歩		歩	歩	
四										
五										
六				歩						
七	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	
八								飛		
九	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	

持駒 歩2

初手以外は先手は王手を続けるのは結構難しいようです。次は先手の飛を後手玉の玉頭へ

打つ場合を考えてみます。そのためには先手は飛を入手する必要がありますが、3手目の王手の▲33角不成からの△42飛、▲同角不成の王手の手順は替えが効かない必須手順のように思われます。5手目に飛を入手しましたが、失敗した参考図の手順の5手目と同じ局面になりそうな気がします。参考図では2手目に指した頭飛車の手を指しましたが、今回は2手目の手が確定していません。詰み形が▲42角に▲53飛成だとすると6手目は△62玉なので、頭飛車で王手するには63の歩が突かれている必要があります。ということで、初手から▲76歩、△64歩、▲33角不成、△42飛、▲同角不成、△62玉の時に▲63飛と飛を打って王手ことができました。続けて8手目から△52玉、▲53飛成で詰みになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「頭飛車(頭金)は自玉でもいいですよ。いろいろ都合があって。在庫がないので、大昔の初級啓蒙作。」

■出題のことばでは「(頭金は)相手の玉頭」と書いたのは担当の失敗でした。頭飛車は自玉と相手玉の両方で解説しました。

NAOさん「頭金9手詰と同様に、63に頭飛車のスペースを作る。」

■41の金を馬で取って、△64歩でスペースを作る協力を62の後手後手を▲63金で詰める形ですね。

はなさかしろうさん「2手目の64歩が推理将棋らしい準備の手で、玉の寄り道がいい感じですよ。」

■先手の連続王手条件のために2手目にしか突けない△64歩。頭飛車での詰みではありませんでした。

変寝夢さん「実戦初形/非連続王手/手指定=3&5&7&9,王手/手数=9/手指定=7,動かした駒の種類=飛@頭=v玉で、解図時間は2秒 思考

局面数は4669 不詰記憶局面 2263 不詰ハッシュ衝突回数 496 同一局面衝突回数 3でした。王手の縛りがあると、機械的にはかなりスピードアップします。」

■「飛@頭=v玉」は「飛の手 at 後手玉の頭」のような書き方なんですね。この書き方ができるVM2では「尻」とか「腹」とかも行ける仕様になっていそう。

RINTAROさん「こちらが初級でしょう。瞬殺でした。」

■初級の「8手だったら難しくても良いかなあ」、中級の「ほぼ瞬殺レベルなのでノーヒント」など、作者と解答者の方が難易度判定が正しいようです。

飯山修さん「同一手順はパラ74番で大駒の王手4回の1条件作でした。」

■2手目と4手目は手順前後が可能で同じ詰み上がりになりますが、過去作には同一手順しかないようです。

74番は初王手条件で手順を限定していましたが、本問は3手目と7手目が同一駒の条件でした。

ほっとさん「同一手順があったはずだが自力では見つけられず。」

■詰将棋パラダイス2010年5月号での74番でした。

中村丈志さん「6四歩は意外な2手目でした。」

■先手の連続王手条件が無ければ4手目での△64歩は可能でした。

諏訪冬葉さん「飛車がいるので序盤の攻防は自明。あとは打つ場所だけ。」

■▲76歩、△74歩、▲33角不成、△42飛、▲同角不成、△62玉、▲52飛、△63玉、▲51角不成では△同金でダメだし、頭飛車になっていない。飛の打ち場所がカギになりました。

た。

ベベ&ペペさん「連続王手は考えやすかったです。」

■ 3手目の王手はアレですしね。

占魚亭さん「理詰めで解ける易作。簡潔な問題文も良いですね。」

■ 出題中の第 160 回の中級と上級は問題文が長いし、条件も多いので覚えられないとの感想が出そう。

原岡望さん「歩突きの筋の選択で解決」

■ 5筋の△54歩だと、▲33角不成、△42飛、▲同角不成、△52玉、▲53飛での頭飛車ができますが、△62玉に▲52飛でも▲51角成でも△同金で失敗。7筋、5筋の歩突きがダメなので6筋が正解。

正解：12名

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

159-3 上級 NAO 作

他に指す手はいくらでもあったのに 13手

「手が広い局面でさんざん迷ったあげく大駒の手を指したら13手目に詰まされちゃった」

「棋譜を見せて。ふむ成る手が1回だけ、金頭の手が先手の1回だけか。」

なるほど君が迷った後手番の局面は選択肢が185通り以上もあったんだね。

他に指す手はいくらでもあったのに
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 13手で詰んだ
- ・ 後手は選択肢が185通り以上ある局面で大駒の手を指した
- ・ 金頭の手が先手の1回だけだった
- ・ 成る手が1回だけだった

