WEB Fairy Paradise

第187号

今月のフェアリー詰将棋

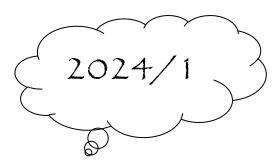
- · 第 157 回 WFP 作品展(再掲)
- 第 158 回 WFP 作品展
- 第20回フェアリー入門(安南協力詰)
- ・ 使わなかった作品展(占魚亭)
- 推理将棋第 170.171 回出題

結果発表

- Fairy of the Forest #76
- ・ 透明駒コンクール(上谷直希)
- ちょっと早い 2024 年年賀詰作品展
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#20(駒井めい)

読み物

- 実験室の悲劇(第24回)(占魚亭)
- 「詰将棋メーカー」好作選 11.12 月
- ・ 出口信男の修正図(6.7)(佐藤達也)
- レトロ雑記1,2(るかなん)
- ・ NK2協力詰超短編の研究(さんじろう)
- ・ 今月の手筋(残夢剣)
- ・ 衝立推理の紹介(誤植修正版)(さつき)
- ・ 超短編双玉詰将棋コンクール協力詰部門の作品紹介(駒井めい)
- 年賀詰紹介



はじめに



能登半島地震

新年あけましておめでとうございます。今年 もよろしくお願いいたします。

と笑顔で新の挨拶をと・・・言いたいところでしたが、まさかの元旦に能登半島をマグニチュード 7.6 の地震が襲いました。200 人を超える方が犠牲になり、多くの被害が毎日のように報道されております。犠牲となられた方々に謹んで哀悼の意を表するとともに、被災された全ての方々に心よりお見舞い申し上げます。被災地の復旧・復興が一日も早く進むよう祈っております。

私の住む四国地方もあと数十年の間にかなりの確率で南海トラフ地震が来ると予想されており、先日開催した詰四会でもそんな話題になりました。しかしながら四国は山と海が近くて平野部が少ないので逃げる場所が少ないんですよね。あとはしっかりとした防災意識を持ってあらかじめ対応できる準備をしておくことが大事でしょう。

石川県の義援金の振込先は下記の通りです。

口座名義:

石川県令和6年能登半島地震災害義援金銀行名:

北國銀行 県庁支店

口座番号:

普通預金 28593

(口座番号記入(入力)欄と口座番号の桁数が 異なる場合、足りない桁数の分を口座番号の先 頭に0をつけてください。)

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でも研究物でも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187号の感想、今後の要望、ご意見等な んでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご 協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん:takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス *ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

フェアリー時々詰将棋

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

占魚亭残日録

https://sengyotei.hatenablog.com

第157回WFP作品展(再掲)及び 第158回WFP作品展 担当:神無七郎

🍒 玉のない詰将棋



写真は近くの川で撮ったジョウビタキです。 鳥は恐竜の末裔ということで、辰年にちなんで 登場して貰いました。ここに写っているように、 桜の蕾は既に膨らみ始め、気の早い紅梅はチラ ホラと花を咲かせています。生き物たちは早く も春の準備に入っているのです。

今年は年明けに大きな地震がありました。今 もなお余震は続き、被災地の方々は様々な苦難 に直面していると思います。一日も早い復旧・ 復興の春が訪れることをお祈り申し上げます。

筆者は今年の春に還暦を迎えます。詰将棋歴 も約半世紀になりました。少年老い易く学成り 難し。月日の流れは本当に早いものです。とは いえ、今さら焦っても仕方ないでしょう。とり あえず健康の維持に努め、担当業務をつつがな くこなすことを今年の第一目標としたいと思い ます。

さて今月取り上げるのは「玉のない詰将棋」の話です。第 146 回の前口上で「玉が増える詰将棋」についてお話しましたが、今回は最初から最後まで玉がない"詰将棋"の可能性について考えたいと思います。

フェアリーには「詰」以外の状態を達成目標とするものがあります。作例が多いのは「ステイルメイト」や「千日手(初形に戻す)」ですね。これらを攻方王手義務がない「非王手可」と組み合わせれば、玉がなくても「与えられた条件下で、指定の目標を達成する手順を求める」という"詰将棋"を作ることが可能です。

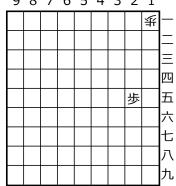
そこで神無次郎氏に依頼して「非王手可」かつ「ステイルメイト」や「千日手」が達成目標

のとき、受方玉が存在しなくても解析が行われるよう fmza の改造をして貰いました。「受方玉の存在」を前提とした処理はプログラムの各所に存在しているはずですから、動作確認はいくらやっても充分ということはありません。筆者も様々な例図を作って動作確認作業を進めています。「玉のない詰将棋」が検討できる fmza の公開はもう少々お待ちください。

抽象論や能書きだけでは面白くないので、「玉のない詰将棋」の動作確認用例図のうち2つをご覧いただきましょう。まずは玉のない「非王手可協力自玉ステイルメイト」です。受方玉だけでなく攻方玉もありません。

[例1] 玉のない協力自玉ステイルメイト

マドラシ非王手可 協力自玉ステイルメイト 12 手 9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

上図は「マドラシ」と組み合わせていますが、これには理由があります。一般に、攻方の駒が残るタイプの協力自玉ステイルメイトは、攻方の駒を全部捨てるタイプに比べて創作困難です。自玉を使わない場合、パターンが更に限られてしまうので、性能変化ルールやフェアリー駒の助けが要るのです。

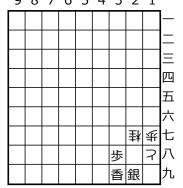
例1を解くのは容易だと思いますが、解答・ 解説は本稿末尾に掲載しますので、自力で解き たい方は先に進む前にここで考えてください。

次は「非王手可協力千日手」の例です。まだ少ししか試作していませんが、「非王手可協力千日手」の方が「非王手可協力自玉ステイルメイト」より作りやすいように感じました。 次の例2は例1よりは少しは考え所があると思

次の例2は例1よりは少しは考え所があると思います。

[例2] 玉のない協力自玉千日手

非王手可受先協力千日手 10手 9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

この図は「受先」が付いています。これがなければ、次の手順で唯一解となります。

28 銀 29 と 19 銀 28 と 18 銀 19 と 29 銀 18 と まで 8 手

例2の解答も本稿末尾に掲載しますが、「受 先」が付くと、手数も手順も大きく変わるのが 面白いと思います。

目標が「詰」でない「ステイルメイト」や「千日手」は、解けた達成感がどうしても弱くなりがちなので、それを内容でどう補うかが、作家の腕の見せ所になるでしょう。果たして「玉のない詰将棋」で面白いものが作れるかどうか、もう少し追求してみたいと思います。

さて、今回の WFP 作品展は第 157 回の再掲載分と、第 158 回の新規出題分です。第 158 回は新年最初の出題に相応しい充実したラインナップになっていると思います。ヒントも少し増量してありますので、解答者の皆さんも、一年の良いスタートを切ってください。

〔第 157 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 157 回の出題は全 9 題(ツインを含むため 実質 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、三角淳 氏、上田吉一氏、るかなん氏、変寝夢氏の 8 名 です。期末に相応しい難問もありますが、難し い作品ばかりではありません。手数も短編から 長編まで揃っており、バランスは良いと思いま す。解答募集期間が通常より一ヶ月長いので、 腰を据えてじっくりと取り組んでください。

157-1 は占魚亭氏の AntiAndernach 作品。目的は攻方をステイルメイトにすることですが、 玉以外の攻駒をすべて捨てる必要はありません。 Imitator を巧く活用してください。a)と b)は全体の構図が横に一路ずれただけですが、それが詰手順に与える影響も注目点です。

157-2 は神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰シリーズの「ラスボス」とも呼べる作品です。盤上に駒がどんどん増え、玉は中段で詰みます。 難解だとは思いますがぜひ挑戦を。

157-3 は駒井めい氏の協力自玉詰。「手数指定」の条件が付いています。**2** 手で詰むからと言って、**2** 手で詰めてはいけません。ちょうど **8** 手で詰む詰手順を見つけてください。

157-4 はさんじろう氏の受先ネコネコ鮮シリーズ作。今回は盤上配置が同じで、持駒が異なるツインです。果たしてどのように持駒を使うのでしょうか?

157-5 は本作品展初登場となる三角淳氏の作品。攻方取禁なので、詰手順中に攻方は駒を取ってはいけません(受方は駒を取れます)。王手が途切れないよう注意しながら手順を進めてください。

157-6 は上田吉一氏の入れ替えパズル作品。フェアリー駒として(0,3)-Leaper(参)と、(3,6)-Leaper(⑥)という珍しい駒が使われています。これらの駒は「不滅駒」に指定されているので、特定の場所(22,25,28,52,58,82,85,88)しか動けません。玉も Dummy(偶)なので、55 から動けません。しかも「成禁」の制約付きです。このような条件があるので、解くのは意外と易しいと思います。見た目だけで白旗を揚げるのは勿体ないですよ。

157-7 も上田吉一氏の作品。玉が Dummy(偶) になっている上、Nightrider(夜)や Zebra(稿)というフェアリー駒が使われています。これも実際に解き始めれば難しくないはずなので、食わず嫌いせずに取り組んでください。

157-8 は、るかなん氏によるオール中立駒作品。玉も含めてすべての駒が中立駒です。言うまでもありませんが盤上にある駒だけでなく、受方持駒も中立駒です(つまり合駒も中立駒)。これは WFP153-4 と同様の問題設定ですので、王手や応手を選ぶ際の注意点は第 153 回 WFP作品展出題時の補足説明や結果稿を参考にしてください。WFP153-4 と異なるのは、ルールが「協力自玉詰」となっていることです。つまり、

受方の着手後に中立玉を攻方玉とみなした場合に詰んでいるような手順を求めねばなりません。 通常駒の協力自玉詰なら平気で解ける人でも、 中立駒ばかりの本局には苦労させられると思い ます。年に一度の力試しのつもりで挑戦してく ださい。

157-9 は Friend (響)を使った変寝夢氏の作品。前回の2作を解いた方なら、響の使い方も把握済みだと思います。受方持駒制限もあるので、紛れが少なく、解きやすいと思います。

〔第158回作品展各題への補足説明〕

第 158 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は占魚亭氏、駒井めい氏、るかなん氏、springs氏、神無太郎氏、真T氏、阿知矢龍氏、さんじろう氏、上田吉一氏、変寝夢氏の 10 名です。阿知矢龍氏は本作品展初登場。占魚亭氏による代理投稿です。本誌は直接投稿だけでなく、代理投稿も受け付けていますので、直接の投稿が難しい場合は、代理投稿でも構いません。ただしその場合には、作品の完全性の確認や、担当者とのやり取りは代理投稿者が責任を持って行ってくださるようお願いします。

今月は新年度最初の出題にふさわしく、多彩な作品が登場します。解くのは大変かもしれませんが、面白い作品が揃っているので、どうかお見逃しのないように。以下の補足説明では、新春のお年玉代わりに、解図のヒントを幾分多めに混ぜています。

158-1 は占魚亭氏の Imitator 作品。複合ルールではありませんし、受方持駒も制限されているので、根性とちょっとした閃きがあれば解けるはずです。 Imitator を苦手としている方もぜひ挑戦してください。

158-2 は駒井めい氏の駒余り禁詰将棋。詰将棋のルールで最もよくある誤解は「攻方の持駒を余らせて詰めてはならない」ですが、それを本当にルールに組み込むと、面白いことが起こります。詰将棋のルールを誤解している人に、この作品をぜひ紹介しましょう。

158-3 は、るかなん氏の All-in-Shogi 作品。受 先なので、受方から指し始めますが、ルールは 相手の駒を動かせる All-in-Shogi です。受方の 駒を動かすとは限りません。常に双方の駒に目 を通して王手・応手を探してください。

なお、今回 All-in-Shogi のルール細則の説明 文を 2 点修正しています。All-in-Shogi では受方 の駒を動かして王手を掛けることができますが、 それには「玉を動かす」と「玉への利きを遮っている駒を動かす」という2つの手段があります。従来のルール説明の細則1)では「相手玉を動かす王手や」という表現を使っていたため、後者の王手が可能であることが明示されていませんでした。そこでこれを「相手<u>駒</u>を動かす王手や」に修正したのが修正点の一つです。

もう1点は相手に反則を指させることができないことを明示する細則 5)を加えたことです。ただし相手駒を動かして王手する手は、(手番を無視して) 相手の立場から見ると一種の反則なので、それは例外としています。

今回のルール説明変更は、あくまで表現を変 更しただけでルール自体は従来と変わりません。 しかし、改めてルールの細則の表現を見直した 理由を考えると、るかなん氏のこの作品を解く ヒントが得られると思います。

158-4 は springs 氏の協力自玉ステイルメイト。攻方玉は普通の玉ではなく Knight (騎)の性能を持っています。一方、受方は通常の玉なので、攻方は玉自身で王手を掛けることが可能です。騎王は利きが大きいので、ステイルメイトを達成するのは大変です。大駒の活用でこの難問を解決してください。

158-5 は神無太郎氏の点鏡作品。フェアリー 駒として Grasshopper (G) 4枚が追加されていますが、全部使うとは限りません。勘の鋭い方なら「打歩ルールでGを使うということは、歩をGに変身させるのだろう」と推測できると思いますが、実際その通りです。新春特別ヒントとしてこの情報を活用してください。

158-6 は真T氏の最悪詰作品。手数が **43** 手もあって難しそう…と思う方もいらっしゃると思いますが、持駒を見てください。金一色ですね。真T氏の過去作なども併せて考えると、狙いが見えてくると思います。

158-7 は本作品展初登場の阿知矢龍氏の作品。 ルールは奇しくも 158-3 と同じ All-in-Shogi 協力自玉詰(受先)です。こちらの方が駒数が少なく手数も短いので、先にこちらから解くのも良いでしょう。

158-8 及び 158-9 は、さんじろう氏のネコネコ鮮作品。ネコネコ鮮は性能変化が激しいルールで、おまけに受先ですが、手数が短いので頑張れば解けると思います。このルールに慣れていないという方もぜひ挑戦してください。

158-10 及び 158-11 は上田吉一氏の趣向作品。 158-10 は例の「成禁天竺 PWC マキシ」という 4つの条件を付加した協力詰のシリーズ作品の一つです。今回はフェアリー駒として Knight(騎)が使われています。158-4 と異なり、この騎に玉属性はないので、王手回避の義務はありません。玉や金より長距離を動く騎が「マキシ」の条件下で躍動します。158-11 は不滅駒と Wazir(臣、Visir とも呼ばれる)というフェアリー駒を使った協力自玉詰。不滅駒は駒台を経由した「ワープ」が出来ないので、地道に盤上を移動させるしかありません。93 臣も入手は難しいので、これも盤上を這わせるしかありません。不滅角と 93 臣をどこに移動させるか、それを実現する適切な手続きは何か、論理的に考えると解きやすいと思います。

158-12 は変寝夢氏のリパブリカン協力自玉詰。主役(この場合は攻方玉)が最後の最後に現れて、自ら詰みに行くルールです。本作品展でこのルールの作品が登場するのは第 132 回以来。この時は中立駒が使われていましたが、今回は Queen (Q) が使われています。 Qが活躍する手順を優先的に考えましょう。

解答要項

第 157 回分解答締切: 2024 年 2 月 15 日(木) 第 158 回分解答締切: 2024 年 3 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://k 7ro.sakura.ne.jp/wait.html) やブログ (http://k

作品投稿について

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

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

ルール説明

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

[AntiAndernach]

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行 うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- ・細則は Andernach と同様で「駒取り」を「駒 を取らない盤上の移動」に読み替える。
- 1)駒を取らない盤上の移動で二歩になる場合、 相手の駒にならない。
- 2)相手の駒になるのは成生の選択後。
- 3) 駒を取らない盤上の移動では、相手陣二段目 への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可 能(二歩の例外を除く)。
- →初出:第60回WFP作品展(WFP68号)
- →参考:「1 手詰から始めるフェアリー超入門 AntiAndernach 編 1」(https://note.com/tsum e_springs/n/nb5fbbc71bef6)

【ステイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態。

【協力自玉ステイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をステイルメイトにする。

【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
- →参照:WFP75 号「Imitator の紹介」

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない
- →初出:第108回 WFP 作品展(WFP127号) 参考:「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【手数指定】

指定の手数で目的を達成する。 指定の手数より長くても短くても失敗。

【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)

【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。

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはなら ない。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。 (補足)

あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【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。

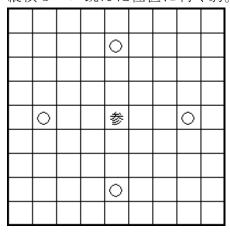
【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

【03 跳】(参)

(3,0)-leaper_o

縦横3マス跳んだ位置に利く駒。

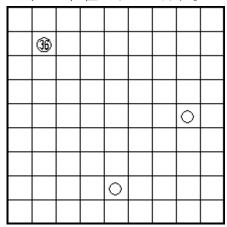


(○が参の利き)

【36 跳】(36)

(3,6)-leaper_o

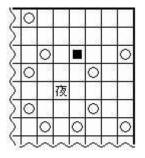
3対6の位置に跳ぶ八方桂。



(○が36の利き)

【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。)

【Zebra】(縞)

フェアリーチェスの Zebra。(2,3)-leaper。 3 対 2 の方向に跳ぶ八方桂。

	0	j			0	
0						0
3-	8	8	縞	ŝ	8	
0						0
	0				0	

(○が縞の利き)

【中立駒】(「靐」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、更に中立駒の歩や通常の歩を打っことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも<u>自玉への王手は反則</u>。自玉への王 手となっているかどうかの判定は、現手番が 終了し、相手側が着手する前に行う。
- →参照: WFP61 号「中立駒の紹介」

【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。

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

[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)

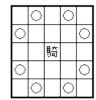
- 1)相手駒を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2)相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3)相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒 は相手の持駒となる。
- 4) 自玉を取らせる手は反則。
- 5)相手に合法手以外の手を指させることはできない。ただし、相手玉への王手となる手は 反則とみなさない。
- →参照:WFP122 号「All-In-Shogi の紹介」
- ※赤字部分を今回より変更・追加。

1)の変更は、玉を動かす以外にも遮蔽駒を動かす王手が可能であることを考慮した変更。

5)の追加は相手に「二歩」「行き所のない駒」 「打歩詰」のような反則を指させることがで きないことを強調するため。

【Knight】(騎)

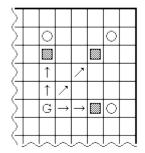
チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

[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。

【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。

【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=m60d25c 73667f)

[PWC]

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

PWC 編 1」(https://note.com/tsume_springs /n/n2efaf0976776)

【マキシ】

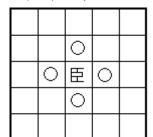
受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

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

【Wazir, Vizier】(臣)

(1,0)-leaper。 縦横 1 マスに利く駒。



(○が臣の利き)

【リパブリカン】

最終手を指すと同時に任意の空きマスから 一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。 (補足)

- 1)双玉等において詰める対象でない玉は通常 の玉と同じく、最初から最後まで盤上に存在 する
- 2)詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」 わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の合法・ 非合法の判定は行わない。ただし、最終手で は玉を置いた後の配置で合法局面かどうか の判定を行う。
- 3) 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。自 玉系のルールのように、詰める対象の玉と王 手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手 を掛けるべき玉に対する王手義務がある。
- →参照:WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」

[Queen] (Q)

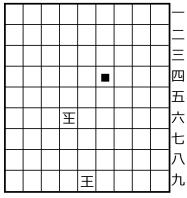
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

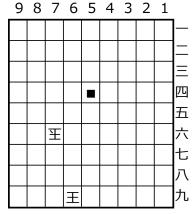
<第 157 回>解答締切:2024 年 2 月 15 日(木)

- 157-1 占魚亭氏作
- a) AntiAndernach協力自玉ステイルメイト 6 手 9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

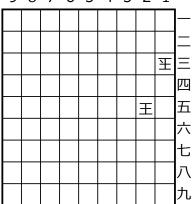
b) AntiAndernach協力自玉ステイルメイト 6 手



持駒 角

■ 157-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 18手 9 8 7 6 5 4 3 2 1



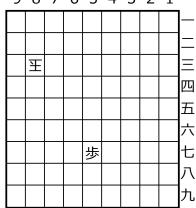
持駒 桂

■ 157-3 駒井めい氏作 手数指定協力自玉詰 8手 9 8 7 6 5 4 3 2 1

				٢		王	
							=
豣	禹					王 歩	Ξ
						歩	四
			香		金		五
		角					六
							七
							八
							九

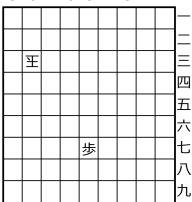
持駒 なし

- 157-4 さんじろう氏作
- a) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先) 9 8 7 6 5 4 3 2 1



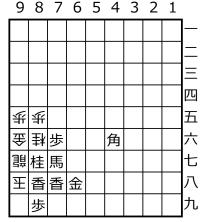
持駒 角

b) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先) 9 8 7 6 5 4 3 2 1



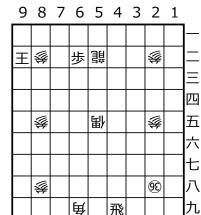
持駒 飛

■ 157-5 三角淳氏作 攻方取禁協力詰 30手(受先)



持駒 歩3

■ 157-6 上田吉一氏作 成禁協力自玉詰 238手



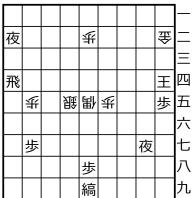
攻方持駒 なし 受方持駒 なし

※偶: Dummy王

参:(0,3)-Leaper, 不滅駒 逾:(3,6)-Leaper, 不滅駒

■ 157-7 上田吉一氏作 成禁協力自玉詰 104手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

※偶: Dummy王

夜: Nightrider、縞: Zebra

■ 157-8 るかなん氏作 協力自玉詰 16手

987654321

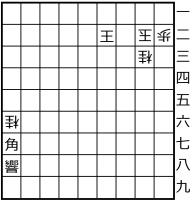
持駒 n香

※すべての駒が中立駒

■ 157-9 変寝夢氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし 受方持駒 なし ※響:Friend

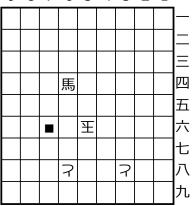


<第 158 回>解答締切:2024 年 3 月 15 日(金)

■ 158-1 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



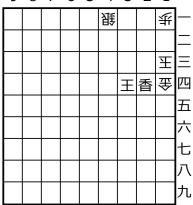
攻方持駒 香 受方持駒 なし

※ ■:Imitator

■ 158-2 駒井めい氏作

駒余り禁詰 11手

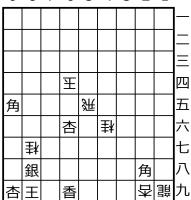
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角2

■ 158-3 るかなん氏作 All-in-Shogi協力自玉詰 7手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



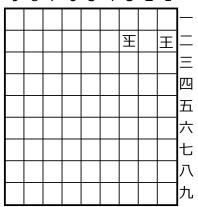
持駒 なし

■ 158-4 springs 氏作 協力自玉ステイルメイト 18手 9 8 7 6 5 4 3 2 1

王 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	 	 					_
計						王	-
			彗				_
							Ξ
香 左 大 し し し し し し し し し し り り り り り り り り り					騎	步	匹
						香	五
						桂	六
л Л							七
							八
1							九

持駒 なし ※騎:Knight王

■ 158-5 神無太郎氏作 点鏡打歩協力自玉詰 7手(受先) 9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G 受方持駒 残り全部+G3 ※G:Grasshopper

■ 158-6 真T氏作

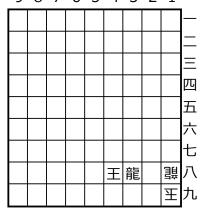
最悪詰 43手

987654321

持駒 金4

■ 158-7 阿知矢龍氏作

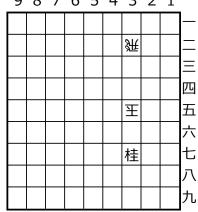
All-in-Shogi協力自玉詰 5手(受先) 9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 158-8 さんじろう氏作

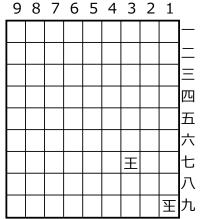
ネコネコ 鮮協力詰 2手(受先) 9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀

■ 158-9 さんじろう氏作

ネコネコ 鮮協力詰 4手(受先)



持駒 銀

■ 158-10 上田吉一氏作 成禁天竺PWCマキシ協力詰 51手 9 8 7 6 5 4 3 2 1

新							
コート 日本				北	飛		_
世界 (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本)							=
型 型 型 五 六 七 八 九 九					金		三
五 六 9 七 八 九						王	匹
対 対 力							五
9 九							六
八 九			禘				七
九							八
							九

攻方持駒 なし 受方持駒 なし ※騎:Knight

■ 158-11 上田吉一氏作 協力自玉詰 120手

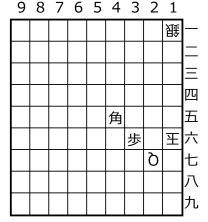
9 8 7 6 5 4 3 2 1

	 							_
				金				_
			朱					_
뢰				王	٢	臣	型	二三四五六七八
							王	匹
								五
				倒			张	六
		飛				香		七
					飛			八
								九

攻方持駒 なし 受方持駒 なし ※臣:Wazir

23臣,38飛,46角は不滅駒

■ 158-12 変寝夢氏作 リパブリカン協力自玉詰 10手



攻方持駒 なし 受方持駒 なし ※Q:Queen

[例1の解答・解説]

24 歩 12 歩 23 歩成 13 歩 24 と 14 歩 25 と 15 歩 26 と 16 歩 27 と 17 歩成まで 12 手

☆攻方の歩が成った後、マドラシの「石化」に よるステイルメイトを実現するため、攻方の と金と受方の歩が歩調を合わせて進みます。 途中で歩を取ると、受方がステイルメイトに なってしまうので失敗です。

[例2の解答・解説]

28 と 18 銀 38 と 29 銀 18 歩成 38 銀 16 歩 29 銀 17 歩生 38 歩 まで 10 手

☆3 手目から「19 と 29 銀 18 と」で配置を戻すことはできますが、手番が異なるので同一局面とはなりません。右下隅で「と金」と「銀」を入れ替えるだけでは、初期局面に戻すことはできないのです。正解は壁を崩して、17 歩・18 と・38 歩の3 枚を入れ替える手順。物理的には3 枚の歩の巡回置換が行われていますが、詰将棋では同じ種類の駒を、元々どこに居たかで区別することはありません。



Fairy of the Forest #76 解答発表

担当:酒井博久

■ 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

■ 結果発表

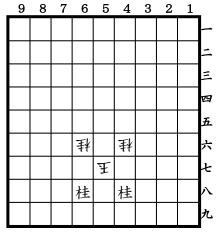
【今回の解答者】(敬称略、到着順) (○は全題正解者)

○神無七郎、○占魚亭、○たくぼん、荻原和彦

☆せっかくコロナが下火になったと思いきや、新 年早々大災害が発生し、お祝い気分も吹き 飛ん でしまいましたね。ともあれ、本年もよろしくお願い します。

■ 76-01 たくぼん

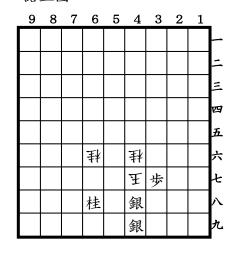
協力詰 9手



持駒 銀2歩

58 銀 48 玉 49 銀 37 玉 38 歩 36 玉 37 歩 47 玉 48 銀打 まで 9 手

詰上図



作者-初形「X」というだけです。

☆出題の際に課題との関連をヒントとして出したので すが、伏せ字をXで表すと、もろそのままになってし まうので、ここだけ○で表しました。5筋を軸とした完 全左右対称形なので、2手目 68 玉以下でも正解 です。

神無七郎一「初形X」ですね。詰型が見えにくかった のですが、受方の桂を単なる壁だと考えたら解けま した。

☆受方の2枚の桂が歩だと、初手 58 歩以下、銀 を59~58に連打して5手で詰みます。受方桂は 58 に利かす意味もあるわけですが、確かに壁と考え れば解きやすいですね。

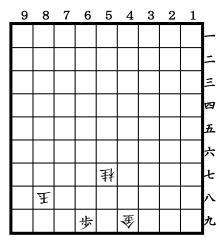
占魚亭-打った歩を突き出す7手目がいい感じ。

☆2手目で攻方の一方の桂がなくなりますが、その 空所に銀打までの詰上りを想定します。そうすると、 片方の桂の利きを歩を設置することで補う必要があ ります。それを実現するのが、歩打~歩突という手順 です。

荻原 和彦一見た目より難しい。手数切迫の慌し さの中、じっと歩を進める着想にびっくり。四桂がキリ ストの受難を…と深読みを誘う初形だが、作意は 「X'mas」のXだったか。

☆四桂(死刑)→受難という発想も、なかなか ですね。

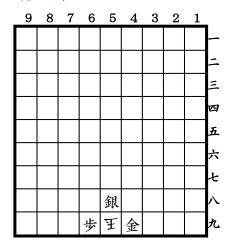
■ 76-02 たくぼん 協力詰 15 手 協力詰 15手



持駒 銀

79 銀 77 玉 68 銀 66 玉 57 銀 67 玉 59 桂 同金 68 銀 58 玉 59 銀 49 玉 58 銀 59 玉 49 金 まで 15 手

詰上図



作者 - 詰上りがクリスマスツリーの先っぽです。←これは難解かも。さきっぽで4文字と感じる人がおおいかも。

☆そもそも「クリスマスツリー」が難解でしたが、ヒントとして出してしまったので、ここはクリア。伏せ字の部分がXXXと3文字になっていたのが、難解だったかも。

荻原和彦 - 余詰まぬなら銀の動きはジグザグでなく 直線的と推測。果たして桂を取っての $\triangle 59$ 桂が絶 好打となる。 ☆銀の動きは限定ということで、79 銀から斜めに真っ直ぐ 57 桂を取りに行きます(玉も銀と平行に移動)。5手目 57 銀、67 玉となって、次の手が急所です。

占魚亭-2度目の68銀は59桂を入れてから。

☆59 桂、同金として、この金を取りに行くのがポイントでした。以下の手順は、必然的に判るでしょう。三角形の詰上りですが……。

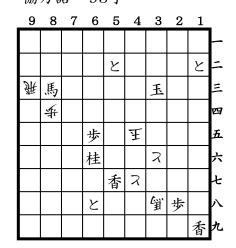
神無七郎 - これは予想通りの詰上りなので一発で解けました。でもこの形は何でしょう? ヒントがなければ「サンタさんの帽子」と答えるところですが、「クリスマスツリーの先端部」でしょうか?

☆「先端部」、ほぼ正解です。

荻原和彦ーさてお題。新年の四角が「餅」(73-01) だと云うなら、今回も食べ物が本線。ずばり「クリスマスケーキの一片」と解く。

☆ヒントにあるように、「ケーキ」ではなく、「ツリー」な のですが……。

■ 76-03 三角 淳 協力詰 93手

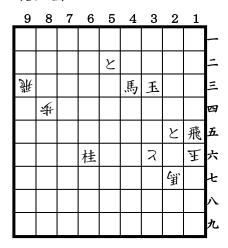


持駒 桂2

37 桂 46 玉 58 桂 同と 73 馬 47 玉 58 と 同玉 59 歩 57 玉 58 歩 56 玉 57 歩 A 65 玉 83 馬 55 玉 56 歩 46 玉 73 馬 56 玉 83 馬 46 玉 73 馬 47 玉 83 馬 B 37 玉 73 馬 47 玉 83 馬 45 玉 63 馬 35 玉 53 馬 25 玉 43 馬 26 玉 27 歩 C 同馬 53 馬 25 玉

43 馬 35 玉 53 馬 45 玉 63 馬 46 玉 73 馬 47 玉 83 馬 37 玉 73 馬 38 玉 83 馬 28 玉 73 馬 29 玉 83 馬 D19 玉 73 馬 29 玉 83 馬 38 玉 83 馬 37 玉 73 馬 47 玉 83 馬 46 玉 73 馬 45 玉 63 馬 35 玉 53 馬 25 玉 43 馬 14 玉 *13 と 15 玉 14 と 26 玉 53 馬 16 玉 43 馬 25 飛 15 と 26 玉 25 と 16 玉 15 飛 まで 93 手

詰上図



作者 - いささか強引ですが、収束で 12 のと金が 25 まで移動して詰むところを 12 月 25 日に見立 てる……ということでご勘弁下さい。

☆いくつかの攻駒が配置されていますが、主役はやはり83 馬ということになりそう。ところが、この馬は受方93 飛によってピンされていて、動きが3段目に制約されています。自由に動き回れればよいのですが、3段目を外れると、33 王が素抜かれてしまうわけです。そこで要求される脇役が、隅の方にいる12と。最終的には、この駒が25まで移動して詰み上がります。

作者一手順の流れは以下のようになっています。

A:玉を左辺に追い、65 歩を消去。

B:初手に打った 37 桂を消去。

C:27 歩、同馬の2手を入れておく。

D:19 香を消去し、以下は収束。

☆12 とを起動させるには、玉を 14 へ移動させる 必要があります(14 玉に 13 とが可能)。ところが、 14 玉を阻害しているのが 19 香。そこでこの 19 香 を玉に取らせるのが狙いですが、それを取りに行く 通り道にある邪魔駒を連鎖的に消去して(または移動させて)いく、というのが本局の大まかなストーリーです。

占魚亭-邪魔駒消去パズル。序に少々悩むが、 65歩を消してしまえば後は分かりやすい。

☆玉の経路を確認すれば、B~Dの各駒が玉の通行を邪魔していることが判ります。また A 65 歩は、83 馬のとき馬の利きを遮って王手になるのを妨げているため、これも消去する必要があります。

神無七郎-37 桂や57 歩のような「後で邪魔駒になる」駒を設置する手順から入る序盤から既に好作の予感がしましすが、 $39\cdot40$ 手目の「27 歩、同馬」が何と言っても本作のハイライト。念願の19 香消去を実現するための最後の鍵でした。

「12 と」が「25」に移動して「12 月 25 日」。締め括りも見事です。

☆初形配置以外に、手順中に邪魔駒を発生させるのは巧妙です。59歩~57歩は、65歩を取らせるために必要ですが、55玉のとき73馬とはできないため56歩と突くしかありません。その56歩も65歩と同様、83馬の利きを遮る邪魔駒と化しています。そこで、これを玉に取らせる迂回順を経て、37桂消去に向かいます。このように、邪魔駒を消去(または移動)させるたび玉の運動が増え、手数が伸びていきます。本局は長手数が狙いではなさそうですが、邪魔駒の連鎖を解きほぐす所に面白味を感じます。

荻原和彦一味方を減らせば活路が生じる。逆説を 内包した貧乏図式の佳作。序盤は順調。▲27 歩が 王手で入るあたりは絶好調。ところが収束で△16 玉 ~△25 飛合が見えず少々焦った。

☆19 香の消去を終え、80 手目 14 玉に* 13 とと、ようやくと金が動き始めます。以下は、25 飛合をこのと金で取り収束するとともに、12→25 で課題も達成します。

たくぼんーまさに協力詰の醍醐味の邪魔駒消去を 目的とした趣向。詰四会で作者にお聞きしたところ まだまだ作品のストックがあるようですので今後が楽 しみです。

☆それは朗報ですね。作者のさらなる好作を期待します。

■ 76·04 神無七郎 協力詰 121手 持駒 なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
ľ										_
I					华					=
I					星					Ξ
I				科	角	华				四
					玉					五
					角					六
			歩		Ŧ		步			Ł
		香	爭	ス	ス	ス	ス	香		V
	·	歩	丰	丰	步	ス	ス	步		九

持駒 歩

58 歩 同玉 59 歩 同成桂 67 角 69 玉 78 角 58 玉 69 角 ①57 玉 58 歩 47 玉 57歩 58と左 48歩 同と左 58角 38玉 49 角 47 玉 38 角 58 玉 49 角 ②57 玉 58 歩 67 玉 57 歩 58 成桂 同角 78 玉 69 角 67 玉 78 角 ③57 玉 49 桂 47 玉 69 角 58 と右 同角 38 玉 47 角 49 玉 38 角 ④58 玉 59 歩 69 玉 47 角 78 玉 56 角 67 桂 同角 ⑤69 玉 58 角 78 玉 69 角 67 玉 78 角 ⑥57 玉 69 桂 同成桂 58 歩 同玉 69 角 67 玉 78 角 ⑦58 玉 59 歩 49 玉 67 角 38 玉 56 角 47 桂 同角 ⑧49 玉 58 角 38 玉 49 角 47 玉 38 角 ⑨57 玉 49 桂 同と寄 58 歩 同玉 49 角 47 玉 38 角 58 玉 47 角 67 玉 A79 桂 78 玉 56 角 67 桂 同角 69 玉 78 角 58 玉 67 角 47 玉 B 39 桂 38 玉 56 角 47 と 同角 49 玉 38 角 48 玉 C49 歩 58 玉 D59 歩 69 玉 47 角 78 玉 56 角 67 歩 同角 68 玉 E 69 歩 57 玉 F58 歩 まで 121 手

詰上図



作者-クリスマスは元々キリスト教圏の祭日。 ということで、教会建築風の初形にしてみま した。手順は「角追い」をベースにした「と金 はがし」です。

☆5筋を軸とした左右対称形ですが、駒種も含めた完全対称ではないので、その点には注意する必要があります。と金群に混じった2枚の成桂が鍵になりそうです。

荻原和彦-荘厳な初形に解図欲高まる。しかし、 成駒を一掃しても持駒増えず。打開策も浮か ばず。 \triangle 58 合を打てぬとはつらい限り。

☆残念ながら「無解」でした。手順の方は「角 追い」による「と金+成桂はがし」が中心とい うことは判るのですが、取った駒を使ってどの ように詰形を形成するのかが問題です。

たくぼん-初形が教会に見えるところは面白いが手順は壮絶。3 手目 59 を取るのは右か左か? 詰上りの形は?がなかなか見えず苦労しました。

☆成桂以外に目を引くのは「78歩」と「38と」 の違いです。前者は不動、後者は動くと考えれ ば、とりあえず左辺(78歩の方)からはがして いくことが予測できます。そうすると、3手目 は玉の退路として 69 を空けるために、成桂で 取ります。以下、角の動きを辿りながら手順構 成をまとめてみます。

$[67 \rightarrow 78 \rightarrow 69 \rightarrow 1]$

続いて、58歩~57歩の開き王手で58歩合。38

とを48へ移動させ、玉の退路を確保。

 $[58 \rightarrow 49 \rightarrow 38 \rightarrow 49 \rightarrow 2]$

また、58歩~57歩の開き王手で、今度は58成 桂移動合。

 $[58 \rightarrow 69 \rightarrow 78 \rightarrow 3]$

続いて、49 桂、47 玉に 69 角とし、58 と移動 合。

 $[58 \rightarrow 47 \rightarrow 38 \rightarrow 4]$

59 歩、69 玉を挟んで、左辺へ転換。

 $[47 \rightarrow 56 \rightarrow 67 \rightarrow 5]$

途中 67 桂合を取り、桂を入手。

 $[58 \rightarrow 69 \rightarrow 78 \rightarrow 6]$

69 桂で成桂を呼び、58 歩、同玉から角の回転。

【69→78→⑦】

59 歩、49 玉を挟んで、右辺へ転換。

 $[67 \rightarrow 56 \rightarrow 47 \rightarrow 8]$

途中 47 桂合を取り、桂を入手。

 $[58 \rightarrow 49 \rightarrow 38 \rightarrow 9]$

49 桂でと金を呼び、58 歩、同玉から角の回転。

 $[49\rightarrow38\rightarrow47\rightarrow A]$

ここでA79 桂を設置。

[56→67→78→B]

途中67桂合を入手し、B39桂を設置。

 $[56\rightarrow47\rightarrow38\rightarrow C\rightarrow D]$

ここで C 49 歩と D 59 歩を設置

 $[47 \rightarrow 56 \rightarrow 67 \rightarrow E \rightarrow F]$

途中67と合を入手し、E69歩を設置。

Dで設置した 59 歩を F 58 に突いて詰上り。

占魚亭-桂の渡し合いがポイントとなる角追いパズル。初手と最終手が同一手になる構成が 見事です。

☆角の左右にわたる回転追いで、と金+成桂をはがしつつ、詰みに必要な駒を設置。最後は初手と同一手になる突き歩で決める……よくもまあ、この整然とした形から(形に?)まとまったものです。

【総評】

神無七郎-「クリスマスに関連した作品」ということで、本当は 12 月 25 日に解きたかったのですが、都合で解図への着手が少し遅れました。問題数は少なかったですが、76-03 が面白かったので満足です。

☆満足していただけてよかったです。三角さん 作には今後も期待しましょう。

Fairy of the Forest #77 課題発表

■ 2024年1月20日:課題発表:(協力詰)

「7・七に関連した作品」

- □ 2024年3月15日:投稿締切
- □ 2024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

昨年の課題は「行事・祝日関連」でした。 今年もそれを継続してもよいのですが、それ ではあまり芸がない。ということで、「出題 数関連」で行きます。今回は77回目の出題な ので、「7・七」が課題です。

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)

ちょっと早い2024年年賀詰作品展 結果発表

あけましておめでとうございます。解答は 私含めて5名の方から頂きました。ありがとう ございました。私の1題は③の七郎さんお作品 でいつも投稿時には解が書いていないので私が 解答を七郎さんに送ったら返信で正解手順が届 くシステムになっています(毎年の恒例)

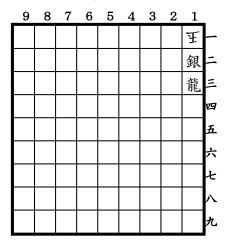
全題正解:神無七郎、占魚亭

5 題正解: 荻原和彦 1 題正解: たくぼん

2/6 題正解:変寝夢 (敬称略)

1番 占魚亭作

ネコネコ鮮Koko協力詰 3手



持駒 なし

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【ネコネコ鮮】

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

(補足)

- ・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。
- ・行き所のない駒の概念はなし。
- →初出:ネコネコ鮮の紹介(WFP43号)

[Koko]

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

[補足]

・王手にもこの条件は適用される。玉を取っ

ても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

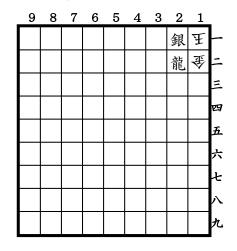
→参照:WFP42 号「Köko について」

【作者コメント】

今回は、やさしいゲテモノで参加します。合 駒が考え所ですが、一発で分かると思います。

21 銀生 12 金 22 龍 迄 3 手

詰上図



作者コメント (解答時)

易しいゲテモノなので、全員正解でしょう(多分)。

- ★新年1発目(年末かもしれませんが)は占魚 亭さんのネコネコ鮮 Koko 協力詰と長いルー ル名の作品。最近はさんじろうさんの作品で ネコネコ鮮作品はよく出題されていますが それに Koko が付いています。私は実は Koko が苦手で、詰んでいない局面をよく詰んでい ると誤認してしまいます。感覚が少し異なる んですよね。本作は何とか3手でしたので解 答者の皆さんも大丈夫だったようです。
- ★初形でいきなる詰んでいるように見えますが、 12 銀は 11 玉を取ろうとすると銀の周りに駒がいないため着手できません。単なる Koko 協力詰だと初手 21 銀成の 1 手詰ですが、ネコネコ鮮が付いてますので 14 に駒を打つ防手があります。変寝夢さんの感想にありますが 21 銀成、14 銀、22 龍とするのは、21 玉でも 22 同玉で逃れます。これはなかなかの紛れで初手 21 銀生から読む人は少ないのではないかと思います。作意は 21 銀生に 12 金としますが、他の合駒ならどうでしょう。12

歩には22龍と入った時に同歩と取られます。その時に21銀も歩の性能になっています。12金ならば22同金と取った時に21銀が金の性能になるため22同金とは出来ないわけです。また21金と銀を取る手も防ぐ手になっていません。あれそれでは12飛も同じでは?と思うかもしれません。しかし飛の場合は22龍に対して21飛と銀を取る手が22龍を飛の性能に変えているので詰んでいません。利きが目まぐるしく変わるので大変ですね。1→■の立体曲詰といえるので幕開けには最適の作品でした。

神無七郎

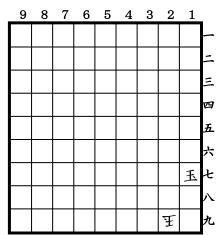
21 銀と 22 龍のどちらを取っても王手が解除 できない合駒…ということで、2 手目は金に 決定。明快な筋立てで解きやすい作品でした。 変寝夢

21銀成、14銀、22龍かなと思ったら予想より素直な手順。これが Koko の難しいところ。着手前の駒の周囲が空白の駒は着手できないなら分かり易いが、玉を取った後の周辺が空白かだと相当見え方が変わってしまう。

荻原和彦

めでたい新春立体曲詰。詰上りの真四角は餅 か重箱か。

2番 さんじろう作ネコネコ鮮協力詰3手(銀のみ5手)



持駒 飛

A)持駒: 3手 B)持駒: 金銀桂 C)持駒: 桂 B)持駒: 桂 B)持駒: 香 B)持駒: 歩 3手

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【ネコネコ鮮】

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

(補足)

- ・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本 来の利きになる。
- ・行き所のない駒の概念はなし。→初出:ネコネコ鮮の紹介(WFP43号)

【作者出題コメント】

最近ハマっているネコネコ協力詰です。同一配置の6姉妹ですが、手数も短かく易しいのでどうぞ。7姉妹にならなかったのは残念至極です。

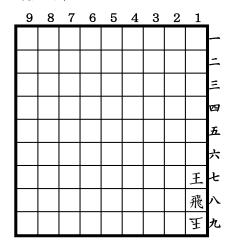
【作者コメント】

残念ながら、持駒角だけは完全作ではなかったので七種類揃えることはできませんでした。また、飛と金が同手順、桂香歩が同手順なのはいかんともしがたく、この辺は年賀戯作ということでお許し頂ければ有り難いです。なおオマケですが、受先を含めると持駒飛と金の2手詰も完全作となります。ただ蛇足気味なので出題はしません。

A)

28 飛 19 玉 18 飛 迄 3 手

詰上図

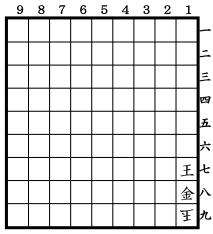


変寝夢

3 手とはいえ手応えあり

- ★不思議な手順である。詰上りで 29 玉と逃げられそうだからだ。詰上図の3枚の駒は本来の動きと変わらないのになぜ?それは 29 玉とした瞬間、1筋の2枚の駒性能が上下で逆になり、17 王は飛、18 飛が王の利きになるからなのだ。これがネコネコ特有の順であり、解答者にとってはやっかいな点となる。
- B) 28 金 19 玉 18 金 迄 3 手

詰上図 o o



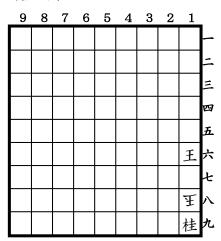
★A は飛の打ち場所などいくらか紛れがあるが 金は手が狭くなる。作意はAと同じ順である。

変寝夢

これで詰んでるよね。A があるのでなんとも C)

18 銀 16 桂 同王 18 玉 19 桂 迄 5 手

詰上図



★これだけ**5**手の異端児で、ちょっと考えどこ

ろがあります。**28** 銀から入るとどうしても**9** 手かかってしまいます。

1 例:28 銀 38 玉 27 銀 26 金 同王 29 玉 18 銀 28 玉 29 金 迄 9 手

18 銀として 19 玉では続かないので防手を考えますが逃げる手はあと 3 手では無理。ここでの 16 桂と 18 銀の性能を変える手が巧手です。次は同玉しかありませんがこの後 2 手で詰むのでしょうか? 1 つの筋に 2 枚がのはをかい合ってお互いの利きが入れ替わるのは 18 玉に19 桂と打って玉の利きを盤外に跳ばす手筋を思い出しましょう。それと同じです。対面をとれたい出しましょう。それと同じです。対しましたような手筋が出てくることを表する。これとので覚えておきましかったかもしれません。

