



第183号

今月のフェアリー詰将棋

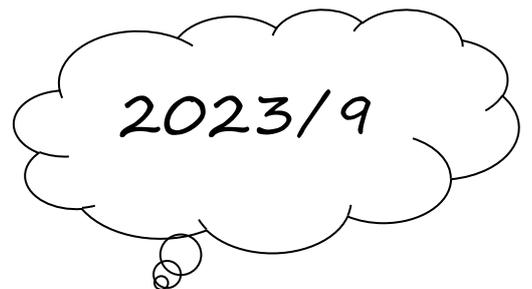
- ・ 第154回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第155回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #75(解答期間延長)
- ・ 第5回フェアリー短編コンクール(再掲)(占魚亭)
- ・ 推理将棋第166回出題
- ・ 第18回フェアリー入門(アンチキルケ協力詰)(springs)

結果発表

- ・ 第153回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第164回出題
- ・ カピタン展示室 No.36
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#16(駒井めい)

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第21回)(占魚亭)
- ・ 透明駒コンクール投稿募集(延長)(上谷直希)
- ・ 第2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(2023/7.8月)(占魚亭)
- ・ 今月の手筋(不動両王手)



はじめに



アバンギャルディ

今年の夏は暑かったですね。また雨が降るにしても線状降水帯が発生したりして半端ない量の雨が降り多くの災害を引き起こしました。地球温暖化の影響なんだろうが、今後どうなるんでしょう。不安でいっぱいです。

話は変わって最近、嵌っているのがアバンギャルディという謎のおかっぱ制服集団のダンサー達です。Youtube でおかっぱ頭の制服を着たダンサーがコミカルなダンスを踊るのですがキレッキレで尚且つストーリー性もあり一目で気に入ってしまいました。さっそく SNS でフォローしていろいろ楽しんでいます。それにしても髪型と服装が同じだとほとんど誰かが見分けが付かないということに気がきました。彼女たちの SNS では時々私服でかつらでは自毛の姿もアップされますがこうなるともう誰なのか全然分かりません。私のバドミントンの教え子の女性が普段体育館でのウェア姿しか見たことがないのに、普段着でショッピングセンターを歩いていたら、気付かず見過ごしてしまうのと同じです（実話です）

還暦過ぎたおじさんがこんなことしてていいのでしょうか？（笑）

たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第183号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

フェアリー時々詰将棋

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

占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第154回WFP作品展(再掲)及び 第155回WFP作品展 担当：神無七郎

詰めろでない必至

詰将棋パラダイス9月号の「ちえのわ雑文集」で、岡本正貴氏による渡瀬荘次郎の必至問題の紹介がありました。

これを読んで気になったのが「必至」のフェアリーへの応用です。試しに「強欲」条件を付けて「強欲必至」を作ってみると、早々に一つの疑問に突き当たりました。次の図が「必至」として成立するかどうかです。

〔例1〕 詰めろでない必至？

強欲必至 1手？

			王	一
				二
				三
			歩	四
			香	五

持駒 歩

12歩まで1手？

初手12歩に対し受方は同玉とするしかなく、即詰を避けることはできません。問題は初手12歩が攻方の「必至」の着手として許されるかどうかです。

例えば Wikipedia の「必至」の項目には、こう書かれています。

必至…どう受けても次に即詰みとなる。

この意味では、12歩を打った状態は必至と言えます。ただし必至問題には攻方の手が「王手か詰めろ」という制約があります。果たして12歩は「詰めろ」なのでしょうか？

Wikipedia の「必至」の項目では、「詰めろ」について次のように記述されています。

詰めろ…正しく受ければ詰みにならない。
受けなければ即詰みとなる。

この定義だと受けがない場合は「詰めろ」と呼ばないことになりませんが、筆者は「詰めろ」の特別な場合が「必至」だと思っていたので、

違和感がありました。ここでは概念の整理のため、暫定的に「必至」の定義は Wikipedia のものをそのまま使い、「詰めろ」を以下の意味で使いたいと思います。

詰めろ…手番を変更すると即詰が生じる

「手番を変更」というのは「パス」のことですが、将棋に「パス」という着手は存在しないので、このような言い回しを使っています。

「詰めろ」を上のように定義した場合、例1の初手12歩は「詰めろ」になりません。「詰めろでない必至」を必至問題の攻方の着手として許容するかどうか考えましょう。

例1では「強欲」の条件を付けていましたが、そのような「必至」は、フェアリー要素抜きでも作れます。下図をご覧ください。

〔例2〕 詰めろでない必至？

必至 1手？

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

17歩まで1手？

初手17歩は相手がどう受けても（実際には受けが15玉しかないため）即詰。ただし、パスができれば即詰にならないので、「詰めろ」ではありません。

例2では受方の着手を極端に絞っていますが、受方に多くの選択肢を持たせても同様の状況を作り出すことが可能です。必至問題ではありませんが、過去に本作品展で登場した実例をご覧くださいませ。

〔参考図〕 WFP100-7 sogal 氏作 (WFP117 号)

詰将棋 10手 (※受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 銀

37 銀 同銀 同玉 38 歩 36 玉 37 銀

47 玉 48 銀引 36 玉 37 歩 まで 10 手

(変化・紛れ等は WFP119 号参照)

初形では銀の打ち場所や角の移動場所がいくつもありますが、いずれも即詰は免れません。従って「必至」が掛かっています。

一方、この状態で受方がパスできれば即詰はありません(37歩は打歩詰)。「詰めろ」が掛かっているのに、「必至」になっているのです。

本作品展に必至問題が投稿されたことはまだありません。当然「詰めろでない必至」を作意とした作品の投稿もありません。

例1からも分かるように「詰めろでない必至」は、フェアリーでは容易に作ることができます。従ってそのような攻方着手を許容する案は有力です。文章化するとこうなります。

必至問題において攻方着手は、王手、詰めろ、必至(どう受けても即詰となる状態)のいずれかでなければならぬ

書いた自分が言うのも何ですが、筆者は「必至は詰めろのうち即詰を避けられないもの」と思っていたので、「詰めろ」と「必至」を別物と扱うこの定義には大きな違和感がありますし、本当に「詰めろでない必至」を許容して良いのかという迷いもあります。とりあえず結論は保留して、実際にフェアリー必至が投稿されたら、この問題について改めて考えたいと思います。

さて、今回の出題は第154回の再掲載分と第155回の新規出題分です。第155回は第154回と同程度の難易度だと予想していますが、果たしてどうでしょうか。ぜひ全題正解に挑戦してみてください。

〔第154回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第154回の出題は全12題(複数解を求める作品もあるので実質13題)。今回登場する作者は上田吉一氏、さんじろう氏、占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、さつき氏、青木裕一氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏の9名です。

前回に比べると使用されているルールがシンプルになっています。腕に自信のある方は全題正解を狙ってください。

154-1及び**154-2**は上田吉一氏の長編趣向作。どちらも不滅駒が用いられており、駒の動きを楽しむうちに自然に解けると思います。**154-1**は「成禁」なので生・不成の表記は省略して構いません。**154-2**では飛のみ成れない設定になっています。また、詰める対象は53銀です。その弱点を狙う詰型を目指してください。

154-3はさんじろう氏の背面作品。解が2つあるので、なるべく両方を答えてください。対照性を鑑賞するための複数解というよりは、趣きの異なる2解をセットにしたものなので、一つの解を見つけたら、全然違う筋を読むことをお勧めします。

154-4は占魚亭氏の点鏡&All-in-Shogi 作品。まるで初形で王手が掛かっているように見えますが、「点鏡」なので玉と飛の利きは入れ替わっています。All-in-Shogi では両王手の詰みを目指すのが定番ですが、本局はそうではありません。

154-5も占魚亭氏の作品で、Imitator と Moose の組み合わせが用いられています。Moose(麋)はGrasshopperの変種で、跳躍方向に沿って着地するのではなく、跳躍台を越えた後、45°曲がった位置に着地します。この独特の利きに慣れるのも大変ですが、Imitator との組み合わせが厄介です。

Imitator と Grasshopper 系の駒を組み合わせたとき、Imitator が何を模倣すべきか問題になりますが、本作品展では現位置から移動先のベクトルの一致の他に、現位置から跳躍台、跳躍台から移動先のベクトルも一致しないと動けないというルールを適用します。従って、本局の初形では33麋(33→42→52の動きを43→52→62でImitatorが模倣できる)と、64麋(64→63→52の動きをImitatorが模倣できる)の2

つしか王手がありません。例えば 73 麩は 73→63→52 の王手を狙ったものですが、33 地点に駒がないので、Imitator が跳躍を模倣できません。また、44 麩は跳躍台である Imitator が動いてしまうので、王手になりません。(Imitator は模倣する駒と同時に動くため。)

このように王手になっているかどうかの確認から始めないといけないので解くのは大変だと思いますが、何度かやれば慣れてくると思います。攻方持駒が麩 3 枚というのが、大きなヒントになるでしょう。

154-6 は神無太郎氏の「成の改変」作品。本局では歩が成ると Knight (騎) の性能になります。騎は強力な駒ですが、接近戦には弱いため、普通に「金」の性能になるより余計な手数がかかります。これを解けば、歩が「金」に成れる有難味を感じられるでしょう。

154-7 は駒井めい氏の最善詰。「非王手可」なのでルールはチェスプロブレムと同じです。最善指定がなければ実戦そのものですが、実戦っぽいのは初手のみ。詰将棋と将棋の違いが良く分かる作品です。

154-8 はさつき氏の衝立協力詰。このルールは WFP150-8 で初登場。今回で 2 回目の登場となります。相手は協力してくれるのに、攻方はあくまで相手の手は分からない前提で王手を掛けねばなりません。受方もそれを前提に、通常とは異なる協力をします。協力して貰っているような、そうでないような不思議な気分を味わってください。

154-9 は青木裕一氏の最悪詰。このルールでは珍しい受方陣内の構図です。森茂氏の名作をヒントにすると早く解けると思います。

154-10 及び 154-11 は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁。いつもと違い、玉が Knight (騎) の性能になっており、しかも攻方には 2 枚の騎王があります。解く要領が分かるよう、作者から例題をいただいているので紹介します。

〔例題〕 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁多玉協力詰 5手

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

持駒 なし
※騎:Knight王

32 騎 23 騎 31 騎 11 騎 23 騎 まで 5 手

初手 32 騎。複玉ではなく多玉なのに、玉で王手を掛けています。でも問題ありません。同種の駒には「取禁」の性質が働くので、32 騎は取られません。なので堂々と騎王で王手を掛けることができます。以降も同様で、攻方だけが一方的に王手を掛け続け、受方騎王の行き場をなくして詰め上げます。

(詰上り)

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

持駒 なし

154-10 と 154-11 も解く要領はこの例題と同様です。例題と異なり、盤上には騎以外の「見張り」も居るので、捕まらないようくれぐれもご注意ください。

154-12 は変寝夢氏の中立玉作品。中立玉は手番毎に攻方玉扱い・受方玉扱いが交替します。本局の場合、攻方持駒がないので、まずは中立玉自らが王手となる位置に移動する必要があります。手番との関係を間違えると、自らの玉に王手を掛けたり、王手放置したりする反則をしがちなので注意してください。ルールは協力自玉詰なので、受方が指し終わって攻方玉として見た場合に詰んでいる形を目指します。中立玉

を使った協力自玉詰は **WFP69-6** や **WFP69-7** が参考になると思います。

〔第 155 回作品展各題への補足説明〕

第 155 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、せら氏、さんじろう氏、青木裕一氏、さつき氏、上田吉一氏、変寝夢氏の 8 名です。

今回は示し合わせたかのように受先形式の作品が多く、小特集のようになっています。手数は短編 (0 手詰もあり!)・中編・長編とバランス良く揃い、全体的な難易度も標準的だと思います。夏の暑さも一段落したところで、解答者増を期待したいところです。

155-1 は占魚亭氏の Imitator 作品。Nightrider (夜) は Imitator と併用すると、その性能を発揮しにくいので、作意は推測し易いと思います。

155-2 は神無太郎氏の点鏡打歩作品。難問だと思うのでヒントを出しておきます。「攻方玉は不動」。

155-3 は駒井めい氏の点鏡作品。4 手・双玉ですが、協力自玉詰ではありません。受先形式の協力詰です。初手の紛れが多いので、主役となる駒の見極めが大事です。

155-4 は、せら氏の Queen (Q) の性能の玉を詰める作品です。攻方玉は普通の玉なので、それを活かす詰手順を考えてください。

155-5 は、せら氏の「最後の 1 ピース」。「詰将棋 0 手(受先)」の表記に戸惑うかもしれませんが、要は「駒を 2 枚足して既に詰んでいる形を作れ」というパズルです。逆算可能であることは要求されません。「この詰上り、考えたことあるよ」という人も多いと思いますが、おそらく「最後の 1 ピース」という出題形式での同一作はないと思います。

155-6 及び **155-7** は、さんじろう氏のネコネコ鮮作品。両題とも受先形式なので、初手がかなり重要です。慣れた人なら 6 手の方が解きやすいかもしれません。

155-8 は青木裕一氏のアンチキルケ自玉詰。青木氏は前回の最悪詰に引続き、対抗系ルールでの登場です。アンチキルケと自玉詰の組み合わせは珍しいですが、「第 1 回 詰四会フェアリー作品展」(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/tumeyonF1k.html>) で金子清志氏がこのルールの作品を発表しています。ノーヒントで解きたい方は、解き終わってから上で紹介したページを見てください。

155-9 は、さつき氏の衝立詰。衝立詰は駒の

損得より情報が大事です。変化・紛れは結構ありますが、より良い情報を得られる王手を選んでください。

155-10 及び **155-11** は上田吉一氏の作品。ルール名がとても長いですが、**WFP153-5** と同じルール設定なので、これを解いた方なら戸惑うことはないでしょう。今回は **WFP153-5** にはなかった「歩」が盤上に置かれていますが、これがどんな働きをするか要注目です。

155-12 は変寝夢氏のボカスカ作品。このルールは **WFP152-12** で登場したばかりなので、記憶に新しいところでしょう。本局も二枚飛車が主役です。

解答要項

第 154 回分解答締切：2023 年 10 月 15 日 (日)

第 155 回分解答締切：2023 年 11 月 15 日 (水)
宛先：**k7ro.ts@gmail.com** (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

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

作品投稿について

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

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

ルール説明

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

【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。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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)

特に注積がない場合、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)

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

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

【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。

【点鏡】

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

(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)

【All-in-Shogi】

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

(補足)

1)相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。

2)相手に相手の駒を取らせることはできない。

3)相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。

4)自玉を取らせる手は反則

→参照：WFP122 号「All-In-Shogi の紹介」

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Imitator】(■または I)

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

(補足)

・駒を打ったときは動かない

・Imitator は元の駒と同時に動く

・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない

・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にもならない

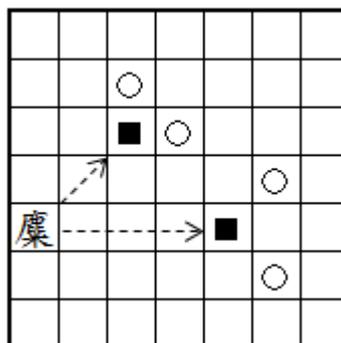
・Grasshopper 系の駒を動かす場合は、跳躍も含めて Imitator が動きを模倣できなければならない

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【Moose】(麋)

フェアリーチェスの Moose (麋)。

グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 45° 曲がった場所に着地する。



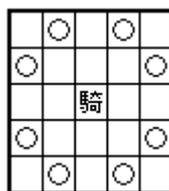
(○が麋の利き。■は敵または味方の駒。)

【と騎】

成歩が Knight (騎) の性能になる。と金と同様、二歩禁は適用されない。

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしても良い)

【最善詰】

攻方は受方がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。

(補足)

・いわゆる普通の詰将棋から枝葉 (無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則) を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数の余詰は不問。

【衝立協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。
初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または**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。

(補足)

攻方の最終手は「考えられる全ての局面に対して王手または**不成立**となるような着手であればよく、「考えられる全ての局面に対して詰み」である必要はない。

作品が完全作となるのは、ルールに従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・ 不必要な指し直しを除いて、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」「不成立となる着手」「棋譜表記用の記号」については衝立詰の対応項目を参照。

→初出：第 150 回 WFP 作品展 (WFP177 号)

【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

- ・ 不必要な指し直しを除いて、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) 王手が掛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
(×)	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。

【最悪詰】

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

(補足)

- ・ 「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【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)

【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。

【中立駒】（「𠄎」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」

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態。

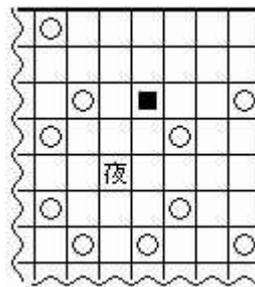
【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【NightRider】（夜）

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



（○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。）

【受先】

受方から指し始める。

【最後の1ピース】

出題図に指定された枚数の駒を“追加”して指定されたルール・手数の完全作にする。

追加する駒は、攻方の駒、受方の駒、攻方持駒いずれでも構わない。

→参照：WFP159号『「最後の1ピース」の紹介』

【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）

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

（補足）

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があるため、戻れない場合は戻らない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香（成駒も含む）が5筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

→参考：「1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）

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

（補足）

・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。

詰パラではこの呼称で表される。

・「目的」が「詰」以外の場合は、「自玉ステ

イルメイト」のように変化する。

- ・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。
- ・単玉で自玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「自玉」と呼ぶ。

【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)

【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)

【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。

【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。

<第154回>解答締切:2023年10月15日(日)

■ 154-1 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							と	皇	一
皇									二
								王	三
								糸	四
							香		五
			馬			龍			六
									七
金	飛								八
王	?								九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※不滅駒:66角,88飛,92香

■ 154-2 上田吉一氏作

協力自玉詰 106手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※銀:銀王

成れない不滅駒:24飛,62飛

■ 154-3 さんじろう氏作

背面協力自玉詰 6手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2

■ 154-4 占魚亭氏作

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

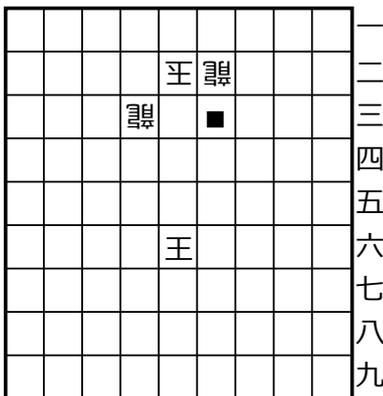


持駒 香

■ 154-5 占魚亭氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



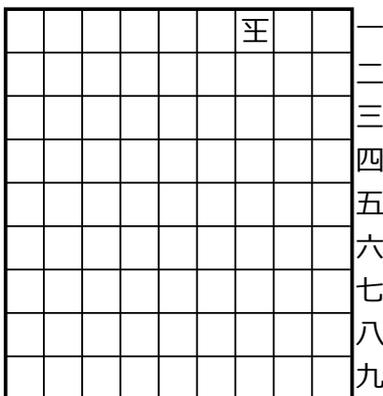
持駒 麩3

※ ■:Imitator
麩:Moose

■ 154-6 神無太郎氏作

と騎打歩協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

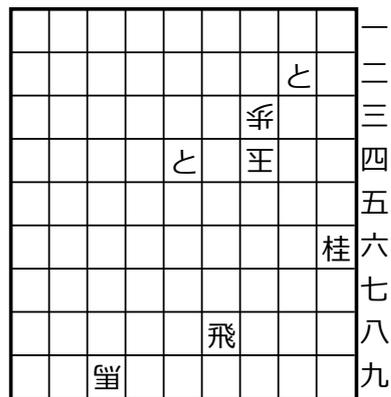


持駒 歩3

■ 154-7 駒井めい氏作

非王手可最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

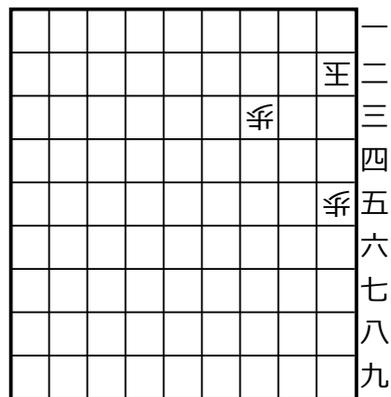


攻方持駒 銀
受方持駒 歩

■ 154-8 さつき氏作

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

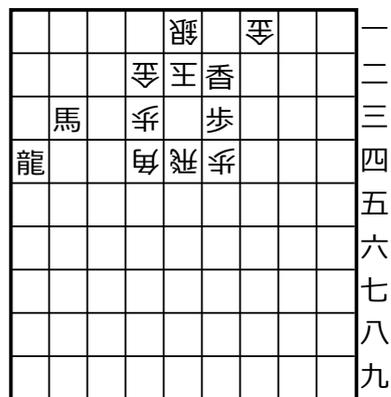


持駒 金香

■ 154-9 青木裕一氏作

最悪詰 17手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 154-10 一乗谷醉象氏作

駒全マネ取禁多玉協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※騎:Knight王

■ 154-11 一乗谷醉象氏作

駒全マネ取禁多玉協力詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※騎:Knight王

■ 154-12 変寝夢氏作

協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※玉:中立王

<第 155 回>解答締切:2023 年 11 月 15 日(水)

■ 155-1 占魚亭氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 夜
※■:Imitator、夜:Nightrider

■ 155-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
			王						四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

■ 155-3 駒井めい氏作

点鏡協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

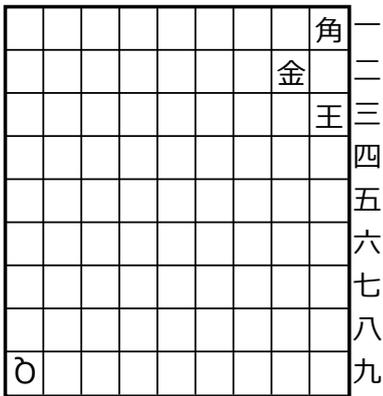
								王	一
					龍				二
									三
						王			四
		王				桂			五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

■ 155-4 せら氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

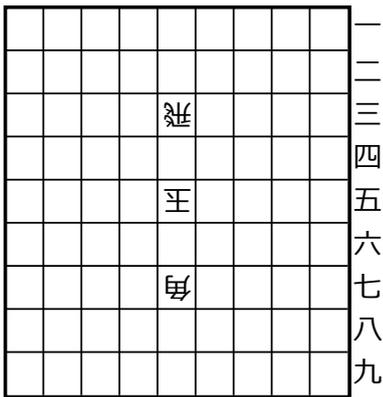


持駒 飛歩
※Q:Queen王

■ 155-5 せら氏作

最後の1ピース
詰将棋 0手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

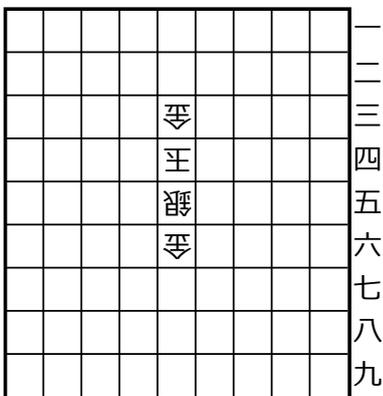


持駒 なし
※2枚追加

■ 155-6 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

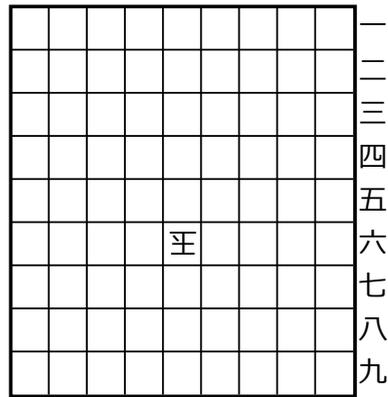


持駒 飛2

■ 155-7 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 6手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

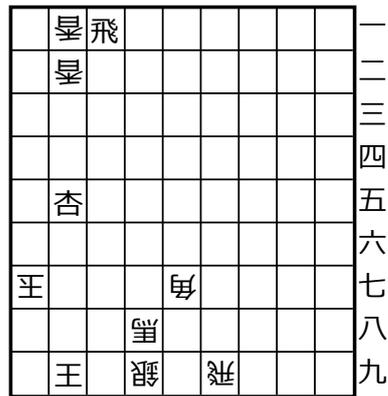


持駒 桂

■ 155-8 青木裕一氏作

アンチキルケ自玉詰 80手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

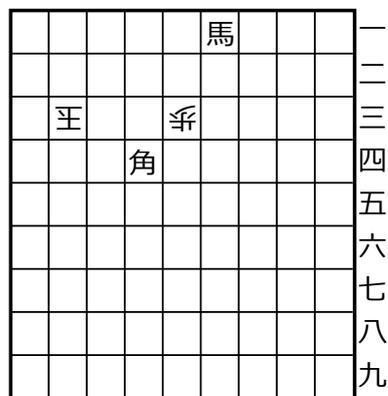


持駒 桂香

■ 155-9 さつき氏作

衝立詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金銀2桂2

■ 155-10 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 45手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王				角	一
									二
継									三
									四
									五
		垂							六
									七
									八
				王					九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 155-11 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 45手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 155-12 変寝夢氏作

ボカスカ協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛2
受方持駒 なし

「第 59 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 59 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「非標準移動」です。

ある駒が本来の性能では移動できない場所に移動する着手を「非標準移動」と呼び、非標準移動を1つ以上含む作を募集します。

非標準移動は次の2種が考えられます。

絶対的非標準移動…その駒本来の動きでは何手掛けても到達できない場所への移動

加速型非標準移動…その駒本来の動きでは一手で到達できない場所への一手での移動

今回の募集では両方の非標準移動を対象とします。フェアリー駒の使用も可ですが、利きを持たないフェアリー駒 (Friend、Orphan 等) は募集対象外とします。

非標準移動を行えるルールは、性能変化ルールやキルケ系ルール等、様々なものがありますが、性能変化ルールの実例は非常にたくさんあるので、ここではそれ以外の例を紹介します。

まずは **Take&Make** という、駒取り後に移動を伴うルールの例をご覧くださいませ。

【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。

【例1】Take&Make の非標準移動

Take&Make

協力白玉詰 4手

3 2 1

		皇	王	一
				二
			王	三

持駒 銀2

22 銀 同-33 玉 22 銀 同-11 香 まで 4手

この例では 11 玉が 33 に、21 香が 11 に動くという、本来なら不可能な移動をしています。

11 玉の 33 への移動は複数の手を指せれば可能なので加速型非標準移動です。Take&Make は

駒取りと移動をセットにして一手と扱うので、2手指しのような移動を一手で行えます。

これに対し、21 香の 11 への移動は、香本来の利きでは何手掛けても行えません。これは絶対的非標準移動です。

非標準移動によって通常ではあり得ない詰上りを実現できることもあります。既発表作での例をご覧ください。

【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。

〔例 2〕非標準移動で四角詰を実現する

神無七郎 作

アンチキルケばか自殺詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂 香3

受方持駒 ∞

(詰将棋パラダイス

第31回神無一族の氾濫

2009年12月)

79 香 78 角 76 香 75 飛 同と/77 と 75 角
12 飛 32 角 74 香 73 角 64 桂 同角引/22 角
まで 12 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 ∞

この例ではアンチキルケの復元により、2回
の非標準移動が行われます。

注目していただきたいのは、最終手の非標準
移動。空中の玉を生角だけで詰めようとすれば、
通常は角が5枚必要ですが、非標準移動を使え
ば4枚で詰めることができます。

このように、単に非標準移動が入っているだ
けでなく、それにより通常では不可能な詰上り
や手順が実現できる作品を歓迎します。

また1題通常の協力詰(ばか詰)を募集しま
す。通常ルールでは非標準移動はできませんが、
盤上から消した駒を再度盤上に出現させるよう
な手段で、疑似的に非標準移動を実現する作品
であれば、それを優先して採用します。

作品要件	非標準移動を含むフェアリー作品
募集締切	2023年10月15日(日)
募集作品数	4 + 1 (協力詰枠)
送り先	神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com) 上記宛先へ E-mail でお送りくださ い。
備考	1人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を 入れてください。 採否は10月22日までに通知しま す。

第153回WFP作品展結果

担当：神無七郎

第153回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題は全12題（ツインや複数解を含むため実質14題）。解答者数9名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第153回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解 △:準正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7-1	7-2	8a	8b	9	10	11	12	計
萩原和彦	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○	12.5
たくぼん	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	×	○	12
一乗谷酔象	×	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	12
真T	-	-	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	11
占魚亭	○	○	○	-	○	○	○	-	-	-	-	○	-	-	8
さつき	-	○	-	-	-	-	○	○	○	○	-	○	○	○	8
駒井めい	○	-	-	-	-	-	○	○	○	○	-	-	-	○	6
変寝夢	-	-	-	-	○	-	○	○	-	-	-	-	○	-	4
るかなん	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	2

今回は首位解答常連のたくぼん氏を抑え、萩原氏が解答成績首位となりました。153-10の解答で萩原氏は準正解（0.5点）となっていますが、これは一度誤答したためです。通常は解答締切日までに正答が送られれば、最初から正答したのと同様に扱っているのですが、今回はご本人から減点の申し出があったため、特例としてこのような扱いをしました。

作品の方ですが、最難解作と予想していた153-6に2通の正答が寄せられ、ほっと胸をなでおろしました。正解者ゼロの作品がないというのは、やはり良いものです。

■ 153-1 駒井めい氏作（正解4名）

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

【ルール】

・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。

・All-in-Shogi

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

(補足)

1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。

2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。

3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。

4) 自玉を取らせる手は反則

→参照：WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

・協力自玉スタイルメイト

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

【解答】(※相手の駒を動かす手を v で表記)

47 桂 48v 王 58 桂 67v 桂成 58 桂打 57v 圭
68 圭 67v 桂生 58 桂打 57v 桂引生 58 桂打
まで 11 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

All-in-Shogi+スタイルメイト。

相手の駒も着手できるルールなので、最終形での相手の状況も重要になります。

前例として神無七郎作(WFP第137号 第115回 WFP 作品展結果 115-1 参考図 p.16)があり、これは双方スタイルメイトを利用したものです。本作は最終形で受方がどう指しても攻方が詰んでしまう状況にします。

【解説】

All-in-Shogi は「相手の駒も動かせる」というルールなので、かなり特殊な局面を作り出さないとスタイルメイトは達成できません。とはいえ、まったく不可能なわけでもありません。第117回 WFP 作品展の結果稿で筆者が例示したように、どちらの手番でも駒を動かさない「双方スタイルメイト」の形を作るのが一例です。

しかし目的はあくまで攻方をスタイルメイトにすることですから、そこまで極端な状況を作る必要はありません。

文章での説明だとイメージしにくいかもしれないので、図で説明しましょう。

【参考1】 受方駒を動かすと白玉への王手

All-in-Shogi

6 5 4

				五
桂	桂	桂		六
圭	王	圭		七
桂		桂		八
	王			九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

この図で受方の手番なら「49 香成」「69 香成」の2種の手が指せますが、攻方の手番で指せる手はありません。「49v 香成」「69v 香成」のいずれも白玉への王手となる反則です。このような状況を作れば良いわけです。

理屈は上の通りですが本局の構図は双裸玉。使用駒は7枚。玉以外の駒は桂のみ。これがスタイルメイトにできると言われても、俄かには信じられないでしょう。ところが、それは本当に実現できるのです。ネコネコ鮮と All-in-Shogi の双方の効果を最大限に活用し、逆王手が次々と飛び出す驚異の作意手順を鑑賞しましょう。

最初のステップは4筋の固定です。「47 桂 48v 玉」の2手でいきなり逆王手。続く「58 桂」の逆王手で一旦は受かりますが、桂と玉のどちらを動かしても攻方玉への王手となる状況が出来上がりました。性能変化によるピン止めです。

次のステップは6筋の固定。4筋と違って玉はありませんが、「67v 桂成」の逆王手で成桂を作って(以下も逆王手ラッシュが続くのでいちいち逆王手と言わないことにします)、これに4筋の玉と同様の役目を与えます。続く「58 桂打 57v 圭 68 圭 67v 桂生」の4手で、67 桂と 68 圭のどちらも動かさない性能変化によるピン止め状態(4筋と同様の構造)を作ります。

最後の仕上げは5筋の固定。5筋に3枚の駒を並べて、57 桂と 59 王の性能を交換。これで白玉も動けなくなりました。性能交換の橋渡し役を行い、自らは動けない(本来の性能なので利きが盤外になる)58 桂が実に良い働きをしています。

ネコネコ鮮らしく目まぐるしく性能が変化し、手順を追うことすら難しい本局ですが、手順が成立していること、最終形で攻方はどの駒も動かさないことを確認してください。

性能変化ルールと組み合わせれば、スタイルメイト達成困難な All-in-Shogi でもスタイルメイトが作りやすいというのは、秀逸な発見です。フェアリーではアイデアが優れていても、仕上げが杜撰な作品を時々見かけますが、この作品は良いアイデアを美しい初形と華麗な手順で具現化しており、アイデアを「作品」に仕上げる際のお手本となる作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

初手 56 桂の筋がどうしても 12 手かかり非限定もあるのに捨てきれず苦勞しました。成駒を作るのがポイントでしたか。

荻原和彦さん

当初はチンプンカンプン。冒頭 2 手の発見で俄然やる気が湧く。攻方玉の性能変化が争点。キテレツ感漂う応酬がメチャ楽しく、クールな最終形に大満足。

占魚亭さん

4 度の 58 地点への桂打ちと、その後の桂繰りが面白かったです。

一乗谷酔象さん（※誤解）

3 手目以降の 9 連続逆王手の攻防が圧巻。

☆一乗谷酔象氏は「56 桂 48 王 47 桂打 36v 桂成 47 桂打 46v 圭 37 圭 36v 桂生 47 桂打 46v 桂引生 47 桂打 まで 11 手」の解答でしたが、最終手に対し 47 桂を 39 や 59 に跳ねさせることが可能です。相手の駒を動かす手はうっかりしやすいですが、本局でスタイルメイトを達成するには攻方玉が九段目から動かないことが必要だったのです。



■ 153-2 占魚亭氏作（正解 5 名）

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

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

・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)

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

44 角 66 玉 33 角成 44 歩 77 角 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2021年10月完成。

都裸玉なのが取り柄。手順中にライフル要素がありませんが、仕方ないですね。

点鏡のみだと77角に33歩で逃れますが、ライフルにより馬は取れません。

【解説】

ライフルの特徴は現位置を維持したまま相手駒を取れる「居食い」です。多くの場合、これは守備力の高さに繋がります。ライフル作品の多くで、両王手や桂の吊るし詰が使われるのもこのためです。しかし、本局では「居食い」の意外な弱点が露呈します。

手順を見てみましょう。持駒は角だけなので、点鏡の効果を活かす対角線上の王手と応手を繰り返します。3手目角「成」で攻方を強化し、4手目44歩で玉を弱体化させるのは、点鏡の基本とも言える手順です。

問題は詰上り。44歩と66玉は性能を交換しているの、普通なら44歩で33馬を取って、77角を歩の性能にして逃れます。ところが「ライフル」の居食いのせいで、33馬を取った歩は44に戻ってしまい、77角の王手が解除できません。居食いが裏目に出てしまったのです。

作意手順中にライフル特有の着手は出てきませんが、防御力が強いはずのライフルが防御を妨げる皮肉な結末が、ライフルの存在感を際立たせる作品です。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

狙いがわからないなあ。

たくぼんさん

最後角打までという展開は予想外でした。

荻原和彦さん

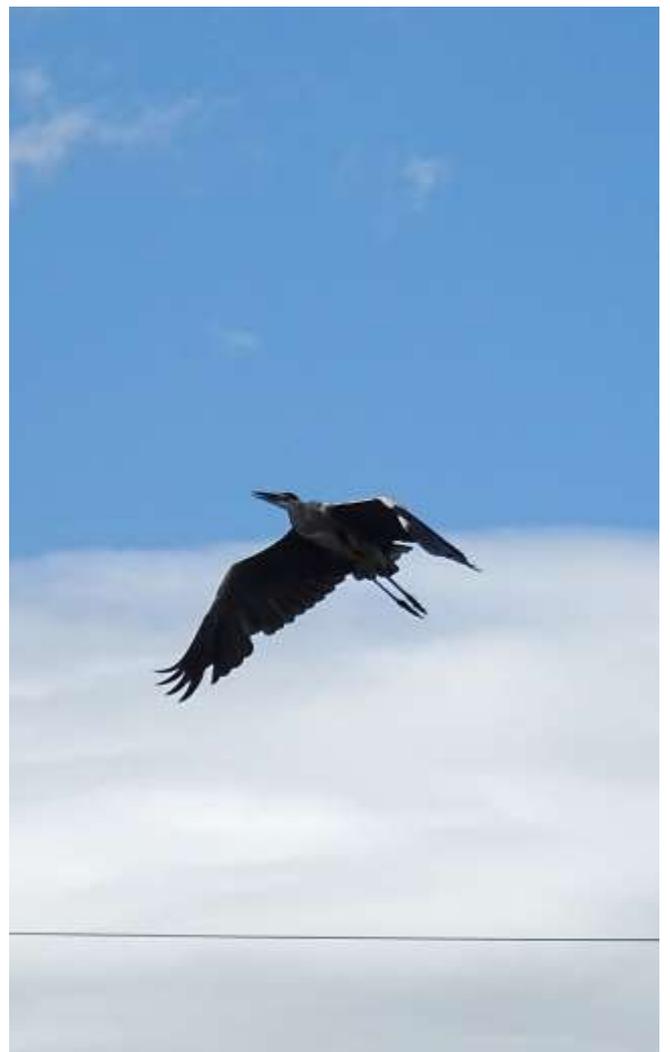
冒頭2手はすぐ浮かぶ。半信半疑のまま角成～歩合～角打と進めたら何と詰んでいた。終局図で「ライフル」が良い味を出している。

さつきさん

詰上がり条件整理で何とか絞っていきました。聖域の裸玉から斜めに並んだ詰上がりになるのがとても美しいです。

一乗谷酔象さん

攻めも守りも強力なライフルルールに惑わされ思わぬ苦戦。多くの余詰筋を一掃するためのライフル併用。詰上りだけ見ればライフルは不要だった。



■ 153-3 松下拓矢氏作（正解5名）

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

【解答】

97角 54玉 86龍 53玉 82龍 52玉
71王 62金 まで 8手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2度の組み換えによってロイヤルバッテリーを形成し、自玉を危険地帯へ放り込みます。「飛んで火にいる夏の虫」とはまさにこのこと。

【解説】

27馬・36龍のバッテリーが開き王手の登場を示唆していますが、本局を解いた方は予想以上に開き王手だらけで驚いたのではないかと思います。攻方3回、受方1回の開き王手が登場する「開き王手のための作品」です。

その中心となるのが、7手目71王の開き王手です。72の位置に居たままでは詰みにくいので、詰み易い一段目に自玉を移すのがこの手の目的。

これを実行するには、攻方玉の背後に龍を回さねばならず、そのためには龍を移動できる形を作らねばならず、そのためには角を遠打してバッテリーの組み直しをできるようにせねばならない…という具合に、すべての着手がこの7手目の開き王手に繋がっているのです。

本局のように自玉を動かす協力自玉詰は詰型の想像が付きにくく、意外性のある手順を演出できます。筆者は川清雄氏の協力自玉詰の諸作品の解図で苦労したことを思い出しました。

本局では龍を玉の背後に回すため、交差する二つの角筋を使っていますが、平行に並んだ二つの角筋を使う例もあります。協力自玉詰ではありませんが、有名な例を一つ紹介しましょう。

【参考】 平行な角筋を使った飛の転換

小野小町「小匣」

打歩ばか詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

(詰将棋パラダイス,1991年8月,修正図
原図は1989年9月,22手目非限定)

44角 55角 同角 89玉 34角 45飛
同角 78歩 88飛 99玉 78飛 89玉
77飛 99玉 67飛 89玉 66飛 99玉
56飛 89玉 86飛 78歩 96玉 98玉
99歩 まで 25手

ある駒を大転換するため複数の開き王手を利用する手順は、駒の組み合わせや軌跡の取り方で、様々な方式が可能です。皆さんもぜひ試してみてください。

【短評】

真Tさん

攻方玉を動かすために龍をぶん回す。

変寝夢さん（※無解）

開き王手の連発より、大きな表現が印象的。

たくぼんさん

4 手目までは直ぐに分かりましたがそこから詰み型が見えずに苦勞しました。

荻原和彦さん

△62 金に先立ち 8 筋を塞ぎたい。
▲83 龍～△73 銀合も映るが續かず。
延々悩むも気づきは一瞬。
鮮烈な自殺手▲71 玉に脱帽。

占魚亭さん

攻方 3 連続開き王手が気持ちいい。

一乗谷酔象さん

一見攻方王が移動するとは思えない形。
初手は攻方王を窮地に移動させる下準備。

■ 153-4 るかなん氏作 (正解 5 名)

協力詰 7 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 n 金 n 銀 n 香
※すべての駒が中立駒

【ルール】

- **中立駒** (「**轟**」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」

【解答】

34n 金 32n 玉 23n 玉 14n 玉 15n 銀 16n 銀
15n 香 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

原稿のネタ探しに「玉以外」というワードで調べている時にふと WFP139-2 を思い出し、改めて中立駒の説明をよーく読んでみると「玉を中立駒にしてはいけない」とは書いてないなど。完全中立化による駒の価値の逆転現象 (n 香が強い。n 金 n 銀は詰ますのに不向き、n 飛 n 角は盤上に出すことすら困難)、双方の疑似 v 着手 (3 手目 23n 玉、6 手目 16n 銀) を楽しんでいただければ。

【解説】

すべての駒が中立駒の詰将棋。本作品展では「玉以外すべて中立駒」という作品や「玉のみが中立駒」という作品が出題されたことがありますが、玉も含めてすべて中立駒というのは、これが初めてです。解図に入る前に、まずはルールの特徴を把握せねばなりません。

玉が中立駒の場合、協力詰と協力自玉詰の区別はほとんどありません。攻方が着手した時点で詰んでいけば協力詰、受方が着手した時点で詰んでいけば協力自玉詰で、本局は前者です。

最も注意すべきは王手の仕方。

中立玉に中立駒で王手するとき、「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。そんなことが可能なのか疑問に思う人もいるかもしれませんが、将棋には非対称の利きを持つ駒があるので、それが可能です。

出題時の補足説明でも書きましたが、おさらいしましょう。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 金は自玉へ王手する反則です。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。

作者が「n 飛 n 角は盤上に出すことすら困難」と述べているように、利きに対称性がある駒は対称性のない駒の力を借りて合駒として出現させるとか、王手義務のない着手を利用しないと盤上に出現させることができません。

中立玉では玉自身を王手となるように動かす All-in-Shogi のような王手の掛け方も可能ですが、その時も同様の注意が必要です。例えば「34n 金 54n 玉 44n 玉」と進めると 44n 玉が反則となります。

次に詰駒を考えます。中立金や中立銀で詰めようとしても、その駒を逃がす受けが残ります。中立駒は中立駒を取れるので、行き先を中立駒で埋めても意味がありません。中立桂を合駒で得る暇もなさそうなので、詰上りは頭香に決め打ちできます。

ということで、ルールに慣れるまでは大変ですが、王手も詰型も非常に限られているので、解図は容易だと思います。最初に 34n 金で要所を押さえ、玉自身を動かす王手で中立玉を手早く1筋に移動、銀を支えにして頭香で仕上げます。5手目 15n 銀の王手と6手目 16n 銀の応手が、上下非対称な銀の利きを活かした応酬で、小駒の中立駒の面白さを感じさせる手順です。

注意すべきは中立香にちゃんと「蓋」をすること。例えば4手目から「22n 玉 23n 銀 13n 玉 14n 香」のように中立香に蓋をしない手順だと17n 香成で逃れてしまいます。作意のように16n 銀を蓋にすれば「成」で逃れる手はありません。最遠打や邪魔駒を置いて「成」を防ぐの

が中立香の手筋なのです。

本局は「すべての駒が中立駒」というルールだけでインパクトのある作品ですが、こんな条件でも裸玉の完全作があるというのは一つの発見です。入玉型で中立桂を利用するパターンも考えれば、同条件で多くの完全作が発掘できそうに思います。

【短評】

真Tさん

香が強い。

変寝夢さん（※無解）

5手目 15n 銀が逆王手を避ける好手。
詰め上がり既視感が・・・気のせいかな。

たくぼんさん

n 香の使い方がポイントでしょう。
中立駒は気付かないところで反則手を指しているのが怖いですね。

萩原和彦さん（※誤解）

中立玉を中立駒で下段に追っても糠に釘。
1筋に追えば香打が決め手となる。
All-In-Shogi を思わせる3～4手目は旨味たっぷり。

☆萩原氏は23n 銀・14n 香の形で詰めた誤解でした。中立駒に慣れるまでは、うっかりしやすいところだと思います。

るかなんさん

逆に成れない位置の香、以外に詰みはあるのかどうか。
出題するほどうまくまとめられていませんが、この条件で「n 角打」や「n 角成」、「n 飛生」を出すこともできるようです。

占魚亭さん

n 香の封じ込め方が考え所。

一乗谷酔象さん

4手目までに盤端へ移動する中立玉。

■ 153-5 上田吉一氏作（正解 5 名）

成禁天竺PWCマキシ協力詰 47手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
逆									八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

・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)

・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)

・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。

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

58角 12玉 67角 21玉 12角 87玉
78角 21玉 87角 12玉 78角 同飛/98角
21角 67玉 76角 12玉 67角 21玉
76角 同飛/78角 12角 65玉 21角 29玉
65角 56飛 同角/65飛 18玉 45角 同飛/65角
29角 36玉 47角 18玉 36角 29玉
47角 同飛/45角 18角 38玉 27角 29玉
38角 18玉 27角 同飛/47角 29角 まで 47手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解説】

「成禁天竺 PWC マキシ」という様々なフェアリー要素が付与された協力詰。しかし、実際に駒を動かしてみると、手の選択肢が狭いことが分かると思います。

攻方駒は角のみ。「天竺」により玉は角の性能になって動き、「マキシ」により受方の選択肢は一つに絞られ、「成禁」のため生角が動ける範囲でしか手順が展開されません。盤面を市松模様塗り分ければ、常に同色のマスしか駒が動けないということになります。

次に詰型を考えましょう。これには「マキシ」の条件を一旦忘れるのが有効です。マキシの条件がなければ以下の5手で詰みます。

58角 78玉 69角 89玉 78角 まで 5手

最終手 78 角を飛で取っても玉で取っても「PWC」による位置交換により、王手の状態が維持されるため、これで詰みです。ここまで問題を整理すれば、これと同様の詰型を「マキシ」の条件下でどう実現するかという経路探索問題になります。

少し試行錯誤すると、いかにも作意らしい手順が浮かび上がります。角追いの往復で位置を調整しながら、飛を 98→78→76→…→32 に移動させていく飛鋸の手順です。氏の既発表作にも同様の趣向があったので、以下の手順が作意に違いないと誰もが考えたでしょう。

【参考】飛鋸の規則的手順で詰ます紛れ

58 角 12 玉 67 角 21 玉 12 角 87 玉
78 角 21 玉 87 角 12 玉 78 角 同飛/98 角
21 角 67 玉 76 角 12 玉 67 角 21 玉
76 角 同飛/78 角 12 角 65 玉 56 角 21 玉
65 角 12 玉 56 角 同飛/76 角 21 角 45 玉
54 角 12 玉 45 角 21 玉 54 角 同飛/56 角
12 角 43 玉 34 角 21 玉 43 角 12 玉
34 角 同飛/54 角 21 角 23 玉 32 角 12 玉
23 角 21 玉 32 角 同飛/34 角 12 角 まで 53 手

ところが、手数を数えると 53 手。6 手の手数超過となりました。ここで本局が規則的手順を楽しむ趣向作ではなく、最短経路を求める最適化問題であると、認識を改めねばなりません。

飛を運ぶ方向が同じままでは手数短縮は難しいので、方向転換をしないといけません、そのチャンスは限られます。角で王手する方向を変えたとき、次に玉が盤隅の隣に飛ぶ位置に玉が居れば、そこが方向転換のチャンスです。盤隅の隣の玉は、角で王手すると、玉は斜めに 1 つしか動けません。距離は $\sqrt{2}$ です。飛の移動合は距離 2 です。従って飛の移動合が選ばれ、方向転換が可能となります。

上の参考手順に沿って、方向転換のチャンスを探しましょう。玉が左辺から帰ってきた局面を順にチェックし、方向転換が有効かどうか確かめていきます。

6 手目 87 玉、14 手目 67 玉のときは時期尚早です。22 手目 65 玉。これが方向転換のチャンスです。角の王手方向を変え、56 角の代わりに 21 角とすれば、次の応手は 29 玉になり、以下 65 角に「56 飛」が可能になります。

ここから再び飛鋸の手順に入りますが、飛鋸の回数は少なくなりました。飛鋸の軌跡のみを

並べて比べてみましょう。

参考手順：98→78→76→65→54→43→32

作意手順：98→78→76+45→47→27

参考手順の 76 から 65 への移動は 8 手、作意手順の 76 から 45 への方向転換は 10 手。部分的には 2 手の損ですが、飛鋸 1 回分の 8 手が省略できるので、差引 6 手の得（短縮）になるというわけです。

本局は使用駒わずか 3 枚で、飛鋸の趣向的要素と、方向転換による手数短縮というパズル要素を両方実現した、上田氏らしい作品です。例えば受方 19 金を置けば単純な趣向作になるわけですが、その図を選ばなかったところに、作者の嗜好が現れていると思います。

【短評】

真Tさん

飛の軌跡が 98→78→76→65→54→43→32…
と思ったら手数オーバー。

56 から右下に折り返すと、手数短縮だけではなく、手順も変わるのが意外性あり。

たくぼんさん

初手 78 角から入って結構悩んでしまいました。58 角よりはそれらしく思えたんですがねえ。マキシである程度は手が限られるとはいえなかなか難しかったです。

荻原和彦さん

マキシゆえ無変化。だけど決して一本道じゃない。軌道に乗り始めた呼び寄せ趣向のサイクルを自ら断つ 23 手目▲21 角が大英断。移動合要求で近道を図る着想の非凡さが光る。

一乗谷酔象さん

縦横に 2 路ずつ動く飛鋸が現れて右上の 21 で詰むのかと思ったら 23 手目 21 角以下方向転換の短縮手順があった。

■ 153-6 神無太郎氏作（正解2名）

点鏡打歩協力自玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
					王				三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩

【ルール】

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）。

【解答】

44 歩 66 角 33 歩成 77 角打 42 と 33 玉
32 王 55 玉 33 王 88 角生 22 王 99 角生
11 王 44 歩 まで 14 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の点鏡双裸玉のシリーズは、大きく「飛」が主役のもの、「角」が主役のものに分かれます。本局は双方の玉が盤の対角線に近いことから、後者だと推測できます。そして、その系列の作品のうち **WFP148-2** を発展させたものが本局と言っても過言ではありません。

WFP148-2 は角2枚を発生させ、角に変身した攻方玉を、角に変身した歩で仕留めるという

作品でした。本局にもその構造はそのまま引き継がれていますが、新たに加わった要素があります。

それが終盤6手の「互いに離れる玉と角」。

攻方玉が角になる分、角でも詰み易い盤隅に移動する必要があるわけですが、それまでの手順で攻方玉が32にいるので、これを33→22→11と一歩ずつ動かします。これは対称位置に居て、玉の性能になった角と歩調を合わせています。互いに距離は開いていくのに、きちんと連携が取れているのが面白いですね。

正解者の一人である萩原氏から指摘があったのですが、当時の結果稿でこのような構成が可能かどうかという話がありました。その部分を抜粋します。

変寝夢さん（※無解）

角2枚配置して（33と44とか）角生で表現する方法もあるような・・・。

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

（第148回WFP作品展結果稿より）

角を「打」でなく移動にすれば「角生」が入ると言ったのが変寝夢氏で、両方の要素を入れて「打って移動」にすれば理想的と云ったのが筆者です。

本局がこのやり取りを受けて作られたものなのか、それとも当初から用意されていて、手数が多いので発表を後回しにしただけなのかは分かりませんが、その辺りの楽屋話は、公開するかどうかも含めて作者にお任せしましょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

32玉辺りから妖しい雰囲気。

たくぼんさん（※無解）

ギブアップです。方針も浮かびませんでした。

萩原和彦さん

点鏡で2枚角を出し角生～角生～歩打。

「148-2」結果稿(WFP177号18ページ)で言及されていた夢手順を見事に具現化。

王者は蝶のように舞い(△55 玉)、コーナーへ誘い(△88 角生～△99 角生)、蜂のように刺す(△44 歩)。

占魚亭さん

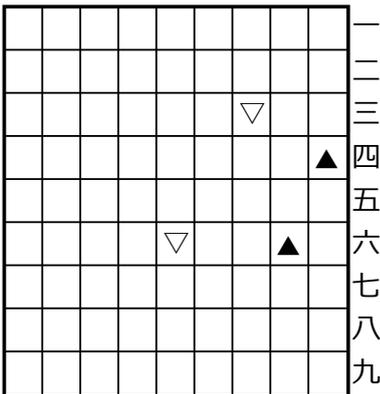
33 王以降の流れがユーモラス。

☆正解者ゼロの危惧もあった本局、萩原氏と占魚亭氏が正解を寄せてくれました。お見事です。作者は同系列の作品を易しいものから難しいものへと順を追って発表することが多いので、シリーズの最新作をいきなり解くのは厳しいかもしれません。過去のシリーズ作を追い易いように「WFP 作品展鑑賞室」に「目次(一覧表)」を付けることも考えてはいるのですが、今のところ実施の目途は立っていません。本当、時間が欲しいですねえ……

■ 153-7 springs 氏作 (正解 8 名)

協力自玉詰 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

【ルール】

・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。

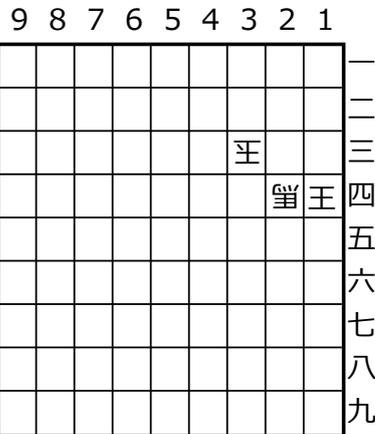
・n 解

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【解答】(移動元を括弧内に表記)

1)35▲(26) 34△(56) 24 龍 同△(34) まで 4 手

(詰上り)



持駒 なし

2)15▲(26) 34 玉(33) 16▲(15) 同△(56) まで 4 手

(詰上り)



持駒 なし

※16▽ = 飛または龍

【作者のコメント】

下記の通り、2 解で 2 つの覆面駒の駒種がほぼ入れ替わります。

- ・ 26▲=龍、56△=馬
- ・ 26▲=馬、56△=飛 or 龍

なお、4 つの覆面駒を具体的な駒種に置き換えた全パターンを fmza で検討し、4 手以下で自玉が詰むのは上記の 2 パターンの配置しかないと確認済みです。

【解説】

覆面は素顔を隠すもの。しかし覆面駒に「素顔」はありません。素顔はその振る舞いによって決まるのです。

本局は覆面駒のそんな性質を表す 2 解物。特に 26▲と 56▽の素顔にご注目ください。

まずは解 1)。初手 26▲が 35 に動くことで、26▲が龍だったこと、14▲が攻方玉だったこと、33▽が受方玉だったことが一度に確定します。2 手目 56▽が 34 に移動合することで角か馬であることが判明。これが最終手で横に動いて馬であることが確定します。

次に解 2)。初手 26▲が 15 に動くことで、26▲が角か馬だったことが判明。同時に 14▲が攻方玉だったこと、33▽が受方玉だったことが一度に確定します。3 手目 15▲を 16 に引くことで、馬に確定。最終手 56▽で馬を取ることで、これが飛か龍に絞り込まれます。どちらかは確定しませんが、どちらでも攻方玉は詰んでおり、協力自玉詰の目的は達成されています。覆面駒の正体を確定させることが、目的ではないことを再確認してください。

さて、改めて覆面駒の「素顔」を見てみましょう。14▲が攻方玉、33▽が受方玉というのは 2 つの解に共通していますが、26▲と 56▽の素顔は解 1)と解 2)で入れ替わっています。厳密に言えば解 2)では飛か龍か定まっていないので、完全な入れ替わりではありませんが、その振る舞いによって素顔が変わる覆面駒の特徴が良く分かる作品です。「覆面駒」は語呂が良い命名ですが、意味的には「可変駒」と直訳的に理解した方が良いでしょう。

【短評】

駒井めいさん

駒種の入替え。

真Tさん

飛角の役割が入れ替わる。
15▲の筋が見えにくかったです。

変寝夢さん

- a) これはすぐ見えた
- b) 少し考えた

たくぼんさん

透明駒よりは分かりやすいと思います。

荻原和彦さん

攻方が飛なら受方は角、攻方が角なら受方は飛。駒の入れ替わりで 2 解の対称性を表現した作。2 解とも双方の玉位置が共通なのは若干物足りぬやも知れず。

さつきさん

龍と馬の入れ替わりが見事。配置も盤上が覆面駒のみで構成されていて綺麗です。

占魚亭さん

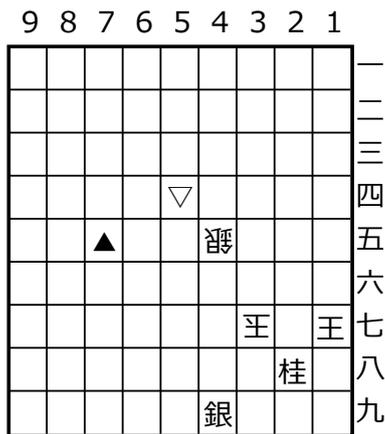
26▲と 56△の対照が上手いですね。

一乗谷酔象さん

攻防の龍と馬が入れ替わる 2 解。

■ 153-8 springs 氏作 (正解 6 名)

a) 協力詰 3手



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

									一
									二
									三
			▽						四
	▲		馬						五
									六
				王		王			七
			桂						八
				銀					九

持駒 ▲

※▲:攻方覆面駒、▽:受方覆面駒

【解答】

a)64▲(75) 46角 48▲ まで 3手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
		▲	▽						四
				馬					五
				馬					六
				王		王			七
				▲		桂			八
				銀					九

持駒 なし

※64▲ = 角または馬

48▲ = 金または銀

b)77▲(75) 47飛 27▲ まで 3手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※77▲ = 飛または龍

【作者のコメント】

品切れを利用し、a では持駒が角でないこと、b では飛車でないことを示します。

54△は余詰消しで、具体的には a 図での「33▲、36銀、同飛成」や「46▲、47玉、57▲左」、b 図での「73▲、46銀、同角成」や「47▲、36玉、45▲寄」を防いでいます。

【解説】

前局の解説で、覆面駒はその振る舞いによって素顔が変わると書きましたが、覆面駒それ自身ではなく、他の駒の振る舞いによって覆面駒の素顔が変わる場合もあります。実は覆面駒作品で覆面を被っているのは「駒」だけではありません。「駒台」も覆面を被っているのです。

本局の狙いは「品切れ」の利用です。

a)では 75▲を 64 に動かして、これが角または馬であることを示します。受方はこれに 46角で応じます。この時点で攻方持駒の▲が角である可能性は消えました。そこで持駒の▲を 48 に打てば、それが王手であることから、それが金か銀であることが分かります。駒種は確定しませんが「詰」という目的は達成しています。

b)では 75▲を 77 に動かして、これが飛または龍であることを示します。受方はこれに 47飛で応じます。この時点で攻方持駒の▲が飛である可能性は消えました。そこで持駒の▲を 27 に打てば、それが王手であることから、金であることが分かります。これははっきり詰みですね。

どちらも覆面駒だけでなく、通常駒の、しかも相手の着手が覆面駒の正体に影響を及ぼしています。「自分が何者かを決めるのは自分自身とは限らない」というのは、何だか人生論っぽくて面白いですね。

受方の合駒で「品切れ」が成立する背後には「受方の駒台は見えない」という前提があります。通常、詰将棋において受方の駒台の内容は省略されているだけです。本当なら全部見えていなければいけません。ところが、覆面駒作品で受方の駒台が見えると、その内訳から大幅な絞り込みができます。本局だと2手目の合駒が何であっても、受方の駒台を見るだけで品切れが明らかになります。透明駒作品と同様、受方の駒台は隠す必要があるのです。

本局ではもう一つ、覆面駒の興味深い使い方が見られます。54▽の覆面駒の働きです。この

配置は作意には直接関与しません。その働きは余詰防止です。覆面駒は時と場合により、その性能が変えられるので、後出しジャンケンの要領で「詰」を妨げる駒(ただし可能な範囲内)になります。それは協力詰でも同様です。協力詰だから「詰」に都合の良い駒になるということはないのです。

「受方の駒台は見えない」と「覆面駒を可能なあらゆる駒に置き替えても目的が達成されていなければならない」の2点は本作品展で掲げている覆面駒のルール説明に明記されていないので、次回から細則に書き加えたいと思います。また、覆面駒のルールについては **springs** 氏がまとめた記事を作成してくださっているので、その記事への参照も加えたいと思います。

覆面駒のルール説明

https://note.com/tsume_springs/n/n6bbdea657599

【短評】

駒井めいさん

大駒を枯らしてカナ駒に可能性を絞る。
ツインにする構図の取り方も巧い。

真Tさん

飛角の品切れを狙う。

変寝夢さん(※無解)

解けない・・・。
4 6 ▲、同銀、4 8 ▲は4 7 玉で逃れ。

たくぼんさん

普通の合駒を忘れていまいがちですね。
対比も見事です。

荻原和彦さん

打った駒は金駒だと主張するための大駒合が巧い。欲を言えば、a)の終手が銀打一択ならなお良し。

さつきさん

桂馬の位置の違いだけで1,2手目で使い切るべき大駒が変わるのがとてもうまくできています。

一乗谷酔象さん

大駒を品切れにするツイン。

■ 153-9 一乗谷酔象氏作 (正解4名)

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		王	王	九

持駒 角金銀桂香歩

【ルール】

- ・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)

【解答】

18 金 同玉 27 銀 17 玉 18 歩 同と
同銀 同玉 19 香 27 玉 18 角 17 玉
29 角 27 玉 18 角 17 玉 27 角 18 飛
同香 27 玉 39 桂 18 玉 19 歩 同玉
17 飛 18 飛 同飛 同玉 19 歩 同玉
17 飛 18 飛 同飛 29 玉 19 飛打 まで 35 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

密室での延命パズル。

と金の並びをほぐして、香角のバッテリーを構築し二段活用(19香-18角型から29角、27角)するのがポイント。

【解説】

動ける場所が狭い初形。玉の可動域拡張を焦って「39桂 同と」するのは早計です。桂の犠牲で29を空けても、あまり延命できません。

作意は初手から金を捨てる意外な着手から始まります。18玉型を作るだけなら「39桂 18玉」でも良いので、指しにくい手です。39桂を残してしまうと、後にこれが邪魔駒になります。

まずは金銀歩で「19と」をはがし、19を空けるのが準備作業。空いた19に香を据え、18に角を置いて香角のバッテリーを作り、開き王手を繰り返す形を作るのが真の狙いです。39桂が残っていると、27玉が出来ず、バッテリーも組めないのが、初手金捨てから入ったわけです。

バッテリーができたと言っても、天使詰は同一局面禁止ですから、漫然と開き王手を繰り返すことはできません。29角で「29と」をはがすのは当然として、その後もう一度29角としてはダメです。角を玉に取らせるため、27角とするのが妙手。受方もすぐにこの角を取らず、最も延命効果の高い18飛を合駒します。

この後は収束ですが、「19歩 同玉 17飛 18飛 同飛 同玉」という次局を予告する手順が現れます。歩の枚数が少なく、玉が動ける範囲も狭いので、あくまで「縮小版」ですが、次局でこれがどう発展するか注目してください。

また、第5回フェアリー短編コンクール第11番でも天使詰が出題されています。解図がまだの方は本局を参考に（でも影響を受け過ぎないように）して、解いてください。

【短評】

真工さん

初形で持っていない飛 2枚での詰め上がり。初手金は意外でした。

たくぼんさん

桂打のタイミングが大事ですね。思った以上に手が伸ばし難かったです。

荻原和彦さん

▲19香～▲18角の発見が最大の関門。後半には歩1枚で6手稼ぐ軽趣向手順も隠されており、謎解きの楽しさを存分に味わえる佳作。

■ 153-10 一乗谷酔象氏作（正解3名）

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

【解答】

19桂 18玉 17金 19玉 18金 29玉

19金 同玉

「39飛 29飛 同飛 18玉 19飛打 27玉

17飛 同玉 19飛 18飛 同飛 27玉

17飛 同玉 27飛 18玉 19歩 同玉

17飛 18飛 同飛 29玉 19飛 同玉」×18

39飛 29銀 同飛 18玉 27銀 17玉

19飛 18飛 同飛 27玉 17飛 同玉

19飛 18金 同飛 27玉 17金 まで 457手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

本作の狙いは同一局面を避けながら延命するための持駒消去。

持歩 18枚は氾濫 49-5(拙作)と同じだが、盤面右下の小部屋の中で合駒を織り交ぜて、1サイクル 24手で1歩消去を行う繰り返し趣向とした。

400 手超であるが、繰り返し手順がわかれば解けるので実質 49 手。

・繰り返し部の 24 手

「39 飛 29 飛 同飛 18 玉 19 飛打 27 玉
17 飛 同玉 19 飛 18 飛 同飛 27 玉
17 飛 同玉 27 飛 18 玉 19 歩 同玉
17 飛 18 飛 同飛 29 玉 19 飛 同玉」

「27 飛 18 玉 19 歩 同玉 17 飛 18 飛
同飛 29 玉 19 飛 同玉 39 飛 29 飛
同飛 18 玉 19 飛打 27 玉 17 飛 同玉
19 飛 18 飛 同飛 27 玉 17 飛 同玉」

このような趣向は普通の協力(自玉)系作品でも表れそうだが、手順中、29 同飛 18 玉の後、「19 飛打」以下の 10 手が同一局面を回避し延命するための天使詰特有の手筋。

手の流れでいくと「19 飛(寄) 27 玉 17 飛 同玉」あるいは「17 飛 同玉 19 飛 18 飛 同飛 27 玉 17 飛 同玉」と進めたくなる。しかし、作意手順と比べ、前者は 6 手短く後者は 2 手短い。

・収束の 17 手

収束では金駒の合駒(29 銀合～18 金合)が入る。

「39 飛 29 銀 同飛 18 玉 27 銀 17 玉
19 飛 18 飛 同飛 27 玉 17 飛 同玉
19 飛 18 金 同飛 27 玉 17 金」

18 金のところ、飛合は不可(18 飛合 18 同飛 27 玉が 6 手前と同一局面)

29 銀のところ、繰り返し部と同様に 29 飛合とすると

「39 飛 29 飛 同飛 18 玉 19 飛打 27 玉
17 飛 同玉 19 飛 18 金(飛) 同飛 27 玉
17 金(飛)」

4 手短い。

・持駒制限

仮に受方持駒に角があるとすると、繰り返し部は

「27 飛 18 玉 19 歩 同玉 17 飛 18 飛
同飛 29 玉 19 飛 同玉 39 飛 29 角
同飛 18 玉 19 飛 27 玉 18 角 17 玉

27 角 18 飛 同飛 27 玉 17 飛 同玉」
の手段が生じる。

開き王手が入るので面白いが作意と同手数 24 手のため、繰り返し部が二択の非限定となる。また、香があると収束での合駒非限定(飛か香)がある。

この順を避けるため、盤上に角香を配置して品切れとした。

【解説】

主題は「同一局面回避のための持駒消去」。

これは作者自身の「Newton's cradle」と同じ構造ですが、銀と玉が優雅に戯れる「Newton's cradle」と本局ではかなり趣きが異なります。

【参考】同一局面回避のための持駒消去

一乗谷酔象 作「Newton's cradle」

天使詰 785 手

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

持駒 銀3歩18

(詰将棋パラダイス、2018 年 12 月、
第 49 回神無一族の氾濫)

(手順等は <http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow.html#49> を参照してください)

本局での延命の基本は「飛打飛合」。九段目で横の「飛打飛合」、1 筋で縦の「飛打飛合」を行って手数を稼ぎ、同一局面が避けられなくなったら持駒の歩を捨てて、延命を図ります。

このように大筋は分かり易い本局ですが、雑に解いてはいけません。繊細な工夫と注意力が要求される作品なのです。

主な注意点は 3 つ。序から趣向部への繋ぎ方、趣向部での手数延ばし、収束での破調です。

まずは序。39 ではなく 19 から桂を打つ初手で桂をわざと取らせるのが巧い導入です。39 桂が残ると飛打の邪魔になります。

問題は序から趣向部への繋ぎ方。具体的には 8 手目 19 同玉としたところで、飛を 17 から打つか、39 から打つかの選択があります。前者は

「17 飛 18 飛 同飛 29 玉 19 飛 同玉」で同一局面が発生してしまうのでダメなのですが、意外なことにこの手順での誤答が複数ありました。作者自身の解説では 17 玉型を起点としても 24 手サイクルの持駒消去ができることが示されていますが、本局の序から無理にこの形に繋げると手数が短くなるだけなので、その解答はありませんでした。これは作家用の紛れですね。

次に趣向部での天使詰ならではの手筋を見てみましょう。趣向部は縦と横の「飛打飛合」を繰り返し、24 手で歩 1 枚を消していく規則的な手順ですが、ある重要な一手に気付かないと 24 手より短くなってしまいます。

その重要な手とは 13 手目 19 飛打。単に飛を寄る「19 飛」を選んで作意同様に進めると、15 手目 17 飛の局面が、21 手目 17 飛の局面と同一となります（それを回避すると早詰）。

ちょっと捻って 13 手目から「17 飛 同玉」とすれば、同一局面は避けられるものの早詰。「19 飛打 27 玉 17 飛 同玉」は、効率の悪い飛の重ね打ちで 2 手を稼ぐ妙手だったのです。

ここを乗り越えれば、歩 18 枚を消去し、収束までは一直線でたどり着くことができます。

しかし、収束に最後の山場が待っています。それまでは歩を持っていたので「飛打飛合」で手数を伸ばしていましたが、歩がない状態で趣向部と同様に「飛打飛合」をする手順を辿ると不詰になります。不詰を避けると早詰です。

そこで「飛打飛合」を諦め、合駒を変えます。442 手目を 29 飛ではなく 29 銀とするのです。更にこの後、最後の「飛打飛合」を経て、454 手目を 18 飛ではなく、18 金に変更し同一局面を回避。これまで登場しなかった銀と金の合駒で最長の延命を達成します。

盤上配置で角香を使い切っている理由は作者自身の解説にある通り。角が使えると趣向部で非限定、香が使えると収束で非限定を生じるので、その防止です。でも、角香の配置がすべて密室の構築に役立っているのも、合駒制限の配置にありがちな不自然さは微塵も感じられません。

自然な配置から趣向部にも収束部にも適度な考え所が織り込まれた良問だと思います。

【短評】

真工さん

持駒消去。

収束銀合がなかなか見えませんでした。

たくぼんさん（※誤解）

表示手数より 6 手多くなっているのどこかに同一局面があるのかもしれない。

27 銀が手数を伸ばす好手で 17 金だと同一局面になってしまうのは上手い作りですね。

☆たくぼん氏は「19 桂 18 玉 17 金 19 玉 18 金 29 玉 19 金 同玉 17 飛 18 飛 同飛 29 玉 19 飛 同玉」以下 463 手の解答。8 手目 29 玉と 14 手目 29 玉を指した局面が同一です。受方着手の後の同一局面は、攻方着手の後の同一局面より見落とし易いですね。

萩原和彦さん

歩打の寸前に▲27 飛を入れて 19 玉型にバリエーション(攻方 27 飛/攻方持駒飛の違い)をもたらすのが巧みな工夫。

442 手目銀合も好手。454 手目金合による同一局面回避がミソ。

☆萩原氏の最初の解答は同一局面を見落としした誤答でした。本作品展では最初の解答が誤答でも、締切までに正答が送られてくれば正解として扱っているのですが、今回はご本人からの申し出により、特例として減点(0.5 点)として計上しました。

さつきさん

19 飛「打」や 18「金」など同一局面を回避するための工夫が随所に散りばめられ、解いていて楽しい作品。最後に銀を利用するのはかなり見えにくかったです。

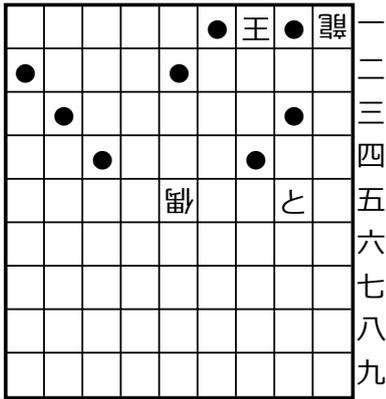
一乗谷酔象さん

1 歩消費の繰り返し手順中、「19 飛打」が天使詰特有の延命手筋。

■ 153-11 変寝夢氏作（正解 8 名）

レトロ協力自玉詰 -6+6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



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

【ルール】

・レトロ $-m+n$ 手

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

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

・Dummy (偶)

自分では動かない駒。

・Bishop (僧)

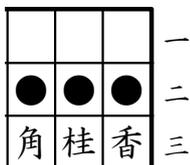
チェスの Bishop。成らない角。

・石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

3 2 1



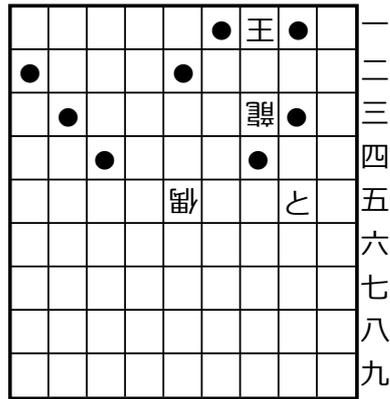
例えば左図で、
12 香や 11 香成は不可。
22 角や 11 角は不可。
11 桂成や 31 桂成は可。

【解答】

19 龍(+11 僧) 11 僧持 99 龍(+19 僧) 19 僧持
93 龍(+99 僧) 99 僧持/
82 僧 同龍 73 僧 同龍 33 僧 同龍 まで
-6+6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

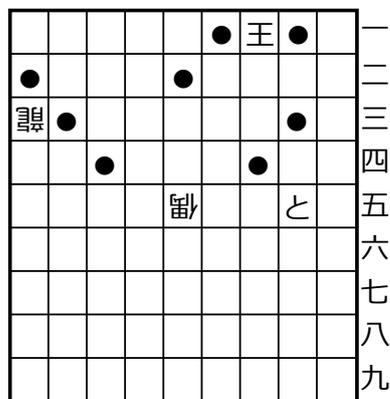


攻方持駒 なし

受方持駒 僧3

(逆算図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 僧3

受方持駒 なし

〔詰手順〕

82 僧 同龍 73 僧 同龍 33 僧 同龍 まで 6 手

〔初形への手順〕

99 僧 同龍 19 僧 同龍 11 僧 同龍 まで 6 手

【作者のコメント】

逆算手順を追うと3つの隅に僧を遠打しているのが狙い。

【解説】

受方持駒に Bishop (僧) が 3 枚。逆算手数も詰手数も共に 6 手。となると、逆算図から出題図への手順も、逆算図からの詰手順もすべて「○ ○僧 同龍」だったのではないかという仮説が浮かび上がるでしょう。

作意はその期待通りの手順。逆算図は 93 龍が盤隅からの僧 3 連打を同龍と取って盤周を大きく回り 11 に収まる手順。詰手順の方は盤上

の障害物の隙間を縫うように龍を動かし、最終的には 33 龍の形で詰め上げます。

受方持駒が僧 3 枚という設定は、解答者が解きやすいよう考慮されたものであり、僧が 4 枚以上でも同じ手順の完全作となります。フェアリー駒を使うとき、必要な数だけ与えるか、必要の有無に関わらず一定数（小駒の数に合わせて 4 枚に設定することが多い）与えるかは、作者によって流儀が変わるところですが、一般的には必要な数だけ与えられていた方が解図は易しくなります。

また、僧（成れない角）ではなく、成れる角を使うと、以下のような早詰を生じます。

普通の（成れる）角を使った場合の早詰例

19 龍(+11 角) 11 角持 11 龍(+19 角) 19 角持
13 龍(+11 馬) 12 馬(+11 角) /
22 馬 同龍 まで -6+2 手

作者曰く「レトロって本当に思わぬ所で潰れます。持駒の存在が大きいのかな」とのこと。

解くのは易しくても、創作・検討は大変というタイプの作品や分野はよくあります。長手数レトロ協力詰もそうしたものの一つかもしれません。fmza でレトロ協力詰がサポートされたので、皆さんも創作の体験をしてみてください。

【短評】

真 T さん

盤面いっぱい走り回る龍。
収束銀合がなかなか見えませんでした。

たくぼんさん

なんだかややこしそうだなあとと思ったら、意外と単純な構成で楽しかったです。

荻原和彦さん

僧打 3 回で 11 にも 33 にも龍を呼び出せるようスタート地点を決める。この手数のレトロとしては比較的易しい部類かも。

さつきさん

龍が回り込む面白い演出。
それを簡単に楽しめる作品でした。

るかなんさん

22 からショートカット出来そうで龍は強すぎると。91 まで運ぶ逆算は難しかったでしょ

うか。

占魚亭さん

受方龍が 91 まで行くようにするのは無理でしたか。

☆龍を盤面一杯に動かすよう、逆算図の龍の位置を 91 にできないかという感想が複数ありました。龍は 91 からも 93 からも 82 に行けるので、本局の構図を元にするると難しそうですね。構図や手順を変えれば実現は可能だと思うので、どなたか挑戦してみてください。

一乗谷酔象さん

易しい経路探索パズル。

■ 153-12 さつき氏作（正解 6 名）

衝立詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・衝立詰

初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において 与えられる情報 しかわからない。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または 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。

(補足)

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

- ・ 不必要な指し直しを除いて、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) 王手が掛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
(一)	無反応
(XY)	XYの位置の攻方駒が取られた※ ¹
(×)	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。

※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する

【解答】

35馬 (一) 54龍 (一) 71馬 (同)
同桂成;銀 (同) 72銀 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 4手目(×)の場合、44に何か合駒(Xと表記)したはずなので、3手目から44龍;X(一)53龍(一)62龍(同)同馬;銀 まで 同手数駒余り。(Xが何であっても良い)
- ・ 6手目(×)の場合、53に何か合駒(Xと表記)したはずなので、5手目から53龍;X(一)62龍(同)同馬;銀 まで 同手数駒余り。(Xが何であっても良い)

〔主な紛れ〕

- ・ 初手64馬は作意同様に進めたとき、4手目が合駒か61玉か判別できず不詰

〔審判視点の手順〕

35馬 52玉 54龍 61玉 71馬 同全
同桂成 同玉 72銀 まで 9手

【作者のコメント】

合駒の可能性のある地点に大駒を通過させる手筋×2です。

【解説】

線路上に異物があるかどうかを確かめるには実際に走ってみるのが一番。本局では、龍と馬自身が点検用車両となり、異物がないことを確かめます。

3手目54龍が龍による点検。もしここで指し直しを命じられたら、44に合駒をした証拠なので、3手目44龍以下龍を押して詰めます。これは9手駒余り。出題時の補足説明で述べた通り、本局では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を適用するので、合駒は早詰と同等の扱いになり、受方は合駒を選びませ

ん。54 龍がそのまま通ります。

次に 5 手目 71 馬が馬による点検。ここでも指し直しが命じられるかどうかで、合駒の有無が判定できます。合駒していたら同手数駒余りで詰むのも前述の「点検」と同様です。初手 64 馬の紛れがこの「点検」ができないため不詰となることも、作意を引き立てています。

また、馬による「点検」は非限定防止にも役立っています。5 手目は衝立がなければ 71 桂成でも 71 馬でも詰む非限定ですが、衝立のおかげで攻方着手が限定されています。もちろん、衝立の存在はそれがなければ成立する様々な余詰を防いでいるので、各自ご確認ください。

大駒を走らせて途中で駒がないことを確かめる手筋は透明駒作品でも見られますが、相手の指し手や盤面の状況が完全には見えない不完全情報系の詰将棋という共通点が、手筋にも共通性を生むのでしょうか。

【短評】

駒井めいさん

2 手目・4 手目に合駒をしても、龍・馬が合駒を飛び越えて指し直し。これが一回だけじゃなくて二回登場するのが良い。

真工さん

合駒を否定する線駒の動き。

たくぼんさん

衝立詰は解けてもいまだに正解かどうかの確信が持てません。はたして・・・

荻原和彦さん

2 手目△44 合は 2 手延ばしさえ利かず。4 手目△53 合も同様。この「無駄合概念に頼らぬ無駄合排除」2 連発が作者自慢の構想だろう。

一乗谷酔象さん

見えない合駒を飛び越す手を選ぶ。

【総評等】

変寝夢さん

覆面駒、ソフトで解図できる日は来るのか。

☆153-7 で springs 氏が覆面駒の全パターンを具体的な駒に置き替えて手順が成立するか確認したそうですが、その作業を自動化すれば可能でしょう。問題はそんな面倒くさいプログラムを誰が書くのか、実用的な時間で検討できるアルゴリズムが考案できるかどうかという点ですね。

たくぼんさん

なかなか全題正解できずに苦労します。根性がなくなっているのかな。

☆年齢の影響かどうか分かりませんが、年々根気がなくなっていると感じることは、筆者にもあります。でも、たくぼんさんは常に解答成績上位をキープしているのが、出題作の量・質・多様性が増していることが、全題正解を妨げる大きな要因ではないでしょうか。次回はぜひ全題正解を狙ってください。



以上

推理将棋第166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166回出題です。はじめての方は どのような将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2023年10月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第166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。

青木裕一さんが推理将棋に新登場です。けいたんさんの在庫作と担当作を追加して「○○だと詰まなかった」特集にしました。

初級は担当からの7手詰です。
中級はけいたんさんからの9手詰です。
上級は青木裕一さんからの11手詰、と言っても飛車落ちの手合割なので初手は上手ですので棋譜に注意してください。

■ 本出題

166-1 初級 Pontamon 作
左の手2回だと詰まなかった 7手
▲58金左は王手ではないので、その手の代わりに詰める手を指すことはできません。

166-2 中級 けいたん作
引成では詰まない 9手
タイトルには同の文字はありませんが最終手は同の手ですのでご注意ください。

166-3 上級 青木裕一作
平手なら詰まなかった？ 11手
11手で詰んだのに、終局図の後手玉は詰んでいなかったようです。

■ 中間ヒント (9月26日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (10月3日頃 Pontamon)

166-1 初級 Pontamon 作
左の手2回だと詰まなかった 7手

「7手で詰んだ将棋で左の手があったよ」※
「どんな将棋だったの？」

「最終手で左の手の王手をすると詰まないから別の手を指したよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・7手で詰み
- ・左の手があった ※
- ・最終手を左の手で王手すると詰まないのので別の手で詰めた

※左の手：棋譜に左の文字が付く着手

166-2 中級 けいたん作
引成では詰まない 9手

「9手で詰みか」

「最終手は同角上成だったね」

「最終手で同角引成では詰まないからな」

「4手目は銀の着手だったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・最終手は同角上成
- ・最終手で同角引成では詰まない
- ・4手目は銀の着手

166-3 上級 青木裕一作
平手なら詰まなかった？ 11手

「これが11手で詰まされて負けたときの棋譜だよ」

「11手目に詰んでないし後手から指してる…って上手？ああ、平手じゃなくて飛車落ちか。将棋は…不成あり、7種類の駒の着手ありのバラエティーに富んだ将棋だね」※

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・飛車落ちで11手で詰み。
- ・平手の配置で本譜と同じ手順に進んだ場合、11手目に詰まない。※
- ・7種類の駒の着手あり。
- ・不成あり。

※平手のときの手順は駒落ちに合わせて後手(上手側)から指していることを除き、反則はない。

推理将棋第164回解答

担当 Pontamon

第163回は今年初の余詰や出題文の修正が無い月だったのに今月は2題の余詰を出して、平均すれば毎月ペースに戻ってしまいました。粗検、申し訳ありませんでした。

今回は10名の方々から解答をいただきました。いつも解答、ありがとうございます。

164-1 初級 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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

歩は3番目(るかなん)

締め切り前ヒント

角、香、歩、桂、金の順で駒取りをします。
最後の金を不成で取ったのが反則。

推理将棋164-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角成、△33桂、▲92角、△45桂、▲11馬、△57桂不成、▲81角成、△69桂不成 まで10手(反則負け)

詰上り図

後手の持駒：金歩

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

持駒 桂香

(条件)

- ・10手目に成が合法手の着手を不成として反則(10手目△69桂不成)
- ・全ての筋に着手があった(1筋：7手目、2筋：3手目、3筋：2手目/4手目、4筋：6手目、5筋：8手目、6筋：10手目、7筋：初手、8筋：9手目、9筋：5手目)
- ・駒台に5種類の駒を乗せた(3手目：角、7手目香、8手目：歩、9手目：桂、10手目：金)
- ・先手に同じ駒の連続着手なし
- ・先手に不成なし(3手目▲22角成、9手目▲81角成)

成れば合法手なのに不成だったので反則になったということは、12手での後手着手だと9段目への歩不成、香不成、桂不成か8段目への桂不成の4通りしかありません。9段目への歩不成の場合、その筋の後手の歩を取る手と後手がその筋の8段目へ歩を打つ手とその後に9段目で歩不成を指す手の合計3手が必要になるので、10手では手数が足りません。10手で全筋着手ということは2回着手ができる筋はひとつだけになるからです。

香の場合だと、端で香を取ったあと、未着手の筋へ香を打って、その後で9段目で香不成を10手目に指せば条件をクリアできそうです。この方針で指してみたのが参考図の手順になります。歩、香、桂、銀、金の5種の駒を取っているのが駒取り条件はクリアしましたが、8筋の着手がありません。香不成を指した6筋は2回の着手なので予定通りでしたが、3筋の着手が△34歩と▲31馬の2手ありました。また、▲53角成と△99角成が2手連続での成の手なのでこれも条件をクリアしていません。

参考図：▲76歩、△34歩、▲44角、△12香、▲53角成、△99角成、▲31馬、△68香、▲21馬、△69香不成 まで10手で反則

参考図
持駒 金

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

持駒 銀桂歩

香不成の反則を目指すと後手は端筋の香を取りに行くことになり、どうしても角不成か角成の手を指すことになり、駒集めをする必要がある先手はやはり角成をした方が都合が良い（不成だと敵陣内での移動で不成か成が付く手を指すことになるので最初の手で駒成した方が得）ので、成の手が連続し易くなります。では、後手は桂不成を目指すとどうなるでしょうか？先手の桂を取りに行くのではなく、自陣の桂を4段跳ねして行く手順です。21の桂が69桂不成を目指せば、3筋から6筋までの筋の着手を順次指すことができます。10手の全筋着手で重複着手ができるのはひとつの筋なので、それは△34歩と△33桂になりそうです。後手の着手はその後の△45桂、△57桂不成、△69桂不成の反則までの5手で決まりでしょう。8

手目に57の歩を取り、10手目に金を取るようになります。

先手の着手は、後手が指さない筋を1手ずつ指して、歩と金以外の3種の駒を取るのが先手のミッションになります。それらの筋は、1筋、2筋、7筋、8筋、9筋です。初手は7筋の▲76歩で、2筋は▲22角成で後手の角を取れそうです。また、▲11馬で香を取ることができます。先手の残り2手は8筋と9筋の着手をしてこれまでに取れそうに駒種以外の駒を取る必要があります。香は▲11馬で取るので、8筋の桂を取ることになります。すなわち、▲92角を打って、▲81角成で桂を取ります。初手から、▲76歩、△34歩、▲22角成、△33桂と進みますが、5手目は▲92角です。先手は物理的に同じ駒を連続で指すことはできないので、22で成ったばかりの馬を5手目に動かす▲11馬は指せません。6手目から△45桂、▲11馬、△57桂不成、▲81角成、△69桂不成までの後手反則負けとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん(作者)「タイトルは着手があみだくじ、ということで。先手も成なしにした方が余計な注釈も入らずスマートでしたね。」

■21の桂の経路が隣の線へ移動していく様子があみだくじのようなのですね。

NAOさん「全筋着手、5種の駒取り、同じ駒の連続着手なし、とここまでは達成が難しそうなテーマで意欲的な作品。できれば、初登場では反則手なしの作品を解図したかった。"合法"な次作を期待してます。」

■8月の出題は"合法"な作品になっていますが、反則をテーマにした作品の投稿もいただいております。

飯山修さん「この手順で合ってるなら初級の感じ。推理将棋は基本ばか詰なので作品がどんどんフェアリー化していても問題ないでしょう。」

■ 7手詰手順の全ては安南ルールでは指せない手順のようですが、安南ルールだと初期配置から5手で詰めることができますね。

このような駒の性能が変わるフェアリールールは推理将棋には向いていないように思います。成禁や不成禁は「駒成なし」や「不成なし」の条件で既に使われていますので、取禁、禁欲、強欲、悪魔詰、天使詰などの手の選択肢を制限するルールは推理将棋でも大丈夫でしょう。

ミニベロさん「9手で9筋使用は、いろいろ探したけど結局なかったように思う。そのためか、10手で9筋使用問題は手つかず状態でした。他にもパターンはあるけど、詰みを求めないとは巧い着眼でした。」

■全筋着手は10手が最短のようです。全段着手は11手かかるのかな。詰みを求めない新作の投稿に刺激を受けて、担当も、11手目で詰ますのを失敗したという作品を作り、現在、余詰検討中です。

ほっとさん「もう少しスマートな条件設定になっていればというところだが、新しい作家は今後が楽しみ。」

■作者のコメントにありましたが、「駒成なし」にしていれば少しはスッキリしたのでしょうね。

RINTAROさん「何故か後手桂を跳ねる手が見えて、ヒント前に瞬殺できました。」

■5種の駒を取らなくて良いのなら、▲18飛、△34歩、▲76歩、△88角不成、▲28飛、△99角成、▲48飛、△68香、▲58玉、△69香不成で全筋条件はクリアできます。桂が見えたら、駒集めは先手の任務になるので考え易かったですね。

はなさかしろうさん「ゴールが詰みでない問題、PG的な雰囲気もあって面白いですね。条件はどうしても多くなる…ということから逆に、「詰み」という条件の強さも窺えます。」

■多めの条件のひとつの「(物理的に) 同じ駒の連続着手なし」に引っ掛かったようで、▲92

角から▲81角成を連続で指してしまったようです。

原岡望さん「角の分業」

■分業することで、同じ駒の連続着手をしないで駒収集ができました。

諏訪冬葉さん「全筋着手の条件から不成の駒は桂馬と判断しました」

■桂の4段跳ねで4つの筋の着手ができ、最後を不成にすれば反則負け条件をクリアできます。

正解：8名

NAOさん 飯山修さん るかなんさん ミニベロさん ほっとさん RINTAROさん 原岡望さん 諏訪冬葉さん

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」

「相手の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
- ・相手の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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

ピンメイト (けいたん)

締め切り前ヒント

ピンされているのは38の銀なので13手目に同銀とは指せません。

余詰修正

会話と条件で「玉頭に」の前に「相手の」を挿入して「相手の玉頭に」に修正

推理将棋 1 6 4-2 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同桂、▲77 桂、△58 角、▲38 銀、△45 桂、▲48 玉、△37 桂不成、▲39 玉、△49 桂成 まで 1 2 手

(条件)

- ・ 12 手で詰み
- ・ 成らないと反則のときだけ成る (3 手目▲33 角不成、10 手目△37 桂不成、12 手目△49 桂成)
- ・ 5 手目は 7 段目の着手 (5 手目▲77 桂)
- ・ 相手の玉頭に角を打つ手あり (6 手目△58 角)
- ・ 8 手目と 9 手目は同じ筋の着手 (8 手目△45 桂、9 手目▲48 玉)
- ・ 桂着手 5 回 (4 手目△33 同桂、5 手目▲77 桂、8 手目△45 桂、10 手目△37 桂不成、12 手目△49 桂成)

詰上り図

後手の持駒：金歩

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

持駒 歩

桂の手が 5 回あって、桂の強制成りがあるとするとき後手の桂が 4 段跳ねして 9 段目で成るのには 4 手で行けるので桂の手のもう 1 回は先手に指してもらいが必要がありそうです。都合が良さそうなのは▲77 桂です。初手▲76 歩、3 手目に角を動かせば 5 手目の 7 段目着手として▲77 桂がぴったりです。

後手は桂の 4 段跳ねで 9 段目に成桂を作りますが、攻め駒が必要になるでしょう。後手の 6 手のうちの 4 手が桂跳ねの手になるので残りは 2 手しかないで思い浮かぶ駒は飛になります。この方針で先手玉を詰めたのが参考図の手順になります。桂の強制成りで 29 地点で成桂を作り、それを支えにして玉腹への△39 飛不成での詰みです。

参考図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同桂、▲77 桂、△25 桂、▲58 飛、△37 桂不成、▲48 金、△29 桂成、▲49 玉、△39 飛不成 まで 12 手

参考図

持駒 角銀桂歩

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

持駒 歩

しかし、参考図の手順は玉頭への角の手が無いので失敗手順でした。▲76 歩、△34 歩、▲66 角、△33 桂、▲77 桂、△45 桂、▲48 金、△57 桂不成、▲58 玉、△69 桂成、▲57 角、△59 金 の手順だと玉頭への角の手はありますが、角を打つ手ではないですし、自玉なのでこの手順も失敗になります。

相手玉の玉頭へ角を打つ手が必要となると、59 の先手玉に対しての△58 角が有力です。桂の強制成りは参考図では 29 地点でしたが、58 の角の利きがある 49 地点での桂成の形になりそうです。さて、問題なのは先手玉の位置です。玉が 59 や 48 の場合、△49 桂成での王手のときに▲58 玉と角を取って逃げるのが可能です。桂の手 4 回と角打ちの手を指すので残り 1 手があるはずなので△58 角と打ったあとに△67 角不成と事前に逃げておけば良さ

そうなのですが、58へ打つための角を取る手があったはずですが。3手目の▲44角に△同歩で角を取らなくても、参考図の手順のように桂跳ねの手で角を入手すれば効率が良いのですが、その角を取る手は4手目なので2手目に桂跳ね以外の手を指しているの58の角を事前に逃げておく手を指すことはできません。

となると玉は39地点に居ることになります。39の玉が△49桂成で詰むのであれば、玉の退路になり得る38地点は金か飛で埋まっています、もし38地点が飛の場合は飛が居た28地点は銀で埋まっているはずですが。38地点が金の場合は玉の居場所を空ける銀の手は48になることになりませんが、48に銀が居ると玉移動ができません。▲38金を先にすれば▲49玉、▲48銀、▲39玉の手順がありそうですが、△58角が利いているので49地点経由での玉移動はできないので、▲38飛、▲28銀で決まるはず。ここで先手着手を列挙してみると、▲76歩、▲33角不成、▲77桂、▲38飛、▲28銀で5手必要なので、▲48玉、▲39玉の2手の玉移動ができません。困った時に考える両王手はあるのでしょうか？参考図と同様に2手目が△32飛なら39の玉に両王手を掛けることができるかもしれませんが。それには37の歩が邪魔なので、△49桂成の前の桂跳ねを△37桂不成とすれば良さそうです。先手は、▲18飛、▲28銀を指しておけば、△49桂成での王手と37の桂が動いたことによる32の飛での王手の両王手になるのですが、先ほどの飛と銀の2手を指すと▲39玉が間に合わないことの解消にはなっていません。

この両王手の配置を見ていると、飛と銀の2枚が1路ずつ左へ寄っていれば、32の飛で38の銀がピンされるので、△49桂成を▲同銀と取ることができない形が見えてきます。これなら飛は動かさずに▲38銀の1手で済むので玉は39地点まで移動することが可能になります。初手から、▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同桂、▲77桂の出だしは参考図と同じで、続けて△58角、▲38銀と指します。8手目と9手目が同じ筋という条件があるので7手目は▲38銀を指します。8手目から△45桂、▲48玉、△37桂不成で37の歩を払い、▲39玉、△49桂成で詰みとなりました。

テイエムガンバさん指摘の余詰手順

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△33桂、▲77桂、△45桂、▲68金、△57桂不成、▲58玉、△49桂成、▲57角、△59金（7手目▲48金なら10手目△69桂成）

解説では▲66角からの▲57角の角移動なので角打ちではなくてセーフでしたが、後手の角を取って▲57角と打つ手順がありました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

テイエムガンバさん(双方解)「今回はこの1問のみの参戦です。余詰はすぐ気づいたのですが、角と桂と飛の連係のさせ方にはなかなか気づかず。」

■余詰の指摘ありがとうございました。余詰があると他の問題を解く気が無くなったというのでなければよいのですが...

NAOさん(双方解)「最終ヒント待ちの難問。飛を32に置いたまま詰む形が見えなかった。桂5回着手が少なすぎず多すぎず絶妙。
・条件2番目の「成らないと反則のときだけ成る」は「成った」とする方が紛れがないと思います。条件文だけだと成る手がなくとも成立(会話文と不一致)」

■8手目と9手目が別の筋なので余詰ではないですが、桂着手5回で強制成りのない手順としては、▲76歩、△92香、▲33角不成、△同桂、▲77桂、△58角、▲48玉、△45桂、▲38玉、△57桂成、▲65桂、△47成桂がありますね。強制成りがあってもなくても良いと解釈すると余分な手順も読む必要がありました。会話と条件文の不一致、申し訳ありませんでした。

飯山修さん「38銀でピンメイトというヒントで急に視界が開けた。これは難問。8,9手が同じ筋というのが桂のルート限定を匂わせてはいるが。」

■作者ヒントがピンメイトだったので、締め切り前ヒントでは何処のどの駒なのかを明かしました。▲38銀と▲48玉の手順前後や△25桂

と△45 桂の非限定を 1 条件で解決する「8 手目と 9 手目が同筋」の条件でした。

るかなんさん「57 桂 58 角 59 玉の形を軸に考えて 69 桂成は角に紐が付かないなど頭を捻り、ヒントが出て角でピンして吊るし桂と思ひ込み。」

■△15 角や△37 角で▲48 銀をピンする形はよく出て来ますね。逆側からだ、▲76 歩、△34 歩、▲66 歩、△33 桂、▲77 桂、△45 桂、▲65 歩、△57 桂成、▲58 飛、△77 角不成、▲68 銀、△67 桂 で 68 の銀は 7 段目の後手の 3 枚の駒に利いているのに身動きがとれません。締め切り前ヒントでピンされているのは 38 の銀だと分かり、余計に混乱したかも。

ミニベロさん「ヒントの 3 8 銀をピンで、すべての推理が崩壊。これは見たこともない詰め上がりです。」

■9 手でさえまだ見たことが無い詰め上がりが出て来ることがあるので、12 手ともなるというろんな形が出て来そうです。

ほっとさん「桂の 4 段跳ねが鮮やか。」

■5 回目の桂の手をどうしようか悩むところ。△34 歩、△33 桂で始めると後手に残されるのは 1 手だけなので、桂跳ねの途中で先手の桂を捨て最終手で打つか、最終手の桂成の支えとして 10 手目に打つかを考えると桂着手が 6 回以上になってしまう。すると、玉頭への角打ちは先手？

RINTARO さん「38 銀が大ヒントで詰上がりが見えました。」

■締め切り前ヒントではこのくらい明かさないと解けない難問だと思いました。ピンされる駒と位置が分かっても別の配置を考えられた方も居るかと思います。

はなさかしろうさん「面白いピンの構図でした。」

■ピンメイトという作者ヒントがあっても思い浮かび難い構図になっていました。

原岡望さん「縦から攻めるとは」

■△34 歩を突かずに▲33 角不成を△同桂で取ることによって 2 手目の余裕を作り出す。それで 2 手目の△32 飛が指せて、飛の利きを生かす△37 桂不成からの△49 桂成でした。

諏訪冬葉さん「桂馬の 5 手は 4 段跳ね+吊るし桂かと思ったら無駄手が入るとはそれ以前に「38 銀をピン」のヒントがなければ絶対正解にたどり着けなかったと思います」

■桂の着手が条件にあるとまずは考えるのは吊るし桂の形。桂の着手 5 回が桂の 4 段跳ね+吊るし桂なら初期配置の先手の桂を駒成なしで取りに行くことになるので後手は困ってしまう。