出題のことば (担当 Pontamon)

156-2の9手作では8手目が88通り。本問は2倍超えの185通り以上とのことです。

作者ヒント

飛角の効きを増やしつつ、6,8,10手目に3種の駒を取ります。(NAO)

締め切り前ヒント

後手の持ち駒は香の他に飛角があり盤上の飛角と合わせて大駒4枚。12手目は飛の隣へ飛を打つ手。

余詰修正

会話修正：ふむ金頭の手が1回だけか。 ⇒ ふむ金頭の手が1回だけ、成る手が1回だけか。

条件追加：成る手が1回だけだった

余詰修正2

会話修正：ふむ金頭の手が1回だけ、成る手が1回だけか。 ⇒ ふむ成る手が1回だけ、金頭の手が先手の1回だけか。

条件変更：金頭の手が先手の1回だけだった

推理将棋 159-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△32金、▲33角成、△41玉、▲32馬、△同飛、▲72金、△99角不成、▲88飛、△同角不成、▲61金、△42飛打、▲51金打 まで13手

(条件)

- ・ 13手で詰んだ
- ・ 後手は選択肢が185通り以上ある局面で大駒の手を指した (12手目△42飛打：12手目の局面での合法手は187手)
- ・ 金頭の手が先手の1回だけだった (2手目△32金－3手目▲33角成)
- ・ 成る手が1回だけだった (3手目▲33角成、8手目△99角不成、10手目△88同角不成)

詰上がり図

後手の持駒：角香

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

持駒 歩

156-2の9手詰における後手の合法手が最多になったのは詰む直前の8手目での合法手88手でした。合法手を増やす手段としては、後手が△99角不成で香を持ち駒にすることで、空きマスへの駒打ちで合法手を稼ぐことと、2段目の駒を初期配置の飛だけにすることで飛の移動先を増やすことがメインでした。また、先手と後手で多くの駒を取るにより盤上の空きマスを増やすのが奥の手で、9手だとこのくらいしか出来なかったのですが、13手詰ともなると後手の手が2手増えているので合法手を増やすための手を他にも指せそうです。

まず思い付くのは、156-2では2段目の8地点への移動しか出来なかった飛ですが、7段目で飛不成の手を指せば、移動できる地点への成と不成の手があり一気に合法手倍増が可能です。6手目の△37飛不成のあと8手目の△38飛不成で飛の不成と成の手が増えそうですし、10手目に△99角不成で香を取ることもできます。しかし、この手順では3手目の▲33角不成を△同飛で取られてしまうので先手の攻めが途切れそうです。そこで一工夫したのが参考図の手順です。先手角を33地点で取られてしまうと攻めが続かないので、42地点で後手の銀を角で取ってから△同飛で角を取らせる手順です。先手は持ち駒になった銀を打って、61の金を取ってから12手目の△41飛で飛の利きが外れた時に▲52金の頭金で詰ます手順になっています。

参考図は11手目までの局面ですので、ここで12手目の後手の合法手を数えてみます。後手の飛が42ではなく32地点なら飛を動かす手が2段目だけでなく3筋で稼ぐことができたので飛は42地点なので2段目8地点と41地点合わせて9手が合法手になります。

△99角不成で香を取ったあと先手の▲88飛の協力により△88同角不成で後手は飛も持ち駒にできました。先手の協力が▲88銀なら後手の持ち駒は角、銀、香の3枚なので持ち駒の枚数は参考図の手順の飛、角、香と同じですが、香を79地点へ打つことができないので合法手は少なくなってしまいます。合法手を増やすなら▲88飛の協力が正解です。

盤上の駒や持ち駒を打つ手の合法手を整理してみると

- 玉:3
- 飛:55(移動9、打46)
- 角:64(成9、生9、打46)
- 金:3
- 銀:3
- 桂:1
- 香:47(移動2、打45)
- 歩:8

となり、合計は184通りでした。条件は185通り以上なので合法手が1手足りなくて失敗でした。

参考図

後手の持駒：飛角香

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

持駒 金歩

参考図：▲76歩、△42銀、▲33角不成、△31金、▲42角不成、△同飛、▲72銀、△99角不成、▲88飛、△同角不成、▲61銀不成まで11手で参考図。その後、△41飛、▲52金まで13手で詰み