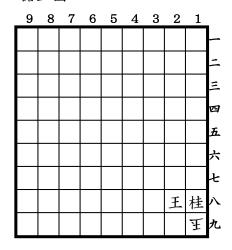
変寝夢

最終手17桂で考え不詰と判断。対面だった ら秒だったのに。

D)

18 桂 19 玉 28 王 迄 3 手

詰上図

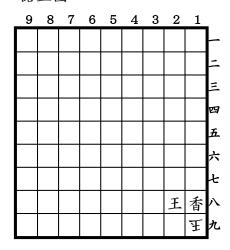


★桂の場合は初手 18 桂か 28 桂。28 桂の場合は 29 玉が桂の利きですから 37 玉か 27 へ駒を打つしかありませんが 37 玉は同手が 36 桂だけで詰みませんのでダメ。27 歩という手も 18 王で詰んでいるように見えますが 17 桂などの防手があり詰んでいません。正解は 18 桂で 19 玉として 18 桂を王の利きから桂の利きに戻します。そこで 28 王で両王手で防ぎようがありませんので詰みとなります。

E)

18 香 19 玉 28 王 迄 3 手

詰上図

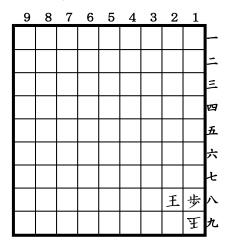


★桂の場合と同じです。

F)

18 歩 19 玉 28 王 迄 3 手

詰上図



★こちらも同様です。

神無七郎

年賀詰ということを考えると、創作の端緒はA)かB)でしょうか。E)やF)はD)と同様の手順なので、省いても良いと思います。個人的には玉が元の位置に戻れそうで戻れないB)が一番面白かったです。

占魚亭

6つ子が成立しているのを発見したのは凄いと思います。

変寝夢 (D,E,F)

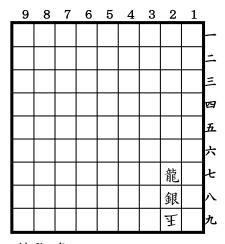
盲点に嵌まるとこんな順でも見えないですね え。

荻原和彦

C)で長考に沈む。今年もネコネコ鮮には苦労しそうだなァ。

3番 神無七郎作

最善千日手 40手 持駒 飛



持駒 角

【最善千日手】

攻方は最短手数で初形に戻そうとし、受方は なるべくそれを妨げる。攻方最短・受方最長 のみが正解。

【作者出題コメント】

受方が協力しない非協力千日手です。龍1枚だと受方の手を制御できないので、もう1枚龍を作る必要があります。年賀詰にしては難しいですが、どうかご容赦を。

47 角 38 飛 同龍 18 玉 37 銀 17 玉 28 龍 16 玉 19 龍 27 玉 28 銀 26 玉 36 飛 25 玉 33 飛成 26 玉 37 銀 27 玉 28 龍 16 玉 25 龍 17 玉 28 銀 18 玉 29 角 同玉 39 龍 18 玉 19 銀 17 玉 37 龍 27 角 28 銀 18 玉 27 龍引 29 玉 18 龍 同玉 27 龍 29 玉 まで 40 手

〔変化〕

6 手目 19 玉は以下、39 龍 18 玉 13 飛 27 玉 23 飛成 16 玉 25 龍 17 玉 26 龍 18 玉 29 角 19 玉 18 角 同玉 29 龍引 17 玉 28 龍左 16 玉 25 龍 17 玉 26 龍上 18 玉 16 龍寄 17

角 同龍 同玉 28銀 18玉 27龍 29玉 まで 36手で早く初形に戻る

(注意: 39 龍 18 玉 29 龍 17 玉 19 龍以下 作意に合流する 42 手は変別解)

★ (七郎さんへの短評より)

相当紛れの山に埋もれました。

まず初めは9手目より

38 角 15 玉 26 龍 14 玉 47 角 13 玉 33 飛 12 玉 56 角 11 玉 12 角成 同玉 32 飛成 11 玉 31 龍 12 玉 21 龍行 13 玉 33 龍 14 玉

23 龍引 15 玉 35 龍 16 玉 25 龍引 17 玉 26 龍左 18 玉 16 龍寄 17 角 同龍 同玉 28 銀 18 玉 27 龍 29 玉 迄 44 手 の順を読んだのですが、手数オーバーの上 24 手目 21 角でダメ。収束の 17 玉/25 龍,35 龍,37 銀の形はこれしかないと思ったのが運のつき

次に9手目より

25 角 15 玉 26 龍 24 玉 16 角 33 玉の順で した。16角設置で最後に玉に取らせることで途 中の角捨合いを出来なくする順でこれは本命と 思ったのですがからり手数オーバーとなります し、この順だと序の6手目19玉も手数が伸び てしまいます。収束形から飛打は3筋だと思っ たので序から考え直して何とか 28 銀引からの 36 飛に気付きました。 まあそこからはすんなり いったのですが新年早々楽しませて頂きました。 ★本作のポイントは作者のコメントにあります が、6 手目の 19 玉の変化にあります。ここでの 13 飛 (11,12 でも同じ) が手順を短縮出来る好 手順で36手で早くなります。しかしここで29 龍として以下作意順に行くと 42 手となります ので頭を捻る事になります。1 作でしっかり手 順を読まないといけないわけです。私みたいな 先に作意らしい 40 手解を見つけてこの変化は 詰むだろうと変化飛ばしをするような解答者は ダメとしたものです。(反省)

★受方の手を制限しながら進める攻防は協力語では味わえない醍醐味があります。正解者は2名でしたが解けなかった方も、解こうとしていない方も是非盤に並べてほしいそんな作品です。

占魚亭

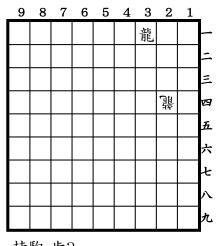
初手の限定打を要所で活かした手順。19 龍~28 銀がポイント。

荻原和彦 (無解)

むむ、千日手を実現/阻止すべく最善を尽く せとのことだが、どうしたものだろう。局面 は存外広い。これは弱った。

4番 小林看空作

龍玉協力詰 19手



持駒 步3

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【龍玉】

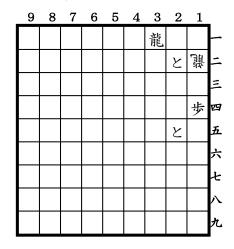
24 龍と 31 龍がロイヤル駒。

【作者コメント】

創棋会では 24 龍配置が課題のようで、そこから派生して、24 龍を詰める問題です。ただ、31 龍も王の性能なので、龍で龍の龍手はかけられないので、ご注意ください。

25 歩 23 龍 24 歩 43 龍 44 歩 52 龍 43 歩成 12 龍 23 歩成 14 龍 24 と 15 龍 25 と 13 龍 14 歩 23 龍 33 と 12 龍 22 と まで 19 手

詰上図



★辰年ということで龍が2枚だけの配置の作品です。気をつけないといけないのは龍がロイヤル駒ということです。龍で龍に王手を掛けられないわけです。ということで持歩を使ってと金を作り周囲を囲う詰上りを目指すことになります。31 龍は動きませんので22とを目指す手順は考えやすいかもしれません。今回の中では一番楽しめたかも・・・。

神無七郎

動き回る受方龍玉と一切不動の攻方龍玉。龍で王手を掛けられないのが、こんなにストレスになるとは思いませんでした。

占魚亭

攻方 31 龍王を活かすなら 12 地点で詰ますの が最適なので、方針を立てやすかったです。

変寝夢

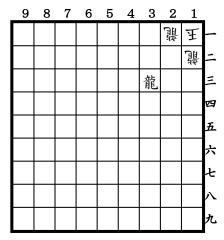
実践的な追い込み方

荻原和彦

と金2枚作る最速手順(9手)をひねり出せば、後はのんびりお屠蘇気分。

5番 駒井めい作

手数指定協力詰 7手



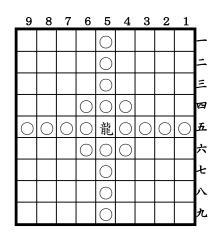
持駒 桂

■ 図面補足

1) 中将棋の龍を使用。利きは本将棋の龍と同じだが生駒扱い。成ると中将棋の飛鷲。

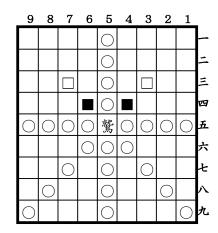
【龍王(中将棋)】

縦横に何マスでも動け、斜めに 1 マス動ける。 飛び越えては行けない。



【飛鷲(表記は鷲)】

縦横と斜め後ろに何マスでも動ける。この時 飛び越えては行けない。斜め前方には、■に 進んだ後に元いたマス目に戻るか□に行く か選択できる。■で止まってもよい。または、 ■を飛び越えて□に行ける。



2) 受方持駒は何を持っていても大体成立する が、盤面及び攻方駒・標準駒の飛車を除いた 残り全ての標準駒にしている。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【手数指定】

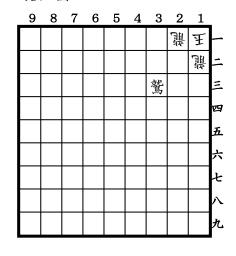
指定した手数 (7手) で詰める

【作者コメント】

「年賀詰って何作ったらええねん!」って思いながら毎年通り過ぎているのですが、今回は心を入れ替えて(?)何かしら捻り出しでみることにしました。辰年ということで本作は攻方龍を一回転してみまながら、二枚の受方龍を位置交換します。最終図で22 の地点に合駒をしたくても、飛鷲の性質で合駒をしたくで越えて11 の地点に利くので王手が外れていません。辰年というより鷲年感がありますが、細かいことは気にしてはいけません。

23 桂 同龍直 31 龍成 21 龍斜引 13 鷲 12 龍引 33 鷲 迄 7 手

詰上図



★駒井さんは年賀詰作品展初登場でしょうか、中将棋龍3枚配置の手数指定協力詰での登場でした。駒の説明や利きなど確かめないといけないことはたくさんありましたが作品は 33 の龍が成って鷲となりつつ、12 と 21 の龍が位置交換しているというその説明だけで好作と分かる作品でした。作者コメントがあまりにも答えをでしていましたので七郎さんの短評にもありたではおにはお詫び申し上げます。現在ですね。作者にはお詫び申し上げます。現在ですね。作者にはお詫び申し上げます。現在でする。作者できますね。

神無七郎

飛鷲を使った擬似透かし詰。初形と詰上りの 盤上配置を比較すると、33 龍が裏返っただけ というのがとても良い構成だと思います。獅 子ほどではありませんが、合駒ができない飛 鷲の強力さを思い知らされます。余談ですが、 出題稿の「作者コメント」を最後まで読んで しまったため、作意にすぐ到達してしまいま した。最後の6行は解答発表時に掲載すべき だったと思います。

占魚亭

攻方 33 龍が鷲になった詰上りだが、受方龍 2 枚が位置交換している所にも注目ですね。 荻原和彦

能3枚に驚き、龍が鷲より弱いと知ってまた 驚く。長年嗜んでなお将棋は奥深い。初形か ら攻方龍だけ居成したみたいな詰上りだが、 受方龍2枚のさりげない入れ替わりが好感触。

第6番 たくぼん

強欲協力自玉詰 44手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					玉				_
				۲	۲	と	と	蛍	二
					۲				Ξ
					香		诛	と	四
					۲				五
王	步	۲	#		委		委	۲	六
			ス						Ł
			至						Л
	銀	角	季			·	·		九

持駒 金

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻め方の玉を詰める。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【作者コメント】

12 馬が龍だったら完璧でしたが余詰で断念しました。いつものように簡単なやつはブログで発表します。2024 年もよろしくお願いします。

87 金 同玉 78 銀 76 玉 67 銀 86 玉

68 角 同全 87 歩 同玉 76 銀打 77 玉

66 銀 同玉 67 歩 同全 同銀 同玉

56 銀 同玉 46 と 同玉 36 金 同玉

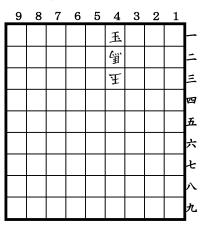
26 と 同玉 25 金 同玉 24 と 同玉

23 と 同玉 22 と 同馬 33 と 同玉

34 歩 44 玉 43 と 同玉 33 歩成 同馬

42 と 同馬 まで 44 手

詰上図



★最後はお約束の私の作品。ネから始まる今の 干支順は協力自玉詰で創っています。考えど ころは少なく最後の辺りにちょっとだけ考 えてもらうかな。タツ年ということで 12 馬 を龍に出来れば完璧でしたがどうしても余 詰を消せませんでした。それだけが心残りで す。ブログで発表した強欲協力詰と同じ形に 出来たのはよかったと思います。

神無七郎

「たつ」から「1」の立体曲詰・煙詰。いつもながら見事なお手並みです。9 手目 87 歩~76 銀打で銀の連携を作るところや、37 手目34 歩で種駒を残す所で少し考えました。流れるように手を進められる箇所と、手を止めて考える箇所が適度に混ざってメリハリのある手順になっていると思います。

占魚亭

56銀からの流れがいいですね。

変寝夢

「たつ」でしたか。見事ですね。

荻原和彦

自玉がめでたく煙詰。加えて「たつ」→3 枚 駒柱の立体曲詰。煙が「たつ」、駒柱が「たつ」 のダブル掛詞もシャレている。 難易度は若干 控え目か。33 手目あたりから先行き不透明感 あるも「他の駒を取らせる歩打」が決め手。

【総評】

変寝夢

来年は作品で参加したいと思います。

ブログに発表した年賀詰の解答も載せておきます。

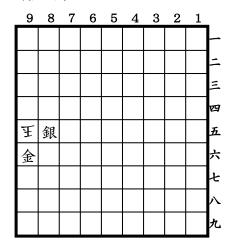
たくぼん作(たくぼんの解図日記 1/1 掲載) 強欲強力詰 49手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
					銀				_
				\$	星	华	と	と	=
					香				Ξ
					香		金	飛	四
					委				五
步	步	銀			步		Ŧ	委	六
			鼷						Ł
			鼷						V
	委	歩	歩						九

持駒 なし

16 飛 同玉 15 金 同玉 14 金 同玉 13 と 同玉 23 と 同玉 32 銀生 同玉 42 香成 同杏 同香成 同玉 43 香 同玉 44 香 同玉 45 歩 同玉 56 金 同玉 67 銀 同玉 68 歩 同玉 77 銀 79 玉 68 銀打 78 玉 79 歩 同金 同銀 77 玉 88 銀 86 玉 97 金 76 玉 87 銀 85 玉 86 銀 94 玉 95 歩 84 玉 85 銀 95 玉 96 金 まで 49 手

詰上図



★創るときは左下の配置から詰上り3枚の形を 見つけながら組み立てていくのですが、たまた まちょっと長い収束が嵌りましてそこから前半 を繋げていきました。ブログでの発表になった のは特に深い意味はなく、協力自玉詰だと解い てくれる人が少ないと思ったということです。

神無七郎

こちらは「たつ」の煙詰。収束が予想以上に長くて驚きました。ブログでの発表となったのは 詰上り「1」でないからでしょうか?

占魚亭

収束で少し考えました。

★解答、短評頂いたお二方ありがとうございま した。

今月の手筋



【キルケ】

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

→参考:「1 手詰から始めるフェアリー超入門 キルケ編 1」(https://note.com/tsume_spring s/n/n915f986a5756)

(※解答は P46 に掲載)

担当:上谷直希

9名の方にご解答いただきました。ありがとうございました。

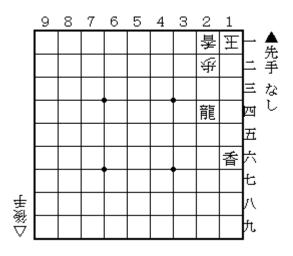
余詰や出題不備等で大変ご迷惑をおかけいた しました。

[解答成績] ※解答到着順 ※敬称略

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
真 T	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	$\stackrel{\wedge}{\sim}$	$\stackrel{\wedge}{\sim}$	$\stackrel{\wedge}{\sim}$	$\stackrel{\wedge}{\sim}$	\bigcirc	9
さつき	\bigcirc	\bigcirc	×	\bigcirc	\bigcirc	$\stackrel{\wedge}{\sim}$	$\stackrel{\wedge}{\sim}$	☆	\bigcirc	8
神無七郎	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	∜	$\checkmark\!\!\!\!/$	$\checkmark\!\!\!\!/$	\bigcirc	\bigcirc	9
駒井めい	\bigcirc	\bigcirc	X							2
変寝夢	\bigcirc	\bigcirc	X	☆	∜					4
springs	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	☆	X			\bigcirc	X	5
占魚亭	\bigcirc	X	\bigcirc							2
たくぼん	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	☆	$\stackrel{\wedge}{\sim}$	$\stackrel{\wedge}{\sim}$		×	7
神在月生	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc		\bigcirc				5

○が正解、Xが誤解、空白が無解☆は余詰解や出題不備による不完全性の指摘など。正解扱いとしております。

(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。



[作意順] **15** 龍まで **1** 手詰 「解説]

まずは自作。客寄せのつもりです。全員正解 だったので役割は果たせたかな。

最初なので比較的詳しめに説明していきます。 まずいくら透明駒使用作品といっても合法局面 でないといけませんので、初形では 12~15 の どこかに透明駒がいなくてはなりません (いないと非合法局面になってしまいます)。例えば初 手 12 香成とすると、以下同玉として初手は 12 にいた玉方の透明駒を取ったことになります。 合法な手順ではありますがこれでは詰みません。 13 香生でも初手の駒取りの解釈は同様なものの、12 合などとすれば詰みません。

香だけでは詰みそうにないのでここは龍を活用してみましょう。例えば 13 龍としたらどうでしょう。13 地点で透明駒を取ったならば確かに詰みそうですが、例えば 14 地点に透明駒がいる可能性も残っています。2 手目同 X という応手もできそうですね(透明駒の例:14 の金、馬、小駒成駒、15 の飛、龍)。

正解の 15 龍では、15 にいる透明駒を取ったとしか解釈できないことをご確認ください。もし初形での 16 香配置が 17 に置かれているとこの理屈は使用できないので、そういう意味での香限定打が登場する作品もつくれそう?

[短評] (解答到着順)

さつきさん-線駒を重ねる詰上がり。 龍が玉から遠ざかるのが透明駒らしいです。

真Tさん-透明駒を取るための龍そっぽ。

神無七郎さんー合駒されたり、龍を取られたり しない唯一の場所がここ。受方持駒に透明駒 が残っていた場合にも「透かし詰」の概念が 適用できるかどうかは分かりませんが、本局 では受方持駒には可視駒しか残っていない ので、安心して「透かし詰」の判定ができま した。

駒井めいさん-ラインの受方透明駒を取って龍香を連結。可能性はそれほど多くないので、 一つずつ丁寧に考えていけば正解にたどり着けるのもよい。

変寝夢さん-15 は 13 種の駒の可能性があるん

☆飛角金銀桂香歩およびそれぞれの成駒(金を除く)で **13**種ですね。

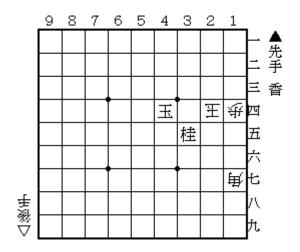
spring さんー シンプルでよい。

占魚亭さん一受方透明駒の場所探し。

たくぼんさん-15 地点だけが透明駒を取った ことが確定するんですね。面白い

神在月生さん-1筋の 何処に潜むや 透明よ

(2) 協力詰 3手 (0+1) 駒井めい 作



[作意順] 25 香、13 玉、23 桂成 迄 3 手 [作者コメント]

透明駒Xにアンピンさせて、透明駒の位置を確定させます(受方 26X)。

「担当者解説〕

これが普通の協力詰ならば、初手は 26 香と 打ちたいところ。しかし正直に初手 26 香とし て以下 23 桂成とすると、最終手に同 X の受け があります。初手は25香が正解。あえて26地 点については触れず、その上で 23 桂成とする ことで、「この手が指せるということは26地点 に何か駒がいないといけない」という理屈で透 明駒の地点の情報を引き出します。駒種までは 分かりません(厳密に言えば、局面の合法性か ら角、馬ではないことだけは分かります)が、 どの駒種であっても詰んでいることには変わり ないので特に問題ありません。なお同じようで も、初手27以遠に香を打ってしまうと、26に 駒が存在してはいけないことになり最終手の 23 桂成が正真正銘"指せない手"になってしま うのでご注意ください。

「一見無理そうな着手をして、透明駒のヒントを得る」。透明駒使用作を解くコツの1つかも しれません。

「短評]

真 T さん-26 に触れない 25 香。

さつきさん-近づけて打つ香により不利感が出 てますね。

神無七郎さん-擬似反則を成立させるための香短打。遠打だと透明駒=26飛のとき困るわけですね。明快な狙いの好作。

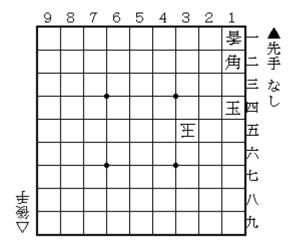
変寝夢さん一つい 26 香としてしまうね

spring さんー **26X** の可能性を残す短打。明快でよい。

たくぼんさん- **26** に受方駒がいることを証明するには香短打が絶対ですね

神在月生さん- 不利近打 王手じゃないと 言い張りし

(3) 協力自玉詰 4 手 (1+1) springs 作



[作意順] 34 角成、同玉、X、X 迄 4 手 [作者コメント]

13 の透明駒が攻方の駒ではないと分かるロジックが少し面白いかなと思います。

(検討)※作者である spring さんの投稿用紙から引用しております。

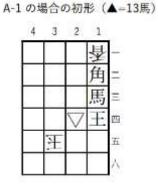
<作意について>

初手 34 角成が合法なので、下記のどちらかである。

- A. 13 に攻方の透明駒がある
- B. 13 に受方の透明駒(角または桂)がある 同玉、X まで指した時点で、3 手目 X につ いてそれぞれ以下の可能性がある。
- A-1. 13 の攻方透明駒が 3 手目に動いて王手を 掛けた
- A-2. 初手に取った透明駒を **3** 手目に打って王 手を掛けた
- B-1. 初形で盤上(≠13)または持駒にあった攻方 透明駒で 3 手目に王手を掛けた 最終手 X を 指したときの状況をそれぞれの場合で確認 する。

A-1. <u>13 の攻方透明駒が 3 手目に動いて王手を</u>掛けた

初形で 12 角がいた ので受方の透明駒は 12 にはいない。よって、13 本は香で 3 手目は 13 本が 12 に動くしかない。これが 王手なので、3 手目は 13 馬が 12 に動いたことが分かる。



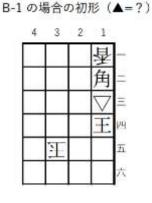
ここで初形に戻って考えてみると、攻方 13 馬と 35 玉の位置関係から、受方の透明駒が 24 にいることが分かる。初手や 3 手目が指せていることから、24 Δ は銀桂香歩のいずれか(角は品切れ)となるが、いずれの場合も 24 Δ を動かして 12 馬の王手を外すことができないので矛盾。したがって A-1 の可能性はない。

A-2. <u>初手に取った透明駒を 3 手目に打って王</u> 手を掛けた

4 手目に透明駒の着手ができたので、初手に透明駒は取られていない。つまり、A-2 の可能性はない。

B-1. <u>初形で盤上(≠13)または持駒にあった攻方</u> 透明駒で3手目に王手を掛けた

3 手目に何らかの 王手を掛け、 13Δ が動 いての王手を外している。 13Δ は初形 から 13 にいたのである。 り 角・桂で王の 場合のみである。 は 角のようにしている。 は 角のままたは」の意味。



- ·31 (龍|飛|飛成|飛生)、同角
- ·35 (龍|飛|香)、同角
- ・36~39(龍|飛|香)、35角
- ・24 (龍|飛|金|小駒成駒)、同角
- •46 桂、同角
- · 25 (龍|馬|角|金|小駒成駒|銀)、同桂
- ・16 (馬|角)、25 桂

いずれも攻方玉が詰んでいる。

以上より、「34角成、同玉、X、X」で攻方玉は 詰みとなる。

<作意以外の手順について>

・34 角成、同玉、X、同香 ※上谷注:12 香の 意でしょうか。

受方透明駒が 13 にいる可能性があり、詰んでいない。

例えば右図の初形で、「34 角成、同玉、 12 馬、同香」は

王手になってすらいない。

·34 角成、同玉、X、 23 金

受方透明駒が **13** にいる可能性があり、詰んでいない。



例えば最終手23金に対し、15王が可能。

·34 角成、同 X、......

2 手目同 X で、攻方の透明駒が 13 にいるの が確定する。

しかし、**3** 手目に合法な王手が存在しないので失敗。

·34 角成、(26|36|46) 玉、X、X

4 手目は 13Δ を動かした手だと分かる。 12 馬や 24 王などが可能で詰んでいない。

・X、34 金、X、24 金

初手 33 龍とし 3 手目 24 龍としている。 受方の透明駒が 13 にいれば詰みだが、そう とは限らないので 13 王で詰んでいない。

·X、26 飛、34 角成(45 角成)、同 X

3 手目を着手すれば受方の透明駒が 13 にいることになるが、 34 角成 (45 角成)を同X とできる駒種はないため 4 手目同X とは指せない。

$\cdot X, X, X, X$

都合よく「33 龍、34 馬、24 龍、同馬」であれば詰むが、 例えば「37 龍、36 金、26 龍、同金」の可能性があり詰んでいない。

「担当者解説〕

もはや私が話すことがないぐらい丁寧な投稿 用紙です。最近の私は投稿用紙が雑になってき ておりますので、見習わないと(汗)

作品の話をすると、私自身は解図時に作者コメントで言う「B-1」の局面については比較的短

時間で辿り着けたものの、それは A-1 について 勘違いしていた(A-1 だと 3 手目 X は指せない と思っていた)という誤解によるものでした。 要するに解答募集的には正解扱いかもしれませんが真に読解できている状態ではないとでも言いましょうか。本来は"A-1 ならば 3 手目 X は可能だが、4 手目 X は不可能である"と解釈しなければならないのですね。さすがに作者は読みが入っています。

誤解としては「34 角成、同玉、-X、12 香まで4手」というものが複数送られてきましたが、これは作者が解説している紛れ解説の通り、13地点に受方透明駒がいる可能性が残っているため逃れです。

なお最終手を「同 X」と記載していた答案があり、非常に悩みましたが、最終手は駒取りだけでなく移動合の可能性があることから不正解扱いといたしました。ご了承ください。

さてまた投稿用紙の話に戻ってしまいますけども、投稿用紙が丁寧で損なことはないし、私自身も投稿用紙、特に紛れの記載などで読み抜けに気付いたり余詰を投稿前に発見し不完全作の発表を回避したこともありますので、これからフェアリーをやってみようかなあと思ってくださっている読者の方がいらっしゃいましたら是非丁寧な投稿用紙作成を心がけてみてください。作品の狙いや主張点を自分で言語化できるかどうかというのも大事な要素だと思います。

「短評]

真 T さん一頭 2 手がいい味

神無七郎さん-初手の擬似反則で 13 に透明駒が居ることになる。仮に 13 に居た透明駒が攻方駒の場合、3 手目は 12 馬だったことになるが、それだと受方透明駒が 24 に居たことになり、最終手の着手はできない。従って 13 に居た透明駒が攻方駒の可能性はない。13 に居た透明駒が受方駒なら角か桂。最終手でそれが動くので、どちらがどう動いても詰み。

攻方が着手した**3**手目の透明駒が何であっても、 生き残っていてもいなくても **11** 香の王手は防 げない。

……という仕組みだと思うのですが、何だか頭がこんがらがってきました。

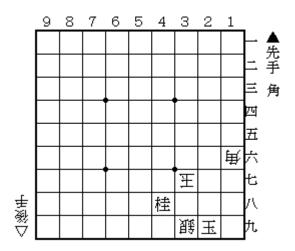
やっぱり透明駒作品は難しいですね。

占魚亭さん-13 地点に受方透明駒を出現させる。

たくぼんさん - 初手により受方 13 角か 13 桂

または先手の駒がいることになり、先手の駒の場合 3 手目-X が王手となるのは 13 馬だけだが初形王手が掛かっているのでダメ。13 角、桂とも 4 手目跳ねる事になり詰みでいいですよね神在月生さん 終盤は 透明どうしの 闇戦

(4) 協力詰 6手 (0+1) 真T 作 ※余詰



[作意順] 26 香、19 角、-X、28 角、27 玉、-X まで 6 手

「作者コメント]

狙いは初手 26 香。透明駒の位置を 27 に判明 させることで、透明駒の種類を限定(飛以外)し ます。

[担当者解説]

受先形式なので初手は受方の手。本来その手 に王手義務はないのですが、本作では初手も王 手になっています。あえて王手をかけさせて、 なおかつ 2 手目にそれを無視するかのように 19 角とすることで、2 筋に受方の透明駒の存在 を確定させます。3 手目 X とすれば、27 の透明 駒が28に移動した以外にないことになります。 透明駒の駒種について考えますと、まず品切れ の角(馬)はありえないとして、他には生の香 や飛(龍)も初形が非合法になるので否定され ます。逆にいえばそれ以上には駒種は絞れませ ん。しかしながら、どの駒種であっても最終手 X とすれば詰んでいることをご確認ください (なお、初形で 27X=成香、歩、と の可能性 はあるものの、最終手Xによる王手ができない 駒たちです。5 手目の局面で攻方の駒台にいる Xの駒種候補として、X=香、歩の可能性はたし かにあるものの、最終手Xと宣言した途端、そ の可能性は排除されます)。

明快な理論を持つ本作でしたが、残念ながら 「17歩、73角、X、46角成、27玉、36馬まで (変寝夢さん指摘)」、「25 歩、15 角、26 金、同角、27 玉、17 金 まで (springs さん指摘)」という余詰がありました。

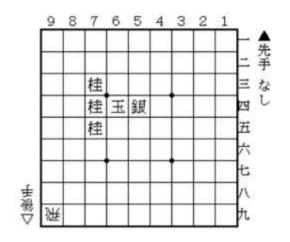
[短評] 注記がなければ作意解答の短評です。 さつきさん 最終手がぼやけたままでも詰む ようにする初手の限定が秀逸だと思います。 神無七郎さん 初手と 2 手目で 27 に透明駒 が居たことにして、それを入手して詰み。透 明駒が銀でも詰むように初手は香に限定さ れているわけですね。しかし、正体不明な駒 で詰めるというのは何だか不安なものです。

変寝夢さん(余詰解) - 作意は判らなかった。 角遠打?

たくぼんさん - 初手 26 飛だと銀の場合の 36 銀が詰まないのでダメなんですね

神在月生さん 最終は 王手義務をば 果たしたり

(5)協力自玉詰 6手(2+1) さつき 作 ※余詰



[作意順]

82 桂成、-X、74 玉、62 香、-X、94 飛成 まで 6 手

[作者コメント]

6 筋に受方の線駒を通すのが見えれば易しいかと思います。

「担当者解説]

まず始めに、当初出題図が誤っておりました ことを作者ならびに解答者の皆様にお詫び申し 上げます。大変失礼いたしました。

本作については各着手・各タイミングについて段階を追って確認したほうが理解しやすいと思いますので、そのように解説してみます。ちなみに、相手玉が可視化されておらず受方の透明駒が 1 枚であるため、受方の透明駒=どこか

にいる受方玉であることは出題図の時点で確定 しております。

○1 手目 82 桂成~2 手目-X

82 桂成で直接王手した以外にも、例えば透明角が関与した開き王手・両王手の可能性もあります。2 手目 X (駒種は玉で確定している) は玉が移動して逃げた手。ここまでではこれ以上の具体的な情報は判明しません。

○3 手目 74 玉~62 香

6 筋の攻方透明駒が居て、開き王手をしてそれに対して合駒をしています。受方玉が 6 筋にいることも分かります。

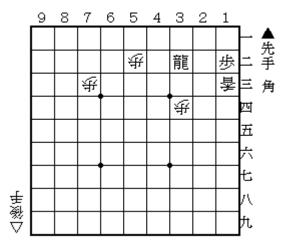
○5 手目 X~6 手目 94 飛成

94 角 or 馬、同飛成になるはずです。すっきりした詰み形です。推定になりますが、この詰め上がりも作者のこだわりがあるのではないかと感じました。

私の解釈で間違いなければ受方の玉位置は 61、67 の 2 パターンがあるはずです。もちろ ん、どちらであっても詰みには変わりありませ ん。

残念ながら本図にも余詰がありました。「X、49飛成、45銀、同龍、X、54龍まで6手」(真Tさん)、「X、49飛成、45銀、同龍、X、54龍まで6手」(変寝夢さん、神無七郎さん指摘)です。54龍で詰め上げる余詰筋が強力でした。作者以外で作意解の答案はなく、よって短評も余詰解について言及されたものでありました。透明駒には余詰がつきものですので、作者にはこれに懲りずまた創作にチャレンジしていただきたいです。

(6) 協力詰 **7** 手 (2+4) 神在月生 作 **※**余詰



「作意順]

X、19 香成、11 角、X、22 龍(21 角馬・98 玉 判明)、99 玉、29 龍 まで 7 手

(作者による紛れのご紹介)

15 角、42 飛、同角成、62 玉、53 馬、51 玉、 11 飛、41 歩、同飛成は 9 手

52 龍、X、35 角、44 飛、同角、53 角、61 飛、同 X・82 玉

52 龍、72 飛、同龍、82 歩、74 角、93 玉、83 飛、92 玉、82 飛成は 9 手

37 角、X、21 龍、26 飛、同龍、X、19 飛、同X(29 金~)

21 龍、X、29 龍、X、44 角、35 飛、同角、26 角、19 飛、18 歩、同飛は 11 手

22 角、77 飛、同角成、X、79 飛、98 玉、99 飛、同 X(87 桂~)

22 角、77 飛、同角成、X、97 飛、89 玉、99 飛、同 X(87 桂・91 香~)

X、89 銀、11 角、98 玉、22 龍、88 玉、28 龍、 97 玉

X、89 銀、11 角、98 玉、X、88 歩、同角成、同 X(96 桂 etc~)

X、89 銀、11 角、98 玉、X、X、88 角成、同玉・同 X(96 桂~etc)

11 角、X、22 龍、X、29 龍、X・88 歩 etc [作者コメント]

玉以外の着手がすべて玉から6間以上離れた 箇所という、遠駒物です。

この場合、△34 歩を△35 歩にしても、45 角、34 飛、同角、13 玉、23 飛、以下の余詰が発生。 △52 歩・73 歩は、龍 9 筋転回の両王手を含む 諸々の余詰防止のつもりです。

2+2 でも可ではと考えるもビビッて **2+3**、読者・解答者・担当者の皆様すんません

「担当者解説」

この作者といえば遠打、遠移動、そして両王 手。作意順は期待通りの手筋が盛りだくさんで、 メタ読みで解図した方も多かったのではないで しょうか。

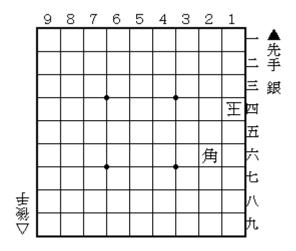
ただ残念ながら本作については多数の余詰があり、いくつか代表例をお出しいたしますと、「-X、97 歩、11 角、98 玉、22 龍、99 玉、29 龍まで 7 手(たくぼんさん指摘)」、「23 龍、-X、33 角、-X、22 角、-X(上谷注:ここは「21 玉」かもしれません)、11 歩成(さつきさん指摘)」

など。その他、11 角 \sim 22 龍と $X\sim$ 19 香成の手順前後も成立しているように思われます (神無七郎さんの解答)。

余詰にも両王手が絡む筋が多く、受方透明駒 を増やしても余詰は消しきれないように思われ ます。

確かにこのたび担当者で余詰検討はできない とは言ったものの、気付けていればと思い申し 訳ない限りです。失礼いたしました。

(7)協力詰 **7** 手 (2+3) 高坂研 作 ※余詰



「作意順〕

23 銀、13 玉、X、23 玉、17 角、13 玉、35 角 まで 7 手

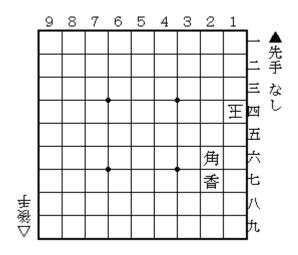
[作者コメント]

4 手目の時点では 13 に透明駒の利きがある 筈なのに、5 手目 17 角とするとそれが消えることから、3 手目は透明飛 (香)による王手だったことが証明される。この「透明駒の王手に対する応手として玉が駒取りをすると、最初の玉位置に透明駒の利きは必ず残る」という原理を意識的に表現したのは、以下の馬屋原作がオリジナルだと思う(※上谷注:下で紹介します)

[担当者解説]

作者コメントの流れで解説を進めていきますが、本作の肝は3手目Xがどんな着手であったかです。例えば極端な例で言えば12金であったり14歩であったとしましょう。そうすると6手目の13玉は、13地点に利きが残っているので指せないはずです。

一般化するために例えば以下のような図で考えてみます。簡略化のため、透明駒は攻方に1枚だけあるとしましょう。



この図から X、23 玉、17 角、14 玉と進めた ときの初手 X はどのような着手がありえるかを 考えます。

15 歩ではないことは先程の説明で分かりますね。

アクロバットなことだけ考えれば例えば 18 香/飛などといった手は考えられるものの、もっと単純に、23 銀、同玉といった捨駒の可能性があります。駒が残らなければ利きも残りません。しかし、例えば上の図で 23 に何かしらの配置 (例:攻方 23 歩)があれば、1 筋の飛(龍) or 香の可能性しか残りませんね。

本作の作者コメントに戻りますと<u>、「透明駒の</u> <u>王手に対する応手として玉が駒取りをすると、</u> <u>最初の玉位置に透明駒の利きは必ず残る」</u>とい うのは、

「とある地点 A にいる玉に X が王手をして、 それに対して相手が玉を移動させなおかつ X を 取らなかったのであれば、X の利きは A に残る」 ということを指しており、"X を取らなかった" ことを示す手段として「他の可視駒を取る」と いう挙動を採用していると説明できるでしょう か。特殊なフェアリー駒でもなければ、1 手で 2 枚の駒は取れませんからね。

手順後半では開き王手、両王手が飛び交う手順になっているのになぜ作者は 23 銀という初手を挿入しているのか?という疑問がもしあったとすれば、上の解説で答えになっているでしょうか。

好作でしたが、残念ながら複数の余詰をご指 摘いただきました。

「X 、12 合、23 銀、24 玉、12 銀生、13 玉、

23 銀成 (さつきさん)」

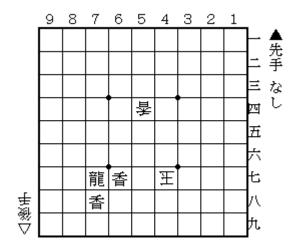
「X、17歩、23銀、24玉、17角、13玉、35 角まで 7手 (神無七郎さん)」

その他、たくぼんさんにご指摘いただいた余 詰は「23 銀、24 玉、12 銀生、13 玉、21 銀成 $(X=22 \, \Re)$ 、12 角、同 X まで 7 手」という順でした。かなり理屈が入り組んでいます。

5~7番まで余詰発生、いずれも作者以外で作 意順解答なしという結果になってしまいました …。

最後に作者コメントでも言及されております 馬屋原氏作についても紹介いたします。

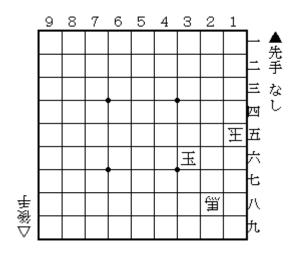
馬屋原剛 作 協力詰 5 手 (0+1) Web Fairy Paradise 147, 2020



65 香、56 玉、X、65 玉、75 龍 まで 5 手。

初手例えば 64 香としてしまうと 3 手目の X = 65 銀といった可能性が残って最終手 75 龍に対して 56 玉の余地があります。作意順のように 65 香とすれば、X が何かはさっぱり分からないとしても 56 に利きがあることだけは保証されているので詰みとなります。

(8)協力自玉詰 10手(5+0) 久保紀貴 作 ※双方の駒台に可視化された持駒なし



[作意順]

-X、19 馬、-X、18 馬、-X、17 馬、-X、42 香、-X、26 馬、まで 10 手

[作者コメント]

<解説>

自殺するにはもう1枚可視駒がほしいところで、どうやってその1枚を可視化するかがポイント。

見えている 19 馬~17 馬という情報から、1, 3,5 手目はすべて飛または香を捨て、対してす べて同馬と取り返す手順であったことがわかる。 ここで、玉方の駒台には少なくとも1枚の香 がある。飛は2枚しかないので、1,3,5 手目 がすべて飛の着手ではありえないからだ。

透明駒は駒の種類と位置が確定した場合可 視化するのであった。今、この1枚については 種類(=香)と、位置(=玉方の駒台)が確定 した。よって 8 手目 42 香が可能になるとい うのが本作の構想である。この可視化ロジック は新しいのではないかと思っている。

なお一見 4 手目 18 馬が逆王手になっていそうだが、27 に X があり、これを最後 26 に捨てたと考えれば辻褄があう。またこの 27 の X が馬で 9 手目が 37 馬である可能性については、6 手目が 51 角/馬しかありえないため角が 2 枚とも出払っており、否定される。

◆コメント

38 枚の非玉透明駒が、すべて玉方に取られてしまったらどうなるか。透明駒間に区別はないので、それらはすべて可視化するだろう。では、最後の1枚が取られる直前はどうなっているだろうと考えてみたことがある。考える前は漠然と、37 枚の透明駒が持駒にある状況をイ

メージしていた。しかし少し考えてみると、意 外にそうじゃない。むしろほとんどの駒が見え ているように思えてきた。 飛角は1枚ずつ、金 銀桂香は3枚ずつ、歩なら 17 枚は見えている んじゃないかと思えてきたのだ。これを面白い と思い、作品に転化したのが本作である。もっ ともこのあたりの可視化判定についてはこれま でおそらく考えてこられなかった/議論されて こなかった部分であり、したがってルール未整 備のため、上とは異なる考え方もあるだろう。 たとえば、「持駒となった透明駒は組み合わせで 考えるべきであり、その組み合わせが一意に定 まるときはじめて、駒台のすべての透明駒が同 時に可視化するのだ」とするような考え方もあ るかもしれない。ただ、個人的には本作で用い た考え方は自然だと思っているし、棋友数人に も賛同を得られたため、出題の形式で発表させ てもらうことにした。異なる考え方で解こうと して悩んだ方がいたとしたら、ごめんなさい。

[担当者解説]

※出題当初、「双方の駒台に可視化された持駒なし」の条件が抜けておりました。大変失礼いたしました。

途中で修正いたしましたが、この条件抜きで出題中にいただいたご解答も正解扱いとしております。ご了承ください。

「香か飛か分からない駒があったとして、そのような駒が3枚あればそのうち少なくとも1枚は香であるはずだ」という理屈を利用した作品。私が知る限り、このような意味付けで透明駒を可視化させる狙いの作品は初なのではないかと思います。

各着手についての詳細は作者解説で触れられているので担当者からは詳しく述べませんが、最小の配置で、手順も一切の無駄なく、夾雑物を極限まで排した素晴らしい仕上がりになっていると思います。

私個人の意見となってしまいますが、駒の位置と駒種が確定すれば可視化するのであって、6 手目の時点で後手の駒台に香がいることは確定しているのだから、以後この香は可視駒として使用してよいという理屈に違和感はなかったですし、作意解の解答者もきちんと複数名いらっしゃいました。その方々の短評をことからも作者の意図や狙いは十分に伝わっていると思わ

れます。

[短評]

出題不備修正後の条件でご解答いただいた 方の短評を記載いたします。お二人とも作意解 答です。

神無七郎さん一飛は2枚しかないので、縦に走る駒を3枚渡せばそのうち1枚は香である。「鳩ノ巣原理」の応用ですね。盤上の「馬」と7手目の合駒請求で角を使い切る所も主題と対応しています。

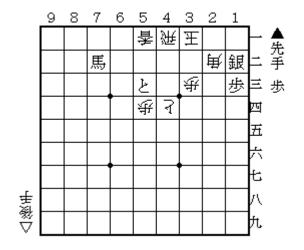
狙いが明快で、今回のコンクール随一の収穫。

spring さん -3 枚捨てることで少なくとも 1 枚は受方に香が渡る。

ルールのエッジを攻めたアイデアで非常に好 み。

42 香を発生させる角打が角を品切れにして 詰上りを成立させるのは、あまりにもぴったり で気持ちいい。

(9) 詰将棋 17手 (1+0) 馬屋原剛 作



「作意順]

(A)32 歩、同玉、(B)41X、同玉、63 馬、X、52 馬、同香、42 飛、31 玉、X、11 角、21 銀成、 同玉、12 飛成、31 玉、42 と まで 17 手

- (A) 41X は、同玉、63 馬、X、52 馬、同香、42 飛、31 玉、X、43 とで逃れ。41 の飛車を取ったのは成桂だったことになる。
- (B) 54 馬は、43 歩合、41X、同玉、63 馬、52 歩合で逃れ。

「作者コメント]

いきなり 41X とできるところを敢えて 1 歩

捨ててから 41X とするのが狙い。

攻方の透明駒が受方の持駒を経由して攻方の持 駒に戻ってくるのは珍しいと思う。

想定していたより駒数も多く、手数も長くなってしまったのが残念。

[解説]

本コンクールの最長手数の作品でしたが狙い は明快。最大の紛れは初手からいきなり飛を取 る(A)41Xでしょう。一方、作意順は32歩と捨ててから41Xとして同玉と進みます。一見ることで見えますが、初手を入れることでどのような差異が生まれるのでしょうな差異が生まれるのでとしてもなら(A)41X、同玉と進めたとして考さいます。この局面がフェアリー駒の存在しなりません。エ歩なのではます。ことには変わりありません。二歩なの可視駒を合駒しても早詰になってしまうことにおするでしょうか。まずここが第一の関門です。

紛れでも作意順でも 63 馬に対して 52X が正解。透明駒は強力な駒なはずなので意外にも感じられるかもしれません。なぜ透明駒が強力なのか考えると合法の範囲で都合がよいほうに局面の可能性を捻じ曲げられるからであって、対抗系ルールではこのことが新たな受けの余地を受方に与えてしまうからと考えると、ある意味理に適っていると解釈できますでしょうか。

ここまで読むとなぜ初手からいきなり 41X とすると失敗するのかが分かります。「(A)41X は同玉、63 馬、X、52 馬、同香、42 飛、31 玉、X、43 とで逃れ。」と作者は書いております。結局 X=成桂だったことになります。合駒稼ぎで手に入れたのは透明桂だったことになります。ただ、可視駒の桂を合駒で稼ぐのとは意味が違うことはよくご確認ください。

初手 32 歩、同玉という応酬の目的は玉位置をずらすことにあります。この 2 手を入れてから 41X とすれば、この X は斜め後ろに利きを持っていなければならないことになりますから、少なくとも成桂ではないはずです。結局 X=龍(3 手目は 41 飛成だったと解釈)のパターンが一番延命できるので受方はそのような局面に誘導するように応手を選択していきますが、普通 諸将棋でもオールラウンダーな作者らしく、最後まで破綻なくしっかりとまとめ上げて詰め上がり。

確かに作者コメントにある通り、本作の肝で

ある頭の報酬が終わった後により短くスパッと 終わらせることができれば理想だったのかもし れませんが、本図でも冗長とまでは思いません し、短評でも好評が集まりました。

「短評〕

真 T さん-初手 32 歩で透明駒の可能性を削る。 さつきさん-すぐに 41X とせずに歩を捨てる のが絶妙。捨てない場合と合流するので透明駒 らしさが際立っています。

神無七郎さん-透明駒が成桂だったことにされないよう、飛を取る前に一工夫。

透明駒の合駒を巡る攻防は協力系ルールより対抗系ルールの方が向いているような気がします。

【総評】

神無七郎さん - 透明駒もかなり作例が多くなりましたが、まだ新しいネタが出てくるんですね。

自分ではまともな作品を作れる気がしないので、 とても感心します。作意が分からないものがあ りましたが、作意を推理するのは難しそうなの で、とりあえず見つけた手順で解答を提出しま す。

変寝夢さん- 思ったより解けて良かったです。

【担当から最後に】

私がもう少し動ければよかったのですが…。 色々と不備が多く申し訳ありませんでした。

余詰作が多く残念な結果となってしまいましたが、新しい方にも参入、ご投稿、ご解答いただいたのは何よりの収穫でした。今後ともよろしくお願い申し上げます。

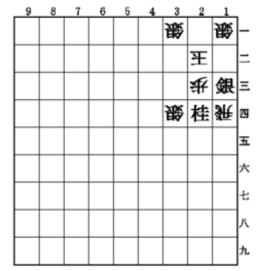
レトロ雑記1 るかなん

課題:不確実な局面(1)

ちょっとした謎掛けを。

以下の出題局面は王手が「かかっている」 「かかっていない」どちらでしょう?

a) レトロ駒全マネ取禁協力語 -1+3手 b) レトロ駒全マネ取禁協力語 -1+2手



持駒 なし

推理将棋第170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170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2024年2月10 日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メールの題名は 「推理将棋第170回解答」でお願いします。 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。

新年、あけましておめでとうございます。今年 も推理将棋をよろしくお願いします。

元日出題の年賀推理は6題で全て11手です。 作者は、けいたんさん、ミニベロさん、NAO さんから1題ずつで担当からの3題の計6題を 投稿順で出題します。

1月13日頃出題の年賀推理第2弾は、ミニベロさんの2作目の13手、るかなんさんの17手、はなさかしろうさんの2題3作は44手+45手と44手で、計4題5作の出題になります。第170回と第171回は出題数や手数が多く、解図期間が長めなので中間ヒントはいつもより早めに出す予定です。

■本出題

170-1中級けいたん作全手順偶数筋11手2024年、令和6年の指しはじめに相応しい理由は何でしょうか?

170-2 中級 Pontamon 作2024年の年賀推理 11手初期配置の大駒が2枚動いたとは言ってませんが、その可能性もある条件になっています。

170-3 中級 Pontamon 作縦と斜めを交互に11手後手着手では、縦方向は前後の2方向で斜めは4方向で、横移動の手、桂の手、駒打ちは無いことになります。

170-4 上級 ミニベロ作 三捨利警部・新春ミステリー 同じ数字が 13回 11手 13 回現れた数字は、着手筋で絞るか段で絞るか、それとも先手や後手が指し易い地点に目星をつけるか。

170-5 上級 NAO作 2024年の指し初め 11手

昨年の地点(23 地点、5 筋、5 段目)の手 は排除され、今年の地点(24 地点、6 筋、 6 段目)へ着手します。

170-6上級Pontamon 作歩突きは6筋から11手着手筋のパズル条件から着手筋を特定するのは簡単なので、解図の方針が見えてくる

- ■中間ヒント (1月22日頃 作者)
- ■締め切り前ヒント (2月3日頃 Pontamon)

170-1中級けいたん 作全手順偶数筋11手

「同飛成まで11手で詰みか。成る手はこれしかなかったね」

「2手目は歩突きだったな」

「全手順偶数筋の着手だったね」

「2024年、令和6年の指しはじめには相応 しいかな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

かも。

- 11手で詰み
- ・唯一の成る手は、とどめの同飛成
- ・2手目は歩突き
- ・全手順偶数筋の着手

170-2 中級 Pontamon 作 2024年の年賀推理 11手

「あけましておめでとう。今年も元旦から年賀 状書きか。今年の年賀推理はどんな感じ?」 「後手玉を詰める 11 手目は、駒成があった 6 筋地点への小駒移動の手だよ」

「そうか、令和6年の6筋絡みの条件で、駒成 も最終手も6筋の同じ地点なんだね。今年は いつもの詰み上がりじゃないみたいだね」

「・・・。あと、大駒の初期配置地点から大駒

が動く手は2回だよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- 11 手で詰み
- ・最終手は駒成があった6筋地点への小駒移動 の手
- ・大駒の初期配置地点から大駒が動く手は2回

170-3 中級 **Pontamon** 作 縦と斜めを交互に 11手

「今年は 2024 年だから、24 地点の手が 2 回あって 11 手で詰む年賀推理を作ったよ」

「どんな条件なの?」

「後手が着手した駒は2枚だよ」

「12 年前の辰年は平成 24 年だったので、24 龍で詰む推理将棋があったなぁ。あれも後手の着手駒は2つだった」

「24 地点の着手は最終手以外で2回だよ」

「最終手が24の手じゃないなら12年前の作品は余詰にはならないね。でも、よく君が作っている年賀作品も後手は2枚の駒だし、24着手を2回指して詰ますことができるから余詰が心配だね」

「もうひとつ条件があって、後手は、縦方向の 着手と斜め 45 度方向の着手を交互に指した んだ」

「2手目が縦の手だと縦の手が3回で斜めの手が2回、斜めの手から始めると縦の手2回と 斜めの手が3回ということか...」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11 手で詰み
- ・最終手以外で24地点の着手が2回あった
- ・後手が着手した駒は2つ
- ・後手は、縦方向の着手と斜め 45 度の着手を 交互に指した

170-4上級ミニベロ 作三捨利警部・新春ミステリー同じ数字が13回11手

「11手で詰んだ将棋の棋譜に、同じ数字が13回も出てくるとはどういうことだ」

「おそらく同じ筋や同じ段が多く指されたということでしょうか」

「そんなことは誰でもわかるよ。じゃあ、6手目に6筋着手とは?」

「令和6年に合わせたか」

「なるほど。しかし初手は歩ではないそうだが」 「何か事情があったんでしょうな」

「成る手1回、王手2回はどうなんだ」

「それが分からんのです」

「それがじゃなく、結局何も分からんのだな」

誰か分かる人いますか? (同は数字ナシですよ!)

(条件)

- · 1 1 手詰
- ・棋譜上、同じ数字が13回
- ・成る手1回、王手2回
- ・ 6 手目は 6 筋
- ・初手は歩ではない

170-5 上級 NAO 作 2024年の指し初め 11手

「指し初めをやろうよ」

「年も明けたことだし気分一新、23 地点と5筋 と5段目への手はなしにしよう」

「よしわかった。正月だし、不成の手もなしだ よ」

. . .

「ちょうど **11** 手で詰みだ。2 4 龍は **2024** 年辰年に相応しい1 手だったね」

「6筋への手は先後とも1回ずつ、6段目への 手も先後とも1回ずつ。ゲンがいい手を指せ たね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- 11手で詰んだ
- 24龍と指した
- 6筋への手、6段目への手はいずれも先後1 回ずつ
- ・23地点と5筋と5段目への手はなし

・不成なし

170-6 上級 **Pontamon** 作 歩突きは6筋から 11手

「指し初めは令和6年にピッタリの対局だったね」

「まず、最初の歩の手は6筋だったね」 「6筋と言えば、6筋の着手は6回あったね」 「正月らしく華やかな駒成が無いのは少し残念 だけどね」

「着手筋に法則が生まれたのは興味深かった」 「両隣がある7つの筋 (2筋~8筋) に着目すると、どの筋も着手があった筋と無かった筋に挟まれているね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11 手で詰み
- ・最初の歩の手は6筋
- ・6筋着手は6回
- ・2筋~8筋それぞれは、着手があった筋と無かった筋に挟まれている
- 駒成なし

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

推理将棋第171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171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 2 0 2 4 年 3 月 1 0 日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メールの題名は 「推理将棋第171回解答」でお願いします。 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。

第171回は2024年の年賀推理の第2弾です。解答締め切りは3月10日ですので、じっくり解図に取り組めるはずです。

■本出題

- 171-1上級ミニベロ作三捨利警部・新春ミステリー先手も後手もストーカー13手付かず離れずの隣の筋
- 171-2 上級 るかなん作 2024 (R6) 17手

2024年、令和6年にちなんだ6回目の24地 点着手の17手目までを答えてください。指 し続けた時の条件に注意。

171-3 上級 はなさかしろう作 攻方連続両王手詰 その2.5&その3 2024 44手+45手

スーパーマンはローマ数字、ターミネータは算用数字、小数点はダイハード 4.0 が最初?最近は-1.0 の負の数も。さて 2.5 は何故?

- ■中間ヒント (2月14日頃 作者)
- ■締め切り前ヒント (3月3日頃 Pontamon)

171-1 上級 ミニベロ 作 三捨利警部・新春ミステリー 先手も後手も ストーカー 13手

「先手は初手3筋の後、ずっと後手の着手した 隣の筋に着手したんだな」

「ところが後手も、自ら着手した筋の隣の筋に 着手し続けました」

「どうやら単純なストーカー事件ではないようだな」

「あと、金銀は移動した形跡も取られた形跡も ありません」

「この 13 手詰の事件は、頭の中だけで考えると混乱しそうだね」

ぜひ盤に並べて解いてくださいね

(条件)

- · 13手詰
- ・ 先手の初手は3 筋で、その後は直前に後手の 着手した筋の、隣の筋に着手
- ・後手は、直前に自分が着手した筋の、隣の筋 に着手(勿論最初の手は自由)
- ・ 金銀釘付け

171-2 上級 るかなん 作 2024(R6) 17手

「負けました。」

「まだ詰んでないよ?駒割も大駒 1 枚と小駒 2 枚の交換ならほぼ互角だろう。」

「でも次指せる手は1つしかないし、その次にこの手で詰むじゃないか。」

「その手以外だと詰まないけど。」

「そうだけど、6度目の"24X"が出たこの 17 手目の局面で終わらせるのが綺麗だと思ってね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・17 手目に 6 度目の"24X"(X は任意の駒)の棋 譜表記までで後手が投了
- ・終局時の駒割は大駒 1 枚と小駒 2 枚の交換 (一方が大駒 3 枚小駒 15 枚、他方が大駒 1 枚 小駒 19 枚を持つ)
- ・投了図で後手の合法手は1つだけ
- ・投了図から2手後に1つだけ詰む着手がある

171-3上級はなさかしろう 作攻方連続両王手詰その 2.5&その 3 202444手+45手

「あけましておめでとう! 年が明けたのにま だ両王手に凝っているの?」

「「謹賀新年! ちゃんと指し初めしたよ。二局指したところさ」」

「ひとつは、44 手で詰んだよ。

20~44 手目の後手の着手はそれぞれ異なる地点の先手玉への13回連続両王手だったな。

7 手目は斜め前と斜め後ろに味方の歩がある 地点への着手で、

14 手目は角頭の地点への着手で、

最終手が初の成だったよ|

「もうひとつは、45 手で詰んだよ。

19~45 手目の先手の着手はそれぞれ異なる 地点の後手玉への 14 回連続両王手だったよ。 同の手は 2 回。

そして、11手目は龍の手さ」

「ふうん。11 手目が龍の手はまぁいいけど、ほかはあんまり年賀っぽくなくない?」

「「そんなことないよ。龍といえば、ぎざぎざでなが~い身体の持ち主だからね!!」」

さて、A、Bの二局はどんな手順だったのでしょうか。

(条件)

A (その 2.5)

- ・44 手で詰んだ
- ・20~44 手目の後手の着手はそれぞれ異なる 地点の先手玉への 13 回連続両王手
- 7 手目は斜め前と斜め後ろに味方の歩がある 地点への着手
- ・14 手目は角頭の地点への着手
- ・最終手は初の成
- B (その3)
- ・45 手で詰んだ
- ・19~45 手目の先手の着手はそれぞれ異なる 地点の後手玉への 14 回連続両王手
- ・同の手2回
- ・11 手目は龍の手

171-4 上級 はなさかしろう 作 龍だけど龍じゃない指し初め **2024** 44手

「あけましておめでとう! 今年は辰年だね」 「謹賀新年! 芥川ってさ、辰年辰月辰日の生 まれにちなんで龍之介なんだってね」

「ではさっそく、よろしくお願いします。龍を作って、成駒は取らないようにしよう」

「よろしくお願いします。了解。でも辰という 字、元々はハマグリらしいよ」

「ハマグリ…と、王手か。じゃぁ蛤にちなんで

合駒しよう。でも辰は蜃の方の原字だね」 「そうそう。辰は振に通じ、草木の形が整った 状態、という意味らしい」

「振興の振だね。今年は振るった年になるとい いな」

「ほんとにね…と、44 手で詰んだね。2024 年だから、20 と 24 を足して 44 さ」

「ちょっとこじつけ気味だけど…それじゃおさ らいしようか。

- ・44 手で詰んだ
- ・詰上りで全ての駒が盤上にあった
- ・詰上りで成駒は龍 2 枚、と(※) 2 枚の計 4 枚のみ
 - ・成駒を取る手はなかった
 - ・33 手目までは駒打ちがなかった
 - ・初手は自陣内の手
 - ・10 手目と 14 手目は同と(※)
 - ・11 手目は 11 の地点への手
 - ・12 手目のみが 9 筋の駒数を増やす手
 - ・16 手目は同角
 - ・18 手目は移動直後の先手歩の尻への角の手
- ・21 手目は移動直後の後手角の尻へのと(※) の手
- ・23 手目と 26 手目は 7 筋の駒を 8 筋に移動 する手
- ・24、27、28、35 手目のみが 9 筋の駒数を 減らす手
 - ・25 手目は合駒
 - ・29 手目は 2 筋の歩の手
- ・34、36 手目は同と(※)で取った駒を取った順に取った筋の 5 段目に打つ手
- ・37~44 手目は 19、15、75、71、65、66、 45、56 の地点に順に駒を打つ手

ということだったね」「うん。指し初めらしい一局だったね」

「「というわけで、本年もよろしくお願いします!!」」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

※ 会話、条件共に、(※)を付した「と」は、 と金(成歩)のことです。

(条件)

- ・44 手で詰んだ
- ・詰上りで全ての駒が盤上にあった
- ・詰上りで成駒は龍 2 枚、と(※) 2 枚の計 4 枚のみ
- ・成駒を取る手はなかった
- 33 手目までは駒打ちがなかった
- ・初手は自陣内の手
- ・10 手目と 14 手目は同と (※)

- ・11 手目は 11 の地点への手
- ・12 手目のみが 9 筋の駒数を増やす手
- ・16 手目は同角
- ・18 手目は移動直後の先手歩の尻への角の手
- ・21 手目は移動直後の後手角の尻へのと(※)の手
- ・23 手目と 26 手目は 7 筋の駒を 8 筋に移動する手
- ・24、27、28、35 手目のみが 9 筋の駒数を減 らす手
- ・25 手目は合駒
- ・29 手目は 2 筋の歩の手
- ・34、36 手目は同と(※)で取った駒を取った順に取った筋の5段目に打つ手
- ・37~44 手目は 19、15、75、71、65、66、45、 56 の地点に順に駒を打つ手

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。

レトロ雑記2 るかなん

課題:不確実な局面(2)

正解は「a)は王手がかかっているが、b)はか かっていない」。

a)は1手逆算したあと奇数手で受方を詰ますので、出題局面は受方の手番です。見た目通り攻方が13銀を使って王手をかけています。

一方でb)は1手逆算した後偶数手で受方を詰ますので、受先から1手進めた局面は攻方の手番です。つまり出題局面は、13銀の王手を何らかの手段で受けた後の局面でなければなりません。

上記を踏まえて作意解は以下。

- a) 13 銀持 / 33 銀 21 玉 32 銀成 迄
- b) 11 銀持 / 11 玉 12 桂成 迄

逆算の原理を考えると矛盾は無いはずですが、これが無制限に可能な主張なのかは若干怪しいところ。ではどこまで通すべきでしょうか?

第20回フェアリー入門出題

担当:springs

第 20 回フェアリー入門は「安南」です。今回は 9 名の方から作品を投稿いただきました。ありがとうございます。担当者作を追加し、全 13 作の出題です。

安南のルールの詳細は、先月号の「安南超入門」をご参照ください (WFP 第 186 号 pp.55-63)。

①~⑪が安南協力詰で、⑫と⑬は安南詰です。 また、すべての作品が利き二歩有効です(今回 はあまり気にしないで大丈夫です)。

1 作でも解けたら解答をお送りいただけると幸いです。

ルール説明

【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。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

解答締切と送付先

• 解答締切

2024年2月15日(木)

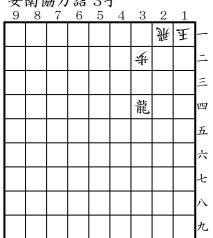
• 解答送付先:メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

※各作品への短評(長評)をお書きください

① 堺健太郎作(初登場)

安南協力詰 3手



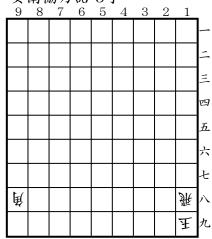
持駒 桂

トップバッターは堺健太郎さんの作品。堺健 太郎さんはフェアリー入門に初めて投稿くださ いました。ありがとうございます!

作者曰く、本作は年賀詰とのことです。ぜひ 意図も考えてみましょう。

② 羽毛布団作(登場4回)

安南協力詰 5手



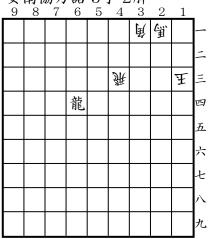
持駒 飛銀

続いては羽毛布団さんの作品。シンプルな初 形が目を引きます。いま 19 玉は飛車の性能に なっています。



③ 堺健太郎・springs 作(登場 2 回・31 回)

安南協力詰 5手 2解



持駒 桂

堺健太郎さんと springs の合作です。2 解なので、5 手で詰ます順が 2 つあります。受方の守備駒は強力ですが、大体は余詰消しです。

④ 占魚亭作(登場 17 回)

持駒 飛

続いては占魚亭さんの作品。初形で玉は角の 利きになっています。流石に角の性能のままで は詰ますことはできません。

⑤ 駒井めい作(登場 20 回)

安南協力詰 5手 9 8 7 6 5 4 3 2 1 一 二 三 四 五 六 七 八 九

持駒 金銀香

本作で駒井めいさんは登場回数が 20 回になりました。初形で 38 金が玉の利きになっていることに注意しましょう。

⑥ 神在月生作(登場 12 回)

攻方持駒 角歩 受方持駒 なし

続いては神在月生さんの作品。まず使用駒の 統一感に気が付きます。受方の持駒はなしなの でご注意ください。

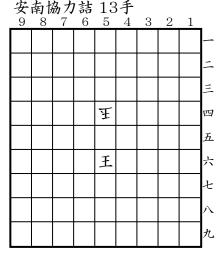


⑦ たくぼん作(登場 13 回)

持駒 なし

たくぼんさんの作品です。安南のことをあまり気にしない方が解けるかもしれません。フェアリールールにはこのような使い方もあります。

⑧ たくぼん作(登場 14 回)

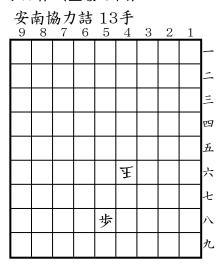


持駒 歩

たくぼんさんの2作目は双裸玉です。初手に 迷うことはないでしょう。歩と王の2枚で詰ま します。



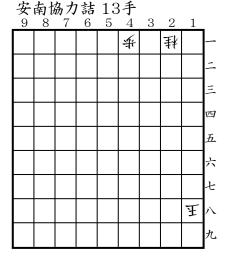
⑨ げん作(登場3回)



持駒 桂

続いては、げんさんの作品。⑧と同様に盤上 2 枚の超簡素形です。攻方の駒は歩と桂しかないので、玉を下段に落とさないと詰みません。

⑩ 青木裕一作(登場5回)

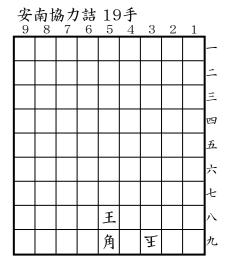


持駒 桂歩

13 手は本作が最後。青木裕一さんの作品です。 初手は歩を打つしかありません。1 段目の受方 駒の使い道を考えましょう。



① たくぼん作(登場 15 回)



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

たくぼんさんの3作目です。受方の持駒はありません。手数が長めなのでヒントを付けます: 馬を作ります。

⑩ springs 作(登場 31 回)

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

持駒 角桂

ここからは安南詰、つまり安南ルールを追加 した詰将棋です。受方は極力詰まないように抵 抗します。

普通詰将棋なら 31 角、23 玉(または 12 玉)、 22 角成迄の 3 手詰ですが、安南詰の場合はそう はいきません。

⑬ 神無七郎作(登場 15 回)

持駒 歩6

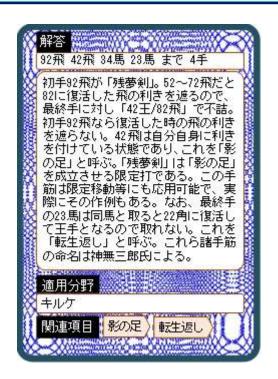
最後は神無七郎さんの作品です。銀・香の配置と持駒でピンと来る方もいらっしゃるかもしれません。手数は長めですが、滅茶苦茶難しいということはないと思います。

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門はフェアリー駒 Queen を扱います。Queen を使用した協力詰ま たは詰将棋を募集します。作品募集の詳細は来 月の WFP をお待ちください。

	第 20 回	第 21 回
	安南	Queen
187 号	出題	
(1月)	(投稿締切:1/15)	
188 号	結果発表	超入門・作品募集
(2月)	(解答締切:2/15)	四八门•11-四岁朱
189 号		出題
(3月)		(投稿締切:3/15)
190 号		結果発表
(4月)		(解答締切:4/15)

今月の手筋 (解答)



協力詰・協力自玉詰 解付き #20

担当: 駒井めい



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

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2024年2月15日(木)

[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

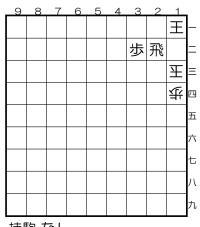
出題

[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。

■20-1 駒井めい作

協力詰 5手



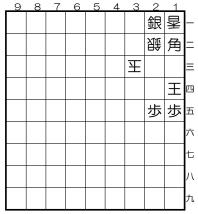
持駒なし

[協力自玉詰]

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

■20-2 springs作

協力自玉詰 6手



攻方持駒 金 受方持駒 なし

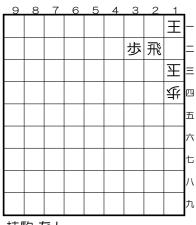
※「受方持駒なし」なのでご注意ください。

※解答・解説は次のページに掲載。

解答・解説

■20-1 駒井めい作

協力詰 5手

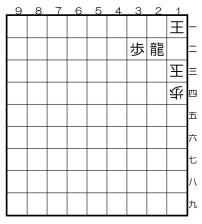


持駒なし

【解答】

12飛成 24玉 21龍 13玉 22龍 迄5手

詰上図



【解説】

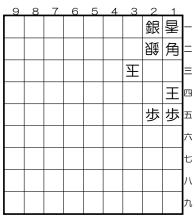
初形の攻方22飛が龍なら、受方玉が詰んでいます。初手23飛成や24飛成は、いくら受方が協力してくれるとは言っても、2手目同玉とするしかありません。王手を掛ける手段がなくなって、これは攻方が失敗です。

初手は13飛成が正解。2手目24玉と逃げるしかありません。3手目21龍と受方玉から遠ざかるように龍を動かすのが妙手。13の地点への利きを外すのがポイントで、受方が4手目13玉と協力することができます。最後は5手目22龍と指して詰上り。

気付けば初形から攻方飛を成っただけの局面に なっています。

■20-2 springs作

協力自玉詰 6手

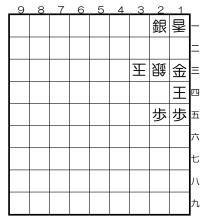


攻方持駒 金 受方持駒 なし

【解答】

23金 34玉 13金 33玉 23角成 同銀 迄6手

詰上図



【作者コメント】

13金を設置して12角をアンピンします。

【解説】

初手23金に2手目同銀と取らせれば、攻方王に王手が掛かります。3手目23同角成と取ろうとしても、受方11香の利きが攻方王に当たってしまうので指せません。つまり、攻方12角はピンされています。ただ、3手目14玉と逃げることができるので、攻方王は詰んでいません。

この問題は攻方持駒の金を13の地点に設置できれば解決します。攻方13金を設置できれば、攻方12角がアンピン(ピンの状態を解除すること)されて、自由に動かせるようになります。これだと23角成に同銀と進めれば、攻方王が詰みます。23同金と取ろうとしても、受方11香の利きが攻方王に当たってしまうので指せません。

攻方持駒の金を13の地点に設置するにはどうしたらよいでしょうか。攻方には王手義務があるので、当然初手13金とは指せません。初手から23金34玉13金33玉と開王手を巧みに利用することで実現できます。これで5手目23角成に6手目同銀と取らせて攻方王が詰上り。

本作はピンされる攻方駒を12角から13金に入れ替える構成。その目的は攻方王の退路封鎖です。3手目13金の局面では攻方12角・13金の両方ともピンされていないので、攻方王の守りを強化しているようで盲点になります。

空きスペースコラム

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

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

掲載号は、指定がない場合は空きスペースが ある場合順次掲載していきます。

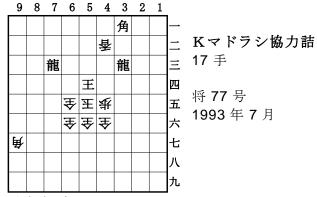
指定があればその号に掲載します。

出口信男の修正図 (6) 佐藤達也

【Kマドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。 玉にも適用する。

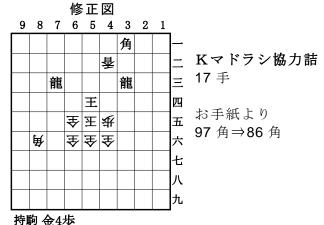
- ・成駒と生駒は別種とする。
- ・本来の利き状態で利きの有無を判断する。



持駒 金4歩

44 龍 同香 64 龍 同全 同角成 ①同角生 65 金 同全 66 金 同全寄 56 歩 同全左 46 金 同歩 45 金 同香 44 銀 まで 17 手

①75 角成/86 角成 でも可。



作意手順は同じ(同角生⇒同角)

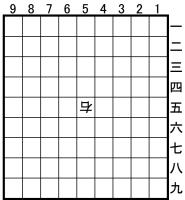
私の指摘により寄せられた修正図。 鶴の巣ごもり。

将での遊び心が見える作品で解いて楽しい。

占魚亭

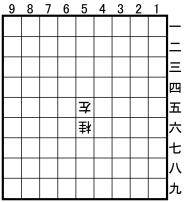
★あけましておめでとうございます。
本年もよろしくお願いいたします。

年賀詰(ブログ発表) 点鏡協力詰 6手(受先)



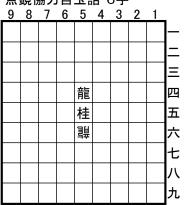
持駒 桂2 ※右:右王

年賀詰(X[旧Twitter]発表) 点鏡協力詰 6手(受先)(2解)



持駒 桂2 ※左:左王

年賀詰(「詰将棋メーカー」発表) 点鏡協力自玉詰 6手



持駒 桂2 ※龍:龍王王

※作意手順は最後に。

☆「Imitator 未配置マスを埋めていく(10 か所くらい埋められたら上々)」「透明 Imitator の2作目を作る」「プロブレム創作の再開&投稿」、以上3つを今年の目標にしたいと思います。

★今年は『詰将棋年鑑 2022-2023』の Judge と「暁フェアリー」の担当業務に加え、支部主幹の大会で 懸賞出題するフェアリーの準備もあるので休む暇が なさそうです。

あ、来年の「フェアリー短コン」のレギュレーション も考えないといけなかった……。

☆さて、今回も点鏡+ロイヤル駒。

試作と「詰将棋メーカー」発表作再録の二部構成です。

《ルール説明》

【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。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【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。

【右】

左右に1マス、左下および右上の1マスに利きを持つ駒。

【左】

左右に1マス、左上および右下の1マスに利きを持つ駒。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし 詰は詰みと認められない。

【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。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

【協力自玉ステイルメイト(ばか自殺ステイルメイト)】 双方協力して攻方王をステイルメイトにする。 ステイルメイトとは王手は掛かっていないが合法手のない状態のこと。

【Knight(騎)】

チェスの Knight。八方桂。

【Pao(包)】

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。

【不滅駒】

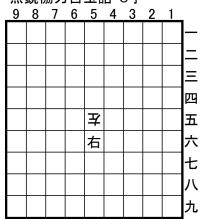
取られることのない駒。この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与えられた駒を「不滅」+「駒名」で呼称する。

[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。

【第一部】試作(2023年12月21日完成) 点鏡協力自玉詰6手



持駒 銀

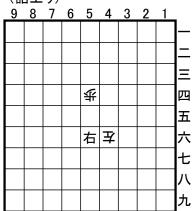
b)攻:56左王/受:55右王/銀

※右:右王、左:左王

【手順】

a) 46 銀 64 歩 66 右王 46 左王 56 右王 54 歩 迄6手

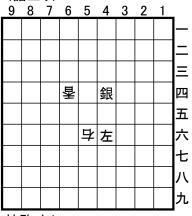
(詰上り)



持駒 なし

b) 46 銀 64 香 44 銀 45 右王 46 左王 56 右王 迄6手

(詰上り)



持駒 なし

★前号の「左右非対称の利きを持つ駒についての ご提案」で上谷さんが提唱されたフェアリー駒「右」 「左」を使って実験(Duplex にできたらよかったん ですけどねぇ……)。

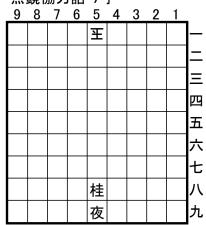
ノーマル点鏡の双裸玉では不可能な初形から着 手したわけですが、面白味のない手順を成立さ せるので精一杯。

「詰将棋メーカー」で数作発表しましたが、面白い 手順は掘り出せませんでした。

【第二部】「詰将棋メーカー」再録(2023.12 発表分)

■ No.1

点鏡協力詰 7手



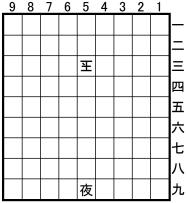
攻方持駒 香

受方持駒 桂香2

※夜: Nightrider王[(1,2)-Rider] (「詰将棋メーカー」2023.12.08)

■ No.2

点鏡マキシ協力自玉ステイルメイト 10手



攻方持駒 香

受方持駒 角桂

※夜: Nightrider王 [(1,2)-Rider] (「詰将棋メーカー」2023.12.09)

■ No.3

点鏡協力自玉詰 6手

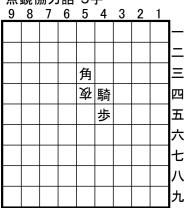
忠呪吻刀日上品 0十											
9	8	7	6	5	4	3	2	1	_		
				ح	狁		<u>2</u> 译		_		
									=		
			邿						二三四五六七		
									四		
				騎					五		
									六		
									七		
		#							八		
			圉						九		

持駒 飛

※騎: Knight王[(1,2)-Leaper]包: Pao王(象棋の包)(「詰将棋メーカー」2023.12.10)

■No.4

点鏡協力詰 5手



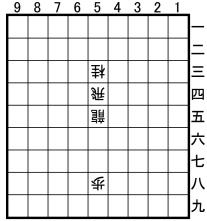
攻方持駒 銀

受方持駒 桂

※騎: Knight王 [(1,2)-Leaper] 夜: Nightrider王 [(1,2)-Rider] (「詰将棋メーカー」2023.12.13)

■ No.5

点鏡協力詰 7手



持駒 夜

※55龍:龍王王 58歩:不滅歩[0+1]

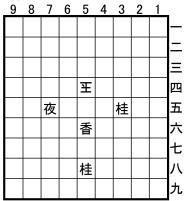
夜: Nightrider[(1,2)-Rider] (「詰将棋メーカー」2023.12.19)

《作意手順》

【No.1(2023.12.08) 手順】

57 香 56 桂 同香 43 玉 35 桂 54 玉 75 夜王 迄7手

(詰上り)



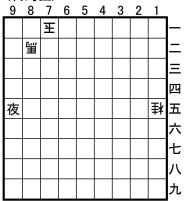
攻方持駒 なし 受方持駒 香2

★象形の詰上り。「香打、X合、同香、19 玉」を本線 に設定していたが制御するのが難しく、予定変更。 香2枚は余詰消しのための持駒。

【No.2(2023.12.09) 手順】

11 夜王 62 玉 74 夜王 71 玉 73 香 37 角 95 夜王 15 桂 82 香成 同角成 迄 10 手

(終局図)

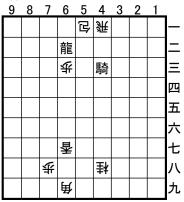


攻方持駒 なし 受方持駒 香

★夜王を 59→11→95 と動かすのがコンセプト。 マキシで余詰を消している。

【No.3(2023.12.10) 手順】 22 飛 51 包王 43 騎王 67 香 62 飛成 48 桂 迄6手

(詰上り)



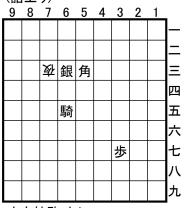
持駒 なし

★双方ロイヤル駒の試作。余詰消しの配置が酷い。

【No.4(2023.12.13) 手順】

63 銀 35 夜王 65 騎 73 夜王 37 歩 迄5手

(詰上り)

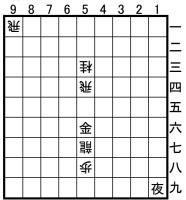


攻方持駒 なし 受方持駒 桂

★受方持駒なしだと2手目 46 夜王や 73 夜王等が 成立するため、「余詰消しのための持駒」を使用。 【No.5(2023.12.19) 手順】

31 夜 43 金 同夜 57 龍王王 19 夜 91 飛 56 金 迄7手

(詰上り)



持駒 なし

- ★Nightrider(夜)の最遠移動を力ずくで成立させた。
- ★コメント等は sengyotei gmail.com (■を@に) 迄。

《年賀詰 作意手順》

■ブログ発表

45 飛 65 桂 57 飛成 53 桂生 54 金 56 桂 迄6手

■X[旧 Twitter]発表

1) 35 飛 75 桂 47 飛成 67 桂 64 左王 63 桂成 迄6手

2) 35 角 67 桂 64 左王 75 桂 47 角成 63 桂成 迄6手

■詰将棋メーカー発表

48 桂 46 龍王王 58 桂 42 龍王王 56 桂 51 龍王王 迄6手

衝立推理の紹介(誤植修正版)

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://tsuitateviewer.firebaseapp.com/index.h tml)

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 (-)

22 角成;角 (22)

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。

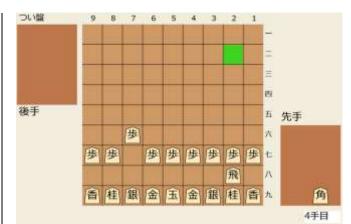
次に2手目、後手が何を指したかは全く分からないのでただ「(-)」と表記されています。

そして 3 手目、「22 角成;角」と表記されています。これは 1a の例で 22 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22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、「(22)」と表記されています。これは 1b の例で 22 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 の歩が取れただけなので、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ので、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
22 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、36 歩、66 歩、37 歩成(or37 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。

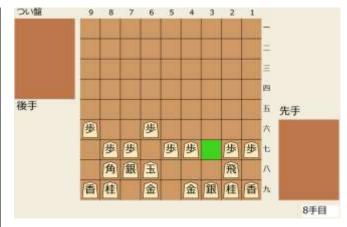


18 手目に 56 の駒を取られつつ王手をかけられましたが、これは 12 手目に取られた桂馬だと考えられます。15 手目に 64 歩と指しているので 44 に打った桂馬が跳ねてきたと推理できます。そのため初手から 19 手目をまとめると 78 銀、34 歩、96 歩、35 歩、68 玉、36 歩、66 歩、37 歩成、38 飛、28 と、65 歩、29 と、28 飛、同と、64 歩、44 桂、56 歩、同桂、67 玉です。この推理に基づく 19 手目の図は以下のようになります。



しかしこの図はあと 1 手で先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 37 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「(56+)」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、解答を出してしまいましょう。以下のような手順です。

/ 0	
78 銀	14 歩
96 歩	13 桂
68 玉	25 桂
66 歩	37 桂生
38 飛	13 角
65 歩	29 桂成
28 飛	同圭
64 歩	46 飛
56 歩	同飛
67 ₹	57 角成



13 経由で 37 に生のまま桂を跳ねることで角の 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罠を仕掛けるかは作 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れば幸いです。

占魚亭

★処遇保留フォルダの整理を兼ねて個展を開催します。解答は下記まで(コメントのみも歓迎)。

<締切り> 2024 年2月 15 日(木)

※解答は2月号で発表予定

<送り先> <u>sengyotei</u> ■ gmail.com (■を@に)

《ルール説明》

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【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。

【クイーン(Q)】

チェスのクイーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■または I)】

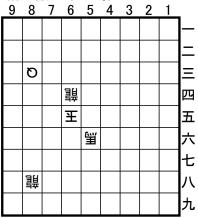
着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。 Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着 手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。 これは王手の判定にも適用される。

[補足]

- ・駒を打った時は動かない。
- ·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。

■No.1

協力詰 5手(3解)



持駒 Q

XQ: Queen [1+1]

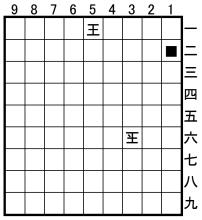
『暁将棋部屋』の「暁フェアリー」で使わなかった 作品。

くヒント> やさしい(はず)ので、ノーヒント。

■No.2

a)

協力自玉詰 6手

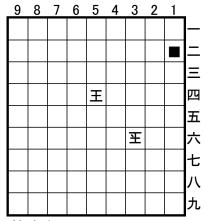


持駒 銀

※ ■ : Imitator

b)

協力自玉詰 6手



持駒 銀

X ■ : Imitator

Imitator 個展で使わなかった(=出題する機会を逃した)作品。

〈ヒント〉 同種の線駒を出します。

「詰将棋メーカー」好作選(2023年 11・12月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

「詰将棋メーカー」(https://tsumeshogi.com/)で発表されたフェアリーの好作を紹介します。

《ルール説明》

【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。これは先後双方に 再帰的に適用される(完全打歩)。

「補足」

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

【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。透 かし詰は詰みと認められない。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【利き二歩無効】

玉を取ると二歩になる手は王手とみなさない。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただ し、玉は除く。

[補足]

- ・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えばAとBが互いに利きを消していて、新たなCがその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでにABの利きが消えているからCの利きは消えない」とは解釈しない。

【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。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

[Patrol]

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

【協力自玉ステイルメイト(ばか自殺ステイルメイト)】 先後協力して最短手数で攻方をステイルメイトに する。ステイルメイトとは、王手は掛かっていないが 合法手のない状態。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【天竺(鏡)】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【安騎】

騎(ナイト・八方桂)の利きの位置に味方の駒があれば、その駒の性能になる。味方の駒が複数あるときは、それらの利きを合成した利きになる。

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

[補足]

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

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

【ネコ鮮】

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

「補足」

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

【キルケ】

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

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

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

【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。

[Isardam]

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉を取る と同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさな い。(タイプA)

[補足]

- ・玉を取るとき敵駒の利きに入るかどうかを問わない場合は、「タイプB」。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

(Koko)

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在 するような地点のみ有効。

[補足]

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

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【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。
- ・縦シリンダー盤等でも通常の距離で測る。例えば ナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は 桂馬跳びの距離 ($\sqrt{5}$)ではなく、21 と 18 の距離 ($\sqrt{50}$)と計算する。

【最善詰】

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

[補足]

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

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれ を妨げるよう応じる。

「補足」

- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。 詰パラでは この呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、「自玉ステイルメイト」のように変化する。
- •「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることに

なる。

・単玉で自玉がなくても、攻方を「目的」の状態に できるなら「自玉」と呼ぶ。

【完全玉位置[XY]】

玉を XY 以外の位置で詰ます手は禁手。これは先後双方に再帰的に適用される。

【二金禁】

同じ筋に2枚以上の金を配置してはならない。

【利き二金無効】

玉を取ると「二金」になる手は王手とみなさない。

[Lortap]

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

【受先】

受方から指し始める。

[補足]

・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略 されることもある。

【右】

左右に1マス、左下および右上の1マスに利きを持つ駒。

【攻方取禁】

攻方は手順中に駒を取る手があってはならない。

【駒余り禁】

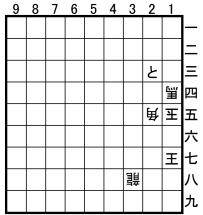
最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。(王手をしても良い)

springs

打歩協力詰 7手 ※完全打歩

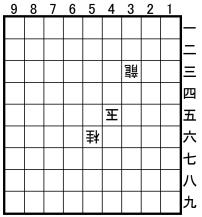


持駒 金2銀歩 (2023.11.04)

■ No.115

占魚亭

対面協力詰 7手(利き二歩無効)



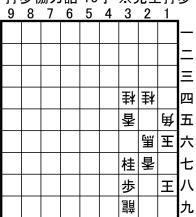
持駒 歩2

※Twitter発表(2015.09.02)再録 (2023.11.05)

■No.116

springs

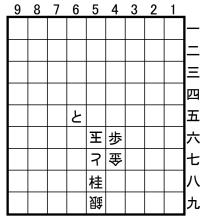
打歩協力詰 15手 ※完全打歩



持駒 金4銀香 (2023.11.05) ■No.117

駒井めい

マドラシ協力詰 7手

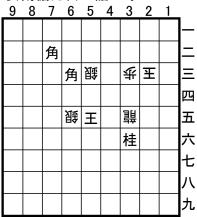


持駒 銀桂歩 (2023.11.06)

■No.118

げん

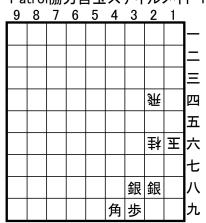
安南協力自玉詰 8手



持駒 なし (2023.11.08)

■ No.119

xzg17 Patrol協力自玉ステイルメイト 10手



持駒 なし (2023.11.09)

占魚亭 対面協力詰 9手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
									_
				禹					=
					銀歩				一三四五六七
			₩		歩				四
				王					五
									六
				桂 蚜					七
				魚					八
									九

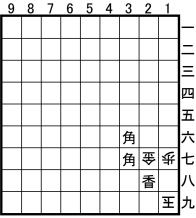
持駒 なし

※Twitter発表(2016.02.13)再録 (2023.11.13)

■No.121

ひっぽ

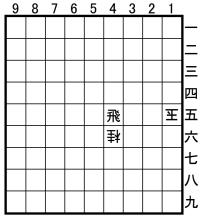
協力詰 a)4手(受先) b)3手



攻方持駒 なし 受方持駒 なし (2023.11.15) ■No.122

ひっぽ

背面協力詰 3手

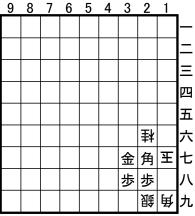


持駒 飛

(2023.11.17)

■No.123

ひっぽ 協力詰 7手



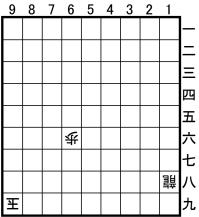
持駒 飛2

※『詰パラ』1985.06修正図

(2023.11.18)

springs

取禁背面協力詰 29手



攻方持駒 角 受方持駒 なし (2023.11.19)

■No.125

ひっぽ

背面協力詰 7手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									-
									=
									_ =
								王	四
							7		五
									六
							桂	桂	七
									八
									九

持駒 歩 (2023.11.19)

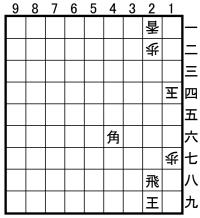
■No.126

駒井めい マドラシ協力詰 5手

持駒 歩 (2023.11.19) ■No.127

げん

背面協力詰 5手



持駒 なし (2023.11.21)

■ No.128

takubon

強欲協力詰 77手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
7	٤		丰	华	銀				_
7	釆	歩		歩	歩	歩	香	銀	=
歩			牛	桂	銀				Ξ
香	角	香				飛		争	匹
			歩		香	飛			五
				桂			金	桂	六
銀		金				金	ح	步	七
					ح		歩		八
			爿		ح		ح	馬	九

持駒 なし (2023.11.25)

ひっぽ 協力詰 21手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
						季	金		_
					龍	择	角	诛	=
					龍	王	赀	銀	Ξ
								王	四
							香	題	五
					金	金		番桂	六
						澉	桂		七
									八
									九

持駒 飛金

※『詰パラ』1984.03修正図 (2023.11.26)

■No.130

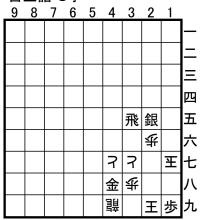
ひっぽ 打歩詰 19手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						ح	彗	王	_
									=
						拝			二 三
								桂	四
									五
									五六七
									七
									八
							·		九

持駒 角2銀歩3

※『将棋パズル』64号(1987.11)再録 (2023.11.29) ■No.131

ひっぽ 自玉詰 8手

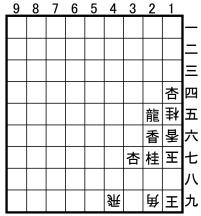


持駒 角

※『詰パラ』1996.10修正図 (2023.12.01)

■No.132

ひっぽ 打歩詰 21手



持駒 角銀2桂

「花沢さんに乾杯」

※『将棋パズル』68号(1989.9)修正図 (2023.12.02) ■No.133 げん

Patrol協力自玉詰 14手

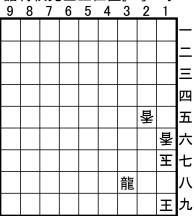
9	8	7	6		4	3	2	1	
					王	彗	香		-
				₩				香	=
						歩			二三四五六七
									四
									五
									六
									七
									八
					香	香		王	九

持駒 なし (2023.12.02)

■No.134

springs

詰将棋完全玉位置[17] 3手



持駒 金 (2023.12.04)

■No.135

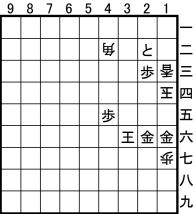
げん Patrol協力自玉詰 8手

Pa	Patrol協力日本語 8于										
9	8	7	6	5	4	3	2	1	_		
					王	邿			-		
								Ħ	=		
									Ξ		
					金			儝	四		
							诛		五		
									六		
									七		
				龍					八		
				香		香			九		

持駒 なし (2023.12.04) ■No.136

springs

二金禁詰(利き二金無効) 7手

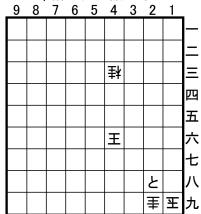


持駒 なし (2023.12.05)

■No.137

げん

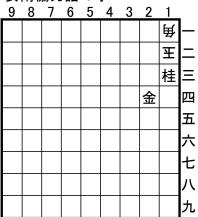
Lortap協力自玉詰 8手



持駒 飛 (2023.12.05)

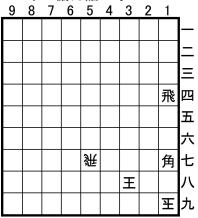
■No.138

三木歩佳 安南協力詰 7手



持駒 歩 (2023.12.06) ■No.139 ひっぽ

マドラシ協力詰 3手



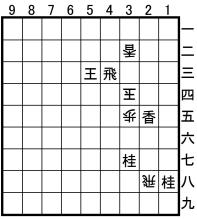
持駒 なし

(初出=2023.10.12/2023.12.06)

■ No.140

ひっぽ

マドラシ詰 5手

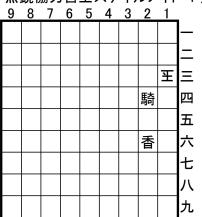


持駒 なし (2023.12.07)

■No.141

springs

点鏡協力自玉ステイルメイト 4手

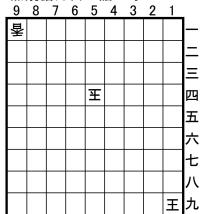


持駒 なし

※騎:Knight王 (2023.12.09) ■No.142

yabecchi0210

点鏡協力自玉詰 4手



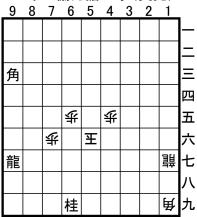
持駒 角

(2023.12.09)

■No.143

コセ

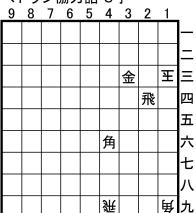
マドラシ協力詰 4手(受先)



持駒 なし (2023.12.10)

■No.144

ひっぽ マドラシ協力詰 3手



持駒 なし (2023.12.10)

げん 協力自玉詰 20手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									_
								偶	=
					张	Q		偶	Ξ
						彗	邿	彗	四
								制	五
								翡	六七
									七
									八
							7		九

攻方持駒 なし 受方持駒 なし

※偶: Dummy王、Q: Queen

(2023.12.13)

■No.146

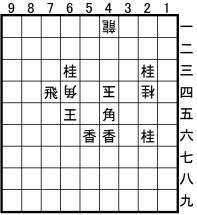
ひっぽ

対面協力自玉詰 8手

持駒 金2 (2023.12.14)

■No.147

せら 協力詰 5手



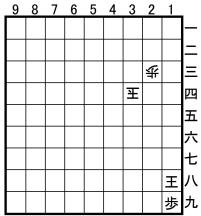
持駒 なし

※Twitter発表(2022.04.24)再録 (2023.12.15)

■No.148

げん

協力自玉詰 16手

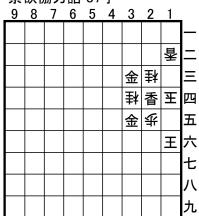


持駒 銀4 (2023.12.16)

■No.149

ひっぽ

禁欲協力詰 87手



持駒 歩17 (2023.12.17) ■ No.150

占魚亭

ネコ鮮協力自玉詰 8手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
									<u> </u>
									二三四五六七
				早					四
				王角					五
				角					六
									七
				桂					八
									九

持駒 なし ※右:右王 (2023.12.22)

■No.151

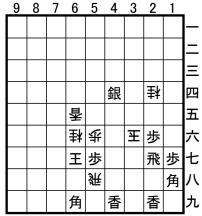
yabecchi0210

ネコネコ鮮協力自玉詰 6手

9	8	7	5	3	1	
						-
王				龍	王	=
	歩			角		Ξ
銀					米	四
						五
						六 七
						七
						八
						九

持駒 なし (2023.12.22) ■No.152

せら 協力詰 5手



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

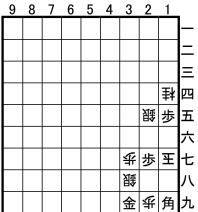
※Twitter発表(2022.04.24)改良図

(2023.12.23)

■No.153

prings

攻方取禁安南協力詰(利き二歩無効) 11手

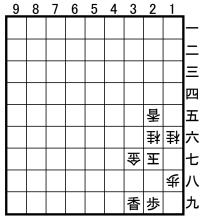


持駒 歩2 (2023.12.29)

■ No.154

springs

駒余り禁非王手可協力詰 5手



攻方持駒 なし 受方持駒 なし (2023.12.31)

■ No.155

xzg17

Patrol協力自玉詰 52手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
王	銀								-
						彗			=
									三四四
							魚		四
			禹		銀	王			五
									五六七
									七
									八
				桂					九

持駒 歩18 (2023.12.31)

《作 意 /コメント(★ = 占 魚 亭、● = 駒 井、▲ = springs)》

今回は、2023 年 11~12 月に発表された 172 作 (11 月:78 作 [「第4回フェアリー杯」「第5回フェアリー杯」含む]/12 月:94 作[「第5回フェアリー杯」「フェアリーコンテスト」含む])の中から選びました。

■No.114(springs/打歩協力詰7手 ※完全打歩) <作意>

24 銀 同馬 14 金 同角 25 金 同馬 16 歩 迄7手

★馬と角の位置交換をスマートに実現。

- ●馬と角の入れ替え。完全打歩を利用して無理なく 実現。
- ■No.115(占魚亭/対面協力詰7手 ※利き二歩無効)
- ※Twitter 発表(2015年9月2日)再録

く作意>

57 歩 44 玉 34 歩 54 玉 65 歩 63 玉 64 歩 57 手

- ●歩二枚による詰上りが面白い。
- ▲たった2枚の歩で詰ます。利き二歩無効を利用した展開。
- ■No.116(springs/打歩協力詰 15 手 ※完全打 歩)

く作意>

25銀 同馬 26金 同角 15金 同玉 17香 16歩 同香 同玉 15金 同角 26金 同馬 17歩 迄 15手

- ★No.114 の発展作。14 手かけて持駒6枚を歩に変換する見事な手順。
- ●歩を合駒で入手するために空間を作る。配置を 元に戻すのも含めて、合計 6 枚の持駒を歩に変換 するのは美しい。
- ■No.117(駒井めい/マドラシ協力詰7手)

く作意>

48 桂 同と 57 歩 同金 47 銀 同と 66 と 迄7手

- ★受方と金&金の位置交換。マドラシらしい理由付けが良い。
- ▲と金と金の差異を利用した駒の入れ替え。無駄 のない作りがよい。
- ■No.118(げん/安南協力自玉詰8手)

<手順>

45 角成 34 龍 35 馬 同龍 45 角成 34 龍 35 馬 同龍 迄8手

- ★初形と詰上りの差異をリフレインで。
- ■No.119 (xzg17/Patrol 協力自玉ステイルメイト 10 手)

く手順>

27 銀左 25 玉 16 銀 同玉 27 銀 25 玉 16 銀 同玉 38 角 同桂成 迄 10 手

- ★Patrol ルールにより捨てる順番が限定されている。 なるほどね。
- ▲Patrol を利用して捨てる順番を限定。
- ■No.120(占魚亭/対面協力詰9手)
- ※Twitter 発表(2016 年2月 13 日)再録
 <手順>

54 銀成 53 銀 45 成銀 44 銀 56 成銀 54 玉 45 桂 53 玉 54 桂 迄9手

- ●銀が連続で下りた後、桂が連続で上がっていく。 軽快で楽しい手順。
- ■No.121(ひっぽ/協力詰 a)4手(受先)b)3手) <手順>
- a) 28 金 同角 29 玉 39 金 迄4手
- b) 27 香 18 玉 19 金 迄3手
- ●a)では金で香を取り、b)では香で金を取る。チェス プロブレム用語を借りるなら Reciprocal capture。駒 を取った手が角の利きを通す手になっているのも a) とb)で共通している。
- ■No.122(ひっぽ/背面協力詰3手)

く手順>

25 飛 26 桂 13 飛成 迄3手

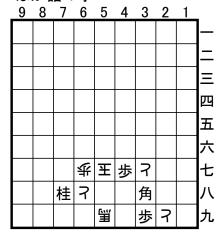
- ●飛二枚の両王手。持駒を合わせても4枚と少ない駒数で実現しているので、大駒二枚の存在がより一層映える。
- ■No.123(ひっぽ/協力詰7手)
- ※『詰将棋パラダイス』1985 年6月号・修正図 <手順>

11 飛 12 香 13 飛 28 玉 19 飛成 同香成 17 角 迄7手

- ★インパクト大の初手最遠打。明快な意味付けが 見事。その後の手順も素晴らしいとしか言いようが ない。
- ●何と言っても初手の最遠打に目を奪われる。最遠打に決まる理由は、合駒と二枚目の飛打の位置関係にある。視覚的なインパクトも大きいが、意味付けが実に深い。
- ▲何もない空間に飛車の最遠打。意味付けが明快でよい。
- ※原図(下記)を紹介します。

(参考図4)

ばか詰 7手



持駒 飛2

く作意>

51 飛 52 香 53 飛 48 玉 59 飛成 同香成 93 角迄7手

注:発表当時、ばか詰(協力詰)では透かし詰が認められていました。旧ルールは「将ばか詰」というルール名で fm でサポートされています。

■No.124(springs/取禁背面協力詰 29 手)

<手順>

88 角 98 玉 97 角 54 玉 53 角生 27 玉 17 角生 36 玉 14 角 15 龍 54 角 55 龍 14 角 45 玉 23 角生 54 玉 32 角生 64 玉 65 角生 88 歩生 54 角 28 龍 63 角生 97 玉 27 角生 98 玉 21 角生 99 玉 98 角生 迄 29 手

- ★受方 66 歩が 88 地点にあれば 98 角迄の1手詰。 方針を立てやすく、収束を見据えて受方龍を 55 地 点まで移動させるのがポイント。角繰りが楽しかった。
- ■No.125(ひっぽ/背面協力詰7手)

く手順>

15 歩 16 角 24 歩 26 と 25 桂 同角 13 歩生 迄7手

- ★背面ルールにおける先打動歩詰の理想的手順。 歩の移動ルート(15-24-13)が良い。
- ●先打動歩詰。打った歩が二回動くのも面白いが、 玉頭に打った歩が背中に動くところが背面の性質 を存分に活かした移動経路。
- ▲先打動歩詰。角の性能で歩を2回動かすのがポイント。
- ■No.126(駒井めい/マドラシ協力詰5手)

く手順>

44 歩 同飛 34 馬 同桂 53 歩成 迄5手

▲「自駒がいるマス」と「敵駒が利くマス」の差異をマドラシで浮き彫りにする。2マスでやっているのはリッチ。

■No.127(げん/背面協力詰5手)

<手順>

24 飛 25 銀 23 飛成 同歩 13 角生 迄5手

●一枚の飛車で玉の退路を二箇所封鎖。活躍した 飛車を消去しているのも好感触。作意の成立と無 関係な攻方玉の存在は気になるが、複数の余詰を 消すのに役立っている。

■No.128(takubon/強欲協力詰 77 手)

<手順>

59 と 同玉 49 と 同玉 39 と 59 玉 48 角 同金 49 と 同玉 39 飛 同金 同飛 同玉 38 金 同玉 37 と 同玉 27 歩 同玉 37 馬 17 玉 26 馬 同玉 25 金 同玉 34 銀生 同玉 23 銀生 45 玉 34 銀生 56 玉 45 銀 65 玉 54 銀 74 玉 63 銀生 同玉 64 歩 72 玉 82 と 同玉 92 歩成 同と同香成 同玉 93 歩 同玉 94 歩 同玉 95 歩 同玉 86 金 84 玉 75 金 同玉 86 銀 64 玉 75 銀 53 玉 64 銀 42 玉 53 銀生 41 玉 51 歩成同成桂 42 歩 同成桂 同銀生 32 玉 24 桂 同金 同桂 22 玉 31 銀生 同玉 32 金 迄 77 手

- ★楽しい2度の銀追い。2度目の銀は収束で軸になる構成が見事です。
- ●最初の銀追い(29 手目 23 銀生~37 手目 63 銀生)も面白いが、後にもう一度銀追い(57 手目 86 銀~63 手目 53 銀生)が登場するのはお見事。
- ■No.129(ひっぽ/協力詰 21 手)
- ※『詰将棋パラダイス』1984年3月号・修正図 <手順>

94 飛 84 桂 同飛 74 銀 26 桂 同銀 15 金 同銀 74 飛 64 金 54 龍 同金 同飛 44 飛 24 銀成 同飛 13 角成 同玉 14 金 同飛 22 銀 迄 21 手

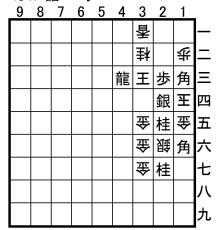
- ★最遠打に決まるロジックが素晴らしい。
- ●最遠打に決まる理由が、実に巧妙に構築されている。24 銀成~13 角成と捨てて玉を 13 の地点に呼んだ後、14 の地点を受方駒で埋めて、22 の地点に角か銀を打つのが目指す詰み形。それを実現するのに 24 銀成のときに取らせる駒は飛車しかダメと

いうのが出発点。そこから連鎖的に必要なタスクが発生する構造。必要なタスクを全てやり切るために飛車を最遠打することになる。重厚な意味付け。

- ▲論理の積み重ねが生み出す飛車の最遠打。 なお本図は既発表作の修正図で、原図では受方角 に飛車を取らせる早詰があった。
- ※原図(下記)を紹介します。

(参考図5)

ばか詰 23手



持駒 飛

く作意>

15 銀 同銀 94 飛 84 桂 同飛 74 銀 26 桂 同銀 15 金 同銀 74 飛 64 金 54 龍 同金 同飛 44 飛 24 角成 同飛 13 桂成 同玉 14 金 同飛 22 銀 迄 23 手

■No.130(ひっぽ/打歩詰 19 手)

※『将棋パズル』64号(1987年11月)再録 <手順>

22 銀 12 玉 34 角 23 銀 13 歩 同桂 21 銀生 11 玉 12 歩 同銀 22 桂成 同玉 32 銀成 11 玉 21 と 同銀 22 角 同銀 12 歩 迄 19 手

●合駒の銀が二回動く。軽快な手順。

※本作は「作品コンテスト 打ち歩詰め将棋」で出題。結果稿(65号・1988年2月)掲載の短評と担当者コメントを引用します(中=中島和男氏)。

磯田征一「合駒の銀の動き、角と銀のアヤ。手筋ものとして最高級だろう」

(中)なぜかフェアリストは手筋ものを作らない。山田さんの存在は貴重です。

井上順一「狭い玉だが手数がかかる」

(中)「手数がかかる」とは詰棋ではホメコトバですね。

菊田裕司「(前略)山田氏らしいきれいな作品。普通詰将棋的な感じもする」

(中)オーソドックスとも言える作なのに、これまでの 打歩作品に比べ新鮮な印象を受けた一局でした。

■No.131(ひっぽ/自玉詰8手)

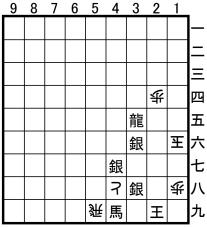
<手順>

39 角 28 角 18 歩 27 玉 37 飛 同角成 28 歩 同馬 迄8手

- ●合駒で発生させた受方角が成る。対抗ルールで ある自玉詰で角成が最善というのは不思議な感じ。
- ※原図を紹介します。

(参考図6)

自殺詰 16手



持駒 金

く作意>

27 銀上 17 玉 39 馬 28 角 18 銀 16 玉 27 銀上 17 玉 26 銀 16 玉 25 銀左 27 玉 37 金 同角成 28 歩 同馬 迄 16 手

*5手目より「26 銀 16 玉 25 銀左 27 玉 37 金 同角成 16 銀 同玉 17 銀 27 玉 38 銀 同馬 同龍 同と」迄などの余詰が成立。

■No.132(ひっぽ/打歩詰 21 手)

※『将棋パズル』68号(1989年9月)修正図 <手順>

18 銀 同角生 29 桂 同角生 18 銀 同角生 39 角 28 歩 16 龍 同玉 15 成香 17 玉 29 桂 同角生 16 成香 同玉 17 香 同玉 28 角 16 玉 17 歩 迄 21 手

★軽趣向味が減じたものの、原図同様に歩なし図 式での歩合を上手く実現している。

きちんとした形で修正図が公表されたのは喜ばしい限り。

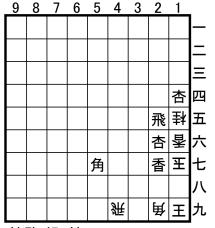
▲攻方に歩を渡したくはないが、他の応手が禁手な ので玉方は歩合せざるを得ない。

テーマに関連した序とシンプルにまとめた収束が よい。

※原図を紹介します。

(参考図7)

打歩詰 29手



持駒 銀4桂3

く作意>

「18銀 同角生 29桂 同角生」×3 18銀 同角生 39角 28歩 16成香 同玉 15成香 17玉 29桂 同角生 16成香 同玉 17香 同玉 28角 16玉 17歩 迄 29手

*「16 成香 同玉 15 成香 17 玉 16 成香 同玉 17 銀 同玉 28 銀 16 玉 26 飛 15 玉 17 香 16 合 25 飛…」以下 73 手(指摘:花沢正純氏)が成立。

■No.133(げん/Patrol 協力自玉詰 14 手)

く手順>

32 歩成 37 飛 42 と 47 飛成 32 と 36 龍 42 と 45 龍 32 と 34 龍 42 と 43 龍 32 と 同龍 迄 14 手

- ★Patrol での龍鋸を完璧な構成で実現。こんなことが出来たとは!
- ●受方の龍鋸。飛車を発生させるところから始まる 見事な流れ。仕組みとしては受方 12 香・21 香に紐 を付けるためにこの手順が生じている。Patrol にこ んな使い方があったとは驚き。
- ▲Patrol を利用した龍鋸。Patrol の可能性を感じる。
- ■No.134(springs/詰将棋完全玉位置[17]3手)

く手順>

28 龍 同香生 27 金 迄3手

●玉位置[XY]というルールは既にあるが、"完全" 玉位置[XY]は初出のルールだろうか。17 以外の位 置で玉を詰ますのは禁手なので、詰みの条件は相 当限られる。色々と利用方法を考えてみたくなるル ール。

■No.135(げん/Patrol 協力自玉詰8手)

<手順>

52 龍 58 角 32 龍 36 角成 52 龍 54 馬 32 龍 同馬 迄8手

- ★龍鋸の次は馬鋸。こちらも完璧な構成。
- ■No.136 (springs/二金禁詰7手※利き二金無効) <手順>

15 金 24 玉 35 金 15 玉 25 金 16 玉 26 金 迄7手

●攻方 26 金が一周。その間に邪魔な攻方 16 金を 受方に取らせる。二X禁と金は相性が良いんですね。

■No.137(げん/Lortap 協力自玉詰8手)

<手順>

16 飛 17 角 18 と 44 角生 28 と 17 飛 18 と 47 飛成 迄8手

★「合駒のアンピン」×2をスマートに演出。桂に紐 をつけないために角は成らない。軽趣向味もあり、 好みの作品。

▲16 飛・28 とのユニットが盤上に角と龍を出現させる。発展性のある面白いアイデア。

■No.138(三木歩佳/安南協力詰7手)

<手順>

14 金 21 玉 15 金 22 玉 23 歩 12 玉 24 金 27 手

▲先打変歩詰。金の特徴を活かして手順が限定されている。

■No.139(ひっぽ/マドラシ協力詰3手)

※初出=2023.10.12(第4回フェアリー杯②)

<手順>

39 角 18 角 28 角 迄3手

● 攻方 17 角を 28 角と動かすのに、初手 39 角と寄り道するのが妙手。初手 28 角と寄り道せずに動か

すと、2手目 17 角という強烈な受けが残されている。 この紛れが素晴らしく、作意の初手 39 角の不思議 さを引き立てている。

■No.140(ひっぽ/マドラシ詰5手)

<手順>

26 桂 同飛成 44 飛生 33 玉 45 桂 迄5手

●マドラシで打診手筋。受方飛に成か生かの選択を強要する。マドラシを活かした明快な仕組み。他のフェアリールールでどんな打診手筋ができるか考えてみたくなる。

■No.141 (springs / 点 鏡 協 力 自 玉 ステイルメイト4 手)

<手順>

32 騎王 78 桂 23 香成 87 角 迄4手

- ★点鏡ルールを利用したピンで幕。面白い。
- ●Knight が桂に変わるのも洒落ているが、最終形で攻方 23 成香が角の利きになっているのに動かせないのが面白い。広義のピンを利用したステイルメイトで、点鏡を利用した興味深い仕組み。
- ■No.142 (yabecchi0210 / 点鏡協力自玉詰4手) <手順>

98 角 12 飛 18 角 27 桂 迄4手

- 攻方角を自らピンする。点鏡でスマートに表現されている。
- ▲4手に点鏡らしさが詰まっている。
- ■No.143(コセ/マドラシ協力詰4手※受先) <手順>

37 角生 47 龍 55 角生 57 角成 迄4手

- ●受方 19 角を 55 角生と動かすのに、初手 37 角生と寄り道。攻方 97 龍を活用させるのが主目的に見えるだけに、3手目 55 角生と再び攻方龍を石化する手順が不思議な感触。
- ■No.144(ひっぽ/マドラシ協力詰3手)

<手順>

28 飛 46 飛生 23 飛成 迄3手

- ●成と生の選択肢がある受方飛を生に確定させる。 そのために攻方 28 飛と寄り道するのは味が良い。
- ■No.145(げん/協力自玉詰 20 手)

<手順>

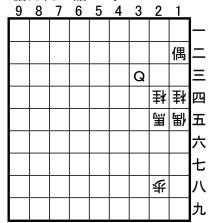
55Q 25 龍 37Q 26 桂 19Q 18 桂成 37Q 26 龍 17Q 16 龍 35Q 25 歩 37Q 26 歩 55Q 25 龍 33Q 24 龍 13Q 同龍 迄 20 手

- ▲Qのみを動かすパズル。経路が複雑で楽しい。
- ※本作の簡易版も発表されたので、紹介します。

(参考図8)

げん

協力自玉詰 12手



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

※偶: Dummy王、Q: Queen

(2023.12.14)

く作意>

37Q 26 馬 35Q 25 馬 17Q 16 桂 37Q 26 桂 33Q 24 馬 13Q 同馬 迄 12 手

■No.146(ひっぽ/対面協力自玉詰8手)

<手順>

26 金 25 飛 16 金 同玉 26 金 17 玉 28 金 同飛成 迄8手

- ▲「金を打って即捨てる」×2。双裸玉で無駄がないのがよい。
- ■No.147(せら/協力詰5手)
- ※Twitter 発表(2022 年4月 24 日)再録

<手順>

54 角 46 角 43 角生 64 角 34 角成 迄5手

- ★全着手角。双方とも角の動きが面白い。
- ●攻方角を成るために遠回りで動かす。受方角が スイッチバックしたり、攻方角が生を経由したり見所 たっぷり。
- ■No.148(げん/協力自玉詰 16 手)

<手順>

25 銀 35 玉 24 銀 同歩 26 銀 36 玉 25 銀 同歩 27 銀 37 玉 26 銀 同歩 28 銀 38 玉 27 銀 同歩成 迄 16 手

- ★玉・歩を前進させる4手一組の楽しいリフレイン。
- ●攻方持駒の銀を使って、受方の玉・歩を交互に動かす。分かりやすい構成で、視覚的にも楽しい手順。
- ■No.149(ひっぽ/禁欲協力詰 87 手)

く手順>

「15 歩 13 玉 14 歩 同玉」×17 25 金 13 玉 14 金 同玉 15 歩 13 玉 14 歩 24 玉 34 金 14 玉 26 桂 13 玉 24 金 22 玉 14 桂 32 玉 33 金 21 玉 22 金 迄 87 手

- ★持駒が邪魔駒。収束にも 15 歩~14 歩を入れて 数手後に歩を消す所も良い。
- ■No.150(占魚亭/ネコ鮮協力自玉詰8手)

く手順>

46 桂 43 右 54 桂 33 右 21 桂生 23 右 22 王 33 右 迄8手

- ▲初形は左右対称だが、右王の非対称性で手順が一意になっている。駒がダイナミックに動く。
- ■No.151 (yabecchi0210 / ネコネコ鮮協力自玉詰6手)

く手順>

39 角生 11 玉 12 龍 71 玉 93 角生 91 香 迄6手

- ★Queen のような動きをする角。駒を大きく動かす 作品は好きです。
- ■No.152(せら/協力詰5手)
- ※Twitter 発表 (2022.04.24) 改良図

<手順>

47 飛 18 飛生 45 飛 58 飛生 35 飛 迄5手

- ★全着手飛車。角バージョン(No.147)と比べるとや や劣るかもしれないが、テーマを実現するにはこうい う構成にするしかないだろう。
- ■No.153(springs/攻方取禁安南協力詰 11 手 ※利き二歩無効)

く手順>

28 角 26 玉 19 角 15 玉 16 歩 27 玉 28 歩

26 玉 27 歩 17 玉 28 金 迄 11 手

★10 手かけて歩を一段下げる。「攻方取禁」がつけられているが、上手く出来ている。

■No.154(springs/駒余り禁非王手可協力詰5手) <手順>

38 香 28 金 同歩 17 玉 27 金 迄5手

●初手 37 香は受方に有効な手待ちがない。攻方が初手 38 香と受方金を取らずに手待ちをするのが面白い。受方金を取るのが攻方香ではなく攻方歩なのは意表を突かれる。

■No.155(xzg17/Patrol 協力自玉詰 52 手) <手順>

36 歩 同玉 46 歩 35 玉 「36 歩 46 玉 47 歩 36 玉 46 歩 35 玉」×7 36 歩 46 玉 47 歩 56 玉 46 歩 同角 迄 52 手

★Patrol ルールを活かした歩消去のサイクル手順 が抜群に面白く、楽しい。

●攻方は持駒の歩を消去。その過程で受方玉がひたすら回転するのが面白い。これだけの手順が Patrol を活かしてシンプルに実現できているのが興味深い。

▲歩を消去するミニマムな装置。楽しい。

次回は3月(対象は 2024 年1~2月に発表された 作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

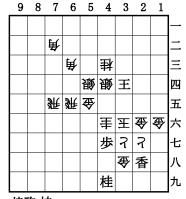
「詰将棋メーカー」で発表されたフェアリーを解図・鑑賞し、気に入った作品のコメントを占魚亭まで送ってください。

送り先 : sengyotei ■ gmail.com (■を@に)

出口信男の修正図 (7) 佐藤達也

【オール交換駒】

駒を取る場合に限り、駒取りをした駒は盤上から相手の持駒になる。一連の動作を1手とする。 交換駒は特定駒だが全駒を対象としたもの。



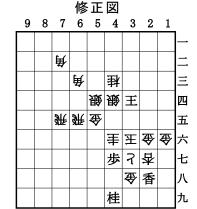
二 オール交換駒詰= 29 手

カピタン 51 号 1996 年 3 月

持駒 桂

48 桂 同金 35 金 同銀 45 銀 ①同銀 45 銀 同 角 45 角 同角 45 角 同金 35 金 同飛 35 飛 同 飛 35 飛 同桂 48 桂 同と 37 歩 同金 26 金 同 金 26 金 同と 37 歩 同圭 48 桂 まで 29 手

①同成桂 48 桂 同と 37 歩 同金 26 金 同金 26 金 同と で不詰



_二 オール交換駒詰 _三 29 手

> 1993 年 6 月 5 日 投稿(未掲載)

持駒 桂

48 桂 同金 35 金 同銀 45 銀 同銀 45 銀 同角 45 角 同角 45 角 同金 35 金 同飛 35 飛 同飛 35 飛 同桂 48 桂 同と 37 歩 同金 26 金 同金 26 金 同杏 37 香 同圭 48 桂 まで 29 手

投稿日を考えると差し替えがうまくいかなかっ たのかもしれません。例題作でありながら楽し く伝えているのはいつも通り。

得ている情報は以上なので今回で終了です。不定期掲載を期待していますが、はてさて。

NK2協力詰超短編の研究

さんじろう

昨年末からSNSで連投したネコネコ協力詰の1手詰から3手詰24題をまとめて紹介します。ルール自体が面倒くさいこともありますが、見ただけで敬遠されることも無きにしも非ず?基本的な詰み形をいくつか知るだけで、身近に思えるようになるかもしれません。本稿は詰み形と基本手筋の紹介が主旨ですので、詰将棋とはとても言えないものが混じっている(大部分がそう?)のはご了承ください。

なお本稿ではルール名を暫定的にネコネコ協力詰(またはNK2協力詰)と記述します。

扱うのは基本的に協力詰に限ります。通常の 奇数手の協力詰の他に後手から指し始める偶数 手のもの(受先)も取り扱います。 まずネコネコルールのおさらいです。

《ネコネコルール》

- ・敵味方を問わず駒が縦に繋がったとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒と性能が入れ替わる。
- ・一段目の桂香歩、二段目の桂の何れも禁手ではない。
- ・二歩はその時の性能に関わらず、打つのはもちろん、動いて二歩になるのも禁止。王手と二歩との兼ね合いは、効き二歩有効と効き二歩無効の二説あるので、紛らわしい場合は出題時に明記することが望まれる。ちなみに本稿は効き二歩有効を採用しています。なお本稿で紛らわしい問題は出題していません。

協力詰: 先手が後手の指手を完全に指定します。 先手は王手の連続、後手は王手を放置すること は出来ません。 先手にも王将がある双玉の場合 は先手も逆王手を放置することは出来ません。

受先の場合後手は禁手でない限り任意の初 手が可能です。好きな位置に好きな駒を打つこ とが出来ます。また駒打でなく盤上の駒が移動 する手も可能です。

次に図でルールの確認です。

図1 ネコネコルール例図



41香は42が空いているので変身は無い。 43歩と45銀の性能が交換されます。44玉は上から2番目、下からも2番目なので自分自身との性能交換となり変化なしです。一般的に駒柱が奇数枚の時、中央の駒は性能変化なしとなります。

7筋の駒柱は4枚なので、74角と77金の性能が 交換され、75飛と76王の性能が交換されま す。性能交換の対象に敵味方の区別はありませ ん。

注意すべきはロイヤル駒の扱いです。ロイヤル駒という役割自体は性能交換の対象にはならない。75飛は王の性能に変身した飛、76王は飛の性能に変身した王ということになります。

カピタンの初出は通巻2号(1976年8月)で、フェアリー詰将棋のルールの中でもかなり古い方です。駒の位置関係が変わればそれに応じて、くるくると駒の性能が変化するわけで、猫の目のように変わり身が早いことからネコネコの名称がついたと紹介されています。

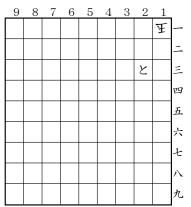
今回ルールの性質を考慮して詰上がり図を 必ず付けたいと考えています(解答編)。

解答・解説編の原稿の仕上げがまだのため、 今回は問題編を見切り発車で出すことにしました。

《問題編》

1-01/

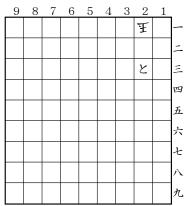
第1問 ネコネコ協力詰 1手詰



持駒 銀

1-02/

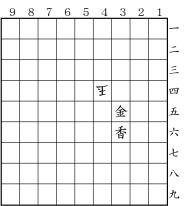
第2問 ネコネコ協力詰 1手詰



持駒 飛

1-03/

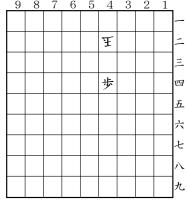
第3問 ネコネコ協力詰 1手詰



持駒 なし

1-04/

第4問 ネコネコ協力詰 1手詰



持駒 金

*次問から2手詰となります。と言っても自玉詰ではないので、後手から指し始める受先です。

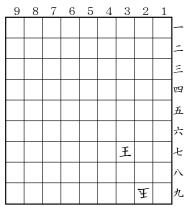
1手目:後手の手番。合法手であれば着手に制限はない。後手の駒台に乗っている駒ならば盤上の好きな位置に打つことが出来る。また駒打でなく、盤上の駒が移動することも可能。ただしもちろん合法手に限る。

2手目: 先手の手番。必ず王手を掛け、後手玉を詰める。ただし、最終手以降後手が駒を打つなどで延命する手 (いわゆる無駄合など) はすべて有効とする。つまり指定手数できっちり詰上げる着手が必要である。

2-01/

第5問

ネコネコ協力詰受先 2手詰



持駒 金

2-02/

第6問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								Ŧ	_
									=
						と			三
									四
									五
									六
									セ
									八
									九

持駒 角

2-03/

第7問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

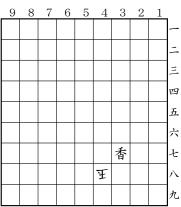
•		'	N. 4			_	- 1		
9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
					題				_
									_
				銀		Ŧ			Ξ
									四
									五
									六
									セ
									八
									九

持駒 金

2-04/

第8問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

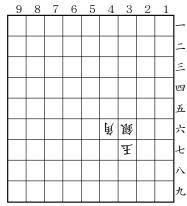


持駒 角

2-05/

第9問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

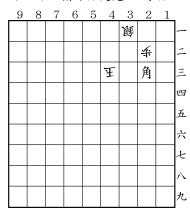


持駒 桂

2-06/

第10問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

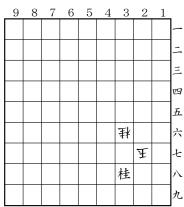


持駒 なし

2-07/

第11問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

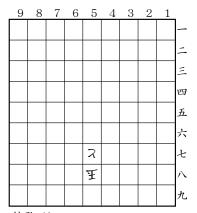


持駒 飛

2-08/

第12問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

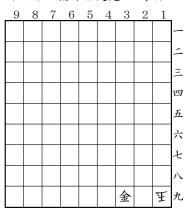


持駒 桂

2-09/

第13問

ネコネコ協力詰受先 2手詰



持駒 金

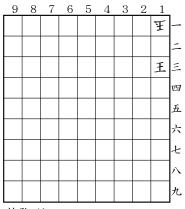
*次問から3手詰となります。

手数は伸びますが、受先の**2**手詰よりは考え易いと思います。先手から指し始める普通の3手詰です。

3-01/

第14問

ネコネコ協力詰 3手詰

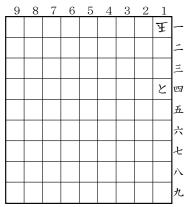


持駒 桂

3-02/

第15問

ネコネコ協力詰 3手詰

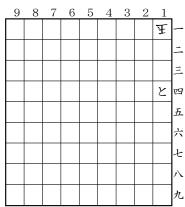


持駒 桂

3-03/

第15問

ネコネコ協力詰 3手詰

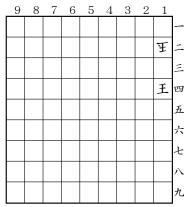


持駒 桂

3-04/

第16問

ネコネコ協力詰 3手詰

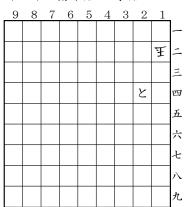


持駒 香

3-05/

第17問

ネコネコ協力詰 3手詰

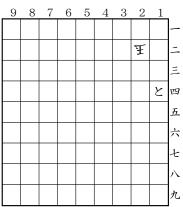


持駒 桂

3-06/

第18問

ネコネコ協力詰 3手詰

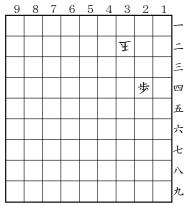


持駒 桂

3-07/

第19問

ネコネコ協力詰 3手詰

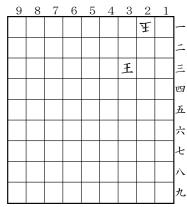


持駒 桂

3-08/

第20問

ネコネコ協力詰 3手詰

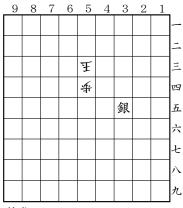


持駒 銀

3-09/

第21問

ネコネコ協力詰 3手詰

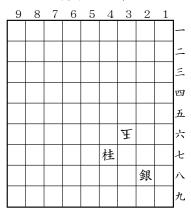


持駒 飛

3-10/

第22問

ネコネコ協力詰 3手詰

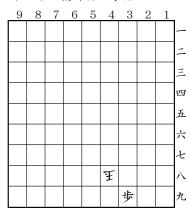


持駒 角

3-11/

第23問

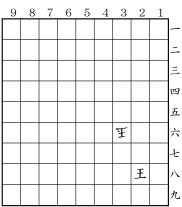
ネコネコ協力詰 3手詰



持駒 角

3-12/

第24問 ネコネコ協力詰 3手詰



持駒 飛

超短編双玉詰将棋コンクール 協力詰部門の作品紹介 駒井めい

筆者が運営するWebマガジン「めいまが」で「超短編双玉詰将棋コンクール」を開催しました。7手以内の双玉詰将棋を対象としたコンクールで、3つの部門に分けて実施しました。

その中で協力詰を対象とした協力詰部門を設けました。本稿では協力詰部門で出題した作品を紹介します。その他の出題作や詳しい結果発表は、めいまがの当該号をご覧ください。

- ・出題(めいまが2023年8月号) https://meimaga.hatenablog.com/entry/20 23/08/10/210000
- ・結果発表①(めいまが2023年10月号) https://meimaga.hatenablog.com/entry/20 23/10/10/210000
- ・結果発表②(めいまが2023年11月号) https://meimaga.hatenablog.com/entry/20 23/11/10/180000

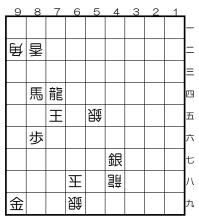
【フェアリールールの説明】

- ・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。
- ・受先 受方から指し始める。
- ・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。

■ springs作

めいまが 2023年8月10日

協力詰 4手(受先、2解)



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

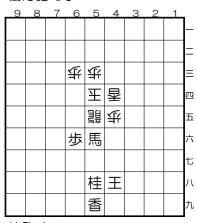
- 1) 57玉 (A) 85玉 66銀 77龍 迄4手
- 2) 79玉 (B)65玉 78龍 57馬 迄4手
- (A) 65玉は攻方74龍がピンされて、4手目77龍が 指せない。
- (B) 85玉は攻方84馬がピンされて、4手目57馬が 指せない。

攻方龍・馬の活用とピンを主題にした作品です。攻方駒がピンされないように攻方玉の移動先(2手目65玉or85玉)が決まるのですが、ある解では正解であった手が、もう一方の解では紛れとして現れる手順構成になっています。更に、詰ます駒とピンする駒の関係が、二つの解で入れ替わっています。二つの解は密接に関係していて、単解では味わえない深みが表現されています。

■ 駒井めい作

めいまが 2023年8月10日

協力詰 5手



持駒 なし

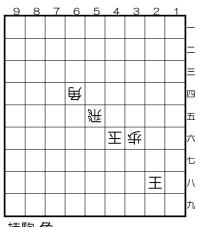
46桂 同龍 47馬 55龍 65馬 迄5手

邪魔な攻方桂を消去する過程で、目まぐるしく ピンとアンピンが現れます。ピンする側だった受方 龍が最後はピンされるという展開です。

■ やべっち作

めいまが 2023年8月10日

協力詰 7手



持駒 角

13角 35飛 同角成 56玉 55飛 47玉 57馬 迄7手

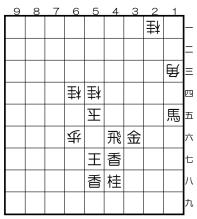
合駒を入手して詰ますという協力詰では珍しくない手順構成です。ただ、逆王手と組み合わせているのが巧い工夫でしょう。本来なら解く際に真っ先に考えたくなる手順ですが、逆王手が絡んでい

るせいで選びにくくなっています。初形の受方55 飛が詰上りでは攻方飛に置き換わっているのも洒落ています。

■ 馬屋原剛作

めいまが 2023年8月10日

協力詰 7手



攻方持駒 なし 受方持駒 なし

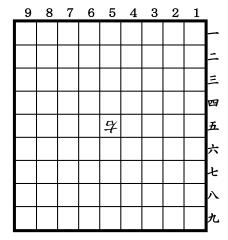
33馬 同桂 45金 同桂 68玉 57桂生 45飛 迄7手

受方桂が三連続で跳ねる爽快な作品。57の地点に受方桂を運ぶというたった一つの目的のために手順が進行します。まさに解説不要の楽しい作品と言えるでしょう。

2024 年ネットで発表された年賀詰を紹介します。手順を公表されていない作品は図面のみ紹介します。(作品収集は詰将棋おもちゃ箱を参照させていただいております)

1. 占魚亭(占魚亭残日録)

点鏡協力詰 6手(受先)



持駒 桂2

※右:右王

【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。行き所のない駒の禁則は適用されない。

【協力詰 (ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【受先】

受方から指し始める。

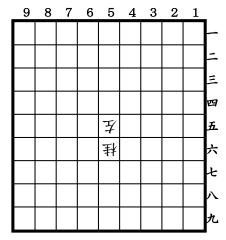
【右】

左右に1マス、左下および右上の1マスに利き を持つ駒。

※本作ではロイヤル属性を付与。

2. 占魚亭(占魚亭残日録)

点鏡協力詰 6手(受先)(2解)



持駒 桂2

※左:左王

【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。 行き所のない駒の禁則は適用されない。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【受先】

受方から指し始める。

【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。

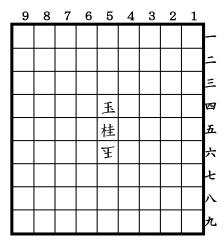
【左】

左右に1マス、左上および右下の1マスに利き を持つ駒。

※本作ではロイヤル属性を付与。

3. 占魚亭(詰将棋メーカー)

点鏡協力自玉詰 6手



持駒 桂2

【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。

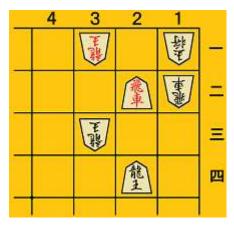
【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【龍王王】

ロイヤル属性を付与した龍王。

4. 金少桂



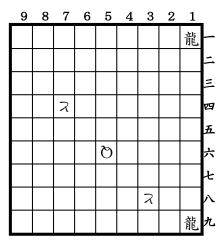
(24 龍が主役の一作)

※ルールは中将棋入門

http://toybox.a.la9.jp/chushogi/index.html を参照ください

5. 加賀孝志

クイーン協力詰 7手



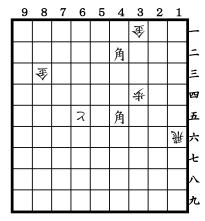
持駒 なし

※56Qを詰める

※Qはチェスのクイーン (飛+角の動き) 年賀詰「龍が主役です」

6. 風みどり

新春パズル



持駒 なし

- 2024を2つの数字の積にわけます。
 200数の位置に龍と玉を配置します。
- 3. 詰将棋として解きます。

(判定)

- ・詰まない→凶。(もう一度挑戦を。)
- ・11手詰→小吉(余詰を見つけたら大吉。)
- ・5手詰→吉。(細かいことは気にしない(^^))
- ・1手詰→大吉。(今年は最高。)

7. Xzg17 (詰将棋メーカー)

龍玉強欲協力詰 87手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
	金	金	金			龍	Ŧ	释	_
	柒	\sim			步	步	Ŧ	科	二
Z				香	と	龍	香	歩	Ξ
と		と	と	銀		挈	步		四
						ス			五
と	と		禹					角	六
				銀			香		セ
									ハ
	と	題	۲	穣	と	と		Ŧ	九

持駒 なし

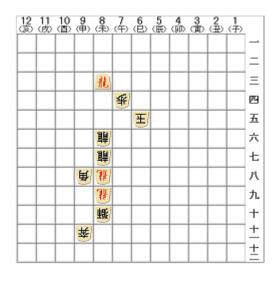
龍玉: 龍の性能を持った王。今回 19 の玉が龍

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。 強欲: 協力詰:先後協力して最短手数で受方の玉を

詰める。

8. 山口成夫

中将棋の協力詰

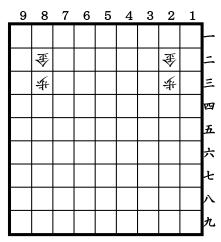


※ルールは中将棋入門

http://toybox.a.la9.jp/chushogi/index.html を参照ください

9. springs

トーラス盤多玉協力ステイルメイト 1手



持駒 P

・盤上の駒はすべてロイヤル駒

· P: P (2024) -Rider

トーラス盤:上下・左右が繋がった盤を使用する。

多玉:攻方または受方が、玉属性を持つ駒(ロイヤル駒)を複数使用できる。どのロイヤル駒に対しても王手放置は禁手。

協力ステイルメイト:双方協力して最短手数で 受方をステイルメイト(王手は掛かっていな いが合法手が存在しない状態)にする。

P(n)-Rider: n=ab となるすべての自然数 a,b について(a,b)-Rider を複合した駒。

【解答】

1. 45 飛 65 桂 57 飛成 53 桂生 54 金 56 桂まで 6 手

2.

35 飛 75 桂 47 飛成 67 桂 64 左王 63 桂成まで 6 手

35 角 67 桂 64 左王 75 桂 47 角成 63 桂成まで 6 手

- 3. 48 桂 46 玉 58 桂 42 玉 56 桂 51 玉まで 6 手
- 4. 21 金飛車 (22 の飛=金の成駒) 同龍 33 龍成 (24 の龍が飛鷹に成る) まで 3 手

6.

 $2024 = 22 \times 92$

31 角成 33 玉 42 龍 24 玉 13 馬 15 玉 25 金同玉 22 龍 15 玉 24 龍 迄 11 手

11 手詰で小吉です。初手 13 香成以下の余詰を 見つけたら大吉でした。

 $2024 = 23 \times 88$

83 龍 14 玉 36 角 同飛 15 金 迄 5 手 5 手詰です。4 手目 25 合の変長があるので吉ど まりでした。

 $2024 = 44 \times 46$

36 角 迄 1 手

あっさり1手詰で大吉!

- 7. 詰将棋メーカーで確認ください
- 9. 57P 迄 1手

緩募!ナンマイダ~コンテスト(再掲)

久しぶりに作図コンテストを開催しようと思います。なお当然の如く投稿が無かった場合はうやむやとなりますので皆様のご協力よろしくお願いします。

約 20 年くらい前に一度話題になったのが、 「協力詰の煙詰で最大何枚消せるか?」 というもの。何枚消せるかということで表題のナンマ イダ~コンテストと名づけております(センスないとは 言わないように)。

そのあたりの内容は詰将棋メモで「協力詰の煙詰」というコンテンツに書かれていますので見てください。その記事によれば TETSU さんがちょっと試しに作った図が次の図(解略)で、

TETSU作 協力詰 41手

_ 9	8	7	6	5	4	3	2	1	_
									-
と									ے
と									Ξ
と	步								四
と									五
と	香								五六十
と	香								Ł
	香	玉							h
と と と と と と	香								九

持駒 なし

この図が初形 13 枚→3 枚(-10)

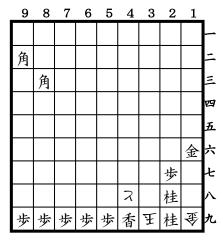
神無七郎さんが昔に作った図が、神無七郎作 協力詰 49手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
ſ						角				_
ſ							角			ニ
I								銀		٤
I								忐	と	四
I								桂	۲	五
								香	と	六
								香	と	Ł
								香		h
		·					玉	香	ととと	九

持駒 なし

この図が 15 枚 \rightarrow 3 枚(-12)です。 ちなみに私も主催者としてちょっと作ってみました。

協力詰 25手



持駒 なし

この図も 15 枚→3 枚(-12)です。

そしてその記事の中に、神無三郎さんが 25 枚→3 枚までいったとのコメントがありますが図は発表されていません。このあたりが現在までの最高記録になっているのではと推測します。

【作品募集】

より多くの駒を消す煙詰のコンテストです。

【部門A】

条件:協力詰の煙詰(標準駒数)

補足:初形持駒なし、詰上り3枚(周辺以外は4

枚)、双玉可、受先不可

【部門B】

条件:協力詰の煙詰(非標準駒数) 補足:部門 Aと同様、フェアリー駒不可

部門 B は標準駒なら何枚も使ってよしとします。 しかし当然のことながら行き所の無い駒の配置 や二歩(それ以上も)もだめです。

【投稿先】

たくぼん:takuji@dokidoki.ne.jp

【投稿最終締切】2024年2月15日(木) ※投稿しだいで1月号に途中経過(駒数のみ) 発表するかもしれません。

たくさんも投稿よろしくお願いします。

【1/20 現在 反応:O】

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。

2024年2月10日(土)

推理将棋第 170 回出題

推理将棋 6 題

解答送り先:TETSU (omochabako@nifty.com)

2024年2月15日(木)

第 157 回 WFP 作品展

フェアリー作品 9題

第20回フェアリー入門

安南詰、安南協力詰 13題

 $\forall \neg \nu$ (springs) hit.and.miss.masayume@gmail.com

使わなかった作品展

フェアリー作品 2題

<送り先>

占魚亭: sengyotei ■ gmail.com (■を@に)

2024年2月29日(木)

左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案 フェアリー作品 4 題

[解答締切]

2024年2月29日(木)

[解答先]

上谷まで。

mail: tsumecontact gmail.com

●を@に変更。

メールのタイトルには「WFP12 月号個展 解答」とご記入ください。

2024年3月10日(日)

推理将棋第 171 回出題

推理将棋 4 題

解答送り先: TETSU (omochabako@nifty.com)

2024年3月15日(金)

第 158 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題

作品募集一覧

協力詰・協力自玉詰 解付き

9 手以下の協力詰、協力自玉詰。 〔投稿締切〕 2024 年 2 月 15 日 (木) 〔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 47 参照)

Fairy of the Forest #77

課題:7、七に関した協力語 〔投稿締切〕2024年3月15日(金) (投稿先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com) (詳細は P18 をご覧ください)

あとがき

1月14日に開催された詰四会に本誌フェアリー入門担当の springs さんがご夫婦で参加いただきました。奥様は愛媛県松山市のご出身ということで四国の縁がありました。今後ともよろしくお願いします。会合の中ではフェアリー色の強い詰四会です。フェアリー好きのかたは是非ご参加ください。 たくぼん

2024年 第 187 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和六年一月号 令和六年一月廿日発行

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