正解：10 名

テイエムガンバさん NAO さん 飯山修さん
るかなんさん ミニベロさん ほっとさん
RINTARO さん はなさかしろうさん 原岡望さん 諏訪冬葉さん

1 6 4 - 3 上級 Pontamon 作
動けない歩の隣の駒 1 3 手

「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の 2 回だけだったよ」※
「他にはどんな手があったの？」
「1 段目への駒打ちに駒打ちで応じる手があったのと、歩の隣にある駒は歩以外は動かさなかったよ」
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の 2 回 ※
 - ・1 段目へ駒を打つ手に駒打ちで応じる手があった
 - ・歩の隣にある駒は歩以外は動かさなかった
- ※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

出題のことば (担当 Pontamon)

早合点注意、1 筋での強制成りではありません

ん。

作者ヒント

1 段目への駒打ちは後手 (Pontamon)

締め切り前ヒント

強制成り回数が余詰修正で明らかに。香と桂です。4 手目に取った歩を1 段目へ打ちます。

余詰修正等

会話中と条件の「1 筋の駒が強制成りする手」の後に「の2 回」を追加した「1 筋の駒が強制成りする手の2 回」に修正

会話中と条件の「歩の隣の歩以外の駒を動かす手は無かった」を「歩の隣にある駒は歩以外は動かさなかった」に修正

会話の「駒打ち」の後と条件文の「駒を打つ手」の後に「に駒打ちで応じる手」を追加

推理将棋 1 6 4 - 3 解答 担当 Pontamon

▲16 歩、△14 歩、▲15 歩、△同歩、▲同香、△42 玉、▲11 香成、△32 玉、▲21 成香、△11 歩、▲14 桂、△42 銀、▲22 桂成 まで1 3 手

(条件)

- ・13 手目の初玉手で詰み (13 手目▲22 桂成)
- ・駒を成る手は、1 筋の駒が強制成りする手の2 回 (7 手目▲11 香成、13 手目▲22 桂成)
- ・1 段目へ駒を打つ手に駒打ちで応じる手があった (10 手目△11 歩、11 手目▲14 桂)
- ・歩の隣にある駒は歩以外は動かさなかった (初手▲16 歩と2 手目△14 歩は OK)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 角香歩

先手の1 筋の駒の強制成り (駒を成らないと反則になる) は、▲11 歩成、▲11 香成、▲21 桂成、▲22 桂成の4 つ。強制成り以外でも駒成ができるのなら11 手で簡単。本作では、駒成条件の他に1 段目への駒打ちの条件も悩みの種。もし1 段目の駒打ちが先手の手なら、打つための駒を取る必要がある。1 段目へ打った駒を支えにしての詰み形がありそうだが、歩以外の歩の隣の駒を動かさないで1 段目への駒打ちがある、▲76 歩、△94 歩、▲66 角、△93 桂、▲同角不成、△42 玉、▲14 桂、△51 金左、▲22 桂成、△32 銀、▲41 角、△12 香、▲32 成桂の手順は歩の隣の66 の角が動いているので失敗になる。

歩の隣の駒は歩しか動かさないのなら、先手の1 筋の歩を突き進めて行き、▲11 歩成を目指してみたのが参考図 (余詰修正前の条件) の手順です。後手が1 段目へ駒打ちできるように先手は途中で角を差し出したので、△51 角の1 段目への駒打ちに△12 飛の駒を打つ手で応ずること (余詰修正後の条件) も実現でき、後手玉を詰ましているのですが手数オーバーの15 手なので失敗です。▲22 角で角を差し出す手を省けば、後手の△51 角が無くなり、13 手での詰みとなりますが、1 段目への駒打ち条件をクリアできません。

参考図：▲16 歩、△14 歩、▲15 歩、△13 角、▲14 歩、△12 飛、▲13 歩不成、△42 玉、▲12 歩不成、△32 玉、▲22 角、△同玉、▲11 歩成、△51 角、▲12 飛 まで15 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 香歩

余詰修正によって強制成りの回数は2回と判明しているので、▲11歩成、▲11香成、▲21桂成、▲22桂成の4つのうちのどれかひとつの手だけを含む手順は考えなくてもよくなりました。2回の強制成りと言っても、▲11歩成を2回とか▲11香成を2回、▲11歩成と▲11香成を1回ずつというのも手数的に間に合いません。可能性があるのは、11地点での強制成りと2筋での強制成り（桂が成る手）の組み合わせになります。

参考図の手順で▲22角を先手が指さないとしても▲11歩成は11手目になるので、残り1手しか指せない先手は2回目の強制成りの手を指すことはできません。となると、1筋の強制成りは▲11香成で2筋の桂の強制成りの手との組み合わせになるはずですが、初手から▲16歩、△14歩、▲15歩、△同歩、▲同香と進み、先手は次の手番の7手目に▲11香成が可能になります。2筋での桂成を目指して29の自陣の桂を跳ねて行くと13手目によく▲13桂不成ができ、2筋での桂の強制成りの▲21桂成は15手目になるので手数が足りません。となると先手は後手の桂を入手して1筋へ打ち、その後2筋での桂の強制成りを目指すこととなります。7手目に▲11香成をするので9手目に▲21成香で桂を取り、11手目に1筋へ桂を打ち、13手目に桂の強制成りをするという手順になりますが、21地点は先手の成香が居る状態なので、1筋への桂打ちは▲14桂になり13手目は▲22桂成になるので、21の成香と22の桂成の形で後手玉を詰ますこととなります。つまり、後手玉は32地点に居なければいけません。6手目から△42玉、▲11香成、△32玉、▲21成香と進むと次の11手目の先手は▲14桂の桂打ちの手になるので、後手は10手目に1段目への駒打ちをする必要があります。持ち駒は歩しか無く、歩が切れている筋は1筋なので10手目は△11歩が確定します。続けて▲14桂、△42銀、▲22桂成で詰みとなりました。

余詰修正により、強制成りは2回の条件になったので、歩以外の歩の隣の駒を動かさないという条件は不要になっていますが、この条件が元々あったのは13手目の▲22成香を除外するためでした。（▲66角からの▲97角不成の順も除外する必要があった）

余詰例

▲96歩、△42玉、▲76歩、△34歩、▲22角不成、△32玉、▲51角、△33桂、▲同角右不成、△94歩、▲14桂、△22銀、▲同桂成（NAOさん指摘）

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△33桂、▲21角、△42銀、▲33角不成、△52金左、▲14桂、△41玉、▲22桂成、△51金寄、▲32成桂（担当）

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）

NAOさん（双方解）「動けない歩の隣の駒は21の成香だった。」

■この条件のため、▲76歩、△94歩、▲66角、△97香／桂、▲同角不成などの紛れ筋も同時に無くなりました。

飯山修さん「4手目迄の手順をバラした直前ヒントのおかげで何とか解けました」

■一番速い強制成りを考えると端筋の歩の突き合いから香を走る手順が出てくるはずなのですが…。角打ちがある倍にどうやって角を取るのかを考えるのと同じ要領ですね。

るかなんさん「直前ヒントの「4手目に取る」を見てようやく頭が回り始めました。」

■皆さんの短評によると、序の4手が中々見えなかったようです。

ミニベロさん「11と12に成駒を並べる順はだめでした。一路ずらしたら旨くいきました。これも珍しい順ですね。」

■作図の切っ掛けはけいたんさん作の投稿で、2回の強制成りを狙いにしました。2回の強制成りは12手で可能ですが、先手と後手で1回ずつ。攻め方が2回の強制成りを指すには最短で何手必要なのかというところからの作図でした。

ほっとさん「1筋の駒が強制成り」は「成る

前に1筋にいた」と解釈。ヒント無しでは到底解けない。」

■余詰修正で強制成りが2回という作図の狙いが明かされたので解き易くなったはずなのに解答が集まらなかったのは164-2の難問のせいだと思いました。

RINTAROさん「何故か序の4手が見えず苦戦。ヒントに惑わされたようです。」

■後手が1段目に打った歩を強制成りの手で取りに行くと勘違いされたのかな。

はなさかしろうさん「シンプルですっきりした手順。タイトルの条件が面白そうで、解説を楽しみにしています。」

■強制成りがテーマなので最初は「次の手番で強制成りができるような着手をした」という条件で△18歩が予定でした。強制成り2回が狙いだったので最終手で▲22成香は考えいなくて余詰に気付かませんでした。この余詰修正を兼ねての条件変更でした。同時に紛れ筋も減りましたが...

原岡望さん「なぜか最初の4手が見えず大苦戦。あきらめかけたとたんに閃きました。やれやれ」

■1段目での歩成、香成、桂成が頭から離れなくて、強制成りのための準備手順に気が回らなかったようですね。

諏訪冬葉さん「3は時間切れです。」

■解答の前に「不成だと反則」かつ「成ると合法手」の最小手数香7手・桂歩8手との記載がありました。一番早い7手目の11香成から入れば残り6手（先手の残りは3手）だったので...

正解：8名

NAOさん 飯山修さん るかなんさん ミニベロさん ほっとさん RINTAROさん はなさかしろうさん 原岡望さん

(総評)

NAOさん「行き所のない不成」を絡めた特集を楽しみました。

私見です。たまには反則手を手順に含める特例(164-1)も構いませんが、3年に1作ぐらいが許容範囲。また、会話や条件に合法、非合法、強制成り・・・とわざわざ難しい言葉を入れなくとも、164-2「成らないと反則のときだけ成った」の表現が簡明ですっきりしています。」

■「強制成り」は「駒成」と同様に将棋用語ではありません（将棋用語のネット検索でヒットしない）が、見ても聞いても意味のわかる言葉なので、まあ大丈夫でしょう。ミニベロ作の「148-3 強制成り」で最初に出て来た言葉だったと思います。

作図済みの作品で使っている「強制成り」は書き直したほうがいいかな.....。市民権を得ている「駒成」を「駒を成る手」に修正することはありませんが。

飯山修さん「今年のpara全国大会に行ってきました。座った席の隣がNAOさん。会場には加藤徹さん、魚熊さん、中村雅哉さん、スタッフにほっとさんがおられました。駅近くの二次会では隣の席に中村雅哉さんがこられたので数年前に作った詰上り図面DB集を見てもらったところ『こういうものがあるなら作品はすぐ作れるので作って投稿してください』といわれてしまいました」

■担当は全国大会の2日前の土曜日にギックリ腰になって整形外科へ。ネット中継を見ていましたが、休憩時間や記念撮影の時は映像がオフになったので皆さんの様子を見れなくて残念でした。

飯山さんからの作品投稿をお待ちしております。

るかなんさん「強制成のみ」の条件で、歩の強制成だけがある手順を作意にするのは難しそうですね。」

■過去作だと○術師さんの10手「42-2 一番奥への歩成」や「45-2 一番奥への歩成2」があります。緑衾さんの10手「139-2 1つの筋に5回」の条件では強制成りを隠していま

す。タラパパさんの 11 手「42-3 一段目に歩の手が 2 回」なども。

ミニベロさん「上級 2 作には手こずりました。夏バテか解図力の低下か。」

■見覚えのある詰み上がり図だとあっさり解いてしまう解図強豪者の中のお一人なので解図力の低下ではないと思います。

ほっとさん「2 と 3 が難しく、締切直前に何とか作意らしき手順に到達。」

■ 2 と 3 は手数にしても難度にしてもどちらも上級。年賀推理以外で上級 2 題は珍しいのですが「強制成り」特集でしたので同時出題になりました。

RINTARO さん「1 だけ解いて、あとは放置。締め切り日に慌てて解きました。」

■解答の集まりが悪く、担当はヒヤヒヤしました。

原岡望さん「今回は全部手がかりがつかめず往生しました。心臓に悪いです。8/10 22:31」

■刻々迫る締め切り時間は心臓に悪いですね。

推理将棋第 164 回出題全解答者： 10 名
テイエムガンバさん NAOさん 飯山修さん
るかなんさん ミニベロさん ほっとさん
RINTARO さん はなさかしろうさん 原岡望さん
諏訪冬葉さん

今月の手筋



(※解答は P53 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

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

Fairy of the Forest #75 出題

- 2023年06月20日：課題発表：(協力詰)
- 「海の日 or 山の日に関連した作品」
- 2023年08月15日：投稿締切
- 2023年08月20日：出題
- 2023年10月15日：解答締切 (延長)
- 2023年10月20日：結果発表

出題

7月17日の海の日には、久しぶりに詰将棋全国大会が開催されました。私は仕事の関係で、海の日にはほぼ参加不能なのですが……。8月11日の山の日も、仕事でした。直前には台風6号が九州に襲来し心配しましたが、思ったほどの被害はありませんでした。

作品の方は、全部で4題。短いと長いのが2作ずつ。長い方の2作については、受方持駒制限にご注意ください。

課題との関連は、短編両作が山の日関連、長編両作が海の日関連と、これも2作ずつに分かれました。たくぼんさんのは当てるのは難しいかも知れませんが……。

解図とともに、課題との関連推理もよろしくお願いします。

(解答先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

- 75-01 三角 淳
協力詰 15手

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

持駒 なし

- 75-02 たくぼん

協力詰 17手

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

持駒 銀2

- 75-03 たくぼん

協力詰 55手

持駒 なし

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

持駒 なし

- 75-04 神無七郎

協力詰 73手

持駒 なし

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

持駒 飛桂2

第5回フェアリー短編コンクール(再掲)

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 (■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

・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

・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

【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/n20c4956604fe?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

・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

【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

・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

・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

【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(チョンボ)を除いて、攻方の手が一意に決まる。

・受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる。

[与えられる情報]

1a.相手の駒を取った(取った駒が渡される)。

1b.自分の駒が取られた(盤上から取られた駒がなくなる)。

2a.王手をかけた。

2b.王手をかけられた。

3a.指し手が不成立。

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
(一)	無反応
(XY)	XYの位置の攻方駒が取られた *1
(×)	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

・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

・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

【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	
				爵					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

成禁レト口協力自玉詰 -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
						銀			五
						爵			六
						銀			七
						王			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
				将				六
				銀				七
				将				八
				将				九

持駒 桂2

第5番

a)
Patrol協力白玉詰 12手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 角

b)
Patrol協力白玉詰 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
								九

持駒 桂

第7番

点鏡協力白玉詰 13手(受先)

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

持駒 なし

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
								皇	六
								王	七
						歩	歩		八
								王	九

持駒 歩6

第10番

取禁協力詰 15手

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

持駒 角金銀桂香歩

今月の手筋 (解答)

解答
21銀成 12銀/31銀 まで 2手

両王手は開き王手の一種で、通常は両王手を掛ける駒の一方が動く。しかし、本例では2手目12飛を取り払った銀が移動することで、王手駒(龍と香)が不動のまま両王手が実現する。これを不動両王手と呼ぶ。なお初手31銀生だと12銀が移動できず、龍と銀の両王手になり、14王の受けが残るため不詰。不動両王手は性能変化ルールや、非標準移動が可能なルール、駒を取る場所と移動先が異なるフェアリー駒(Locust等)、All-in-Shogi等、様々な手段で実現可能である。

適用分野
性能変化ルール 等

関連項目 非標準移動

2023年8月 おもちゃ箱

協力自玉詰 10手

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

持駒 金

出題時のコメント：金も龍も消える 10手

協力自玉詰（ばか自殺詰）

先手後手協力して最短手順で先手玉を詰ます。

※後手玉に王手をかけながら、先手玉が詰んでいる局面を作る

協力自玉詰は、詰め上がりの形を想定するのが解く早道。23の銀を15か25にもってくるのが見えているので、17と27をどう塞ぐかという問題です。

最初、七段目の飛で塞ぐのかと思ったんですが、実際やってみると2手足りませんでした（14金 同銀 21龍 22角 同龍 23合 79角 68歩合 同角 57飛 25歩 同銀まで12手）。

次に考えたのが、26銀を発生させて17・27を塞ぐ形。これも2手足りない（14金 同銀 21龍 22飛 同龍 23歩合 29飛 28香合、同香 26銀合 25香 同銀まで12手）。

正解はなんと、13に飛を発生させて、27香で27を塞ぎ25銀の移動合で両王手の詰め。単に27香、25銀では同香も17玉もあってダメですが、13飛との両王手にすることで同香も17玉もできず鮮やかな詰め上がりになりました。

14金 同銀 21龍 22香合 同龍 23飛合 13龍 同飛 27香 25銀 まで10手

作者 「1筋に銀飛のバッテリーを構築して移動合でフィニッシュ。両王手の実現のために、23銀を34ではなく14に動かして敢えて将来の13飛を遮断するという感触を楽しんでいただければ幸いです。」

34金だと、同銀 21龍 22香合 同龍 23飛合 27香 25歩合 13龍 同飛に同とがあるため詰まないわけですね。手が狭いのいろいろな考えさせられるおもしろい作品でした。

それでは、みなさんの感想を。解答到着順です。

S.Kimura さん：

久し振りに自力でカピタンを解けました。

小山邦明さん：

両王手と自玉の退路封鎖の組み合わせが必要な気がしたが難しい。14金に同銀の形にして25銀で王手をかけられるようにして、21龍から22龍で香の入手と23飛合を実現して、13龍捨てで合駒した飛を13に持ってきて、入手した香を27に打って玉の退路をなくす手順はすばらしかったです。

おかもとさん：

27の逃げ道をふさぐことが大事。

たくぼんさん：

27への逃げ道をどうするかですが、2筋に飛合か香合の利きでの筋かと考えましたがダメ。取った香を27に打つ退路封鎖からの両王手がスピード感のある順でした

山下誠さん：

無解・・・自玉詰のアイデアが全く浮かびませんでした。

池田俊哉さん：

自玉の形から透かし詰と予想したが、27香と自分で逃げ道を塞いで両王手とは思わなかった。初手の金捨てが良い感じ

占魚亭さん：

香飛連続合がポイント。

カピタン展示室No. 36

解答：6名 全員正解

池田俊哉さん S.Kimura さん おかもとさん

小山邦明さん 占魚亭さん たくぼんさん

第18回フェアリー入門出題

担当：springs

第18回フェアリー入門は「アンチキルケ協力詰」です。今回6名の方から1作ずつ投稿いただきました。ありがとうございます。担当者の1作を追加し、全7作の出題です。

なお、作品の並び順は手数の上昇で、同手数の場合はfmzaで検討した際の解析局面数の昇順としています。

アンチキルケのルールの詳細は、先月号の「アンチキルケ協力詰超入門」をご参照ください（WFP第182号 pp.63-68）。

ルール説明

【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。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) 戻り位置に別の駒がある場合、戻らない（通常の駒取りになる）
- 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、駒を取った側が戻る位置を選択できる。片方のみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）。

解答締切と送付先

• 解答締切

2023年10月15日（日）

• 解答送付先：メール（springs）

hit.and.miss.masayume@gmail.com

※各作品への短評（長評）をお書きください



① springs 作（登場28回）

a)

アンチキルケ協力詰3手

持駒なし

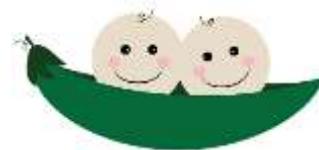
b)

アンチキルケ協力詰3手

持駒なし

ツインと呼ばれる出題形式です。わずかに異なる2つの出題図に対し、それぞれ詰手順を解答します。本作では、bはaの図に受方11歩を追加した図になっています。

52歩が51の地点に利いているので、受方玉は駒を取ることができません。うまく玉の逃げ道を封鎖する手段を考えましょう。



② 神無七郎作 (登場 13 回)

アンチキルケ協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

42 王が 51 の地点をおさえているので、受方玉は駒を取ることができません。しかし、21 飛と 11 香がよく利いていて簡単には詰みません。解図の際は、必要に応じてアンチキルケのルールを細かいところまで確認しましょう。

余裕のある方は双玉の理由を考えてみましょう。例えば 42 王をと金に代えたらどうなるでしょうか？

③ 羽毛布団作 (登場 3 回)

アンチキルケ協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

53 香が 51 の地点まで利いているので、本作においても現状受方玉は駒を取ることができません。11 飛が使える形を目指します。

④ げん作 (初登場)

アンチキルケ協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

げんさんは本コーナー初登場です。投稿いただきありがとうございます！

本作、盤上に龍・角・桂があり攻方の戦力は充分ですが、玉方の守備駒、特に 93 龍の利きが強力ですぐには詰みません。ポイントは合駒。

⑤ 駒井めい作 (登場 17 回)

アンチキルケ協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

上部が広いので、玉を 33 に置いたまま詰ますことはできません。玉を詰みやすい位置に移動させますが、その際はアンチキルケのルールをお忘れなきように。

⑥ 真 T 作 (登場 17 回)

アンチキルケ協力詰 5 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角 2

51 の地点は受方の銀で埋まっているので、現状、玉が駒を取る手は通常の駒取りになります。盤上 4 枚のシンプルな初形で、5 手にアンチキルケのエッセンスが詰まっています。

⑦ 占魚亭作 (登場 16 回)

アンチキルケ打歩協力詰 9 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

本作はアンチキルケ打歩協力詰です。最終手は歩を打って詰まします。手数ながめで結構手が広く見えるので、大きめのヒントを付けます：手順中、玉が 51 の地点に戻ります。

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「レトロ協力詰」です。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちください。

	第 18 回 アンチキルケ協力詰	第 19 回 レトロ協力詰
183 号 (9 月)	出題 (投稿締切：9/15)	
184 号 (10 月)	結果発表 (解答締切：10/15)	超入門・作品募集
185 号 (11 月)		出題 (投稿締切：11/15)
186 号 (12 月)		結果発表 (解答締切：12/15)



協力詰・協力自玉詰 解付き #16

担当：駒井めい



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

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2023年10月15日(日)

[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。

■16-1 駒井めい作

協力詰 5手

							馬			
								王	桂	
							歩			
							銀			
										香

持駒 桂香

[協力自玉詰]

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

■16-2 springs作

協力自玉詰 3手(受先、3解)

		皇	龍							
						王				
			歩							
		馬	龍				香			
		角	王							

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

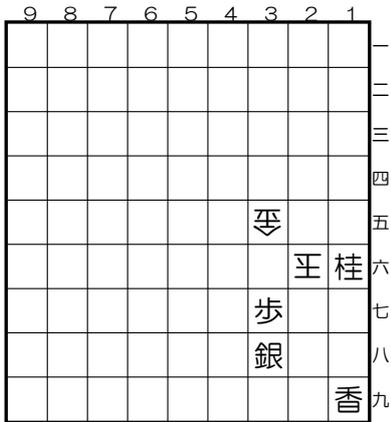
※受方持駒なしにご注意を。受方から指し始め、正解手順は3つあります。

※解答・解説は次のページに掲載。

解答・解説

■16-1 駒井めい作

協力詰 5手

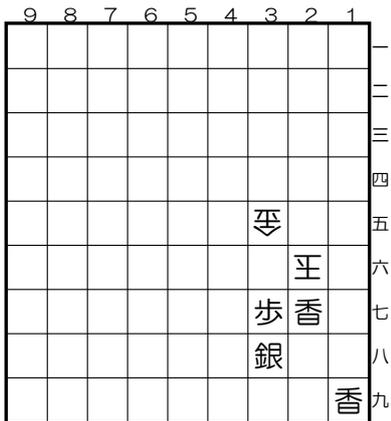


持駒 桂香

【解答】

18桂 16玉 26桂 同玉 27香 迄5手

詰上図



【解説】

攻方16桂がいなければ初手27香で詰みます。実際には攻方16桂が攻方19香の利きを遮っているため、初手27香には2手目15玉と逃げられます。攻方16桂を消去できないでしょうか。

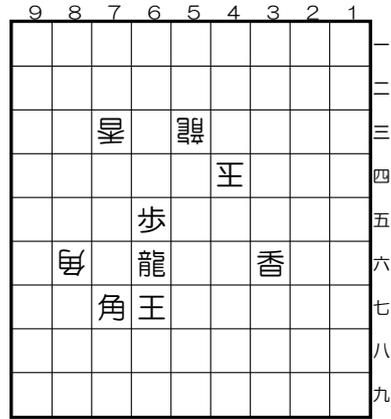
正解は初手18桂。攻方19香の利きを更に遮れば、受方が2手目16玉と攻方桂を取ることができます。3手目26桂に4手目同玉と進めて、攻方19香の利きを再び通します。これで初形から攻方16桂を消去した局面になりました。5手目27香と指して詰上り。

本作は初形から攻方桂を消去する手順構成。

攻方が自ら香の利きを遮って、受方に邪魔駒の桂を取らせることができます。攻方香の利きを遮っている駒を取らせるために、攻方香の利きを更に遮る展開が見所です。

■16-2 springs作

協力白玉詰 3手 (受先、3解)



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解答】

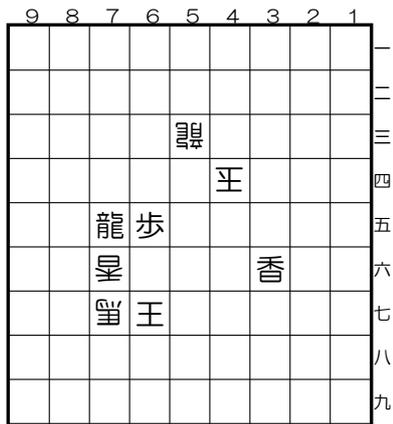
1) 59龍 56龍 77角成 迄3手

1) 詰上図



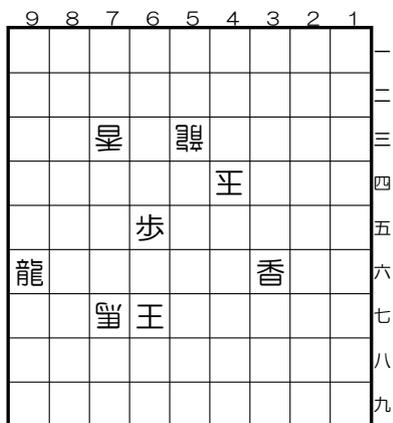
2) 76香 75龍 77角成 迄3手

2) 詰上図



3) 95角 96龍 77角成 迄3手

3) 詰上図



【作者コメント】

2手目が龍または香のラインを切らないように／角を取らないように、初手に龍・香・角を動かしておきます。角だけちょっと他と異なりますが、相手の線駒のラインを切るのも線駒を取るのも似たようなものだと思えばギリギリ許せました。

【解説】

初形は受方手番ですが、攻方手番と仮定して受方玉にどのような王手が掛けられるか考えてみます。攻方66龍を動かして開王手をするしかありません。攻方66龍を動かす先は複数の選択肢があります。仮想的に、攻方66龍を盤上から取り除いて王手を掛けてみます。攻方77角で受方玉に王手を掛けている状態で、受方が77角成と応じれば攻方王が詰みます。受方玉に開王

手をするとき、初形の攻方66龍は邪魔にならない位置へ動かせばよいわけです。

出題図が攻方手番と仮定して、攻方66龍の移動先を具体的に検討します。出題図から攻方が46龍と指すのは、受方玉に両王手が掛かってしまい、受方77角成と指せません。両王手はせず、攻方77角のみで王手を掛ける必要があります。

攻方が56龍と指すのはどうでしょう。対して受方は77角成と指せますが、攻方王が57や58の地点に逃げられて詰んでいません。受方53龍の利きを攻方56龍が遮っています。攻方が57龍と指すのも同様の理由でダメです。

攻方が76龍と指すのはどうでしょう。受方が77角成と指すのは、攻方が77同龍と受方馬を取れるのもありますが、77同王と逃げられて攻方王が詰んでいません。今度は受方73香の利きを攻方76龍が遮っています。攻方が75龍と指すのも同様の理由でダメです。

攻方が86龍と指すのはどうでしょう。これは受方角を取ってしまうので論外。

以上より攻方66龍をどう動かしても受方駒を邪魔してしまうことが分かりました。実際には受方から指し始めるので、初手で受方がこれらの問題を解決できるかがポイントになります。

問題の一つ目が受方龍の利きを攻方龍で遮ってしまうこと。これを解決するのが初手59龍。攻方が2手目56龍と開王手をして、受方が77角成と指せば攻方王が詰上り。

正解手順はあと二つ。問題の二つ目が受方香の利きを攻方龍が遮ってしまうこと。これを解決するのが76香。攻方が2手目75龍と開王手をして、受方が3手目77角成と指せば攻方王が詰上り。

正解手順はあと一つ。問題の三つ目は攻方龍が受方角を取ってしまうこと。これを解決するのが初手95角。攻方が2手目95龍と開王手をして、受方が3手目77角成と指せば攻方王が詰上り。本作では攻方王の詰みが受方龍・香・馬の三枚で構成されます。攻方龍の移動がいずれかの線駒を邪魔してしまうのが、全ての正解手順に言える共通点。ただ、手順は異なるので、統一感がありながらも僅かな差異が面白いというわけです。

第2回フェアリー杯 作品紹介

駒井めい

詰将棋メーカーで第2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2回の課題は天竺協力詰3手です。本稿では出題作を紹介します。

- ①: <https://tsumeshogi.com/contests/rdcvgevepu>
- ②: <https://tsumeshogi.com/contests/wb9h8hnyaf>
- ③: <https://tsumeshogi.com/contests/borrecs-t>
- ④: <https://tsumeshogi.com/contests/8xdetmguh>
- ⑤: <https://tsumeshogi.com/contests/hkwdfk8sq>

【 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。

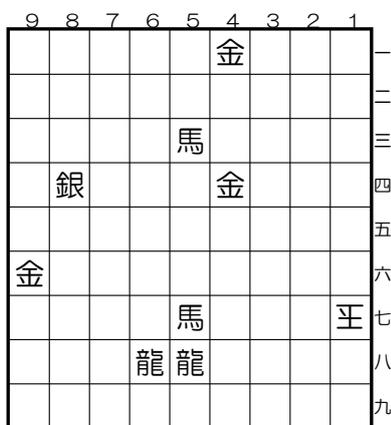
・天竺

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

■2-1 無い段作

詰将棋メーカー 2023年7月7日

天竺協力詰 3手



持駒 なし

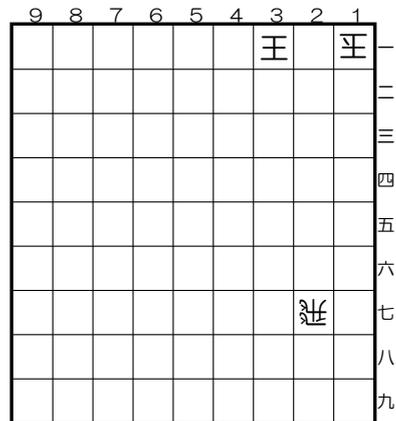
34金 53玉 35馬 迄3手

最終図で受方玉は馬+龍の利きになっていて移動先は多いです。これで捕まっているのが意外な結末。

■2-2 keima82作

詰将棋メーカー 2023年7月7日

天竺協力詰 3手



持駒 金桂

23桂 同飛成 22金 迄3手

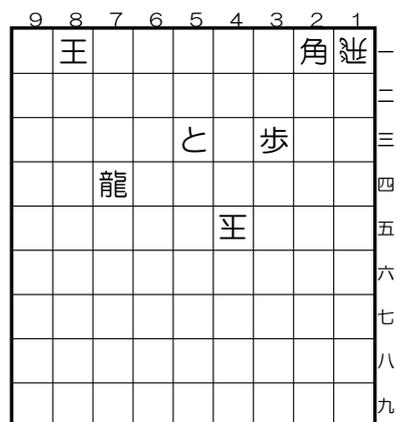
4手目22同龍は龍の利きになった攻方王によって受方玉に王手が掛かってしまうため指せません。

そのための飛成らせで、明快な手順構成。

■2-3 springs作

詰将棋メーカー 2023年7月15日

天竺協力詰 3手



持駒 なし

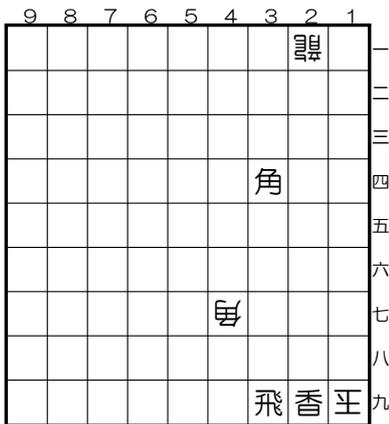
85龍 41玉 32角生 迄3手

初手85龍と受方玉から遠ざかるようにそっぽに指すのが妙手。4手目85玉と逃げるのは、受方11飛の存在で攻方王が受方玉に王手を掛けてしまうので指せません。作意には現れない深い意味付け。

■2-4 yabecchi0210作

詰将棋メーカー 2023年7月15日

天竺協力詰 3手



持駒 桂

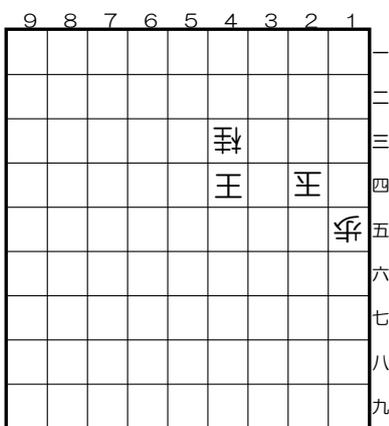
22香生 11玉 23桂 迄3手

初手22香生～2手目11玉と双方の駒が大きく動くのがインパクト大。手順に分かりやすい派手さがあって気持ちの良い作品。

■2-5 げん

詰将棋メーカー 2023年7月22日

天竺協力詰 3手



持駒 角2

51角 42飛 35角 迄3手

4手目35同桂は受方42飛の存在で攻方王が受方玉に王手を掛けてしまうので指せません。受方43桂が受方42飛によって移動が制限されている、いわゆるピン状態。受方駒を受方駒がピンしているのが興味深いところです。

■2-6 コセ作

詰将棋メーカー 2023年7月22日

天竺協力詰 3手



持駒 角

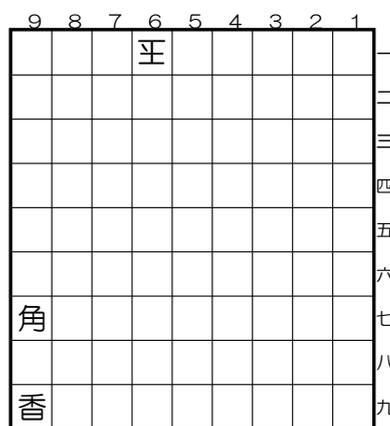
55飛 46香 35角 迄3手

攻方46馬が角だったら、初手から45飛 35歩 同角迄が一例で詰み。受方玉に逃げられないように馬を見捨てて、角に打ち替えます。天竺では利きが弱い駒の方が得なことが多いですが、そのことがよく表した作品です。

■2-7 xzg17作

詰将棋メーカー 2023年7月30日

天竺協力詰 3手



持駒 飛

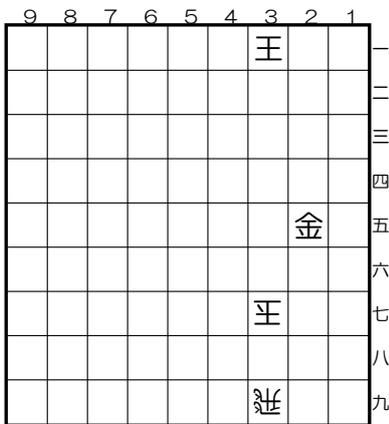
69飛 91玉 64角 迄3手

最終手は角と香で両王手。4手目64同玉や99玉と逃げるのは、攻方69飛が利いていて指せません。初手の飛打が最遠位置に決まるのは、これが理由です。天竺の性質上、両王手で詰まそうとするのは不利になることが多いでしょう。少ない駒数でその不利感を実現しています。

■2-8 nao作

詰将棋メーカー 2023年7月30日

天竺協力詰 3手



持駒 飛角

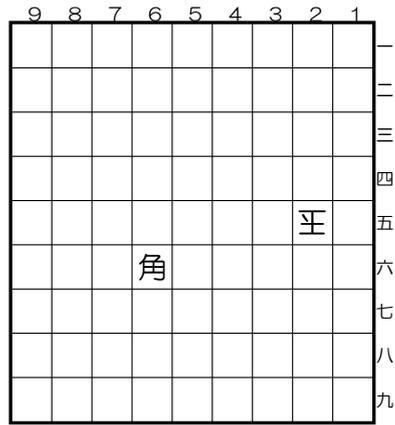
33飛 同玉 22角 迄3手

最終形で受方玉は角の利きになっています。逃げ道は多そうですが、攻方駒がよく利いています。4手目51玉と逃げるのは、受方39飛の存在で攻方王が受方玉に王手を掛けてしまうので指せません。持駒の数と手数から、大駒でとどめを刺すのは確定しているのに、受方玉がそれなりに広い場所で捕まっているのは意外性があります。

■2-9 ルービックキューブ作

詰将棋メーカー 2023年8月6日

天竺協力詰 3手



持駒 飛角

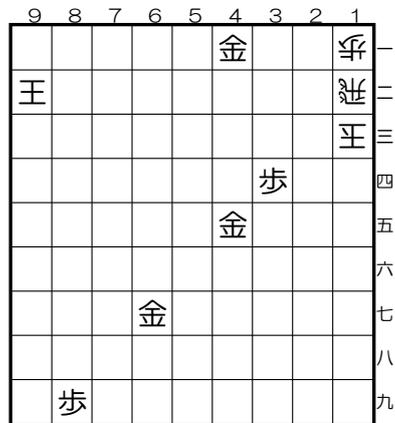
15飛 28玉 19角 迄3手

攻方駒は大駒だけで、盤上に障害物はほとんどありません。受方玉を狭い場所に追いやって捕まります。簡素な初形ながら歯応えのある作品。

■2-10 2022TIGER作

詰将棋メーカー 2023年8月6日

天竺協力詰 3手



持駒 角2

22角 同玉 31角 迄3手

4手目99玉は受方12飛の存在で攻方王が受方玉に王手を掛けてしまうので指せません。3手しかない指せない中で初手が22角の一手なのは少し残念ですが、十分に天竺らしさが表現されています。

実験室の悲劇(第 21 回)

占魚亭

★「第5回フェアリー短編コンクール」の解答が締切り間近となりました。1作だけでも構いませんので、解答・コメント・投票をお待ちしております。
 ☆8月19・20日に開催された「NHK将棋フェス2023 in 釧路」の様子が9月17日の「将棋フォーカス」で放送されました。最後にY君が紹介されるとは思わなかった……。



(写真1)NHK杯の対局室を再現した記念撮影ブース。1日目の盤面は初期配置でしたが、2日目は出演者の一人・木村一基九段が王位を奪取した第60期王位戦第7局(2019年9月28・29日、東京・都市センターホテル)から84手目の局面が再現されていました。



(写真2)第61期王位戦第2局(2020年7月13・14日、札幌・ホテルエミシア札幌)で使用された駒も展示。

★8月下旬、fmza にレトロ解析機能が追加されました。レトロ限定とはいえ非王手可も使えるのには驚きました。いずれ、レトロを作ってみたいですね。
 ☆さて、今回も試作です。

《ルール説明》

【協力白玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【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。

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

[補足]

- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

ネコネコ鮮Koko協力白玉詰 4手

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

持駒 桂

【手順】

44 桂、54 玉、65 王、66 桂 迄4手

(詰上り)

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

持駒 なし

★「詰将棋メーカー」用にニッチ路線の新作を作ろう
と思い、いままで試していない組合せをリストアップしてその中から選びました。
本作は、双裸玉の初形と詰上りが二色なこと以外に取り柄のない凡作でしょうか。
この組合せで数作作ったので、いずれ発表します。

☆次回は 11 月の予定です。

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

(おまけ)どーもくん[将棋フェス限定 Ver.]



《第5回フェアリー短コン 解答受付済み》…1名

・神無七郎(9.15着)

「詰将棋メーカー」好作選(2023年7・8月)

占魚亭(選・稿)、駒井めい(選)、springs(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します。今回からspringsさんが加わり、3人体制になりました。

《ルール説明》

【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。

【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。

【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。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【天竺(鏡)】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【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。

【非王手可】

攻方に王手の義務がない(王手をしても良い)。

【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。

【最善詰】

攻方は受方がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。

[補足]

- ・いわゆる普通の詰将棋から枝葉(無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則)を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数の余詰は不問。

【ネコ鮮】

味方の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。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【千日手】

初形局面に戻す。

■ No.38

springs

Patrol協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.07.01)

■ No.39

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

(2023.07.05)

■ No.40

もじゃ

点鏡協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
				飛					二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

(2023.07.05)

■ No.41

無い段

安北取禁協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
継								毎	二
									三
									四
									五
									六
									七
								王	八
受								毎	九

攻方持駒 飛

受方持駒 なし

(2023.07.07)

■ No.42

springs

天竺協力詰 5手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.07.12)

■ No.43

moirogue

Patrol協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

(2023.07.12)

■No.44

springs

天竺協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

(2023.07.13)

■No.45

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				爵	零					一
				金	銀					二
		飛	桂	王						三
						爵				四
										五
					銀					六
			桂	金						七
										八
			香							九

持駒 なし

(2023.07.14)

■No.46

springs

Patrol協力自玉詰 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

馬	零	零						糸		一
馬	零	零							王	二
爵	爵	爵								三
										四
									進	五
						爵	糸			六
						糸		王		七
							歩	飛		八
									歩	九

持駒 歩

(2023.07.14)

■No.47

無い段

ネコネコ鮮協力詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

「八重桜」(2023.07.15)

■No.48

駒井めい

安南協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(2023.07.15)

■No.49

占魚亭

ネコネコ鮮協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.07.15)

■No.50

xzg17

安X協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

a) 安南 b) 安北

(2023.07.16)

■No.51

コセ

ネコネコ鮮協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角

(2023.07.17)

■No.52

駒井めい

非王手可協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.07.21)

■No.53

xzg17

打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

(2023.07.22)

■No.54

xzg17

打歩最善詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

(2023.07.23)

■No.55

駒井めい

ネコ鮮協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

(2023.07.23)

■ No.56

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
					馬	銀	科	糸	三
								王	四
								遊	五
						桂			六
						歩			七
								爵	八
									九

持駒 角

(2023.07.23)

■ No.57

springs

禁欲打歩協力詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角金2

(2023.07.24)

■ No.58

駒井めい

点鏡協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.07.25)

■ No.59

springs

協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀歩

(2023.07.26)

■ No.60

θ

協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(2023.07.27)

■ No.61

コセ

安南協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一	
									二	
								蟹	三	
								銀	四	
						桂	王	糸	五	
							桂	桂	飛	六
						歩				七
								香		八
										九

持駒 なし

(2023.08.01)

■No.62

xzg17

背面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩
(2023.08.03)

■No.63

xzg17

対面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金歩
(2023.08.04)

■No.64

yabecchi0210

対面協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
(2023.08.05)

■No.65

springs

Lortap協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								糸	三
								王	四
						王			五
							飛		六
						銀	歩		七
									八
						角	?		九

持駒 なし
(2023.08.08)

■No.66

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角
(2023.08.11)

■No.67

moirogue

禁欲天竺協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂3歩
(2023.08.12)

■ No.68

yabecchi0210

背面協力自玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛
(2023.08.13)

■ No.69

駒井めい

安北協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂歩
(2023.08.14)

■ No.70

xzg17

強欲協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金桂2
(2023.08.15)

■ No.71

コセ

天竺協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂
(2023.08.17)

■ No.72

moirogue

禁欲天竺協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
(2023.08.17)

■ No.73

yabecchi0210

Lortap駒余り禁協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂
(2023.08.19)

■No.74

xzg17

打歩協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

※完全打歩

(2023.08.19)

■No.75

占魚亭

背面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						皇			三
					飛		歩	王	四
					科				五
								糸	六
									七
						遊			八
									九

持駒 香

*Twitter再録・2014.08.11

(2023.08.21)

■No.76

yabecchi0210

強欲対面協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						糸	糸		三
				王		王	驥		四
		遊							五
			馬				歩		六
				銀	金				七
									八
			角						九

持駒 桂

(2023.08.21)

■No.77

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力千日手 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.08.24)

■No.78

keima82

対面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
								爵	五
								皇	六
									七
								王	八
								マ	九
							歩		九

持駒 桂歩

(2023.08.26)

《作意／コメント(★=占魚亭、●=駒井、▲=springs)》

今回は2023年7~8月に発表された186作(7月:99作[「第2回フェアリー杯」含む]、8月:87作[「第3回フェアリー杯」「フェアリー協力詰1手」含む])の中から選びました。

■No.38(springs/Patrol 協力詰5手)

<作意>

44 飛 47 玉 54 飛 56 玉 55 飛 迄5手

★局面の微小変化がテーマで、4手かけて受方玉を一段上げる。攻方飛の動きが小粋。

■No.39(yabecchi0210/ネコネコ鮮協力白玉詰4手)

<作意>

13角 12飛 18角生 37角 迄4手

●詰上りでは攻方 18角が玉の利きになっている。この角を自らピンする手順が良い。2手目 12飛の局面では攻方角がピンされておらず、後に本来の利きに戻ることでピンが発生している。性能変化ルールの面白さを十分に引き出している。

■No.40(もじゃ/点鏡協力詰7手)

<作意>

23飛成 87飛 13龍 97桂 21龍 13玉 23龍 迄7手

★「13飛成だと23龍の時に点鏡受けされるが、先に23に成って点鏡受けさせておけば大丈夫」という初手の理由付けが良い。

■No.41(無い段/安北取禁協力詰7手)

<作意>

88飛 91玉 82飛成 21玉 81龍 98玉 87龍 迄7手

★受方玉の大移動が楽しい。

▲ダイナミック。余詰消しの駒配置がないのがよい。

※ケット・シー作に感銘を受けて創作したとのこと。

(参考図)

ケット・シー
安北協力詰3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角
(2023.07.06/Twitter)

<手順>

55角 81玉 91飛 迄3手

■No.42(springs/天竺協力詰5手)

<手順>

1) 86馬 同玉 95馬 64玉 65歩 迄5手
2) 95馬 同玉 86馬 73玉 65桂 迄5手

★捨てる馬の違いで詰ます駒が変化。プロブレム的。

■No.43(moirogue/Patrol 協力詰5手)

<手順>

59桂 56玉 35龍上 45玉 47桂 迄5手

★Patrolらしさを感じられる面白い詰上り。

●桂で二枚の龍に紐を付けて両王手。Patrolの性質を利用した面白い詰上り。

■No.44(springs/天竺協力詰5手)

<手順>

13角生 21玉 26飛 同玉 35角生 迄5手

★攻方 56飛がなければ1手詰。ダイナミックで楽しく、巧い手順。

●飛車を消去して角飛による両王手を回避。角や玉の移動先が限定されているのよい。

■No.45(yabecchi0210/ネコネコ鮮協力詰3手)

<手順>

44桂生 54玉 45桂 迄3手

★連続四重王手(1回目は飛・金・銀・桂、2回目は銀・桂・桂・香)。易しい手順だが、性能変化の確認に時間がかかる(笑)。

●攻方は連続で四重王手。よくぞ実現した。

■No.46(spring/Patrol 協力白玉詰 32手)

<手順>

29歩 17玉 18飛 27玉 28歩 37玉 27歩 28香 同飛 27玉 29香 17玉 18飛 27玉 28香 37玉 22香生 28香 同飛 27玉 29香 17玉 18飛 27玉 28香 37玉 23香生 28香 同飛 27玉 29香 16玉 迄32手

★前回紹介した xzg17 作(Patrol 協力千日手 10手/No.24)をベースにした軽趣向作。生のまま滑り込ませた香2枚でセルフブロック。香4枚の柱を作

れたらなあ——というのは望み過ぎか。

■No.47(無い段／ネコネコ鮮協力詰1手「八重桜」)

<手順>

47 角 迄1手

★八重王手(飛・角・角・銀・銀・桂・桂・香)。これはお見事!

■No.48(駒井めい／安南協力詰3手)

<手順>

92 飛 11 玉 91 馬 迄3手

★最遠打+最遠移動+両王手を最小駒数で実現。

■No.49(占魚亭／ネコネコ鮮協力詰5手)

<手順>

54 桂 47 玉 56 桂 48 玉 47 桂 迄5手

▲桂の動きが楽しい。ネコネコ鮮は難しくなりがちな印象だが、難しすぎずそれでいてネコネコ鮮らしさがある。

■No.50(xzg17／安X協力詰3手)

<手順>

a) (安南) 49 飛 同角生 48 馬 迄3手

b) (安北) 49 飛 同角生 48 馬 迄3手

★縫田光司作(WFP36-1、36-2/『WFP』2011年9月号)に触発されて創作したとのことで、同一手順で手の意味付けが違うツイン。a)では受方玉、b)では受方角の性能を元に戻す。対称的なルールでやったことに価値がある。

■No.51(コセ／ネコネコ鮮協力詰3手)

<手順>

13 角 12 歩 17 飛 迄3手

★ネコネコ鮮でも擬似透かし詰が出来たとは!

●最終形で15合が利かない擬似透かし詰。ネコネコ鮮でもできたのかと感心。

▲疑似透かし詰。受方の持駒を制限していないのがよい。

■No.52(駒井めい／非王手可協力詰3手)

<手順>

39 王 38 角 28 馬 迄3手

▲シンプルなのがよい。持駒を打てる詰将棋だからこそ、初形で攻方玉に王手が掛かっていない状態にできている。

■No.53(xzg17／打歩協力詰11手)

<手順>

99 香 98 飛 同香 同玉 96 飛 97 歩 同飛 同玉
88 金 96 玉 97 歩 迄11手

●初形で攻方持駒が歩なら88金 96玉 97歩迄。持駒を香から歩に変換したいが、飛車を經由しないと局面を上手く戻せないのが面白い。8手目 97 同玉迄の局面は、初形から攻方持駒が香から歩に変わっただけの状態になっているのも非常に明快。受方 95 桂の配置は詰上りで玉の退路を封鎖しているだけでなく、飛打の位置を限定するのにも役立っている。

■No.54(xzg17／打歩最善詰15手)

<手順>

21 馬 32 歩 同馬 同玉 21 銀生 43 玉 44 歩 34
玉 24 金 35 玉 25 金 46 玉 57 金 37 玉 38 歩
迄15手

●二歩誘致のための歩合。打歩が禁手ではなくなったルールで、二歩という禁手が生じるのが面白い。2手目 32 歩の移動合は打合で作った方が良くと思うが如何だろうか。

■No.55(駒井めい／ネコ鮮協力詰5手)

<手順>

37 桂 26 歩 27 桂 同歩生 25 馬 迄5手

★ネコ鮮での二歩禁利用。

▲初形と詰上りを見れば狙いが明確に伝わる。歩生は狙いに関連しているので理想的。

■No.56(yabecchi0210／ネコネコ鮮協力詰5手)

<手順>

38 角 25 桂 26 角 34 桂 25 歩 迄5手

★桂の性能が主役。

■No.57(springs／禁欲打歩協力詰31手)

<手順>

28 金 同玉 38 金 29 玉 39 金 同玉 17 角 28
飛 同角 29 玉 39 飛 28 玉 29 飛 37 玉 39 飛
38 角 同飛 27 玉 37 飛 28 玉 39 角 29 玉 27
飛 28 歩 同飛 19 玉 29 飛 18 玉 28 飛 17 玉
18 歩 迄 31 手

●攻方 19 歩を受方に取ってほしいが、実際にはなかなか取ってくれない。そして、攻方は歩を入手したいが、受方はなかなか歩合をしてくれない。協カルールなのに一見すると回り道のような展開が面白い。攻方角が消えた後に、再び合駒で戻ってくる展開も良い。

■No.58(駒井めい／点鏡協力詰3手)

<手順>

19 龍 12 玉 11 角成 迄3手

▲新鮮な詰上りで楽しい。

■No.59(springs／協力詰 13 手)

<手順>

28 銀 18 玉 19 銀 29 玉 28 金 39 玉 38 金 29
玉 18 銀 同玉 19 歩 17 玉 27 金 迄 13 手

●金銀がよく動くパズルのような手順。

■No.60(θ／協力白玉詰 10 手)

<手順>

45 と 57 玉 59 飛 58 角 47 馬 同玉 49 飛 48
角 46 と 同玉 迄 10 手

▲初手の意味が最後に分かる。洗練された配置。

■No.61(コセ／安南協力詰9手)

<手順>

15 飛 25 桂 24 銀 同馬 37 歩 44 玉 43 桂成
同桂 45 飛 迄9手

★合駒移動で桂頭玉の形を作る。攻方飛の横のラインの解放と絡めた構成が上手い。

■No.62(xzg17／背面協力詰5手)

<手順>

97 歩 96 香 95 桂 88 香生 83 桂成 迄5手

★Schiffmann(※)。スマートな仕上がり。

▲シフマン。切り詰めた構成がよい。

※【シフマン(Schiffmann)】

合駒のラインに攻方の駒を入れることで、合駒が動けるようになるという手筋。

■No.63(xzg17／対面協力詰5手)

<手順>

99 歩 55 桂 56 金 66 桂 45 歩 迄5手

★Pelle move(※)。玉から遠ざかる所が面白い。

●45 の地点に利かせるために攻方 56 金を設置。その過程で合駒がピンされたまま玉から遠ざかるように動く。

※【ペレ(Pelle move)】

線駒(飛・角・香)のライン上で合駒を動かす手筋。

■No.64(yabecchi0210／対面協力白玉詰8手)

<手順>

68 角 77 桂 86 歩 同桂生 87 銀 77 桂成 86 銀
同玉 迄8手

★合駒の桂のスイッチバック。

▲角のライン上で合駒の桂が往復。

■No.65(springs／Lortap 協力詰7手)

<手順>

25 飛 16 玉 28 飛 25 玉 27 飛 15 玉 16 歩 迄
7手

●攻方飛の位置を調整。攻方 17 歩を突いたときに攻方飛の紐が付くのを避けるため。これがなかなか一苦勞で6手かけて達成。

■No.66(yabecchi0210／ネコネコ鮮協力白玉詰6手)

<手順>

52 角 15 玉 85 角生 86 飛 87 王 83 桂 迄6手

▲最小限の配置から5枚の連結が作られる。

■No.67(moiroque／禁欲天竺協力詰 11 手)

<手順>

47 桂 同角上生 36 歩 同角成 47 桂 同角生 26
と 同馬 36 歩 同角成 47 桂 迄 11 手

★同一構成&同一地点での角成らせ2回。駒打ち地点を統一している所が素晴らしい。

▲受方角を生で動かしてからの成らせ×2。着手地点まで揃えている。

■No.68(yabecchi0210/背面協力白玉詰14手)
<手順>

76 飛 77 と 66 飛 67 と 56 飛 57 と 46 飛 47 と
36 飛 37 と 26 飛 27 と 16 飛 17 香 迄 14 手

★フェアリー版くるくる。ただただ楽しい。

●受方 17 とがいなければ 16 飛 17 香迄。受方 17 とを退かすために横並びの受方とを順々に退かす。繰り返される手順が楽しい。

■No.69(駒井めい/安北協力白玉詰6手)
<手順>

32 歩 同銀 22 銀 同飛 23 桂 同銀 迄6手

▲Klasinc theme(※)のシンプルな表現。

※【Klasinc theme】

味方または敵の駒Aを通過させるために駒BがXマスから移動し、駒Aが通過した後に駒BがXマスに戻る(=スイッチバックする)という手筋。

■No.70(xzg17/強欲協力詰7手)
<手順>

15 桂 32 玉 23 桂成 同玉 35 桂 14 玉 25 金 迄7手

●攻方 32 歩は強欲ルールの下では邪魔駒。それに桂の打替えを組み込んでいるのが洒落た構成。

▲32 歩の邪魔駒消去と桂の打ち替え。どちらも理由が強欲ルール由来なのがよい。

■No.71(コセ/天竺協力詰5手)
<手順>

28 金 同と 39 馬 92 玉 84 桂 迄5手

●攻方 38 金が邪魔駒なのは意外的な結末。受方 29 玉が 92 の地点に動くのを邪魔している。

■No.72(moirogue/禁欲天竺協力詰7手)
<手順>

24 角 99 玉 33 角生 同玉 34 と 同玉 35 歩 迄
7手

★邪魔駒消去。最遠移動を絡めた受方玉のスイッチバックが見事。

●攻方 35 角が邪魔駒。これを消去するわけだが、2 手目 99 玉の最遠移動が驚きの一手。4 手目 44 同玉と何事もなかったかのように元の地点に戻るのも良い。

▲35 角の消去方法が派手でよい。

■No.73(yabecchi0210/Lortap 駒余り禁協力詰11手)
<手順>

46 角 24 銀 25 桂 35 銀 12 龍 同玉 13 桂成
同玉 24 と 同銀 23 王 迄 11 手

★合駒で出した銀の Pelle move&スイッチバック。35 銀~24 同銀の流れがいい感じ。

■No.74(xzg17/打歩協力詰5手 ※完全打歩)
<手順>

16 金 27 玉 26 金 17 玉 18 歩 迄5手

●攻方 27 角が邪魔駒。完全打歩ならではの意味付け。意味付けが作意に現れず、邪魔駒を消去する手順がシンプルなのが、手順の不思議さを際立たせている。

■No.75(占魚亭/背面協力詰5手)
<手順>

15 香 同桂 23 歩生 24 金 13 歩生 迄5手

▲連続歩生。初手の退路封鎖がアクセント。

■No.76(yabecchi0210/強欲対面協力詰7手)
<手順>

67 桂 45 桂 46 金 56 桂 45 金 同桂 25 角 迄7
手

★No.63の発展作で、合駒で出した桂の Pelle move & スイッチバック。邪魔駒消去と併せていて上手い。

■No.77(yabecchi0210/ネコネコ鮮協力千日手8手)
<手順>

12 銀生 22 玉 11 銀生 12 飛 31 銀生 11 玉 22
銀生 21 飛 迄8手

●千日手ルールなので元の局面に戻るわけだが、
攻方銀は一周、受方玉・飛は往復する。

■No.78(keima82／対面協力詰5手)

<手順>

27 桂 38 馬 26 歩 同銀 18 桂 迄5手

▲手の流れが心地よい。

次回は11月(対象は9～10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 (■を@に)

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。



透明駒コンクール 作品募集(期間延長)

担当:上谷直希

※2023年8月 作品募集期間延長のため記載内容を一部変更いたしました。

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。

透明駒のエッセンスが感じられる作品のご投稿をお待ちしております。

〔募集内容〕

透明駒を使用した作品。1人1作まで。手数制限なし。

〔細則〕

協力詰あるいは最善詰、普通詰将棋。

白玉、ステイルメイト、受先、使用駒制限、複数解・ツインの使用は可。

その他のルール追加は不可(安南、フェアリー駒など)。

〔投稿締切〕

2023年9月30日(土)(延長)

※これ以上の作品募集期間延長は予定いたしません。なお、すでに投稿済の作品で修正したいところがあったり、あるいは作品の差し替えをご希望の場合には、上の締め切りまでは受け付けます。

〔解答募集〕

WFP10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 11題

解答送り先：占魚亭

sengyotei■gmail.com (■を@に)

2023年10月10日(木)

推理将棋第166回出題

推理将棋 3題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2023年10月15日(日)

第154回WFP作品展

フェアリー作品 12題

Fairy of the Forest #75

(担当者体調不良により解答期間延長)

協力詰 4題

解答送り先：酒井博久

(sakai8kyuu@hotmail.com)

第18回フェアリー入門(アンチキルケ協力詰)

アンチキルケ協力詰(打歩含む) 7題

解答送り先：springs

(hit.and.miss.masayume@gmail.com)

2023年11月15日(水)

第155回WFP作品展

フェアリー作品 12題

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10月15日(日)

[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P58参照)

透明駒コンクール(投稿募集期間延長)

(担当：上谷直希)

[投稿締切] 2023年9月30日(土)

(詳細はP79参照)

第59回神無一族の氾濫

(担当：神無七郎)

[作品要件] 非標準移動を含むフェアリー作品

[投稿締切] 2023年10月15日(日)

[送り先] 神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

※1人何作でも投稿可。

メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。採否は10月22日までに通知します。

(詳細はP15参照)

【あとがき】

最近、詰将棋メーカーに多くのフェアリー作品が投稿されています。占魚亭さんはじめ駒井さんなど好作選を書いていただいたり、駒井さんによるフェアリー杯開催や半月ごとの優秀作選出と勢いのあるコンテンツとなっております。これまでほとんどノータッチだったのですがこれではいけないと先月より空いた時間で解答と作品発表(強欲協力詰で在庫で眠っていた作品)をするようになりました。解答は易しい順で解いているので最初はすらすら進みましたがそろそろ停滞気味です。フェアリー作品も手数も短くても結構難しいものがあり苦しんだり楽しんだりしています。まだの方は是非覗いてみてください。たくぼん

2023年 第183号

Web Fairy Paradise

非売品

令和五年九月号

令和五年九月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp