

WEB Fairy Paradise

第190号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 160 回 WFP 作品展 (再掲)
- ・ 第 161 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 173 回出題
- ・ 隅角打ちコンテスト

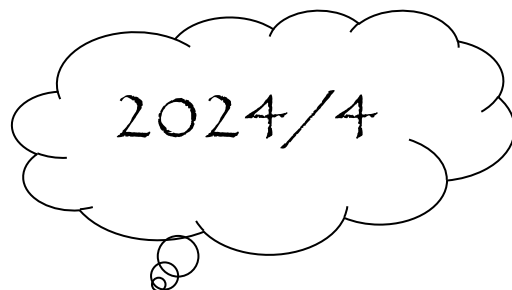
結果発表

- ・ 第 159 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 171 回解答
- ・ Fairy of the Forest #77
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #23 (駒井めい)

読み物

- ・ 今月の手筋 (千日手誘致の不成)
- ・ 第 22 回フェアリー入門 (対面)
- ・ All-in-Shogi ルールを「普通」にする(1) (るかなん)
- ・ 埋駒とその関連 (1) (springs)
- ・ FairyTopIX2023 お気に入り投票要項 (再掲)

(最終改定: 2024/4/21)



はじめに



松山春まつり

先日の日曜日に松山春まつりにちょーえりと行ってきました。愛媛に引っ越してきて 30 年が経ちましたが、実は 1 度も行ったことがありませんでした。年度末の余波でなかなか忙しい時期なのです。

今年は運よく？仕事が空いたので行く事ができました。春祭りの見所は松山城の桜と鎧や着物などの本格的な衣装を身につけた松山城主ゆかりの隊列が市内中心部を練り歩く大名武者行列です。

今年の大名武者行列のお姫様役はタレントの岡田結実さん。間近で見ることが出来ましたがきれいな方でした。松山、道後温泉などは韓国との飛行機の定期便が再開したこともありインバウンド需要が増加しており活気溢れる町となっています。皆様もぜひお越しください。



たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも 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 190 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159回WFP作品展(再掲)及び 第160回WFP作品展 担当：神無七郎

連続王手の千日手禁（その2）

前は「連続王手の千日手禁」が「打歩詰禁」と衝突した時、出現順に沿って禁則の遡及適用を行うことにすれば、優先度設定を行わなくても良いという話をしました。でも、そのやり方で常に上手く行くわけではありません。例えば、第122回WFP作品展（WFP143号）で述べた「フィルター系ルールの併用」によって生じる問題は「連続王手の千日手禁」でも生じます。

具体的な例として「禁欲」との併用をご覧ください。原理を端的に示すため、千日手の成立条件は同一局面2回としています。

〔図1〕「連続王手の千日手禁」×「禁欲」

禁欲協力詰 15手

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

持駒 なし

※連続王手の千日手禁止
同一局面2回で千日手

《作意》

34 銀生 14 玉 25 銀 23 玉 24 銀 14 玉
15 銀 23 玉 14 銀 24 玉 25 銀 23 玉
33 香成 同桂 24 香 まで 15 手

作意は「連続王手の千日手禁」を「禁欲」より先に適用する前提の解です。これが逆だと「不詰」になります。

なぜそうなるか、作意 12 手目を指し終わった局面で説明します。

〔図2〕図1の作意 12 手目の局面

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

持駒 なし

この局面で何の制約もない場合、合法的な王手の集合は{14 銀,24 銀,34 銀,33 香成}です。これに各条件を適用します。

1) 「連続王手の千日手禁」→「禁欲」の順

連続王手の千日手禁の適用で{33 香成}が残り、禁欲の適用で{33 香成}がそのまま残る。

2) 「禁欲」→「連続王手の千日手禁」の順

禁欲の適用で{14 銀,24 銀,34 銀}が残り、連続王手の千日手禁の適用で{}（空集合）となる。従ってこの局面は不詰。

このように条件の適用順序により結果が変わってしまう場合は、どれをどの順に適用するか出題時に明示することが必要です。皆さんも、この種の作品を発表する場合、投稿前に必ずルールの優先度チェックを行ってください。

「連続王手の千日手禁」に限らず、普段使い慣れないルールや禁則を扱う場合は、同様の注意が必要です。

さて、ここからは「連続王手の千日手禁」に関する別の話題です。というより、これまでの話はこの禁則に関する“使用上の注意”であり、ここからが本題です。

図1は元々、もず氏の作品に触発されて作ったものでした。「連続王手の千日手禁」を利用した多くの作品は、それによって除外される着手が「1局面につき1手」だけのものが殆どです。ところが、もず氏は1局面で複数の着手がこの禁則により指せなくなる作品を提示しました。

〔図3〕複数の手が千日手で指せなくなる例

もず

ばか自殺スタイルメイト 46手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

※連続王手の千日手禁止

同一局面4回で千日手

(もずいろ,2001年2月5日)

23 銀 33 玉 22 銀生 23 玉 13 銀成 33 玉
 23 全 42 玉 32 全 43 玉 42 全 33 玉
 32 全 23 玉 22 全 13 玉 12 全 23 玉
 13 全 33 玉 23 全 42 玉 32 全 43 玉
 42 全 33 玉 32 全 23 玉 22 全 13 玉
 12 全 23 玉 13 全 33 玉 23 全 42 玉
 32 全 43 玉 42 全 33 玉 32 全 23 玉
 22 全 13 玉 12 全 23 玉 まで 46手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(もずいろ 風変りな将棋の部屋 <http://coolip.b.ribbon.to/ueno.cool.ne.jp/mozuyama/>より)

最終形をご覧ください。何の制約もなければ「13 全」「22 全」が指せるはずですが、どちらも「連続王手の千日手禁」に抵触します。

これを一般化すれば、もっと多くの手を「連続王手の千日手禁」で除外する図が考えられます。そして3つの着手が除外される例として作ったのが図1だったのです。

しかし、1局面で4つ以上の着手を「連続王

手の千日手禁」で除外するのは、それほど簡単ではありません。複数の駒を使うとか、開き王手を利用する等、工夫が要りそうです。

1局面で「連続王手の千日手禁」で除外できる着手の上限は果たしていくつなのか？ ルールや使用駒で結論は変わると思うので、まずは通常駒とあまり突飛でないルール（どこまでが突飛でないかは皆さんの主観にお任せします）で、限界に挑戦してみてください。そして面白い作品ができたときには、ぜひ本作品展への投稿をご検討ください。

「連続王手の千日手禁」については、まだ書きたいことがあるのですが、同じ話題を続けるのもどうかと思うので、今回は別の話題を取り上げる予定です。この話の続きはまたの機会にしましょう。

さて、今回の WFP 作品展は第 160 回の再掲載分と、第 161 回の新規出題分です。第 161 回の全体的な難易度は大体いつも通り。中長編より短編の方に難解作が混じっていると思います。制限時間が長い（二ヶ月）の「フェアリー版詰将棋解答選手権」と考えれば、やる気が出る（逆にやる気が削がれる？）かもしれません。

〔第 160 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 160 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は尾形充氏、占魚亭氏、駒井めい氏、神無太郎氏、さんじろう氏、上田吉一氏、三角淳氏、阿知矢龍氏、真T氏、変寝夢氏の 10 名です。

今月は中編と長編の各 1 題以外はすべて短編。短編だから易しいということはありませんが、ルールの複雑さや、紛れに惑わされることなく、作品の狙いを的確に見抜くことが、重要になるでしょう。なお、今回から受先形式の作品はルール名の末尾に「(受先)」の文字列を付加する形式に改めました。手数の横に付加するより分かり易いと思うのですが、いかがでしょうか？

160-1 は尾形充氏の自玉詰作品。協力自玉詰ではないので、受方は攻方に協力しません。最善指定が付いているので、攻方最短・受方最長のみが正解となります。変化はすべて割り切れているので、しっかり読み切ってください。

160-2 は占魚亭氏のフェアリー駒作品。本局で使われているのは Dolphin (鯨) という駒です (Imitator でないことに安堵した方もいるでしょう)。鯨は駒を 1 枚跳び越す Grasshopper と、駒を 2 枚跳び越す Kangaroo の性能を併せ持つ

ており、大変使い勝手の良い駒です。本局でその便利さを経験すれば、自分でも使ってみたいと思うかもしれません。

160-3 は駒井めい氏によるネコネコ鮮 & All-in-Shogi 作品。ルールはややこしいですが、狙いは明快。勘の良い人なら、持駒を見ただけで、狙いに目星が付けられると思います。

160-4 は神無太郎氏の点鏡作品。フェアリー駒を使わない「点鏡打歩協力自玉詰(受先)」シリーズが再び帰って来ました。難問だと思うので特大のヒントを出しておきましょう。「攻方は玉しか動かしません」。

160-5～**160-7** は、さんじろう氏のネコネコ鮮作品。**160-5** と **160-6** は協力詰ですが、**160-7** では受方は協力しません。対抗系でのネコネコ鮮は、対面や背面以上に防御力が高いので、うまく弱点を突く必要があります。もちろん、変化も漏れなく確認してください。

160-8 は上田吉一氏の長編協力自玉詰。何種類ものフェアリー駒が使われていますが、そのほとんどは機構を維持するためのものであり、持駒の(0,8)-Leaper (八) 以外は作意手順では動きません。さて、どんな仕掛けによって 380 手もの長手数が紡ぎ出されるのでしょうか？

160-9 は三角淳氏の打歩協力詰。小駒だけの構図なので、繊細な駒繰りが期待できますね。ややこしいルールやフェアリー駒は苦手という方にぜひお勧めしたい作品です。

160-10 は阿知矢龍氏のネコ鮮協力自玉詰。ネコネコ鮮ではないので、ルールを間違えないようにしてください。**WFP44** 号で小林看空氏が「ネコ鮮の紹介」という記事で例題の出題を行っていますので、それを読んでから本局に臨むと良いと思います。

160-11 は真T氏の協力自玉スタイルメイト。攻方玉のない単玉形式のスタイルメイトなので、とにかく駒を打っていくしかありません。フェアリー駒が使われていますが易しいと思います。

160-12 は変寝夢氏のフェアリー駒作品。主役は持駒の Non-stop Equihopper (E) です。この駒の王手に対しては合駒を打つ応手は効かないので、玉を逃げるか、ジャンプ台を動かすしかありません。また、Knight (騎) と 32 龍が不滅駒に設定されています。通常の龍と区別するため「竜」と表記していますが、不滅駒であること以外、あまり気にしないでください。

〔第 161 回作品展各題への補足説明〕

第 161 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、阿知矢龍氏、さんじろう氏、上田吉一氏、さつき氏、たくぼん氏、変寝夢氏の 9 名です。

今月は短編・中編・長編の揃ったバランスの良いラインナップ。中には難解作もありますが、易しい作品も多いので、手数に関係なく解きやすそうな作品から手を付けると良いでしょう。

161-1 は占魚亭氏の Imitator 作品。Queen (Q) が持駒なので、闇雲なベタ読みで詰ますのは難しいと思います。攻方玉が詰ましやすい位置にいることを上手に利用してください。なお、受方持駒に Q はなく、標準駒残り全部です。

161-2 は神無太郎氏の「点鏡打歩協力自玉詰(受先)」シリーズの一作。**WFP159-2** と同様、使用駒に Knight (騎) が加えられています。加えられている枚数は 4 枚ですが、全部使うとは限りません（一枚も使わないということはないのでご安心を）。攻方持駒がないので。初手に受方玉を変身させるか、2 手目に攻方玉を変身させるか、方針は二択。貴方はどちらにヤマを張りますか？

161-3 は駒井めい氏の Messigny 作品。受方持駒制限がなくても受先の初手が限定される理由を考えてください。Messigny の WFP 作品展での登場は **WFP143-3** (駒井めい氏作、Messigny-K マドラシ協力詰 5 手) 以来となります。**WFP184** 号の手筋カード「非標準移動」でもこのルールが登場しているので参考にしてください。

161-4 は阿知矢龍氏の協力自玉詰。Queen 王（「女」と表記）と、玉属性のない平駒の Queen（「Q」と表記）の両方が使われています。もちろん詰める対象は 59 女ですので、お間違え無ないように。受方持駒に Q が 3 枚与えられていますが、全部使うとは限りません。

161-5 及び **161-6** はさんじろう氏のネコネコ鮮協力詰。このルールだと 5 手や 7 手でも手ごわいですが、あえてヒントは付けません。頑張って解いてください。

161-7～**161-9** は上田吉一氏の作品群。フェアリー駒も使われていますが、どれも解くのは易しいはず。 **161-7** は、Vao という割と珍しい駒が使われています。これは中国象棋の Pao の角版です。Pao が飛のように縦横に動くのに対し、Vao は角と同様に斜めに動きます。駒を取る時に 1 枚駒を跳び越えます。表記は定まったものがないので、ここでは「包」を使ってい

ますが、Pao と混同しないよう注意してください。**161-8** は不滅駒を使った協力自玉詰。今までの氏の作品を見てきた方なら解くのは容易でしょう。**161-9** は攻方が指定手数だけ続けて指して詰める「連続詰」。PWCなので容易には駒を入手できませんが、遠くに欲しい駒がありますね。**56** の Grasshopper は非限定防止の配置。この利きに攻方玉を入れないようご注意ください。

161-10 はさつき氏の衝立協力詰。協力詰なので受方は協力してくれますが、攻方はあくまで衝立の向こう側でどの手を指されたかは知らないという設定です。しかも「指し直し」はできないので、相手がどんな手を指しても王手になる手を選ばねばなりません。知らないうちに反則を指さないよう、注意しながら手順を進めてください。

161-11 はたくぼん氏の強欲協力詰。作者名とルールからどんな作品か推測できますね。気持ち良く駒を捌いてください。

161-12 は変寝夢氏のリパブリカン。玉が最後の最後に盤上に登場するルールです。玉がないので「非王手可」は省略しています。「成禁」条件も付いているので、紛れは少ないですし、駒数も少ないので、手詰まりにならないよう注意すれば自然に解けると思います。

解答要項

第 160 回分解答締切:2024 年 5 月 15 日(水)

第 161 回分解答締切:2024 年 6 月 15 日(土)

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。

【最善詰】

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

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

【自玉詰】

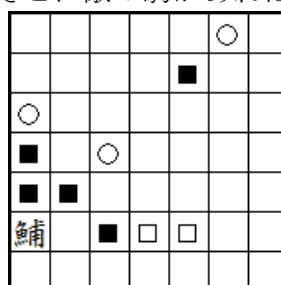
攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Dolphin】(鮪)

Grasshopper と Kangaroo の動きを併せ持つ駒。クィーンの線上にある駒を 1 つ、または 2 つ跳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。



(■は敵または味方の駒。○が鮪の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【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)

【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」

【受先】

受方から指し始める。

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→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)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1) 成っても不滅性を失わない

2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【取捨て】

駒を取っても持駒にならずに消える。

(補足)

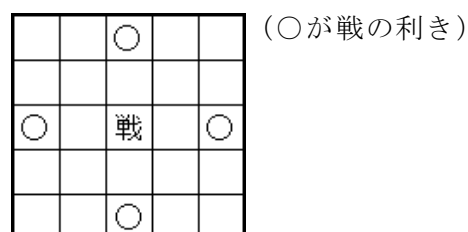
取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

→初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。

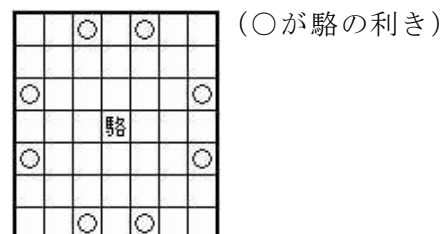
縦横 2 マス跳んだ位置に利く駒。



【Camel】(駱)

Camel はフェアリーチェスの駒。

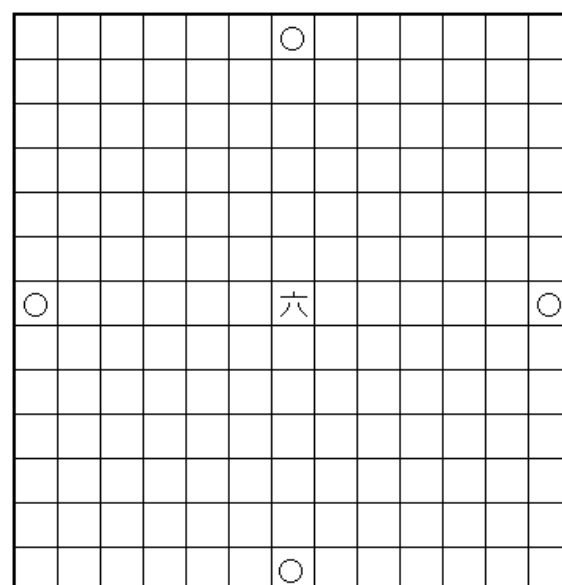
3 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。



【06 跳】(六)

(0,6)-leaper。

縦横 6 マス跳んだ位置に利く駒。

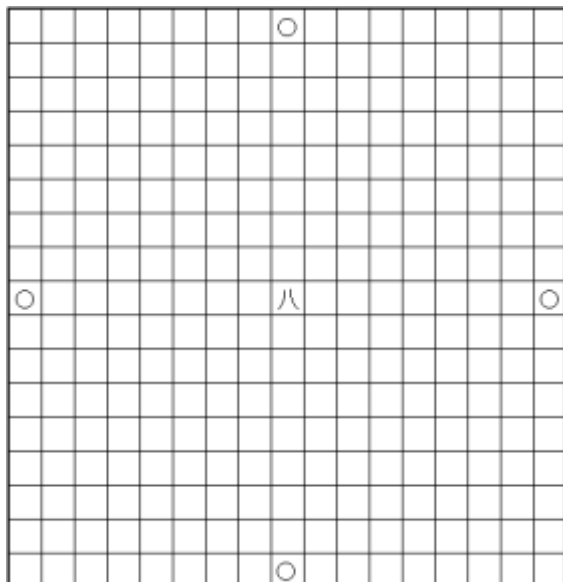


(○が六の利き)

【08 跳】(八)

(0,8)-leaper。

縦横 8 マス跳んだ位置に利く駒。



(○が八の利き)

【ネコ鮮】

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

(補足)

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

→参照：ネコ鮮の紹介 (WFP44 号)

【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。

【駒詰】

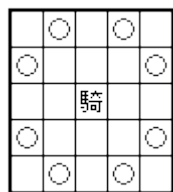
玉が指定駒の性能になる。

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

【Knight】(騎)

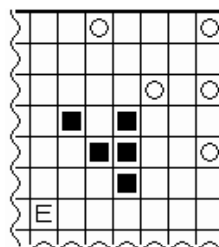
チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【Non-Stop Equihopper】(E)

盤上の任意の駒を中心に現位置から点対称の位置に着地する。着地地点に敵の駒があれば取れる。現位置と着地点を結ぶ線上に余計な駒が挟まっても跳べる。



(○がEの利き。

■は敵または味方の駒。)

【Imitator】(■またはI)

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

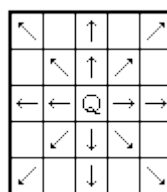
(補足)

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

→参照：WFP75 号「Imitator 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)

【Messigny】

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

(補足)

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 玉も交換できる
- 3) 行き所のない駒や二歩が発生するような交換は禁手。
- 4) 交換時に駒を裏返すことはできない。
- 5) 特に注釈がない場合、直前または既出の局面に戻る交換を禁止しない。

→初出：「Messigny ばか詰入門」(WFP1 号)

【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。

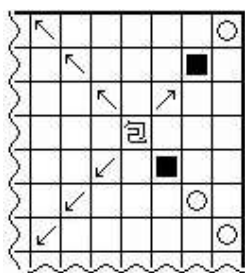
(補足)

- ・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。

【Vao】(包・砲)

フェアリーチェスの Vao。

中国象棋の Pao の利きの方向を角にしたもの。取らずに動く時は角と同じ。駒を取る時は角の方向に 1 枚だけ駒を跳び越えて動く。



(矢印が Vao の動く方向。○は Vao が駒を取る時の利き。■は敵または味方の駒。駒を 2 枚跳び越すことはできない。)

(補足)

- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。Pao と区別するときは「砲」などを使う。

→初出: 第 134 回 WFP 作品展 (WFP158 号)

【連続】

片方の手番のみが連続して指す。

ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

(補足)

- ・特に注釈がない場合、指定より短い手数で目的が達成できる場合、それが優先される。

- ・自玉に王手が掛かる手は指してはいけない。

【衝立協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

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

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または不成立となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、指し直しができる。

(補足)

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

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

- ・不必要な指し直しを除いて、攻方の手が一意に決まる
- ・受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

【与えられる情報】

1a. 相手の駒を取った (取った駒が渡される)

1b. 自分の駒が取られた (盤上から取られた駒がなくなる)

2a. 王手をかけた

2b. 王手をかけられた

3a. 指し手が不成立

4a. 詰めた

4b. 詰められた

【不成立となる着手】

- (1) 王手が掛かっているが解消できない手。
- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。

【棋譜 (攻方視点) 表記用の記号】

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

※¹ XY の XY が直前の着手と同じ場合は (同) という表記を使う。

※² 衝立将棋では王手に + の記号を付けるが、

衝立詰では攻方王手義務があるので、+ は省略する。詰を意味する ++ も省略。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【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。白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」



<第 160 回>解答締切:2024 年 5 月 15 日(水)

■ 160-1 尾形充氏作

最善白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角2金香

■ 160-2 占魚亭氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 鮪

※鮪:Dolphin

■ 160-3 駒井めい氏作

ネコネコ鮮All-in-Shogi協力白玉詰(受先) 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

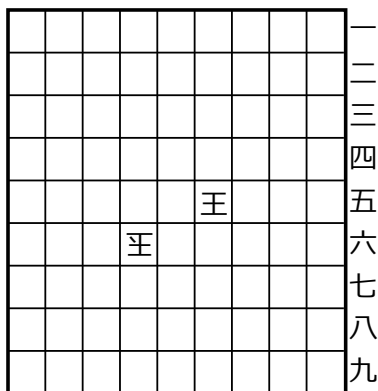
						と	王	一
						王	王	二
						王	王	三
								四
				王				五
								六
							王	七
								八
								九

持駒 歩

■ 160-4 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

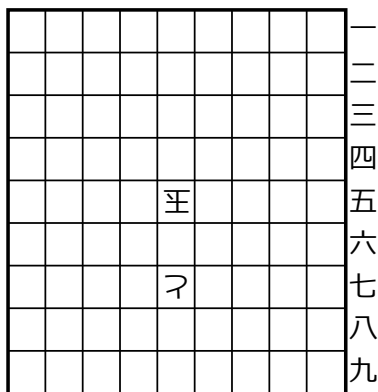


持駒 なし

■ 160-5 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

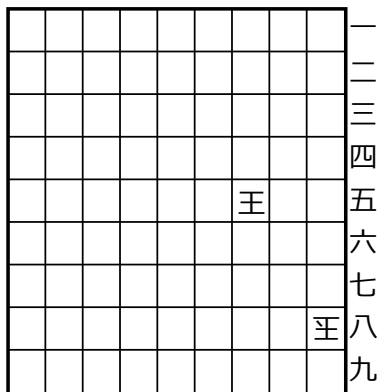


持駒 銀桂

■ 160-6 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

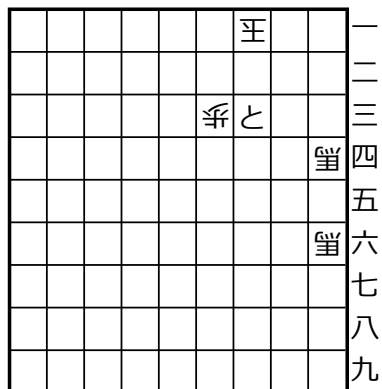


持駒 角

■ 160-7 さんじろう氏作

ネコネコ鮮詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

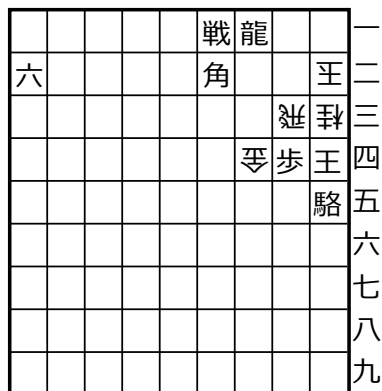


持駒 金銀2

■ 160-8 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 380手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 八

受方持駒 なし

※駱: Camel、戦: Dabbaba

六: (0,6)-Leaper

八: (0,8)-Leaper

23飛、34金は取捨駒

13桂は不滅駒

■ 160-9 三角淳氏作

打歩協力詰(受先) 32手

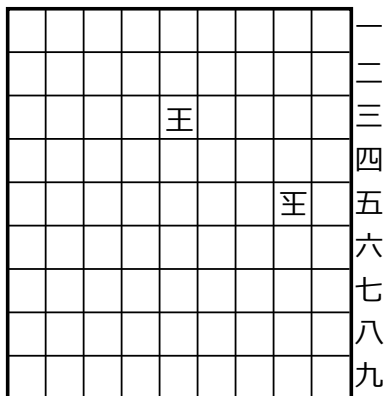
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

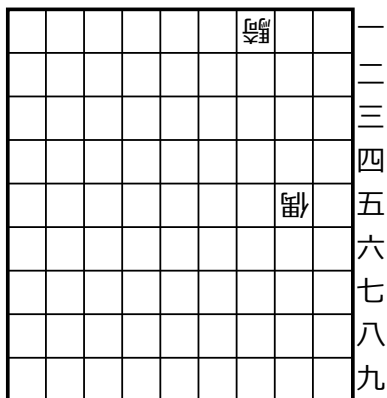
受方持駒 なし

- 160-10 阿知矢龍氏作
ネコ鮮協力白玉詰(受先) 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角歩

- 160-11 真T氏作
協力白玉スタイルメイト 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

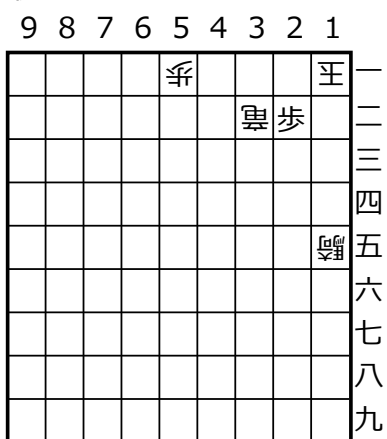


持駒 飛角金銀桂香歩

※偶:Dummy王

騎:Knight

- 160-12 変寝夢氏作
協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂E

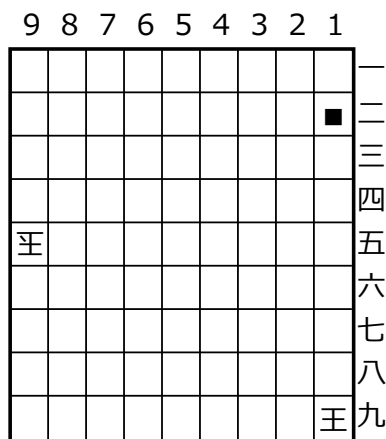
※騎:Knight、不滅駒

竜:不滅龍

E:Non-stop Equihopper

<第 161 回>解答締切:2024 年 6 月 15 日(土)

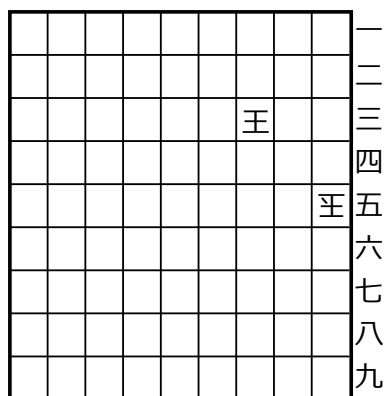
- 161-1 占魚亭氏作
協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 Q

※■:Imitator, Q:Queen

- 161-2 神無太郎氏作
点鏡打歩協力白玉詰(受先) 13手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

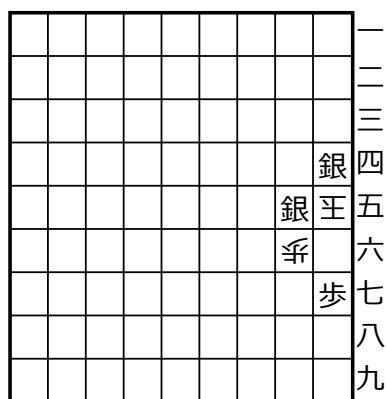


攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部+騎4

※騎:Knight

- 161-3 駒井めい氏作
Messigny協力詰(受先) 2手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 161-4 阿知矢龍氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	〇								三
									四
									五
			♀						六
									七
									八
				女					九

攻方持駒 Q

受方持駒 残り全部+ Q3

※女:Queen王, Q:Queen

■ 161-5 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

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

持駒 桂2

■ 161-6 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

									一
									二
									三
									四
					王				五
				王					六
									七
									八
									九

持駒 桂

■ 161-7 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 35手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

包:Vao (角利きのPao)

■ 161-8 上田吉一氏作

協力自玉詰 70手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※61龍・81とは不滅駒

■ 161-9 上田吉一氏作

PWC連続詰 48手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※G:Grasshopper

■ 161-10 さつき氏作

衝立協力詰 95手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

※指し直し上限:0回

■ 161-11 たくぼん氏作

強欲協力詰 113手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

圭	マ	マ	マ	王			金		一
マ		銀	マ	糸		早	香	歩	二
マ							桂	香	三
飛	マ	桂	マ						四
飛	銀				と				五
角								全	六
	金	マ				桂		全	七
	歩				歩	歩	歩		八
角		歩	歩	マ	と		香		九

持駒 なし

■ 161-12 変寝夢氏作

成禁リパブリカン協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

以上

今月の手筋



【千日手禁】

同一局面が指定回数（実戦に準じる場合は4回）現われる手を禁手とする。

（補足）

- ・将棋の実戦と異なり、連続王手かどうかは無関係。持駒の駒数が無限の場合は、有限回の増減があっても同一とみなす。

（※解答は P60 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159回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第159回WFP作品展の結果を報告します。
第159回の出題は全12題（ツインがあるので実質13題）。解答者数9名。全題正解者1名。
解答の内訳は以下の通りです。

〔第159回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ー:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6a	6b	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
たくぼん	○	ー	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
荻原和彦	○	ー	○	ー	○	○	○	○	×	○	○	○	ー	9
さつき	ー	ー	○	ー	○	○	○	ー	ー	○	○	○	○	8
るかなん	○	ー	○	○	ー	○	○	ー	ー	○	○	ー	ー	7
springs	ー	ー	○	○	○	○	○	ー	ー	○	○	ー	ー	7
一乗谷酔象	ー	ー	○	○	○	ー	ー	ー	ー	○	○	○	ー	6
駒井めい	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	2
変寝夢	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	2

今回の鬼門は **159-2**。この難問を見事クリアした占魚亭氏が全題正解を達成しました。いくつかの作品で誤解答が出たのは残念ですが、フェアリーでは仕方のないことでしょう。むしろ複玉&中立玉作品にこんなに正解者が出たことに担当者としては驚いています。

なお、**WFP154-8**（さつき氏作、衝立協力詰7手）の修正図に余詰があったとの報告を作者ご自身からいただきました。本稿末尾に掲載しますので、ご確認ください。

■ 159-1 占魚亭氏作（正解4名）

協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
				㍻					七
							■		八
									九

持駒 飛2

※ ■:Imitator、57玉は中立駒

【ルール】

・協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

・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」

・中立駒（「㍻」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横にnを付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

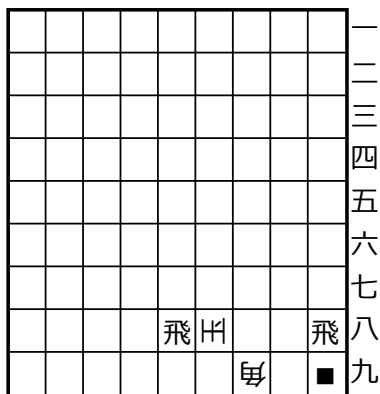
→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

【解答】

58 飛 48n 玉[I19] 18 飛 39 角 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】

2019 年 10 月完成。

n 王と Imitator の併用。

48n 王で Imitator を盤隅に運ぶのが見えみえなので、易しいと思います。

【解説】

敵玉だと思って王手していたら、いつの間にか自玉が詰んでいた……

本局は単玉の協力自玉詰という、手番ごとにどちらに所属しているか扱いが変わる中立玉を使った作品です。ところが、作意手順は中立玉を受方玉に置き替えてもすべて合法手。受方玉と中立玉の違いは作意に現れない「幻の 5 手目」に潜んでいます。つまり本局は、中立玉を受方玉とみなして 3 手進め、最後の 4 手目だけ、中立玉を攻方玉とみなした場合に詰んでいる（つまり 5 手目が指せない）応手を選ばせる作品なのです。

3 手目まで正解を辿ったとすると、最終手は八段目への合駒の他に、Imitator を利用した 29・39・49 地点への打駒（最下段なので種類は角金銀）に絞られます。このうち 48n 玉を攻方玉とみなして「詰」になっているのは 49 角しかありません。

そこまでの 3 手はどうやって求めるかと言うと、これは「ヤマを張る」しかありません。もう少し聞こえの良い言葉で表すとヒューリスティック（発見的手法）を使うということです。本局の場合は「Imitator は盤隅に」という極めて有用な格言がそのまま当てはまるので、特殊な手順を追わず、Imitator 作品の基本に忠実に解くと、早く解けると思います。

【短評】

るかなんさん

攻方は駒打しかないし、最終手 n 玉は動かせないから Imitator を動かせるのは 2 手目以外無い。あり得ない可能性を消した後でも 58 飛の壁は見えにくい。

変寝夢さん（※無解）

中立玉である必要性がわからなかった。

たくぼんさん

攻方は飛打 2 回で■は動かないので 2 手目 48n 玉で■を 19 へ移動と言う大きなヒントで助かりました。

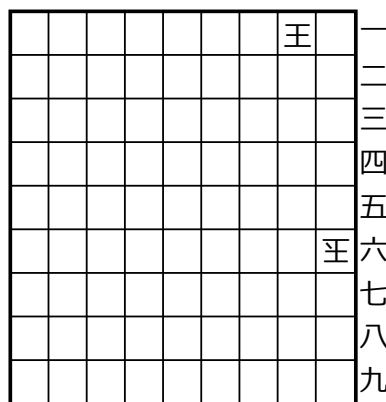
荻原和彦さん

終局図で飛移動が受けにならないのがミソ。私はヒラメキ頼りだったけど、I を絶偶に追いやり縦横の退路を飛 2 枚で潰せば角の単駒詰が狙える、と理詰めで迫るも良し。

■ 159-2 神無太郎氏作（正解 1 名！）

点鏡打歩協力自玉詰 11 手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 駒

受方持駒 残り全部+駒3

※駒: Knight

【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

・打歩

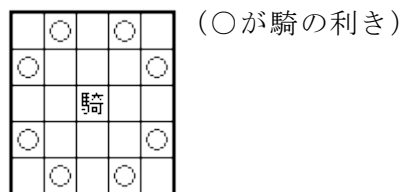
打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

・受先

受方から指し始める。

・Knight (騎)

チェスの Knight。八方桂。



【解答】

98 飛 28 騎 82 角 12 王 27 玉 19 騎
91 角打 46 騎 37 玉 19 王 28 歩 まで 11 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部+騎3

【解説】

本局で重要な一手は 7 手目「91 角打」。

ちょうど今「隅角打ちコンテスト」が行われているところですが、その課題に合致する作品です。普通詰将棋では見られない表記ですし、指し将棋で目にした人も、まずいないでしょう。この角打の目的は、攻方玉を角にすること。「詰める対象の玉を弱い駒にする」というのは性能変化ルールの基本なので、角にするというのはそれに反しているように見えますが、実はそうではありません。

隅角は動ける方向が 1 つしかありません。隅角を置き、攻方玉も隅に置いてその性能にすれば、攻方玉は「弱い駒」になるのです。

その隅玉を実現するための「運搬装置」の設置が初手の 98 飛。初形で双方の玉が離れているので、近付けるにはどちらかの玉を大きく飛ばさねばなりません。隅玉で詰めることも考えると、攻方玉を 11 に移動し、受方玉をその近く

に飛ばしたくなりますが、正解はその逆。攻方玉を受方玉の近くに飛ばす手段が初手 98 飛です。初手 99 飛でも 2 手目 11 王で王手することが可能ですが、その後 19 に飛ばません (99 飛が 19 に利いているため)。そのため初手の打場所は 98 に限定されます。

持駒の Knight (騎) は角を盤上に発生させるために用いられます。詰将棋は「王手・応手」のペアで手順が構成されるので、性能変化ルールでは、互いに駒の利きが重複しない、「相補的な利きを持つ駒」の組み合わせで、盤上に駒を増やしていくことができます。例えば、銀と飛、金と角などはとても相性の良い組み合わせです。桂は玉から離れた場所から王手できるので、比較的自由に“相方”を選ぶことができます。騎は「後ろに利く桂」なので、桂より更に便利で、本局ではわずか 6 手で 2 枚の角を発生させるのに用いられます。

攻方玉の大移動と、隅角の詰上り。大移動を助ける飛と、角を発生させる騎。各駒が与えられた役割を着実に果たして目標を達成するという、実にシステマティックな手順です。

今回は受方に与えられた騎 3 枚はただの飾りで、出番がありませんでしたが、このシリーズでは受方持駒の騎が活躍する作品も出てきます。お楽しみに。

【短評】

占魚亭さん

難局。作意と紛れ (37 騎) での角の位置 (82 角・91 角／73 角・82 角) が鍵。

「王か玉の大移動がありそうだが玉を動かしても打歩詰にするのは難しそう (スタイルメイトなら何とかかなる) なので動かすのは王」と考えて初手は 98 飛と決め打ちし、2 手目の騎の打ち場所は 24・35 では続きそうになるので 28・37 のどちらかと考えて絞っていき、なんとか解けました。

☆2 手目 37 騎は強力な紛れですが、手数が 2 手超過します。具体的には「98 飛 37 騎 73 銀 28 騎 …」や「98 飛 37 騎 73 角 28 騎 …」のような手順で、結局は騎を 28 に動かして詰めるしかなく、2 手損することになります。他にも紛れは大量にあるので、それを乗り越え、正解に到達した占魚亭氏には拍手を送りたいと思います。

変寝夢さん（※無解）

玉がこんなに移動するとは。46騎も好手。

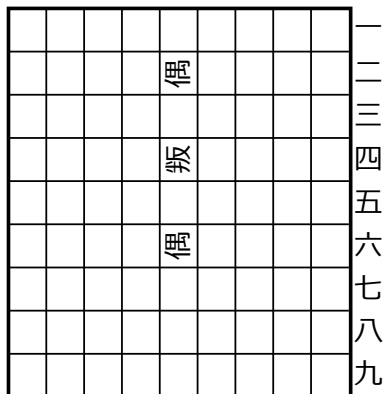
たくぼんさん（※無解）

降参です。21王を動かすことを考えれば初手98飛とは思いますがその後の展開がまったく思いつかない。

■ 159-3 駒井めい氏作（正解7名）

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

【ルール】

・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。

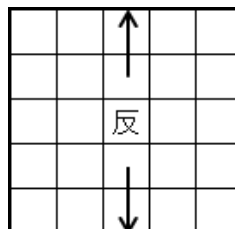
・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

・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）

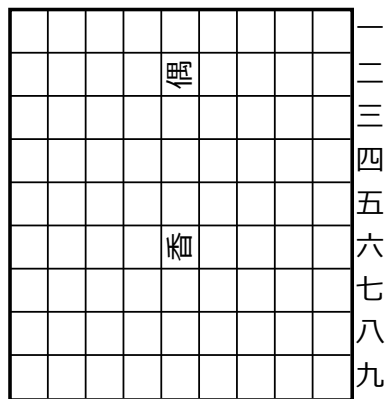
- ・中将棋の反車は成ると鯨鯢になるので、「叛」はあくまで反車を元にしたオリジナルの駒である。

【解答】

55n 叛 53n 叛 56n 叛成 まで 3手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【主な紛れ】

- ・初手 52n 叛生や 56n 叛は玉が1枚になって、攻方が王手放置禁（自玉を王手に晒す）に抵触してしまうために指せない。
- ・初手 53n 叛は2手目で有効な手待ちが指せない

【作者のコメント】

中立玉を詰ますのに、王手をする中立駒の利きを非対称にします。

【解説】

見慣れないフェアリー要素が数多く盛り込まれた本局。しかし、これらは内容を複雑にするためではなく、むしろ狙いを純粹抽出し、単純化するために採用されたものです。まずは与えられたルール設定と、それがどんな状況を生

んでいるかを一つずつ見ていきましょう。

本局では玉が2つ使われています。この2枚の玉は **Dummy** (偶) であり、動くことはできません。また、偶王は中立駒に設定されており、攻方玉・受方玉の両面を持ちます。どちらの手番でも相手玉と自玉が2つある感じですね。またルールが「複玉」であることに注目してください。これは玉が複数ある間は王手無視ができるルールです。どの玉に対しても王手無視ができない「多玉」ルールではありません。従って、玉が複数ある間は、中立玉に中立駒で王手するとき「自分の手番として見たとき王手であるが、相手の手番として見たとき王手でない手を選ばねばならない(そうしないと自玉に王手を掛ける反則になる)」という制約を無視することができます。

次に玉でない駒(平駒とも呼ばれます)に目を向けましょう。フェアリー駒として中将棋の「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。成ると利きが純粋に減る場合、これを「降格成」と呼びます。この「叛」は中立駒に設定されており、中立駒で中立玉に王手するときの制約(上述)に気を付けねばなりません。

最後に目的を確認しましょう。玉は中立玉なので、手番毎にどちらの玉とみなされるか、扱いが変わります。目的は受方玉を詰めることなので、攻方が指し終わったときに、中立玉を受方玉とみなして詰んでいなければいけません。初形は攻方手番なので、奇数手指してそのような局面を作ることが目標になります。また、これは「複玉」ルールなので、玉が複数ある間は決して「詰」になりません。2つある玉のうち一方を取って単玉にする必要があります。ちなみに、玉属性を持つ駒(ここでは単に「玉」と呼称します)は取っても持駒とならない「取捨て」が本作品展での省略時解釈で、本局にもそれは適用されます。

以上で一通りのルール確認が終わりました。初形を見て状況を整理しましょう。使用駒は中立駒ばかりなので、以下「中立」の語は適宜省くことにします。

初形を見ると、叛でどちらかの玉を取れそう

ですが、そうではありません。例えば初手 **56n** 叛とすると、複玉状態が解消され、自玉(**52n** 偶)に王手を掛ける反則になります。

初手 **52n** 叛不成ならどうでしょう? 同様の理由でこれも自玉(**56n** 偶)に王手を掛ける反則となります。

では、**52n** 叛成は? 香の利きは上下非対称なので、中立香は攻方手番では上向きに、受方手番では下向きに利きます。ということで、初手 **52n** 叛成は自玉に王手を掛けつつ、相手玉に王手を掛けない(王手義務違反)という二重の意味での反則になります。

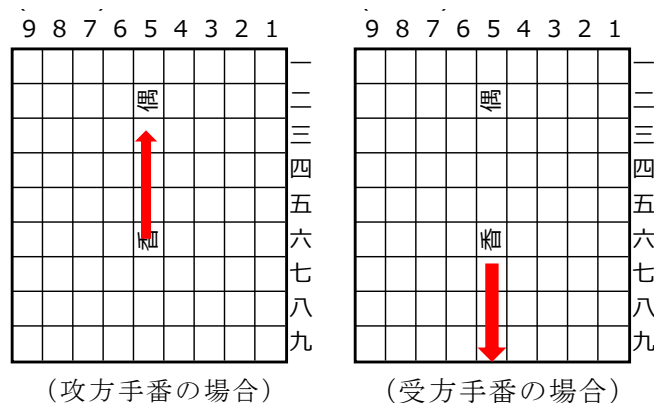
ということで、可能な初手は **55n** 叛と **53n** 叛不成の2つ。一体、どちらが正解でしょうか?

叛を2つの玉の間で往復させるだけでは、いつまで経っても詰みません。香の利きの上下非対称を有効に利用することを考えると、解決への道筋が見えてきます。

初手 **52n** 叛成がダメだったのは、中立香の利き先に玉が居なかったからでした。ならば、中立香の利き先に玉が居るよう、**56n** 叛成とすれば「攻方手番として見たとき王手であり、受方手番として見たとき王手でない」という条件を満たすことができます。しかも、受方には持駒がないので、この状態で詰んでいます。

もちろん初手から **56n** 叛成は指せません。攻方にとっての可成地域は盤の一段目から三段目。成る前は複玉状態を維持しないとイケないので、成る直前の叛の位置は **53** に決定。初形で叛は **54** に居るので、**54→55→53→56** が **56n** 叛成で詰ます唯一の経路となります。

改めて詰上りの局面での中立香の利き方を確認しましょう。上下非対称性により、攻方から見る世界と、受方から見る世界が異なることが良く分かりますね。



本局は将棋の小駒が持つ利きの上下非対称性を中立駒に適用し、上下非対称の手順に結び付けた作品です。これを効果的に表現するため、反車という上下対称の利きを持つ駒に、成って初めて上下非対称になるという性質を与えています。「複玉」や「降格成」に戸惑った解答者もいたと思いますが、作者の狙いはとてもシンプルだったのです。

【短評】

占魚亭さん

中立 Dummy 王を取るための手続き。

るかなんさん

名前によらずなかなか王に楯突くことのできない叛車がもどかしい。

たくぼんさん（※誤解）

中立駒の香は端に・・・ですね。
最後生って書きそうになりました。

☆たくぼん氏は「56 叛 53 叛成 59 香 迄 3 手」の解答でした。解説でも述べた通り、初手 56 叛は自玉へ王手する反則となります。

springs さん

中立玉+複玉で、王手／王手放置／自殺手の定義が頭の中で揺らいでくる。
反車は強すぎたわけですね。

荻原和彦さん

1 次元盤上の攻防。手番を渡して△53 n 叛を指させるのが唯一の詰み筋とは。

さつきさん

中立駒や複玉の影響下での調整手順が独特な味わいでした。中立駒の降格成と 中立玉の組み合わせには発展性を感じますね。

一乗谷酔象さん

手番で成るためのいす取りゲーム。

■ 159-4 馬屋原剛氏作（正解 5 名）

詰将棋 63手

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

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

【ルール】

・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)。

※本局では『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』というルールが付加されている。

【解答】

31 龍 82 玉 73 歩成 同玉 71 龍 83 玉
81 龍 93 玉 91 龍 83 玉 84 歩 72 玉
63 歩成 同玉 61 龍 73 玉 71 龍 84 玉
82 龍 94 玉 92 龍 84 玉 85 歩 73 玉
74 歩 63 玉 64 歩 同玉 62 龍 74 玉
72 龍 85 玉 83 龍 95 玉 93 龍 85 玉
86 歩 74 玉 75 歩 64 玉 65 歩 同玉
63 龍 75 玉 73 龍 86 玉 84 龍 96 玉
94 龍 86 玉 87 歩 75 玉 76 歩 65 玉
66 歩 同玉 64 龍 76 玉 74 龍 87 玉
85 龍 78 玉 88 龍 まで 63 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩13

【主な変化】

・ 60 手目 66 玉は、67 歩 同玉 77 龍で変同

【作者のコメント】

デパートの「ギリギリアウト特集」用に創った作品。初めは歩を 2 列並べていたが、3 列に渡って並べても成立していたのには驚いた。軽い趣向手順でお気に入りの作品。

初形二歩 OK は大崎作 (<http://pylons.style.coocan.jp/tume/dendo/002.htm>) に次いで 2 作目か。

【解説】

二歩どころか五歩が縦に積み上げられ、九段目には行き所のない歩が 3 枚並んだ異様な初形。デパートの「ギリギリアウト特集」用作品とのことです、普通に考えれば余裕でアウトです。

しかし“ある意味”で、これがセーフになる解釈もあり得ます。

「二歩」や「行き所のない駒」を禁手として成文化したのは、二代大橋宗古の「象戯図式」です。ただ、この本では「二歩」にしても「行き所のない駒」にしても、禁じられているのは「打つこと」であり、最初から存在することが禁止かどうかについての言及はありません。「行き所のない駒」に至っては、不成の移動でそれを生じるのが禁手かどうかすら述べられていません。時代が時代なので厳密な表現は不要だったのかもしれませんが、これを思いきり拡大解釈すれば、本局も「セーフ」と言えなくはありません。

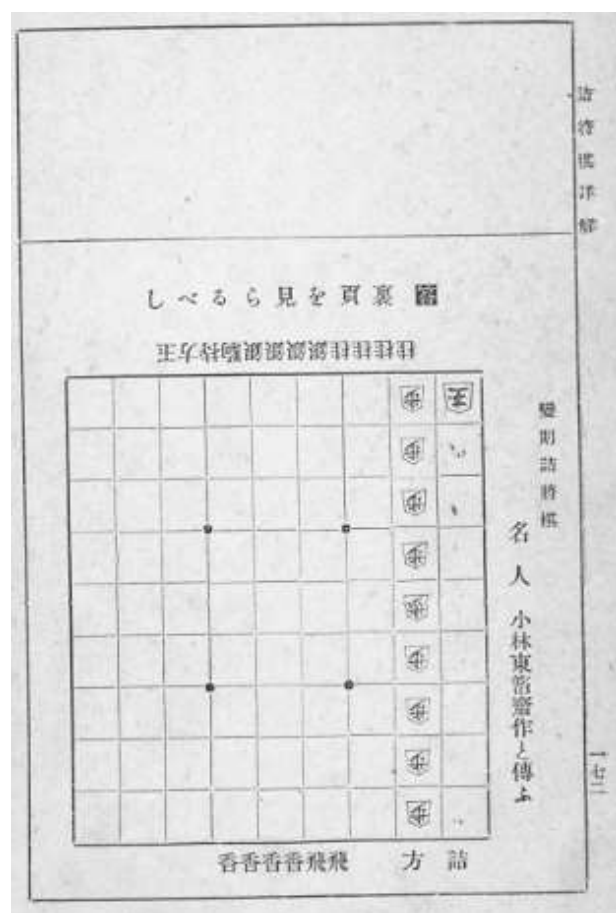
面白いことに、本局の図はそのまま「柿木将棋」で検討をすることができます。二歩や行き

所のない駒」を生じる手はルールチェックで除外されますが、最初から存在することは「柿木将棋」では禁じられていないのです。

これは昔から有名な話で、それに目を付けた相馬康幸氏が、「詰将棋マニアックス」(<http://pylons.style.coocan.jp/tume.htm>) で「二歩のある詰将棋」の創作を提案したことがあります。曰く『二歩は「打ってはいけない」のであって、存在そのものを禁じているのではありません(?)』。これに応じて作られたのが、大崎壮太郎氏の作品でした (<http://pylons.style.coocan.jp/tume/dendo/002.htm> 参照)。

更に昔に遡ると高濱貞「詰将棋精選」(1916)に、「小林東箔齋作と傳ふ」として 2 筋に 9 枚の歩が並んだ作品が収録されています。これは受方持駒制限がある上に、詰上り手余り可という、なかなか破天荒な作品であり、古い時代の変則詰将棋として非常に有名です。手順は非限定や余詰だらけなので、変則詰将棋というより冗談問題に分類すべきかもしれません。

高濱貞「詰将棋精選」は、国立国会図書館デジタルコレクションで閲覧することができるので、該当箇所を見てみましょう。



まま残しておいてくれたおかげで、本局は機械検討が可能な作品となっています。プログラムが想定外の奇妙な挙動を示した時、それが直されてしまう前にフェアリーへの応用を考えるのが、フェアリー詰将棋愛好家の正しい態度なのかもしれません。

【短評】

占魚亭さん

デパート向きの軽趣向作ですね。
……完全にアウトだけど（笑）。

るかなんさん

何枚取っても使えやしない。いくらでも受かりそうな不安定な攻めがフェアリーらしい。

たくぼんさん

同じ筋にこれだけ歩が並ぶ形は初めて見ました。いや～斬新ですねえ。

springsさん

面白い舞台設定。繰り返し手順中の玉方は歩を取らない方がいいのは不思議な感じ。

一乗谷酔象さん

合い効かずの逃げ方。

■ 159-5 springs 氏作（正解 6 名）
攻方取禁Lortap協力自玉詰 50手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

			飛				と		一
		マ	糸		蜚	王	マ		二
		マ		歩	香				三
				王	香				四
									五
			桂		香				六
					香				七
					歩				八
									九

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

【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。

・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」

【解答】

23 歩 11 玉 22 と 51 馬 21 と 33 馬
22 と 41 龍 21 と 43 龍 22 と 41 龍
21 と 44 龍 22 と 41 龍 21 と 46 龍
22 と 41 龍 21 と 47 龍 22 と 41 龍
21 と 48 龍 22 と 41 龍 21 と 32 龍
22 と 41 香 21 と 44 香 22 と 51 馬
21 と 42 馬 22 と 31 龍 21 と 35 龍
22 と 31 歩 21 と 32 歩 22 と 31 馬
21 と 53 馬 まで 50 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 香3歩

【作者のコメント】

Lortap による 61 飛・21 との射出装置を使った剥がし。

初形から 23 歩、11 玉、22 と、31 龍、21 と、35 龍、22 と、31 馬、21 と、53 馬？は、31 馬に龍が紐を付けているので最後の 53 馬が指せない。そこで 48 歩を取り、32 歩を設置して龍の利きを遮断する。32 歩の代わりに香を使うと今度は龍に香の紐が付く。

48 歩を取りに行く過程で攻方 44 香が消える。53 馬が 35 龍に利かないように受方 44 香を設置する必要がある。

【解説】

Lortap は「開き応手」が可能なルールです。王手をしている攻方駒への利きを受方駒が遮っている時、その受方駒を動かし、王手を無効化することができます。本局はその「開き応手」を使って攻方駒を連取りする趣向が登場します。本局の場合「21 と」が王手駒であり、「61 飛」の利きを受方の駒で開閉することにより、王手の無効・有効を切り替えます。連取りの対象は4筋に並んだ攻方の香と歩。通常の連取りは受方の駒を攻方が順次取っていくものですから、受方の連取りはとても新鮮ですね。

趣向に入る前にも「開き応手」は出てきます。龍の往復の邪魔になる 42 馬を 42→51→33 の経路で待避させる手順です。趣向部と序奏を何らかの共通性で結びつけるのは、趣向作の理想的な構成法ですが、本局では「開き応手」が序と主部を繋げています。連取りを行う駒は龍ですが、馬を 33 に据えたおかげで、43 龍や 44 龍が逆王手になりません。攻方玉が王手を無視しているように見える奇妙な手順です。

これだけでも一局を支える主題として充分ですが、本局の本当の見所はむしろ趣向が終わってからと言っても過言ではないでしょう。

攻方玉を詰めるための基本方針は「35 龍・53 馬」の形を作ることです。しかし、53 馬の利きが 35 龍に直射すると、龍による玉への睨みが無効化されてしまい、詰めることができません。従って、53 馬の利きを遮断する 44 香を置く必要があります。また、53 馬は「駒取り」です。Lortap では味方の利きのある駒での駒取りはできません。このため、35 龍の利きを遮断する 32 歩を置く必要があります。32 香ではいけません。香だと 35 龍に利いて、龍を役立たずにしてしまいます。そう、この歩を入手するのが受方連取りの目的だったのです。連取りというと、最後に強い駒を入手するのを目的とすることが多いのですが、本局は弱い駒の入手が目的という珍しい連取りなのです。(弱い駒の入手が目的の連取りは普通詰将棋でも実現可能なので、趣向作に興味のある方は作ってみてください。)

受方が目指すべき形は「32 歩・35 龍・44 香・53 馬」だということが分かれば、後はこれを実現する手順の組み立てです。駒の移動はもちろん「開き応手」で行いますから、駒の移動は互いが互いの邪魔にならない順番で行わねばなりません。具体的な作業の順序は以下になります(48 龍で歩を入手した局面から記述)。

1. 4 筋に居る龍を 48→41→32 の順に動かし、龍を 3 筋に移動。香の配置を可能とする。
2. 香を 41 に打って 44 に移動する
3. 馬を 33→51→42 の順に移動し、龍の移動を可能とする
4. 龍を 32→31→35 の順に移動する
5. 歩を 31 に打って 32 に移動する
6. 龍の 31 への利きが遮断できたので、馬を 42→31→53 の順に移動して詰み

いかがでしたか？ 必要な要素を論理的に解きほぐす快感が味わえる充実した収束だったと思います。

手順全体を振り返ってみましょう。

趣向部が規則的な「開き応手」で構成されていたのに対し、収束は不規則な「開き応手」で、場所と順序を論理的に導く必要があるパズル的手順となっています。これは異質な要素を無理に接続した結果ではありません。序奏専用、収束専用の駒を使わず、序奏・主部・収束を「開き応手」で構成し、作品全体の一貫性を保っています。軽快な趣向と充実した収束。解答者の皆さんも大満足の作品だと思います。

【短評】

占魚亭さん

受方龍&馬の位置調整がアクセント。

4 筋の香・歩を取っていく趣向部が楽しかったです。

たくぼんさん

Lortap らしい趣向でかつ謎解き要素満載のパズルで面白かったです。

荻原和彦さん

△35 龍～△53 馬で決めたいが 35→31 の利きが邪魔。4 筋を一掃して歩を入手すると今度は 53→35 の利きが邪魔。構成の妙が光る。

さつきさん

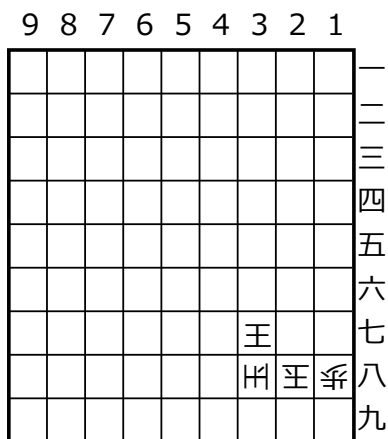
楽しい連取り趣向。大駒が互いに邪魔しないための歩香の設置も好感触でした。

一乗谷酔象さん

35 龍への紐を外す不思議な手順。

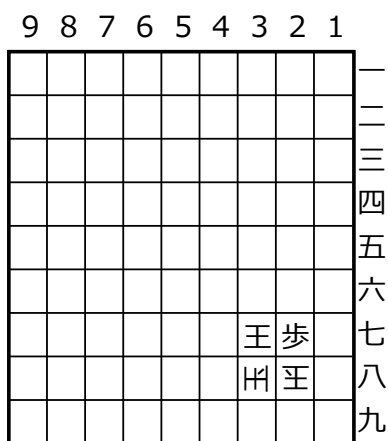
■ 159-6 るかなん氏作（正解 6 名）

a) 複玉協力詰 5手



持駒 なし
※38玉は中立駒

b) 複玉協力詰 5手

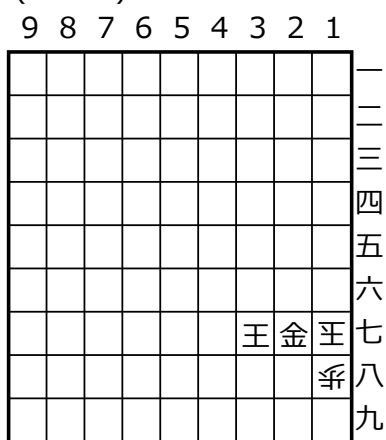


持駒 なし
※38玉は中立駒

【解答】

a) 27n 玉 17 金 同 n 玉 同玉 27 金 まで 5 手

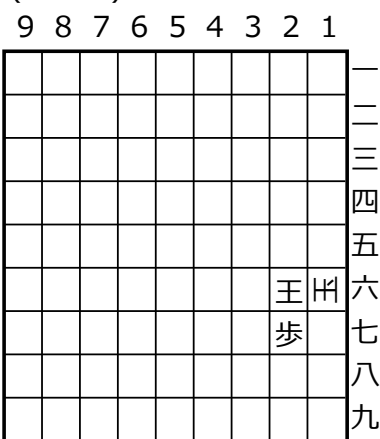
(詰上り)



持駒 なし

b) 28n 玉 17n 玉 26n 玉 16n 玉 26 王 まで 5 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

3 枚の玉が互いに両取り両王手を掛けかつ掛けられている初期局面が全て。

手順自体は平凡なので中立玉と複玉詰の練習にどうぞ。

【解説】

玉 3 枚の詰将棋。しかもすべての玉が互いに密着しているという非常識っぷり。この異常な状態を可能としているのが「複玉」と「中立玉」の組み合わせです。

密着している玉の組み合わせは攻方玉・受方玉・中立玉が各 1 枚。中立玉は両面性を持ち合わせているので、攻方手番なら攻方玉が 2 枚、受方手番なら受方玉が 2 枚ある複玉状態が適用されます。つまり、中立玉が盤上にあるうちは王手を無視していろいろな手が指せるわけです。問題は玉を取ったときです。例えば初手で攻方が受方玉を取ったとしましょう。これには「28n 玉」と「28 王」の 2 通りがあります。攻方にとっては複玉状態が維持されているので、どちらも可能です。「38 王」で中立玉を取るのはいけません。複玉状態が解消され、普通に自玉を王手に晒す反則になります。最終的には玉を 1 枚減らさないと「詰」は達成できないわけですが、その方法と時期は慎重に選ばねばならないことを念頭に置いて、作意を追うことにしましょう。a) は中立玉を取る手順で、割と読み易いと思います。金を入手するついでに中立玉を 17 に移動し、中立玉を取ったとき玉同士が密着しない形にするのが鍵です。それにしても、18 歩の配置だけで攻方に渡す駒の種類と打場所を限定できるのは、なかなか凄いと思います。

b)は初手に 28n 玉として受方玉を取ってしまう驚愕の手から始まります。以下は中立玉が受方玉の役割を果たすわけですが、中立玉はどちらの手番でも動かせるので、中立玉自らが動いて王手に掛かりに行くような手(3 手目 26n 玉)が現れます。最終手は攻方玉で中立玉を詰める異様な幕切れ。攻方にとっては複玉状態が維持されているので、自玉への王手は無視でき、受方は複玉状態が崩れているので無視できないという非対称の状態を利用しています。

しかし、こんな作品を見せられると「王手って何だっけ?」とか「詰って何だっけ?」とか、分かっているつもりなのが、本当に分かっているのかどうか自信が揺らいでしまいます。正解者にすら首を捻らせる何とも面妖な作品です。

【短評】

占魚亭さん

歩の活かし方から詰上りを予想。
感覚が変になりました。

るかなんさん

余談ですが、b)に受方 15 歩を追加すると不詰。「玉を取られたら負けるのが多玉、玉が無くなったら負けるのが複玉」と思い込んでいた自分には衝撃的な発見でした。

☆受方 15 歩があると、最終手に対し **16 歩!** で中立玉を消して詰みません。中立駒で手番側の駒を取ることはできませんが、通常駒で中立駒を取ることはできるので、中立玉を取ることもできるのです。玉の枚数が 0 枚…これが指し将棋なら「勝」なのですが、「詰」の達成は不可能なので詰将棋としては不詰……とりあえず今はこのルール解釈を採用しています(fmza もその解釈で動いています)が、皆さんもこれで良いでしょうか? 「玉がなければ詰みの達成は不可能」というのは本当ですし、面白いのでそのままにしていますが、玉が消える可能性のあるルールを手掛ける人がほとんどいなかったの、クレームが上がらなかったかもしれません。異論があれば見直しを検討します。これ以外でも、あまり試みられていないルールや条件の組み合わせで、その解釈の検討が必要なものがあるかもしれません。そんな事例を見つけたときは筆者にお知らせください。

たくぼんさん

複玉+中立玉は頭が混乱しますね。
結構時間がかかりました。

springs さん

a はすぐ見えたが b で苦戦。
こんな詰上りが可能とは。

荻原和彦さん

b)に仰天。そんなのあるか、と憤る世論を尻目に(?)攻方全着手王手放置の暴挙。
かくて怪手順の結末は……これ、清涼詰?

さつきさん

a)を解くと b)で攻方に駒を渡す筋で詰まないのが不思議に感じました。どちらも着手が合法なのか判定するのに難儀しました。

■ 159-7 さんじろう氏作 (正解 3 名)

ネコネコ 鮮協力詰 5 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
			王	王					五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

【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。

【解答】

56 桂 57 角 44 桂 43 歩 56 王 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

本作は最終手のために 2 手遠回りをして 57 角を打たせておく伏線？が狙いです。変身ものに慣れているとそれほどでもないかもしれませんが、最終手のインパクトはあるかと思います。

【解説】

わずか 5 手の短手数に高度な伏線が織り込まれた作品。

55 銀の防御が強力なので、これに触れずに詰めたい所ですが、どうやらそれは無理。ならば銀を邪魔にならない所に移動させてはどうでしょう？「56 桂 67 銀成」のような入り方はその一例ですが、後が続きません。以下「44 桂 43 歩 55 王」等としても、攻方王に弱い駒を付着させれば逃れてしまいます。

ネコネコ鮮の性質を利用して 55 銀を無効化するもっと賢い手段があります。それが 2 手目 57 角です。銀は不動のまま、その利きを角にして 56 に空白地帯を作るのが、その狙いです。

銀の利きは 56 桂が移動すると一時的に元に返りますが、その後に 56 王が入ることで再び 55 が空白地帯に戻ります。縦に 3 枚並んでいるため、真ん中の駒は元の利きのまま。これを受けようと 54 に駒を打っても 56 王の利きが銀になるだけですし、58 に駒を打っても角になるだけ。55 銀や 57 角を動かしても、56 王が角や銀になるだけ。王手を避ける手はありません。「44 桂 43 歩」は初手から実行可能ですが、その前に「56 桂 57 角」の伏線を入れておくことによって、56 王が可能になり、それが決め手となるのです。

2 手目 57 角はもちろん限定です。前に利かな

いというだけなら 57 桂でも同様ですが、2 手目 57 桂だと最終手に対し、銀を動かした時、56 王が桂の性能になるので不詰。言うまでもありませんが、4 手目 43 歩もちろん限定。角金銀だと 56 王が反則になりますし、飛桂香だと 45 玉を逃がす受けがあります。

3 枚の駒が横に並んだ初形から、盤上の駒がどんどん増え、最後は 3 枚の駒の縦並びが 2 列出来て詰上り。手順はもちろん、形も楽しめる作品ですね。駒 3 枚の縦並びは、真ん中の駒が元の性能を保つため、2 枚や 4 枚の並びとは異なった性質を示します。次局でも重要な役割を果たすので、注目してください。

【短評】

占魚亭さん

全ては最終手のための伏線。

変寝夢さん (※無解)

一瞬いけるかも、と思ったが直ぐに勘違いだったと判った。

たくぼんさん

これだけ簡素な初形で手も限られているのに難しい。

萩原和彦さん

作者さんじろう氏の『鮮』の字さえ取れば多数派に従う」(WFP189 号 p.34) に共感。当面、私も本ルールを単に「ネコネコ」と呼ぼう。さて、本作は「使用駒が増える作品」の好例。受方連続付打がネコネコの醍醐味で、殊に△57 角は 56 に安全地帯を作る絶妙の付駒だった。ちなみに、文中「付打」(ツケウチ)、「付駒」(ツケゴマ) は造語。「ピッタリな用語」(WFP189 号 pp.189-190) か否かは自信持てず。

☆前回「ネコ鮮・ネコネコ鮮」の改名について、改名の範囲と具体的な名称の 2 点について意見を募集しましたが、ご意見を寄せられたのは萩原氏のみでした。他の方々、既に表明した意見から変更がないということだと思えます。また、縦に駒を繋げて性能を変える手を「付打」「付駒」のように呼称する提案もありました。さんじろうさん、いかがでしょうか？

■ 159-8 さんじろう氏作（正解 2 名）

ネコネコ鮮協力詰 7 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
								王	五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀

【解答】

24 銀 23 金 14 銀 24 玉 23 銀生 13 玉
22 金 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

本題の狙いは何と言っても最終手です。ここから打たないと詰まない、というのは作者にとっても驚きです。蛇足ながら 14 金がダメなのは分かりやすい。紛らわしいのは 24 金ですが、14 玉で凌げる。

【解説】

金入手するまでの 6 手はまるで対面・背面を見ている気分。もし「ある駒の前後に敵駒があったらその性能になる」という「対背面」ルールの作品だと言われても、6 手目まではそれを否定する材料がありません。

余談

「対背面」という名前で作品が発表されたことはありませんが、「X 面 (|)」という名称で、神無太郎氏が絨毯爆撃を行い、その結果を公表しています (参照:「ばか詰裸玉 絨毯爆撃 作戦四度」<http://cavesfairy.g1.xrea.com/pvt/hn/index4.htm#bf4>)。また「対背側面」は本作品展に登場したことがあります。WFP97-13 (占魚亭氏作) をご覧ください。

ネコネコ鮮らしさが出るのが最終手 22 金。離れている玉と銀の間に駒を打つことで、23 銀を玉の性能にして詰めます。打つ駒と、王手する駒が異なる委託王手のネコネコ鮮バージョンですね。

これに対して 24 に駒を打つ受けは、22 金が銀の性能となって王手となるので不可。24 玉も 23 銀が金の性能になるので不可。確かにこれで詰んでいますね。

このように駒が 3 枚縦に並んだ形はとても強力で、仮に初形を「22 王・16 玉」として一段ずらしても、同様の手順で詰みます (別の詰め方を生じるので完全作にはなりません)。

作者のコメントにある最終手 24 金の紛れは、一間空けて駒 3 枚が並ぶ形で、これも結構強力です (開いた隙間に駒を打っても並んだ駒数の偶奇が変わらないため) が、本局では金銀の連携が悪く、14 玉と逃げられてしまいます。金本来の性能での王手 (12 金・14 金・24 金) がすべてダメで、王手に見えない 22 金が正解になるのが面白いと思います。

なお、作者から今回の 2 作品の投稿を貰った時、このルールの性質について、いくつか面白いことを教えて貰いました。せっかくなので、読者の皆さんにも紹介します。

まずは、双裸玉持駒一枚の全検結果に基づいた所見です。

点鏡を遠隔作用とするならば、ネコネコは近接力と言う感じでしょうか。近い駒との関係性で生じる変身なので、関係性を保ったまま平行移動しても影響が少ない、そういう意味では安南安北対面背面など多くの変身ルールは近接力かもしれません。

第 157 回の結果稿で筆者は「ネコネコ鮮」を「ネコ鏡」と改名する案を提示しましたが、配置を平行移動しても手順が変わらないという局所性は「点鏡」と大きく異なるので、「鏡」を付加する名称はあまり適切とは言えないですね。この案は撤回します。

もう一つ、作者から教えて貰ったのは、対抗系ルールにおける「受けの強さ」です。

もう一つ、七郎さんが **WFP185** 号に書かれた打駒表のネコネコ版を考えてみましたが、すべてのマスに○が入りました。受けが強いという印象が裏付けられた感じです。最善詰などの対抗ルールはとても成立しそうなルールかもしれません。

「最善詰などの対抗ルールはとても成立しそうな」とありますが、これは裸玉のような簡素形の話です。**WFP160-7** は対抗系ルールなので、どうやって強力な受けを掻い潜るのか、注目してください。

ネコネコ鮮は性能変化の激しさもあって、今まであまり深掘りされてきませんでしたが、徐々にその状況も変わりつつあるようです。これからの発展が楽しみです。

【短評】

占魚亭さん

2 枚では足りないので戦力を補強。
3 枚並んだ形は強い。

変寝夢さん (※無解)

最終手だけの 1 手でも難しい。

たくぼんさん

あれ 2 手目飛でもいいんじゃないの？って思ったら逆王手でした (笑)。

萩原和彦さん (※誤解)

5 手目で金を取る順がいろいろ見え、片っ端から検討すればめでたく解に至る。とは言え、つらつらと小半日考えあぐねた末の結論だが…。

それにしても、ネコネコでも通常ルールでも詰んでいる終局図の味良さよ。

☆萩原氏は「▲14 銀△13 金▲24 銀…」の解答

でした。2 手目 13 金で銀の性能が元に戻るの
で、3 手目 24 銀とは指せません。性能変化ル
ール作品は、解答を書き終わった後、性能の
再確認をお忘れなく。

■ 159-9 上田吉一氏作 (正解 8 名)

成禁協力白玉詰 96 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			毎	飛					三
				と					四
㊦	王		王	歩	と				五
	歩								六
		鯉	垂						七
			桂	桂					八
		㊦							九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※44 とは不滅駒

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。
(補足)

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

【解答】 (※成禁のため「生」は省略)

53 飛 54 角 同と 45 玉 56 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 46 角 同龍
53 飛 54 角 同と 45 玉 36 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 37 角 同龍
53 飛 54 角 同と 45 玉 27 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 28 角 同龍
53 飛 54 角 同と 45 玉 18 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 19 角 同龍
53 飛 54 角 同と 45 玉 12 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 82 角 同龍
53 飛 54 角 同と 45 玉 89 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 88 角 同龍
53 飛 54 角 同と 45 玉 78 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 77 角 同龍
53 飛 54 角 同と 45 玉 67 角 同龍
43 飛 44 角 同と 55 玉 64 角 同龍
まで 96 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
					飛				三
			隼		と				四
㍈		王		王		歩	と		五
		歩							六
					糸				七
				桂	桂				八
			㍈						九

攻方持駒 なし

受方持駒 角

【解説】

人の心臓には弁があり、逆流を防いでいます。心臓から出た血液は体内を一周しないと心臓に戻れません。本局における龍も、血管に沿って見えない血流に乗り、体内（盤内）を大きく巡り、ようやく元の位置に戻ることができます。

初形をご覧ください。もし 63 角が持駒なら「64 角 同龍」の 2 手詰です。この角は「53 飛 54 角 同と 45 玉」とすれば簡単に持駒にできますが、このとき受方玉を詰めてしまわないためには、取った角を手放すしかありません。それが 5 手目からの「56 角 同龍」です。本来なら 67 に居て欲しい龍ですが仕方ありません。角は合駒でいくらでも回収できますが、角の王手では 56 龍を 67 に戻すことはできません。67 から 56 への移動は一方通行であり、これが逆流防止弁の働きをします。また、盤上には様々な駒が置かれており、龍が近道をすることもできません。盤上には見えない血管(巡回コース)が敷かれているのです。

その巡回コースは 67→56→46→36→37→27→28→18→19→12→82→89→88→78→77→67。時には毛細血管を進むようにじわじわと、時には大動脈を進むように高速に駆け抜けます。6 手一組で各チェックポイントを訪れ、15 箇所すべてを巡って龍は 67 に帰還。そこで角を入手すれば初形から角が消えただけの配置になり、待望の「64 角 同龍」が実現します。

目の前にある目的地にたどり着くため、はるばる盤上を一周する龍。序奏も収束もなく、夾雑物を一切排した純粋な表現によって、主題が鮮やかに浮かび上がっています。

【短評】

変寝夢さん

これこそ翻弄する、だよなあ。

占魚亭さん

94 手かけて盤上の角を駒台に乗せる。
構造が分かりやすく、楽しかったです。

るかなんさん

居食いができれば 12 手。
隣町から帰ろうとして世界一周の旅。

たくぼんさん

初形で 63 角が持駒なら 2 手なのに、まあ何と回りくどいことになるのやら。素晴らしい形式美です。

springs さん

初形で 67 龍が「あと 1 手で 67 に行ける場所」にいたら早いが、現在地は近くて遠い。
易しく楽しい。

荻原和彦さん

受方龍のルントラウフ。壮大な構想に乾杯。

さつきさん

龍が一周して戻ってくる作品。4 手目と 94 手目の配置の違いがとても面白かったです。

一乗谷酔象さん

94 手かけて 63 角を持駒に。



■ 158-10 さつき氏作（正解 8 名）

衝立推理（指し直し上限：双方 8 回）

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

【ルール】

・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」

【解答】

26 歩 34 歩 58 金右 44 角 49 玉 26 角
36 歩 35 歩 37 桂 同角生 26 飛 36 歩
同飛 34 歩 同飛 32 飛 38 玉 34 飛
46 歩 同角成 48 玉 29 飛 38 銀 36 桂
まで 24 手

(詰上り)

持駒 歩2

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2

【作者のコメント】

衝立推理の紹介で用いた桂馬偽装の飛車バージョンです。

【解説】

本作品展初登場の衝立推理。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、全手順を判明させる問題です。

衝立推理は本作品展では初登場ですが、その歴史はかなり古く、1986 年 2 月花沢正純氏がカピタン 33 号に発表したのが最初です。このときはまだ衝立推理という名前はなく、手数は 56 手というかなり長いものでした。詰将棋一番星のページで鑑賞できるので、ぜひご鑑賞ください (<http://1banboshi.on.coocan.jp/kifu4java/06tsuitate/page04-06-t0101Q.html>)。

衝立推理は推理将棋に似ていますが（時代の前後関係を考慮すれば推理将棋の方が衝立推理に似ているというべきでしょう）、先手側の配置や手順がすべて判明しているので、衝立将棋特有の約束事にさえ慣れてしまえば、とっつきやすいルールだと思います。

本局には深い罠が用意されています。

20 手目、38 に玉が居る状態で、46 歩が取られて王手を掛けられました。「これは 46 桂の王手に違いない！」と誰もが思ったはずです。

ここから与えられた棋譜に合うよう、手順を復元していくと、次のような手順が浮かびます。

26 歩 24 歩 58 金 25 歩 49 玉 26 歩
36 歩 27 歩成 37 桂 同と 26 飛 36 と
同飛 34 歩 同飛 42 桂 38 玉 34 桂
46 歩 同桂 48 玉 …？

(失敗図)

持駒 飛歩3

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2

42 に打った桂の華麗な二段跳ねが登場し、21 手目まで与えられた棋譜と矛盾しない手順が得られました。でも後 3 手では詰まないですね。

失敗の原因は 20 手目の王手を桂と決めつけたこと。動いた駒と王手した駒が違う「開き王手」なら、桂以外の駒（具体的には飛）でも棋譜と矛盾しない王手が可能です。

そこから手順を組み立て直すと、何と 2 手目まで遡る手順の修正が必要になり、2 手目 24 歩に代えて 34 歩にする手順に辿り着きます。解答者の皆さんも、最初に考えた手順とは全然違う答えになって驚いたと思います。

作者が意図的に仕掛けた罠は往々にして解答者は読んでくれず、作者が意図しないところで解答者が躓くことが多いのですが、本局の罠は大成功。解答者の多くが最初に偽作意を読んで行き詰まり、次に作意に辿り着いたようです。でも、このような罠なら大歓迎。一つの作品で 2 題分楽しめて、好評が集まりました。

【短評】

占魚亭さん

2 手目 24 歩は罠。

るかなんさん

「16 手目は 22 に角がいるから 42 桂に限定か、うまく考えているな」

したり顔でそう嘯いて最後の先手の手を動かしたターゲットの背後に「ドッキリ大成功」の看板。

駒井めいさん

推理将棋よりも通常のプルーフゲームに似た楽しさがあるルール。易しい難易度で衝立推理を味わえた。

たくぼんさん

推理将棋よりはヒントが多くて楽しく考えられました。まだまだ難しい作品もこれからでてくるのでしょうね。

springsさん

第一感は 42 桂～34 桂～46 桂だった。
衝立推理は取っつきやすいフォーマットで

いいですね。

荻原和彦さん

攻方玉が 38 にいると判っているだけに、20 手目△(46+)を桂の王手と速断しそう。

作者はもちろん騙す気満々。辻褄が合う順(24 歩 25 歩 26 歩 27 歩成 37 と 36 と 34 歩 42 桂 34 桂 46 桂)まで用意してある。

一乗谷酔象さん

37 を取る駒はと金か角か 2 択。

■ 159-11 変寝夢氏作（正解 6 名）

ボカスカ協力白玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂4
受方持駒 なし

【ルール】

・ボカスカ

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

（補足）

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

【解答】

(33 桂,73 桂,83 桂,93 桂)

(33 同銀,73 同銀直,83 同銀直,93 同銀直)

43 馬 (32 桂,35 桂,36 桂,51 桂)

17 王 (24 桂,27 桂成,28 桂成,43 桂)

まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角

【作者のコメント】

PC で4枚同時駒打ちは合法手生成にめちゃくちゃ時間がかかります。

人間の頭脳の方が優秀ですね。

【解説】

ボカスカルールの特徴は、複数の駒が同時に動くこと。それを「打」に適用すれば、(歩は例外なので)最大4枚の駒の限定打を1手で同時に行うことができます。そして、本局はそれを攻守双方で行った作品です。

まず初手は攻方の4枚同時限定打。受方にとって貰えるよう、すべて銀頭に打ちます。攻方王手義務と、銀に取らせることを考えると33桂は確定。ボカスカは同一方向に動かすルールなので、残り3枚の桂も銀に取らせるため銀頭に打つ必要があります。

受方の4枚同時限定打が出るのは4手目。これが本局のハイライトです。ここで打つ4枚の桂にはそれぞれ役割があり、打つ場所もそれにより決まります。まとめると以下の通りです。

32 桂: 43 馬の王手に対する合駒。最終手で攻方玉の退路を塞ぐ役割も兼ねる。

35 桂: 最終手で 27 に成って玉を詰める

36 桂: 最終手で 28 に成って 27 圭を支える

51 桂: 最終手で 43 馬を抜いて 32 桂が移動できるようにする

この中で特に面白いのが 32 桂と 51 桂の関係です。普通のルールでは、ピン止めされた合駒は動けませんが、ボカスカルールなら、玉を睨

む駒の除去を同時に行うことで、ピン止めされた合駒を動かすことが可能です。また、35 桂・36 桂のコンビネーションも良いですね。このペアが「二重移動合」をすることで、王手駒である 29 香を残したままで詰めることができます。一度に一枚しか合駒できない通常のルールでは、あり得ない現象です。

攻守双方の4枚同時限定打を主題とした本局。特に受方の4枚同時限定打は、ボカスカ特有の手筋を前提とした限定打で、新鮮味に溢れています。

話は変わりますが、本局を見ると、ボカスカルールの細則 4)は一考の余地があると思えてきます。細則 4)では歩を同時着手の例外と規定していますが、これを「歩も反則にならない範囲で打ったり動かしたりすることができる」とすれば、9枚同時限定打も理論上は可能になります。どうせボカスカルールが実戦で指されることはないでしょうから、詰将棋用に歩の同時着手を許可してしまっても良いように思いますが、いかがでしょうか？

【短評】

占魚亭さん

前半3手は明らかなので、32・51以外の桂の打ち場所を考えるのみ。

たくぼんさん

一気に駒を渡せて、先を見越してた位置に複数の駒を配置するという少し変わった発想が必要で目新しい解図感を味わうことができました。

荻原和彦さん

前半 3 手は自然に進むが後半 3 手が凄まじい。ピンされた桂を平気で跳ねる言語道断の終手には驚くばかり。

ルール補足 2)でピンされた駒を「動かせない駒」と扱うかどうか曖昧だと感じたが、ピンされても動かせる実例がある以上納得する他なし。

さつきさん

同時に動かす駒が多くなると解図が大変になりますね。合駒から玉頭抑える 32 桂→24 桂は好手だと思います。

一乗谷酔象さん

33 銀に近づくと考えたが、成駒の威力で下段の端玉を仕留める。

■ 159-12 たくぼん氏作（正解 3 名）

強欲協力白玉詰 54手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
●	●	●	●	●	●	●	●	●	六
ㄗ	金	金	と	と	と	と	銀	銀	七
王	糸	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

【ルール】

・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

・石（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

3	2	1	
			一
●	●	●	二
角	桂	香	三

例えば左図で、

12 香や 11 香成は不可。

22 角や 11 角は不可。

11 桂成や 31 桂成は可。

【解答】

88 飛 99 玉 98 飛 同と 89 金 同玉
 79 金 99 玉 89 金 同玉 88 金 同玉
 89 歩 同と 79 と 同と 87 金 同玉
 78 と 同玉 69 と 同と 77 と 同玉
 68 と 同玉 59 と 同と 67 と 同玉
 58 と 同玉 49 と 同と 57 と 同玉
 48 と 同と 47 と 同玉 37 と 同玉
 28 銀上 47 玉 38 銀 同玉 27 銀 37 玉
 38 銀 同と 27 と 同玉 28 銀 同と
 まで 54 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛金4銀3桂歩15

【作者のコメント】

石（●）付なので意味合いが薄いのですが石垣煙です。受方持駒ありでも大丈夫だと思うのですが、持駒ありでの検討は 400 時間越えても終わらないので諦めました。解くのはどちらでも関係ないと思います。もちろん石なしを目指していたのですが銀が 6 段目に出る余詰が消せませんでした。中盤より趣向手順になりますので難易度は低くめかなと思います。

【解説】

3 筋～6 筋に並んだ「と金」の塊が趣向手順の出現を予感させる初形。ただ、その趣向手順を味わうには、序で少し工夫が必要です。

「97 と」を消しては詰みそうにないので、これを取らずに済む手順を探します。6 手目から 4 手掛けて 78 金を消去する手順はその典型ですね。13 手目 89 歩で「と金」を九段目に呼べば準備は完了。ここから 6 手一組で石垣を 3 枚ずつ削る趣向手順が現れます。

趣向手順に終止符を打ち、収束の開始を告げるのが 38 手目 48 同と。最終的に「28 と」で詰めることを考えると、いつかは「と金」を八段目に移す必要がありますが、銀という使い勝手の良い駒が待ち構えるこの場所がその実行に最適なのです。

収束では面白い手筋が現れます。43 手目から 6 手掛けて 29 銀を原形消去する手順です。厳密に言えば消えるのは 27 銀ですが、代わりに 29 銀が 27 に移動し、全体として 29 銀消去となっています。こうして余計な守備駒を減らすことで「28 と」で詰める目標が達成されます。

本局は「石」で囲われているので、厳密には煙詰ではありませんが、駒が四角に密集した初形はインパクト大ですし、手順も煙詰らしく爽快です。単に駒が消えるだけでなく、考え所もちゃんと用意されており、多数の強欲煙を創作してきた作者の熟練の技が味わえる作品です。

【短評】

占魚亭さん

15～36 手目の趣向手順が楽しい。
収束で1度失敗したのは内緒（笑）。

変寝夢さん（※無解）

序盤がややこしそう。予定調和の煙詰ですね。

たくぼんさん

序と収束で少しだけ考え所はあるかと思いますが、と金を引っ張ってくる順は考えやすいと思います。

さつきさん

6 手で一路掘り進められる配置を探すのが大変でした。48 とに対して同玉とせず同とで収束に入るのも面白かったです。

【総評等】

るかなんさん

プチ中立玉特集でしたね。

変寝夢さん

全く解ける気がしなかった。
結果稿見てもわかるかな？

たくぼんさん

今回は考えやすい作品が多く楽しめました。
しかしねえ・・・(笑)。

☆本作品展は毎回一つは難解作とか、ルールで躓きやすい作品がありますから、全題正解を目指す解答者にとってはきついと思います。毎月（フェアリー版の）詰将棋解答選手権をやっているようなものだと思います。

☆今月は余詰のお知らせと、ネコ鮮・ネコネコ鮮の改名に関する「ご意見コーナー」の続きがあります。まずは余詰の告知から。

【お知らせ】 WFP154-8 修正図の余詰

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金香

【作意】

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

【余詰】

14 香 (一) 22 金 (同) 12 香成×13 香成;銀
(一) 22 銀 まで 7 手

【作者のコメント】

4 手目まで 14 香 21 玉 22 金 同玉と進んだ可能性があるため 12 香成は無効手になるとは限りません。そのため一見無駄な無効手を含む手順ですが余詰として成立します。度重なる粗検 申し訳ございませんでした。

☆衝立詰では意味のない無効手を省くことになっているので、ウツカリしやすいところですが、攻方から見ると、5 手目 12 香成は無効になることが確定していないので意味のない無効手ではありません。新しいルールは解答者だけでなく、作者も慣れていないので、このような見落としが時々発生します。災い転じて福となすという言葉もありますし、これを機に原図の作意を活かした修正図が得られることを期待します。

幸いなことに、さつき氏ご自身が衝立協力詰の検討ツールを開発し、公開されています。

(<https://github.com/xzg17/BlindHelp>)

検討作業を大幅に省略できるので、衝立協力詰の創作が盛んになることが期待できます。筆者も時間があるときにこのソースコードを読んで勉強したいと思います。

Fairy of the Forest #77 結果発表

酒井博久

- 2024 年 01 月 20 日:課題発表:(協力詰)
- 「7・七に関連した作品」
- 2024 年 03 月 15 日:投稿締切
- 2024 年 03 月 20 日:出題
- 2024 年 04 月 15 日:解答締切
- 2024 年 04 月 20 日:結果発表

■ 出題

■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

○神無七郎、○占魚亭、○荻原和彦、
○北村太路、○たくぼん、

☆相変わらず投稿数も解答数も少ないままですが、何とか続いています。今回の作品は、やや長手数でしたが、どれも狙いは明快で、楽しんでいただけたようです。

■ 77-01 北村太路

協力詰 49手

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

持駒 歩7

78 香 88 玉 89 歩 97 玉 98 歩 96 玉
97 歩 95 玉 96 歩 94 玉 95 歩 93 玉
94 歩 83 玉 93 歩成 73 玉 83 と 63 玉

73 と 53 玉 63 と 43 玉 53 と 33 玉
43 と 23 玉 33 と 14 玉 15 歩 同玉
16 歩 同玉 17 歩 同玉 18 歩 28 玉
29 歩 37 玉 38 歩 46 玉 47 歩 57 玉
58 歩 68 玉 69 歩 78 玉 79 歩 77 玉
68 銀 まで 49 手

詰上り図

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

作者一七に関した協力詰を投稿致します。

- ・出題図受方玉7七
- ・詰上図受方玉7七
- ・持ち駒歩7枚
- ・手数が7×7で49
- ・出題図で盤上の攻方駒が7枚
- ・詰上図で受方持ち駒が0→7枚で7枚増

あと何かあったかな。7に絡められそうなところを無理やり増やしたりしました。協力詰としての内容は皆無ですが、難しいのは七郎さんとかにお任せして客寄せにでもなれば。(と言ってしょうもない図を作ったことの言い訳にする)

占魚亭一ぐるっと一周。楽しかったです。

☆78 香～89 歩の序奏から、5手目 98 歩以下は9筋を歩突きで追い、15 手目 93 歩成以下は3段目をと金寄りで追い、29 手目 15 歩以下は歩打ちで1筋を上昇させ、18 歩～29 歩～38 歩以下で収束に入り、最後は元の 77 に還元して詰上り、という構成です。

荻原和彦一39 手目まではほぼ一本道で実質は収束 10 手のみ。とは云うものの、46 の桂を残す詰み形も有力で結構長考させられた。

☆40 手目 46 玉で 48 玉も有力ですが、以下 49 歩、57 玉、58 歩と進み、これからも色々あるものの、どうしても2手長くなってしまいます。

たくぼんー77 への還元玉がお見事。収束の所で逃げ道を抑えている感じの 46 桂を取らせるのが盲点でした。

☆46 桂は、26 手目 23 玉の所で、34 玉、44 と以下の早詰を防止しています。

神無七郎ー7×7 手で 77 玉が 77 に帰る作品。歩打のタイミングを限定する 73 歩と、近道を許さない 63 歩が良い働きをしています。

☆73 歩がないと、2手目同玉、79 歩も成立して しまいます。また、63 歩がないと、78 香、67 玉、68 歩、57 玉、58 歩、46 玉に、47 歩・37 銀・35 銀等が あって、早く詰んでしまいます。

作者ー偽作意と作意と偶然と作者の用意した7 を全部上げてくれる解答者は果たしているのか？ 総数を上げてないから難しいかもしれない。77 還元玉と持駒歩7までくらいかな。また 作者の想定外の7を見つけてくれる解答者はいるのか？ そういえば fmza の解析局面数は意識してなかつ たです。最初から7に絡みそうにない局面数だったので当初から諦めてた気がします。

荻原和彦ー持ち歩 7 枚、初形 77 玉、詰上りも 77 玉、手数は $7 \times 7 = 49$ 手。完璧すぎる「7」尽くしを絶賛したい。

☆これはかなり近い線まで行っていますね。しかし、もし「解析局面数」を持ち出されていたらお手上げ だったでしょう。

■ 77-02 神無七郎

協力詰 77手

持駒 なし

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

持駒 歩13

87 と 78 玉 77 と 79 玉 78 と 同玉
 79 歩 77 玉 78 歩 同と 57 飛 66 玉
 67 歩 76 玉 ①『77 歩 同と 56 飛 67 玉
 57 飛 66 玉 67 歩 同と 56 飛 77 玉
 78 歩 同玉 58 飛 77 玉 78 歩 76 玉
 56 飛 66 と 77 歩 67 玉 68 歩 77 玉
 57 飛 67 と 78 歩 66 玉 67 歩 76 玉』
 ②『77 歩 同桂成 56 飛 67 玉 57 飛 66 玉
 67 歩 同圭 56 飛 77 玉 78 歩 同玉
 58 飛 77 玉 78 歩 76 玉 56 飛 66 圭
 77 歩 67 玉 68 歩 77 玉 57 飛 67 圭
 78 歩 66 玉 67 歩 76 玉』56 飛 67 玉
 68 歩 78 玉 79 歩 77 玉 69 桂 まで 77 手

詰上り図

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

荻原和彦一飛は横に動かせない。ではどうやって駒入手を図るか、という謎解きがテーマ。手数短縮にもちょっとした工夫が必要となる。初形 77 玉、詰上りも 77 玉、手数は 77 手。これまた見事な「7」尽くした。

☆と金捨ての序を経て、8手目 77 玉の局面。ここで持駒に桂があれば 69 桂までの詰み。本作は、最終的にこの詰上りを実現するのが狙いです。そのために、5筋の飛と持駒の歩を巧みに操って『1 サイクル 28 手の手順』を繰り返し、①でと金を、②で成桂をハガします。

占魚亭一要の駒だったり邪魔駒だったりする 68 歩。

☆68 歩、77 玉、57 飛、67 と(成桂)として、68 歩で受方駒(と・成桂)を取れる形を作るのがポイント。その形を作るまでの駒繰りに、パズルチックな味わいがあります。

たくぼんーこれも 77 への還元玉でなおかつ 77 手とは課題適格度 100%ですね。

☆課題との関連は明瞭です。

北村太路ー上手いことルートが出来てて限定されるものですねー。しかも再度利用できるとは。77 還元玉の 77 手詰というのがテーマにのっている箇所だと思いますが、作者が七郎さんなのが一番七に関連しているところかも。

☆なるほど。作者との関連は盲点でした。

作者ー77 玉が 77 で詰上がる 77 手詰です。この種のはがしは非限定を生じやすく、本局で言えば 42 手目の 76 玉、及び 68 手目の 66 玉をどうやって限定するかが課題になります。本局では 43 手目に「77 歩、同桂成」を挟むことで前者を限定し、後者はそのまま収束に入ることによって限定しています。解答者には余り意識されない箇所かもしれませんがここが限定できたので、発表する気になりました。

☆創造者は、細部にまでとことん拘るもの。見過ごされやすい箇所にも気を配るのは、作者ならではの拘りと言えます。

■ 77-03 三角 淳

協力詰 143 手

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

持駒 歩

76 と 同玉 67 と 75 玉 76 と 同玉
 49 馬 58 歩 同馬 67 金 同馬 75 玉
 76 馬 同玉 77 金 同玉 88 金 同玉
 98 金 同玉 97 金 同玉 96 全 同玉
 95 全 同玉 ①94 銀成 96 玉 95 全 97 玉
 96 全 98 玉 97 全 88 玉 98 全 77 玉
 88 全 76 玉 77 全 75 玉 76 全 74 玉
 75 全 83 玉 74 全 93 玉 83 全 94 玉
 93 全 95 玉 ②94 全 96 玉 95 全 97 玉
 96 全 98 玉 97 全 88 玉 98 全 77 玉
 88 全 76 玉 77 全 75 玉 76 歩 同桂
 同全 74 玉 75 全 83 玉 74 全 93 玉
 83 全 94 玉 93 全 95 玉 ③94 全 96 玉
 95 全 97 玉 96 全 98 玉 97 全 88 玉
 98 全 77 玉 88 全 76 玉 77 全 75 玉
 (76 歩 74 玉 75 歩 83 玉 95 桂 93 玉)
 ④83 桂成 94 玉 93 圭 95 玉 94 圭 96 玉
 95 圭 97 玉 96 圭 98 玉 97 圭 88 玉
 78 全 同龍 98 圭 77 玉 88 圭 76 玉
 77 圭 75 玉 76 圭 74 玉 75 圭 83 玉
 74 圭 93 玉 ⑤83 圭 94 玉 93 圭 95 玉
 94 圭 96 玉 95 圭 97 玉 96 圭 98 玉
 97 圭 88 玉 98 圭 77 玉 88 圭 76 玉
 77 歩 同龍 同圭 同玉 78 飛 まで 143 手

詰上り図

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

たくぼんーこちらも詰上り 77 ですね。初形 77 から始められそうですがこの序は外すわけにはいけませんね。協力詰の楽しさを十二分に感じられる趣向でした。

☆2枚のと金を捨て、49 馬に 58 歩の中合から 67 金の移動合。さらに馬捨てから金捨てと、上々の出だしです。

作者ー詰上り 77 玉です。成銀による追い回しはよくある筋だと思いますが、追い回す駒が途中で成銀から成桂にバトンタッチするのと、二歩禁を解消するために余分に一周する展開が二度現れる点が、特徴といえるでしょうか。

☆作者の狙いは、十分伝わったようです。

占魚亭ー二歩を回避しつつ追跡。適度に考え所があり、面白かったです。

☆16 手目 77 玉以降も、金捨て、成銀捨ての連続となります。83 銀を動かさないことには、74 歩を取れず、行き止まりになってしまうからです。27 手目 ①94 銀成から1周目の成銀追いがスタート。途中 74 歩の消去が目的です。51 手目 ②94 成銀から2周目。今度は7筋に歩が打てるため、途中 76 歩で桂を入手することができました。

神無七郎ー77 玉で詰め上がる回転型知恵の輪趣向。成銀を残して成桂追いにバトンタッチする所や、一度消した歩が7筋に再登場し、二歩禁解消

のためもう一周必要になる所が良いですね。楽しい解図の時間を過ごすことができました。

☆77 手目 ③94 成銀から3周目に入りますが、先を見越して、成銀追いは 77 までに止め、(76 歩～75 歩～95 桂)の手順を経て、97 手目 ④83 桂成からは成桂追いにバトンタッチします。1周目の成桂追いでは、途中 78 成銀と1歩を入手するのが大切な所。これは成銀を 77 に残しておいた効果ですが、先に打った 75 歩が残っているため、さらにもう1周する必要があります。

荻原和彦ー長手数ながらくるくる系の快作。追う駒の選手交代(全→圭)など盛り沢山の内容で最後まで飽きさせない。課題との関連はおそらく「7 回目の 77 玉で詰上る」という主張かと想像。

☆123 手目 ⑤83 成桂から成桂追いの2周目。今度は7筋に歩が打てるため、77 歩で飛を入手し 78 飛までの詰みとなります。

北村太路ー玉が7七地点に7回目に到達したところで詰同一地点を7回通すための理由付けが上手い。毎回回って何をするか考えるのが楽しめました。

☆77 歩、同龍、同成桂、同玉の 142 手目で、玉の 77 地点到達が7回目。これは作者も想定していなかったかも。

【総評】

神無七郎ー内容には満足していますが、作品数は相変わらず少ないですね。「7」にちなんだ作品は「第 53 回神無一族の氾濫」でやったことがあります。純粋な協力詰でやるのはやはり難しいのでしょうか？

☆作品数の少なさは、悩みの種です。

占魚亭ー77 地点で詰む3作、楽しみました。

☆分かりやすい共通点がありました。

北村太路ー久しぶりに全解できました。手数は 長かったですが狭い範囲でやれることが限られていた

のでなんとかできました。解答書きはその分大変でしたが、上手いこと装置が出来てて感心しました。なかなかこう上手に作れないんですよ。

☆「装置」というのは言い得て妙。練り上げられた作品は、精妙な装置を思わせます。

たくぼん一長編3作ですが適度な難易度で十分楽しめました。

☆楽しんでくれる人が少ないのも、悩みの種。

Fairy of the Forest #78 課題発表

酒井博久

■ 2024 年 4 月 20 日：課題発表：（協力詰）
「8・八に関連した作品」

□ 2024 年 5 月 15 日：投稿締切

□ 2024 年 5 月 20 日：出題

□ 2024 年 6 月 15 日：解答締切

□ 2024 年 6 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

今回も出題回数にちなみ「8・八」が課題です。詰手数だと偶数手詰になるのかと思いましたが、例えば 87 手詰でも可ですね。八は末広がり縁起がよいとか。景気よく、多数のご投稿を期待しています。

（投稿先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

推理将棋第173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173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5月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第173回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月は最終手が歩の手の特集です。

初級はけいたんさんからの10手で初手も歩ですが歩ではじまり歩で終わるのは後手です。中級はミニベロさんからの11手で「歩で始まり歩で終わる」の第3弾では先手は駒取りができません。上級は先月の初登場に続き小林看空さんからの13手で突き歩で詰みます。

■本出題

173-1 初級 けいたん作

歩ではじまり歩で終わり不成なし 10手
先後が換わって、後手の最初の手と最後の手が歩です。先手の初手も歩。

173-2 中級 ミニベロ作

歩ではじまり歩で終わる (C) 11手
先手は使わなくても駒取りができません。初期配置の駒を活用することになります。

173-3 上級 小林看空作

突歩詰 13手
最終手は1段目でないことは確か。2段目か3段目での歩不成で詰む形を考えよう。

■中間ヒント (4月26日頃 作者)

■締め切り前ヒント (5月3日頃 Pontamon)

173-1 初級 けいたん作

歩ではじまり歩で終わり不成なし 10手

「10手で詰みか」

「歩の着手は初手と2手目と最終手だけだな」

「不成はないね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・歩の着手は初手と2手目と最終手だけ
- ・不成なし

173-2 中級 ミニベロ作

歩ではじまり歩で終わる (C) 11手

「だめ。最近ボケてきて、さっき指した将棋、忘れちゃった」

「たしか先手の歩の手は、初手と最終手だけだったよ」

「そうそう思い出した。それで・・・」

「先手は駒を取らなかったね」

「そうそう、そうだった。それで・・・」

「2手目と7手目は同じ筋だったね」

「そうそう、そのとおり。よく覚えているね、人の将棋を」

「自分の将棋くらい、自分でおぼえておけよ！」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手詰
- ・先手の歩の手は、初手と最終手だけ
- ・先手は駒を取らない
- ・2手目と7手目は同じ筋

173-3 上級 小林看空作

突歩詰 13手

「13手で、めずらしい、初王手の突歩詰で勝ったよ」

「ほう」

「最後は、駒も取らずに、しかも不成だったんだんだよ」

「ほう、それはめずらしい」

「相手は4手目に玉を動かしたけれどね」

「ふむ」

「双方とも角は動かさなかったんだ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手目の初王手の突歩で詰んだ
- ・最終手は駒を取る手ではない
- ・最終手は不成の手
- ・4手目は玉
- ・双方とも角は動かさなかった

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

推理将棋第171回解答

担当 Pontamon

2024 年の年賀推理の後半戦（長めの手数を 2 ヶ月）はいかがでしたでしょうか？

10 名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

解図期間が長かったといえ、40 手超えが 3 作あったためなのか解答者が少し減りました。

今年最初の余詰作は 171-1 ですが、解答締め切り日に解答していただいた 171-3B にも余詰がありました。

解答締め切り後なので元条件での解答を正解扱いする告知はしませんが、当サイトへの後々の訪問者のために出題文は修正させていただきました。粗検、大変申し訳ありませんでした。

1 7 1-1 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 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リ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

出題のことば（担当 Pontamon）

付かず離れずの隣の筋

作者ヒント

2 手目は、初手の隣の筋（ミニベロ）

締め切り前ヒント

先手も後手も 24 歩の手があります。先手は歩の着手だけなのでとどめは突き歩です。

余詰修正

会話の最後に「今ごろ言うのもなんですが、先手に大駒の手はなく、大駒着手は後手に 1 回だけ」を追加し、条件に「先手に大駒の手はなく、大駒着手は後手に 1 回だけ」を追加

推理将棋 1 7 1-1 解答

▲36 歩、△42 玉、▲35 歩、△32 玉、▲26 歩、△24 歩、▲16 歩、△12 香、▲25 歩、△23 玉、▲15 歩、△32 飛、▲24 歩 まで 13 手

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 歩

(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（初手▲36 歩、3 手目▲35 歩、5 手目▲26 歩、7 手目▲16 歩、9 手目▲25 歩、11 手目▲15 歩、13 手目▲24 歩）

- ・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）（2手目△42玉、4手目△32玉、6手目△24歩、8手目△12香、10手目△23玉、12手目△32飛）
- ・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（12手目△32飛）

本問では余詰を出し、修正した条件でも余詰んだため2回の余詰修正となりました。粗検、大変申し訳ございません。
今回は余詰修正後条件で解説いたします。

第52回の3作や155-3などのチャンプさんのオウム返しシリーズでは先手が指した同じ筋へ後手が指すものでしたが、本問では3手目以降の先手着手は直前の後手が指した筋の隣の筋への着手という条件なので、後手が端以外の筋の着手をした場合は左右の筋の着手が可能になり、先手の着手が絞りにくくなっていると感じるでしょう。初手は3筋なのที่กำหนดしていますが、2手目に後手に6筋の着手をして貰い、3手目に▲76歩と突いて角を使うか角の利きを利用する詰み上がりを目指す構想で進めたのが参考図の手順になります。先手は大駒の手を指せないで3手目の▲76歩で角の利きを通し、成や不成の条件が無いことから裏読みすると、後手玉は中段へ出てくる可能性大です。つまり目指すのは空き王手です。後手玉が中段へ出て来る際に千鳥足で筋を変えて玉着手をすると、直後の先手が着手できる筋が広がり、好都合です。最終手で▲76歩を突く空き王手の他に、一旦▲66歩で角の利きを止めておいてからの▲65歩の空き王手をする事ができましたが、その65の歩を支えている駒が無いので△65同玉で逃げられてしまうので失敗でした。途中、△53玉の手に対して隣の6筋の手として▲68玉を指したのは、金銀が釘付けで大駒着手になる▲68飛を指せなくて仕方なく▲68玉としました。ここで▲65歩を突いてしまうと空き王手ができなくなります。

参考図：▲36歩、△62飛、▲76歩、△54歩、▲66歩、△42玉、▲37桂、△53玉、▲68玉、△44玉、▲35歩、△55玉、▲65歩

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

先手は飛、角、金、銀の着手ができないので、指すことができるのは玉、歩、香、桂の4種しかありませんが、初手の3筋の手が可能なのは▲36歩しかありません。後手の4筋か2筋の着手直後には参考図の手順のように▲37桂が可能になります。香の手は後手の2筋の着手に対する▲98香くらいでしょうか。▲16歩の後の▲97香もありますが、▲97香が詰み形に関与しているのは考えにくいです。▲37桂だと25地点と45地点に利いていますが、25や45に後手玉が居て▲37桂で詰ますには初手で指した▲36歩を守る必要があります、金銀釘付けでは▲46歩としておいて▲48玉、▲47玉にするしか無さそうです。▲36歩と▲37桂と合わせてこれで先手の手は5手が必要になり残りは2手です。指せるのは歩突きくらいなので、後手玉の退路となる5段目や4段目を抑えることはできません。つまり、初手の▲36歩を活かして▲37桂と指す手は無いということです。

となると、先手は歩の手を7回指して後手玉を詰めるしかありません。14の後手玉を▲15歩の突き歩で詰める形では2筋の先手の歩は▲25歩とする必要があります詰み形としては17の歩を2回突くことと27の歩を2回突く、計4回の歩突きで詰み形にすることができるのですが、ひとつ問題があります。最終手が▲15歩であれば、直前の後手の手は2筋の手である必要があります。ところが22には角が居て、後手角が一旦動いた後なら△22角と戻

ることができそうですが、後手に許されている大駒着手は1回なのでこれはできません。かと言って、△24歩だと▲15歩の時に△23玉と逃げられてしまいます。先手の歩の着手だけで後手玉を詰めるとしても別の詰み形を考える必要があります。

△14玉の場合では先手の歩突きは4手でしたのでまだ3手の余裕があります。1筋ではなく後手玉が2筋の△24玉の場合はどうでしょう？3筋へ逃がさないように先手は3筋の歩を▲35歩まで突く必要がありますが△35玉で逃げられないようにするには35の歩を守る必要があるのにそれができません。35の歩を守る必要が無いのは後手玉が△23玉の時に▲24歩で詰める形です。▲15歩と▲35歩で△14玉や△34玉の逃げ場は無く、24の歩は飛で守られています。あとは後手玉が2段目へ逃げられないような形にすることです。12地点は△12香で埋まるので残りは32地点です。金銀釘付けですが、後手には大駒着手が1回許されているので△32飛で玉の退路を埋めることができます。詰み形が決定したところであとは手順です。先手は1筋2回、2筋3回、3筋2回の着手が必要で初手は▲36歩に決まっています。1筋の着手を2回指すには後手が2筋着手を最低2回指す必要があります。後手玉は23地点で詰むのですから、△24歩と△23玉の手が確定します。先手の2筋の着手は3回ですが、△12香と△32飛の直後に指すことができるのは分かっています。あと1回は23地点へ向かう玉が△32玉とした直後でしょう。先手の3筋の手は2回ですが初手で▲36歩を突いているので△42玉の直後に▲35歩と指すことになります。初手から▲36歩、△42玉、▲35歩、△32玉、▲26歩と進めると6手目は4手目の隣の筋の着手なので△24歩で続けて▲16歩、△12香、▲25歩として後手は2筋着手へ戻り△23玉に▲15歩、△32飛、▲24歩で詰みとなります。

余詰手順について
余詰手順をいくつか紹介します。

元条件での余詰

▲36歩、△62飛、▲76歩、△54歩、▲66歩、△42玉、▲37桂、△53玉、▲68飛、△44

玉、▲35歩、△55玉、▲65歩 まで13手。

(解説)

▲36歩、△62飛、▲76歩、△52玉、▲66角、△42玉、▲37桂、△34歩、▲22角成、△44歩、▲33馬、△52玉、▲43角 まで13手。

(NAOさん)

▲36歩、△34歩、▲26歩、△42玉、▲37桂、△33玉、▲25桂、△24玉、▲13桂成、△15玉、▲25歩、△24歩、▲16歩 まで13手。

(はなさかしろうさん)

最初の余詰修正後の余詰

▲36歩、△42玉、▲35歩、△32玉、▲26歩、△24歩、▲16歩、△12香、▲25歩、△23玉、▲15歩、△32飛、▲24歩 まで13手。

(NAOさん)

▲36歩、△34歩、▲46歩、△42玉、▲58玉、△33玉、▲47玉、△44玉、▲56玉、△52飛、▲65玉、△62飛、▲76歩 まで13手。

(NAOさん)

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)「粗検お詫び申し上げます」

■担当の余詰チェックは、好調・不調の波があるものの見落とすが多いかな。粗検、申し訳ありませんでした。

NAOさん(双方解)「手順はともかく、攻めのパターンと詰型の推理問題としては今回の最難問。

作者名から中段玉を推理。初手36歩は当然桂の活用のためだが、なかなか角との関係が結びつかない。なるほど▲66歩から▲37桂とすればよいのか。」

■先手の着手筋が左右に広がっていて絞りにくいですね。

中村丈志さん「いつもですが盤に並べず解きました。」

■この難問を暗算とは凄い。

飯山修さん「最終手歩突きで詰ますにはその筋に王様が 10 手目にいなければならないと考えれば 1 筋での詰みは不可能と判明。早く気が付けば良かった。」

■ 13 手目に 1 筋の歩を突いてもらうには後手は 2 筋の着手が必要。でも玉が 1 筋へ向かって移動して来ているので 2 筋の歩や角はそのままのはず。12 手目が△24 歩だと 14 の玉の退路が出来てしまいます。玉が 15 地点なら 14 地点を埋めるか先手が抑える必要があり、ちょっと無理ですね。

ほっとさん「歩だけで詰むとは。」

■ 予想を裏切られてしまうと解き難くなってしまう。角が出て行きたいですが、初手は 3 筋なので▲76 歩を突かせてもらうには後手に 6 筋か 8 筋の着手をしてもらう必要があり、なにやら非限定の香りがしてきます。

RINTARO さん「優しいヒントのおかげで何とか解けました。」

■ 考慮期間が 2 ヶ月あったのですが、解答が全然集まらなかったのが甘めの締め切り直前ヒントになりました。

占魚亭さん「予想通り、突歩詰でした。」

■ 先手が自由に手を指せても空き王手はなかなか難しい。突歩詰を予想しても 1 筋は無理でした。

諏訪冬葉さん「4 手目 34 歩を考えて迷宮に入りました。」

■ ということは、2 手目は 4 筋か 2 筋だから、△42 玉から入ったのですかね。

るかなんさん「締め切り前ヒントを見て 14 玉 15 歩迄でようやく解けたと思ったら 8 手目 23 玉が 2 手前と同じ筋でした。」

■ 1 筋の突き歩で詰めたくくなりますよね。

原岡望さん「微妙な条件ですね。」

■ 大駒の手が入ると余詰みました。

正解：10 名

NAO さん 中村丈志さん 飯山修さん はな
さかしろうさん ほっとさん RINTARO さん
占魚亭さん 諏訪冬葉さん るかなんさん
原岡望さん

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

出題のことば(担当 Pontamon)

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

作者ヒント

突歩詰(るかなん)

締め切り前ヒント

24 地点の棋譜は地点と駒種だけなので成や不成は付きません。最初の 24 着手は 2 手目の△24 歩。後手の 2 種類の駒が 24 までの同じ 3 地点をたどります

推理将棋 1 7 1-2 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△24 歩、▲33 角成、△42 銀、▲24 馬、△33 銀、▲26 歩、△24 銀、▲25 歩、△42 玉、▲24 歩、△33 玉、▲26 銀、△24 玉、▲35 銀、△14 玉、▲24 飛 まで 17 手

(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 (2 手目△24 歩、5 手目▲24 馬、8 手目△24 銀、11 手目▲24 歩、14 手目△24 玉、17 手目▲24 飛)
- ・ 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 (王手に応じる△15 玉が唯一の合法手)
- ・ 投了図から 2 手後に 1 つだけ詰む着手がある (投了後 18 手目△15 玉、19 手目▲16 歩)

詰上り図

持駒 角歩

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

持駒 歩2

24 地点の着手を 17 手目までに 6 回指す必要があるのでは、24 地点への着手ができる場合を書き出してみます。まず後手の△24 歩は 1 手で可能です。先手の▲24 歩は 3 手かかりますがその後▲24 飛もできそうです。後手は 2 筋の歩以外だと、△34 歩、△33 角からの△24 角だと 3 手必要ですが、3 手目の▲33 角成の王手に△42 銀で合い駒をすると 5 手目に▲24 馬が手っ取り早く見えます。△42 銀が△33 銀から△24 銀と出て行く手順もありそうです。もちろん、銀ではなく金でもいいですし、王手の後なら玉が 24 地点へ行く手順もありそうです。一方、投了後の 18 手目の合法手が 1 つだ

けということは 17 手目の 24 地点の着手は王手になっていて、その王手に対する応手が 1 つしかない状態のはずです。

これらを念頭にして指してみたのが参考図の手順になります。17 手目の▲24 角が 42 地点の後手玉に王手を掛けていて、この 24 の角を取る手は無く、42 の玉の逃げ場もないので合い駒をすることになりますが、合い駒は△33 桂の 1 手しかないの条件に合います。19 手目の詰める手も▲33 同角成でしか詰ますことができません。駒取りを確認すると大駒の角を取る手と 2 枚の小駒 (どちらも歩) になっているので条件をクリアしていそうですが、大駒 1 枚と小駒 2 枚との交換ではなく、これら 3 枚とも先手が取った駒なので条件をクリアしていなくて失敗手順でした。

参考図：▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△34 歩、▲24 歩、△33 角、▲25 飛、△24 角、▲27 歩、△42 玉、▲24 飛、△23 歩、▲34 飛、△24 歩、▲15 角、△52 金右、▲24 角 まで 17 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩2

参考図の手順では 16 手目の△52 金右は△52 飛でも良い詰み形になっているので、後手玉の位置は後手の駒が少なくなるもっと上の方、たとえば中段なのかもしれません。参考図では使わなかった▲33 角成の後に▲24 馬としたり、▲33 角成の王手に△42 銀や△42 金で合い駒して、その駒が 24 まで行くなどの手があるので今度はそれらほ使ってみましょう。玉が中段に出て行くのであれば、△42 銀の合い駒が△24

銀まで行った後に△42 玉、△33 玉、△24 玉の可能背がありそうです。初手から▲76 歩、△24 歩で2 手目に24 着手の1 回目を実現します。24 に後手の駒があるので次の24 地点の手は先手の駒で24 の歩を取る手順になるでしょう。3 手目から▲33 角成、△42 銀、▲24 馬で2 回目の24 着手です。もし▲33 角不成だったら24 着手は▲24 角不成か▲24 角成の棋譜になるので「"24X"の駒)の棋譜表記」の条件に合わなくなってしまいます。3 回目の24 着手は42 の銀を進めて行き△24 銀で馬を取ることを目指します。6 手目は△33 銀で8 手目は△24 銀ですが、先手の7 手目はどうしましょうか？24 着手の手順を考えたときのように27 の歩を突いて行き、その後に飛を24 地点へ動かす方針で行くことにします。なので7 手目は▲26 歩、9 手目から▲25 歩、△42 玉、▲24 歩が4 回目の24 着手で12 手目は△33 玉になります。14 手目に△24 玉で24 地点の先手の歩を取りたいのですが、28 の飛が利いているので13 手目は飛の利きを止める手を指す必要があります。持ち駒は歩と銀ですが、2 筋には24 地点に先手の歩があるので飛先に歩を打って飛の利きを止めることはできないので、ここは銀を打つことになります。飛の利きを止める銀打ちは27 地点、26 地点、25 地点がありますが、14 手目に△24 玉を指せるようにするには▲27 銀か▲26 銀のどちらかになります。14 手目の△24 玉で5 回目の24 着手をして6 回目の24 着手は先手の飛で▲24 飛を指せるように15 手目は飛の利きを止めている銀を1 筋か3 筋へずらして24 地点の玉へ王手を掛け、その応手で玉が24 地点から動いた時に17 手目の▲24 飛を指すことになります。この17 手目▲24 飛は王手になっていなければいけなかったもので、16 手目の玉の手は△14 玉か△34 玉のはずです。17 手目の▲24 飛の王手を支える駒が必要なので13 手目に打った銀を移動させて24 地点の飛を支えます。24 地点に銀の利きが届くようにするには13 手目の銀は▲26 銀で確定します。あとは15 手目の銀移動の手を確定する必要があります。15 手目から▲15 銀、△34 玉、▲24 飛の手順だと、後手玉は△33 玉や△45 玉の逃げ場所があるので投了後の応手がひとつではないので間違いです。つまり15 手目からは▲35 銀、△14 玉、▲24 飛の順となります。15 手目の▲35 銀はこの銀と28 の飛で両王手になっていま

す。途中で両王手が現れるのは珍しいですね。17 手目を指されて後手は投了したのですが、ここでは▲24 飛の王手には△15 玉の1 手しか合法手が無く、次の▲16 歩が唯一の詰手順になります。ここまでは参考図の手順同様に条件をクリアしています。残るは駒割り条件です。盤上と持ち駒を合わせて、先手は大駒1 枚に小駒19 枚、後手は大駒3 枚に小駒15 枚なので条件をクリアしていました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん(作者)「手数こそ少し長いものの、前半戦の上級より簡単に解けた人が多いのではないかな。」

■一応、過半数の6 名が正解でしたが、簡単な問題ではなかったようです。

NAO さん「3 手毎に24 の駒を忙しく入れ替える。飛を隠す26 銀が妙手。」

■△24 玉で歩を取れるように控えて▲26 銀と打つ手が光っています。

飯山修さん「24 歩をどうやって王にとらせるかという問題。直前ヒントの3 地点同一軌跡が明かされなければ手も足も出なかった。」

■銀ではなく△42 金の合駒から△24 金で先手に金を渡すと、投了後に指し続けたときの2 手目で▲16 歩と▲25 金の2 通りの詰みが生じてしまいます。

はなさかしろうさん「絞り切れない気がして最終ヒント待ちしてしまいましたが、棋譜表記「24X」6 回は2, 5, 8, 11, 14, 17 手目確定なんです。35 銀にぶら下がる24 飛が不安定で面白い形でした」

■「24X」に「同 X」や「24 同 X」だと「24X」の棋譜形式じゃなくなるので最短で3 手ごとの6 回しか指せません。「しか」じゃなくて17 手なのに「6 回も」ですね。

ほっとさん「駒割の条件を満たすのに苦労。」

■解けたと思ったら先手が駒の取り放題状態になってしまったのが参考図の手順でした。

諏訪冬葉さん「19 手目の条件で金が消えるのか……。個人的には駒割りを大駒 1 と小駒 1 の交換にして 17 手目で詰む順を推したい。」

■金が 24 まで行って先手に取られると、19 手目の詰みが▲16 歩と▲25 金の 2 通りになるので、金じゃなくて銀の限定合いになります。

原岡望さん「ヒントの意味の理解に時間を食いました。26 歩 24 歩 25 歩 34 歩はあり得ないと気づくのがおそすぎました。角成、銀の限定がうまいです。」

■銀の限定は、銀の代わりに金で解いた時の投了後の 2 手の確認が効いてきます。投了後条件は初だと思うので、出題のことばの「指し続けた時の条件に注意」で注意喚起したのですが……

正解：6 名

NAO さん はなさかしろうさん ほっとさん
諏訪冬葉さん るかなんさん 原岡望さん

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 回同の手は連続で 2 回（同の手に対して同の手で応じたことがあった）。

そして、11 手目は初めての龍の手さ」

「ふうん。11 手目が初めての龍の手はまあいいけど、ほかはあんまり年賀っぽくくない？」

「「そんなことないよ。龍といえば、ぎざぎざでなが〜い身体の持ち主だからね！！」」
さて、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 回同の手は連続で 2 回
- ・11 手目は初めての龍の手

出題のことば (担当 Pontamon)

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？

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。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)

締め切り前ヒント

170-6 の結果稿に書きましたが、「最長連続両王手についての考察」(29 ページ目)を参考にとすると良いでしょう。

171-3A は「その 2」と同様に角 2 枚のルール上を飛が鋸状の移動で先手玉を 99 地点まで追います。

171-3Bは飛2枚のルール上を銀が横挽鋸のように細かく移動して先手玉を94地点まで追います。

余詰修正

「B. その3」の会話の2箇所の「龍の手」と条件の「龍の手」の前に「初めての」を挿入して余詰修正とさせていただきます。

会話の「同の手は2回」を「同の手は連続で2回（同の手に対して同の手で応じたことがあった）」に修正し、条件の「同の手2回」を「同の手は連続で2回」に修正させていただきます。

推理将棋 171-3 解答 担当 Pontamon

A. その2.5

▲76歩、△12香、▲33角不成、△同角、▲75歩、△99角不成、▲86歩、△11角不成、▲68玉、△33桂、▲77玉、△21角、▲66玉、△22飛、▲55玉、△44歩、▲同玉、△54歩、▲33玉、△32飛、▲43玉、△33飛、▲44玉、△43飛、▲54玉、△44飛、▲55玉、△54飛、▲65玉、△55飛、▲66玉、△65飛、▲76玉、△66飛、▲77玉、△76飛、▲87玉、△77飛不成、▲88玉、△87飛不成、▲98玉、△88飛不成、▲99玉、△98飛成 まで44手

B. その3

▲36歩、△32飛、▲35歩、△34歩、▲同歩、△同飛、▲38飛、△14飛、▲31飛成、△15飛、▲35龍、△42玉、▲15龍、△33玉、▲25銀、△44玉、▲14飛、△35玉、▲24銀、△34玉、▲35銀、△45玉、▲34銀、△44玉、▲45銀、△55玉、▲44銀、△54玉、▲55銀、△65玉、▲54銀、△64玉、▲65銀、△75玉、▲64銀、△74玉、▲75銀、△85玉、▲74銀、△84玉、▲85銀、△95玉、▲84銀、△94玉、▲95銀 まで45手

(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（20手目△32飛、22手目△33飛、24手目△43飛、26手

目△44飛、28手目△54飛、30手目△55飛、32手目△65飛、34手目△66飛、36手目△76飛、38手目△77飛不成、40手目△87飛不成、42手目△88飛不成、44手目△98飛成）

・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（5手目▲75歩、7手目▲86歩）

・14手目は角頭の地点への着手（12手目△21角、14手目△22飛）

・最終手は初の成（44手目△98飛成）

A詰上り図

持駒 香

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

持駒 桂歩3

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（19手目▲24銀、21手目▲35銀、23手目▲34銀、25手目▲45銀、27手目▲44銀、29手目▲55銀、31手目▲54銀、33手目▲65銀、35手目▲64銀、37手目▲75銀、39手目▲74銀、41手目▲85銀、43手目▲84銀、45手目▲95銀）
・同の手2回（5手目▲34同歩、6手目△34同飛）
・11手目は初めての龍の手（11手目▲35龍）

B詰上り図

持駒 歩

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

持駒 歩

A (その 2.5)

前回の連続両王手の作品は「169-3 攻方連続両王手詰 その2」でした。この「その2」では全て異なる玉位置に対する両王手を連続5回掛け続けたものでした。12手目から20手目までの両王手5回は15と25の角とそれらの利き筋上を飛が移動して、47から69までの先手陣内の5地点の玉に両王手を掛けて行くものでした。今回は「その2.5」となっていることから両王手は2枚の角と飛のシャッターをずらして行く同じ構造なのかもしれません。条件に「14手目は角頭の地点への着手」があるので、これは角頭へ飛を動かして両王手の準備をしているようにも見えます。角と飛での両王手で追う場合は玉は同じ筋と同じ段の着手を繰り返して全体的には斜め方向へ進むので、できる限りの両王手を繰り返すには玉の終点は隅になるはずです。初期状態の角の位置から作図し易い玉の最終位置は99になるでしょう。ここから13回の両王手の玉位置を逆算してみます。

▲99玉になるひとつ前の位置は89地点と98取点の2通りがあります。89地点経由でも98地点経由でも13回連続両王手を開始するときの玉位置は33になります。98経由の場合は最初の両王手に対して▲34玉と指すことになるので、後手の角位置を「その2」と同様に縦位置の△11角と△12角に置き、飛を△22飛に配置すると最初の両王手が△23飛になります。後手は△23飛を指せるように準備段階で△24歩を突いておく必要があり、先手玉が▲44玉

を指せるように△44歩も必要です。先手陣の邪魔駒としては89の桂、67と77の歩になります。邪魔駒を排除するための▲98香、▲66歩、▲65歩、▲76歩、▲77桂、▲65桂の6手その他、玉が33地点まで行くための玉の6手も必要なので19手までの20手では足りないのが後手の協力が必要です。89経由の▲99玉の13回連続両王手を開始する準備をしてみると参考図Aの手順になり、先手の駒配置は19手までに準備できたのですが、協力した後手の手が足りず両王手開始には6手オーバーしてしまいました。

参考図A：▲68玉、△34歩、▲66歩、△同角、▲67玉、△77角不成、▲56玉、△88角不成、▲98香、△14歩、▲45玉、△13香、▲34玉、△11角不成、▲77桂、△22飛、▲65桂、△33桂、▲同玉、△12角、▲96歩、△24歩、▲95歩、△44歩、▲94歩まで25手

A参考図

持駒 歩2

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

持駒 桂歩

それでは、玉が98地点経由で▲99玉とする両王手の準備ではどうなるでしょう。玉の経路上にある駒は、87の歩、77の歩と99の香です。後手は△54歩の協力をすれば玉移動の経路の準備ができます。77の歩が邪魔なのですが、▲76歩の1回だけではまだ玉の経路上にあるので▲75歩までが必要になります。8筋の歩は▲86歩の1手だけで大丈夫なのですが、▲75歩を先に指していると▲86歩を7手目に指せると「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」の条件をクリアで

きます。99の香を▲98香とすると玉が最終的に移動する99地点は空きますが、その前の▲98玉を指せません。▲97香を指すには▲96歩の着手も必要なので、後手角で△99角不成で取ってもらうのが良いかもしれません。

98地点経由の玉移動でも両王手開始地点は33ですが、後手の角や飛の配置が参考図とは異なり、角は11と21の横並びに配置し、飛は22に配置して両王手開始の手は△32飛になります。この配置のためには11の香と21の桂が邪魔になっています。これらを踏まえ、▲98玉から▲99玉への移動になる13回連続両王手の手順を考えてみます。7手目に▲86歩を指すには▲76歩、▲75歩の2手が必要ですが、それだと▲86歩が5手目になってしまうので何か1手指す必要があります。▲96歩、▲97香だと2手必要になるのであいません。▲68玉を指しておくのも良いのですが、玉の手と▲75歩の手順前後が可能になるので、指せる手では角の手でしょう。つまり3手目は▲33角不成で2手目は角の居場所を確保するための△12香が妥当でしょう。初手から▲76歩、△12香、▲33角不成、△同角、▲75歩と進み、7手目は▲86歩ですが、6手目は角道が通ったので後手に99の香を取ってもらう△99角不成です。続けて7手目から▲86歩、△11角不成で角をセットします。先手は玉移動に邪魔な先手駒の始末が終わっているので玉を33へ移動させるための▲68玉が第一歩です。この時点では11の後手角が99まで利いているので次の先手着手▲77玉を指せません。そこで10手目に△33桂で角の利きを止めて貰い、11手目は▲77玉。14手目条件では角頭への着手が必要ですが11の角の角頭の12には香が居るので14手目に角頭の手を指せるように、12手目は持ち駒の角を21地点へ打つ△21角です。続いて、▲66玉に△22飛、▲55玉、△44歩に▲同玉とすれば、18手目の△54歩に▲33玉として両王手開始の準備が完了します。

20手目からは両王手の連続で先手玉を99地点まで追いやって、44手目の初の駒成となる△98飛成で詰みとなります。

20手目からは△32飛、▲43玉、△33飛、▲44玉、△43飛、▲54玉、△44飛、▲55玉、△54

飛、▲65玉、△55飛、▲66玉、△65飛、▲76玉、△66飛、▲77玉、△76飛、▲87玉、△77飛不成、▲88玉、△87飛不成、▲98玉、△88飛不成、▲99玉、△98飛成です。

B（その3）

角2枚で玉を斜めに追う連続両王手では13回連続が最多でしたが、本問のその3では14回連続の両王手という条件です。玉を斜めに追う手筋とは違う両王手の手筋を考える必要があります。玉位置が全て異なるのですから、遠距離の利きが必要になるので、角で駄目なら飛になるでしょう。先手が後手玉に連続王手を掛けて45手目に詰まし、遠距離の利く駒として飛を使うのであれば、横方向に玉を追うことになるでしょう。玉を追うのは後手の初期配置の歩で退路が塞がれている4段目と5段目を使う形が想像できます。両王手の手を指す駒は玉の退路がある銀です。ある筋の5段目に居る玉に対して斜め後ろの4段目から銀で王手を掛けると、玉は銀の腹へ逃げることができ、銀を玉頭へ動かして王手すると、玉は斜め前の銀腹へ逃げることができます。つまり。玉は同じ筋で2回両王手を受けてから隣の筋へ移動することになります。もし、玉が端の9筋で詰まされるのであれば、14回連続の両王手は3筋の35地点の玉に対する両王手から始まるはずですが。

両王手を開始する際の駒配置は、後手玉が35地点、先手の飛が14と15に居て、25には先手の銀が居る配置から両王手が始まるはずですが。先手は銀と飛を取る必要があるので両王手開始の局面を作ってみたのが参考図Bの手順となります。無事に配置が完了して、19手目から14回連続の両王手ができて、45手目の▲95銀で詰めることができるのですが、条件を確認してみると「同の手2回」はクリアしていますが、「11手目は龍の手」をクリアできていません。第一、飛不成の手があるわけではなく、飛が成る機会すらありませんでした。

参考図B：▲76歩、△32銀、▲33角成、△42飛、▲32馬、△同飛、▲75歩、△35飛、▲78飛、△75飛、▲同飛、△42玉、▲15飛、△33玉、▲25銀、△44玉、▲14飛打、△35玉まで18手

B参考図

持駒 角歩

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

持駒 歩

初手で突いた▲76歩を活用して、▲75歩を指し、△75飛を▲同飛で取る11手目でしたが、11手目が龍の手なら9手目までに飛成をする必要があるということです。2手目の△32飛を3手目の▲33角成から5手目に▲32馬として飛を取り、7手目に飛を打って9手目に飛成をすれば11手目に龍の手を指すことはできますが、初期配置の自陣の飛は手付かずになっていて、残り3手では自陣の飛を14か15へ配置したり、銀を取って▲25銀と配置する手は指すことができません。そこで考えたのが先手の自陣の飛を▲38飛とし、どうにかして9手目までに▲31飛成で銀を取りつつ龍を作ることを目指してみます。初手から▲36歩、△32飛、▲35歩、△34歩、▲同歩、△同飛、▲38飛とすれば8手目に34地点の飛を3筋から移動させれば9手目に▲31飛成で龍を作ることができます。飛の配置は14と15でしたので、8手目は△14飛とすれば一石二鳥になるはず。しかし、一石二鳥の手だと思った△14飛は後手の飛なので先手は11手目の龍の手で後手の飛を取れる地点へ移動する必要があります。もし▲34龍から▲14龍で後手の飛を取って▲15飛と打てたととしても、後手玉は▲14龍と▲15飛が配置されている中を△35玉とするには無理があります。後手玉が△35玉とするにはその前に▲25銀を打って15の飛もしくは龍の利きを遮断する必要があります。そこで、10手目は△15飛として先手に飛を取らせる場所を15地点に変更します。11手目の龍の手は

▲35龍で、続けて△42玉、▲15龍、△33玉、▲25銀で龍の利きを止め、16手目からの△44玉、▲14飛、△35玉で両王手開始の準備が整いました。

あとは▲24銀、△34玉、▲35銀、△45玉、▲34銀、△44玉の要領で玉を9筋方面を追いやって、41手目からの▲85銀、△95玉、▲84銀、△94玉、▲95銀で詰みとなります。

解答締め切り日に171-3Bでの余詰指摘がほっとさんからありました。粗検、大変申し訳ありませんでした。

Bの余詰：▲76歩、△32飛、▲33角成、△同飛、▲38飛、△37飛成、▲75歩、△26龍、▲31飛成、△35龍、▲同龍、△42玉、▲15龍、△33玉、▲25銀、△44玉、▲14飛、△35玉、▲24銀、△34玉、▲35銀、△45玉、▲34銀、△44玉、▲45銀、△55玉、▲44銀、△54玉、▲55銀、△65玉、▲54銀、△64玉、▲65銀、△75玉、▲64銀、△74玉、▲75銀、△85玉、▲74銀、△84玉、▲85銀、△95玉、▲84銀、△94玉、▲95銀 まで45手

第172回の解答時にpiyoさんから171-3の余詰指摘がありました。粗検、大変申し訳ありませんでした。

Bの余詰：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲38飛、△37飛不成、▲同飛、△94角、▲31飛成、△76角、▲35竜、△42玉、▲15竜、△33玉、▲25銀、△44玉、▲14飛、△35玉、▲24銀、△34玉、▲35銀、△45玉、▲34銀、△44玉、▲45銀、△55玉、▲44銀、△54玉、▲55銀、△65玉、▲54銀、△64玉、▲65銀、△75玉、▲64銀、△74玉、▲75銀、△85玉、▲74銀、△84玉、▲85銀、△95玉、▲84銀、△94玉、▲95銀 まで45手

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)「Aはせっかくなので169-3の階段をフルスケールにしてみました。上から行くか下から行くか(解図では最終

手の成条件が参考になりそうです)、11 ともう一枚の角を 12 にするか 21 にするか、手数が最少になっていそうなものを探しました。

B はもともと 76 歩以下の手順 (玉方に待ち手が 1 手発生します) で作問したのですが、Pontamon さんに検討していただき、いろいろな可能性を教えてくださいましたので、11 手目が龍の手になる本作意に変更しました。年賀でなければ手順を変え、連続両王手条件と「同の手は同飛 2 回のみ」として、手数+2 条件にまとめたいところですが…その後の NAO さんの 169-3 コメントを見ると、準備 18 手は相当なバリエーションがあるようで、なにかと難しい問題だったかもしれません。」

■169-3 の締め切り前後に、NAO さんとの間でコメントのやり取りがあったのですね。気付いていませんでしたが、何やら長編作がありそうですね。おもちゃ箱では年賀推理以外で 40 手超え作の出題は難しいでしょうね。昨年の「卯」のあぶり出しが 61 手で最長。通常問題だと一乗谷酔象さん作の「100-3 記念対局」の 34 手が最長で次点は緑衾さん作の「124-1 銀世界」の 31 手なので、30 手辺りが出題の限度かと思います。(現担当者の棋力不足が一番の原因なのかも(笑))

NAO さん「13 回連続は 2 枚角+飛鋸/玉鋸の機構。玉が最短経路の角道を移動するため 33 桂~44 歩は最速ぴったりのお膳立て。14 回連続は飛龍+銀鋸/玉鋸の機構。駒のない中段を活用できるが歩が残ると邪魔になる。31 飛成が龍を作り銀を入手する鍵の着手。両問は作者の連続両王手研究の集大成。171 の連続両王手の構想作 2 題は、予備知識(WFP161 号の作者解説)を知らないと相当の難問だろう。」

■手数が長いことも解図意欲低下に働いたのか、解答者は僅か 3 名でした。

飯山修さん「どちらもサイクル到達に 1, 2 手足りない。残念。」

■特に B の方は素直に 14 と 15 に飛(龍)を配置しないのでややこしいですね。△34 同飛で 4

段目に来たのだからそのまま△14 飛にしておくくと手数が足りなくなります。

ほっとさん (双方解)「A 両王手の舞台を作るまでの手順が派手で良い。

B こちらも舞台づくりが巧妙。余詰の修正は容易でしょう。」

■余詰のご指摘、ありがとうございます。後々に訪問される方のためにも出題ページは修正させていただきました。

《 作者の反省コメント 》 (4 月 11 日追加)

ご指摘ありがとうございます。粗検申し訳ありません。お蔭さまでようやく、ひとつ気付きを得ることができました。

本作の検討不足の直接の原因は、中段がクリアになっている必要があるとの思い込みがあったことですが、遠因あるいは真因は、短評にも書いたように、手数に緩みがあったことにあります。ということで、上記修正 (応急手当) とは別に、抜本的な修正 (改作) をしてみました。

44 手で詰んだ

18~44 手目の後手の着手はそれぞれ異なる地点の先手玉への 14 回連続両王手

最後の真横方向移動に対して唯一の成で応じた中段クリアに拘らなければ 44 手 (準備 17 手) で 14 連続できました。年賀要素は全くなくなっていました。

抜本修正 (改作) 条件の作意は以下の手順です。

▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲75 歩、△35 飛、▲74 歩、△95 飛、▲88 飛、△同角成、▲68 玉、△79 馬、▲77 玉、△85 銀、▲66 玉、△96 飛打、▲75 玉、△86 銀、▲76 玉、△75 銀、▲65 玉、△76 銀、▲66 玉、△65 銀、▲55 玉、△66 銀、▲56 玉、△55 銀、▲45 玉、△56 銀、▲46 玉、△45 銀、▲35 玉、△46 銀、▲36 玉、△35 銀、▲25 玉、△36 銀、▲26 玉、△25 銀、▲15 玉、△26 銀、▲16 玉、△15 銀 まで 44 手

正解：3名

NAOさん はなさかしろうさん ほっとさん

**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！ 今年は辰年だね」
「謹賀新年！ 芥川ってさ、辰年辰月辰日の生まれにちなんだ龍之介なんだってね」

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

「よろしくお願いします。了解。でも辰という字、元々はハマグリらしいよ」

「ハマグリ…と、王手か。じゃあ蛤にちなんだ合駒しよう。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

出題のことば(担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

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)

締め切り前ヒント

昨年の年賀詰は「卯」があぶり出されました

が、今年は「辰」のあぶり出しです。
 11 手目は▲11 飛成でもう一つの飛成は△99 飛成。歩成は 8 手目の△17 歩成と 19 手目の▲73 歩成。34 手目以降は駒打ちが主ですが唯一の盤上の手の 35 手目は 9 筋の駒を減らす▲85 桂です。とどめは 56 地点の手ですが、先手玉は居玉のままで詰みます。

 推理将棋 1 7 1-4 解答 担当 Pontamon

▲18 飛、△14 歩、▲76 歩、△15 歩、▲75 歩、△16 歩、▲74 歩、△17 歩成、▲28 銀、△同と、▲11 飛成、△92 飛、▲38 金、△同と、▲13 香不成、△同角、▲56 歩、△57 角不成、▲73 歩成、△75 角不成、▲74 と、△97 角不成、▲84 と、△86 角不成、▲68 銀、△82 銀、▲93 香不成、△同飛、▲26 歩、△99 飛成、▲55 歩、△97 香不成、▲同桂、△25 銀、▲85 桂、△35 金、▲19 歩、△15 歩、▲75 歩、△71 歩、▲65 香、△66 香、▲45 香、△56 香 まで 44 手

(条件)

- a) 44 手で詰んだ
- b) 詰上りで全ての駒が盤上にあった
- c) 詰上りで成駒は龍 2 枚、と (※) 2 枚の計 4 枚のみ
- d) 成駒を取る手はなかった
- e) 33 手目までは駒打ちがなかった
- f) 初手は自陣内の手 (初手▲18 飛)
- g) 10 手目と 14 手目は同と (※) (9 手目▲28 銀-10 手目△同と、13 手目▲38 金-14 手目△同と)
- h) 11 手目は 11 の地点への手 (11 手目▲11 飛成)
- i) 12 手目のみが 9 筋の駒数を増やす手 (12 手目△92 飛)
- j) 16 手目は同角 (15 手目▲13 香不成-16 手目△同角)
- k) 18 手目は移動直後の先手歩の尻への角の手 (17 手目▲56 歩-18 手目△57 角不成)
- l) 21 手目は移動直後の後手角の尻へのと (※) の手 (20 手目△75 角不成-21 手目▲74 と)
- m) 23 手目と 26 手目は 7 筋の駒を 8 筋に移動する手 (23 手目▲84 と、26 手目△82 銀)
- n) 24、27、28、35 手目のみが 9 筋の駒数を減

らす手 (24 手目△86 角不成、27 手目▲93 香不成、28 手目 93△同飛、35 手目△99 飛成)
 o) 25 手目は合駒 (24 手目△86 角不成-25 手目▲68 銀)
 p) 29 手目は 2 筋の歩の手 (29 手目▲26 歩)
 q) 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 (34 手目△25 銀、36 手目△35 金)
 r) 37~44 手目は 19、15、75、71、65、66、45、56 の地点に順に駒を打つ手 (37 手目▲19 歩、38 手目△15 歩、39 手目▲75 歩、40 手目△71 歩、41 手目▲65 香、42 手目△66 香、43 手目▲45 香、44 手目△56 香)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 なし

条件の全体を見て、分かることを整理してみます。まず駒成に関してですが、終局時に盤上に龍 2 枚とと金 2 枚があつて、成駒が取られることが無かったとのことなので、飛成の手が 2 回と歩成の手が 2 回だったことが分かります。また、10 手目と 14 手目は同となので後手は 8 手目までに歩成をする必要があります、9 手目と 13 手目は次の手で同とができるように先手の駒をと金の利きへ移動する手になります。成駒を作るには自陣の駒を敵陣まで進めるか、取った駒を敵陣近くに打ってから移動で成ることができますが、33 手目までに駒を打つ手が無いとのことですし、34 手目以降での駒打ち以外の手を指せるのは先手の 35 手目だけなので、33 手目に駒打ちができない先手と 34 手目以降の着手全てが駒打ちの手になる後手は、駒を打ってから駒成はできません。つまり、飛

成や歩成は盤上の駒を移動しての駒成になります。

その他としては9筋に関わる条件が2つあって、ひとつは9筋の駒数を増やす手でもうひとつは9筋の駒数を減らす手です。9筋の駒数を増やす手は12手目だけなので初期配置で9筋にある先手と後手の歩と香2枚ずつの他に12手目に9筋へ盤上を移動する手が指されることになります。後手はこの12手目までは、2手目からある筋の歩を突き進めて8手目に歩成をして、10手目は同との駒取りなので12手目に9筋へ移動できる駒は飛しかなく、12手目の△92飛が確定します。(この92の飛があとで飛成する必要があります)一方、9筋の駒数を減らすのは24、27、28、35手目なので先手と後手が2枚ずつ9筋から駒を減らす着手をすることになります。先後との2枚ずつの9筋の駒と言われると、歩と香が思い浮かびますが、歩も香も同じ筋内の移動しかできないのに9筋の駒数を減らす着手なんてできないと感じるかもしれませんが、ここにカラクリがあります。たとえば、後手の角で99の先手の香を取る手の△99角不成を指した時、この着手の前後で9筋の駒数に変化はありません。つまり9筋にある相手の駒を9筋以外の駒で取る手は9筋の駒数に変化を与えないのです。この99の角は9筋の駒数を減らす手として他の筋へ移動させることができます。では、9筋にある相手の駒を9筋の駒で取った場合はどうなるでしょうか。9筋から相手の駒が無くなるので9筋の駒数が減る着手になります。92に後手の飛が居るので、9筋の先手の駒を取る手も駒数を減らす手として使えそうです。条件r)では駒打ちする地点が指定されていますが9筋は指定されていないので駒打ちで9筋の駒数を増やすことは無さそうです。条件q)は、10手目と14手目に同とで取った駒を取った筋の5段目へ打つ条件になっています。9筋の駒数を増やす手は12手目の△92飛だけなのが確定しているので、もし8手目の歩成が8筋での△87歩成だったとしても▲98香、△同とという手順にはならないことになります。

次はj)、k)、l)の角に関係する条件が目に残ります。16手目が同角の手とのことですが、この時点までの後手の手は、ある筋の歩を

4手突き進めた8手目に歩成して、10手目は同との駒取り、12手目は△92飛で14手目も同との駒取りです。その次の手番の16手目に同角ができるのはどの地点でしょうか?角筋の11には11手目に指した先手の駒がありますが、16手目に同角を11地点で指すためには11の先手駒が一旦移動してから15手目に11へ戻る必要があります。しかし、14手目の同とのために13手目はと金の利きへの駒移動の手を指すので、13手目に一旦11地点を離れて15手目に11へ戻ることはできません。推測し易い他の手順は15手目の▲33角不成を△同角で取るケースや15手目の▲13香を△同角とする手順でしょう。▲33角不成を△同角の場合、先手の7筋の歩は既に突かれているので18手目の歩尻への△77角不成は歩移動の直後にはならないので除外されます。16手目が▲13香不成を△同角とする手なら、続けて▲56歩に△57角不成のあとで△75角に▲74とと続きそうです。他には後手の歩成が△37歩成だとすると角道が空いているので15手目の▲66歩に△同角のケースがあり得そうです。しかし、8手目の△37歩成で後手がと金を作る場合、11手目に11地点の手を指すことができません。なぜなら、初手は自陣内の手、すなわち8段目の着手になるため、後手が3筋の歩を突き進めて8手目に△37歩成とする間、先手は17の歩を突き進めて11手目の11地点着手を目指しますが11地点へ到達できるのは13手目になるからです。

ここで、11手目の11地点の着手をクリアする手順を考えてみます。後手角の着手条件が16手目に出て来るので、先手角で後手の角を取ってから▲11角不成とすることはできないので、1筋から11地点を目指すことになります。しかし先手の手だけでは11手目の11地点着手ができないと分かったので後手に協力してもらいしかありません。と言っても、2手目から5手目の▲15同歩で後手の歩を取り、△同香と進んで後手の歩が取られると、駒打ち開始条件があるので歩を打てないし、打てたとしてもその手が8手目なので、8手目に歩成をすることができません。となると、後手が8手目に歩を成るのは1筋の歩を突き進めた17地点のはずです。先手は1筋を一直線に進んで来る後手の歩を取ることはできないので21手目に▲

74 とを指せるように 7 筋でのと金作りの準備を進めることになります。初手は不明なのでおいておいて、2 手目からは△14 歩、▲76 歩、△15 歩、▲75 歩、△16 歩、▲14 歩、△17 歩成で 8 手目に 17 でと金を作ります。10 手目は同との手なので 9 手目は▲28 銀の協力手を指して△同とです。次の 11 手目は▲11 香成が 11 地点の手になりますが、駒成は飛と歩だけの条件なので▲11 香成はできません。そこで初手に▲18 飛としておけば 11 手目に▲11 飛成を指せます。▲11 飛不成としておいて、その後の飛移動の際に成るという手順があるかもしれませんが、ここではとりあえず▲11 飛成としておきます。12 手目の△92 飛は決まっています。

14 手目は同となので、先手は 13 手目に 28 に居ると金の利きへ駒を動かす必要があります。それができるのは▲38 金か▲39 金のどちらかです。この時点ではどちらが良いのか分かりませんのでとりあえず▲38 金として 14 手目は△同とです。

16 手目は同角なので、15 手目の▲13 香不成に△同角として、動いた直後の歩の尻への角移動ができるように▲56 歩、△57 角不成と進み、▲73 歩成で先手がと金を作ったら 20 手目に△75 角不成として 21 手目が▲74 とです。

参考図：▲18 飛、△14 歩、▲76 歩、△15 歩、▲75 歩、△16 歩、▲74 歩、△17 歩成、▲28 銀、△同と、▲11 飛成、△92 飛、▲39 金、△同と、▲13 香不成、△同角、▲56 歩、△57 角不成、▲73 歩成、△75 角不成、▲74 と まで 21 手（途中図）

参考図

持駒 金銀香歩

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

持駒 香歩

23 手目と 26 手目は条件 m) の 7 筋の駒を 8 筋へ移動させる手ですが、22 手目の時点で盤面（参考図）を確認すると 8 筋へ移動できる 7 筋の駒は先手は 74 のと金で後手は 71 の銀です。24 手目は 9 筋の駒数を減らす手になりますが、現時点で 9 筋の駒数を減らせる後手の駒は 92 の飛だけです。でもこの飛はいつか飛成で龍にする必要があるので、26 手目に動かすのなら先手陣へ直射できる△12 飛が良いかもしれません。または 22 手目の今、9 筋の駒数の増減なしの△97 角不成を指しておいて 24 手目の 9 筋の駒数を減らす手で 97 の角を再移動させることができます。そうすれば 27 手目と 28 手目の 2 手連続で 9 筋の駒数を減らす手で▲93 香不成、△同飛の 9 筋の相手駒を 9 筋の駒で取る手を指せるようになるので 26 手目の 9 筋の駒数を減らす手で△12 飛はやめておいた方が良いでしょう。22 手目が△97 角不成なら 24 手目の角移動では、条件 o) で 25 手目は合駒となっているので 24 手目は△86 角不成での王手に 25 手目は▲68 銀の合駒です。26 手目は 7 筋の駒を 8 筋へ動かす手なので△82 銀です。29 手目は 2 筋の歩なので▲26 歩

途中図以降 22 手目からの手を並べると、△97 角不成、▲84 と、△86 角不成、▲68 銀、△82 銀、▲93 香不成、△同飛、▲26 歩になりますが、30 手目から 33 手目までの 4 手の直接的な着手条件がありませんが、駒打ちが始まった 34 手目以降で唯一の盤上の手が 35 手目の 9 筋の駒数を減らす最後の手が残っていました。現

時点では9筋には91の香と93の飛だけで、もちろん香は横へは動けませんし93の飛は83に歩が居るため横移動ができません。35手目は先手の着手なのに29手を指した時点で9筋には先手の駒が無いのですから、9筋の駒数の増減なしで30手から34手までの間で先手の駒を9筋へ配置する必要がありますし、93の飛はどこかで飛成をする必要があります。なので30手目は△99飛成でしょうか。△98飛成でも良さそうなのですがとりあえず△99飛成としておきます。31手目ですが、最終手の44手目は条件r)によると56地点へ駒を打つ手になっていますが、56地点には歩尻の△57角不成をするために突いた▲56歩が居る状態なので、ここで▲55歩を指しておきます。32手目は9筋の駒数の増減なしで先手駒を配置できるようにするための△97香不成で、続く33手目は△同桂です。これで35手目に9筋の駒数を減らす手として97の桂を△85桂と移動させることができます。30手目からは△99飛成、▲55歩、△97香不成、▲同桂ということです。

34手目以降は35手目の▲85桂以外は駒打ちが残っているだけです。条件q)とr)で指定されている順や指定地点へ持ち駒を打って行くだけです。37手目からの駒打ち条件のr)では、この時点で先手も後手も香2枚と歩2枚が持ち駒になっているので、二歩の反則に注意するくらいでしょう。34手目から、△25銀、▲85桂、△35金、▲19歩、△15歩、▲75歩、△71歩、▲65香、△66香、▲45香、△56香になります。途中の11手目の▲11飛不成か▲11飛成が保留になっていましたが、▲11飛不成の場合だとその後にこの飛を動かせる余裕が無かったので、11手目時点で▲11飛成としておくことになります。また、▲38金か▲39金に△同との手順がありましたが、▲38金が正しかったようです。▲39金に△同とだと44手目の△56香の王手に対して▲48玉と逃げることができます。あと、30手目の飛成ですが、△98飛成と△99飛成のどちらでも32手目の△97香不成を指すことができたのですが、△98飛成だったら44手目の△56香の王手に対して▲58金の合駒が可能なので△99飛成が確定します。

詰み上がってみると「辰」の文字があぶり

出されていますが単なるあぶり出しの年賀作品ではなく、最終手の△56香に対して68の銀は角でピンされているので▲同銀とはできず、69の金は99の龍でピンされているので▲58金の移動合いもかなわない見事な詰み上がり図になっていました。最終手の着手地点が明かされている条件なので、56地点近くへ先手玉を移動させて詰まされる形を考えられた方も居たかもしれませんね。(ここに一人は居ます(笑))

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)「あぶり出しは書体の問題が悩ましいです。「龍」の字が好きなのでやってみたかったのですが「竜」でも難しく、簡体字や草書体も考えましたが馴染みが薄いと解きにくそうなので「辰」にしたところ、丁度40枚で盤上になんとか収まりました。チェックポイントを消化していけば解けるように条件をつけるのが理想ですが、いかがでしたでしょうか。」

■単純に、「卯」の次だから「辰」だと思いました。簡体字の龍って「もっとも(尤も)」みたいな字ですよ。知らない人多そう。来年は「蛇」は難しいからやはり「巳」かな? 鎌首を持ち上げたコブラの形もあるけど逆に難しいか。

NAOさん「年賀詰の締めは渾身の書き初め「辰」。条件が多い分、手順のヒントが多く4問中、最初に解けた。条件nの9筋の駒を減らす手順ををいかに実現するかが鍵。」

■条件n)で9筋の駒を減らせと言われても香や歩は横へ行けないし... と考え込んでしまいそう。駒を増減させずに相手の駒を取る妙手がありました。

飯山修さん「直前ヒントを参考にすれば19手目迄は必然で34手目以降も指定されている。残りの14手を考えればいいのだが角の変則移動が意外と難しかった。あぶりだしなのでこの問題が一番入り込みやすかった。」

■同角、歩尻への角、角移動直後の角尻へのと金。この辺りは問題ないけど、9筋の駒数を増やさずにあとで減らすことができるようにする△97 角不成が見え難いです。

ほっとさん「条件がいろいろと強引すぎるけど、凄い。」

■単なるあぶり出しの図を作ったのではなく、龍と角で2枚の駒がピンされているという構成が凄いですね。

正解：4名

NAOさん はなさかしろうさん ほっとさん
諏訪冬葉さん

(総評)

NAOさん「年賀詰の後半も解き応えの難問揃い、大いに楽しみました。」

■難問揃いと言う割には一人ダントツの早期解答でした。また、余詰の発見、ありがとうございます。

飯山修さん「今月は1問のみ解答を覚悟したがなんとか3問になってよかった」

■それは何より。3問に解答していただきましたが、解答見直しのチェック忘れ(?)が残念でした。

ほっとさん「さすがに難しすぎた。」

■40手超えが3題ですからね。

RINTAROさん「1題解答で失礼します。2は少し考えましたが解けず、4はほぼ解けたけど、完全解答には至らず。3に至っては、考えてもいません。最終日1時間じゃこんなもんですね。」

■2ヵ月あったのに…。長手数問題を1時間では無理ですね。

諏訪冬葉さん「今年の目標は「20手以下完答」に下方修正しました」

■23手作の出題はどうしようかなあ。手数は長いけど中級で行けそうな気がするので大丈夫でしょう。

るかなんさん「171-3, 171-4はさっぱり頭が回らず、降参です。」

■まさか暗算ですか? 長編は駒を動かして解くのが一番です。

原岡望さん「172-3, 172-4 1と2に時間食ったため降参です。残念。」

■44手+45手+44手ですからヒント投入後でも時間が足りませんでしたか。

推理将棋第171回出題全解答者：10名

NAOさん 中村丈志さん 飯山修さん はな
さかしろうさん ほっとさん RINTAROさん
占魚亭さん 諏訪冬葉さん るかなんさん
原岡望さん

今月の手筋 (解答)

解答

21飛生 12玉 11飛生 まで8手

最終手11飛生が千日手誘致の不成。
これに対し23玉は初形と同一局面と
なるため指せない。「千日手禁」は連
続王手かどうかに関わらず、千日手
を生じる着手を禁止するルール。本
局では同一局面2回で千日手成立と
しており、直前の局面に戻す手を禁
ずるルール(All-in-Shogi)と似た味
わいの詰上りを実現できる。
一般に、ある特定の条件に当てはま
る着手を禁則とするルールには、「回
避(打開)」と「誘致」の手筋が存在
する。「千日手禁」についても多くの
手筋が眠っていると思われる。

適用分野

同一局面の出現に制約を課すルール

関連項目

連続王手の千日手禁

第21回フェアリー入門解答

担当：springs

第21回のフェアリー入門（Queen）は11名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○：正解 ×：誤解 ー：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
げん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
るかなん	○	○	○	○	○	ー	ー	○	○	○	ー	8
北村太路	○	○	○	○	○	○	ー	ー	ー	○	ー	7
せら	○	○	○	○	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	6
駒井めい	○	○	○	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	5
堺健太郎	ー	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	2

※成績順・解答到着順

① るかなん作（登場16回）

協力詰5手

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

持駒 なし

Q: Queen

【解答】

99Q 78玉 77Q 89玉 99金 迄5手

【作者のコメント】

「Qと金が逆なら3手詰」というお題で作ったのですが、作意解が簡単過ぎて気付かれなか

ったらどうしよう。

（解答時）

この主張は「Qと金」よりも「Qと龍」や「Qと歩」にできればだいぶ見栄えが良くなるのですが。

詰上図

9	8	7	6	5	
					五
					六
		Q			七
			香		八
金	王				九

持駒 なし

【解説】

初手は79Q、89Q、99Qの3択です。例えば89Q、97玉と進めても、77金がよく利いていて詰みません。初手から79Q、98玉、89Q、97玉とするなら初手89Qでいいはずですから、初手79Qを考えるなら98玉、89角の展開が気になりますが、5手では詰みません。

初手99Qが正解。2手目78玉で角を失いますが、77Q、89玉、99金で詰みとなります。

角を見捨てて金を取りに行く展開に意外性を感じます。78角の配置によって、77金の取り方がうまく一通りになっています。78角が歩の場合、例えば99Q、87玉、77Qのように金を取って詰ます順が生じます。

作者コメントの「Qと金が逆なら3手詰」というのは、「69の攻方駒と77の受方駒の駒種が逆（Q⇄金）なら3手詰」ということかと思えます。ポイントは69Qが強すぎるから詰ますのに5手掛かるという点。もし69Qが金なら79金、99玉、89金の3手詰でした。

【短評】

占魚亭

金を取りに行く。トップにぴったりの軽作。

駒井めい

Qの利きを活かした詰上り。Qの特性がよく手順に現れている。

げん

Qと金を連携させた、基本となる詰め上がり。

堺健太郎 (※無解)

しらみつぶしに見たがわからず。何を逃しているのか。

神在月生

竿飛ばし 角の餌にて 金を釣り

北村太路

取るんかい！書いてから気づきましたがきゅーきゅーきゅーだって。ぷぷぷ。

神無七郎

Qが金なら 3 手詰。Qが強力過ぎて困る作。
「■と■が■なら 3 手詰」の答えは分かりませんでした。

たくぼん

コメントの方が難解かも。"香とQが金なら 3 手詰"もしくは"金と香が銀なら 3 手詰"が浮かんだが不要駒もあるので作意ではない気がします。

せら

「Qと香が飛なら 3 手詰」？「角と香が逆なら 3 手詰」？

荻原和彦

作者コメントの推理が難解。Qと金が逆(攻方Q→攻方金、受方金→受方Q)なら 3 手詰(▲79 金△99 玉▲89 金)？

② 駒井めい作 (登場 21 回)

協力詰 5手

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

持駒 なし

Q: Queen

【解答】

91Q 38 玉 98Q 37 玉 28Q 迄 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					五
			ス		六
	歩	王			七
			Q	歩	八
			歩		九

持駒 なし

【作者のコメント】

邪魔な攻方桂を消去するために、Queen を遠回りで動かします。

【解説】

もし 38 桂が無ければ 28Q の 1 手詰。例えば 26Q、38 玉とすれば桂を消せますが、あと 3 手で 37 玉・28Q の形を作ることができません。

初手は大胆に 91Q とします。38 玉に 98Q とし、37 玉と戻れば 28Q で詰みとなります。

邪魔駒の 38 桂を消去する。この一点の理屈がQの大回転を生み出しています。また、初手に 28Q を指すことも可能な配置になっており、テーマが際立つ見せ方だと思います。解く際に少しでも初手 28Q が脳裏をよぎれば、それは解図体験における伏線としてはたらくに違いありません。

【短評】

げん

桂がいなければ 1 手詰。Q を大きく迂回させる順が面白い。

占魚亭

Q の大回転と邪魔駒消去が上手く融合。

荻原和彦

邪魔駒消去と還元玉がスマートに決まり気分爽快。

北村太路

気持ちいい回り込み。綺麗な邪魔駒消去。

堺健太郎

邪魔駒消去は分かったのに初手が見えなかった。Q ならではの遠方射撃。

神無七郎

38 桂がなければ 1 手詰。ダイナミックな邪魔駒消去。初手で可能な 28Q を締めにする構成が良いですね。

せら

Qをひたすら縦に動かしていて91が盲点に。
初形と詰上がりの対比がポイント。

るかなん

46を抑える桂馬を使う方向に考えてしまうと解けない。

たくぼん

チェスの経験値が高かったらこの詰上りもすぐに見えるのですが・・・

神在月生

道を開け 三段跳びの 離れ業

③ るかなん作（登場17回）

協力詰 5手

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

持駒 Q2

Q:Queen

【解答】

86Q 87Q右 77Q 89玉 99Q打 迄5手

詰上図

9	8	7	6	5	4	
						四
	○					五
		○	○			六
	○	Q		○		七
		○				八
Q	㊦	○				九

持駒 なし

【作者のコメント】

平駒のQは何枚でもいいとあったので、9枚使ってみました。

（解答時）

第16回の自作の二番煎じです。もっと盤面を広く使うべきだったか。

参考図

と龍協力詰 11手

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

持駒 歩

（Web Fairy Parade第178号，
第16回フェアリー入門，
2022年4月）

参考図

と馬協力詰 11手（受先）

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

持駒 歩

（Web Fairy Parade第178号，
第16回フェアリー入門，
2022年4月）

【解説】

なんとインパクトのある初形！ 受方のQたちに囲まれた中で詰ますことは困難なので、盤の左下隅で詰む形を探します。

例えば初手97Qとし、89玉に99Q打とするのは66Qが利いていて詰んでいません。初手から77Q、98玉、99Q打も79Qが利いていて詰んでいません。77Q、89玉、99Q打も、96Qが利いていて詰んでいません。詰手数は5手。冒頭2手で66Q、79Q、96Qいずれかの99への利きを逸らすことができれば、残りの3手で詰

ますことができそうです。

正解は 86Q に 87Q 右の移動合。96Q が 87 へ移動して 99 へ利かなくなったため、77Q、89 玉、99Q 打で詰みとなります。

初形で玉から離して Q を打てるのは 86Q のみなので、攻方の Q を取らずに守備駒の Q を移動させるなら 87 への移動合しか手段がありません。そして、99 の地点を守る 66Q、79Q、96Q のうち 87 へ一手でアクセスできるのは 96Q のみ。こうして詰手順が限定されています。

【短評】

駒井めい

インパクトのある初形。

せら

初めて見た形（笑）

占魚亭

インパクトのある盤面。手順は小粒かな。

たくぼん

守りの堅さは見掛け倒しだったな。96Q の移動がポイントですね

荻原和彦

移動合させて詰み形を作る。易しく楽しいパズル。

北村太路

なぜか動かすという発想が出ずに延々解けずにいました。

げん

玉周辺のマスは全て Q が 3 枚効いているから、3 枚のうち 1 枚を移動、1 枚の効きを攻方 Q で遮り、残り 1 枚を玉で遮る構図にすれば良い、という結論に辿り着き、ようやく解けました。

神無七郎

最も手薄な 9 筋が攻撃目標。受方玉を Q 王にしても良いかも。

神在月生

クイーンの 大軍勢を かいくぐり



④ 堺健太郎・springs 作（登場 3 回・32 回）

協力詰 5 手

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

持駒 角2

Q: Queen 王

【解答】

98 角 11Q 99 角 同Q 88 銀右 迄 5 手

詰上図

9	8	7	6	5	
					五
					六
					七
角	銀				八
○	銀				九

持駒 なし

【解説】

右上と左下に分かれた初形。79 銀・89 銀を利用するには Q を左下に移動させる必要があります。

初手は 98 角。最遠打の意味は詰上りで判明します。11Q に 99 角が 2 回目の最遠打。同 Q に 88 銀右とハッチを閉じれば詰み。このとき、98 角のおかげで 99Q が 91 方向に逃げることはできません。これが初手最遠打の理由でした。

初形の 11 銀は取られるだけの駒ですが、これがないと 2 手目 22Q としても作意同様に詰んでしまいます。また、2 手目 22Q が可能なら 3 手目に 99 角と捨てる必要はなく、13 角、99 Q のようにして詰ますこともできます。11Q に王手を掛けて Q を 99 へ運ぶためには 99 角と捨てざるを得ないわけです。

【短評】

神無七郎

Qと角は相性抜群。9筋への2回遠打が爽快。
駒井めい

角の最遠打2発が気持ちいい。

るかなん

雪隠に閉じ込めるための連続最遠打が綺麗に刺さる。

荻原和彦

最遠打2連発でスッキリした詰上り。応手を限定する11銀配置が上手い構図。

北村太路

王手掛けただけなのにわざわざ9九から打って取られざるを得ないのがいいですね。

占魚亭

詰上り角砂糖。連続最遠打がいい感じ。

せら

初手の角打でQを閉じ込める。

げん

Q王を隅に誘導するという、Q王詰の基礎に忠実な方針。

神在月生

最果ての地に誘い出し 幽閉す

たくぼん

作者の優しい心遣いが感じられます。詰上りが美しいです。

⑤ げん作（登場4回）

協力詰5手

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

持駒 飛角

Q: Queen王

【解答】

79角 33Q 83飛 99Q 88飛成 迄5手

詰上図

9	8	7	6	5	
					五
王					六
					七
	龍				八
王		角			九

持駒 なし

【作者のコメント】

なるべく簡素な形で、Queen玉を大きく動かすことを意識しました。

【解説】

非常に簡素な初形。解く手がかりは96歩の配置。96歩が詰上りでQの退路を塞ぐ役目を果たしそうに見えます。特に、97Q・98Q・99Qのいずれかの場所で詰め上がると予想できます。

どのような詰上りが可能か考えてみましょう。例えば97Qの形で詰ます場合、右上・右・右下・下の合計4方向の退路を塞ぐ必要があり、2枚の攻方駒では詰ますことができません。

また、5手詰なので攻方は3手しか指せません。よって、飛車と角の両方を成ることはできません。この事実を使うと、98Q・99Qの形で詰んでいる配置は以下の2通りしかないと分かります：

1. 98Q・87飛・88馬
2. 99Q・88龍・79角

ただし、「99Q・88馬・89飛」のように実現不可能な両王手が掛かった詰みの形は除外しています。そしてさらに、1の詰みの形は5手では実現できません。実際、35Qに対して王手で打った角をあと1手だけ動かして88馬の配置を作ることはできません。また、初手に飛車を打ってQの位置を変えれば88馬の配置はできるかもしれませんが、角の着手に2手費やすので飛車の着手には1手しか使えないことになり、今度は87飛の形を作れません。2の詰みの形が正解です。

初手は79角の最遠打。Qが99へ向かうためには33Qと44Qの2択ですが、33Qが正解。33Qとしておけば、3手目83飛と可成地域に飛車を打つことができます。99Qに88飛成で

詰みとなります。

簡素な初形から 2 回の限定打。手順に無駄がありません。

【短評】

駒井めい

96 歩を手掛かりに詰上りを決め打ちしてなんとか解けた。

たくぼん

詰上りから逆算で解きました。96 歩が大きなヒント

占魚亭

96 歩が詰上りの大ヒント。この駒数で綺麗に纏まっていますね。

神無七郎

96 歩があるので、詰上り玉位置は 98 か 99。龍を作れるよう、少しだけ遠ざかる Q 王の動きがおしゃれ。

荻原和彦

手広いことは手広いけど▲88 飛成を見た▲79 角はド本命。入門向けにふさわしい素朴な良問。

るかなん

87 飛 88 馬の形を目指しても飛車を設置できない。79 で止める手があったか。

北村太路

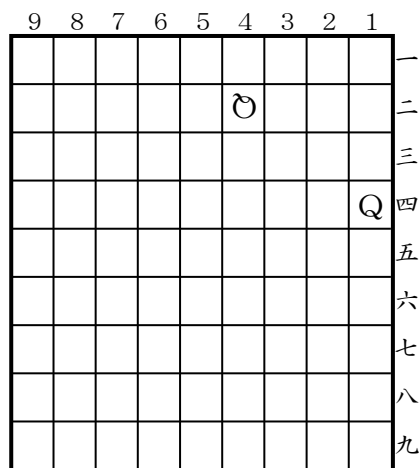
この問題で Q を閉じ込めるのが面倒なことに気づいた。最初は 8 七飛、8 八馬、9 八 Q の形かと思いました。

神在月生

網広げ 道筋つけて 網しばり

⑥ さんじろう作 (初登場)

協力詰 5 手



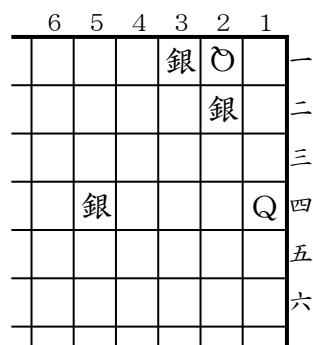
持駒 銀3

Q: Queen 王

【解答】

31 銀 43Q 54 銀 21Q 22 銀打 迄 5 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

銀 3 枚を打つだけなので、解答者は詰め上がりを想定すれば良い。超入門には相応しいと思うが、やはりちょっと易し過ぎるかもしれませんね。5 手詰の存在意義はあるのでしょうか。

【解説】

双裸 Q 王の簡素な初形。Q は隅で詰ますパターンが多いですが、今回は攻方 14Q が利いているため受方 Q 王は 1 筋に進入できません。そうすると、21 の地点がほぼ隅のような状態になっています。21Q の形で詰ます手順を考えてみましょう。

例えば 43 銀、41Q、42 銀打、21Q、32 銀打と進めると、21Q は下方向と左方向に逃げるこ

とができて詰んでいません。21Qの左・左下・下の計 3 方向の退路を塞ぐ必要があります。5手で 3 枚の銀を打って詰ますわけなので、21-99、21-98、21-29 のラインに 1 枚ずつ銀を打つことが予想されます。先ほどの手順の 3 手目 42 銀打のような無駄な手は許されません。

初手は 31 銀。一見難しい手ですが、21Qの形で詰ます前提に立つと、21Qの可動域を狭める効率の良い手です。43Qに 54 銀と打ち、21Qに 22 銀打で詰みとなります。54 銀が 21 から離れていて不安ですが、14Qが 54 銀を支えつつ 32 の地点をカバーしています。

駒の利きを最大限に活かした効率の良い詰上りが気持ちよい作品。そして双裸Q王の初形に惹かれます。

【短評】

占魚亭

攻方Q王の斜めラインに注目すると詰み位置が見えてくる（かも）。

荻原和彦

銀 3 枚でのQ詰には若干の苦手意識あり。今回すんなり解けたのは僥倖と云う以外なし。

神無七郎

Qの斜めの利きを2間離れた位置で止める 54 銀が新鮮。攻方Q王は支え役と見張りに徹する。

げん

14 の Q が 1 筋、32、54 を抑えており、とても効率の良い配置。

たくぼん

11 に追い込みたいが 14Qが邪魔なんですね
神在月生

積み重ね 築き上げたり 防御壁

北村太路

ヒントが追加するだけ、と書いてあるので初形に 3 枚追加した詰上図かと思ったがそんなわけがなかった。



⑦ さんじろう作（登場 2 回）

協力詰 7 手

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

持駒 銀3

Q: Queen

【解答】

35 銀 43Q 52 銀 23Q

34 銀 32Q 43 銀打 迄 7 手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
					Q	一
	銀		○			二
		銀				三
			銀			四
						五
						六

持駒 なし

【作者のコメント】

定石通り詰め上がりの想定が肝ですが、11Q王がいるので二段目で割合珍しい形で詰め上がります。右下の方が近そうに見えるので、そっちに追う紛れが結構強力です。

【解説】

前作に続いて双裸Q王の初形。こちらは 7 手詰です。攻方Q王が 1 筋に利いています。Qを隅に追い詰めることを考えると、Qを右下に運びたくなります。例えば 47 銀、37Q、38 銀、48Q、49 銀打、39Q、48 銀打は惜しいのですが、28Qが可能で詰んでいません。

右下で詰ますのではなく右上、32Qの形で詰

ますのが正解。初手は 35 銀と打ちます。43Q に 52 銀と設置し、23Q に 34 銀と進めます。32 Q に 43 銀打で詰みとなります。3 枚の銀が斜めに連結した美しい詰上りです。

ちなみに、11-99 の対角線を軸に詰上図を反転させた「23Q・43 銀・34 銀・25 銀」の配置も Q は詰んでいます、初形から 7 手で到達することはできません。

【短評】

たくぼん

詰上り 29 辺りが本命でしたがはずれ！詰上りがキレイです

北村太路（※無解）

2 八銀・3 八銀・3 九銀・2 九 Q の形か、1 八銀・2 八銀・2 九銀・1 九 Q の形しか詰まなかったんですが、その形にできないんですよねえ。

げん

銀が斜めに 3 つ並ぶ形が美しい。

占魚亭

銀の防波堤。美しい詰上り。

神無七郎

斜めに銀 3 枚が繋がる詰上りは想定内でしたが、3 手目 52 銀が打ちづらい一手。詰上り位置は、23 ではなく 32 の方だったのですね。

荻原和彦

攻方 Q も初手銀打も気の利かぬ位置だが▲ 52 銀の好打で景色が一変する。仕上げは銀の三羽鳥で解后感良し。

神在月生

左翼から スクラム組んで 封じ込め



⑧ 神在月生作（登場 13 回）

協力詰 7 手

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

持駒 飛角香

Q: Queen 王

【解答】

19 香 44Q 17 角 99Q

49 飛 11Q 44 角 迄 7 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

「角飛香 力点支点 作用点」

「誰しもが 想いつくよな あるある図」

2016 年 3 月にツイッターでつぶやいた図の推敲、かつ、前例が多そうなるあるある手順なんです、入門用ということでご容赦ください。

（解答時）

五八と 八九とでも 一局か

【解説】

持駒には3種の線駒が揃っていて初手から手が広いと感じます。21とが壁駒になりそうだと当たりを付けられると答えに近づけます。

初手は19香。最遠打です。44Qに17角と打ち、開王手できる形(=バッテリー)を作ります。4手目99Qと隅に行くのが本作のポイント。以下49飛、11Q、44角で両王手の詰みとなります。詰上りでは49飛が19香と44角の両方に紐を付けています。この49飛を王手で打てたのは、4手目に99Qとしたおかげでした。

また、初手19香に代えて18香は、44Q、17角、88Qと進んだときに58とが邪魔で48飛が王手になりません。初手17香や16香とした場合も、香と角の両方に紐を付ける飛車の打ち方がありません。初手15香は角香のバッテリーを作ることができません。

詰みに必要な3枚を設置し、両王手で決める無駄のない手順。詰上りへと向かう一本の論理の上に、香・角・飛の限定打とQの隅から隅への大移動が現れています。

【短評】

占魚亭

香への紐付け方が考え所。99地点を經由させるのがポイント。

神無七郎

44角と19香の両方に紐を付けるため、99まで寄ってから11に飛ぶ。通常の玉なら大きな寄り道ですが、Q王にとっては一つ飛び。

荻原和彦

corner-to-cornerを織り込んだ好手順。両王手のヒントがなければ難問だったかも。

るかなん

この両王手でもQueenは簡単に捕まらない。十字飛車でスマートに解決。

げん

3種類の線駒を最大限に活用することを考えて、詰め上がりを思いついた。Q王といえど、両王手には弱い。

たくぼん

これは作者らしさ満載の好作ですね。詰上りが予想つくだけにそれに向けた手順を楽しく探すことができました

せら

こうなればいいなという詰上がり。

北村太路(※無解)

ヒントがあったから1回解いた気がするん

ですが忘れちゃいました。



⑨ 神無七郎作(登場16回)

協力詰9手

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

持駒 桂

Q: Queen王

【解答】

11Q 44飛 91Q 64飛

99Q 66と寄 19Q 46と引

47桂 迄9手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

47桂実現のためのQueenの周遊。WFP141号で発表した作品の簡易版です。

参考図

受方不動玉取禁協力詰 117手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※Q:Queen王

(Web Fairy Paradise 第141号,
東京オリンピック開催?記念作品展,
2020年3月)

【解説】

盤面中央に密集した左右対称の駒たちとぼつんと離れた 19Q王。初形の段階で 55 玉は身動きができません。

初手は 11Qの一択。対して 44 に合駒をする一手ですが、44 飛の移動合が局面をほぐす手段です。ここで 19Qと戻って 46 と引、47 桂と進めた場合は同とで詰んでいません。もし 56 とがいなければこの手順で詰んでいます。そこで 3 手目は 91Qとし、64 飛の移動合に 99Q、66 と寄とします。三度の移動合を経て、56 とが 47 に利かない形を作ることができました。以下、19Q、46 と引、47 桂で詰みとなります。

19Qが盤の四隅を巡って 19 へ帰る手順。その間、受方は全着手移動合で応じます。これらの手順が「56 との 47 への利きを外すため」というただ一つの目的から生じています。

作者コメントで言及されている参考図は、さらに複雑で楽しい駒繰りを楽しめる素晴らしい作品。ぜひこちらもご確認ください。

【短評】

占魚亭

Q王の世界一周。

神在月生

飛とと金 世界一周 支援せり

荻原和彦

身動きすらままならぬ王と自由奔放に飛び

回る女王はまさに好対照。Qの四隅巡りと全応手移動合が印象に残る。

げん

Qが1周してピンメイト。Qは1枚だけで連続移動合を実現できるので面白い。

せら

これぞ Queen という手順。

るかなん

8 方向の利き全てをこの手数で使い切れるとは。

たくぼん

中央部分が詰上りも対称形なので気持ちよいことこの上なし。19Qも初めからそこに居たかの顔してるし

北村太路 (※無解)

これも解いた気がするんですが、もしかしてQ王じゃなくてQで解いたのかもしれませんが。

⑩ たくぼん作 (登場 16 回)

協力詰 11手

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

持駒 歩3

Q: Queen王

【解答】

52 歩生 33Q 34 歩 13Q

14 歩 22Q 23 歩 42Q

33 歩成 12Q 22 と 迄 11 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは初手の歩生です。8 手目 42Q とする為に成るとだめなんです。

(解答時)

他の作品を見るにつけ、入門にしては難しすぎたかと反省しています

【解説】

51Q が通常の玉なら 52 歩成の 1 手詰。しかし実際は強力な Q 王。これを 4 枚の歩と Q 王で詰まさないといけない。

少し難しめの作品なので、「詰上りの受方 Q 王は 12 の位置」というヒントを付けて出題しました。このヒントは詰上りの形を推測するのに役立ちます。「12Q・14 歩・22 と・23 歩」の形が目指すべき詰上りの形です。

初手 52 歩生が本作のポイント。成れるのに歩を成りません。持駒の 3 枚の歩だけで前述の詰上りの形を作りに行こうとしています。33Q に 34 歩と打ち、13Q に 14 歩と設置します。22 Q に 23 歩と打ち、ここで 42Q とできるのが初手歩生の効果。以下 33 歩成、12Q、22 とで詰みとなります。もし初手 52 歩成としていた場合、7 手目の局面は下記の通りになります。

7 手目 23 歩 (初手 52 歩成の場合)

6	5	4	3	2	1	
						一
		と		○		二
				歩		三
	Q		歩		歩	四
						五

次の 33 歩成が王手になるような Q のうまい逃

げ方がありません。32 の地点は 54Q が利いています。

盤上の 53 歩を使って 22 との形を作りに行くと、攻方は 52 歩成、42 と、32 と、22 との 4 手が必要です。一方作意のように 34 歩を打って 22 とを実現すれば、攻方は 34 歩、33 歩成、22 との 3 手で済みます。盤上の 53 歩を活用するより新たに歩を打った方が早いわけです。

簡素な初形から不利感たっぷりの歩生が現れる作品でした。

【短評】

萩原和彦

12 で詰ますのに必要な駒は 14 歩 23 歩 22 と。金は多分 3 筋から。ここまで推理して 3 手目 ▲34 歩が本線と確信した。以下の手順は案外素直だが、初手で歩生が入ったのはポイント高し。

神無七郎

普通に追うと 13 手。(52 歩成 31Q 42 と 33 Q 43 と 13Q 14 歩 22Q 23 歩 21Q 32 と 12Q 22 と まで)

歩を 1 枚余分に使って 2 手短縮する手は見えずらく、ヒントがなければ相当苦戦したと思います。

るかなん

ただでさえ心許ない攻め駒を 1 枚遊ばせる贅沢な初手。

占魚亭

初手歩生が活きた 8 手目。

神在月生

不成にて 退路を残し 畏仕掛け

北村太路

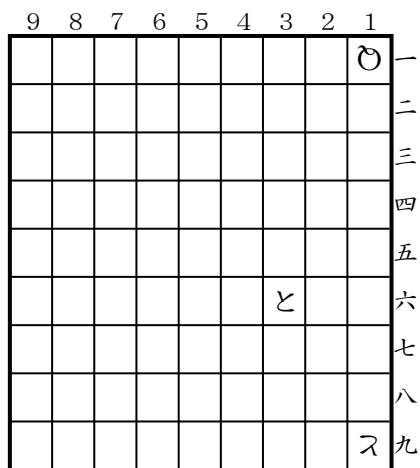
ヒントがなければとても解けない。初形はいかにも不成っぽい。だから 4 二 Q があるかな、という感じで掴めました。

げん

ヒントを踏まえれば詰め上がりでは 22 にと金がいることがほぼ確定するので、初手を 52 歩成にする理由がない。つまり初手は 52 歩生で、52 歩生とするからには Q が 4 筋を経由するはずだから…と考えて、解に辿り着いた。

⑪ たくぼん作（登場 17 回）

協力詰 35 手



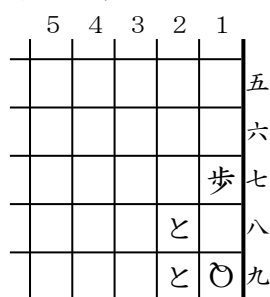
持駒 歩

Q: Queen 王

【解答】

12 歩 21Q 11 歩成 22Q
 12 と 23Q 13 と 24Q
 14 と 27Q 37 と 16Q
 15 と 17Q 16 と 18Q
 17 と 28Q 18 と 29Q
 19 と 39Q 29 と 48Q
 38 と引 49Q 39 と引 16Q
 17 歩 27Q 38 と右 18Q
 28 と寄 19Q 29 と寄 迄 35 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

（解答時）

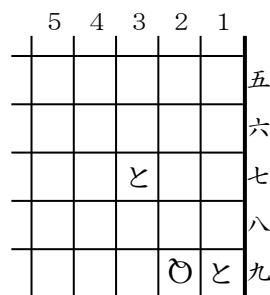
受方玉 17 手中 Q らしい動きをするのがたったの 2 手というのが果たして入門でよいのか？（笑）

【解説】

攻駒 2 枚だけで Q 王を詰ますことはできない

ので、まずは 19 とを取りに行きます。12 歩、21Q、11 歩成、22Q、12 とのように、少しずつと金を下に運びます。9 手目 14 とに 27Q とし、37 と、16Q、15 とでさらにと金を引いてきます。20 手目 29Q に 19 とでと金を取ることができました（下図）。

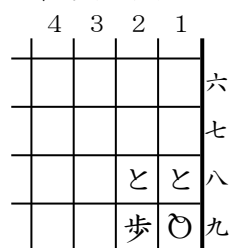
21 手目 19 と



持駒 歩

しかし問題はここから。まずは可能な詰上りを考えてみましょう。Q は縦横斜めの 8 方向に走る駒ですが、隅にいるときは 3 方向にしか動けません。隅の Q であれば 3 枚の攻駒でギリギリ詰ますことができそうです。盤上の駒がちょうど右下に集まっているので、19Q の形で詰ますのが良さそうです。流石に持駒の歩を成るには手数が足りないので、2 枚のと金と 1 枚の歩で 19Q を詰ます形を考えると、「17 歩・28 と・29 と・19Q」の配置くらいしかないと気付きます。例えば下図のように、19Q が攻駒にみっちり囲まれた詰上りは決して実現できません。

到達不可能な詰上りの例

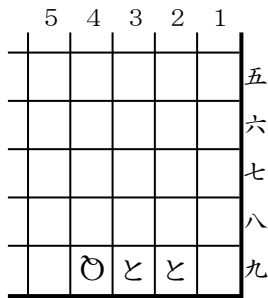


上図の直前の着手は攻方が 17 とを 18 へ引く手であり、その前の受方の着手は 18Q を 19 へ動かす手になるはずですが、18Q には実現不可能な両王手が掛かっています。よって、上図の詰上りに到達することはできません。

詰上りが分かったので、あとはどうやってその形に持っていくか。22 手目 39Q に 29 とは自然ですが、48Q、38 と引、49Q、39 と引（下図）のように 37 とを下段まで引く順はなかなか

か思いつきにくいかもしれません。

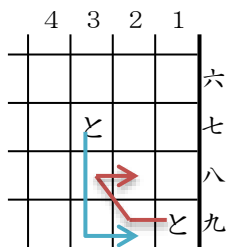
27手目39と引



持駒 歩

上図から 16Q、17 歩で蓋を設置します。27Q、38 と右、18Q、28 と寄とクロスステップし、19Q、29 と寄で詰みとなります。

22 手目以降のと金の動かし方が面白いと思います。図示すると以下の通りです。



「28 と・29 と」の形が最終目標ですが、37 とは 29、19 とは 28 のように、遠い方へ向かっています。このような手順が最短になることに不思議さを感じます。

【短評】

占魚亭

19 地点で詰むのは明白。Q王を再び1筋に運ぶ方法がちょっとした考え所。

神無七郎

歩やと金に歩調を合わせて小さく動く紳士的なQ王。でも、時々ピョンと飛んで、本来の能力の一端を見せてくれます。収束の入り方は少し難しいですが、「28 手目でQは1筋へ動く」のヒントに助けられました。

荻原和彦

19での雪隠詰に赴くQの通路確保(22~28手目)が最大の考えどころ。27を通行可能とする▲39と引が眼目の一手だった。

げん

21手目までは順調に進んだが、後半で苦労した。38 と・39 との形を作るなら、37→38、19→39のように動かしそうなものだが、それ

だとうまくいきそうであまくいかない。

神在月生

中継ぎに 四六と金 登板し

北村太路 (※無解)

1七歩・2八と・2九と・1九Qの形かと思いましたけどどり着けませんでした。

【総評】

荻原和彦

好感度の高い作品が揃った。ヒントありなら難易度もちょうど良し。⑦はかなり手こずったけど。

堺健太郎

フェアリー駒は苦手なのかな？と思うくらい解けなかった。解答稿が楽しみです。

るかなん

Queen の単純かつ強力な性能はどうにも苦手。既存駒を合成しただけの一番入門に相応しいフェアリー駒のはずなのですが。

神在月生

入門と いうよりこれは 中級か

神無七郎

Queen 使用ということで難度が高くなる懸念があったのですが、皆さんが自重された(＋ヒントがあった)おかげで、手頃な難易度でした。

たくぼん

Qのある協力詰は難解になりがちですが、最後の2問を除いて適度な難易度で入門に最適な作品展でしたね

げん

Q王の問題は難しいイメージがあったので敬遠していましたが、詰まし方の基本(縦・横・斜めを全て塞ぐ)を抑えれば意外と見えてくるもの。Queen系の問題に慣れていない自分にとって程よく難しい難易度で、勉強になりました。



対面超入門

担当：springs

第 22 回の募集ルールは対面詰・対面協力詰です。

目次

1. 概要
2. 行きどころのない駒
3. 打歩詰
4. 二歩
5. 利き二歩有効／無効
6. 対面詰における透かし詰
7. fmza での検討方法
8. 作品紹介

1. 概要

対面は駒の性能が変化するフェアリールールのひとつです。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

例えば左下図では、23 角と 22 桂が向かい合っています。このとき 23 角と 22 桂の利きが入れ替わります。つまり、

23 角：桂の利き

22 桂：角の利き

となります。左下図では、23 角が桂の利きで王手を掛けています。

4	3	2	1	
			王	一
		桂		二
		角		三
				四

右上図のように、22 桂を角の利きで 13 桂と動かしたとします。駒が向かい合った状態が解消されたので、駒の性能が元に戻ります。13 桂は桂の利き、23 角は角の利きに戻りました。つまり、13 桂と指すことで王手を解除できました。

対面ルールで駒の性能が変化するの、敵同士の駒が隣接して向かい合っている場合に限りです。下図のように味方同士の駒が縦に隣接している場合や、敵同士でも離れて向かい合っていたり背中合わせになっていたたりする場合、駒の利きは入れ替わりません。

6	5	4	3	2	1	
			桂			一
	桂				銀	二
	銀		銀		桂	三
						四

まずはいくつか例題を見てみましょう。

例題 1

対面協力詰 3手

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

持駒 飛

協力詰は先後協力して最短手数で受方玉を詰ますというルール。「対面協力詰」は対面ルールを追加した協力詰です。

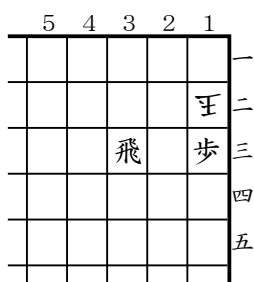
戦力は持駒の飛車と盤上の歩のみ。玉を詰ますためには 14 歩の利用が不可欠です。

初手は 33 飛とします。玉と飛車が向かい合ったので 32 玉は飛車の利き、33 飛は玉の利きになります。2 手目は 12 玉と応じ、13 歩生で詰みとなります。

詰上図（次頁）で 12 玉は歩の利き、13 歩は玉の利きになっています。玉を動かす着手は 13 玉しかありませんが、33 飛が利いているのでこれは自玉を王手にさらす禁手です。王手を外す手段はなく、確かにこれで詰んでいます。

最終手 13 歩生に代えて 13 歩成とした場合、玉はと金の利きなので 11 玉と引くことができ詰んでいます。

詰上図



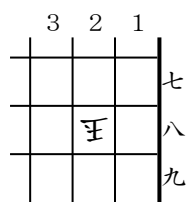
持駒 なし

解答：33 飛、12 玉、13 歩生 迄 3 手

対面ルールでは、玉の正面から弱い駒で王手することで玉の利きを弱くして詰ます筋がよく現れます。極端な例ですが、下記は 1 手詰です。

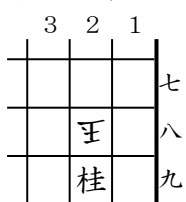
例題 2

対面詰 1 手



持駒 桂

詰上図



持駒 なし

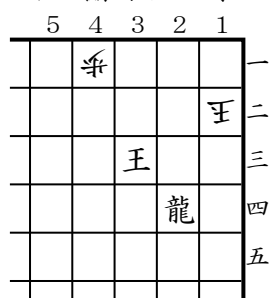
解答：29 桂 迄 1 手

対面詰は詰将棋に対面を追加したルールです。今回は 1 手詰なので、対面協力詰と大して変わりません。

29 桂と打てばこれで詰み。29 桂は玉の利きなので確かに王手を掛けています。28 玉は桂の利きですが、動けるマスがありません。対面ではたった 1 枚の桂で玉を詰ますことも可能です。

例題 3

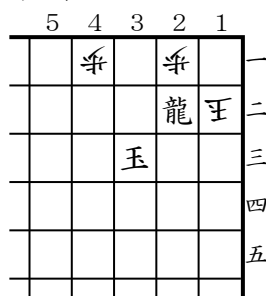
対面協力詰 3 手



持駒 なし

もし協力詰や普通詰将棋なら 22 龍の 1 手詰ですが、対面の場合は 22 龍の利きを変化させて王手を外す受けがあります。22 龍に例えば 21 歩と打てば王手が解除されます（下図）。

参考図

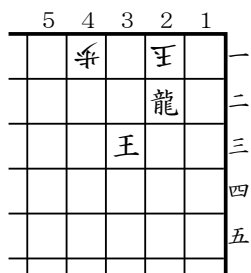


持駒 なし

上図で 22 龍は歩の利きになっています。このように、王手駒の真正面に駒を設置して王手駒の利きを変えることで王手を外す着手を対駒といいます。

一旦 13 龍とし、21 玉とさせてから 22 龍とするのが正解。22 龍の真正面のマスは玉で埋まっているので対駒の受けはできません。玉は龍の利きですが、41 歩がちょうど逃げ道を塞いでいて玉が逃げることもできません。

詰上図



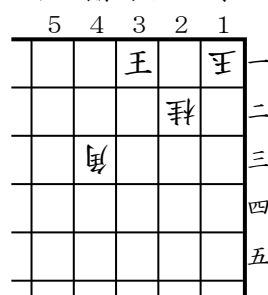
持駒 なし

解答：13 龍、21 玉、22 龍 迄 3 手

次の例題も 3 手の対面協力詰です。

例題 4

対面協力詰 3 手



持駒 飛

初手は飛車を打つしかありません。12 飛は 11 玉が飛車の利きになって逆王手となるため指せません。13 飛のように離して打てば逆王手にはなりませんが、3 手で詰ますことはできません。正解は 23 飛。飛車を桂の利きに変えて王

手を掛けています。一方、22 桂は飛車の利きになっています。2 手目は 32 桂と桂を横に動かし、21 飛成で詰みとなります。

最終手 21 飛成に代えて 22 飛成は、21 歩などの対駒で受けることができるため詰んでいません。21 飛成のように 1 段目に着手すれば対駒ができません。

2 手目 32 桂には 43 角の利きを止める効果があります。2 手目に 32 以外の場所に桂を動かした場合、最終手 21 飛成を同角と取られて失敗です。

詰上図

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

持駒 なし

解答：23 飛、32 桂、21 飛成 迄 3 手

2. 行きどころのない駒

対面ルールの詳細を確認していきましょう。将棋や通常の詰将棋、協力詰では自分から見て上から 1 段目に桂・香・歩を打ったり、2 段目に桂を打ったりする着手は禁手です。このように、盤上に利きがない駒を発生させる着手を禁じる禁則を行きどころのない駒の禁といいます。では、対面ルールでの行きどころのない駒は具体的にどのような着手でしょうか。

一般に、駒の性能が変化するルールでは

「一時的に動けない駒であっても、性能変化によって動けるようになりうる位置であれば着手できる」と考えます。したがって、対面ルールでは 2 段目の桂のみ着手可能で、1 段目の桂・香・歩は禁手です。

例えば左下図の 22 桂は現状どこにも動けません。しかし、例えば受方が 21 銀と打てば 22 桂は銀の性能になり動けるようになります（右下図）。

3	2	1	
			一
	桂		二
			三

3	2	1	
	馬		一
	桂		二
			三

一方、下図の桂・香・歩はその向かいに敵駒が来ることはないため、動けるようになる可能性があります。そのため、1 段目の桂・香・歩を設置する着手は行きどころのない駒の禁にあたります。

3	2	1	
桂	香	歩	一
			二
			三

3. 打歩詰

歩を打って相手の玉を詰ますことを打歩詰といい、基本的に禁手です。対面ルールでも打歩詰は禁手です。

3	2	1	
			一
	銀	王	二
			三

3	2	1	
			一
	銀	王	二
		歩	三

持駒 歩

持駒 なし

左上図で 13 歩と打つのは打歩詰の禁手です。12 玉は歩の利きになっており、王手を外すことができません。歩を打った局面が詰みなのでこれは打歩詰です。

左下図で 22 歩と打つのも打歩詰です。22 歩の性能は金ですが、打った駒が歩だからです。歩という名前の駒を打った局面が詰みのときが打歩詰です。

3	2	1	
龍	馬	王	一
			二
			三

3	2	1	
龍	馬	王	一
	歩		二
			三

持駒 歩

持駒 なし



4. 二歩

対面においても二歩は禁手です。歩を打って二歩になるケースだけでなく、盤上の移動で二歩が生じる場合もあります。

例えば左下図で 29 歩は角の利きになっていますが、18 歩は二歩のため指すことはできません（右下図）。

4	3	2	1	
			歩	六
			王	七
		馬		八
		歩		九

持駒 なし

4	3	2	1	
			歩	六
			王	七
		馬	歩	八
				九

持駒 なし

以下は二歩禁を利用した例題です。

例題 5

対面協力詰 5 手

6	5	4	3	2	1	
						四
					歩	五
				王		六
				馬		七
				歩		八
				桂		九

持駒 金

初形で 28 歩は角の利きになっています。もし 15 歩が無ければ 17 歩で詰みますが、実際は二歩なので 17 歩は指せません。そこで、17 金、15 玉、16 金、同玉の 4 手で歩を消去します。そして待望の 17 歩で詰みとなります。初手 17 金を打ったときに玉と金の利きが入れ替わっていますが、大きな影響はありません。

詰上図

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

持駒 なし

解答：17 金、15 玉、16 金、同玉
17 歩 迄 5 手

5. 利き二歩有効／無効

安南と同様に対面でも「利き二歩有効」「利き二歩無効」の概念があります。玉を取る手が二歩になる場合、

利き二歩有効：玉を取れる

利き二歩無効：玉を取れない

という取り決めです。このルールの違いによって、ある着手が王手になったりならなかったりします。

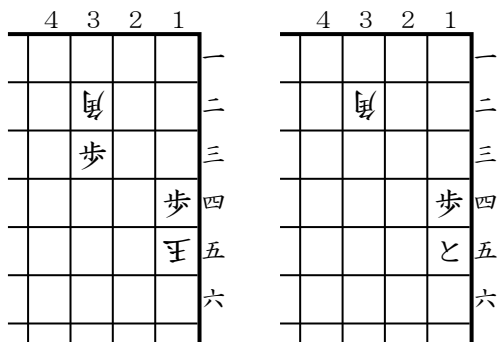
左下図は攻方が 35 歩とした局面です。35 歩は飛車の利きになっています。次に 35 歩で 15 玉を取ると二歩が発生します（右下図）。

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

4	3	2	1	
				一
				二
				三
	飛		歩	四
			歩	五
				六

利き二歩有効の場合、玉を取る手が二歩になっても玉を取れるので、左上図の 35 歩は王手ということになります。利き二歩無効の場合、35 歩で玉を取る手は二歩の禁手なので、左上図の 35 歩は王手ではありません。

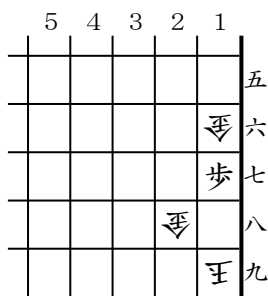
左下図の場合、利き二歩無効の設定でも 33 歩は王手です。なぜならば、歩を成って玉を取れば二歩を回避できるからです（右下図）。



いくつか例題を見てみましょう。

例題 6

対面協力詰 3手

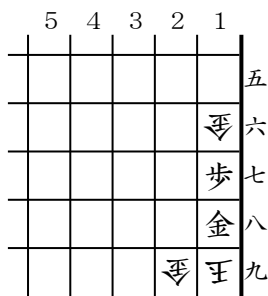


持駒 金歩

※利き二歩有効

利き二歩有効の対面協力詰です。初手は 29 歩と打ちます。同金に 18 金と打てば詰みとなります。

詰上図



解答：29 歩、同金、18 金 迄 3 手

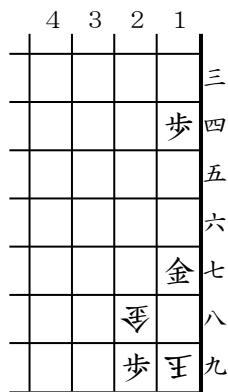
17 歩と 16 金の利きが入れ替わっているので、18 金を同玉とは取れません。

なお、初手 29 歩は利き二歩有効のため王手になっています。利き二歩無効の場合、29 歩は王手ではありません。

次は利き二歩無効の例題です。

例題 7

対面協力詰 3手

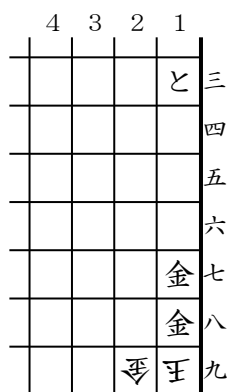


持駒 金

※利き二歩無効

29 歩は金の利きですが、玉を取ると二歩が生じるため玉は取れません。つまり初形で王手は掛かっていません。13 歩成とすれば、29 歩が玉を取れるようになるため王手が掛かります。29 金に 18 金打で詰みとなります。

詰上図



持駒 なし

解答：13 歩成、29 金、18 金打 迄 3 手

利き二歩有効／無効は対面だけでなく、性能変化系のフェアリールール全般で生じる概念です。利き二歩有効と無効のどちらをデフォルトとするか、発表媒体やコーナーによって異なる場合があります。詳細は『安南超入門』

(WFP 第 186 号) の 5 章をご覧ください。

出題時に改めて記載しますが、フェアリー入門では特に記載がない場合は利き二歩有効とし、利き二歩無効の場合は注釈を付けて出題します。

6. 対面詰における透かし詰

詰将棋には無駄合の概念があります。大雑把に言うと「単に取られて手数が延びるだけで、その駒を使わずに詰ますことができ、その後の手順が変わらないような合駒」を無駄合と呼び、受方は無駄合をしないと決められています。また、無駄合の概念を利用した詰上りを透かし詰と呼びます。下図が一例です。

4	3	2	1	
	馬			一
			王	二
				三
			龍	四
				五

持駒 なし

フェアリー入門では、特に注釈のない限りは無駄合概念なし(=すべての合駒が有効)とします。無駄合概念を使用する作品はその旨の注釈を付して出題します。

次の例題は、普通詰将棋と同様に透かし詰を詰みとみなす対面詰です。

例題 8

対面詰 5手

6	5	4	3	2	1	
			銀			一
				歩	王	二
					王	三
				歩	歩	四
		馬	龍			五
						六

持駒 銀

※透かし詰可

普通詰将棋なら 33 龍の 1 手詰ですが、対面詰なので 33 龍には 32 歩などの対駒の受けがあります。強力な龍が一瞬で歩になってしまっは、最早詰みは望めません。

まずは 23 馬と捨て、同玉に 32 銀と打ち替えます。13 玉に 33 龍とすれば、これで透かし詰の詰みとなります。33 龍の正面のマスを 32

銀が埋めているので、対駒の受けはできません。23 合は同龍で詰むため無駄合です。

詰上図

5	4	3	2	1	
		銀			一
		銀	歩	王	二
		龍		王	三
			歩	歩	四
					五

持駒 なし

解答：23 馬、同玉、32 銀、13 玉、
33 龍 迄 5 手

7. fmza での検討方法

対面は fmza で検討できます。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>

fmza では以下の文字列で対面や利き二歩無効を指定します。

!TM : 対面

!R2F : 利き二歩無効 (二歩王取無効)

「!R2F」を付けなければ利き二歩有効です。対面協力詰は例えば下記のように指定します。

H#5!TM : 対面協力詰 5 手

H#5!TM!R2F : 対面協力詰 5 手
※利き二歩無効

対面詰の場合、対面最善詰を fmza で検討して代用します。詳細は『安南超入門』(WFP 第 186 号)の 7 章をご覧ください。

8. 作品紹介

対面協力詰の作品をいくつか紹介します。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. 左真樹 作 (詰パラ 1991.8)

対面協力詰 5手

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

持駒 銀2

2. 神無太郎 作 (詰パラ 2003.2)

対面協力詰 5手

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

持駒 飛2

第 22 回フェアリー入門

【対面 作品募集】

入門用の易しい対面詰・対面協力詰を募集します。

投稿可能なルール

- 対面詰
- 対面協力詰

受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。利き二歩有効／無効のどちらでも構いません。上記以外のルールやフェアリー駒の使用は不可とします。

何作投稿いただいても構いません。手数の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。ペンネームも可能です。
- ルール名
ルール名と手数をお書きください。
例：対面協力詰 3手
- 図面
とに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：17 歩、受方：15 金、19 玉、28 金、持駒：金歩」のように配置を記載いただいても構いません。
- 作意
作意手順をご記載ください。
例：29 歩、同金、18 金 迄 3 手
- 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 5 月 15 日 (水)

今後のスケジュール

	第 22 回 対面	第 23 回 未定
190 号 (4 月)	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・作品募集
193 号 (7 月)		出題 (投稿締切：7/15)
194 号 (8 月)		結果発表 (解答締切：8/15)

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。

本稿と重複する内容も多いですが、対面の入門記事を書いています。1手詰15題、3手詰5題の練習問題があります。よろしければ下記もご覧ください。

1手詰から始めるフェアリー超入門 対面編
https://note.com/tsume_springs/n/ndb248065d870

紹介作品の解答

1. 左真樹 作 (詰パラ 1991.8)

対面協力詰 5手

4	3	2	1	
				一
				二
				三
				四
			王	五
				六
				七

持駒 銀2

詰上図

4	3	2	1	
				一
				二
		飛		三
			王	四
			銀	五
		銀		六
				七

持駒 なし

24 銀、23 飛、26 銀、14 玉、15 銀打 迄 5 手

盤上に受方玉しかない究極的な初形。初手は24 銀から入ります。2 手目 23 飛は対駒。3 手目 26 銀と引く手を可能にしています。14 玉と逃げて 15 銀と打てば詰みとなります。玉は銀の利きなので逃げ道がありません。23 飛がちょうどブロックしています。初手から 26 銀、14 玉、15 銀打と進めた場合は 23 玉と逃げられていました。

裸玉から対面特有の攻防が飛び出す 5 手詰でした。



2. 神無太郎 作 (詰パラ 2003.2)

対面協力詰 5手

5	4	3	2	1	
					三
					四
					五
	飛				六
		王			七
	ス		銀		八
					九

持駒 飛2

詰上図

5	4	3	2	1	
					三
		飛			四
	飛		王		五
		王		飛	六
	ス		銀		七
					八
					九

持駒 なし

16 飛、15 桂、26 飛、25 桂、34 飛 迄 5 手

コンパクトな初形。初手 16 飛と右から一間離して飛車を打ち、15 桂の対駒で応じます。16 飛は桂の性能、15 桂は飛車の性能になりました。3 手目は 26 飛と打ちます (下図)。

3手目 26 飛

5	4	3	2	1	
					四
					五
	飛			王	六
		王	飛	飛	七
	ス		銀		八
					九

持駒 なし

26 飛の王手に対し、15 桂を 25 に動かして王手を外します。桂の利きになった 26 飛を 34 へ跳ねれば、2 枚の飛車での両王手で詰みとなります。

対駒で盤上に発生した桂を移動対駒として動かす濃密な手順。飛打に桂の対駒を 2 回行っています。締めくくりは通常ルールでは実現できない両王手。これらが盤上たった 4 枚の配置で実現されています。

第 16 回妖精賞 (短編部門) 受賞。



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

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2024年5月15日(水)

〔投稿先〕

駒井めい: meikomaivtsume[at]gmail.com

〔投稿時の記載内容〕

- ・作者名(ペンネーム可)
- ・作品図面
- ・ルール名、手数、ツインなどの問題設定
- ・作意手順
- ・狙いなどの作者コメント(省略可)

〔その他〕

フェアリー詰将棋の検討ソフトとしてfmやfmzaがあります。Onsite Fairy Mateよりダウンロードできます。

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

協力詰や協力自玉詰のルールに詳しくない方は、過去に掲載された入門記事をご覧ください。

- ・協力詰超入門: 第162号 pp.53～55
- ・受先協力詰超入門: 第163号 pp.54～57
- ・協力自玉詰超入門: 第164号 pp.48～51

出題

〔協力詰〕

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

■23-1 堺健太郎作

協力詰 9手

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

持駒 なし

〔協力自玉詰〕

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

■23-2 駒井めい作

協力自玉詰 3手(受先)

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

持駒 なし

※受方から指し始めることにご注意ください。

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

「手番であることが不利な局面」

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

【創作課題】

受先形式の協力詰において、初手で仮想的にパスしたときの詰手数よりも、実際の詰手数が長くなるように作れ。

本将棋では、「手番であることが手番側に有利に働く状況」がほとんどです。しかし、「手番であることが手番側に不利に働く状況」も原理的には起こり得ます。このような局面のことを、チェスでは Zugzwang (ツークツワンク) と言います。

今回の課題は初形局面を Zugzwang にすることを求めています。あなたならこの課題をどう表現しますか？是非挑戦してみてください。

解答・解説

■ 23-1 堺健太郎作

協力詰 9手

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

持駒 なし

【解答】

53歩生 42玉 43歩生 32玉 33歩成 41玉

52歩成 同銀 42歩成 迄9手

詰上図

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

【作者コメント】

歩の不成と成がたくさん出る作品を作りたいと思い挑戦しました。シンプルな協力詰の創作は初めてで、52歩成のタイミングの手順前後が生じたときはかなり苦戦しました。今回は双玉を利用して解決しました。

【解説】

協力詰なので、受方は自玉(受方玉)が早く詰むように受けます。攻方も受方も「受方玉を詰ます」という共通の目的があります。

初形で受方玉は52の地点にいます。この地点で詰ますのか、それとも別の地点に動かして詰ますのか。如何にも狭そうな41の地点に動かすのが有力でしょう。3枚の攻方歩をどう活用するかもポイントになります。

初手53歩生に2手目42玉とかわすのが正解。2手目に41玉と指さないのは、攻方に3枚の攻方歩を活用させるためです。3手目43歩生から32玉 33歩成 41玉 42歩成と進めたいですが、42歩成に対して同銀と取られて詰んでいません。どこかで受方51銀の利きを逸らす必要があります。「52歩成 同銀」の2手をどこかに入れることになります。

2手目42玉と指した局面が選択です。「43歩生 32玉 33歩成 41玉」と攻方歩を活用するか、「52歩成 同銀」と受方51銀を吊り上げるか。どちらを先に実行したらよいでしょうか。

本作は攻方歩の成生を使い分ける構成。最終的には歩成でと金を作るのが自然ですが、並んだ3枚の攻方歩を活用するために、歩生を経由するのが面白いです。打歩詰と無関係な飛角歩の生は、協力詰の面白さの一つと言えるでしょう。

持駒なし

持駒なし

本作は身動きが取れない攻方歩を消去する構成。初形から攻方歩が消去されただけの局面を作ります。

さんじろうさんの『ピッタリの用語がほしい』
WFP189 号 pp.81-82 を読んで、関連する手筋
の名称を整理してみようと思いました。

目次

- 1. 埋駒と退駒(仮)
- 2. 名称案
- 3. 例図集

1. 埋駒と退駒(仮)

対面ルールにおける「対駒」や Imitator 使用時の「壁駒」に代表される、特定のマス埋めて受ける応手は「埋駒」と名付けられています（フェアリー手筋カード 21-1）。

参考 フェアリー手筋カード集
<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

一方、埋駒の逆、つまり「特定のマスを開けて受ける応手」にはまだ名前がないと思います。まずはこの名称を考えます。

特定のマスを開けるから「空駒」と名付けるのは一案ですが、空ける動作というよりは、元々空っぽの状態であるというイメージが先行しそうです。空けるという動作をある程度思い浮かべやすい名称として、「退駒（のきこま・のきごま）」は悪くないと思います。合駒や埋駒と同様に「訓読み+訓読み」の熟語になっているのも小さなポイントです。本稿は「退駒」で進めます。もしもっとよい名称案があれば、お気軽にお知らせください。

改めて定義を書くと以下の通りです：

埋駒

特定のマス埋めることで王手を外す着手

退駒

特定のマスを開けることで王手を外す着手

2. 名称案

対面ルールを利用した埋駒には「対駒」という名称があります。埋駒や退駒が具体的にどの

ようなルールまたはどのような駒の王手に対して生じうるかを整理し、どれくらい名前が付いているのかを確認しましょう。

下表において、筆者が名称を知らないものには「？」を記載しています。「―」はそのルールや駒単独では埋駒・退駒が生じえないことを意味します。

表の「？」は、単に筆者が用語を知らないだけの可能性があります。抜け漏れ等がありましたらご教示いただけるととても助かります。

なお、#12「開き応手」はフェアリー手筋カード 18-1 に拠ります。

#	ルール・駒	埋駒	退駒
1	対面	対駒	？
2	背面	背駒	？
3	点鏡	？	？
4	ネコネコ鮮	？	？
5	マドラシ	？	？
6	Isardam	？	？
7	Koko	―	？
8	K-Take&Make	？	―
9	Patrol	？	―
10	Lortap	―	？
11	線駒	合駒	―
12	ホップ駒	合駒	開き応手
13	Imitator（■）	壁駒	―
14	Orphan（𠂔）	？	？

各ルール・フェアリー駒の説明は、例えば WFP のページから「WFP 作品展登場ルールのまとめ」をご参照ください。また、#1～14 の具体例を 3 章で挙げているので必要に応じてご参照ください。

参考 WFP のページ
<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfp.html>

マドラシ、Isardam、Orphan（𠂔）を表に入れるかどうかはかなり微妙なところだと思います。特定のマス埋める／空けるというよりは、特定のマスに利かす／利かさないという話に見えるからです。一旦表に入れることにして、「？」の名称案を考えます。次回以降で埋駒の定義を再考します。

#	ルール・駒	埋駒	退駒	共通	備考
1	対面	対駒	対駒外し		
2	背面	背駒	背駒外し		
3	点鏡	鏡駒	鏡駒外し		
4	ネコネコ鮮	柱延長	柱短縮	折線ずらし	
5	マドラシ			石化	退駒は線駒のライン開放
6	Isardam			石化禁誘致	退駒は線駒のライン開放
7	Koko	—	孤立禁誘致	—	
8	K-Take&Make		—	—	
9	Patrol		—	—	埋駒は線駒のライン閉鎖
10	Lortap	—		—	退駒は線駒のライン開放
11	線駒	合駒	—	—	
12	ホップ駒	合駒	開き応手		
13	Imitator (■)	壁駒	—	—	
14	Orphan (𐐢)				埋駒は線駒のライン閉鎖

例えば#5 マドラシにおける埋駒とは、王手駒に対して同種の駒を利かせる受けです。退駒は、受方線駒のラインを開放して王手駒に利かせるような受けです。どちらも王手駒を「石化」させる受けです。このように埋駒・退駒共通で使われる用語もあるので、そのような用語を記載するために表に「共通」の列を追加しました。

自分のネーミングセンスを嘆きながら表を埋めてみました。筆者案は斜体になっています。埋駒・退駒の一方しか生じない場合、共通欄は「—」としています。空欄はいい感じの名称を思いつかず、名前が無くてまだそこまで困らないのではないかと諦めたものです。

#1、#2 の「対駒外し」「背駒外し」はかなり説明的ですが、分かりやすいと思います。「対駒解消」「背駒解消」でもよいと思います。

#3 の「鏡駒」は対駒・背駒に倣った命名。ちょっとしっくりこない感じがしますが、慣れの問題だと信じています。

#4 の埋駒は、王手駒を含む”ミニ駒柱”に駒を追加して王手駒の性能を変える受けです。退駒は逆に、王手駒を含む”ミニ駒柱”から1枚引き抜くことで王手駒の性能を変えます。安直ですが、それぞれ「柱延長」「柱短縮」はいかがでしょうか。「柱」の意味が不明確ですが、「駒柱延長」とすると普通駒柱は9枚縦に並んだ状態を指すため、いらぬ誤解を招きそうです。

「柱延長」と「柱短縮」はどちらも対称線をずらすことで、王手駒に利きを写す複写元の駒を変更しています。

ところで、現在ネコネコ鮮のルール名称を変

更する動きがあります。個人的には「ネコ鮮→安縦折、ネコネコ鮮→縦折」とするのが好みます。「縦折」に関連させ、「柱延長」「柱短縮」を併せて「折線ずらし」と呼ぶのはどうでしょうか？ これも説明的な名前であり最善という感じはしないのですが、最悪ではないと思います。

#6 は、マドラシでの石化状態を作る禁手を「石化禁」と名付けたうえで、「石化禁誘致」としています。ただし、これを誘致と呼ぶのか微妙なところだと思います。

#7 は、玉を取ったらその駒が孤立するように仕向ける受け。これも誘致と呼ぶのか微妙ですが、「孤立禁誘致」としました。

#8 は、自玉の周囲を埋めることで、玉を取った後に王手駒が動くスペースを消す受け。駒の種類は不問でとにかくマス埋めればよいので、より「埋駒」らしさがあると思います。

3. 例図集

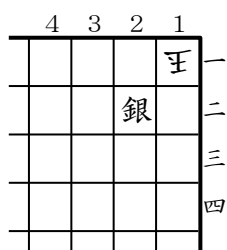
各ルール・フェアリー駒を利用した埋駒・退駒の例を図で示します。

それぞれ、左側の図は王手が掛かっている局面で、右側の図はその王手を外した局面です。

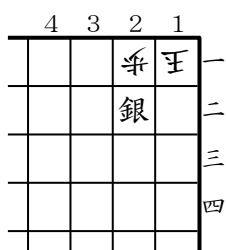
#1 対面

埋駒 (対駒)

22銀

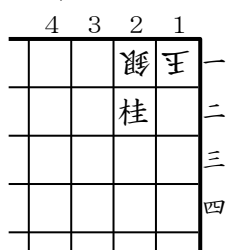


21歩

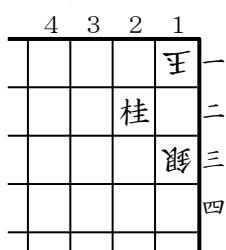


退駒 (対駒外し)

22桂



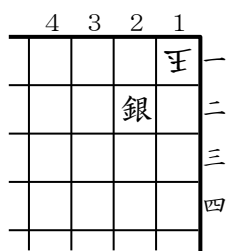
13銀



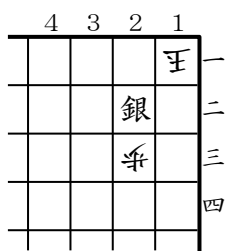
#2 背面

埋駒 (背駒)

22銀

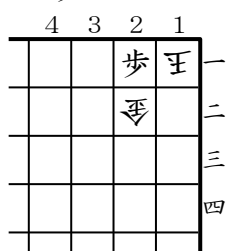


23歩

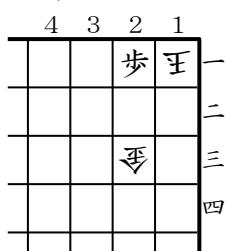


退駒 (背駒外し)

21歩



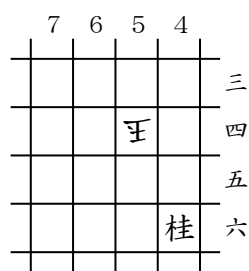
23金



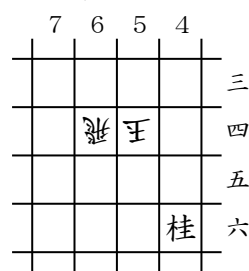
#3 点鏡

埋駒 (鏡駒)

46桂

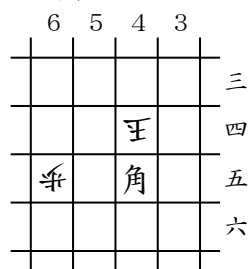


64飛

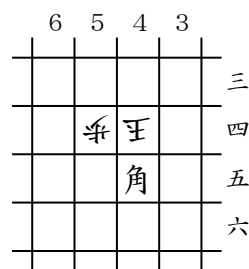


退駒 (鏡駒外し)

45角



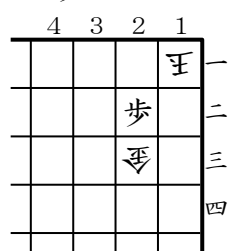
54歩



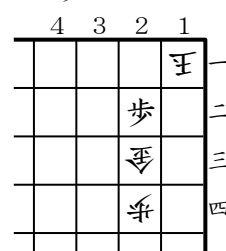
#4 ネコネコ鮮

埋駒 (柱延長)

22歩

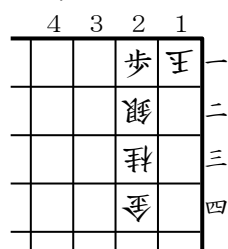


24歩

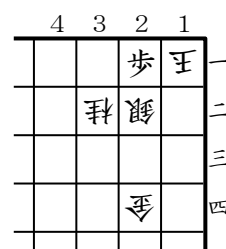


退駒 (柱短縮)

21歩



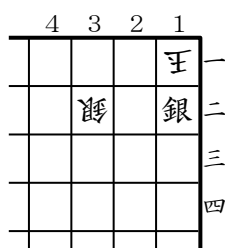
32桂



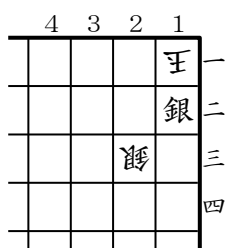
#5 マドラシ

埋駒

12銀

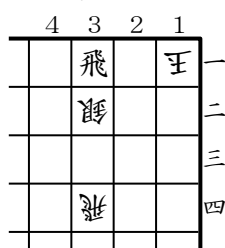


23銀

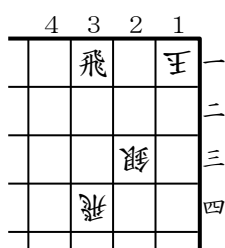


退駒

31飛



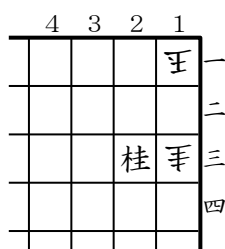
23銀



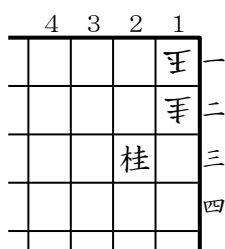
#6 Isardam

埋駒

23桂

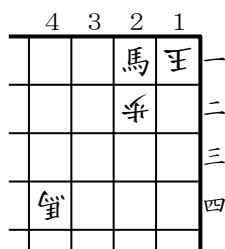


12圭

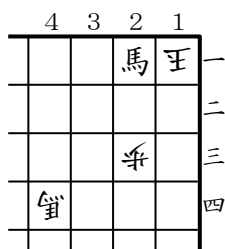


退駒

21馬



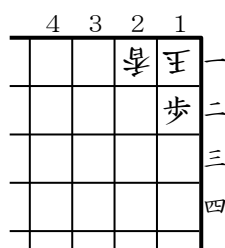
23歩



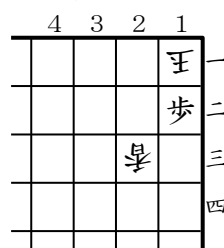
#7 Koko

退駒

12歩



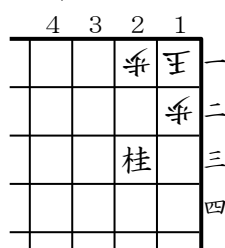
23香



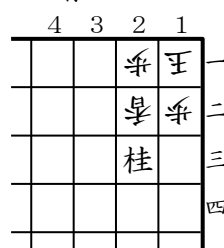
#8 K-Take&Make

埋駒

23桂



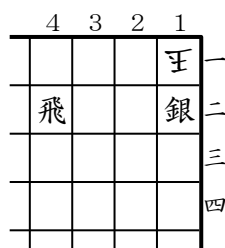
22香



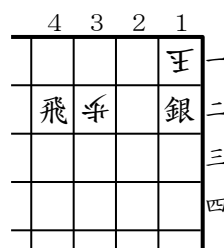
#9 Patrol

埋駒

12銀



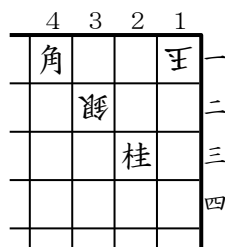
32歩



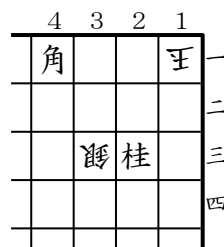
#10 Lortap

退駒

23桂



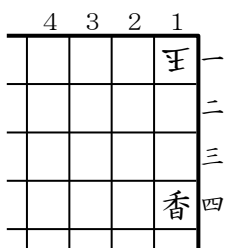
33銀



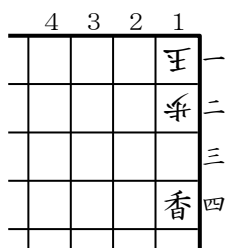
#11 線駒

埋駒 (合駒)

14香



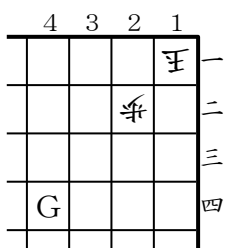
12歩



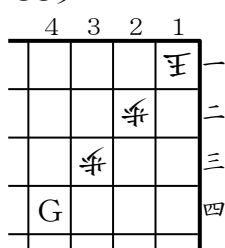
#12 ホップ駒

埋駒

44G



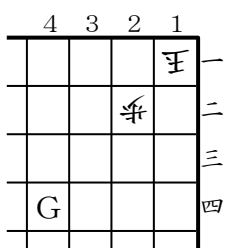
33歩



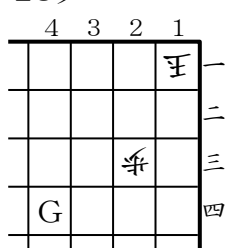
G: Grasshopper

退駒

44G



23歩

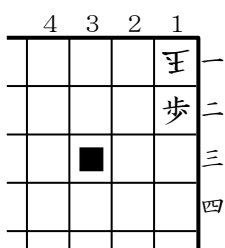


G: Grasshopper

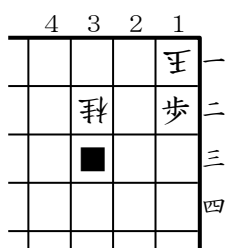
#13 Imitator (■)

埋駒

12歩



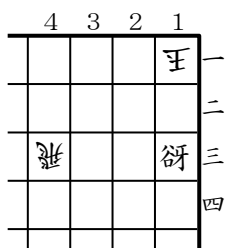
32桂



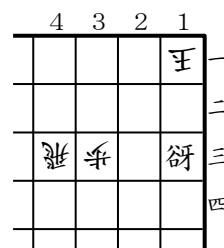
#14 Orphan (𪛗)

埋駒

13𪛗

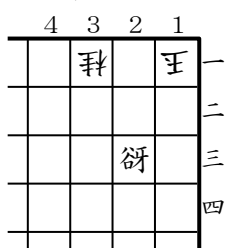


33歩

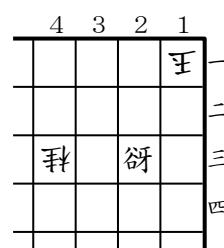


退駒

23𪛗



43桂



本稿に関してご意見やご感想、ご指摘などございましたら、下記までご連絡いただけますと幸いです。

springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

思いつき企画「隅角打ちコンテスト」ですが投稿があるか心配しておりましたが何と4名の方から投稿がありました。感謝感謝です。題名が解くヒントになっていますのでたくさんの解答をよろしくお願いします。

解答送り先

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

解答締切

2024年5月15日(水)

お気に入り投票

お気に入りの作品を投票ください(何作でも)

① springs 作

ボカスカ多玉協力スタイルメイト 2手(受先)

持駒 玉64

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

持駒 角4

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

[補足]

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

【協力スタイルメイト】

先後協力して王手は掛かっているが合法手の

ない状態にする。

【受先】

受方から指し始める。

② るかなん作

ネコネコ鮮協力詰 3手

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

持駒 角金

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【ネコネコ鮮】

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

[補足]

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

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43号)

③ 神無七郎作

詰将棋(受先) 18手

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

持駒 歩

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じて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)

【受先】

受方から指し始める。

④ せら作

Patrol協力詰 7手

持駒 なし

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

持駒 角4

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Patrol】

味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、敵の

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

→参考:「1 手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編 1」(https://note.com/tsume_spring/s/n20c4956604fe)

空きスペースコラム

All-in-Shogi ルールを「普通」にする(1)

るかなん

All-in-Shogi ルールは自分の手番に相手の駒も動かせる「特殊」なルールであり、自分の手番には自分の駒しか動かせないのが「普通」、というのは通常の将棋から入った人には常識でしかないでしょう。

しかし、その常識を取っ払うと「All-in-Shogi で指せる手の一部(相手の駒を指す手)が、通常ルールでは制限されている」という言い方もできます。別のルールを引き合いに出すと、「通常ルールで指せる手の一部(直前の駒と同じ駒種の着手)が全マネ禁では制限されている」という言い方もでき、これは後者のルールが”特殊なルール”です。

ということは「All-in-Shogi が標準ルールで、通常ルールは All-in-Shogi から制限された特殊ルール」という見方をしてもいいはずですが。

この考え方に何の意味があるのかという意見は御尤ですが、ルールの自然な解釈を考える点では有用と考えます。

①まず All-in-Shogi ルールを定義する

②All-in-Shogi のルールに反しないように、通常ルール=着手を制限したルールを定義する

という順序で考えて②が我々の良く知る指将棋と一致したなら、①で定義した All-in-Shogi ルールも一定の妥当性が見出だせるはずですよ。

(続く)

Fairy TopIX2023投票要項（再掲）

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2023は2023年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

【投票宛先】

WFP 事務局（たくぼん）宛にメールにてお願いします。 takuji@dokidoki.ne.jp

【スケジュール】

投票開始：2024年4月1日

投票締切：2024年5月10日

結果発表：WFP2024年5月号（191号）

【対象】

2023年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品（過去作の紹介作は除く）。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト（OFM）でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

【部門区分】

【フェアリー詰将棋】

短編部門：～15手

中編部門：16～49手

長編部門：50手～

推理将棋・プルフゲーム 手数区分なし

以上4部門となります。

【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目

を記載いただけると助かります。

- ・部門名
- ・WFP 何月号（または何号）
- ・作品展名（またはコーナー名）
- ・（あれば）作品番号
- ・作者名&ルール名&手数
- ・投票作品へのコメント（部門別及び全体通しでのコメントも出来ればお願いします）

*なお対象作品一覧には通し番号を打ってますのでなるべくこちらの記載番号でお願いします（推奨）

。

【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

お気に入り投票ですので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて5月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしくお願いいたします。

※なお投票数がなかなか伸びない場合には、昨年投票者の方々にお問い合わせメールをする場合がありますのでよろしくお願いします。

※対象作品一覧は4月始めごろHPに掲載しますので今しばらくお待ち下さい。

お気に入り投票状況（2024年4月20日現在）

1名

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5月10日(金)

推理将棋第 173 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先: TETSU (omochabako@nifty.com)

2024年5月15日(水)

第 160 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

解答送り先: 神無七郎

k7ro.ts@gmail.com

隅角打ちコンテスト

・フェアリー作品 4 題

(解答送り先)

→たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

2024年6月15日(土)

第 160 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

解答送り先: 神無七郎

k7ro.ts@gmail.com

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 5 月 15 日 (水)

〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール: meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM: @MeiKomai_Tsume

(詳細は P 82 参照)

Fairy of the Forest #78

課題: 8・八に関連した協力詰

投稿締切: 2024 年 5 月 15 日 (水)

解答送り先:

酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は P41 をご覧ください)

第 22 回フェアリー入門 (対面)

投稿先: メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

・投稿締切

2024 年 5 月 15 日 (水)

(詳細は P80 をご覧ください)

フェアリー詰将棋データベース 神無太郎

今年も Fairy TopIX の季節がやってきましたね。ということは、フェアリーデータベース登録データ作成の季節でもあります。ここのところ以前ほどワクワクしなくなっていて、去年は次のようなお願いをしました。

・どなたか宛: Fairy TopIX 候補作一覧のフェアリーデータベース化にご協力いただけないでしょうか。

・WFP 各コーナーご担当宛: 原稿作成時の元ネタとして、出題作等の図面と作意手順のテキストデータがあるのではないかと思います。それを送付いただけないでしょうか。

今年も同様で、さらに追加のお願いがあります。

・どなたか宛: 詰将棋メーカー発表作のフェアリーデータベース化にご協力いただけないでしょうか。

ご協力いただける方は、

sgr03057@nifty.com までお知らせください。どうぞよろしくお願いします。

2024 年 第 190 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和六年四月号

令和六年四月廿日発行

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