

WEB Fairy Paradise

第188号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第158回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第159回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第171回出題

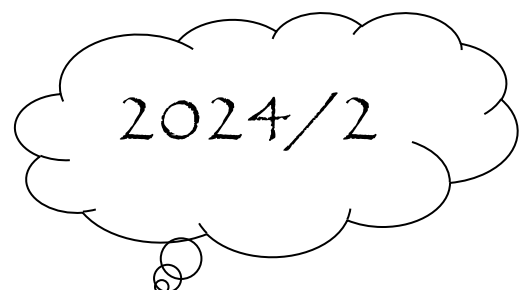
結果発表

- ・ 第157回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第168回解答
- ・ 推理将棋第169回解答
- ・ 第20回フェアリー入門(安南協力詰)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#21(駒井めい)
- ・ 使わなかった作品展解答(占魚亭)

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第25回)(占魚亭)
- ・ フェアリー入門 QUEEN 超入門(springs)
- ・ 第5回フェアリー杯作品紹介(駒井めい)
- ・ NK2 協力詰超短編の研究後編(さんじろう)
- ・ 今月の手筋(北村手筋)
- ・ 緩募ナンマイダコンテスト(たくぼん)

(最終改訂:2024/2/23)



はじめに



第 21 回詰将棋解答選手権

しばらくの間コロナの関係で開催されていなかった詰将棋解答選手権ですが今年久しぶりに開催されます。

チャンピオン戦が2024年3月31日(日)に東京会場と大阪会場で、初級戦・一般戦が東京会場、大阪会場他何箇所かで開催されると発表されました。詳しくは第 21 回詰将棋解答選手権(2024)のHPでご確認ください。

チャンピオン戦のメディア取材は事前予約制ということであの方の参加も視野に入っているのかなと想像していますが、もともと王将戦の日程だったこともありどうなるんでしょうねえ。詰将棋作家対八冠の戦いを見てみたいと思うのは私だけではないでしょう。

私も人生で1度はチャンピオン戦にチャレンジしてみたいと思っていますが、応募資格があるんですね。

- ・棋士、女流棋士、奨励会員
- ・チャンピオン戦参加実績のある方
- ・一般戦で全問正解したことがある方(オンライン会場を除く)

ちなみに私は、一般戦は運営側で参加していたので一般戦参加歴なしでチャンピオン戦参加実績ありません。一応一昨年の解答王という称号はありますが、参加資格がないという話。今年一般戦に参加して来年ですかね。

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158回WFP作品展(再掲)及び 第159回WFP作品展 担当：神無七郎

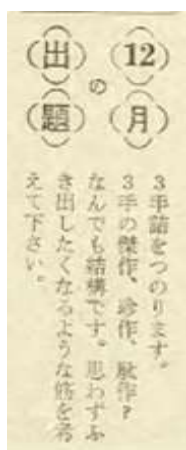


「近代将棋」の「三手の詰み」

調べ物のため、国立国会図書館デジタルコレクションで、昔の「近代将棋」誌を読んでいたとき、懐かしいものを見つけました。「三手の詰み」という3手詰の解付き出題欄です。

これは名前から連想されるような初心向きのコーナーではありません。私が近代将棋を読み始めた頃には既にマニア向けの3手詰がずらっと展示されていました。どうしてこんなコーナーが設けられたのか、筆者は知らなかったのですが、バックナンバーを読んで由来を知ることができました。

「近代将棋」は詰将棋に力を入れていた、異例の将棋雑誌です。「詰将棋鑑賞室」を中心的な柱として、作品発表・解答募集が行われ、昭和の詰将棋界を牽引していました。その一角に「詰め筋のいろいろ」という3手から5手の初心向き手筋物の出題コーナーがあったのですが、1967年12月号にこんな告知が出されました。



そして翌月、1968年1月号から始まったのが「三手の詰み」のコーナーです。初回は割と常識的な作品が展示されていたのですが、募集の趣旨に沿うよう作家陣が奮起したのか、徐々にマニアックな作品が出題されるようになりました。盤の端から端まで目一杯使った作品や、双玉作品、2手目の選択に応じて詰め方が変わる事実上の複数解作品などが登場するようになったのです。

せっかくですので、その中から一局紹介しましょう。何も言わずにこの図を見せたら、最近の作品と思い込む人もいるでしょう。

〔図1〕近代将棋「三手の詰み」より

古西勇武 作

詰将棋 3手

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

持駒 なし

(近代将棋,1973年4月)

(解答は次ページに掲載)

「三手の詰み」は「珍作」も募集対象なので、中には少し反則気味なものもあります。以下の例も当時の基準では立派に「3手詰」です。

〔図2〕近代将棋「三手の詰み」より

飯田岳一 作

詰将棋 3手

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

持駒 飛金

(近代将棋,1975年3月,
2手長駒余りを劣位変化とする)

(解答は次ページに掲載)

当時の出題には「2手長駒余り」に関する言及はなかったので、このような“特例”を知らない読者は戸惑ったでしょう。今ならデパートで企画されていた「ギリギリアウト特集」向けのネタかもしれません。

「近代将棋」は既に過去の存在となりました。もし「近代将棋」が今も存続していたら、「三手の詰み」を中心に選題した、異色の3手詰アンソロジーが生まれていた可能性があります。

幸い、「近代将棋」は国立国会図書館デジタルコレクションで全巻閲覧することができます。勝手に本を作って公開してはいけませんが、あくまで個人として楽しむなら「近代将棋 3 手詰傑作選」を自作しても良いのです。

もちろん「三手の詰み」だけでなく、詰棋人ならば興味を持たずにいられない記事が「近代将棋」には数多く掲載されています。面白いからと言って時を忘れて読み耽ってはいけません。適度に切り上げるようご自重を（経験者談）。

最後に本文で紹介した図の解答と簡単な解説をしておきます。

〔本文で紹介した図の解答〕

〔図 1〕 23 飛成 22 角 53 角成 まで 3 手

☆2 手目打合は同角成で駒余り。22 角の移動合の逆王手でそれを避ける。攻方も 31 角の移動合で逆王手する返し技で幕。

3 手すべてが 52 香の利きの開閉に関与し、紛れでも 52 香が働いている（初手 13 角成だと 91 角で 53 飛をピン止めできる）。一貫した構成が見事。

〔図 2〕 49 飛 58 玉 48 金 まで 3 手

☆普通詰将棋では珍しい双裸玉の珍品。

2 手目 69 合は 68 金 79 玉 69 飛まで 5 手駒余り。2 手長駒余り変化を許容する特例を利用した 5 手詰のような 3 手詰。

さて、今回の WFP 作品展は第 158 回の再掲載分と、第 159 回の新規出題分です。第 159 回も質の高い作品が揃っているので、解図に手間と時間を掛ける価値は充分です。見慣れないルールの作品もありますが、補足説明や過去作、紹介記事等を参考にして取り組んでいただけると幸いです。

〔第 158 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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いたします。

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「相手駒を動かす王手や」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 氏の協力自玉スタイルメイト。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、スタ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。

〔第 159 回作品展各題への補足説明〕

第 **159** 回の出題は全 **12** 題（ツインがあるので実質 **13** 題）。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、馬屋原剛氏、**springs** 氏、るかなん氏、さんじろう氏、上田吉一氏、さつき氏、変寝夢氏、たくぼん氏の **11** 名です。

今月もバラエティー豊かで、内容的にも質が高い作品が揃いました。でも、前回よりは全体的な難易度は低いと予想しています。今年はどういう年なので、例年より1日多い解図期間を有効に使えるかどうかが重要ですね（え？1日じゃ足りない？）。

159-1 は占魚亭氏の **Imitator**＋中立玉作品。今月はなぜか中立玉を使った作品が多く登場します。まずは本局、とりあえずは普通に受方玉と思って王手を掛け、最後（**4** 手目）を指し終わった時点で攻方玉として見た場合に詰んでいる形を目指してください。**Imitator** の使い方は、例の格言を思い出してください。

159-2 は神無太郎氏の点鏡作品。今回はフェアリー駒として **Knight**（騎）4 枚が追加されています。しかし、騎を全部使うとは限りません。難しいと思うのでヒントを出しておきます。「歩は騎に変身させません」。

159-3 は駒井めい氏の複玉＋中立玉作品。中立玉は普通の中立玉ではなく、**Dummy**（偶）王、つまり動けない玉です。また、フェアリー駒として中將棋の「反車」をアレンジした駒（叛と表記）が使われています。反車は前後にどこまでも走ることのできる駒であり、成ると鯨鯢（前後だけでなく斜め後ろにも走れる駒）になりますが、「叛」は成ると香車になります。成ると利きが半分になる反車というわけですね。さて、初形を見ると、いきなり偶王が取れそうですが、そうではありません。「複玉」は玉が複数ある間は王手無視ができますが、玉が1枚になると、王手無視はできません。つまり中立玉に中立駒で王手するとき「攻方手番として見たとき王手であるが、受方手番として見たとき王手でない手を選ばねばならない」という性質が表に出てきます。頭が混乱しそうですが、そこを整理できたら解答も自然に導かれると思います。

159-4 は馬屋原氏の詰将棋。『初形に既に存在する「二歩」や「行き所のない駒」は許されるが、新たに「二歩」や「行き所のない駒」を生じる手は許されない』という、ちょっと変わったルール設定が与えられています。詰パラの「デパート」の「ギリギリアウト特集」用に創った

作品とのことですが、「余裕でアウト」だと思います。でもルール設定が明確なので、フェアリーとして見れば「余裕でセーフ」でしょう。普通の詰将棋を解くのと同じ感覚で解くことができます。なお、作意 60 手目に変同があります。

159-5 は **springs** 氏の攻方取禁の条件が付いた **Lortap** 作品。配置や手数から趣向作であることが予想できると思いますが、趣向が終わった後にも一山あります。腰を据えて解図に臨んでください。

159-6 は、るかなん氏の複玉＋中立玉作品。玉 3 枚が隣接している異様な初形です。中立玉は手番側の玉扱いなので、現状のままだと、1 枚通常の玉を取っても「複玉状態」(王手無視ができる状態)は保たれます。目的が「詰」である以上、いつかは必ず複玉を単玉にせねばならないのですが、それはいつで、消すのは通常の玉か中立玉のどちらでしょう？

159-7 及び **159-8** は、さんじろう氏のネコネコ鮮作品。手数が短いので根性だけでも解けると思いますが、このルールに慣れていない方は **WFP187** 号の「**NK2** 協力詰超短編の研究」で練習をしてから取り組むことをお勧めします。

159-9 は上田吉一氏の協力自玉詰。成禁の条件と不滅駒が 1 枚ありますが、特にややこしい条件はないので解きやすいと思います。ぜひお見逃しなく。

159-10 は、さつき氏による衝立推理。衝立将棋で先手側の視点で記述された棋譜を見て、後手の手順を推理し、全手順を明らかにせよという問題です。詳しくは **WFP187** 号の「衝立推理の紹介」をご覧ください。先手・後手共に「指し直し上限 8 回」の設定が与えられていますが、今回の棋譜には指し直しは出てこないの、意識する必要はありません。

159-11 は変寝夢氏のボカスカ作品。桂が 4 枚もあるので、すべての打ち場所を網羅的に調べていたのでは時間が足りません。詰上りから先に考えて、逆算的に解くのが良いと思います。

159-12 は、たくぼん氏の強欲作品。石 (●) で囲われているので、これぞ本当の「石垣図式」ですね。受方持駒は「残り全部」でも同じだと思いますが、これは「合駒請求の紛れは読まなくて良いよ」という作者からのヒントだと思ってください。

解答要項

第 158 回分解答締切:2024 年 3 月 15 日(金)

第 159 回分解答締切:2024 年 4 月 15 日(月)

宛先: **k7ro.ts@gmail.com** (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

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

作品投稿について

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

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

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Imitator】(■または I)

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

(補足)

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

→参照: **WFP75** 号「**Imitator** の紹介」

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じても詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。(いわゆる普通の詰将棋)

(補足)

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて

表す。

- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【All-in-Shogi】

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

(補足)

- 1) **相手駒**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。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【スタイルメイト】

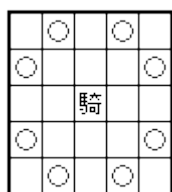
王手は掛かっていないが合法手のない状態。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

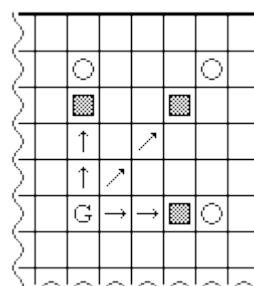
参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

【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。

【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)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

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

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

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

【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。

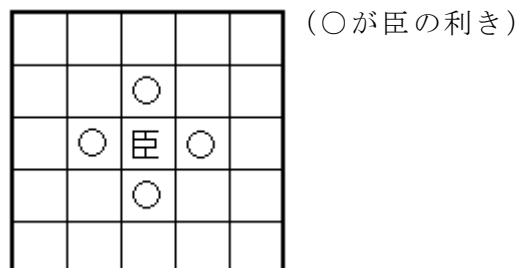
(補足)

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)

【Wazir, Vizier】(臣)

(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。



【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)

【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。

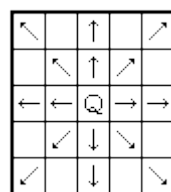
(補足)

- 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)

【中立駒】(「𪛗」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つことはできない。

- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【複玉】

攻方または受方が複数の玉（玉属性を持つ駒）を使用できる。

盤上の玉が 1 枚になるまで王手放置が可能。盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

（補足）

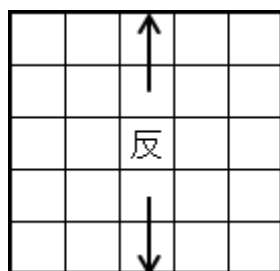
複玉において玉属性を持つ駒が取られた場合、玉属性を失わない駒ならば持駒にならずに取捨てとなり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。

【Dummy】（偶）

自分では動かない駒

【反車】（反）

中将棋の駒。縦に何マスでも動ける。飛び越えては行けない。



（矢印が反車の利き）

【叛車】（叛）

生駒のときは反車と同じ。成ると香車になる。

（補足）

- ・ 中将棋の反車は成ると鯨鯢になるので、「叛」はあくまで反車を元にしたオリジナルの駒である。

【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。

（補足）

- ・ あくまで手順中に攻方の駒取りが出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【Lortap】

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

→参照：WFP172 号「Lortap の紹介」

【衝立推理】

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。

【棋譜表記用の記号】

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XY の位置の駒が取られた※ ¹
×	着手不成立
+	王手
;駒	指手によって「駒」を入手した
++	詰み

※¹ XY の XY が直前の着手と同じ場合は（同）という表記を使うこともある。

→参照：WFP187 号「衝立推理の紹介」

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

（補足）

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

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。



<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	
									一
									二
									三
			馬						四
									五
		■		王					六
									七
			マ			マ			八
									九

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

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

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

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

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

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

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

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

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

持駒 銀

■ 158-9 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
								王	九

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

					歩	飛			一
									二
						王			三
							王		四
									五
									六
									七
					銀				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

					王				一
					歩				二
王					王	と	臣	王	三
								王	四
									五
					銀			歩	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

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

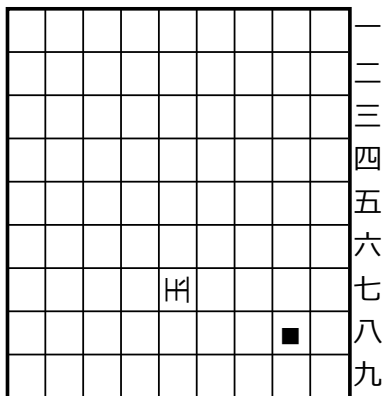
※Q:Queen

<第 159 回>解答締切:2024 年 4 月 15 日(月)

■ 159-1 占魚亭氏作

協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



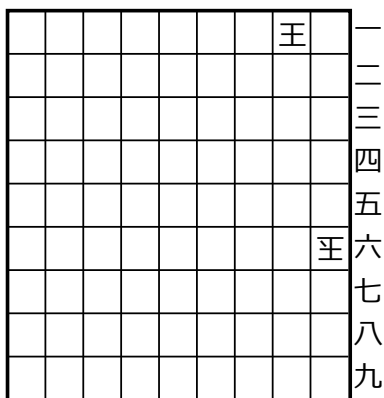
持駒 飛2

※■:Imitator、57玉は中立駒

■ 159-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰 11手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 騎

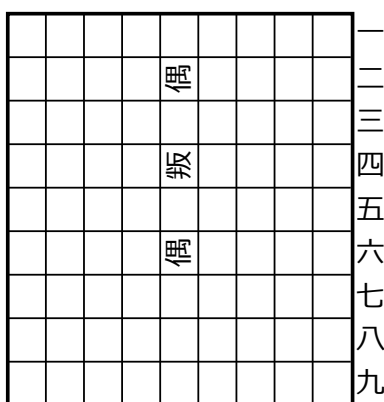
受方持駒 残り全部+騎3

※騎:Knight

■ 159-3 駒井めい氏作

複玉協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶:中立Dummy王

叛:中立反車、成ると中立香

■ 159-4 馬屋原剛氏作

詰将棋 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※初形の二歩・行き所のない駒は可
新たに二歩・行き所のない駒を
生じる着手は不可

■ 159-5 springs 氏作

攻方取禁Lortap協力白玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 歩

受方持駒 なし



■ 159-6 るかなん氏作

a) 複玉協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						王		
						王	王	王

持駒 なし
※38玉は中立駒

b) 複玉協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						王	歩	
						王	王	

持駒 なし
※38玉は中立駒

■ 159-7 さんじろう氏作

ネコネコ 鮮協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 桂

■ 159-8 さんじろう氏作

ネコネコ 鮮協力詰 7手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							王	
							王	

持駒 銀

■ 159-9 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 96手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			馬	飛				
				と				
マ	王		王	歩	と			
		歩						
			王	王				
			桂	桂				
		マ						

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※44とは不滅駒

■ 159-10 さつき氏作

衝立推理 (指し直し上限: 双方 8 回)

26 歩 (一)
58 金 (一)
49 玉 (26)
36 歩 (一)
37 桂 (37)
26 飛 (36)
36 飛;歩 (一)
34 飛;歩 (一)
38 玉 (34)
46 歩 (46+)
48 玉 (一)
38 銀 (++)

■ 159-11 変寝夢氏作
ボカス力協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂4
受方持駒 なし

■ 159-12 たくぼん氏作
強欲協力白玉詰 54手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
●	●	●	●	●	●	●	●	●	六
王	金	金	と	と	と	と	銀	銀	七
王	金	金	と	と	と	と	と	と	八
桂	飛	金	と	と	と	と	銀	王	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※●:着手不可、不透過

以上



今月の手筋



【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

〔補足〕

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

（※解答は に掲載）

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

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

「第 60 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 60 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「使用駒が増える作品」です。

ここで言う「使用駒」は「盤上の駒数＋攻方持駒の数」とします。そして初形の使用駒数より、詰上り（最終図）の使用駒数が多い作品が募集の対象です。

普通の詰将棋で受方持駒が盤上に移るのは、合駒の時だけであり、初形の使用駒数より詰上りの使用駒数が少なくなるのが普通です。そこで今回は、受方の持駒がどんどん盤上に置かれていくような作品を募集の対象としました。

「使用駒が増える作品」はフェアリーでなくとも作れますが、フェアリーでは普通詰将棋にはない手段で使用駒を増やすことができます。過去の作品からその例を見ていきましょう。

〔例 1〕性能変化ルールで使用駒を増やす

神無太郎「百万石」

対面ばか自殺詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
王	馬								九

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1994年12月)

88 馬 87 銀成 77 馬 76 金 66 馬 65 金
55 馬 54 金 44 馬 43 銀 33 馬 32 銀打
22 馬 21 金 11 馬 33 角 まで 16 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

この例では性能を変化させるために打った受駒がそのまま盤上に残ることで、使用駒を増やしています。初形 6 枚、詰上り 13 枚なので、7 枚の増加ですね。

もう一つ別のルールの例をご覧くださいませ。

〔例 2〕キルケ系ルールで使用駒を増やす

神無七郎

PWC打歩協力詰 73手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

(Onsite Fairy Mate,2010年2月14日
2010年Fairy TopIX長編部門 1 位)

22 馬 33 桂 45 飛 同桂/33 飛 13 飛生 33 銀
14 飛生/13 香 24 銀打 33 馬/22 銀 同銀引/24 馬
23 馬 24 銀 22 馬/23 銀 33 角 同馬/22 角
同銀/24 馬 15 馬 14 香/13 飛 33 馬/15 銀
同角/22 馬 14 飛生/13 香 24 銀上 33 馬/22
角

同銀/24 馬 23 馬 24 銀上 同飛/14 銀 同銀/15 飛
22 馬/23 角 33 銀 14 飛/15 銀 24 桂
同飛/14 桂 同銀上/33 飛 36 飛成 33 銀
45 龍/36 桂 同角/23 龍 14 龍/23 桂 同香/13 龍
24 龍 同銀引/15 龍 33 馬/22 銀 同銀引/24 馬
35 馬 同桂/23 馬 14 龍/15 香 24 銀
22 馬/23 銀 33 歩 同馬/22 歩 同銀/24 馬

13 馬 24 銀右 22 馬/13 歩 33 歩
 同馬/22 歩 同銀/24 馬 13 馬 24 銀右
 22 馬/13 歩 33 歩 同馬/22 歩 同銀/24 馬
 13 馬 24 銀右 同龍/14 銀 34 角 45 歩 同角/34 歩
 33 歩生 34 角 45 歩 まで 73 手

(詰上り)

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

持駒 なし

PWCは駒が消えにくいので、これを利用して使用駒数を増やします。この例は初形 10 枚、詰上り 17 枚なので、7 枚の増加です。

このように、今回は受方駒が盤上に移って使用駒数が増えていく作品を募集します。ルールは特に指定しませんが、最後に攻方持駒が余る「手余り可」の作品は募集対象外とします。

また1題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。お題とは無関係でも構いませんが、お題に沿った作品を優先して採用します。

作品要件	使用駒が増えるフェアリー作品
募集締切	2024 年 4 月 14 日（日）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は 4 月 21 日までに通知します。

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て構いません。

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

掲載号は、指定がない場合は空きスペースがある場合順次掲載していきます。

指定があればその号に掲載します。

第157回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第157回WFP作品展の結果を報告します。
第157回の出題は全9題（ツインを含むため実質11題）。解答者数7名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第157回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解 - :無解 ×:誤解

解答者名	1a	1b	2	3	4a	4b	5	6	7	8	9	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
たくぼん	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	10
荻原和彦	-	-	-	○	○	○	○	○	○	-	○	7
るかなん	○	-	-	-	○	○	-	○	○	○	○	7
さつき	-	-	-	○	-	-	○	○	○	-	○	5
一乗谷酔象	-	-	-	○	-	-	-	○	○	-	○	4
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	○	3

今回は難解作が2つあり、（作者以外の）正解者はゼロになるかもしれないと危惧していたのですが、157-2は占魚亭氏が、157-8にはたくぼん氏が正解し、すべての作品に一人以上の正解者が出てほっと胸をなでおろしました。解答者全員正解の作品が3つ出たのも嬉しかったです。

これで昨年度の出題分はすべて終了になりますが、都合により解答成績の集計は次回の結果稿に掲載したいと思います。ご了承ください。

■ 157-1 占魚亭氏作（正解 a)3名、b)2名）

a) AntiAndernach協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

b) AntiAndernach協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

【ルール】

・ 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/tsume_springs/n/nb5fbbc71bef6）

・ 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」

・ 協力自玉スタイルメイト

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメ

イト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。

【解答】

a) 93 角 17 飛 69 王[I54] 47 飛成転[I84]
58 龍転[I95] 67 玉[I96] まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

b) 94 角 36 角 79 王[I64] 69 角成転[I97]
68 馬転[I96] 77 玉[I97] まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2022 年 1 月完成。

飛（龍）／角（馬）の対照。詰み形はカメレオン・エコーもどき（配置を 1 路移動させているので主張するのはちょっとアレですが……）。

【解説】

一路の違いが盤上に打つ駒の種類の相違を生み出す組局。Imitator に加え、AntiAndernach

が適用されるので、解図は相当難しかったと思います。本局の達成目標は攻方を「スタイルメイト」にすることですが、盤上に玉以外の駒を残しても、これが達成可能であることに気付かねばなりません。

最終形を見てください。まるで自玉に王手が掛かっているように見えますね。もちろん、この王手は Imitator により無効化されています。攻方玉自身は動かしようがなく、自玉への王手が有効になっては困るので、角も動けません。初手の角は Imitator が 9 筋に来ることを見越した限定打だったのです。

この作品で見られるように「詰」のようなスタイルメイトを掛け、玉を人質にすることで、他の駒を縛るのは Imitator を使ったスタイルメイトの手筋です。この手筋を利用して、攻方駒が大量に残るスタイルメイト作品を作るのも面白いと思います。

AntiAndernach は Imitator の運搬と、通常なら行けない場所への移動に使われています。「駒を取らずに 2 回動くと元の所属に戻る」という AntiAndernach の性質を活かし、4 筋にある Imitator を手早く盤端（9 筋）に移動させつつ、2 手目に打った壁駒を適切な位置に移動します。a)では飛を使い、移動ルートは 17 飛→47 飛成→58 龍。b)では角を使い、移動ルートは 36 角→69 角成→68 馬。元々の発生位置と、最終的な到達位置だけを見ると非標準移動をしたように見えますね。この移動の途中の 5 手目、a)の 58 龍や b)の 68 馬が、まるで自玉への王手に見えるのも面白いところ。もちろん Imitatorのおかげで自玉への王手は無効化されています。

本局はツイン（組局）なので、どちらか一方が解ければ他方も類推しやすいとは思いますが、片方を解くだけでも相当難しいと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

a と b、最終形も似てますね。

たくぼんさん

a) 5 手目 58 龍が本当に見え難い好手でした。

b) 予想通りこちらは 2 手目角で、流れも似たような順でしたのでよかったです。

☆ツインを両方解いたという意味では、本局の（作者以外の）唯一の正解者は、たくぼん氏のみでした。

るかなんさん (※a)正解)

- a) Imitator を上段に張り付けようとする上段に上げられなくなるジレンマ。
b) が上に狭いと感じて対比で a) は解けましたが、その b) には届かず。

■ 157-2 神無太郎氏作 (正解 1 名!)

点鏡打歩協力自玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
								王	五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→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。

【解答】

85 桂 24 玉 86 桂 85 角 34 王 76 香
33 王 77 飛 23 王 36 玉 33 王 25 玉
35 王 43 玉 25 王 32 玉 34 王 33 歩
まで 18 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰双裸玉シリーズの「ラスボス」作品。

手順は前半と後半ではっきりと分かれています。前半 8 手で盤上に駒を発生させ、後半 8 手でその利きを使って双方の玉が動き回ります。

前半で発生した 3 枚の受方駒に注目しましょう。4 手目 85 角・6 手目 76 香・8 手目 77 飛はそれぞれ、17 手目 34 玉、14 手目 43 玉～15 手目 25 王、11 手目 33 王～13 手目 35 王の実現に役立っています。これで駒種が角香飛に限定される理由が分かります。また、出現順序と使用される順序が逆順になっているのも面白いですね。点鏡は駒位置だけでなく、手順も「鏡写し」にするのです。(追記：使用順は飛角香なので“逆順”ではありません。訂正します。)

「打歩」という条件は詰上りに大きな制約を与えるため、あるルールに「打歩」を加えると驚くような手順が出現することがあります。神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰双裸玉シリーズはそれを強く感じさせるものでしたが、本局は「駒が増える前半」と「それを辿る後半」の手順がとても印象的で、記憶に残る一作ではないでしょうか。

ところで、本局のように初形に比べ、詰上りで盤上の駒が増える詰将棋はまだまだ開拓が進んでいません。攻方持駒を盤に置いていく作品は時々見かけますが、受方の持駒を多数盤上に置かせる作品となると、極端に発表作は少なくなります。神無太郎氏はそうした作品に取り組んで実績を上げている作家の一人。有名な作品としては、「百万石」や WFP55-12「柔らかな回廊」が挙げられます。

〔参考〕 盤上の駒が増える詰将棋

神無太郎「百万石」

対面ばかり自殺詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1994年12月)

神無太郎「柔らかな回廊」

取禁協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王			一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 飛

受方持駒 金20

(Web Fairy Paradise,2013年8月
2013年Fairy TopIX長編部門 1 位)

(解答省略)

7枚の受方駒を発生させる「百万石」や、20枚の受方駒を発生させる「柔らかな回廊」と比べると、本局の3枚は少なく思えるかもしれませんが、双裸玉でこれが得られたのは大きな収穫です。

「第60回神無一族の氾濫」でも「使用駒が増える作品」をお題にしたので、皆さんもぜひそのような詰将棋を考えてみてください。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

手順の派手さが堪らない。

占魚亭さん

点鏡ルールを十二分に活かした好手順。

受方玉のルート取りが上手い。

たくぼんさん (※無解)

降参です。

☆本局と **157-8** は正解者ゼロを危惧していましたが、本局は占魚亭氏が正解。**157-8** には、たくぼん氏が正解を入れてくださいました。毎回のことですが、難問に挑戦して下さる両氏にはいつも頭が下がります。

■ 157-3 駒井めい氏作 (正解5名)

手数指定協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・ 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。

【解答】

51 香成 55 飛 同角 21 玉 22 飛 11 玉
92 飛生 55 角 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【主な紛れ】

- ・初手 52 香生は作意と同様に進めたときに、7 手目 92 飛生が指せない。
- ・7 手目 92 飛成は 55 角に 83 龍と受方龍を取れるので、攻方王が詰んでいない。

【作者のコメント】

邪魔にならない位置に限定移動×2。

【解説】

多くの場合、詰将棋で手数表示は要りません。普通詰将棋は受方最長則から自然に手数が決まりますし、協力詰でも双方最短の規則から手数は自然に決まります。フェアリーでは手数を明記して出題することが慣習になっていますが、それはあくまで解答者の便を慮ってのこと。多くの場合、最短手数を知らずに正解を求めるのは大変な苦勞を伴うので、作意手数を明記して解答者の負担を軽減することが目的です。

しかし本局で用いられている「手数指定」は、もっと本質的な意味を持っています。通常の「協力自玉詰」が「双方協力して最短手数で攻方玉を詰める」のに対し、「手数指定協力自玉詰」は「双方協力して**指定手数**で攻方玉を詰める」という意味になります。指定された手数より長くても短くてもいけません。

具体的な手順で説明しましょう。

もし手数指定のない「協力自玉詰」なら本局は「51 香成(または 52 香生) 55 角 まで 2 手」で詰み。83 飛の横利きを遮らないようにさえ気を付ければ、開き王手で簡単に詰むのです。でも指定された手数は「8 手」。6 手余分です。純粋な「邪魔手数消去」は無理そうなので、何とか「寄り道」をしなければいけません。でも本局で「寄り道」をするのは容易ではありません。角を下手に動かすと、「55 角」の開き王手が実現できなくなります。

「55 角」を可能にするには……そう、55 に合駒する手がありました。「51 香成 55 合 同角」としておいて、この角を受方の角で素抜ければ良いのです。しかし、何を合駒すれば良いのでしょうか？

もし「行き所のない駒」の禁則がなければ「51 香成 55 歩 同角 21 玉 22 歩 11 玉 **21 歩生** 55 角 まで 8 手」でピッタリ詰みますが、もちろん「21 歩生」は反則です。香合も同様ですし、桂合で「51 香成 55 桂 同角 21 玉 22 歩 11 玉 **41 桂成** 55 角 まで 8 手」とはできません。「41

と」が邪魔ですね。「41 と」は、これ以外にも多くの余詰筋を消している、極めて優秀な配置なのです。

さて、困りました。何を合駒してもそれを使った開き王手が両王手になってしまいます。

「55 角」は実現できないのでしょうか？

しかし、諦めずに合駒を読んで行くと、一つだけ開き王手が両王手にならない合駒があることに気付くでしょう。それは「飛」です。飛ならば 21 以外の場所に動くことで、両王手を回避することができます。

ここまで来れば解図はほぼ完了ですが、まだ気を抜いてはいけません。「51 香成 55 飛 同角 21 玉 22 飛 11 玉」の後、飛の開き王手の場所を探してみると意外と選択肢がないことに気付きます。下手な場所に開くと 83 飛の王手を邪魔してしまうのです。

83 飛の邪魔をしない唯一の方法、「92 飛生」が最後の妙手。これなら 83 飛の横利きを止めることはありません。うっかり「92 飛成」とすると、83 飛を取ってしまうので、「生(不成)」も忘れずに書き加えましょう。

それにしても本局での「手数指定」の効果は絶大ですね。6 手の寄り道のために飛合～飛の大移動が必要になるわけですから。更に、92 飛生の開き王手を可能にするために、初手 51 香成は限定だったことも分かります。「手数指定」がないときは「51 香成」でも「52 香生」でも良かったことを考えると、ここにも「手数指定」の効果が及んでいます。今までも「手数指定」を使った作品がなかったわけではありませんが、これほど効果的にこの条件を活用した作品は、本局が初めてだと思います。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

2 手目が 55 角か 2 1 玉しか浮かばなかった。生での最遠移動は面白い。

占魚亭さん

角+香から角+飛にバッテリー変化。
飛生の最遠移動が好感触。

さつきさん

限定しにくそうな飛合が出てくるのが意外でした。52 香生でも変わらなさそうな初手が最後の方に効いてくる作りなので解けた時の爽快感も大きかったです。

たくぼんさん

後々邪魔にならない初手と 92 飛生と巧手が
いっぱい。

荻原和彦さん

△55 合～△21 玉が浮かんでハタと膝を打つ。
なるほど、41 と・83 飛配置で限定できて
る訳か。

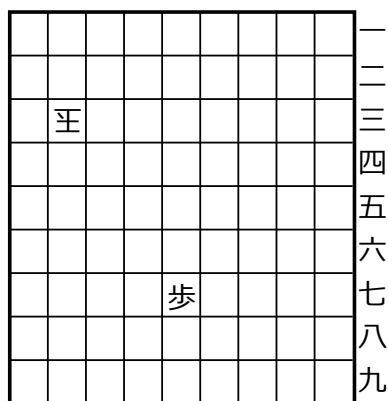
一乗谷酔象さん

6 手だけ延命するため最遠への香成。

■ 157-4 さんじろう氏作（正解 4 名）

a) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

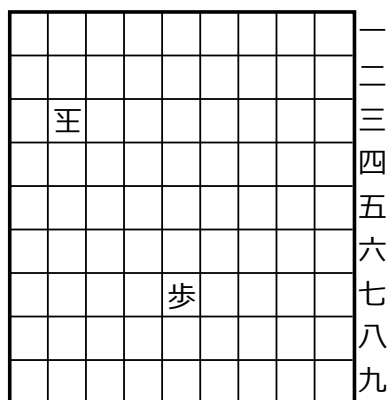
9 8 7 6 5 4 3 2 1



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

【ルール】

・ネコネコ鮮

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

(補足)

・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は
本来の利きになる。

・行き所のない駒の概念はなし。

→初出：ネコネコ鮮の紹介（WFP43 号）

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

・受先

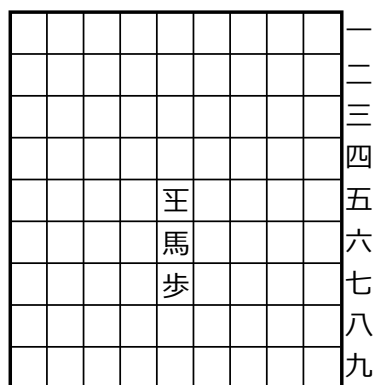
受方から指し始める。

【解答】

a) 82 玉 83 角 55 玉 56 角成 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

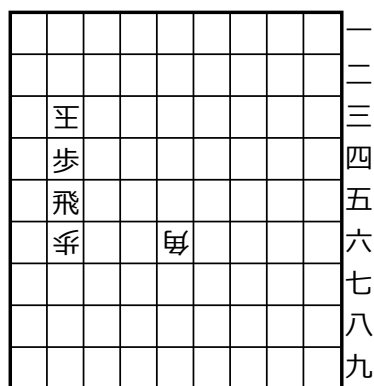


持駒 なし

b) 56 角 85 飛 86 歩 84 歩 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

a) 初手 73 角では詰まないというだけ取り柄
です。

b) ネコネコルールらしく、最後に駒柱が出来ま
す。ただしこの手順で詰んでいること、及び
他の手順では詰まないことの検証が必要で

す。

・まず詰んでいる説明です。

詰上がり図で、王手駒は 84 歩だがそれを取れる駒は 83 玉だけで、取ると 85 飛の王手がかかる。83 玉＝歩の性能だから 84 歩を取らずに玉が移動して王手を回避（72 玉など）することは出来ない。

これら以外にネコネコルールらしい防手として 82○打と 87○打の 2 手段がある。

82○打は 84 歩＝歩となり、王手がかかる。

87○打はやはり 84 歩＝歩なので、王手がかかる。

以上より王手を回避する手段はなく詰み。

・他の手順では詰まない説明です。

3 手目 84○打、同歩とやると対面ルールなら詰め上がりだが、ネコネコルールでは 83 玉＝飛だから 13 玉などと逃げられる。従って持駒が飛でなく香の場合、83 玉＝香となるため逃げる手はなくこれが余詰順になります。

3 手目 86 歩が限定の理由は以下の通り。

- ・86 飛（香）打は王手回避になっていない。
- ・86 金打は最終手以降 82 玉。
- ・86 角（銀）打は最終手以降 72 玉など。
- ・86 桂打、84 歩は 95,75 に逃げられないので一見詰んでいるように見えるが、再び 87 桂打と連続して桂打する手があって王手を回避できる。まるで大道棋のようです。

【解説】

「受先」で初手が自由に選べる上、性能変化が激しい「ネコネコ鮮」ルールのため、わずか 4 手ながら手応えのある作品。組局形式での出題ですが、とりあえずは、ちょっとした違いで手順が大きく変わる「姉妹作」として、個々に見ていくのが良いと思います。

まずは a)。解答者心理としては、「受先」の初手を活かして、有効な駒を有効な場所に打つ手を探したくなるでしょう。しかし、どこに何を打っても案外役に立ちません。正解は何と初手 82 玉。この短手数だと「何もしない」に近い玉移動はむしろ妙手です。この手の意味は「角成」を可能にすることで、同じようでも初手 73 玉とすると、最終手 55 角「成」ができません。答えが分かってから見ると、57 歩を活用するために、玉の方から歩に近付く手順だったことが分

かります。

次に b)。こちらは a)とは逆に、歩の方を玉に近付けます。それが初手 56 角。a)で初手に駒を打つ紛れを読んだ方は、きっとこの手も読んだことでしょう。狙いはもちろん 84 歩ですが、2 手目すぐに 84 歩は同玉で詰みません。歩を取られないような仕掛けが必要です。そのための準備が「85 飛 86 歩」の 2 手。なぜこれで良いのか、これ以外ではなぜだめなのかは、作者自身の解説で詳しく述べられているので、ここでは繰り返しません。見落としが発生しやすいルールだけに、解答者の皆さんも確認が大変だったと思います。作者の説明に取って付け加えることがあるとすれば、初手 58 角の紛れでしょうか。これも 84 歩を実現するという意味では作意と同じですが、最終手に対し「85 角生」で逃れてしまいます。初手 56 角は邪魔をしないための限定打だったのです。

玉を角に変えて歩に近付ける a)と、歩を角に変えて玉に近付ける b)。個々の着手ではなく、手順全体の方針が対照性を持つ組局でした。

さんじろう氏は先月号に「NK2 協力詰超短編の研究」という、基本手筋の紹介記事を発表されていますが、この記事でルール名を「ネコネコ」あるいは「NK2」と呼称しています。

筆者も「ネコネコ鮮」のルール名については、変更した方が良いと思っているのですが、理由は多分さんじろう氏とは異なるので、この場を借りて筆者の意見を述べたいと思います。

フェアリーのルール名は考案者や愛好家が付けた名前がそのまま使われることが多いのですが、ルールが増えてくると、同じような性質を持ったルールに全然無関係な名前が付けられるという不都合が起こります。

そのような場合は、共通した性質を持ったルールには、名称にも共通性を持たせ、名称からその内容を連想し易くすることが望ましいと思います。

実際にそれが行われているのが「安 X」や「X 面」です。

「安 X」は「所定の位置関係にある味方の駒から利きを写し、現在の利きに置き替える」という性質を持ったルール群であり、WFP 作品展では「安南」「安北」「安北 2」「安東西」「安南北」「安騎」が出題されています。

「X 面」は「所定の位置関係にある相手の駒

から利きを写し、現在の利きに置き替える」という性質を持ったルール群であり、WFP 作品展では「対面」「背面」「側面」「対背側面」「騎面」「飛び対面」が出題されています。

名称に統一性があることにより、これらのルールは、ルールブックを見なくても、ある程度内容が推測可能になっています。

「ネコネコ鮮」は「所属とは無関係に所定の位置関係にある駒から利きを写し、現在の利きに置き替える」という性質を持つルールです。同じ性質を持つルールには「点鏡」があります。

「点鏡」はルール名称からルールの内容を連想しやすいので、これを基本として「X鏡」というルール群を作り、「ネコネコ鮮」もそれに合わせた名称に改名するのが良いと思います。

具体的な名称案ですが、即物的に名付けるなら「縦鏡」が考えられます。元の名称との繋がりを重視するなら「ネコ鏡」という名称が良いでしょう。この場合は「猫の目のようにクルクル利きが変わるから」という原義は失われ、「猫は瞳孔が縦長だから」に意味付けが変わります。

同じような性質を持つのに無関係な名前が付いているルールは他にもあります。例えば、「アンチキルケ」「ライフル」「Take&Make」は「駒取りと移動がセットになっている」ルール群ですが、名称はバラバラです。生物学の学名のように、正式名称と一般に通用する名称を分ける運用が良いのかもしれませんが、フェアリーは自然言語ほど歴史があるわけではないので、二種の名前を並置するより、早目に改称してしまった方がスッキリすると思います。

話を元に戻しますが、とりあえず「ネコネコ鮮」は「点鏡」と共通する性質を持つルール群の一員とみなし、具体的な名称案として「ネコ鏡」を挙げておきます。皆様のご意見をお寄せください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

b の初手が強烈。

占魚亭さん

57 歩の活かし方を考えるツイン。

(b)の手順が面白い。

たくぼんさん

a)手広い初手の中で玉移動とは参りました。

b)詰上りが詰んでいるのかの確認も大変。

84 歩を考えれば初手が浮かぶ。

るかなんさん

a)が解けて俄然やる気に。それでも b)は動歩詰と決め打ちされず苦労しました。

荻原和彦さん

玉の性能が歩に変わる筋立ては共通ながら、すっ飛ぶ駒とすっ飛ぶ方角の違いで楽しませるツイン作。

昔の記事に「(ネコネコ鮮は)性能変化が激し過ぎて、流行りませんでした」(WFP129 号 p.22)とあるが、やっと時代が追いついてきた模様。

■ 157-5 三角淳氏作（正解 5 名）

攻方取禁協力詰 30手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩3

【ルール】

・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。

(補足)

・あくまで手順中に攻方の駒取りが出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【解答】

88 龍 99 歩 同龍 88 馬 同龍 99 歩

87 玉 77 金 97 玉 98 歩 同桂成 64 角

86 龍 87 金 同玉 88 歩 同玉 55 角

77 龍 89 歩 87 玉 88 歩 86 玉 87 歩

同龍 77 角 76 玉 66 角 86 玉 75 角

まで 30 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

角と香で詰め上げる収束型からの逆算です。玉方の龍が、移動合2回を含めて6回動く構成に仕立ててみました。

46角を24辺りに置いて角不成を入れることも考えたのですが、角成のときの紛れがかなり強力で断念しました。

【解説】

玉が密室に閉じ込められ、動ける場所が2つしかない初形。受先の初手は攻方駒を取って空間を広げるしかなさそうです。86桂や96金を動かしても「攻方取禁」のせいで手が続きません。初手は97龍で87桂か88香を取る手になります。

初手に87桂を取る紛れは不詰なのですが、本局を解くための大きなヒントが得られます。

87龍 99歩 97玉 98歩 同桂成 86馬
同玉 64角 75合

攻方取禁なので、75の合駒を同角とはできず不詰でした。でも、ここに大きな手掛かりがあります。角の位置を上手に調整して、直接75角を実現することを目指せば良いのです。

作意はそれを巧妙な手順で実現します。まずは88龍と香を取った龍を99に待避させ、馬を消去。続いて87桂を玉に取らせて消去するのが地味ながら重要な手順。これは64角に対して86龍の移動合で88地点を空けるのが狙いです。この後、金と歩を捨てて玉を88に誘導すれば55角が可能になります。角を46→64→55の経路を経て盤の対角線上に移動させることに成

功したわけです。

ここまで来れば後は仕上げ。55角に対する77龍が角の邪魔をしているので、最後の1歩を使って、龍を87に待避。香を軸とした開き王手で角を繰り替えて、待望の75角が実現しました。

「攻方取禁」は取り上げられる機会が少ない条件ですが、攻守にバランスの取れた詰将棋らしい作品を作るのに適していると思います。攻方は駒を取れませんが、元々詰将棋では駒を取るより、駒を捨てる手がメインになることが多いですし、受方は自由に応手を選ぶので、「取禁」ほどの不自由さありません。本局を見ても、邪魔駒消去と細やかな角の繰り替え、それを助ける龍の活躍など、とても詰将棋らしい手順が繰り広げられていたと思います。本局をきっかけにして、「攻方取禁」の持つ表現力が見直されると良いと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

初手が意外。捌きがメインの作品は珍しい。

占魚亭さん

邪魔駒消去&角位置調整パズル。

89歩を復活させる展開がいいですね。

さつきさん

金を捨てるのが見えにくい一手。後半の龍、玉、角の動きが楽しい作品だと思います。

たくぼんさん

楽しいパズル。攻方は駒が取れないのはちょっといつもと違う感覚でした。

荻原和彦さん

移動合2回が盲点に入り苦戦したが、数日掛かりで何とか解けた。最後の1歩が胸の空く大活躍で殊勲甲。

9 8 7 6 5 4 3 2 1

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※偶: Dummy王
参: (0,3)-Leaper, 不滅駒
③⑥: (3,6)-Leaper, 不滅駒

19 角 28 飛 同角 同参上 15 飛 25 角
 同飛 同参上 11 角 22 飛 同角 同③⑥
 95 飛 85 角 同飛 同龍 99 角 88 飛
 同角 同参 59 飛 58 角 同飛 同③⑥
 11 角 22 飛 同角 同参寄 51 飛 52 角
 同飛 同参右 82 角 同龍 まで 238 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
王	龍		歩	参			参		二
									三
									四
				龍			参		五
									六
									七
	参			③⑥			参		八
									九

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛角

【解説】

珍しいフェアリー駒が2つも使われているのを見て、たじろいでしまった方もいるかもしれません。でも大丈夫。状況を整理すれば、ほぼ一本道で解図は進みます。実際、本局は解答者全員正解でした。

まずは状況の整理から始めましょう。

本局では(0,3)-Leaper (参) と、(3,6)-Leaper (③⑥) 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(52,22,25,28, 58,88,85,82)しか動けません。玉も Dummy (偶) なので、55 から動けません。49 飛と 69 角は不滅駒ではないので、持駒として使うことが可能です。

本作の仕組みは最初の数手を進めるだけで判明します。冒頭4手は「59 飛 58 角 同飛 同参(88)」しかありません。(以下、参の元位置を()内に適宜補足します。) 続く4手は「99 角 88 飛 同角 同参(85)」ですが、最後の「同参」は85 参を動かす手でなくてはいけません。同参(58)としてしまうと、もう一度 59 飛からやり直しになります。

これで本局の仕組みは半分くらい分かったことになります。「飛打角合」「角打飛合」を繰り返せば、「龍参③⑥」の位置を順々に変えることができるのです。

では目標は何でしょう？

それは龍を 82 に持って来ることです。62 歩があるので、52 龍をいきなり 82 に持ってくることはできません。52→22→25→28→58→88→85→82 の順序で時計回りに辿る必要があります。この巡回コースに空所は一つしかないのので、龍だけでなく参もそれに合わせて時計回りに進めなければなりません。

もしこの巡回コース上に居る龍以外の駒が参だけなら話は簡単。冒頭からひたすら時計回りに参と龍を動かせば、182 手で詰みます。

【参考図1】もし(0,3)-leaper だけなら

成禁協力自玉詰 182手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

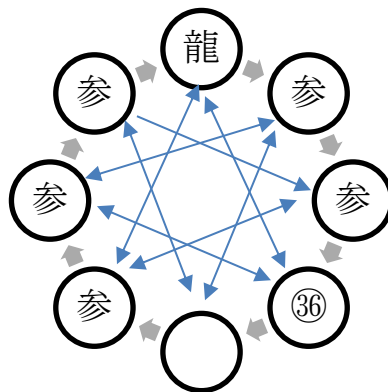
受方持駒 なし

※偶: Dummy王

参:(0,3)-Leaper, 不滅駒

59 飛 58 角 同飛 同参左 19 角 28 飛
 同角 同参上 … (中略) … 11 角 22 飛
 同角 同参寄 51 飛 52 角 同飛 同参右
 82 角 同龍 まで 182 手

実際は③⑥が混じっているのので、こんなに単純ではありません。冒頭8手は参が反時計回りに動いていましたね。これは28 に居るのが③⑥だったからです。他の駒のことは忘れて、巡回コースだけを取り出しましょう。



灰色の矢印が龍や参が進む向きで、青色の矢印が㊼の行き先です。冒頭 8 手だけは㊼の跳び先を作るため 88 と 85 の参が逆向きに進みましたが、これ以降は時計回りに進みます。

また、㊼の進む方向について、上の図では双方向に動けるよう書いていますが、実際は時計回りに回るようになります。

これは巡回コース上に空所が一つしかないことと、龍が逆回りできないことに由来します。㊼は空き地ができたらずちに移動しなければなりません。そうしないと渋滞が起きてしまいます（渋滞解消には参を逆回りさせても良いのですが、それは単なる手数が無駄です）。龍も㊼の移動の邪魔をしないよう、㊼が跳んだ跡地に龍が移動するという作法を守らねばなりません。

こうして、巡回の仕方が分かったら、後はそれに従って規則的に駒を進め、龍が 82 に到着するのを待つだけです。初形を見た瞬間は厄介な問題に見えたかもしれませんが、実際には、難しい理屈は作者がすべて考えてくれているので、解答者はその誘導に従えば良いという親切設計の作品だったのです。

最後に本局で(3,6)-Leaper が選ばれた理由について、考えてみましょう。

本局の巡回コースは 8 マスで出来ています。(0,3)-Leaper は 1 マスずつ辿って、逆回りをしなければ 8 回動いて元の位置に戻ります。(3,6)-Leaper は 3 マス分跳んで進みますが、8 と 3 は「互いに素」なので、逆回りをしなければ、やはり 8 回動いて元の位置に戻ります。この点については、(0,3)-Leaper と(3,6)-Leaper は共通した性質を持ちます。

では、8 と互いに素でないマス分跳ぶ駒、例えば(0,6)-Leaper を使うとどうなるでしょう？

(0,6)-Leaper (六) は 4 回跳んで元の位置に戻るので、手数が短くなる他、「飛打角合」「角打飛合」のサイクルを崩してしまうので、これを補う手段が必要になります。例えば 28㊼の代わりに 28 六を置くなら「角打角合」ができるよう、受方持駒に角を加えることが考えられます。

〔参考図 2〕もし(0,6)-leaper を使ったら

成禁協力白玉詰 186手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角

※偶: Dummy王

参:(0,3)-Leaper, 不滅駒

六:(0,6)-Leaper, 不滅駒

59 飛 58 角 同飛 同参 99 角 88 角
同角 同六 19 角 28 飛 同角 同参上
… (中略) … 11 角 22 飛 同角 同参寄
51 飛 52 角 同飛 同参右 82 角 同龍
まで 186 手

同様に(3,3)-Leaper を使い、これを 85 に置く場合は、「飛打飛合」ができるよう受方持駒に飛を加える必要が生じ、手数は 206 手になります。

きっと作者はこのような様々なバリエーションを考えた上で、(3,6)-Leaper を選んだのでしよう。単純に作意を求めるだけでなく、その背景にも想像を膨らませることができるという意味で、興味の尽きない作品だと思います。

【短評】

変寝夢さん

2 3 8 手だが思考局面数は相当少ない。ただ、最終形が見えなければ相当難しいと思う。

占魚亭さん

36Leaper で取るタイミングが考え所。
とても面白い入れ替えパズルでした。

さつきさん

なかなか規則性が見えずに苦労しましたが、龍の呼び出しではなく㊼の巡回と考えれば解けました。㊼を一枚混ぜることでサイクルに面白みが出ています。

たくぼんさん

とりあえず駒を動かしていったらいきなり

詰みました。思わず苦笑いでした。

るかなんさん

サイクルは明朗ながら棋譜起こしに一苦勞。
隣は龍か、36 か。

荻原和彦さん

③を 12 手毎に動かすサイクルの継続維持が
何より重要。龍の着手は 36 手毎で十分に
合う。

一乗谷酔象さん

むかし遊んだ 15 パズルのような駒の運び。

■ 157-7 上田吉一氏作 (正解 7 名)

成禁協力白玉詰 104手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
夜			糸					王	二
									三
飛								王	四
	糸	龍	龍	糸				歩	五
									六
	歩							夜	七
				歩					八
				縞					九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

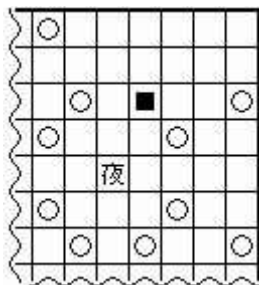
夜: Nightrider、縞: Zebra

【ルール】

・ 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。

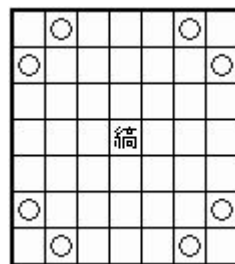


(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

・ 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。



(○が縞の利き)

【解答】

54 飛 同銀 71 夜 63 飛 同夜 同銀
53 飛 54 夜 同飛 同銀 43 夜 同銀
13 夜 34 夜 同夜 同銀 31 夜 43 飛
同夜 同銀 53 飛 54 夜 同飛 同銀
71 夜 63 夜 同夜 同銀 93 夜 74 飛
同夜 同銀 75 飛 65 夜 同飛 同銀
97 夜 76 夜 同夜 同銀 79 夜 67 飛
同夜 同銀 57 飛 56 夜 同飛 同銀
39 夜 47 夜 同夜 同銀 17 夜 36 夜
同夜 同銀 27 縞 同銀 17 夜 36 夜
同夜 同銀 39 夜 47 飛 同夜 同銀
57 飛 56 夜 同飛 同銀 79 夜 67 夜
同夜 同銀 97 夜 76 飛 同夜 同銀
75 飛 65 夜 同飛 同銀 93 夜 74 夜
同夜 同銀 71 夜 63 飛 同夜 同銀
53 飛 54 夜 同飛 同銀 31 夜 43 夜
同夜 同銀 13 夜 34 縞 同夜 同銀
23 縞 同金 まで 104 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛夜2縞

【解説】

本局は前局とは異なるフェアリー駒、Zebra (縞) と NightRider (夜) が使われていますが、内容的に共通する点も多いので、共通点と相違点を中心に見ていきましょう。

前局は「飛打角合」「角打飛合」を交互に繰り返す作品ですが、本局は「夜打飛合」「飛打夜合」「夜打夜合」を繰り返す作品です。「夜打夜合」という同種の駒の交換が入るのが特徴的です。目的は銀の移動。前局は龍の移動が目的で、一方向に進むだけでしたが、本局では銀が往復運動します。

王手の方向は前局の 8 方向に対し、本局は 11 方向。内訳は飛の王手が 3 方向、夜の王手が 8 方向です。飛の王手のうち、右側からの王手は 45 歩で止められています。これは銀が 34→45→36 のコースを辿って近道する手順を防いでいます。本局の 45 歩は前局の 62 歩に相当する配置と考えて良いでしょう。

銀が往復する意味付けは明快です。攻方は 59 縞を受方に渡したいので、銀を 36 まで連れてこなければいけません。これが往路の目的です。

縞を渡したら、今度はそれを合駒で取り返して攻方玉を詰めます。銀を 34 に運んで「23 縞同金」とすれば詰むので、34 に銀を運ぶのが復路の目的となります。

冒頭 16 手は「飛打夜合」「夜打夜合」「夜打飛合」の準備を整えるための序奏。盤上の 94 飛と 27 夜を受方に渡して準備を整えます。この途上で 54 銀を 63 に戻す手（3 手目 71 夜～6 手目 63 同銀）や、43 銀を 34 に進める手（13 手目 13 夜～16 手目 34 同銀）のように部分的な遠回りの手順が入るのが良い味付けになっています。

「飛打角合」「角打飛合」で 8 方向から王手を掛ける作品は過去にも作られていますが、本局は NightRider（夜）という、縦横と斜めの中間的な方向に走れる駒を使うことで、それが 12 方向（本局では 1 方向不使用で 11 方向）に拡張できることを示した点が画期的です。更に、龍や馬のような利きの多い駒でなく、銀でその 12 方向に対応できることを示した（厳密に言えば銀の 5 方向のうち斜めの 4 方向だけで良い）点も高く評価できると思います。

そしてこの作品も前局に続いて解答者全員正解。フェアリー駒を使った作品は面倒臭いという固定観念を払拭するにも良い作品だったと思います。

【短評】

変寝夢さん

銀が一度 3 4 まで戻るところが面白い。

占魚亭さん

Zebra を駒台に移動させる手続き。

さつきさん

11 方向からのアプローチで銀を移動させる趣向。フェアリー駒の多さもすぐに気にならなくなる程洗練された手順でした。

たくぼんさん

14 手目の 34 夜合を見落として詰まないと首を捻りました。気付いてからは予想通りの楽しい展開でした。

るかなんさん

12 方向に分割すると銀の周回がちょうどよく届く。

荻原和彦さん

銀を 36 まで運んで縞を取らせる筋書き。
道中は飛打夜合～夜打夜合～夜打飛合のリズミックな進行で実に爽快。

一乗谷酔象さん

攻め手を繋げる合駒の選択。

■ 157-8 るかなん氏作（正解 2 名）※実質 1 名！

協力白玉詰 16 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n 香

※すべての駒が中立駒

【ルール】

・中立駒（「六」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つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【解答】

13n 香 12n 角 23n 角生 21n 玉
14n 角生 23n 銀 34n 銀生 23n 金
同 n 香生 22n 桂 12n 金 32n 玉
33n 玉 24n 玉 15n 玉 14n 玉 まで 16 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

真の主役は初形にも詰上図にもない n 角。

n 角合を作意に取り込もうとした原図が最終手駒取り必須になってしまい、それならば自玉詰はどうかと推敲を重ねた結果、原形を留めない 4 種合になってしまいました。

11 手目 12n 金と打った瞬間全ての生駒が盤上に登場し(このために n 飛を配置したかった)、そこから n 玉の着手のみで一気に収束します。

〔想定解法〕

まず頑張って以下の形に辿り着きます。

ここが一番大変ですが…

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

持駒 なし

開始局面からの手順：

13n 香 12n 角 23n 角不成 21n 玉

14n 角不成 22n 桂(ここまで 6 手)

ここから発想を飛躍して「もしここで攻方が 15n 玉と指して 16n 歩で王手できれば、次に 14n 玉で受方が両王手を掛けられる」と見られれば、ゴールとそこに至るまでの小目標の目処が立ってきます。

- ・ 21n 玉を 15 まで移動するには実際は最低でも 4 手掛かる。22n 桂、13n 香を取ると両王手にならないので 32or12→33or23→24→15 が最短経路。候補は 24n 金などを置いて x2n 玉(受方) x3n 玉(攻方) 24n 玉(受方) 15n 玉(攻方)と進められると効率が良い。
- ・ 上の経路で移動する場合、32n 飛が 22、14n 角が 23、25n 香が 24 に攻方視点での利きがある。この経路を使うとすれば、受方着手ではこれらの駒の利きを外す必要がある。逆に攻方視点では 32n 飛が 33、14n 角が 23 に受方駒としての利きがある。攻方着手でもこれらの駒の利きを外す手段が必要。
- ・ 22n 桂と 13n 香の両王手だけでは 24n 玉や 13n 玉などの逃げ道が残ってしまう。13n 香を支える駒、2 筋方面への脱出を防ぐための駒が必要。

上記局面に行くのに 6 手、n 玉移動に 4 手+トドメに 1 手必要なので、上記 3 つの小目標に使える残り手数は 5 手。1 つの小目標に使えるのは 2 手弱。

この形に決め打ちできれば後はピースの組

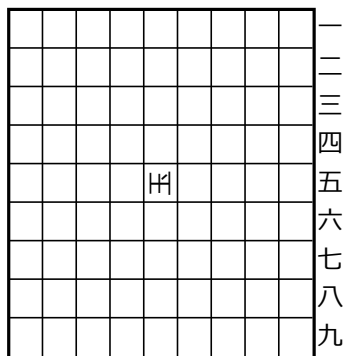
み合わせの問題。とはいえ、初形からノーヒントのこの形を決め打つのは相当厳しいはず。

3ヶ月期間にねじ込みましたが果たして正解者は現れるのか。

〔参考：原図〕

協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n香

※すべての駒が中立駒

作意

59n 香 58n 角 36n 角 58n 角打 76n 角 58n 金
47n 金 58n 金 67n 金 56n 桂 同 n 玉 迄
(n 桂余り／打点・手順非限定あり)

【解説】

玉を含め使用駒がすべて中立駒の本局。作者は **WFP153-4** で同じ設定の作品を発表していますが、この時次のようにコメントしていました。

n 飛 n 角は盤上に出すことすら困難

中立駒は先後双方にとって敵駒のようなものなので、中立駒を盤上に置く場合、白玉への王手とならないよう万全の注意が必要です。

小駒は利きに上下非対称性があるので、「攻方手番として見たとき王手であるが、受方手番として見たとき王手でない手」という条件を満たすような着手を選び易いですが、大駒はそうはいきません。中立飛や中立角の王手は必ず白玉への王手となってしまいます。

ただし、中立角は合駒として盤上に発生させることが可能です。そして、中立角合を発生させるだけでなく、その中立角を高度に運用する方向で発展させたのが本局です。

中立角合以外にもう一つ注目すべきは詰上り。「13n 香」と「22n 桂」の両王手です。「13n 香」は単独なら「12n 香成」で逃れますし、「22n 桂」は単独なら「22n 金」等で逃れます。両王

手の威力は中立駒でも絶大ということですね。しかも、この両王手は「不動両王手」です。両王手を掛けている中立香と中立桂はどちらも動いていません。**All-in-Shogi** のように、玉が自ら両王手となる場所に飛び込む両王手です。手番によって所属が変わる中立玉の奇妙さがここにも現れています。

創作の経緯等は、作者自身の解説で詳しく述べられているので、この解説では2手目の中立角合と詰上りに焦点を当てましたが、手順全体を見てもその巧妙さに舌を巻きます。**13n 香** という最終手を見据えないと指せない限定打から始まり、角銀金桂の4種合と4回の不成を織り交ぜた舞台作り。その舞台に配置された駒の利きを伝って中立玉が行進する収束。最初からこんな手順を予想できた人は誰も居ないでしょう。中立駒だけで作られた作品はまだ少数ですが、このようなレベルの高い作品が世に出てくるとは驚きです。

【短評】

たくぼんさん

相当考えました。**13n 香 23n 香**を考えたら、それを実現するためのチップがいくつもあり素晴らしかったです。角合は取っても使えないので思考外でしたが取らずに移動合が出来ることに気付いて道が開けました。銀合～**34 銀**も難手でしたし **22 桂**が詰上りを成立させる正に最大のポイントの1手。後半の玉の行進も面白く、これは傑作でしょう。

☆本局の正解者は、たくぼん氏ただ一人。

「作者以外の正解者なし」が危惧された本局ですが、その危機を見事に救ってくれました。

るかなんさん

初手 **21n 玉**以外に余詰の可能性が無いことまでは確認しましたが、その **21n 玉**以下の紛れを **2000 時間**調べても終わる目処すら立たず。**WindowsUpdate** に **3 週間**分の検証結果を吹き飛ばされて心が折れました…。

☆3週間分は痛いですね。**fmza**は待避ファイルからの再開機能があるので、定期的に待避ファイルを作るのがお勧めです。本局の完全検討は終わっていないとのことですが、余詰がないことを祈りましょう。

■ 157-9 変寝夢氏作（正解 7 名）

協力詰 9手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※響:Friend

【ルール】

・ 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。

【解答】

88 角 13 玉 79 角 22 玉 13 角生 11 玉
22 角生 21 玉 99 角成 まで 9 手

（詰上り）

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

本当は別のルールの作品で作るつもりだったのですが、2 2 角生～9 9 角成が見えて予定変更でした。

8 8 の地点でルントラウフにする手もありましたが、一つでも遠い場所への移動を意識しているのでこの図にしました。

2 手短くすれば 2 3 桂は省けますが、桂の理由を考えていただくのも一興かと思いました。

【解説】

初形で王手ができる駒は 97 角の 1 枚のみ。もし Friend（響）をその名の通り仲間にできれば、二枚角で詰みそうですね。

でも角が角のままでは響を仲間にできません。筋違いの位置に響が居るので、利きを与えることができないのです。

それなら、やるべきことは明らかですね。角を馬にして響に隣接させれば、二枚馬の強力タッグが出来上がります。

問題は馬の作り方。例えば 3 手目すぐに 22 角成とするとこうなります。

88 角 13 玉 22 角成 24 玉 33 馬 13 玉
24 馬 22 玉 33 馬 21 玉 99 馬 まで 11 手

手数が 2 手超過してしまいました。原因は受方玉を 24 に追ったこと。そのせいで 21 に受方玉を戻すまでに余計な手数が掛かってしまいました。受方玉をなるべく下段に留めて手数短縮を図らねばなりません。

その具体策が作意手順。早々に玉を一段目に押し込めます。狭い場所でも受方玉が逃げられるよう不成で角を捌き、角を成るのは最後の最後。玉を 21 に戻してから角を成り、馬と馬になった響で詰め上げます。

「角を成る」という目標があるにもかかわらず、早目にそれを実行すると詰まず、最後にそれを実行すると詰む——解くのは容易だったと思いますが、これぞ詰将棋というツボを押さえた構成の作品です。

【短評】

占魚亭さん

角の long-trip。
成で締める構成が上手いですね。

さつきさん

Friendの使い方が限られているので解きやすかったです。最後に 99 まで角を引くのが気持ちの良い一手でした。

たくぼんさん

面白い角の動きが楽しめるホッとする作品。

るかなんさん

156-10,156-11 はギブアップでしたがこちらはすんなり。

荻原和彦さん

玉と角の鬼ごっこ。最遠移動がもたらす唐突な終劇。物語性ある一編。

一乗谷酔象さん

響に紐付けるまで角の活用。

【総評等】

変寝夢さん

最近専ら PC で解かせて感想提出するのみですね。解を見て作意を理解しようとするだけで、もう頭がパンク状態なのです、といった状況を楽しく感じてしまうところが我ながら困った性分ですね。

たくぼんさん

バラエティに富んだ選題で楽しめましたというより苦しめられましたですかね。

るかなんさん

最近フェアリーに慣れすぎてノーマルな指将棋の感覚が若干怪しくなっているような。

☆今月 6 日、指揮者・小澤征爾の訃報が飛び込んで来ました。自分にとってのスターがまた一人この世を去ってしまい、寂しい限りです。私が愛聴しているのは、主にボストン交響楽団との演奏です。学生時代、私がクラシック音楽にのめり込み始めたちょうどその頃、「小澤征爾指揮ボストン交響楽団」が素晴らしい演奏を次々と世に送り出していました。特に気に入ったのは、マーラーの交響曲第 1 番「巨人」、レスピーギの「ローマ三部作」、バルトークの「中国の不思議な役人」の 3 つ。これらの曲には様々な指揮者と楽団による

名演がありますが、今でも私の愛聴盤となっています。小澤征爾の演奏スタイルは奇を衒わず自然、それでいて心に残る魅力があります。注目を集めるための能書きに頼ることなく、真摯に音楽に向き合った結果として生み出されたのが、これらの名演なのでしょう。今、ベルリンフィルのデジタルコンサートホールで、小澤征爾の指揮するメンデルスゾーンのオラトリオ「エリア」の無料配信が行われています。これは 2009 年の演奏ですから、1970・1980 年代とは違う、“晩年の”小澤征爾ですが、演奏に 2 時間を要する大作を熱演する姿からは、働き盛りの頃と何ら変わらぬ音楽への情熱が伝わってきます。彼が生み出した数々の名演は、映像や音源として残っているので、これからも多くの人々を魅了していくことでしょう。（詰将棋と関係ない話で長々と個人的な思いを綴ってしまい申し訳ありませんが、どうかお許し願います。）

以上



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2024年3月10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」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！1題でも解けたらぜひご解答ください。

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リー 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？

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
長丁場の手順のマイルストーンとなる条件を見極めてじっくり考えてみてください。
締切まで約2ヵ月あります。

171-1 余詰再修正

余詰修正した条件でも余詰がありました（NAOさんからの指摘）ので、下記のように会話と条件を再修正させていただきます。

粗検、大変申し訳ありません。

最後の会話の「今ごろ言うのもなんですが、先手に大駒の手はありません」に「大駒着手は後手に1回だけです」を追加し、条件は「先手に大駒の手はない」を「先手に大駒の手はなく、大駒着手は後手に1回だけ」に修正させていただきます。

なお、元の条件を満たしていれば正解とさせていただきます。

(2月10日 Pontamon)

171-1 余詰修正

NAOさんから171-1の余詰の指摘がありました。粗検、大変申し訳ありません。

会話と条件を下記のように修正させていただきます。

会話の最後に「今ごろ言うのもなんですが、先手に大駒の手はありません」を追加し、条件に「先手に大駒の手はない」を追加させていただきます。

なお、元の条件を満たしていれば正解とさせていただきます。

(2月7日 Pontamon)

■中間ヒント

171-1 上級：

2手目は、初手の隣の筋（ミニベロ）

171-2 上級：突歩詰（るかなん）

171-3 上級：

連続両王手の回数から連続両王手開始直前の局面が概ね推定できれば半ば解けています。その2.5は玉の経路を確保すること、その3は玉方のアシストがポイントでしょうか。（はなさかしろう）

171-4 上級：

条件c)～o)に矛盾しないような、2～28手目の後手の棋譜表記は一意に決まります。（はなさかしろう）

1 7 1-1 上級 ミニペロ 作
三捨利警部・新春ミステリー 先手も後手も
ストーカー 1 3 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」

「今ごろ言うのもなんですが、先手に大駒の手はありません。大駒着手は後手に 1 回だけです」

ぜひ盤に並べて解いてくださいね

(条件)

- ・ 1 3 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
- ・ 先手に大駒の手はなく、大駒着手は後手に 1 回だけ

1 7 1-2 上級 るかなん 作
2024(R6) 1 7 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

1 7 1-3 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
4 4 手+ 4 5 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 手目が龍の手はまあいいけど、ほかはあんまり年賀っぽくない？」

「そんなことはないよ。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

1 7 1-4 上級 はなさかしろう 作
龍だけど龍じゃない指し初め 2024 4 4 手

「あけましておめでとう！ 今年辰年だね」

「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ましょう」

「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。じゃあ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。

推理将棋第168回解答

担当 Pontamon

第168回の推理将棋の解答は14名からいただきました。解答ありがとうございます。

168-1 初級 Pontamon 作
大駒の棋譜 7手

「7手で詰まされたけど、3回目の大駒の手の棋譜は筋・段・駒種の3文字だったよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・7手で詰み
- ・3回目の大駒着手の棋譜は筋・段・駒種の3文字

出題のことば (担当 Pontamon)

165-1では大駒着手が1回でしたが、今回は大駒着手が3回です。

作者ヒント

2回目の大駒着手の棋譜も筋・段・駒種の3文字 (Pontamon)

締め切り前ヒント

2回目の大駒着手は駒打ちなので3文字、3回目の大駒着手は成駒なので3文字。

推理将棋168-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角成、△52金左、▲42角、△41玉、▲31馬 まで7手

(条件)

- ・7手で詰み
- ・3回目の大駒着手の棋譜は筋・段・駒種の3文字 (大駒着手：3手目▲22角成、5手目▲42角、7手目▲31馬)

詰上図

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

持駒 銀

攻め駒の主役は角。後手陣で角が動くと棋譜には成や不成が付くので筋・段・駒種の3文字では済みません。先手の角が後手陣へ入って、駒を取って、取った駒を打って詰むという基本パターンの場合、22や33での角成や角不成の手は最短で3手目なので次に▲22角不成から▲31角成で銀を取って▲53銀まででは大駒着手は2回だけ。▲33角不成から▲(42)同角不成で銀を取ってからの▲53銀でも大駒着手は2回。どうも先手が大駒着手を3回するのは難しそうなので考えたのは後手の大駒の手を後手陣で指せば棋譜は筋・段・駒種の3文字になるはずということ。参考図の手順はこの方針で指して、3回目の大駒着手は△52飛で、筋・段・駒種の3文字になっています。しかし、玉の退路を塞ぐ△62銀が間に合わず、▲41金の駒打ちでは詰みませんでした。

参考図

参考図

持駒 なし

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

持駒 角

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△32 金、▲同馬、△52 飛、▲41 金 まで 7 手

参考図の手順で出て来た 5 手目の▲同馬は同の手なので筋や段の数字はなくて 2 文字の棋譜でしたが、同の手ではない時に成駒の着手の成や不成は付かず、手数が長ければ右、左、上、引が付くでしょう。あと、相手陣への大駒の着手でも成や不成が付かないのは駒打ちの手です。

7 手で詰ますための基本パターンは、相手陣へ角が入り、次に駒を取って、駒打ちで詰めるというのですが、最終手が駒打ちではなく、大駒の手であれば、先手だけで 3 回の大駒着手ができるはずです。それには 3 手目に 22 の後手角を取るのが良さそうです。5 手目、7 手目の残り 2 回の着手を取った角や 22 に居る角か馬の手を指せるからなのですが、取った角を打つ手の棋譜は 3 文字なので、とどめの 7 手目に角打ちをする手順がありそうです。3 手目に角を取る手は▲22 角成が良さそうです。もし 3 手目が▲22 角不成だと、5 手目に角を打った場合は 7 手目は 22 の角か打った角を動かす手が 3 回目の大駒着手になり、必ず成か不成の文字が棋譜に付くことになるからです。ということで、初手から▲76 歩、△34 歩、▲22 角成と指し、5 手目の馬移動のあと 7 手目に角打ちで詰めるか、5 手目に角打ちをして 7 手目に馬の手で詰めるかのいずれかになります。

4 手目から△52 金左、▲31 馬、△62 金寄、▲42 角の手順では△52 玉で逃げられてしまいます。角打ちでの詰みは無さそうなので、後手玉に先手駒へ近づいてもらい、7 手目を馬の手で詰める手順を考えてみます。7 手目に 22 の馬が動いて後手玉を詰ます際、その馬の着手地点には 5 手目に打つ角の利きが届いている必要があります。馬の手は玉に近づく手のはずなので 3 筋の手になりそうですが、33 地点は桂が利いているので 31 地点か 32 地点でしょう。32 地点に利くように 5 手目に角を打つ場所が無いので 4 手目に△52 金左としてもらえば▲41 角が打てて、△42 玉に▲32 馬で玉手ができますが△同銀で失敗します。となると 5 手目は▲42 角として 7 手目は▲31 馬の手順になるはずです。▲42 角と▲31 馬で詰むのであれば、後手玉は 41 へ移動しているはずですが。形から言え

ば△32 玉でも詰む形ですが、22 に馬が居るのに△32 玉は指せないなので、後手玉は 41 地点で決まりです。△41 玉を指すには 41 に居る金によける必要があるので、4 手目から△52 金左、▲42 角、△41 玉、▲31 馬で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

飯山修さん「最終手大駒の手順は少ないみたい」

■最終手が大駒なのはこの詰み上がり図の一種類のようです。

NAO さん「7 手目馬はこれだけ。」

■8 手だと最終手の角打ちでの詰みがありますが、7 手は馬を動かすしかありませんね。

けいたんさん「馬にすれば補助記号がいらない。この橋渡るべからず的な頓知。」

■▲31 角右成だと 2 文字も増えてしまいますね。

ミニベロさん「条件の付け方の妙。」

■7 手だと最終手での角打ちができないので 3 手目の角成で 3 回目の大駒着手の棋譜が決まります。

ほっとさん「何か騙された感じ。」

■166-1 の▲31 角右成までの 7 手を出してから日が浅いのに詰み上がり図は同じでした

るかなんさん「「成」が付かなかったとは言っても「成っていない」とは言っていない、と。」

■条件からどのように解釈するかに掛かっています。3 回目の大駒着手は「成」でも「不成」でもないというだけのこと。成ってはいけないと早合点すると痛い目にあいます。

原岡望さん「この筋、思いつけず。全7手詰デ
ータ参照しました。」

■最終手段の29手順のおさらいをされたので
すね。

RINTAROさん「何故か本手順が真っ先に浮かび
ました。」

■成や不成が付かないように馬の手があると予
想したとしても、42地点の金を▲42馬や▲同
馬で取って▲52金で詰ます手順がある中、最
終手の馬の手が浮かんだのですね。

中村丈志さん「後手の大駒の手がないのは意外
だった。」

■7手だと後手の大駒着手があるのは▲23歩
成までの手順に出てくる6手目の△42飛だけ
なんです。解説では3回目の大駒着手として後
手の飛の手を登場させましたが...

はなさかしろうさん「なるほど。大駒着手3回
の7手はこの詰上りだけで、角成と馬の2択で
すね。」

■はい、これしかありませんでした。

榊彰介さん「166-1とは、3手目の成不成の違
い。1条件で限定されてるのがすごいと思いま
した。」

■同じ手順でも条件次第で別作品なのが推理将
棋。本問では同じ詰み上がり図ですが手順が違
うので条件も違ってきます。

諏訪冬葉さん「7手で大駒3回はこのパターン
だけ」

■大駒着手3回が現れる詰み上がり図でした。

ティエムガンバさん「2つ目のヒントは「3回
目の大駒着手の棋譜に補助記号はなかった」の
ほうがスッキリしているように見えるのは私だ
けでしょうか？」

■「補助記号」という表現が市民権を得られて
いるのであればそれが簡潔な言い方になります
ね。

占魚亭さん「角一点張りで導きました。」

■7手だと攻めに使う大駒は角で決まりです。

正解：14名

飯山修さん NAOさん けいたんさん ミニ
ベロさん ほっとさん るかなんさん 原岡望
さん RINTAROさん 中村丈志さん はなさか
しろうさん 榊彰介さん 諏訪冬葉さん ティ
エムガンバさん 占魚亭さん

168-2 中級 けいたん 作
とどめは角右成 10手

「10手で詰みか」
「先手玉が3連続で動いたね」
「とどめは角右成の着手だったな」
「最終手で左の角は成れないけどね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・先手玉が3連続で動いた
- ・とどめは角右成の着手だった
- ・最終手で左の角は成れない

出題のことば(担当 Pontamon)

最終手で右角は成れるけど左角は成れないと
いう仕組みを解き明かしてください。

作者ヒント

歩を取る手2回(けいたん)

締め切り前ヒント

最終手は先手陣ではなく中段なので、先手陣
から動く右角だけが成れます。

推理将棋168-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲75歩、△88角不成、▲68
玉、△97角不成、▲77玉、△66角、▲76
玉、△75角右成 まで10手

(条件)

- ・10手で詰み

- ・先手玉が3連続で動いた（5手目▲68玉、7手目▲77玉、9手目▲76玉）
- ・とどめは角右成の着手だった（10手目△75角右成）
- ・最終手で左の角は成れない（10手目に左の角だと△75角左で詰まない）

詰上図

持駒 歩2

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

持駒 なし

角の手の棋譜に右と左が付く着手は、着手地点に対して2枚の角が同じ側の段に居る場合になります。しかも棋譜に成も付くとなると着手地点は先手陣のはずです。そこで考えたのが、2枚の角が中段にあって、先手陣へ成り込んで詰める手順の ▲58玉、△34歩、▲76歩、△88角不成、▲68銀、△66角不成、▲59銀、△46角、▲18香、△57角右成 でした。しかし、この手順だと最終手が△57角左成でも詰んでしまうので、頭を捻って絞り出した手順が参考図の手順です。先手陣へ成り込まなくても、先手陣内で駒を移動させた場合には成と不成の選択になります。この形だと△57角左成では▲49玉の逃げ場があるので詰みません。

無事、解図が終わったと思ったのですが、条件をよく見ると「左の角成では詰まない」のではなく「左の角は成れない」という条件でしたのでこの手順は間違いでした。

参考図：▲58玉、△34歩、▲76歩、△88角不成、▲68銀、△79角不成、▲59銀、△48角、▲38金、△57角右成 まで10手

参考図

持駒 歩

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

持駒 なし

着手地点が同じなのに、片方の角が成れて他方の角が成れないとは不思議な話です。△88角不成で先手の角を取って△22角と打った場合、55地点への角移動の手を考えると、右側に居る角、つまり88の角は先手陣から中段の55地点への移動なので成ることができますが、22の角は単なる移動の手なので成は付きません。しかし、この場合の棋譜は△55角引成と△55角上になり、棋譜に右や左は付きません。着手した55地点の5段目に対して2枚の角は互いに反対側の段の2段目と8段目に居たからです。もし後手の角打ちの手が22地点ではなく46地点だった場合には、着手地点の5段目の55に対して2枚の角は6段目と8段目の同じ側の段に居るので棋譜表記は右と左に分かれます。つまり、△55角右成と△55角左の棋譜になるわけです。これで不思議な話の仕掛けが分かりましたので解図して行くことにします。

先手玉が3連続で動くことと辿り着けるのは6段目なので、右の角が成る段は5段目のはずです。6段目で角成しても王手は出来ませんが、左側の角は成れないので6段目に居るはずなので角右成は5段目になります。先の例示のように88の角と46の角の配置だと△55角右成で詰めることになるので先手玉は▲56玉でなければいけません。玉の退路を残さないためには5筋の歩を突いて、57地点経由で▲56玉とする必要があります。△46角によって玉は57地点へ逃げることはできません。▲56歩、△34歩、▲55歩、△同角、▲58玉、△77角不成、▲57

玉、△88 角不成、▲56 玉、△46 角の手順では△55 角右成の手が回ってこないのが失敗です。▲46 歩、▲45 歩から 47 地点経由で▲54 玉とすると 10 手目の△55 角右成は指せますが 47 地点が玉の退路として残ってしまうので失敗です。△55 角右成では上手くいかないとなると、角右成は 2 筋右にずれた角筋の 75 地点になるでしょう。△75 角右成なら先手玉は▲76 玉のはずです。初手から▲76 歩、△34 歩、▲75 歩、△88 角不成と指します。先手玉は 76 地点へ行くので初手の▲76 歩が 76 地点に居ると邪魔なので 3 手目は▲75 歩です。5 手目は▲68 玉ですが 7 手目に▲77 玉を指すには 88 地点の後手角が邪魔です。6 手目は最終手で△75 角右成を指せるように△97 角不成と移動し、続けて▲77 玉、△66 角、▲76 玉、△75 角右成で詰みました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん (作者)「76 玉形の詰上がりは発見と思う。」

■76 の玉を 75 馬や 75 角成で詰ましたり、先後逆の 34 の玉を 35 馬や 35 角成で詰ます作品は過去に無いようです。「101-1 75 飛まで」が唯一、76 の玉を詰ます作品だったようです。

飯山修さん「77_1 と同一手順作と思ったら玉の 3 連続が出来ない。やむなく他の脱出口探しでやっと 7 筋発見。」

■一番槍の解答時は 77_1 と同一手順の解答だったようですね。余詰連絡は無かったのに、解答を見た際、余詰手順があったのかと焦りました。

NAO さん「55 角右成の筋は玉が角の利きに入って上手くいかない。ならば 75 地点で。」

■玉の 4 連続着手を初手▲68 玉、3 手目▲76 歩で避けることは可能ですが、▲77 玉、▲66 玉、▲56 玉は角の利きに玉が入ってしまいますね。

ミニベロさん「この条件では 5 段目しかないのに 35 も 75 もあるのに、角筋を変える発想にたどり着けず、55 に執着してしまった。」

■玉の 3 連続着手条件で▲55 角右成の手順を回避しています。

ほっとさん「9 手目の時点で角 2 枚がどこにいるかがポイント。」

■つまり、10 手目で角右成を何処で指すかですね。

るかなんさん「最初は 88 角不成～22 角打～55 角「右」成でどうか、と考えてました。これだと「引」になるんですね。」

■解説で使った手順を考えられたようですね。棋譜表記の違いは難しいようなので、機会があれば解説しています。

原岡望さん「角の位置に気づいて解決。棋譜としては角成だけでよいのでは？」

■△75 角成の表記だと、66 の左の角を 75 地点で成る手との区別がつかないので、△75 角右成と記載するのだと思います。66 の左の角が成る反則の棋譜は△75 角左成でしょうね。

RINTARO さん「46 角で 55 角成迄の詰みは不可能。97 角不成と回り道する手順は気付きにくいです。」

■10 手目に右が付くように▲97 角不成になりますが、玉とはそっぽの方へ角を動かす手は見え難いですね。

はなさかしろうさん「左の角は成れない」、謎解きの要点が凝縮された好条件でした。」

■本問が投稿された時、担当は一瞬「何故？右が成れるなら左だって成れるだろう」となりました。敵陣へ角を成り込むのが普通なので。

榊彰介さん「先手の玉が 56 で、88 で先手の角を取った角が 55 に成って 46 の角との連携で詰ます順等を考えてましたが、どうしても足りませんでした。」

■玉の3連続着手が無理なんですよね。

諏訪冬葉さん「ずっと55角不成を考えていました。」

■55角不成は168-3のおまけ手順に出て来る手のことかな？単に右を丕と書き間違えたみたいですね。

正解：11名

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

168-3 上級 ミニベロ 作
歩で始まり歩で終わる 11手

「鮒に始まり鮒に終わる、という釣りの話か」
「いやいや、将棋は歩から、ということですよ」

「違うの！ 先手は初手と最終手だけが歩だった、という11手で詰んだ将棋の話」

「見てたよ。先手は駒を1回だけ取って、それを7手目に3筋に打ったね」

「そう、成る手はなかったね」

「分かった！ 最初と最後に鮒を釣ったのね」
釣りはさておき、この推理将棋の手順を考えてくださいね。

(条件)

- ・11手詰
- ・先手の歩の手は、初手と最終手だけ
- ・先手は駒を1回だけ取った
- ・7手目は3筋に駒打ち
- ・成る手なし

出題のことば(担当 Pontamon)

歩の着手で詰むのに先手の歩の手は初手と最終手だけなので工夫が必要です。

作者ヒント

11手でトドメ歩ならば、アレかアレくらいか(ミニベロ)

締め切り前ヒント

空き王手での詰みですが、35地点や45地点を歩や桂で抑えることはできないので65の飛でカバーします。

推理将棋168-3 解答 担当 Pontamon

▲66歩、△34歩、▲68飛、△66角、▲同飛、△42玉、▲36角、△33玉、▲65飛、△44玉、▲76歩 まで11手

(条件)

- ・11手詰
- ・先手の歩の手は、初手と最終手だけ(初手▲66歩、11手目▲76歩)
- ・先手は駒を1回だけ取った(4手目△66角、5手目▲同飛)
- ・7手目は3筋に駒打ち(7手目▲36角)
- ・成る手なし

詰上図

持駒 歩

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

持駒 なし

とどめの手が歩だと、打ち歩詰は反則なので当然盤上の歩を突く手になりますが、作者ヒントにもあったように2種類の手筋があります。すなわち、玉頭へ突いた歩で詰ます場合と歩突きによる空き王手の場合です。

Suiri1683a 歩を突いて詰ます手筋と言えば、2筋の歩を突き進めて7手目の▲23歩成で詰める手順を思い出しますが、本問では駒成ができないので、22の玉を▲23歩不成で詰ましてみたのが参考図の手順になります。駒取りは1回で駒成はありませんが手数オーバーの13手

ですし、3筋への駒打ちの手もないので失敗です。

解図の仕方として、まずメインの条件を満たす手順を考えて、手順前後や駒種の非限定が出て来たら他の条件と見比べて、手順を限定する解き方がありますが、この参考図の場合は最終手が歩突きだということに気をとられて、メインの条件すら外して歩の手ばかりを指した大失敗でした。それに、3筋へ駒を打たなければいけなくて駒取りが1回なのであれば、最終手で駒を取って良いはずはありません。

参考図：▲26歩、△12香、▲25歩、△11角、▲24歩、△42玉、▲16歩、△32玉、▲15歩、△22玉、▲14歩、△32飛、▲23歩不成まで13手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

11手で玉頭への突き歩で詰ました最近の作品は、駒成がある「134-2 3筋の歩突きまで」です。駒取り1回ですが駒打ちは1筋なので手順を変更してみても本問の解にはなりそうにありません。過去作と詰み形が同じでも条件違いの作品かもしれないので、過去作の手順を検討してみるのも解図方法のひとつと言えるでしょう。でも、玉頭への歩突きの詰み形ではないようなので、空き王手の形の検討に移った方が良さそうです。

歩突きの空き王手の場合、実際に玉を仕留めているのは角です。それが初期配置の88の角なら最終手は▲76歩になるでしょうが、3

筋への駒打ち条件があるので、▲38角と打っておいて最終手が▲46歩での空き王手で74の後手玉を詰める可能性もあるかもしれません。この場合、後手の手は角道を開ける△34歩、角を先手に取らせるための△88角不成が必須となり、残り3手では玉が74地点へ行くことができないので無理なようです。となると、初期配置の角で仕留める最終手▲76歩になるはず。後手玉は何処に居るのでしょうか？

「158-5 先手も後手も2回と3回」では55の玉を▲76歩の空き王手で詰めましたが、最終手を▲65歩にする手順もあります。「156-3 三捨利警部の推理 謎の11手」では33の後手玉を▲76歩の空き王手で詰めていました。

まずは後手玉が55の場合を考えてみます。158-5と同様に後手は△54歩に△55玉の配置になり後手の手に余りはありません。したがって、先手が後手玉の退路を抑える必要があります。▲76歩の空き王手だと44地点はカバーされています。64地点と65地点は、先手の初手▲86歩から69の金が75地点まで出ていけば64と65地点を抑えることができますが、45地点が空いているので詰めることができません。では、33の玉の場合はどうでしょう。玉の退路としては24、32、42地点があり△44歩の合い駒も可能なので先手の歩突きが初手と最終手だけでは退路を抑えることは出来そうにありません。となると後手玉の位置は44地点なのでしょうか？

44の玉を空き王手で詰める作品としては「5-3 とどめは玉」がありました。この作品では玉の退路の54地点を最終手の▲65玉によって空き王手と54地点のカバーをしているものでした。35地点と45地点はともに先手の歩突きで抑えています。本問では最終手が▲76歩になるので先手玉が65へ出て行く代わりに、初手▲46歩から49の金が65地点へ向かってみると、▲46歩、△34歩、▲48金、△42玉、▲47金、△33玉、▲56金、△44玉、▲65金、△12香、▲76歩のようになり、△35玉と逃げられてしまいます。初手▲36歩として35地点を抑え、▲37桂で45地点を抑える形がありますが、65地点へ向かう金は遠回りになるため手数オーバーになってしまいます。

54 地点を抑える方法としては 65 地点の金銀玉の他に角もあります。先手は初手に▲76 歩を指せないで角で後手角を取ることはできません。55 地点の角や 44 地点の角を歩で取るには歩突きの手が 1 回では済まないのも無理ですが、66 地点の角を取る手順では歩突きが 1 回で済みます。初手から▲66 歩、△34 歩、▲68 飛、△66 角、▲同飛の手順です。この手順だと 66 に先手の飛があるので▲65 飛を指せば 35 地点と 45 地点を抑えることができます。しかし、取った角で▲65 角を打って 54 地点を抑える予定でしたので▲65 飛を指すと角を打てません。条件に「7 手目は 3 筋に駒打ち」があったので 54 地点を抑える目的であれば角を 65 に打たなくても▲36 角で OK です。6 手目から△42 玉、▲36 角、△33 玉、▲65 飛、△44 玉と進むと 11 手目の▲76 歩で無事に詰めることができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「解を忘れて 10 分ほど考えてしまった。カンニングもできないしね。」

■担当は、作意順を忘れた自作を 1 日考えることも(笑)

飯山修さん「これは最終手歩突き詰の走りと思われるパラ 71 番と同様ですが成なしの条件があるので解答者にやや親切になっている。」

■詰パラ#71 では 3 連続の飛の手が条件になっていました。

NAO さん「76 歩を切札に。66 歩を角で取らせて飛をさばこう。」

■飛の活用が見えれば正解はすぐそこ。

けいたんさん「76 歩までが 11 手でできるとは！」

■11 手で 35 の玉を▲34 歩で詰ますことはできますが、75 の玉を▲76 歩で詰ますのは無理みたいです。

ほっとさん「まあ開き王手ですね。」

■作者ヒントのアレかアレの一つはその通りですね。

るかなんさん「初手が盲点で直前ヒント待ち。76 歩 34 歩 22 角不成 62 玉 38 銀 74 歩 39 角 73 玉 77 桂 84 玉 56 歩みたいな形は考えたんですが、もっとシンプルなやり方がありました。」

■解説では▲38 角と打って、最終手▲46 歩について軽く触れましたが、▲39 角の手は思い浮かびませんでした。

原岡望さん「この筋完全に忘れていました。初手 76 歩として大苦戦」

■空き王手作(両王手を含め)を作る時には、△44 玉を空き王手で詰ます手順は必ず検討するのでよくある形だと思っていましたが、解説の原稿を書き始める際に過去作を探しても△44 玉を▲76 歩の空き王手で詰める作品が無くて焦りました。

RINTARO さん「優しいヒントのおかげで簡単に解けました。」

■締切前ヒントが甘過ぎたかな。

はなさかしろうさん「これは瞬殺したかった。▲***△3 四歩▲7 八飛△7 七角生▲同飛△4 二玉▲3 六角△3 三玉▲***△4 四玉▲7 五飛までを考えると、「歩で始まり歩で終わる」はいずれも待ち的な意味なので、飛の 5 段目移動で詰まないように時間差で歩を突くのがなかなか思いつけませんでした。」

■本問は作品の深掘りではなく、久々に解図を楽しまれたようですね。

柊彰介さん「締め切り前ヒントを見て、後手の飛車を取る余裕は無いので、先手の飛車を最短で成る手の応用で飛車を 6 五まで持っていく手を思い付きました。」

■手筋の応用は大事ですね。

諏訪冬葉さん「5 手目までに駒を取る必要があるので初手は 76 歩しか考えていませんでした。13 手ならいろいろできるのに・・・」

■解答のおまけで付いていた 13 手手順を是非作品化して投稿いただければと思います。

占魚亭さん「76 歩まで」とピンと来たので、すんなり解けました。」

■最終手が予想できても、歩や桂で玉の退路を塞ぐ手立てが無いので難しいはずなんです...。

正解：1 2 名

飯山修さん NAOさん けいたんさん ミニベロさん ほっとさん るかなんさん 原岡望さん RINTAROさん はなさかしろうさん 榊彰介さん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん

(総評)

飯山修さん「今回は早めの解答ができてやれやれです。」

■一番槍の失敗はちょっと残念だったかもしれませんが、三番槍で仕留めることができました。

けいたんさん「今回は条件が頭に入りやすい作品が多かったです。数字パズル的なのは苦手」

■来年の話は鬼が笑うといいますが、年賀推理には数字パズル的なものがいくつか入っています。締め切りまで期間があるので是非解いてみてください。

ほっとさん「今月は割と簡単でした。」

■12 月出題のとり問題が難しくなる傾向があるので 11 月はそんなに難しい選題は避けています。と言っても今回はそんなに易しくしたつもりはなかったのですが...。

るかなんさん「なんとか全題回答。さて年賀詰は何問出るのやら。」

■現時点では投稿締め切りまであと数日ありますが、先月からは担当作が 1 作増えて 1 作削ったので問題数としては 9 題のままです。元日出題と 1 月中旬出題の 2 回に分けての出題を予定していて、るかなんさん作は第 2 弾での出題になります。

原岡望さん「自力で解いたのは 2 だけとは情けない。兎も角 12/03 解答です」

■初級は 7 手全 29 手順のおさらいだったのでしたね。

RINTARO さん「今回は 2 に悩まされました。」

■角右成で詰む過去作は 7 手～10 手作にありますが、▲76 玉の形は初めてなのでこの形が閃くかがカギだったようです。

榊彰介さん「締め切り前ヒントのおかげか、珍しく上級が解けて中級は分かりませんでした。来年も 1 問でも解けたら解答を送る予定ですので、1 回でも多く応募出来るよう頑張ります。」

■来年も推理将棋をよろしくお願いします。

諏訪冬葉さん「今回は「▲76 歩△34 歩」特集だと思ったら最後にやられました。」

■▲76 歩△34 歩で始まる手順は多過ぎるので余詰排除が大変。

占魚亭さん「今回は 2 問解答。暗算解図なので前回みたいにポカしているかも（笑）。」

■解答いただいた 2 問ともポカ無く正解でした。

推理将棋第 168 回出題全解答者：14 名

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

推理将棋第169回解答

担当 Pontamon

2023 年最後の出題だった推理将棋第 1 6 9 回には 13 名から解答をいただきました。
いつも解答ありがとうございます。

1 6 9 - 1 初級 NAO 作
5 8 同銀不成まで 1 0 手

「あれ～。1 0 手目 5 8 同銀不成で詰まされちゃった」
「初手の隣の筋に指した 2 手目が勝因かな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 1 0 手目 5 8 同銀不成で詰んだ
- ・ 初手の隣の筋に 2 手目を指した

出題のことば (担当 Pontamon)

57 地点へ銀を打ったり△57 銀不成で詰ます形は多いのですが、本問は 58 銀不成です。詰み形は？

作者ヒント

初手は銀の手 (NAO)

締め切り前ヒント

とどめが 58 地点の銀不成だと先手の 2 枚の金
が邪魔。1 枚は同銀不成の同で取らせる。

推理将棋 1 6 9 - 1 解答

▲48 銀、△34 歩、▲56 歩、△66 角、▲57 銀、
△同角成、▲38 金、△49 銀、▲58 金、△同銀
不成 まで 10 手

(条件)

- ・ 1 0 手目 5 8 同銀不成で詰んだ (10 手目△58 同銀不成)
- ・ 初手の隣の筋に 2 手目を指した (初手▲48 銀、2 手目△34 歩)

詰上図

持駒 金

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

持駒 なし

58 同銀不成の手で取る駒は玉の隣に居る金なのは容易に想像できます。58 同銀不成を指すには 6 手目に銀を入手して 8 手目に銀を打つ必要がありますが、58 の銀を支える駒が必要です。39 角成・不成や 79 角成・不成で 6 手目に銀を入手しても 39 や 79 からでは角でも馬でも 58 の銀を支えることができません。それでは 8 段目で銀を取る手順はどうでしょう。▲56 歩、△34 歩、▲48 銀、△66 角、▲78 金、△48 角成、▲69 玉、△57 銀、▲58 金、△同銀不成 の手順だと▲68 玉で逃げられてしまいます。となると 7 段目の 57 地点で角成で銀を取って 58 地点へ馬の利きを残せば良いはずですが参考図はこの方針で詰めた手順なのですが「初手の隣の筋に 2 手目を指した」の条件をクリアできていません。

参考図

持駒 金

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

持駒 なし

参考図；▲56 歩、△34 歩、▲68 銀、△66 角、▲57 銀、△同角成、▲38 金、△49 銀、▲58 金、△同銀不成 まで 10 手

参考図の手順では、初手と 3 手目の手順前後が可能なのですが、初手を▲68 銀とすると 2 手目の△34 歩からますます離れてしまいます。参考図が出来る前の不詰みの手順では 3 手目は▲48 銀でした。57 地点で銀を取らせるのであれば、57 地点へ出て行く銀は 39 の銀でも 79 の銀でも良いはずですが。初手から、▲48 銀、△34 歩、▲56 歩、△66 角、▲57 銀、△同角成で後手は銀を入手しました。次の後手の手では銀を打つ手になりますが、58 地点へ動ける地点へ銀を打つ必要があります。つまり、47、57、67、49、69 地点のいずれかですが、6 手目を指し終えた時点ではこれらの 5 地点には駒が居るので、銀の打ち場所を作る 7 手目は慎重に考える必要があります。▲46 歩や▲66 歩で銀を 7 段目に打つ手順だと、58 地点への金移動を同銀不成で取ることはできますが、もう一つの金も居れば飛の横利きも通っているので詰みません。飛の横利きを防ぎながら金をソッポへ動かす▲38 金が必須のようです。7 手目から▲52 金左、△69 銀、▲38 金、△58 銀不成で詰むのですが、最終手が同の手になっていません。となると金を動かす順番を入れ替えて、7 手目から▲38 金、△49 銀、▲58 金、△同銀不成 で無事に詰ますことができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん (作者)「シンプル条件の易問。10 手目同銀の詰型の一つ。」

■頭銀の形は、玉腹の角に頭銀の形か本問の形しか無いようですね。

はなさかしろうさん「8 手目 58 金までの筋の応用ですね。58 を明かさずに別の条件で限定されていたら難しかったかも。」

■58 地点を隠すなら「10 手目の同銀不成で金を取る手まで」くらいかな？

るかなんさん「最後銀不成でないと詰まない形

にはできないものか。」

■玉の斜め後ろから銀を引っ掛ける形なら、銀成では王手にならないので銀不成でなければ詰まない形になりますね。

ほっとさん「57 で銀を取らせる手順をうまく限定している。」

■57 で銀を取らせるならどちらの銀でも良さそうな気になりがち。

ミニベロさん「端角と先手の手順前後を一筆で解消。」

■初手の隣の筋へ 2 手目が秀逸な条件。

原岡望さん「王道の頭銀」

■7 手詰の角と銀の形は多いけど....。

中村丈志さん「初手からわからなかったがヒントに助けられた。」

■作者ヒントが良かった。

飯山修さん「6 手目に銀を取る手で最も効率のいいのは 57 と考えれば解決」

■57 地点で銀を角で取るための角軌道も限定されてました。

RINTARO さん「条件と手順がマッチした佳作。」

■銀不成がとどめだと銀腹へ逃げられてしまうという錯覚が起きそう。

梶彰介さん「初手の銀の手が最終手に使われる駒になるという、ドラマ仕立てのような手順でした。」

■実は潜入捜査をしていた銀だったりして。

諏訪冬葉さん「6 手目に銀を取って 8 手目に打つので取る場所はヒモになる一。」

■ヒモにするために△57 角成で銀を取るという

シナリオ。

占魚亭さん「後手は角を使うしかないの、そこから手順を組み立てるのは容易でした。」

■ 5 筋の歩を突いて行くと 10 手目の△58 銀で詰むけど同が付きません。△57 桂成で銀を取る手順も△58 銀になるので角しかありませんね。

正解：1 3 名

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

1 6 9-2 中級 ミニベロ 作
歩で始まり歩で終わる(B) 1 1 手

「魅で始まり魅で終わる、スキヤキの話だな」
「旨いスキヤキは魅を食べば分かる、と言いますからね」
「違うの！ 先手は初手と最終手だけが歩だった、という1 1 手で詰んだ将棋の話」
「見てましたよ。間の4手はすべて大駒でしたね」
「先手は駒を3回取り、王手を3回掛けましたよ」
「成る手はなかったみたいですね」
「よし分かった！ 忘年会はスキヤキで決まりだな」
スキヤキの前に、この将棋の手順を推理してくださいね。

(条件)

- ・ 1 1 手詰
- ・ 先手の6手は、初手と最終手が歩で、あとは大駒
- ・ 先手は駒を3回取り、王手を3回掛けた
- ・ 成る手なし

出題のことば (担当 Pontamon)

先月に続き「歩で始まり歩で終わる」作品です。アレかアレのもう一方でしょうか？

作者ヒント

玉の手は4手 (ミニベロ)

締め切り前ヒント

前作は空き王手でしたが本作は突き歩詰。初手とは別の筋の歩突きなので玉は5段目。4段目の退路は大駒で抑えます。

推理将棋 1 6 9-2 解答

▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△42 玉、▲31 角不成、△33 玉、▲36 角、△24 玉、▲13 角不成、△15 玉、▲16 歩 まで 11 手

(条件)

- ・ 1 1 手詰
- ・ 先手の6手は、初手と最終手が歩で、あとは大駒 (初手▲76 歩、3 手目▲22 角不成、5 手目▲31 角不成、7 手目▲36 角、9 手目▲13 角不成、11 手目▲16 歩)
- ・ 先手は駒を3回取り、王手を3回掛けた (駒取り：3 手目▲22 角不成、5 手目▲31 角不成、9 手目▲13 角不成、王手：5 手目▲31 角不成、手目▲13 角不成、11 手目▲16 歩)
- ・ 成る手なし (3 手目▲22 角不成、5 手目▲31 角不成、9 手目▲13 角不成)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 銀歩

歩の着手で詰むのであれば、玉頭への突き歩か歩突きによる空き王手しかないはず。168-3 では空き王手でしたので今回は突き歩詰の予想はあるものの念のため空き王手の手順を考えてみると、▲76 歩、△64 歩、▲33 角不成、△52 玉、▲77 桂、△51 金左、▲22 角不成、△63 玉、▲18 角、△54 玉、▲26 歩 という手順がありましたが、王手も駒取りも2回なので正解

ではありません。歩突きは初手の最終手の2回しかできませんが、角を使うための初手▲76歩は外せないでしょう。歩突きでの詰みなので後手玉には中段へ出て来て貰うことになりますが何段目でしょうか？初手で突いた▲76歩を最終手で▲75歩と突くケースもありそうですが、▲76歩、△54歩、▲33角不成、△52玉、▲22角不成、△53玉、▲95角、△64玉、▲31角不成、△74玉、▲75歩だと△85玉と逃げられてしまいます。となると5段目玉に対して、その筋の歩を突き手になりそうです。色々考えて見つけた手順が参考図の手順になります。3手目▲33角不成、9手目▲63角が王手なので最終手を含めると王手3回を実現していますが、駒取りは▲33角不成と▲22角不成の2回なので正解にはなりません。初手で突いた▲76歩を活かすために▲66歩までの手順を考えたのですが失敗でした。

参考図：▲76歩、△64歩、▲33角不成、△52玉、▲22角不成、△63玉、▲78飛、△54玉、▲63角、△65玉、▲66歩 まで11手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

歩突きの詰む過去作だと15玉か25玉が多いようです。しかし、先手の歩の着手は初手と最終手の2回だけではなく、例えば△15玉を▲16歩で詰めた「74-6 26年の将棋」だと25地点と24地点を抑えるために▲26歩と▲25歩の2手が必要になっています。25玉の場合は1筋と3筋を抑える手が必要になるので手数足りないでしょう。ということで△15玉を▲16歩で詰める形を目指してみます。駒成ができるのであれ

ば、22の後手角を取った後に▲13角成を指せば14地点と24地点を抑えることができますが▲13角不成で24地点は抑ええることができません。14地点と25地点ですが、▲22角不成で後手角を取っているの14地点と25地点の両方へ角の利きを通す▲36角の駒打ちが良さそうです。詰み上がり図に必要な手を確定しているのですが、王手3回、駒取り3回をどのようにして実現するのが課題として残っています。駒取りは▲22角不成で角を取る手と▲13角不成で歩を取る手が確定していますがあと1手は？3手目の▲33角不成でしょうか？▲76歩、△42玉、▲33角不成、△32玉、▲22角不成としても後手玉は33地点へ上がることができません。この▲33角不成で駒取りと王手の回数は稼げるのですが、後手玉の動きが不自由になります。22の角が取れる駒は11の香、13の歩、31の銀ですが▲11角不成で香を取っていると後手玉は33地点へ行くことができないので残る駒取りの手は▲31角不成です。初手から▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、▲31角不成と進めるとここまでで駒取り2回と王手1回を実現しています。続いて6手目は△33玉ですが7手目に▲13角不成を指してしまうと後手玉が△24玉と上がることができません。したがって7手目は14地点と25地点を抑える▲36角。続けて△24玉、▲13角不成の3回目の駒取りで2回目の王手をして、△15玉に▲16歩で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「トドメ歩は、今回はアレのほう。」

■今回は突き歩でした。

NAOさん「作風から角は8段目に打つものと思ったが、(A)と同じ36角。見事に裏をかかれた。」

■角を8段目へ打って、前作同様に空き王手の歩突きを想定されたようですね。

はなさかしろうさん「168-3の方が第一感この筋だったのですが当たりませんでした。筋

違いの 2 枚角は正義ですね。」

■アレかアレのとどめだと予習されている可能性が高い。ということもあって今回は中級としました。

るかなんさん「「もう一つのアレ」が最大のヒント。」

■突き歩で詰めるなら端だと思っても玉の退路封鎖で一苦労したでしょう。

ほっとさん「「駒取り 3 回王手 2 回」「駒取り 2 回王手 3 回」の紛れが多く難解。」

■「駒取り 3 回王手 2 回」なら、▲76 歩、△42 玉、▲33 角不成、△32 玉、▲22 角不成、△24 歩、▲31 角不成、△23 玉、▲78 角、△12 玉、▲66 歩 などもありますね。

原岡望さん「何となく解決」

■あの辺りとかこんな形とかが何となく想像できればしめたもの。

飯山修さん「駒取り王手をしないと数が足りないので 2 回やったらうまくいった。王手回数を条件に入れないと余詰があるのだろうか」

■駒取りと王手のどちらかが 1 回減ると余詰みが出て来てしまいます。

RINTARO さん「16 歩までと決めつけると 2 手目 34 歩に迫り着く。これも条件と手順がマッチした作品。」

■後手の歩の手に制限は無いので、玉の退路を自ら塞ぐ△14 歩や△24 歩がありそうだけど手数が足りません。

榊彰介さん「分かりませんでした。4 段目の封鎖が思った以上に厄介でした。」

■4 段目の 2 箇所を 1 箇所ずつ角 2 枚で抑えるという贅沢な形でした。

諏訪冬葉さん「先月さん読んで筋です。」

■やはり予習されていましたね。

占魚亭さん「条件から突歩詰とピンとききました。」

■後手の角を取って、8 段目へ控えて打って、歩突きの空き王手の順も見えそうな気がするのですが、突歩詰がピンと来ましたか。

正解：1 1 名

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

1 6 9 - 3 上級 はなさかしろう 作
攻方連続両王手詰 その 2 2 0 手

「隣の将棋が終わったみたいだけど、どんな将棋だったの？」

「20 手で詰んだよ。12、14、16、18、20 手目は互いに異なる地点の玉への両王手だったな」

「へえ、後手の 5 手連続両王手で詰み…今度は 5 地点で両王手がかかったんだね。ほかに目を引く手はなかった？」

「成が 1 回あったよ。それから、金にかけられた取りを躲す手に対して、角の隣の地点への手で応じたことがあったな」

「ふうん。まあでもやっぱり、11 手目までの準備が肝だね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 20 手で詰んだ
- ・ 12、14、16、18、20 手目は互いに異なる地点の玉への両王手
- ・ 成 1 回
- ・ 金にかけられた取りを躲す手に対して、角の隣の地点への手で応じたことがあった

出題のことば (担当 Pontamon)

1 4 5 - 3 の 5 連続両王手は 3 地点の玉。今回のその 2 は 5 連続両王手の玉位置が全て異なります。

作者ヒント

連続両王手の回数から連続両王手開始直前の局面が概ね推定できれば半ば解けています。

玉の経路を確保すること（はなさかしろう）
締め切り前ヒント

角の隣の地点へ角の手を指し、2枚の角の利きを使った両王手で玉を69地点まで押し
ます。

推理将棋 169-3 解答

▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同角、▲46歩、△25角、▲78金、△15角、▲48玉、△36飛、▲47玉、△37飛不成、▲48玉、△47飛不成、▲58玉、△48飛不成、▲59玉、△58飛不成、▲69玉、△59飛成 まで20手

(条件)

- ・20手で詰んだ
- ・12、14、16、18、20手目は互いに異なる地点の玉への両王手（12手目△37飛不成、14手目△47飛不成、16手目△48飛不成、18手目△58飛不成、20手目△59飛成）
- ・成1回（20手目△59飛成）
- ・金にかけられた取りを躲す手に対して、角の隣の地点への手で応じたことがあった（6手目△25角、7手目▲78金、8手目△15角）

詰上図

持駒 歩

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

持駒 歩

「145-3 攻方連続両王手詰 その1」は2021年のトリの問題でしたが、タイトルにその1が付いていたのでその2がいつ出るのかを楽しみにしていた方も居るかと思いますが、その2は約2年後の2023年のトリの問題となりました。

145-3では先手の58の飛と22の飛の交点であ

る52地点を中心にして、先手の角や馬は53地点と42地点を行き来して、後手玉は51地点と62地点を行き来する構造でした。本問では両王手を掛けられる後手の玉位置は全て異なるということです。条件を紐解いて行くことにします。

まずは駒成が無い場合に金取りを掛けるにはどうするかです。角筋の77や37へ2手掛けて金を移動すれば角で金取りを掛ける手を指せますが、11手までに連続両王手ができるような駒配置にしないといけないのでこの手順ではないでしょう。角で金取りを掛ける手を考えたのは、その後、角の隣への着手が条件にあったからです。もちろん、後手が歩を突いてから桂の3段跳ねで金取りを掛けることはできますが、これも手数が足りないでしょう。残るは駒打ちで金取りを掛けることです。遠距離砲の角は先手の金から離して打つことができますが7段目に並んでいる歩が邪魔をしています、69の金に角打ちで駒取りを掛ける▲46歩の協力が必要で、後手は△14角か△25角の角打ちで金取りを掛けられます。後手はその時点で角の持ち駒があることになるので、初手から▲76歩、△何か、▲33角不成、△同角で角を持ち駒にして、▲46歩、△14角、▲何か、△24角で条件はクリアできますが、24の角筋には▲46歩と▲57歩が居るので両王手には邪魔になりそうです。となると5手目からは▲46歩、△25角、▲68金、△15角と進めることができます。さて、両王手のルールとなるのは△15角と△25角ですが、両王手を切り替えるシャッター駒は何でしょう。もうお分かりだとは思いますがそれは飛です。2手目は△32飛で10手目に△36飛と浮いて、25角を利きを遮り、9手目の▲48玉が11手目に▲47玉へ行けるようにします。

ここまでの準備段階の手順が参考図となります。7手目の金取りをかわす手は▲78金となっています。▲68金でも良さそうに見えますが、それは後のお楽しみになります。

参考図：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同角、▲46歩、△25角、▲78金、△15角、▲48玉、△36飛、▲47玉 まで11手目までの途中図

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

参考図からの最初の両王手は、△37 飛不成になります。玉は飛の利きが無い飛の媚びんの▲48 玉へ逃げ、後手は更に△47 飛不成で両王手を掛けますが先手玉は▲58 玉と逃げます。後手の飛は鋸の目のように縦横移動を交互に指して玉を9段目へ押して行くのですが、玉が47、48、58、59、69まで行った時、△59 飛不成では▲68 玉へ逃げられてしまいます。なので68 地点にも利くようなら最終手は△59 飛成とする必要があります。また、7手目の金取りをかわす金の着手ですが、▲68 金だと、最終手△59 飛成に▲78 玉で逃げるので7手目は▲78 金なのです。

12 手目からをまとめると、△37 飛不成、▲48 玉、△47 飛不成、▲58 玉、△48 飛不成、▲59 玉、△58 飛不成、▲69 玉、△59 飛成 になります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

はなさかしろうさん(作者)「その1を出題していただいた時点でその3まで概略できていたのですが、条件や手順が未確定のまま2年の月日が流れ去ってしまいまして、この度大幅にテコ入れして棚卸しします。最短の両王手が4-3の9手目であることを考えると、最短の連続両王手はたぶん145-3の11手目からで、さすがに12手目に連続両王手を始められる形はいろいろある…ということで、連続両王手の最短手

数探索は本問で一段落のつもりです。」

■出題中の171-3は玉位置が異なる両王手の最長手数探索でしょうか。

NAOさん「トリに相応しい謎解き。5か所の玉に連続両王手がかかるとは驚き。」

■両王手で仕留めずに玉を逃がして行くのがミソ。

るかなんさん「二枚角の発想は直前ヒントが出るまで全くの埒外でした。」

■2年前の前作だと、2枚の飛の交差点を中心にした行き来でしたが、玉の位置が変わって行くには交差しない平行なルールが必要でした。

ほっとさん「15角25角36飛の組み合わせは浮かばなかった。」

■一度体験すると次回からは大丈夫でしょう。

ミニベロさん「この両王手の構想は、昔々MIXI時代に「看寿に捧ぐ」というタイトルで作ったことがあります。グダグダの条件で、とても外に出せる代物ではありませんでした。本作は条件がすっきりしていて、作品として完成していると思います。」

■過去作を担当が研究した際、mixiからコピーしていなかったようです。検索してみると「看寿に捧ぐ」は133番で登録されていました。

原岡望さん「ヒント頼みです。」

■難問にはヒントの活用を。

飯山修さん「最初の両王手の位置が46と思い込んで苦戦。37にする事で1手省略出来た。」

■▲46玉にするには▲45歩も必要なので相当手数が足りなくなったことでしょう。

RINTAROさん「面白い作品。ヒントなしでは解けなかっただろうな。」

■通常は両王手で詰めるもの。連続両王手なんて想定外で面喰ってしまいます。

榊彰介さん「分かりませんでした。両王手する駒は角と金で斜め下にジグザグに追っていくのかと想像しましたが、そこまでの手順が思いつきませんでした。」

■金で追うと金の利きが強いのうまいきません。

諏訪冬葉さん「1手足りないと思ったら角を飛車で取ってました。」

■4手目の△同飛と△同角の違いはあとで大違いになります。

正解：9名

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

(総評)

るかなんさん「10手で初級は身構えましたが解いてみると確かに初級でした。
旧年中はありがとうございました。本年もよろしくお願いします。」

■本年も投稿よろしくお願いします。

ほっとさん「169-3が年内に解けず、年明けの解答。今年もよろしくお願いします。」

■今年も解答をよろしくお願いします。もちろん作品投稿也大歓迎です。

原岡望さん「今回は4日解答。今年もお手柔らかに」

■詰パラの締め切り後まで解けないくらいのヒントの方が解きがいがあるのかも。

飯山修さん「元旦出題は苦戦しそう」

■解図期間がいつもより2週間長いとは言え、出題数が倍の6題で全てが11手なので厳しいかも。

RINTAROさん「好作3題。ヒントのおかげで全題正解できています。今年も優しいヒントをよろしくお願いします。」

■締め切り前ヒントが出ても締め切りギリギリまで解けないくらいが良いのかもしれませんが、解答者に優しい易しめのヒントになってしまいます。

榊彰介さん「今年初の解答も、1問しか分かりませんでした。今年も1問でも分かれば継続して解答していくのでよろしくお願いします。」

■1問でも結構ですので今年も解答よろしくお願いします。

推理将棋第169回出題全解答者： 13名
NAOさん はなさかしろうさん るかなんさん
ほっとさん ミニベロさん 原岡望さん
中村丈志さん 飯山修さん RINTAROさん
榊彰介さん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん テイエムガンバさん

第 20 回フェアリー入門解答

担当 : springs

第 20 回フェアリー入門（安南）は 12 名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！ Twitter（現 X）で呼びかけましたが、フェアリー入門は（他のコーナー等と同様に）1 作でも解けたら是非解答をお送りいただければと思います。また、解けない作品は降参し、fmza 等で解を確認してコメントを書くのも OK です。その場合は解けなかった旨をご記載ください。

今後とも皆さまのご解答・ご感想を心よりお待ちしております！

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○:正解 ×:誤解 —:無解 ※成績順・解答到着順

[illegible]

① 堺健太郎作（初登場）

安南協力詰 3手

[illegible]

持駒 桂

【解答】

23 桂 22 玉 24 龍 迄 3 手

【作者のコメント】

兎のように跳ねる桂馬が 23 に打たれたあと、
24 に今年の干支が動くのがやってみたかった
ので…

詰上図

5	4	3	2	1	
			飛		
		歩	王		二
			桂		三
			龍		四
					五

持駒 なし

【解説】

初手は 14 龍と 23 桂の 2 択。例えば 14 龍、12 合としても、あと 1 手では詰みません。14

龍、22 玉としても玉が飛車の利きになるので、玉は 29 まで移動できて全く詰みません。

正解は 23 桂。22 玉に 24 龍とすれば詰みとなります。23 桂が龍の利きになって王手を掛けています。玉は飛車の利きなので 11 玉や 31 玉と動くことはできません。

作者コメントの通り、「23 桂」と「24 龍」という符号を出発点として作られた作品。2023 年 兔年から 2024 年 辰年への移り変わりを表現しています。

【短評】

神無七郎

「桂頭の玉寄せにくし」は将棋の格言。

「桂頭の玉寄せ易し」は安南の格言。

桂の裏から王手を掛けられる安南の特徴を知る良い教材です。

荻原和彦

実質龍 2 枚で詰ます。せっかく大駒化した玉に逃げ道がない皮肉。終手▲24 龍が「' 24 辰年」と読める本作は確かに年賀詰。

るかなん

生飛は強いようで案外詰みやすい。

げん

飛車になった玉は、龍になった桂に勝てない。

神在月生

二四へ 龍そっと寄り フィナーレに

変寝夢

最後 1 1 や 3 1 に逃げられると勘違いしました。

たくぼん

詰上り桂の利きで 11 と 31 へ逃げられないように見えるけどそうではなくて玉が飛の利きなので逃げられないというのが不思議な作品

駒井めい

桂が龍の利きになって 11・31 への利きがなくなるが、玉が飛の利きになって 11・31 に行けなくなる。利きが変化し合って帳消しになる感じが不思議。

占魚亭

21 香にして 32 歩を消したい所だけど 32 龍があるのか……。

忍者うどん

トップバッターの 1 ですね。微笑ましいです。

☆確かに詰上りが「1」！

② 羽毛布団作（登場 4 回）

安南協力詰 5 手

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

持駒 飛銀

【解答】

28 銀 99 玉 29 飛 11 玉 22 銀成 迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

玉をたくさん動かしました。

【解説】

初形で玉が飛車の利きになっています。作者がこの配置を選んでいるということは、玉が飛車の性能であることを活かす必要があるだろうと予想できます。そして 98 角の配置から、もし玉を 99 へ運んだら何が起きるのだろう？と考えるかもしれません。

実際、28 銀、99 玉と玉を運ぶのが正解。29 飛と打ち、さらに 11 玉と大移動します。3 手目の飛車を銀の真下に打ったので、銀が飛車の利きが変わっています。22 銀成で詰みとなります。

駒の性能が変化するルールで玉を大きく動かすのは比較的思いつきやすいテーマだと思いますが、作り方によっては散漫な印象に終わる場合もあります。本作では、玉が 19→99→11 のようにきっちり隅から隅へ移動しています。また、初手に打った銀を飛車の性能に変え、その銀を大きく動かして詰ましています。単なる技の寄せ集めではなく、5 手 1 組の筋の通った手順になっています。そしてこれらの華々しい手順が、盤面わずか 3 枚の配置で実現されています。

【短評】

占魚亭

corner-to-corner。楽しい大移動。

荻原和彦

夢みtainな corner-to-corner-to-corner を 5 手で実現。初手・終手の呼応も完璧。素晴らしいの一語。

神在月生

飛んでます 隅から隅へ また隅へ

変寝夢

9 9 への移動は見えただけ 1 1 はなあ・・・

神無七郎

華麗な三方向の大移動。

玉が飛ぶのは配置から予想できましたが、銀まで飛ぶのは予想外でした。

忍者うどん

まず角玉の詰上りを検討してしまった。旋回作でこの駒数は good で良い小品。

げん

安南を活かした玉のダイナミックな動きが気持ち良い。

仰山門

玉が横に飛んで、斜めに飛ぶ

銀も縦に飛ぶ

飛車角は発射台となっている、安南の特徴が分かりやすい

駒井めい

玉が隅から隅に大移動。安南を活かした飛銀の連結も面白い。

るかなん

99 玉を 88 銀で詰まそうとして難儀しました。

2 枚ともジャンプ台だったとは。

堺健太郎

配置がきれい。

たくぼん

持駒の銀を角にしたほうが良さそうだったけど余詰みますね。残念

☆もし持駒の銀を角にできれば、初手に 99 角～28 角の選択肢がある中で 28 角だけが正解になり、初手が最終手のための限定打になります。しかし、持駒の銀を角にすると「73 角、37 合、同角成、49 玉、59 飛迄」などの余詰が発生します。

☆テーマに関連した紛れを無理矢理初手に付けるなら、初形を「18 飛→38、19 玉→39」として、初手を「28 銀 v.s.48 銀」とする案があります。しかし、玉が隅から隅へ移動する統一感が損なわれてしまいます。

③ 堺健太郎・springs 作（登場 2 回・31 回）

安南協力詰 5 手 2 解

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

持駒 桂

【解答】

- 1) 14 龍 22 玉 15 桂 12 玉 23 桂成 迄 5 手
- 2) 24 龍 12 玉 23 桂 11 玉 13 龍 迄 5 手

詰上図 1

5	4	3	2	1	
		馬	雀		一
				王	二
	飛		圭		三
				龍	四
					五

持駒 なし

詰上図 2

5	4	3	2	1	
		馬	雀	王	一
					二
	飛		桂	龍	三
					四
					五

持駒 なし

【解説】

複数解の作品。2 解なので、5 手で詰む順が 2 つあります。複数解では、解と解の間に何らかの関連や対比がある場合が多いです。本作では下記の通りです：

・ 3 手目

解 1) 龍を桂の利きに変える

解 2) 桂を龍の利きに変える

・ 5 手目

解 1) 龍の利きを元に戻して両王手

解 2) 桂の利きを元に戻して両王手

つまり、龍と桂の役割が交換されています。

片方の解で登場した着手が他方の解で登場するようなこともなく、比較的きれいに作れたと思います。

【短評】

げん

龍を桂にするか、桂を龍にするか。

神在月生

両王手 役目交代 龍と桂

たくぼん

ちょっと変わった両王手 2 解ですね。2 解とも楽しめました

駒井めい

桂を龍の利きにするか、龍を桂の利きにするかのツイン。どちらも利きを元に戻して見事な調和。

荻原和彦

龍の前に桂打、龍の後ろに桂打、どちらでも必殺バッテリーを作れる。見慣れぬ両王手で魅せる 2 解。

神無七郎

復活両王手二態。

24 龍で始まる解の方が先に見えました。大駒

の性能を弱める手は、心理的に読みにくいのだと思います。

占魚亭

両王手狙いのシンプルな手順。

忍者うどん

両王手の成と生の対比ですね。15 桂からの成は考え所あり、単純追いも気付きにくい。

変寝夢

1 5 桂のような手は苦手です

るかなん

安南ルールをフル活用して排他な利きを総動員。

④ 占魚亭作（登場 17 回）

安南協力詰 5 手

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

持駒 飛

【解答】

59 飛 37 玉 39 飛 46 玉 47 王 迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

一本道の手順。初形だけが取り柄です。

【解説】

左右対称の初形。55 玉は角の性能になっています。安南では、玉を桂の上に乗せて玉を弱くするのが常套手段です。実際、本作では 46 玉（または 66 玉）の形を目指します。

初手は飛車を打つしかありません。56 飛と 59 飛の 2 択（57 飛は打った飛車が王の利きになるので王手ではない）。46 玉の形を目指すとするれば、59 飛が良さそうです。

59 飛に 46 玉とすれば、玉を桂の性能に変えられます。ここで 47 王とできれば詰みですが、あいにく攻方の王は飛車の利きになっているので 47 王とは指せません。それならば 49 飛、48 歩、47 王のように一旦飛車を動かして攻方王の性能を元に戻す順が思い浮かびそうですが、46 玉が桂の利きなので、49 飛が王手放置で指せません。困ったようですが、59 飛に一旦 37 玉とするのが正解。39 飛、46 玉としてから 47 王とすれば詰みとなります。

2 手目に 46 玉が可能であるにもかかわらず、一旦 37 玉としてから 46 玉としています。このように、盤上の駒がある地点 S に 1 手で到達できるのに、何らかの理由で他の地点を経由してから S に到達することを、チェスプロブレムでは **Hesitation** といいます。本作は安南特有の意味付けで **Hesitation** が実現されています。

ちなみに、初形にこだわらなければ、全体を 1 筋または 9 筋に寄せて桂を 1 枚減らせるようです。これは好みの範疇だと思います。

参考 (Glossary of helpmate themes and terms)

<https://helpman.komtera.lt/definition/Hesitation>

【短評】

荻原和彦

安南での代表的な詰み形を周到的な手順で示した良問。うっかり ▲57 飛を王手と勘違いしそう。

たくぼん

初手 57 飛として 46 玉、47 王 迄 3 手かと思ったら初手が王手でなかった（笑）

るかなん

最終手王に気を取られて初手の 3 つ目の選択になかなか辿り着けず。

神無七郎

持駒歩なら 3 手詰なのに、飛のせいで 5 手詰に。最初は飛が陰に隠れて、3 手目に「いないいないばあ」をするのが解決策。

げん

玉の経由地点がうまい具合に限定されている。

忍者うどん

手順構成の勘は合っていたが、飛の動作 2 回はこれしかないのか。

変寝夢

5 9 飛、4 6 玉、2 9 飛、4 8 歩、4 7 玉までと勘違いしました。4 6 玉、逆王手やった。

駒井めい

受方玉の利きを変化させる前に攻方王の利きを元に戻す。安南らしい玉の接近戦。

神在月生

音響き 頭突き一発 ガッツンと

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
						銀			六
						王	歩		七
						香	歩		八
									九

持駒 金銀香

【解答】

48 銀 同金 39 香 38 金 47 金 迄 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					五
		銀			六
	金	王	歩		七
		香	歩		八
		香			九

持駒 なし

【作者のコメント】

安南ルールがなければ 47 金迄。利きが変化した受方金をピンします。

【解説】

普通の詰将棋なら 47 金の 1 手詰。しかし安南なので、38 金が玉の利きになっているため 47 金は同金と取る手が可能で詰んでいません。

そこで、48 銀、同金、39 香、38 金の 4 手で 39 香を設置して 38 金を串刺しにします。そうすれば、安南ルールで 38 金の利きが玉になっていたとしても 47 金で詰みとなります。

本作の作意は、5 手とも安南ルールがなくとも指すことができる駒の動き方です。安南ルールは、初手 47 金を不詰にして作意を成立させるために使われています。安南要素が駒の動きには表れないので、少しトリッキーな作りと言えるかもしれません。このような作り方は、作品により深みを与えたり、不思議さを生んだりする可能性があると思います。

【短評】

占魚亭

4 手かけて香を設置。

たくぼん

39 香を発生させる面白い手順

神無七郎

ルールを確認せずに手順を見ると無駄な迂回に見える 4 手。安南ルールを表面に出さず、紛れに隠す渋い作品です。

忍者うどん

39 香の発生対比ですか。細かい綾をついてきますねえ。

荻原和彦

強引に香打の王手を作る。金をスイッチバックさせ綺麗なピンメイト。

げん

シンプルな手順で守備駒をピン。

神在月生

変身を すれども無力 香のピン

るかなん

利きがどれだけ強くなろうと動けなければ意味がない。

変寝夢

安南らしさが欲しい



⑥ 神在月生作（登場 12 回）

安南協力詰 7 手

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

攻方持駒 角歩

受方持駒 なし

【解答】

39 歩 92 玉 56 角 81 玉

82 歩生 91 玉 83 角成 迄 7 手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

□22 玉・21 飛の配置で、28 香～29 角～82 香生～83 角成を目指すも、スマートに余詰回避ができず断念。

本図もスマートではないものになってしまうも、時間切れにてこれで投稿します。

【解説】

一般に、安南では玉を弱い駒の上に乗せる手段が有力です。初形で 27 歩が目につきますが、28 玉の形を目指して詰まそうとするのはうまくいきません。初形で玉は角の利きなので、39 歩、28 玉とはできません。39 歩、29 玉、83 角、28 玉としても、39 歩がいるせいで 38 角成が王手になりません。

まずは 39 歩と打ち、92 玉と最遠移動するのが正解。続く 56 角は歩を飛ばす準備です。81 玉、82 歩生、91 玉、83 角成とすれば、82 歩が馬の利きとなり詰みとなります。

27 歩の配置は、直接的には「27 角、92 玉、38 角、81 玉、82 歩、91 玉、83 角成迄」などの余詰を防ぐ意味ですが、27 歩を利用して詰ます紛れを生む効果もありました。右下 5×5 に収まった配置とあわせて、玉を左上で詰ます展開に意外性を与えていると思います。

【短評】

たくぼん

27 歩配置に目が行ってそちらで詰まそうとしてしまいました

駒井めい

玉がどこで詰ますかが悩ましかった。まさか玉を左上に移動しなきゃならないとは。

神無七郎

27 歩の上に玉を乗せたいのに、横に行けない… 盤の端まで飛んで玉本来の性能を取り戻す。玉は詰め易い駒だったんですね。

げん

詰め上がりで玉が性能変化しないのは意外で、思いつきにくかった。歩生が盲点だった。

占魚亭

歩の最遠移動の味が良い。

荻原和彦

実質馬 2 枚で詰ます。歩だって空を飛びたい。夢叶う安南の世界。

るかなん

双方が角で豪快に捌く。最遠打でなく最遠移動が主眼でしたか。

忍者うどん

2 回飛ぶと楽しい。角打ちからの浮遊感もできそうですが、駒数が打ち消しそう。

変寝夢

4 手目合駒がないので不詰と判断。うまく詰ましますね。

☆もし受方の駒台に 1 枚でも駒があれば、「39 歩、92 玉、56 角、83 合、82 歩成、93 玉、83 角成迄」などのように詰ますことができます。56 角～82 歩生が好手順でした。

⑦ たくぼん作（登場 13 回）

安南協力詰 9 手

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

持駒 なし

【解答】

52 歩生 41 玉 32 歩成 52 玉

62 歩成 同玉 72 歩成 51 玉

42 歩成 迄 9 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

(解答時)

安南ルールは余詰防止のみという作品。初形の歩が全て無くなるかと金になり還元玉で詰みます。安南協力詰入門に相応しいかどうかは微妙ですね

【解説】

整然と 5 枚の歩が並んだ初形。不要なら駒は置かれなければならないはずですから、33 歩(または 73 歩)を活用する順を考えたいところ。最短で 33 歩を動かそうとすると、52 歩生、41 玉、32 歩成という順が見えてきます。隅で詰ますには手数足りないの、52 玉から左右挟撃の形を作りに行きます。62 歩成と捨て、72 歩成、51 玉とすれば、42 歩成で詰みとなります。

そういえば、本作のルールは「安南協力詰」でした。安南ルールはどこに活かされているのでしょうか？

ルールを「協力詰」にした場合、最終手が 42 歩成と 42 との 2 通りになって余詰となります。安南であれば、42 とが王手にならないので唯一解になるわけです。

詰将棋を作っていて余詰に悩まされるのは日常茶飯事だと思います。フェアリーの世界には様々なフェアリールールがあるので、少しル

ールを変えて余詰が消えないか試す場合も多いです。打歩や禁欲・強欲、取禁などの条件を追加して余詰を消すのが比較的ポピュラーだと思います。本作は、安南ルールで余詰を消しています。性能変化系のルールが純粋に余詰消しに役立つのは珍しい例ではないかと思います。

いつかあなたが余詰で詰めたあの図も、安南を追加したら完全になるかもしれませんよ！

【短評】

占魚亭

42 と迄の筋を消すための安南。

荻原和彦

安南の悪用(?)で最終手余詰を消す。「ルールを追加することで完全作になる」(WFP176 号 57 ページ)の好例。

神無七郎

最終手「42 と」を防ぐためだけの安南指定。これは目から鱗の発想でした。

忍者うどん

おや?→ふふふ、最終手限定ですか。

変寝夢

安南は最終手限定のためか。6 手目を指す勇気が無かった。

げん

と金に歩で紐をつけることはできない。3 段目にと金を作るのも不可能。ということで金が横に並ぶ詰め上がりが見えた。

るかなん

安南ルールのせいでかえって詰みにくい。渋いルールの活用法。

駒井めい

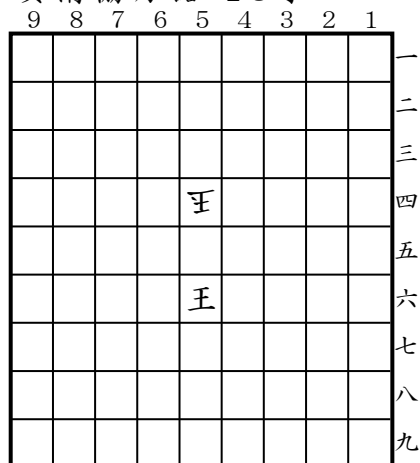
歩をテンポ良く突いていく。

神在月生

安南は 錬金術の 触媒か

⑧ たくぼん作 (登場 14 回)

安南協力詰 13手

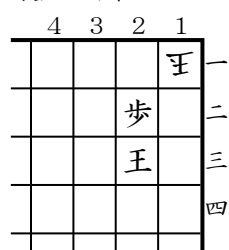


持駒 歩

【解答】

55 歩 43 玉 44 歩 33 玉
45 王 32 玉 33 歩生 22 玉
34 王 21 玉 22 歩生 11 玉
23 王 迄 13 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

盤面双裸玉+持駒歩 1 枚の簡素図式です。

狙い：斜め追い趣向に不成が入ってなんとか入門作品になっているか。

(解答時)

本当は左下から行きたかったんだけど 91 に行かれちゃうんだよなあ

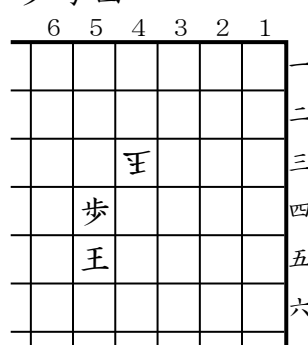
【解説】

双裸玉の超簡素形。歩 1 枚で詰みの形を作ることはできません。歩（またはと金）を攻方王が支える形で詰みになるはずです。

まずは 55 歩と打つしかありません。例えば 55 歩、53 玉、54 歩、52 玉、53 歩成のように進めるのは、歩と王が離れてしまうので詰みの

形を作れません。例えば 55 歩、53 玉、54 歩に 43 玉とすると、55 王（下図）という王手が可能になります。

参考図



持駒 なし

歩を王の利きに変えて王手になっています。この仕組みを使えば、歩と王を一緒に上段に運べそうです。しかし、上図から 52 玉、53 歩生、42 玉、54 王、51 玉と進めてみると、4～6 筋で詰ますのはなかなか大変だと気づくと思います。

真っすぐ追うのではなく、斜めの方角に追うのが正解。つまり、初手から 55 歩、43 玉、44 歩、33 玉の要領です。51 玉の形で詰ますためには最終手が 52 歩成または 52 とになるように追わないといけませんが、隅を使えば「11 玉・22 歩・23 王」の形で詰むので追いながらスムーズに詰みの形を作れるわけです。

作者コメントの通り、できることなら初形を「65 玉・67 王」、もしくはもっと左下に移動して手数を延ばしたいところですが、そうすると右上隅よりも左上隅に追った方が早くなるので多数の余詰が発生します。本作の「54 玉・56 王」が均衡のとれた唯一の配置というわけです。

【短評】

占魚亭

この図が残っていたとは！

忍者うどん

まだ残っているとは。最適な発表場所で知っておくべき追い手順。

神無七郎

斜めに追えば手数も短く非限定もなし。初形も綺麗で、この筋の決定版かも。

荻原和彦

実質玉 2 枚で詰ます。まさに一歩千金。しかもこの歩は最後まで成らぬまま。究極の清貧

図式。

駒井めい

攻方歩・玉を交互に動かす。歩が最後まで生
なのが面白い。

変寝夢

斜めに追うのが正解か。真下の方が詰みやす
いイメージがあるけど。

げん

奇しくも自作の⑨と似た筋だったので、すぐ
に見えた。

神在月生

直列の 王歩スクラム 行進す

るかなん

金や銀だと直接王手ができるから余詰むん
ですね。

☆例えば 56 王→金とした場合、「55 金、53 玉、
44 金、52 玉、53 歩、42 玉、43 金、51 玉、
52 歩成 迄 9 手」などで詰むようになります。

⑨ げん作（登場 3 回）

安南協力詰 13 手

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

持駒 桂

【解答】

59 桂 45 玉 46 歩 34 玉

47 桂 33 玉 34 歩 22 玉

35 桂 21 玉 22 歩生 11 玉

23 桂成 迄 13 手

詰上図

4	3	2	1	
			王	一
		歩		二
		圭		三
				四

持駒 なし

【解説】

歩と桂が協力して詰む形を目指します。

⑧と同様に斜め追いが使えそうです。⑧と比
べて隅まで遠いですが、桂のジャンプ力がある
ので大丈夫。59 桂、45 玉、46 歩、34 玉、47 桂
の要領です。最後は 23 桂成で、22 歩を成桂の
利きにして詰上りとなります。

簡素な初形から桂が 3 回跳ねる手順で、非常
に爽やかな印象です。

【短評】

駒井めい

桂だけでなく歩も跳ねる。詰上りも安南らし
く、最終手の成もアクセントになっている。

占魚亭

桂・歩の三段跳ねが楽しい。

荻原和彦

実質成桂 2 枚で詰ます。桂・歩の軽やかな三
段跳びで清涼詰。

るかなん

桂馬の足なら最下段からでも間に合う。

変寝夢

入門シリーズは同じ構想が出来やすいが、少
しずつ違うところが面白い

神無七郎

⑧とネタが被ってしまいましたね。これはル
ール指定の作品を募集すると、よくあること
です。

本局は実質二枚桂追いですが、安南のおかげ
で着地に非限定が出ないのが良い所です。

たくぼん

⑧と⑨面白い競演でしたね

忍者うどん

他の人も持っていそうですが、この時代に早
い物勝ちが良いですねえ。

神在月生

⑩ 青木裕一作（登場 5 回）

安南協力詰 13 手

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

持駒 桂歩

【解答】

19 歩 17 玉 18 歩 26 玉

19 桂 25 玉 26 歩 34 玉

27 桂 33 玉 34 歩 42 玉

35 桂 迄 13 手

詰上図

5	4	3	2	1	
	歩		桂		一
	王				二
					三
		歩			四
		桂			五
					六

持駒 なし

【解説】

実は本作も⑧・⑨と同様の趣向です。しかし本作は、桂の利きで跳ねていく歩を打って突くところから始めています。また、望めば歩をズンズンと突くことができます。実際、もし 41 歩と 21 桂がなければ「19 歩、17 玉、18 歩、16 玉、15 歩、14 玉、……、13 歩成、11 玉、12 桂迄 15 手」の順が最短となり、斜め追いの手順が現れません。41 歩は斜め追いの手順を最短にするための配置でした。

⑨は使用駒の少なさを優先し、⑩は紛れを優先したと捉えることができます。同じテーマで作るにしても作者によってテイストが異なるのが面白いですね。

【短評】

神在月生

直列の 桂歩スクラム 行進す

荻原和彦

実質生桂 2 枚で詰ます。玉を歩頭に誘導し、鮮やかな清涼詰。しかも小駒清貧対子図式。げん

こちら自作の⑨と同じ筋だったが、詰め上がりに違いが出た。

神無七郎

これも⑨とネタが被っていますが、普通に追うと 15 手掛かるところを安南で 2 手短縮する構成になっていて、成程と思います。

たくぼん

人によって創り方が異なるのは面白いですね

忍者うどん

作者名で破調を考えてしまったり。最後に気付く 21 桂の意味で一瞬でも使おうとする。

占魚亭

33 歩成迄で詰む筋があるので 21 桂は必要なんですね。

るかなん

深読みして 7 手目 18 桂から進めると 21 桂の餌食。

駒井めい

桂と歩が跳ねる。どこで詰ますかが悩ましかった。

変寝夢

何故かこれだけ判らなかった。3 兄弟だったとは……。

☆ハッピーアイスクリーム！



⑪ たくぼん作（登場 15 回）

安南協力詰 19手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解答】

48 角 29 玉 47 王 28 玉

37 角 17 玉 28 角 26 玉

37 角 35 玉 46 角 24 玉

37 王 14 玉 13 角成 25 玉

35 馬 16 玉 26 馬 迄 19 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					五
			馬	王	六
		王			七
					八
					九

持駒 なし

【作者のコメント】

受方持駒なしの簡素図式です。

狙い：12 手目 24 玉の逃げ方が見えれば簡単に解けると思います。この形で唯一解だけを取り柄でしょうか？ちなみに受方持駒ありにすると 9 手の完全作ですがあまりにも・・・です（解答時）

安南らしさが少し薄めでしたね

【解説】

今回最も難しい作品だったようです。

方針としては、生角で詰ますのは大変なので馬を作りたいところ。玉を 8 段目や 9 段目に置いたまま馬を作るのは困難です。玉を 4 段目まで移動させる必要があります。14 玉に対して 13 角成の要領です。

初手は 48 角ですが、まず 2 手目が 28 玉と 29 玉の 2 択。正解は 29 玉で、28 玉とすると詰ますのにどうしても手数を超過してしまいます。

29 玉に 47 王とし、角の上に王を乗せて王手を掛けます。以降、28 玉、37 角、17 玉、28 角、26 玉、37 角、35 玉（下図）と捌き上げるように玉を移動させます。

途中図（10手目35玉）

5	4	3	2	1	
					三
					四
		王			五
					六
	王	角			七
					八
					九

持駒 なし

上図から 46 角、24 玉と進めます。46 角は玉の利きになっていますが、47 王が動けば角が元の性能に戻って王手になります。つまり、攻方王を自由に動かすチャンスが来ました。

いかにも 36 王としたくなりますが、じっと 37 王と寄るのが好手（下図）。

途中図 (13手目37王)

5	4	3	2	1	
					三
			王		四
					五
	角				六
		王			七
					八
					九

持駒 なし

以下、14 玉に 13 角成で念願の馬を作り、25 玉、35 馬、16 玉、26 馬迄の詰みとなります。途中図の 37 王に代えて 36 王は、お互いの玉が近すぎるせいでスムーズに詰みの形を作ることができません。

2 手目 29 玉・28 玉の選択、一旦 28 角と引いて玉を追う展開、13 手目の委託王手を可能にする 12 手目 24 玉という逃げ方、そして 13 手目 37 王という絶妙手。これらがわずか 3 枚の使用駒で実現されています。

【短評】

占魚亭

角を一旦 28 地点に下げるのがポイント。

萩原和彦

「玉を角の性能にする手」や「角を角の性能に戻す手」が攻方玉を動かす数少ないチャンス。逃さず利用し 3 筋に運ぶが吉。最後の山場は 13 手目。人情としては▲36 玉一択だが、実は▲37 玉から 16 で詰ます順が最短とは…。

神無七郎

これは「入門」のレベルを越えていますね。13 手目 36 王としたくなる所で、37 王として少しだけ距離を取るのが絶妙の一着でした。性能を変化させる手だけでなく、性能変化を解除する手にも妙手があるという好例だと思います。

忍者うどん

37 玉が見えず盤駒を使いました。都合よく逃げ道を作りながらの追い趣向は久しぶりだった。

げん

角を動かす回数の採算が合わなかったが、な

んとか 14 玉→13 角成の形を思いついた。簡素な初形でこんなに複雑な動きが限定されていることが驚きだが、どこから着想を得たのだろう？

神在月生

王控え 裏門開け 待ち伏せし

るかなん

目指す形は大きくずれていないと思うのですが、2 手短縮の鍵は見つけられず。

☆2 手目 28 玉で下記の 21 手の解答でした。作意の方が 2 手早く馬を作れているわけですが、相当巧妙な手順だと感じます。

48 角 28 玉 39 角 37 玉

48 角 46 玉 57 角 35 玉

47 玉 44 玉 35 角 34 玉

36 玉 43 玉 34 角 33 玉

43 角成 24 玉 34 馬 15 玉

25 馬 迄 21 手



⑫ springs 作 (登場 31 回)

安南詰 7 手

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

持駒 角桂

【解答】

25 桂 23 玉 13 桂成 同玉

31 角 23 玉(または 12 玉) 22 角成 迄 7 手

詰上図

4	3	2	1	
			銀	一
	皇	馬		二
		王		三
	香		香	四
			銀	五
				六

持駒 なし

【解説】

ここまでは安南協力詰でしたが、ここからは安南詰です。つまり、受方は極力詰まないように応じます。

普通詰将棋なら、31 角、23 玉、22 角成の 3 手詰。しかし、安南詰の場合は 31 角に 22 歩の受けがあります。23 歩がいるせいで、同角成が王手になりません。

つまり 23 歩は邪魔駒。「25 桂、23 玉、13 桂成、同玉」の 4 手で消去すれば、31 角から詰みとなります。

なお初形で 14 歩は玉の利きなので、2 手目同歩が可能です。しかし同歩は、14 角、12 玉、22 歩成で早く詰みます。また、4 手目 33 玉は 22 銀生などで早く詰みます。33 玉は香の利きになっているので全く動けません。

普通詰将棋に近い感覚で手筋物を作ってみました。

【短評】

占魚亭

4 手かけて歩を消去。

神在月生

安南の 邪魔駒消去 これにありげん

14 の歩が玉になっている点や、33 玉と逃げたときに玉が香になる点にしばらく気付かなかった。

たくぼん

2 手目同歩と取れないのに気付いて解決。きれいな邪魔駒消去でした

駒井めい

邪魔な攻方歩を消去。邪魔になる理由が安南らしいのが良く、手順にも無駄がない。

忍者うどん

ヒントを読んでしまった。22 合説明作品ですからひねけていませんでした。

荻原和彦

変化までしっかり読ませる安南かしこ詰は意外と入門向けに好適かも。なお、6 手目変同は(協力詰じゃないので)一応無問題。

神無七郎

明快な意味付けの邪魔駒消去。

普通詰将棋だと 6 手目の非限定は気にしないのですが、フェアリーだと気になります。

るかなん

ちょっと自信がありません。23 歩が邪魔駒なので取るしか無い状況に迫りやれてはいると思うのですが。

☆6 手目は 12 玉でも 23 玉でも 22 角成迄の 7 手駒余らずで、つまり非限定です。普通詰将棋では問題ありませんが、フェアリーになると事情が変わってきます。6 手目非限定の旨を出題時に明示するのが丁寧でした。

☆少し考えてみましたが、単純な修正は難しそうです。

⑬ 神無七郎作 (登場 15 回)

安南詰 31 手

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

持駒 歩6

【解答】

26 歩 同歩 18 歩 同と

26 銀 16 玉 25 歩 同圭

17 歩 同と 25 銀 15 玉

24 桂 同圭 16 歩 同と

24 銀 14 玉 23 桂 同圭

15 歩 同と 23 銀生 13 玉
 22 桂 同圭 14 歩 同と
 22 銀生 12 玉 21 桂 迄 31 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

安南詰版銀歩送り。

あまり安南っぽさが無いので、少しだけ紛れを持たせました。

【解説】

普通詰将棋に「銀歩送り」と呼ばれる趣向があります。下図はほぼほぼ原理図です。

原田泰夫／1988年5月／強くなる新詰将棋200
 詰将棋 31手

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
					四
					五
					六
			銀	王	七
					八
			香	王	九

持駒 歩7

18 歩 同金 26 銀 16 玉
 17 歩 同金 25 銀 15 玉
 16 歩 同金 24 銀 14 玉
 15 歩 同金 23 銀生 13 玉
 14 歩 同金 22 銀生 12 玉

13 歩 同金 21 銀生 11 玉
 12 歩 同金 同銀成 同玉
 23 金 11 玉 22 金 迄 31 手

ちなみに、銀歩送りの元祖は『将棋勇略』第 35 番のようです。

参考（詰将棋博物館）

<http://park6.wakwak.com/~k->

oohasi/shougi/html/yuuryaku/yuuryaku04.html

さて、本作は安南詰です。15 歩は成桂の性能なので、普通詰将棋の銀歩送りと同様に 18 歩、同と、26 銀とすると同歩で困ります。

18 歩、同とに 26 歩と打つこともできます。これを同歩と取ってくれば同銀で調子がいいですが、18 とが玉の性能なので、27 とと根元の銀を取って王手を解除することができます。

先に 26 歩、同歩としてから 18 歩と打つのが正解です。と金と呼ぶ前に 26 歩を打てば、銀をと金で取られることはありません。18 同とに 26 銀で、歩を取りながら銀を進めることができます。16 玉で下図に至ります。

途中図（6手目16玉）

5	4	3	2	1	
				王	一
				王	二
				王	三
				王	四
					五
			銀	王	六
					七
				ス	八
			香		九

持駒 歩5

ここでも 17 歩、同と、25 歩は 26 とで困るので、25 歩、同圭、17 歩、同と、25 銀、15 玉（下図）と進めます。

途中図 (12手目15玉)

5	4	3	2	1	
				手	一
				手	二
				手	三
					四
			銀	王	五
					六
				ス	七
					八
			香		九

持駒 桂歩歩歩

ここまでで 6 手 1 組のサイクルを 2 回繰り返しました。上図では 24 歩を打つか 24 桂を打つかの選択です。

正解は 24 桂。歩は 1 筋で使うので温存する必要があります。以降も 2 筋には桂、1 筋には歩を打ってサイクルを繰り返します。最後は 21 桂と打って詰みとなります。

1 筋の駒を剥がしつつ銀歩送りを行う楽しい趣向でした。

【短評】

占魚亭

剥がし+銀歩送りの軽趣向。楽しかったです。
荻原和彦

「銀歩送り」の反復で行ける。完全無変化だが紛れ(手順前後や歩の無駄遣い)に注意。あり得ぬ場所に桂を打つ背徳感また良し。

忍者うどん

念のため歩の数を確認する時間の方が長かったりして。手順前後を許さず新作として成立しているのは流石。

げん

着手が限定されており考えやすかった。と金が動くのが早すぎると銀を取られてしまう点はうっかりしやすい。

たくぼん

銀歩送りに安南エキスを加えた爽やかなミニ趣向ですね

駒井めい

駒を剥がしながら銀が昇っていく。手順前後がダメなのが巧い。

るかなん

「歩より使えない」程度の扱いしか受けない桂馬が不憫。

神在月生

吾は玉じゃ 威張ると金を やり過ぎ

【総評】

荻原和彦

対抗系の出題もあり、一段と内容充実の今回。好作目白押しの中、特に②が印象的だった。(最も苦戦したのはもちろん⑩)

捨駒の出現率が随分低い、これは捨てずとも駒捌きを存分に表現できるルール特性に由来するのだろうか。

神無七郎

安南入門、楽しませていただきました。

私も久しぶりに安南詰を作ったのですが、昔の未修正作のことを思い出しました。年内完了を目標に修正作業を行いたいと思います。

忍者うどん

入門編が自分に適した難易度になりつつあるようで楽しめました。

変寝夢

安南は詰ましにくいルールなので難しく感じた

神在月生

初心者も 入り易きや 我もまた

たくぼん

適度な難易度と出題数で十分に楽しめるラインナップでした。

るかなん

久しぶりに全解ならず。1 問くらいチャレンジ問題があった方が入門としては良い塩梅だと思いますが、悔しいものは悔しい。

フェアリー入門の解答および作品投稿の受付状況を下記のページに掲載しております。

https://note.com/tsume_springs/n/nbe63131a8093

ほとんどないとは思いますが、解答や作品をメールで送ったにもかかわらず一向に返信がない場合、上記のページをご確認いただいたり、お手数ですがメールを再送いただいたり、下記の手段で別途ご連絡いただけますと幸いです。

• Twitter
<https://twitter.com/smallsetminus>

• Bluesky
<https://bsky.app/profile/smallsetminus.bsky.social>

基本的にメールは毎日チェックしていますが、
上記の SNS はさらに熱心にチェックしている
ので早く反応できる可能性が高いです。

今月の手筋（解

解答
12銀打 同-21銀 12銀生 まで 3手

最終手12銀生が「北村手筋」。これを銀で取っても金で取っても、取った駒が21または23に移動せねばならないため龍筋が通り、王手は解消できない（効果はピン止めと同様）。本図では守備駒が2枚あるので「二重北村手筋」となっている。なお、最終手12銀成とすると「同-13銀」のように動けるので不詰。初手12銀は「同-21玉」で詰まない。北村手筋は元々アンチキルケの手筋用語だが、駒取りと移動をセットで行うルール（ライフル、Take&Make等）や、フェアリー駒（Locust等）で実現できる。

適用分野
駒取りに移動が伴うルール

関連項目 性能変化によるピン止め

Queen 超入門

担当：springs

第21回の募集ルールは、フェアリー駒 Queen を使用した協力詰・詰将棋です。

目次

1. 概要
2. 例題
3. fmza での検討方法
4. 作品紹介

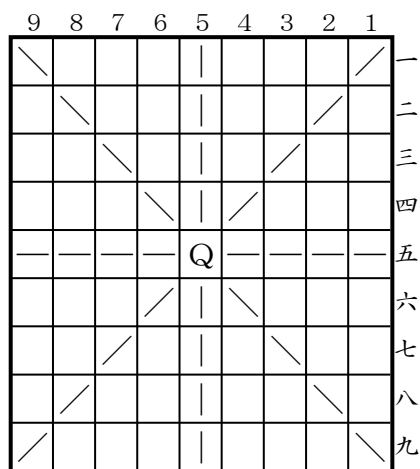
1. 概要

標準の将棋駒（玉王飛角金銀桂香歩）以外の駒のことをフェアリー駒と言います。

今回は、チェスで使用される Queen（クイーン）という駒を使った詰将棋・協力詰を考えます。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



Queen は縦横と斜めの8方向に障害物がない限りどこまでも進める駒です。飛車と角を合わせた利きなので、非常に強力な駒ということが分かります。

Queen は局面図では「Q」と表示され、棋譜は「25Q」のように書きます。

基本的に Queen は成れません。また、他の将棋駒と同様に、Qを取ったら持駒になり、Qを打つことができます（チェスのように取捨てに

なるわけではない）。また、「Qの標準枚数」のような決まりごとはなく、作品ごとに使用するQの枚数を決めます。

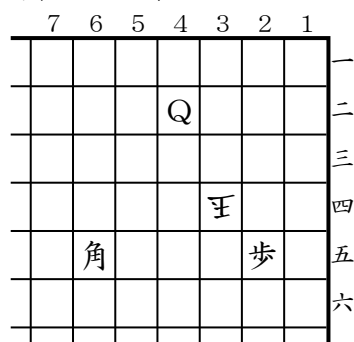


2. 例題

いくつか例題を見ていきましょう。

例題 1

協力詰 3手



持駒 なし

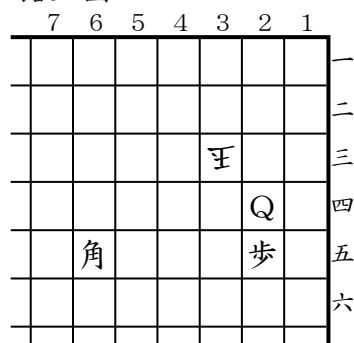
Q: Queen

盤上に攻方 42Q が配置されています。受方の持駒については特に記載されていません。このような場合、受方の持駒は通常の将棋駒セットの残り全部を意味します。つまり、受方の持駒にQはありません。

例題 1 の解答は以下の通りです。

64Q、33玉、24Q 迄 3手

詰上図



持駒 なし

2 手目 33 玉が指せるように、Q が離れるように王手を掛ける必要があります。

次の例題は Queen 入りの詰将棋です。

例題 2

詰将棋 7 手

6	5	4	3	2	1	
					王	一
						二
		飛				三
		桂		歩		四
		王				五
						六

攻方持駒 銀桂

受方持駒 残り全部 + Q

Q: Queen

受方の持駒に Q が 1 枚ある詰将棋です。受方の持駒に Q がある場合、「残り全部 + Q」のように書くか、「飛角 2 金 4 銀 3 桂 2 歩 4 歩 17 Q」のように略さずに記載します。

ともかく、受方の持駒にフェアリー駒があるのかないのか、あるとすれば何枚あるのかを解答者に対して明らかにする必要があります。

例題 2 の解答は以下の通りです。

13 飛成、12 Q、23 桂、21 玉、32 銀、同 Q、11 龍 迄 7 手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
				王	龍	一
			○			二
			桂			三
		桂	歩			四
		王				五
						六

攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部

13 飛成に対して例えば 12 歩合は 22 銀迄。普通の詰将棋なら、13 飛成に 12 角合の逆王手

で応じます。22 銀は王手放置なので 23 桂と打つよりないですが、21 玉に 32 銀で詰み。角ではなく Q を合駒すれば、最後の 32 銀を Q で取られて延命できるわけです。

一般に、玉のように「取りを掛けられたらそれを外さないといけない」という性質をロイヤル性や玉属性と呼びます。ロイヤル性を持つ駒をロイヤル駒といいます。ロイヤル性を持たない駒は平駒といわれることがあります。

ここまでの例題は、通常の将棋駒セットに平駒の Queen を追加していました。以降は、ロイヤル性を持つ Queen を使用した例題を見ていきましょう。

例題 3

協力詰 7 手

5	4	3	2	1	
	歩			○	一
			歩		二
			と		三
					四
					五

持駒 金歩2

Q: Queen 王

例題 3 では「Q: Queen 王」と記載があります。これは、Q が王手や詰みの対象であるということです。攻方は 11 Q に王手を掛けて、これを詰まします。解答は以下の通りです。

21 歩成、同 Q、22 歩、31 Q、32 歩、11 Q、12 金 迄 7 手

詰上図

5	4	3	2	1	
	歩			○	一
		歩	歩	金	二
			と		三
					四
					五

持駒 なし

いきなり 12 金と打っても 31Q と逃げられて詰みません。そこで、32 歩を設置してから 12 金を打ちます。

例題 3 は単玉でしたが、次の例題は双玉です。

例題 4

協力詰 5 手

6	5	4	3	2	1	
						一
			歩		○	二
			Q			三
				歩	桂	四
		歩			香	五
						六

持駒なし

Q:Queen

例題 4 では双方の玉が Queen の性能になっていると考えて差し支えありません。攻方は 12Q に王手を掛けて詰ますのが目標ですが、33Q を 22 に動かすような手は自玉を王手にさらす反則です。解答は以下の通りです。

23 歩成、21Q、12 と、同Q、22 桂成 迄 5 手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						一
			歩	圭	○	二
			Q			三
						四
		歩			香	五
						六

持駒なし

初手 22 桂成は 15Q が可能で詰んでいません。もし 24 歩がなければ 33Q の利きが 15 に届くので、22 桂成で詰みとなります。23 歩成～12 とで 24 歩を消去します。

例題 4 では双方の玉が Queen の性能でしたが、片方が Queen 王でもう一方が通常の玉という問題設定も考えられます。

例題 5

協力詰 5 手

6	5	4	3	2	1	
	龍				○	一
						二
			王		龍	三
		角		飛		四
				香		五
						六

持駒なし

Q:Queen

例題 5 では受方は Queen 王、攻方は通常の玉です。初形で 33 王には 11Q による王手が掛かっています。そのため、初手は 33 王を動かして開王手するぐらいしかありません。解答は以下の通りです。

43 王、12Q、22 飛生、11Q、21 飛成 迄 5 手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
	龍			龍	○	一
						二
		王			龍	三
		角				四
				香		五
						六

持駒なし

両王手の詰上り。44 角には王で紐が付いています。初手の開王手の仕方はいくつかありますが、王の利きで角に紐が付くような開王手は 34 王と 43 王の 2 通りです。34 王の場合は 12Q に対して 22 飛生が王手放置で指せません。43 王であれば、12Q が逆王手になりません。

なお、例題 3 や例題 4 のように Queen を詰ます協力詰のことを、クイーン協力詰や Q 王協

力詰と呼ぶことが多いです。例題5のように双方の玉の性能が異なる場合、異王（王/Q）協力詰と呼ばれることがあります。



3. fmza での検討方法

fmza において Queen はすでに定義された駒なので、すぐに使用することができます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。

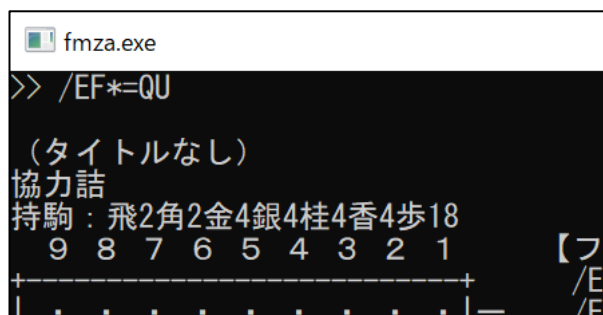
<http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html>

問題編集モード（fmza.exe をダブルクリック等で起動し、画面上で駒を打ち込む使い方）での Queen の使用方法を確認しましょう。

fmza を起動した後に「@」を入力すると、下記の画面になります。



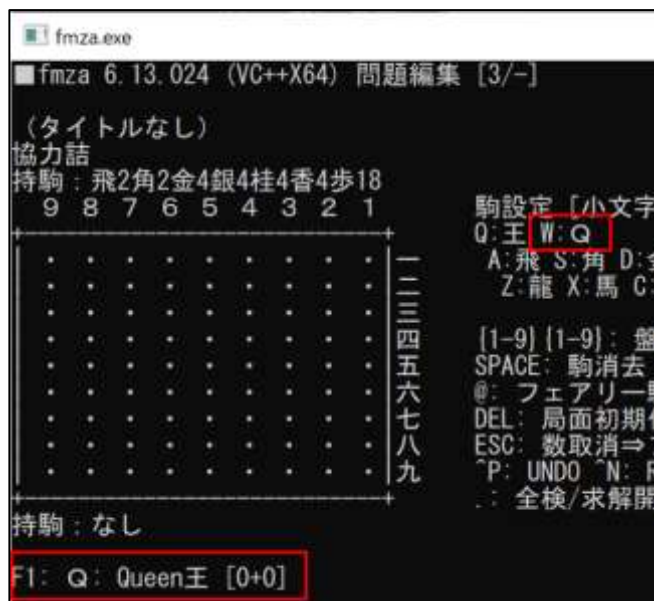
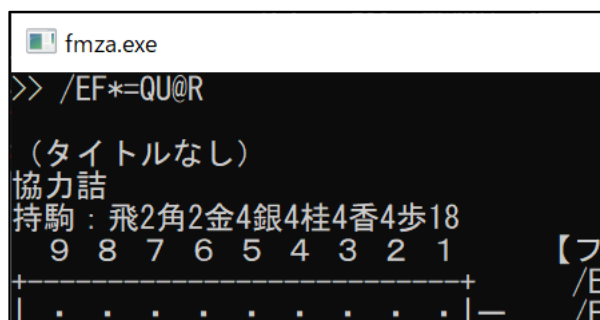
使用したいフェアリー駒を設定できる状態になっています。平駒の Queen を使用したい場合、半角英字で「QU」と入力します。下記のように、画面上部に「/EF*=QU」と表示されていれば OK です。



Enter を押下すれば、下記の画面になります。「W」キーで Queen を盤面や駒台に置くことができるようになりました。



Queen 王を使いたい場合、先ほど「QU」と入力したところで「QU@R」と入力して「/EF*=QU@R」とします。



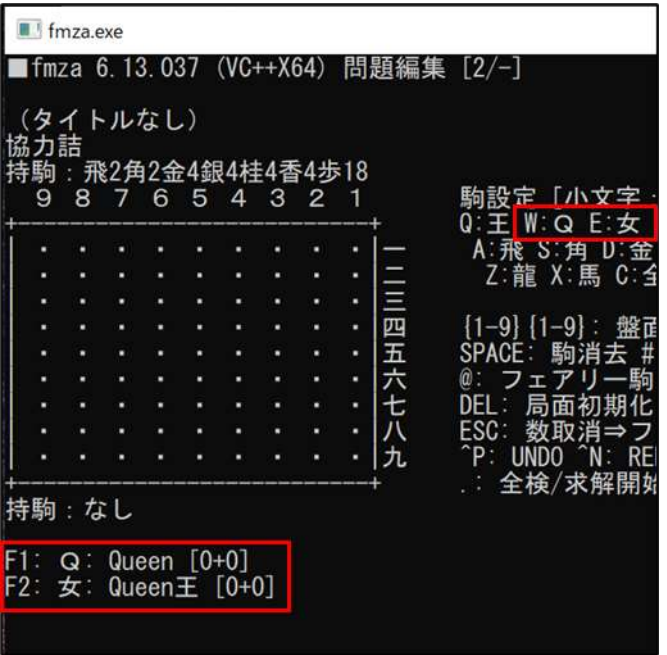
まとめると以下の通りです。

Queen :	/EF*=QU
Queen 王 :	/EF*=QU@R

ちなみに、「/ef*=qu@r」のように小文字でも構いません。QU の代わりに全角の Q を使って「/EF*=Q @R」のように書いても OK です。
「@」以降の文字列で駒に付与する属性を指定しているのですが、「R」は Royal の頭文字です。

必要になる場面は多くないかもしれませんが、平駒の Queen と Queen 王を同時に使用したい場合、どちらかの駒文字を変えて両者を区別する方法があります。
例えば下記のように入力すれば、平駒の Queen は通常通り「Q」と表示され、Queen 王は「女」と表示されます。コロンの後で駒文字を指定しています。

/EF*=QU
/EF*=QU:女@R



備考

従来の fmza（恐らく 2023 年 5 月頃に公開されたバージョンよりも前）では、フェアリー駒を設定する際、デフォルトは取捨てでした。取られたときに持駒になる設定で Queen を使

う場合は「/EF*=QU@H」のように Hand 属性を付与する必要がありました。現在の fmza ではデフォルトで持駒になる設定なので、「@H」を省略できます。

4. 作品紹介

Queen を使用した作品を 3 作紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。なお、ルール名は「ばか詰→協力詰」のように統一しております。

1. 小林看空 作 (カピタン 1987.3)

協力詰 5 手

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

持駒 飛

Q: Queen 王

2. 山路大輔 作 (詰パラ 2015.7)

協力詰 7 手

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

持駒 角桂香

Q: Queen 王

3. さんじろう 作 (WFP 2021.3)

協力詰 11手

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

持駒 桂4

Q: Queen 王

第 21 回フェアリー入門

【Queen 作品募集】

Queen を使用した、入門用の易しい協力詰・詰将棋を募集します。

投稿可能なルール

- Queen を使用した協力詰
- Queen を使用した詰将棋

以下、非常に細かく備考を記載していますが、それは入門を大きく超えるQの使い方を防ぐのが目的です。ここまでの説明で自然に想像できるQの使い方であれば問題ないと思います。

[備考]

- 使用するQはロイヤル駒でも平駒（ロイヤルでない駒）でも構いません。
- Q王と平駒のQの併用は可。
- Qは成れないとします。
- 取捨ては不可。つまり、平駒のQは通常の将棋駒と同様に、取られると持駒になるとします。
- 多玉・複玉は不可。つまり、受方のロイヤル駒は1個、攻方のロイヤル駒は1個または0個とします。
- 異王は可。つまり、受方はQ王で攻方は通常の王、もしくはその逆もOKです。
- 平駒のQは、有限枚であれば何枚使用しても

構いません。ただし、Q以外の駒については標準枚数を超えた使用は不可とします。

- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- その他のルールやQ以外のフェアリー駒の使用は不可。
- 手数に制限はありませんが、難しくなりすぎないようにご注意ください。解図の難易度が高いと思われる場合、ヒントを多めに付しての出題となる可能性がありますのでご了承ください。

投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- 作者名
発表時に記載する作者名です。ペンネームでの発表の際はその旨お書きください。
- ルール名
ルール名と手数をお書きください。
例：協力詰 5 手
- 図面
ともかく初形が分かればOKです。kif ファイルやテキストファイル、fmo ファイル等をお送りいただくか、「攻方：14 桂、15 香、24 歩、32 歩、33Q王、受方：12Q王、44 歩、持駒：なし」のように配置を記載いただいても構いません。
- 作意
「23 歩成、21Q、12 と、同Q、22 桂成 迄 5 手」のように記載をお願いいたします。
- 狙い・作者コメント
作品の狙いやコメントがあればお願いします。また、出題時に記載してほしいヒントがあればご指定ください。

投稿先と締切

- 投稿先：メール（springs）
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- 投稿締切
2024 年 3 月 15 日（金）

今後のスケジュール

	第 21 回 Queen	第 22 回 未定
188 号 (2 月)	超入門・作品募集	

189 号 (3 月)	出題 (投稿締切：3/15)	
190 号 (4 月)	結果発表 (解答締切：4/15)	超入門・作品募集
191 号 (5 月)		出題 (投稿締切：5/15)
192 号 (6 月)		結果発表 (解答締切：6/15)

超入門の内容や作品投稿・解答で不明点等ございましたら、投稿先のメールアドレスにお気軽にご連絡ください。

紹介作品の解答

1. 小林看空 作 (カピタン 1987.3)

協力詰 5手

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

持駒 飛
Q: Queen 王

68 飛打、84 Q、73 飛成、24 Q、64 飛 迄 5 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						王			一
					ス				二
		龍							三
		飛					〇		四
							ス	ス	五
									六
									七
									八
		角							九

持駒 なし
Q: Queen 王

攻方には大駒 3 枚の戦力がありますが、たったの 5 手で詰まさないといけません。強力な Q を詰ますには両王手が有力な手段です。

初手は 68 飛打。79 角のラインを止め、開王手をする準備を整えます。84 Q と逃げ、73 飛成に 24 Q として 79 角のラインに導きます。64 飛と開けば両王手の詰みとなります。73 龍が 64 飛と 79 角の両方に紐を付けています。手順のダイナミックさと詰上りの機能美を感じます。



2. 山路大輔 作 (詰パラ 2015.7)

協力詰 7手

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

持駒 角桂香
Q: Queen 王

19 香、22 Q、14 桂、82 Q、
55 角、12 Q、22 桂成 迄 7 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一
							王	〇	二
				金					三
						王			四
				角					五
									六
									七
									八
								香	九

持駒 なし

初手は 19 香の最遠打。22 Q に 14 桂と打ち、後に桂を成って両王手するのを狙います。82 Q

と大きく逃げ、55 角に 12Q と戻ります。4 手掛けて、初形の盤面に 19 香・14 桂・55 角を追加した局面ができあがりました。22 桂成の両王手で詰みとなります。

19 香には 55 角で紐が付いています。55 角と打つから初手の香は最遠打の必要があったわけです。55 角に代えて 44 角と打つなら、初手は 17 香と打てばよいわけですが、17 香、22Q、14 桂と進めたときに、44 角が王手になる Q の逃げ方がありません。55 角に代えて 33 角と打つのも同様です。53 金の 1 枚で香の最遠打と角の限定打が発生しています。

第 27 回妖精賞（短編部門）受賞。

3. さんじろう 作 (WFP 2021.3)

協力詰 11 手

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

持駒 桂4
Q: Queen 王

56 桂、91Q、83 桂、61Q、
73 桂、52Q、44 桂、12Q、
24 桂、21Q、32 桂左成 迄 11 手

詰上図

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

持駒 なし

初形は Q 王の双裸玉で持駒は桂一種。解くのはかなり大変だと思います。手順を並べてみましょう。

初手 56 桂に 91Q がまず意表外。33Q はロイヤル駒なので、33Q で王手を掛けることはできません。そのため桂で王手を続けるよりありません。83 桂、61Q、73 桂、と進みますが、少し不安になる進行です。こんな隅に桂 2 枚を使って大丈夫なののでしょうか。52Q に対し、初手に打った桂を 44 に跳ね、12Q、24 桂、21Q と進めば、32 桂左成で詰みとなります。詰上図を見ると、83 桂・73 桂が 1 段目の 4 マスをカバーしているのが分かります。

2 枚の桂を並べて 4 マスに利かす面白い詰上りとそれを実現するための前半の手順、そして初手に打った桂が 2 段跳ねで詰ます展開。これらが双裸 Q 王という超簡素形で生まれています。さんじろう氏による「Q 王双裸玉協力詰・持駒桂」の調査資料が Onsite Fairy Mate の資料室で公開されています。本作はその成果の一つです。

Onsite Fairy Mate > 資料室
<https://k7ro.sakura.ne.jp/data.html>

私が詰将棋を始めた頃は、天地がひっくり返ってもフェアリーはやらないだろうなという確信がありました（そして、私には未来を予測する能力はありませんでした）。

重心が普通詰将棋からフェアリーに移り始めても、フェアリー駒は解くにも作るにも敬遠していました。フェアリー駒を使わなかったとしても、フェアリー詰将棋にはたくさんの楽しみがあって充分遊べます。

しかし、きっかけは覚えていませんが、やってみたらフェアリー駒は楽しいのです。何か作ってみようと最初に触れたのは Siren だったと思います。このフェアリー駒だからこそ表現できることを考えるのが楽しいわけです。

伝統ルールの壁を破ってフェアリーをやっているのですから、わざわざ自分でフェアリーの中に壁を作る必要はありませんでした。もしあなたがフェアリー駒に対して苦手意識を持っているのであれば、このフェアリー入門がそれを払拭するよい機会になることを願っています。

協力詰・協力自玉詰 解付き #21

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。今回は協力詰の出題がなく、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3月15日(金)

〔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。

■21-1 springs作

協力自玉詰 8手

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

持駒 歩

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

WFP第172号(2022年10月号)の当コーナーで以下の創作課題を出しました。

将棋と似たゲームの代表的なものとしてチェス

【創作課題】

出題図で「受方持駒なし」の協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。この設定を活かした内容にすること。

が挙げられます。持駒の概念の有無は大きな違いの一つとして挙げられるでしょう。「持駒の概念」を活かしながら、「残りの駒を受方の持駒にする」という制約を排除するのと、何が実現できるでしょうか？これについて再度考えてみたいと思いますので、作家で興味がある方は是非挑戦してみてください。

解答・解説

■21-1 springs作

協力自玉詰 8手

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

持駒 歩

【解答】

36歩 25玉 16馬 36玉 27金 35玉 17馬

26桂 迄8手

詰上図

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

【作者コメント】

馬と金の位置交換。

【解説】

協力自玉詰なので攻方の目的は自玉(攻方王)を詰ますことで、受方もそれに協力します。攻方に王手義務があるのは、普通の詰将棋や協力詰と変わりません。

初形では攻方17金と27馬が自由に動けない、いわゆるピンされた状態です。攻方17金を例えば

26金と動かすと、受方15香の利きが攻方18王に当たります。攻方27馬を例えば26馬と動かすと、受方45角の利きが攻方18王に当たります。

攻方がどういう方針で指すか考えたとき、受方15香か45角で王手を掛けさせるのはすぐに考えたくありません。仮に初形から攻方27馬を盤上から消去できたとしても、攻方が36歩・27歩・27香のように合駒ができるので詰んでいません。同様に初形から攻方17金を盤上から消去できても、攻方が16歩・17歩・17桂のように合駒ができるので詰んでいません。受方15香や46角で攻方18王を詰ますのは難しそうです。

受方に合駒をしてもらい、それで攻方18王を詰ます方法になりそうです。実は初形から攻方17金・27馬の位置が入れ替われば、受方が26桂と合駒として攻方18王が詰みます。攻方が受方玉に王手を掛けながら、7手で攻方17金・27馬の位置を入れ替える手順が存在するかが考えるところです。

初形では攻方17金・27馬は自由に動けないので、一時的に自由に動ける状態にしないと入れ替えることはできません。最初のポイントは初手36歩。受方45角の利きを遮ることで、攻方27馬が自由に動けるようになります。2手目25玉に対して3手目16馬とするのが二つ目のポイント。これで攻方17金が自由に動けるようになります。

4手目から36玉 27金 35玉 17馬と進めて、初形から攻方馬金の位置を入れ替えることに成功しました。8手目26桂と合駒をすれば攻方王が詰上りです。

9手目26同馬と取りたくても、受方15香の利きのせいで指せません。同様に9手目26同金も、受方45角の利きのせいで指せません。つまり、二枚の駒がピンされた詰上りで、チェス・プロブレムの用語を借りるなら二重ピンメイト(Double Pin-mate)になっています。

本作は初形から攻方馬金の位置を入れ替えるという明快な狙いの作品です。駒がピンされているので、位置を入れ替える手順に程よく悩みどころがあり、パズル的な面白さもあります。

★前回、今年目標のひとつとして「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)」と書きましたが、2月上旬時点で6か所埋めました。このペースが続けば年内に全て埋まりますが、そう上手くはいかないですね……。☆さて、今回は久しぶりに Imitator です。

《ルール説明》

【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

双方協力して攻方玉をスタイルメイトにする。スタ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。

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

【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。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【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。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

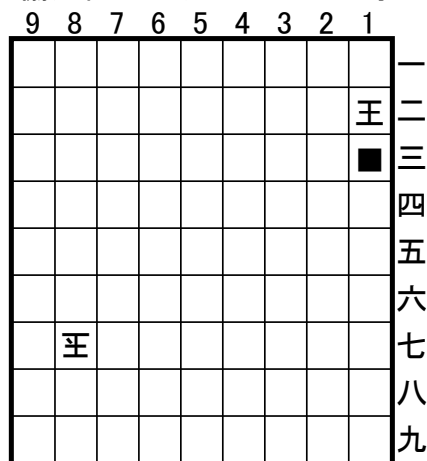
【穿または穴(○)】

着手は出来ないが、走り駒が通過することは出来る箇所を表す。

[補足]

- ・Imitator のような特殊な駒も存在不可。

協力自玉スタイルメイト 6手



攻方持駒 夜

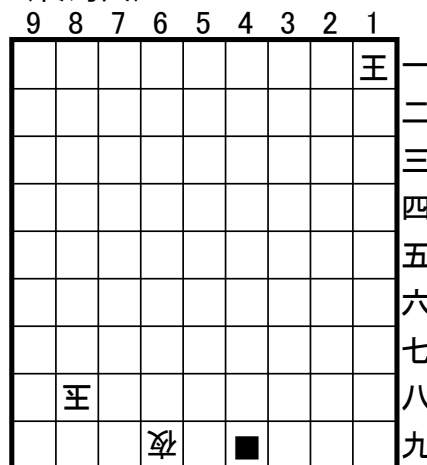
受方持駒 飛2角2金4銀4桂4香4歩18夜

※■:Imitator、夜:Nightrider

【手順】

45 夜 88 玉[I14] 69 夜[I38] 57 夜 11 王[I37]
69 夜[I49] 迄6手

(終局図)



攻方持駒 なし

受方持駒 飛2角2金4銀4桂4香4歩18夜

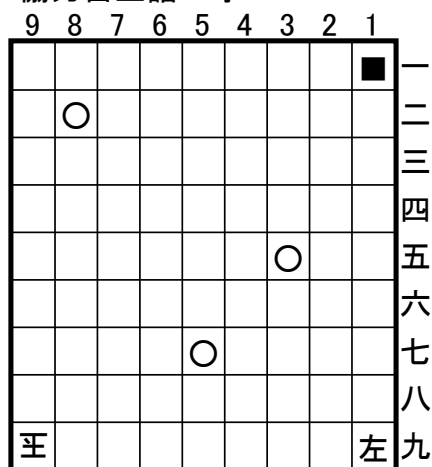
★2022 年元日 完成。

WFP155-1 で攻方 Nightrider の最遠打→最遠移動をやりましたが、受方でもやってみようと考えてみたことがあります。本作はそのとっかかりとして「受方が Nightrider を打つ手が入ればいい」という方針で作ったもの。

初手 24 地点に打つと受方玉がどこに逃げても手が続かなくなるため、45 地点に打つのが正解。4 手目が主眼で Nightrider を壁駒として 57 地点に打ち、最後に攻方 Nightrider を取ってスタイルメイトとなります。

☆とりあえず受方が Nightrider を打つ図が完成したので本格的に着手しようと思ったものの色々あって出来ず、昨年末になってやっと取りかかることが出来ました。下図が試作パート2になります。

協力自玉詰 6手



攻方持駒 夜

受方持駒 飛2角2金4銀4桂4香4歩18夜

※左: 左王、夜: Nightrider、

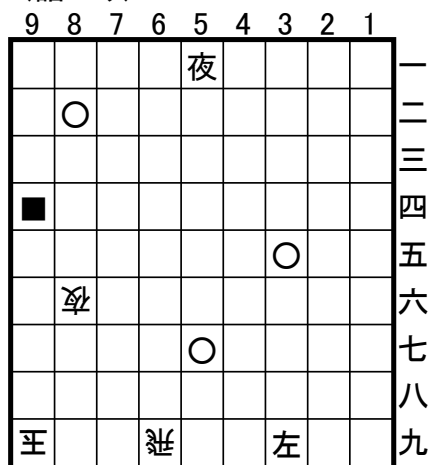
■: Imitator、○: 穿(着手不可、透過)

【手順】

51 夜 23 夜 29 左[I21] 69 飛 39 左[I31]

86 夜[I94] 迄6手

(詰上り)



攻方持駒 なし

受方持駒 飛角2金4銀4桂4香4歩18

★2023 年 12 月 25 日完成。

今回は協力自玉詰。余詰消しのために 35・57・82 の3地点に穿を設置しています(本作も「打つ手が入ればいい」という方針)。

攻方 Nightrider の最遠打に受方が 23 地点に Nightrider を打って受けます。このあと攻方は左

王を左に移動させて Nightrider の王手を有効化させていき、受方は4手目に 69 地点に飛を打って(この時点では王手は有効になっていない)、最終手で2手目に打った Nightrider を 86 地点に移動させて飛の王手を有効化させて詰みとなります。

☆受方 Nightrider の最遠打→最遠移動を実現できそうなアイデアがいくつかあるので、なんとか完成させたいですね。

★コメント等は sengyotei@gmail.com (■を@に) 迄。

使わなかった作品展 解答

占魚亭

★springs さんから解答とコメントをいただきました。ありがとうございます。

《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。

【協力白玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■またはI)】

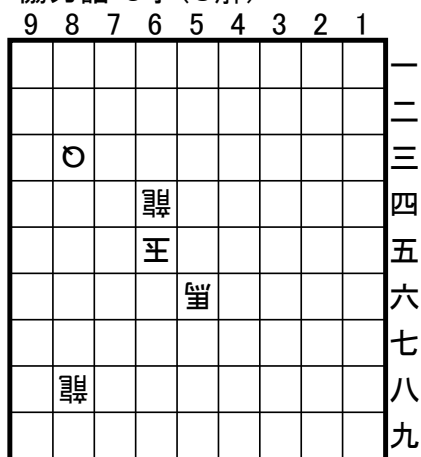
着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

[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)



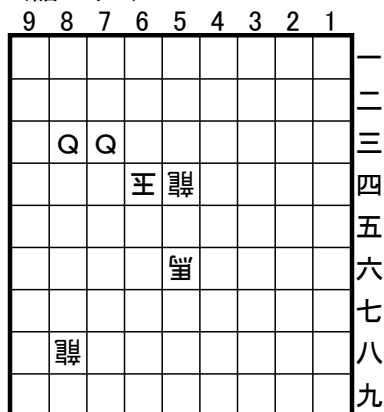
持駒 Q

※Q: Queen [1+1]

【手順】

1) 43Q 54 龍 83Q 64 玉 73Q打 迄5手

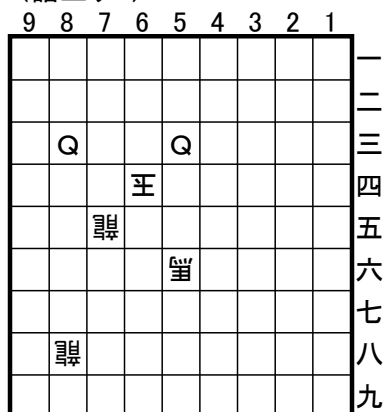
(詰上り1)



持駒 なし

2) 85Q 75 龍 83Q 64 玉 53Q打 迄5手

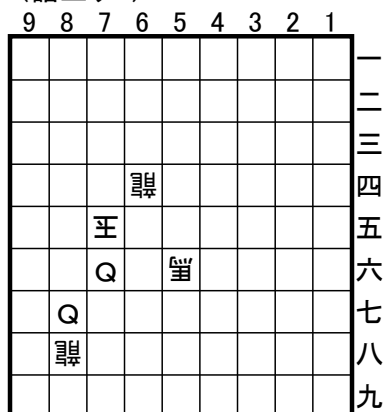
(詰上り2)



持駒 なし

3) 98Q 87Q 同Q 75 玉 76Q打 迄5手

(詰上り3)



持駒 なし

【正解者】 全解1名

★『暁将棋部屋』の「暁フェアリー」で使わなかった作品。2016年1月完成。

すべて「Q打→移動合→受方Q取り→玉逃げ→Q

打」という手順構成になっています。初手と最終手のQ打ちを縦・横・斜めで作れたらよかったのですが……。

【コメント】

springs さん

どの解でも奪ったQを打って詰ます。

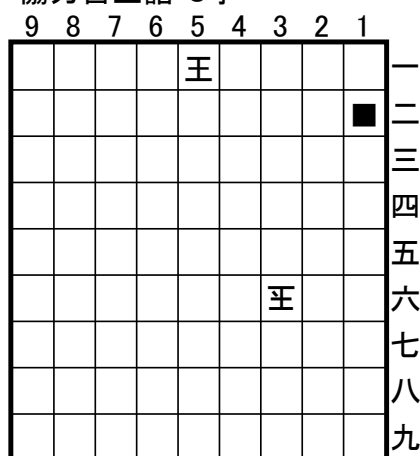
最終手がすべて異なるのが面白い。

★「手順構成の統一」「Qの打ち場所を被らせない」の2点に拘りました。

■No.2

a)

協力自玉詰 6手

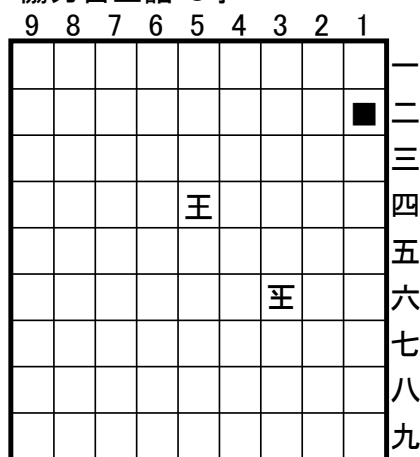


持駒 銀

※■: Imitator

b)

協力自玉詰 6手



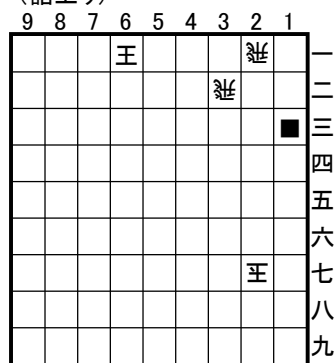
持駒 銀

※■: Imitator

【手順】

a) 27 銀 21 飛 62 王[I23] 32 飛 61 王[I22]
27 玉[I13] 迄6手

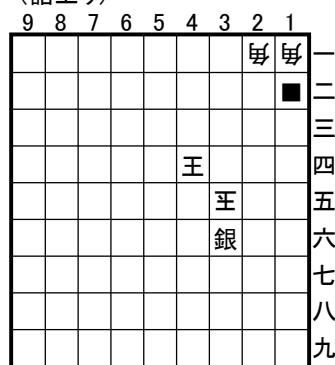
(詰上り)



持駒 なし

b) 25 銀 35 玉[I11] 36 銀[I22] 21 角 44 王[I12]
11 角 迄6手

(詰上り)



持駒 なし

【正解者】 なし

★Imitator 個展で使わなかった(=出題する機会を逃した)作品。2020 年2月完成。飛2枚、角2枚を出すツインです。銀の打ち場所が5か所ありますがa)は27地点、b)は25地点に打ちます。a)は攻方王が一段目にあるので「一・二段目に飛を設置して透かし詰」と予想しやすく、飛2枚を設置するタイミング(2・4手目)が素直で手順も見えやすいかと思います。攻方王が中段に移動した b)は角2枚を筋違いに設置するタイミング(4・6手目)が肝で、王・玉が動くこともあり詰み形と手順が見えづらくなっているかもしれません。b)でも銀が消えたらよかったんですけどね……。

【コメント】

springs さん

a)は飛車2枚、b)は角2枚で詰ます。わずかな初形の差異でこの対照性が生まれるのは驚き。線駒が出るタイミングが異なるのがよいアクセント。

★本作のように2枚とも出すのは珍しいですが、双玉 Imitator のツインで飛角の対照性はやりやすいテーマです。

第5回フェアリー杯 作品紹介

駒井めい

詰将棋メーカーで第5回フェアリー杯を開催しました。フェアリー詰将棋の解答選手権で、第5回の課題は背面協力詰3手です。本稿では出題作を紹介します。

- ①: <https://tsumeshogi.com/contests/elxlr3nbna>
②: <https://tsumeshogi.com/contests/hqzymcabpb>
③: <https://tsumeshogi.com/contests/4ui8gtepb4>
④: <https://tsumeshogi.com/contests/zkoz7qer7i>

【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。

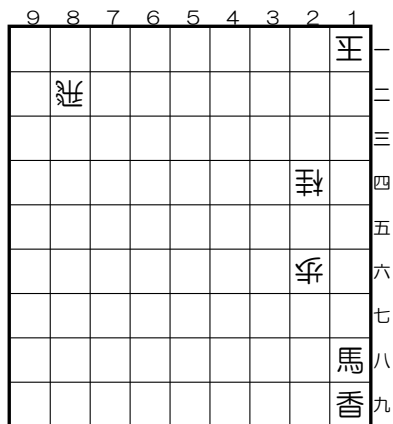
・背面

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。

■5-1 げん作

詰将棋メーカー 2023年11月19日

背面協力詰 3手



持駒 飛

23飛 64桂 81馬 迄3手

初手81馬とすると、攻方81馬が飛車の利きに変わって両王手になります。しかし、2手目22玉と逃げられます。他にも受方82飛が馬の利きに変わっていることを利用して、2手目19飛成と玉を動かさずに両王手を解除する手もあります。両王手に対して玉を動かさずに受けるのは、普通の詰将棋では起こり得ません。フェアリーならではの手順と言えるでしょう。

1手目23飛～2手目64桂がこの紛れに備えた手。特に2手目64桂は受方82飛の“将来”の利きを遮るためのものですが、2手目を指した時点で利きは遮られていません。紛れと作意の関係性に背面ルールの特徴が活かされているのが良いです。

■5-2 yabecchi0210作

詰将棋メーカー 2023年11月19日

背面協力詰 3手



持駒 角

42角 25玉 24銀 迄3手

2手目25玉は攻方36銀の利きに飛び込んでいますが、攻方36銀は桂の利きが変わっているので問題ありません。詰上りが面白く、4手目14玉・16玉・36玉と逃げられそうですが、攻方駒の利きの変化で王手が掛かります。例えば4手目14玉は攻方13歩が玉の利きが変わることで王手が掛かっています。

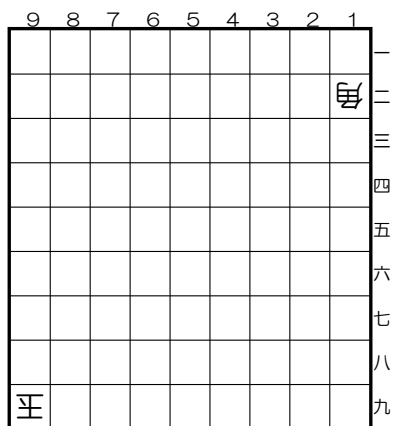
3手目24銀と指した局面では14・16・36の地点

には利きがないのにもかかわらず、その地点に玉は逃げられないのは面白い詰上りです。

■5-3 keima82作

詰将棋メーカー 2023年11月29日

背面協力詰 3手



持駒 歩

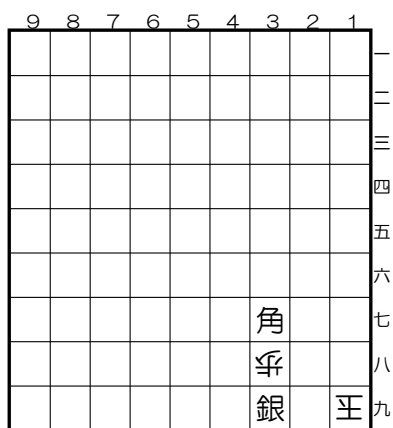
11歩 89玉 88歩生 迄3手

背面ルールは駒の利きが“入れ替わる”のが大きな特徴です。玉の利きを弱くして詰ますのは有効な手段です。ただ、初手98歩は打歩詰になってしまいます。玉の利きを弱くしすぎてしまうわけです。初手11歩～3手目88歩生と一旦盤面に打ってから詰ますことで、打歩詰を回避できます。

■5-4 ひっぼ作

詰将棋メーカー 2023年11月29日

背面協力詰 3手



持駒 なし

28銀 29歩成 18銀 迄3手

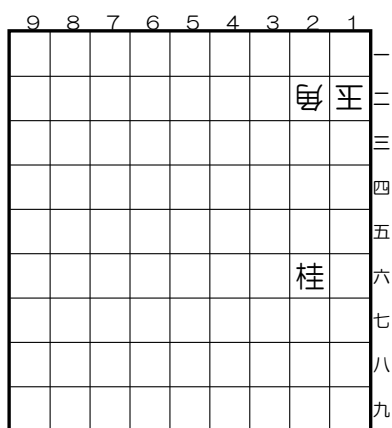
詰上りは両王手になっています。玉は銀の利きになっているので、4手目18玉と逃げることができません。4手目28玉と逃げたくても、攻方37角による王手を解除できていません。両王手を実現する上で2手目29歩“成”がポイントになります。代えて2手目29歩“生”だと3手目に27銀と単に開王手をする事になり、4手目28香と合駒をしたり、4手目38歩と攻方37角の利きを変化させる受けがあつて詰んでいません。

攻方角・銀に加えて受方と金の三駒によって両王手が構築されています。両王手をするのに受方駒の関与も必要なのが、背面ルールを活かした興味深い構造です。

■5-5 三木歩佳作

詰将棋メーカー 2023年12月11日

背面協力詰 3手



持駒 歩

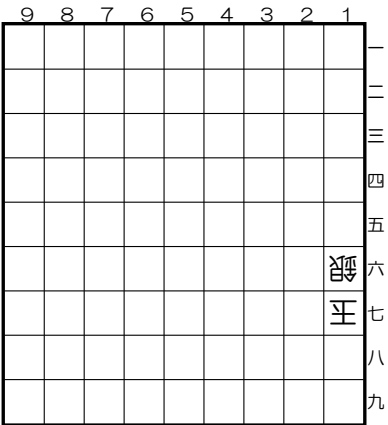
21歩 13玉 12歩生 迄3手

玉の背中に歩を打つことで、歩は玉の利きに、玉は歩の利きになります。背面ルールでは玉の利きを弱体化させる詰まし方は有力です。

■5-6 springs作

詰将棋メーカー 2023年12月11日

背面協力詰 3手



持駒 飛角

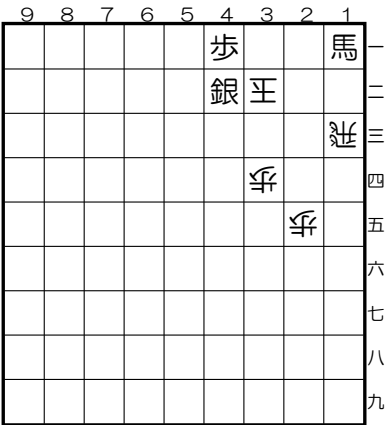
26角 27銀成 16飛 迄3手

攻方駒は飛角と強力な駒しかありません。玉の背中に飛角を打てば、玉の利きが変わって逃げ先が増えてしまいます。それにもかかわらず、3手目16飛と玉の背中に飛車を打つのは意外な展開です。4手目16玉と逃げられないのは、16の地点には成銀の利きになった攻方26角が利いているからです。玉は飛車の利きになっていて、4手目28玉とも逃げられません。4手目18玉や19玉と逃げると、攻方16飛の利きが元の利きに戻るので王手を解除できていません。

■5-7 コセ作

詰将棋メーカー 2024年1月3日

背面協力詰 3手



持駒 桂

12馬 46飛 33桂 迄3手

初手12馬に2手目で受方13飛を動かし、玉が23の地点に逃げるのを予め防ぎます。それだけでは2手目に受方飛を動かす先が46の地点に限定される理由になりません。

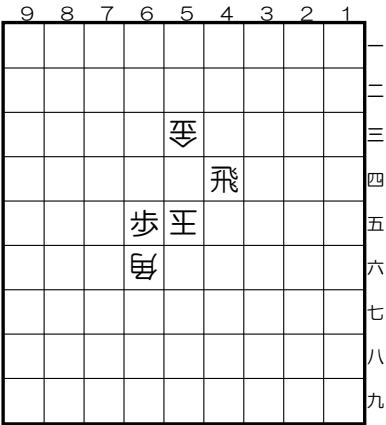
3手目33桂に対して、受方34歩を26の地点に動かすのは二歩。46の地点に動かすのは、受方飛で埋められています。受方歩の跳ね先を消すのが2手目46飛のもう一つの目的というわけです。

2手目を指した瞬間は意味が分かりづらい手で、受方飛が斜めに動くという視覚的な効果も相まって、2手目46飛がインパクトのある手になっています。

■5-8 xzg17作

詰将棋メーカー 2024年1月3日

背面協力詰 3手



持駒 銀桂

67桂 同角成 66銀 迄3手

2手目同角“成”が面白い手。受方の対応として、普通の詰将棋なら角を成って守備を強化するのが基本的に得です。協力詰なら逆に角を成らない方が良いはずです。

背面は利きが“入れ替わる”ルール。3手目で打った攻方66銀の利きを角ではなく馬に変えるのが目的です。4手目56玉や65玉と逃げる手なくなっています。4手目66同玉と攻方馬を取るの、玉の利きが変わった攻方65歩で王手が掛かるので指せません。

NK2協力詰超短編の研究（後編）

さんじろう

《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。

《問題編》

第1問 ネコネコ協力詰 1手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								と

持駒 銀

第2問 ネコネコ協力詰 1手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								と

持駒 飛

第3問 ネコネコ協力詰 1手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 なし

第4問 ネコネコ協力詰 1手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								と

持駒 金

第5問
ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 金

第6問
ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								と

持駒 角

第7問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								銀
								銀
								王

持駒 金

第8問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 角

第9問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 桂

第10問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 なし

第11問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 飛

第12問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 桂

第13問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 金

第14問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								王

持駒 桂

第15問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								と

持駒 桂

第16問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								王

持駒 香

第17問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
							と	

持駒 桂

第18問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
							と	

持駒 桂

第19問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
							歩	

持駒 桂

第20問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
						王		

持駒 銀

第21問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
							銀	

持駒 飛

第22問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王

持駒 角

第23問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王

持駒 角

第24問

ネコネコ協力詰 3手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王

持駒 飛

《解答・解説編》

1-01/

詰手順：12 銀迄。

第1問 正解：12銀打まで

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								銀
							と	

持駒 なし

*22 銀は 24 歩などの抵抗があり詰んでいない。
正解手の 12 銀に対しては 13○の防手は効かない。

1-02/

詰手順：22 飛迄。

第2問 正解：22飛まで

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
								飛
							と	

持駒 なし

*正解図で 31 玉が一見可能なように見える

が、この瞬間 22 飛がと金に変身して王手が掛かる。これを「影の利き」といいます。錯覚し易くネコネコルールの罠。次の参考図を参照してください。

第2問参考図 31玉の局面

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

持駒 なし

1-03/

詰手順：45 香迄。

第3問 正解：45香まで

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

持駒 なし

* 初形が既に王手が掛かっているように見える異様な図です。よく考えれば 35 金は現在香の性能なので、王手はかかっていないのです。ネコネコは普通の王手では駒打で王手を掛けている駒の性能を無理矢理変化させてしまう技があり、割合防御力が高いルールです。その防御をかいくぐる一つの有力な手段が両王手。王手駒が2枚以上あると駒打で受ける手を無効化できる訳です。

もう一つ、36 香～45 香の一手で敵味方3枚の駒の性能交換が一気に生じるところがネコネコルールの面白いところ（ややこしいところ）と思います。

1-04/

詰手順：43 金迄。

第4問 正解：43金まで

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

持駒 なし

問題図は持駒に金が2枚無いと詰まない図として初心向きの例図に上げられることもある。しかしネコネコルールでは中段玉であっても一手で詰むのだ。種明かしは玉の対称点の歩で、実際に王手を掛けている 43 金は、実は金である必要はなくて香などでも良い。問題図で 44 歩を 44 とに変更すると1手では詰まなくなるのは皮肉。

2-01/

詰手順：39 玉 38 金迄。

第5問最終図

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

持駒 なし

*これで詰んでいるのは 1-02 と同じく影の利き。自分からノコノコと墓穴に入る趣あり。上下盤端の玉は駒打で受けるのが難しい。

2-02/

詰手順：21 金 22 角迄。

第6問 最終図

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

持駒 なし

*金は限定。角や銀では12に逃げられ、他の駒では王手が掛からない。21の金は移動できるが、王手は外せない。23〇打も無効。

*盤端の活用はネコネコルールの常套手段です。では、盤端じゃなかったらどうするか。それが次の第7問。

2-03/

詰手順：43 玉 44 金迄。

第7問 最終図

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

持駒 なし

*41銀の存在が重要で、無いと42〇の抵抗が成立して2手では詰まない。盤端でないときは、41銀のような縛り駒？が必要になることが多い。また逆に駒の存在が邪魔になることもある。興味のある方はWFP186号 p.15 の解説を参照願います。

2-04/

詰手順：47 桂 39 角迄

第8問 最終図

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

持駒 なし

*同じようでも最終手59角だと58歩などで逃れる。39から打てば38〇には37香が角になって王手が継続されるのだ。つまり初形の37香は詰みのために必要な駒だった。また初手の47桂のところで49桂は39角に同桂！と取られる。

2-05/

詰手順：38 玉 39 桂迄。

第9問 最終図

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

持駒 なし

*銀と角の違いを示す図。上図で37〇打は無効だが、初手48玉では49桂に対し47〇打が有効になり詰まない。もちろん28玉29桂は27桂などで詰んでいない。対面ルールとの違いである。

2-06/

詰手順：44 歩上 32 角生迄

第10問 最終図

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

持駒 なし

*31 銀が動いても王手は外せない。2 手目角成だと同銀！と取る手が生じる。33○も無効。動きは派手だが、よく考えると絶連。

2-07/

詰手順：26 歩 39 飛迄

第11問 最終図

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

持駒 なし

*玉を弱い駒にするのは変身ものの基本技。最終図で37○を無効化するために36 桂が必要なのでした。詰上がりは面白いけど、初手が甘いのが難点ですね。

2-08/

詰手順：56 と 59 桂迄

*お決まりの詰上がりです。初手 56 と引は限定の移動場所。対面ルールではこのと金は不要で2枚だけの詰上がりが可能。

第12問 最終図

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

持駒 なし

ネコネコルールでは56 とがないと詰まないのが対面ルールとの違いである。ただ必ずしもと金である必要はなく、頭に利く駒であれば他の駒でも構わない。先手後手も問わない。

2-09/

詰手順：27 金 29 金迄。

第13問 最終図

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

持駒 なし

*最終手以降の28○打を無効にする初手27 金が絶妙のアシストです。これ以外では2手で詰みません。28○の時に王手が継続するためには、27の駒は飛車か金。しかし27 飛は王手駒の29 金が取れるので不可となり、金に限定される理屈。2手詰なので解くのは困難ではないが、ほのかに詰将棋になっていると思います。

3-01/

詰手順：23 桂 24 金 12 桂成迄。

第14問 最終図

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

持駒 なし

*いかにも協力詰という手順。ただネコネコっぽさは薄い。というか背面協力詰としても同一手順の完全作ですね。すみません。ただ双玉でなく 13 金とかにすると、金が限定じゃなくなります。双玉は便利。

3-02/

詰手順：23 桂 12 玉 11 桂生迄。

第15問 最終図

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

持駒 なし

*打った駒をすぐに動くのは詰将棋の味。とは言えこれも普通の背面ルールと変わらない。

3-03/

詰手順：15 香 23 玉 24 香迄。

第16問 最終図

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

持駒 なし

*後ろから香を打つのは盲点になりがち。1 手目完了時は王=香だから 2 手目は合法手。最後は必殺の両王手。1 手詰の問題 3 の原図はこれだった。双玉には意味があり、14 王を 14 とにすると、初手より 13 と 11 玉 12 香迄などの余詰が生じる。

3-04/

詰手順：25 桂 13 玉 14 桂迄。

第17問 最終図

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

持駒 なし

*初手の王手は 11 桂、13 桂、23 桂、25 桂、13 と、23 との 6 通りある。正解は前題と同様の筋。25 桂は遠く見えるが玉を呼び込む最短距離の手。最後は両王手で 25 玉の逃路へのケアも出来ている。

3-05/

詰手順：13 桂 12 玉 23 と迄。

第18問 最終図

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

持駒 なし

＊前問と同じ詰上がりだが持って行き方が異なる。前問同様に 15 桂、23 玉、24 桂の一つ覚えは 35 玉と逃走される。1 手目終了時点で 13 桂はとだから、2 手目にその頭に 12 玉と寄る手が合法と言われても中々ピンとこない。3 手目はもうおなじみの両王手。ネコネコらしい手順と思う。桂馬は色々使い勝手が良い。配置の工夫が必要だがもう 2 手逆算出来そう。

3-06/

詰手順：23 桂 22 金 33 歩生迄。

第19問 最終図

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

持駒 なし

＊17,18,19 は三姉妹図。と金と生歩の違いで手順がかなり変わる。初手は 23 桂と打って 24 歩の方で王手。2 手目が絶妙のアシストで、24 歩を金の性能に変える錬金術の手。3 手目はその歩が斜めに動いて不成の王手。成ると 31 玉が可能になり詰んでいない。最後は 33 歩(=玉) 23 桂(=金) がスクラムを組んだ両王手のため防ぐ手がない。

3-07/

詰手順：12 銀 11 飛 22 銀成迄。

第20問 最終図

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

持駒 なし

＊銀を金に変える 11 飛が上手い手。13 飛の方から打つのは 12 銀が動けば逆王手だし 13 金は王手を防いでない。ただ本題は対面ルールとしても同手順の完全作で独自性に欠ける。33 王をとにすると余詰あり。

3-08/

詰手順：33 飛 34 角 42 飛成迄。

第21問 最終図

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

持駒 なし

＊現在玉=歩だし持駒には飛車があるので簡単そうに見えるが 54 歩が強力な守備駒。基本的には 54 歩に触らない 42 から王手を掛けたいところで、決め手はやっぱり両王手でした。34 角打が絶好のアシスト。

3-09/

詰手順：46 角 35 玉 36 桂迄。

第22問 最終図

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

持駒 なし

＊打った駒自体では王手を掛けていない、というのは盲点になり易い(当社比)。これも最後は両王手。ただ角と桂のコンビは珍しい。最終手以降 47 玉は影の利きで不可。28 銀は 27 玉を防ぐ駒だった。

3-10/

詰手順：38 角 49 玉 48 歩迄。

第23問 最終図

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

持駒 なし

＊ネコネコは基本的に接近戦が本領という感じで、飛び道具は短く使うのが正解になり易いかもしれない。最後は両王手であっけない。

3-11/

詰手順：38 飛 39 桂 37 王迄。

第24問 最終図

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

持駒 なし

＊初めて見ると驚愕(?)の手順。39○は、角桂以外は最終手が非合法。39 角は逃走されるので桂が限定となる。最後は玉で玉を仕留めるアクロバットで 1 の字。ネコネコは 1 の字が出来やすい。

以上 24 題ですべての詰み形を網羅できたわけではないが、頻出の形は示せたと思う。ネコネコルールの問題を解くときの一般的な方針をまとめてみます。

- ・玉は弱い駒にして料理する。
- ・影の利きを活用する。
- ・最後は駒打で防がれる手を忘れるな。
- ・上下の盤端を利用する。
- ・待ち駒(縛り駒)が必要か不要か。
- ・両王手は強力。

緩募！ナンマイダ～コンテスト

たくぼん

「協力詰の煙詰で最大何枚消せるか？」という課題で186号にて募集致しました「ナンマイダ～コンテスト」ですが、なんと！まったく反応がなく「うやむや」となっていました(悲)。

そのままうやむやにするのもあれなので、一応主催者として考えた作品を提示しておきます。

【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

たくぼん作

協力詰 41手

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

持駒 なし

この図は初形 21 枚→3 枚(-18)となります。

16 桂、17 桂、19 角、21 金、32 金、43 桂、65 歩、76 歩、87 歩の 9 枚は取られるだけの駒(紛れの為だけの駒とも言える?)ですが、創ってみて判ったのは取られるだけの駒を置くだけでも結構大変だと言うことです。

【部門 B】につきましてはいろいろと考えてみましたがよい案が思いつかず。結局課題 A に色付けしてみました。

【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

たくぼん作

協力詰 41手

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

持駒 なし

この図は初形 22 枚→3 枚(-19)となります。

課題 A、B と両作品を暫定記録としておきますのでこれを越える作品が出来た場合は随時投稿をお待ちしておりますのでよろしくお願いします。

【作品募集】

より多くの駒を消す煙詰のコンテストで暫定記録を超える作品を随時募集します。

【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

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

2024年4月15日(月)

第157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3月15日(金)

〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール: meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・TwitterのDM: @MeiKomai_Tsume

(詳細はP80参照)

Fairy of the Forest #77

課題: 7、7に関する協力詰

〔投稿締切〕2024年3月15日(金)

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細はWFP187号P18をご覧ください)

第60回神無一族の氾濫

課題: 使用駒が増えるフェアリー作品

〔投稿締切〕2024年4月14日(木)

(投稿先)

→神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

(詳細はP15をご覧ください)

第21回フェアリー入門

課題: Queenを使用した、入門用の易しい協力詰・詰将棋

投稿先: メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

投稿締切: 2024年3月15日(金)

(詳細はP77をご覧ください)

あとがき

花粉症の季節が始まりましたね。私も以前は酷かったのですが最近は症状も軽くなりました。なんでしょうね？

たくぼん

2024年 第188号

Web Fairy Paradise

非売品

令和六年二月号

令和六年二月廿日発行

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