



## 第181号

### 今月のフェアリー詰将棋

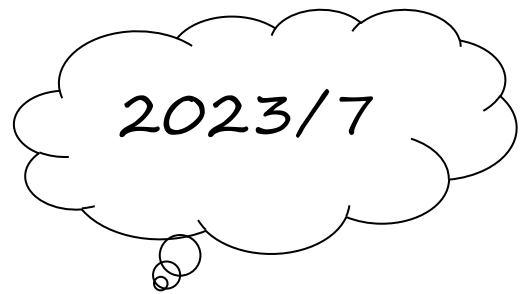
- ・ 第152回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第153回 WFP 作品展
- ・ 第5回フェアリー短編コンクール(占魚亭)
- ・ 第17回フェアリー入門(キルケ協力詰)
- ・ 推理将棋第164回出題

### 結果発表

- ・ 推理将棋第162回出題
- ・ 第16回フェアリー入門(と×協力詰)
- ・ 第2回フェアリー入門別館
- ・ 第2回最後の1ピース作品展(馬屋原剛)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#14(駒井めい)

### 読み物

- ・ 実験室の悲劇(第19回)(占魚亭)
- ・ 絨毯爆撃結果報告裸玉+IM協力詰その4(springs)
- ・ 透明駒コンクール投稿募集(上谷直希)
- ・ 興味ある問題 1.2(問題編/解答編)(神無太郎)
- ・ 第36回詰将棋全国大会(神無太郎)
- ・ 第1回フェアリー杯作品紹介(駒井めい)
- ・ 詰将棋メーカー好作選(占魚亭・駒井めい)
- ・ 今月の手筋(埋駒)



## はじめに



(風さんの写真です)

## 詰将棋全国大会

令和5年7月17日(祝)に桑名市にて詰将棋全国大会が開催されました。実に4年ぶりの開催となりました。

私としましては七條賞を頂いたこともあり、バドミントンの試合とも被っておらず参加したいと思っておりましたが、17日前後のスケジュールがタイトすぎました。

- 15日(土) 装飾組合の事業準備で松山市
- 16日(日) 装飾組合の事業で松山市
- 17日(月) 一応仕事
- 18日(火) 装飾組合関連団体の総会で松山市

さすがに17日に日帰りで桑名は無理と判断せざるを得ませんでした。当日は仕事場のパソコンでWEB配信を見てました。

フェアリー関連も何人か参加されてましたね。ちなみに私の住んでいる四国の方はいなかったようです。さすがに翌日仕事では皆さん厳しかったのでしょう。

来年は参加できたらいいなとは思いますが果たしてどうなりますやら・・・

たくぼん

## 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

## 読み物

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

## 感想

第181号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

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

---

## 協力いただいている方々のHPアドレス

\*ご協力感謝します

### 妖精都市

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

### 詰将棋メモ

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

### 詰将棋おもちゃ箱

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

### Onsite Fairy Mate

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

### K.Komine's Home Page

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

### フェアリー時々詰将棋

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

### 占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

**第152回WFP作品展(再掲)及び  
第153回WFP作品展** 担当：神無七郎

**最終手歩打**

将棋で打歩詰は禁手です。普通詰将棋で最終手歩打の作品はありません。フェアリーでは、打歩ルールで最終手歩打の作品を作ることができます。

しかし打歩ルール以外でも最終手歩打は実現可能です。達成すべき目標を「詰」以外に設定すれば良いのです。

まずは「千日手」作品の例をご覧くださいませしょう。受方の歩打で終わる作品です。

〔図1〕 打歩で終わる「千日手」の作品例

hanazawa 作  
ばか千日手 10手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし  
(Online Fairy Mate 046  
1994年12月18日)

15 香 14 香 同香 22 玉 23 歩 同玉  
13 香成 同玉 16 香 15 歩 まで 10手

「hanazawa」は花沢正純氏のハンドルネーム。パソコン通信時代のミニコミ誌である「Online Fairy Mate」に「作図問題」として出題されたものの一つです。趣旨としては小駒の合駒が2つ出る最も簡潔な協力千日手を作れというもので、最終手歩打が目的ではありません。せつかくですので、その「作図問題」も紹介しましょう。

《作図問題》

下の(a)-(o)のそれぞれの条件を満たす最小のバカ千日手図を作図せよ。

最小条件については ofm030-2 を参照。早い話が次の数値を最小にすることです。

手数×10000 + 使用駒数×100 + 初形被覆矩形面積

- (a)金合が2回出る。 (b)金と銀の合が出る。
- (c)金と桂の合が出る。 (d)金と香の合が出る。
- (e)金と歩の合が出る。 (f)銀合が2回出る。
- (g)銀と桂の合が出る。 (h)銀と香の合が出る。
- (i)銀と歩の合が出る。 (j)桂合が2回出る。
- (k)桂と香の合が出る。 (l)桂と歩の合が出る。
- (m)香合が2回出る。 (n)香と歩の合が出る。
- (o)歩合が2回出る。

ただし、次の条件を (a)-(o) 共通に課します：

(7種合駒可能性の条件)

合駒の時点で玉方は手駒に7種の駒を持っていること。

なお、玉方が初手となる図は除外しますのでよろしく。

最後の「玉方が初手となる図は除外」というのは「受先」形式の協力千日手を除外したと考えると良いでしょう。隙のない問題設定ですね。

次は「スタイルメイト」の例です。「打歩詰」は反則ですが「打歩スタイルメイト」は反則ではないことを利用します。

〔図2〕 打歩で終わるスタイルメイト作品例

神無三郎 作  
グラスホッパー 王ばか自殺スタイルメイト 24手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 飛桂  
※G: Grasshopper王  
(Online Fairy Mate 225  
2005年1月15日)

78G 56 桂 68 歩 69G 36 角 47 飛  
同角 87G 97 飛 37G 36 角 35G  
95 飛 79G 99 飛 57G 59 飛 55G

58G 68 桂成 25G 59 圭 45 角 35 歩  
まで 24 手

(最終形)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 飛

最終形で 45 角が動くとき自玉への王手となるため、これでステイルメイト達成。最終手 35 飛だと「ステイルメイト」ではなく「詰」となってしまうので、失敗というわけです。

何もこんな難しい作品を持ち出さなくても…と思う方もいるかもしれませんが、玉以外の駒の動きを止めるために歩を打つ例もご覧いただきたかったので、これを選びました。

ここまでは達成目標を変えるルールでの最終手打歩をご覧いただきましたが、達成目標が「詰」でも最終手歩打は実現可能です。実際、昨年 10 月のフェアリーランドで、安南ルールでの「最終手打歩」が登場しています（大野孝氏作、安南詰 7 手）。「打歩詰」は反則ですが「打歩すかし詰」は反則ではないことを利用しています。

「打歩すかし詰」は普通詰将棋では起こらない現象なので、何の規定もありません。ですからフェアリー詰将棋でどう扱うかという問題になるのですが、「すかし詰」は無駄な合駒を省略する規定であって、無駄な合駒を禁手とする規定ではないので、「打歩すかし詰」も反則でないというルール解釈に落ち着きました。

「打歩すかし詰」に関する議論はかなり昔からありましたが、物議をかもしうことを避けたのか、これを使った作品はなかなか発表されませんでした。そんなある日、これを変化に潜ませ、高度な手筋に昇華した作品が現れました。

〔図 3〕 打歩すかし詰の利用例

佐々木浩之 作  
安南詰 9 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								⊖	と	一
								角	王	二
								⊖	⊖	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角 歩  
(詰将棋パラダイス  
1988年1月,不詰)

55 角 44 歩 同角 32 玉 33 歩 同金  
43 歩 同金 22 角成 まで 9 手  
(※8 手目 44 金で不詰)

この作品で「打歩すかし詰」は 2 手目 32 玉の変化に隠れています。2 手目 32 玉なら 3 手目 54 歩で「打歩すかし詰」となります。これに対し 53 合は同歩成で詰むので、無駄合として省略されます。

仮に初手で角を 66 から打つと、以下「32 玉 65 歩 54 合」で不詰。この後「同歩」は王手になりません。初手 55 角は「打歩すかし詰」を見据えた限定打だったので。

作意 2 手目 44 歩は「打歩すかし詰」を「打歩詰」に変えるための中合。角を 44 に近付けておけば、5 手目 43 歩が打歩詰になります。

「打歩すかし詰」を成立させるための限定打と、「打歩すかし詰」を「打歩詰」に変える中合。2 つの新手筋を盛り込んだ画期的作品です。

ただ、この作品は収束で簡単な見落としがあり不詰でした。修正は容易で、例えば受方 41 金・攻方 53 銀追加で作意が成立します。配置が増えるので、良い修正案とは言えませんが、仮の修正案として提案しておきます。

今回は最終手打歩を作意や変化に含む作品を紹介しました。歩は利きが弱い上、打歩詰禁や二歩禁など様々な制約を課されています。だからこそ、フェアリーでは普通詰将棋とは異なる歩の使い方があるのではないかと思います。

さて、今回の出題は第 152 回の再掲載分と第 153 回の新規出題分です。第 153 回は投稿が定数を超過したため、2 作が次回以降の出題とな

りました。ご了承ください。

### 〔第 152 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 152 回の出題は全 12 題（ツインや複数解を求める作品もあるので実質 15 題）。今回登場する作者は神無太郎氏、たくぼん氏、占魚亭氏、さつき氏、駒井めい氏、松下拓矢氏、上田吉一氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏の 9 名です。

今回は期末なので、解答募集期間が通常より一ヶ月長くなります。ルールが多様なだけでなく、個性的な出題形式の作品や、初登場のルール等もあるので、感覚の切替えが大変だと思います。長めの解答期間を上手に利用して、着実に正解を積み重ねてください。

**152-1**～**152-3** は神無太郎氏の協力白玉詰。ただし普通の協力白玉詰ではありません。まず、**152-1** は前回の **151-4** と同時期に投稿された「複玉」の協力白玉詰です。ルール上、初手は 13 王か 37 王のどちらかで王手をかけなければいけませんし、攻方の 2 枚の玉のうち、どちらか一方が消える必要があります。どちらの攻方玉が何の駒に取られるのか、その間もう一つの攻方玉は何をするのか、上手に想定してください。

**152-2** 及び **152-3** は「第 58 回神無一族の氾濫」出題作の関連作品。「成の改変」のお題に沿い、「成」で飛が角に、角が飛になるというルール設定が用いられています。一度成った駒をもう一度成ることはできないので、大駒の“交替”の時期や場所は慎重に選んでください。

**152-4** はたくぼん氏の協力白玉詰。これも「第 58 回神無一族の氾濫」出題作の関連作品です。初形に攻方玉がありませんが、「と玉」（歩が成ると玉になる）ルールなので、歩を取って白玉を作りましょう。歩はたくさん（18 枚）あるので、ルール名に「多玉」が付いていますが、必ずしも複数の玉を作るとは限りません。

**152-5** は占魚亭氏の協力白玉詰。いつもの通り、フェアリー要素てんこ盛りです。これも「と玉」ルールなので、ルール名に「多玉」を付けていますが、手数が短いため複数の玉を作る余裕はありません。初手は一つしかないの、残りの 5 手を頑張って考えましょう。

**152-6** はさつき氏の衝立詰。225 手という衝立詰らしからぬ手数に驚かされますね。今回から「反則（チョンボ）」という用語の代わりに、「不成立」「指し直し」という言葉を使ってルール説明を書き直しています。ルールの内容自体

は変わりません。また、本局では「指し直し」の上限回数は無限、つまり回数制限はありません。本作品展では「指し直し」の回数を指定しない場合、回数制限がないものとします。なお、本局の作意の最終手及び 224 手目には非限定があります。

**152-7** もさつき氏の作品。まずは出題図を「Lortap 協力詰」として解き、その詰上りを初形とみなして「Patrol 協力詰」として解けというとても個性的な出題形式の作品です。たくぼん氏が提唱された「連鎖協力詰」を連想しますが、「詰上りから王手駒を除去する」という加工なしに連鎖できるのが驚きです。本局は無限にそれを繰り返せるので、ツイン（組）ではなく、セット（集合）と呼んだ方が良いでしょう。解答表記は n を使う変数表記でも良いですし、何パターンか示して「以下同様」でも構いません。

「Patrol」は本誌では初出となりますが、本来は「Patrol」というルールが先に考案され、それを元に作られたのが「Lortap」です。綴りからも想像できるように、「Patrol」は「Lortap」とは逆に「味方の利きで紐が付いていない駒は、敵の駒を取ることができない」というルールです。springs 氏が優れた入門記事を書かれているので、本局の解図の前にぜひ目を通してください。

- ・1 手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編 1 ([https://note.com/tsume\\_springs/n/n20c4956604fe](https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604fe))
- ・1 手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編 2 ([https://note.com/tsume\\_springs/n/n80fe4911b889](https://note.com/tsume_springs/n/n80fe4911b889))
- ・1 手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編 3 ([https://note.com/tsume\\_springs/n/nde49f53f9deb](https://note.com/tsume_springs/n/nde49f53f9deb))

**152-8** は駒井めい氏の Take&Make 協力白玉詰。Take&Make に慣れていない方のために、大きなヒントを出しておきましょう。「移動ができない場合、駒取りもできない」というルールを活用して白玉を詰めてください。

**152-9** は松下拓矢氏の協力白玉詰。詰上りを上手く想定し、余計な紛れに嵌らないように解きましょう。

**152-10** は上田吉一氏の長編協力白玉詰。主役は「45 と」「56 飛」の 2 枚。不滅駒なので、持駒にして打ち直すという荒技は使えません。丁寧に渋滞回避を行いましょう。

**152-11** は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁作品。このルールの基本手筋習得のための作品です。a) と b) は盤端からの距離が違います。これが手順

にどう影響するか注目してください。

**152-12** は変寝夢氏のボカスカ作品。複数の駒を同時に動かせるこのルールは、詰む形を作りやすいと同時に、紛れも多くなるので、詰型の想定が通常の協力白玉詰より重要です。本局には2つの解があるので、なるべく両方を解答してください。

#### 〔第153回作品展各題への補足説明〕

第153回の出題は全12題（ツインや複数解を求める作品もあるので実質14題）。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、松下拓矢氏、るかなん氏、上田吉一氏、神無太郎氏、springs氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏、さつき氏の10名です。

下半期最初の出題も多種多様なルールの作品が登場。複数のフェアリー要素が盛り込まれた作品や、久しぶりの登場となるルールもあり、解答者には柔軟な感覚の切り替えと、高い適応力が求められます。過去問なども参考に組み込んでください。

**153-1** は駒井めい氏の作品。フェアリー要素てんこ盛りのルール名を見て、占魚亭氏の作品と思った人はいませんか？ 最初に注目すべきはAll-in-Shogiとスタイルメイトの組み合わせ。All-in-Shogiは「相手の駒も動かせる」というルールなので、普通に考えるとスタイルメイト達成は不可能に思えます。それを可能にするのが「ネコネコ鮮」という性能変化ルール。性能変化を上手く利用して、「現在は王手が掛かっているが、どの駒を動かしても王手が掛かる」という状態を作ってください。「ネコネコ鮮」が本作品展に登場したのは第57回（WFP57-4 変寝夢氏作,WFP64号）ですが、それ以前にもWFP43号で、小林看空氏が「ネコネコ鮮の紹介」という記事で例題を含め11題の作品を出題しています。「ネコネコ鮮」に馴染みのない方は、これらの過去問で頭を慣らしてください。

**153-2** は「点鏡」と「ライフル」を組み合わせた占魚亭氏の作品。まずは「点鏡」に集中して詰型を考え、「ライフル」の効果は後で考えると良いでしょう。

**153-3** は松下拓矢氏の協力白玉詰。大駒が大活躍しそうな構図ですね。華麗な大技を決めてください。

**153-4** は、るかなん氏の中立駒作品。双方の持駒だけでなく、玉も中立駒です。中立駒はど

ちらの手番にとっても敵駒なので、中立玉に中立駒で王手するとき、王手の選び方には要注意です。具体的には「攻方手番として見たとき王手であるが、受方手番として見たとき王手でない手」を選ばねばなりません。例えば初手で中立金の王手を考えると、54n金や34n金は許される王手ですが、33n金・42n金・53n金は白玉へ王手する反則とみなされます。同様に初手中立銀で王手する場合は44n銀のみが可能です。中立香は割と使いやすく、44n香～49n香のすべてが合法的な王手です。手順の途中では中立玉を動かす王手も可能ですが、このときも反則でない位置に動かすよう注意してください。中立駒は双方が動かせるので、詰型は非常に限られます。受方手番で何をどう動かしても詰みを解除できない詰型の想定が重要です。

**153-5** は上田吉一氏の作品。簡素な初形と対照的に非常に長いルール名に驚かされますね。受方持駒制限があり、使用駒数は3枚だけ。「PWC」なので所属変更は起こらず、「成禁」なので駒の性能も変化しません。盤上駒の入れ替えのみで詰型を作らねばならないわけです。「天竺」なので玉を角の性能にして詰めるしかないので、詰型は想定し易いと思いますし、「マキシ」により受方の選択肢も限られるので、ルール名を恐れず、実際に動かしてみれば意外と解きやすいのではないかと思います。

**153-6** は神無太郎氏の点鏡打歩協力白玉詰のシリーズの一作。注目後半6手。この気持ち良い6手を味わうため、舞台作りの8手を頑張って乗り越えてください。

**153-7** 及び **153-8** は springs 氏の覆面駒作品。最近透明駒がポピュラーですが、覆面駒は透明駒より多くの情報が与えられます。駒の種類こそ分かりませんが、位置と所属が判明していることや、「成」に関する情報が与えられるのが特徴です。本作品展でも覆面駒を使った作品がいくつか登場しています。

- **WFP92-14** 縫田光司氏作（覆面(m,0)-rider 使用）
- **WFP95-6** 神無太郎氏作（余詰、修正図あり）
- **WFP100-12** はなさかしろう氏作
- **WFP103-7** 青木裕一氏作（覆面(m,0)-rider 使用、透明駒使用、余詰、修正図あり）

こうして振り返ると、特殊な狙いを持つ作品や、大掛かりな作品が多い印象ですが、今回の作品



は覆面駒に馴染みの薄い方でも取り組み易いと思います。解答表記は分かるように書いていただければ構いません。

**153-9** 及び **153-10** は一乗谷酔象氏の天使詰。密室の中で最長の延命策を探す作品です。悪魔詰と異なり不詰は避けねばなりません。詰まらず逃がさず、ギリギリの手順を求めてください。今回の作品の類型をフェアリー短編コンクールに投稿しているそうなので、そちらも併せてお楽しみください。

**153-11** は変寝夢氏のレトロ作品。6手逆算して6手で自玉が詰む、逆算手順と詰手順を求めよという設問です。**WFP143-11** と同様 Bishop (僧: 成れない角) が使われています。僧3枚が主役になる手順を考えると、逆算手順も詰手順も求めやすいと思います。

**153-12** はさつき氏の衝立詰。指し直し (チョンボ) の回数上限はありません。ただし、無駄な指し直しを生じる攻方着手は省いてください。また、同手数駒余り変化を劣位変化として扱う普通詰将棋の規定は本局にも適用されるものとします。衝立の有無が手順にどのような影響を与えるか注目してください。

### 解答要項

第 152 回分解答締切: 2023 年 8 月 15 日 (火)

第 153 回分解答締切: 2023 年 9 月 15 日 (金)

宛先: [k7ro.ts@gmail.com](mailto: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](mailto: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。

#### 【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。

#### 【龍角】

成飛が角の利きとなる

#### 【馬飛】

成角が飛の利きとなる

#### 【と玉】

成歩が玉の性能になり、玉属性を持ち、二歩禁の対象外となる。

#### 【多玉詰 (二玉詰)】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

#### (補足)

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

#### 【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](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3))

#### 【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) 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)

【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)

【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)

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

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

【n 解】

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【ネコネコ鮮】

敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上から n 番目の駒は下から n 番目の駒の性能になる。

(補足)

- ・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。
- ・行き所のない駒の概念はなし。

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43 号)

【受先】

受方から指し始める。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

(補足)


Rifle Chess の翻案。

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

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

→初出：第 135 回 WFP 作品展 (WFP159 号)

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 ライフル編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/n778e3597747b](https://note.com/tsume_springs/n/n778e3597747b))

【中立駒】(「」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。  
取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる (利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。  
相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用さ

れる。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。

6) 中立駒は行き所ない駒にならない。

7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

#### 【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。

#### 【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 天竺編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/nbeb660c8babe?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/nbeb660c8babe?magazine_key=m60d25c73667f))

#### 【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 PWC編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/n2efaf0976776](https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776))

#### 【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)
- ・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離1と定義する。

#### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

#### 【覆面駒】

種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

(補足)

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。
- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。
- ・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、駒の枚数が正しいこと、行き所のない駒や二歩がないこと、現手番側でない玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。

#### 【天使詰(最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

(補足)

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

#### 【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

#### 【Bishop】(僧)

チェスの Bishop。成らない角。

#### 【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

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

3	2	1	
			一
●	●	●	二
角	桂	香	三

#### 【レトロ -m+n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

(補足)

- 1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。





■ 152-12 変寝夢氏作

ボカスカ協力自玉詰 6手 (※2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 金2香  
受方持駒 飛2



<第 153 回>解答締切:2023 年 9 月 15 日(金)

■ 153-1 駒井めい氏作

ネコネコ鮮All-in-Shogi

協力自玉スタイルメイト 11手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
						王			九

攻方持駒 なし  
受方持駒 桂5

■ 153-2 占魚亭氏作

点鏡ライフル協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
						王			五
									六
									七
									八
									九

持駒 角2

■ 153-3 松下拓矢氏作

協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

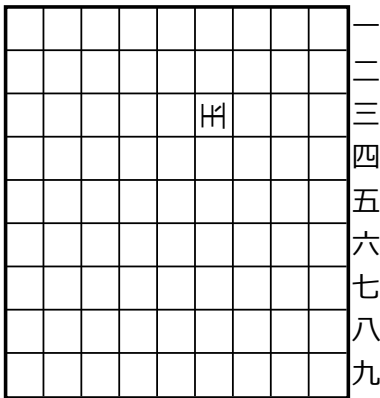
				王	龍				一
		王							二
				王					三
									四
									五
						龍			六
							馬		七
									八
									九

持駒 角

■ 153-4 るかなん氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

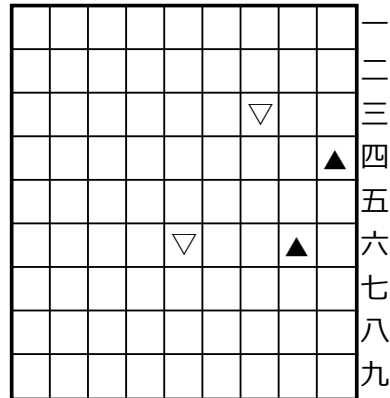


持駒 n金 n銀 n香  
※すべての駒が中立駒

■ 153-7 springs 氏作

協力白玉詰 4手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし  
※▲:攻方覆面駒、▽:受方覆面駒

■ 153-5 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 47手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

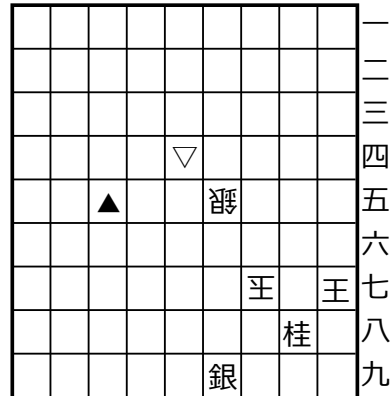


攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

■ 153-8 springs 氏作

a) 協力詰 3手

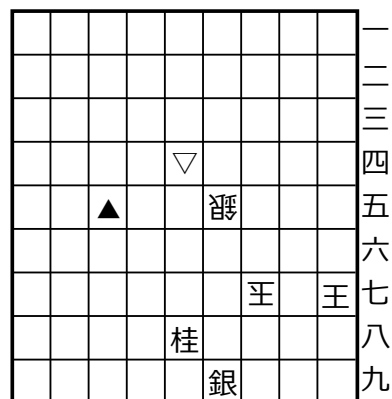
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 ▲  
※▲:攻方覆面駒、▽:受方覆面駒

b) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

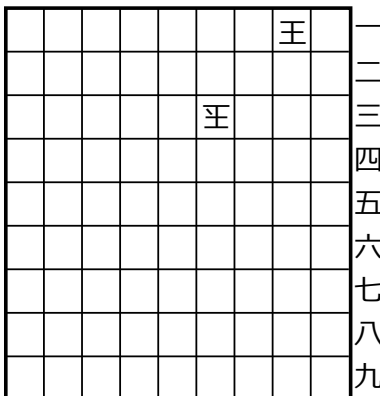


持駒 ▲  
※▲:攻方覆面駒、▽:受方覆面駒

■ 153-6 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



持駒 歩



■ 153-9 一乗谷醉象氏作

天使詰 35手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角金銀桂香歩

■ 153-12 さつき氏作

衝立詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				変					一
		王		兵					二
		と	桂	王					三
						龍			四
									五
					馬				六
									七
									八
									九

持駒 なし

以上

■ 153-10 一乗谷醉象氏作

天使詰 457手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛金桂歩18

■ 153-11 変寝夢氏作

レト口協力自玉詰 -6+6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 僧3

※偶: Dummy王、  
僧: Bishop(成らない角)

●: 着手不可、不透過



## 第5回フェアリー短編コンクール

担当 占魚亭

第5回フェアリー短編コンクールに 10 名の方から投稿いただきました。ありがとうございます。厳しい条件なのでどれくらい作品が集まるか心配でしたが二桁に届き、ほっとしています。

今回は投稿 10 作に拙作を合わせた 11 作(ツインがあるので実質 14 作)の出題。難易度は様々、いろいろなルールの作品が集まりました。お楽しみください。

### ◆参加者 11 名(五十音順・敬称略)

一乗谷酔象、神無七郎、神無太郎、駒井めい、さつき、さんじろう、springs、占魚亭、藤原俊雅、変寝夢、松下拓矢

### ■出題方法

手数順。同手数は、原則、盤面枚数順に配列。

### ■お気に入り投票

気に入った作品を3作選び、1位～3位の順位をつけてください。順位に応じてポイント(1位:4点、2位:2点、3位:1点)を加算し、合計ポイントによって順位を決定します。

### ■解答要項

<締切り> 2023 年 9 月 30 日(土)

氏名(ペンネーム可)・解答・コメント・お気に入り投票、総評(あれば)を明記のうえ、下記へお送りください。コメントのみも歓迎します。

<送り先> [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

### ■結果発表

『WFP』2023 年 10 月号(予定)

### ■ルール説明

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う。

1) 成駒は成ったまま戻る。

2) 戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かったりするため、戻れない場合は戻らない。

3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

4) 金銀桂香(成駒も含む)が5筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻り位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

<参考>

・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編1

[https://note.com/tsume\\_springs/n/n4468c8958435?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435?magazine_key=m60d25c73667f)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編2

[https://note.com/tsume\\_springs/n/n54f98bffe4e6?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n54f98bffe4e6?magazine_key=m60d25c73667f)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編3

[https://note.com/tsume\\_springs/n/nba53d77a3595?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/nba53d77a3595?magazine_key=m60d25c73667f)

【受先】

受方から指し始める。

【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【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。

【レトロ -m+n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

[補足]

1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする。

2) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数の逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【Patrol】

味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、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。

<参考>

・1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編1

[https://note.com/tsume\\_springs/n/n20c4956604f](https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604f)

e?magazine\_key=m60d25c73667f

・1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編2  
[https://note.com/tsume\\_springs/n/n80fe4911b889?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n80fe4911b889?magazine_key=m60d25c73667f)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編3  
[https://note.com/tsume\\_springs/n/nde49f53f9deb?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/nde49f53f9deb?magazine_key=m60d25c73667f)

【点鏡】

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

[補足]

・行き所のない駒の禁則は適用されない。

〈参考〉

・1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編1  
[https://note.com/tsume\\_springs/n/naab6669c82f3?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3?magazine_key=m60d25c73667f)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編2  
[https://note.com/tsume\\_springs/n/ncc19150f6155?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/ncc19150f6155?magazine_key=m60d25c73667f)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編3  
[https://note.com/tsume\\_springs/n/n6e2926d60f40?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n6e2926d60f40?magazine_key=m60d25c73667f)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

[補足]

・打歩以外の詰手を禁手とする場合は「完全打歩」、打歩以外の詰手を単なる失敗と扱う場合は「単純打歩」と呼ぶ。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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、または不成立となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、指し直しができる。

指し直しの回数上限は出題時に与えられる(指定がない場合は上限なし)。

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(チョンポ)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.指し手が不成立。
- 4a.詰めた。
- 4b.詰められた。

[不成立となる着手]

- (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
(x)	着手不成立
(+)	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。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。

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

〈参考〉

・1手詰から始めるフェアリー超入門 マドラシ編1  
[https://note.com/tsume\\_springs/n/n96f11a86dec6?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6?magazine_key=m60d25c73667f)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 マドラシ編2  
[https://note.com/tsume\\_springs/n/n600409a54c3d?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n600409a54c3d?magazine_key=m60d25c73667f)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 マドラシ編3

[https://note.com/tsume\\_springs/n/n9e64c04de96a?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n9e64c04de96a?magazine_key=m60d25c73667f)

**【取禁】**

手順中に駒を取る手があってはならない。

**【天使詰(最長ばか詰)】**

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

**[補足]**

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

**第1番**

協力自玉詰 10手

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

持駒 飛

**第2番**

a)  
アンチキルケ受先協力千日手 10手

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

持駒 飛

b)  
アンチキルケ受先協力千日手 10手

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

持駒 角

**第3番**

成禁レトロ協力自玉詰 -8+2手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角金2

※●:石(着手不可、不透過)

**第4番**

a)  
駒余り禁協力詰 11手

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

持駒 桂

b)  
駒余り禁協力詰 11手

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

持駒 桂2

第6番

点鏡打歩協力詰 13手

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

持駒 桂

第5番

a)  
Patrol協力自玉詰 12手

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

攻方持駒 飛  
受方持駒 角

第7番

点鏡協力自玉詰 13手(受先)

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

持駒 なし

b)  
Patrol協力自玉詰 12手

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

攻方持駒 飛  
受方持駒 角

第8番

衝立詰 13手

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

持駒 金2

※差し直し上限: 9回

第9番

マドラシ協力白玉詰 14手

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

持駒 歩6

第10番

取禁協力詰 15手

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

持駒 なし

第11番

天使詰 15手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								一	
								二	
								三	
								四	
								五	
								六	
							歩	歩	香
							銀		王
							金	香	桂
								マ	爵

持駒 角金銀桂香歩

# 今月の手筋



(※解答は P に掲載)

【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を選ぶ
- 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。

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



## 推理将棋第164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164回出題です。はじめての方は どの将棋だったの？ - 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8月10日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は 「推理将棋第164回解答」 をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！1題でも解けたらぜひご解答ください。

\*\*\*\*\*  
今月は担当の個展になりそうだったので、るかなんさんの新登場で特集を組めました。今月は初級が無く上級が2題なので手強いです。

るかなんさんは昨年3月にWFPで推理将棋に出会ったそうです。今後の推理将棋作家としての活躍を期待しています。

### ■ 本出題

#### 164-1 中級 るかなん 作 阿弥陀様の思召 10手

反則はいつでも何でもできるので限定が大変ですが、他の条件と相まってうまくまとめられています。

#### 164-2 上級 けいたん 作 桂着手5回 12手

成らないと反則になる手の駒種は歩、香、桂の3種。どちらがどの駒種で成ることができるか整理しましょう。

#### 164-3 上級 Pontamon 作 動けない歩の隣の駒 13手

早合点注意、1筋の駒の強制成りです。歩を先に動かせば、歩の隣にあった歩以外の駒は動かせませんが...

### ■ 中間ヒント (7月27日頃 作者)

### ■ 締め切り前ヒント (8月3日頃 Pontamon)

#### 164-1 中級 るかなん 作 阿弥陀様の思召 10手

「随分感想戦が長かったようだけど、どうしたの？」

「10手目の不成が反則で負けになっちゃったけど、成なら合法手だったからその先を並べてたんだ。」

「感想戦でなく指し継いでいたのか。そっちは後で聞くとして、他には何かあった？」

「全ての筋に着手があって、駒台に5種類の駒を乗せたよ。先手は連続で指した駒も、不成も無かった。」

「先手の連続着手無しは53歩成の次の手で52と、みたいな手順も無いってことだね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- 10手目に成が合法手の着手を不成として反則
- 全ての筋に着手があった
- 駒台に5種類の駒を乗せた
- 先手に同じ駒の連続着手なし
- 先手に不成なし

#### 164-2 上級 けいたん 作 桂着手5回 12手

「12手で詰みか」

「成らないと反則のときだけ成ったね」

「5手目は7段目の着手だったな」

「玉頭に角を打つ手があったね」

「8手目と9手目は同じ筋の着手だったな」

「桂着手は5回だったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- 12手で詰み
- 成らないと反則のときだけ成る
- 5手目は7段目の着手
- 玉頭に角を打つ手あり
- 8手目と9手目は同じ筋の着手
- 桂着手5回

164-3 上級 Pontamon 作  
動けない歩の隣の駒 13手

空きスペースコラム

「13手目の初王手で詰んだってね」  
「うん、駒を成る手は、1筋の駒が強制成りする手だけだったよ」※  
「他にはどんな手があったの？」  
「1段目への駒打ちがあったのと、歩の隣の歩以外の駒を動かす手は無かったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手目の初王手で詰み
- ・駒を成る手は、1筋の駒が強制成りする手  
※
- ・1段目へ駒を打つ手があった
- ・歩の隣の歩以外の駒を動かす手は無かった

※強制成り：ルール上、成らないと反則になる場合の駒成とします

\*\*\*\*\*

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。

\*\*\*\*\*

興味ある問題（問題編）

神無太郎

三郎さんから興味ある問題ということで、若島さんがTwitterで出題されている問題を紹介してもらいました。こんな問題です。

将棋盤の右下4×4の範囲内に、先手の飛角金銀桂香歩を1枚ずつ追加して、どの駒にもヒモがついていないようにしてください。正解は1つだけです。なお、先手の王はすでに46に配置されています。

この問題を知り合いに紹介したところ、王にだけヒモがついている配置も1つだけだ、という指摘がありました。さて、どんな配置でしょうか。

(解答編は69ページ)

# 推理将棋第162回解答

担当 Pontamon

第162回は13名からの解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

中級の9手は余詰があったのですが、難問だったこともあり双方解は2名だけでした。

今年は、余詰やら補足やらでまだ無傷の月が無く、担当として申し訳なく思っています。

\*\*\*\*\*

162-1 初級 けいたん 作  
3手目は68玉 8手

「8手で詰みか」  
「玉の着手は3手目の68玉のみ」  
「成る手はないね」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 玉の着手は3手目の68玉のみ
- ・ 成る手なし

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

68の玉を詰ます形を考えよう。

作者ヒント

初手がやや意表か (けいたん)

締め切り前ヒント

初手は玉の退路を埋めるための78地点の手で最終手は7段目。

\*\*\*\*\*

推理将棋162-1 解答

▲78飛、△34歩、▲68玉、△66角、▲56歩、△39角不成、▲59金右、△57銀まで8手

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 玉の着手は3手目の68玉のみ (3手目▲68玉)
- ・ 成る手なし (6手目△39角不成)

詰上図

持駒なし

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

持駒なし

3手目が68玉という条件を見ると、この68玉は初手でも3手目でも良い歩突きとの手順前後がある形の可能性が高いと過去間からの経験で思い当たることでしょう。3手目に▲68玉と上がり、▲78銀のあとに▲79玉とすれば、△77角不成と△88角打で詰む手順、▲76歩、△34歩、▲68玉、△88角不成、▲78銀、△77角不成、▲79玉、△88角打が思い出されます。しかし、条件を見ると先手の玉の着手は3手目の▲68玉の1手しかないとのことなので、太刀筋には玉が逃げれない77の角での袈裟斬りで68の玉を詰める形にすることになりそうです。77地点は先手の桂が利いているので、先に▲77桂と指してもらい、その桂を10手目に角で取って詰める形です。その77地点の最終手を支えるために88で取った角を打って支えにしたのが参考図の手順になります。

参考図

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

最終手が不成だと 78 地点へ玉に逃げられてしまうので▲77 角引成としましたが、条件では成る手なしとなっていたので失敗手順でした。

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲68 玉、△88 角不成、▲77 桂、△95 角、▲58 金右、△77 角引成まで 8 手

最終手が 77 地点からの王手では、77 地点に利いている桂の処理がある他に玉の退路になりそうな 78 地点を 77 への利きが無い駒で埋める必要があり、それには頭の丸い桂か角になるのですが手数的に間に合いません。玉頭の 67 地点に金か銀を打つ手順はどうでしょうか？試してみると 10 手なら可能ですが 8 手では無理そうです。9 段目からの王手だと 69 の金が邪魔ですし、金や銀を打つのも手数的に無理そうです。88 で取った角を打ってから 69 の金を取り、△58 金の腹金で詰ます手順だと 10 手かかるのでいけません。となると残る王手地点は玉の媚びんの 57 からになりそうです。

7 手詰の手筋を応用してみて、▲56 歩、△34 歩、▲68 玉、△66 角、▲48 銀、△同角不成と進めて 8 手目に△57 銀と打てば 59 地点は 48 の角で、58 地点は 57 の銀でカバーしているので玉が 58 地点なら詰みなのですが、玉が 68 地点だと 78 へ逃げることができてしまいます。そこで、玉の退路になる 78 地点を初手で先手自ら埋めてしまう手順にすれば良いかもしれません。初手から▲78 飛、△34 歩、▲68 玉、△66 角、▲56 歩、△39 角不成と進めると後手は 6 手目で銀を入手しましたが、残る 1 手で△57 銀と打って 68 の先手玉を詰ますには先手の協力が必要になります。6 手目を指した局面では先手玉の退路として 59 地点があるのでその 59 地点を先手駒で埋める 7 手目の協力手は▲59 金右で、8 手目の△57 銀で詰ますことができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「成る手なしだと角銀の筋しかないんですね。なるほど。」

■角筋へ出る▲48 金を△同角不成で取りたいところですが△56 歩のタイミングが合いません。68 に玉が居るので後手が自力で△57 角不成もできないですし。

変寝夢さん「VM2 (自作ソフト) で、実戦初形/%協力自玉/手数=8/手指定条件完全一致=3, 移動後の位置=68@ロイヤル/成禁/非連続王手/手指定条件完全一致=1&2&4&5&6&7&8, 非ロイヤルで解図時間は 3 時間 17 分 50 秒 思考局面数は 319744678 不詰記憶局面 9062125 不詰ハッシュ衝突回数 20433942 同一局面衝突回数 11098 でした。初手が意外でびっくりした。6 6 角のタイミングで 5 6 歩とは推理将棋らしいなあ」

■金の手の棋譜に右が抜けていましたが正解扱いにしました。8 手だからと言っても解図時間が短くなるわけでもないのですね。

中村丈志さん「初手 7 六歩ばかり読んでいました。」

■圧倒的に多い初手は▲76 歩ですからね。

諏訪冬葉さん「金駒が欲しいが 79 は無理なので 39 を狙う」

■68 に玉が居座っているので 79 の銀は取れないし、△88 角不成、▲68 玉、△97 角不成、▲88 銀、△同角不成で銀を入手できても詰みはありませんね。

飯山修さん「問題の出されたその日に解けるこういうような 1 題があると非常に助かります。」

■客寄せの初級の 8 手作でした。

占魚亭さん「玉位置が確定しているので、易しかったです。」

■玉が 68 で、69 の金そのままなら 57 から詰ますしかありません。横へ逃げる 78 地点のことが解決すれば解けたも同然

RINTARO さん「締め切り前ヒント優しいですね。」

■初級のヒントは大甘です。

ミニベロさん「昔、「飛車が動けなくなった」なんて条件でありました。懐かしいですね。」

■タラパパさん作「33-1 束縛の飛車」ですね。

原岡望さん「右翼から攻めるとは。」

■玉の手が△68玉の1回だけなので左からの攻めが無くなっているのです。

べべ&ぺぺさん「成がないので、分かりやすかったです。」

■成ることができると、▲48金、△34歩、▲68玉、△66角、▲56歩、△48角成、▲78金、△58金の腹金での詰みなどがありますが、成が無いと39の銀を角不成で取ることになります。

ほっとさん「これは同一手順があったはず。」

■同一手順は「33-1 束縛の飛車」ですね。推理将棋は条件が違えば別作品。本問では飛の着手を微塵も感じさせない条件になっていました。

はなさかしろうさん「68の玉を詰ますとなると6手透かし詰のバリエーションが思い浮かびますが、攻方角を1枚以上成る必要がある…ということで、うまい条件ですね。」

■逆サイドからの攻めに気が付くかどうかにかかっていました。

\*\*\*\*\*

正解：13名

NAOさん 変寝夢さん 中村丈志さん 諏訪冬葉さん 飯山修さん 占魚亭さん

RINTAROさん ミニベロさん 原岡望さん

べべ&ぺぺさん ほっとさん はなさかしろうさん テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

## 162-2 中級 ミニベロ 作

### 自角の隣

9手

「先手は、初期配置以外の自角の隣への着手がありましたね」

「8手目の金が最後の抵抗でしたが、9手で詰みましたね」

「途中に王手がありました、唯一の成る手でしたね」

「最終手は「打つ手」以外の着手でしたね」

「で、君たちは私にどうしろと言うのかね!？」

どうやら、推理将棋を知らない記者達からの質問だったようです。

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手詰
- ・先手は、初期配置以外の自角の隣への着手があった
- ・8手目は金
- ・途中にあった王手は、唯一の成る手
- ・最終手は「打つ手」以外

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

途中の王手で成る駒は何でしょう？

作者ヒント

角の隣は紐がつかない (ミニベロ)

締め切り前ヒント

角の隣への手は最終手で、角と馬での筋違い2枚角の形になります。

余詰修正

会話と条件にある「自角の隣」の前へ「初期配置以外の」を追加させていたとき、「初期配置以外の自角の隣」になります。

\*\*\*\*\*

推理将棋 162-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△44歩、▲33角成、△52玉、▲24角、△62金、▲34馬まで9手

(条件)

- ・9手詰
- ・先手は、初期配置以外の自角の隣への着手があった (7手目▲24角-9手目▲34馬)

- ・ 8手目は金（8手目△62金）
- ・ 途中にあった王手は、唯一の成る手（5手目▲33角成）
- ・ 最終手は「打つ手」以外（9手目▲34馬）

詰上図

持駒なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	爵			帝	爵	科	皇	
二		飛		王						
三	歩	歩	歩	歩	歩			歩	歩	
四					歩	馬	角			
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

自角の隣への着手と言われると思ひ浮かぶのは初手の▲78飛で、はてるま手筋で後手玉を詰ます形でしょう。▲78飛、△52金右、▲76歩、△74歩、▲75歩、△同歩、▲同飛、△42金上、▲71飛成などの手順になりそうですが、駒成は1回だけで駒成での王手をしていりますが、その王手は途中ではなく最終手なので条件をクリアできていません。一旦動いたあとの先手角の隣への着手となると、後手の角を取ってから打つ手でしょうか。これだと、3手目に▲22角不成で角を取って、5手目には▲12角などの手で自角の隣への着手を実現でき、先手にはあと2手残されているので、駒成（角成）での王手を7手目にしてから9手目の最終手で詰ますという構成が可能かもしれません。22の角が▲33角成で王手すると9筋側へ玉に逃げられてしまいます。42地点で合い駒すると33の馬と12の角の配置では1手で詰ますことができません。41に玉が移動していれば、▲23角成が王手になり、△42玉に▲33角成の筋違いの二枚馬で詰みそうですが、桂が利いているのでダメです。どうも、自角の隣へ角を打ったあとに角成で王手をするのは難しそうです。

そこで思い出さなければいけないのはミス

ディレクションです。何も途中の駒成王手を攻め方の先手が実行する必要はないのです。後手の△77角成での王手を取り入れて後手玉を詰ました手順が参考図の手順です。この後手の△77角成の王手を▲同桂で取り、実現できていない自角の隣への角打ちの筋違い角の二枚角で無事後手玉を詰ますことができました。角の隣には角の利きがないので最終手を支えることができないので、参考図のように筋違い二枚角での合い利かずの形が詰み形になります。解図でできたと思ったのですが、後手の金の手の△62金は8手目ではなく4手目なので条件を満たしていません。8手目の△44歩と手順を入れ替えてみると、△77角成の王手ができなくなるので手順の入れ替えもできないので失敗手順でした。それに、最終手が「打つ手」なのでこれも条件をクリアできていませんでした。

参考図

持駒なし

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

持駒歩

参考図：▲76歩、△52玉、▲33角不成、△62金、▲24角不成、△77角成、▲同桂、△44歩、▲34角 まで9手

駒成での王手は先手が指さないといけなないのでしょうか。先の手順で▲12角と打つ手順を考えた時、▲76歩、△42銀、▲33角不成、△52金左、▲22角不成、△41玉、▲12角、△51金寄、▲23角成の手順だと最終手で駒成王手が可能なのは見つけていたのですが、どこかの改善が必要みたいです。角を取って角の隣へ打つという思い込みが間違いなのでしょうか？角だと3手目に取ることができますが、角以外



の駒だと5手目に取ることになるので、7手目に角の隣へ打つ手順だと駒成での王手の実現できないので、自角の隣への手は角打ちで合っているようなのですが....。

角を打ってから成る手順しか考えていませんでしたが、角を打つ前に駒成での王手を先に実現する手順の可能性を考えていませんでした。3手目に▲33角成で王手してから▲22馬で角を取り、7手目に角を打って、9手目にその角の隣へ馬を移動させる手順と、3手目に▲22角不成で角を取ってから5手目に▲31角成か▲33角成での王手をして、7手目に角を打って9手目にその角の隣へ馬を移動させる手順の可能性が残っていました。

3手目の▲33角成の王手の手順だと、▲76歩、△54歩、▲33角成、△62玉、▲22馬、△72金、▲34角、△44歩、▲同馬のような手順が精一杯で、玉の退路を埋める△51金が間に合わず詰んでいません。目指す詰み形としては角の隣への支えがないので筋違い二枚角での合い利かずの形で合っているはずですが。となると3手目の▲33角成ではなく、3手目に角を取ってから5手目の▲33角成で王手する手順なのでしょうか？王手する地点が33なので先ほどと同じ結果になりそうな気がするのですが、5手目の▲31角成で王手する手順を先に考えてみます。5手目の▲31角成が王手になるためには4手目は△42玉である必要があり、▲31角成の王手に△51玉か△52玉のどちらかが6手目になります。詰み形を考慮すると△52玉しか無さそうですが、31に居る馬を34地点や64地点へ動かすことはできないので、5手目▲31角成の手順では無さそうです。残る手順は3手目▲22角成で角を取り、5手目▲33角成で王手する手順です。33角成で王手することは3手目の▲33角成の王手と同じですが、7手目の角打ち後の角の隣へ移動する馬の位置が違っていました。22の馬なら最終者▲44馬しか無かったのですが、33の馬なら7手目の角打ちの場所が増えるからです。初手から、▲76歩、△34歩、▲22角不成、△何か、▲33角成、△何か、▲角打ち、△金の手、▲馬移動の手順になるはずですが。33に馬が居る場合は▲34馬の手が可能なので、7手目の角打ち地点として▲24角が可能になりま

す。▲34馬の最終手で詰みになるなら後手玉は△52玉になるので、5手目の▲33角成の王手に対して6手目は△52玉です。玉移動後の51地点が玉の退路になりそうですが、▲24角が利いているので33の馬が▲34馬へ移動しても大丈夫です。8手目の金の手は玉の退路として残っている62地点を埋めるための△62金です。残っている不明な着手は4手目ですが、▲34馬で王手が掛かるには43の歩が邪魔なので△44歩の歩突きが必要になっていました。これで解図終了となりました。

なお、余詰手順は、初期配置の角の隣へ初手で▲92香などの手を指す、▲98香、△34歩、▲76歩、△33角、▲同角成、△52玉、▲32角、△62金、▲43角不成などです。

粗検、大変申し訳ありませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「自陣以外での条件は入れたくなかったのですが、失敗でした。敵陣付近で、打つ以外の角の隣9手は、意外となかったので作ってみました。」

■全く無駄手になる初手の自陣角の隣の手は余詰検討から漏れていました。粗検、申し訳ありませんでした。

NAOさん(双方解)「5手目33角成と8手目62金を決め打ち。もともと原型は8手詰なので修正前は初形角の隣で余詰んだ。42-51を睨む角を52に効く馬に入替えるのが気づきにくいトリック。

このような角筋を入替える先行作は少なく、おもちや箱43-3DD++作ぐらい。」

■8手目が飛だったので見落としてましたが、43-3は類作でした。

変寝夢さん「実戦初形/非連続王手/手数=9/手指定条件完全一致=8,動かした駒の種類=金/条件一致回数指定=9,5&7:=1,移動先の横の駒=角/手指定条件完全一致=3,動かした駒の種類=角/

手指定条件部分一致=9,生駒移動@成駒移動/条件一致回数指定=7,1&2&3&4&5&6:=1,王手@成/条件一致回数指定=7,1&2&3&4&5&6:=1,成/手指定条件完全一致=3&4&5&6&7&8&9,移動後の段=1|2|3|4/詰条件=手数限定で、解図時間は49分31秒 思考局面数は3756134 不詰記憶局面 944 不詰ハッシュ衝突回数 770 同一局面衝突回数 12828 でした。44歩が深謀遠慮の一手ですね。」

■2手目が△34歩だとの前提で移動後の段に4段目が入っているのかな。4段目着手が△34歩、△44歩、▲24角、▲34馬の4手があったので解図時間の短縮に効果があったのかな。

諏訪冬葉さん「34角+44馬は考えたのに何でこれにたどり着かなかったんだろう」

■33に馬が居る形だとその馬を支えにしての▲43角や▲34角や▲16角での筋違い二枚角がよくある形。34角+44馬は解説の通りもう一步届かないんですね。

飯山修さん「161-2の解答の言い訳でこれと同じ形となるのがバレバレ。こういうヒントの出し方もあるということか。」

■2〜3ヵ月先の出題を作品の在庫から準備しているのですが筋違い2枚角の詰み上がりがかたままま続いてしまっていました。

占魚亭さん「筋違い2枚角の詰み形なのはイメージできていましたが、ちょっと苦戦しました。44歩が上手い一手。」

■角でトドメを指す時の支えの駒であることが多い馬ですが、本問では角が支えていた馬を角の支えのない角の隣へ動かす手は指し難かったと思います。

RINTAROさん「条件と手順が釣り合っていないような。」

■少し条件が多い感じですかね。

原岡望さん「大駒は離して使う。31角成の紛

れにはまりました。馬に紐をつける余裕がないと分かって解決。」

■▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、▲12角、△52金左、▲21角成、△51金寄、▲31角成の9手があるので▲21角不成からの▲31角成とか、▲31角不成で銀を取って、△32玉を▲22銀と▲21角成で詰める手順が解図の邪魔をします。

ほっとさん「ヒントがあっても難しい。」

■詰み形が珍しいのと、角の隣への打つ手以外の着手条件が難しかったと思います。

はなさかしろうさん（双方解）「弱め条件の連立なので難問と予想しましたが、8手目が金で最終手が駒打ちでないとすると、7手目角成の王手、8手目金合、9手目にもう一枚の角で金を取って詰み、という形がない以上は5手目の角成で王手をかけなければならないわけですね。自角の隣条件を初手にクリアしてはいけなるとすると、7手目に角を打ち、9手目に角の隣に馬を動かすことが導かれ、馬の陰から角の利きが伸びる綺麗に辿り着きました。

（元条件の余詰例：▲7八飛△3四歩▲7六歩△3三角▲同角成△5二玉▲3二角△6二金▲4三角不成まで）」

■94問題も弱め条件の連立ですが「何手目は」の情報があるのでまだ何とかかなりそう。手順限定のために使うことが多い「初手は歩」「初王手」「駒成1回」などの軽い条件だけだと確かに難問になるでしょうね。問題を作るのも難しそうだけど。

テイエムガンバさん「確かに「初の詰み形」ですが、手順としては例の手順(筋違い2枚角)。類題としては43-3が最も近いと思うのですが、いかがでしょうか。」

■先行作、類作を調べた際、43-3では44の歩が盤上から消えていたのと62地点を埋める手が本年では金だったので別手順のように見えて見落としていました。

\*\*\*\*\*

正解：11名

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

\*\*\*\*\*

**1 6 2-3 上級 Pontamon 作**  
**底歩を打って 11手×2**

「僕が桂を指したら相手は馬を動かしたから底歩を打ったんだ」

「11手目の6筋の手で詰んだんだろ」

「よく知ってるね」

「だって、昨日、その手順で詰めたからね」

「えっ、先手で底歩を打ったの？僕は後手で底歩を打って詰まされたんだよ。違う手順なんだね」

さて、二人の対局はそれぞれどんな手順だったのでしょうか。

(条件)

共通条件

- ・11手目の6筋の手で詰んだ
- ・桂の手、馬の手、底歩の順の3手連続着手があった

先手の底歩がある手順と後手の底歩がある手順の両方を解答してください。

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

桂の手があるので底歩を打つ筋はおそらく想像通りで合っているはず。

作者ヒント

先手の底歩は89歩、後手の底歩も同じ筋の81歩 (Pontamon)

締め切り前ヒント

82や88で成った馬で8筋の歩を取り底歩を打てるようにします。先手の底歩の時は62金で、後手の底歩の時は61馬で詰めます。

\*\*\*\*\*

先手の底歩があった手順

▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金右、▲同角不成、△88角成、▲77桂、△87馬、▲89歩、△72銀、▲62金 まで11手

後手の底歩があった手順

▲76歩、△74歩、▲55角、△75歩、▲82角成、△76歩、▲62飛、△73桂、▲83馬、△81歩、▲61馬 まで11手

(条件)

先手の底歩がある手順

- ・11手目の6筋の手で詰んだ (11手目▲62金)
- ・桂の手、馬の手、底歩の順の3手連続着手があった (7手目▲77桂、8手目△87馬、9手目▲89歩)

後手の底歩がある手順

- ・11手目の6筋の手で詰んだ (11手目▲61馬)
- ・桂の手、馬の手、底歩の順の3手連続着手があった (8手目△73桂、9手目▲83馬、10手目△81歩)

先手の底歩があった手順詰上図

持駒 歩

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

持駒 なし

推理将棋 1 6 2-3 解答 担当 Pontamon

後手の底歩があった手順詰上区  
持駒なし

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

持駒金歩

底歩を打つことを可能にするにはどのような準備が必要なのかを整理します。歩を打つためには歩を持ち駒にする必要があります。それと底歩を打つことが二歩の反則にならないように底歩を打つ筋の歩を相手に取ってもらうか自力で歩成をする必要があります。もちろん、初期配置では自陣の最下段には全て駒が配置されているので、底歩を打つ地点に駒があつてはいけませんので、事前に移動しておくか、相手に取ってもらうか更にその相手の駒が移動して底歩を打つ地点が空いている必要があります。

本問では、「桂の手、馬の手、底歩の順の3手連続着手」という条件があるので、最初の桂の手は底歩を打つ場所を空けるための手で、次の馬の手は相手が底歩を打つ筋の歩を馬で取る手であれば、歩の持ち駒があれば桂が居た地点へ底歩を打つことができそうです。また、初期配置の桂を跳ねるためには桂の着手をする地点の歩を突いてあるか相手に取られている必要があります。つまり、全て自力で底歩を打つには、歩を取る手、桂を跳ねる地点の歩を突く手、桂を跳ねる手、桂が居た地点へ歩を打つという4手が必要で、相手には馬で歩を取ってもらうか、桂がある筋の歩を取れる位置で角成をするか馬を移動しておいて、歩を取るという最低2手が必要になります。

最初に先手が底歩を打つ手順を考えてみます。先手は11手目で後手玉を詰ますわけですから、桂を跳ねる手と底歩を打つ手の2手は基本的には不要手のはずです。歩を取る手と桂を跳ねる地点の歩を突く手に関しては後手陣を攻める手順の中で指されているかもしれません。初手が▲76歩は、後手を攻めるために角が出ていくために必要な1手ですが、桂を跳ねる地点の歩突きを兼ねることができますし、後手角が△88角成で馬を作り、△87馬で8筋の歩を取る手を実現することが可能になるための手だとも言えます。先手の攻めの手で後手の歩を取ることができるとして、先手は▲77桂と▲89歩の底歩を打つ2手を指す必要があるため、詰み形は7手詰の29通りのうちの1つになるはずですが、7手詰手順の5手目まで指しておいて、7手目に桂を跳ねて9手目に底歩を叩けば11手目に詰めることができます。後手は△88角成と△87馬を指さなければいけません。△87馬が8手目であれば6手目までに△88角成を指しておく必要があります。7手詰手順の5手目が王手を掛ける手の場合は6手目に△88角成ができないので対象外になります。また、後手角を取ってしまう手順も不可です。▲96歩、▲97角から始まる手順は角道が通っていないので不可となります。あれこれ除外していくと残り少なくなった7手詰手順を試してみれば解図できますが、ちょっとズルする方法としては最終手が6筋着手で詰む条件なので、7手詰の全29通りの詰み手順の中で最終手が6筋の手順を思い出すのも手です。この方法だと▲62金までの1手順しかないため、初手から▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金右、▲同角不成の5手目まで指して、6手目から△88角成、▲77桂、△87馬、▲89歩と底歩を打ち、続けて△72銀、▲62金で詰みとなります。

次は後手の底歩がある手順の解図になりますが、後手の桂跳ねは21の桂でしょうか、それとも81の桂でしょうか？先手の角成がし易いのは3手目の▲22角成なのですが、22の馬には▲23馬を指す役目が残っているので6筋着手で詰めるためには取った角を打って、何か駒を取って、その駒を6筋に打って詰ますことになり、たとえば▲72角、▲81角成、▲63馬、▲53馬、▲63桂の吊るし桂の手順では手

数オーバーですし、▲72角、▲61角不成、▲72角成、▲61金では▲23馬の手を指せないし△42玉の退路も残ってしまいます。後手が81の桂を跳ねて△81歩の底歩を打つ場合は、▲82角成で飛を取った先手の馬は▲87馬で後手の歩を払えば、馬の利きが61地点に届いているので詰み形がありそうです。初手から▲76歩、△74歩、▲55角、△何か、▲82角成、△何か、▲62飛、△73桂、▲83馬、△81歩、▲61馬での詰み形がありそうです。この手順の中では底歩を打つための歩の入手ができていませんし、2手目の△74歩の手は4手目までに指せば5手目の▲82角成ができるので非限定に見えます。後手は歩を取る手が必要なのに後手角で歩を取りに行くには△34歩、△88角成、△87馬や△97馬の3手が必要なので不明の2手では手数が足りません。とりあえず、分かっている手だけを盤上に配置すると、△74歩と▲76歩があるので後手は△75歩、△76歩の2手で歩を入手することが可能であることが分かります。つまり、2手目は△74歩で合っていて、4手目は△75歩、6手目は△76歩で解図完了となります。

この詰み形の主要部分は、「117-3 8筋最奥での歩成」の11手作と同じで、後手の歩の入手方法も同じですが、117-3では最奥での歩成という条件で、後手は88歩と打ってから89歩成を指して2手の余裕手を消費し、本問の後手の底歩の順では△73桂と△81歩の底歩で2手余りを消費しています。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「シンプルな共通条件に感心した。底歩は詰みに関わりのない無駄手になりそうだが、連続3手の準備が大変。先手底歩では6手目までに9段目の打場所確保と後手の角成実現を目指し、後手底歩では6手目までに先手が攻駒取りを、後手が歩取りを目指す。」

■連続3手の内容を覚えるのは難しくないはずですが準備が大変。

変寝夢さん「先手底歩：実戦初形/非連続王手/

手数=11/手指定条件完全一致=11,移動後の筋=6/手指定条件完全一致=7,動かした駒の種類=桂/手指定条件完全一致=8,動かした駒の種類=馬/手指定条件完全一致=9,動かした駒の種類=歩@打@移動後の段=9/盤面指定=6:00|v馬で、解図時間は33分47秒 思考局面数は8284144 不詰記憶局面 3776239 不詰ハッシュ衝突回数 4472268 同一局面衝突回数 65でした。底歩って自軍の駒の下に打つことと勘違いしていました。

後手底歩：実戦初形/非連続王手/手数=11/手指定条件完全一致=11,移動後の筋=6/手指定条件完全一致=8,動かした駒の種類=桂/手指定条件完全一致=9,動かした駒の種類=馬/手指定条件完全一致=10,動かした駒の種類=歩@打@移動後の段=1/盤面指定=7:00|馬/条件一致回数指定=5,3:>:0,移動後の段=1|2|3|4|5/詰条件=手数限定で解図時間は18時間38分44秒 思考局面数は223866698 不詰記憶局面 9782003 不詰ハッシュ衝突回数 117527023 同一局面衝突回数 5863でした。76の歩を取りに行くのが一番早いとは！。恐れ入りました。」

■自軍の金の下に打つ歩は金底の歩ですが、自軍の駒の下とは限りませんね。飛の王手の合い駒に金腹へ底歩を打つこともありますし。

諏訪冬葉さん「先手底歩：位置的に底歩関連は無駄手と読んで6筋で詰む7手を用意  
後手底歩：83馬があるから飛車と連携しての詰み形は浮かんだのに歩の入手方法が浮かびませんでした」

■後手の底歩は作者の狙い通りに悩まれたようです。

飯山修さん「89歩のほうは7手詰+4手。81歩のほうは歩の入手に手をかける。このツインは面白いアイデア。  
是非シリーズ化してほしい。」

■ツイン作品に求められるものとして対称性があります。本作では同じ8筋の両端の底歩で、桂跳ねも馬での歩取りも対称になっていました。シリーズ化は、易問とちよいむずのツイン？それとも同じ着手パターンがあるツイン？

占魚亭さん「双方の角（馬）のルートは見当をつけやすい。どうやって打つ歩を入手するかが考え所。」

■先手の底歩では攻める途中で自然と入手できる歩ですが、後手の底歩に使う歩の入手に一苦労。

RINTAROさん「先手の底歩の方が時間かかりました。底歩＝最下段の歩のことなんですね。駒の後ろに打つ歩のことかと思ってました。」

■思い違いや覚え間違いはよくあること。担当は「横歩3年の患い」を「底歩3年の患い」と覚えていたので、「金底の歩岩より固し」での底歩の評価が反対になっていると思ってました。、金底の歩が出てくる作品もあるので近いうちに出題します。

ミニベロさん「62金はこの形と決め打ちでしたが、61馬は、後手の歩の入手に3手かかるので難問になりました。よく見たら、7筋の歩は2手で取れるのですが、暗算だとそのあたりが真っ暗でした。いずれにしても、ヒントがなければ解けなかったでしょう。良く出来たツインだと思います。」

■暗算だと、初手の▲76歩の着手は角が出るためだけでお役目終了で存在を忘れてしまいそう。

原岡望さん「両方とも先手勝だったのですね。面白い問題です。歩を入手するまで待つのがポイント」

■両方とも11手なので先手の勝ちになります。後手の底歩の手順で最終手の61馬が書き間違いで51になっていましたが大目にみました。

ほっとさん「どちらも「底歩を打った」と表現することに抵抗があるのだが。」

■底歩は持ち駒を打つことでしか実現できないのにわざわざ「打つ」と言うことに違和感があるのかな。それとも飛の王手がかかっていない

のに最下段に歩を打ったり、相手の駒に取りをかけるために打つ歩ではないので違和感がある？

はなさかしろうさん「先後でコントラストを付けた2解ですね。後手底歩は21ではなく81というのが面白かったです。」

■55地点の点対称ではなく、5段目の線対称の底歩でした。難度差があると、7手詰+4手の先手の底歩手順が解けたら、後手の底歩の手順も解いて解答したくなることに期待。

\*\*\*\*\*

正解：11名

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

\*\*\*\*\*

（総評）

変寝夢さん「今月は特に面白い作品が多かったように思いました。」

■解図を楽しめて良かったです。

飯山修さん「新しいパターンの条件が出てくるとまだまだ発展の余地はあることがわかりますね。」

■後手の着手を全て公開した「34-1 勇み足」は二の矢が出て来ない条件です。少し似ていますが、後手の手の着手地点を全て明かした11手作を作りました。そうでもしないと限定できなかっただけなのですが、これを新しいパターンの条件だと思っていただけるのかどうか...

占魚亭さん「久しぶりに全作解答できて嬉しい。」

■客寄せの初級はともかく、今回は手応えがある作品があったはずです。復調ということでもいいですね。

RINTAROさん「何とも言えない3題。」



■ 選題にテーマが無かった3題だからかな？

原岡望さん「詰パラはまたもや沈没。おもちゃ箱が8日に解けてよかった。といってもヒント頼みです。」

■ さて、詰パラ6月号の解図状況は如何に？おもちゃ箱の第163回の締め切り前ヒントは解答の集まり具合次第です。

ほっとさん「推理将棋は新作が作りにくくなっている印象。」

■ 条件付けに無理があるような感触を受けているのですかね。1条件の9手作はまだあると思いますが、簡素表現の1条件は出尽くしているかもしれません。

\*\*\*\*\*

推理将棋第162回出題全解答者： 13名  
NAOさん 変寝夢さん 中村丈志さん 諏訪冬葉さん 飯山修さん 占魚亭さん  
RINTAROさん ミニベロさん 原岡望さん  
べべ&ぺぺさん ほっとさん はなさかしろうさん テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

# 今月の手筋 (解答)

**解答**  
23桂 21桂 同-18桂居生 23-31金直  
23桂 まで 5手

2手目21桂が「埋駒」。玉を取った後の移動先を埋めるK-Take&Make特有の受けである。最終手の23桂に対しては21と22を同時に埋める手筋はなく、11と31が埋まっているため23桂を取ることもできず、詰みとなる。フェアリーでは合駒以外にも特定のマスに駒を埋める受けがある。対面の「対駒」、背面の「背駒」、Imitatorの「壁駒」等。「打」で埋める場合は「打駒」という総称があるが、移動で埋める応手も含めるため「埋駒」という呼称を用いた。

**適用分野**  
性能変化ルール 他

**関連項目** 打駒 移動埋駒

# 第 17 回フェアリー入門出題

担当者と連絡が取れないので今回はピンチヒッターで私が担当します。前号で私への転送をお願いして送っていただいた作品での開催となりますが、全ての投稿作かどうか確認できませんのでもし漏れがあれば申し訳ありません。フェアリー入門の第 17 回は「キルケ協力詰」です。投稿は 5 名の方から 7 作での開催です。

**【ルール説明】**

**【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。

**【協力詰】**

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

**【打歩】**

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

解答締切：2023 年 8 月 15 日（火）

解答送り先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

※各作品への短評（長評）をお書きください。

\*\*\*\*\*

**① 駒井めい作（登場 16 回）**

キルケ協力詰 3 手

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

持駒 なし

**② springs 作（登場 25 回）**

キルケ協力詰 3 手 2 解

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

持駒 なし

キルケの特徴は駒取りの時に出てきますので本作はどこで駒取りが・・・一目瞭然ですね。2 解の対称性を楽しんでください。

**③ springs 作（登場 26 回）**

キルケ協力詰 5 手

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

持駒 銀

26 とに目がいきますが実は 26 金だと詰みません。その謎を解き明かしてください。

④ 羽毛布団作 (登場 2 回)

キルケ協力詰 5手

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

持駒 香

合駒がポイントです。キルケでは受方の駒以外の合駒もあります。

⑥ springs 作 (登場 27 回)

キルケ打歩協力詰 13手

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

持駒 なし

手数は長いですが繰り返しの手順が出てきますので大丈夫。自王を取られないよう気をつけましょう。

⑤ 神無七郎作 (登場 11 回)

キルケ協力詰 5手

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

持駒 なし

この作も④同様キルケ特有の受け手が出現します。2枚のと金がなぜと金なのか?も大きな意味があります。

⑦ さつき作 (初登場)

キルケ協力詰 15手

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

持駒 金

金1枚で詰むのかしら?攻方の金は取られたら69へ復活するのを踏まえて詰型を考えましょう。

# 第16回フェアリー入門解答

第16回の出題でしたが、6名の方から解答を頂きました。しかしながら全ての方から私の方へ解答を転送頂いたかどうか分かりませんので漏れがあるかも知れず。その点につきましてはおわび申し上げます。

## 〔第16回フェアリー入門成績〕(敬称略)

○:正解・余詰解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	計
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	6
神在月生	○	○	○	○	○	○	6
神無七郎	○	○	○	○	○	○	6
占魚亭	○	○	○	○	○	○	6
たくぼん	○	○	○	○	○	○	6
るかなん	○	○	○	○	○	○	6

### ルール説明

#### 【と×】

歩が成るとXの性能になる。Xが玉、金以外の生駒の場合は、こ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) 今回出題された作品の打歩は「単純打歩」です。

## 第1番 伊達悠作

協力詰 5手

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

持駒 なし

- (B)と香協力詰 5手
- (C)と桂協力詰 5手
- (D)と角協力詰 5手

(A)

63歩成 32玉 31角成 53玉 63と 迄 5手

(A)詰上図

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

(B)

63歩成(=香) 53桂 同角成 51玉 43桂 迄 5手

(B)詰上図(と=香)

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

(C)

63歩成(=桂) 52玉 42角成 61玉 51馬 迄5手

(C)詰上図(と=桂)

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

(D)

63歩成(=角) 32玉 41と 43玉 54角 迄5手

(D)詰上図(と=角)

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

★幕開けは軽い頭の体操の同一図からの4種類のルールで解く1作。

★(A)は普通の協力詰。2手目 32玉が遠くに行くようでもちょっと気付き難いかもしれません。

★(B)はと香協力詰。初手 63歩成(=香)で6筋を抑えられますので桂合からの桂吊るしで特に難しいところはないでしょう。

★(C)はと桂協力詰。実は私これが意外と苦戦しました。63とが桂に見えなかったというのは言い訳です。

★(D)はと角協力詰です。本作だけは受方の駒を取りますのでちょっと雰囲気違います。詰上りを見て頂いたら分かりますが3枚の角で逃げ道を塞ぎます。駒取りに気付くかがポイントです。

荻原和彦

「と銀」も成立しそうな図だけど(▲63歩成 △51玉▲62と△52玉▲53角成)惜しくも初手成不成非限定か。

神在月生

初手固定 後はゆっくり 考えよ

神無七郎

4種成(表面上は同じ「と」ですが)を達成したのは立派。さすがに7種成は難しそうですね。ルール名称も揃えるなら(A)は「と金協力詰」?

占魚亭

どれも易しく、トップにぴったり。

たくぼん

1つの図でいろいろと楽しめました。Cが一番時間がかかりました

★解説者の解答コメントが載るのは稀ですが今回は特殊事情ですので・・・。

るかなん

このカルテットが成立するのは大きな収穫。この調子でセプテットまで...と言いたいところですが、歩香飛の手順重複を回避できるかどうか。

★7種成りが究極かと思いますが、るかなんさんが仰るとおり歩香飛あたりの差異をどうするかが難しそうですね。何種まで行けるのか是非皆さん挑戦して頂ければと思います。

第2番 占魚亭作

と角協力詰 6手【受先】

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

持駒 なし

87玉 43歩成(=角) 76金 同と 96玉 87金  
迄 6手

詰上図 (と=角)

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

作者

前回投稿しなかった作品。ありきたりすぎますね……。

★攻方は 43 歩成とするのは間違いないのであとはどのように詰型を見つけるか？受先でするので初手 43 に何かを打つのが第一感ですが、慣れた（擦れた？）解答者は「そんなわけないだろ！」と思うかもしれません。私は勿論そうです（笑）じゃあ初手 43 金としてみますと、同歩成（=角）で何とかなりそうですが、いくら考えても詰型が見つかりません。金以外でもダメ。詰型を考えてみると 87 桂

が何だか邪魔な事に気付きます。確かに 75 にだけしか利きがないし詰型にあまり役に立ちません。という訳で正解は初手 87 玉。その後 43 歩成とすれば答えが見えてきます。

荻原和彦

お呼びでない駒が 1 枚ある。初手は盤上この一手。

神在月生

駒入手 あせらず桂を 消してから

神無七郎

いかにも「43 金を置け」という初形ですが、邪魔駒を消すのが優先なんですね。この構図で余詰がないのは結構驚きです。

たくぼん

いきなり取られる 87 の駒は桂でなくてもいいけるのか？

★調べてみましたら角、金、銀は成立していますが王手を掛けているので話しになりませんね。

るかなん

87 桂を詰形に使いたくなるのがニクい配置。

第3番 るかなん作

と龍協力詰 11手

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

持駒 歩

53歩 43玉 52歩成(=龍) 33玉 53と 43金  
同と 24玉 23と 15玉 26金 迄 11手

詰上図 (と=龍)

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

★見た目はと金ですが利きは龍ですのでかなり強靱な守備陣です。持駒は歩だけですが成って龍にすることで攻めて行けば何とかかなりそうです。しかしながら龍の利きのと金を取っても歩ですので、歩を取って打って成ってとするのは間に合いません。通常の協力詰のように合駒をして攻めるしかないですね。しかし枠外に追い出す順はちょっと意外で発想の転換が必要かもしれません。作意は43金の合駒を奪って詰まします。63香はちょっと気になる配置で作意には関与しませんが多くの余詰を防いでいます。まあ小さなことですが74とは無くても作意が成立するようです。

荻原和彦

と龍1枚では詰まないのので金を供出させトドメに使う。意表をつく1筋での詰上り。

神在月生

おびき出す 難攻不落 から外へ

神無七郎

ヒントがなければ初手香成を読む所。できれば、追い出し型ではなく「と龍」の群れの中で決着が付く手順を見たかったです。

占魚亭

詰み形が見えているのでスラスラ手が進みました。楽しかった。

たくぼん

普通に金合ができるのが予想し難かった意表の詰上り

るかなん

せっかく龍にするなら初形は14とより13との方が良かったか。

★13とにしても手順は変わりません。

第4番 るかなん作

と馬協力詰 10手【受先】

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

持駒 歩

44と直上 54歩 43玉 53歩成(=馬)

32玉 54と 43飛 同と 31玉 21飛 迄 10手

詰上図 (と=馬)

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

★前作は成ったら龍でしたが、本作は馬です。前作同様何か合駒をしてもらってそれを取らないと詰みそうにありませんね。攻方は54歩~53歩成(=馬)は絶対ですのでその後53とがどこかに移動して受方合駒の形を模索することになります。4,5段目の駒を動かすのは6手目に合駒が出来ないのでダメっぽい。で考えられる手段の1つは52を空けて54歩 52玉 53歩成 41玉 63と 52合の筋ですが、63とを取ってしまうのは歩が余りそうです。実際に進めて見ますと次の順で詰み



ます。

51 と直引(61 と左) 54 歩 52 玉 53 歩成 41 玉  
63 と 52 飛 同と 32 玉 43 と 31 玉 21 飛 迄  
12 手歩 2 余り

42 を空ける順を考えてみましょう。こんな順が  
あります。

31 と 54 歩 42 玉 53 歩成 32 玉 43 と 22 玉  
23 歩 11 玉 33 と 22 と 同歩成 迄 12 手歩 2  
余り

詰むには詰みますが 12 手かかって歩が余りま  
す。配置のところが邪魔ですね。

もう1つの筋は 43 を空けて 32 玉 54 と 43 合  
の筋でこちらが作意になります。では 43 とを  
どこに動かすかですが 21 とでは最後の 21 飛が  
打てませんので 44 に動かします。強力と馬守  
備陣の隙の 21 地点に目が行けば詰上りが見え  
てくるでしょう。初手どこに何を動かすのかが  
一番の考え所の頭の体操でした。

荻原和彦

まずは退路を開くしかないが候補手多数。こ  
こで変な欲を出すと、無言で身を潜める△44  
と直が盲点に入る。

神在月生

不落城 地下は手薄で 攻め易し

神無七郎

馬が活躍しやすいように脱出口を開けばすぐ  
に解決。できれば「飛」ではなく「と馬」で  
詰める手順が見たかったです。

占魚亭

詰み形が見えているのでスラスラ手が進みま  
した。楽しかった。

たくぼん

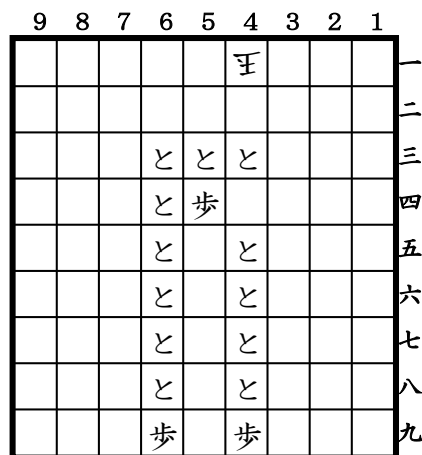
形が面白くどのと金を初手動かすのかは意外  
と考えやすかったです

るかなん

初手が見えるかどうか全て。あとは棋譜表  
記の試験。

### 第5番 神無七郎作

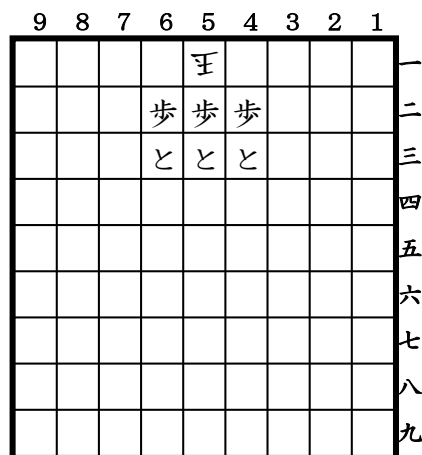
と歩打歩協力詰 55手



持駒 歩3

42 と 51 玉 52 と 61 玉 62 と 同玉  
63 と 同玉 64 と 同玉 65 と 同玉  
66 と 同玉 67 と 同玉 68 歩 66 玉  
67 歩 65 玉 66 歩 64 玉 65 歩 63 玉  
64 歩 62 玉 63 歩成 61 玉 62 歩 52 玉  
53 歩成 43 玉 44 と 同玉 45 と 同玉  
46 と 同玉 47 と 同玉 48 歩 46 玉  
47 歩 45 玉 46 歩 44 玉 45 歩 43 玉  
44 歩 42 玉 43 歩成 41 玉 42 歩 51 玉  
52 歩 迄 55 手

詰上図 (と=歩)



作者

「二歩禁解消」を3つの筋でやってみました。  
ここでの「と」は「二歩禁が適用されない歩」  
の役割です。

★歩が成ったら歩になるという何がなんだかよ

く分からない話です。結局同じじゃないかと思いますが、盤面の「と」は歩の性能ですが二歩禁が適用されないという利点があります。初形の 49,54,69 の歩が邪魔駒で詰上りはこの形しかなさそうですので手順は難しくはありません。ユニークな発想で楽しめる作品ですね。

荻原和彦

方針は明確。手数は長いものの、本来レベル 2~3 あたりを想定した作か。5 筋の攻め駒が手薄いため▲62 歩を決める機会は一度だけ。ここさえ注意すれば後は決して難しくない。

神在月生

六本の と歩と歩強き 毛利矢か

占魚亭

詰み形が見えているのでスラスラ手が進みました。楽しかった。

たくぼん

見た目を全部歩にしたら面白い！

るかなん

最下段から生歩を発掘。18 枚使い切りはお見事。

第 6 番 神無七郎作

と角協力詰 169 手

持駒 なし

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

持駒 歩8

19 歩 17 玉 18 歩 16 玉 17 歩 15 玉  
 16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 24 玉  
 13 歩成 15 玉 24 と 26 玉 15 と 17 玉  
 26 と 28 玉 29 歩 19 玉 37 と 18 玉  
 19 歩 17 玉 28 と 同と  
 「18 歩 16 玉 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉

15 歩 13 玉 14 歩 24 玉 13 歩成 15 玉  
 24 と 26 玉 15 と 27 玉 28 歩 同玉  
 29 歩 19 玉 37 と 18 玉 19 歩 17 玉  
 28 と 同と」×4  
 18 歩 16 玉 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉  
 15 歩 13 玉 14 歩 24 玉 13 歩成 15 玉  
 24 と 26 玉 15 と 27 玉 28 歩 同玉  
 29 歩 19 玉 37 と 18 玉 19 歩 17 玉  
 28 と 同馬 18 歩 27 玉 28 歩 16 玉  
 17 歩 15 玉 16 歩 24 玉 33 角 25 玉  
 15 角成 迄 169 手

詰上図

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

作者

26 手サイクルのハガシ趣向です。最後に本物の角を入手して収束します。

★これは入門レベルではないですよ。確かに 46~82 とを消去して 91 馬を奪って詰ますストーリーは見えますし、1 筋に歩を進めて 13 とからジグザグにと角を引いてくる順も分かかりますがと角をどのように消していくのかはしっかり読まないといけません。悩みどころは 29 手目 18 歩と打ったときに 27 玉とすれば 28 歩でとをすぐに消去出来るのでついやってしまいたくなりますがこの順は手数オーバーとなります。取らずに進めるのが正解でここが解図のポイントです。とを消去が終われば 91 馬が取れて収束となります。収束もコンパクトに纏まっていますね。趣向作として無駄のない作りで完成品ですね。

荻原和彦

28 での駒清算を見破り、これで良しとほくそ

笑むも手数合わず苦戦。30 手目△27 玉と寄り道して▲28 歩を決めたくなるが、実は罨。復路で寄り道なしに▲28 歩が入るのがミソだった。

神在月生

繰り返し いつもながらの 手練れ技

占魚亭

楽しい呼び出し剥がし。意味付けが明快でいいですね。

たくぼん

これはどう剥がして行くのかちょっと難しかったです。入門にはきついレベルですね

るかなん

「28 歩 同と 同と」は 3 手目がどうやっても王手にならない、と気付いたところで途方に暮れました。誘導役と剥がし役で 2 枚使ったサイクルが見えればなんとか。

【総評】

荻原和彦

問題数は少なめながら、難易度も内容もバリエーションに富み、十分楽しめた。意外にも「と角」が出題数で圧倒。その一方で「と銀」「と飛」出題なしはちょっと寂しい。

るかなん

前回から期間も開いていないこともあり、新機軸かつ易しい図をひねり出すのは厳しかったのでしょうか。ルール自体は平易な分、純粹な難易度はやや上昇気味かな？来月は不得手なルールなので、勉強に専念します。

神在月生

短長手 色々あるや とりどりと

神無七郎

今回は出題数が少なく、自作も 2 つ混じっていたので楽でした。その分、別館が難しそうなので、ヒントを頼りに組み組みたいと思います。

たくぼん

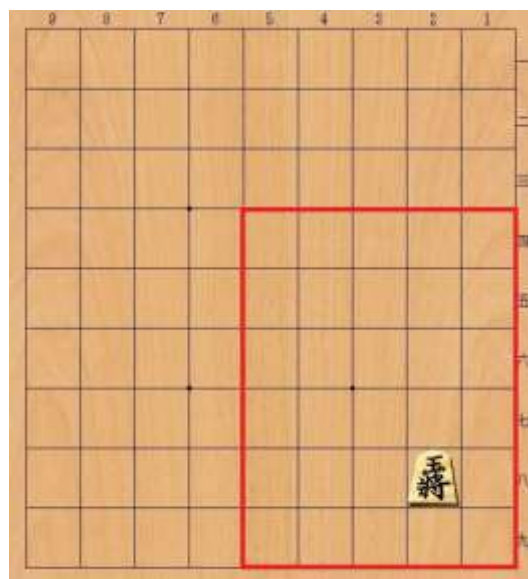
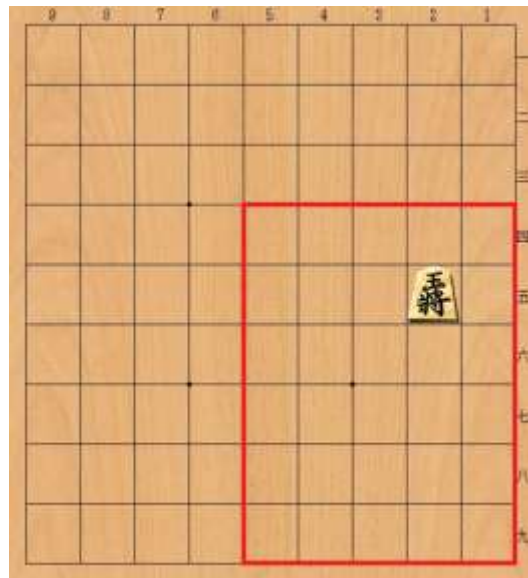
2 回目ということでやや入門よりレベルが上がった感じですね

興味ある問題その 2 (問題編)

神無太郎

三郎さんアレンジを少しだけアレンジしたものです。

将棋盤の右下 5×6 の範囲内に、先手の龍馬飛角金銀桂香歩を 1 枚ずつ追加して、どの駒にもヒモがついていないようにしてください。正解はそれぞれ 1 つだけのはずです。なお、先手の王はすでに配置されていて、王だけはヒモがついていてもいいものとします。



(解答編は 70 ページ)

## 第2回 フェアリー入門別館 結果

代行担当：たくぼん

〔第2回フェアリー別館成績〕(敬称略)

○:正解・余詰解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	計
荻原和彦	○	○	○	○	-	4
占魚亭	○	○	○	○	-	4
たくぼん	○	○	○	○	-	4
神無七郎	-	-	○	○	○	3
るかなん	○	○	-	○	-	3

解答者は私を含めて5名でした。最難問5番に正解が入ったのはよかったです。全題正解者は0となりました。

### 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

72角 71飛 39角 49v角生 迄 4手

詰上図

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

【受先】

受方から指し始める。

【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

【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

【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。

作者

52玉はブロック駒。飛1枚余りですがバランスを取るために持たせています。……ズルい？

★受先でありつつ All-in-Shogi ということの手番が訳分からなくなるような作品でなおかつ点鏡という駒の利きも確認必要ということで4手+持駒制限であるにも関わらず難しい作品。ヒントもありましたので 61玉をターゲットにして角の性能に変える 49角型を作っていければと考えれば道は見えてきますが初手 49角は強烈な紛れ。39角~49角生は中々の好手順。最後 49v角成は 62玉上が生じますし詰上図から 72v飛生も 52玉に王手が掛かってしまいます。52玉は 61玉の逃げ道封鎖だけの駒ではありません。

荻原和彦

△49角▲62飛△48角打▲v58角寄の両王手で詰みそう…いや△48角引で逃れてる。元の局面には戻ってない。ん？▲71飛の王手が有

力か。縦の動きを 72 で封じといて、△39 角の受けを▲v49 角と逆用すりゃ、61 の玉が逃げられない。おっと、△v72 飛生で王手を外せる…けど、それは 52 の玉への王手だ。1 手戻す以外受けなし。上手くできてるなあ。

たくぼん

何か不思議な感覚の作品でした

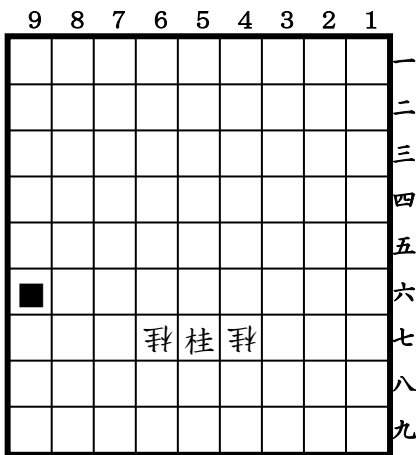
るかなん

なんだかんだで十字飛車は強い。金では成立しないような構成は難しいのでしょうか。

第 2 番 占魚亭作

多玉協力自玉 ステイルメイト 6 手

持駒 飛

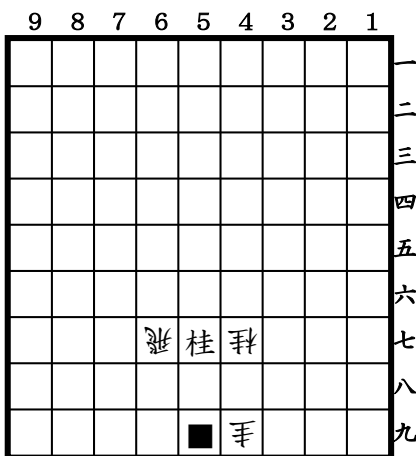


持駒 飛

47桂・57桂・67桂は全て桂王  
(成ると成桂の動き)

68 飛 59 桂右成[I88] 48 飛[I68] 67 飛 49 飛  
[I69] 同成桂[I59] 迄 6 手

詰上図



【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。

【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。

【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。

作者

Imitator の着座。難しい所が一つもない易作ですが(ですよ?)、別館で受け入れてもらえるかどうか……。

★作者の易しいは当てになりません(笑) 57 桂をステイルメイトにするには■を 1 段目か 2 段目に持っていくことを考えますかこの図では難しそうです。となると 59 辺りに持って行ければと思えば正解に辿り着けそうですがこれになかなか。68 飛~48 飛はやってみたくなる順ですが 67 飛が巧手で逆王手となるだけに打ち難い 1 手となっていて最終図での■の壁となっています。

荻原和彦

4 手目△67 飛は逆王手で打ちにくい。しかし、王手を解除しつつ逆王手を掛ける絶妙手▲49 飛で際どく繋がる。終局図で飛の王手は無効。受方持駒を飛に限定した効果で一層トリッキーな仕上りに。蛇足ながら、成った桂王の動きの説明に「成桂の動き」とあるのは同語反復気味。「金の動き」と書きたい。

たくぼん

■を 59 へ運ぶストーリーが楽しめた(苦しめられた?)

るかなん

2 手目 95 飛の誘惑を断ち切るのは相当な関門。そこを乗り越えても逆王手の壁が立ちほだかる。

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
									五
							金		六
									七
							王		八
								香	九

持駒 なし

11 桂 18 城 同玉/28 玉 11 香成/19 杏 17 玉  
29 桂 迄 6手

詰上図

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

【受先】

受方から指し始める。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

【城 (ルーク)】

チェスの Rook の動き (成れない)

★12 城の位置が絶妙で数名の解答者は初手 13 への着手を読んだようです。成れる 2 手目に成れる唯一の位置だけに本命に思えます。たとえば 13 金としてその金を取って 19 成香として 5 手で詰まそうとするとうまいきません。普通の協力詰ですと以下 17 玉 16 金 (飛) や 27 金 (飛) と出来ますがライフルですので居食いさ

れ不詰です。ライフル協力詰の基本的な詰型は両王手か桂吊るしですので 13 桂が本命に見えます。しかし 13 香成/19 成香の時に 17 玉が 12 城の利きで出来ません。要は 12 城が邪魔駒なのです。作意は桂を取る前に 12 城を消去する手順が入り初手は 11 桂としなければいけないことが分かります。これは面白い発想でした。12 の駒は飛にしたいところですが 2 手目 18 飛成生の非限定や 17 飛成も成立します。成禁にすれば香が 19 に成って戻れなくなりますしなかなかうまくいかないんですね。

荻原和彦

居成りは想定内だが、ここに打てとばかり空けてある小憎い演出のおかげで初手△13 桂の紛れにどハマリ。

占魚亭

質駒として何を打つかがポイント。

たくぼん

成って戻ってくることが出来るということを忘れてしまう今日このごろ

神無七郎

香の居成のため 13 に質駒を置くのかと思ったら、もう一つ遠い 11 でした。13 だと「邪魔駒消去の邪魔」になるんですね。これだけはヒントを見ずに解けました。

るかなん (無解)

ライフルで桂以外の単独王手は利かないことをすっかり忘れていました… (12 飛でも成立できるように何か駒追加したりできないかと思い fmza で確認してしまいました。カンニングになってしまうので不正解でお願いします。)



第4番 神無七郎作

All-in-Shogiライフル協力詰 91手

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

持駒 なし

63v 玉 43v と 53v 玉 33v と 43v 玉 23v と  
 33v 玉 13v と 23v 玉 12v と 13v 玉 11v と  
 12v 玉 21v と 11v 玉 31v と 21v 玉 41v と  
 31v 玉 51v と 41v 玉 61v と 51v 玉 71v と  
 61v 玉 81v と 71v 玉 91v と 81v 玉 91 玉/81  
 玉 91歩成 71 玉 81 と 61 玉 71 と 51 玉  
 61 と 41 玉 51 と 31 玉 41 と 21 玉  
 31 と 11 玉 21 と 12 玉 11 と 13 玉  
 12 と 23 玉 13 と 33 玉 23 と 43 玉  
 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉  
 83 と 92v と 63v 玉 43v と 53v 玉 33v と  
 43v 玉 23v と 33v 玉 13v と 23v 玉 12v と  
 13v 玉 11v と 12v 玉 21v と 11v 玉 31v と  
 21v 玉 41v と 31v 玉 51v と 41v 玉 61v と  
 51v 玉 71v と 61v 玉 81v と 71v 玉 91v と  
 81v 玉 迄 91手

詰上図

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

【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

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

★作者は新しいルールが出てきた時にそのルールを生かした趣向作を創られます。そのルールを身につけるよい方法との事。本作は All-in-Shogi とライフルの組合せで邪魔駒消去が目的のシンプルな追い趣向を表現されました。2段目のと金をいくらでも取れそうですがライフルルールをうまく利用して取れない仕組みになっています。それにしても序の行くときは全て手番が逆で戻ってくるのは正規の手番で再び逆手版で行くという面白い展開です。これも本当に非の打ち所のない完成品ですね。

作者

2021年8月頃の作品。fmzaに「ライフル」が実装されたとき、他ルールとの組合せ試験の一環で作った図です。92歩を消すために60手掛けるのが主な狙い。居食いは30手目の「91玉/81玉」ですが、駒を取る紛れを「ライフル」ルールが防いでいます。ヒントは「攻方に邪魔駒が1枚あります」でしょうか？

荻原和彦

駒取りが限定手になるのは99か19しかない。メタ読み発動で冒頭30手を一気に飛ばす。と金が玉を引き回し、追い回し、また引き回す愉快的展開。決め手は両王手を用意して遠路はるばるお越しいただく例の筋。邪魔駒と名指しされた歩が出世し大活躍。壮大なスイッチバック(91~53~91)は印象に残る。30手連続"v"達成も快挙。

占魚亭

92歩をと金にする、楽しい追い趣向。All-in-Shogi とライフがこんなに相性がいいとは思いませんでした。

たくぼん

All-in-Shogi の特徴を良く生かしている趣向ですね。面白い！

るかなん

玉の押し売りという暴挙。

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

持駒 金38銀4桂11香6歩13

- 23 桂 同銀左 12 歩 同玉 13 香 同角
- 22 金 同飛 11 金 同玉 12 金 同銀
- 21 金 同銀左 12 歩 同飛 22 金 同銀直
- 21 金 同玉 11 金 同銀 22 歩 同角
- 33 桂 同角 22 歩 同飛 12 金 同銀
- 11 金 同玉 21 金 同銀右 23 桂 同飛
- 22 金 同銀直 21 金 同銀 12 歩 同玉
- 13 香 同銀 22 金 同角 11 金 同角
- 22 金 同銀右上 (途中1図)

★持駒総数 72 枚で 144 手ですので全着手持駒を打つ手かつ最終目的がスタイルメイトですので打った駒は残らない (ピンされて動けなくなるケースもあるので 100% ではないです) 可能性が高い。禁欲ですので駒を打った時に玉が逃げる余地が無いように攻めないといけないわけです。ヒントに 16 手サイクルで前進するとありましたのである程度形が決まればあとは繰り返し趣向手順で解けるはずと思えますが...

私も相当考えましたが実は結局解けませんでした。原因は序が短くて繰り返し手順に簡単に入れるものと思ったこと。実は繰り返し手順に入る途中1図までは 50 手も掛かります。私はそこまで辿り着くことは出来ませんでした。25 手目 33 桂と左から攻めるのは相当やり難い1手だと思います。

### 途中1図

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

持駒 金23銀4桂8香4歩8

- 24 桂 同飛 23 金 同銀 22 金 同銀引
- 13 歩 同玉 14 香 同銀 23 金 同銀上
- 12 金 同銀上 22 銀 同角 (途中2図)

### 途中2図

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

持駒 金19銀3桂7香3歩7

- 25 桂 同飛 24 金 同銀 23 金 同銀引
- 14 歩 同玉 15 香 同銀 24 金 同銀上
- 13 金 同角 23 銀 同銀上
- 26 桂 同飛 25 金 同銀 24 金 同銀引
- 15 歩 同玉 16 香 同銀 25 金 同銀上



14 金 同銀上 24 銀 同角 (途中3図)

途中3図

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

持駒 金11銀桂5香歩5

- 27 桂 同銀生 16 歩 同銀成 27 桂 同飛生
- 26 金 同全 16 歩 同銀 25 金 同全
- 26 金 同飛生 27 桂 同銀生
- 16 歩 同銀成 (途中4図)

★途中1図～3図までが繰り返す趣向手順で16手1組で1段ずつ前進します。途中1図からだど頑張れば解けるかと思ひます。

途中4図

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

持駒 金8銀桂2香歩2

- 27 桂 同飛生 26 金 同全寄 16 歩 同玉
- 17 香 同全 26 金 同全 15 金 同角
- 25 銀 同全 26 金 同角 15 金 同銀
- 28 桂 同飛生 27 金 同全 17 歩 同角成
- 26 金 同全引 27 金 同馬
- 迄 144 手

★しかしながら途中4図からの収束が絶品の手順で途中3図と途中4図を比べてみれば分かるように2枚の銀が共に成銀に変わっています。最終図を想定すれば28飛、27馬はほぼ必然だと思ひますが2枚の銀を成らして引いていく順はなかなか一筋縄ではいきません。簡素な初形から多大な持駒を限定で打ち続け、繰り返す趣向を含めて収束の銀成まで文句なしの傑作と言ってよいでしょう。正解を入れられた七郎さんも素晴らしい。

詰上図

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

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【スタイルメイト】

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

荻原和彦 (無解)

4枚しかない銀は貴重で12玉型への組換には使えまい。冒頭から難儀だ。そして終盤も厄介。馬を作って49に利かしたいが△17角成が王手。この瞬間26が空き▲28桂を取ってもらえない。想定は15銀16玉17全25銀26角27飛の隊形から△28飛生～△27全～△17角成～△26全～△27馬。ところが、この隊形から1段戻すレトロを模索するも角が邪魔で八方塞がり。方針を誤ったやも知れず。

たくぼん (無解)

これを1ヶ月で解けと言うのは無謀でしょうね。序からどういう形にして趣向手順にまでもって行くかが難しすぎる。詰上りは28飛+27馬型しかないと思うけどそこからの逆算

も駒数が多過ぎて・・・降参です。

神無七郎

これは解けて良かったと心から感じる作品でした。50手掛けて準備を整え、群全体が壁を這うように移動。目的地に着いてから更に変形。まるで駒の群れが意思を持って動いているかのようです。第101回WFP作品展の前口上で「独立移動体」の概念について述べたことがあります。本局の原理を応用すれば、巨大な移動体や複雑な変形をする移動体の実現も夢ではないでしょう。解図に当たっては「16手サイクル」が大きなヒントになりました。6枚の駒が動くのに12手サイクルでないことから、受方駒の組み方が判明するので、中間目標を定めることができました。

るかなん（無解）

各局面で指せる手は限られているものの、平凡に追うと銀が到底足りず17角の逆王手への対処も難しい。ANOTHERの貫禄は伊達では無かった。

### 【総評】

神無七郎

すみません、第1番・第2番は無解です。頑張れば解けそうな気もするのですが、時間切れとなりました。第5番が解けたので個人的には満足しています。

荻原和彦

さすがに第5番は別格だったが取り組みやすい雰囲気もあり結構楽しめた。他4作も粒揃い。特に第4番は秀作。

るかなん

VHまではなんとか・・・ANOTHERより上のランクが解放されたらどうでしょうね。

## 空きスペースコラム

空きスペースコラムの在庫がなくなりました。このスペースでは内容は問わず好きなことに使っていただいて構いません。

テキストファイル+画像ファイル、wordファイルにて編集部まで送ってください。

掲載号は、指定がない場合は空きスペースがある場合順次掲載していきます。

指定があればその号に掲載します。



# 第2回最後の1ピース作品展結果稿

担当：馬屋原剛

〔第2回最後の1ピース作品展成績〕(敬称略)

○:正解 ー:無解 ×:誤解 黄マス:お気に入り

解答者名	1a	1b	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11a	11b	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
伊達 悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
springs	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
竹内亮太	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	8
羽毛布団	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	8
上谷直希	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	7
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	6

まずは結果稿が大変遅れてしまい申し訳ありませんでした。作者・解答者をはじめとした皆様にお詫び申し上げます。12名の方から解答をいただくことができました。誠にありがとうございました。難易度を低くした(つもり)にも関わらず解答者が去年よりも減ってしまったのは宣伝が足りなかったからかもしれません。

全題正解者は、昨年引き続きたくぼん氏と占魚亭氏のお二人。お忙しい中安定した成績には敬意を表します。

## ①上谷直希

最後の1ピース 詰将棋 1手

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

持駒 なし

1枚追加

b) 協力詰 1手

a)

追加駒：攻方 26歩

詰手順：25歩迄1手

詰上図

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

b)

追加駒：攻方 26飛

詰手順：25飛迄1手

詰上図

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

## 作者

普通詰将棋と協力詰のツイン。二番煎じかもしれないが、このルールならば1手詰のツインにできることに気付く。かなり易しいはず。

★普通詰将棋と協力詰のツインはたまに見かけるが通常は3手以上。1手詰でできるとは一つの発見。

### 占魚亭

ルールの違いを活かした追加駒の対照。

### 荻原和彦

協力詰は透かし詰不可、というルール確認を兼ねた良問。

### 伊達 悠

すかし詰の有無だけで、こんなに印象の違い詰め上がりになるうとは！

### 神無七郎

無駄合概念の有無を使った協力詰と普通詰将棋のツイン。この形式もすっかりお馴染みになりましたが、最も弱い駒と最も強い駒の対比が作品価値を高めています。

★最弱と最強の対比に触れた評が多かった。

### 変寝夢

1で香の時の23香成が一番妙手感がある。

★a)では香でもよさそうに思えるが、23香成の余詰があるからダメ。

### たくぼん

協力詰の方が強力な駒を置くのは不思議な感じ。

### るかなん

対抗には最弱を、協力には最強を。透かし詰が作り出すねじれ現象。

### 竹内 亮太

最弱の歩と最強の飛で追加駒が対比される。

### 神在月生

最弱と最強駒の 同手順

### 羽毛布団

協力詰だと強い駒になるのが面白かったです。

### springs

最弱と最強の対比。

★解説の必要もないくらい優しく、見事全員正解だった。

### ②竹内 亮太

最後の1ピース 詰将棋 5手

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

持駒 角歩

1枚追加

追加駒：受方 21 桂

詰手順：13 角、同桂、25 歩、同桂、13 銀不成迄 5 手

詰上図

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

### 作者

狙いは、追加した桂馬の2段跳ねで、うさぎ年の始まりに良いかと思えます。

★うさぎ年も後半に入ってしまった。申し訳なし。

★初形は13角迄の1手詰なのでそれを防ぐ必要がある。歩も持駒にあることを考えれば桂が跳ねてくる筋が見えてくるだろう。

### 占魚亭

持駒を消費かつ打歩詰を回避するためには桂しかない。

**荻原和彦**

初級向け打歩詰打開物が無事完成。

**伊達 悠**

25 に打つと打歩詰の形、13 に打つと詰みの形。つまり 13 と 25 の地点を繋げればヨシ！

**神無七郎**

とりあえず思いついた配置そのまま。このルールは検討力も試されますが、この配置なら余詰はなさそうに思います。

**変寝夢**

初形での 1 3 角の筋が強烈すぎて、紛れ不足かな。

**上谷直希**

これは易しい。

**たくぼん**

3 手ならどうなんだろう？と思いました。5 手は分かりやすい。

**るかなん**

打歩詰打開のお手本。同じようでも受先だと初手から受方が協力してくれないから成立しないんですね。

**神在月生**

角と歩の 連係プレイ 桂支援

**springs**

安心する手順。

★本作も優しく全員正解で、解答者増に貢献してくれた。ありがたし。

③神在月生

最後の 1 ピース 協力詰 3 手

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

持駒 角金

1 枚追加

追加駒：受方 99 龍

詰手順：91 角、同龍、29 金迄 3 手

詰上図

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

**作者**

検討素材が頓挫し、急遽でっち上げ。ルール説明用の例題というレベルで、新味・妙味・解きがい、の全てが無し。客寄せ用ということでご容赦願います。

★このままだと 29 金までの 1 手詰なので、それを妨害する守備駒を配置するしかない。角の打ち場所を限定する配置を考えると 99 龍が絶好だとわかる。

★なお、受方 27 香追加（28 角、18 玉、19 金迄）は、37 角、28 合、29 金のような余詰が発生する。

**占魚亭**

最遠配置で最遠打を実現。

**荻原和彦**

▲29 金の一手詰を消しつつ、初手を限定打にし、しかも応手は取る一手。なるほど確かにこれ一択か。

**伊達 悠**

受方の最遠打（？）に攻方の最遠打の重ね掛け。透明駒っぽい感触もありますね。

**神無七郎**

遠打を考えてから意味を考える。非限定防止の龍が芸の細かい配置。

**変寝夢**

例の 3 手詰（9 1 飛、同馬、2 2 金の作品ね）を思い出した。僕は作者名を見て最初から 9 9 飛とはしませんよ（汗）。

**上谷直希**

これは同じようなことを以前やっつけてしまった（11 玉/12 角、13 桂 持駒角 2022/1

Twitter)。

★あら、被ってしまいましたか。作家としてはやはり最遠配置～最遠打は魅力的なテーマ。

たくぼん

作者名が強力ヒントですね。いつか裏をかく作品が出題されそう(笑)。

★作者名から解を推測した方も多そう。

竹内 亮太

最遠打でうまく限定されていますね。

羽毛布団

遠いところ限定なのが面白かったです。

springs

基本的だが驚きがある。

④青木裕一

最後の1ピース 詰将棋 1手

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

持駒 角

66～99の範囲に受方駒を13枚追加

追加駒：受方 66 飛、67 銀、68 金、69 金、76 角、78 銀、79 金、86 歩、87 桂、89 銀、96 金、97 飛、98 銀  
詰手順：77 角迄 1 手

詰上図

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

作者

何となく考えてみたら、限定されてました。

★詰手順は 77 角での合利かずの詰め上がりしかないののでそれを目指す。まずは、86 歩、87 桂、76 角はすぐに思いつくだらう。その後は、銀→飛→金の順に置いていけば意外とすんなり正解へとたどり着く。

★この追加駒枚数をこの条件で成立させているのは驚きだ。見事お気に入り投票 1 位に輝いた。

占魚亭

合駒を打てない・移動合できない局面を作るパズル。「この詰上りしかない」という追加条件なので、すんなり配置できました。

荻原和彦

要件はシンプル。77・88 は空点 / 77・88 に利く駒なし / 飛角金銀は売切れ / △88 歩は二歩。これだけで解が一意に決まるジャストフィット感が素晴らしい。

伊達 悠

こんなにも密集し、こんなにも綺麗に、こんなにもぴったりと詰め込まれるとは。非の打ち所がない穴埋めパズル。

神無七郎

指定の領域に駒を詰め込む充填問題。出題図も追加配置が終わった図も美しく感じます。

変寝夢

ちょっと構えたが、すんなりいけた。69 辺りの限定が難しいじゃないのかなと思いました。



い。

**荻原和彦**

香打3通りと飛打6通りの1手詰を1通りに限定せよ、と題意を理解するまで数十秒間ばかり。

★私も題意を理解するのに時間がかかった。

**伊達 悠**

15王の上側をしっかりと抑えて、下側は少しだけゆるめに抑えて。

**神無七郎**

たった1枚の追加であらゆる余詰を防げるとは。一発芸的ですが、こういうのも好きです。

**変寝夢**

ルールを含めて状況を把握するまで時間がかかった。玉方の持駒を表記しなかったのは担当の悪巧みか笑（確かにルール説明には駒余りに関しては表記がない！）。

★悪巧みではないが、何か補足があった方がよかったかもしれない。

**上谷直希**

解釈が間違っていなければこういうことかな？

**たくぼん**

これは見事な順ですね。素晴らしい。

**るかなん**

これに苦戦してしばらく放置していました…  
25角/銀からなかなか離れられず。

**竹内 亮太**

34角では成立しないのが面白い。

**神在月生**

香はだめ 私の彼は 後利き

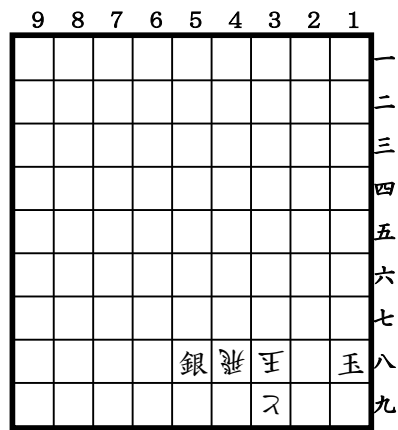
**springs**

玉の向きを逆にしてルールを協力詰に変えても一緒？と一瞬思いましたが、持駒の設定が大違いなんです。設定が活かされていると思いました。

★本問も見事全員正解！

⑥駒井めい

最後の1ピース 協力詰 2手(受先)



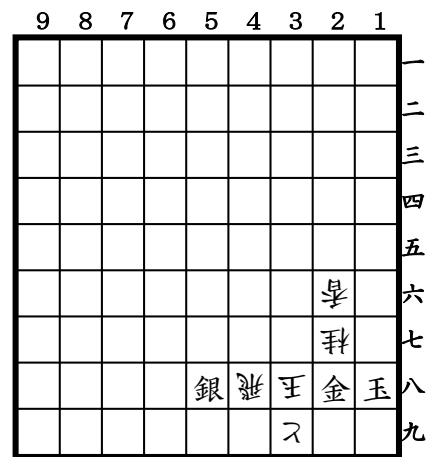
持駒 金

1枚追加

追加駒：受方 26 香

詰手順：27 桂、28 金迄 2手

詰上図



**作者**

攻方手番なら 28 金迄。駒追加と受方初手を合わせて無意味なことをします。

★紛れが多く、まずは方針を立てる必要がある。28に受け方の利きを足して、初手でその利きを外すという手順に気付けるかが肝要だ。強い駒で 28 に利かすとその追加した駒を移動する場所が多くなり非限定となってしまう。そこで香の出番だ。香は移動しても 28 への利きを消せない、初手で駒を打ってラインを止める必要がある。初手を限定できる唯一の場所が 26 香というわけだ。



### 占魚亭

飛か香の2択。

### 荻原和彦

正解かどうか以前にこのくらいしか候補が思い浮かばず。

### 伊達 悠

28のスペースをあらかじめ埋めてしまうのか、それとも利きを作るのか？

### 神無七郎

香は下段から打て…とすると余詰。近過ぎず遠過ぎず、ちょうど良い位置がありました。

### たくぼん

受ける場所を減らし28への利きもある26香にビックリ。

### るかなん

簡単に詰む形に火種を作って自分で消すマッチポンプ。

★まさにマッチポンプという言葉がピッタリ。「最後の1ピース」と「受け先」をうまく利用した面白い作品だ。

### 竹内 亮太

28に受方の駒を置くか、利きを付けるのだと思いましたが、限定するのに苦労しました。

### 神在月生

争点は 八段目への 駒の利き

### springs

いくつも紛れがあってよい。

### ⑦真T

最後の1ピース 協力詰5手

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

持駒 角金

2枚追加

追加駒：受方 22 飛、42 龍

詰手順：21 金 同飛 13 角 22 龍 32 歩成 まで5手

### 詰上図

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

### 作者

狙いは追加した受方の2枚の駒を動かす。詰形は見えるので考えやすいはず。

★32金が見えているので、受方駒2枚を32へ利かすしかない。詰手順としては、追加した駒2枚を持ち駒2枚使って無力化し、32歩成を目指すが見当がつくだろう。

★色々試してみると、受方42飛、98馬で「41金 同飛 97角 同馬 32歩成 迄5手」という手順が見えるかもしれない。しかし、これは罠で「13角、22飛、32金、同馬、同歩成」の余詰がある。

★正解は受方22飛、42龍。初手に角の王手をさせない配置がポイントだった。

### 占魚亭

角の打ち場所を制限するために玉の両コビンを埋める。方針が決まれば、後は龍・飛・金を組み合わせるだけ。

### 荻原和彦

初手角打の否定がポイント。龍と飛が逆だと不完全作(3手目が非限定打)という巧みな構図。

### 伊達 悠

あまりに詰みやすそうな形をどう制御するか。35香の利きを止めないままに配置するのは意外。

### たくぼん

この簡素な初形から実に奥深い内容にしびれ

ました。

★2枚配置は不完全になりやすいが簡素な初形でうまくできている。

### るかなん

初手32金以下精算するだけで詰むのは困る、と気付けばあとは総当りでもなんとか。ピンメイトの打点限定のための成生指定がいいアクセント。

### 竹内 亮太

角の打ち場所を制限するのがポイントでした。

### 神在月生

3筋の 初期配置には 意味ありし

### ⑧上谷直希

最後の1ピース 協力詰5手

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

持駒 なし

1枚追加

追加駒：受方 24 成桂

詰手順：25 銀、同成桂、15 馬、同成桂、23 龍  
まで5手



### 詰上図

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

### 作者

駒種を決めるパズルなどを拝見して、小駒成駒の区別をつけているのがすごいなあと感じたことがあります。このルールでも小駒成駒が正解となるものをつくってみようというのが創作起点。さすがにその駒を作意順で取る順は選びませんでした。割り切るために該当駒を取る変化は隠れています。普通詰将棋での表現も考えられるかもしれませんが、ただこのたびはひとまず協力詰でもできることを確認しておきました。構図はいくつか考えられるところですが、

- ・新しい駒があって初めて生じる詰手順であること（初形で手順が透けて見えるわけではない）
- ・品切れの駒種がないことを考慮してこの図を完成図としました。

★初形のままでと以下のような詰み筋がある。

- ①25 銀、同銀、34 龍、24 銀、同龍
- ②32 馬、24 玉、14 馬、35 玉、45 龍
- ③32 馬、24 玉、13 龍、同玉、23 馬
- ④32 馬、23 金（銀、角）合、同龍、15 玉、26 金（銀、角）

これらを念頭に踏まえると2筋に強力な守備駒を置くことが考えられる。

★龍を置くのが有力そうだが、例えば受方 27 龍追加「25 銀 同龍 15 馬 同龍 23 龍 迄」は「25 銀、同銀、34 龍、24 銀、同龍迄」の余詰が消えていない。

- ★また、24 に置くのも有力そうで、例えば 24 と金追加「25 銀、同と、15 馬、同と、23 龍迄」というのはいかにも作意っぽい「24 馬、同銀、15 歩、同銀、23 龍迄」の余詰がある。
- ★正解は 24 成桂配置だ。これならと金追加の場合の余詰順はなく、25 銀～15 馬が決まる。
- ★成桂に限定するだけでなく、配置、手順にもこだわった力作だったが、残念ながら以下の別解があった。

追加駒：攻方 25 歩

詰手順：32 馬、15 玉、42 馬、14 玉、23 龍迄

★作者には修正を期待したい。

### 占魚亭（双方解）

15 地点をどう押さえるかが考え所。成桂は意外でした。（作意解）なるほど、ミニ馬鋸で龍のラインを通せばいいのか。この順は盲点でした。（別解）

### 伊達 悠

35 桂配置が何のためかを考えて、論理的に構図を詰めていく過程が巧妙。生駒+成駒の、実質 13 種の合駒問題のよう？

### 神無七郎（別解）

25 銀と 32 馬の王手が強力過ぎるので、どちらを止めるか迷いました。追加配置は攻方 25 香でも良さそうなので、自信がありません。

### たくぼん

成駒配置は最後に考えました。なるほどねえでした。

### 神在月生

まず浮かぶ 鋭角的な 詰手順

### springs

普通の協力詰で成桂追加は初めて見た気がする。作意もカッコイイ。



### ⑨たくぼん

最後の 1ピース 協力白玉詰 4手

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

持駒 飛桂

2枚追加

追加駒：攻方 99 玉、受方 91 玉

詰手順：83 桂 同飛 98 飛 同角成 迄 4 手

### 詰上図

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

### 作者

簡単な玉探しです。角 2 枚の配置でバレバレですね。

- ★実力者の作者は簡単だと仰るが、なかなか紛れがある。
- ★例えば、玉方 81 玉、攻方 97 玉で「73 桂、同飛、87 飛、同角成迄 4 手」は、「89 飛、82 香、9 三桂、同飛迄 4 手」の余詰がある。
- ★ただ、大駒 3 枚の配置から、飛車を動かしてから 32 の角でトドメという方針は間違っとなさそうだ。
- ★正解は攻方 99 玉、受方 91 玉の配置。詰め上

がりで飛が働いていないのが気になるが、確かにこれで成立している。

**占魚亭**

43 飛がなければ、と考えたらすぐに解けました。

★実力者同士、波長があったか。

**荻原和彦**

紛れ多し。▲98 桂△同角成や▲87 飛△同角成の詰上りも考えたが完全限定にならない。

**伊達 悠**

何となく右側配置をするかと思っていたら、両方とも全然違う場所でした。87 角成までという形も考えられそうだったので、左側配置に思い至ってもしばらく難渋。

**神無七郎**

持駒が桂香なら一瞬で解けたと思いますが、飛桂なので少し考えさせられました。持駒桂香だと「余配置」があるなら面白いのですが。

★「余配置」があるかはわからないが、持駒桂香にした方が解答者には優しかった。

**神在月生**

最遠の 地で睨み合う 大将や

**⑩ 羽毛布団**

最後の1ピース

協力自玉詰5手(受先)

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

持駒 なし

1 枚追加

追加駒：36 成桂

詰手順：46 成桂、同龍、同馬、28 桂、27 玉迄 5 手

**詰上図**

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

**作者**

成駒を追加してみたかったのでこのようになりました。

★16 玉を動かして詰めるのはなんとなく想像がつくが、2 筋には香が利いている。この香をどのように遮断すればよいのか。

★追加駒:受方 37 金で「45 桂、同歩、36 金 28 桂、27 玉まで 5 手」は、「46 馬、同龍、26 歩、25 角、同玉迄 5 手」の余詰がある。

★また、追加駒:受方 37 龍で「45 角 同歩 17 玉 39 角 同龍 迄」も先と同じ「46 馬、同龍、26 歩、25 角、同玉迄 5 手」の余詰がある。

★どうやら龍の横利きを二重に止めないと前述の余詰めがあるようだ。そこで 36 成桂と配置して 46 成桂と歩を取るのが非常に見えにくい手順。以下は、28 桂が 27 玉を可能にする手でピッタリ詰め上がる。

**占魚亭**

またもや成桂！ 「X、46 歩、27 王、16 龍、同香まで」と思っていたので、46 で清算するのは盲点でした。

★本作も⑧と同じく成桂配置が正解。

**神無七郎**

開き王手で 45 桂を取る紛れにかなり悩まされました。龍の利きを二重に止めるのは盲点。

**たくぼん**

単純な駒交換の手順が全くの盲点になりました。

★正解者 3 名が口をそろえて「盲点」と言っている。難易度は今回一番だった。

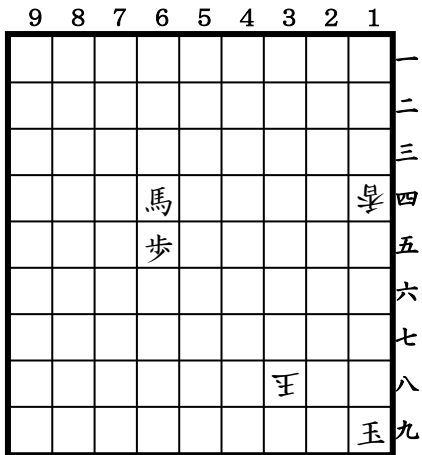
神在月生

長考も 持ち時間切れ 降参す

①springs

a)最後の 1 ピース・協力白玉詰4手

持駒 なし



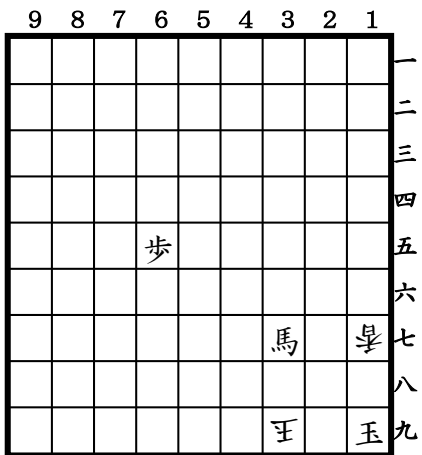
持駒 なし

1 枚追加

追加駒：攻方 18 馬

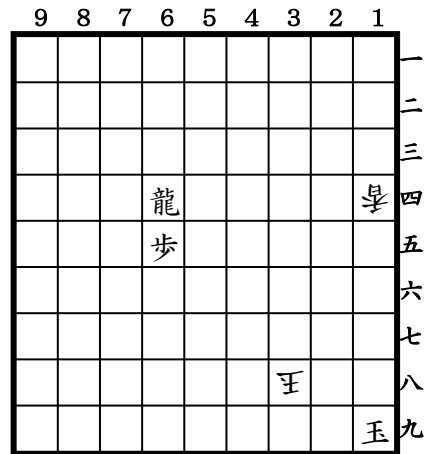
詰手順：37 馬、39 玉、17 馬、同香生 迄 4 手

詰上図



b)最後の 1 ピース・協力白玉詰4手

持駒 なし



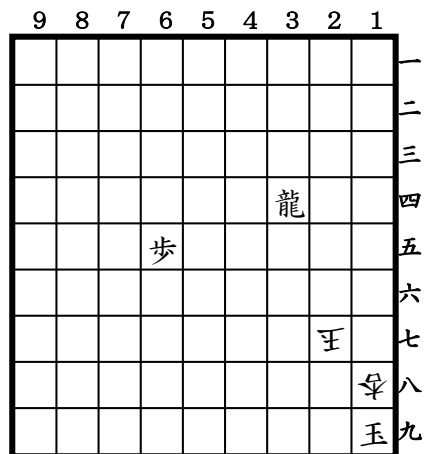
持駒 なし

1 枚追加

追加駒：攻方 15 龍

詰手順：34 龍、27 玉、18 龍、同香成 迄 4 手

詰上図



作者

馬と龍の対比、Pelle move、香の成生の対比が狙いです。

★a)では 64 馬をどこに動かすかを先に考えるとわかりやすいだろう。28 馬とすると受方玉が攻方玉から離れてしまうので詰ましくそうだ。

★そこで 37 馬、39 玉と進める順が浮かんでくる。ここで 17 馬、同香生が見えればしめたもの。初形に 18 馬を追加すればいいとわかる。

★b)では、64 龍を 34 に活用するしかない。27

玉に対して、18 龍、同香成とすればよさそうだ。そうすれば 15 龍追加が見えてくる。

### 占魚亭

馬には馬、龍には龍。b)を成立させるために使用駒制限しているんですね。

### 伊達 悠

(a)の方が、受方持駒制限を入れなくても成立してしまうのが減価事項になってしまうかもしれないが、最終手香の成生の区別もあり、非常に巧みなツイン構成。

★b)で持駒制限がないと「34 龍、37 歩合、18 龍、28 銀」のような余詰があるので作意が成立しなくなる。

### 神無七郎

2 手なら簡単なのに指定は 4 手。余剰の手数が配置の限定に貢献しているのが面白い。

★ユニークな着眼点。

### たくぼん

龍と馬の対比、香生と香成の対比がきれいに表現されています。

### るかなん

龍も馬ももう 1 枚あれば大抵はなんとかなる。

### 神在月生

馬と馬 龍と龍との コンビ芸

★Pelle move に対する評はなかった。自玉を詰めるにあたり Pelle move は自然な手になってしまうので仕方ないか。

### ●総評

### 占魚亭

好作揃いで、楽しく解図しました(10にはかなり苦しめられましたが、解けてよかった)。第3回も楽しみにしています。

### 荻原和彦

個性的な作品の数々を楽しませていただきました。

### 伊達 悠

普通に解いていくというより、創作の追体験をしているかのような不思議な解図。詰みすぎたり詰んでくれなかったりと、思った以上に

に色々なバリエーションがありますね。

### 神無七郎

いくつか自信が持てないものもありますが、そろそろ締切も近いので、見切り発車で解答を提出します。今回は自力検討でも何とかなる範囲だと思いますが、余詰検討が極端に難しい作には機械検討を使っても構わないとか、解答者の負担を軽くする出題方式があっても良いのではないのでしょうか。

★解答者の負担を増やすのは本意ではないので、確かに一部機械検討可にするのも一案ですね。

### 変寝夢

皆さん、まだまだいろんなネタ持ってますねえ。ところでこのルールは、FMZA で検討可能な気がします(気がするだけです)。機会があれば、自作ソフトでも透明駒(覆面駒)とともにPC検討できないか考えてみたいと思います。

### 上谷直希

いつも忙しさを理由にしてばかりで申し訳ないですが、やっぱり結局全然できませんでした。すみません。

### たくぼん

超難問がなくて楽しめました。次回もよろしくお願いします。

### るかなん

受先と似ているようでまるで別物なんですね。ゴールでなくスタートを目指す感覚は、受先よりレトロに近いかもしれない。

### 神在月生

難度減 ルール範囲の おかげです (とはいえ 全問解は 果たせずに)

## 「詰将棋メーカー」好作選(2023年5・6月)

占魚亭(選/稿)・駒井めい(選)

---

「詰将棋メーカー」(<https://tsumeshogi.com/>)で発表されたフェアリーの好作を紹介する本企画、今回から駒井めいさんとお送りします。

---

### 《ルール説明》

#### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

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。なお、行き所のない駒の禁則は適用されない。

#### 【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。

#### 【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

#### 【Patrol】

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

#### 【協力千日手(ばか千日手)】

先後協力して初形局面に戻す。

#### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

#### 【利き二歩有効】

玉を取ると二歩になる手を王手とみなす。

#### 【利き二歩無効】

玉を取ると二歩になる手は王手とみなさない。

#### 【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

#### 【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

#### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

#### 【ネコネコ鮮】

敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒の性能になる。  
[補足]  
・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。  
・行き所のない駒の概念はなし。

#### 【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。

#### 【最善自玉詰】

攻方は自玉がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべくそれを防ぐよう応じる。

#### 【キルケ】

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

#### [補足]

戻り方等は以下の細則に従う

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





■ No.20

無い段

Patrol協力白玉詰 68手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

(2023/05/16)

■ No.23

xzg17

Patrol協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(2023.05.27)

■ No.21

springs

点鏡打歩協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂2

(2023.05.16)

■ No.24

xzg17

Patrol協力千日手 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.05.28)

■ No.22

springs

点鏡打歩協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
								王		七
										八
										九

持駒 金2歩2

(2023.05.23)

■ No.25

springs

安南協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

a)利き二歩有効 b)無効

(2023.05.31)

■ No.26

ガラス烏  
強欲協力詰 19手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2銀3桂2歩3  
(2023.06.05)

■ No.27

springs  
対面協力詰 3手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香  
受方持駒 なし  
(2023.06.07)

■ No.28

ガラス烏  
強欲協力詰 7手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂2  
(2023.06.07)

■ No.29

ガラス烏  
禁欲協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金3  
(2023.06.10)

■ No.30

ガラス烏  
禁欲協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
							と			四
							王		王	五
							遊			六
							金		飛	七
							馬		角	八
										九

持駒 銀  
(2023.06.12)

■ No.31

もじゃ  
ネコネコ鮮協力詰 3手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀  
(2023.06.16)



《作意／コメント(★=占魚亭、●=駒井)》

発表作が多かったため予定を変更し、2023年5～6月に発表された147作(5月:61作、6月:86作[第1回フェアリー杯含む])の中から選びました。

■No.14(springs・協力白玉詰 8手)

<作意>

34銀 24玉 33銀生 25玉 24銀成 15玉  
25成銀 同玉 迄8手

●受方に邪魔な攻方歩を消去させる。受方26香に紐を付ける関係ですぐには消去されないのが面白い展開。

■No.15(springs・点鏡打歩協力詰 9手)

<作意>

56銀 54金 36銀 56玉 65銀 45歩 同銀  
55玉 56歩 迄9手

★裸玉で、都詰&詰上り「+」。銀+歩で詰ますには点鏡効果を用いて歩を金の性能にするのが手っ取り早い。2手目に金を打たせるのがポイント。

■No.16(springs・点鏡打歩協力詰 9手)

<作意>

57歩 55玉 54金 56歩 同歩 44玉 65歩  
45玉 56歩 迄9手

★裸玉で、詰上り「○」。本作もNo.16と同様に歩を金の性能にする。4手目56歩以降の流れがいい。

■No.17(springs・Patrol協力詰 9手)

<作意>

69角 26玉 25王 37玉 36王 48玉 47王  
59玉 58王 迄9手

★双裸玉2作目。角で紐づけた王で追い落とす軽趣向作。Patrolと軽趣向手順の相性の良さを示した作品。

■No.18(springs・Patrol協力詰 23手)

<作意>

29銀 49玉 38銀 48玉 37王 58玉 47銀  
57玉 46王 67玉 56銀 66玉 55王 76玉  
65銀 75玉 64王 85玉 74銀 84玉 73王

93玉 83王 迄23手

★双裸玉3作目。受方は玉鋸、攻方は王+銀で斜めに追いつけて詰ます軽趣向作。

●受方は玉鋸。攻方は王と銀を交互に直線的に動かす。双裸玉から楽しい手順が現れる。

■No.19(springs・Patrol協力詰 29手)

<作意>

12銀 32玉 21銀生 22玉 12銀成 23玉 22王  
14玉 13成銀 24玉 23王 15玉 14成銀 25玉  
24王 16玉 15成銀 26玉 25王 17玉 16成銀  
27玉 26王 18玉 17成銀 28玉 27王 19玉  
18王 迄29手

★双裸玉4作目で、詰上りは小さい「1」の字。受方は玉鋸、攻方は王+成銀で縦に追い落とす軽趣向作。No.18よりも良いと思う。

■No.20(無い段・Patrol協力白玉詰 68手)

<作意>

17歩 27玉 「28歩 16玉 27歩 同玉」×16  
28歩 38玉 迄68手

★双玉飛角図式+持駒歩18のW趣向作。38玉としてもらうために歩を消費していく。

■No.21(springs・点鏡打歩協力詰 13手)

<作意>

23桂 87角 12桂成 98角生 21成桂 89歩  
23桂 87角成 89桂成 12玉 22成桂 13玉  
23歩 迄13手

★雪隠裸玉。2手目87角がポイントで、これにより再び23地点に打った桂で歩を取ることが可能となり、最終手ではスイッチバックで成った馬を活用。綺麗に出来ている。

■No.22(springs・点鏡打歩協力詰 7手)

<作意>

36金 74角 38歩 36玉 27金 72玉 83歩  
迄7手

★頭4手は詰み形への布石。玉の大移動で一気に収束する。詰み形の予想が付きにくい難局。

■No.23(xzg17・Patrol 協力自玉詰 6手)

<作意>

74 飛 75 玉 78 王 86 玉 89 王 77 玉 迄6手

★受方開き王手2回。王・玉の着手が斜め移動(攻方はスイッチバック)に統一されている所が良い。

■No.24(xzg17・Patrol 協力千日手 10手)

<作意>

27 歩 28 歩 同飛 27 玉 29 歩 17 玉 18 飛  
27 玉 28 歩 37 玉 迄 10 手

★Patrol と千日手がこんなにも相性が良いとは思わなかった。本作は平易な手順だが、応用出来そう。

■No.25(springs・安南協力詰 3手)

<作意>

a) 44 飛 同歩 66 王 迄3手  
b) 43 飛成 同歩 45 王 迄3手

★利き二歩有効・無効のツイン。先例として拙作(背面ばか詰 7手・Twitter 2015 年9月1日)があるが、安南では1号局のはず。玉の性能に変化している受方 55 歩を無力化する手段の違い(a は移動、b は利き二歩無効を利用)を簡潔に表現している。

■No.26(ガラス烏・強欲協力詰 19手)

<作意>

23 桂 同金 12 歩 同玉 13 歩 同角 11 金 同玉  
22 銀 同飛 12 歩 同飛 22 銀 同金 21 金 同金  
22 銀 同角 23 桂 迄 19 手

★18 手かけて受方飛と受方金を入れ替えるパズル。本作はガラス烏さんの「詰将棋メーカー」初登場作。実力者の別名と思われ(一体、誰?)、要注目の作家。

■No.27(springs・対面協力詰 3手)

<作意>

23 香 12 玉 32 飛成 迄3手

●対面ルールの性質を利用した疑似透かし詰。

■No.28(ガラス烏・強欲協力詰 7手)

<作意>

13 桂 同馬 33 桂 31 玉 22 銀 同馬 41 角成  
迄7手

●強欲ルールの特徴を活かした馬のスイッチバック。

■No.29(ガラス烏・禁欲協力詰 5手)

<作意>

15 金 同角 24 金 同角 25 金 迄5手

●協力詰なのに、禁欲ルールのせいで受方角を 24 の地点に運ぶのにひと手間かかる。

■No.30(ガラス烏・禁欲協力詰 5手)

<作意>

46 銀 同飛 66 金 同飛 57 飛 迄5手

★攻方 57 金がなければ1手詰。双方の開き王手に邪魔駒除去を絡めた佳作。

●2手目 46 同飛で攻方王に角の利きが当たるのを防いでいるのに、結局攻方王に逆王手がかかる。

■No.31(もじゃ・ネコネコ鮮協力詰 3手)

<作意>

15 銀 14 角 52 角成 迄3手

★フェアリー版「例の3手詰」。以前、Imitator でやりましたが(協力詰 3手・『WFP』第 121 号「第 103 回 WFP 作品展」103-4)、ネコネコ鮮でも出来たとは！両王手のフィニッシュが見事で、今回の収穫の一つ。

●有名な古典詰将棋がフェアリールールで別の手順に。Imitator 版として占魚亭作(WFP 作品展 103-4)があるが、ネコネコ鮮でもできたとは。

■No.32(ガラス烏・強欲協力詰 7手)

<作意>

48 角 37 歩 同角 25 玉 26 歩 15 玉 16 香  
迄7手

●こんなに少ない駒数で歩合が出るとは驚き。

■No.33(ガラス烏・Lortap 協力詰 1手)

<作意>

99 角 迄1手

★三重王手をシンプルに実現。

●最小限の駒数で三重王手。

■No.34(yabecchi0210・Lortap 協力詰 5手)

<作意>

58 龍 66 玉 51 龍 56 玉 55 龍 迄5手

★攻方龍がワープした詰上り。最遠移動を含んだ龍の動き(88-58-51-55)が素晴らしい。

●龍を最遠移動して逆方向に戻るのがインパクト大。

■No.35(ガラス烏・最善白玉詰 20手)

<作意>

66 銀 同歩 67 金 同歩生 68 銀 同歩生 69 桂 同歩成 68 銀 同と 67 金 同と 66 銀 同と 56 金 同と 47 金 同と 48 馬 同と 迄20手

●歩は成らないようにギリギリまで耐える。

■No.36(コセ・安南協力詰 7手)

<作意>

23 桂成 同角 12と 同角 同馬 同玉 21 角 迄7手

●角を取る位置を調整。二回動かす手間が面白い。

■No.37(springs・キルケ協力詰 5手)

<作意>

55 角 同銀 同角/31 銀 21 玉 11 角成 迄5手

●キルケでは6筋と5筋は大違い。

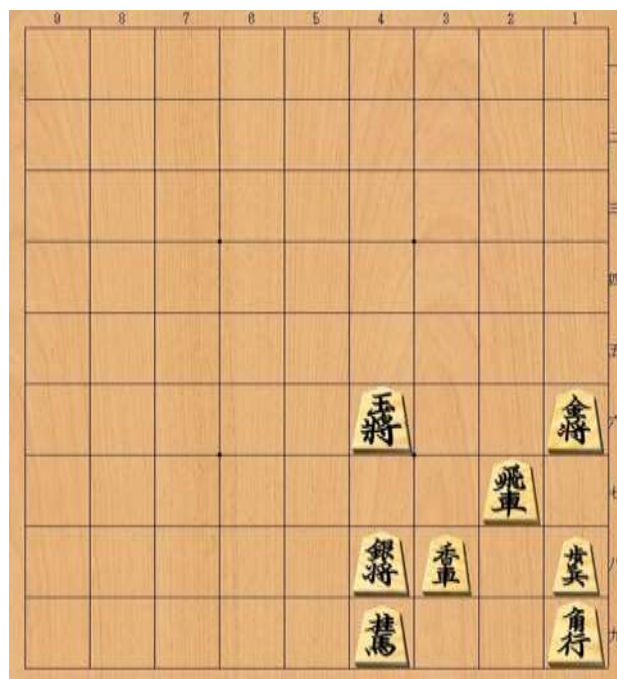
次回は9月(対象は7~8月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。  
「詰将棋メーカー」で発表されたフェアリーを解き、気に入った作品のコメントを占魚亭まで送ってください。

送り先 : [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

興味ある問題 (解答編)

神無太郎





# 協力詰・協力自玉詰 解付き #14

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なく、協力詰が2作です。

## 作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2023年8月15日 (火)

[投稿先]

駒井めい: meikomaivtsume[at]gmail.com

[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。

### ■ 14-1 springs作

協力詰 5手



持駒 角

### ■ 14-2 北村太路作

協力詰 5手



持駒 なし

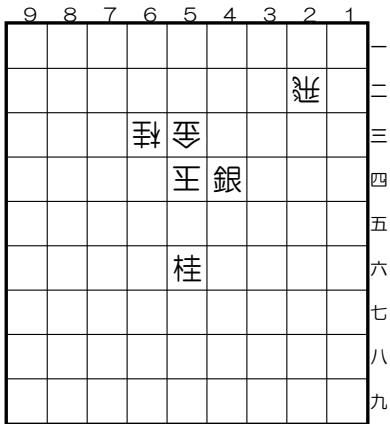
※解答・解説は次のページに掲載。



**解答・解説**

■ 14-1 springs作

協力詰 5手

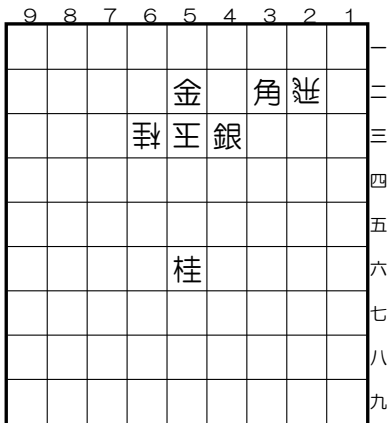


持駒 角

【解答】

32角 43金 同銀生 53玉 52金 迄5手

詰上図



【作者コメント】

打ちづらそうに見える最終手の尻金と、それを実現するための初手の限定打が狙いです。一応、初手に銀で金を取れる形ですが、動かしてから取ります。

【解説】

攻方の目的は受方玉を詰ますこと。普通の詰将棋では受方は自玉（受方玉）が詰まないように抵抗します。協力詰では受方は自玉（受方玉）が詰むよう協力するのが違いで

す。

初形で受方54玉は45と65の二地点に逃げられます。攻方が金を入手して55金と指しても同桂と取られてしまいます。

初手53銀成と受方金を取るのはどうでしょう。2手目同玉で受方玉の逃げ道が広く、残り3手では詰みません。受方が詰みに協力してくれると言っても、どこでどう詰ますかが難しいのです。

正解は初手32角の限定打。受方22飛の利きを遮る意味がありますが、何故そうする必要があるかは最後に分かります。続く2手目は43金の移動合。攻方に金を渡しなが、53の地点を空けます。3手目同銀生に4手目53玉とすれば、受方玉の逃げ道は62の地点のみになります。5手目52金と入手した金を打てば詰上り。初手32角と受方22飛の利きを予め遮っていたおかげで、6手目52同飛と攻方金を取る手が消えています。

本作は受方22飛が利いているのもあって、尻金の詰上りが見えにくいでしょう。詰み形を作るために攻方は銀を動かして金を取りますが、どの地点で金を取るかが問題。受方金を動かす方法が捨駒ではなく移動合なのも意外性があります。

■ 14-2 北村太路作

協力詰 5手

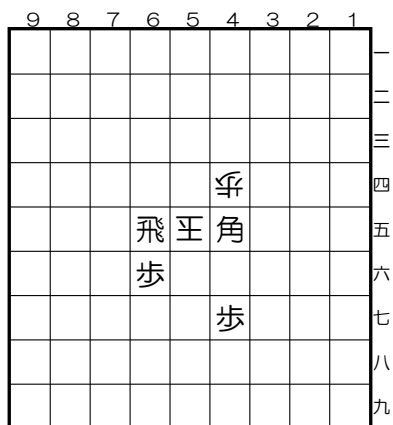


持駒 なし

【解答】

45金 同飛 同角 55玉 65飛 迄5手

詰上図



【解説】

初形では六・七段目に攻方駒が集まっています。いくら受方が詰みに協力してくれると言っても、下手に攻めれば玉を広い三段目方向に逃げてしまいます。

具体的には初手65角と飛車を取ると受方玉は逃げるしかありませんが、どこに逃げても5手で詰みそうにありません。その原因は初形の攻方46金にあり、これが五段目によく利いています。

正解は初手45金。攻方金を消去したいわけです。2手目45同飛と攻方が飛車を取れる状況を保つのがポイント。攻方は金を失って戦力不足ですが、それを飛車の入手で補います。3手目45角と飛車を取って、4手目55玉とします。5手目65飛と取った飛車を打てば詰上り。

本作は受方玉を詰ましやすい場所に誘うわけですが、そのために金を消去します。それでは攻方は戦力不足なので飛車を入手します。受方飛は初形でも取れる状態なのが面白いところです。攻方が一方的に駒得しようとする、むしろ詰みから遠ざかるわけです。結果的に、攻方は受方飛をわざわざ動かしてから取るという手間が生じます。

Onsite Fairy Mate 作品集より

神無七郎 フェアリー詰将棋作品集

(2000年10月～2020年)

がHTML形式にて公開されました。

HP掲載の紹介文は以下のとおりです。

-----

神無七郎が2000年10月～2020年に発表したフェアリー詰将棋を集めた作品集です。それ以前の作品については神無一族の合同作品集である「無神都市」をご覧ください。

-----

収録作品数は400弱で、圧巻の内容となっております。是非鑑賞してみてください。

Onsite Fairy Mateの作品集コンテンツよりご覧いただけます。

たくぼん

# 第1回フェアリー杯 作品紹介

駒井めい

詰将棋メーカーで第1回フェアリー杯を開催しました。フェアリー詰将棋の解答選手権で、第1回の課題は安南協力詰3手です。本稿では出題作を紹介します。

- ①: <https://tsumeshogi.com/contests/phvqph0aul>
- ②: <https://tsumeshogi.com/contests/zkqzdhyrnt>
- ③: <https://tsumeshogi.com/contests/akxycauwyk>
- ④: <https://tsumeshogi.com/contests/gpdgq8ibwh>

## 【フェアリールールの説明】

### ・協力詰

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

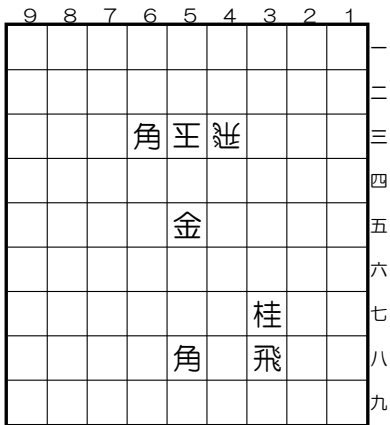
### ・安南

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

## ■1-1 無い段作

詰将棋メーカー 2023年6月3日

### 安南協力詰 3手



持駒 香

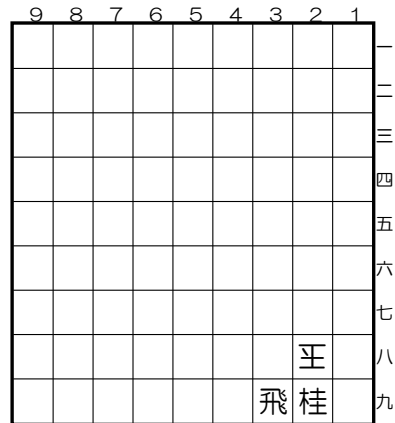
56香 44玉 57桂 迄3手

詰上りで玉が飛の利きになっていますが、攻方駒が利いていて逃げ道はありません。詰んでいるか不安になる詰上り。

## ■1-2 ルービックキューブ作

詰将棋メーカー 2023年6月3日

### 安南協力詰 3手



持駒 角

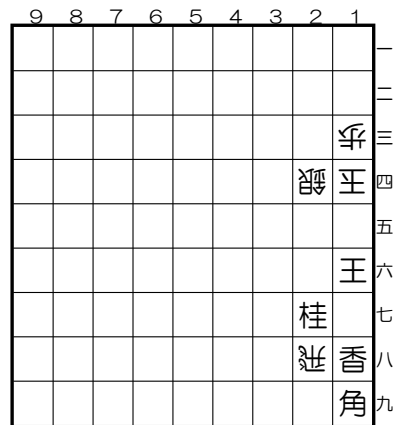
38角 19玉 37桂 迄3手

攻方は安南らしく利きを変化させて王手。少ない駒数で、全ての駒がよく機能しています。

## ■1-3 springs作

詰将棋メーカー 2023年6月10日

### 安南協力詰 3手



持駒 なし

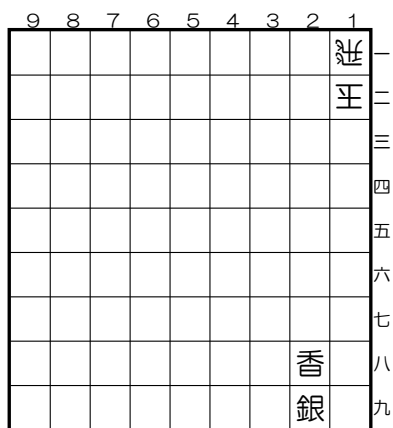
17王 18飛生 26王 迄3手

攻方王を16→17→26と遠回りで動かすのが不思議な感触。

■1-4 keima82 作

詰将棋メーカー 2023年6月10日

安南協力詰 3手



持駒 飛

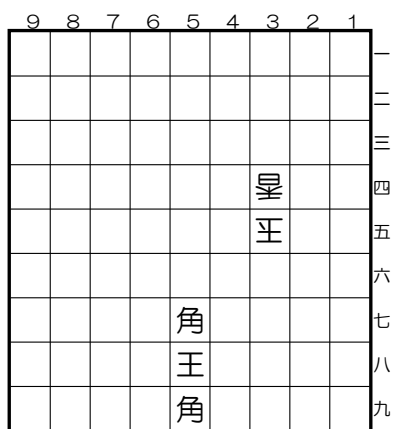
19香 同玉 28飛 迄3手

ダイナミックに玉が動きます。

■1-5 占魚亭作

詰将棋メーカー 2023年6月17日

安南協力詰 3手



持駒 なし

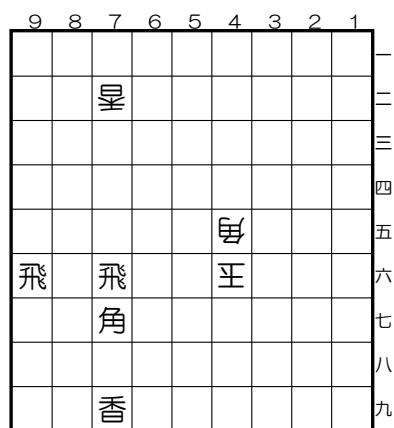
47王 46桂 26角 迄3手

駒の利きを変化させるだけでなく、本来の利きに戻すのも安南らしい手。

■1-6 yabecchi0210作

詰将棋メーカー 2023年6月17日

安南協力詰 3手



持駒 なし

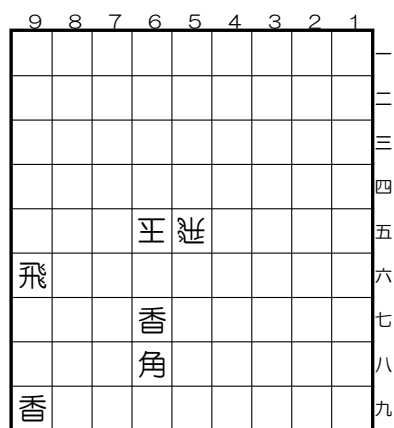
49飛 73玉 55角 迄3手

受方玉の利きが角から香へ。いずれにしても逃げ道は多そうですが、一方向になるので香の方が捕まえやすいです。

■1-7 xzg17作

詰将棋メーカー 2023年6月25日

安南協力詰 3手



持駒 なし

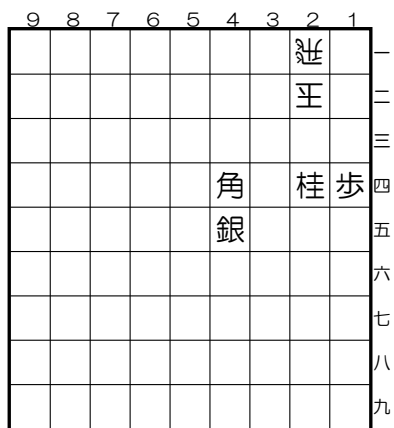
86角 56玉 68角 迄3手

攻方角を往復しますが、王手を掛けているのは別の駒。特に最終手は両王手になっています。玉が飛の利きになるのも意外な展開。

■1-8 コセ作

詰将棋メーカー 2023年6月25日

安南協力詰 3手



持駒 銀

55角 23玉 15銀 迄3手

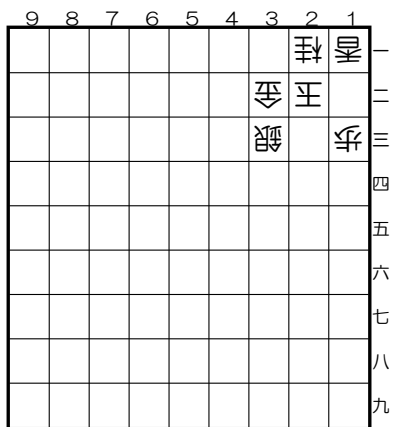
玉から遠ざかるように攻方角を引く初手の感触が面白いです。

■1-9 岡野陽駿作

詰将棋メーカー 2023年6月25日

作品名「矢倉は終わった」

安南協力詰 3手



持駒 金銀

31銀 14玉 25金 迄3手

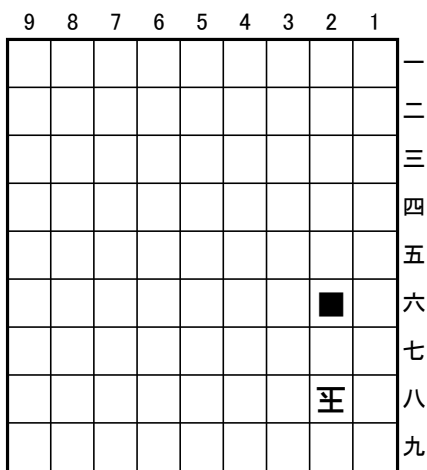
実戦初形と性能変化系ルールのギャップが楽しいです。



<< 解答 >>

■ 4-1

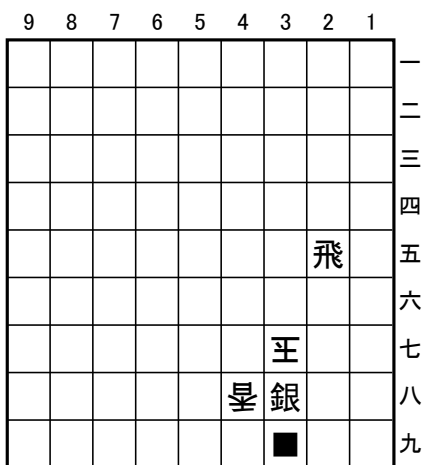
協力詰 7手



持駒 飛銀

29 銀 37 玉[I35] 38 銀[I44] 43 香  
35 飛 48 香生[I49] 25 飛[I39] 迄 7手

詰上図



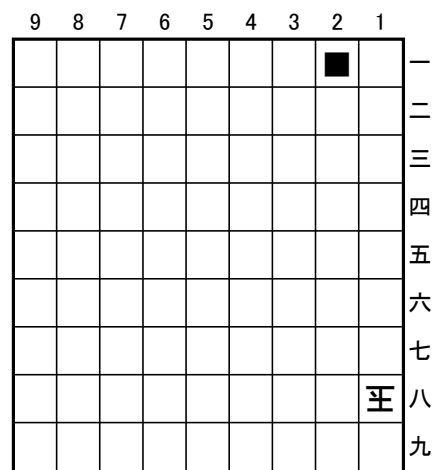
持駒 なし

4手目 43 香は Imitator の動きを封じて王手を外す特有の受け。それを 2手後に 48 香生と動かし、Imitator を盤の端へ移動させます。最後は 25 飛とちょこんと寄り、38 銀と盤端で Imitator を挟む詰め上がりを実現します。

初手は 39 銀と打っても 2手目 38 銀自体は指せますが、Imitator の位置が変わるため初手は 29 銀に限定されています。

■ 4-2

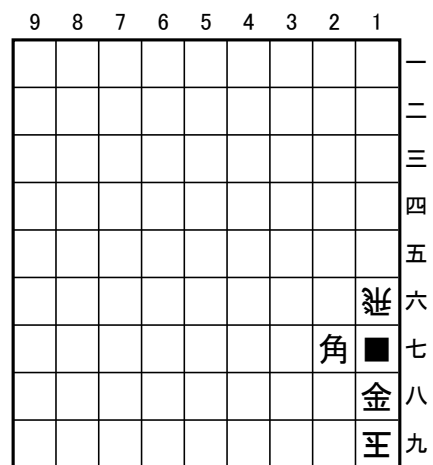
協力詰 9手



持駒 角金

17 金 22 飛 27 角 12 飛[I11]  
49 角[I33] 19 玉[I34] 18 金[I35] 16 飛[I39]  
27 角[I17] 迄 9手

詰上図

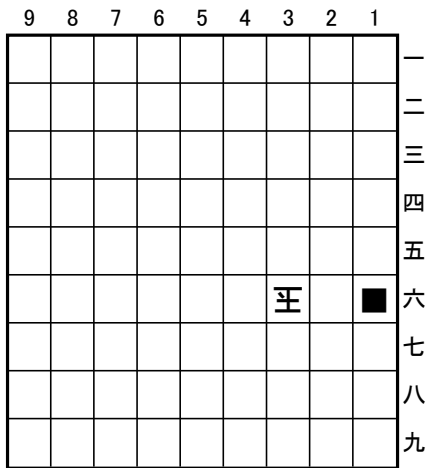


持駒 なし

2手目に飛車を発生させ、その飛車の動きと攻方の角のコンビネーションで Imitator を 17 に運びます。16 飛と 18 金で Imitator を挟む詰め上がりとなります。

角のスイッチバック (27→49→27) がアクセント。

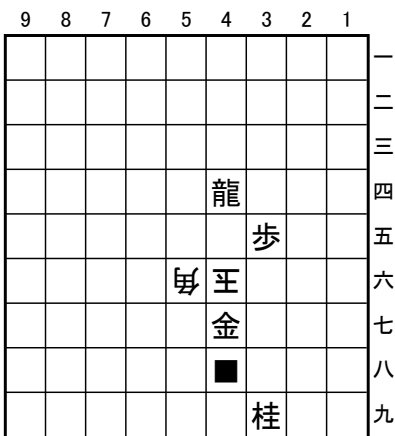
■ 4-3  
協力詰 13手



持駒 桂歩

37歩 47玉[I27] 39桂 35飛  
36歩[I26] 34角 35歩[I25] 46玉[I24]  
42飛 44金 同飛成[I26] 56角[I48]  
47金 迄 13手

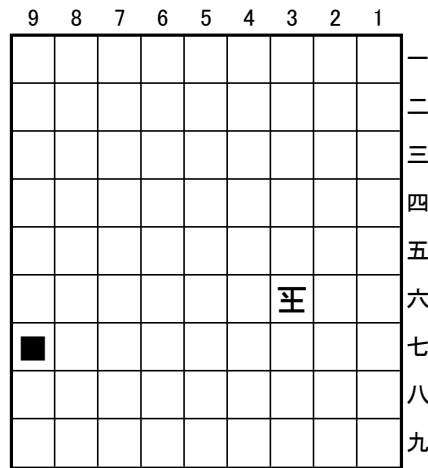
詰上図



持駒 なし

先手は戦力不足なので駒を入手します。まずは37歩～39桂と打ち、4手目に35飛とします。35飛はImitatorの動きを止めて王手を外した手で、後に37歩で取られることを期待しています。36歩で桂の王手が復活し、今度は34角を発生させます。そして35歩とすれば、ついに飛車を入手できました。飛車で合駒の金を奪いつつImitatorを動かし、最後は頭金の詰み。詰上りでは、3手目に打った39桂が56角の動きを封じています。59桂では詰みませんでした。

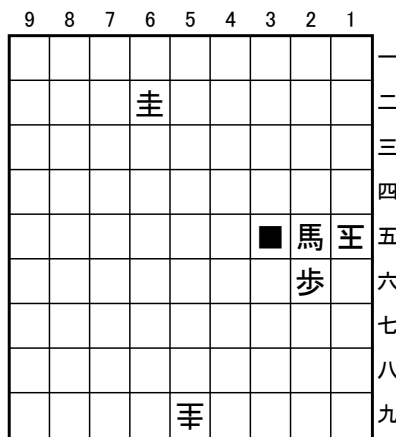
■ 4-4  
協力詰 17手



持駒 桂歩

48桂 25玉[I86] 26歩 85桂  
36桂[I74] 73角 44桂[I82] 77桂成[I74]  
52桂成[I82] 62角[I71] 53圭[I72] 68圭[I63]  
62圭[I72] 59圭[I63] 43角 15玉[I53]  
25角成[I35] 迄 17手

詰上図



持駒 なし

4-3同様、桂と歩の持駒だけでは詰ますことが難しいので駒の入手を図ります。具体的には6手目に73角と打ち、攻方はその角を桂(成桂)で取りに行きます。

本局では、下記の通り双方の桂(成桂)が何度も動きます。

- ・攻方桂：48→36→44→52→53→62
- ・受方桂：85→77→68→59

わずかこれだけの配置で完全作になっているのは驚きです。



2023 年 7 月 17 日に桑名で開催された第 36 回詰将棋全国大会に参加して、いろいろな人と会ったり会わなかったりしたので、人ベースでトピックス的に紹介してみたいと思います。

主観に基づいたものだし、記憶の改変もきつとあるだろうし、意図的な演出や脚色も絶対あったりすると思うので、半ばフィクションとしてお楽しみください。

#### 上谷直希さん

泰永さんが「上谷さんは来ていないのかな？」と言われていました。仕事が忙しいのかもしれないけど、YouTube とかじゃなくて、ちゃんと来なさいよ。次代を担うんだから。

#### 上田吉一さん

看寿賞受賞作紹介の途中のトイレ休憩のときに吉田さんから「上田さんが呼んでいます」と声をかけられました。会場の外で加藤さん、吉田さん、菊田さんが上田さん講義を聞いていました。「メガネかけているのでわかんなかったよ」と上田さん。暑さ対策で帽子、サングラス、日傘で武装して会場入りしたのですが、帽子とサングラスはそのままだったのでした。上田さん講義で一番印象に残っているのは、「(今発表しているフェアリー作品の) 作意は 20 年くらい前には全部できていた。全部頭の中に残っていて、フェアリー駒やフェアリールールを使って図化している。コンピュータで完全性がチェックできるのがいい。検証できないときにはプログラムを作ってくれるし。すでに 8 割くらいは図化した。濱田さんに渡してある。残りはあと 2 割」この他にもいろいろ。いやあ、いろいろな人に聞いてもらいたい。

#### 加藤徹さん

詰将棋の創作に AI をどう活用するか模索されている様子でした。「数千手くらいのばか詰は簡単に作れる」と上田さんと意気投合されていました。

#### 神無三郎さん

2006 年の横浜大会以来の再会でした。まったくお変わりなく。終活？で蔵書を販売されていて(完売!)、そのブースを間借りしてフェアリー関係の資料を配布しました。

自宅から桑名への移動の最中は三郎さんからの「夏休みの宿題」の証明を考えていました。こ

んな問題です。

自然数を連続する 2 個以上の自然数の和として表すことを考えます。例えば 3、9、15 の場合、

$$3=1+2$$

$$9=2+3+4=4+5$$

$$15=1+2+3+4+5=4+5+6=7+8$$

それぞれ 1 通り、2 通り、3 通りの和の表し方があます。

では一般に自然数  $n$  を連続する 2 個以上の自然数の和として表す表し方は何通りあるでしょうか？

ちなみに、 $n$  が 2 のべき乗の場合、 $n$  を 2 個以上の連続する自然数の和として表すことはできません。その他の  $n$  の場合、 $n$  は必ず 2 個以上の連続する自然数の和として表すことができます。このことは大学入試でも扱われているようです。2015 年の横浜国立大学。

#### 神無七郎さん

桑名はちょっと遠いので不参加とのお知らせを事前にいただいていた。長らく「WFP 作品展」、「神無一族の氾濫」を担当されていて、我々のフェアリー活動を支えている凄い人だということになりました。次、関西で開催される時にはぜひ。

#### 菊田裕司さん

直接お話しはしなかったのですが、上田さん講義に巻き込まれて？いらしたんですかね。上田さんの前でずっと直立されていました。

#### 北村太路さん

看寿賞受賞作の紹介の途中から会場の外で上田さん講義を聞いていて、参加者紹介は聞いていなかったの、自宅にもどってから YouTube で確認しました。愛知県のところで「北村太路さん」。え〜っ、来てたの〜！会いたかったあ〜！声かけてよ〜！

#### 佐藤達也さん

翌日は仕事なので不参加とのお知らせを事前にいただいていた。同時に「フェアリー詰将棋ルールハンドブック」の試作品も送っていただいたので、印刷して全国大会に持参しました。話題になったのはルールの読み方。「点鏡(てんきょう)」は想定外でした。詰将棋メーカーでも「安北」の読み方が話題になっていましたね。このあたり読み物にできるのでは？と泰永さん。それはさておき、次回はぜひ。

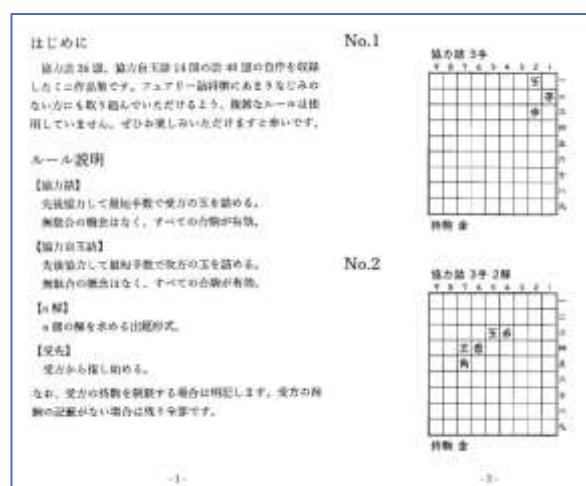


**須川卓二さん**

今年はバドミントンの試合とバッティングしていないと言われていたので、てっきり参加されるものだと思っていました。七條賞も満点で受賞されていますし。詰パラの全問解答だけでなくWFPの企画編集発行、WFP掲載作の解答など、どういふ時間の使い方をしているのだろうか？家庭生活は大丈夫なのか？と心配する声がありました。そして、我々のフェアリー活動を支えている凄い人だということになりました。

**springsさん**

できたての作品集をいただきました。



まだ 20 代で精力的に活動されていますね。今後も楽しみです。後ろに控えていた女性は奥さまだったでしょうか？なんだか話の輪に加わり

たさげな雰囲気だったので声をかけようかとも思ったのですが。

そうそう、佐藤さんが springsさんの「1手詰から始めるフェアリー超入門」のアプローチはすばらしいと言われていました。

**宮田敦史七段**

たぶん宮田七段だと思のですが、「伝承」抜粋等のフェアリー関係の配布資料を持っていかれました。フェアリーにも関心を持ってもらえるんですね。ちなみに配布資料はまだ5部残っています。

**泰永三二郎さん**

初めてお会いしたにも関わらず、旧知の間柄のようにお話ができました。まあメールでのやり取りはさんざんしてきていますが。フェアリストあるあるの、フェアリー名作選の話が出ました。もう一度現実路線で考えてみますかね。これが私の宿題？で、泰永さんには佐藤さんから「出口信夫さんの作品を（中継して）WFPで発表してください」という宿題が出ています。そうです、誰かさんと誰かさんと同じ関係ですね。twitterにアップされていた画像も無断掲載しておきます。左側は浦野真彦八段。泰永さん、表情硬いですねえ。ちなみに撮影者は私です。



**吉田直嗣さん**

2019年の大阪大会のときにお会いしていましたが、今回はマスクをされていたので誰だかわからず名札を覗き込んでしまいました。失礼しました。また、上田さん講義で、私が「上田さんは狂っている」みたいな自由な発言をするたびに「吉田さん、どう思う？」と上田さんから意見を求められていました。返答に困りますよね。これまた失礼しました。

そうそう、最近はペンネームを使っておられますが、私にとってはやはり「吉田直嗣」です。

## 透明駒コンクール 作品募集

担当：上谷直希

2022年10月に開催した「透明駒入門」はおかげさまで大盛況となりました。

引き続きの透明駒の発展を祈念して、今度は手数制限などを取っ払ったコンクールの開催を予定いたしました。入門用の作品も、力試しの作品も大歓迎です。

ただどの程度作品が集まるのかわからないので、ひとまず募集締切と発表号の予定は仮といたします。もし作品の集まりが少ないようならば募集を延長しようと考えております。

透明駒のエッセンスが感じられる作品のご投稿をお待ちしております。

### 〔募集内容〕

透明駒を使用した作品。1人1作まで。手数制限なし。

### （細則）

協力詰あるいは最善詰、普通詰将棋。

自玉、ステイルメイト、受先、使用駒制限、複数解・ツインの使用は可。

その他のルール追加は不可（安南、フェアリー駒など）。

### 〔投稿締切〕

2023年7月31日（土）

### 〔解答募集〕

WFP8月号で解答募集を予定

※募集締切と発表号の予定は仮といたします。もし作品の集まりが少ないようならば募集を延長しようと考えております。

### 〔投稿先〕

上谷まで。

mail:tsumecontact@gmail.com

●を@に変更。

メールのタイトルには「透明駒コンクール 投稿」とご記入ください。

### 〔投稿時の記載内容〕

・作者名（ペンネーム可）

・図面、手数、ルール（記入法は問いませんが、透明駒がどちらに何枚あるかの記載もお願いします）

・作意手順

・狙い、こだわりなどの作者コメント（一言でもよ

いので何かしら書いていただけますと助かります）

以上の4項目は必須といたしますが、他に書きたいことがあれば併記いただいて構いません。

### 〔注意事項〕

(1)解答募集時、非標準駒数など注意を要する事項がある作品については担当者の判断で注記を併記する可能性があります。

(2)投稿いただければ、数日以内に受け取った旨ご返信いたします。返信がない場合にはお手数ですが再送などご検討ください。

(3)機械検討ができないルールです。完全性の検討は各自の自己責任でお願いします。

担当者にもし時間があれば投稿作について何かしらのご協力はできるかもしれませんが、確約できません。基本的には無いものだと思っておいてください。恐れ入ります。

(4)もし仮に出題期間中に不完全作が判明した場合、不詰作は出題取り消しで解答発表なし、余詰作は余詰があることをアナウンスした上で出題継続、結果稿で詳細の報告といたします。

出題期間中に修正図・改良図で解答募集を再開するといった対応は受け付けません。複雑なケースが生じた場合は個別に対応いたします。

(5)おそらく作品の難易度および正解数・正解率に相当な差がつくと思われるため、お気に入り投票などは行わない予定です。

透明駒のルールや易しい作例集については、例えば私のブログ

(<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-157.html>)から透明駒の欄をご参照ください。

また、『透明駒入門』という書籍も2021年に発刊されました。『つみき書店』のホームページから入手できるのでもしよろしければお求めください (<https://kazemidori001.stores.jp/items/611f42d07acd167d8f351b0e>)。

## 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8月10日(木)

#### 推理将棋第 162 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2023年8月15日(火)

#### 第 152 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

#### 第 17 回フェアリー入門 (キルケ協力詰)

フェアリー作品 7 題

### 2023年9月15日(金)

#### 第 153 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

### 2023年9月30日(土)

#### 第 5 回フェアリー短編コンクール

フェアリー作品 1 1 題

解答送り先：占魚亭

sengyotei■gmail.com (■を@に)

## 作品募集一覧

### 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 8 月 15 日 (火)

〔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 71 参照)

## Fairy of the Forest #75

〔課題〕海の日 or 山の日に関連した協力詰

〔投稿締切〕2023 年 8 月 15 日 (火)

〔投稿先〕

酒井博久：(sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は先月号 P57 参照)

## 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 P82 参照)

\*\*\*\*\*

## 【あとがき】

馬屋原さんが無事復活され、第 2 回最後の 1 ピース作品展の結果稿を掲載することが出来ました。看寿賞おめでとうございます。全国大会でも勇士を見させていただきました。

フェアリー入門の担当者とはまだ連絡が取れませんのでとりあえず私宛に転送頂いた方の分で第 1 6 回の結果稿と第 1 7 回の出題稿、第 2 回フェアリー別館の結果稿を作稿して掲載することとなりました。漏れがあるかも知れませんがその点お詫びいたします。

そしてフェアリー入門の次回からの担当者が決まりました。次回よりネット上で活躍されていて詰将棋全国大会にも参加されていました springs さんが手を上げて頂きました。強力なメンバーに参加頂き感謝感謝です。皆様是非多くの投稿・解答で盛り上げて欲しいと思います。

たくぼん

2023 年 第 181 号

## Web Fairy Paradise

非売品

令和五年七月号

令和五年 7 月 21 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