99の香を角不成で取るだけではなく、参考図のように先手の角を取って後手の持ち駒を増やすという着想は良さそうです。参考図では先手は銀を取って攻めに使いましたが合法手が足りませんでしたので、今度は金の入手を目指してみます。初手から▲76歩、△32金、▲33角成とすれば次に32の金を取れますが3手目で王手が掛かっているため4手目からは△41玉、▲32馬、△同飛とします。参考図では後手の飛は42地点なのが残念でしたが、この手順だと飛は32地点でしかも後手の3筋の歩は切れているので飛は先手陣まで直射しており、飛の合法手が増えそうです。後手の角は99地点へ通っているため、次の手番では△99角不成です。7手目は持ち駒にした金を打って詰みを目指します。後手玉は41地点ですし42の飛があるので4筋に壁ができています。そこで9筋側から攻めるのが良さそうですが、持ち駒の金1枚だけでは力不足なので他の駒の入手を目指します。持ち駒の金を打って61の金を取れば、61の金を支えにして金打ちでの詰みを狙います。ただし、金頭の手は1回なので、3手目の▲33角成で金頭の手を指しているため、61の金を取りに行くための7手目は▲72金です。8手目からは△99角不成、▲88飛、△同角不成、▲61金と金を取った局面が12手目の後手番です。ここでの合法手の数はあとでゆっくり数えるとして、12手目の大駒の手のあとに持ち駒の金を打って詰ます必要があります。後手の大駒は盤上の32の飛と持ち駒の飛と角です。先手は61の金を支えにして13手目の金打ちで41の玉を詰める、つまり王手をしなければいけないので王手になる最終手は▲51金打しかありません。11手目を指した局面で▲51金打を加えてみると玉の退路として42地点があるのがわかります。となると12手目の大駒の手は玉の退路を塞ぐための42地点への大駒着手になります。△42角だと最終手の▲51金打を△同角で取ることができるのでダメです。△42飛と寄る手は玉の退路として32地点を空ける手なのでこれもダメ。したがって

12手目から△42飛打、▲51金打で詰みとなりました。

この作意順では、12手目の合法手の数は187通りになり、内訳は下記の通りです。

玉:2
飛:60(移動12、成1、生1、打46)
角:64(成9、生9、打46)
金:0
銀:5
桂:1
香:47(移動2、打45)
歩:8

【余詰について】

解説では3手目の▲33角不成の先手角を取ってしまうと攻めが続かないということでその先を読んでいませんでした。はなさかしろうさんから寄せられた余詰手順は下記の通りで、▲33角不成をそのまま取られても先手の飛を攻めに参加させ、後手は角、銀、香、歩の4枚を持ち駒にするという手順でした。12手目の合法手の数は185通り以上の条件を超える超正解の192通りとなっています。粗検、大変申し訳ありませんでした。

▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲38飛、△37飛成、▲28銀、△同龍、▲31角不成、△99角不成、▲32銀、△62角、▲41飛成まで13手

また、修正条件での余詰は、先手の飛を7筋から後手陣へ侵入させる手順で、詰み形としては上記の余詰と左右反転の形になります。12手目の合法手は186通りになります。

▲78飛、△34歩、▲68金、△77角不成、▲69玉、△68角不成、▲73飛不成、△79角不成、▲71飛不成、△88角不成、▲72銀、△42角、▲61飛成まで13手

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「本作は、156-2「後手の最多合法手」からインスパイアされ創作したも

のです。2手伸ばすと1枚持駒を増やせるが9手から2手だけ伸ばすのでは156-2の類似の手順となるので、それなら4手伸ばしたらどうなるか、検討してみました。結果、先手は攻駒の馬を手放す手順と飛角の位置調整でかなり手を稼げました。難易度はどうでしょうか。」

■正解率約54%なので難しかったようです。

はなさかしろうさん「面白い設問で予想以上に手が広く、熱中しました。11手目までの局面で非王手かつ後手が歩以外の3種類の持駒を持つ場合、後手が6手目以降先手陣で3種類調達する方法では180通りに届きませんでした。後手陣で先手の角(馬)を取れば後手陣内の準備に3手費やせるのが盲点で、飛角がベストポジションにぴったり納まる素晴らしい手順が出てきてしびれました。」

■超正解の合法手192通りの余詰連絡、ありがとうございました。

ミニベロさん「歩では稼げないので、取る手は早く捨てないと。先手の主力と思われる角を取らせる順も見えにくい。さらに「185通り以上」という条件も良く理解できない。合法手問題は面白いですね。立派な一つのジャンルになりました。」

■一の位が0か5がキリが良かったようです。きっちり187通りの条件だと余詰は出なかったのですが、185通り以上の条件だったので超正解が寄せられました。

RINTAROさん「最初は32飛から37飛不成38飛同飛不成の筋を考えていたが、歩を取っても180通りには遠く及ばない。飛を敵陣に不成で行くよりも、歩以外の3種類駒を取る方が大事だということは分かりましたが、その手段が分からない。中間ヒントも締め切り前ヒントも想定範囲内。唯一、「12手目は飛の隣へ飛を打つ手」が新しいヒント。32金から41玉に気付いたときに全てが氷解しました。」

■△32飛から△37飛不成で歩を取っても合法手を稼げないと即断してしまい余詰を出してしまいました。まさか後手が4枚取るとは。32金から41玉が見え難い序の手。

飯山修さん「角を差し出す手があるとは思わなかった。解けて成程。この解でやっと185超えなのに余詰があった事が信じられない」

■驚異の190通り超えがありました。粗検、申し訳ありませんでした。

ほっとさん「このテの作は数えるのに手間がかかって苦手。あまり流行ってほしくない条件設定ではある。」

■流行ってしまったのか詰パラで出題中ですね。ということで本問の解説は色々と広げ過ぎないように手加減しました。

諏訪冬葉さん「最終ヒントから馬捨てがわかったので、手順前後が発生しない方法を裏読みしました。合法手の数は数えていません。」

■12手目の合法手を数えると187通りになります、空きマスの数は双方の持ち駒の数を41に足せばOK(最初の頃は1マスずつ数えてました)

原岡望さん「降参です。185通りにするには飛車頭の歩を食いちぎるのだと思いますが76歩32飛 33角 では4手目駒取になってしまうし、他に思わしい手が見つかりません」

■飛車頭の歩を食いちぎる先手の協力手は考えてしまいますね。正解は序を工夫して32への一回移動でした。

正解：6名

NAOさん はなさかしろうさん ミニベロさん RINTAROさん ほっとさん 諏訪冬葉さん

(総評)

変寝夢さん「思考局面数だけ見ると。2番が初級のように見えますね。」

8つのサイコロ（解答編その2）／神無太郎

続いてmが奇数の場合。

9

		3	1				
		2	3				
2	3	1	5	1	2	3	1
1	3	2	1	5	1	3	2
				3	2		
				1	3		

11

		2	2				
		2	5				
1	6	4	1	3	3	1	3
3	1	3	3	1	4	6	1
				5	2		
				2	2		

13

		1	3				
		6	3				
5	4	2	5	1	5	1	3
3	1	5	1	5	2	4	5
				3	6		
				3	1		

mが偶数の場合に比べて、規則性は若干落ちますが、それでも十分きれいな解になっています。山田さんのセンスを感じます。

解いてみての山田さんの感想

mが14に近づくほど自由度が増えますが、手が広がってかえって難しいように思います。

（問題編は先月号）

■正解者数でも中級が最多でした。

ミニベロさん「上級は遊べましたね。カウント間違いしてるかも。」

■カウントは合っていました、まさか、上級も暗算ですか!?

RINTAROさん「3が難問でした。」

■合法手を増やすための理屈は分かっていますが...。

飯山修さん「3月号パラに選択肢400の問題が出てましたね。」

■18手で400通り以上の作品ですね。399通り1図、398通りを2図見つけましたが、担当コメントの397通りが今のところ見つからず。数え間違いかな。

ほっとさん「またも最終ヒント待ちに。」

■第160回は3月中に解いちゃいましょう。

ベベ&ペペさん「この冬は雪が多かったです。ようやく春めいてきました。」

■桜の開花予想日が前倒しになりましたね。この結果稿が出る頃には神戸も咲き始めていることでしょう。

占魚亭さん「今回も上級は降参です。」

■第160回は全問解答できると期待してま

す。

 推理将棋第159回出題全解答者： 13名
 NAOさん はなさかしろうさん 大塚康平さん
 変寝夢さん ミニベロさん RINTAROさん
 飯山修さん ほっとさん 中村丈志さん
 諏訪冬葉さん ベベ&ペペさん 占魚亭さん
 原岡望さん

協力詰・協力自玉詰 解付き #11

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。今回は協力自玉詰の出題は無しで、協力詰を1作出題します。

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2023年5月15日（月）

〔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。

■ 11-1 駒井めい

協力詰 4手（受先）

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

持駒 銀

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

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

【創作課題】

邪魔駒を消去する協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

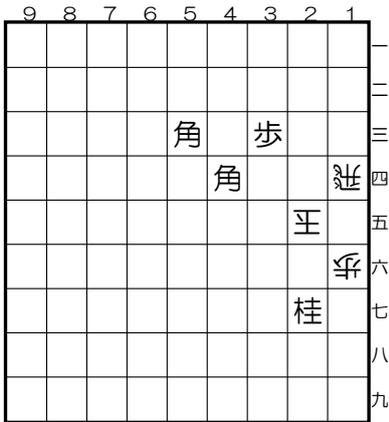
邪魔駒消去は普通の詰将棋において作例が非常に多い手筋です。フェアリールール（変則ルール）の下では、どのような表現が可能になるのでしょうか？

フェアリー詰将棋の面白さの本質を考えることになるので、意外に奥深い課題かと思えます。是非挑戦してみてください。

解答・解説

■ 11-1 駒井めい

協力詰 4手 (受先)



持駒 銀

【解答】

44飛 14銀 同飛 35角成 迄4手

詰上図



【解説】

初形で攻方44角がいなければ、攻方が35角成と指して詰み。二枚の角が連結していて強力そうですが、攻方44角は邪魔駒で、盤上にいない方が良い駒なのです。

本作は協力詰なので、受方は詰まないように抵抗するのではなく、詰むように協力します。受方の協力で攻方44角を退かすか、盤上から消去できれば解決します。受方から指し始めるわけですが、初手は何を指せばよいでしょうか。

受方が初手24玉と指して、33角成 25玉と一枚の攻方角を退かすことができれば、4手目35角成迄。しかし、攻方33歩が邪魔で3手目33角成が指せません。

初手は44飛が正解。受方飛で邪魔な攻方角を取ってしまえばよいのです。ただ、受方飛は14の地点にいて、玉の逃げ道を封鎖する役割を担っていました。更に、受方飛が44の地点に移動したことで、攻方53角が35角成と移動するのを妨げています。44の地点に動かした受方飛を14の地点に戻す必要があります。

そこで2手目14銀と持駒の銀を捨てます。3手目同飛と取らせれば、4手目に待望の35角成が実現して詰め上がり。

本作は受方が攻方の邪魔駒を消去します。受方は自身の玉を詰ましてもらうために、攻方の戦力を削ぐという一見不思議なことが起こります。邪魔駒消去は普通の詰将棋において作例が非常に多い手筋ですが、協力詰らしく表現した作品です。

今月の手筋 (解答)

解答

21歩成 同-22と 同-32香生 21玉
22歩 11玉 21歩成 まで 7手

2手目「同-22と」が「両応手」。
Take&Makeは駒取りの後に駒が移動するルールなので、両王手に対し逃げない応手が可能な場合がある。
21歩成に対して同玉は、その後玉がどこに移動しても王手を避けられないため不可。3手目に香を32に移動することで、再度の21歩成を取れないようにするのもポイント。
キルケのような駒取り後に移動が伴うルールや、獅子やLocustのように駒取りと移動ができる駒、性能変化ルールでも「両応手」は実現できる。

適用分野
2手指し系ルール、性能変化ルール

関連項目 多重応手

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 (■を@に)

投稿、お待ちしております。

解答は最終手と手数だけでOKです
(なるべく感想も)

松下拓矢作

協力白玉詰 10手

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

持駒 銀

解答送り先：

TETSUさん omochabako@nifty.com

締切：2023年4月末

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。

白玉、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、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が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（再掲）

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2022は2022年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

【投票宛先】

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

【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します。

2023年4月20日現在

投票数・・・0

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4月30日(日)

カピタン展示室 No. 35

協力自玉詰 1 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2023年5月10日(水)

推理将棋第 161 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2023年5月15日(月)

第 150 回 WFP 作品展

フェアリー作品 10 題

フェアリー入門 (と×協力詰)

と×協力詰 題

第 2 回フェアリー別館

フェアリー作品 5 題

《解答先》メール：伊達 悠

2023年6月15日(木)

第 151 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

強欲な世界 PART12

強欲協力詰 10 題

作品募集一覧

フェアリー入門 (キルケ協力詰)

投稿締切：2023 年 5 月 15 日 (月)

第 3 回フェアリー別館 (随時)

投稿先：伊達悠

(ydate_burning_beach■yahoo.co.jp) ■→@
に変更

(詳細は P58 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 5 月 15 日 (月)

[投稿先]

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai_Tsume

(詳細は P 75 参照)

Fairy of the Forest #74

(担当：酒井博久)

[投稿締切] 2023 年 5 月 15 日 (水)

(詳細は WFP177 号 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 P77)

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 P78)

【お知らせ 馬屋原剛】

第 2 回最後の 1 ピース作品展の結果稿ですが、馬屋原の体調不良のため掲載が遅れます。体調が回復次第執筆しますのでどうかお待ちいただければと思います。ご迷惑をおかけしますが、よろしくお祈いします。

2023 年 第 178 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和五年四月号

令和五年四月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp