



## 第184号

### 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 155 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 156 回 WFP 作品展
- ・ 透明駒コンクール出題(上谷直希)
- ・ 推理将棋第 167 回出題

### 結果発表

- ・ 第 154 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 165 回出題
- ・ Fairy of the Forest #75
- ・ 第 18 回フェアリー入門(アンチキルケ協力詰)(springs)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#17(駒井めい)

### 読み物

- ・ レトロ協力詰超入門(springs)
- ・ 衝立推理の紹介(さつき)
- ・ 出口信男の修正図 1.2(佐藤達也)
- ・ 今月の手筋(非標準移動)
- ・ 北海道旅行記(たくぼん)

(最終改訂: 2023/10/25)



## はじめに

---



### 北海道と太鼓祭り

毎年10月号の巻頭は新居浜太鼓祭りの写真を掲載してきましたが、今年はちょっと違います。

5月ごろ JTB のカウンターデスクで話をしていたら私の古い JTB 積み立てがコロナで使われていないので9月までに使わないと失効すると言われたことに端を発します。これはまずいということで急遽、新居浜太鼓祭りの期間を利用して小旅行を計画しました。太鼓祭りは10月16～18日ですが今年は15日が日曜日でしたので10/15～17でかみさんのちょーえりと2泊3日で北海道旅行をしてきました。仕事が土曜日、祝日が休みではないので2泊以上の旅行はほとんどしたことがなく約30年ぶりの小旅行となりました。

読む人がいるかどうかは分かりませんが簡単な旅行記を備忘録として書いていますので（フェアリーには関係ないんですが・・・）お暇な人は読んで下さい。

帰ってきて次の18日はお祭りの最終日でしたので、孫たちとちょこっとだけ見に行きました。別名喧嘩祭りと言われるだけあって毎年イザコザがあり、去年は全国ニュースに流れるほどでした。今年からイザコザを起こした地区の太鼓台への罰則や罰金が厳しくなったせい、何事もない穏やかなお祭りとなりました。中にはそれを由としない人もいますが、平和運行に越したことはありません。なかなか楽しい数日間でありました。

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184号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

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

---

協力いただいている方々の HP アドレス

\*ご協力感謝します

#### 妖精都市

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

#### 詰将棋メモ

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

#### 詰将棋おもちゃ箱

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

#### Onsite Fairy Mate

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

#### K.Komine's Home Page

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

#### フェアリー時々詰将棋

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

#### 占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

## 第155回WFP作品展(再掲)及び 第156回WFP作品展 担当：神無七郎

### 詰と必至

前回「詰めろでない必至？」をどう扱うかというお話をしましたが、るかなん氏から「詰とスタイルメイトの関係になぞらえて整理すれば良い」という提案をいただきました。とても優れたアイデアですので、ここで紹介します。

対比が分かり易いよう「詰」「スタイルメイト」「通常の必至」「詰めろでない必至」に関する文章表現を揃えてみましょう。(都合上、以下の「スタイルメイト」の説明では「単玉スタイルメイト」についての言及は省いています。)

#### 【詰】

王手が掛かっており、どのような着手をしても次の着手で玉を取られる状態。

#### 【スタイルメイト】

王手が掛かっていないが、どのような着手をしても次の着手で玉を取られる状態。

#### 【通常の必至】

詰めろが掛かっており、どのような着手をしても即詰となる状態。

#### 【詰めろでない必至】

詰めろが掛かっていないが、どのような着手をしても即詰となる状態。

「王手」が「詰めろ」に、「玉を取られる」が「即詰」になるだけで、そっくりですね。

「詰」と「スタイルメイト」を別物として扱うことで、現在のフェアリーはスッキリしたルール体系になっています。「必至」についても同様に扱い、「通常の必至」と「詰めろでない必至」を達成目標とするルールを別々に考えれば、混乱が避けられるだけでなく、各々異なった味わいの作品を生み出せることが期待できます。

もちろん必至問題をフェアリーで扱うには、上記以外にも様々な問題を考慮せねばなりません。「余必至」かどうかが作者の感覚に依存していたり、「無駄な受けは省く」等、そのままフェアリーに持ち込むには不向きな慣習があるからです。

しかし、るかなん氏の提案でフェアリー必至の扱いに見通しが立ちました。適切な名称(状態としての「必至」と、必至を達成目標とするルールとしての必至問題を区別する用語、「通常

の必至」と「詰めろでない必至」を区別する適切な用語等)を考案し、詰将棋と違う点(最終手で駒余りが可であること、スタイルメイトを達成目標に含めるか等)に留意して細則を定め、余計な枝葉を省けば、「最善必至」が定義できそうです。

筆者は「通常の必至」について機械検討ができないか、自作プログラム **SnifferDog** で試してみました。**SnifferDog** には「非王手可最善詰」の検討機能があるので、これに少し手を加えれば良いと思ったのです。原理的には攻方の着手をすべて生成した後、「王手」と「詰めろ」だけを残せば、後は少しの改造で「非王手可最善詰」が「最善必至」になるはずでした。

しかし、これが意外と厄介でした。

細かい問題は色々ありますが、最大のネックは「詰めろ」の判定です。大半の着手は「詰めろ」かどうかすぐに判定できますが、「詰めろ」かどうか分からないような際どい着手があると、そこで検討が滞ってしまいます。しかもそのような際どい手は、簡単な受けがあることが多いので、詰めろ判定に使った時間と計算コストは無駄になります。

こうした無駄を省く手法については長井歩氏の「難解な必至問題を解くアルゴリズムとその実装」(ゲームプログラミングワークショップ 2011 論文集 2011 (6), 1-8, 2011-10-28) という論文で述べられています。でも、この論文にある手法を取り入れると、ちょっとした改造では済まなくなります。**SnifferDog** で「最善必至」が扱えるようになるのは先の話になりそうです。

必至問題は詰将棋に比べ、非常に数が少なく、作家の数も限られています。「詰みより必至」という言葉もあるのに、おかしいですね。筆者が理由として思いつくのは次の2つです。

一つは必至問題の解図・作図に詰将棋力が不可欠なことです。「詰めろ」の判定には「詰」または「不詰」を読み切る力が必要です。実戦は双玉なので、自玉の不詰も読み切らねばならず、より高度な詰将棋力が必要になります。必至問題を解図・創作する人は、その前に詰将棋を解図・創作できねばならないのです。

もう一つは「実戦で高度な必至は必要ない」ということです。自分が優勢なら、自玉にどれだけ余裕があるかに応じて、「難しい必至より易しい詰めろ」「難しい詰めろより易しい寄せ」「難

しい寄せより優勢の拡大」のように、より現実的で楽な勝ち方を選ぶことができます。「詰みより必至」が有効なのは必至が簡単に見つかる場合に限られます。簡単な必至ならば、普段から必至問題で鍛える必要もなく、その場で読むことができます。高度な詰将棋が実戦派から敬遠される以上に、高度な必至問題は実戦派にとって無用の長物なのです。

ただ、詰棋人にとって将棋の実戦に役に立つかどうかは問題になりません。フェアリー詰将棋の愛好家なら尚更です。「フェアリー必至」で面白い作品が作れるかどうか、皆さんも一度考えてみてください。

さて今回の出題は、担当の誤記で不詰となってしまった **WFP154-2** の再出題、第 155 回の再掲載分及び第 156 回の新規出題分という、やや変則的な構成です。**WFP154-2** の解答締切は第 155 回と同じ 11 月 15 日です。12 月ではないのでご注意ください。既に解答された方は、再度解答する必要はありません。ただ、短評の変更・追加等があればお送りください。

第 156 回は出題数が 11 題。複数解やツインもありません。少し難しい作もありますが、腕に覚えのある方は全題正解を狙ってください。

#### 〔WFP154-2 への補足説明〕（再掲）

**154-2** は上田吉一氏の長編趣向作。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。

#### 〔第 155 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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。

#### 〔第 156 回作品展各題への補足説明〕

第 156 回の出題は全 11 題。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、さんじろう氏、さつき氏、上田吉一氏、変寝夢氏の

7名です。中には難しそうな作品もありますが、出題数が少ない今回は全題正解を狙う方にとってはチャンスです。もちろん、お好みの作品だけの解答でも構いません。私たちにとって秋は「詰将棋の秋」。秋の夜長をフェアリーに浸って過ごすのもまた乙なものだと思います。

**156-1** は占魚亭氏の **Lortap** 作品。受先ですが、初手は事実上一つしか選択肢がありません。使用駒にも制限があるので、氏の作品としては解きやすいと思います。

**156-2** は神無太郎氏の「とG」作品。氏は **WFP154-6** で「と騎」(歩が成ると騎の性能になる)を披露してくれましたが、今回は歩が成ると **Grasshopper** の性能になるルールの作品です。合駒を出さないと自玉を詰めることはできないので、まずは合駒請求の形を目指しましょう。

**156-3** は駒井めい氏の点鏡作品。注意して欲しいのが「限定」ルール。「限定」は「駒余り禁」+「手数指定」。攻方持駒は「なし」なので、前者はあまり気になりませんが、後者は違います。1手で詰むからと言って、1手で詰めてはいけないのです。余分な手数を消化する方法は本当にあるのか？ 点鏡との絡みも頭に入れつつ考えてください。

**156-4** 及び **156-5** はさんじろう氏のネコネコ鮮作品。前回の **WFP155-6** 及び **WFP155-7** と同様受先形式。初手の選択がとても重要です。

**156-6** はさつき氏の衝立協力詰。注意すべきは「指し直し上限0回」の設定。無効手は1回も指せません。そんなことは不可能に思えますが、双玉であることを利用して、受方が攻方に合法的に情報を渡す手段が一つあります。それは何でしょう？

**156-7**～**156-9** は上田吉一氏の作品。ルールがすべて異なりますが、どれも上田氏らしい作品です。**156-7** は前回・前々回も登場した「成禁天竺 PWC マキシ」という4つの条件が付いた協力詰。紛れがほとんどないので、むしろ解きやすいはず。 **156-8** は盤上の桂と香の配置が意味ありげですね。ちょっとした破調があるので注意してください。 **156-9** は不滅駒を利用したシンプルな趣向作。この3作の中で一番易しいと予想します。

**156-10** 及び **156-11** は変寝夢氏の作品。今回の主役は **Friend** (響) です。味方駒から利きを得る響。その上手な使い方が学べる2作です。

## 解答要項

**WFP154-2** 解答締切:2023年11月15日(水)  
第155回分解答締切:2023年11月15日(水)  
第156回分解答締切:2023年12月15日(金)

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。

## WFP 作品展: 年末年始の予定

来年1月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下ようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	11月	12月	1月	2月
第156回	再掲	結果		
第157回	出題	再掲	再掲	結果
第158回			出題	再掲
第159回				出題

## ルール説明

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

### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

### 【不滅駒】

取られることのない駒。

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

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1) 成っても不滅性を失わない

2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→初出: 第140回 WFP 作品展 (WFP165号)

### 【駒詰】



玉が指定駒の性能になる。

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/naab6669c82f3](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3))

【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。

【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)

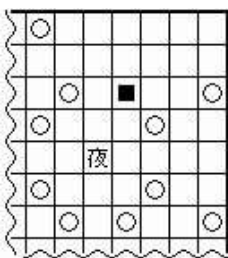
- ・駒を打ったときは動かない
- ・Imitator は元の駒と同時に動く
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にもならない

→参考：WFP75 号「Imitator の紹介」

【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。)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

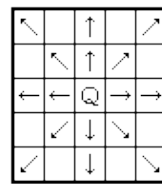
【受先】

受方から指し始める。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を

持つ。



(矢印が Q の走る方向)

【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](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、「自玉スタイルメイト」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「白玉」と呼ぶ。

### 【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※ <sup>1</sup>
×	着手不成立※
(+)	逆王手※ <sup>2</sup>
;駒	指手によって「駒」を入手した

※<sup>1</sup> XYのXYが直前の着手と同じ場合は(同)という表記を使う。

※<sup>2</sup> 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。

※従来、着手不成立は(×)の記号を使用していたが、受方着手と混同しやすいので、今回

より単に×を使うこととした。

### 【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

### 【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

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

### 【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

### 【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

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

### 【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。

### 【Lortap】

味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の

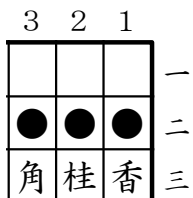
駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。

→参照：WFP172号「Lortapの紹介」

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



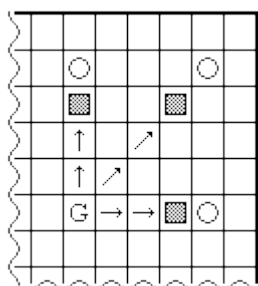
例えば左図で、  
 12 香や 11 香成は不可。  
 22 角や 11 角は不可。  
 11 桂成や 31 桂成は可。

【とG】

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

【Grasshopper】(G)

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



(○がGの利き)

(補足)

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

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【衝立協力詰】

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

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

【Friend】(響)

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の性能を持つ。

(補足)

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





<WFP154-2>誤記訂正再出題

解答締切:2023年11月15日(水)

■ 154-2 上田吉一氏作

協力白玉詰 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

持駒 なし

※銀:銀王

成れない駒:24飛

成れない不滅駒:62飛



<第 155 回>解答締切:2023年11月15日(水)

■ 155-1 占魚亭氏作

点鏡協力白玉 ステイルメイト 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 夜

※■:Imitator、夜:Nightrider

■ 155-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰 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
								糸	三
								桂	四
			皇						五
									六
									七
									八
									九
王									

持駒 なし

■ 155-4 せら氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

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

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

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

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

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

									一
									二
									三
									四
									五
					王				六
									七
									八
									九

持駒 桂

■ 155-8 青木裕一氏作

アンチキルケ白玉詰 80手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

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

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

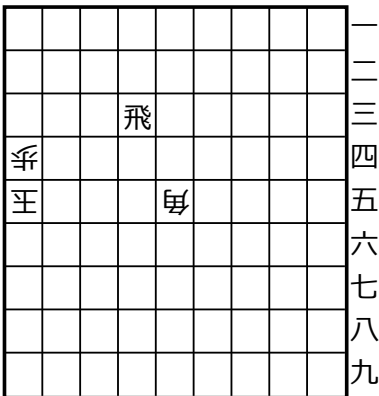
持駒 金銀2桂2

- 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



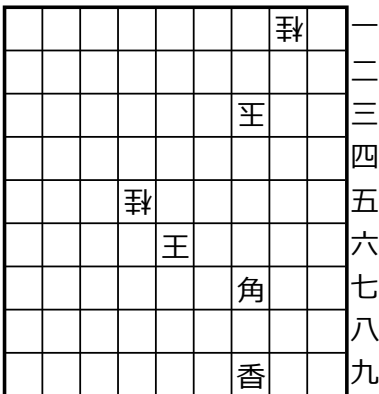
攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

- 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



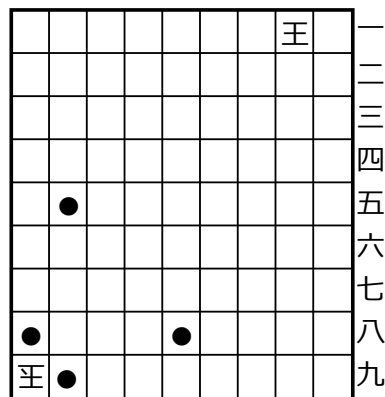
攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

- 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



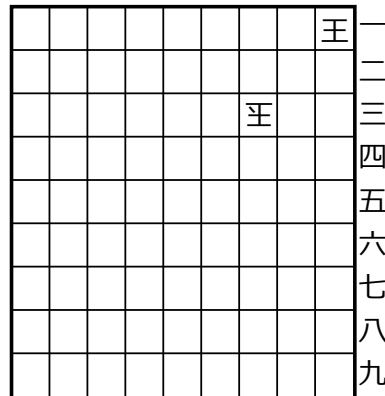
攻方持駒 飛2  
受方持駒 なし

- 156-1 占魚亭氏作  
Lortap協力白玉詰 15手 (受先)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



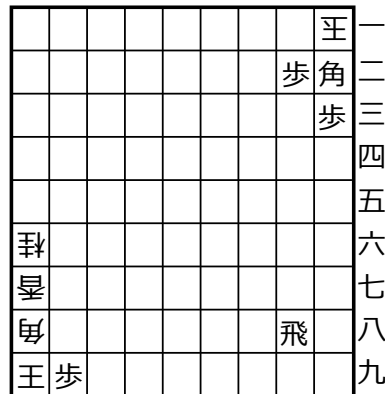
攻方持駒 飛  
受方持駒 角  
※●:着手不可、不透過

- 156-2 神無太郎氏作  
とG協力白玉詰 18手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 歩3

- 156-3 駒井めい氏作  
点鏡限定協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

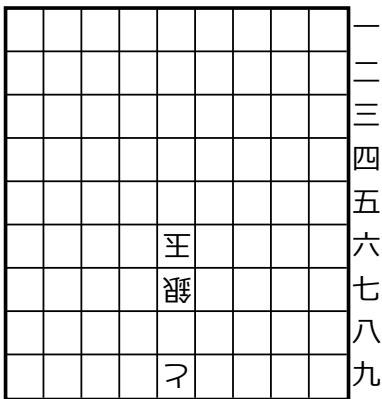


攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

■ 156-4 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

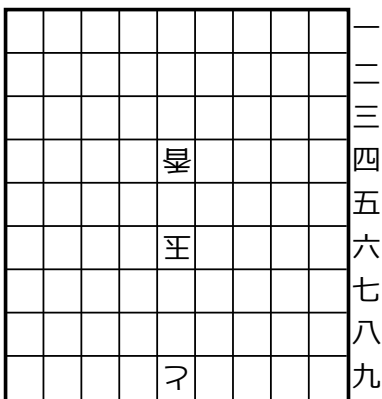


持駒 桂

■ 156-5 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

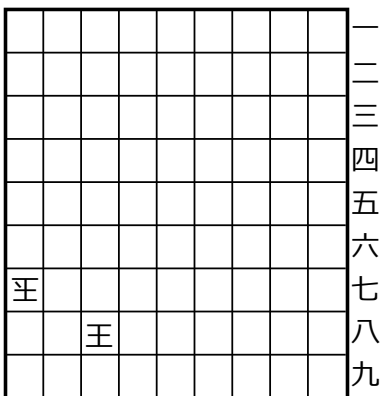


持駒 桂

■ 156-6 さつき氏作

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



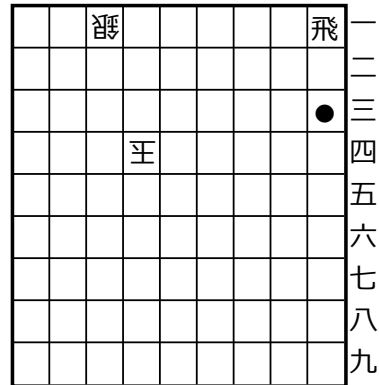
持駒 飛

※指し直し上限:0回

■ 156-7 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

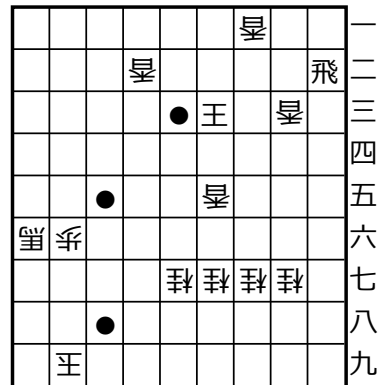
受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 156-8 上田吉一氏作

PWC協力白玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

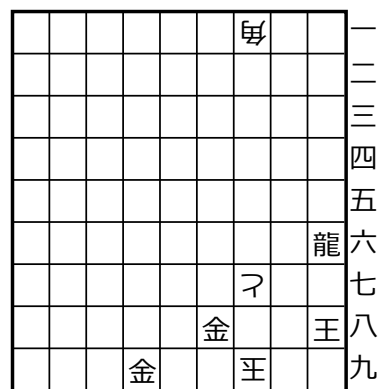
受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 156-9 上田吉一氏作

協力白玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※「金」「と」は不滅駒





第154回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第154回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題は全12題（複数解を求める作品もあるので実質13題）だったのですが、筆者の誤記により154-2が不詰となってしまいました。今月の作品展でこの作品の解答を再募集します。以下の解答成績表は暫定的な結果とし、来月改めて再集計します。現時点での暫定的な成績は以下の通りです。解答者数7名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

【第154回WFP作品展成績】（敬称略）

◎:双方解 ○:正解・余詰解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	11
たくぼん	○	○	○	○	-	○	○	×	○	○	○	○	○	10
荻原和彦	○	○	○	-	-	○	○	◎	-	○	○	-	-	9
一乗谷酔象	○	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	-	-	7
るかなん	○	-	○	×	×	○	○	○	-	○	-	-	-	6
変寝夢	○	○	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	○	4
駒井めい	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	2

154-2の誤記を指摘してくださったのは一乗谷酔象氏。この誤記による不詰で悩んだ解答者の方々には大変申し訳ありませんでした。また、出題作のうち一題(154-8)に早詰がありました(るかなん氏指摘)。作意が面白かっただけに残念です。本結果稿で修正図を紹介しますので、ご確認をお願いします。また154-5は実質正解者なし。波乱の回となってしまいました。

■ 154-1 上田吉一氏作（正解6名）

成禁協力白玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							と	皇	一
皇									二
								王	三
								王	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

【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。

・協力白玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

・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)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形では不滅駒を持駒にできる

【解答】（※成禁のため「生」は省略）

33 龍 12 玉 42 龍 13 玉 53 龍 12 玉  
62 龍 13 玉 73 龍 12 玉 82 龍 13 玉  
93 龍 同角 83 飛 73 飛 同飛 12 玉  
82 飛 同角 72 飛 62 飛 同飛 13 玉  
73 飛 同角 63 飛 53 飛 同飛 12 玉  
62 飛 同角 52 飛 42 飛 同飛 13 玉  
53 飛 同角 43 飛 33 飛 同飛 12 玉  
42 飛 同角 32 飛 22 飛 同飛 13 玉  
33 飛 同角 まで 50 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 飛

【解説】

不滅の88飛で守られている攻方玉。しかし不滅駒を取らせることはできません。邪魔にならない場所に移動させる必要があります。

88 飛を移動させるには 66 角にも移動して貰わないといけません。これを実現するのが冒頭 14 手の龍鋸。龍を角で取らせることにより、角筋を逸らすことに成功。88 飛が自由に動けるようになりました。

しかし自由に動けるようになってでも不滅飛が邪魔な存在であることは変わりません。また、合駒で手に入る駒は飛しかないので、93 に移動した不滅角を、簡単に元の筋に戻すことはできません。

これを一挙に解決するのが、15 手目から始まる 6 手一組の趣向手順。飛を媒介にして飛鋸と角鋸を同時進行させる手順です。

こうすることで不滅角はジグザグの軌道を辿って元の角筋 (33 地点) に辿り着き、不滅飛は不滅角の右側の位置をキープすることにより、不滅角の邪魔になることを回避します。

矩形波を描く飛鋸と、三角波を描く角鋸が同時進行する趣向を中心に、三角波を描く龍鋸の序奏や、長い旅を経て元の筋に戻る角の軌跡も趣向的。特に難しい紛れもなく、自然な流れに沿って手順を進めるだけで豊かな内容を楽しめる作品になっていると思います。

#### 【短評】

#### 占魚亭さん

3 種類の趣向手順を愉しみました。  
素晴らしい軽趣向作。

#### たくぼんさん

飛合の位置限定が出来るのが不思議な感覚です。角の軌跡が美しい。

#### るかなんさん

92 香に働きかけようと 93 地点を埋めようと進めたら不滅飛のピンが勝手に外れてくれました。

#### 荻原和彦さん

不滅角を 33 へ運びたい。本作は飛合を取り飛を捨てる 6 手サイクルを反復する趣向。

#### 一乗谷酔象さん

不滅飛の裏に角を誘導。

### ■ 154-2 上田吉一氏作 ※誤植のため再出題

協力白玉詰 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

☆本局は出題図に誤植があり不詰でした。出題図では「成れない不滅駒:24 飛,62 飛」となっていましたが、「成れない不滅駒:62 飛」「成れない駒:24 飛」が正図です。

作者並びに解答者の皆様には深くお詫び申し上げます。また、不詰指摘をしてくださった一乗谷酔象氏に感謝申し上げます。

本局は正図にて今月の WFP 作品展で再出題しますので、改めて解図・解答をお願い致します。(既に解答を送られている方は再解答の必要はありません。)



■ 154-3 さんじろう氏作 (正解 1) 4 名 2) 4 名)

背面協力白玉詰 6手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				歩	王				五
									六
									七
									八
									九

持駒 角2

【ルール】

・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

・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】

1) 68 角 87 玉 86 角 43 玉 44 角 36 歩 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2) 14 角 15 金 25 角 26 金 34 角 25 飛 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

解 1 : 派手な玉飛ばしです。

ただあまり新奇な感じはしませんね。

解 2 : こっちの詰上がり自体はこのルールで割合よく出てきます。例えば初手から 25 角、26 金、14 角、25 飛等の手順です。

本作ではその手順では 34 に逃路があるので詰みません。

という訳で 14 角から入り 2 手目 15 金の限定背駒 (他の駒でも 26○と上がれますが、25 角が 34 に上がるためには金か銀。銀だと逆王手のため 34 角と上がれない) が 4 手目に移動背駒として上がり、14 角が復活するところが目新しいかと思っています。

2 解にするかどうかはかなり悩みました。

例えば、45 歩を桂にすると解 1 の筋で 1 本化し、45 香にすると解 2 の筋で一本化します。これでツインとする手もあります。ただ解 1 の近接打の手順が軽いので、2 解とするとバランスが良くなるかと考えた次第。

全体を一段下げると解 1 手順で最終手が歩生になりますが、逆に解 2 手順の 2 手目が何でもよくなってしまいます (桂背から桂成など)。

何はともあれ、手数が 6 手だし形も軽いので客寄せの役目は果たせるかと、

【解説】

攻方玉の横にポツンと置かれた 1 枚の歩。本局はこの歩が重要な役割を務める 2 解物です。

解 1) は攻方玉を歩で仕留めるため、玉を角に

変身させ、43まで飛ばします。最後は歩を角に変身させて攻方玉の背後に移動。これは「打歩詰」ではなく「動歩詰」なので、反則ではありません。攻方玉を弱い駒にして詰める性能変化ルールの代表的な手筋です。受方の指す3手がすべて「非標準移動」であり、角の動きというのが面白いですね。

ダイナミックな動きの解1)とは対照的に、解2)はすべての着手が小さな動きです。しかし、手順の面白さはこちらが上かもしれません。角の王手と金の背駒で、角2枚のバッテリーを作るのがまず独特。同種の駒で同方向に駒を並べて開き王手の形を作るのは、性能変化ルールの花形手筋の一つです。有名な例としては対面ルールで飛2枚のバッテリーを組む佐々木浩之氏の作がありますね。本局はその手筋を「背面」に適用し、斜め方向で実現しています。

【参考図】二枚飛車による開き王手

佐々木浩之

対鮮ばか詰5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛2

(詰将棋パラダイス,1986年7月,余詰)

17 飛 16 角 27 飛打 26 角 54 飛 まで 5 手

参考図では開き王手を両王手にして、そのまま詰めています。本局は開き王手の限定移動を退路封鎖に使うのが特徴です。

詰上りもまた独特。退路を塞ぐ5手目34角の限定開き王手に対し、最終手は25飛の合駒で応じます。25には角2枚が利いていますが、攻方は飛を取ることができません。どちらの角で取っても26金が角の性能になるので、自玉を王手に晒す反則になります。つまり性能変化ルール版のピン止めです。

更に詰上りで45歩が玉の44への脱出を防いでいることに注目してください。現局面では44

への利きはありませんが、玉がそこに逃げようとする、「背面」の効果で利きが発生します。これも「影の利き」と呼ばれる性能変化ルールの手筋です。

本局の2解に特段の関連性はありません(強いて言えば「大きな動き」と「小さな動き」が対照的ということになるでしょう)が、背面の様々な手筋が詰め込まれており、1題で2題分楽しめる作品だと言えます。

### 【短評】

変寝夢さん(※1)正解)

- 1)右回りからかと思ったら左からだったのが意外。
- 2)2解目が本命かな？  
しれっと15金から26金がいい

占魚亭さん

対照性はないけれど、どちらも背面らしさを味わえる好手順。

たくぼんさん

最終手36歩の順は背面らしい作品。  
最終手25飛は全くの異筋で珍しい展開でした。

るかなんさん(※2)正解)

単解。14角 15飛 68角 14玉みたいな順も魅力的ではあるのですがあと一歩足らず。

荻原和彦さん

終手△36歩は考えやすい筋。もう一方が難解。単に▲25角△26金▲14角△25飛では抜け穴が残る。34を塞ぐ妙手順に感服。



■ 154-4 占魚亭氏作（正解2名）※実質1名！

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
		飛				王			五
									六
									七
									八
									九

持駒 香

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

・All-in-Shogi

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

(補足)

- 1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 自玉を取らせる手は反則

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】(※相手の駒を動かす手をvで表記)

39 香 71 桂 72v 桂 71 歩 38v 玉 まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2019年8月完成。

桂・歩と同地点に点鏡受けするのが主眼です。易しいと思います。

【解説】

点鏡の効果により飛と玉が性能を交換している初形。玉をどこかに飛ばして詰める筋が想像できます。しかし本局に付加されているフェアリー要素は点鏡だけではありません。All-in-Shogi という、厄介な条件が付いています。

All-in-Shogi で最も留意すべきは詰上り。相手の駒を動かせるルールなので、生半可な王手では、王手駒を動かす手で逃れてしまいます。

では、どうやって王手駒を動かせなくするのでしょうか？

その答えが4手目の「71歩」。歩なら直前にしか利かないので、逃がすことはできません。仮に4手目金銀だと、歩を3筋や5筋に動かして逃れてしまいますし、桂だと最終手が王手になりません。角はこれら二重の意味で論外です。前向きの利きだけを残しつつ、香の利きを消すため4手目71歩が限定となるのです。

しかし、これだけでは玉を詰めるには不十分です。2手目から「71桂 72v桂」とするのが、抜かりのない下準備。せっかく配置した桂をすぐに移動する無駄っぽい手ですが、これにより最終手で玉を桂の性能にすることができます。最終手で玉の利きは盤外。「行き所のない駒(仮)」となっています。玉を弱い駒にするのは性能変化ルールの手筋ですが、動けない駒より弱い駒はありません。

「飛になった玉の大移動」という大技の前に



7筋に駒を並べる小技を入れ、大技をより鮮やかに見せるのはとても効果的な構成です。

余談ですが、「35玉・75飛」の組み合わせを「45玉・65飛」「25玉・85飛」の組み合わせに変えても同様の手順で唯一解となります。しかし「15玉・95飛」の組み合わせだけは、別解を生じます。その別解も All-in-Shogi らしい手順なので、興味のある方は考えてみてください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

しっかり下準備をした後に玉走りが鮮やか。

たくぼんさん

3手目が難手でしたが解けた後で見れば納得の好手順。

☆たくぼん氏は作者以外で唯一人の正解。

いつもながらお見事です。

るかなんさん（※誤解）

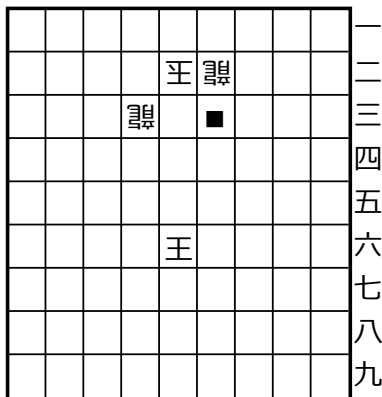
飛香の利きにこだわると 54龍 55玉 56香みたいな形に囚われて泥沼。

☆るかなん氏は「v45玉 65銀 v64銀 65桂 46香 迄」の解答でした。これは最終手に対し「57v香」等で不詰です。All-in-Shogi は相手の駒も動かせるので、詰みの判定は難しいですね。

■ 154-5 占魚亭氏作（正解1名）※実質正解者なし

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 麩3

※ ■ : Imitator

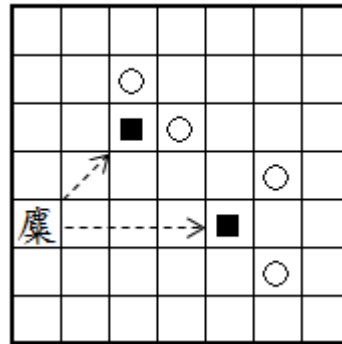
麩 : Moose

【ルール】

・ Moose (麩)

フェアリーチェスの Moose (麩)。

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。



(○が麩の利き。■は敵または味方の駒。)

・ 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**

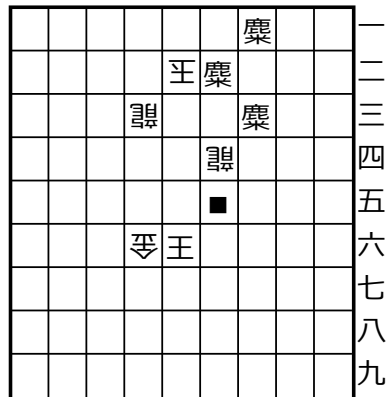
【解答】

33 麩 53 龍上[154] 42 麩 44 龍[145]

31 麩 66 金 まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

## 【作者のコメント】

2023年7月完成。

Imitator+Grasshopper系駒入門。「実験室の悲劇(第20回)」の試作より易しいはず。

## 【解説】

Imitatorは他の駒を模倣します。しかし、何を模倣するのでしょうか？もし移動元と移動先だけを模倣するならば、Grasshopper系の駒を模倣しても面白くありません。Chess Problemの作例も参考にして、詰将棋においてもImitatorは「跳躍」を模倣するルールを採用したのはそのためです。

「跳躍」を模倣する場合、移動元と移動先だけでなく、移動元から跳躍台、跳躍台から移動先のベクトルも一致しないとイケません。これはかなり厳しい条件で、着手はかなり絞り込まれます。

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。

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。本局を解くには、まず麋の利きを把握し、Imitatorで模倣が可能かどうか一手ごとに確認する必要があります。直感は通用しないので、とにかく試行錯誤するしかないのです。

かろうじてヒントになりそうなのは、持駒の麋が3枚であること。攻方着手は麋打しかないわけですが、でも、受方着手には選択肢が多数あり、作者以外の正解者はゼロとなってしまいました。

筆者も本局の手順に感覚的な説明を与えることはできないので、一手ずつ作意を追い、それが成立していることを確かめましょう。

### 初手 33 麋：

33→42→52の王手を43→52→62でImitatorが模倣できる。

### 2手目 53 龍：

跳躍台を外す応手。54に移動したImitatorが53龍の攻方玉への王手を遮断している。

### 3手目 42 麋：

跳躍台の再設置。王手を掛けているのは33麋。しかし持駒が「麋3」でなく「歩麋2」だと余

詰が生じる(64麋同龍[I44]53歩43香23麋54香まで6手)。この麋はDummy(利きのない駒)の代わりだった！

### 4手目 44 龍：

Imitatorを麋の模倣ができない位置に移動。

### 5手目 31 麋：

31→42→52の王手を45→56→66でImitatorが模倣できる。

### 6手目 66 金：

Imitatorの移動先を埋める逆王手。現時点では4筋に受方の利きがないが、4筋に攻方玉が逃げるとImitatorが動いて44龍の利きに白玉を晒すことになる。結局、受けがなくこれで詰み。

以上、作意を追うだけで精一杯。実質正解者なしも仕方ありませんね。使用駒がMooseではなくGrasshopperなら、正解者が出た可能性がある…とはとても言えません。作者の予想を上回る難解作だったと思います。

## 【短評】

### 変寝夢さん(※無解)

最後の金打が渋い。

### たくぼんさん(※無解)

利きが全く頭に入ってこない(泣)。

### るかなんさん(※誤解)

Imitatorなら適当な駒を偶の代わりに置く筋は当然と言えば当然ですが、攻方がそれを利用できるのは新機軸でしょうか。

☆るかなん氏は「33麋43龍[I44]54麋64龍[I45]55麋47龍[I49]迄」の解答。これは3手目が王手ではありません。途中からMoose(麋)とSparrow(燕)が混ざったのでしょうか？

### 荻原和彦さん(※無解)

▲33麋△62香から入る順を相当調べたが、Imitatorのせいで香の射程距離が伸びず苦心惨憺。

方針変更して「▲64麋△53玉(I44)▲22麋△54金▲66麋△47龍(I49)」を発見するも、終手が王手放置の反則。参ったよ。

■ 154-6 神無太郎氏作（正解5名）  
と騎打歩協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王		一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩3

【ルール】

・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。

	○		○						
○								○	
			騎						
○								○	
	○		○						

(○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）。

【解答】

32歩 21玉 22歩 12玉 31歩成 13玉  
21歩成 22玉 43と 12玉 33と 11玉  
12歩 まで 13手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
									歩	二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

【解説】

歩が成ると金ではなく Knight（騎）の性能になる「と騎」ルール。

金の利きは5つ。騎の利きは8つ。通常なら金より騎の方が強力ですが、本局は違います。歩が成ると金の性能になる通常ルールだと11手で詰みますが、騎になってしまうため13手掛かります。接近戦に弱い騎の欠点を炙り出した作品なのです。

理屈はともかく、手順は実に素直。2枚の歩を「並べて」「成って」「跳ねて」という具合に、常に対で使えば、自然に包囲網が完成します。最後に残った歩を玉頭に打てばそれで一丁上り。詰上りを先に考えれば容易に解ける作ですが、そんなことをしなくても、自然に指して解けたという方も多いのではないのでしょうか。

【短評】

占魚亭さん

易しい手順。

詰み形の予想を立てやすかったです。

たくぼんさん

最終形からの逆算解法を久しぶりに使いました。

るかなんさん

奇を衒わずに素直に王手を狙えばいい感じの鳥籠ができあがる。

荻原和彦さん

「▲32歩～▲31歩成～▲43と」および「▲22歩～▲21歩成～▲33と」の両系列を交互に指し進める端正な手順。

一乗谷酔象さん

33と騎を置けば狭い玉。



■ 154-7 駒井めい氏作 (正解 7名)

非王手可最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 銀  
受方持駒 歩

【ルール】

・非王手可

攻方に王手の義務がない (王手をしても良い)

・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、長手数之余詰は不問。

【解答】

36 銀 47 歩 同飛 46 馬 35 歩 同馬  
43 飛成 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩

【作者のコメント】

受方はスタイルメイトに誘致するために駒をただ捨てします(2手目 47 歩~4手目 46 馬)。

【解説】

詰将棋は「詰」を目指すものであり、「勝」を目指すものでないことを再認識させる作品。

初手 36 銀は玉の上部脱出を防いで当然ですが、これに対し受方は 47 歩・46 馬の連続捨駒で応じます。持駒の歩に加え、盤上の馬まで攻方に差し出すという大盤振る舞いです。

協力系のルールならこうした大盤振る舞いも当然ですが、本局は普通の詰将棋とほぼ同じルールで作られています。違うのが「非王手可」の条件が付加されていること。攻方の手の選択肢が広がっているだけで、受方が「詰」を可能な限り妨げるといふ大枠は変わっていません。しかも、この連続捨駒は「最善詰」特有の「手数稼ぎ」が目的ではありません。ではこのタダ捨ての目的は何でしょうか？

それは 5 手目に自然な「同飛」を指すと分かります。5 手目同飛とした局面では、次に受方が指せる合法手はありません。しかし、王手は掛かっていないので「詰」ではありません。チェスで「スタイルメイト」と呼ばれる局面です。実戦なら「勝」ですが、詰将棋はあくまで「詰」を達成目標とするものなので、5 手目同飛は「失敗」となります。47 歩・46 馬のヤケクソにも見える連続捨駒は自分自身の可能な着手を減らし、「スタイルメイト」に持ち込むのが目的だったのです。

攻方は 5 手目から変化します。馬を取らず 35 歩を馬に取らせて飛筋を通し、43 飛成を実現。今度は本当に「詰」が達成できました。馬を「取れ」という受方に「嫌だ」と答える攻方という奇妙なやりとりは、これぞフェアリーという手順であり、これを「非王手可」という単純な条件と、簡素な配置で成立させた本局には非常に高い価値があると思います。

なお、本局で最善指定がないと 2 手目 28 飛が成立します。13 馬で 23 飛成を防いでも、25 飛 48 歩成 23 と以下詰み。「最善」指定がなくともこの構想を成立させるのは可能かもしれませんが、実現には工夫が必要になるでしょう。

逆に「最善」をもっと積極的に活用すれば、かなり風変わりな作品を作れる可能性もあります。WFP109-6、WFP109-7 で青木裕一氏が「最善詰」のフェアリールールとしての使い方を見せてくれたのは記憶に新しいところです。

念のために付け加えると、将棋でのスタイルメイトの扱いは、スタイルメイトになった手番側の負けです。

2003年に発行された「将棋ガイドブック 日本将棋連盟公式」(日本将棋連盟開発課(編)、ISBN4-8197-0080-4)では終局の条件として「玉を詰ます」「投了」「入玉」「千日手」「反則負け」の5つが定義されています。スタイルメイトという言葉自体は使われていませんが、ここに書いてあるルールに従えば、スタイルメイトは「反則負け」を避けることができないため、その前に投了するか、実際に反則を指して負けることとなります。

攻方王手義務のある詰将棋では「スタイルメイト」は専ら「自玉スタイルメイト」の形で用いられてきました。しかし非王手系のルールで創作するなら、スタイルメイトには様々な使い方が考えられます。筆者自身もWFP32-3で「スタイルメイトを避けるための不成」を主題とした作品を発表したことがあります。スタイルメイト絡みの手筋や構想はまだ数多く眠っていると思います。

【短評】

変寝夢さん

普通詰将棋のルールに『スタイルメイトは不詰』という一文が加わったら、という想像をしてしまった。ジャパニーズプロブレムを目指したのかな。

占魚亭さん

必至問題のような感覚。

たくぼんさん

スタイルメイトの絡みがよくわかっていないんです。

るかなんさん

スタイルメイトという逃げ道があったか。

荻原和彦さん

2手目△45歩は▲同飛、△46歩は馬筋が止まり▲28飛で受からず。

4手目△46馬に▲同飛はスタイルメイト(STM)で不詰という主張。

象棋でのSTMは広義の詰み(困死)。

将棋でのSTMは未定義だが、勝敗判定はど

うあれ「少なくとも詰みじゃない」という解釈に異議なし。

一乗谷酔象さん

5手目35同飛はスタイルメイトになるが、それは詰みを達成できず失敗になるのかな。

■ 154-8 さつき氏作 (正解4名) ※早詰

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金香

【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
(-)	無反応
(XY)	XY の位置の攻方駒が取られた※ <sup>1</sup>
×	着手不成立
(+)	逆王手※ <sup>2</sup>
;駒	指手によって「駒」を入手した

※<sup>1</sup> XY の XY が直前の着手と同じ場合は (同) という表記を使う。

※<sup>2</sup> 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。

※**従来、着手不成立は (×) の記号を使用していたが、受方着手と混同しやすいので、今回より単に×を使うこととした。**

#### ・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。

#### 【解答】

14 香 (一) 22 金 (同) 13 香成;金 (一)  
22 金 まで 7 手

#### (詰上り)

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

持駒 なし

#### [審判視点の手順]

14 香 13 金 22 金 同玉 13 香成 11 玉|21 玉  
22 金 まで 7 手

#### (早詰)

14 香 (一) 22 金×13 香成 (一) 22 金  
まで 5 手

#### 【作者のコメント】

WFP 作品展ではおそらく初めての合駒の種類まで考える必要がある衝立作品ですが、易しいはずです。

#### 【解説】

金を金に変換する画期的な持駒変換。攻方の金1枚を受方の金1枚と交換しているの、結果だけ見るとこれは「無変換」であり、協力詰では省略されるはずの手順です。しかし、衝立協力詰ではこれは単なる迂回にはなりません。金と金の「等価変換」を経ることで、「王手に対し玉が動かなかった」という情報が得られるからです。

攻方が実現したいのは13香成です。しかし、2手目が21玉だった場合、3手目13香成は王手にならないので失敗です。3手目22金なら受方がそれを「同」(=同玉)と取ることで、2手目が合駒であることが確定さし、5手目13香成が可能になります。攻方が捨てた金の分を受方

が合駒として提供するので駒の損得はなし。2手分の手数は損しましたが、それによって13香成が実現したことが大きく、最終手22金で詰みとなります。6手目は21玉か11玉か確定しませんが、これは衝立の向こう側の着手なので、非限定とはなりません。

一見無駄に見える手順を挟むことで情報を得ると手順は「透明駒」を使った作品にもあります。筆者が連想したのは以下の作品です。

〔参考図〕 手数と情報の交換

上谷直希氏作  
協力詰 5手

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

持駒 なし

※透明駒：攻方2枚、受方2枚  
(Web Fairy Paradise, 2019年11月,  
Fairy TopIX 2019短編部門 1位)

31 銀生 41 玉 22 銀生 32 玉 31 銀成  
まで 5手

可視駒の配置は初形に戻りますが、冒頭4手で透明駒の12飛(龍)及び、11飛(龍)または21飛の存在が明らかになります。実現方法は異なりますが、手数と情報を交換するという点は本局と共通しています。

本局はこのように攻方の持駒を受方の同じ駒と交換する「等価変換」を含んだ画期的な作品だったわけですが、残念ながら「14香(一)22金×13香成(一)22金まで5手」の早詰が成立していました(るかなん氏指摘)。4手目「同」の代わりに、3手目を指し直しにすることで、受方が攻方に「22に玉が居る」という情報を伝えることができるのです。

作者からは次の修正図が寄せられています。

〔修正図〕

衝立協力詰 7手

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

持駒 金香

14 香(一) 22 金(同) 13 香成;銀(一)  
22 銀 まで 7手

修正図では合駒が銀になっているので、「等価変換」にはなりません。衝立協力詰で合駒問題を実現するという目標は達成しています。図が簡素な点も良いですね。

ここでちょっと別の話題です。

**WFP152-6** (さつき氏作、衝立詰 225手) の解説で、従来の衝立詰の最長手数記録として、加藤徹氏作の衝立詰 47手(カピタン7号, 1977年1月)を紹介しましたが、さつき氏ご自身がこれを上回る作品を既に発表されているそうです。ここにその2作を紹介します。

〔参考図1〕

さつき氏作「ドラゴン大スピン」

衝立詰 91手

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

持駒 香

※指し直し上限5回,無駄合概念あり  
(原図は「王様のかくれんぼ」,  
2020年3月29日,修正図)

〔参考図2〕

さつき氏作  
衝立詰 155手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇							金	遊	一
									二
				手	糸		と	糸	三
			フ	香	フ	桂			四
角			フ	歩	金		糸	王	五
			皇	糸	皇	銀	歩	フ	六
玉			歩			糸		龍	七
		糸				桂	フ	歩	八
			皇			銀		桂	九

持駒 桂歩

※指し直し上限6回、無駄合概念あり  
(将棋クエスト自己紹介欄,2021年8月)

この2図はネットやアプリ上での発表のため、初見の方も多いのではないでしょうか？  
筆者も作者からの連絡で初めて知りました。

解答及び作者ご自身の解説は本稿末尾に掲載しますので、初見の方は解答を見る前に、ぜひ解図を試みてください。

「王様のかくれんぼ」は <https://tsuitate.info/> で閲覧できますので、上記以外の作品の鑑賞もお勧めします。

【短評】

たくぼんさん（※誤解）

ルールがイマイチ把握できていないかと思うのですが、3手目同香成の時に攻方に駒が渡るのは受方が協力しているという事になるのかなと。

☆たくぼん氏は「14香 13合 同香成 21玉 21金× 22金 迄 5手」の解答だったのですが、攻方は受方のすべての手に対応できないといけないので、3手目 13香成は指せません。  
(2手目が 21玉だと王手にならない)

駒井めいさん（※作意解）

「14香 (-) 22金 (22) 13香成;金 (-) 22金 迄 7手」が作意だろうか？  
これが完全作で成立するなら、金を捨てて金を取り戻す不思議な協力手順で面白い。

るかなんさん（※早詰解）

逆に7手を指せる手順に見当が付かず。  
実は「限定」付けるだけで完全作になったりしませんか？

荻原和彦さん（※双方解）

非協力的に映る4手目(同)が実は玉位置を明かす最大級のアシストだった、という逆説的な……いや、待て。

▲22金を取らずとも(×)で玉位置は22に決まり金は手持ちのまま。指し直して香成～金打なら5手で詰んでしまうのではないか。

修正図は受方23金追加と予想。かなり趣は変わるが作意手順は成立しそう。(この場合、受方は2手目移動合でこっそり全面協力)。

☆完全な「等価変換」にはなりません、23金追加も有力な修正案ですね。衝立の向こう側なので、打合か移動合か最後まで分からないのが却って面白いかもしれません。

一乗谷酔象さん（※早詰解）

最終手のルールが未だよくわかっていないかも。早詰は5手目22金までか。

☆一乗谷酔象氏は早詰解での正解。作意解を「14香 (-) 22金(×)13香成 (-) 32金 (-) 22金 まで7手」と推定されていましたが、4手目が11玉だった場合、5手目32金が王手になりません。早詰がある場合に、作意解を推定するのは本当に難しいですね。



■ 154-9 青木裕一氏作 (正解3名)

最悪詰 17手

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

持駒 なし

【ルール】

・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。

【解答】

61 馬 同金 92 龍 82 桂 同龍 62 角 同龍 同銀 41 角 51 玉 52 角成 同飛 41 香成 同金 42 歩成 同角 43 桂 まで 17手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

無敵囲い風玉座の単騎詰です。

【解説】

最悪詰では珍しい受方陣内の構図。将棋の駒は基本的に前に利くようにできているので、下段玉に攻方駒を押し売りすることで大抵は不詰になります。双玉の構図なら詰型のバリエーションも増えますが、単玉で玉が一段目で詰む最悪詰は非常に作りにくいのです。

例外の一つが「吊るし桂」の詰上り。桂は玉で直接取れないので、事前に周囲を埋めれば、桂単騎で詰めることができます。

この筋の代表作としては森茂氏の名作があります。

【参考】吊るし桂の単騎詰

森茂

最悪詰 31手

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

持駒 銀4

(詰将棋パラダイス,2000年8月)

12 桂成 同飛生 22 香成 同龍 21 金 同玉 32 銀 同龍 22 銀 同龍 32 銀 11 玉 21 銀成 同龍 22 銀 同玉 23 歩 11 玉 22 歩成 同玉 33 歩成 11 玉 22 と 同飛 12 歩 同飛 44 馬 22 桂 同馬 同角生 23 桂 まで 31手

本局も一段目の玉を吊るし桂で詰ます作品ですが、場所が中央にあるので、玉の左右両側で攻防が繰り広げられます。

前半は主に左辺の攻防。桂と角の連続合が最初の見所です。これは後半の手順に必要な駒を攻方に強制的に渡すのが目的で、場所と順番はもちろん限定です。最初の合駒を72に打つと、61 龍が生じますし、角桂の順番を逆にすると7手目に41角とされて不詰です。

後半は右辺の攻防。41角で4筋に並んだ攻方駒を順番に捌いていくと、自然に囲いが出来上がり、吊るし桂の詰上りで収束します。玉の守

りを固める金銀3枚と飛角がことごとく邪魔になっているのがユーモラスですね。

本局は連続合が盛り込まれた最悪詰ですが、変化・紛れが少なく解きやすい作品だったと思います。

【短評】

占魚亭さん

吊るし桂の詰上り。角の回収がポイント。

たくぼんさん

森氏の名作の巢籠もりをすぐに思い浮かびましたので楽しく解けました。

一乗谷酔象さん

歩以外全部動くため巢籠もりの最終形が浮かびにくい。

■ 154-10 一乗谷酔象氏作 (正解5名)

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

【ルール】

・駒全マネ取禁

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

(補足)

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

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

前の駒種で判定する。

・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。

【解答】

32 騎 23 騎 44 騎 15 騎 34 騎 36 騎  
87 騎 57 騎 65 騎 78 騎 86 騎 99 騎  
78 騎 まで 13 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

受方1枚対攻方3枚のナイト王の攻防。  
11の隅にある騎を対角の99に誘導して2枚の騎で詰め上げる。攻めの主役44騎が5回動くが、22騎と66騎の移動は各1回のみ。  
ナイト攻防の偶奇性には注意を要すが、攻方3枚の本作は自由度がある。

【解説】

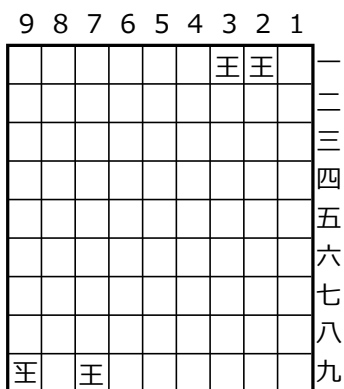
一乗谷酔象氏としては比較的珍しいフェアリー駒作品。「玉で玉に王手を掛けることができる」という“駒全マネ取禁”の特徴を活かし、



複数の攻方玉で受方玉を詰める作品です。駒全マネ取禁では、玉での王手を玉で取り返すことはできません。その代わりに、相手玉の利きに逃げてでも取られることはありません。従って玉で玉を追いかける「玉による玉追い」が成立します。多玉の状況下で「玉による玉追い」を終了するには、攻方玉3枚で受方玉を囲うようにします。以下の原理図をご覧ください。

〔参考図〕 玉による玉追いの原理図

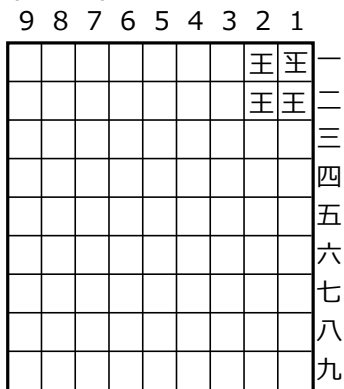
駒全マネ取禁多玉協力詰 17手



持駒 なし

89 王 88 玉 78 王 77 玉 67 王 66 玉  
56 王 55 玉 45 王 44 玉 34 王 33 玉  
23 王 22 玉 12 王上 11 玉 22 王左  
まで 17手

(詰上り)

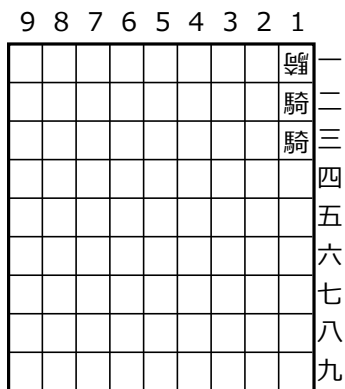


持駒 なし

上の原理図では玉が本来の利きなので、玉を玉で詰めるには3枚で囲う必要がありました。では玉の利きが Knight (騎) である騎王ならどうでしょう？ 出題時に紹介した例題をもう一度ご覧ください。

〔例題〕 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁多玉協力詰 5手

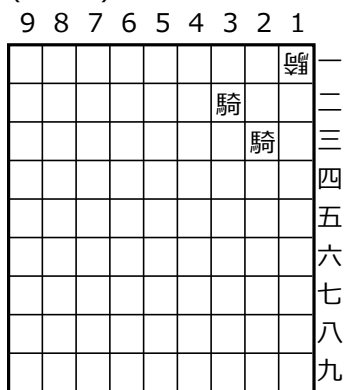


持駒 なし

※騎: Knight王

32 騎 23 騎 31 騎 11 騎 23 騎 まで 5手

(詰上り)



持駒 なし

騎は玉と同様、利きが8つありますが、場所によっては盤内の利きの数は2つまで減少します(玉の最小値は3)。従って騎王を詰めるために必要な騎王の数も2枚となります。

本局は攻方騎王が2枚ではなく、3枚あるので、攻方の選択肢は増えています。また、守備駒の飛の利きに攻方騎王が入らないよう注意しなければなりません。腰を入れた読みを要する経路探索問題であることが予想できますね。

重要なのは詰型の想定です。例題がそうだったように、騎王を詰め易い場所は盤隅です。三段目には飛の利きがあるので、11や91では詰まず、19か99で詰ますことが考えられます。13手で受方騎王は6回動けるので、どちらの可能性もあります。

ここまで絞り込めば、後は地道な探索です。4手目15騎の遠回りや、7手目87騎の「委託王手」が指しにくいと思いますが、先入観を捨てて丹念に読めば作意に辿り着くはず。11から近い19ではなく、遠く見える99で詰む手

順を発見した時は快哉を叫びたくなるのではないのでしょうか。

【短評】

占魚亭さん

騎王の corner-to-corner。87 騎が上手い一手。

たくぼんさん

第一感右下に追うと思いましたが裏をかかれましたね。

るかなんさん

詰形はすんなりイメージできても、王手を切らさない手順を見つけるのに苦戦しました。

荻原和彦さん

まず落ち着いて下調べ。受方飛の利きを避けた詰上りは 19 または 99 での両王手。66 騎配置だから 99 が本線だろう。受方騎の corner-to-corner。飛 1 枚で手順が限定されコンパクトな仕上がり。ただ、攻方騎 3 枚ってのが玉にキズかも。

■ 154-11 一乗谷酔象氏作 (正解 4 名)

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
								角	三
		王							四
				飛					五
									六
						王			七
				角			騎		八
									九

持駒 なし  
※騎:Knight王

【解答】

- 16 騎 45 騎 37 騎 53 騎 61 騎
- 45 騎 42 騎 33 騎 21 騎 25 騎
- 33 騎 17 騎 29 騎 25 騎 48 騎
- 46 騎 27 騎 25 騎 15 騎 44 騎
- 23 騎 63 騎 42 騎 82 騎 61 騎
- 63 騎 82 騎 42 騎 61 騎 21 騎
- 42 騎 まで 31 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

騎王を攻方 2 枚の騎で詰め上げるが、攻防の騎配置の偶奇性から受方騎が隅では詰まず隅の一路隣の 21 地点で詰む形を目指す。受方の利きを避けながら攻方 2 枚騎を効率よく配置するため委託王手で手を繋いでいく。

偶奇性

各マスチェス盤のように黒白の市松模様で表し、仮に「筋+段」が奇数のマスを白マス、「筋+段」が偶数のマスを黒マスとする。

本問初形の受方 37 騎(黒)に対し、初手 16 騎(白)としたとき、攻方白黒(○●)vs 受方黒(●)となる。王手を掛けた局面での双方の騎は、n を正の整数とすると

$$1,5,\dots,(4n-3)手 : \text{○●/●、}$$

$$3,7,\dots,(4n-1)手 : \text{●●/○。}$$

隅の黒マスにある騎(たとえば受方 19 騎)を詰ますには白マス 2 カ所の騎(攻方 27 騎+38 騎)が必要だが、黒マスの受方騎に対し攻方騎を 2 枚とも白マスに移動させることはできないため詰型が得られない。

隅の隣の白マスにある騎(たとえば受方 29 騎)を詰ますには黒マス 3 カ所(17,37,48)を埋めなければならない。本問では、攻方騎 2 枚に加え边上にある受方の駒を利用する。受方 21 騎の利きのうち 13 は受方角があるので残り 33 と 42 を攻方騎で埋めた形が最終形となる。

ナイト王の偶奇性に着目した作品では、雲海氏の傑作がある。

【参考】雲海氏作

ナイト王成禁協力詰 87手

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

持駒 歩10

(2011年1月16日、Onsite Fairy Mate、  
<http://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution33.html#167>)

【解説】

本局での攻方騎王の枚数は2枚。盤隅で詰めることができれば良いのですが、あいにく手数は31手。従ってそれは不可能です。

この「従って」の意味は作者自身の解説で述べられている通り、偶奇性から判明します。手数が31手ということは、受方騎王の着手は15回。騎という駒は、盤の各マス在市松模様塗り分けられたとき、1手毎に色を変えたマスに着地します。そのため動く回数が奇数手なら初期位置とは違う色のマスに、動く回数が偶数手なら初期位置と同じ色のマスに辿り着くこととなります。受方騎王の初期位置は37ですから、それと同色の盤隅のマスで詰むことはないのです。もちろん作品に早詰があったり、盤上の飛角歩を取れたりすれば話は別ですが、それを期待して解図する人はいないでしょう。

37と異なる色のマス(筋と段の数字を足と奇数になるマス)で、騎王が2ヶ所しか動けないという条件を満たす場所を探すと……ありました！ 21地点なら騎王が動ける位置は33・42の2ヶ所しかありません。13角が騎王の可動域を制限しているのです。

余談ですが、13角がない場合、手数がいくらあっても本局は詰みません。つまり、この初形から盤隅で詰めることはそもそも不可能だったのです。偶奇性の利用はあくまで詰上り位置を

早く特定するための「近道」です。

さて、詰上り位置が分かれば、後は地道な探索です。37から21まで騎王は3手で跳べますが、受方の守備駒を避けつつ82騎王の参戦を待つ必要があるため、事は簡単には進みません。

まずは受方騎王が53まで出向き、左辺の攻方騎王を右辺に連れてくるのが最初の作業。これは比較的容易だと思いますが、問題は2枚の攻方騎王を連携させる方法です。15手目48騎の「委託王手」から19手目15騎により受方騎王を盾にすることで54飛の直射を避けるのが好手順。ここを乗り越えても、残り手数が少ない状態で、受方と攻方の騎王を遠く82まで運ぶのは心理的に指しづらかったと思います。この後、騎王を右辺に戻して一気に収束。「急がば回れ」を地で行くかのような見事な手順です。

前局と本局は「駒全マネ取禁」を利用した「玉による玉追い」です。利きに対称性がない駒や、性能変化ルールを使った「玉による玉追い」はこれまでもありましたが、駒全マネ取禁ルールでは双方が王手無視を行っているような不思議な味わいがあります。

【短評】

占魚亭さん

大駒のラインを避けつつ受方騎王を端か隅に追い込む方針で行けばいいことが分かっているにもかかわらず。

82地点に行かせてから一気に追い込む収束が見事でした。

たくぼんさん

詰上り位置が多分ここしかない決め打ちでしたが、動かす駒で王手を掛けない手が見え難くかなり苦しみました。

るかなんさん (※無解)

失敗

- 16騎 49騎 28騎 37騎 16騎 18騎
- 37騎 26騎 18騎 34騎 26騎 42騎
- 61騎 34騎 42騎 46騎 38騎 25騎
- 17騎 44騎 23騎 25騎 15騎 46騎
- 27騎 38騎 48騎 19騎 38騎 27騎

2枚飛車の断崖を飛び越えてこれで行けるかと思いきや、手の偶奇が噛み合わず。

荻原和彦さん

31手なら受方駒は奇数回動くから、隅で詰ます順はあり得ない。目指すべきは「21の受方駒に対する両王手」の詰上りだ。攻方駒の河渡り(4・5段目)は受方駒を盾に27～15～23のルート。ここまで推理できてなお最速手順探索には根気も時間も要した。

■ 154-12 変寝夢氏作 (正解3名)

協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
	卍	歩								二
				我						三
										四
			香	歩	と					五
			歩	糸						六
				罌						七
				罌						八
										九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※玉:中立王

【ルール】

- ・中立駒 (「罌」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く。

【解答】

71n玉 72n玉 63n玉 65桂 54n玉 45n玉  
54n玉 55n玉 65n玉 76n玉 68桂 67n玉  
56n玉 68角成 57歩 同n玉 まで 16手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
				歩						六
					卍					七
				罌	罌					八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

6 8桂からの逆算。  
中立玉ならではの手が入るよう意識した。

【解説】

単玉の協力自玉詰。これは中立玉を使っているからこそできる問題設定です。中立玉を使う場合、攻方の着手後に中立玉を受方玉とみなして詰めば協力詰、受方の着手後に中立玉を攻方玉とみなして詰めば協力自玉詰となります。

本局では玉が中立駒なので All-in-Shogi のように玉を動かす王手が可能です。作意 (特に前半) はそれを利用して、中立玉を次々と攻方駒の利きに突っ込ませる構成になっています。これに慣れてしまうと、普通の王手である 11 手目 68桂と、15 手目 57歩が指しにくく、収束で苦労した解答者も多かったのではないのでしょうか。68桂をすぐに同角成と取るのではなく、56n玉で桂の利きに玉を入れてから取るのが味わい深いですね。

最終的な狙いは龍と馬による近接両王手の詰上り。通常ルールでは見られない形の両王手です。中立駒は手番側の駒を取れないので、攻方 66歩は取れません。途中で使った駒が二重に働くのは、どんなルールでも良い物ですね。

作者は WFP80-8 で中立玉を二枚龍の近接両王手、WFP137-9 で龍と「と金」の近接両王手

で詰める作品を発表しています。どれも通常ルールでは見られない詰りですので、未見の方は、ぜひ本局と併せてご鑑賞ください。

【短評】

占魚亭さん

両王手で詰ますためのルート取りが考え所。

たくぼんさん

なんだか面白い邪魔駒消去ですね。

【総評等】

変寝夢さん

最近では2問解けたら上等な感じ。  
集中力が続きません。

たくぼんさん

ルールの理解に苦しむようになってしまいました。

るかなんさん

今回は超の付くほどの難問は無かった印象。  
正答率は高めではないでしょうか。

☆今回は前回より解答者が減少しました。筆者の誤記による不詰で、解答者の皆さんに余計な負担を掛けてしまったのも一因かもしれませんが、自分なりに気を付けてはいるのですが、誤りをゼロにすることはなかなかできません。どうか作者の皆さんには掲載された自作の図面チェックをお願いします。もし誤記を発見したら早めにご連絡いただければ助かります。

以上



さつき氏作、長編衝立詰の解答

〔参考図1〕

さつき氏作「ドラゴン大スピ」

衝立詰 91手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

㊦								銀	一
歩	糸								二
銀	糸			糸					三
糸				馬				金	四
角	王	糸	皇					銀	五
			糸						六
龍		早				桂	歩		七
						金	金		八
と	と	金	銀	銀					九

持駒 香

※指し直し上限5回、無駄合概念あり  
(修正図、原図は王様のかくれんぼ、  
2020年3月29日、余詰)

【解答】

- 86 龍 (-) 84 龍 (-) 73 龍 (-)
- 62 龍 (-) 43 香×32 龍 (-) 33 龍 (-)
- 35 龍 (-) 55 龍 (-) 57 龍 (-)
- 77 龍;香 (-) 86 龍 (-) 84 龍 (-)
- 73 龍 (-) 62 龍 (-) 43 香×32 龍 (-)
- 33 龍 (-) 35 龍 (-) 55 龍 (-)
- 78 と (同) 58 龍 (-) 78 龍;銀 (-)
- 85 銀 (同) 87 龍 (-) 84 龍 (-)
- 73 龍 (-) 62 龍 (-) 43 香×32 龍 (-)
- 33 龍 (-) 35 龍 (-) 55 龍 (-)
- 57 龍 (-) 77 龍;香 (-) 86 龍 (-)
- 84 龍 (-) 73 龍 (-) 62 龍 (-)
- 43 香×32 龍 (-) 46 香 (-) 33 龍 (-)
- 55 香 (-) 53 龍 (-) 74 香 (-)
- 71 香成 (同) 62 角成 (-) 51 龍 (92)
- 84 桂 まで 91 手

〔審判視点の手順〕

- 86 龍 74 玉 84 龍 63 玉 73 龍 52 玉
- 62 龍 43 玉 32 龍 44 玉 33 龍 45 玉
- 35 龍 56 玉 55 龍 67 玉 57 龍 76 玉
- 77 龍 85 玉 86 龍 74 玉 84 龍 63 玉
- 73 龍 52 玉 62 龍 43 玉 32 龍 44 玉
- 33 龍 45 玉 35 龍 56 玉 55 龍 67 玉
- 78 と 同銀成|同銀生 58 龍 76 玉 78 龍 77 香
- 85 銀 同玉 87 龍 74 玉 84 龍 63 玉

73 龍 52 玉 62 龍 43 玉 32 龍 44 玉  
 33 龍 45 玉 35 龍 56 玉 55 龍 67 玉  
 57 龍 76 玉 77 龍 85 玉 86 龍 74 玉  
 84 龍 63 玉 73 龍 52 玉 62 龍 43 玉  
 32 龍 44 玉 46 香 45 角 33 龍 54 玉  
 55 香 63 玉 53 龍 72 玉 74 香 81 玉  
 71 香成 同玉 62 角成 81 玉 51 龍 92 玉  
 84 桂 まで 91 手

【作者のコメント及び解説】

手順の補足:

90 手目に合駒するのは最大 1 回の無効手により取り切ることができるので無駄合とみなす。  
 82 手目 74 玉の場合は 83 手目が無効手となり龍追いで 91 手の変化同手数駒余の詰みがある。

衝立要素:

42 手目は 85 玉の可能性もあり、合駒をすぐに取れずにもう一周してから取る。43 香 x が指し直し上限の調整をして余詰を防いでいる。

変化や紛れの簡易な解説:

変化:

43 手目が無効手となった場合は以下 87 龍+ (-) 84 龍 x 86 龍+; 香 (-) 84 龍+ (-) 73 龍+ (-) 62 龍+ (-) 44 香+ (同) 46 香+ (-) 55 銀+ (-) 32 龍+ (-) 62 龍+ (-) 32 銀++まで。

46 手目に桂合された場合は 35 龍+ (-) のときに 68 桂+ (同) 55 龍+ (-) 68 金+; 銀 (-) 77 金+; 香 (-) 86 龍+ (-) 54 龍 (-) 63 角++まで。このとき 68 金+; 銀に(同)なら 58 龍から。

紛れ:

75 手目 46 香に代えて龍追いしていき 57 龍+ (-) に対して 78 香からの順は指し直し上限が足りなくなる。(上記の 指し直し上限関連の余詰防止策)

〔参考図 2〕

さつき氏作  
 衝立詰 155手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩

※指し直し上限6回,無駄合概念あり  
 (将棋クエストの自己紹介欄にて  
 sfenで出題,2021年8月下旬)

【解答】

27 桂打 (同) 27 桂 (-) 16 龍;歩 (23)  
 34 金;歩 (同) 25 龍;歩 (-) 32 桂成 (同)  
 22 龍 (-) 31 龍 (-) 51 龍 (-)  
 62 龍 (-) 73 龍 (-) 84 龍 (-)  
 87 龍 (-) 86 龍 (-) 84 龍 (-)  
 73 龍 (-) 62 龍 (-) 51 龍 (-)  
 31 龍 (-) 22 龍 (-) 25 龍 (-)  
 34 歩 (-) 22 龍 (-) 42 歩 (-)  
 41 歩成 (同) 31 龍 (-) 51 龍 (-)  
 62 龍 (-) 73 龍 (-) 84 龍 (-)  
 87 龍 (-) 86 龍 (-) 84 龍 (-)  
 73 龍 (-) 62 龍 (-) 51 龍 (-)  
 31 龍 (-) 22 龍 (34) 35 銀 (-)  
 46 銀;香 (-) 36 香 (同) 35 歩 (同)  
 同銀;角 (-) 46 銀 (-) 45 角 (-)  
 36 角 (同) 33 龍 (-) 37 龍;歩 (-)  
 48 龍 (67) 68 龍 (-) 77 龍 (-)  
 86 龍 (-) 84 龍 (-) 73 龍 (-)  
 62 龍 (-) 51 龍 (-) 31 龍 (-)  
 22 龍 (-) 25 龍 (-) 34 歩 (-)  
 22 龍 (-) 42 歩 (-) 41 歩成 (同)  
 31 龍 (-) 51 龍 (-) 62 龍 (-)  
 73 龍 (-) 84 龍 (-) 87 龍 (-)  
 86 龍 (-) 84 龍 (-) 73 龍 (-)  
 62 龍 (-) 51 龍 (-) 31 龍 (-)  
 22 龍 (34) 35 歩 (44) 24 龍 まで 155 手

〔審判視点の手順〕

27 桂打 同と引 同桂 14 玉 16 龍 23 玉



## 今月の手筋（解答）

34 金 同玉 25 龍 23 玉 32 桂成 同玉  
22 龍 41 玉 31 龍 52 玉 51 龍 63 玉  
62 龍 74 玉 73 龍 85 玉 84 龍 76 玉  
87 龍 75 玉 86 龍 74 玉 84 龍 63 玉  
73 龍 52 玉 62 龍 41 玉 51 龍 32 玉  
31 龍 23 玉 22 龍 34 玉 25 龍 33 玉  
34 歩 42 玉 22 龍 41 玉 42 歩 52 玉  
41 歩成 同玉 31 龍 52 玉 51 龍 63 玉  
62 龍 74 玉 73 龍 85 玉 84 龍 76 玉  
87 龍 75 玉 86 龍 74 玉 84 龍 63 玉  
73 龍 52 玉 62 龍 41 玉 51 龍 32 玉  
31 龍 23 玉 22 龍 34 玉 35 銀 45 玉  
46 銀 34 玉 36 香 同角成 35 歩 同馬  
同銀 45 玉 46 銀 36 玉 45 角 47 玉  
36 角 同玉 33 龍 47 玉 37 龍 58 玉  
48 龍 67 玉 68 龍 76 玉 77 龍 85 玉  
86 龍 74 玉 84 龍 63 玉 73 龍 52 玉  
62 龍 41 玉 51 龍 32 玉 31 龍 23 玉  
22 龍 34 玉 25 龍 33 玉 34 歩 42 玉  
22 龍 41 玉 42 歩 52 玉 41 歩成 同玉  
31 龍 52 玉 51 龍 63 玉 62 龍 74 玉  
73 龍 85 玉 84 龍 76 玉 87 龍 75 玉  
86 龍 74 玉 84 龍 63 玉 73 龍 52 玉  
62 龍 41 玉 51 龍 32 玉 31 龍 23 玉  
22 龍 34 玉 35 歩 44 玉 24 龍 まで 155 手

### 【作者のコメント及び解説】

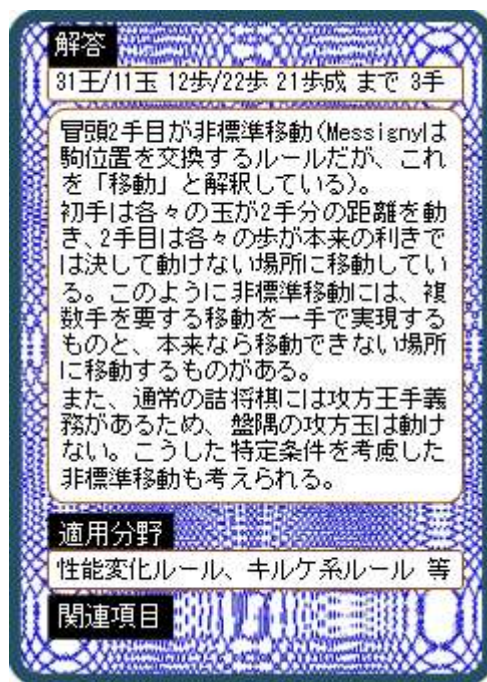
**手順の補足:**最後に 34 に合駒ができるが無効手を挟まず取り返せるので無駄合とみなす。すなわち透かし詰。

**衝立要素:**40 手目や 116 手目は 14 と 34 の二通りの玉位置が考えられるため 34 歩をセンサーのように設置して、微分龍追いの機構を実現している。

### 変化や紛れの簡易な解説:

**変化:**初手 27 桂打を取らない変化は作意と同様に進め、27 に効きがあるので 45 角に代え 25 角から詰む。

**紛れ:**93 手目に 32 龍や 31 龍は指し直し上限が足りなくなる。43 手目や 119 手目の 34 歩に代えて 22 龍は(44)とされ玉で香を取られて詰まない。(上記のセンサー機構の実現法)



## 透明駒コンクール 出題

担当：上谷直希

透明駒コンクールですが、8名の方々から合計8作のご投稿をいただきました。ありがとうございました。自作自演で1手詰を1作だけかさ増ししました（これで合計9作になります）。皆様ぜひ挑戦してみてください。

### 〔募集内容〕

透明駒を使用した作品。1人1作まで。手数制限なし。

### （細則）

協力詰あるいは最善詰、普通詰将棋。

自玉、ステイルメイト、受先、使用駒制限、複数解・ツインの使用は可。

その他のルール追加は不可（安南、自玉、フェアリー駒など）。

### 〔作者一覧〕（敬称略、投稿到着順）

高坂研、駒井めい、馬屋原剛、springs、さつき、真T、久保紀貴、神在月生、上谷直希

### 〔解答締切〕

2023年12月31日（日）

### 〔結果発表〕

WFP2024年1月号を予定

### 〔連絡先〕

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 解答」とご記入ください。

### 【作品一覧】

※敬称略

※『透明駒(N+M)』とは、攻方に透明駒がN枚、受方にM枚あるという意味の表記です。

※(6)は受先形式です。受方が自由に1手指してから攻方が指し始めます。受方の初手には王手義務等の制限はありません。

※手数順です。

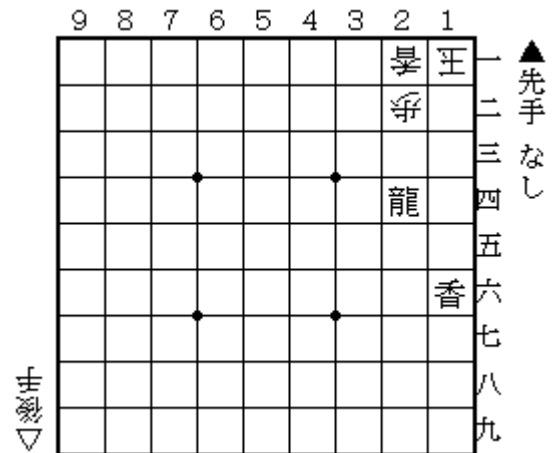
### 〔追記 10/25〕

「透明駒コンクール」の(4),(5),(6),(7)に余詰の報告がありました。注意事項に記載の通り、解答募集は継続いたします。余詰解・作意解いずれでも正解扱いいたします。申し訳ありませんでした。また、(8)出題時に「受方持駒なし」の条件が抜けておりました。

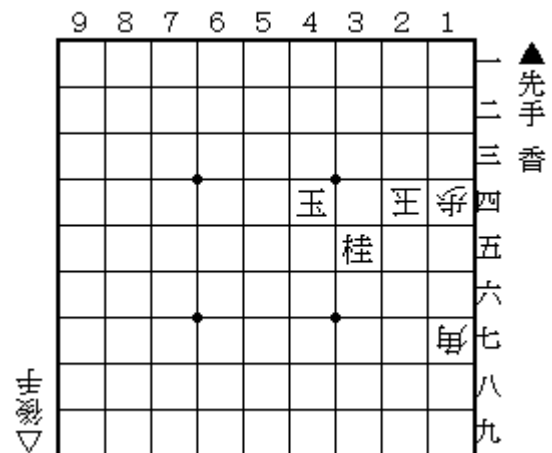
受方持駒なしの条件付きで解図をお願いいたします。申し訳ありませんでした。

(1) 詰将棋 1手 (0+1) 上谷直希 作

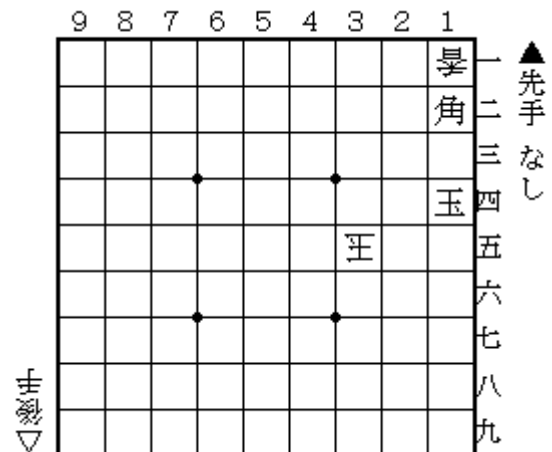
※普通詰将棋と同様、透かし詰めOK。透明駒余りの概念（詰め上がりで透明駒が持駒に余るのはOK）の使用あり。



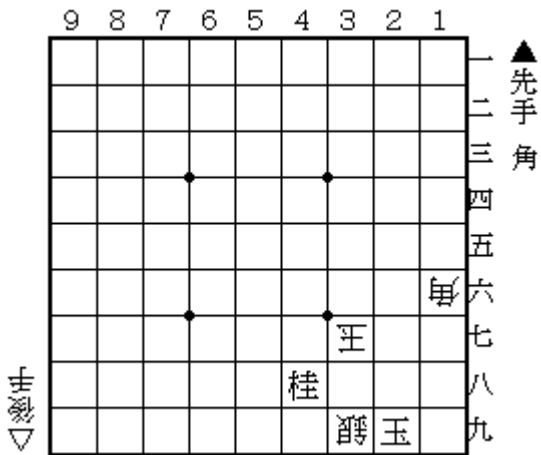
(2) 協力詰 3手 (0+1) 駒井めい 作



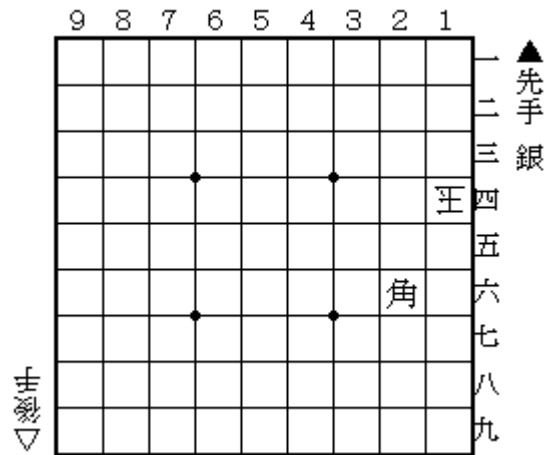
(3) 協力自玉詰 4手 (1+1) springs 作



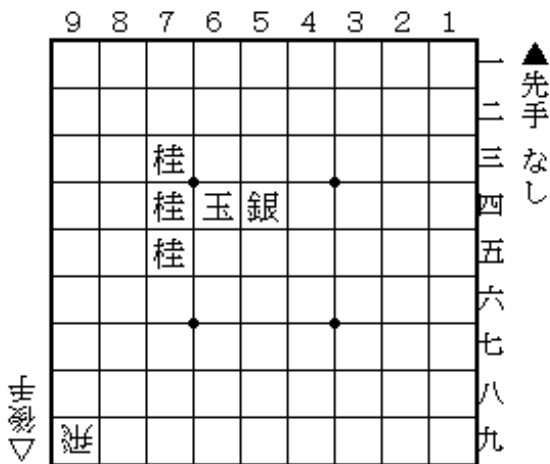
(4) 協力詰 6手 ※受先形式 (0+1) 真T 作



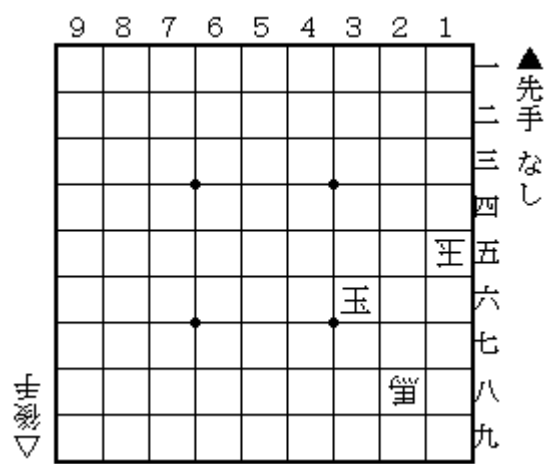
(7) 協力詰 7手 (2+3) 高坂研 作



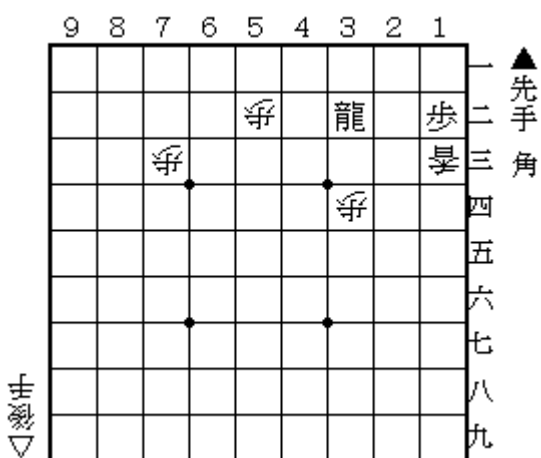
(5) 協力自玉詰 6手 (2+1) さつき 作



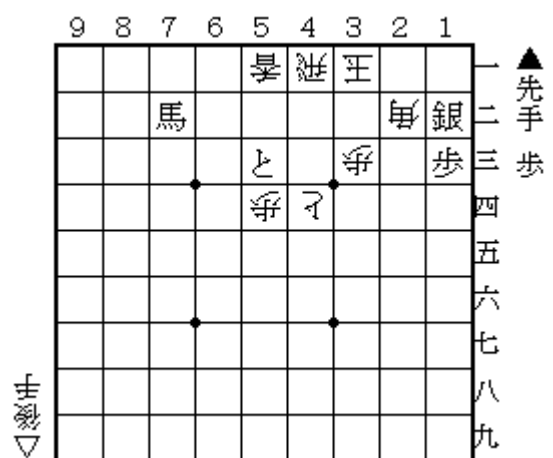
(8) 協力自玉詰 10手 (5+0) 久保紀貴 作  
受方：持駒なし



(6) 協力詰 7手 (2+4) 神在月生 作



(9) 詰将棋 17手 (1+0) 馬屋原剛 作



〔注意事項〕

- ・ ルールの表記は担当者判断で本稿の中では統一しております。もちろん、ルールの内容に変化はありません。
- ・ 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。
- 担当者による検討等は一切ありません。ご了承ください。
- ・ 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。
- ・ 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>)。

出口信男の修正図 (1) 佐藤達也

出口氏の修正図を個人的に頂戴していますので紹介します。順不同ですが私の得意分野から

【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。

『パロディしようよII』

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

安南詰

31手

将 61号

1991年12月

持駒なし

41 龍 同玉 31 香成 同玉 ①14 馬 41 玉 24 馬  
51 玉 34 馬 61 玉 44 馬 71 玉 54 馬 同と 94 角  
61 玉 82 歩直成 51 玉 61 角成 同玉 72 歩成  
51 玉 62 歩成 41 玉 52 歩成 31 玉 42 歩成  
21 玉 32 歩成 11 玉 22 歩成 まで 31手

②22 歩成 同玉 34 馬 13 玉 23 歩成 14 玉 24 馬 迄

修正図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

安南詰

31手

お手紙より

持駒なし

41 龍 同玉 31 龍 同玉 13 歩 41 玉 24 馬 51  
玉 34 馬 61 玉 44 馬 71 玉 54 馬 同と 94 角  
61 玉 82 歩直成 51 玉 61 角成 同玉 72 歩成  
51 玉 62 歩成 41 玉 52 歩成 31 玉 42 歩成 21  
玉 32 歩成 11 玉 22 歩成 まで 31手

「パロディではなくなったので題名は取り下げます」とのこと。安南詰全集1で紹介済。パロディの意味は周辺作を↑で参照してね。

## 推理将棋第167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167回出題です。はじめての方は どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2023年11月10日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第167回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月の出題はちょっと変わった条件の三題です。初級は、るかなんさんからの7手で、着手地点の2桁の数字を素数の積の形にする計算が必要？中級は、NAOさんからの10手で、龍の手より前に金駒は動かさせません。上級は、けいたんさんからの11手で、王手は2回なのに銀での王手は銀をすぐに取りれてしまいます。

### ■ 本出題

#### 167-1 初級 るかなん作

計算ドリル 7手

11角の11は素数が11の1種なのでNG、99角の99は $3 \times 3 \times 11$ なので素数は3と11の2種なのでOK、66角の66は $2 \times 3 \times 11$ なので素数は2と3と11の3種なのでNG。

#### 167-2 中級 NAO作

金駒は龍より後に 10手

龍の手は何手目？ 2回の金駒の手での金と銀の組み合わせは？

#### 167-3 上級 けいたん作

王手された銀をすぐ取る 11手

小駒での連続王手のひとつは銀。さて最終手用にどの駒を取るのか？

■ 中間ヒント (10月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (11月3日頃 Pontamon)

#### 167-1 初級 るかなん作

計算ドリル 7手

「7手で詰み、なのはいいけど横の掛け算は何？」

「計算ドリルと一緒に置いていたらこれも計算されたみたい。」

「ああ、素因数分解か。なるほど、この棋譜には2種類の素因数を持つ数字しか無かったんだね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・7手で詰み
- ・棋譜上のすべての数字は2種類の素因数を持つ

#### 167-2 中級 NAO作

金駒は龍より後に 10手

「たったの10手で詰まされちゃった」

「金駒の手は龍の手より後の2回だけだったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・金駒の手は龍の手より後の2回だけ

#### 167-3 上級 けいたん作

王手された銀をすぐ取る 11手

「11手で詰みか」

「不成はないな」

「先手は同じ筋に連続で小駒の王手をした。王手はこれだけだね」

「後手は王手された銀をすぐ取ったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・不成なし
- ・先手は同じ筋に連続で小駒の王手をした。王手はこれだけ
- ・後手は王手された銀をすぐ取った

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

# 推理将棋第165回解答

担当 Pontamon

\*\*\*\*\*

165-1 初級 Pontamon 作  
大駒の手は1回 7手

「7手で詰んだ将棋だけど、大駒の手は1回だったよ」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 7手で詰み
- ・ 大駒の手は1回

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

駒自体は大きいですが、玉は大駒ではありません。

作者ヒント

大駒は先手の角ではありません。

締め切り前ヒント

唯一の大駒着手は6手目の後手の飛です。

\*\*\*\*\*

推理将棋 165-1 解答

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

(条件)

- ・ 7手で詰み
- ・ 大駒の手は1回 (6手目△42飛)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

7手詰の詰み上がりでは最終手▲53銀の銀打ちで詰ませる手順が多いですが、▲33角不成から▲42角不成で銀を取る手順や、▲22角不成から▲31馬で銀を取る手順、あるいは敵陣直前の44地点で90度方向を変えて▲62角不成で銀を取る手順などがあり、これらは敵陣やその近くで角の進行方向を変える手が入るので大駒着手は複数回になってしまいます。

それならということで先手陣から42の銀を直接角で取ってしまう手順にしたのが参考図の手順になります。気分的には一回の角移動で42の銀を直接取ったつもりになるのですが、実際には▲97角の手が入るので大駒着手は2回になってしまい失敗でした。

参考図：▲96歩、△54歩、▲97角、△42銀、▲同角不成、△52玉、▲53銀 まで7手

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

角の手が1回だけの7手詰手順は無さそうです。となると大駒着手が1回という条件に合う大駒は飛車になるはずですが、攻め方である先手の着手に飛の手が入る手順を思い出そうとしても思い出せません。先手の飛を横に振ることは簡単ですが、後手を詰めに行くには飛を縦に動かす必要があり、それには2筋の歩が邪魔なので歩を突いて行くことになり、飛で後手陣を攻める手を指すには手数が足りません。しかし、2筋の歩を突いて行って7手目に▲23歩成で後手玉を詰ます手順があったのを思い出しました。後手玉は32地点まで移動して、玉の



退路になる 42 地点を後手の駒で埋める手が△42 飛でした。初手から▲26 歩、△42 玉、▲25 歩、△32 玉、▲24 歩、△42 飛と進めば次の 7 手目の▲23 歩成で詰みとなり、大駒着手は△42 飛の 1 回だけになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん「これは小駒の手しかないと思いきんできました。」

■大駒を指した気分にならない手順に感じますね。

るかなんさん「つい最近「はじめての人はまずここから」を読んでいたのでサービス問題でした。」

■タイミングが良かったようですね。忘れた頃に出題される 7 手の代表手順でした。

はなさかしろうさん「この手順に付く条件はバリエーション豊かですね。」

■この手順の 7 手の場合、棋譜のひとつを取り上げて「〇〇の手があった」の 1 条件で成立しますね。駒種を隠して地点情報だけで成立する 1 条件もありますし、先手の着手筋の数とか、先手が着手する駒の数でも限定されます。今回は大駒の着手回数でした。

NAOさん「基本手順のお復習い。角 1 回の順はなかった。」

■解はすぐ分かってても、念のため確認が必要です。

RINTAROさん「大駒 1 回はこの手順だけでしたか。」

■大駒の着手がない手順は無いのです。

中村丈志さん「そういえばと、5 分後くらい思い出しました。」

■7 手だと「そろそろ出題される例の手順か？」も推理のひとつ。

ミニベロさん「推理将棋作家は、おそらく皆「全 7 手 1 条件」を持っていると思う。」

■斬新な切り口の 1 条件作品がありそうですね。

ほっとさん「7 手ならまずこれを疑え、という手順。」

■7 手に限らず、どこかの筋の歩を突き進める手順は余詰検証で欠かせない手順なんです。

変寝夢さん「この使い古された手順、今までな～ん回出てきたと思ってんの！。マジ、いい加減にしてくんない！。・・・で・も・、次は誰がどんな条件で、挑んでくるのかなああ・・・き、期待してるわけじゃないんだからね、プイッ（ツンデレしてみました）」

■1～2 年に 1 回くらいのペースかと思ったのですが、おもちゃ箱の過去作では「107-1 7 3 2 2」と「158-2 年賀状没問題 2」の 2 回だけ？（検索漏れがあったらすみません）これをベースにした 8 手以上の作品が多いようです。

飯山修さん「多分登場回数最多の詰上がり」

■7 手作は 2 回だけだったようですが、詰上りの主要部の駒配置は最多かもしれませんね。

原岡望さん「サービス問題」

■今回の 7 手は簡単に解けるサービス問題でした。一筋縄ではいかない 7 手があるのか乞うご期待。

ベベ&ペペさん「すぐに解けました。いい条件ですね。」

■「飛車の手があった」の 1 条件でも限定されます。

諏訪冬葉さん「逆に大駒を動かす回数が多い 7 手は 22 角を取るパターンでしょうか」

■大駒の角と飛の手がある7手はありませんが、角と馬の2種の大駒着手で計3回は▲22角成で角を取るパターンですね。

榊彰介さん「私が初めて知った推理将棋7手の手順。盤上この一手の6手目を初めて知った時の衝撃は忘れることはありません。」

■担当も、推理将棋に出会って過去作を見たり、投稿作の余詰指摘での手順に驚かされました。

ティエムガンバさん「もはや定番の7手詰み手順ですが、言われてみれば確かに、と思ってしまう1条件。」

■解説の参考図の手順はちょっと厳しかったか…。

占魚亭さん「基本のキ」の手順ですね。」

■歩で始まって、歩成で終わる基本形。

\*\*\*\*\*

正解：16名

けいたんさん るかなんさん はなさかしろうさん NAOさん RINTAROさん 中村丈志さん ミニベロさん ほっとさん 変寝夢さん 飯山修さん 原岡望さん ベベ&ペペさん 諏訪冬葉さん 榊彰介さん テイエムガンバさん 占魚亭さん

\*\*\*\*\*

165-2 中級 るかなん 作

妖精のエチュード

10手

強欲ルールで指す先手の強欲くんと禁欲ルールで指す後手の禁欲くんと対局です。※

「10手で詰ますとはやるじゃないか、禁欲くん。」

「うーん、強欲くんは先手を取ったのにらしくない将棋だったような…。」

「歩頭への着手があったな。」

「補助記号（成、上、寄など）の付く4手は連続して着手されていないね。」

さて、どんな手順だったのでしょか。

（条件）

・10手で詰み

・先手は駒を取る手と取らない手のどちらでも指せる局面では、常に「駒を取る手」を指した（フェアリールールの「強欲」に従った）※

・後手は駒を取る手と取らない手のどちらでも指せる局面では、常に「駒を取らない手」を指した（フェアリールールの「禁欲」に従った）※

・歩頭への着手があった

・補助記号（成、上、寄など）の付く着手は連続しない4手

※「強欲」「禁欲」のフェアリールールは

「WFP 作品展登場ルール一覧」をご参照ください。

\*\*\*\*\*

出題のことば（担当 Pontamon）

過去「ひとつの筋のみ」等の着手制限がありました。今回は「強欲」と「禁欲」の着手指定です。

作者ヒント

王手は2回、駒取りも2回（るかなん）

締め切り前ヒント

先手が駒を取れたのは5手目だけで、駒を取る手しか合法手が無かった6手目に後手も駒を取ります。

\*\*\*\*\*

推理将棋165-2 解答 担当 Pontamon

▲68玉、△52金右、▲76歩、△42玉、▲33角成、△同角、▲78玉、△44角打、▲68銀、△88角成 まで10手

（条件）

・10手で詰み

・先手は駒を取る手と取らない手のどちらでも指せる局面では、常に「駒を取る手」を指した（フェアリールールの「強欲」に従った）（5手目▲33角成以外は取れる駒が無いので駒を取らない手を指した）

・後手は駒を取る手と取らない手のどちらでも指せる局面では、常に「駒を取らない手」を指した（フェアリールールの「禁欲」に従った）（6手目△33同角は駒を取る手だが合法手は33の馬を取る手しかないので駒取りが可能）

・歩頭への着手があった（8手目△44角打）

・補助記号（成、上、寄など）の付く着手は連続しない4手（2手目△52金右、5手目▲33

角成、8手目△44角打、10手目△88角成)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒歩

後手は出来るだけ駒を取らずに先手玉を詰めなければいけないのですが、盤上の駒だけの移動で詰めることが出来るのでしょうか？過去作の「38-1 天邪鬼な夫」の手順だと、後手の禁欲ルールと先手の強欲ルールを満たしているのですが、補助記号が付く着手が1手も無いので本問の余詰ではありません。

単騎詰もありますが、通常は攻め駒は複数枚になり、角を取って打つ際に「打」が付く手が可能ですし、最終手で角成の「成」が付く手も指せそうです。△77角不成、▲79玉、△88角打という詰み順も思い出されます。ただし、ひとつ問題になるのは、禁欲ルールの後手が角を取るには合法手が1手の局面まのように王手が掛かっていれば王手を掛けている駒を取ることとはできそうです。となると先手が3手目に33の歩を角で取り、4手目に△同角で角を取る手順が思い浮かびます。しかし、▲76歩、△42玉、▲33角不成だと禁欲ルールの後手玉は△52玉とかわす手が優先されるので33の先手角を取ることができません。そこで、参考図の手順では2手目に△52金右を指して4手目に△42玉と指して玉の逃げ場が塞がれていれば、5手目の▲33角不成を△同角や△同桂、△同玉で取ることが出来ます。参考図の手順だと、棋譜の駒種の後に補助記号が続く手は、2手目の△52金右、5手目の▲33角不成、8手目の△66角打、10手目の△88角成の4手であり連続にはなっていないので条件をクリアし

ています。

参考図：▲76歩、△52金右、▲68玉、△42玉、▲33角不成、△同角、▲78玉、△66角打、▲68銀、△88角成 まで10手

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒歩

この参考図は詰み上がり図と同じになっていることにお気付きかと思えます。では参考図の手順は余詰手順なのでしょうか？参考手順をじっくり見て行くことにします。

禁欲ルールの後手に33の角を取らせるために序の5手を工夫したのですが、実は初手の▲76歩が条件を満たしていない手でした。先手は強欲ルールで指すことになっているので、初手で角道を開ける▲76歩を指すと3手目は33の歩を取る必要がありました。なので初手は▲68玉として、3手目に▲76歩を突けば、5手目に33の歩を取るという手順にすることが出来ます。その33の歩を取る手ですが参考手順の▲33角不成だと、後手玉は△42玉で駒を取らずにかわすことができるので、△同角で駒を取るには5手目は▲33角成にする必要がありました。後手の2手目と4手目も手順前後が可能に見えますが、4手目に△52金右を指すと5手目の▲33角成の手との2手が補助記号付きの手が連続するので条件を満たせません。そこで、初手から▲68玉、△52金右、▲76歩、△42玉、▲33角成、△同角の手順が正解手順になります。続いて7手目は▲78玉ですが8手目は歩頭の手を条件を満たしつつ補助記号付きの手を指す△66角打となっています

が、この手を指すと強欲ルールの手は9手目は▲同歩で角を取らなければいけません。打った角を取られてはいけないので後手の角打ちは同じ歩頭でも後手の歩頭の△44角打としなければいけません。9手目の玉の退路を塞ぐ▲68銀に△88角成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん(作者)「会話では省略しましたが、条件は推理将棋用に再定義したので想定外の勘違いは起きにくいはず。

「駒を取る手/取らない手」を「王手/非王手」とか「成る手/成らない手」とかに置き換えた命名されていない条件付けも可能なので、面白い条件を思いついたら教えてください。」

■「先手の王手は駒を取る手」「後手の王手は駒を取らない手」とか「王手は駒を成る手」ですかね? 「強欲」「禁欲」の代わりになる条件を探すのは難しそう...

はなさかしろうさん「「同」は補助記号でないと解釈するのが妥当と思いますが、明記した方が分かりやすい気がしました。」

■「同」の扱いで悩まれた方が居たら申し訳ありません。「補助記号」が「駒打ち」同様に市民権を得るにはもう少し時間が必要ですね。

NAOさん「52金右~42玉が禁欲でも取る一手のための準備。」

■その準備を成立させるための▲33角"成"でした。

RINTAROさん「物理的に後手が駒を取らずに先手玉を詰ますことは不可能。強制的に取れる形を探すと33角成に辿り着く。」

■普通は駒を取って、角などの攻め駒と取った駒の連携で詰めることが多いですが、駒取りをしなくて初期配置の香を支えにして端玉を突き歩で詰める手順もあります。

ミニベロさん「77に成る順ばかり読んでい

て、88を見落としていました。後手に駒を持たせるパターンは、これくらいしかないか。」

■連続しない補助記号の手ということで、担当は△77角不成、▲79玉、△88角打の詰み上がりを最初に想像しましたが、△77角不成は▲同玉とか▲同桂や▲同銀と指さないといけないので却下。

ほっとさん「禁欲くんが駒を取れるようにする。」

■そこが一番のポイントでした

飯山修さん「強欲と禁欲を先手後手で使い分けるとはすごいアイデアですね。禁欲側が駒を取らざるを得ないという最終ヒントがなければ到底解けませんでした。」

■大甘ヒントだったかも。

原岡望さん「33角成と68銀を誘発した禁欲くんの作戦勝ち」

■強欲くんは33の歩しか取ることができませんでした。

ベベ&ペペさん「ルールがよく、わかりません。」

■着手を制限するルール(条件)には、「不成なし」「ひとつの筋のみ」「直前と同じ筋の着手」などいろいろありますが、見慣れない着手制限のルールが同時に2つ出てきたので分かりにくかったのかもしれないね。

諏訪冬葉さん「最後の条件がなければ金が単騎で出撃して終わりなのに・・・」

■「9-2 無謀な突撃」の手順ですね。

柘彰介さん「補助記号のつく手順が思いっかず解けませんでした」

■一番簡単なのは「成」か「不成」が付く手順ですね。

テイエムガンバさん「先手が自陣の歩を動かして、

た後馬で歩を取ることで後手の大駒を活躍させるという方針を考えたものの、明らかに手数不足。

それなら後手の馬の単騎詰か、と思ったが 10 手では先手の 7 筋の歩を取らざるを得ない。どうしたものかと思いましたが、後手が駒を取る手しか指せない局面を作るという考え方を忘れていました。」

■▲33 角成の後、▲23 馬や▲43 馬を指すと後手の角が動けるようになりますが、先手は馬で駒取りを続けなければいけなくなりますね。

占魚亭さん「どうしたら後手に駒を渡せるかが考え所。」

■締め切り前ヒントは出し過ぎだったかな。一番の考え所をバラした感じ。

\*\*\*\*\*

正解：11名

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

\*\*\*\*\*

1 6 5 - 3 上級 けいたん 作 最終手 7 6 歩 1 3 手

「1 3 手目の初王手で詰みか。最終手は 7 6 歩だったね」

「5 段目に角を打つ手があったな」

「5 段目に歩を打つ手があったね」

「4 筋で同の手が 2 回あった」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 1 3 手目の初王手で詰み
- ・ 最終手は 7 6 歩
- ・ 5 段目に角を打つ手あり
- ・ 5 段目に歩を打つ手あり
- ・ 4 筋で同の手が 2 回あった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

11 手の 36 歩までの過去作では後手玉の位置は 2 通り。76 歩だと玉は？

作者ヒント

歩不成あり (けいたん)

締め切り前ヒント

5 段目への角打ちは先手、歩打ちは後手。最終手の▲76 歩は空き王手の手です。

余詰修正

会話と条件に次の文章を追加

「4 筋で同の手が 2 回あった」

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 6 5 - 3 解答 担当 Pontamon

▲46 歩、△34 歩、▲45 歩、△44 角、▲同歩、△52 玉、▲43 歩不成、△同玉、▲36 歩、△44 玉、▲65 角、△45 歩、▲76 歩 まで 13 手

(条件)

- ・ 1 3 手目の初王手で詰み (13 手目▲76 歩)
- ・ 最終手は 7 6 歩 (13 手目▲76 歩)
- ・ 5 段目に角を打つ手あり (11 手目▲65 角)
- ・ 5 段目に歩を打つ手あり (12 手目△45 歩)
- ・ 4 筋で同の手が 2 回あった (5 手目▲44 同歩、8 手目△43 同玉)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

最終手が▲76 歩だと分かっているので、後手玉は 75 地点か先手の角筋地点に後手玉が居ての空き王手での詰みのはずです。「1 3 4 - 2 3 筋の歩突きまで」では最終手が 11 手目の▲36 歩で 35 の玉が詰む手順でした。左右の筋を反転させても詰みになる形は多いのですが、11 手では殆どの筋の 5 段目玉が詰むのですが 75 の玉が詰む手順は無いようです。しかし、2 手増えた 13 手だと 75 の玉を▲76 歩で詰ますことができるのでしょうか？はたまた、大方

の予想通り▲76歩は空き王手の手なのでしょうか？

75の玉を▲76歩の歩突きで詰める手順を考えてみると、▲96歩、△74歩、▲97角、△62玉、▲53角成、△73玉、▲97桂、△84玉、▲54馬、△75玉、▲78飛、△84歩、▲76歩の手順が浮かびますが、駒取りは先手が歩を取るだけなので5段目への歩打ちも角打ちもできません。▲76歩の歩突きで75の後手玉を詰める手順は他にもあるでしょうが、△75玉とするには後手着手は最低でも5手が必要なので残された1手では駒取りと駒打ちの2手を指すことができません。かといって、先手が5段目への角打ちと歩打ちをしようとしても歩が切れている先手の筋は無いので5段目への歩打ちは不可能です。

となると、予想通り▲76歩は空き王手のはずです。▲76歩の空き王手までの11手で5段目への角打ちがある手順に5段目へ歩を打つ手を増やしてみたのが参考図の手順となります。詰んではいるものの手数オーバーの15手でした。しかし、5段目への角打ちは先手の手で、▲76歩で利きを通った88の角との筋違い2枚角の形は玉の退路封鎖に効果があるようです。5段目への歩打ちは後手自らが退路を塞ぐ手になっているので、この方針も正しそうに見えます。

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考図：▲36歩、△34歩、▲35歩、△66角、▲同歩、△42玉、▲65歩、△33玉、▲

34歩、△同玉、▲45角、△44玉、▲46歩、△35歩、▲76歩まで15手

参考図の手順で手数オーバーになった原因は、▲36歩がそのまま居れば35地点の退路は塞がっていたのですが、後手に歩を打たせるために▲35歩、▲34歩で手数を使ってしまったところにありそうです。また、角を取る手は△66角に対しての▲同歩でしたが、66に歩が居ては▲76歩が空き王手にならないので▲65歩を指しておく必要がありました。これも1手を無駄にしている感じです。後手角の取り方と歩を後手に差し出す手順を効率的に指す手順を考える必要があります。

後手の角の利きは先手の角の利きと重なっているため、△66角、▲同歩でも△55角、▲同歩も先手の歩が角筋に残ったままでは▲76歩が空き王手になりません。空き王手での詰みなら後手玉は44地点まで出て来るはずなので、角を取る地点を44にすれば一石二鳥な気がします。初手から▲46歩、△34歩、▲45歩、△44角、▲同歩の手順で5手目に角を取ることができました。この後、後手玉が△42玉、△33玉、△44玉で歩を取れば、その歩を5段目へ打てばよいはずですが、ところが、後手は歩を入手したのは良いけれど、歩が切れている筋が無いので歩を打つことができません。44の玉の退路を埋めるための歩打ちなので△45歩を指したいところです。それには43の歩を先手が取る必要があります。4筋の先手の歩は角を取るときに44地点まで来ているのもう1手指して43の歩を取れば良いこととなります。初王手で詰む条件なので、後手玉の経路で△42玉を指すと突き歩の王手になってしまうので、6手目からは△52玉、▲43歩不成、△同玉になります。先手の5段目への角打ちは▲65角として43地点の退路をカバーすることになりますが、43に玉が居るので今すぐには▲65角を打てません。9手目は▲36歩で35地点をカバーし、続けて△44玉、▲65角、△45歩で5段目への角打ちと歩打ちを済ますと13手目の▲76歩で詰みとなりました。

余詰

るかなんさん指摘の手順は

▲36歩、△34歩、▲35歩、△33角、▲34歩、△42玉、▲33歩不成、△同玉、▲45



角、△44 玉、▲46 歩、△35 歩、▲76 歩  
はなさかしろうさん指摘の手順は  
▲66 歩、△34 歩、▲68 飛、△66 角、▲同  
飛、△42 玉、▲63 飛成、△65 歩、▲同龍、  
△33 玉、▲95 角、△44 玉、▲76 歩

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん(双方解)「最初は 26 歩から 22 歩成を考えてました。その後角打歩打 76 歩を全部先手でこなすと後手が何をしても 15 手より縮まらない、ということは。」

■ということは、角打ちと歩打ちを先手と後手で分担するのですが、角打ちに必要な角を持ち駒にするには...

はなさかしろうさん(双方解)「奇数手▲76 歩まで/偶数手△34 歩まで、というのはなかなかのチョークポイントですが...ミニベロさんが出題していた記憶があったので検索したところ、タラパパさんまで遡るとのこと。11 手が最短なのでしょうか。本問は 44 玉型で後手 45 歩がユニークですね」

■△44 玉に△45 歩の形にするには 13 手かかってしまうということですね。

NAOさん「一気に退路を狭める 65 角。」

■2 手目の△34 歩が玉の退路を狭めていたとは驚きの詰み形でした。

RINTAROさん「初王手条件で手順が限定されている。」

■8 手目に△同玉で取られるので関係無さそうな手の 7 手目の▲43 歩不成が不成で限定されていました。

ミニベロさん「4 4 に腰掛ける順や、3 3 で詰ます順を追うと泥沼。「3 筋角打ち」でも 3 5 角に誘われそう。この形は初めて見ます。」

■43 地点経由での△44 玉ですが、玉の退路を抑える 5 段目への角打ち。13 手で可能な形で

した。

ほっとさん(双方解)「3 筋から行く余詰筋が強力。」

■粗検、申し訳ありませんでした。

飯山修さん「76 歩がオリジナルなのか再生品なのかの見極め問題。素直にオリジナルと見て 44 同歩で角入手を考えれば一気に。」

■△77 角成、▲同桂などで後手角を取った後に歩を入手し、▲77 歩と打った再生品の歩での▲76 歩を考えられたのですね。

原岡望さん「角の取り方」

■先手にしても後手にしても角を取るのが難しいのに角打ちがあるというジレンマを 44 で後手角を取ることで解決。

ベベ&ペペさん「面白そうですが、解がみつかりません。残念です。」

■最終手の▲76 歩が空き王手だと決め打ちしても、解くのが難しい 13 手でした。

諏訪冬葉さん「角を取る」と「4 筋で同の手」が急に結びついて最初の 5 手が出てきました。」

■余詰修正で解き易くなりました。

榊彰介さん「玉が中段で詰むと思ったのですが、そこまで至る手順が難しく解けませんでした。」

■▲76 歩の空き王手だと後手玉の指定席は△44 玉なのですが、見たことが無い詰み形なので難問でした。

占魚亭さん「降参です。」

■手数が 1 手増えるとこれまでに見たことが無い配置が可能になるので詰み形が思い浮かび難いです。

\*\*\*\*\*

正解：9 名

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

\*\*\*\*\*

(総評)

るかなんさん「今回の共通項は何だろう。「駒の押し売り」かと思いましたが 165-1 は少しずれるか。」

■今月は特集テーマなしの一般出題でした。あえて言うなら「大駒がカギになる3題」でしょうか。

RINTAROさん「今月は中間ヒント前に解答を送ることができました。」

■ヒントなしでの解答だったのですね。

ミニベロさん「この夏のテーマは、暑さをしのいで無事生き残る事。涼しい部屋で推理将棋とかね。」

■先日見たニュースによると統計がある過去126年で一番暑い夏だったとのことでした。

ほっとさん「165-2は新しい方向性ですね。」

■駒の機能に変化したり通常の将棋駒の利きとは違う駒の動きの採用は難しいですが、着手制限系のフェアリールールは推理将棋に取り込めますね。

変寝夢さん「2の先手と後手でルールが違う作品は自在詰を思い出します。もう知っている人もいないでしょうが、ケーケ どうしてんのかな？ と呟いてみます。」

■「自在詰」は初めて聞きましたし、WFPルール一覧に「自在詰」は載ってないですね。「ケーケ」は作者名でしょうか。すみません、こちらにも存じ上げません。

TETSU注：自在詰とは、変身ルールの内、双方ともどれを使っても良い、という超自由なルールです。

飯山修さん「今月も楽しい作品でした。アイデアは尽きないものですね。」

■人間の創造力の賜物ですね。

原岡望さん「詰パラがメ切日に解けず、気分転換に取り組んだこちらが先に解けました。」

■詰パラ締め切り日に全問正解でした。

べべ&ぺぺさん「今月は1問のみの解答です。」

■解けなかった2問もコメントをいただき、ありがとうございます。

榊彰介さん「前は解ける初級問題が無く、3問とも締め切り前ヒントが出て解けませんでした。今月は、初級問題のおかげで解答を送れました。」

■出題中の第166回にも7手問題がありますし、来月も7手作を出題予定です。

テイエムガンバさん「前回の推理将棋で1問しか答えられなかったのは、他の問題が難しかったというのが理由です。」

■問題との相性があるかもしれませんが、前は初級ながら10手作と上級2題だったので難しかったかも。

\*\*\*\*\*

推理将棋第165回出題全解答者： 16名  
けいたんさん るかなんさん はなさかしろうさん  
NAOさん RINTAROさん 中村丈志さん  
ミニベロさん ほっとさん 変寝夢さん  
飯山修さん 原岡望さん べべ&ぺぺさん  
諏訪冬葉さん 榊彰介さん テイエムガンバさん  
占魚亭さん

\*\*\*\*\*

# Fairy of the Forest #75 結果発表

- 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09月15日：解答締切
- 2023年10月20日：結果発表
  
- 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)  
(○は全題正解者)

- 神無七郎、○荻原和彦、○占魚亭、
- 真T、○たくぼん with 詰四会

☆インフルエンザによる体調不良が長引き、結果発表が遅れたことをお詫びします。還暦を過ぎ、体力の衰えを感じるこの頃です。

\*\*\*\*\*

## ■ 75-01 三角 淳

協力詰 15手

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

持駒 なし

- 36金 47玉 37金 57玉 68金 56玉
- 57金 65玉 66歩 54玉 44金 同と
- 53金 55玉 46金右 まで 15手

(詰上り図)

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

作者－8月の「8」の字。金の活用を主体とした手順ですが、一番目立つ手はむしろ9手目の突歩かも知れません。

☆山の日は8月11日。月にちなんで詰上り「8」でした。

作者－64香の配置を64歩(または64と)に変えると、66地点への利きがなくなり余詰が生じます。(7手目より46金、同と、57金、45玉、35金、54玉、53金、55玉、66金迄。)

占魚亭－綺麗な「8」の字が完成。何箇所か金繰りに悩んだ場面がありました。

真T－8のあぶり出し。44金の捨駒がいい味。

☆駒配置から、中央に玉を追うのは何となく見えています。それでも、66歩～44金捨て辺りは難しいでしょうか。金捨てで45とを動かしておけば、最終手46金右が可能になります。

たくぼん with 詰四会－4作の中で一番時間がかかりました。44との捨駒に皆さん絶賛でした。

荻原和彦－鮮やかな「8」のあぶり出し。15手で都詰。終戦の日に関わる作と言われれば誰しも信じよう。でも山の日なのね…。おそらく「8」の漢字表記「八」を山に見立てたものか。そう言えば作者の苗字「三角」も山に通じる。楽しい判じ物。

☆関係があるのは、月だけでした。平凡すぎて

かえって判りにくかったですかね。深読みも、それはそれで面白いのですが。

神無七郎一詰上り「8」。詰上り位置が天王山。詰上りの想定が珍しく一発で当たりました。ということで、気分よく解図続行。

☆なるほど、詰上りも「山」関連と考えられますね。

■ 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
ス								香	八
王	ス								九

持駒 銀2

88 銀 同玉 89 銀 77 玉 78 銀 66 玉  
67 銀 55 玉 56 銀 46 玉 47 銀 37 玉  
38 銀 28 玉 39 金 19 玉 29 金 まで 17手

(詰上り図)

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

作者一解くのは簡単ですが、玉の軌跡が山を登って降りているように見えるでしょうか？

☆これは、皆さん判ってくれたようです。

真T一玉の軌跡が山を描く。

占魚亭一玉と銀の登山（「Λ」の軌跡曲詰）。

神無七郎一玉の軌跡が山型。玉が 55 を通るので「天王山」に登って下りるハイキングですね。

☆山の名前は「天王山」で決まりですね。

荻原和彦一銀で金を取る構想。これを「海老で鯛を釣る」と解せば海の日関連でも通用しそうだが... ちと無理筋か。玉の corner-to-corner、しかも 55 経由が好印象。描かれる玉の軌跡は綺麗な稜線を成す。やはり山の日にふさわしい作だ。

☆一連の銀の移動は、38 金を取るためでした。玉は隅から隅まで移動します。

たくぼん with 詰四会一詰四会で数名は 88 銀 89 玉 78 銀 同玉 79 銀以下を読んでいましたが、平井さんは作意を瞬殺でした。狙いが分かれば楽しく解けるはず。

☆79 銀以下、67 玉、68 銀、58 玉、59 銀、47 玉、48 歩（58 銀～49 銀もある）、同金、同銀で金を入手することはできるのですが、どうしても 2 手長くなります。

■ 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
									七
									八
									九

持駒 なし



- ②5 龍 同玉 95 飛 35 飛 同角上 14 玉  
26 桂 25 玉 14 桂 同玉
- ①26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 95 金  
85 飛 35 飛 同角上 14 玉
- ②26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 85 金  
75 飛 35 飛 同角上 14 玉
- ③26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 75 金  
65 飛 35 飛 同角上 14 玉
- ④26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 65 金  
55 飛 35 飛 同角上 14 玉
- ⑤26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 55 金  
45 飛 35 飛 同角上 14 玉
- ⑥26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 45 金  
35 飛 同金 同角上 14 玉
- ⑦25 金 同桂 26 桂 まで 73 手

(詰上り図)

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

作者—海の日は7月の第3月曜日ということで、73手詰です。10手サイクルの呼び出し趣向の序に、桂を譲渡する手順を入れて味付けしました。

☆⑦が10手の序奏、①～⑥が10手×6回の趣向、⑦が3手の収束という整然たる構成です。②26桂～14桂で、後の26桂合のために桂を譲渡します。⑦の収束から判るように、②～⑥の趣向手順の目的は、受方96金を35まで呼び出しそれを入手することにあります。

荻原和彦—強烈な不詰感を伴う初形。一体全体どうして詰んだ、そこに金があるからだ、などと山に困む名言も思い出されるが…。海流に乗ってのたりのたりと漂う受方金。

手数「73」も波と読めるし、海の日関連というのも肯ける。

☆手数はともかく、手順の方は「並み」ではありません。飛・香による開き王手が局面展開の鍵となるのですが、簡潔な構図で繰り返し手順が成立しているのは見事です。

真T—合駒ができるように持駒譲渡。楽しい趣向作。

☆左辺の配置が受方金だけというのも、趣向の印象を高めていますね。

占魚亭—金を誘導する楽しいサイクル。頭3手の流れ（龍捨て→最遠打）が見事です。

☆趣向部分に繋がる、巧い導入ですね。

たくぼん with 詰四会—協力自玉詰では見ることの出来る趣向だけど協力詰での実現はさすがです。趣向手順は分かりやすいのでメンバー全員納得の反応でした。

☆受方金に飛をくっつけて打ち、その飛で開き王手するたびに金が接近する仕組みが巧妙です。最後は取った金で25を塞ぎ、それまで繰り返し出てきた26桂で詰め上がるのもよい。

[総評]

神無七郎—日付のことを忘れて「海」「山」にちなんだ作品の特集と考えればなかなか面白い回でした。自作は一応「7月第3週」にちなんだものですが、解答者の皆さんが何に見立ててくれるかも楽しみです。

☆「7月第3週」の解はありませんでした。荻原さんが色々考えてくださったのですが…。

占魚亭—どの作品も面白かったです。

☆満足していただき、よかったです。



たくぼん with 詰四会－8月20日に行われた詰四会で、平井さん、津久井さん、竹村さん、岩本さんと共に解図しました。皆さん楽しませておりました。

☆というわけで、この解答名になりました。

## Fairy of the Forest #76 課題発表

■ 2023年10月20日：課題発表：(協力詰)

「クリスマスに関連した作品」

- 2023年12月15日：投稿締切
- 2023年12月20日：出題
- 2024年01月15日：解答締切
- 2024年01月20日：結果発表

■ 課題発表

この1年は行事・祝日シリーズで来たので、今回はちょっと早いですが「クリスマス」に関連した作品とします。11月の分をすっ飛ばしてしまいましたが……。さて、来年の課題はどうしよう？

多数のご投稿をお待ちしています。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

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

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

掲載号は、指定がない場合は空きスペースがある場合順次掲載していきます。

指定があればその号に掲載します。



# 第18回フェアリー入門解答

担当：springs

第18回のフェアリー入門（アンチキルケ協力詰）は7名の方から解答をいただきました。ありがとうございます。

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	7
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	7
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	7
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	7
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	7
駒井めい	○	○	○	○	○	○	-	6
るかなん	○	○	○	○	○	○	-	6

※成績順・解答到着順

## ① springs 作（登場28回）

アンチキルケ協力詰 3手

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

持駒なし

b) 受方11歩追加

【解答】

- a) 22馬 同歩/23歩 11龍 迄3手
- b) 32龍 同角/22角 23馬 迄3手

【解説】

担当者作。捨てる駒とトドメの駒が入れ替わる Zilahi(ジラヒ)と呼ばれる構成です。

a)は馬を歩で取らせることで23の地点を塞ぎ、11龍で詰みとなります。52歩がいるので同玉/51玉は指せません。

受方11歩を追加した b)では同じ筋は使えません。最終手の11龍が駒取りになるので、11龍/28龍のように龍が戻り王手にならないからです。ではどうするかというと、11歩が玉の退路を減らしたことに着目し、龍を角で取らせて22の地点を塞ぎ、23馬で詰まします。

実は2手目は飛と角の着手で作る予定でしたが、うまい構図が見つかりませんでした。

a) 詰上図

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

持駒なし

b) 詰上図

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

持駒なし

【短評】

荻原和彦

Zilahi(捨駒とトドメの駒の役割交替)に2手目の対比も加わる。軽妙かつ端正なツイン作。

占魚亭

綺麗な Zilahi のツイン。

駒井めい

a)では馬を捨てて龍で詰ます。b)では龍を捨てて馬で詰ます。捨てる駒と詰ます駒が入れ

替わる。

神無七郎

a)は歩の2手指し。b)は角が筋違いに動く。  
アンチキルケ特有の非標準移動が見られる  
組局。

たくぼん

a) 一気に歩が2つ進んで退路封鎖は面白い  
発想

b) 2手目同飛/82 飛が52歩の陰になるので  
こちらが本命かと思ったら違いました。

るかなん

b)から解図。如何にも相方で御座いと居座る  
ニート飛車に騙された。

神在月生

馬と龍 出番交替 指揮する歩



## ② 神無七郎作 (登場 13 回)

アンチキルケ協力詰5手

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

持駒 金

【解答】

18馬 同香生/11香 同飛 18銀 同香成/11杏  
迄5手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

香の居不成と居成です。

二段目の王と受方の飛が逆王手を含みにした配置で、“余詰防止入門”の例図にも使えると思います。

【解説】

42王が51に利いているので受方玉は駒を取れませんが、21飛がよく利いていて簡単には詰みません。例えば初手28金と打つのはこれを飛車で取り返すしかなく、同飛成/82龍のように龍が戻って逆王手が掛かり詰みません。

実は19銀が邪魔駒。銀がいなければ19金の1手詰です。ではどのように銀を消去するか。玉は取禁状態なので、玉以外の駒に銀を取ってもらいます。もし17馬がいなければ11香に銀を取ってもらえそうです。

そこで初手18馬とし、同香生/11香の居食いで応じます。この2手で17馬を消去できました。そして18銀、同香成/11杏とすれば銀を消去でき、19金の詰みとなります。

なお、2手目同香成/11杏は18銀を取り返すことができなくなります。4手目同香生/11香は、19金を香で取られて詰みません。

補足ですが、42王・21飛の配置は2筋に着手して詰ます多くの余詰筋を防いでいます。もし42王がと金なら、例えば28金、同飛成/82龍、28馬で詰んでしまいます。

香の居不成と居成を無駄なく表現しています。

【短評】

るかなん

真の邪魔駒は香でなく銀。

駒井めい

銀が邪魔駒。そのために馬を消去すると、香の利きが通ってしまう。銀を消去するために香生を経由するのが面白い。論理的に解けるのもよい。

占魚亭

攻方 19 銀を消して金打ちを成立させるために同地点で成生。

たくぼん

キルケと異なり成駒のまま戻ることも出来る手筋を生駒戻りと連続してやってルール説明にも最適の佳作

荻原和彦

逆玉手に要警戒。1 筋だけで仕事を済ませるのが肝要。無力化どころか逆用まで目論む 2 手目香生が良い味。

神在月生

長旅に 二度目は疲れ バタン香



③ 羽毛布団作（登場 3 回）

アンチキルケ協力詰 5 手

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

持駒 なし

【解答】

32 銀成 同金/41 金 52 銀成 同金/61 金  
41 飛成 迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

金鋸風に動かそうと思いました。

【解説】

まずは隅で眠っている 11 飛を使いたいところ。そのために 21 金を動かそうと考えると、32 銀成、同金/41 金という手が浮かびます。11 飛の横利きが少し通りましたが、41 飛成とはできません。駒取りなので、41 飛成/28 龍のように戻り王手にならないからです。そこで 52 銀成、同金/61 金の 2 手で 41 金を 61 に運びます。5 筋での駒取りなので、金の戻り位置は 41 と 61 のどちらかから選ぶことができます。最後は 41 飛成で、玉は龍と香のどちらも取ることができず詰みとなります。

手順を振り返ってみると、受方の金が倍速で動いて W の軌跡を描いています。また、攻方の銀の着手はベクトルが揃っておりこだわりが感じられます。

【短評】

神無七郎

ミニ金鋸であつという間に金が 61 へ。

3 手目 41 飛成とできない意味付けが面白い。  
るかなん

どいてもらってなんだけどそこも邪魔。

占魚亭

受方金の戻りがスムーズに行われる気持ちのいい手順。

荻原和彦

受方金の不連続な軌跡(21→41→61)がシュールな印象を醸し出す。不思議系の佳作。

駒井めい

41 飛成を実現するために金を2回移動させる。キルケを活かした明快な狙いで、金がジグザグに動いているのも面白い。

たくぼん

凄く逃げ足の速い金ですね。これはセンスある佳作。

神在月生

蟹の如 金のギザギザ 動き興

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

持駒 なし

【解答】

92 龍 82 歩 83 龍 同歩 73 角成 迄5手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

アンチキルケ協力詰5手で歩の限定合を出したいと考え、歩合の時だけ適切に龍の効きを止められるような仕組みを作りました。

【解説】

初形で 62 角と 63 桂の2枚が 51 の地点に利いているのは好都合。73 角成とすれば、玉で馬や桂を取ることはできません。しかし、93 龍がいるので初手 73 角成は同龍/82 龍で詰みません。93 龍の守りを無効化する必要があります。

詰将棋に慣れた方なら、92 龍の捨駒で 93 龍の利きを外す手段を思いつくかもしれません。しかし、アンチキルケなので 92 龍、同龍/82 龍となり、受方の龍は 73 に利いたままなのでうまくいきません。

正解は 92 龍、82 歩、83 龍、同歩の4手で 83 に歩を呼んで 93 龍の横利きを止める順です。歩合をすれば4手目が通常の駒取りになり、83 の地点に受方駒が残ります。

他の合駒では詰まないことを確認しましょう。例えば2手目香合は、83 龍に同香/91 香と香が戻るため、93 龍の利きを止めることができません。銀合も龍を取ったときに銀が戻り失敗です。角合・桂合は 83 龍を取ることができません。金合は 61 の地点が埋まっているので龍を取る手は通常の駒取りになりますが、83 龍、同金の局面は 73 に金が利いてしまうので失敗です。歩合の場合に限り、守備駒が 73 に利かない局面にできます。

アンチキルケ特有の意味付けの限定合ですが、駒の復活をあえてさせない手順が作意となる凝った作りをしています。

【短評】

駒井めい

受方龍の利きを遮るために合駒動かし。アンチキルケに由来して歩合に限定されるのはなるほど。

神無七郎

アンチキルケの効果を抑止するための限定合。地味な手が却って味わい深い。

たくぼん

駒の復活は出てこないけど 82 歩合~83 歩は味わい深い手筋ですね

占魚亭

アンチキルケで歩が戻りなしで初期位置に動くのは珍しいかも。

荻原和彦

△82 龍の移動合は▲73 角成を居食いできてしまい失敗。手順に 83 を埋めれば良し、と発想を転換すれば冒頭4手が浮かぶ。

るかなん

キルケ/アンチキルケは駒の性能よりも配置の良さが大事。

神在月生

頑として ここは動かぬ 我が家なり

⑤ 駒井めい作 (登場 17 回)

アンチキルケ協力詰 5手

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

持駒 角

【解答】

51 角 32 玉 33 角成 同桂/21 桂 23 香成 迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

邪魔駒消去。

【解説】

上部が広いので 33 玉のままでは詰みません。玉を 32 に動かしたいですが、例えば初手 41 角に 32 玉は指せません。玉での駒取り時に玉は

51 に戻りますが、51 には攻方の金が利いているので玉は駒を取れないからです。

これを解決するのが初手 51 角。51 を埋めることにより、玉で銀を取る手が通常の駒取りになります。51 角、32 玉と進んだ局面は玉が包囲されていてあと少しで詰みそうですが、51 角が足枷になっています。もし 51 角がいなければ 23 香成の 1 手詰。32 玉を実現するために打った角が、いまや邪魔駒になっているわけです。

そこで 33 角成、同桂/21 桂の 2 手で角以外の配置を一切変えずに角を消去します。再び受方玉が取禁状態になったので、23 香成で詰みとなります。

【短評】

神無七郎

玉に駒を取らせたいときは 51 を塞ぎ、取らせたくない時は空ける。桂の居食いを使って、最小限の局面変化でこの狙いを際立たせています。

占魚亭

角の打ち場所が大事。

荻原和彦

金がダブった準七色図式。打った角の原型消去が綺麗に入り感触良し。

たくぼん

32 銀配置が初手を限定打にするためというのが面白いし、その角を 1 手で消し去るのも面白い

神在月生

供え銀 お取りください 玉座打ち

るかなん

55 飛を見て 44 角と踏んで遠回りしてました。



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

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

持駒 角2

【解答】

42 角 同銀/31 銀 51 角 14 玉 24 角成  
迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

51 を開けて埋めて、また開ける。

【解説】

盤上 4 枚の簡素な初形です。

攻方 14 歩が詰みにはたらく展開はなさそうなので、14 歩は玉に取らせるのだと予想が立つかもしれません。実際、詰ますには玉を 14 に呼ぶ必要があります。初形ですでに 51 の地点は埋まっているので、例えば 42 角、14 玉と進めることができます。しかし、ここからあと 3 手で詰ます順がありません。

やはりアンチキルケでは玉を取禁状態にす

るのが強力な手段です。もし 42 角、14 玉の局面で 51 銀がいなければ、24 角成の 1 手で詰んでいます。しかしながら、51 銀がいたからこそ 14 玉は指すことができたのでした。14 玉と指すときは 51 が埋まっていて、24 角成と指した後は 51 が空いてほしいのです。そんなことが実現できるのでしょうか？

種を明かすと、初形で 51 銀が邪魔駒。51 銀がいなければ、51 角、14 玉、24 角成で詰みます。51 から 24 角成と引き成ることで、受方玉を「通常の駒取りができる状態」から「取禁状態」に切り替えることができます。

では 51 銀をどのように消すかですが、42 角、同銀/31 銀の 2 手で銀を 51 から退ければ解決します。

手順全体を眺めると、元々埋まっていた 51 の地点を空け、また塞ぎ、また空けるという構成になっています。

51 銀のおかげで初手 14 玉が指せるにもかかわらず、銀を 51 から退ける必要がありました。それが妙味を生み出しているのだと思います。

【短評】

駒井めい

51 の地点を空けておいて、すぐに塞ぐのが不思議な感触。

神無七郎

せっかく空けた 51 地点を再び塞ぐ 3 手目が妙手。⑤と似た狙いですが、構成の違いが手順に異なる味わいを与えています。

るかなん

開けて潰してまた開く。5 手とは思えない濃密な攻防。

占魚亭

スマートな手順。玉座に打つために開ける頭 2 手の下準備が上手い。

荻原和彦

14 の歩は取らせたいが 24 の馬は取られたくない。そんな我儘を叶えてしまう好手順。

たくぼん

エッセンス詰まり過ぎ。これは抜群に面白い

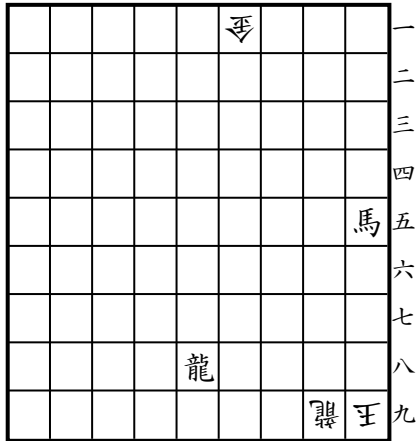
神在月生

玉座へと 銀角玉の リレー走



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

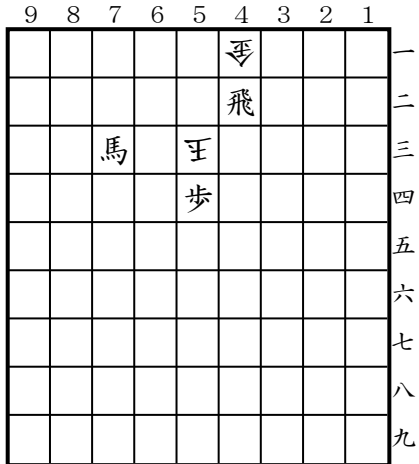


持駒 歩

【解答】

37 馬 28 龍 同龍 同玉/51 玉 73 馬 52 玉  
42 飛 53 玉 54 歩 迄 9 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

玉座 (51) への睨みを一旦外して受方玉を再生させ、再び玉座に睨みを利かします。入門向け作品というよりも例題レベルですね (苦笑)。

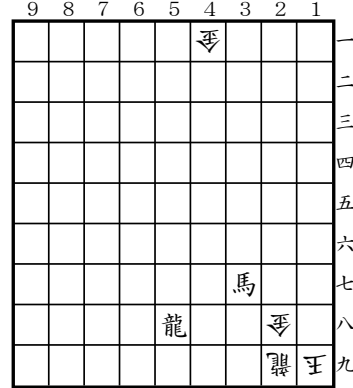
【解説】

打歩ルールなので、持駒の歩は最後に使うと予想できます。初手は龍か馬で王手を掛けるしかありませんが、18 龍や 28 龍とすると同龍と応じるよりなく、手が続きません。

初手は 37 馬が正解。受方は 28 に合駒をするしかありませんが、攻方はこの合駒を奪って攻

められるので、より強い駒を合駒した方がよさそうです。試しに 28 金と合駒して進めてみましょう。

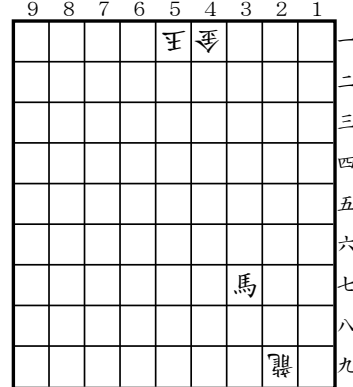
参考図 (2手目28金)



持駒 歩

合駒を馬で取る手は馬が 88 に戻るのでは王手になりません。そのため、28 金を同龍と取りまします。受方はこれを同龍とは取れません。龍が 82 に戻るため自玉が馬の利きにさらされるからです。応手がないようですが、同玉/51 玉がありました。

参考図 (4手目同玉/51玉)



持駒 金歩

舞台が右下から 51 周辺に移ります。上図から 5 手で詰ます必要があります。いくつも王手の選択肢はありますが、73 馬、52 玉、42 金、53 玉、54 歩 (下図) の順が一番惜しいように見えます。

参考図 (7手目54歩)

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

持駒 なし

73馬が51を睨んでいるので玉で歩も金も取れません。しかし、44玉と逃げる事が可能です。もし42金が飛車だったら詰んでいます。

ここまで2手目28金合として進めてきました。42の金はこの合駒を奪って攻方が打ったものなので、2手目に28龍の移動合をして同様に進めればよいと分かります。

本作は今回の作品群の中で唯一玉が戻る作品でした。41金は余詰を消す駒ですが、これを玉の退路を塞ぐ壁駒と決めてかかると迷宮入りしかねません。51玉を53まで移動させて詰まず展開にも意外性があります。

【短評】

神無七郎

51に玉を戻す展開は意外。

ヒントがないと苦戦したかもしれません。

荻原和彦

せっかくの入玉形なので駒取りを狙おう。受方も玉のワープで粘るがぴったりの詰みがある。

たくぼん

9手となるとぐんと筋が見えなくなりますね。玉を3段目へ上げる筋に気付くのに時間がかかりました

神在月生

右下は 兵どもが 夢の跡

るかなん

51 地点近くでどう寄るのかまるで見当が付かず…

【総評】

たくぼん

いろいろな手筋が勉強できる入門に最適な7題でした

神在月生

入門科 最適揃い 満足す

荻原和彦

不得意なりに少しばかりコツが掴めてきたかも。

占魚亭

(自作を除いて)入門向きの好作ばかりでした。

るかなん

③のような手順を自分でも作ろうとしてまるで形にならなかったのも、こんな簡素に成立できるものかと感心しました。

神無七郎

フェアリー入門への要望が一つあります。

最悪詰の回を除いて、募集対象は「〇〇協力詰」が続いていますが、協力しない「〇〇詰」も募集の対象として良いのではないのでしょうか？次回はレトロ協力詰なので、協力系となるのは必然ですが、次々回以降、対抗系ルールが登場機会を増やしていただけるよう希望します。

★特定のルールで詰将棋を作っていると、そのルールの性質を簡潔に表現するには協力ルールではなく対抗ルールの方が適していると感じる場合があると思います。

第20回からは、協力詰だけでなく「〇〇詰」も作品募集の対象に含めようと思います。ただし、複雑になることを避けるため、打歩ルールは不可にする予定です。詳細は第20回の募集要項をお待ちください。

# レトロ協力詰超入門

担当：springs

第 19 回の募集ルールはレトロ協力詰です。今年の夏に公開されたバージョンから **fmza** でレトロ協力詰が検討できるようになりました。ぜひこの機会にレトロ協力詰と仲良くなりましょう！

## 目次

1. 概要
2. 逆算の詳細
3. 手順の表記
4. m と n の偶奇
5. 完全性
6. 逆算図の更なる逆算可能性
7. fmza での検討方法
8. 例題

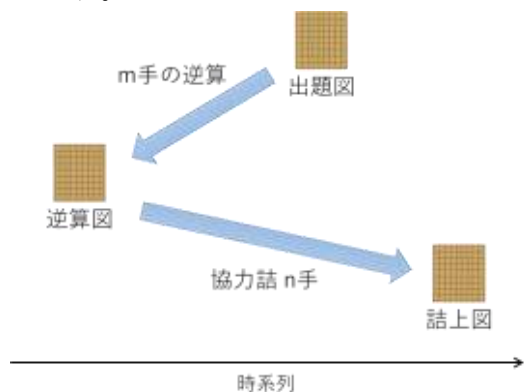
## 1. 概要

### 【レトロ協力詰 -m+n 手】

先後協力し、m 手逆算して n 手で受方の玉を詰ます。ただし、以下の細則に従う。

- 1) 逆算も攻方に王手義務があることを前提とする。
- 2) 指定より短い手数 of 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。ただし、m が偶数の場合は m=0 も含む。また、逆算手数及び詰手数の偶奇は m 及び n の偶奇とそれぞれ一致すること。

レトロ協力詰 -m+n 手は、出題図から m 手前の局面を作り、そこから n 手で受方玉を詰ますルールです。



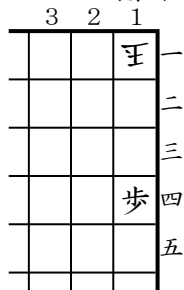
「協力して n 手で詰ますことができるような m 手前の局面を探すパズル」と言い換えること

もできます。指し手を戻す「逆算」は、他のルールにはないレトロ協力詰の特徴です。

ルールの詳細に触れる前に、比較的簡単な例を通してレトロ協力詰の雰囲気をつかんでおきましょう。

### [例題]

#### レトロ協力詰 -2+1手



持駒 なし

上図から 2 手戻して 1 手詰の局面を作ります。詳細は後述しますが、今回はまず受方の手を戻し、そのあと攻方の手を戻します。

上図の直前に受方が何を指したかを考えます。例えば 12 にいた玉が攻方の 11 全を取って上図に至ったかもしれません。その 1 手を戻した局面は以下の通りです。

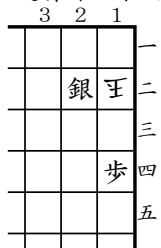
#### 逆算第1手目 12玉(+11全)



持駒 なし

上図からさらに攻方の手を 1 手戻します。攻方は 22 にいた銀を 11 銀成と動かして王手を掛けたかもしれません。その 1 手を戻すと以下の局面になります。

#### 逆算第2手目 22銀生 (逆算図)

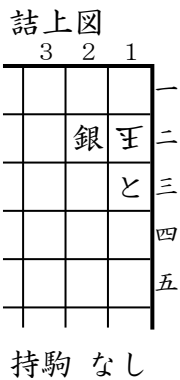


持駒 なし

これで出題図から 2 手逆算しました。上図は 13 歩成の 1 手詰です。以上が本例題の解答

です。ちなみに解答は下記のように表記します。詳細は後述します。

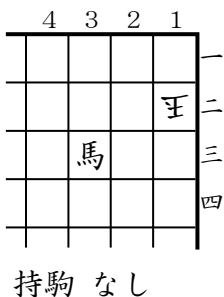
12 玉(+11 全) 22 銀生 / 13 歩成 迄 -2+1 手



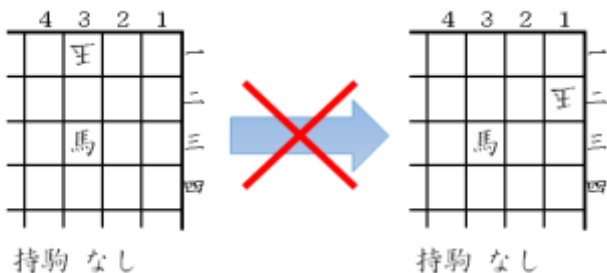
## 2. 逆算の詳細

レトロ協力詰の最大の特徴である「逆算」について詳しく見ていきましょう。

まず前提として、将棋のルールに反するような戻し方はできません。例えば下図で受方の手を1手戻す場合を考えます。

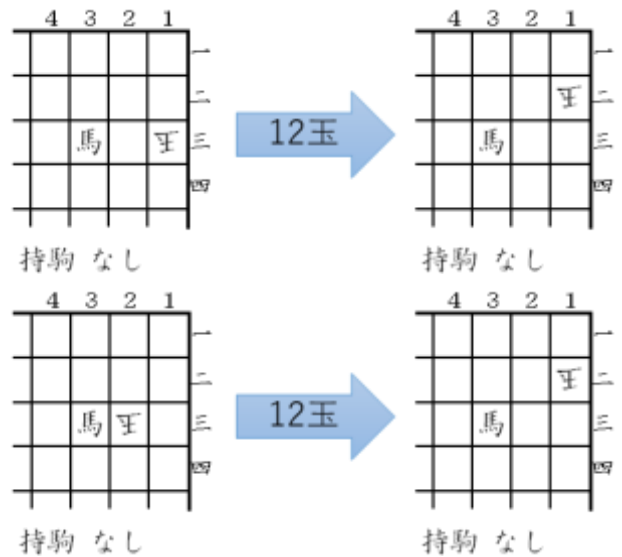


例えば上図の 12 玉を 31 の地点に戻すような逆算はできません。なぜならば、この戻し方を通常の棋譜の向きに再生すると、下記のように 31 玉が 12 にワープしたことになるからです。

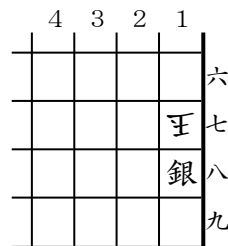


例えば、12 玉を 13 に戻す逆算や 23 に戻す逆算は OK です。どちらの場合も 12 玉と指して

確かに最初の局面に至ることができます。下図では、右側の図から 1 手逆算した局面が左側の図になっています。

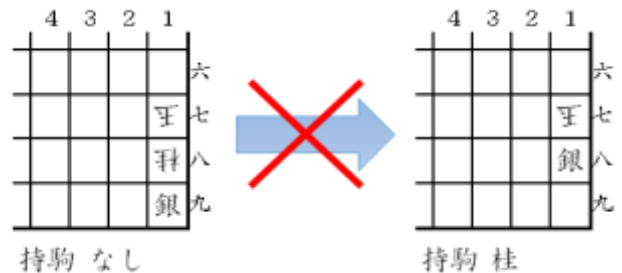


次は別の例です。下図から攻方の手を戻す場合を考えます。

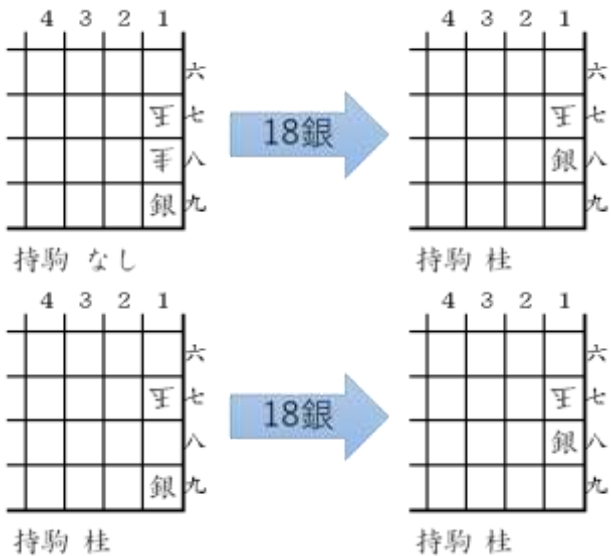


持駒 桂

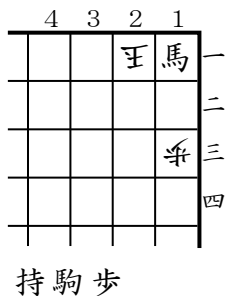
例えば、19 銀が 18 にいた受方の桂を取ったのだと考え、その手を戻すような逆算はできません。なぜならば、18 銀を指す前の局面で 18 桂が行きどころのない駒になっているからです。



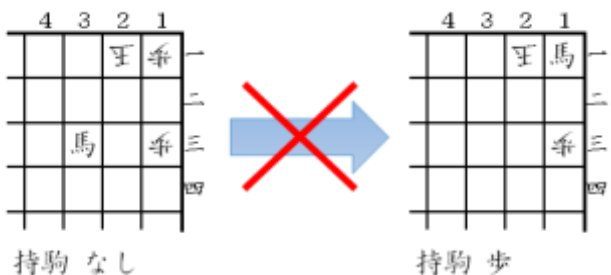
例えば 18 で桂ではなく成桂を取ったと考えたり、元々攻方の持駒に桂があったと考えたりして手を戻すのは OK です。



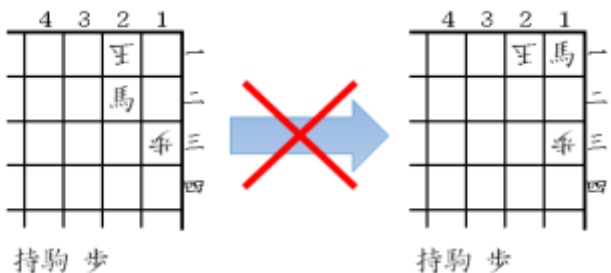
また別の例を見ていきます。下図から攻方の手を1手戻す場合を考えます。



例えば33にいた馬が受方11歩を取って上図に至ったと考えることはできません。なぜならば、33馬の局面で二歩が発生しているからです。



また、22馬が11馬と動いたと考えることもできません。



左上図は攻方の手番の局面ですが、すでに受方

の玉に王手が掛かっています。これはおかしいことだからです。

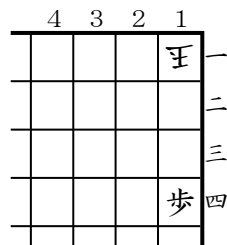
同様に、受方が手番の局面で攻方玉に王手が掛かってはいけません。

逆算のNG例を具体的に見てきました。大雑把に言うと逆算は、将棋の指し手として見たときに整合性が取れている必要があります。

正確に述べると、「局面Aが局面Bからm手逆算した局面であること」は、以下を満たすm手で局面AからBに到達できることです：

- 双方が合法手のみを指す
- 各局面に二歩や行きどころのない駒がない
- 各局面で、手番でない方の玉に王手が掛かっていない

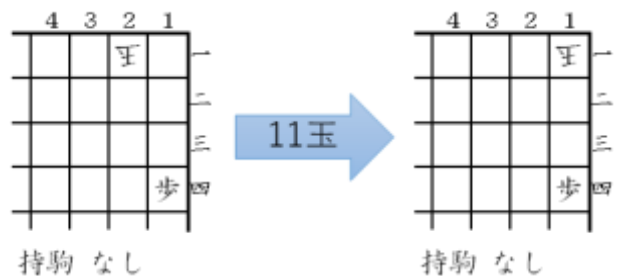
レトロ協力詰の逆算では、さらに攻方の王手義務を満たす必要があります。攻方の王手義務を満たす逆算とそうでない逆算を見ていきます。



持駒なし

上図は冒頭の例題1の初形です。解答とは異なる2手の逆算を試みましょう。

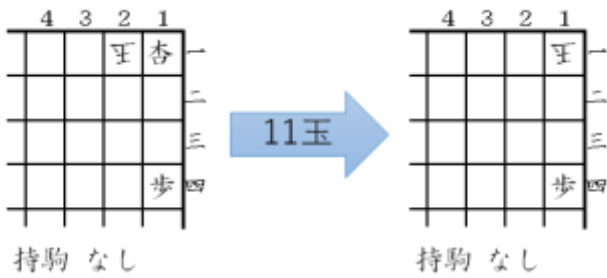
まず受方の手を戻します。盤上には玉しかないの、玉が21・22・12のいずれかのマスから動いて11に来たと考えるしかありません。下図のように、単純に21玉が11に動いたと考えるみましょう。



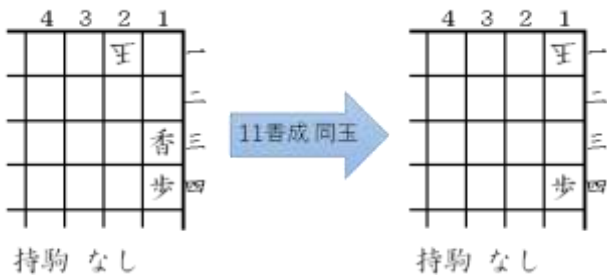
左上図からさらに攻方の手を戻してみます。盤上に攻方の駒は14歩しかないの、持駒の歩を14に打ったか、15歩を突いたかのいずれかの可能性しかありません。いずれにせよ、14歩という着手は王手になっていません。

攻方の王手義務を満たすためには、受方の手を戻すときに受方玉に王手が掛かった状態にす

る必要があります。例えば、21 にいた玉が攻方 11 杏を取って初形に至ったとして 1 手戻してみます。



さらに左上図から攻方の手を 1 手戻します。受方玉への王手を解除するように戻す必要があります。攻方 11 杏を 13 香に戻してみます。これで「11 香成、同玉」の 2 手分を逆算しました。



確かに上記で攻方は王手を掛けています。改めて整理すると、攻方の王手義務を満たすためには以下のように逆算する必要があります。

- ・受方の手を戻すとき：受方玉に王手を掛ける
- ・攻方の手を戻すとき：受方玉への王手を外す



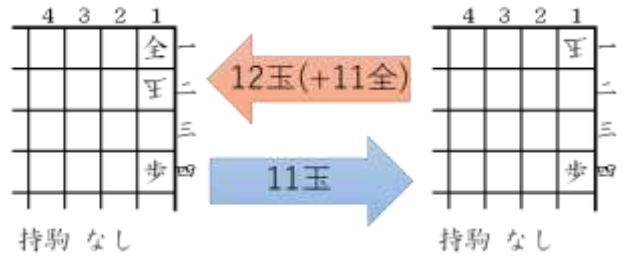
### 3. 手順の表記

逆算特有の着手をどのように表記するか説明します。もちろん相手に正しく伝わるのであればどのように記載しても構わないと思いますが、ここではよく使用されている表記を説明します。

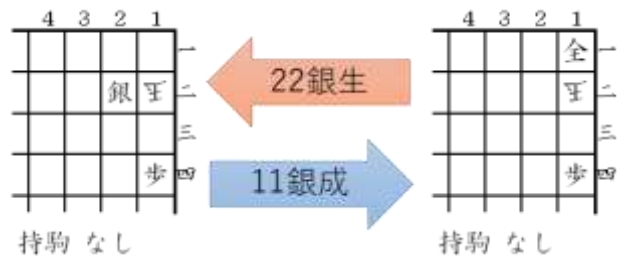
以降の図では、橙色の矢印は 1 手の逆算を表し、青色の矢印はその逆算を実際の指し手として再生したときの棋譜を表します。

- ・盤上に相手の駒を戻す  
相手の駒を取る手を戻す逆算では、取った駒を駒台から盤上に相手の駒として戻します。

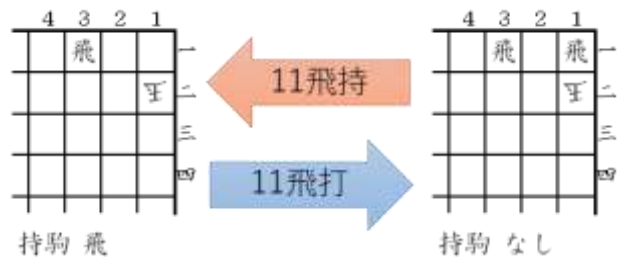
12 玉(+11 全) のように、盤上に戻す駒を括弧で表します。



- ・成駒を生駒に戻す  
駒が成る手を戻す逆算は、22 銀生 のように「生」を付けて表します。



- ・打った駒を駒台に戻す  
駒を打つ手を戻す逆算は、11 飛持 のように「持」を付けて表します。

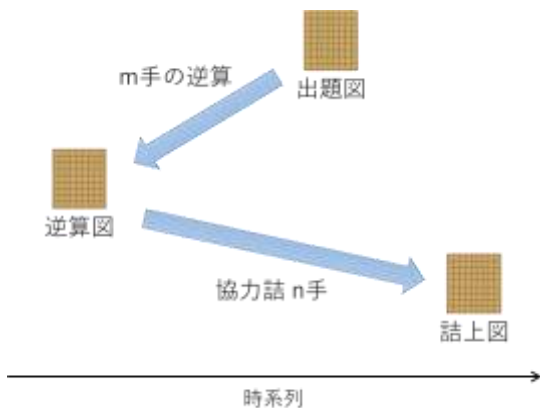


また、レトロ協力詰の解答は  
逆算手順／詰手順 迄-m+n 手  
のように記載します。冒頭の例題 1 の解答は  
12 玉(+11 全) 22 銀生／13 歩成 迄-2+1 手  
と書きます。



### 4. m と n の偶奇

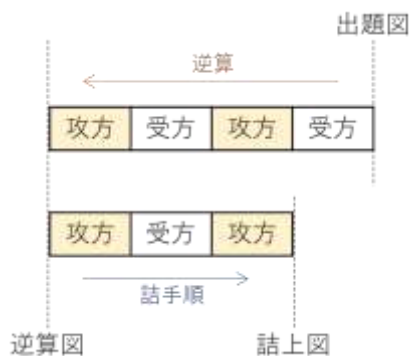
「レトロ協力詰 -m+n 手」の m と n の偶奇によって、逆算や詰手順が攻方と受方のどちらから始まるかが決まります。



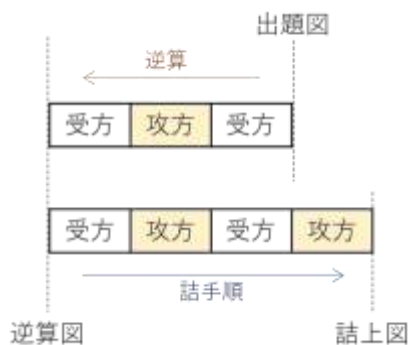
n が偶数なら、逆算図から受先の協力詰になります。n が奇数なら、逆算図から攻方が先に指す普通の協力詰です。

逆算については、逆算図での手番が詰手順と同じになるように逆算します。具体的には下記の通りです。

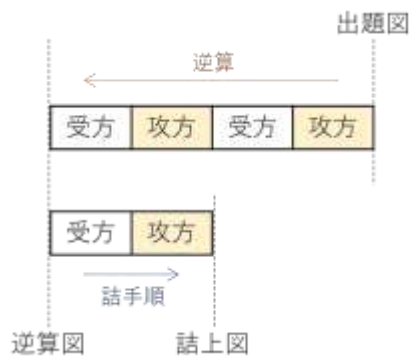
- m : 偶数、n : 奇数 (例 -4+3 手)



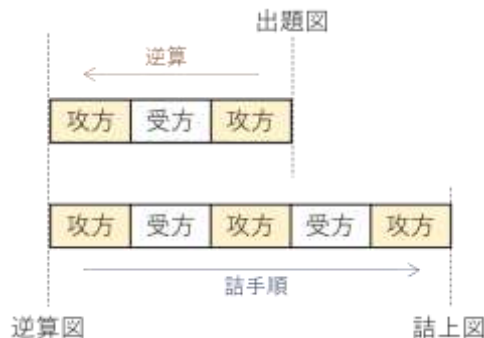
- m : 奇数、n : 偶数 (例 -3+4 手)



- m : 偶数、n : 偶数 (例 -4+2 手)



- m : 奇数、n : 奇数 (例 -3+5 手)



つまり、「-m+n」の値が奇数なら、出題図からまず受方の手を戻します。偶数なら、出題図からまず攻方の手を戻します。

なお、逆算に攻方の王手義務があるので下記のように見分けることも可能です：

- 出題図で受方玉に王手が掛かっている → 先に攻方の手を戻す
- 出題図で受方玉に王手が掛かっていない → 先に受方の手を戻す



## 5. 完全性

一般に、詰将棋やフェアリー詰将棋は以下を満たすときに完全作となります：

- 作意が詰む
- 作意の詰上りで攻方の持駒がない
- 余詰がない

上記をレトロ協力詰の場合にフォーカスして考えます。

レトロ協力詰の作意は、逆算手順と詰手順の



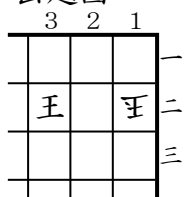
2つの手順から構成されます。第一に、逆算手順に不整合がなく、その逆算図からの詰手順が協力詰として確かに詰む必要があります。

レトロ協力詰でももちろん詰上りで駒が余ってはいけません。

レトロ協力詰の余詰について確認します。大雑把には、レトロ協力詰  $-m+n$  手は、 $n$  手で詰むような局面に戻す  $m$  手の逆算が 1 通りであり、逆算図から  $n$  手で詰ます詰まし方が 1 通りでなければいけません。また、指定手数より短い逆算や詰手順で詰んでもいけません。具体例で確認しましょう。

[例 1] レトロ協力詰  $-2+1$  手

出題図

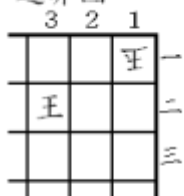


攻方持駒 なし  
受方持駒 金

作意

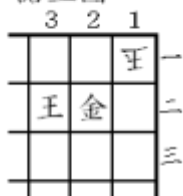
11 玉(+12 金) 12 金持 / 22 金 迄  $-2+1$  手

逆算図



攻方持駒 金  
受方持駒 なし

詰上図



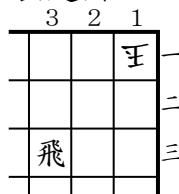
攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

逆算図で 22 金と打てば 1 手詰だったのに、12 金と打って同玉で出題図になってしまった、という構成です。確かに作意は詰んでいます、詰むような逆算の仕方が他にもあります。攻方 12 金を駒台に戻すだけでなく、13 や 23 に戻す逆算をしても 22 金の 1 手詰になります。これらは余詰です。

- ・ 11 玉(+12 金) 13 金 / 22 金 迄  $-2+1$  手
- ・ 11 玉(+12 金) 23 金 / 22 金 迄  $-2+1$  手

[例 2] レトロ協力詰  $-2+5$  手

出題図



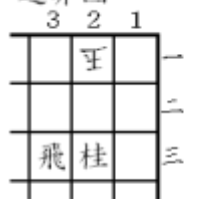
攻方持駒 なし  
受方持駒 桂

作意

21 玉(+11 圭) 23 桂生 /

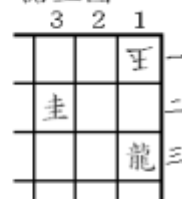
31 桂成 22 玉 32 圭 11 玉 13 飛成 迄  $-2+5$  手

逆算図



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

詰上図



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

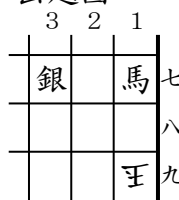
逆算図から 11 桂成、同玉の 2 手で出題図に至ったという設定です。詰上図では持駒がないので、合駒ができずに詰んでいます。2 手逆算して 5 手で詰ます作意ですが、逆算図から 3 手で詰ます下記の手順があり、これは余詰(早詰)です。

・ 21 玉(+11 圭) 23 桂生 /

31 桂成 11 玉 13 飛成 迄  $-2+3$  手

[例 3] レトロ協力詰  $-4+1$  手

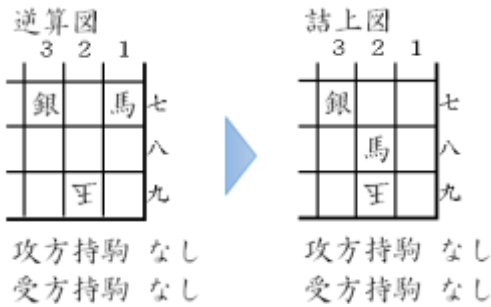
出題図



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

作意

18 玉 39 馬 29 玉 17 馬 / 28 馬 迄  $-4+1$  手



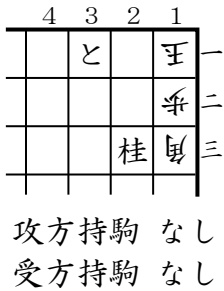
作意は 4 手掛けて玉を移動させる逆算をしていますが、そもそも出題図の時点で 28 馬の 1 手詰です。また、18 玉、39 馬と 2 手だけ逆算した局面から 28 馬と詰ますこともできます。これらは余詰（早詰）です。

- ・何もしない / 28 馬 迄 -0+1 手
- ・18 玉 39 馬 / 28 馬 迄 -2+1 手

逆算手数が偶数の場合、1 手も逆算せずに詰ます手順も考慮する必要があります。

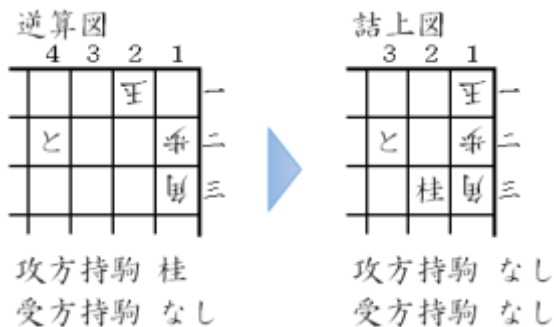
[例 4] レトロ協力詰 -3+4 手

出題図



作意

- 23 桂持 21 玉 42 と /
- 32 と 11 玉 23 桂 迄 -3+3 手



逆算図で攻方が 31 と と指したせいで詰まなくなったので、32 と と指し直す、という作意です。

23 桂を攻方の駒台に戻す逆算のみを行い、そこから受先の協力詰として「22 角、23 桂」として詰ます順がありそうです。

・23 桂持 / 22 角 23 桂 迄 -1+2 手?

しかし、上記は余詰とはしません。作意の逆算手数と手数の偶奇が一致しない逆算や、作意の詰手順と手数の偶奇が一致しない詰手順は考慮しません。普通の協力詰 3 手において、受先の 2 手で詰んだとしても問題ないのと同じことです。

なお、例 4 は 23 桂を 15 や 35 に戻す逆算をしても同様に詰むので完全作ではありません。

改めてレトロ協力詰の余詰の考え方を纏めておきます。レトロ協力詰  $-m+n$  手では、作意のほかに  $m$  手以下の逆算または  $n$  手以下の詰手順で詰んではいけません。ただし余詰チェックの際は、 $m$  と手数の偶奇が一致する逆算と、 $n$  と手数が一致する詰手順のみ考慮します。 $m$  が偶数の場合、 $m=0$  (0 手の逆算、つまり何もしない) も考慮します。

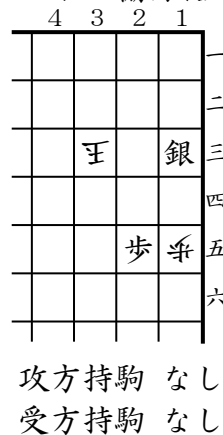


## 6. 逆算図の更なる逆算可能性

まずは下記の例題をご覧ください。受方の手を 1 手戻し、そこから受先の協力詰 2 手です。

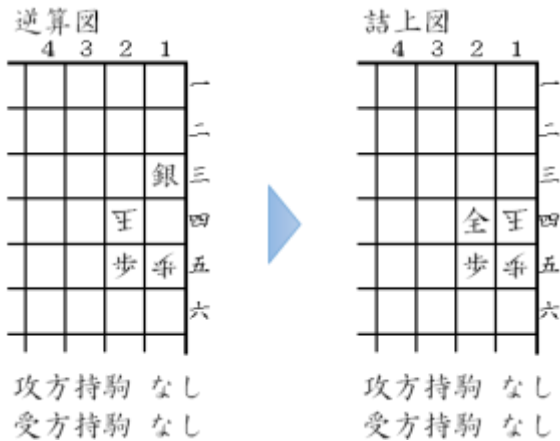
[例題]

レトロ協力詰 -1+2 手



作意

- 24 玉 / 14 玉 24 銀成 迄 -1+2 手



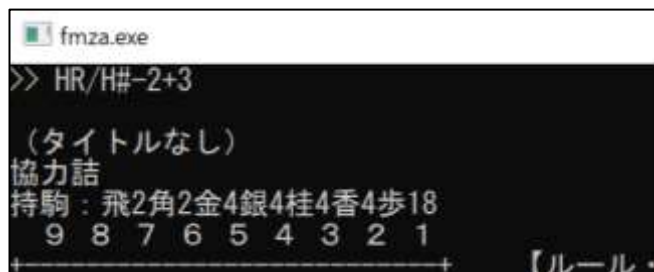
銀と歩による両王手が掛かった局面に逆算しています。ところで、このような両王手は普通起こり得ません。実際、逆算図の1手前に攻方は何を指したのかを考えてみると、銀を動かしたとしても歩を動かしたとしても、攻方が指す前に受方玉に王手が掛かっていたこととなります。

例題の逆算図のように、双方が合法手のみを指していれば起こりえない局面を不可能局面といいます。レトロ協力詰では、特に注釈のない限り、逆算図が不可能局面になっても構いません。ただし、逆算図が不可能局面ではないこと、つまり逆算図から更に逆算しようと思えばできることを要求する問題設定もあります。

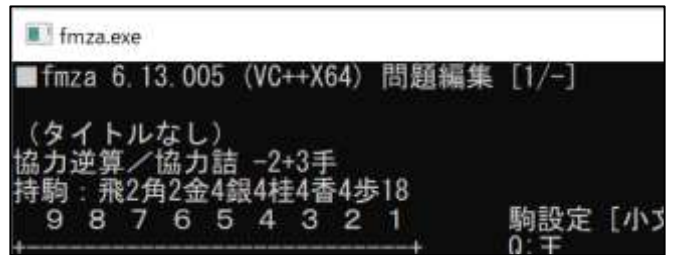
fmza のデフォルトは、逆算図が不可能局面でも OK の問題設定です。更に逆算できることを逆算図に課したい場合、「/XP」オプションを使用します。

## 7. fmza での検討方法

fmza の画面から入力してレトロ協力詰を検討する場合、「HR/H#-2+3」のようにルールを入力します。



下記画像の協力逆算協力詰は、レトロ協力詰と同じ意味です。



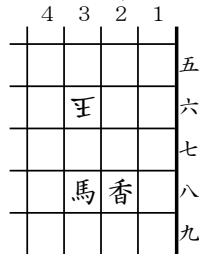
もし、逆算図の更なる逆算可能性を要求する「/XP」オプションを使用したい場合、上記画像の画面で「/」を押下し、「/XP」と入力します。



正確には/XP オプションでは、逆算図から更に何手の逆算ができるかを課すか、/XP の後ろに数字を付けて指定します。「/XP」とだけ入力した場合は「/XP2」になります。つまり、逆算図から2手は逆算できることを要求する設定です。

せっかくなので、/XP オプションの有無による違いを確認しておきましょう。

レトロ協力詰 -1+2手



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

/XP オプションなしで上図を検討すると、

- ・27 玉 / 17 玉 27 馬 迄 -1+2 手
- ・26 玉 / 17 玉 27 馬 迄 -1+2 手

の2つの解が出力されます。/XP オプションを付けて検討すると、27 玉の方の解が出力されなくなり、唯一解になりました。

27 玉の局面は実現不可能な両王手が掛かっており、そこから更に逆算することはできません。そのため、/XP オプション有の場合は解ではなくなりました。

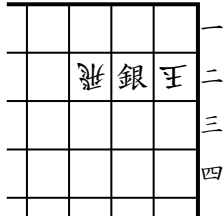
## 8. 例題

レトロ協力詰に慣れるために3つ例題を用意しました。注釈がない限り、受方の持駒は残り全部です。

解答は本コーナーの末尾に記載します。

### [例題 1]

レトロ協力詰 -2+1手

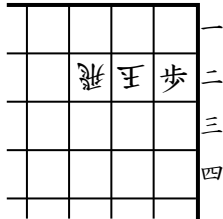


持駒 桂

まず受方の手を戻し、そのあと攻方の手を戻します。その局面が1手詰になるようにします。

### [例題 2]

レトロ協力詰 -2+1手

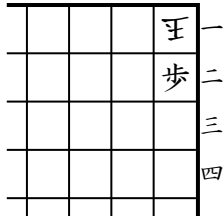


持駒 なし

攻方に持駒がありません。戦力不足を補うため、受方の手を戻すときに攻方の強い駒を盤上に戻します。

### [例題 3]

レトロ協力詰 -3+3手



攻方持駒 なし  
受方持駒 金

上図からまず攻方の手を戻し、受方の手を戻し、攻方の手を戻します。そこから3手詰です。歩1枚では詰みませんので、受方の駒台にあ

る金を攻方に返す逆算をする必要があります。

\*\*\*\*\*

## 第19回フェアリー入門

### 【レトロ協力詰 作品募集】

入門用の易しいレトロ協力詰を募集します。

#### 投稿可能なルール

- レトロ協力詰

逆算手数・詰手数の偶奇に制限はありません。逆算図から更なる逆算ができることを条件に加える問題設定も可とします。その場合はその旨を明記してください。

受方持駒制限、ツイン、複数解は可。上記以外のルールやフェアリー駒の使用は不可とします。レトロ協力詰に専念するため、これまでOKだった打歩ルールの使用も不可とします。

手数に制限はありませんが、難しくなりすぎないようにご注意ください。解図の難易度が高いと思われる場合、ヒントを多めに付しての出題となる可能性がありますのでご了承ください。

#### 投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- **作者名**  
発表時に記載する作者名です。ペンネームでの発表の際はその旨お書きください。
- **ルール名**  
ルール名と手数をお書きください。  
例：レトロ協力詰 -2+3手
- **図面**  
ともかく初形が分かればOKです。kifファイルやテキストファイル、fmoファイル等をお送りいただくか、「攻方：43角、56桂、受方：52金、53玉、持駒：なし」のように配置を記載いただいても構いません。
- **作意**  
「11玉(+12金) 12金持/22金 迄-2+1手」のように、逆算手順と詰手順が分かるように記載をお願いいたします。
- **狙い・作者コメント**  
作品の狙いやコメントがあればお願いします。また、出題時に記載してほしいヒントがあればご指定ください。

#### 投稿先と締切

- **投稿先**：メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

• 投稿締切

2023年11月15日(水)

その他

レトロ協力詰は **fmza** で検討が可能です。  
**fmza** は下記ページよりダウンロードして使用  
 できます。

<http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html>

今後のスケジュール

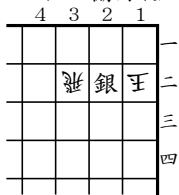
	第19回 レトロ協力詰	第20回 未定
184号 (10月)	超入門・作品募集	
185号 (11月)	出題 (投稿締切: 11/15)	
186号 (12月)	結果発表 (解答締切: 12/15)	超入門・作品募集
187号 (1月)		出題 (投稿締切: 1/15)
188号 (2月)		結果発表 (解答締切: 2/15)

\*\*\*\*\*

例題の解答

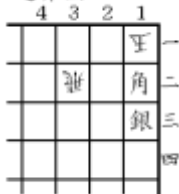
[例題 1]

レトロ協力詰 -2+1手



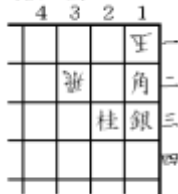
持駒 桂

逆算図



持駒 桂

詰上図



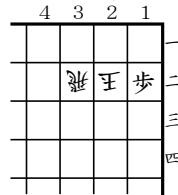
持駒 なし

作意

11玉(+12角) 13銀生 / 23桂 迄-2+1手  
 逆算図から出題図までの手順  
 22銀生 12玉

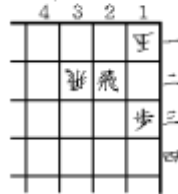
[例題 2]

レトロ協力詰 -2+1手



持駒 なし

逆算図



持駒 なし

詰上図



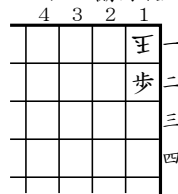
持駒 なし

作意

11玉(+22飛) 13歩生 / 12歩成 迄-2+1手  
 逆算図から出題図までの手順  
 12歩生 22玉

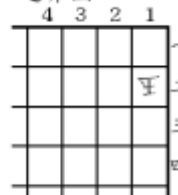
[例題 3]

レトロ協力詰 -3+3手



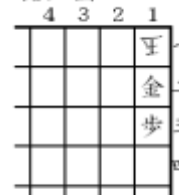
攻方持駒 なし  
 受方持駒 金

逆算図



攻方持駒 金歩  
 受方持駒 なし

詰上図



攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

作意

12歩持 12玉(+11金) 11金持 /  
 13歩 11玉 12金 迄-3+3手  
 逆算図から出題図までの手順  
 11金 同玉 12歩



協力詰と協力自玉詰を解付き  
 で出題するコーナーです。今回は  
 協力自玉詰の出題がなく、協力詰  
 を1作出題します。

**作品募集**

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2023年11月15日(水)

[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。

■17-1 駒井めい作

協力詰 3手

										九
										八
								王		七
								卒		六
										五
										四
										三
										二
										一

持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

\*\*\*\*\*

～フェアリー雑談～

今回は作家向けの内容です。創作課題を出し  
 たいと思います。従来通り、課題と無関係な作品  
 を送っていただいて構いません。創作の参考にし  
 てください。

**【創作課題】**

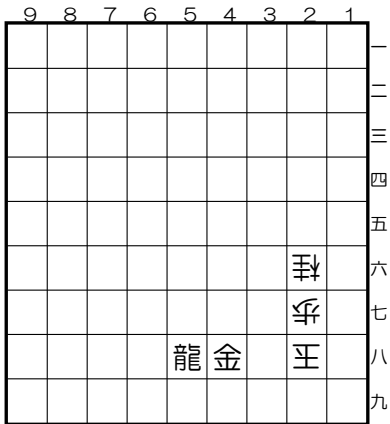
盤上のある駒は地点 X に 1 手で行くこと  
 ができるが、実際には別の地点 Y を経由し  
 て地点 X まで移動する。このような手順を  
 含む協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

\*\*\*\*\*

## 解答・解説

### ■17-1 駒井めい作

協力詰 3手

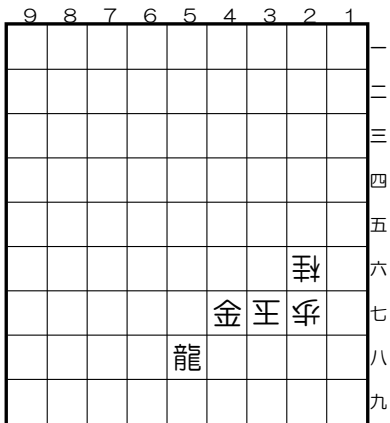


持駒 なし

### 【解答】

57金 37玉 47金 迄3手

詰上図



### 【解説】

普通の詰将棋と同様に、攻方が王手の連続で受方玉を詰まします。普通の詰将棋なら受方は詰まないように抵抗します。しかし、協力詰では受方は自玉(受方玉)が詰むように攻方に協力します。協力詰では攻方も受方も受方玉を詰まするのが目的というわけです。

初形で玉は1筋や九段目に逃げられます。受方が詰みに協力してくれると言っても、玉がこのままの位置では3手詰ませられそうにありません。

玉を詰ましやすい位置に誘導するのがポイントで、初手は57金。玉から遠ざかるように金をそっぽ

に動かすので、一見すると良い手には見えません。目的は37の地点に対する利きを外すことで、2手目37玉と逃げるができます。3手目47金と寄れば、受方26桂・27歩が壁になって詰上りです。

初手から37金 39玉 38龍とするのも、盤の端を活かした手順です。しかし、4手目同桂成と攻方龍が取られるので詰んでいません。

本作は攻方金を48から47に地点に1手で移動できるところを、57の地点を経由して遠回りで移動する構成。このように遠回りで駒を移動させる手順は普通の詰将棋でも作例があります。作家的にはフェアリー詰将棋でどのような表現が可能になるかを探ってみたいところ。あなたならこのテーマをフェアリー詰将棋でどう表現するでしょうか？



## 第3回フェアリー杯 作品紹介

駒井めい

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

- ①: [https://tsumeshogi.com/contests/hoj\\_p3ruhx](https://tsumeshogi.com/contests/hoj_p3ruhx)
- ②: <https://tsumeshogi.com/contests/ujtfdept4v>
- ③: <https://tsumeshogi.com/contests/mslstbnbhb>
- ④: <https://tsumeshogi.com/contests/fdr88ye4sv>

### 【 フェアリールールの説明 】

#### ・協力詰

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

#### ・安北

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。

### ■3-1 無い段作

詰将棋メーカー 2023年8月18日

安北協力詰 3手

	銀		金	金					
	角		皇	桂	王				
	香			銀					
桂				飛				皇	
香					王			皇	
			銀						
			金	王	金				
			桂						

持駒 なし

84香 66飛 46銀 迄3手

最終形では攻方46銀が飛車の利きになって、受方玉に王手を掛けています。ここで受方の持駒は歩のみで、4手目47歩と合駒をして受けられそうです。受方47歩の利きが玉になり、攻方36王が詰んでしまいます。4手目47歩は攻方王に対する打歩詰なので指せないわけです。つまり、3手目46銀と指した局面で詰上り。歩合は相手玉を打歩詰にしてしまうためにできないのが面白い仕組み。

### ■3-2 keima82作

詰将棋メーカー 2023年8月18日

安北協力詰 3手

								皇	
			歩						
								龍	
									王
									皇

持駒 角

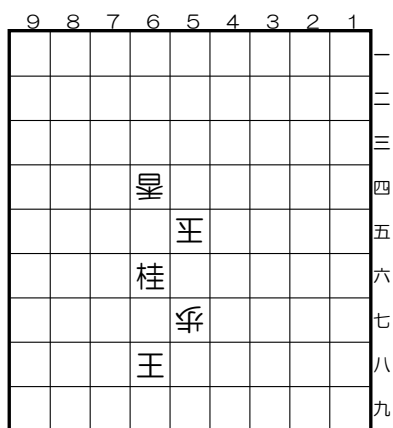
62角 54龍 17角成 迄3手

受方18玉は角の利き。攻方は初手角打～3手目17角成を狙っても、4手目に54玉や63玉と逃げる手や17同龍と取る手があって詰んでいません。初手62角の限定打に対して2手目54龍と移動合をするのが一石二鳥の手。角の限定打から角成で詰ますのが気持ち良いです。

■3-3 moirogue作

詰将棋メーカー 2023年8月25日

安北協力詰 3手



持駒 なし

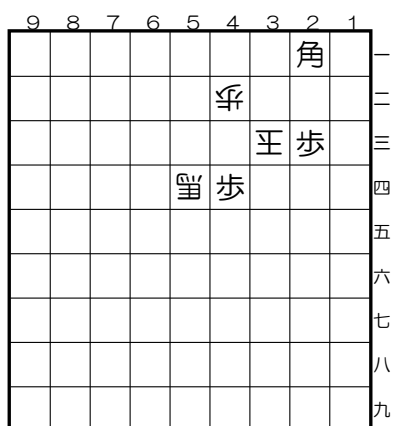
67王 56玉 55王 迄3手

初手67王に2手目56玉と進めた局面では、双方の玉が接しています。ただ、受方56玉は歩の利きに、攻方67王は桂の利きになっているので、どちらの玉にも王手は掛かっていません。3手目55王と受方玉の背後に跳ねるのが気持ち良い手で、歩の利きになっている受方玉に逃げ道はありません。全着手が玉で、しかも互いの玉がぶつかる展開は緊張感たっぷりです。

■3-4 コセ作

詰将棋メーカー 2023年8月25日

安北協力詰 3手



持駒 飛

43角生 44馬 22飛 迄3手

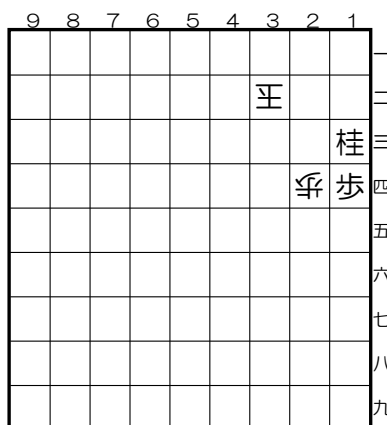
初手43角“成”は攻方43馬・44歩による両王手が掛かりますが3手で詰みません。初手43角“生”とするのがポイント。2手目44馬との組み合わせで、玉の逃げ道が封鎖されます。

代えて初手22飛とすると攻方22飛が角の利きになって、攻方44歩に紐が付きます。これが有力そうに見えるだけに、初形の攻方21角を初手で動かすのは意外性があります。

■3-5 泡沫淡作

詰将棋メーカー 2023年9月5日

安北協力詰 3手



持駒 歩

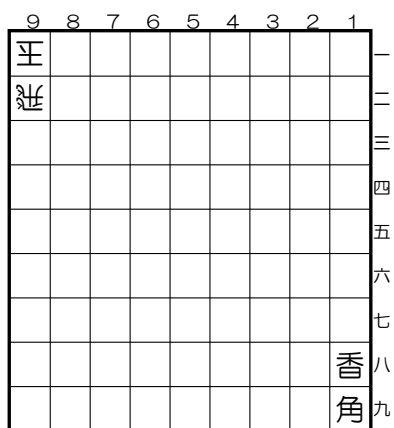
33歩 23玉 22歩成 迄3手

玉を歩の利きに変えて詰まします。玉を狭い方に誘導せずとも、駒の利きを変化させることで詰ませられるのが、安北に限らず性能変化ルールを活かした詰上りです。

■3-6 xzg17作

詰将棋メーカー 2023年9月5日

安北協力詰 3手



持駒 飛

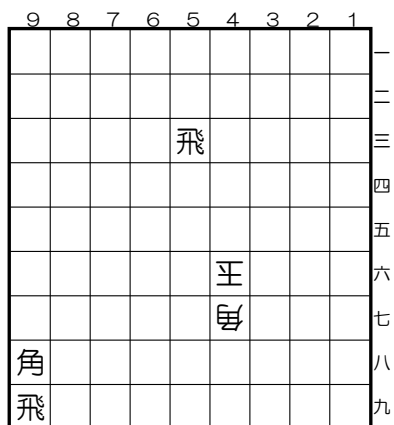
12香生 21玉 11飛 迄3手

初手12香生は派手ながら意味が分かりづらい手。移動先が12の地点なのは、香を飛の利きに変えて実質飛二枚の攻めにするため。成ではなく生なのは2手目21玉と指させるため。

■3-7 げん作

詰将棋メーカー 2023年9月15日

安北協力詰 3手



持駒 なし

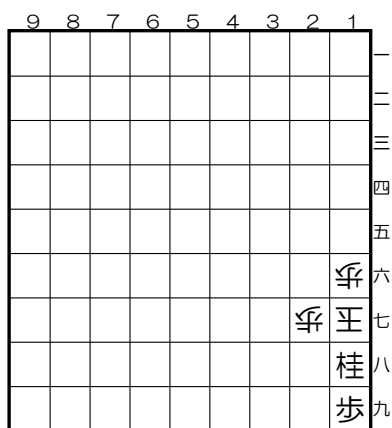
55飛成 19玉 54角 迄3手

3手目54角が面白い手で、攻方99飛を本来の利きに戻しながら、攻方55龍を角の利きに変えます。安北を活かした両王手です。

■3-8 springs作

詰将棋メーカー 2023年9月15日

安北協力詰 3手



持駒 金銀

28金 同歩生 26銀 迄3手

2手目28同歩生は玉の退路を封鎖した意味があります。代償に27の地点への逃げ道を空けたようにも見えます。しかし、27の地点には桂の利きに変化した攻方19歩が利いているので問題ありません。

気になるのは何故2手目が歩“生”なのか。受方16歩は玉の利きになっています。2手目28同歩“成”と指すと、3手目26銀に対して4手目同歩と攻方銀を取って王手を解除できます。2筋に歩が残っていれば、4手目26同歩が二歩になるので指せなくなるという仕組み。二歩禁を活かした詰上りは盲点になりやすいです。

# 衝立推理の紹介

さつき

## 1. はじめに

今回は「衝立推理」というルールを紹介させていただきます。衝立推理とは推理将棋や proof game の仲間であり、花沢正純氏によって考案されたルールです。作例も少ないですが、詰将棋一番星というサイト

(<http://1banboshi.on.coocan.jp/page04.htm>) で全作品を鑑賞できます。また他のフェアリールールを組み込んだ作品もありますが、本稿では通常の衝立推理のみを取り扱います。図の作成にはついたて将棋 Viewer というサイト (<https://tsutateviewer.firebaseio.com/index.html>) を利用させていただきました。

## 2. ルール

衝立推理とは衝立将棋において片方の手番に与えられる情報のみを手掛かりに一局の全ての指し手を復元するパズルです。衝立将棋において片方の手番に与えられる情報とは以下に示す通りです。

- 1a.相手の駒を取った
- 1b.自分の駒が取られた
- 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

目的が詰みの場合出てこない 4b 以外は衝立ルールでもお馴染みの情報ですね。3a の着手が不成立となる場合も見ておきましょう。衝立詰などと異なり、衝立推理では与えられた着手不成立を見て不成立の種類を考える必要があります。今一度見直しておくとお解図の際の手助けになるかもしれません。

- (1)自玉の王手を解消できない手
- (2)自玉を王手に晒す手
- (3)相手の駒のある場所に駒を打つ手
- (4)線駒で相手の駒の上を通過する手
- (5)打歩詰

次に 1a~4b までのそれぞれの情報に対する表記を説明していきましょう。自分の着手はそのまま、相手の着手は「()」で括られて表記されます。また相手の手番で何の情報もないときはただ「(-)」とだけ表記します。

1a の場合は取れた駒を自分の着手の後に「;」

や「・」を挟んで取られた駒を書きます。「着手;駒」といった感じです。

1b の場合は相手の手番の出来事ですから、取られた駒の位置を「()」で括って表記します。XY の駒が取られた場合は「(XY)」と書きます。

2a の場合は自分の着手の後に「+」と表記します。

2b の場合は相手の手番の出来事ですから、「(+)」と表記します。

3a の場合は指し手の後に「x」と表記します。指し手が不成立の場合は他の情報が与えられることはありません。

4a の場合は着手の後に「++」と表記します。

4b の場合は相手の手番の出来事ですから「(++)」と表記します。

先後の指し直し上限は指定がない場合 8 回というのが通例ですが、問題毎に明示するのが好ましいでしょう。

## 3. 説明用例題

ルールは前述の通りなのですが、これだけでは分かりにくいので例題を用いて説明しましょう。冗長なまでに丁寧に説明しているので、必要に応じて読み飛ばしてください。まずは以下の作品をご覧ください。杜撰な作品ですが、表記の標本集だと思ってお付き合いください。尚、衝立推理の出題の際は片方の手番の手順だけ十分なのですが、終局図も示すのが通例のようです。詰将棋一番星に倣って 2 手 or 無効手一回毎に改行します。

さつき作 衝立推理 17 手

先手指し直し上限:8 回

後手指し直し上限:8 回

76 歩 (-)  
88 角成;角 (88)  
62 角+ (-)  
53 角成+;歩 (-)  
31 馬;銀 (+)  
86 歩 (86+)  
86 馬;角 (-)  
53 馬+ (-)  
45 銀 x  
56 銀++

終局図



これは先手番視点の問題です。では早速情報の説明がてら1手ずつ問題を解いていきましょう。

まず初手 76 歩、当然ですがこれは王手でも駒取りでもない普通の手です。そのため普通に表記されていますね。

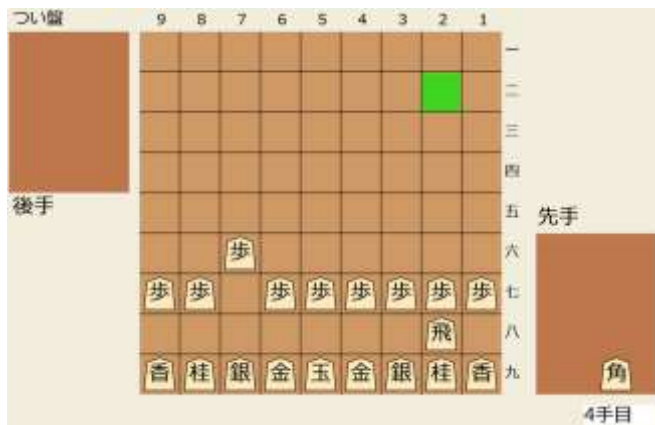
次に2手目、後手が何を指したかは全く分からないのでただ「(-)」と表記されています。

そして3手目、「88 角成;角」と表記されています。これは1aの例で88 角成が成立しそれによって角を取れたことを表しています。



また88 角成の成立により2手目に後手が34歩と指したことが推理できますね。

続いて4手目、「(88)」と表記されています。これは1bの例で88の馬が取られたことを表しています。ここでは「(同)」と書く流儀もあります。



この手は同飛と同銀の二択ですがどちらかはまだ分かりません。今後の手順を見ていって推理により確定させることになります。

5手目は「62 角+」と「+」が着手の後に付いています。これは2aの例で王手がかかったことを表します。



4手目が同飛、同銀のいずれにせよ後手は居玉なので、特に有益な情報ではないですね。

6手目は2手目と同じく無情報ですが全く指し手が分からないわけではありません。後手は5手目に王手をかけられたので52玉か42玉と指すしかありません。

7手目の「53 角成+;歩」、何やらややこしい表記ですが一つずつ見ていきましょう。「53 角成」はそのまま53 角成を表します。その後の「+」は2aの表記に従っており王手をかけたことを示します。そして「;歩」は1aの通りで、歩が取れたことを示します。



表記はやや複雑ですが、情報としては直前の 52 玉 or42 玉に対して王手がかかり、初期位置から動いていない 53 の歩が取られたので、必然的な情報と言えます。

8 手目は相変わらずの無情報ですが、相手玉の逃げ場は 51、32、33 のみです。41 の金が動く余裕はなかったため、41 にはいけません。

9 手目は「31 馬;銀」と純粋な 1a のパターンですね。これで 4 手目が同飛だったことが判明しました。

10 手目は「(+)」で 2b の場合です。相手が王手をかけてきたことが知らされています。



相手が持駒の角で王手してきているのは確定事項ですが、どの地点に打ったのかはまだ分かりません。

11 手目は「86 歩」と表記自体は何の変哲もありませんが、この手が成立したことにより直前の手が 95 角だったことが確定します。

12 手目「(86+)」はやや難しい表記ですが、起きていることは単純です。「86」は 86 にいた歩が取られたこと、「+」は王手であることを示します。



つまり 95 の角で歩を取られただけです。

13 手目「86 馬;角」、ここも「同馬;角」と書く流儀もあります。既存の情報を確認しただけですね。

14 手目は相変わらずの無情報。現時点で分かることもないので次に行きましょう。¥¥

15 手目は「53 馬+」。もうここまでくればこれが 53 馬による王手を示していることはお分かりでしょう。ここではほんの少し複雑な推理を用います。8 手目に記述した推理を思い出していただければ、8 手目の時点で相手の玉位置は 51、32、33 だったので、14 手目に先手の馬の効きに入らないように動いた場合も含めると 14 手目の時点で相手玉の位置は 51、32、33 に加え、62、52、44 も候補に入ります。「53 馬+」と王手であることを示す「+」が付いています。つまり相手の玉位置は 62、52、44 に絞られます。

16 手目は相変わらずの無情報。ここでまた玉位置を列挙してもいいですが、終局が近いので一度保留して最後に推理しましょう。

17 手目は「45 銀 x」から「56 銀++」と今まで登場しなかった表記がなされていますね。「45 銀 x」の「x」は 3a の例で 45 銀が着手不成立であったことを示します。



「56 銀++」の「++」は 4b の例で 56 銀によって相手の玉を詰ませたことを表します。





56 銀で詰んでいるのですから、2 手目が 34 歩だったという推理も踏まえると相手玉は 55 か 45 にいることが分かります。さらに 45 銀の不成立も考慮すると相手玉の位置は 45 だと分かります。

以上の推理をまとめると以下の手順が導き出せます。このように片方の手番の情報から全体の手順を推理で導き出すのが推理将棋の目的です。

作意手順:

- |        |      |
|--------|------|
| 76 歩   | 34 歩 |
| 88 角成  | 同飛   |
| 62 角   | 42 玉 |
| 53 角成  | 33 玉 |
| 31 馬   | 95 角 |
| 86 歩   | 同角   |
| 同馬     | 44 玉 |
| 53 馬   | 45 玉 |
| 45 銀 x |      |
| 56 銀   |      |



#### 4. 客寄せ例題

さて説明自体はこれで終わりでもよいのですが、自分の作品のせいで衝立推理をつまらないと勘違いされると先人に申し訳ないので、少し面白い問題も出題しておこうと思います。

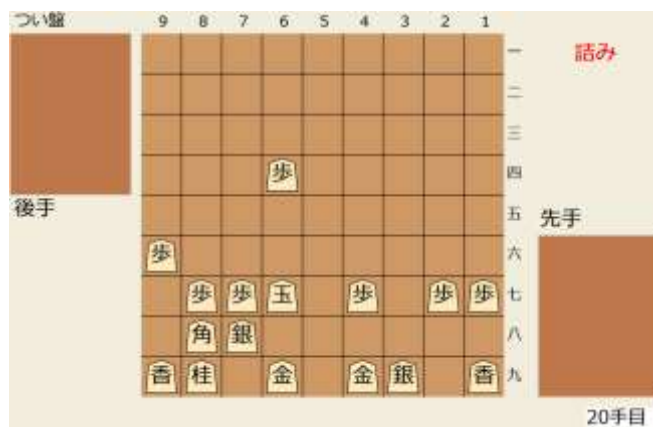
さつき作 衝立推理 20 手

先手指し直し上限:8 回

後手指し直し上限:8 回

- |      |      |
|------|------|
| 78 銀 | (-)  |
| 96 歩 | (-)  |
| 68 玉 | (-)  |
| 66 歩 | (37) |
| 38 飛 | (-)  |
| 65 歩 | (29) |
| 28 飛 | (28) |
| 64 歩 | (-)  |
| 56 歩 | (56) |
| 67 玉 | (++) |

終局図



この問題にはちょっとしたミスリードを仕掛けています。まずはそのミスリードに陥った穴のある推理を見せましょう。

まず 8 手目に 37 の歩が取られました。これで初手から 78 銀、34 歩、96 歩、35 歩、68 玉、74 歩、44 歩、73 歩成(or73 歩生)と進んだと推理できます。



そして 12 手目に 29 の桂が取られました。これで 8 手目は 37 歩成で 38 飛、28 と、65 歩、29 と、のように進んだと推理できます。そして 28 飛と指した途端に取られたので 28 飛、同と、と



続いていると推理できます。



18手目に56の駒を取られつつ王手をかけられましたが、これは12手目にとられた桂馬だと考えられます。15手目に64歩と指しているのので44に打った桂馬が跳ねてきたと推理できます。そのため初手から19手目をまとめると78銀、34歩、96歩、35歩、68玉、36歩、66歩、37歩成、38飛、28と、65歩、29と、28飛、同と、64歩、44桂、56歩、同桂、67玉です。この推理に基づく19手目の図は以下のようになります。



しかしこの図はあと1手で後手玉を詰ませることができません。どこで推理を間違えたのでしょうか？

まず1つ目は8手目に73の歩を取った駒です。



これは皆様の中にも気づいた方は結構いらっしゃると思います。実はこの駒は歩、桂、角及びその成駒と多くの可能性があります。そしてこちらはかなり気づきにくいと思いますが、18手目の「(54+)」は桂の王手以外の可能性もあります。



実は角による開き王手を実現する手順が1つだけ存在するのです。これを真っ先に看破した方は衝立推理の才能があると思います。種を明かしてしまえばなんてことない問題なので、解答を出してしましましょう。以下のような手順です。

- |      |     |
|------|-----|
| 96歩  | 32銀 |
| 97桂  | 42玉 |
| 85桂  | 44歩 |
| 73桂生 | 72飛 |
| 97角  | 45歩 |
| 81桂成 | 82飛 |
| 同圭   | 46歩 |
| 64飛  | 54歩 |
| 54飛  | 43玉 |
| 53角成 |     |



13 経由で 37 に生のまま桂を跳ねること角の展開を間に合わせています。このような出題者のトリックを見破るのは衝立推理の醍醐味の一つでしょう。また全手順のうち半分が明かされる衝立推理においていかに罫を仕掛けるかは作者の腕の見せ所だと考えています。

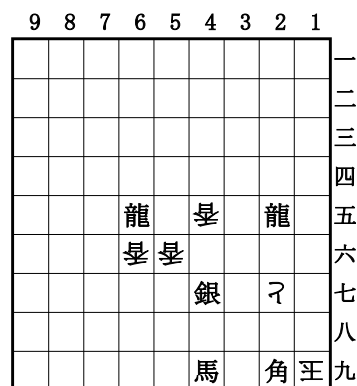
### 5. さいごに

今回の紹介記事では衝立推理の紹介をさせていただきました。皆様の衝立推理に対する理解を深め、興味を引き出すことができている幸いです。

## 出口信男の修正図（2） 佐藤達也

### 【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。行き所のない駒は可。



持駒 金香歩3

背面詰  
31手

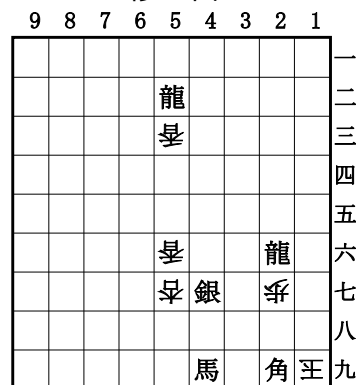
カピタン 18号  
1980年6月

18 歩 同と 28 龍 同と 18 角 同と 29 金 同玉  
28 歩 同と 39 馬 同玉 38 歩 同と 同銀 48 玉  
47 歩 同香 同銀 ①57 玉 56 銀 ②同香 同龍  
同玉 55 香 57 玉 56 香 58 玉 57 香 59 玉 58  
香 まで 31手

①59 玉 58 香 同香 同銀 68 玉 67 香 同香 同  
龍 以下変同。

②58 玉 59 香 以下変同。

### 修正図



持駒 金香歩3

背面詰  
31手

お手紙より

18 歩 同歩成 28 龍 同と 18 角 同と 29 金 同  
玉 28 歩 同と 39 馬 同玉 38 歩 同と 同銀 48  
玉 47 歩 同成香 同銀 57 玉 56 銀 同香 同龍  
同玉 55 香 57 玉 56 香 58 玉 57 香 59 玉 58  
香 まで 31手

余詰という訳ではありませんが、四香詰に対する変化同手数を修正されました。

金銀桂香の4枚詰は氏の得意分野で作例も多く存在します。

## たくぼんの北海道旅行記

巻頭でも述べましたが 10 月 15 日～17 日にかけて北海道へ 2 泊 3 日で小旅行に行ってきました。かみさんのちょーえりと 2 人旅です。お暇があればご照覧ください。

2023 年 10 月 15 日

松山空港朝 7 時半の飛行機で羽田まで行きます。新居浜から松山空港まで 60km で約 1 時間かかります。ということで家を 5 時半に出発。飛行機は久しぶりなのでチェックインのやり方も分からなかったが JTB のお姉さんにレクチャーしてもらっていたのでなんとか。24 時間前にオンラインでチェックインできるなんて世の中変わりましたね。で何とか羽田まで行き乗り継ぎで新千歳空港まで到着。着陸前に北海道の姿が見えたことに深く感動。窓から見える果てしなく続く大地に胸が高鳴ります。

新千歳空港に着いたのが 11 時過ぎでしたので空港で腹ごなし。さっそく札幌ラーメンをいただきました。



聞いたことがあった「雪明り」おいしかったです。

空港到着後、レンタカーを借りに行くと言約時には普通車の一般の車とのことでしたが、カウンターの人から「すいませんが急遽車を換えさせていただきました。クラウンです」車を見るとこれまでの走行距離 6km の新車のクラウンでした。うれしいやら緊張するやら…。

ちょーえり「私、クラウンよう運転せんけえ～」はじめから期待していない。

空港でさっ1泊目の宿のある登別温泉へ向かいます。観光ルートはほとんど決めていない行き当たりばったり(宿だけは決めている)とりあえ

ずは支笏湖～洞爺湖ルートで登別に向かいます。



一度見てみたかった道路脇の矢印。雪が積もるとどこが道路か分かるようになっているんですね。

山道を走っていたら、普通に鹿が歩いてました。さすが大自然北海道ですね。

支笏湖は車から眺めるだけにして洞爺湖の展望台で一休み。



頂上に雲がかかっていましたが美しい羊蹄山と洞爺湖。すばらしい！

で地図を見ていると近くに昭和新山があることに気づいて急遽行く事にしました。



(社員のおじさんは私ではありません)



昭和山も夕日に照らされて美しい姿でした。ちょーえりに写真を撮ってもらっていたら、近くのカップルのお姉さんが「お二人でどうぞ、写真撮って上げましょうか」と声をかけられましたが、ちょーえりが「いえ大丈夫です」と拒否。なにしろちょっと髪型がおかしいのだそうです。これからの写真はほとんどちょーえりはシルエットか一部分しか写りません。他人に見せるわけもないのにねえ。

日も翳ってきたので登別温泉の初日の宿「まほろば」へ。この宿は北海道最大級の露天風呂と食事が売りです。

到着後、夕食バイキングへ GO!

いや～すごかった、蟹食べ放題、ステーキやら海鮮丼やら北海道に行ったら食べたい料理が盛りだくさん。死ぬほど食べてもう動けない～～。

その後地下にある露天風呂つき大浴場でしっかり汗を流しました。硫黄のにおいが心地よく体が喜んでいるのがわかります。

9時過ぎには2人ともばたんきゅう～。

2023年10月16日

夜中の4時頃トイレに立つと、いきなりちょーえりが「地獄谷って近くにあるんだけどライトアップされてて夜もきれいらしいよ」というので5時まだ暗い中、地獄谷散策に出発!

ホテルを出るとすぐ道の真ん中に鹿が歩いていたのはびっくりでした。



(写真は散策終了間近の AM6 時頃)

実に壮大でした。中は地熱が高そうだなと思ってよく見ると中に鹿が居てこちらをじっと見つめていました。熱くないのかね～～

向うに言わせると私たちの方が珍しいんでしょうね。それほど凝視していました。1頭は尻をずっと向けてましたし…



そしてまた大浴場で一汗流して再び朝食バイキングへ GO!

行く前にちょーえりは「もうあんまり食べない」と言っていたのですが、またまた北海道を感じる料理群を前にすればその言葉も引っ込めざるを得ません。2人「もう食べれん～～(苦しい)」

このホテルのレビューを読んでいると、皆同じような感想で、ほんと食べすぎ注意です。

2日目はとりあえず小樽に向かいます。ちなみにちょーえりは友人たちに小樽のことを「釧路に行く～」と言っていた様で、まあそんなもんでしよう。

でどのルートで行こうかと考えていたところ、ちょっと前にテレビで放送していた出川さんのすいかヘルメットのバイク旅で同じように登別から小樽に行っていたことを思い出し、途中に細川たかしの生家へ寄っていたのを思い出しました。よし!そこを経由して行こうじゃないか。ひたすら細川たかしの生まれた真狩村を目指します。初の北海道旅行でここを目指す人おるう～。



羊蹄山のふもとの美しい場所に細川たかしの生家跡の記念碑と近くの公園の像を見ることができました。写真の像の横には細川たかしの手形があり、それに手のひらを合わせると歌が流れてくるというありがたさ。ここから小樽までの

道中は細川たかしの歌を口ずさむことになるとは思いませんでした。(別にファンでもない)

お昼過ぎに小樽到着。夕方には札幌入りしないといけないのでとりあえず小樽運河界隈を散策します。



まあ、月曜日だというのに周りはずごい数の観光客。ほとんどがアジア系の外国人でした。朝食を過ぎたので食事をしようという気がなかなかせず、軽い軽食で蟹マンを食べました。これはなかなかいけた。

夕方札幌駅前のホテルに到着。ちょーえりが今日もバイキングだよと言っていたのですが、チェックインすると「夕食はついてません」と言われ愕然。勘違いしていたようです。しかたないのでやはり北海道といえばジンギスカンでしょうということで近くにあった。「松尾ジンギスカン」へ行くことにしました。その前に定番の札幌時計台に行きます。



夜でライトアップされていてきれいでした。

日本3大がっかり名所の1つ(あと2つは、はりまやばしとオランダ坂)との事ですが、なかなか立派な建物でした。がっかり度はやっぱりはりまやばしが断然上でしょう。オランダ坂は一度行ってみたいですね。3大がっかり名所コンプリートめざしましょうか！で松尾ジンギスカンに到着！



予約でいっぱいとの事でしたがその隙間に入れていただき感謝です。鉄板の周囲へ野菜を入れて中央でラムを焼くという初めてのスタイルでしたがおいしくいただきました。シメのうどんが特においしかったです。

ホテルへの帰りに、ちょーえりが行きたいと熱望していたコンビニ「セイコーマート」へ。

ちょーえりに言わせるとここ独自のカップラーメンやオリジナルな製品がたくさんあるとのこと。



カップラーメンや缶のミルクティなど袋いっぱい買い込んでいました。

荷物になるのに～～。

札幌の宿は温泉ではないシティホテルでしたのでちょっと物足りなさを感じました。やっぱり温泉宿がいいですねえ。

2023年10月17日

3日目の朝食はバイキングでしたが、店についてびっくりすごい行列で30分くらい待ちました。朝食バイキングで並んだのは初めてでした。でもここも料理がおいしかったです。

チェックアウト後はとりあえず、定番のさっぽろ羊が丘展望台へ…。山の中腹にあるのかと思いきや意外と平地にあってびっくりしました。



正確には、  
Boys, be ambitious like this old man  
(少年よ大志を抱けこの老人の如く)  
なんですね。この老人の如くはいらんね。

公園の壮大な敷地にびっくりしひつじさんもかわいかった。しかしその横のレストランでジンギスカンはどうなの???

その後時間があつたので「北海道開拓の村」へ



北海道各地より移築された建物群は古き時代を感じることができて癒されました。

その後は高速道路で新千歳空港へ行き、昼ごはんは、迷った挙句お鮎にしました。スープカレーを食べたかったんですがね。やはり海の幸はおいしいですね。一緒に注文したのは北海道で取れた「ししゃも」4ひきで1000円超という高額ながら普段食べている外国産とどう違うのかが気になって注文してみました。オス2ひきとメス2ひき。



違いが分かるほど舌は肥えていないということとは分かりました。

3日目、北海道は今季一番の寒さだったそうで万がーのために持ってきたユニクロの畳めるダウンが大活躍でした。山には初雪も降っていました。さすが北海道です。

17時初の飛行機で北海道とおさらばです。

お疲れ様でした。羽田経由でしたが羽田上空から見た夜景は美しかった。



定刻より遅れて松山空港に到着したのは21時15分。そこから車で1時間ちょっとで自宅到着しました。結局運転した走行距離は約1000km。疲れました。最後ちょーえりが「運転代わろうか」と言っていました。昼飯でしこたまビールを飲んでいたのは知ってますよ。

#### 【北海道で思ったこと】

- 札幌中心部の交差点の名前が変(東4西3)とかナビで聞いて全然どこか分からない)
  - 鹿とか普通に歩いている。(山道)
  - 道道という一瞬何?って思う
  - 北菓楼のシュークリームは旨い
  - まっすぐな道が多い
  - 道にたくさんの線が刻んであり音がする
  - 羊蹄山の周りを走っているとずーっと羊蹄山が見える
  - クラーク博士の像の前で写真を撮る人はみんな同じポーズをする。(私はしなかった)
- (以上です。駄文失礼しました)



## 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11月10日(金)

#### 推理将棋第 167 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2023年11月15日(水)

#### 第 154 回 WFP 作品展 154-2

#### 第 155 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1+1 2 題

### 2023年12月15日(金)

#### 第 156 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 題

### 2023年12月31日(日)

#### 透明駒コンクール

[解答送り先]

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  
解答」とご記入ください。

(詳細は P36 をご覧ください)

## 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 11 月 15 日 (金)

[投稿先]

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール : meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM : @MeiKomai\_Tsume

(詳細は P 72 参照)

## 推理将棋 年賀作品の募集

[投稿締切] 2023 年 12 月 15 日 (金)

2024 年元旦の年賀詰の出題を予定していますので、2024 年、令和 6 年、辰、龍などに因んだ年賀詰作品を募集いたします。(こじつけ可。手数制限なし。複数の作品投稿も可)

将棋の駒に龍や馬があるので辰年と午年は作図し易いと思います。奮っての投稿をよろしくお願ひします。

### フェアリー入門 (レトロ協力詰)

入門用の易しいレトロ協力詰を募集します。

[投稿締切] 2023 年 11 月 15 日 (金)

[投稿送り先] : springs

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

(詳細は P70 をご覧ください)

### Fairy of the Forest #76

[課題] クリスマスに関連した協力詰

[投稿締切] 2023 年 12 月 15 日 (金)

[投稿先]

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

### 【あしがき】

今月号より空きスペースを利用して佐藤達也氏による「出口信男の修正図」をシリーズで掲載致します。もちろん出口氏了解の下での掲載です。お楽しみに

今月号で結果発表予定の短編コンクールは担当者の都合により 11 月号に掲載となります。ご了承ください。

たくぼん

2023 年 第 184 号

## Web Fairy Paradise

非売品

令和五年十月号

令和五年十月廿日発行

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