

WEB Fairy Paradise

第191号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 161 回 WFP 作品展 (再掲)
- ・ 第 162 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 174 回出題
- ・ 第 22 回フェアリー入門 (対面)

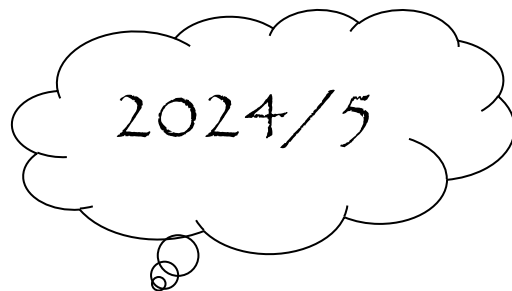
結果発表

- ・ 第 160 回 WFP 作品展
- ・ 隅角打ちコンテスト
- ・ 推理将棋第 172 回解答
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #24 (駒井めい)

読み物

- ・ 今月の手筋 (持駒増幅)
- ・ All-in-Shogi ルールを「普通」にする(2) (るかなん)
- ・ 埋駒とその関連 (2) (springs)
- ・ 「永劫回帰」の考察 (1) (せら)
- ・ 詰将棋メーカー好作選 (2024 年 3、4 月)
- ・ FairyTopIX2023 お気に入り投票結果発表

(最終改訂: 2024/6/29)



はじめに



高知県立牧野植物園

先日の日曜日に高知県にある牧野植物園にちょーえりに行ってきました。朝方は冷たい雨が降っていましたが着くころには何とか雨も上がり傘なしで散策をすることが出来ました。

牧野植物園は NHK ドラマ「らんまん」で神木隆之介さん演じた「植物分類学の父」牧野富太郎博士を記念した植物園です。8ha の敷地により自然に近い感じでおよそ 3000 種類の植物が美しい姿を見せてくれます。

すべてを巡るとかなりの時間が掛かりますので主要な部分のみ見て回りましたがそれでも十分満足できました。自然の香りを満喫でき、それぞれの植物にはすべて名札が付いており勉強にもなりました。

見たことの無い植物も多く見る事ができましたし、牧野博士の直筆の植物の写生画も実に緻密に描かれており一見の価値があります。

冒頭の写真は、「オクナ・セルタラ」という南アフリカに分布する常緑低木で果実がミッキーマウスの顔に似ていることから、ミッキーマウスの木と呼ばれているものです。

高知にお越しの際は、ぜひ訪ねていかれてみてはいかがでしょうか。

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 191 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>



トレースと証明木と FmTreeView

フェアリー作品の検討に欠くことのできない存在である **fmza** には「トレース」という便利な機能があります。これは指定手数までの変化・紛れをすべて出力する機能です。

例えばある図が **fmza** で「不詰」と判定されたとしましょう。そんな時にトレースを使って原因調査を行うことができます。原因が **fmza** の不具合の場合もありますが、フェアリーは作者の方もルールに不慣れなため、作者の勘違いが原因の場合もあります。

後者の場合は、フェアリールール独特の受けを見落としていることが多いので、トレースを取って作意を辿るのが有効です。作意が途中で途切れていたら、その箇所の原因を考えれば良いですし、最終手まで作意が続くのに「詰」が出ていない場合、指定手数を2手増やして、再度トレースを取れば、見落としした受けがないか確かめることができます。

事例をご覧くださいましょう。中立玉の性質を説明するために作成した例図です。

〔図 1〕 中立玉の例図

協力詰 3手

3 2 1

		卅	季	一
				二
				三

持駒 金銀

※玉:中立玉

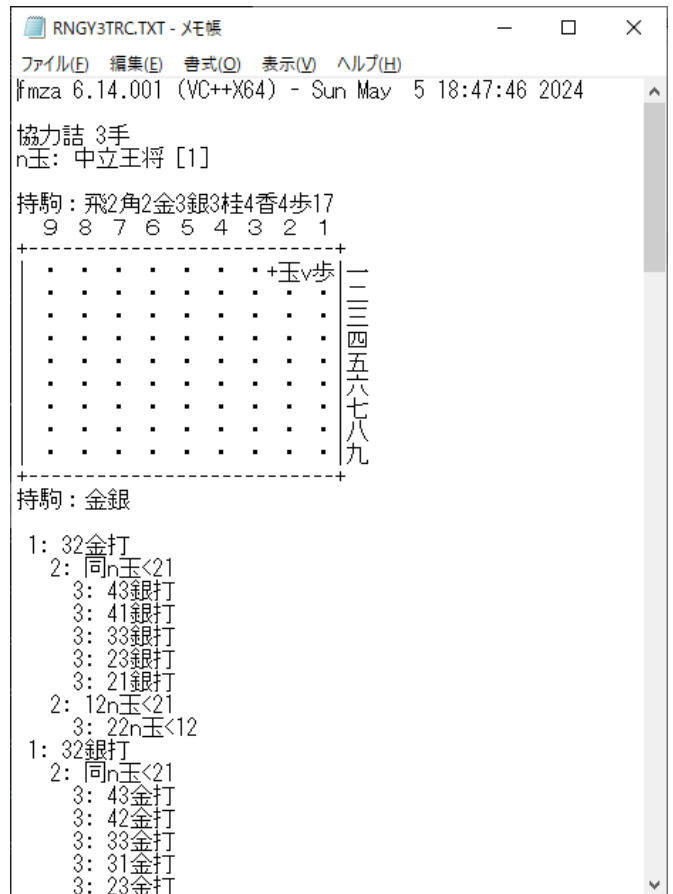
32 銀 22n 玉 23 金 まで 3 手

この図と手順を見て「32 銀 12n 玉 23 金」
や「22 銀 12n 玉 13 金」も成立するのでは、と
思った方はいませんか？ 玉が普通の玉なら確
かにそうですね。

この紛れが成立しない理由をトレースで探ってみましょう。手数は3手なのでトレースの深さも3とします。オプション指定は「/t3」です。出力ファイル名はRNGY3TRC.TXTとしました。指定は「/oRNGY3TRC.TXT」です。

解析を実行すると、こんなテキストファイルが生成されます。空白行も含めて全部で **157** 行あるので、冒頭のみご覧いただきます。

〔図 2〕 図 1 のトレース

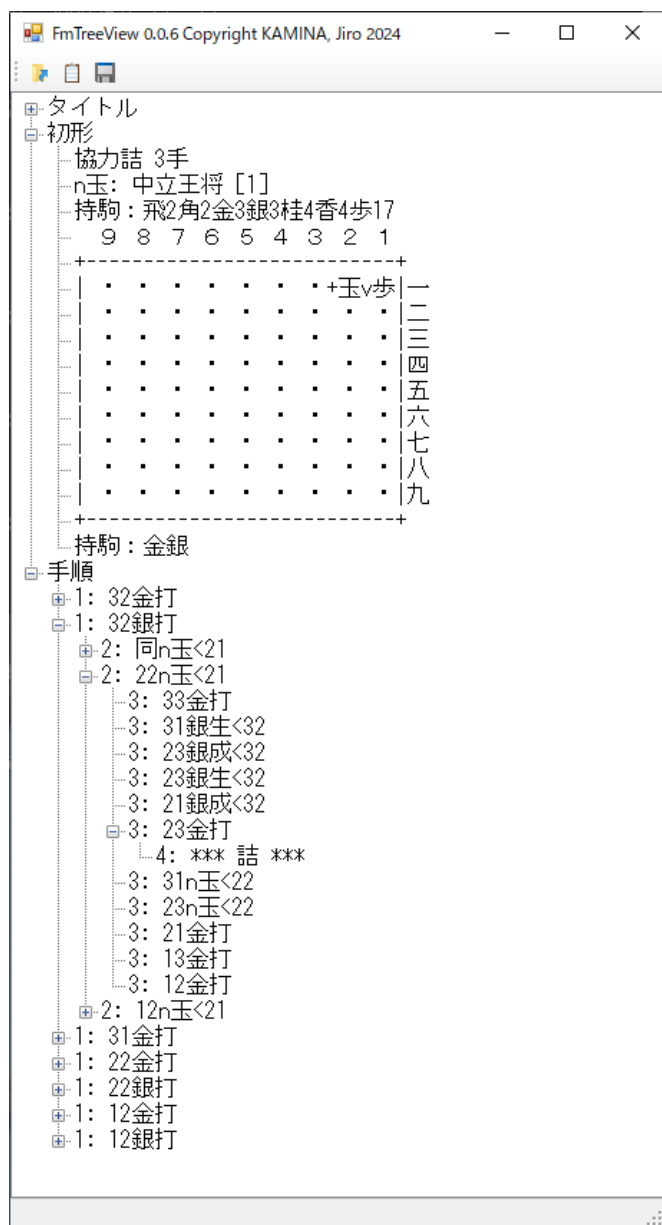


ここで調査するのは「32 銀 12n 玉 23 金」の紛れです。「1: 32 銀打」の直後は「2: 同 n 玉 <21」が出ているので、2 手目 12n 玉を示す「2: 12n 玉<21」は下の方に隠れているはずです。

スクロール、あるいは検索で「2: 12n 玉」が出てくる箇所まで飛ばすのが次の作業ですが、神無次郎氏が **FmTreeView** という便利なツールを作ってくれました。**fmza** のトレース結果を樹形図で表示してくれるツールです。次ページの図3がそのツールによる表示結果です。「+」で示された枝が折り畳まれた（以下の分岐が隠された）状態、「-」で示された枝が展開された（以下の分岐が表示された）状態です。これはクリックで切り替えることができます。

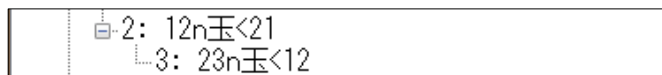
初形及び「詰」に至る手順とその途中の分岐は、最初から展開されて表示されています。それ以外の項目は折り畳まれた状態です。必要に応じ「-」「+」を切り替え、分岐の表示・非表示を切り替えて欲しい情報を探しましょう。

〔図3〕 トレース結果の木構造表示



ここで「32 銀 12n 玉」以下の手順は折りたたまれた状態です。「+」を「-」に変えて中身を確認します。

〔図4〕 「32 銀 12n 玉」の枝を展開



「3: 23 金打」はなく、代わりに「3: 23n 玉」が出ています。「32 銀 12n 玉 23 金」は fmza の読みにないということです。

考えてみればこれは当然のことです。図1の玉は普通の玉ではなく中立玉でした。中立玉は攻方玉と受方玉の両面を持ちます。攻方手番で 12n 玉は自玉扱いであり、逆王手が掛かっている

ます。これを放置して 23 金を打つことはできません。同様の理由で「22 銀 12n 玉 13 金」も成立しません。「32 銀 12n 玉 23n 玉」なら詰んではないものの、確かに合法な手順です。

トレースは便利な機能ですが、情報量が多過ぎるため、必要な情報を探すのが大変でした。FmTreeView を使えば、トレースの有効活用は容易になるでしょう。

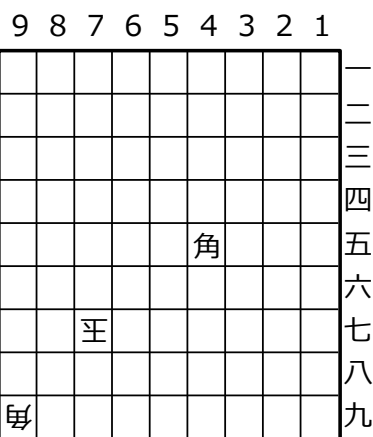
FmTreeView は fmza のトレースと同じ形式ならトレース以外の内容も扱えます。そこで筆者は SnifferDog.exe にトレースの形式で「証明木」を作成する機能を追加しました。

「証明木」は対抗系ルールで「詰」を証明するための木構造データです。それは「詰」に至る手順と変化をすべて含みます。その代わり余計な「紛れ」は含みません。要は「変化手順を漏れなく記述したもの」と考えれば良いでしょう。証明木が実際どのようなものか、筆者が過去に発表した作品で見ていただきましょう。

〔図5〕 対抗系ルールの作品例

神無七郎

最悪詰 17手



持駒 香

(たくぼんの解図日記,2007年4月21日)

78 香 87 玉 54 角 65 香 同角 76 香

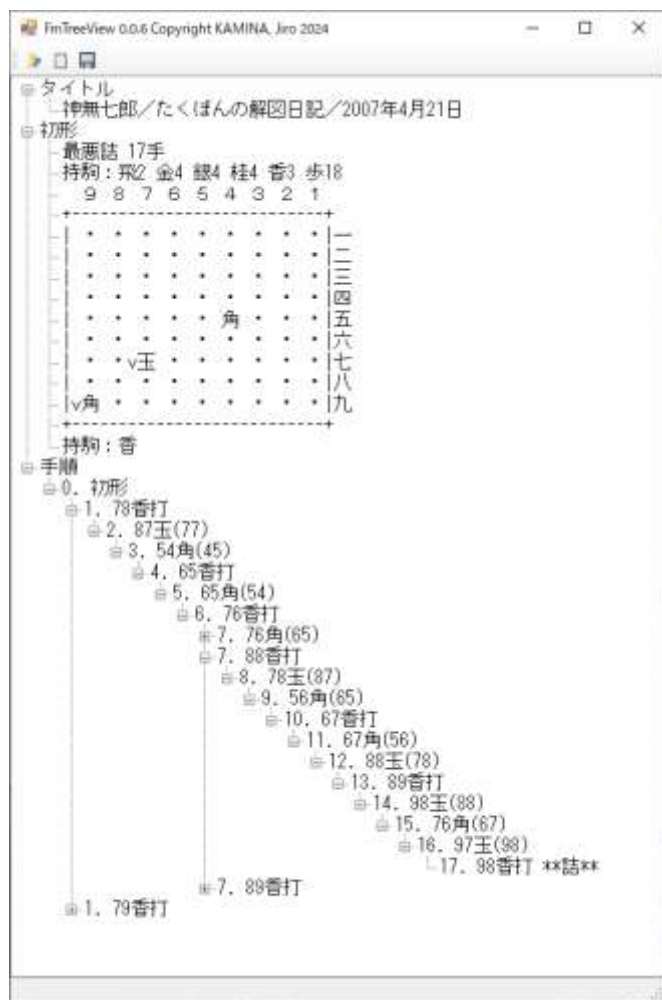
88 香 78 玉 56 角 67 香 同角 88 玉

89 香 98 玉 76 角 97 玉 98 香 まで 17 手

受方は攻方に香を渡して詰めさせようとし、攻方は渡された香を非効率的に使って詰みを先延ばしする最悪詰の典型的なパターンです。

この作品の証明木を FmTreeView で表示すると以下のようになります。

〔図 6〕 証明木の表示例



攻方最長の分岐（正解手順）は既に展開された状態です。変化手順は「初手 79 香」「7 手目同角」「7 手目 89 香」の 3 つだけ。余計な紛れを読まなければ、とても易しい作品だということが分かりますね（ルールに慣れないと「余計な紛れを読まない」のは難しいことです）。この 3 つの変化のうち「初手 79 香」以下の枝をどんどん展開して行きましょう。

〔図 7〕 初手 79 香の変化を展開



これを見れば初手 79 香の変化が「79 香 78 香 同香 88 玉 89 香 98 玉 54 角 76 香 同角 97 玉 98 香」で早く詰むことが分かります。これ以外の変化も必要に応じて「展開」すれば、

どうすれば詰むか確認することができます。

証明木は作品投稿に利用することが考えられます。投稿原稿には「主な変化」として作品の狙いに関わる重要な変化を記載し、「それ以外の変化は添付した証明木のファイルを参照してください」として提出するわけです。証明木があれば変化手順で疑義が生じた時、すぐに確認することができるので、詰将棋欄の担当者にとっては、いざという時の「お守り」になります。証明木、即ち必要な変化をすべて書き下すことは、作業量から考えて現実的ではないと考えられてきましたが、機械的に生成することが可能なら話は違うでしょう。ただ、作品の内容・規模によってはデータ量が膨大になります。試しに将棋図巧第 99 番「煙詰」の証明木を生成したら 2GB を越えるデータ量になってしまいました。必要性だけならば、作意以外の紛れがすべて詰まないことを示す「反証木」も必要だと思いますが、こちらは証明木以上に膨大なデータ量になることが予想されます。暇を見て反証木生成の実験もしてみますが、正式に公開するかどうかは分かりません。今回紹介した FmTreeView や証明木の生成機能を追加した SnifferDog.exe は近日中に公開する予定です。使ってみて、ご意見・ご要望をいただければ幸いです。いつも以上に前口上が長くなってしまったので、本題に入りましょう。今回の WFP 作品展は第 161 回の再掲載分と、第 162 回の新規出題分です。第 162 回は期末ということで解答締切がいつもより一ヶ月長くなります。往々にして期末は難解作が集まる傾向があるのですが、今回は難解作が少ないので、その点でも解答者にとってはチャンスです。多くの解答が寄せられることを期待しています。

〔第 161 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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。

〔第162回作品展各題への補足説明〕

第162回の出題は全12題(ツインがあるので実質13題)。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、神無太郎氏、springs氏、さつき氏、るかなん氏、松下拓矢氏、上田吉一氏、さんじろう氏、真T氏、変寝夢氏の11名です。

今回は期末のため解答締切が通常より一ヶ月長く設定されています。一部の作品を除いて、難度も高くないはずですので、多くの解答が集まることを期待しています。

162-1 は駒井めい氏のレトロ協力詰。3手逆算して、5手で詰む手順を求めよという問題です。「協力詰なのに逆算手数より詰手数が長いつて変じゃない？」と思った貴方、それは正しい疑問です。本局は出題図に関する制約を緩め、「着手履歴が絡む反則によって生じた局面だが、それ以外はルールに抵触していない」という場合も許容した、特殊なレトロ問題だと考えてください。人により「反則した局面を出題図にしてはだめ」と、「レトロは“待った”をパズル化したものだから良い」とに意見が分かれると思いますが、逆算自体は可能ですので、逆算手順(または逆算図から出題図に至る手順)と詰手順を解答してください。

162-2 は占魚亭氏のImitator作品。盤上には龍と馬が居て、紛れが多い難解作だと思います。受方持駒制限があるので、根性で何とかするギリギリの難易度かもしれません。

162-3 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。このシリーズは難解作が多く出題されてきましたが、今回は箸休め。

初手が決まれば詰みまで一直線です。

162-4 は **springs** 氏の衝立協力詰。本作品展でもこのルールが作品が出題され、皆さんも慣れて来たところではないでしょうか。本局では指し直し回数に制限はありません。指し直しを利用して、王手が途切れるのを防いでください。

162-5 は、さつき氏の衝立推理。**WFP159-10** で出題された衝立推理と異なり、衝立で情報を隠されているのは後手の方であり、後手から見た棋譜が与えられています。与えられた情報を手掛かりに全棋譜を再現するという目的は同じです。また、本作はツインです。違いは最終手のみ。最終手の1マスの違いが手順にどのような影響を及ぼすか、ご注目を。

162-6 は、るかなん氏の複玉作品。複玉と言っても、玉の一つは中立玉です。つまり攻方手番では複玉ですが、受方手番は単玉と同様です。受方には4枚の不滅飛が追加されており、攻方玉に利いていますが、攻方は複玉状態なので王手を無視して構いません。不灭飛は取れないので、合駒を稼ぐことができません。2枚の歩と攻方玉で中立玉を詰ます必要があります。このとき注意すべきは複玉&中立玉特有の受けです。もし早詰だと思ったら**WFP159-6**の結果稿の作者の解答時コメント及びそれに対する筆者の補足を参考に、もう一度考えてください。

162-7 は松下拓矢氏の協力自玉詰。他にフェアリー要素のない純粋な協力自玉詰は本作品展ではむしろ少数派ですね。シンプルなルールのフェアリーに飢えている方はお見逃しなく。

162-8 は上田吉一氏の作品。「成禁天竺 PWC マキシ」シリーズの作品。更には **Locust** (蝗) と **Triton** (海) という **Locust** 系のフェアリー駒が加えられています。現在のPWCのルール説明には「駒位置の交換となる」と書いてありますが、厳密には「**通常は**駒位置の交換となる」と改めねばなりません。**Locust** 系の駒による駒取りは「ジャンプ台の駒を取る」という変わった取り方であり、駒を取った後、更にその先に進みます。従ってPWCでも「位置交換」にならないのです。例えば本局で「**44 飛 17 玉 47 飛 同海**」と進んだ場合、飛は確かに**67**に復活しますが、海は**47**ではなく**37**へ着地します。**Locust** 系の駒を使った場合「**PWC≠位置交換**」であることに留意して解いてください。

162-9 及び **162-10** は、さんじろう氏のネコネ

コ鮮協力詰。今回は2作品とも双裸玉ですが、あくまで詰めるのは受方玉です。攻方玉への王手に気を付けながら解いてください。

162-11 は真T氏の **All-in-Shogi** 作品。詰めるのが **Dummy** 王、つまり動けない玉なので簡単に詰みそうですが、**All-in-Shogi** は守備力が強力です。王手駒を動かす受けができないよう、上手く手順を進めてください。

162-12 は変寝夢氏の作品。主役は **Non-stop Equihopper** (E) と **Camel** (駱) です。**Pyramid** (◆) は、以前の石 (●) と同じものですが、ホッパー系の駒のジャンプ台になるものを◆、ジャンプ台にならず、ホッパー系駒もシャットアウトするものを●で表すよう再定義しました。つまり、本局の◆はEのジャンプ台として利用することができます。盤上には4つの◆がありますが、そのすべてをジャンプ台として利用するわけではないので、あまり気を取られ過ぎないようご注意ください。

解答要項

第 161 回分解答締切:2024 年 6 月 15 日(土)

第 162 回分解答締切:2024 年 8 月 15 日(木)

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ **k7ro.ts@gmail.com** へ。

メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

WFP 作品展: 今後の予定

7 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、6 月号の新規出題と 7 月号の結果稿はお休みさせていただきます。今後の予定は以下のようになりますので、あらかじめご承知ください。

	6 月	7 月	8 月
第 161 回	結果		
第 162 回	再掲	再掲	結果

第 163 回		出題	再掲
第 164 回			出題

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それ
も参考にしてください。

【協力自玉詰】

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。

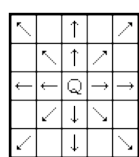
(補足)

- ・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」

【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)

【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)

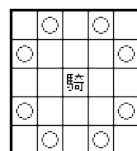
参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門
点鏡編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【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)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【ネコネコ鮮】

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

(補足)

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

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43 号)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門

天竺編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/nbeb660c8babe?magazine_key=m60d25c73667f)

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(通常は駒位置の交換となる。**Locust 系の駒**だとそうならないことに注意。)

(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。

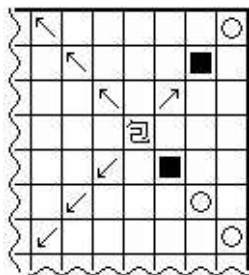
(補足)

- ・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。)

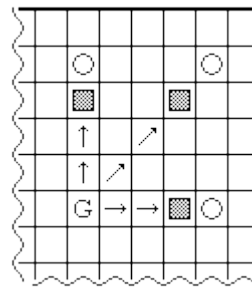
(補足)

- ・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 と区別するときには「砲」などを使う。

→初出：第 134 回 WFP 作品展 (WFP158 号)

【Grasshopper】(G)

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



(○が G の利き)

(補足)

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

【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)

【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わからない。

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

(補足)

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

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

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

〔与えられる情報〕

- 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
(ー)	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
+	王手
++	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。

※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。**衝立推理ではこれらの記号も使用する。**

【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。自玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。

→参照：WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

（補足）

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

【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。

→参照：WFP187 号「衝立推理の紹介」

【複玉】

攻方または受方が複数の玉（玉属性を持つ駒）を使用できる。

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

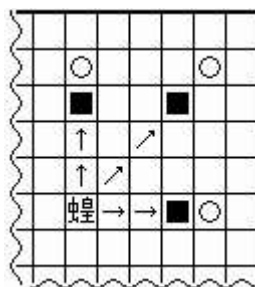
（補足）

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

【Locust】（蝗）

フェアリーチェスの Locust（蝗）。

Queen の利きの方向にある敵駒を跳び越えその 1 つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



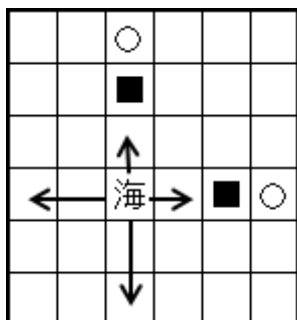
（○が蝗の利き。

■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。）

【Triton】（海）

フェアリーチェスの Triton (海)。

駒を取らないときは Rook の動き。駒を取るときは Rook-Locust の動き (Rook の利きの方向にある敵駒を跳び越えその 1 つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る)。



(矢印が駒を取らない時の動き。○が駒を取る時の移動先。■は敵駒。これを取って○に行く。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりするとそこには行けない。)

【All-in-Shogi】

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

(補足)

- 1) 相手駒を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 自玉を取らせる手は反則。
- 5) 相手に合法手以外の手を指させることはできない。ただし、相手玉への王手となる手は反則とみなさない。

→参照：WFP122 号「All-In-Shogi の紹介」

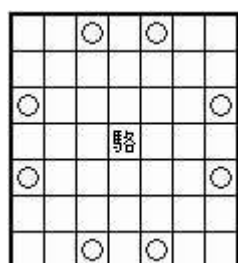
【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

【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。

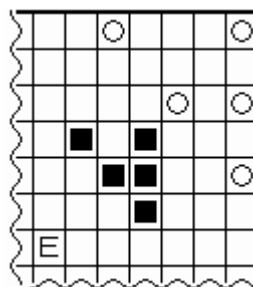


(○が駱の利き)

【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

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。

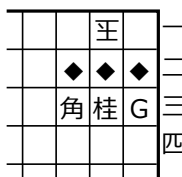


(○がEの利き。
■は敵または味方の駒。)

【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系駒のジャンプ台になる。

4 3 2 1



例えば左図で、

11 G や 31 G は可。

22 角や 11 角は不可。

11 桂成や 31 桂成は可 (詰)。

持駒 なし

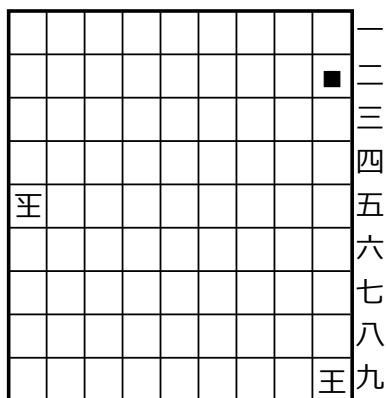
G: Grasshopper

<第 161 回>解答締切:2024 年 6 月 15 日(土)

■ 161-1 占魚亭氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



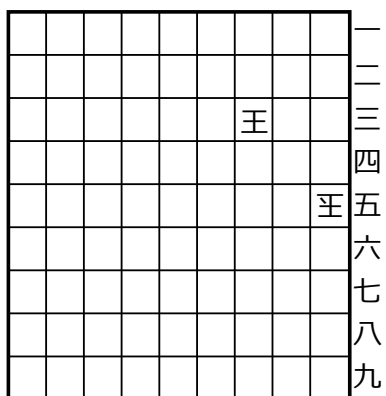
持駒 Q

※ ■:Imitator, Q:Queen

■ 161-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

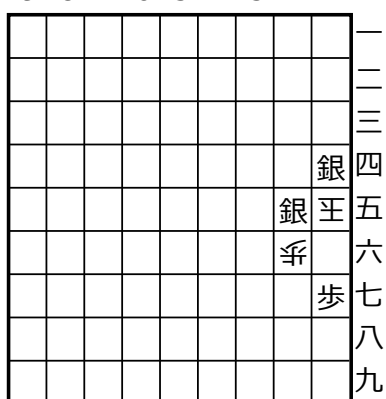
受方持駒 残り全部+騎4

※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

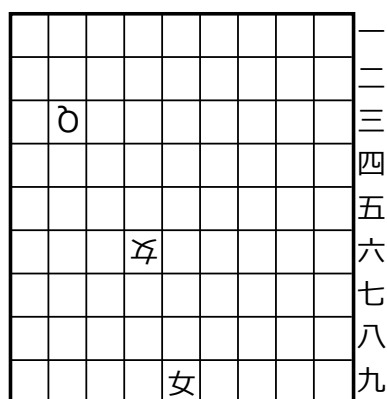


持駒 なし

■ 161-4 阿知矢龍氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 Q

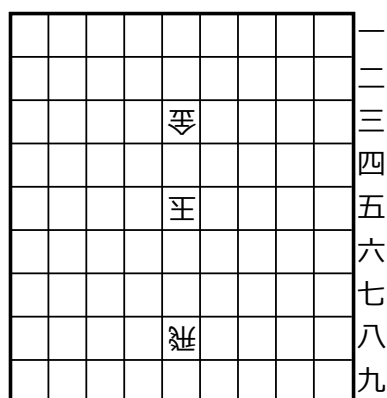
受方持駒 残り全部+ Q3

※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

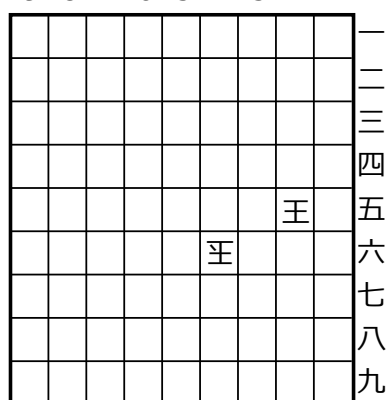


持駒 桂2

■ 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



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
弓								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
									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

								我皇	一
									二
									三
									四
									五
			糸	弓	皇				六
			皇	王	糸				七
									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
								馬	四
									五
									六
	王						香		七
			香				手		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		皇	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
								弓	八
			桂						九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

<第 162 回>解答締切:2024 年 8 月 15 日(木)

■ 162-1 駒井めい氏作

レト口協力詰 -3+5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 162-2 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

※ ■:Imitator

■ 162-3 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

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 なし

■ 162-4 springs 氏作

衝立協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金桂

※指し直し回数制限なし

■ 162-5 さつき氏作

衝立推理 22 手(後手視点、指し直し上限 8 回)

a)

(一) 84 歩 (一) 85 歩 (一) 86 歩;角

(86) 86 飛;歩 (一) 76 飛 (一) 97 角

(一) 79 角成;銀 (79) 34 歩 (76) 99 角成;香

(一) 77 馬+ (一) 87 銀++

b)

最終手 87 銀++ → 88 銀++

■ 162-6 るかなん氏作

複玉協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

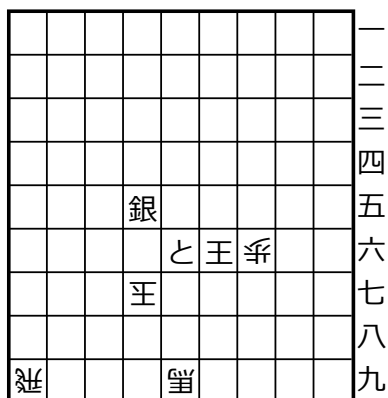
持駒 歩2

※53玉:中立玉、飛:不滅駒

■ 162-7 松下拓矢氏作

協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

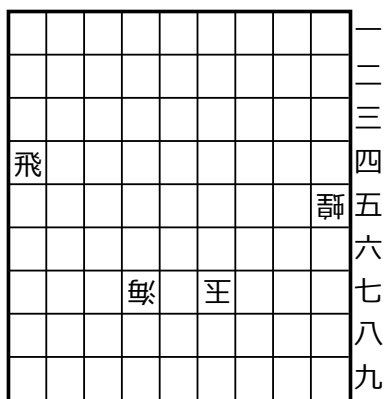


持駒 銀2桂

■ 162-8 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 51手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

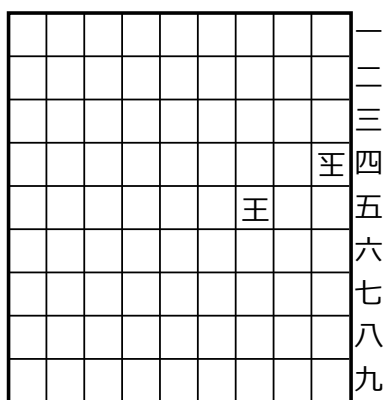
受方持駒 なし

※蝗: Locust、海: Triton

■ 162-9 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰(受先) 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

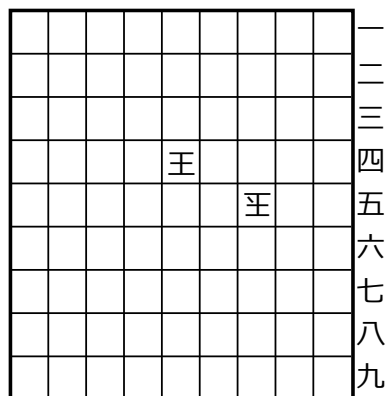


持駒 角

■ 162-10 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

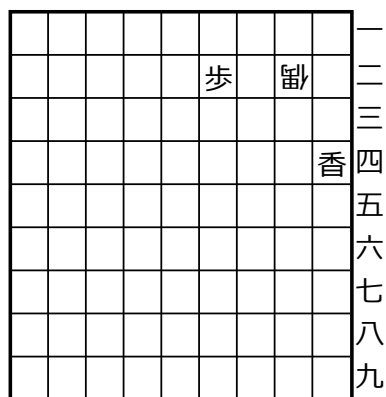


持駒 桂

■ 162-11 真T氏作

All-in-Shogi協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



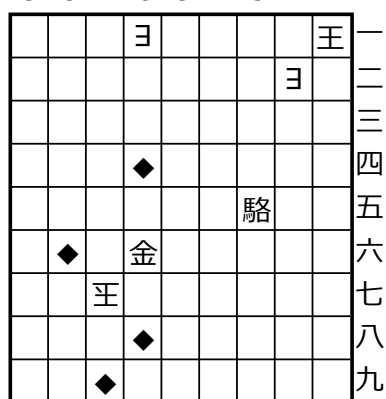
持駒 なし

※偶: Dummy王

■ 162-12 変寝夢氏作

PWC協力自玉詰(受先) 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ E: Non-stop Equihopper

駱: Camel

◆: Pyramid (不動、不滅)

第160回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第160回WFP作品展の結果を報告します。
第160回の出題は全12題。解答者数7名。全題正解者2名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第160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	6	7	8	9	10	11	12	計
萩原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
占魚亭	ー	○	○	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	10
るかなん	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	○	ー	○	○	ー	5
springs	ー	○	○	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	○	ー	5
一乗谷酔象	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	ー	×	ー	2
変寝夢	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	○	2

前回と比べ解答者数は減少しましたが、萩原氏、たくぼん氏のお二人が見事全題正解を達成されました。鍵となったのは**160-1**の尾形氏の作品。この難解作の正解者がそのまま全題正解者となりました。また、**160-4**（神無太郎氏作）に3名の正解者が出たことにも驚きました。過去作に同様の詰上りの作品があったとはいえ、本誌解答者のレベルの高さに感心させられます。

■ 160-1 尾形充氏作（正解2名）

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
							王	王	五
							王	王	六
							王	王	七
							王	王	八
							王	王	九

持駒 飛角2金香

【ルール】

・最善詰

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

- ・いわゆる普通の詰将棋から枝葉（無駄合概

念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則）を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数之余詰は不問。

・白玉詰

攻方は白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。

【解答】

34 香 同金 14 角 同歩 21 角 23 玉
13 飛 同金 43 飛成 33 角 22 金 同金
32 龍 同金 まで 14 手

（詰上り）

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・2手目同とは52飛で
 - 42金は同飛左不成、33玉、43飛引不成、32玉、41角、31玉、21金、同金
 - 42合は43金、41玉、42金、同金、同飛行不成、31玉、21金、同金
 - 33玉は53飛成以下
- ・2手目33金寄は14角、同歩、21角、23玉、12角成、32玉、23金、同金上、21馬、同金
- ・4手目23金（又は銀桂香合）は33金、同玉、43飛打以下
- ・4手目33玉は23金、同金、43飛打以下
- ・6手目33玉は43金以下
- ・10手目他合は12角成以下

〔主な紛れ〕

- ・初手41角は33玉、44金、42玉、52飛、41玉、53金、45と
- ・初手54角は33玉
- ・7手目43飛成は33金上
- ・7手目43飛打は33角、12角成、32玉、41飛成、同金、43金、31玉、21馬で詰むが手数超過

【作者のコメント】

緩みのない手順とちょっと意外な収束が売りです。作意に無関係な駒は 35 とのみで、これ 1 枚で数々の強力な余詰筋を封じ込めています。

【解説】

“協力”の付かない自玉詰。攻方の意図と受方の意図が真っ向からぶつかり合い、水面下の手順も含めて激しい攻防が繰り広げられます。

最初の狙い筋は「21 角 同金」。33 が埋まっていれば、それが実現します。初手 34 香はそれを含みにした一手。仮に「同と」と応じてくれば、52 飛からその筋が実現します。具体的には「52 飛 33 玉 53 飛成 43 歩 同飛生 42 玉 21 角 同金」のような手順です。34 香に対し受方は「同金」で 23 から 14 への脱出を見せ、52 飛の筋を防ぎます。3 手目 14 角はこの逃走を防ぐ退路封鎖の手筋。これを取らずに合駒する変化が手ごわいですが、33 金の妙手が見えれば解決。33 を埋めて「21 角 同金」を実現する狙い筋は、この変化でも有効です。14 地点が埋まったら攻方は方針を切り替え、5 手目 21 角とします。当然、受方は取らずに 23 玉と逃げますが、今度は「12 角成 同金」が狙い筋になっています。しかし 7 手目いきなり 12 角成は 32 玉と戻られて手損するだけ。43 飛成は 33 金上で 22 金に逃げられてしまいます。ここで本局随一の妙手が飛び出します。それが 7 手目 13 飛。同玉だと今度こそ 12 角成が決め手になるので、同金の一手。攻方はあくまで 12 角成を狙って 43 飛成と追撃します。43 飛成に単純な合駒だと「12 角成 同金」が成立してしまうので、受方は 33 角の逆王手で応じます。逆王手自体は 22 金という再度の逆王手で防ぐことができますが、12 角成の狙い筋は消えてしまいました。12 角成には同金寄とされて詰まないのです。そこで攻方は再度方針転換。32 龍と捨てて「同金」を強制すれば、あら不思議。これが開き王手となり、攻方玉は詰みとなります。これは「すかし詰」ではなく、合駒がないため純粋な「詰」です。このように、本局は双方が狙いの実現と阻止のため秘術を尽くす作品です。受方の強靱な抵抗で攻方も数度の方針転換を余儀なくされ、最後は意外な開き王手での収束。それでいて、手順に統一感があるのは、作意や変化ですべて 33 地点が重要な役割を果たしているからでし

よう。

自玉詰はフェアリーでも協力詰に次いで歴史のあるルールです。最近は“自玉詰”と言えれば協力自玉詰を指すほど、対抗系の自玉詰は少数派になりましたが、本局の濃密な攻防を見ると、自玉詰の発表作が少ないのが不思議に思えますね。突飛さはフェアリーの重要な評価軸の一つですが、本局のような「詰将棋らしさ」もフェアリー詰将棋の重要な評価軸だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

これは解きたかった。筋は見えているのに。3 4 香、同金（同とは 3 3 金）、1 4 角、同歩でギブアップ。3 3 金はどこかで出てきそうだけどなあ……。

荻原和彦さん

▲34 香△同金▲14 角△同歩▲21 角△23 玉
▲13 飛△同金▲43 飛成△33 角▲22 金△同金
▲32 龍△同金 まで 14 手

<変化 1>2 手目△同とは▲52 飛と進め、以下
<1a>△33 玉なら▲53 飛生△43 合(△32 玉は▲21 角△同金まで)▲同飛寄生△32 玉▲21 角△同金まで。(早詰)

<1b>△42 合なら▲43 金△41 玉▲42 金△同金▲同飛上生△31 玉▲21 金△同金まで。(早詰)

<1c>△42 金なら▲同飛寄生△33 玉▲43 飛引生△32 玉▲41 角△31 玉▲21 金△同金まで。(早詰)

<変化 2>2 手目△33 金寄は▲14 角△同歩▲21 角△23 玉▲12 角成△32 玉▲23 金△同金直▲21 馬△同金まで。(早詰)

<変化 3>2 手目△33 合 or△33 金上は▲21 角△同金まで。(早詰)

<変化 4>4 手目△23 合 or△23 金は▲33 金△同玉(他の応手は全て▲21 角△同金まで)▲43 飛打△32 玉▲21 角△同金まで。(早詰)

<変化 5>4 手目△33 玉は▲23 金△同金▲43 飛打△32 玉▲21 角△同金まで。(早詰)

<変化 6>6 手目△33 玉は▲43 金△23 玉▲12 角成△同金まで。(早詰)

<変化 7>8 手目△同玉は▲12 角成△同金まで。(早詰)

<変化 8>10 手目△33 角以外は全て▲12 角成△同金まで。(早詰)

変化多し。特に 2 手目△同と以下は手広くて随分苦吟させられた。作意は 10 手目△33 角の逆王手がぴったりで、意外性のある収束へ繋がった。

なお、最善詰のルール説明(WFP189 号 p.8)は疑問。受方は「攻方の目的を邪魔すべく最善を尽くす」訳で「詰まないように応じる」とは限るまい。

☆萩原氏の解答には変化も詳細に記されていたので、ここに転載させていただきました。変化にも解答に書きたくなるほど面白い手がある証拠だと思います。

ルール説明に関する指摘は、筆者も気にしていたところでした。「最善詰」は「最善」と「詰」に分割して、「最善＝攻方は受方がなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべく目的達成を妨げるよう応じる」のような表現にした方が良いでしょう。

今までは達成すべき目的が詰（厳密に言えば受方玉を詰めること）以外の時は、その目的に読み替えて貰うという立場でルール説明を書いていたのですが、下半期からは文章を読んでそのまま意味が通じるように変えたいと思います。表現が抽象的になり過ぎると分かりにくいので、文案はもう少し考えさせてください。

一乗谷酔象さん（※無解）

34 香 同と 54 角 43 歩 同角成 41 玉
52 角 51 玉 61 角成 41 玉 42 飛 同金
51 金 31 玉 21 馬 同金 まで 16 手駒余り。

☆一乗谷氏は 2 手目同との変化に対する 52 飛が壁になり無解。解答には「※14 手」との無念の呟きが記されていました。

たくぼんさん

12 金や 21 金の詰上りが見えるだけに 33 角が素晴らしい順でした。



■ 160-2 占魚亭氏作（正解 5 名）

協力自玉詰 8 手

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

持駒 鮪

※鮪:Dolphin

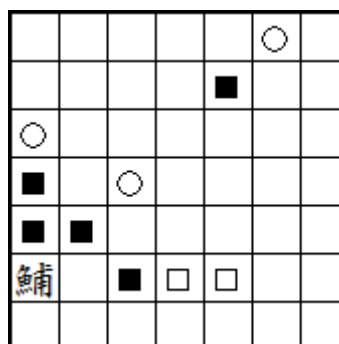
【ルール】

・協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

・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。



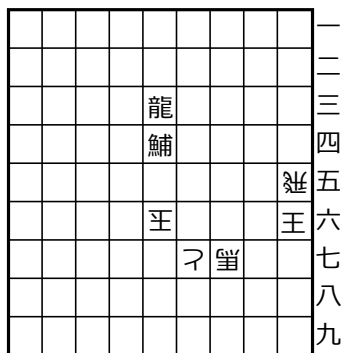
（■は敵または味方の駒。○が鮪の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。）

【解答】

53 龍 55 角 54 鮪 37 角成 57 鮪 55 飛
54 鮪 15 飛 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

2023 年 11 月 完成。

同地点に打った合駒(飛角)動かすと Dolphin のスイッチバックです。

王の位置から詰み形はこれしかないの易しいと思います。

【解説】

「合駒させてそれを動かす」というのは、普通詰将棋ならそれ自体で一局を支えることのできる狙いですが、Dolphin(鯉)を使うと、一風変わった方法で、それが実現出来ます。

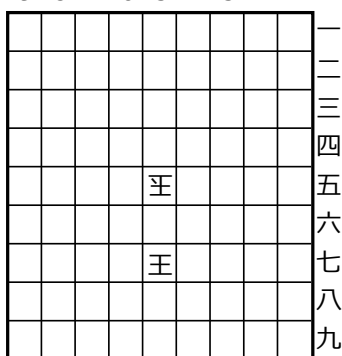
合駒請求と、その移動をホッパーを使って行った実例を見ていきましょう。

【例 1】ホッパーの王手で合駒・移動を請求

変寝夢

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 鬘 桂

※鬘: Lion

(Web Fairy Paradise, 2014年7月, 第64回 WFP 作品展)

59 鬘 58 飛 47 王 28 飛成 57 桂 58 角
まで 6 手

Lion は「Queen の利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する」タイプのホッパーです。ジャンプ台に用いられるのは攻方玉で、Lion の王手によって合駒を請求した後、ジャンプ台の攻方玉が移動します。合駒の移動は「開き応手」。合駒・合駒移動のどちらもホッパーの王手への応手なのが特徴です。

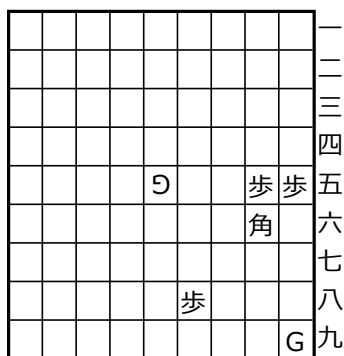
別のタイプの合駒移動もご覧ください。

【例 2】ライダーで合駒、ホッパーで移動請求

神無七郎

グラスホッパー王ばか自殺詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒なし

受方持駒 歩

※G:Grasshopper

(Onsite Fairy Mate, 2007年4月
第86回出題)

37 角 46 歩 26 角 47 歩成 37 角 46 と
26 角 45 と 37 角 35G 46 角 15G
37 角 35G 26 角 55G 37 角 46 と
15 角 同G 55G 45 と まで 22 手

Grasshopper (G) は「Queen の利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先のマスに着地する」駒です。こちらは角で合駒請求を行い、その角を動かすことによってGの王手を有効にし、開き応手によって、合駒(この場合は歩またはと金)を動かします。合駒はライダーの王手への対応、合駒移動はホッパーの王手への対応というパターンです。

本局の場合、合駒請求は飛で行い、その移動はホッパーの王手への対応で実現しているので、その点では「例 2」と同じパターンです。

でも、動いている攻方駒は違いますね。例 2 で動いているのは角ですが、本局は鯉の方が動いています。例 2 を更にライダーが動くか、ホッパーが動くかで分類し、ホッパーが動く例を

見てみましょう。**WFP151-9**(変寝夢氏作)です。

〔例3〕ライダーで合駒、ホッパーで移動請求
(動くのはホッパーのみ)

変寝夢

協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							●	駒	一
G								鯉	二
								G	三
								香	四
									五
		王							六
									七
									八
									九

持駒 なし

※G:Grasshopper

偶:Dummy王

●:着手不可、不透過

(Web Fairy Paradise,2023年4月
第151回WFP作品展)

15G 12馬 13G 56馬 15G 12飛
13G 92飛 15G 12飛 13G 82飛
15G 12飛打 13G 72飛左 まで 16手

本局は **WFP151-9** と同じ構造をしています。
しかし鯉を使うことで、往復運動の方法に相違
が生じます。例3でGは攻方の香の前後を往復
していますが、本局での鯉は受方玉を跳び越し
て往復しています。同じ往復でも自駒をジャン
プ台とするか、相手駒をジャンプ台にするかと
いう違いがあるのです。

自駒(飛)をジャンプ台にすると、何がいか
ないのでしょうか？

5手目 57鯉ではなく、52鯉としてみましょ
う。この開き王手に対しては合駒が可能です
が、55飛と指すことはできません(飛の利きを止
めた代わりに鯉の王手が掛かる)。54ならば合
駒が可能です、鯉を動かしても王手になりませ
ん。玉の向こうに跳ぶことで鯉の威力を抑え、
白玉の詰みに都合の良い 55 飛合を選ぶよう
にする手が 57 鯉なのです。鯉は Grasshopper
に比べ強力な駒ですが、強力な方が詰みにくい
こともあるのです(むしろ鯉を Grasshopper に
変えると余詰が出ます)。

以上、かなり理屈っぽい話をしてしまいまし

たが、この辺は解説者の職業病と思って流して
いただいて構いません。初形では盤上に居ない
飛角が攻方玉を仕留めるために出張する手順と、
飛び跳ねる鯉の運動を眺めて楽しむ素朴な鑑賞
法が、この作品には適していると思います。

本局は初形が 23 龍型なので鯉の往復は1回
だけですが、53 龍・54 鯉の形にすれば、2往
復にできます(ついでに「47 と」も省ける)。
きっと筆者なら 53 龍・54 鯉を配置した初形を
選んだと思いますが、作者は龍を 23 に置いて、
龍を縦に使う紛れを残しています。自由度の高
い素材は仕上げ方に作風が反映されますね。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

なるほど。この上下運動は趣向作ができそう
ですね。

荻原和彦さん

初手▲53 龍で大駒発射装置の組立て完了。

「151-9」(結果稿 WFP180 号 pp.46-48)と狙
いはカブるものの、構図のスリムさがとても
クールだ。

欲を言えばカンガルージャンプを見たかつ
た。持駒「鯉」に必然性がある(仮に持駒「G」
だと5手目が非限定)ってのは解るが…。

るかなんさん

連取り趣向などが作れそうな予感。

springsさん

同一地点に出した飛合・角合を開き応手で放
つ素晴らしい構成。受方玉を寄せて来る順ば
かりを考えて苦しみました。

たくぼんさん

飛角合駒出して各々移動の面白い手順でし
た。

■ 160-3 駒井めい氏作(正解5名)

ネコネコ鮮All-in-Shogi協力自玉詰(受先) 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

【ルール】

・受先

受方から指し始める。

・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。

・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」

【解答】

56 飛 54 歩 14v 歩 まで 3 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【主な紛れ】

- ・初手 14 香など受方駒を打つのは、16v 香と受けられるので詰んでいない。
- ・初手 14v 歩は打歩詰なので指せない。

【作者のコメント】

攻方歩で攻方王を詰ますのが狙いです。

【解説】

「相手の歩を打って詰めても打歩詰か？」

普通の詰将棋でこんな問いを発しても、「そもそも相手の持駒を使うことが反則でしょ」と言われるのがオチです。

All-in-Shogi では相手の持駒を使う手は反則ではありません。では All-in-Shogi なら相手の歩を打つ打歩詰は可能でしょうか？ 答えは No。いくら All-in-Shogi でも相手の持駒を打って相手玉を詰めることはできません。相手の駒は、あくまで相手の駒として使わねばならないからです。

でも、フェアリーにはこの不可能を可能にする方法があります。「ネコネコ鮮」と「All-in-Shogi」の組み合わせがその方法の一つ。本局の初形を見てください。受方が攻方の歩を 14 に打てば攻方玉を打歩詰にすることができます。仮に初手 14v 歩とすれば、1 筋の「香桂玉歩」の駒の利きは「歩玉桂香」になり、王手が掛かっています。15 に何か足しても利きが「X 歩玉桂香」になるだけで、王手は外れません。攻方玉は桂の利きなので 21 へ跳びたいところですが、あいにくそこは自駒で埋まっています。

しかし、ルール名には「打歩」の文字がありませんね。本局は「相手の歩を打つ打歩詰」から更に一步踏み込み、「相手の歩を打つ打歩詰」を打開する方法を求める作品なのです。

その手段は「先打突歩詰」の拡張版である「先打動歩詰」。初手 14v 歩は「打歩詰」の反則になるので、どこから歩を動かしたいのですが、攻方が歩を打ったときに王手になり、且つ次にその歩を 14 に動かせる初手を探しましょう。

例えば初手 32 角は 2 手目 33 歩の王手が可能ですが、33 歩を角の動きで 14 に飛ばすのは無理ですね。受方玉の居る 55 と、歩を動かしたい 14 が筋違いの位置関係にあるので、角は運搬役には向きません。遠い玉に王手が可能で、かつ 14 に歩を運べる唯一の組み合わせ、それが「56 飛 54 歩」なのです。

相手の歩を打つ打歩詰の斬新さだけでもインパクトがありますが、その打開手筋を同時に示すことで、「アイデア」を「作品」に高め、「相手の駒で相手を詰める」という（歩以外の駒にも適用できるという意味で）一般化にも成功しています。

最後に初形配置について考えましょう。

まず、受方玉の位置が 5 段目であることに注目してください。14 と筋違いというだけなら 59 玉でも良いわけですが、この場合は「53 飛 54 歩」と「54v 歩 53v 飛」の手順前後が成立してしまいます。「裏の裏は表」みたいで面白いですが、All-in-Shogi で生じやすい非限定の典型例として憶えておいてください。本局は玉を 55 に置くことでこの非限定を回避しているわけです（初手 54v 歩は自玉に王手を掛ける反則）。

次に受方 17 香に注目しましょう。これがないと初手 14 飛の 1 手詰ですね。17 香によって、この紛れは 16v 飛で逃れます。All-in-Shogi とネコネコ鮮の性質を上手く使った余詰防止の配置で、参考になるテクニックです。

「相手の歩を打つ打歩詰」は、ネコネコ鮮だけでなく、相手の駒から影響を受ける性能変化ルールと All-in-Shogi の組み合わせで実現することができます。本局と同様の構成の作品を「ネコネコ鮮」の代わりに「背面」や「点鏡」を使って作ると、創作の良い練習になると思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

VM2 では初手 14v 歩の 1 手詰も出力してきた。これは VM2 は打歩と判断していないようだ。確かに打ってるの先手の歩だしなあ。

作者の見落とし・・・？

いや、そうかこれが狙いなのか。斬新。

荻原和彦さん

初手△v14 歩は禁手(歩を打った結果詰んだならばどっちの歩であれ打歩詰)という主張。本作は「打歩詰に詰みあり」の好例と言えようか。

それにしても、難解ルールが複合しても難解さが増すとは限らないのが大変興味深い。ネコネコと All-in-Shogi の相性は悪くなさそう。

るかなんさん

17 香まで駒柱でも立てるのかと見当違いの事を考えていたせいでさっぱり。

初手歩打で詰むと気付ければ確かにあつという間。

占魚亭さん

14v 歩が見えているので、初手が分かりやすかったです。

springs さん

打ってから本当に直ちに動かす先打動歩詰。相手の歩を打って詰ましても打歩詰ということなのですね。考えたこともありませんでした。

たくぼんさん

14 に歩を跳ばすまですぐに見えたがその方法に思案しました。

■ 160-4 神無太郎氏作（正解 3 名）

点鏡打歩協力自玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
						王			五
			王						六
									七
									八
									九

持駒 なし

【ルール】

・点鏡

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

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

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

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

【解答】

44 桂 56 王 54 銀 67 王 43 桂打 75 王
35 飛 77 王 33 飛打 76 王 78 玉 75 王
77 歩 まで 13 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

攻方持駒なしの双裸玉。双方の玉が本来の利きのままでは王手が掛けられないので、点鏡による性能変化は必須です。どう変化させるか、考え方は大きく 2 つ。攻方玉を強くするか、受方玉を弱くするかです。本局は玉同士が近いので、後者が有効です。作者は同様の設定の作品を昨年 7 月の「第 5 回短編コンクール」で発表しています。こちらは玉同士が離れているので、攻方玉を強くする方針を選択せざるを得ません。

この作品を見ると、攻方玉を強くする方針だと、王手の継続が難しいことが分かります。2 手目角の性能になった攻方玉は、最後まで角の利きで王手を掛け続けなければなりません。

【参考】攻方持駒なしの双裸玉

神無太郎 作

点鏡協力自玉詰 (受先) 13 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
							王		五
									六
									七
							王		八
									九

持駒 なし

(Web Fairy Paradise, 2023年7月, 第5回短編コンクール第7番)

74 角 36 王 65 角 45 王 56 角 54 王

47 角生 63 王 38 角生 72 王 29 角生

81 王 27 角 まで 13 手

逆に受方玉を弱くすれば、攻方玉で王手ができるので、手順の選択肢は広がります。受方は攻方の王手が途切れない程度に攻方玉を弱くして受け、目標達成に都合の良い駒を盤上に発生させることを目指します。発生させたい駒は飛。**WFP149-2** と同様、飛に変えた攻方玉を飛に変えた歩で詰める詰型が目標です。攻方玉で受方玉に斜め方向から王手すれば、飛打の受けが可能になるので、6 手を費やし、75 王を実現します。受方玉に攻方玉がまとわりつくような動きが面白いですね。35 飛を発生させた後、すぐに 76 王とせず、一旦 77 王を経由して 33 飛を発生させておくのが最終手を見据えた好手。44 桂と 35 飛を再活用する「78 玉 75 王」の気持ち良い玉捌きを経て、打歩詰が達成されます。

詰上りで攻方玉が横に逃げる手は 35 飛が本来の利きに戻って王手となるので指せません。点鏡版「影の利き」です。この仕組みも **WFP149-2** と同様ですが、攻方玉が自ら動き回って盤上に駒を増やしていくので、本局の方が手順の面白味が増しているように思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

2 手目を指した後の、図面が滑稽。

荻原和彦さん

幸いにも、攻方玉を飛の性能にして詰ます前例(「148-3」「149-2」等)が記憶に残っていた。

さもなくば本作の解図は絶望的だったはず。

占魚亭さん

王の一筆書き。

たくぼんさん

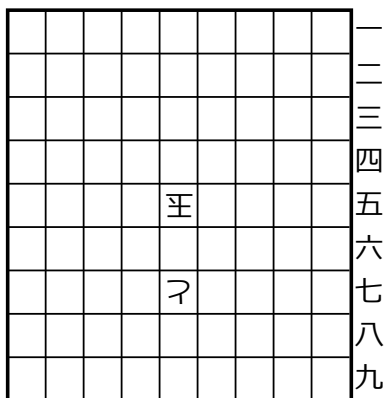
久しぶりに解けました。

序がある程度読めたのが勝因か。

■ 160-5 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



持駒 銀桂

【ルール】

・協力詰

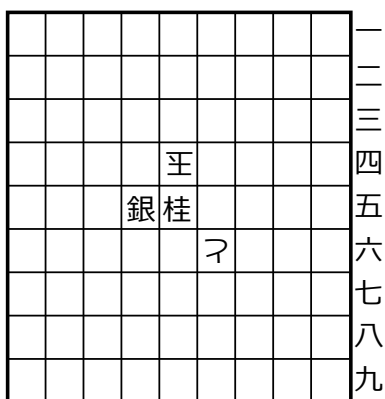
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

56 銀 54 玉 55 桂 46 と 65 銀 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

両王手の詰上がりを見据えた 4 手目のと金を引く手はインパクトがあると思います。

【解説】

詰将棋の構成法に「積み崩し」があります。駒を盤上に置いてから、後に捌き捨てていく手順構成のことで、解答者に良い解後感を与える鉄板の構成です。

本局に捨駒は出てきませんが、手順の感触は「積み崩し」によく似ています。ネコネコ鮮はルールの性質上、駒を縦に積み上げる手順が主になります。しかし、本局は前半に 2 枚の駒を積み上げて「柱」を作り、後半で 2 枚の駒を「柱」から外します。いわば駒柱の積み崩しです。

特に面白いのが 4 手目の「46 と」。王手を外すだけなら、どこに移動しても同じですが、最終手に対して玉が跳ねて逃げるのを防ぐため、斜め下に引くのが正解となります。詰上りは銀と桂による近接両王手。玉は桂の性能になっていますが、銀の背後には跳べません。駒の性能が入れ替わって王手になるからです。「影の利き」はこの性能変化ルールでも重要な概念です。

積み崩し風の手順を経て、珍しい組み合わせの両王手で鮮やかに締め括る作品でした。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

そろそろネコネコ鮮の新しい方向性も、見てみたい。

荻原和彦さん

この両王手の筋はちょっと面白い。
と金を斜めに引く 4 手目が巧い退路封鎖。

占魚亭さん

両王手が綺麗に決まった。

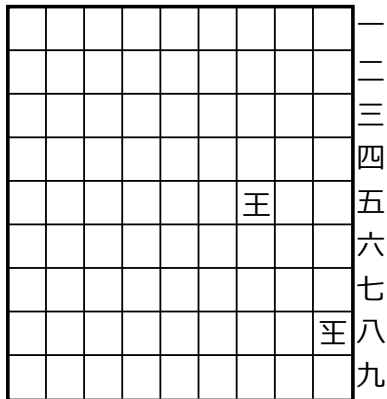
たくぼんさん

これぐらいなら何とかですが、時間がかかりました。

■ 160-6 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



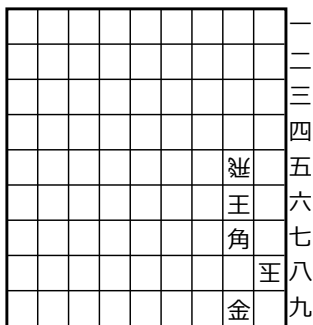
持駒 角

【解答】

27 角 26 金 同王 25 飛 29 金 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

大駒の近打はネコネコの定石なのかもしれませんが、27 角 26○ 同王の 3 手目までは常識的な出だしですが、そこからの 2 手が破調というかこの詰上がりを想定するのは結構大変ではないでしょうか。ネコネコルールにも関わらず本題のように変身していない玉を変身していない金で詰めるのは割と珍しいと思います。

【解説】

冒頭 3 手は対面でも時折見る手順。でも意味合いは異なります。対面なら 3 手目は対駒の除去で角を元に戻す王手ですが、ネコネコ鮮では角を玉の性能にする王手です。

ネコネコ鮮の特徴が色濃く出るのは最終 2 手。4 手目玉を逃げるような凡手では詰みません。例えば「19 玉 28 金」だと、25 に角銀以外の駒

を打ったり、28 玉や 29 玉として不詰です。

4 手目 25 飛が最終手を見据えた妙手。27 角を飛の性能にして王手を回避しつつ、最終手 29 金に紐を付けるのが目的です。その最終手 29 金が凡手の妙手。敢えて性能変化を使わず、金本来の性能で詰ます手です。

通常ならこのような手は、性能変化により逃げてしまうのですが、本局の場合は 28 へ付駒（前回萩原氏が提唱された用語）すると、27 角が本来の性能に戻って王手となってしまいます。前述したように 29 金には飛の利きとなった 27 角が利いており取ることもできません。

ルール特有の手筋を取って使わない。上級者向けの渋い狙いを決め手にした作品です。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

2 5 飛は逆王手じゃないんかーい。
最終形も両王手じゃないやん w。

萩原和彦さん

本作では角を短く使い、銀の劣化版(前方に利かない)という重要な役割を与えている。
最終 2 手のトボけた味は実に私好み。

占魚亭さん

アシスト手の 25 飛が面白い。

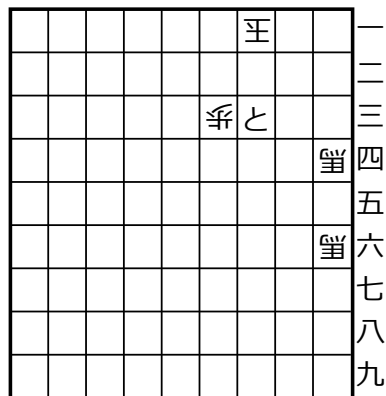
たくぼんさん

25 飛が好手ですね。

■ 160-7 さんじろう氏作（正解 4 名）

ネコネコ鮮詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金銀2

【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)

(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。

【解答】

13 銀 23 馬 22 銀生 41 玉 42 銀 同歩
31 銀成 同歩 42 金 まで 9 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・2 手目 12○打は 14 馬の利きがなくなるので(角は品切れ)、32 金迄の詰み。
- ・2 手目 15○打は 16 馬の存在のため 13 銀＝馬となり王手が掛かる。15 馬引も同様。
- ・2 手目 22○打のような普通の合駒は 14 馬＝銀になっているので、32 金迄の詰み。
- ・2 手目 41 玉は作意通りで 2 手早い。13 銀＝馬！なので 13 からでも直接 31 銀成が可能。
- ・4 手目 24○打は 32 金の一発。22 銀が復活するので 32 同馬と取れず詰み。

〔主な紛れ〕

- ・初手 42 銀は王手にならない。
- ・初手 22 銀は 21 桂、23 銀、41 玉となり駒が不足する。

- ・3 手目 22 銀成は同馬で逃れる。

【作者のコメント及び解説】

初手の 13 銀は詰将棋の感覚では馬の筋を変えて 32 金を狙う手のように見えますが、実際は同馬とは取れないためそうではありません。守備の要の 14 馬を馬以外の駒に変身させて無力化するのが 13 銀の狙いです。変化手順で示したように駒打で受ける手がないので、41 玉と逃げるのが絶対手に見えますが、そうすると作意手順に短絡して 7 手で詰みます。ところが手はあるものでここで 23 馬と引くのが 2 手延命する受けの妙手？。とは言えここからの収束手順はスラスラと進みます。

初手 22 銀が唯一の紛れでしょうか。それなりに手は続きますが詰まないと思います。不思議なのは初手から 22 銀は詰まないのに、作意手順のように 13 銀、23 馬の交換をしてから 22 銀生とすると 21○打の受けが利かなくなることです。つまり 13 銀の真の狙いは 23 馬と引かせること！ということになります。

持駒：金歩 2 とすると 7 手の最善詰となります。持駒：金銀歩とすると最善詰としては初手 13 歩以下の 7 手詰の完全作ですが、初手 13 銀以下の 9 手も成立するので、詰将棋的には余詰作になるはず、のような経緯もあり持駒：金銀 2 の 9 手詰としました。

検討は、fmza の最善詰で行いました。出題はネコネコ(鮮) 最善詰ではなく、ネコネコ(鮮) 詰にしたいと思っています。添付ファイルは最善詰の 9 手で検討したものだけですが、長手数 of 別詰が心配で色々調べてみました。多分大丈夫だと思います。誤解狙いの作ではないが、9 手詰という手数表記をしないで出題をしたら 7 手詰の誤解がどのくらい出るかにも興味があります。しかし、そもそもネコネコルールの詰将棋を解こうっていう人間が極小ですからありえない設定かもしれません。

不詰を防ぐための 16 馬の配置が安直な感じですが、一応詰将棋にはなっていると考えました。詰パラの詰棋校だったら入選するかなあ。

【解説】

対抗系ルールでネコネコ鮮の守備力は強力です。その守備の要は 14 馬と 43 歩の 2 枚。馬の守備力が強いのは言わずもがなですが、そっぽを向いているような歩まで守備に利くのはネコネコ鮮ならではでしょう。詳細は作者の解説に譲り、ここでは手順の流れを追っていきましょう。初手 13 銀の狙いは馬の守備力の無効化。馬を銀の性能にして 32 金を取れなくするのが目的です。これに対して受方玉はすぐに 4 筋に逃げず、23 馬で粘りますが、22 銀生の好手により、41 玉を余儀なくされます。

41 玉に 42 金の頭金で詰みそうですが、43 歩が玉の性能になるので「同歩」と取られてしまいます。歩が後ろに進んで玉を守るなんて、ネコネコ鮮の守備力は破格というしかないですね。

しかし、歩の守備力も縦ではなく横にずらされてしまえば無力になります。金は温存し、42 銀～31 銀成で歩を 3 筋にずらしてしまえば、もう守備には働きません。今度こそ 42 金の頭金の実現して詰上ります。玉が最下段にいて、守備駒がない場合は、ネコネコ鮮でも頭金が有効です。

本局で見られる銀の三段活用と、歩を無力化するための連続捨駒は、実に「詰将棋的」。対抗系ルールの魅力を思い出させてくれる作品です。

作者は 16 馬の配置に不満を感じているようですが、これはやむを得ない配置でしょう。もし読者の皆様で、良い代替案を思いついた方がいらっしやいましたら、ぜひ担当までお知らせください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

4 1 金、同馬、2 1 金、同玉、2 2 銀、1 2 玉、2 3 となら 2 1 に打って詰まないんだ。

荻原和彦さん

▲13 銀△23 馬▲22 銀生△41 玉▲42 銀△同歩
▲31 銀成△同歩▲42 金 まで 9 手

<変化 1>2 手目△12 X or △22 X は▲32 金まで。(早詰)

<変化 2>2 手目△21 玉は▲22 金まで。(早詰)

<変化 3>2 手目△41 玉は 4 手目に合流。

(早詰)

<変化 4>4 手目△24 X は▲32 金まで。(早詰)
ネコネコ対抗系は初見だが、受方付打が利か

ぬ展開でやや易し目か。▲22 銀生が馬に仕事を許さぬシャレた手。終盤の△同歩×2 も魅力満点だ。

占魚亭さん

歩が下がっていく所に面白味。

springs さん

銀の素晴らしい活用。

たくぼんさん

かしこもいろいろな防手があり大変です。

■ 160-8 上田吉一氏作（正解 5 名）

成禁協力白玉詰 380 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					戦	龍			一
六					角			王	二
							巡	王	三
					罌	歩		王	四
								駱	五
									六
									七
									八
									九

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

【ルール】

• **Dabbaba**（戦）

(2,0)-leaper。

縦横 2 マス跳んだ位置に利く駒。

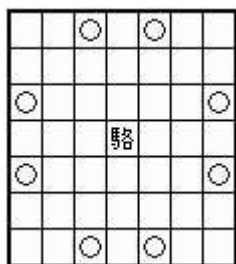
		○		
○		戦		○
		○		

(○が戦の利き)

• **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。

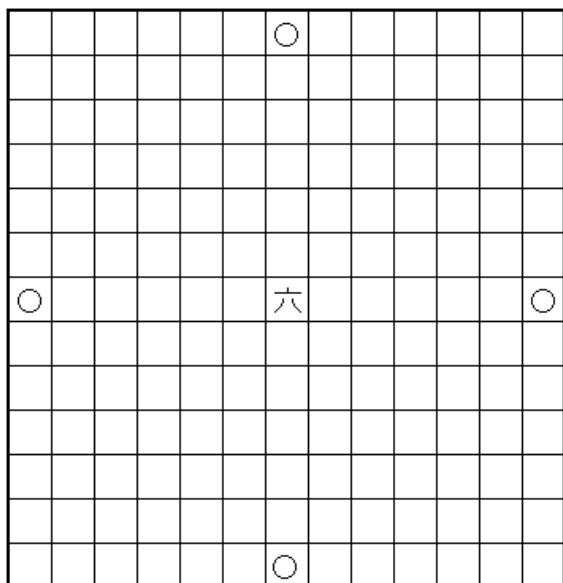


(○が駒の利き)

・ 06 跳 (六)

(0,6)-leaper。

縦横 6 マス跳んだ位置に利く駒。

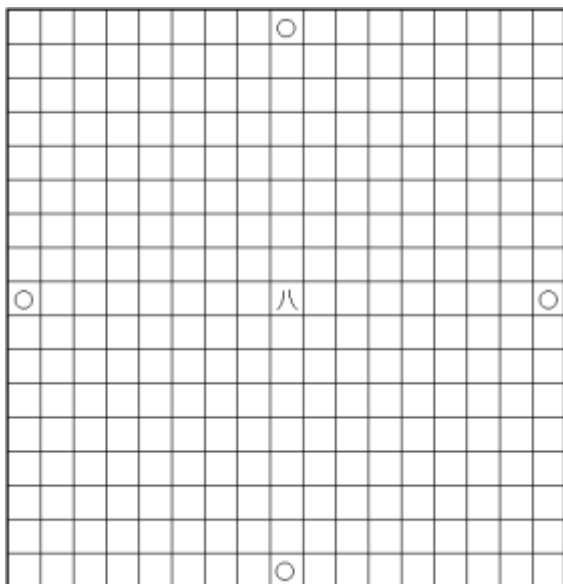


(○が六の利き)

・ 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)

・ 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)

・ 取捨駒

取っても持駒にならずに消える駒。

(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)

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

32 龍 11 玉 33 角 同飛 31 龍 12 玉

「42 龍 32 角 同龍 11 玉」= A

31 龍 12 玉 23 角 同飛

A 44 角 同金 31 龍 12 玉

A 33 角 同飛 31 龍 12 玉

A 31 龍 12 玉 45 角 同金

A 31 龍 12 玉 34 角 同飛

A 55 角 同金 31 龍 12 玉

A 44 角 同飛 31 龍 12 玉

A 31 龍 12 玉 56 角 同金

A 31 龍 12 玉 45 角 同飛

A 66 角 同金 31 龍 12 玉

A 55 角 同飛 31 龍 12 玉

A 31 龍 12 玉 67 角 同金

A 31 龍 12 玉 56 角 同飛

A 77 角 同金 31 龍 12 玉

A 66 角 同飛 31 龍 12 玉

A 31 龍 12 玉 78 角 同金

A 31 龍 12 玉 67 角 同飛

A 88 角 同金 31 龍 12 玉

A 77 角 同飛 31 龍 12 玉

A 31 龍 12 玉 89 角 同金

A 31 龍 12 玉 78 角 同飛
 A 99 角 同金 31 龍 12 玉
 A 88 角 同飛 31 龍 12 玉
 A 31 龍 12 玉 89 角 同飛
 A 19 八 同飛 31 龍 12 玉 89 角 同金
 A 88 角 同金 31 龍 12 玉
 A 31 龍 12 玉 89 角 同飛
 A 31 龍 12 玉 78 角 同金
 A 88 角 同飛 31 龍 12 玉
 A 77 角 同金 31 龍 12 玉
 A 31 龍 12 玉 78 角 同飛
 A 31 龍 12 玉 67 角 同金
 A 77 角 同飛 31 龍 12 玉
 A 66 角 同金 31 龍 12 玉
 A 31 龍 12 玉 67 角 同飛
 A 31 龍 12 玉 56 角 同金
 A 66 角 同飛 31 龍 12 玉
 A 55 角 同金 31 龍 12 玉
 A 31 龍 12 玉 56 角 同飛
 A 31 龍 12 玉 45 角 同金
 A 55 角 同飛 31 龍 12 玉
 A 44 角 同金 31 龍 12 玉
 A 31 龍 12 玉 45 角 同飛
 A 31 龍 12 玉 34 角 同金
 A 44 角 同飛 31 龍 12 玉
 A 33 角 同金 31 龍 12 玉
 32 龍 22 角 23 龍 同金 まで 380 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				戦					一
六							毎	王	二
							受	科	三
				延		歩	王		四
							駱		五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし
 受方持駒 八

【解説】

本局の主題は飛鋸と金鋸の二重鋸引と、飛金の順序の入れ替えです。この主題は **WFP149-8** の手順の一部として既に登場していますが、本局はそれを抽出し、盤面一杯を使って表現した「拡大版」となっています。出題図には多くの

フェアリー駒が使われていますが、これは主に機構維持のための装置であり、唯一手順に現れるのは(0,8)-leaper (八)です。あくまで主役は玉飛角金なので、当面はこの4枚の動きに注目しましょう。

序奏はごく短く、盤上の角を捨てる手から始まります。捨てた角は合駒として回収できるので、駒不足になる心配はありません。以下、この角を金や飛に取らせることで、この2枚の駒の位置を変えていきます。前半は金と飛が歩調を合わせながら、受方玉から遠ざかります。その軌道はジグザグで、典型的な鋸引の軌跡を描きます。金鋸、飛鋸の二重鋸引の登場です。

ここで一つ疑問が生まれます。

飛が金鋸の邪魔になるので、毎回位置を変えねばならないのは分かりますが、なぜ飛が金に追従する必要があるのでしょうか。同じ場所を往復してはいけないのはなぜでしょうか？

これは趣向の目的と結びついており、「なぜ遠ざかるのか」という別の疑問の答えにもなっています。金と飛が最も遠ざかった 202 手目の局面をご覧ください。

〔途中図〕 202 手目を指した局面

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

持駒 角八

ここで「19 八」が局面打開の一手。飛を鋸引の軌道上から待避させ、金と入れ替えるのが目的です。本局で「八」が持駒になっていたのは、この捨駒をするためでした。「19 八」を飛に取らせるには、飛を九段目に持ってくる必要がありますが、金があるとその邪魔になります。飛が金に追従したというよりは、金が飛に追い立てられた結果、両者が歩調を合わせたというのが実態です。飛を 19 に待避した後は、金を八段目に戻し、更に飛を鋸引軌道に戻します。軌道上の金と飛の順序が入れ替わりました。ここから復路です。復路も金鋸飛鋸の二重鋸引。ただし往路とは逆順になっています。

復路で金と飛が歩調を合せる理由は想像しやすいですね。実際、最終図を見れば理由は明らかだと思います。金だけで攻方玉を詰めようとしても、23金は24歩で取られてしまうので、飛を44まで運んで24歩をピン止めする必要があります。金鋸は攻方玉を詰めるため、飛鋸はその金を取られないようにするのが目的だったわけです。

収束には少しだけ注意が必要です。

377手目、それまでの流れに乗って「42龍 32角 同龍 11玉 31龍 12玉 23角 同金」とか「42龍 32角 同龍 同金 23角 同金」等とすると手数超過。うっかりしないよう、ちゃんと手数を数えてください。

本局のような二重鋸引は原理的には多重鋸引に拡張できます。同期して鋸引を行う意味付けが難しいですが、多重鋸引実現に挑戦する猛者が現れることを期待しています。

【短評】

変寝夢さん

L08を使って飛車と金の位置関係を逆にするのがテーマ。

絶妙な駒の配置ですので、一度他の駒で代用できないか考えてみる事をお勧めします。

荻原和彦さん

導入部はかなり迷う。趣向サイクルに入れば一気に見通しが利き、「八」を使った飛の退避も良いアクセントになっている。

注目すべきは378手目の合駒選択。

驚いたことに22へ「八」を打つのは反則(行き所のない駒)なのだった。

☆WFP作品展では「行き所のない駒」の禁則を一般のリーパー・ライダーにも適用します。詳しくはWFP96号に「行き所のない八方桂」という記事がありますので、参考にしてください。

るかなんさん

趣向を見つけてしまえば気持ちよく小関門をクリアしていけました。

一乗谷酔象さん

1枚の角を媒介とした「飛+金」鋸。

飛金の入れ替えが復路収束のための鍵。

たくぼんさん

飛と金を入れ替えるのになんと雄大な構想だろうか……。特殊な駒や不滅駒など一般の方にはとっつき難いところはあると思うが、それを越える感動を与えてくれる。

■ 160-9 三角淳氏作（正解5名）

打歩協力詰(受先) 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解答】

85と 87と 同玉 78と 96玉 87と
同玉 88銀直 78玉 79銀 87玉 88銀左
98玉 99銀 97玉 88銀右 96玉 97銀
87玉 96銀 同と 98銀 88玉 97銀
87玉 96銀 98玉 87銀 97玉 98銀
96玉 97歩 まで 32手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 銀 桂 歩3

【作者のコメント】

・ 初手を省いて本手順と同様に進めた場合、銀

で歩を剥がすことになり、最後地点が空いているため失敗。そこで、歩の代わりにとの方

- ・王は、玉を大海に追い出して強引にとを取りに行く筋の余詰消し。やや微妙な配置ですが、他に良い方法を思い付きませんでした。

【解説】

打歩ルール作品の要諦は歩の供給。合駒で歩を入手できない場合は盤上の歩を持駒にせねばなりません。受方の歩は「95歩」と「74と」の2枚。どちらを攻方に渡すべきでしょうか？

答えは「74と」の方。そのための初手「85と」です。95歩は玉の退路を塞ぐ重要な駒。そのため、歩の代わりにと金を差し出すのが初手85との目的です。「95歩」を取る筋でも手数を余分に掛ければ詰むのですが、「74と」がいかにも怪しい配置なので、初手「85と」以外の紛れを読んだ人は少なかったのではないのでしょうか。

歩の入手法については方針が立てやすい本局ですが、歩を得るまでの手順には細やかな配慮が必要です。打歩詰を達成するには「98歩・97桂」が邪魔、この2枚の消去には89銀の待避が必要、89銀の待避には68とが邪魔、という具合に3つの関門が用意されています。ですから各関門を抜けるために、「68と消去」→「89銀の79への移動」→「98歩・97桂消去」というステップを順序良く踏まねばなりません。

9筋の邪魔駒を消去した後、16手目どちらの銀を使うかの選択も大切で、きちんと読まないでと解けないパズルになっています。派手な手はありませんが、細やかな銀の繰り替えで局面をほぐしていく手順は巧妙。この繊細さが小駒図式の魅力です。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

初手の意味は20手後に現れる。

荻原和彦さん

指し直しなしで一気に解けて嬉しさひとしお。因みに16手目▲88銀右はメタ読み(▲98銀・▲88銀左は次の手で合流不可避)で特定できる。

るかなんさん（※無解）

85と 87と 同玉 78と 96玉 87と
同玉 88銀直 78玉 87銀 79玉 88銀
89玉 78銀 98玉 87銀直 88玉 89銀
97玉 98銀引 96玉 97銀 87玉 96銀
同と 98銀 88玉 97銀 87玉 96銀
98玉 87銀 97玉 98銀 96玉 97歩 迄
4手超過

形はこれしか無いと思うのですが、無念。

占魚亭さん

銀の繰り方が考え所。

方針を立てやすいのでやさしかった。

springsさん

16手目は右の銀で行く。

取っつきやすいパズルで楽しめました。

一乗谷酔象さん

細かい銀の繰り替え。

たくぼんさん

狭い中で楽しいやり取りでした。

意外と手が伸びましたね。

■ 160-10 阿知矢龍氏作（正解4名）

ネコ鮮協力白玉詰(受先)5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
				王					三
									四
							王		五
									六
									七
									八
									九

持駒 角歩

【ルール】

・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

- ・行き所のない駒の概念はなし。

→参照：ネコ鮮の紹介（WFP44号）

【解答】

35 玉 52 角 34 玉 51 歩 44 玉 まで 5 手

(詰り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

双裸玉協力自玉詰は初手が重要。受先ならばなおさらです。それをこともあろうに玉移動にのみ費やす初手から本局は始まります。一般的に受先の初手は盤上に受方駒を増やす手が有効なことが多いので、意表を突かれた方も多いでしょう。もし本局が初手を省いた 4 手詰で出題されていたら全員正解だったと思います。

初手ではありません。本局は徹底して合駒を出しません。性能変化ルールでは「玉で玉を詰める」タイプの作品がありますが、本局は正にこれが狙い。2 手目は攻方玉を角の性能にする王手、4 手目は角を元の性能に戻す王手。この過程で攻方玉は歩の性能になるので、受方玉を攻方玉にひたすら近付ければ「玉で玉を詰める」が実現できます。特に「歩の性能になった玉を玉で詰める」は、安南でよく見るパターンであり、ネコ鮮が安南系のルールであることがこの作品からも感じられます。

また、受方玉の軌跡をよく見ると鋸引の軌道になっています。わずか3回のミニ鋸引ですが、双裸玉からの玉鋸は意外性抜群です。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

受先でなかったら解けたのに・・・

荻原和彦さん

まさに自縄自縛。どこへ受方駒を打っても王手は外れない。ネコネコとは違うのだよ、ネコネコとは。

るかなんさん

不安になる詰形。これだけでいいのか。

占魚亭さん

ニ玉鋸。

たくぼんさん

ネコネコと混乱してしまいましたが、何とか解けました。玉を歩の利きにするのが本命ですね。

■ 160-11 真T氏作（正解5名）

協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					馬			一
								二
								三
								四
					馬			五
								六
								七
								八
								九

持駒 飛角金銀桂香歩

※偶:Dummy王

騎: Knight

【ルール】

・協力自玉ステイルメイト

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

• **Knight** (騎)

チェスの Knight。八方桂。

(○が騎の利き)

	○		○	
○				○
		馬六可		
○				○
	○		○	

・ Dummy (偶)

自分では動かない駒。

・ 駒詰

玉が指定駒の性能になる。※本局では Dummy

【解答】

43 角 同駒 35 金 同駒 14 銀 同駒

26 歩 同駒 45 飛 同駒 37 桂 同駒

29 香 同駒 まで 14 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

攻方王のない自玉スタイルメイト。ただ持駒を捨てていくだけですが、Dummy 王なので、すべての駒を駒に取らせないとはいけません。

桂の 4 段跳ねは好きなテーマ。駒だとどうなるか？が出发点。駒の 7 段跳ね(?)が 7 種持駒で一意に定まるのは面白いと思います。

【解説】

1 枚の Knight (駒) に七種の持駒をすべて取らせる作品。遊び手はなく、すべての王手が捨駒です。解説するのが野暮に思える手順ですね。

桂の連続跳ねは人気の高いテーマで、将棋図巧にも「受方桂の連続三段跳ね」が出てきます。

【参考】 受方桂の連続三段跳ね

伊藤看寿

詰将棋 9 手

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

持駒 飛角2

(将棋図巧第50番,1755年,変長)

45 角 同桂 37 飛 同桂生 49 角 同桂成

17 龍 38 玉 37 龍 まで 9 手

2 手目大幅な変長がありますが、当時は不問でした。三段跳ねの原理自体は成立しているので、変長を消して現代の規格に合うよう改造することは容易です。

上図に示される通り、受方の桂は 3 回まで連続跳ねが可能です。同時に 4 回の連続跳ねができないことも良く知られています。少なくとも 1 回は玉を動かさねば王手が続かないからです。(普通詰将棋+受先なら受方桂の連続四段跳ねが実現できるかもしれません。どなたか挑戦してください。)

桂を八方桂に変えれば連続跳ねの回数を増やせることは明らかですが、これに「七種持駒」の条件を付け、駒が跳ねる回数に必然性を持たせたのが本局で示された秀逸なアイデア。跳ねる回数を増やす演出は様々なやり方があると思いますが、七種各 1 回の美しさには敵いません。Fairy TopIX に「アイデア賞部門」があったら、1 位入賞の最有力候補でしょう。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

1 4 銀が見えなかった。確かに先に歩を消去する手順を考えるべきだよなあ。

荻原和彦さん

ユニークで面白い設問。作意は冒頭 6 手で斜めに利く駒を悉く使い切る如何にもダメそ

うな順だけど、上手く繋がるものだ。

るかなんさん

盤上2枚で綺麗な七色一筆書き。

占魚亭さん

騎の一筆書き。

5手目が決まれば後は楽々——という感じでしょうか。

springsさん

第一感は角を温存する23飛でした。

この使用駒で手順が限定されているのは美しいですね。

一乗谷酔象さん（※誤解）

心地よい騎の一筆書き。

☆一乗谷酔象氏は「52角 同騎 34銀 同騎…」の解答。騎が52から34に跳んでいます。暗算解答で筋がずれてしまったのでしょうか。

たくぼんさん

これは楽しく考えることができる作品。面白かったです。

■ 160-12 変寝夢氏作（正解4名）

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂 E

※騎:Knight、不滅駒

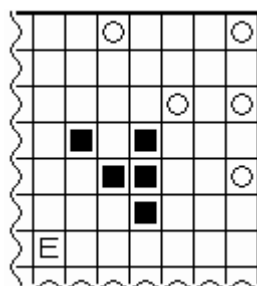
竜:不滅龍

E:Non-stop Equihopper

【ルール】

- 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いたとしても跳べる。



(○がEの利き。

■は敵または味方の駒。)

【解答】

19E 36騎 15桂 22玉 23桂成 11玉

53E 12竜 32圭 まで9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

8手目より72龍、91EQは52歩の紛れ筋、気に入ってます。

【解説】

Non-Stop Equihopper (E)は合駒ができないホッパーです。合駒のできる Equihopper ではないので合駒の筋は忘れましょう。15騎と32竜が不滅駒なので、これらを入手する筋もあります。

Eでの王手は91E・53E・33E・19Eの4つ。合駒は不可なので、ジャンプ台の駒か、玉を逃げるしか受けはありません。

少し読むと「19E 36騎 53E」でEを二段活用する筋が見えてきます。更に読み進めると

「19E 36 騎 53E 72 竜 91E」の三段活用が見えてきます。この三段活用が狙い筋だと信じた方も多かったでしょう。実際「19E 36 騎 15 桂 12 玉 23 桂成 11 玉 53E 72 龍 91E」の紛れを読んだ解答者が多かったようです。この筋は「52 歩」の開き応手で詰みません。

正解は竜を 72 ではなく逆方向の 12 に動かす手です。竜が動いた跡地を 32 圭で埋めれば、これが新たなジャンプ台になり、玉の逃げ道も封鎖できて詰上ります。思えばこの桂は 15 騎が動いた跡地に新たなジャンプ台として設置したものでした。E の三段活用は誘い筋で、駒が逃げた跡地を桂で埋める手順の繰り返しこそが真の狙いだったのです。三段活用は桂の方でした。

もちろん 51 歩は紛れを増やすためだけの意地悪な配置ではありません。初手から「21 歩成 12 玉 24 桂 13 玉 51E 92 竜 32 桂成 12 玉 22 と」のように、51E を打つ余詰筋を防ぐ配置です。余詰防止の配置が想定外の紛れを生むことはしばしばあります。鑑賞のみを考えれば、作品の深みを増す良い紛れですが、解答者にとっては悩ましい誘い筋でした。

【短評】

荻原和彦さん

最初浮かんだのは「▲19E △36 騎▲15 桂△12 玉▲23 桂成△11 玉▲53E △72 龍▲91E」の corner-to-corner。しかし△52 歩にて逃れ。自駒を跳躍台にして詰ましたいが、終手▲35 E 狙いは受方騎の餌食だ。散々思い悩んだ末▲53E ～▲32 圭を発見し、爽やかな清涼詰に感激。

るかなんさん（※無解）

19E 36 騎 15 桂 12 玉 23 桂成 11 玉
53E 72 竜 91E 迄 52 歩で逃れ
EquiHopper が不滅駒なら 43 竜 33E で詰む
のですが…

占魚亭さん

不滅駒がいた地点を活用。

たくぼんさん

桂の活用が素晴らしい。これはいいですね。

【総評等】

変寝夢さん

ネコネコ鮮は無理だけど、ネコ鮮はまだ対応できそうな気がします。

るかなんさん

ネコネコ系 3 問が解けそうだがつつり考えたのですが、全く歯が立たず。
毎回今度こそは全問正解を目指しているのですが、根性不足か。

たくぼんさん

最近、シンプルなルールが少なくなかなか大変ですが、付いて行けるところまで頑張ろうと思います。

☆最近のフェアリーは慣れる前に新ルールが登場しますから解答は大変だと思います。新しいルールばかりでなく、長く楽しめるルールが欲しいですね。

〔特設〕 ご意見コーナー

ネコネコ鮮（及びネコ鮮）の ルール名について（3）

るかなんさん

個人的には「ネコ」の響きがこのルールの独特さを表していて好きなので、「安ネコ」および「安ネコネコ面」略して「ネコネコ」でどうかな？と今は考えています。

ただ「安ネコネコ面」と言いながら「ネコ面」ルールは定義できないので微妙ではあるのですが。

とりあえずネコネコの命名について将来的な拡張も考えて、「安北対面」や「安南背面」ルールで誰か作りませんか？と丸投げしてみたいですね。

☆本件について新たにご意見を寄せられたのは、るかなん氏のみでした。このご意見を表に反映します。（赤いセルが今回の変更箇所）

	改名案（ネコ鮮・ネコネコ鮮）
るかなん	ネコ鮮→安ネコ ネコネコ鮮→安ネコネコ面、ネコネコ
さんじろう	鮮が取れば良い
荻原和彦	ネコ鮮→自駒縦猫、ネコ ネコネコ鮮→全駒縦猫、ネコネコ
springs	ネコ鮮→安縦折、安ネコ ネコネコ鮮→縦折、ネコ
神無七郎	ネコ鮮→安縦猫 ネコネコ鮮→全駒縦猫

ネコ鮮・ネコネコ鮮改名案投票募集

☆上記の表の名称から皆さんが推す「ネコ鮮」「ネコネコ鮮」の改名案をそれぞれ 1つだけ 選んでメールで下記宛先にお送りください。投票最上位の名称を下半期から使用します。本誌の読者であれば、創作・解答で参加されていない方でも結構です。投票は WFP 作品展の解答と一緒に構いませんが、投票を単独で行う場合はメールの件名に「改名案」の語句を含めてください。

投票締切：2024年6月15日（土）

宛先：k7ro.ts@gmail.com（WFP 作品展解答宛先と同じ。）

今月の手筋



（※解答は に掲載）

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

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

第22回フェアリー入門出題

担当：springs

第22回フェアリー入門は「対面」です。9名の方から合計11作投稿いただきました。担当作を合わせて12作の出題です。①～⑨が対面協力詰で、⑩～⑫が対面詰です。⑥のみ利き二歩無効です。

対面ルールの詳細は、先月号の「対面超入門」をご参照ください(WFP第190号 pp.74-81)。

1作でも解けたら解答をお送りいただけますと幸いです。

解けない作品はfmza等で解を確認し短評のみお送りいただくのもOKです。その場合、解を確認した作品について自力解答ではない旨をご記載ください。

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

※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

解答規定

- 以下をお書きください：
 - 解答者名（変名可）
 - 各作品の解答と短評（長評）
 - 総評（任意）
- 解答締切：

2024年6月15日（土）
- 解答送付先：メール（springs）

hit.and.miss.masayume@gmail.com



① springs 作（登場33回）

協力詰3手

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

持駒 金桂

b) 対面協力詰3手

トップバッターは担当作。上図を「協力詰3手」と「対面協力詰3手」の2つのルール設定でそれぞれ解いてください。

② 堺健太郎作（登場4回）

対面協力詰5手

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

持駒 歩

続いては堺健太郎さんの1作目。シンプルな初形が目を引きまます。4手目が大きなポイントです。

③ 堺健太郎作（登場 5 回）

対面協力詰 5 手

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

持駒 歩

堺健太郎さんの 2 作目です。右上にまとまった配置で考えたくなりますね。玉の守りは強力ですが、それを利用して詰まします。

④ 真 T 作（登場 18 回）

対面協力詰 5 手

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

持駒 歩

続いては真 T さん作。駒数少なく、対称的で美しい初形です。まずはもし 53 歩と打ったらどうなるか考えてみましょう。



⑤ 神在月生作（登場 14 回）

対面協力詰 5 手

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

持駒 角

こちらは神在月生さんの作品です。ひらめけば早く解けるかもしれませんが、嵌ると大変かもしれません。対面だからこそ詰上りを目指しましょう。

⑥ るかなん作（登場 18 回）

対面協力詰 5 手

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

持駒 なし

※利き二歩無効

続いては、るかなんさんの作品。利き二歩無効です。53 歩が角の利きになっており、その線上に 26 王がありますが、53 歩で王を取ると二歩になるため王を取れません。つまり、初形で自玉に王手は掛かっていません。

⑦ 占魚亭作（登場 18 回）

対面協力詰 7 手

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

持駒 歩3

続いては占魚亭さんの 1 作目の作品。天王山の玉を 2 枚の受方の馬が守っています。持駒の歩を使って馬の守りを攻略しましょう。

⑧ 占魚亭作（登場 19 回）

対面協力詰 7 手

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

持駒 歩2

占魚亭さんの 2 作目です。こちらは 2 枚の龍が玉を守っています。持駒の歩は 2 枚しかないののでうまく活用しましょう。



⑨ げん作（登場 5 回）

対面協力詰 19 手

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

攻方持駒 銀

受方持駒 桂

双方の持駒と盤上の駒を合わせた使用駒はたったの 4 枚。こちらはげんさんの作品です。手数が長めなのでヒントを出したいと思います：

- ・玉の正面に桂を打って詰ます詰上り
- ・初手から 49 銀、48 桂と進めた場合、次に指せる王手がない

⑩ 駒井めい作（登場 22 回）

対面詰 7 手

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

持駒 桂香

ここからは対面詰です。まずは駒井めいさんの作品。盤面右上にまとまったシンプルな配置なので取り組みやすいと思います。変化までしっかり読み切りましょう。

⑪ 尾形充作（初登場）

対面詰 7手

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

持駒 金香

続いては尾形充さんの対面詰。尾形さんは本コーナー初登場です。投稿ありがとうございます。本作、対面らしさを堪能できると思います。

⑫ 神無七郎作（登場 17 回）

対面詰 9手

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

持駒 桂3

最後の作品は神無七郎さんの対面詰です。持駒は桂 3 枚。桂は対面では非常に有用な駒です。作者の神無七郎さんからヒントをお預かりしています。解図の一助になるだけでなく、解けるとこのヒントを出す意味も感じられると思います：

初手 31 飛成では詰みません。

今後のスケジュール

今回のフェアリー入門ではフェアリー駒 Grasshopper を扱います。Grasshopper を使用した協力詰または詰将棋を募集します。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちしております。

	第 22 回 対面	第 23 回 Grasshopper
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)

なお、解答および作品投稿の受付状況は下記に記載しておりますので、必要に応じてご参照ください。

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

推理将棋第174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6月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第174回解答」でお願いします。 解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

先月は突歩詰3題でしたが今回は最終手が27飛成の3題です。3題とも12手なのですが最終手が明示されているので全て中級とし、投稿順で出題いたします。

けいたん作は2021/11/13の投稿、小林看空作は2024/3/1の投稿。27飛成までの2作が揃ったので、担当が27飛成までの12手作を用意しました。

■ 本出題

174-1 中級 けいたん作

27飛成まで 12手

着手があったのは1筋から4筋までの4つの筋なので先手玉はこれらの筋のいずれかに居ます。

174-2 中級 小林看空作

27飛成 12手

先手の初手以外の5手は玉の手。玉の手が多過ぎるような気がしますか？

174-3 中級 Pontamon 作

27飛成で詰み 12手

5段目の手が歩頭の手になるためには何かしらの準備が必要です。

■ 中間ヒント (5月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (6月3日頃 Pontamon)

174-1 中級 けいたん 作

27飛成まで 12手

「27飛成まで12手で詰みか」
「5～9筋の着手は無かったな」
「歩を取るのは1度、8手目だけだね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・27飛成まで12手で詰み
- ・5～9筋の着手無し
- ・歩を取るのは1度、8手目だけ

174-2 中級 小林看空 作 27飛成 12手

「12手で詰められてしまったんだ」
「あれれ」
「最初、歩を突いて、あとは王だけ動かしていたのがいけなかったのかなあ」
「そうだね、後手も歩突きは2手目だけだったらしいね」
「途中一回だけ王手をかけられて、最終手は、27飛成なんだけれどね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・12手で詰み
- ・歩の手は初手と2手目のみ
- ・3-11手目、先手は玉だけ動かした
- ・先手は途中一回だけ王手をかけられた
- ・最終手27飛成

174-3 中級 Pontamon 作 27飛成で詰み 12手

「12手目の27飛成で詰んだけどそれが初王手で唯一の駒成だったよ」
「どんな将棋だったの？」
「中段の全ての段で歩頭への着手があったよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・12手目の27飛成で詰み
- ・最終手が初王手で唯一の駒成
- ・中段の全ての段で歩頭への着手があった

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172回解答

担当 Pontamon

2024 年の通常出題の初っ端から 172-3 で余詰を出してしまい大変申し訳ありませんでした。

第 171 回の推理将棋出題には 15 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した。

1 7 2-1 初級 けいたん 作

敵駒の金頭に金 9 手

「9 手で詰みか」
「敵駒の金頭に金の着手があったね」
「とどめは駒取りだったな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9 手で詰み
- ・ 敵駒の金頭に金の着手あり
- ・ とどめは駒取り

出題のことば (担当 Pontamon)

敵駒の金頭への金の着手なので最終手ではないことは明らか。何のため？

作者ヒント

不成 2 回 (けいたん)

締め切り前ヒント

相手の金がピンされていない限り、金頭の金は最終手以外。金頭の金を打って逃げた金を取って詰む。

推理将棋 1 7 2-1 解答

▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△42 金、▲同角不成、△41 玉、▲62 金、△51 金、▲同角成まで 9 手

(条件)

- ・ 9 手で詰み
- ・ 敵駒の金頭に金の着手あり (7 手目 ▲62 金)

- ・ とどめは駒取り (9 手目 ▲51 同角成)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 金歩

相手の金頭へ金の手を指すには、まず金の入手が必要になります。先手が後手の金を取れるのは最短で 5 手目で、金を取れる地点は 32 地点、42 地点、51 地点、62 地点の 4 地点になります。32 地点で金を取る場合は、3 手目の ▲33 角成か ▲22 角成をしてその馬で ▲32 馬を指すことになります。7 手目の金頭の金の手は ▲62 金しかありませんが、32 に馬が居て ▲62 金で王手された後手は △同玉などで 62 へ打たれた金を取るしか手がないので、32 地点の馬を次の 9 手目に動かして後手玉を詰ますことはできません。となると、金を取る地点は 42 地点か 51 地点か 62 地点になります。参考図の手順では 51 地点で金を取り、7 手目に金頭への金の着手をしています。詰ましたのは 11 手目なので手数オーバーで失敗でした。金を取った 9 手目は王手ではないので、取った金を 62 へ打って詰めるには 11 手が必要でした。

参考図：▲76 歩、△62 玉、▲33 角不成、△51 金右、▲同角不成、△61 玉、▲42 金、△72 銀、▲41 金、△71 玉、▲62 金 まで 11 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

51 地点で金を取る手順ではなさそうです。
42 地点や 62 地点で金を取る手順ではどうでしょうか。初期配置の金は角の筋違い地点に居るので△42 金や△62 金とすることで先手の角で金を取ることができるようになります。角の経路は、▲33 角不成からの▲42 角不成とか、▲44 角から▲62 角不成、あるいは▲97 角からの▲42 角不成であれば 5 手目に金を取ることができます。先手は 7 手目に金を後手の金の頭へ打ち、最後の 9 手目で後手玉を詰めることになります。42 の金を取っても 62 の金を取っても 7 手目の金頭への金の着手を指した時点では先手の角と金は 2 筋離れた 2 段目に居ることになり、どちらかの駒を支えにして残りの駒を 5 筋へ移動させる手が 9 手目になるはずですが、51 地点も 52 地点も後手の金が利いているので 8 手目は後手の金を 5 筋へ移動する手で、その駒を 9 手目に取って詰めることになるはずですが。52 地点だと先手の角の利きがないので 8 手目は△51 金のはずで、▲同金では角が浮いてしまうので 9 手目は 51 地点の金を角で取る手になります。

思い浮かんだ手順は、▲96 歩、△54 歩、▲97 角、△42 金、▲同角不成、△41 玉、▲62 金、△51 金、▲同角成 なのですが、この手順だと 10 手目に△32 玉で逃げられてしまいます。先手着手に余裕はないので、後手の手で 32 地点を埋めてもらえれば 9 手で詰む形になりそうで

す。32 地点を埋めると言っても△32 銀だと 10 手目に△31 玉と逃げられてしまうので、32 地点を埋めるのは飛になります。初手から、▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△42 金、▲同角不成 と進むとこの 5 手目が王手になるので 6 手目は△41 玉と逃げます。7 手目から▲62 金、△51 金右、▲同角成 で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん (作者)「飛で穴を埋める」

■作者のコメントの 2 手目の 32 飛の手に関する短評が多かったです。

斧間徳子さん「5 手目に金を取って 7 手目にその金を打つ順を探すと 2 手目 32 飛に辿り着く。」

■最後になって 2 手目に 32 を埋める必要があると気付く妙手順。

NAO さん「2 手目の退路塞ぎがポイント。」

■後手は先手に金を差し出す必要があるのですが、2 手目から早々と△42 金を考えてしまいます。

ミニベロさん「ありそでなさそで、ニッチですね。」

■詰み上がりの主要部分は NAO さん作の「91-1 二段目の悪手」と同じですが、ありそで中々お目にかかれな形でした。

諏訪冬葉さん「金打ちの時点でどこに玉を逃がすか考えました。」

■金頭への金打ちが王手だと 8 手目は玉が逃げる手。その場合は打った金を引いて詰めるか金尻への手で詰ますことになり詰み形が無さそう。玉の早逃げ 8 手の得にならなかった手順でした。

占魚亭さん「54 歩の筋ではなかった。」

■△54 歩の筋は解説にあった▲97 角から 42 の金を取る手順や▲44 角から 62 の金を取る手順で最終手▲51 角成ですかね。それだと 32 地点とか 72 地点の玉の退路が塞がっていないので詰みませんね。

中村丈志さん「退路をふさぐ 3 二飛が難しかったです。」

■詰み形が見えないと△32 飛を 2 手目には指せないですね。

原岡望さん「これはヒントなしでできました。2 手目がポイントですね。」

■初級の 9 手ですので、ちょっとだけ迷ってもらえれば成功。

るかなんさん「32 銀 31 角と後から壁を作っていては間に合わない。」

■▲76 歩、△32 銀、▲33 角不成、△42 金、▲同角不成、△41 玉、▲62 金、△31 角、▲51 角成だと△72 金や△51 金右が間に合いませんね。

飯山修さん「最終ヒントを読み違え最終手も金と解釈して苦戦。」

■余分な事も書いた締め切り前ヒントがまずかったかな。

ほっとさん「32 飛が後から効いてくる。」

■最終手を指して分かる△32 飛の意味。

はなさかしろうさん「詰形を見越した 2 手目△3 二飛が好感触でした。」

■詰形が見えていない時は仮の手を指しておくと、詰み上がりに足りたい部分が見えてきます。

RINTARO さん「32 飛で逃げ道を封鎖させておくのがポイント。」

■32 地点を△32 銀としていれば、▲51 角不成に▲42 金の頭金で詰む形がありますが、金頭の金の手の▲62 金から△51 金、▲同金だと、31 地点は 42 の角で抑えているつもりが△42 玉で角を取られて詰みません。▲角成だと△31 玉で逃げられてしまいます。全て見越しての 2 手目△32 飛でした。

正解：1 5 名

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

1 7 2-2 中級 Pontamon 作

棋譜に 5 の文字無し

1 1 手

「今年の指し始めの棋譜を貰ったよ」
「その対局は 5 筋と 5 段目の手を指さないルールだったらいいね」
「それで棋譜には 5 (五) の文字が無いんだ」
「初の駒成は角成じゃなくて歩成で、その手に対して玉の手で応じたんだね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 棋譜に 5 (五) の文字が無い
- ・ 初の駒成になる歩成に対して玉の手で応じた

出題のことば (担当 Pontamon)

170-5 のほっとさんの短評に応えました。歩を突き進めての歩成はできません。

作者ヒント

先手なら 7 手目、後手なら 8 手目までに歩を打って次の手番で歩成するしかない

(Pontamon)

締め切り前ヒント

9 手目に歩成したと金を玉頭へ動かして詰みます。歩成は 3 段目で玉は 1 段目ですが、と金を支える駒は？

推理将棋 1 7 2-2 解答

▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△42 金、▲24 角不成、△37 飛不成、▲34 歩、△32 銀、▲33 歩成、△41 玉、▲42 と まで 11 手

- (条件)
- ・ 11 手で詰み
 - ・ 棋譜に 5 (五) の文字が無い
 - ・ 初の駒成になる歩成に対して玉の手で応じた (9 手目 ▲33 歩成、10 手目 △41 玉)

詰上り図

持駒 歩

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

持駒 金

5 段目着手が禁じられているので、歩を突き進めて敵陣で歩成しようとしても歩は 5 段目を通るので条件をクリアできません。となると、歩を打ってから歩成のはずですが、歩を打つにはその筋の盤上の自分の歩を相手に取ってもらう必要があります。しかし、同じ筋の歩を突き合って 5 段目で歩を取ることはできません。となると、5 段目の着手をしなくて良い角や飛の飛び道具で相手の歩を取るようになります。同じ筋の歩を互いに取り合うので、どちらでも歩を打って歩成することができそうです。

そこで指してみたのが参考図の手順となります。一応、▲61 歩成で詰んでいるのですが手数は手数オーバーの 13 手なので失敗です。10 手目に△68 歩成をせずに△52 金右と指せば 11 手目の▲61 歩成で詰むのですが、それだと、最初の駒成の歩成に対して玉の手で応じるという条件をクリアできません。
参考図：▲66 歩、△34 歩、▲68 飛、△66 角、▲同飛、△42 飛、▲63 飛不成、△67 歩、▲62 歩、△68 歩成、▲48 玉、△52 金右、▲61 歩成 まで 13 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 角

参考図の手順をよくよく考えてみると、後手は 8 手目に歩を打って 10 手目に歩成をしているので、その歩成に対して▲同玉や▲48 玉を指す手が最終手になるので 11 手で詰むはずありません。後手が歩を打ってから歩成するのであれば、6 手目に歩を打つ必要があります。後手は 4 手目に歩を入手しているので、先手が 5 手目までに後手の歩を取ってくれば、後手は 6 手目に歩を打つことができますはずですが、参考図の手順では先手が後手の歩を取ったのは 7 手目の▲63 飛不成でした。

先手が 5 手目に後手の歩を取るのだとすると、初手の▲76 歩の次に 3 手目に▲66 角や▲55 角や▲44 角を指して、5 手目に 93 や 73 や 54 の歩を取る手順になります。5 筋の着手が禁じられているので 3 手目は▲66 角しかな

く、5手目に▲93 角不成で9筋の歩を取るようになります。後手は4手目にどこかの筋の先手の歩を取って、6手目に△96 歩か△98 歩を打つことになりますが、2手目に△34 歩を指しても、先手が▲76 歩、▲66 角と指した状態なので77の歩は居なくなっているし66の角が邪魔しているので先手陣へ入ることすらできません。つまり、歩を打って歩成するのは後手ではないということです。

先手が歩成する場合はどうでしょう。歩成の手に玉の手で応じる必要があるので歩成の手は遅くとも9手目に指す必要があります、逆算すると先手は5手目までに後手の歩を入手しておく必要があります。後手は6手目までに盤上の先手の歩を取る必要があります。5筋や5段目の着手をしないで5手目までに先手が後手の歩を取れるのは、3手目の▲66 角から▲93 角不成か▲76 歩、△44 歩、▲同角の手順か、▲76 歩、△34 歩以外の手、▲33 角不成の3通りになります。(44や33の歩を取るのは5手目も可) ▲66 角から▲93 角不成で歩を取る手順の場合、後手が先手の歩を6手目までに取ることが出来るのは△34 歩、△44 角、△17 角不成で取る17の歩だけです。そうすると7手目は▲14 歩か▲12 歩を打って、9手目に歩成はできますが、先手の角は93 地点に居て、13 地点または11 地点で歩成をしても、角もと金も後手玉からは離れているので最終手の1手だけでは後手玉を詰ませることはできません。

となると、先手が44の歩を取る手順か33の歩を取る手順のどちらかになるはずですが、後手が6手目までに先手の歩を取る必要があるので思い浮かぶのは6手目に飛車成をする鉄板手順の2種類です。歩成が最初の駒成なので6手目で先手の歩を飛で取る手は飛不成になりますが、47と37のどちらでしょうか。▲76 歩、△44 歩、▲同角の場合は4手目は△42 飛で5手目に角は44 地点から避けることになりますが5段目着手ができないので▲26 角か▲66/77/88 角のいずれかになります。▲33 角不成だと王手放置の反則になるので△47 飛不成を指せないからです。その後、先手は4筋へ歩を打ってから歩成をするのですが、角の位置が悪くてと金を支えることができません。と言う

ことは3手目に▲33 角不成で33の歩を取る手順になるはずですが、初手から▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成と進みますが、3手目は王手なので4手目は王手に対する応手になります。とりあえず△42 金の合い駒としておきます。先手の角が33に居座っているのは6手目の△37 飛不成ができないので5手目は角を動かす手になります。7手目は3筋への歩打ちで9手目は歩成になりますが、どこで成るのが良さそうでしょうか？37には後手の飛が居るので最終手は3筋では無さそうです。3筋にはと金が出来ているのでそれを支えにして5手目に移動させた角を▲42 角成として詰むでしょうか？5手目の角移動は5段目着手が禁止されているので▲24 角不成です。歩成は7手目の▲33 歩から▲32 歩成になります。後手は玉の退路を埋める協力手の△62 銀を8手目に指したとしても、4手目の42 地点の合い駒が金でも銀でもそれを11手目に▲42 角成で取っても△同金か△同銀ができるので詰みません。△42 同銀を指せなくするには△32 銀と指しておく必要がありますが、その場合は銀にと金を取られないように歩成は▲34 歩からの▲33 歩成のはずです。そうすると▲42 角成はできないので最終手は▲42 とになり、それを24の角で支えることになります。5手目から▲24 角不成、△37 飛不成、▲34 歩、△32 銀、▲33 歩成と進み、歩成の手に玉の手で応じるので最終手の▲42 とで詰むように10手目は△41 玉になります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

斧間徳子さん「金取りを我慢しての24 角生～34 歩が奥ゆかしい妙手順。」

■最後に金を取りますが、金を使わなくて詰んでしまいました。

NAOさん「5段目が使えないので突歩はない。172-1 とは5手目から分岐。」

■5手目から分岐したために9手では詰まず11手になりました。

けいたんさん「大駒は成らないんですね」

■歩成が初の駒成なので、角は不成でした。

ミニベロさん「5 禁止はミッションだけではなく、余詰も防いでいるとは！」

■▲15 角を指せなくなっていました。

諏訪冬葉さん「歩を打つなら 3 筋か 4 筋。」

■飛で先手の歩を取って貰うなら 3 筋か 4 筋、角なら 57 の歩ですが 5 筋着手が禁じられているので、角で取るなら ▲46 歩、△34 歩、▲45 歩、△44 歩、▲同歩、△同角がありますが、その後の 5 手では詰みません。

占魚亭さん「3 筋 or 4 筋の二択。」

■5 禁の罠に掛かってしまったようです。▲15 角不成はできません。

原岡望さん「面白い条件です。24 角生が好手です。よく見たら途中まで 172-1 と同じですね。」

■先手は 2 筋だけとか後手はひとつの筋だけの着手という条件は時々見かけますが、5 筋と 5 段目の着手禁止は NAO さんの年賀推理で出て来た条件でした。

るかなんさん「7 手目歩打は 3 筋、4 筋以外に 1 筋にも一応打てますね。詰ませられる感じは全くしません。」

■7 手目に ▲14 歩か ▲12 歩と打って 9 手目や 11 手目に歩成しても詰みは無いでしょうね。

飯山修さん「見直してみると 1 番と 4 手目迄一緒。こんな親切なヒントが最初から与えられていたとは」

■解いてみると見えて来る透明ヒント。

ほっとさん「5 筋と 5 段目が使えないので、歩を垂らして成るしかない。」

■歩を垂らして最終手で歩成して詰ます手順は結構あるようですが、途中で歩成する手順は少ないようです。

はなさかしろうさん「5 なし、24 地点の着手あり、11 手と、確かに今年の指し初め調の一局。単独では弱い条件の連立ですが、解きやすくて良かったです。」

■年賀推理作品の条件からの派生作なので意識しなくても ▲24 角不成が混ざってしまいました。

RINTARO さん「3 筋から行くのがポイント。1 と序の 4 手が同じですね。」

■3 筋か 4 筋のほぼ二択でした。

正解：1 3 名

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

1 7 2-3 上級 小林看空 作

ぶらぶら歩き

1 3 手

「51 へ戻らず、王だけ動かしていたら、大駒に 13 手で詰められてしまったよ」

「へえっ」

「相手からは、途中で王手はかけられなかったし、成駒も発生しなかったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13 手目の初王手（大駒）で詰み
- ・後手は玉のみを 51 以外へ着手
- ・成駒は出来なかった

出題のことば（担当 Pontamon）

後手玉はぶらぶらとひとりで何処へ行ったのでしょうか？

作者ヒント

最終手は飛車打ち（小林看空）
 締め切り前ヒント
 後手着手が2回あったのは5筋と7筋で、
 7筋へ連続着手した玉が詰みます。72以外
 にも玉が移動できるようにするには？

余詰修正

会話

会話の「王だけ動かして」を「51へ戻らず、
 王だけ動かして」に修正

「13手で詰められ」を「大駒に13手で詰めら
 れ」に修正

条件

「初王手で詰み」を「初王手(大駒)で詰み」に
 修正

「後手は玉のみの着手」を「後手は玉のみを
 51以外へ着手」に修正

推理将棋 1 7 2-3 解答

▲76歩、△52玉、▲55角、△42玉、▲73角
 不成、△52玉、▲82角不成、△62玉、▲75
 歩、△72玉、▲71角不成、△73玉、▲74飛
 まで13手

(条件)

- ・13手目の初王手（大駒）で詰み（13手目▲
74飛）
- ・後手は玉のみを51以外へ着手（2手目△52
玉、4手目△42玉、6手目△52玉、8手目△
62玉、10手目△72玉、12手目△73玉）
- ・成駒は出来なかった（5手目▲73角不成、
7手目▲82角不成、11手目▲71角不成）

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 銀歩

本作は、後手着手が玉の手だけという珍しい条件です。斧間徳子さんの過去作「86-2 平成27年の指し初めの一局」では後手着手が玉だけとは明かされていませんが後手着手が玉だけの作品でした。その手順は▲76歩、△42玉、▲33角不成、△同玉、▲78飛、△24玉、▲77飛、△25玉、▲26歩、△同玉、▲78飛、△27玉、▲28飛で王手は3回でした。▲77飛の手を指さずに手順をいじると▲26歩、△同玉の王手を減らすことはできますが、玉が中段へ出て行く際の△42玉、▲33角不成、△同玉の最初の王手は外せません。後手玉が中段へ出て行くためにはどこかの筋の歩を取る先手の協力が必要で、▲33角不成の他には▲53角不成や▲73角不成があります。▲76歩、△62玉、▲44角、△52玉、▲53角不成、△同玉の手順や、▲76歩、△62玉、▲55角、△72玉、▲73角不成、△同玉の手順なら王手が掛からずに後手玉は中段へ出て行くことができます。しかし、どちらも先手の角を取る手順なので先手は自陣の駒を使って詰めることになります。△73同玉の後、▲78金、△84玉、▲77金、△74玉、▲86金、△84玉、▲77桂、△94玉、▲85金で詰めると手数オーバーの15手になってしまいます。後手玉は後手陣内の移動だけで考えたのが参考図の手順です。この手順では、3手目の▲33角不成が王手にならないような工夫をして、9手詰の両王手の手筋を利用して22の後手玉を詰めたのですが、残念ながら

こちら手数オーバーの 15 手で失敗でした。

参考図：▲76 歩、△62 玉、▲33 角不成、△52 玉、▲22 角不成、△42 玉、▲64 角、△32 玉、▲73 角不成、△22 玉、▲82 角不成、△12 玉、▲92 飛、△22 玉、▲55 角不成 まで 15 手

参考図

持駒 角

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

持駒 歩2

参考図の手順では、取った飛を使った両王手での詰みで最終手は角の手でした。飛を打ったあとに角の手で両王手しましたが、飛を打つ手は 13 手目だったので、後手は玉の手だけなので△74 歩のように先手が後手の飛を取り易いように協力することはできませんが、13 手もあると先手は後手の飛を取って打つことができることが分かりました。角と飛で詰める形と言うと、53 地点へ角を利かせて▲53 飛成で詰ませる形を思い出しますが、本問では駒成ができないのでこの形ではありません。△52 玉を玉尻の▲51 角と玉から一間離れた 54 地点での▲54 飛で詰ます、飛角サンドイッチの形がありそうです。先手の手を順に考えてみると、▲76 歩、▲55 角、▲73 角不成、▲82 角不成、▲73 角、▲71 角、▲54 飛の順だと丁度 13 手でで行けそうですが 53 地点の後手の歩が居座っているので飛角サンドイッチを実現できません。▲76 歩、▲44 角、▲53 角不成の順で先手が 53 地点の歩を取る手順にすると、その後は▲71 角不成、▲82 角不成の 9 手目に飛を取ることができますが、▲73 角不成、▲51 角不成が 13

手目になるため▲54 飛が間に合いません。51 地点の先手駒は角以外に銀でも良いので 11 手目に▲51 銀として 13 手目の▲54 飛が間に合うようです。しかし、後手の玉移動が上手く行きません。5 手目が▲53 角不成なので、4 手目が△42 玉や△62 玉だと▲53 角不成が王手になってしまいます。2 手目を△42 玉として 4 手目を△32 玉とすれば 5 手目の▲53 角不成は王手になりませんが、6 手目の後手の玉の手は角の利きへ玉を移動する△42 玉しかないので反則になってしまいます。王手が掛からないように玉移動するには△51 玉を指す必要がありますが、条件によって△51 玉は禁じられているので指せません。

飛角サンドイッチ（飛銀サンドイッチ）は無理なのでしょうか。本問では 5 筋の飛角サンドイッチは無理でしたが、飛を取る手順中に▲71 角不成がありました。先の手順では▲71 角不成の後に▲82 角不成で飛を取りましたが、飛を先にとってから▲71 角不成とすれば 51 地点は向かうための角移動の手が不要なので 7 筋で飛角サンドイッチの形を実現できるかもしれないことに気が付くでしょう。先手は▲76 歩、▲55 角、▲73 角不成、▲82 角不成、▲71 角不成、▲84 飛 の順を目指すことになりますが、後手の 4 手目は△62 玉や△72 玉は指せません。5 手目の▲73 角不成が王手になったり、6 手目に△62 玉しか行き場が無くなることになるからです。2 手目が△52 玉だと 4 手目に△62 玉とはできないので自然と△42 玉になりますが、その流れで 6 手目に△32 玉とすると 7 筋での飛角サンドイッチを目指しているのに 7 筋へ後手玉が戻ってくるのは 14 手目になってしまいます。つまり、2 手目が△52 玉なら△42 玉、△52 玉、△62 玉と進み 10 手目に 7 筋へ玉を進めることができます。2 手目が△42 玉で△32 玉、△42 玉、△52 玉、△62 玉の順や△42 玉、△52 玉、△42 玉、△52 玉、△62 玉の順なら 12 手目に 7 筋へ玉を進めることができます。しかし、よくよく考えると先手の▲71 角不成の手があるのでその前後に△62 玉を指すことはできないので、12 手目に玉を 7 筋に進める手順では無いことになり、2 手目は△52 玉が確定します。初手から、▲76 歩、△52 玉、▲55 角、△42 玉、▲73 角不成、△52 玉、

▲82 角不成で飛を取り、8 手目は△62 玉になります。次の先手番は△72 玉ですが、8 手目に 62 地点へ玉が移動しているので9 手目に▲71 角不成は王手になるので指せません。先手は何か無駄手を指すことになるのでしょうか？ここで目指している7 筋での飛角サンドイッチの形を思い浮かべると、△72 玉に▲71 角不成と▲74 飛の飛角サンドイッチなのですが、5 筋とは違い7 筋だと△73 桂の合い駒ができてしまうので、合い駒ができないような対処が必要でした。後手の飛を取りに行く途中で81 の桂を取ることはできないので、△73 桂を指せないようにするには後手の駒で73 地点を埋めるしかありません。と言っても後手が動かせるのは玉だけなので10 手目に△72 玉として12 手目は△73 玉と指すのがピッタリです。飛角サンドイッチは玉から一間離れて飛を打てば良い形でしたので玉が73 地点なら飛は▲75 飛と打てば良さそうに思えたのですが、それだと74 地点の合い駒する駒を後手は持っていますが、△64 玉や△84 玉の逃げ場があります。玉と接触してしまいましたが、▲74 飛だと王手するとともに4 段目の逃げ場を抑えることができるので最終手は▲74 飛を指したいのですがこの74 の飛を支える駒が無いと△74 同玉で逃げられてしまいます。8 手目まで指し進めたところでしたが盤上を見ると角が出るために初手で突いた▲76 歩がありました。この歩を突いて▲75 歩とすれば最終手の▲74 飛の支えになります。9 手目から▲75 歩、△72 玉、▲71 角不成、△73 飛、▲74 飛 の13 手で詰みとなりました。

余詰手順の紹介

斧間徳子さん、ミニベロさん、N A Oさん指摘（最終手▲54 飛～▲56 飛）

▲76 歩、△52 玉、▲44 角、△51 玉、▲53 角不成、△52 玉、▲71 角不成、△42 玉、▲82 角不成、△53 玉、▲51 銀、△52 玉、▲54 飛 まで13 手

N A Oさん、ミニベロさん指摘（最終手▲75 金）

▲76 歩、△62 玉/42 玉、▲44 角、△52 玉、▲53 角不成、△同玉、▲78 金、△54 玉、▲77

金、△64 玉、▲86 金、△74 玉、▲75 金 まで13 手

N A Oさん、けいたんさん、ほっとさん、はなさかしろうさん指摘（最終手▲53 銀不成）

▲76 歩、△62 玉、▲33 角不成、△72 玉、▲22 角不成、△62 玉、▲31 角不成、△72 玉、▲33 角、△62 玉、▲42 銀、△52 玉、▲53 銀不成 まで13 手

▲76 歩、△62 玉、▲33 角不成、△72 玉、▲22 角不成、△62 玉、▲31 角不成、△52 玉、▲54 銀、△62 玉、▲42 角打、△52 玉、▲53 銀不成 まで13 手

N A Oさん指摘（最終手▲25 金／▲63 金／▲65 金）

▲26 歩、△42 玉、▲76 歩、△32 玉、▲33 角不成、△同玉、▲38 金、△34 玉、▲27 金、△24 玉、▲36 金、△14 玉、▲25 金 まで13 手

▲76 歩、△62 玉、▲33 角不成、△52 玉、▲22 角不成、△62 玉、▲32 角、△51 玉、▲41 角不成、△62 玉、▲64 金、△72 玉、▲63 金 まで13 手

▲76 歩、△42 玉、▲78 金、△32 玉、▲33 角不成、△同玉、▲77 金、△44 玉、▲66 金、△54 玉、▲77 桂、△64 玉、▲65 金 まで13 手

▲76 歩、△42 玉、▲78 金、△32 玉、▲33 角不成、△同玉、▲66 歩、△44 玉、▲67 金、△54 玉、▲56 金、△64 玉、▲65 金 まで13 手

ほっとさん指摘（最終手▲63 銀不成）

▲76 歩、△62 玉、▲33 角不成、△52 玉、▲22 角不成、△62 玉、▲31 角不成、△72 玉、▲52 角、△62 玉、▲54 銀、△72 玉、▲63 銀不成 まで13 手

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）

斧間徳子さん（余詰解）「この手順は、後手玉の着手位置や最終手の飛のうち場所が非限定のため余詰と思われます。」

■出題文が公開されて数時間以内の超特急解答だったようです。粗検、申し訳ありませんでし

た。

NAOさん（双方解）「角を取る手順は大駒初王手条件がキツく詰形が築けない。2 手目 52 玉と 9 手目 75 歩で歩調を合わせる。」

■多数の余詰連絡、ありがとうございました。

けいたんさん（双方解）「途中王手を避ける玉の動きが難しかった」

■作意だと王手を避けるために△51 玉はできなかったのですが、余詰手順では△51 玉が多く出て来ました。

ミニベロさん（双方解）「9 手目の 7 5 歩が絶妙。ぶらぶら歩いているようで、実は計算された軌道。短編の名手が推理将棋を作ってくれるとは嬉しいですね。」

■ぶらぶら散歩をしている玉は家(51 地点)へは戻って来ないはずでした。

諏訪冬葉さん「銀で飛車を支えると思ったらまさかの歩！」

■82 で取った飛と 71 で取った銀とで詰ましくなります。

占魚亭さん「アホな勘違いをしていたため大苦戦（苦笑）。9 手目がポイントですね。」

■▲74 飛を△同玉とされないように▲75 歩で支えます。

原岡望さん「後手の手が限られているので解きやすい。75 歩が妙手ですね。」

■多少手順が長くても、駒の動きに制限がある条件だと解き易くなりますね。

piyo さん「1 7 2-3 は玉の動きを非限定にする意味で 8 手目 62 玉まではすぐひらめいたのですが、75 歩がなかなか浮かばず苦戦しました。」

■後手玉の動きを限定するには、王手や王手放置の反則をしないタイミングが重要になります。

るかなんさん「手数と条件からは中段玉で固めたくなるが、後手の協力が一切無いとうまく形にならない。まさかこの条件で自陣から出ないとは。」

■後手玉が中段へ出てくれば、詰ます手段はいろいろありそうなのですが…。

飯山修さん「75 歩のタイミングですか」

■▲71 角不成を先に指すと 62 の玉に王手が掛かってしまいます。

ほっとさん（双方解）「75 歩のタイミングが絶妙。」

■先手の角が後手の飛を取って 82 に居る時しか▲75 歩を指せません。▲55 角や▲73 角不成や▲71 角不成の時に▲75 歩を指すと後手玉の移動ができなくなるという絶妙なタイミングでした。

はなさかしろうさん（双方解）「第一感でちょっと手数が足りないかな…と思った両王手はやはり 15 手だったのでヒント待ちしてしまいました。ピュアメイトというのでしょうか、美しい詰み形ですね。」

■両王手だと、参考図の 15 手の手順ですね。両王手を検討された方が居たのは嬉しいです。「解けなくて困った時は両王手や空き王手を疑え」ですね。

RINTARO さん「82 飛を角で取りに行くのは必須だし、後手は玉のみの着手だしで手は限られています。解に辿り着くまでに時間がかかり、楽しめました。7 筋の連続着手が大ヒントでした。」

■7 筋の玉着手を 2 連続で指すには、先手に 71 の銀か 73 の歩を取って貰う必要があるの

で、ヒントによって詰み形も含めて考え易くなったはずです。

正解：14名

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

(総評)

NAOさん「フェアリー界の大御所の登場に驚きました。看空氏が詰パラ担当の頃、何作か投稿したがほぼ余詰でボツになったのが懐かしい。氏の推理将棋作品に余詰指摘する時代が来るとはね。」

■詰将棋も推理将棋以外のフェアリーとも縁のない担当は存じ上げていませんでした。推理将棋が詰パラに掲載された後のバックナンバーを買い揃えてましたが、各号とも見たのは推理将棋の4ページだけ。ミニベロさんの短評に短編の名手と記載されていたので、詰将棋学校の中学校や高等学校の担当をされていたのかな。

TETSU注) 小林さんはフェアリーランドを担当されていました。

諏訪冬葉さん「一応 171-2 のコメント欄の作意も書いておきます」

▲26歩、△24歩、▲25歩、△34歩、▲24

歩、△33角、

▲16歩、△24角、▲25歩、△42玉、▲24

歩、△33玉、

▲26角、△24玉、▲15角、△14玉、▲24飛
まで17手

先手2回目の歩は直接25に打てるので1手浮いた分を▲16歩に回します。

15手目の角の場所を確定させるために追加条件が必要でした(▲35角だと最終手▲15歩でも詰む)。」

■▲35角の手順の方は、条件を満たせず正解手順にはならないけど最終手で別の詰みがあるのは余詰ではなくてもダメってことなのか。な

るほど！

占魚亭さん「いやー、久々に全部解けました。嬉しい。」

■詰ましているのに惜しかったです。

原岡望さん「パラの問題が短手数なのに解けず、気分転換に手をつけました。助走になればいいのですが。」

■正解が2つになる手順前後があった10手は解き易かったはず。

るかなんさん「172-1と172-2で全く別の条件から序4手同一は予想外。」

■序が同じ作品を3作は揃えることは難しいですが、2作なら何とかできます。

飯山修さん「突然降臨という表現がよく登場するが今月は私も体験。脳内でパチンコのFEVERするような時があるのかな。」

■ゾーンに入ったと同じやつですね。神憑りとも言えるのかな。

ほっとさん「今回は割と早目に解けました。」

■長手数の年賀推理から通常問題になったおかげでしょう。

RINTAROさん「優しいヒントのおかげで、最終日30分で解くことができました。」

■30分とは驚きの速さ。というかヒントの出し過ぎかな？

推理将棋第172回出題全解答者：15名

斧間徳子さん NAOさん けいたんさん

ミニベロさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん

中村丈志さん 原岡望さん piyoさん テイエムガンバさん

るかなんさん 飯山修さん

ほっとさん はなさかしろうさん RINTAROさん

ん

189 号で緩募した隅角打ちコンテスト。何とか 4 作集まりなかなか面白い作品があつまりました。募集条件は次のとおりでした。

【課題】

11 角打、91 角打、19 角打、99 角打を手順に含む作品。ルール・手数・標準駒数か否かは不問だが、非王手は不可とする。フェアリー駒使用も認めます。

解答も 5 名の皆様よりいただき好評だったようでホッとしました。

【解答成績】（敬称略）

○:正解 - :無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	計
萩原和彦	○	○	○	○	4
占魚亭	○	○	○	○	4
神無七郎	○	○	○	○	4
springs	○	○	○	○	4
るかなん	○	○	×	○	3

① springs 作 ☆☆（お気に入り投票数）

ボカスカ多玉協力ステイルメイト 2手（受先）

持駒 玉64

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
				角					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。

【協力ステイルメイト】

先後協力して王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【受先】

受方から指し始める。

(21 玉, 31 玉, 41 玉, 51 玉, 61 玉, 71 玉, 81 玉, 32 玉, 42 玉, 52 玉, 62 玉, 72 玉, 43 玉, 53 玉, 63 玉, 54 玉, 12 玉, 13 玉, 14 玉, 15 玉, 16 玉, 17 玉, 18 玉, 23 玉, 24 玉, 25 玉, 26 玉, 27 玉, 34 玉, 35 玉, 36 玉, 45 玉, 29 玉, 39 玉, 49 玉, 59 玉, 69 玉, 79 玉, 89 玉, 38 玉, 48 玉, 58 玉, 68 玉, 78 玉, 47 玉, 57 玉, 67 玉, 56 玉, 92 玉, 93 玉, 94 玉, 95 玉, 96 玉, 97 玉, 98 玉, 83 玉, 84 玉, 85 玉, 86 玉, 87 玉, 74 玉, 75 玉, 76 玉, 65 玉)

(11 角打, 19 角打, 91 角打, 99 角打) 迄 2 手

終了図

持駒 なし

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

持駒 なし

作者検討

初形で 55 角が利いていない空きマスは 64 マスなので初手は 1 択。王手を掛けない 2 手目は四隅に角を打つ手しかない。そしてステイ

ルメイトになっている。

作者コメント

滅茶苦茶ズルいルール設定ですが、角の特性が活かされてはいると思います。当初は1手詰の予定でしたが、55角が不要駒になるので1手だけ逆算しました。55角がない場合、(11角, 33角, 77角, 99角)の配置も利きがないマスがちょうど64マスなので余詰が生じます。

★幕開けはいきなり度肝を抜かれる作品の登場でした。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つというボカスカルールを利用して初手の玉配置と2手目の4隅角打ちを実現しました。55角配置は無いと2手目「打」記載が不要となるためこの課題上は必要となるんですね。それにしても凄まじくインパクトのある作品で長く記憶に残るでしょうね。

荻原和彦

実に惜しい。盤面空白で持駒「玉 64 枚」対「角 5 枚」なら大喝采なのだが…。55角配置によるパズル味の喪失は残念すぎる。攻方王手義務の扱いも微妙だし、55角を置いても表記上「打」が必要か否か微妙…。ユニークな作品だけに本当に惜しまれる。

★この課題でなければ盤面空白で持駒角 5 の表現もありでしょう。打ち表記は単純にありでよいでしょう。

占魚亭

ホカスカらしいインパクト大の手順と終局図。

神無七郎

64枚同時限定打！＋4枚同時限定打。これが「王手が掛からないように」しつつ「王手を掛けないように」する唯一の組み合わせ。非標準駒数のボカスカ詰は凄まじいですね。ルールについては、どのような場合に玉を持駒にして良いかという理論上の問題の検討が必要ですが、今回はそれは置いておきましょう。

るかなん

たったの2手なのに疲れました（笑）

★解答書きは大変だったようですね。

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
龍									三
桂									四
馬									五
									六
歩	王	将							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）

98金 96玉 91角打 まで 3手

詰上図

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

作者コメント

狙いは見ての通り。本当はもう1枚逆算した

かったのですが、余詰を制御しきれない気がします。

作者コメント（解答時）

ネコ系を作る時に誰しも一度は頭によぎる形でしょう。

★続いてはるかなんさんによる、ネコネコ鮮協力詰による表現です。最終手は 92 角が 91 に移動する余地があるため「打」が必要です。詰上りが縦一線となるためネコネコ鮮特有の防手の駒打ちのスペースがないという面白い視点の作品です。まさに目から鱗の手筋ですね。

荻原和彦

確かに棋譜表記に「打」が必須。因みに私は、易問を装いつつも真の主題は 77 桂配置の謎解きなのでは、と疑っている。真相は？

占魚亭

駒柱が完成。性能がガラッと変化する隅角打ちが気持ちいい。

神無七郎

全然読まずに決め打ち解答。とにかく駒柱を目指しました。77 桂の意味は考えていません。

springs

駒柱ならこれ以上駒を足す受けはない。基本的ながらあまりお目にかかることのないネコネコの手筋。

★七郎さんと springs さんの解答は初手が 18 金と書かれていましたが、短評を読む限り 98 金だと分かりますので正解としました。お二人揃ってというのは実に摩訶不思議です。

★77 桂がないと詰上り縦一線の美しい形になりますが、残念なことに、88 角、21 玉、22 金迄と、78 金、96 玉 91 角成迄の 2 つの余詰が生じます。無理やり縦一線を実現しようとするこんな図↓で可能ですが、初手駒取りとなり作品価値がだいぶ下がりますね。

ネコネコ鮮協力詰 3手

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

持駒 なし

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		銀	王	二
					桂	歩			三
				馬		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。

11 角打 22 龍寄 同角 21 角 11 玉 32 角成 31 角 12 歩 同玉 23 金 11 玉 33 馬 21 玉 11 馬 同玉 12 歩 21 玉 33 桂 まで 18 手

詰上図

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

〔主な変化〕

- ・初手 13 角打は、同金 同玉 22 龍引 24 玉 44 龍 34 桂 35 角 15 玉 26 金 同桂 24 龍 同歩 同龍 16 玉 26 龍 まで 16 手

〔主な紛れ〕

- ・14 手目 32 馬の迂回あり

作者コメント

「19 角打」は「第 57 回神無一族の氾濫」(2022 年 12 月)で発表したことがあるので、今回は「11 角打」を作りました。なるべく普通詰将棋に近いルールが良いと思ったので、本作のフェアリー要素は「受先」のみとしています。

★続いては七郎さんの受先の詰将棋作品。厳密に言えば非王手？という声もあるかもしれませんが小さいことは気にしないように（非王手協力詰ではないということです）

参考図

第 57 回神無一族の氾濫

(詰将棋パラダイス,2022 年 12 月)

神無七郎作

協力詰(受先) 86 手

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

持駒 歩

参考図解

19 角打 28 香 同角成 49 角 38 馬 同角
18 玉 27 角 29 玉 18 角 39 玉 28 角
49 玉 27 角 38 香 同角 58 玉 49 角
69 玉 58 角 78 玉 69 角 89 玉 78 角
98 玉 87 角 89 玉 98 角 78 玉 89 角
69 玉 78 角 58 玉 69 角 49 玉 58 角
38 玉 49 角 28 玉 29 香 18 玉 27 角
29 玉 18 角 38 玉 39 歩 49 玉 27 角
38 角 同角 58 玉 49 角打 同歩成 同角
69 玉 58 角 78 玉 69 角 89 玉 78 角
98 玉 87 角 89 玉 98 角 78 玉 79 歩
69 玉 87 角 78 角 同角 58 玉 69 角
49 玉 58 角 39 玉 48 角 28 玉 39 角
27 玉 49 角 38 香 同角 18 玉 29 角
27 玉 28 香 迄 86 手

★次の 22 龍を受けなければならない初形です。
21 に何か打つ手は 13 歩、11 玉、22 龍寄まで
ですので、11 に角、金、銀か 13 に角、銀のど
れかになります。金か銀を打つ受けは 22 龍寄、
同金（銀）、13 歩、同金（銀）、21 角以下早詰と
なります。あとは角打の受けで、13 角も強力な
受けですが上部に追い出しながらも 16 手で詰
みます。この順がいい紛れとなっていて作品の
質を高めていますね。結局最強の受けは 11 角
打であとは詰将棋を解くということになります。

まあ課題が分かっているのでこの紛れを読んだ人があるかは・・・ですね。

荻原和彦

最善の初手を見極めるのは結構大変だ。例えば△13 角打なら▲同金以下…。隅に角を決め打てば好内容の詰将棋作品。ところで、初手角移動はルール上「無い手」なので、この場合「打」を省けそうにも思うが如何。
★この場合、11 角打でよいと思います。なかに42 龍の利きをうっかりした人がいないとも限りませんので（そんな人いるのか？）

占魚亭

初手銀打だと 4 手目 13 歩が成立するが角では成立しないわけですね。

springs

詰将棋を受先にするだけで 11 角打が実現可能。私も作ってみようと思いましたが、こんなにきれいに収束させることはできませんでした。投稿しなくてよかったです笑

るかなん

初手は決め打ってから読み始め。頭の丸い駒で受ける必要があるからこの 1 手になるのか。
★るかなんさんの解答は、12 手目 33 馬に対して 22 銀合以下 18 手でしたが、12 歩、21 玉、32 馬迄の早詰があります。

④ せら作 ☆☆☆

Patro協力詰 7 手

持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
飛								角	一
					馬	馬	角	香	二
				歩	歩	王	桂	歩	三
						歩	歩		四
				角				桂	五
								歩	六
									七
									八
龍								飛	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_springs/n/n20c4956604fe)

19 角打 同龍 99 角打 同香成 91 角打 同飛 11 角打 まで 7 手

詰上図

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

作者コメント

攻方の 4 連続隅角打が狙いです。初めの 3 回は 55 角にひもを付け、4 回目は 22 角にひもを付ける王手になります。なるべく少ない条件での実現を目指しました（Patrol 協力詰＋非標準駒数）。他にも協力自玉スタイルメイト 4 手で 4 回隅角打を行う方法としてネコネコ鮮で 1 筋 9 筋に駒柱を作るとか安南 Isardam で 55 に受方玉を置くなどを考えましたが完成には至りませんでした。

★ラストはせらさんの 4 連続隅角打作品で、この課題の究極の表現です。19～99～91～11 の連続隅角打の理由は最初の 3 つは 55 角に紐を付けながら互いに紐付けされている隅の龍香飛の連携を絶つことにあります。91 角、同飛で、91 飛の紐が切れましたので 11 角打で止めを刺せました。12 金は紐が付いていま

せんで角を取ることができません。解答者全員が好評でお気に入り投票も最高の3票を獲得しました。

荻原和彦

玉突き式に次々と空き隅をこしらえては角を打つ面白い趣向。攻方全着手が「隅角打ち」とは何とも豪勢で良い。

占魚亭

順繰りに四隅に角を打っていく面白さ。

神無七郎

これも完全な決め打ち解答です。連続隅角打も楽しいですが、元の位置に戻れない飛が面白い。

springs

完璧！

るかなん

無駄の無い四隅制覇。

【お気に入り投票】

荻原和彦

④ 1作のみ選ぶならテーマを余す所なく表現した④を挙げたい。

占魚亭

①、②、③、④

神無七郎

①

springs

④

【総評】

神無七郎

なかなか奇抜な作が揃いました。自作がまとも過ぎて場違いですね。課題が大ヒントなので解答は楽でした。

るかなん

着手ルール変化、利き変化、変化なし、王手判定変化。ルールのグループ単位で見ても被りなし。

空きスペースコラム

All-in-Shogi ルールを「普通」にする(2)

るかなん

(前号より続く)

というわけで、「All-in-Shogi という標準ルール」を規定してみましょう。赤字は「通常将棋という特殊ルールで追加する項目」です。

壱. 基本ルール

一、二人で対局し、一方を先手、他方を後手とする。詰将棋では「攻方」「受方」と表記することもある。

二、手番側は盤上もしくは駒台の駒から1枚選択し、駒を操作する。この操作を着手と呼ぶ。三、自分の手番では、必ず駒を着手しなければならない。最初の手番は指将棋では先手、詰将棋では図で指定された側となる。

四、手番側の着手が成立した後、相手側に手番が移る。以下交互に着手し、終局条件を満たすまで着手を繰り返す。

貳. 終局条件

一、相手側に属する王に対して駒取りを掛ける手を「王手」と呼ぶ。

二、現局面の手番側に王手が掛かり、合法的な着手で王手を解除することができない状態を「詰み」と呼び、終局する。

三、現局面の手番側に王手が掛かっていないが、合法的な着手が無い状態を「ステイルメイト」と呼び、終局する。

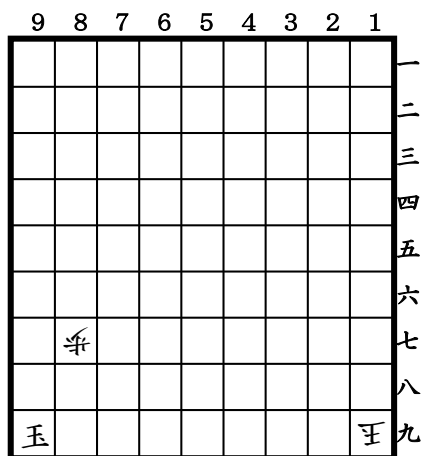
四、盤上の駒の配置、駒台の駒、手番の全てが一致した局面が指定された回数出現することを「千日手」と呼び、終局する。

五、持将棋が成立した場合終局とする（詳述は割愛）

(続く)

占魚亭さん

協力自玉詰 8手



持駒 夜

【協力自玉詰（ばか自殺詰）】

先手後手協力して最短手順で先手玉を詰ます

※後手玉に王手をかけながら、先手玉が詰んでいる局面を作る

【持駒の夜はナイトライダー】

チェスのナイトの8つの利きの方向に連続飛びができる

※ナイトライダーには飛や角と同様、合駒ができます

協力自玉詰なので9 9玉を詰んだ局面を作るのが目的。8 7に歩があるので、何らかの駒を8 8に利かせて8 8歩成までという詰め上がりが想定できます。1 9の玉を7 8あたりまで連れてくるのは8手では無理なので、何か合駒を発生させて8 8に利かせることを考えます。

★例えば9 5夜、7 6桂合とかすれば8 8に利かせることはできますが、もう持駒がないので失敗。8 8 xと王手して同歩成とさせるためには、1 9の玉を8段目に動かして8 8飛と捨てるしかなさそうです。

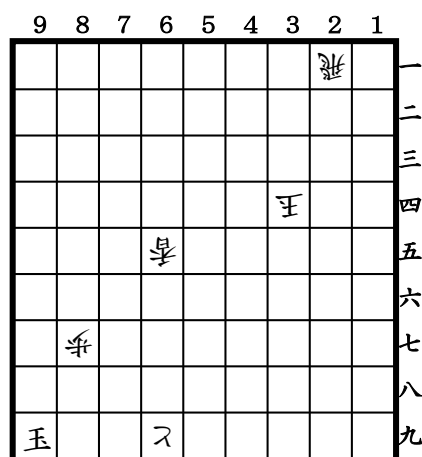
ということで、夜打、飛合、同夜、1 8玉か2 8玉、夜を移動して王手、8 8に利かせる合駒、8 8飛、同歩成とできれば8手で詰め形を作ることができますね。実際にこの手順が成立する位置関係を見つければ解決

します。

51 夜 43 飛 同夜 28 玉 85 夜 66 角合
88 飛 同歩成 まで 8 手

作者「Nightrider の最遠打（2020 年 4 月完成）。詰上りで Nightrider が残るのが残念な所。残らないようにするために盤面駒数を増やす案（下図）もありますが見た目が悪くなるので、本図がベストと判断しました。」

協力自玉詰 8手



持駒 夜

★そうですね。フェアリー詰将棋はもともとルールを理解するところから敷居が高いので、駒数が少なく、解く気にさせる出題図の方がよいと思います。

夜（ナイトライダー）の利きは8方向もあって読みにくいですが、論理的に考えて解けるおもしろい作品でした。

それでは、みなさんの感想を。解答到着順です。

金少桂さん：

詰め上がりを合駒で紐をつけて 88 同歩成の実現に決め打って逆算で解図したところ、見た目からの想像以上に論理的に全ての着手が決まっていって驚き。

ところで、最終手と手数でOKということは、もしかして解かなくても解答が書けたかも……。

★アッ。 ばれてしまいましたか (^ ^ ;

山下誠さん：

無解・・・最終形が全く想定出来ませんでした。

★夜（ナイトライダー）の利きに慣れないと考えるににくいかもしれませんね。

占魚亭さん（作者）：

自作。

投稿用紙に Nightrider を消すバージョンを書きましたが、中立 Nightrider を使用したバージョン（下記）もあります。

・協力自玉詰 8 手 99 王/51 玉、87 歩/n 夜<手順>19n 夜、27 角、同 n 夜、35 飛、95 角、84n 夜、68n 夜、95 飛 まで 8 手。

★Web Fairy Paradise なら、こちらもありかも。

小山邦明さん：

ルールの理解ができておらず解けませんでした。「夜」の利き筋に駒を打てば合駒で王手を防げるという事でしょうか。飛合を 8 段目にして、夜が 28 で王手をかけた時に同歩成で先手玉が詰むようなイメージしか浮かびませんが、しばらくいろいろ考えて楽しみたいと思います。

★はい。 その通りです。 飛や角と同様、ライダー系の駒は合駒が利くのですが、出題時に補足しておくべきでしたね。 すみません。

池田俊哉さん：

パッと見、玉を 77 辺りまで連れてきて 88 歩成と思ったが、8 手ではどうしても足りない。 ネットで調べて夜に合駒が効くことを確認してやっと解決。 ラストのピンの応酬が楽しい

空貴人さん：

8 手で、どうやって攻め方の玉は詰まされるのだろう。 フェアリーは、答えを見ても、いつも不思議な気持ちになります。

S.Kimura さん：

パソコンで解く時間もなくてギブアップです。 後手玉を 79 辺りに持ってくるのかと思いますが、8 手では足りないですね。

カピタン展示室No. 37

解答：4 名 全員正解

池田俊哉さん 金少桂さん 占魚亭さん
たくぼんさん



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3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6月15日(土)

〔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

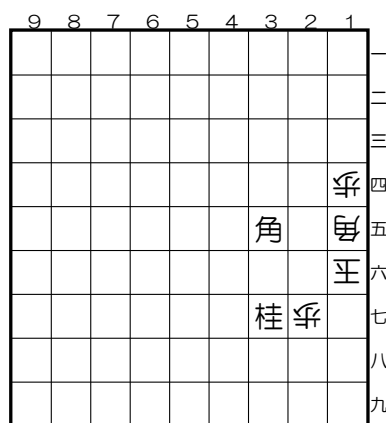
出題

〔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。

■24-1 springs作

協力詰(受先) 4手 2解



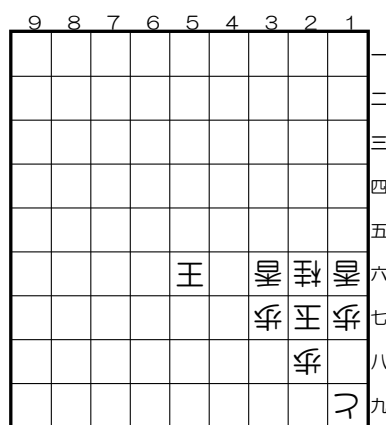
攻方持駒 銀

受方持駒 なし

受方に持駒はなく、受方から指し始めます。正解手順は2つあります。

■24-2 せら作

協力詰(受先) 8手



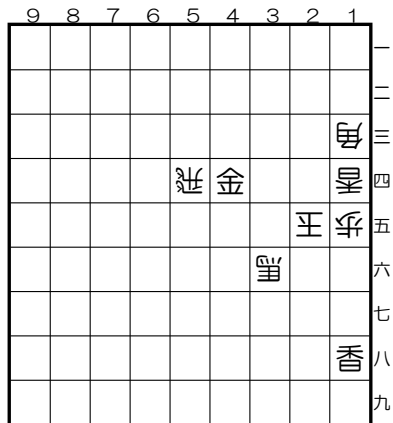
攻方持駒 角

受方持駒 角

受方の持駒は角のみで、受方から指し始めます。

■24-3 源川さとし作

協力詰 9手



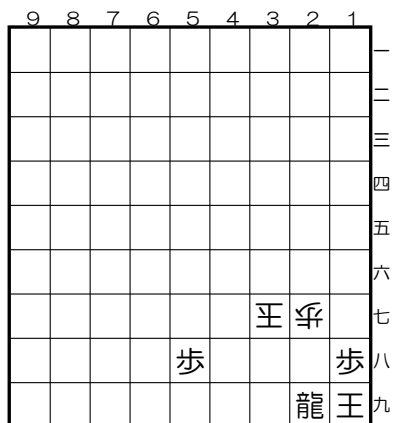
持駒 桂歩

〔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。

■24-4 springs作

協力自玉詰（受先） 7手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

受方に持駒はなく、受方から指し始めます。
※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

「強欲詰1手を面白くするには？」

先日、springs氏の「1手詰から始めるフェアリー
超入門 強欲編」が公開されました (https://note.com/tsume_springs/n/neaaea8272645)。

ルールを説明した後、練習問題として1手詰から
出題するのが基本の流れです。しかし、強欲編で
は「1手詰では強欲らしい手順を実現できない」と
して3手詰から出題されていました。強欲ルールを
知らない人のために、ルールを示しておきます。

【強欲】 駒を取る手を優先して着手を選
ぶ。

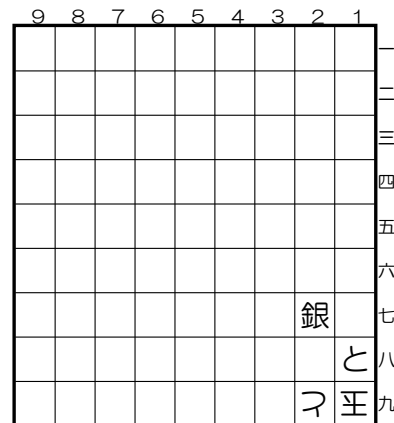
確かに1手で面白味を出すのは、ルールの性
質上かなり難しいでしょう。本稿ではそこで思考を
停止せず、

どうすれば面白い強欲詰1手を作れるか？

を考えてみます。そもそも変則詰将棋なのですから、更なる変則ルールで解決できるかもしれませ
ん。作者が自由にルールを設定できるのが、変則
詰将棋の魅力の一つでしょう。

筆者が考えたのがこちら。

問題) 下図の局面において、強欲詰1手の初形
局面になるように攻方の手を1手戻せ。



持駒 なし

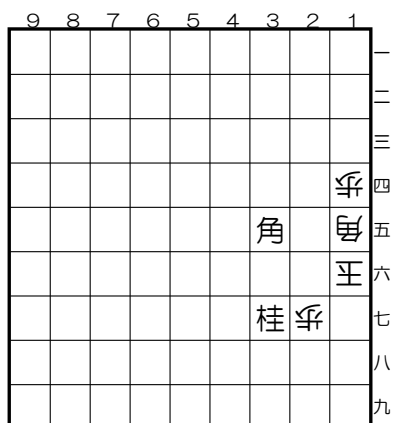
「攻方18とを17の地点に戻す」のが作意解です。
「攻方18とを28の地点に戻す」と、攻方が指し直
すときに“18と”ではなく“29と”の駒取りを指すこと
になって詰みません。

実質2手使っているのですが若干ズルいですが、最
小限の変則ルールでいくらか面白味を出せたと思
います。あなたならどのようにして強欲詰1手を
面白くしますか？

解答・解説

■24-1 springs作

協力詰（受先） 4手 2解

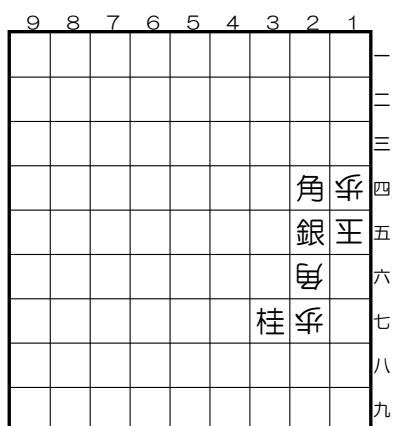


攻方持駒 銀
受方持駒 なし

【解答】

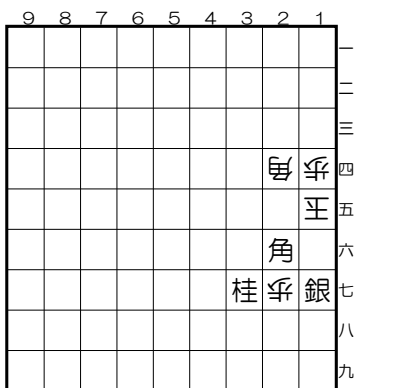
1) 26角 25銀 15玉 24角 迄4手

1) 詰上図



2) 24角 17銀 15玉 26角 迄4手

2) 詰上図



【作者コメント】

攻方の手番なら25銀／17銀の1手詰。受方が1手指さないといけない場合、それぞれが2手延びます。

【解説】

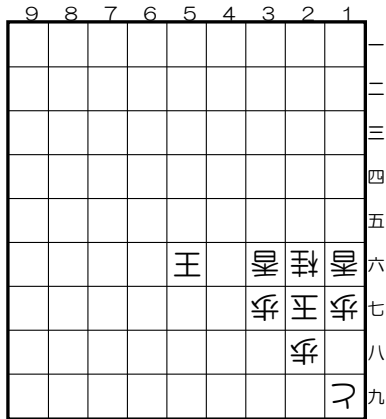
攻方手番なら攻方が17銀あるいは25銀と指して詰みます。ただ、初形は受方手番です。受方は手待ち（パスと同等の手）ができればよいことになります。しかし、受方に持駒はなく、盤上の駒を動かせば詰みから遠ざかります。受方は着手義務のせいで損な手を指さざるを得ないわけです。双方は新たな詰み形を模索することになります。

初手の正解は26角あるいは24角。1解目は初手26角に2手目25銀と攻方が指したかった手を指します。3手目15玉と延命し、4手目24角迄で詰上り。2解目は初手24角に2手目17銀とやはり攻方が指し語った手を指します。こちらも3手目15玉と延命し、4手目26角迄で詰上り。いずれも初手で15の地点を空けて、そこに受方玉を動かします。受方角は玉の逃げ道を封鎖する駒として再度働いてもらいます。詰上りにおいて1解目で24の地点に攻方角、26の地点に受方角だったのが、2解目で関係が逆転しているのもちょっとした面白さです。

本作は初形で受方がパスできれば、攻方に詰ます手が2つあります。しかし、着手義務のせいでこれらを壊さなければなりません。攻方が25銀・17銀と指す手は、受方がパスする紛れでは詰んでいましたが、正解手順では受方玉に延命されます。正解手順と紛れの関係が明快ながら、複数解を用いて高度に仕上げられています。

■24-2 せら作

協力詰（受先）8手



攻方持駒 角

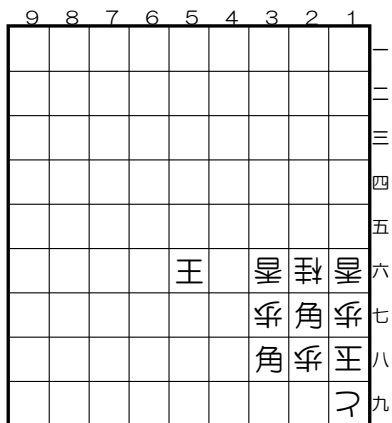
受方持駒 角

【解答】

29角 38角 18玉 29角 27玉 38角

18玉 27角打 迄8手

詰上図



【作者コメント】

解付きコーナー#23のフェアリー雑談にあった創作課題「手番であることが不利な局面」の作です。

初手にパスできれば49角、38角、同角、18玉、27角打の6手で詰みますが、初手に盤上の駒を動かすとこの手順では詰みません。また29や47に角を打つと王手になるため、初手に角を打って3手目に38へ移動合することもできません。

解は初手に打った29角を2手かけて取る必要があるため、手数は6手より2手長い8手となります。

【解説】

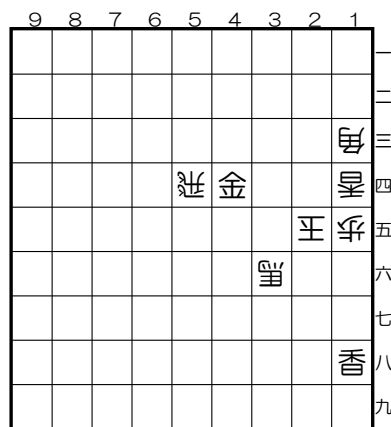
初手で受方がパスできれば、2手目から49角 38角 同角 18玉 27角打迄6手で詰みます。受方は初手でパスと同等の手、つまり手待ちができればよいわけです。初手29角や47角とすれば、2手目49角に3手目38角成と移動合で狙いの手順に合流できそうに見えます。しかし、初手29角や47角は攻方王への王手になっているため、2手目49角が王手放置になって指せません。受方は初手で手待ちをする手段がなく、どう指しても6手を超えてしまいます。

それでも初手は29角が正解です。攻方王に王手が掛かるので、一見これが正解には見えないでしょう。2手目38角と攻方は角合で受けられるのがポイント。3手目から18玉 29角 27玉 38角と進めます。攻方は手順に角を入手して、狙いの局面に合流します。7手目18玉に8手目27角打迄で詰上りです。

本作は初形で受方が手待ちできないために、余分に2手必要になる構造。初形において受方は手番であることが損になっています。初手で受方が協力するために攻方王へ王手を掛けるのは意外性があります。攻方王の存在は初手で手待ちを目的とした角打を消すと共に、初手の意外性を演出していて巧い配置です。

■24-3 源川さとし作

協力詰 9手

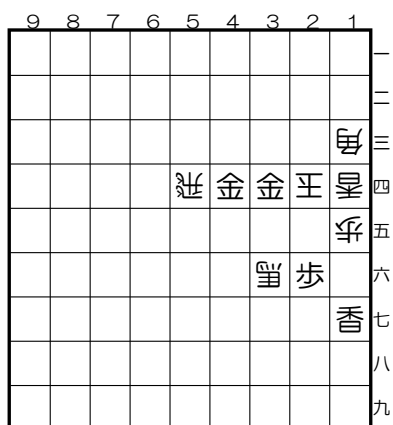


持駒 桂歩

【解答】

17桂 16玉 25桂 17金 同香 25玉
26歩 24玉 34金打 迄9手

詰上図



【作者コメント】

持ち駒の入れ替えがコンセプトの作品です。最初は17桂、24玉、25歩が打歩詰めになるので持ち駒を入れ替えるみたいな形で作っていました。しかし、余詰めが消しきれず断念して今回の形になりました。結果、そっちは紛れの手順みたいになったので、これはこれでよかったのかなと思います。できるだけシンプルな配置で合駒を限定できるように工夫しました。

【解説】

攻方は盤上に金・香、持駒に桂・歩と駒数は十分にありますが、受方玉が中段にいるので結構詰ましくそうです。例えば、26歩 24玉 25歩 23玉 24歩 32玉 23歩成 42玉 33金 31玉 32と迄のように受方玉を下段に追い込むことはできます。しかし、どう指しても11手必要で手数を超過します。

攻方は持駒に金があれば、26歩 24玉 34金打迄で簡単に詰みます。攻方が金を入手するには、攻方18香を使って受方に金を合駒させられれば可能そうです。

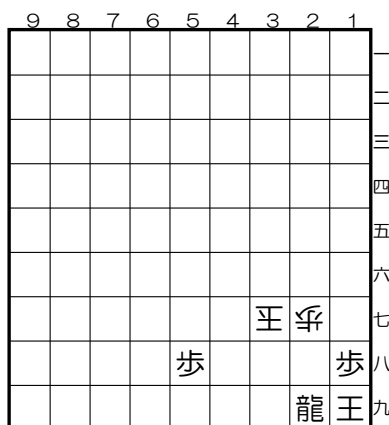
初手の正解は17桂。攻方18香の利きを遮ることが目的です。2手目16玉と受方玉を香筋に誘うことができます。3手目25桂の開王手に、17金 同香と進めて、攻方は金を入手できました。6手目

25玉と攻方桂を取りながらかわして、26歩 24玉 34金打迄9手で詰上りです。

本作は持駒の桂を金に変換する手順。受方玉を下段に追い込む紛れが僅かに2手超過するように作られているのも巧く、解きごたえのある作品です。

■24-4 springs作

協力白玉詰（受先） 7手



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解答】

48玉 59龍 38玉 29龍 37玉 28龍 同歩成 迄7手

詰上図



【作者コメント】

攻方手番なら28龍、同歩成の2手詰。龍はスイッチバック、受方玉は三角の動きで手番を変更します。

【解説】

初形が攻方手番なら28龍 同歩成迄で攻方王が詰みます。実際には初形は受方手番なので、受方は初手で手待ちができればよいことが分かります。しかし、受方には持駒がなく、盤上で動かせる駒は37玉と27歩だけです。初手28歩成は2手目同龍で受けられるので、攻方王が詰んでいません。初手で受方玉を動かすのは、28の地点への利きが外れてしまい、後の受方と金に紐が付かなくなります。受方は手待ちができない状況というわけです。

初手から48玉 59龍 38玉 29龍 37玉と進めるのが正解です。駒配置が初形と同じになって無意味なやり取りに見えますが、初形と違って攻方手番に変わっています。

何故このような不思議なことが起こったのでしょうか。攻方龍は往復して29の地点に戻り、受方玉は三角の動きで37の地点に戻っています。攻方は2手消費、受方は3手消費していて、両者の間には1手の差があります。これによって手番が入れ替わったわけです。こうなれば6手目28龍に7手目同歩成迄で攻方王が詰上りです。

本作は初形で受方が手待ちできないために、詰みから遠ざかってしまう構造になっています。5手かけて手番を入れ替えるというのが不思議な手順が現れます。受方玉と攻方龍の双方が協力して1手差を作り出すという巧妙な仕組みによって実現されています。

今月の手筋（解答）

解答

21n玉 22金 同n玉 11n玉 22金 まで5手

4手掛けて攻方持駒の金が0枚から1枚に増える。盤上の配置が同じで、攻方持駒に減った駒がなく、増えた駒だけがある場合、持駒増幅と呼ぶ。通常、持駒増幅は「合駒請求」「合駒を取る」「元の配置に戻す」の3ステップが必要のため6手必要だが、本図のように中立駒を使えば4手の持駒増幅も可能である。ライフルやアンチキルケのように2手で持駒増幅ができるルールもある。普通詰将棋では持駒増幅は不可能だが、軽微な局面変化を許容すれば、擬似的持駒増幅を実現できる。

適用分野

持駒の純増が詰詰に直結しないルール

関連項目 持駒消去 持駒譲渡

前回(WFP 第 190 号 pp.85-89)の続きです。埋駒と退駒を別の枠組みで捉え直すことを当面の目標にしたいと思います。まずはその準備を進めます。

本稿に登場するフェアリールールの定義や説明は、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。

参考 WFP のページ

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfp.html>

目次

1. 埋駒とピンの関係
2. ピンの逆
3. 定義の問題点とその解決
4. 出発効果と到着効果の評価
5. 幽閉・排斥の例

4. 埋駒とピンの関係

まずは埋駒と退駒の定義をおさらいしておきましょう：

埋駒

特定のマスに駒を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

埋駒の最も素朴な例は合駒です。下図は香の王手に対して金を合駒した局面です。

3	2	1	
	王		一
			二
	香		三
			四
	金		五
			六

金が香の利きを遮断しています。このとき、金は行動を制限されています。22 や 24 に動くことはできませんが、13 や 14、33 や 34 に動くこ

とはできません。

このように、線駒によって駒が釘付けになっている状況はピン (pin) と呼ばれます。上図で 23 金は 25 香によってピンされています。

自玉を王手にさらすため、ピンされている駒は線駒のラインの外に出ることができません。これを一般化して、線駒の作用に限らず、「自玉を王手にさらすため、ある駒が特定の領域の外に出られない状況」もピンと呼ぶ場合があります。

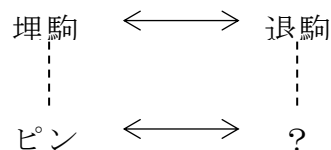
例えば下図は、対面ルール下で 22 角の王手に 21 歩の対駒で応じた局面です。

3	2	1	
	歩	王	一
	角		二
			三

対面

22 角は歩の利きになっています。一方 21 歩は角の利きになっていますが、12 歩や 32 歩などのように動くことはできません。21 の地点を離れると 22 角の利きが元に戻るため、自玉を王手にさらすからです。このような状況は、性能変化によるピンと呼ばれます。

埋駒の例として、合駒と対駒を見てきました。どちらも、合駒や対駒を行った瞬間、その駒がピンされています。このことから、埋駒をするとその駒が直ちにピンされると言えそうです。埋駒とピンには密接な関係があります。では、退駒と密接に関係する「状態」は何でしょうか？それは「ピンの逆」であるはずですが。



5. ピンの逆

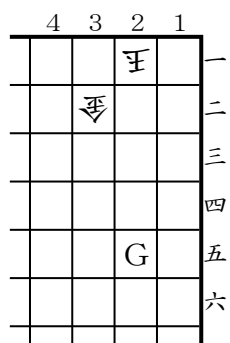
ピンは「自玉を王手にさらすため、ある駒が特定の領域から出られない状況」です。その逆と言え、自玉を王手にさらすため、ある駒が特定の領域に入れない状況」となります。チェスプロブレムではこれを Repelling または Antipin と呼ぶ場合があるようです。

参考

<https://juliasfairies.com/jf10jt/#comment-52916>

<https://juliasfairies.com/problems/no-1778/#comment-53387>

Repelling は例えば Grasshopper などのホップ駒を使用した場合に現れます。



G : Grasshop

Grasshopper は上下左右斜めの 8 方向に駒を 1 枚飛び越え、直後のマスに着地する駒です。上図で 32 金が 22 に移動すると、G は 22 金を飛び越えて 21 玉を取れるようになります。つまり、32 金は 22 に入ることができません。

ピンもチェスプロブレムの用語ですが、すでに詰将棋の世界に浸透しつつあると思います。ピンと同様にカタカナ語でリペリング(リペル)、アンチピンとして進めてもいいのですが、どちらも日常語として使われることがほぼない単語なので、なかなか慣れるのが大変だと思います(例えばピンは「マップにピンを刺す」のように日常語としても登場する)。

そこで、Repelling に日本語の名前を付けてみようと思います。ついでに Pin の和訳も考えました。

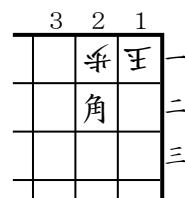
幽閉 (Pin)

自玉を王手にさらすため、ある駒が特定の領域の外に出ることができない状態

排斥 (Repelling, Antipin)

自玉を王手にさらすため、ある駒が特定の領域の中に入ることができない状態

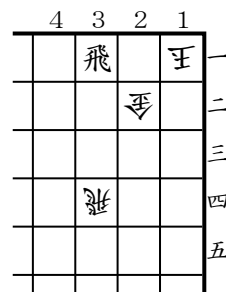
例えば下図は対面ルールの一局面です。



対面

上図において、21 歩は 22 角によって 21 のマスに幽閉されています。

下図はマドラシの一局面です。22 金は 32 や 33 の地点に移動することはできません。なぜならば、自玉を 31 飛の王手にさらすからです。31 飛がいなければ、22 金は 21 や 32 に自由に入ることができます。したがって、22 金は 31 飛によって 32・33 の地点から排斥されています。

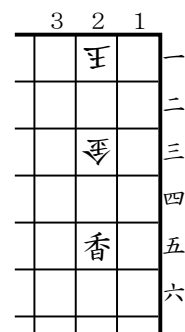


マドラシ

幽閉と排斥。駒の動きが制限される状況をうまく表現した名前だと思うのですがいかがでしょうか？

6. 定義の問題点とその解決

下図は冒頭で例示した局面です。23 金が香によってピンされています。つまり幽閉状態ですね。

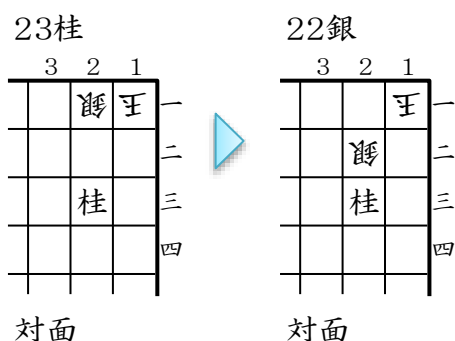


しかし、このように考えることもできます。22~25 のマスを領域 A とし、領域 A 以外のマ

スすべてを領域 B とします。「23 金が領域 A を出ると自玉を王手にさらす」わけですが、「23 金が領域 B に入ると自玉を王手にさらす」と言い換えることもできます。後者の言い方ができるということは、上図は排斥状態ということになってしまいます。本来は、「上図は幽閉状態だが、排斥状態ではない」となるように幽閉と排斥を定義したいところです。

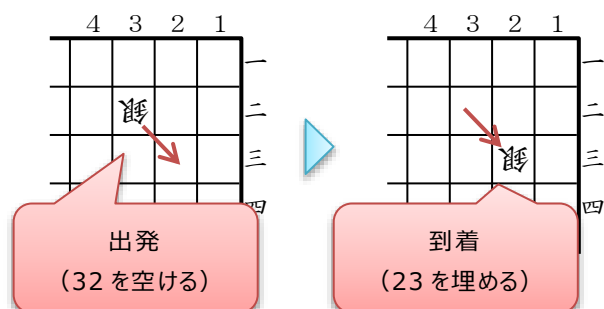
同様に、排斥は「特定の領域以外の領域から出れない」ということなので、「幽閉=排斥」になってしまっています。

厳密に考えると、幽閉と排斥の定義に問題があるようです。それらと密接に関係している埋駒と退駒にも同様の問題があります。左下図は対面ルール下で攻方が 23 桂と王手を掛けた局面です。



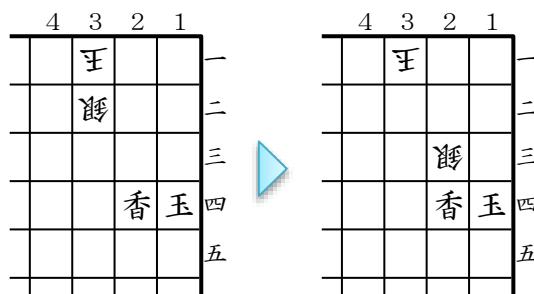
受方は 21 銀を 22 に動かして王手を外したとします（右上図）。これは対駒、つまり埋駒です。しかし、少しひねくれた見方をすると、21 の地点を空けて王手を外したから退駒ではないか、と考えることもできてしまいそうです。同様に、退駒も埋駒とみなすことができます。つまり、「埋駒=退駒」になってしまいます。

以上の問題は、あらゆる着手が出発と到着の 2 つの要素から構成されることに起因します。下図のように 32 銀が 23 へ移動する場合、32 の地点が空くことと 23 の地点が埋まることの 2 つの現象が起きます。



チェスプロブレムでは、ある着手をしたとき、駒が現在地を離れることによる影響を **Departure effect** (または **Removal effect**)、移動先に駒が到着することによる影響を **Arrival effect** と呼びます。本稿では直訳して、**出発効果・到着効果**と呼ぶことにします。

では、下図で後手が 23 銀と指したときの出発効果と到着効果を具体的に考えてみましょう。



まず、23 銀と指すと攻方玉に王手が掛かります。これは到着効果の一つです。また、24 香の利きが遮られるのも到着効果です。32 銀が動いたため、受方玉は 32 に動くことができるようになりました。これは出発効果です。

なお、持駒を打つ着手にも出発効果があります。例えば、受方の駒台に飛車が 1 枚しかない状態でその飛車を打った場合、次に飛車の打合ができなくなるという影響があります。

出発効果・到着効果という言葉を使うと、幽閉や排斥、埋駒や退駒をもう少しだけ厳密に定義することができます。

幽閉 (Pin)

その着手の**出発効果**によって自玉が王手にさらされるため、ある着手ができない状態。

排斥 (Repelling, Antipin)

その着手の**到着効果**によって自玉が王手にさらされるため、ある着手ができない状態。

埋駒

到着効果によって王手を外す着手。ただし、王手駒を取って王手を外す着手は除く。

退駒

出発効果によって王手を外す着手。ただし、王手が掛かった玉を動かして王手を外す着手は除く。

上記の定義によって、「幽閉=排斥」「埋駒=退駒」の問題は解消されました。

しかしながら、上記の定義を運用するためには、着手の到着効果と出発効果を正確に評価できる必要があります。「こう指すと王手を外せるけど、これが出発効果によるのか到着効果によるのか分からない」という状況は困るわけです。

7. 出発効果と到着効果の評価

すべての着手は駒の出発と到着で構成されています。駒が現在地を離れて空中へと浮かび、その後目的地に到着する。これが一手の中で行われているとイメージしてみましょう。



上図のように考えると、出発効果と到着効果を次のように言い換えることができます：

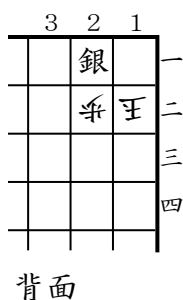
出発効果

着手前の局面と着手中（駒が宙にある状態）の局面を比較したときのあらゆる違い

到着効果

着手中（駒が宙にある状態）の局面と着手後の局面を比較したときのあらゆる違い

具体例で確認しましょう。下図は背面ルール下の一局面です。

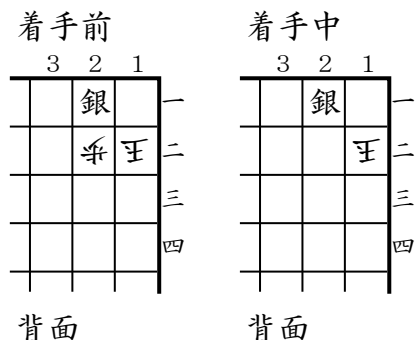


背面

受方は 23 歩とすると、21 銀の利きが元に戻るので自玉を王手にさらします。自玉を王手にさ

らすのは、23 歩の出発効果と到着効果のどちらでしょうか？

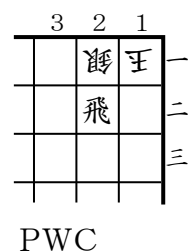
23 歩を指す前の局面と、着手中の局面（歩が空中にある）を比較してみましょう。



着手前の局面では自玉に王手は掛かっていませんが、着手中の局面では王手が掛かっています。したがって、23 歩の出発効果によって自玉が王手にさらされています。つまり、22 歩は 21 銀によって幽閉されています。

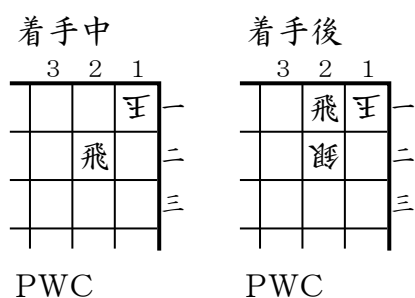
この例からも分かるように、幽閉とは、自駒を盤上から取り除いたときに自玉が王手にさらされる状況に他なりません。

下図は PWC ルール下の一局面です。



PWC

21 銀で飛車を取ると、攻方の飛車が 21 の地点に移るので自玉を王手にさらします。この着手を指している最中が左下図で、着手が完了すると右下図になります。



PWC

PWC

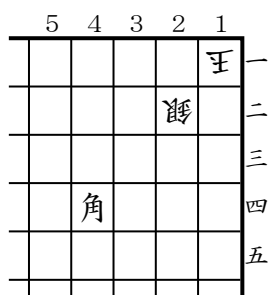
「着手中」では王手は掛かっておらず、着手が完了すると自玉に王手が掛かります。したがって、22 銀/21 飛の到着効果によって自玉が王手にさらされています。つまり、21 銀は 22 飛によって 22 から排斥されています。

ある駒が幽閉・排斥されていると判断したり、ある着手が埋駒・退駒であると判断したりするためには、着手の出発効果と到着効果を確認する必要があります。着手中（駒が宙にある状態）の局面と着手前（または着手後）の局面を比較すれば、機械的に判断することができるわけです。

8. 幽閉・排斥の例

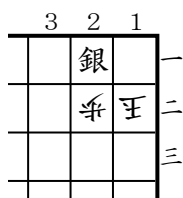
今回は少し変わった幽閉・排斥などを扱います。ここでは基本的な幽閉・排斥の例をいくつか取り上げます。

(1)



44 角は 22 銀を 22-44 のライン内に幽閉しています。狭義のピン。

(2)



背面

21 銀は 22 歩を 22 に幽閉しています。性能変化によるピン。

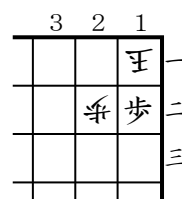
(3)



Isardam

31 龍を盤上から取り除くと自玉に王手が掛かります。つまり、31 龍は幽閉状態にあります。
11 龍は 31 龍を 31-91、32 に幽閉しています。

(4)



角王
K-Take&Make

11 玉は角の利きの玉。11 歩成と玉を取ると直ちに角の利きで動く必要がありますが、22 歩が移動先を塞いでいるので 11 歩成はできません。

盤上から 22 歩を取り除くと自玉に王手が掛かります。12 歩は 22 歩を 22 に幽閉しています。

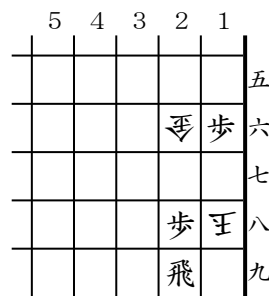
(5)



包：Pao

12 馬が 12 または 13 に入ると、自玉を包の王手にさらします。持駒を 12 や 13 に打つのも同様に NG。14 包は 12 馬と駒台のすべての駒を 12-13 から排斥しています。

(6)



安南 (利き二歩無効)

二歩になるため、28 歩が 18 玉を取ることはできません。もし 26 金が 16 歩を取ると 18 歩が二歩ではなくなるため、自玉に王手が掛かります。

16 金と指す途中（26 金が盤上にない状態）では王手は掛かっておらず、16 歩を取った局面では王手が掛かってます。よって、16 金が自殺手であるのは到着効果によるため。28 歩は 26 金を 16 から排斥しています。

(7)

3	2	1	
			一
		王	二
		歩	三
			四

Koko

Koko の孤立禁のため、12 歩成と玉を取ることはできません。もし受方が何らかの持駒を 11、21、22、23 のいずれかに打つと、12 歩成が可能になります。13 歩は駒台のすべての駒を 11、21、22、23 から排斥しています。

(8)

3	2	1	
	王	皇	一
			二
		飛	三
			四

キルケ

11 香で 13 飛を取ると、攻方の飛車が 28 に復活して自玉を王手にさらします。13 飛は 11 香を 13 から排斥しています。

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

「詰将棋メーカー」好作選(2024年3・4月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

《ルール説明》

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない(タイプA)。

【補足】

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

【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

透かし詰は詰みと認められない。

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

【補足】

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

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【ミニ】

受方は最短距離の着手を選ぶ。

【補足】

- ・マキシの「最長」を「最短」に読み替えたもの。細則はマキシと同様。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

【補足】

- 1) 直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。
- 2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

【受先】

受方から指し始める。

【補足】

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある。

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【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。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【非王手可】

攻方に王手の義務がない(王手をしても良い)。

【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

スタイルメイトとは、王手は掛かっていないが合法手のない状態。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

ただし、玉は除く。

【補足】

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

【攻方取禁】

攻方は駒を取ってはいけない。

【Lortap】

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

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【千日手】

初形局面に戻す。

【補足】

- ・「協力千日手」の形で出題される場合が多いが、理論上は他の戦略にも適用できる。
- ・戻すべき初形局面は左右の対称性を考慮しない。初形と左右対称の局面になっても、その時点ではまだ千日手は不成立。
- ・「千日手」で達成すべき目標は「同一局面4回」ではない。あくまで初形に戻すことが目的。初形と関係なく千日手にするのが目的でもない。

【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【利き二歩有効】

玉を取ると二歩になる手を王手とみなす。

【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

【補足】

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

【Queen(Q)】

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【Grasshopper(G)】

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

【補足】

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

【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。

※Fairy Chess の PWC との違い

Fairy Chess の PWC では相手陣最奥に Pawn が移動させられたとき、行き所のない駒になるのを避けるため、強制的に成る規則になっている。しかし、将棋では「二歩禁」もあるため、「強制的に成る」では不十分である。このため日本式の PWC では「相手の持駒になる」に規則が変更されている。

【キルケ】

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

【補足】

戻り方等は以下の細則に従う。

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

【衝立協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または**不成立**となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、**指し直し**ができる。

【補足】

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

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

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

【与えられる情報】

- 1a.相手の駒を取った(取った駒が渡される)
1b.自分の駒が取られた(盤上から取られた駒がなくなる)

- 2a.王手をかけた
2b.王手をかけられた

3a.指し手が**不成立**

- 4a.詰めた
4b.詰められた

【不成立となる着手】

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

【棋譜(攻方視点)表記用の記号】

表記	意味
(一)	無反応
(XY)	XY の位置の攻方駒が取られた※1
×	着手不成立
(+)	逆王手※2
;駒	指手によって「駒」を入手した
※1 XY の XY が直前の着手と同じ場合は(同)という表記を使う。	
※2 衝立将棋では王手に + の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、+ は省略する。詰を意味する ++ も省略。	

【最悪詰】

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

【補足】

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

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が4回現われる手を禁手とする。

※No.217 は同一局面4回ではなく、2回で千日手とする。

【補足】

- 1) 連続王手をしていない側の手番で千日手を成立させる着手は禁手ではない(千日手禁とは異なる)。
2) 双方連続王手の千日手の場合、千日手が成立する着手をした側のみの反則とする。

■No.180

xzg17

Isardam協力詰 5手

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

持駒 歩
(2024.03.01)

■No.181

springs

Koko協力詰 5手

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

持駒 角歩
(2024.03.01)

■No.182

伊藤隆文

安南協力詰 5手

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

持駒 銀
(2024.03.03)

■No.183

げん

ミニ協力白玉詰 10手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G: Grasshopper王
(2024.03.03)

■No.184

げん

禁欲駒全マネ禁協力白玉詰 158手

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

持駒 なし

※155手目成生非限定
(2024.03.05)



■No.185

伊藤隆文

安南協力詰 5手

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

持駒 なし

(2024.03.06)

■No.186

げん

禁欲安南駒全マネ禁協力白玉詰 185手(受先)

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

持駒 なし

※184手目成生非限定
(2024.03.06)

■No.187

げん

駒余り禁最善詰 17手

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

持駒 香

(2024.03.08)

■No.188

げん

禁欲駒全マネ禁最善詰 53手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

(2024.03.09)

■No.189

げん

Patrol協力詰 5手

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

持駒 桂

(2024.03.11)

■No.190

keima82

強欲非王手可最善詰 11手

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

持駒 金銀桂2歩2

(2024.03.11)

■No.191

springs

協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 香

(2024.03.13)

■No.192

xzg17

Patrol協力詰 5手

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

持駒 桂

(2024.03.14)

■No.193

コセ

安南非王手可協力詰 5手

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

攻方持駒 桂2

受方持駒 なし

(2024.03.16)

■No.194

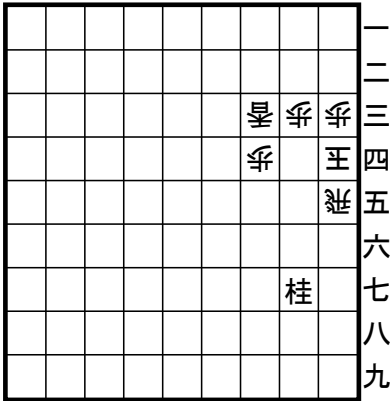
もじやのや
安北協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂
(2024.03.17)

■No.195

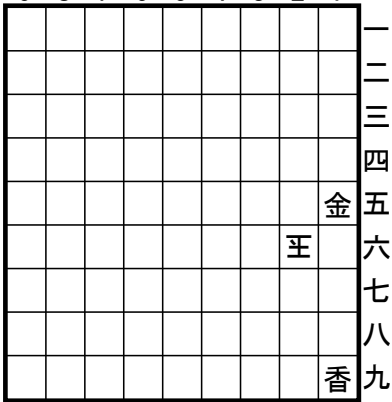
げん
マドラシ協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛角金
(2024.03.18)

■No.196

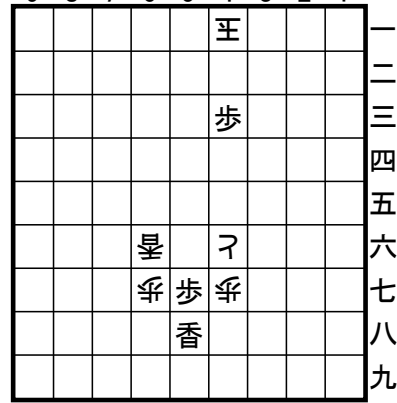
keima82
強欲非王手可最善詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金2銀
(2024.03.19)

■No.197

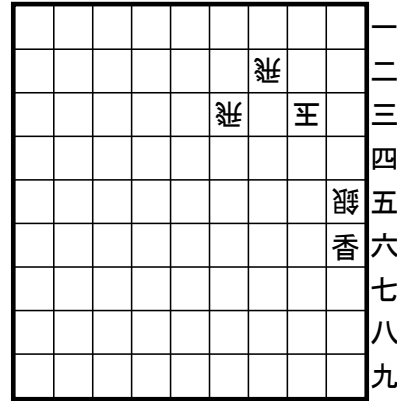
げん
駒全マネ禁協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
(2024.03.20)

■No.198

げん
攻方取禁Lortap協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀香
(2024.03.21)

■No.199

ひっぽ
協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角
※『詰パラ』1983.01修正図
(2024.03.21)

■ No.200

yabecchi0210

強欲天竺協力千日手 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

(2024.03.22)

■ No.201

コセ

安南協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

※利き二歩有効

(2024.03.26)

■ No.202

三木歩佳

打歩協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2桂香

(2024.04.04)

■ No.203

ひつぽ

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
					星				三
					Q				四
						料	驥		五
									六
								王	七
					王			王	八
						桂			九

持駒 金

※Q: Queen

(2024.04.05)

■ No.204

尾形

対面協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2024.04.07)



■No.205

尾形

協力詰 5手

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

持駒 飛G

※G: Grasshopper
(2024.04.10)

■No.206

尾形

協力詰 5手

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

持駒 桂2G

※G: Grasshopper
(2024.04.12)



■No.207

尾形

PWC協力詰 5手

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

持駒 角

(2024.04.13)

■No.208

尾形

協力自玉詰 8手

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

持駒 角

(2024.04.14)

■No.209

尾形

キルケ協力自玉詰 6手

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

持駒 飛角桂

(2024.04.17)

■No.210

げん

安南協力詰 5手

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

持駒 飛

(2024.04.17)

■No.211

ガラス烏

キルケ駒余り禁協力詰 5手

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

持駒 香歩

(2024.04.21)

■No.212

xzg17

衝立協力詰 11手

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

持駒 角

※指し直し上限0回

(2024.04.22)

■No.213

springs

衝立協力詰 5手

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

持駒 金銀

※指し直し上限0回

(2024.04.22)

■No.214

尾形

最悪詰 10手(受先)

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

持駒 桂

(2024.04.22)



■No.215

springs

衝立協力詰 7手

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

持駒 金2歩

※指し直し上限0回
(2024.04.23)

■No.216

springs

衝立協力詰 7手

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

持駒 銀

※指し直し上限0回
(2024.04.26)



■No.217

駒井めい

協力自玉詰 8手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
		角			科		王		六
									七
								王	八
						桂	銀		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)
(2024.04.26)

■No.218

尾形

最悪詰 13手

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

持駒 金

(2024.04.27)

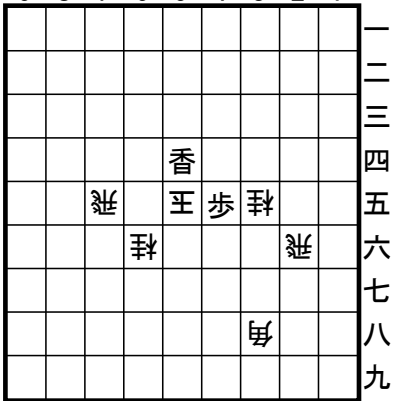


■No.219

springs

衝立協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



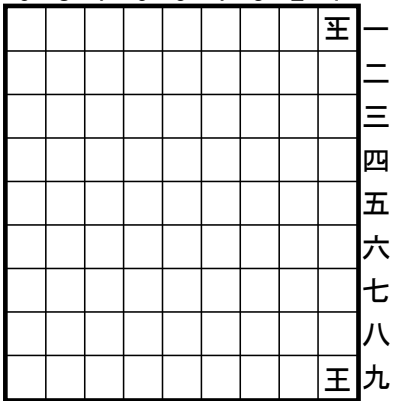
持駒 金銀桂香歩
※指し直し上限0回
(2024.04.28)

■No.220

ガラス烏

強欲最悪白玉詰 31手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂4歩11
(2024.04.28)

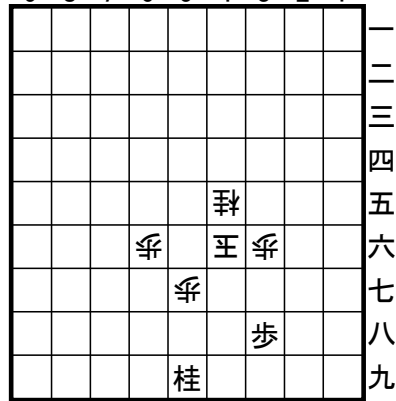


■No.221

コセ

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



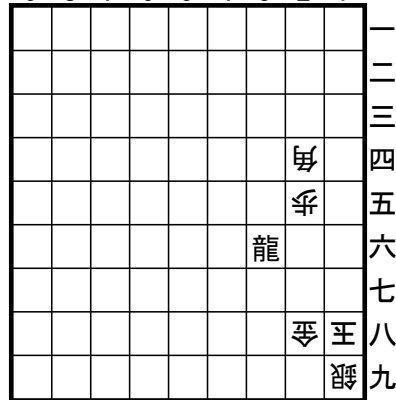
持駒 角金2香
※指し直し上限0回
(2024.04.28)

■No.222

尾形

安南詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



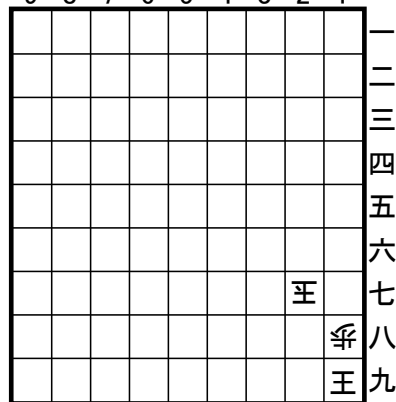
持駒 角金2桂
(2024.04.29)

■No.223

駒井めい

非王手可協力千日手 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
(2024.04.30)

《作意／コメント(★＝占魚亭、●＝駒井、▲＝springs)》

今回は、2024 年3～4月に発表された 134 作(3月:62 作[「受先(+ω協力詰2手」「強欲・非王手可・最善詰3手 5題」「フェアリーコンテスト3」含む]／4月:72 作[「フェアリーコンテスト4」含む])の中から選びました。

■No.180(xzg17／Isardam 協力詰5手)

<手順>

42 龍 61 龍 52 歩 62 龍 43 龍 迄5手

●打歩詰を打開するために予め歩を設置。いわゆる先打置歩詰。双方の龍が大きく動いた後に小さく動く緩急が良い。

▲初手と2手目、4手目と5手目で双方の龍がきっちり呼応する。

■No.181(springs／Koko 協力詰5手)

<手順>

26 角 同飛 18 歩 24 飛 26 銀 迄5手

●孤立禁を利用した打歩詰の打開で、先打置歩詰。攻方の持駒に歩だけでなく角もあるので、まさか角を捨てて歩で詰めることになるのは少し意外な展開。

■No.182(伊藤隆文／安南協力詰5手)

<手順>

56 銀 46 玉 47 銀上 同馬 55 銀 迄5手

▲詰上りが面白い。

■No.183(げん／ミニ協力白玉詰 10 手)

<手順>

64 馬 71G 82 馬 11G 55 馬 31G 22 馬 91G 92 銀成 37G 迄 10 手

★GWと馬の鬼ごっこ。ミニを付した効果がよく現れた楽しい手順。

▲8手掛けて 42 馬→22 とする。盤上にちょうど収まる構図なのがよい。

■No.184(げん／禁欲駒全マネ禁協力白玉詰 158 手)

<手順>

63 歩成 51 と 17 王 61 と右 16 王 71 と右 17 王 81 と右 16 王 91 と引 17 王 92 と引 16 王 93 と引 17 王 94 と引 16 王 95 と引

17 王 96 と引 16 王 97 と引 98 歩 41 と 17 王 51 と右 16 王 61 と右 17 王 71 と右 16 王 81 と右 17 王 91 と引 16 王 92 と引 17 王 93 と引 16 王 94 と引 17 王 95 と引 16 王 96 と引 97 歩 31 と 17 王 41 と右 16 王 51 と右 17 王 61 と右 16 王 71 と右 17 王 81 と右 16 王 91 と引 17 王 92 と引 16 王 93 と引 17 王 94 と引 16 王 95 と引 96 歩 21 と 17 王 31 と右 16 王 41 と右 17 王 51 と右 16 王 61 と右 17 王 71 と右 16 王 81 と右 17 王 91 と引 16 王 92 と引 17 王 93 と引 16 王 94 と引 95 歩 12 と 17 王 21 と 16 王 31 と右 17 王 41 と右 16 王 51 と右 17 王 61 と右 16 王 71 と右 17 王 81 と右 16 王 91 と引 17 王 92 と引 16 王 93 と引 94 歩 13 と 17 王 12 と上 16 王 21 と 17 王 31 と右 16 王 41 と右 17 王 51 と右 16 王 61 と右 17 王 71 と右 16 王 81 と右 17 王 91 と引 16 王 92 と引 93 歩生 14 と 17 王 13 と上 16 王 12 と上 17 王 21 と 16 王 31 と右 17 王 41 と右 16 王 51 と右 17 王 61 と右 16 王 71 と右 17 王 81 と右 16 王 91 と引 92 歩成(92 歩生) 15 と 17 王 26 と 迄 158 手

★禁欲と駒全マネ禁双方の特色が見事に合わさった楽しい軽趣向長編。

▲禁欲と駒全マネ禁がうまく噛み合って趣向手順が成立している。後日改良図を投稿されているが、原図も充分面白いと思う。

■No.185(伊藤隆文／安南協力詰5手)

<手順>

35 飛 25 歩 17 龍 16 歩 26 龍 迄5手

★5手で歩合2回。二歩禁を利用したアイデアを評価したい。

▲二歩禁という1つの理屈で歩合2回をシンプルに実現。

■No.186(げん／禁欲安南駒全マネ禁協力白玉詰 185 手)

<手順>

15 成銀 19 飛 91 と 39 飛 16 成銀 19 飛 92 と引 39 飛 15 成銀 19 飛 93 と引 39 飛 16 成銀 19 飛 94 と引 39 飛 15 成銀 19 飛 95 と引 39 飛 16 成銀 19 飛 96 と引 39 飛 15 成銀 19 飛 97 と引 98 歩 81 と 39 飛

16 成銀 19 飛 91 と引 39 飛 15 成銀 19 飛
 92 と引 39 飛 16 成銀 19 飛 93 と引 39 飛
 15 成銀 19 飛 94 と引 39 飛 16 成銀 19 飛
 95 と引 39 飛 15 成銀 19 飛 96 と引 97 歩
 71 と 39 飛 16 成銀 19 飛 81 と右 39 飛
 15 成銀 19 飛 91 と引 39 飛 16 成銀 19 飛
 92 と引 39 飛 15 成銀 19 飛 93 と引 39 飛
 16 成銀 19 飛 94 と引 39 飛 15 成銀 19 飛
 95 と引 96 歩 61 と 39 飛 16 成銀 19 飛
 71 と右 39 飛 15 成銀 19 飛 81 と右 39 飛
 16 成銀 19 飛 91 と引 39 飛 15 成銀 19 飛
 92 と引 39 飛 16 成銀 19 飛 93 と引 39 飛
 15 成銀 19 飛 94 と引 95 歩 51 と 39 飛
 16 成銀 19 飛 61 と右 39 飛 15 成銀 19 飛
 71 と右 39 飛 16 成銀 19 飛 81 と右 39 飛
 15 成銀 19 飛 91 と引 39 飛 16 成銀 19 飛
 92 と引 39 飛 15 成銀 19 飛 93 と引 94 歩
 41 と 39 飛 16 成銀 19 飛 51 と右 39 飛
 15 成銀 19 飛 61 と右 39 飛 16 成銀 19 飛
 71 と右 39 飛 15 成銀 19 飛 81 と右 39 飛
 16 成銀 19 飛 91 と引 39 飛 15 成銀 19 飛
 92 と引 93 歩生 31 と 39 飛 16 成銀 19 飛
 41 と右 39 飛 15 成銀 19 飛 51 と右 39 飛
 16 成銀 19 飛 61 と右 39 飛 15 成銀 19 飛
 71 と右 39 飛 16 成銀 19 飛 81 と右 39 飛
 15 成銀 19 飛 91 と引 92 歩成(92 歩生)
 21 と 迄 185 手

★No.184 より駒全マネ禁ルールを活かした改良版。
 ▲盤面右下に安南を利用したスイッチング機構を
 組み込んでいる。成銀の移動が挟まることで、駒全
 マネ禁がより活かされている。

■No.187(げん／駒余り禁最善詰 17 手)

<手順>

13 香 12 角 同香生 21 玉 11 香成 同玉 33 角
 22 香 12 桂成 同玉 22 歩成 13 玉 14 歩 同玉
 15 歩 13 玉 14 香 迄 17 手

●香に対する角合から、角合に対する香合。堂々
 巡りになりそうな展開が面白い。

▲駒余りの詰みに誘致する捨合を2回。収束を付
 けるのが大変なルールとテーマに見えるが、簡潔に
 収まった。

■No.188(げん／禁欲駒全マネ禁最善詰 53 手)

<手順>

26 桂 72 香 89 飛 73 香 99 飛 74 香 89 飛

75 香 99 飛 76 香 89 飛 77 香生 99 飛 78 香生
 89 飛 79 香成 99 飛 61 香 89 飛 62 香 99 飛
 63 香 89 飛 64 香 99 飛 65 香 89 飛 66 香
 99 飛 67 香生 89 飛 68 香生 99 飛 69 香成
 89 飛 51 香 99 飛 52 香 89 飛 53 香 99 飛
 54 香 89 飛 55 香 99 飛 56 香 89 飛 57 香生
 99 飛 58 香生 89 飛 59 香成 99 飛 迄 53 手

★5～7筋で香が各駅停車。完成度の高い原理図。
 ▲各駅停車の香の乗り継ぎ。発展性を感じる。

■No.189(げん／Patrol 協力詰5手)

<手順>

29 龍 27 銀成 38 龍 26 成銀 27 桂 迄5手

★銀成らせ。初手 38 龍の紛れと詰上りの差異がス
 マートに表現されている。

●受方銀を成らせる。そのために攻方龍が遠回りし
 て 38 の地点に行く。無理のない手順構成。

▲初手 38 龍と詰上りの対比。

■No.190(keima82／強欲非王手可最善詰 11 手)

<手順>

13 桂 同玉 12 歩 同玉 11 銀 同玉 42 歩 同銀
 24 桂 33 銀 12 金 迄 11 手

●玉を呼び込むための捨駒だが、捨てる駒種の順
 番が見事に限定されている。行き所のない駒の禁
 手を利用したもので、アイデア・仕組み共に巧い。

■No.191(springs／協力自玉スタイルメイト8手)

<手順>

35 香 23 玉 34 角 32 玉 25 角 42 玉 33 香成
 同玉 迄8手

●ピンされている攻方角をアンピンした後にピンし直
 す。二枚の攻方歩を受方に取らせるため。攻方をス
 テイルメイトにするなら攻方角はピンされたままの方
 が良いはずで、一度ピンを外すのが正解とは意外
 な展開。その仕組みも実に明快。

■No.192(xzg17／Patrol 協力詰5手)

<手順>

84 龍 85 金 66 角 75 金 96 桂 迄5手

★攻方角と受方金の関係性が良い。

▲初形で受方の金は角のラインの外に出ることが
 できない(ピン)。この構造が別の場所で再び現れる。

■No.193(コセ／安南非王手可協力詰5手)

<手順>

38 桂 同歩生 17 桂 26 桂 28 桂 迄5手

▲27 とが 28 に利かないように、26 に桂を打ってもら。テーマに関連する2手目の不成や3手目の手待ちがよい。

■No.194(もじゃのや／安北協力詰5手)

<手順>

23 飛成 15 玉 37 角 26 飛 24 桂 迄5手

▲攻方の角で受方の飛車がピンされている状況が場所を変えて再発生する。

■No.195(げん／マドラシ協力詰5手)

<手順>

25 角 16 角 24 飛 25 飛 15 金 迄5手

▲16 を埋めておく下準備。

■No.196(keima82／強欲非王手可最善詰7手)

<手順>

17 香 同玉 26 金 同玉 25 銀 15 玉 16 金 迄7手

▲王手ではない捨駒2回と見捨て1回。19 香を原型消去する端的な表現。

■No.197(げん／駒全マネ禁協力詰7手)

<手順>

42 歩成 45 と 56 歩 同と 57 香 46 と 52 香成 迄7手

▲57 歩を消去したい。この一点をめぐって発生する手待ちの応酬。

■No.198(げん／攻方取禁 Lortap 協力詰5手)

<手順>

24 香 13 玉 14 銀 24 銀 23 銀成 迄5手

▲遅延取らせ短打。Lortap を利用した端的な表現。

■No.199(ひっぽ／協力詰9手)

※『詰将棋パラダイス』1983 年1月号・修正図

<手順>

39 角 28 歩 同角 16 玉 17 歩 15 玉 14 飛 26 玉 16 飛 迄9手

★協力詰では珍しい歩合。見事な修正図。

●受方が詰みに協力してくれるなら、飛角金のような価値の高い駒を合駒するのが自然。その意味では歩合が最も意外な合駒。

▲協力ルールなのに歩合が発生。不純物がない。

※原図を紹介します。

(参考図 12)

ばか詰 9手

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

持駒 香

<作意>

19 香 18 歩 同香 27 玉 28 歩 26 玉 35 銀 37 玉 27 飛 迄9手

*2手目銀合が成立。以下、「同香 28 玉 17 銀 27 玉 16 銀 26 玉 27 香」迄。

■No.200(yabecchi0210／強欲天竺協力千日手 12 手)

<手順>

19 角 28 角 同角 同龍 97 飛 11 玉 99 角 88 角 同角 同龍 17 飛 91 玉 迄12手

★玉・飛・龍がスイッチバックするダイナミックな手順。左右での角打角合がアクセント。

■No.201(コセ／安南協力詰5手)

<手順>

15 角 16 馬 37 角 25 馬 15 金 迄5手

★さりとと原型消去。手順構成が良い。

▲16 歩の原型消去。5手で完璧な構成。

■No.202(三木歩佳／打歩協力白玉詰 10 手)

<手順>

54 香 53 桂 24 角 41 玉 14 角 同龍 33 桂 42 玉 21 桂成 33 歩 迄10手

▲角打2回がいい感じ。

■No.203(ひっぽ／協力詰5手)

<手順>

47Q 27 桂成 44Q 26 成桂 27 金 迄5手

●クイーンの性能を活かした往復と移動合が気持

ち良い。

■No.204(尾形／対面協力白玉詰8手)

<手順>

17 馬 26 桂 27 馬 37 桂生 17 馬 26 桂 27 馬
同桂生 迄8手

★桂動かしのリフレインがいい感じ。好作。

●合駒で発生させた桂馬を動かすのを2回。小気味よい手順。

▲桂合動かし2回。駒数少ない配置から繰り返し手順を行う好作。

■No.205(尾形／協力詰5手)

<手順>

11 飛 13 桂 12G 25 桂 34G 迄5手

▲桂合を開き応手で動かして最後は飛車とGの両王手。完璧な構成。

■No.206(尾形／協力詰5手)

<手順>

49G 28 歩成 27 桂 38 と 28 桂 迄5手

▲ふんわりした詰上り。

■No.207(尾形／PWC 協力詰5手)

<手順>

98 角 43 桂 同角成 31 玉 23 桂 迄5手

★八段目の桂の禁則を利用した最遠打がきれいに決まっている。

■No.208(尾形／協力白玉詰8手)

<手順>

18 飛 48 飛 56 角 69 玉 19 飛 39 角 47 角
同飛成 迄8手

▲整った初形から無駄なく両王手の詰めへ。

■No.209(尾形／キルケ協力白玉詰6手)

<手順>

88 桂 87 玉 21 角 32 飛 17 飛 77 角 迄6手

▲攻方の最遠打2発が決まる。

■No.210(げん／安南協力詰5手)

<手順>

16 飛 12 歩 66 飛 22 歩 23 桂生 迄5手

★二歩禁利用。2枚とも合駒で出す構成で上手い。

●二歩になる状況を作る。歩を二枚とも合駒で出すのが良い。

▲二歩禁を利用するための2枚の歩を合駒で出して1手で詰ます最短の構成。

■No.211(ガラス烏／キルケ駒余り禁協力詰5手)

<手順>

17 香 13 金 12 歩 同金 同香成/41 金 迄5手

●作意に意味が現れない香の限定打。復活した香の利きを遮らないように歩を盤上に残さない。持駒歩を消費するために香の限定打が成立していて、駒余り禁とも上手くマッチしている。

▲日本式キルケと駒余り禁がうまく噛み合ったアイデア。

■No.212(xzg17／衝立協力詰 11 手)

<手順>

98 角 (＋) 87 角;飛 (同) 77 飛 (－) 76 飛
(＋) 86 飛;飛 (－) 96 飛打 迄 11 手

<審判視点>

98 角 87 飛 同角 同玉 77 飛 96 玉 76 飛
86 飛 同飛 95 玉 96 飛打 迄 11 手

●攻方に情報を渡すために逆王手2回。協力詰とは思えない緊張感。

▲衝立協力詰検討ツールを開発し公開した作者。衝立協力詰の更なる発展を予感させる作品のひとつ。

■No.213(springs／衝立協力詰5手)

<手順>

59 銀 (同) 58 金 (同) 37 龍 迄5手

<審判視点>

59 銀 同香成 58 金 同角生 37 龍 迄5手

●58 同香生の選択肢を消すために香を成らせる。成った駒は戻せない。余計なやり取りに見えるのが良い。衝立詰は指し直せた方が面白いと思っていたが、指し直せないが故に成立している手順なのが興味深い。

■No.214(尾形／最悪詰 10 手)

<手順>

39 飛 16 角 27 飛 同角 28 玉 38 飛 17 玉
29 桂 同飛生 18 飛 迄 10 手

▲逆王手で攻方の着手を限定させるための初手。普通詰で受先にすると初手が強力すぎるが、最悪詰の場合は調整がしやすいのかもしれない。

■No.215(springs／衝立協力詰7手)

<手順>

14 金 (同) 15 歩 (一) 25 銀 (15) 16 金
迄7手

<審判視点>

14 金 同玉 15 歩 24 玉 25 銀 15 玉 16 金
迄7手

●歩を設置して玉の位置が分かるようにする。衝立協力詰の面白さを引き出した明快かつ巧い構成。

■No.216(springs／衝立協力詰7手)

<手順>

38 馬 (一) 27 馬 (一) 38 馬 (一) 29 銀
迄7手

<審判視点>

38 馬 18 玉 27 馬 29 玉 38 馬 18 玉 29 銀
迄7手

●審判視点で見ると同じ局面が2回登場する不思議。攻方の持っている情報が違うのがミソ。

■No.217(駒井めい／協力白玉詰8手)

<手順>

49 角 27 角 同角 25 玉 16 角 同玉 38 角
27 角 迄8手

▲「連続王手の千日手禁止」によって成立する詰上り。7手目を同根の理屈で限定打にするのは納得の構成。

■No.218(尾形／最悪詰13手)

<手順>

18 金 同玉 58 飛 28 香 同飛 同銀生 19 香
同銀生 45 角 36 香 同角 17 玉 18 香 迄13手

▲作意は香合2回、初手15飛の変化は桂合・銀合。

■No.219(springs／衝立協力詰9手)

<手順>

56 歩 (54) 55 香 (45) 57 桂 (56) 65 銀 (55)
45 金 迄9手

<審判視点>

56 歩 54 玉 55 香 45 玉 57 桂 56 玉 65 銀 55
玉 45 金 迄9手

●打った駒は全て遅れて取られる。玉による駒取りを利用することで玉の位置が丸分かり。衝立らしい意味付けながら、玉がほぼ可視化されているのが不思議な感じ。

■No.220(ガラス烏／強欲最悪白玉詰31手)

<手順>

23 金 12 歩 同玉 13 歩 同金 24 桂 同金 13 歩
同玉 14 歩 同金 25 桂 同金 14 歩 同玉 15 歩
同金 26 桂 同金 15 歩 同玉 16 歩 同金 27 桂
同金 16 歩 同玉 17 歩 同玉 18 歩 同金
迄31手

★楽しい軽趣向手順。金を発生させる初手が良い。

●攻方の持駒桂を消費させるために受方が金を限定打。双裸玉とは思えない充実した内容。

▲6手1組の趣向手順。趣向を成立させる23金を受先で発生させるのは大きなポイント。

■No.221(コセ／衝立協力詰7手)

<手順>

37 角 (同) 49 香 (同) 45 金 (一) 55 金
迄7手

<審判視点>

37 角 同桂生 49 香 同桂成 45 金 56 玉 55 金
迄7手

★2手目の駒を確定させるロジックに感心。

●桂で取ったことを確定させるために香も捨てる。2手目桂成のつもりで進めると、桂で取ったことを確定できないのも巧い紛れ。桂も歩も成れば利きは同じで、衝立だと区別できないのが興味深い性質。

▲2手目が同歩なのか同桂なのかを切り分ける捨駒。結果的に桂が二段跳ね。

■No.222(尾形／安南詰9手)

<手順>

17 金 同玉 29 桂 18 玉 17 金 29 玉 38 龍
同金 18 角 迄9手

▲最終3手の切れ味は対抗ルールだからこそ。24角・25歩の配置は好みが分かれるところか。

■No.223(駒井めい／非王手可協力千日手6手)

<手順>

29 王 19 歩成 同王 17 歩 18 歩 同歩生 迄6手

▲控えて打つ4手目がポイント。パズルの楽しさ。

次回は7月(対象は2024年5～6月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。「詰将棋メーカー」で発表されたフェアリーを解図・鑑賞し、気に入った作品のコメントを占魚亭まで送ってください。送り先：
sengyotei@gmail.com (■を@に)

1. はじめに

「永劫回帰」(詰ガエル氏作)はWFP第83号(2015.5)の第73回WFP作品展で特別出題され、WFP第86号にて解答と解説が発表された作品です。ルールは「縦シリンダー盤安南多玉協力千日手」というもので、1筋と2筋のみの簡素な配置にもかかわらず175271040手！という長手数になります。また、正解者は全てコンピュータを利用したものでした。

175271040手という手数は1391040手を一つの塊としてほぼ同様の手順を126回繰り返すことによって現れるということが分かっています。しかしこの1391040手の中に分かりやすい周期性や規則性は発見されていません。手順は完全に求められているにもかかわらず、内部構造が不明のままなのです。

手順の中に隠れた構造があるのか？という問いは結果稿でも解明されず残された宿題となっています。本稿では解決の端緒となるべく、永劫回帰型の問題の簡単なパターンを対象にしてどのような原理で局面が変化するのかについて考察しました。

【図1: 詰ガエル氏作「永劫回帰」
縦シリンダー盤安南多玉協力千日手】

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

攻方持駒 香 ∞

受方持駒 香 ∞

色: 1対6の大桂馬

苺: 1対5の大桂馬

盤上の駒はすべて玉

※1対2の利きを持つ通常の桂馬を拡張した1対多の利きの駒を大桂馬と呼ぶ。

【縦シリンダー盤】

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。

【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【多玉】

複数の玉を使用する。どの玉に対しても王手放置は禁手。

【持駒: ∞ 】

指定駒を無限に持っていることを示す。

2. 準備

簡単のため、盤面の1,2筋のみを横にして書き、マスの座標は0から数え(i,j)と表記することにします。つまり $0 \leq i \leq 1, 0 \leq j \leq 8$ となります。また(i,j)にある駒をp(i,j)と書きます。

例えば図1は図2のように略記され、図1における「24色」は図2では1行3列にあるので「(1,3)色」、「p(1,3)=色」と表されます。

また、p(i,j)の利きを(a(i,j),b(i,j))と書くことにします($0 \leq a \leq 1, 0 \leq b \leq 8$)。色、苺、香、歩、空マスはそれぞれ(a,b)=(1,6),(1,5),(0,1),(0,1),(0,0)となり、図2ではa(1,3)=1,b(1,3)=6です。

【図2: 図1の略記】

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	苺	苺	苺	色	歩	香	香	香	
1	苺	苺	苺	色	色	香	香	香	香

図2の解は

(0,8)香、同香、(0,7)香、同香、
(0,6)香、同苺、(1,1)香、同苺、
...

(1,5)香、同香跳、(0,0)香、同苺

まで175271040手となります。ここで「永劫回帰型問題は逆算で考えると一本道詰将棋になる」ことが結果稿で示されています。また攻方の手は空マスに香を打つしかないので一択です。よって、初形から2手ずつ逆算することで局面の変化を容易に考えることができます。

以降の内容には「A mod B」という表記が出てきますが、これは被除数Aを除数Bで割った余りを表し、しかも常に非負であるとします。例えば被除数を-7、除数を9として $-7 = -1 \times 9 + 2$ なので「-7 mod 9=2」となります。

3. 局面の変化

3-1. 一般の場合

【図3】

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	J	色		K	L	M	N	O	P

例として図3を2手逆算してみます。元々(1,2)にあった駒がどこかに動いた結果図3になったのですが、安南ルールにより動いた駒は空マスの左(1,1)にある駒、色と同様の動きをしたことが分かります。つまり図3で(0,8)にある駒が2手前に(1,2)にあったことになります。

【図4: 図3の2手逆算】

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	J	色	I	K	L	M	N	O	P

まとめると、以下の①～③の手続きによって2手逆算した局面が得られたということです。

- ①(1,2)が空マスであり、空マスの左は(1,1)。
- ② $p(1,1)=$ 色より $a(1,1)=1, b(1,1)=6$
 $(1+a(1,1)) \bmod 2=0$
 $(2+b(1,1)) \bmod 9=8$
- ③ $p(0,8)$ と $p(1,2)$ を交換する。

これを一般的な形に書き換えてみます。

- ①空マス、つまり $a(i,j)=b(i,j)=0$ なる (i,j) を (i_0,j_0) とおく。空マスの左は $(i_0,(j_0-1) \bmod 9)$ 。
- ②2手逆算した局面の空マスを (i'_0,j'_0) とすると
 $i'_0=[i_0+a(i_0,(j_0-1) \bmod 9)] \bmod 2$
 $j'_0=[j_0+b(i_0,(j_0-1) \bmod 9)] \bmod 9$
- ③ $p(i_0,j_0)$ と $p(i'_0,j'_0)$ を交換する。

上記の手順に登場する式は i_0,j_0,a,b が絡み合う複雑なものになっていますが、これは空マスが移動することに起因します。そこで2手毎に配置全体を「平行移動」し、空マスが常に(0,0)で固定されるようにしてみます。具体的には初形から n 手逆算した局面を $p(i,j,n)$ 、空マスを $(i_0(n),j_0(n))$ と書いて
 $p(i,j,n)=P(i-i_0(n),j-j_0(n),n)$
 $a(i,j,n)=A(i-i_0(n),j-j_0(n),n)$

$$b(i,j,n)=B(i-i_0(n),j-j_0(n),n)$$

とおくと $p(i_0(n),j_0(n),n)=P(0,0,n)$ となり、確かに空マスが(0,0)で固定されています。さらに式の煩雑さを避けるため $(i \bmod 2, j \bmod 9)$ を (i,j) と略記します。空マスの左は(0,8)なので、 $P(i,j,n)$ を2手逆算する操作は以下のように書けます。

【手順1-1: $P(i,j,n)$ を2手逆算】

すべての (i,j) について $P(i,j,n)$ が既知。

$A_{08}(n)=A(0,8,n)$, $B_{08}(n)=B(0,8,n)$ とおく。

・ $(i,j)=(A_{08}(n),B_{08}(n))$ について

$$P(-A_{08}(n),-B_{08}(n),n+2)=P(i,j,n)$$

・ $(i,j) \neq (0,0), (A_{08}(n),B_{08}(n))$ について

$$P(i-A_{08}(n),j-B_{08}(n),n+2)=P(i,j,n)$$

また以下の操作により空マス(0,0)固定の局面 $P(i,j,n)$ から「真の局面」 $p(i,j,n)$ を求められます。

【手順1-2: $p(i,j,n)$ の導出】

$$S_A(0)=i_0(0)$$

$$S_B(0)=j_0(0)$$

$$S_A(n+2)=S_A(n)+A_{08}(n)$$

$$S_B(n+2)=S_B(n)+B_{08}(n)$$

・すべての (i,j) について

$$p(i+S_A(n),j+S_B(n),n)=P(i,j,n)$$

永劫回帰型問題を解くという行為は $p(i,j,0)$, $a(i,j,0), b(i,j,0)$ が与えられたとき、 $p(i,j,n)$ と $p(i,j,0)$ が一致する $n \geq 2$ が存在するか、存在するならその n の値はいくつか、という問題を考えているわけです。しかし手順1-1の式を解こうにも場合分けがあったり引数に A, B が含まれていたりして一筋縄では行きそうにありません。

3-2. 大桂馬1種類の場合

3-1節では特に条件を定めない一般的な場合について議論しましたが、手順1-1と1-2をこれ以上どうこうするのは難しそうです。そこで簡単なパターンとして大桂馬1種類と香だけを使用した局面を対象とし、大桂馬のあるマスの変化について考えることにします。

局面の新たな記法として、空マスが(0,0)で固定された局面 $P(i,j)$ が与えられているものとし、大桂馬があるマス (i,j) を $i=0$ と $i=1$ に分けそれぞれの2の j 乗の総和 X,Y で表します。

【図5】

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0		桂	香	香	桂	香	香	香	桂
1	桂	桂	香	香	香	桂	香	香	香

例えば図5なら、 $i=0$ に大桂馬があるのは $j=1,4,8$ 、 $i=1$ に大桂馬があるのは $j=0,1,5$ なので

$$X=2^1+2^4+2^8=274$$

$$Y=2^0+2^1+2^5=35$$

となります。 $0 \leq X, Y \leq 511$ ですが $(i,j)=(0,0)$ は常に空なので X は偶数です。

手順1-1を X, Y で表現する方法を考えます。大桂馬が $(0,8)$ にないとき $A_{08}=0, B_{08}=1$ 、利き $(1,b)$ の大桂馬が $(0,8)$ にあるとき $A_{08}=1, B_{08}=b$ なので、以下4通りの場合分けが必要そうです。

- ①大桂馬が $(0,8)$ になく、 $(0,1)$ にない
- ②大桂馬が $(0,8)$ になく、 $(0,1)$ にある
- ③大桂馬が $(0,8)$ にあり、 $(1,b)$ にない
- ④大桂馬が $(0,8)$ にあり、 $(1,b)$ にある

【図6: ②の配置】

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0		桂	A	B	C	D	E	F	香
1	G	H	I	J	K	L	M	N	O

← ← ← ← ← ← ← ← ↑
→

【図7: 図6の2手逆算】

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0		A	B	C	D	E	F	香	桂
1	H	I	J	K	L	M	N	O	G

例えば②は図6のような配置をしています(A,B,...,Oは大桂馬または香)。大桂馬が $(0,8)$ にないので $X \leq 255$ 、大桂馬が $(0,1)$ にあるので X を4で割った余りは2です。このとき配置全体を左に1列動かし、溢れた左側の1列分を $j=8$ に移動させ(こういうのを循環シフトというそうです)、最後に $(0,0)$ の大桂馬を $(0,8)$ に持ってきて図7となります。この操作は X, Y に対する以下の計算によって行うことができます。

$$X \rightarrow X/2 - 1 + 2^8$$

$$Y \rightarrow Y/2 \text{の整数部分} + Y/2 \text{の小数部分} \times 2^9 \\ = 256Y - Y/2 \text{の整数部分} \times 511$$

①③④も同じように考えて2手逆算する数式を作ることができます。初形から n 手逆算した X, Y を $X(n), Y(n)$ と書いて

【手順2: $X(n), Y(n)$ を2手逆算】

大桂馬の利きを $(1,b)$ とする($1 \leq b \leq 8$)。

① $0 \leq X(n) \leq 254$ かつ $X(n) \bmod 4 = 0$ のとき

$$X(n+2) = X(n)/2$$

$$Y(n+2) = 256Y(n) - 511 \lfloor Y(n)/2 \rfloor$$

② $0 \leq X(n) \leq 254$ かつ $X(n) \bmod 4 = 2$ のとき

$$X(n+2) = X(n)/2 + 255$$

$$Y(n+2) = 256Y(n) - 511 \lfloor Y(n)/2 \rfloor$$

③ $256 \leq X(n) \leq 510$ かつ

$$0 \leq Y(n) \bmod 2^{(b+1)} \leq 2^{b-1} \text{のとき}$$

$$X(n+2) = 2^{(9-b)} \cdot Y(n) - 511 \lfloor Y(n)/2^b \rfloor$$

$$Y(n+2) = 2^{(9-b)} \cdot X(n) - 511 \lfloor X(n)/2^b \rfloor$$

④ $256 \leq X(n) \leq 510$ かつ

$$2^b \leq Y(n) \bmod 2^{(b+1)} \leq 2^{(b+1)} - 1 \text{のとき}$$

$$X(n+2) = 2^{(9-b)} \cdot Y(n) - 511 \lfloor Y(n)/2^b \rfloor - 1$$

$$Y(n+2) = 2^{(9-b)} \cdot X(n) - 511 \lfloor X(n)/2^b \rfloor + 2^{(9-b)}$$

ここで $\lfloor x \rfloor$ は x 以下の最大の整数を表します。

何か詰将棋として普通に解くよりも作業量が増えている気もしますが、局面の状態を2つの数値だけで表現できるというメリットもあります。

図8($b=6, X(0)=2, Y(0)=6$)を例として実際に X, Y の計算を行ってみましょう。

【図8】

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0		色	香	香	香	香	香	香	香
1	香	色	色	香	香	香	香	香	香

まず②が適用されるので

$$X(2) = 2/2 + 255 = 256$$

$$Y(2) = 256 \cdot 6 - 511 \cdot \lfloor 6/2 \rfloor = 3$$

次に③が適用されるので

$$X(4) = 8 \cdot 3 - 511 \cdot \lfloor 3/64 \rfloor = 24$$

$$Y(4) = 8 \cdot 256 - 511 \cdot \lfloor 256/64 \rfloor = 4$$

同様に繰り返すと以降の $K(n) = [X(n), Y(n)]$ は

$$K(6) = [12, 2]$$

$$K(8) = [6, 1]$$

$$K(10) = [258, 256]$$

$$K(12) = [4, 20]$$

...

$$K(178) = [2, 129]$$

$$K(180) = [256, 320]$$

$$K(182) = [4, 12]$$

$$K(184) = [2, 6] = K(0)$$

つまり184手で元に戻ります。もちろん駒の相対的な配置が一致したことが確認できただけで、完全に元の局面に戻ったとは限りません。

さて、X,Yの組は全部で $2^8 \cdot 2^9 = 131072$ 通りあります。b=6として、すべてのX,Yに対する2手逆算したX,Yを列挙すると(※)

[0,0]→[0,0]
 [0,1]→[0,256]
 [0,2]→[0,1]
 ...
 [0,511]→[0,511]
 [2,0]→[256,0]
 [2,1]→[256,256]
 [2,2]→[256,1]
 ...
 [2,511]→[256,511]
 ...
 [510,511]→[510,511]

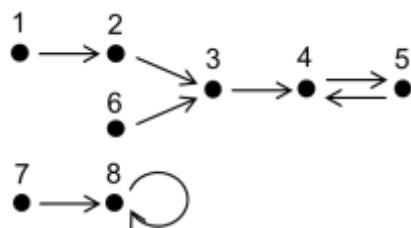
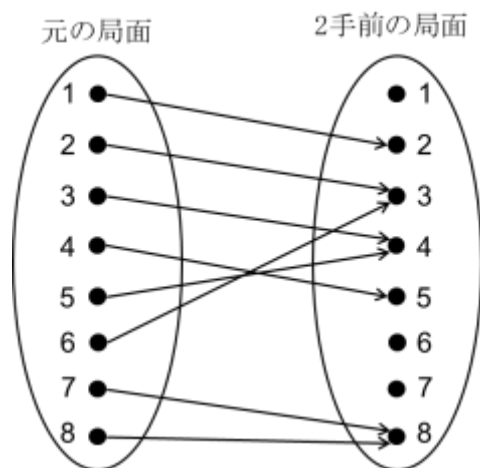
注目すべき点は

[4,8]→[2,4]
 [256,128]→[2,4]

のように相異なるX,Yから同一のX,Yに移るものがある、ということです。このようなX,Yの組は(数え間違えていなければ)32768個あります。つまり、逆算では到達できない局面の数も32768個です。

また[0,0],[0,511],[510,511],[292,292],[364,365],[438,438]のように自分自身に移るX,Yが存在します。

「すべての局面は2手逆算可能であり、元の局面に対して2手前の局面が唯一つに定まる」という性質から、2手逆算は以下のようなイメージで表現できます。



この例でいうと、1,6,7は逆算しても到達できない、すなわち順算不可能です。一方3,4,8は2つの局面に順算できます。また4と5はループを構成し、8は自分自身に移ります。こうして局面1~8をA~E5つのタイプに分類できます。

局面 番号	順算できる 局面数	ループを構 成	タイプ
1	0	×	A
2	1	×	B
3	2	×	C
4	2	○	D
5	1	○	E
6	0	×	A
7	0	×	A
8	2	○	D

次はあらゆる局面をタイプ別に分類するといったことが考えられますが、以降の研究は次回に譲りたいと思います。

4. おわりに

本稿では永劫回帰型問題の簡単なパターンを対象に考察し、局面の変化を数式の形に構成しました。

「永劫回帰」の謎の解明にはまだ遠い段階ですが、このようなアプローチによって隠れた構造が見えてくるかもしれません。さらなる研究の発展が待たれます。

以上

※b=6として、すべてのX,Yに対する2手逆算したX,Yのcsvファイルはこちらをご覧ください。

http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/back_2movesb6.csv

Fairy TopIX2023投票結果

2023 年の FairyTopIX 投票結果発表です。
投票者は、上谷直希、荻原和彦、神無太郎、駒井めい、酒井博久、さつき、たくぼん、橋本孝治、変寝夢、真 T、るかなん、springs、(敬称略) 以上 12 名でした。昨年より 6 名減というちょっと寂しい結果となりました。投票頂いた方々にはお礼申し上げます。

2023 年にネット上で発表された候補作は、短編 427 作 (前年 408 作)、中編 56 作 (前年 37 作)、長編 48 作 (前年 33 作)、推理将棋 (短中長) 43 作 (前年 45 作)、の計 574 作 (前年 523 作) でした。発表数は短編、中編、長編とも詰将棋メーカー紹介コーナー等の新設により微増となりました。では各部門別に発表します。申し訳ありませんが敬称は略させていただきますのでご了承下さい。

【短編部門】

投票者：上谷直希、荻原和彦、駒井めい、酒井博久、さつき、たくぼん、橋本孝治、変寝夢、真 T、るかなん、springs、(敬称略) 以上 11 名

短編部門は候補作数も多く、票も割れました。上位 3 作は接戦で、頭 1 つ抜けた久保紀貴作の透明駒作品 10 手が 1 位となりました。まさに新しい視点の狙いを持った作品です。

2 位にはさつき作の左無限盤、Lortap 協力詰 9 手/Patrol 協力詰 5 手というまさにフェアリー要素満載の作品が入りました。作者は衝立作品を多く発表されていますがそれ以外のルールでも実力を発揮されました。

3 位には駒井めい作の詰上りの桂づくしが美しいネコネコ鮮 All-in-Shogi 協力自玉スタイルメイト (受先) (ルール名だけで尻込みしてしまいそうですが) 内容は All-in-Shogi でスタイルメイトなんて出来るの? という謎解きで好評を博しました。

記載は、順位、一覧の番号、作者名、出題年月、出題場所、ルール、手数、お気に入り投票ポイントです。同位の場合は一覧の番号順に記載しています。

🌀 1 位 短 412 久保紀貴 2023/10

透明駒コンクール 8

20pt

協力自玉詰 10 手 透明駒 (5+0)

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

持駒 なし

※双方の駒台に可視化された持駒なし

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

詰上図

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

51の駒は馬も可

受賞コメント 久保紀貴

お気に入り投票ありがとうございます。透明駒は個人的にかなり魅力を感じているルールで、特に黎明期に力を入れて取り組んでいました。玉方の駒台がブラックボックスになる点は当時から面白いと感じており「連続合による品切れ」もここからの発想でしたが、本作ではより積極的にこの性質を活用できたと思います。

形と手順も無理・無駄なくまとまって作者としてもお気に入りの一作です。ありがとうございました。

springs 1位

透明駒の真に新しいアイデア。

上谷直希 1位

自分が解説したからというものもありますが昨年度1番印象に残っている作品。

たくぼん 2位

結構考えましたが解けませんでした。この発想はなかった。

駒井めい 2位

透明駒が駒台で可視化される。アイデアが実に秀逸。手順・配置共に極限まで切り詰められているところからも高い技術力が伺える。心の底から驚いた作品。

さつき 3位

斬新な透明駒の可視化方法。角の品切れで最後に透明駒を取ったことが確定するのも巧く作られているところだと思います。

るかなん 次点

解説を見て脱帽。これは自力で解きたかった。

橋本孝治 次点

飛が2枚しかないことを利用して香を使用可能にする。「双方の駒台に可視化された持駒なし」という条件付きではあるものの、やりたいことがハッキリ伝わる作。



2位 短 38 さつき 2023/5

第 152 回 WFP 作品展 152-7

17pt

左無限盤

Lortap協力詰 9手 / Patrol協力詰 5手

11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※G:Grasshopper

上記局面を「局面0」、nを非負整数とし、

2n) 局面2nを「Lortap協力詰 9手」として解け。

その詰め上がり局面2n+1とする。

2n+1) 局面2n+1を「Patrol協力詰 5手」として解け。

その詰め上がり局面2n+2とする。

局面 2n の解:

(n+5,5) 銀 (n+4,5) 玉 (n+3,6) 金 (n+3,4) 玉
(n+4,6) 金 (n+4,4) 玉 (n+4,7) 金 (n+4,5) 玉
(n+3,5)金 まで 9 手

局面 2n+1 の解:

(n+4,6) 銀 (n+5,6) 玉 (n+4,5) 銀 (n+4,6) 玉
(n+5,6)銀 まで 5 手

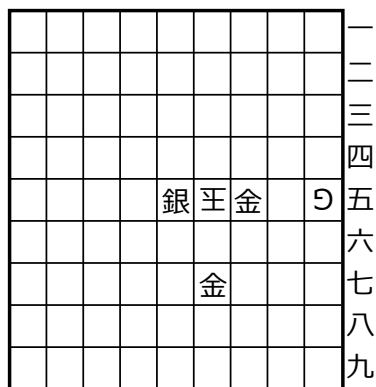
〔n=0 及び n=1 の例〕

局面 0 の解:

55 銀 45 玉 36 金 34 玉 46 金 44 玉 47 金 45 玉
35 金 まで 9 手

(局面0:詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



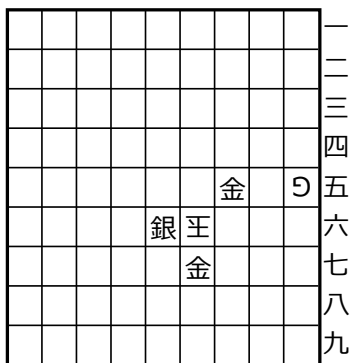
持駒 なし

局面 1 の解 :

46 銀 56 玉 45 銀 46 玉 56 銀 まで 5 手

(局面1:詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

受賞コメント さつき

皆さまご投票ありがとうございました。
Patrol と Lortap を切り替えるという発想の新規性とそれによる平行移動という表現が評価されたようでとても嬉しいです。ルールの変更自体は 両ルールと邂逅してすぐさま思いついたものの、そのような図がなかなか見つかりませんでした。当初はその場にとどまるだけの詰将棋列の創作を目指しており、平行移動は偶然の産物で幸運としか言いようがありません。衝立系がメインの作者ですが、また新たなアイデアが降りてくれば 衝立に限らず創作していきたいと思っています。

るかなん 1 位

将棋盤でライフゲームを作れるなんて！

橋本孝治 1 位

ある詰将棋の終局図を次の詰将棋の初形とする発想が凄い。異なるルールを扱うフェアリーだからこそ成り立つ新しい表現形式だと思います。

駒井めい 1 位

ツイン設定を変数化して配置の無限シフトを実現。「これぞフェアリー！」という自由さが素晴らしい。独創性・完成度共に群を抜いている。

springs 次点

フェーズが無限個あるツイン。楽しいアイデア。

真 T 次点

発想が面白い。

🔧 3 位 短 43 駒井めい 2023/7

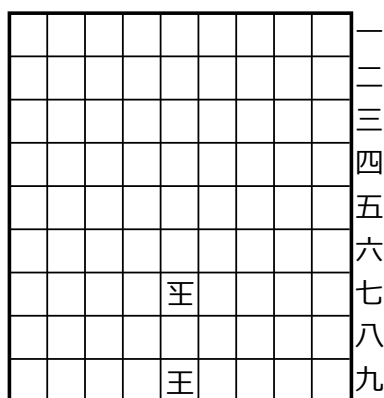
第 153 回 WFP 作品展 153-1

13pt

ネコネコ 鮮All-in-Shogi

協力白玉 ステイルメイト 11 手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 桂5

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

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

受賞コメント 駒井めい

前年に引き続き、短編部門の候補作が多い中で受賞できたことを大変嬉しく思います。本作の出発点は「All-in-Shogi+スタイルメイトって作れるの?」という疑問でした。この疑問に対する答えの一つとして神無七郎作(WFP 第137号 第115回 WFP 作品展結果 115-1 参考図)があり、どう差別化するかがポイントでした。当時あまり人気のなかったネコネコ鮮を研究し始めていたことも重なり、本作にたどり着きました。本作の骨格を思い付いた時点で、ルールが複雑に複合されていて、私の好みから相当遠ざかり嫌になっていました。「絶対に美しく仕上げなきゃダメだ」という決意が芽生えたのが、結果的には良かったように思えます。

荻原和彦 1位

All-in-Shogi でスタイルメイトだなんて不可能としか…。これ以上の投票理由など必要だろうか。それなのに手順も詰上りもこんなに美しいなんて。

変寝夢 2位

理屈抜きで面白かった

橋本孝治 3位

相手の駒すら動かせるはずの All-in-Shogi で何も動かせない状況を実現。ルールの最大の特徴を封印する路線のフェアリー作品は面白い。

真 T 3位

限定されているのがすごい。

springs 次点

双裸玉のまとめはすごい。

4位 短 21 上谷直希 2023/3

第 150 回 WFP 作品展 150-7

11pt

協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王			一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
						王			九

持駒 飛 香4

91 飛 61 角 32 香 同玉 92 飛成 82 角 33 香
同玉 83 龍 同角 38 香 同角生 37 香 同角成
まで 14 手

変寝夢 1位

合駒の角を再度動かす、を二回行っているところが凄い

springs 2位

流星のごとき二枚角。双裸玉でこの手順はすごい。

たくぼん 3位

しっかり読みを入れて解図出来る解答者の楽しみを十分味合わせてくれました。

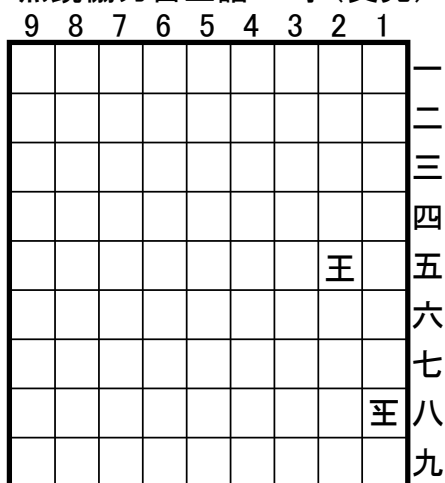
真 T 次点

飛の動きが限定されるのがすごい。

4 位 短 372 神無太郎 2023/7
第 5 回フェアリー短編コンクール 7

11pt

点鏡協力白玉詰 13手(受先)



持駒 なし

74 角 36 王 65 角 45 王 56 角 54 王 47 角生
63 王 38 角生 72 王 29 角生 81 王 27 角 迄
13 手

たくぼん 1 位

この美しい手順が双裸玉で表現できたのは恐れ入りました。

さつき 2 位

双裸玉の初形からは全く想像できなかった趣向的な手順。角の性能の玉を角で詰めるというのも面白いです。

springs 3 位

点鏡の性質を無理なく盤上に表現。

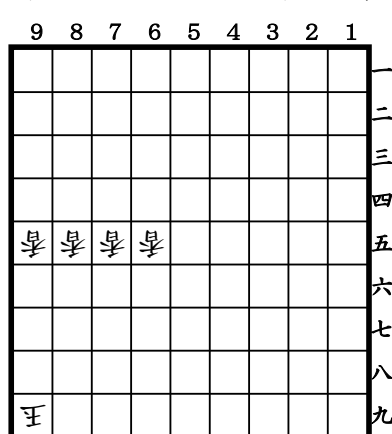
橋本孝治 次点

すれ違う角と玉。王手すら難しい持駒なしの双裸玉から美しい手順が浮かび上がる。

6 位 短 221 青木裕一 2023/2
第 2 回最後の 1 ピース作品展 4

9pt

最後の 1 ピース 詰将棋 1 手



持駒 角

66~99の範囲に受方駒を13枚追加

追加駒：受方 66 飛、67 銀、68 金、69 金、76 角、78 銀、79 金、86 歩、87 桂、89 銀、96 金、97 飛、98 銀

詰手順：77 角 迄 1 手

橋本孝治 2 位

これは創作か発見か。自然な形と簡単な条件で 13 枚の配置を限定する見事な作品。

上谷直希 2 位

この作品には参りました。後世に遺したい作品。

さつき 次点

範囲と所属の制限はあるもののこれが限定されているのはお見事です。

変寝夢 次点

着眼点が素晴らしい

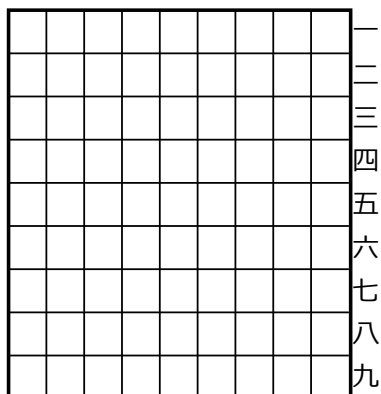
たくぼん 次点

これが唯一解となるのは奇跡的。

7 位 短 6 るかなん 2023/1
第 148 回 WFP 作品展 148-6

と玉複玉協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金歩

※透明駒:攻方0枚、受方1枚

23 歩 一X 13 金 一X 22 金 まで 5 手

真 T 1 位

と玉の使い方に驚愕。最終手限定もうまい。

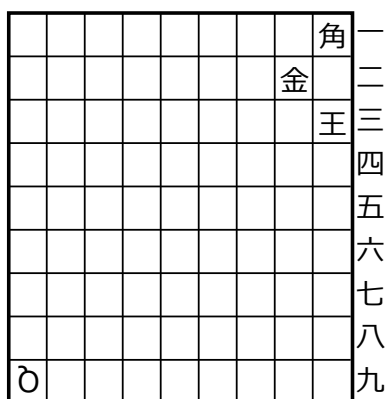
駒井めい 3 位

透明駒は玉であることが分かっているのに、
どうやっても完全には可視化されない。この
アイデアを思い付ける柔軟性に脱帽。盤面 0
枚 (!) で仕上げたのも素晴らしい

8 位 短 62 せら 2023/9
第 155 回 WFP 作品展 155-4

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛歩

※Q:Queen王

7pt

29 飛 89 角 31 金 11Q 12 歩 同角生 22 飛成
まで 7 手

さつき 1 位

様々な好手が詰め込まれた濃密な傑作。全部
門通して一番のお気に入りです。

荻原和彦 honourable mention

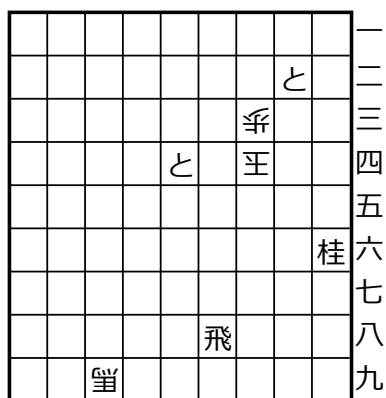
コメントなし

9 位 短 56 駒井めい 2023/8
第 154 回 WFP 作品展 154-7

5pt

非王手可最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 銀

受方持駒 歩

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

変寝夢 3 位

47 歩の意味づけは新鮮

るかなん 3 位

ステイルメイト誘致は初めて見ました。

真 T 次点

ステイルメイトは詰ではない。不思議な感
覚。

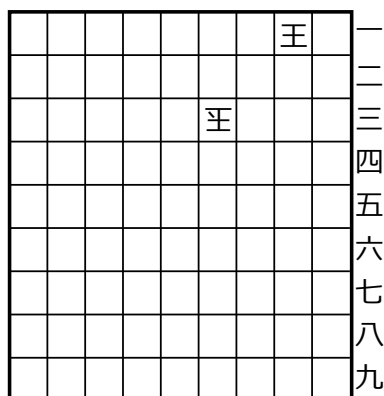
6pt

10 位 短 47 神無太郎 2023/7
第 153 回 WFP 作品展 153-6

4pt

点鏡打歩協力自玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 歩

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

萩原和彦 2 位

冒頭 4 手で角 2 枚出せた時点でふと「夢手
順」に気づき鳥肌が立った。

変寝夢 次点

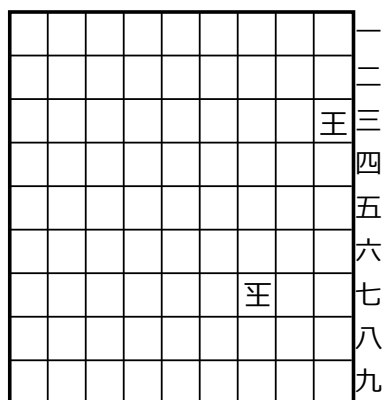
リクエストに応じていただいたのだから投票
しない手はない

11 位 短 25 神無太郎 2023/4
第 151 回 WFP 作品展 151-2

3pt

点鏡打歩協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金

28 金 82 飛 48 金 28 玉 38 金 21 玉 28 金 22
飛 同金 同飛 91 飛 19 歩 まで 12 手

真 T 2 位

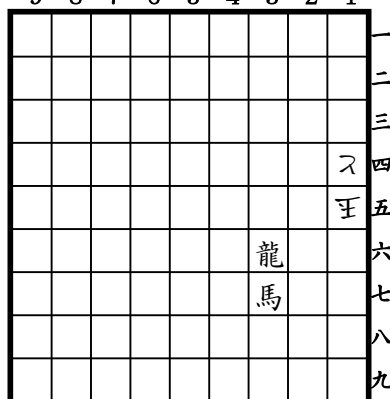
82 飛を発生し、28 から玉、金を飛ばしてい
く。最終 2 手もぴったり。

11 位 短 218 上谷直希 2023/2
第 2 回最後の 1 ピース作品展 1

3pt

最後の 1 ピース 詰将棋 1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

1 枚追加

b) 協力詰 1 手

a)追加駒：攻方 26 歩 詰手順：25 歩 迄 1 手

b)追加駒：攻方 26 飛 詰手順：25 飛 迄 1 手

るかなん 2 位

この設定で最高の落差を生み出すのは秀逸。

第 148 回 WFP 作品展 148-1

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			龍				一
							二
							三
							四
							五
							六
							七
							八
			王				九

持駒 なし

53v 玉 59 歩 58v 歩生 59 金 52v 玉 まで 5 手

真 T 次点

59 歩から 58 歩生が面白い。

變寢夢 次点

58 歩生の感触が良い

第 148 回 WFP 作品展 148-3

点鏡打歩協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

A 9x9 Go board diagram showing a sequence of moves. The board is labeled with numbers 1 through 9 on the right side. Black stones are numbered 1 through 11. White stones are numbered 2 through 10. The sequence of moves is as follows:

- Black 1: H4
- White 2: G4
- Black 3: F4
- White 4: E4
- Black 5: D4
- White 6: C4
- Black 7: B4
- White 8: A4
- Black 9: H5
- White 10: G5
- Black 11: F5

持駒 銀

17 玉 14 王 95 飛引 15 王 16 歩 まで 12 手

真 T 次点

る驚き、 解図時に存分に楽しめました。

變寢夢 次点

ろが好み

第 149 回 WFP 作品展 149-5

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

[illegible]

持駒 歩

※ ■ :Imitator

まで 5 手

springs 次点

置歩詰の無駄のない表現。

駒井めい 次点

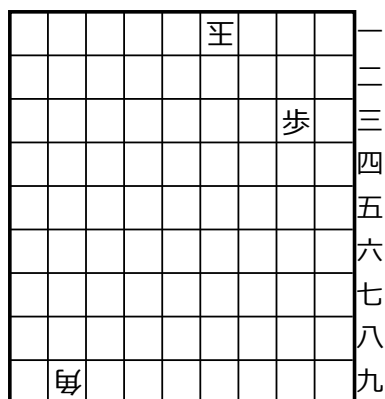
だけのことなど、表現が洗練されている。

13 位 短 37 占魚亭 2023/5
第 152 回 WFP 作品展 152-5

2pt

と玉点鏡All-in-Shogi多玉協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

87v 角 32 飛 92v 飛 32v 歩生 78v 角上成 98v
歩成 まで 6 手

荻原和彦 3 位

解けそうで解けず、かれこれ何時間考えたこと
とか。結果稿で終手△98v 歩成を見てぶっ飛
んだ。

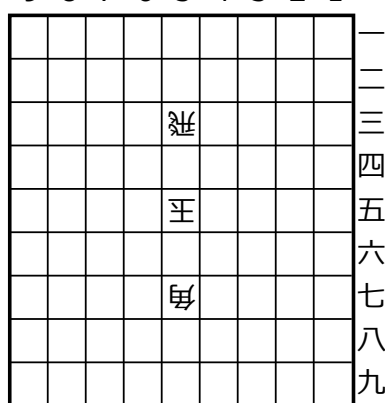
13 位 短 63 せら 2023/9
第 155 回 WFP 作品展 155-5

2pt

最後の1ピース

詰将棋 0手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※2枚追加

追加配置：攻方 45 馬、75 龍（左右反転も可）

駒井めい 次点

0 手詰。そして逆算不可能な詰上り。まさか
2 回驚かされることになるとは。

真 T 次点

0 手詰。詰上りを考えるとは。

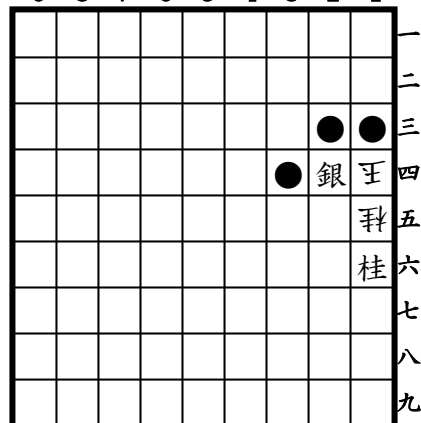
13 位 短 96 神無七郎 2023/2
フェアリー入門別館#1 2

2pt

非王手協力詰 9手

持駒 なし

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

33 銀生 27 桂成 44 銀成 26 圭 45 全 25 圭 35
全 15 圭 24 全 まで 9 手

さつき 次点

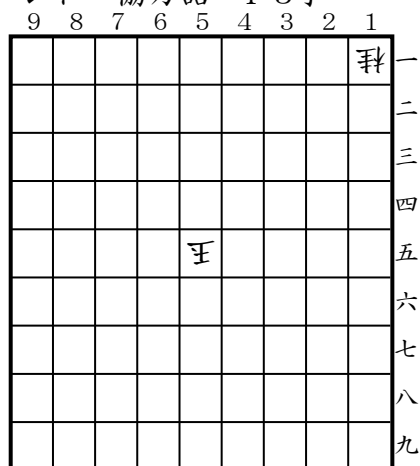
双方の駒が成って還ってくるのが面白いです。

変寝夢 次点

銀と桂の呼吸がピッタリ

13 位 短 147 げん 2023/11
第 19 回フェアリー入門 5

レトロ協力詰 -4+3 手



持駒 なし

44 玉(+55 龍) 52 龍 33 玉(+44 龍) 41 龍右 / 43 龍左 22 玉 32 龍引 迄 -4+3 手

springs 次点

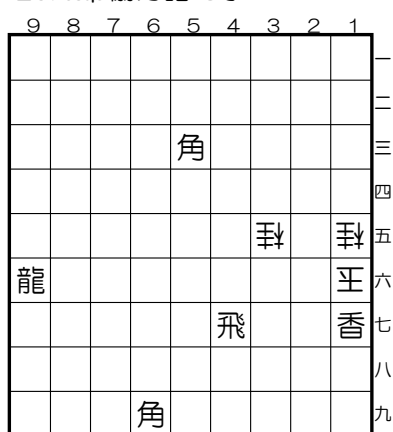
ほぼまっさらな盤面から規則性が現れるのがよい。

荻原和彦 honourable mention

コメントなし

13 位 短 212 羽毛布団 2023/1
第 1 回 Lortap 入門作品展 15

Lortap協力詰 3手



持駒 なし

26 龍 27 桂右生 36 龍 迄 3 手

springs 次点

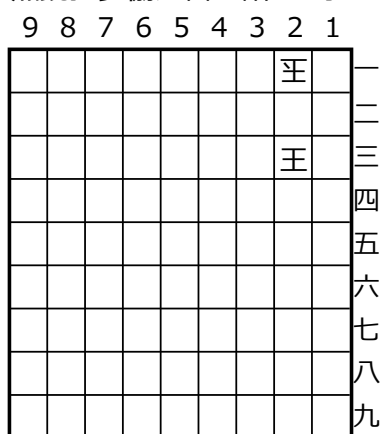
大きく動かした龍をそっと 1 マス遠ざけるこの感触。

橋本孝治 次点

たった 3 手に紛れが一杯の擬似すかし詰。大きな動きで近付いた龍が小さな動きで離れる手順も独特の味わい。

21 位 短 2 神無太郎 2023/1
第 148 回 WFP 作品展 148-2

点鏡打歩協力白玉詰 10手



持駒 金

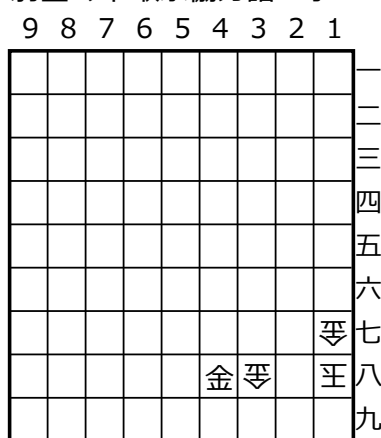
11 金 99 角 22 金 88 角打 31 金 11 玉 12 王 33 玉 11 王 22 歩 まで 10 手

変寝夢 次点

先手玉の移動が面白い

21 位 短 4 一乗谷酔象 2023/1
第 148 回 WFP 作品展 148-4

駒全マネ取禁協力詰 7手



持駒 金

2pt

2pt

1pt

1pt

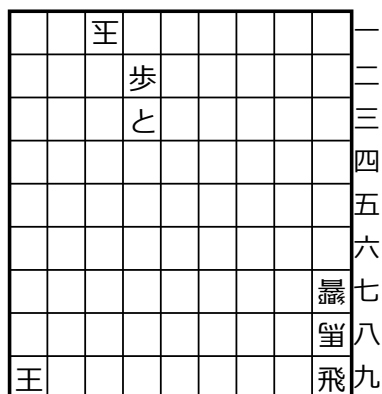
29 金 28 金上 49 金 19 金 28 金 29 金上 39 金 まで 7 手

springs 次点
金の楽しいミニパズル。

21 位 短 23 変寝夢 2023/3
第 150 回 WFP 作品展 150-9

協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G
受方持駒 なし
※G:Grasshopper
響:Friend

44G 同響 79 飛 78G 同飛 81 玉 72 と 同馬
54G 同馬 88 飛 84G まで 12 手

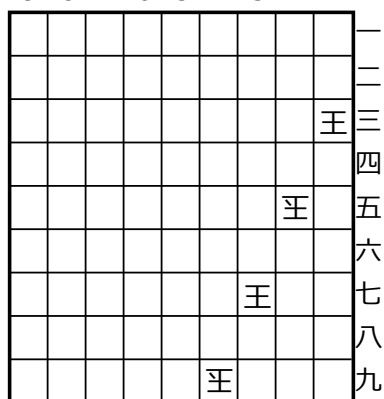
真 T 次点
最終手 84G ですべてつながる感じが堪らない。

21 位 短 34 神無太郎 2023/5
第 152 回 WFP 作品展 152-1

1pt

複玉協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

26 王 21 桂 15 王 13 桂 まで 4 手

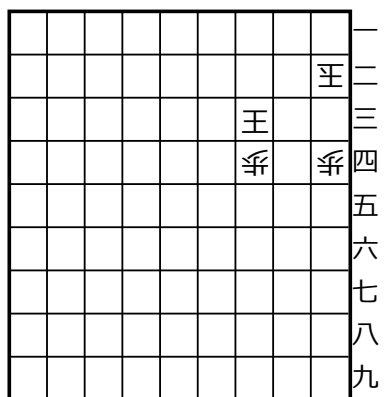
変寝夢 次点
ガツンと感覚が破壊された気がした

21 位 短 42 変寝夢 2023/5
第 152 回 WFP 作品展 152-12

1pt

ボカスカ協力自玉詰 6手 (※2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 金2香
受方持駒 飛2

A)(13 金,35 金) 21 玉 29 香 (27 飛,28 飛) (22 金,44 金) (22 飛成,23 飛成) まで 6 手
B)(13 金,19 金) 21 玉 29 香 (27 飛,59 飛)(22 金,28 金) (22 飛成,54 飛成) まで 6 手

荻原和彦 honourable mention

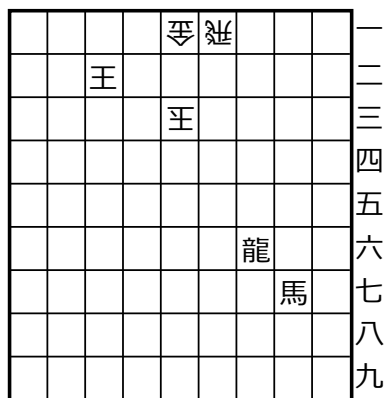
コメントなし

21 位 短 45 松下拓矢 2023/7
第 152 回 WFP 作品展 152-3

1pt

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

97 角 54 玉 86 龍 53 玉 82 龍 52 玉 71 王 62
金 まで 8 手

荻原和彦 honourable mention

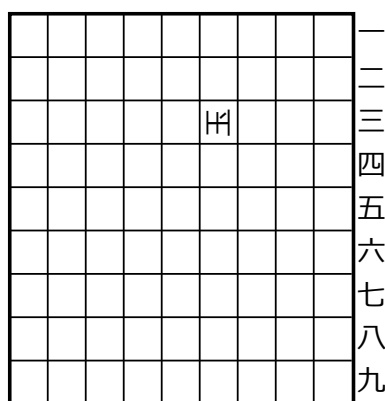
コメントなし

21 位 短 46 るかなん 2023/7
第 153 回 WFP 作品展 153-4

1pt

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n金 n銀 n香
※すべての駒が中立駒

34n 金 32n 玉 23n 玉 14n 玉 15n 銀 16n 銀

15n 香 まで 7 手

駒井めい 次点

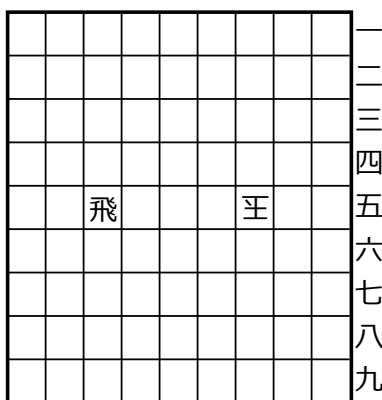
オール中立駒の世界。利きの対称性という新たな軸によって、駒の価値が大きく変化するのが不思議な感じ。

21 位 短 53 占魚亭 2023/8
第 154 回 WFP 作品展 154-4

1pt

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

39 香 71 桂 72v 桂 71 歩 38v 玉 まで 5 手

変寝夢 次点

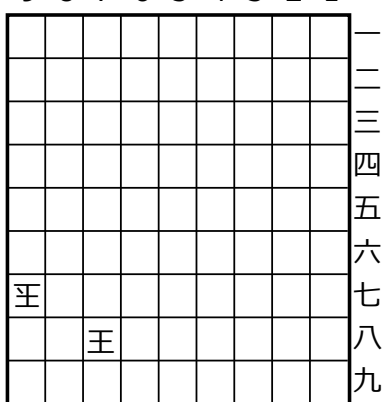
72 桂、71 歩のやりとりが滑稽

21 位 短 72 さつき 2023/10
第 156 回 WFP 作品展 156-6

1pt

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛
※指し直し上限:0回

98 飛 (-) 88 飛 (+) 87 飛;金 (-) 86 金 まで
7 手

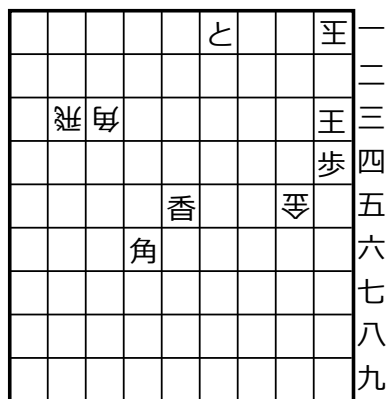
駒井めい 次点

受方からの逆王手が攻方にとって純粹に得になるのが面白い。衝立詰における情報の重要性を表した良い作品だと思う。

21 位 短 77 駒井めい 2023/11
第 157 回 WFP 作品展 157-3

手数指定協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

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

springs 次点

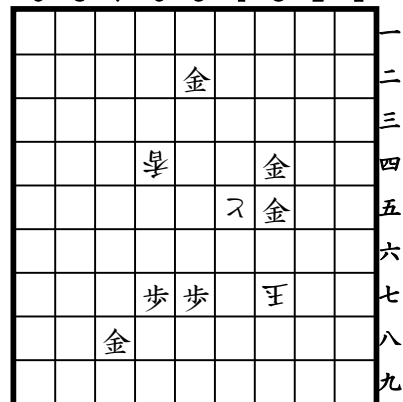
手数指定によってここまでの手順が生じるとは。

21 位 短 83 三角淳 2023/8

Fairy of the Forest #75-01

協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

1pt

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

酒井博久 次点

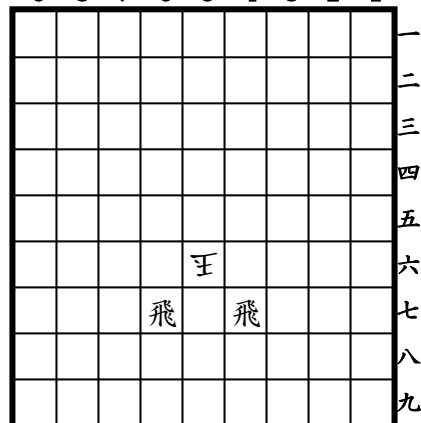
詰上り「8」の字。三角さんのフェアリー参入を喜びたい。

21 位 短 117 真 T 2023/3

第 15 回フェアリー入門 10

All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

1pt

45v 玉 46 桂 58v 桂成 56 玉 57v 玉 まで 5 手

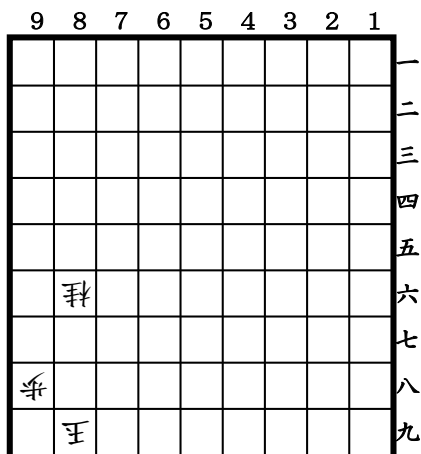
変寝夢 次点

完成品

21 位 短 135 さつき 2023/7

第 17 回フェアリー入門 7

キルケ協力詰 15手



持駒 金

99 金 同歩成/69 金 79 金 98 玉 89 金 87 玉

98 金 同桂成/69 金 78 金 97 玉 88 金 同玉/69

金 78 金 89 玉 79 金 迄 15 手

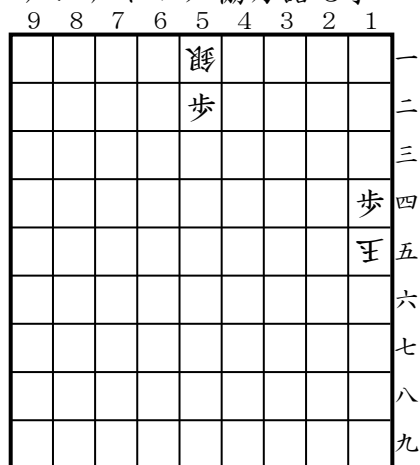
springs 次点

金が何度も振り出しに戻って手を繋げていくのが楽しい。

21 位 短 141 真 T 2023/9

第 18 回フェアリー入門 6

アンチキルケ協力詰 5手



持駒 角2

1pt

42 角 同銀/31 銀 51 角 14 玉 24 角成 迄 5 手

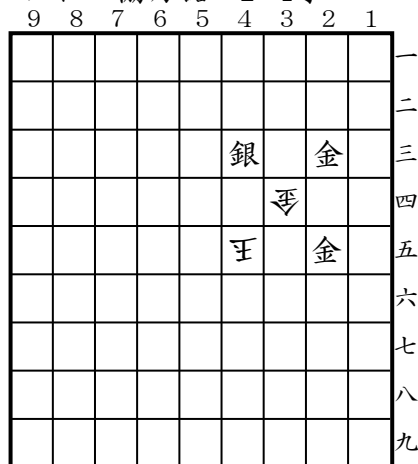
springs 次点

濃密な 5 手。

21 位 短 146 神無七郎 2023/11

第 19 回フェアリー入門 4

レトロ協力詰 -1+4手



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

1pt

35 玉/25 玉 34 銀生 14 玉 25 金 迄 -1+4 手

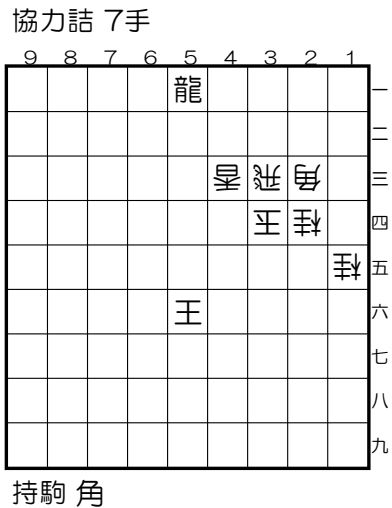
駒井めい 次点

レトロを利用した斬新な曲詰。逆算図から分岐するという意味で、通常の立体曲詰とは異なる新機軸になっている。結果稿の解説でも言及されている「盤上に現れる記号と詰／不詰が対応している」という点もなるほどと感心した。

1pt

21 位 短 158 青木裕一 2023/3
協力詰・協力自玉詰解付き #10-1

1pt



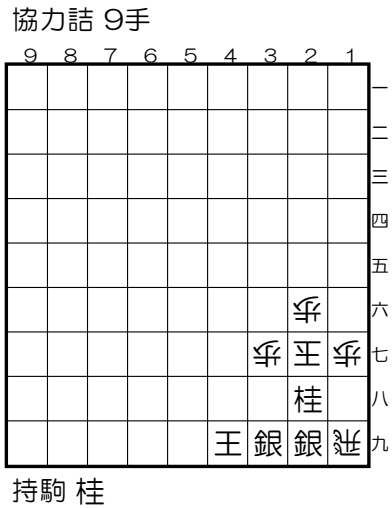
45 角 25 玉 34 角 同玉 54 龍 44 角 45 龍 迄 7 手

荻原和彦 次点

打ったばかりの角を原型消去する 3 手目に感嘆。しかも実は盤上唯一の王手なのであった…。

21 位 短 161 springs 2023/5
協力詰・協力自玉詰解付き #12-1

1pt



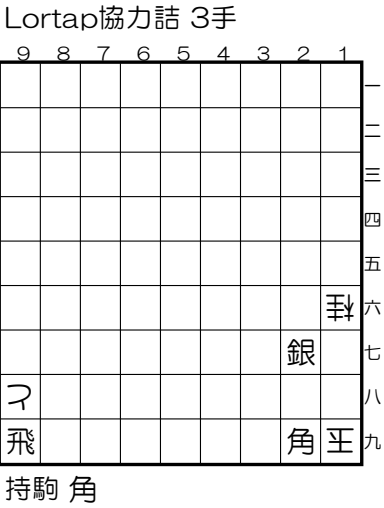
38 銀右 18 玉 29 銀 同玉 38 銀 18 玉 29 銀 27 玉 39 桂 迄 9 手

駒井めい 次点

邪魔駒の対処として、邪魔駒ではない駒を消去する。パロディシカルな雰囲気を醸し出す面白い構成。

21 位 短 209 変寝夢 2023/1
第 1 回 Lortap 入門作品展 12

1pt



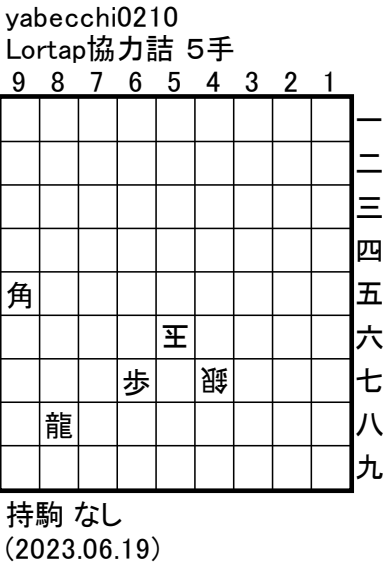
91 角 88 と 92 角生 迄 3 手

springs 次点

ダイナミック。初手のせいで 3 手目の最速移動が発生する構成なのがよい。

21 位 短 267 yabecchi0210 2023/6/19
詰将棋メーカー好作選 No.34

1pt



58 龍 66 玉 51 龍 56 玉 55 龍 迄 5 手

変寝夢 次点

簡潔に表現している

21 位 短 276 springs 2023/7/14

詰将棋メーカー好作選 No.44

springs

天竺協力詰 5手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
(2023.07.13)

13 角生 21 玉 26 飛 同玉 35 角生 迄 5 手

真 T 次点

派手な邪魔駒消去。初手 35 角と出来るのが
うまい。

21 位 短 302 moirogue 2023/8/17

詰将棋メーカー好作選 No.72

moirogue

禁欲天竺協力詰 7手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
(2023.08.17)

24 角 99 玉 33 角生 同玉 34 と 同玉 35 歩 迄
7 手

springs 次点

禁欲手を抑制するために角王は隅へ。3 手目
の不成もよい。

21 位 短 306 yabecchi0210 2023/8/24

詰将棋メーカー好作選 No.77

1pt

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力千日手 8手

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

持駒 なし
(2023.08.24)

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

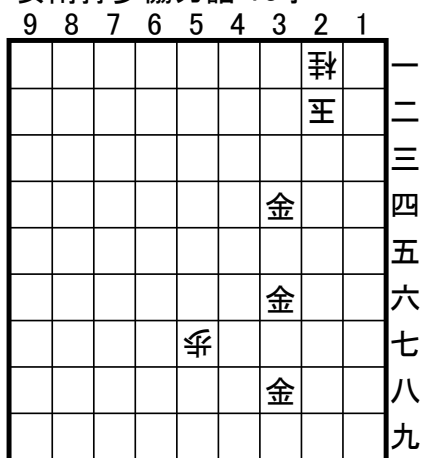
springs 次点

よい発見。

1pt

21 位 短 308 駒井めい 2023/9/1
詰将棋メーカー好作選 No.79

駒井めい
安南打歩協力詰 13手



持駒 なし
(2023.09.01)

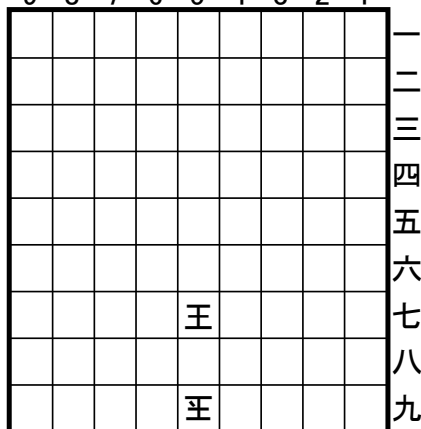
23 金 34 玉 33 金 同桂 35 金 46 玉 45 金 同
桂 47 金 58 玉 57 金 同桂生 59 歩 迄 13 手

さつき 次点

縦に並んだ金で玉桂を斜めに誘う楽しい趣向
作でした。

21 位 短 313 ガラス烏 2023/9/10
詰将棋メーカー好作選 No.88

ガラス烏
駒全マネ取禁協力自玉詰 8手



持駒 歩
(2023.09.10)

1pt

48 王 68 玉 69 歩 67 歩 49 王 48 歩 59 王 58
玉 迄 8 手

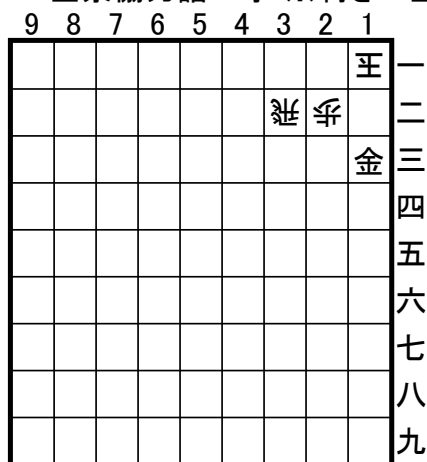
変寝夢 次点

よく発見したもの

21 位 短 325 ろしによる 2023/10/22
詰将棋メーカー好作選 No.104

1pt

ろしによる
二金禁協力詰 5手 ※利き二金有効



持駒 金2
※金:二金禁止金
(2023.10.22)

12 金 同玉 23 金 11 玉 12 金打 迄 5 手

るかなん 次点

二X禁は色々面白い表現ができそうなので、
WFP への殴り込みの期待も込めて。

1pt

21 位 短 343 げん 2023/12/2
詰将棋メーカー好作選 No.133

1pt

げん

Patrol協力自玉詰 14手

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

持駒 なし
(2023.12.02)

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

駒井めい 次点

Patrol を活かした受方龍鋸。飛車を打たせる
ところから始めているのが良い。Patrol の性
質をよく理解し、巧みに利用している。

21 位 短 345 げん 2023/12/4
詰将棋メーカー好作選 No.135

1pt

げん

Patrol協力自玉詰 8手

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

持駒 なし
(2023.12.04)

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

真 T 次点

58 角を発生させてから 32 まで引っ張ってく
る楽しい角(馬)の動き。

21 位 短 367 神無七郎 2023/7
第 5 回フェアリー短編コンクール 2

1pt

a)

アンチキルケ受先協力千日手 10手

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

持駒 飛

b)

アンチキルケ受先協力千日手 10手

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

持駒 角

a)31 玉 51 飛 42 玉 97 角 33 玉 22 飛成 同玉
88 角 55 飛 同飛生/28 飛 迄 10 手
b)13 玉 18 飛 24 玉 51 角 23 玉 22 角成 同玉
28 飛 24 角 同角生/88 角 迄 10 手

さつき 次点

両王手の初形はインパクト絶大。持駒の違いで ODT がしっかりと表現されている素晴らしい作品です。

21 位 短 373 さつき 2023/7
第 5 回フェアリー短編コンクール 8

1pt

衝立詰 13手

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

持駒 金2

※差し直し上限:9回

65 金 (44) 54 金 (同) 65 馬 (-) 44 金 (同) 43 馬
(-) 34 龍 (-) 57 金 迄 13 手

駒井めい 次点

衝立詰らしい邪魔駒消去。玉位置の選択肢を二択から三択に増やすのが意外な展開。衝立詰の面白さを紹介する機会があれば、欠かせない作品の一つだと思う。

【短編の部 総評】

springs

いい作品だなあとはいつつ泣く泣く削った作品が多数あります。

橋本孝治

例年通り短編部門は大豊作。かなり無理やり絞り込みました。「次点」が多いのは目移りがして迷った結果です。短編は印象度勝負の面があるので、どうしても解説や解答で自分が関わって、記憶に残っている作品を選んでしまいます。

駒井めい

優劣を付けるために渋々投票作を絞りましたが、選外でも記憶に留めておきたい素晴らしい作品はいくつもありました。全体のレベルが上がっているのを感じます。

るかなん

今年も大豊作。絞らなかったら 30 作を超えそうなので今年は控えめに。

上谷直希

400 作超すべて把握するのは難しい…。ご容赦ください。

変寝夢

短編は 9 手以下でいいような気がします。

【中編部門】

投票者：荻原和彦、酒井博久、さつき、たくぼん、橋本孝治、変寝夢、真T、るかなん、springs、（敬称略）以上9名

中編の部には9名の方から投票をいただきました。ありがとうございました。

今期の上位は大接戦でした。タイプの違う作品の争いとなり投票者の好みに影響した感じですか。

1位はるかなん作の全駒中立駒の協力自玉詰16手。中立駒の作品は解図の難易度が上がりますが、本作はそれに輪をかけたもう一段階難易度が上がった作品ですが、しっかりとしたコンセプトが感じられる傑作です。

2位には上田吉一作の成禁天竺 PWC マキシ詰47手の趣向作。使用駒はわずか3枚でこの手順はまさに究極ではないでしょうか。

3位はくろねこ作の協力自玉詰34手。順列7種移動合という条件作を無駄なく表現されました。

 1位 中22 るかなん 2023/11

第157回 WFP 作品展 157-8

協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n香

※すべての駒が中立駒

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

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

受賞コメント るかなん

高評価いただきありがとうございます。本局は私個人の通年のテーマになっていた「玉駒の標準化」（ルールから「玉を除く」を除去する試み）の集大成です。

「中立角を打とう」程度のスタートラインから始めた図が、中立駒の双方向バッテリーを成立させるまでで留まらなかったのは嬉しすぎる誤算でした。

橋本孝治 1位

玉も含めてすべて中立駒だけで作品を創るという開拓者精神と、高度な手順でそれを成し遂げたことに拍手を送ります。中でも中立角の巧妙な運用と、中立駒の桂香による（遠隔でない）近接両王手の詰上りは、本局の白眉と言えると思います。

たくぼん 1位

今期で一番と言っていい位、解図に取り組んだ作品。全ての手に作者の魂を感じました。

荻原和彦 2位

全て中立駒というトンデモ設定の怪作。初手▲21n玉から合駒を本線で読み正解に至らぬも、存分に楽しめたから良し。

さつき 3位

限定打から様々な合駒が出てくる中立駒作品。難解で手順を追うことすら難しかったですが、オール中立駒でこのような作品を仕上げられるとは非常に驚きでした。

15pt

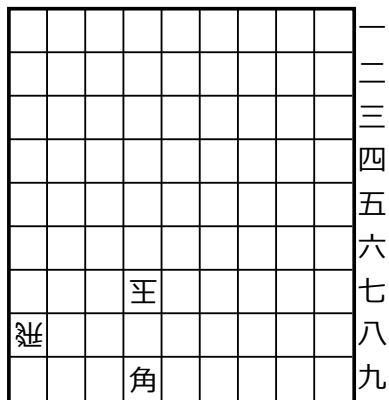
2位 中 10 上田吉一 2023/7

第 153 回 WFP 作品展 153-5

13pt

成禁天竺PWCマキシ協力詰 47手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



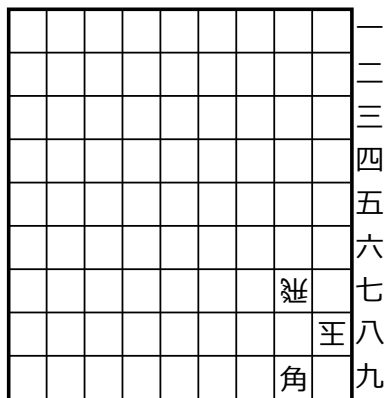
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

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

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

受賞コメント 上田吉一

変寝夢氏から、このルール設定でも
コンピュータチェックがOKと言われて
うれしかったです。3枚の駒でも遊べる
ことが伝わったと思います。

変寝夢 1位

完璧。成立するためのロジックがわからなく
ても楽しめる

springs 1位

わずか3枚で成立しているのは神秘的。

たくぼん 2位

最初から最後まで3枚の趣向作って凄すぎる。

3位 中 3 くろねこ 2023/2

第 149 回 WFP 作品展 149-11

12pt

協力白玉詰 34手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



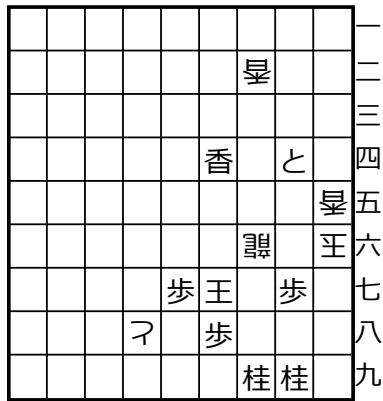
攻方持駒 飛

受方持駒 歩12

96 飛 86 飛 同飛 76 角 同飛 66 金 同飛 56 銀
同飛 46 桂 同飛 36 香 同飛 26 歩 34 角 同全
25 銀 同全 26 飛 同全 19 香 18 飛 17 歩 同全
28 桂 同飛成 17 香 同龍 26 金 同龍 25 銀 同
龍 36 飛 同龍 まで 34 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 飛角金銀2桂香歩13

受賞コメント くろねこ

受賞有難うございました。今後も何か残せればと思います。

さつき 1位

同一直線上の順列七種移動合から無駄なくまとめあげられた手順が素晴らしく、2023年の中編で一番強烈に印象に残った作品でした。

真T 1位

順列7種連続移動合。収束がうまい。

たくぼん 3位

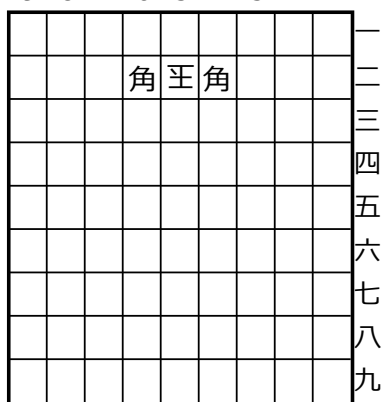
順列7種移動合というだけでも凄いが手順も考えどころがあり素晴らしい。

4位 中9 たくぼん 2023/5

第152回 WFP 作品展 152-4

と玉多玉協力白玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

7pt

53 角右成 41 玉 63 馬 42 玉 64 馬 53 飛 51 角生 41 玉 74 馬 63 歩 同馬 52 飛打 42 歩 32 玉 54 馬 33 玉 41 歩成 51 飛 まで 18 手

springs 2位

初形も手順もよい。

橋本孝治 3位

主役（白玉）は最後に登場。まるでリパブリカンルールようです。これを初形「一」で仕上げたことで価値が大きく上がりました。

るかなん 次点

氾濫掲載作も含め正解者なしは残念でしたが、初形も手順も一級品。

荻原和彦 次点

歩の入手が11手目、と玉の出現が17手目。解答者泣かせの作意に翻弄され無解の悔しさは残るものの、文句なく素晴らしい内容。

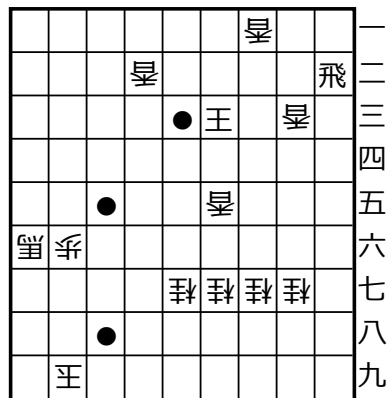
5位 中19 上田吉一 2023/10

第156回 WFP 作品展 156-8

6pt

PWC協力白玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

19 飛生 同桂成/27 飛 29 飛 同香成/23 飛 同飛生/23 杏 同桂成/37 飛 39 飛 同香成/31 飛 同飛生/31 杏 同桂成/47 飛 49 飛 同香成/45 飛 同飛/45 杏 69 桂成 同飛/49 圭 同香成/62 飛 同飛生/62 杏 88 玉 89 飛 77 玉 87 飛 同馬/96 飛 まで 22 手

橋本孝治 2位

桂香8枚が裏返る作品。香は結果的に「居成」で、桂は斜めに平行移動。成れるのに成らない飛が良い隠し味。昨年度「易しくて楽しめる作品部門」の代表作。

るかなん 3位

シンプルな狙いながら、ルールに頼らない破調のアクセントが心地好い。

springs 次点

4枚の香を全部成らす。楽しい。

6位 中14 変寝夢 2023/8
第154回 WFP 作品展 154-12

協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※玉:中立王

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

るかなん 1位

強欲も使わずにこんなすっきりした最終形を実現可能とは。

6位 中17 上田吉一 2023/9
第155回 WFP 作品展 155-11

成禁天竺PWCマキシ協力詰 45手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

65飛 99玉 95飛 19玉 99飛 11玉 19飛 91玉 11飛 同角/55飛 51飛 93玉 91飛 13玉 93飛 19玉 13飛 99玉 19飛 95玉 15飛 55角 同飛/15角 99玉 95飛 19玉 99飛 59角 同飛/99角 11玉 19飛 91玉 11飛 同角/99飛 94飛 21玉 91飛 29玉 99飛 同角/11飛 19飛 21玉 22歩 同角/99歩 11飛 まで 45手

変寝夢 2位

どうやって、PCを使わず作れるのか。不思議

真T 3位

縦横無尽に動き回る駒々。

6位 中21 三角淳 2023/11
第157回 WFP 作品展 157-5

攻方取禁協力詰 30手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩3

88 龍 99 歩 同龍 88 馬 同龍 99 歩 87 玉 77 金 97 玉 98 歩 同桂成 64 角 86 龍 87 金 同玉 88 歩 同玉 55 角 77 龍 89 歩 87 玉 88 歩 86 玉 87 歩 同龍 77 角 76 玉 66 角 86 玉 75 角 まで 30 手

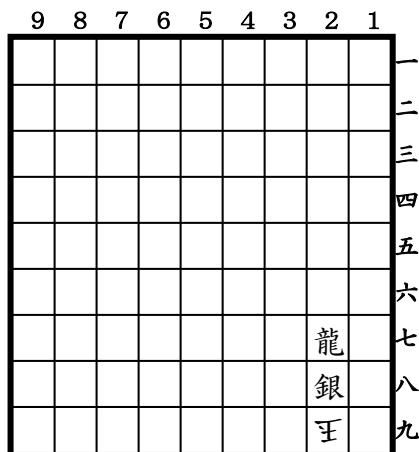
荻原和彦 1 位

不自由なルールがもたらす独特の手触りを堪能。解図に日数を要したが、スッキリした後口に満足感高し。

9 位 中 54 神無七郎 2023/12 ちょっと早い 2024 年年賀詰作品展 3

最善千日手 40 手

持駒 飛



持駒 角

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

真 T 2 位

一度追い出して戻してくる手順が面白い。

たくぼん 次点

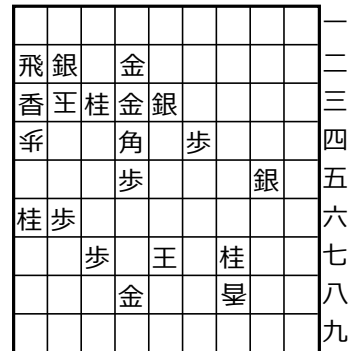
かしこでこの内容の作品は解くのも創るのも大変です。

10 位 中 6 くろねこ 2023/4 第 151 回 WFP 作品展 151-1 参考図

3pt

協力白玉詰 26 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

85 香 84 香 同香 74 玉 76 香 75 飛 同香 65 玉 67 飛 66 角 同飛 54 玉 18 角 27 銀 同角 45 金 56 飛 65 玉 55 飛 同金 38 角 47 歩 67 香 66 桂 56 銀 同金 まで 26 手

るかなん 2 位

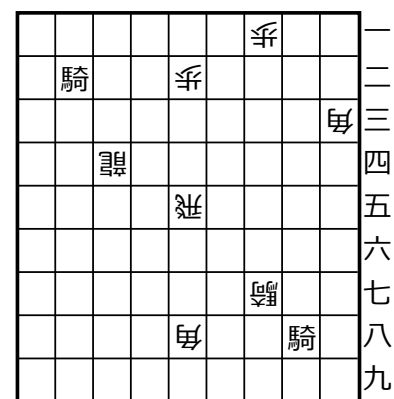
参考図としての紹介でしたが、持駒制限の無いこちらの方が好み。

10 位 中 13 一乗谷酔象 2023/8 第 154 回 WFP 作品展 154-11

3pt

駒全マネ取禁多玉協力詰 31 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

※騎:Knight王

16 騎 45 騎 37 騎 53 騎 61 騎 45 騎 42 騎 33 騎 21 騎 25 騎 33 騎 17 騎 29 騎 25 騎 48 騎 46 騎 27 騎 25 騎 15 騎 44 騎 23 騎 63 騎 42

騎 82 騎 61 騎 63 騎 82 騎 42 騎 61 騎 21 騎
42 騎 まで 31 手

荻原和彦 3 位

詰み形の推理、危機一髪の河渡り敢行、そして
手数短縮への試行錯誤。充実した解図体験
を提供してくれた佳作。

springs 次点

これだけ遠回りする手順で一意になるのはす
ごい。

10 位 中 44 げん 2023/9/25

詰将棋メーカー佳作選 No.98

3pt

げん

Koko協力詰 17手

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

持駒 香

(2023.09.25)

48 香 47 玉 57 香 56 玉 46 香 45 玉 55 香 54
玉 44 香 43 玉 52 香成 32 玉 43 香成 31 玉
42 成香上 43 角 41 成香左 迄 17 手

springs 次点

香の上昇気流を乗り継ぐ玉。Koko らしい詰上
りもよい。

さつき 次点

孤立禁が活かされた趣向作。Koko の趣向作は
初めてだったので印象的でした。

真 T 次点

香の動きが面白い。

10 位 中 51 馬屋原剛 2023/10

透明駒コンクール 9

3pt

詰将棋 17手 透明駒 (1+0)

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

持駒 歩

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

さつき 2 位

合駒の種類を制限するための捨て駒が透明駒
の性質を存分に活かした手で、透明駒らしい
攻防が楽しめる作品でした。

14 位 中 18 神無太郎 2023/10

第 156 回 WFP 作品展 156-2

2pt

とG協力白玉詰 18手

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

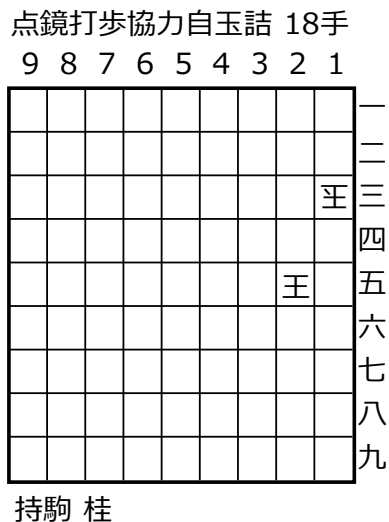
持駒 歩3

34 歩 43 玉 44 歩 52 玉 53 歩 63 玉 33 歩成

43 飛 同歩成 72 玉 12 飛 62 桂 52 歩成 54 桂
55 と 62 飛 22 と 61 飛 まで 18 手

springs 3 位
駒の活用が華々しい。

14 位 中 20 神無太郎 2023/11
第 157 回 WFP 作品展 157-2

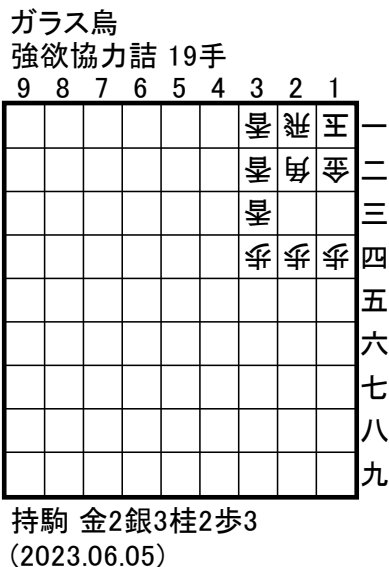


85 桂 24 玉 86 桂 85 角 34 王 76 香 33 王 77
飛 23 王 36 玉 33 王 25 玉 35 王 43 玉 25 王
32 玉 34 王 33 歩 まで 18 手

変寝夢 3 位
緊張感のあるやりとり
14 位 中 39 ガラス烏 2023/6/5
詰将棋メーカー好作選 No.26

2pt

2pt



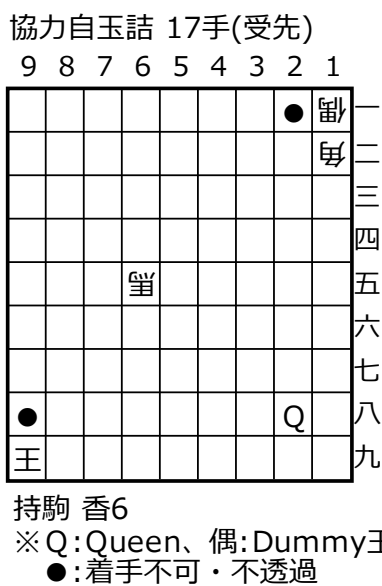
23 桂 同金 12 歩 同玉 13 歩 同角 11 金 同玉
22 銀 同飛 12 歩 同飛 22 銀 同金 21 金 同金
22 銀 同角 23 桂 迄 19 手

springs 次点
21 飛と 12 金の入れ替え。考えやすく楽しい。

さつき 次点
18 手かけて金と飛を入れ替えるパズル。詰め
上がりが予想しやすく 最初から入れ替えを
目指せるのも気に入っているポイントです。

17 位 中 2 変寝夢 2023/2
第 149 回 WFP 作品展 149-10

1pt



45 角 19Q 18 角成 17 香 同馬 16 香 同馬 15
香 同馬 14 香 同馬 13 香 同馬 12 香 同馬 55
Q 同馬 まで 17 手

springs 次点
目的が明快でよい。

17 位 中 5 くろねこ 2023/4
第 151 回 WFP 作品展 151-1

協力自玉詰 24手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角金銀桂香歩

44 龍 34 角 同龍 24 香 23 龍 同銀 69 角 58
飛 同角 47 桂 同角 36 銀 26 桂 同香 54 飛
44 金 同飛 34 歩 同飛 同桂 15 歩 同と 25 金
同と まで 24 手

荻原和彦 honourable mention
コメントなし

17 位 中 15 神無太郎 2023/9
第 155 回 WFP 作品展 155-2

1pt

1pt

点鏡打歩協力自玉詰 18手

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

持駒 桂

76 桂 34 飛 56 桂 54 玉 46 桂 64 飛 66 桂 44
玉 56 桂 54 金 46 桂 53 玉 45 桂 65 飛 同桂
62 玉 61 飛 49 歩まで 18 手

さつき 次点
双裸玉の初形から序盤の 4,6 段目で繰り広げ
られる攻防が面白い作品ですね。

17 位 中 16 上田吉一 2023/9
第 155 回 WFP 作品展 155-10

1pt

成禁天竺PWCマキシ協力詰 45手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

33 角 同飛/93 角 84 角 73 飛 同角/84 飛 15 玉
37 角 51 玉 15 角 24 飛 同角/15 飛 95 玉 68
角 51 玉 95 角 24 玉 51 角 79 玉 24 角 97 玉
42 角 75 飛 同角/42 飛 79 玉 57 角 97 玉 79
角 53 玉 97 角 17 玉 53 角 39 玉 75 角 48 飛

同角/75 飛 17 玉 26 角 39 玉 17 角 66 玉 39
角 11 玉 66 角 55 飛 同角/66 飛 まで 45 手

変寝夢 次点

ビリヤードのクッションのよう。玉（球）で
すしね。

17 位 中 24 北村太路 2023/2
Fairy of the Forest #73-02

協力詰 23手

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

持駒 飛

17 飛 25 玉 35 と 同玉 36 歩 45 玉 46 歩 55
玉 56 歩 65 玉 66 歩 75 玉 76 歩 84 玉 85 歩
同玉 86 歩 96 玉 97 歩 同龍 同飛 86 玉 87 飛
打 まで 23 手

酒井博久 次点

「新年」という課題に「fmza の解析局面数
2023」で応えた、超絶発想作。

17 位 中 25 北村太路 2023/2
Fairy of the Forest #73-03

1pt

1pt

協力詰 23手

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

持駒 角歩3

19 角 38 玉 48 金 同玉 49 歩 58 玉 59 歩 67
玉 68 歩 76 玉 77 歩 85 玉 86 歩 94 玉 95 歩
93 玉 94 歩 82 玉 36 歩 81 玉 91 角成 71 玉
81 飛 まで 23 手

酒井博久 次点

「新年」という課題に「fmza の解析局面数
2023」で応えた、超絶発想作。

17 位 中 26 三角淳 2023/2
Fairy of the Forest #73-04

1pt

協力詰 33手

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

持駒 なし

88 と 99 玉 98 と 89 玉 88 と 同玉 87 と 同
玉 86 と 97 玉 96 と 87 玉 86 と 同玉 85 と
96 玉 95 と 同玉 94 と 85 玉 84 と 同玉 76
桂 同角 83 と 同玉 82 と 同玉 81 と 同玉 71

香成 同玉 72 と まで 33 手

酒井博久 次点

詰上り「1」の字。三角さんのフェアリーデビューの記念に 1 票。

17 位 中 42 springs 2023/7/24

詰将棋メーカー好作選 No.57

springs

禁欲打歩協力詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角金2

(2023.07.24)

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

荻原和彦 honourable mention

コメントなし

17 位 中 46 springs 2023/11/19

詰将棋メーカー好作選 No.124

1pt

1pt

springs

取禁背面協力詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 角

受方持駒 なし

(2023.11.19)

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

さつき 次点

手がかりが無いように順算や逆算である程度
絞れるのが好みの 還元玉 作品です。

17 位 中 47 げん 2023/12/13

詰将棋メーカー好作選 No.145

1pt

げん

協力自玉詰 20手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								偶	二
					糸	Q			三
					驥	糸	驥		四
								驥	五
								驥	六
									七
									八
							?		九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王、Q: Queen

(2023.12.13)

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

springs 次点

Queen だからこそその巧みな駒繰り。

【中編の部 総評】

springs

好みの作品はいくつもあったのですが、順位付けにかなり悩みました。

橋本孝治

今年は中編部門も充実していました。上田吉一氏の「成禁天竺 PWC マキシ協力詰」シリーズや、「詰将棋メーカー」好作選にも良い作があって迷いましたが、結局自分が好きな順に3作選んで投票しました。

るかなん

方向性が違う作が多く悩みましたが、個人的な印象で選びました。

変寝夢

中編は10手以上でいいのでは？

【長編部門】

投票者：上谷直希、荻原和彦、神無太郎、酒井博久、さつき、たくぼん、橋本孝治、変寝夢、真T、るかなん、springs、(敬称略) 以上11名

長編の部には11名の方から投票をいただきました。

1位は真Tさんの禁欲協力自玉スタイルメイト144手。2位以下に倍以上の差をつけたダントツの1位です。真Tさんはこれで2年連続長編を制しました。

2位は上田吉一作の成禁協力自玉詰250手。フェアリー駒を巧みに使用して長編趣向作を毎月発表されているのは素晴らしいですね。私も毎月解図が楽しみです。

3位は最近になってフェアリー界に登場された三角淳さんの協力詰93手。先日の詰四会でお話を伺ったときには「フェアリー駒とか特殊なルールは難しいので協力詰とか打歩協力詰

とか一般の方の取り組みやすいルールでこれから創っていきます」と仰られていました。これから先が楽しみです。

🌀 1位 長30 真T 2023/4

第2回フェアリー入門別館5

33pt

禁欲協力自玉スタイルメイト 144手
持駒 なし

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

持駒 金38銀4桂11香6歩13

23 桂 同銀左 12 歩 同玉 13 香 同角 22 金 同
飛 11 金 同玉 12 金 同銀 21 金 同銀左 12 歩
同飛 22 金 同銀直 21 金 同玉 11 金 同銀 22
歩 同角 33 桂 同角 22 歩 同飛 12 金 同銀 11
金 同玉 21 金 同銀右 23 桂 同飛 22 金 同銀
直 21 金 同銀 12 歩 同玉 13 香 同銀 22 金 同
角 11 金 同角 22 金 同銀右上 24 桂 同飛 23
金 同銀 22 金 同銀引 13 歩 同玉 14 香 同銀
23 金 同銀上 25 桂 同飛 24 金 同銀 23 金 同
銀引 14 歩 同玉 15 香 同銀 24 金 同銀上 13
金 同角 23 銀 同銀上 26 桂 同飛 25 金 同銀
24 金 同銀引 15 歩 同玉 16 香 同銀 25 金 同
銀上 14 金 同銀上 24 銀 同角 12 金 同銀上
22 銀 同角 27 桂 同銀生 16 歩 同銀成 27 桂
同飛生 26 金 同全 16 歩 同銀 25 金 同全 26
金 同飛生 27 桂 同銀生 16 歩 同銀成 27 桂
同飛生 26 金 同全寄 16 歩 同玉 17 香 同全
26 金 同全 15 金 同角 25 銀 同全 26 金 同角
15 金 同銀 28 桂 同飛生 27 金 同全 17 歩 同

角成 26 金 同全引 27 金 同馬 迄 144 手

詰上図

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

受賞コメント 真I

本作の創作のきっかけは springs 氏の同ルールの作品 (WFP147-8,147-9)。

springs 氏作は狭い密室の中で完結していますが、この枠を取っ払ったらどうなるか？が出発点。当初は標準駒数で考えていたため、駒が足りず、趣向回数も少なく、序もなく、収束も平凡な図でした。

禁欲協力自玉ステイルメイト 38 手

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

持駒 飛2金4銀4桂4歩5

13 金 同歩 23 銀 同歩 26 桂 同と右 15 歩 同角 24 金 同と 25 銀 同と引 26 桂 同角 15 歩 同玉 14 飛 同歩 16 歩 同と 25 金 同と 24 銀 同歩 27 桂 同と 16 歩 同玉 15 飛 同歩 17 歩 同角生 26 金 同と上 25 銀 同歩 28 桂 同角生 まで 38 手

しかし、あまりにも逆算しやすい仕組みのため、逆算好きの私としてはウズウズします。というわけで、駒を追加してみると…。大きく発展し、発表図となりました。この非標準駒数の導入が本作の成功要因と思います。ありがとうございました。

さつき 1 位

序の長大な組み換えから繰り返し手順で前に進み、二枚の銀を成銀に変換してから収束に入るという一連の構成が圧巻の作品です。

橋本孝治 1 位

大量の持駒を取りながら形を変えて進んでいく様は、まるで食物を摂取しながら壁伝いに這い進む不定形の生物のよう。序が特に難しく、ここで下手な入り方をすると、趣向や収束に入ることができず、解図にはとても苦勞させられました。昨年 of 長編の中でも圧倒的な存在感を持つ作品です。

上谷直希 1 位

自分が本作をすべて理解できているとは到底思えないが、本作が 1 位なのではないかと思う。

神無太郎 1 位

まったくスキのない完備な作。とある作業中に愕然とした。

たくぼん 1 位

私自身解けませんでしたが、かなりの難解作。手順も凄い。

変寝夢 2 位

凄みがある。

springs 3 位

大迫力の集団移動。

るかなん 3 位

手数に違わぬスケールと難易度。自力で解きたかった。

荻原和彦 次点

Another 級超難問。想定した収束手順から逆算を試みるも、成銀 2 枚作る発想が浮かばずあえなく撃沈。でも本作への挑戦自体が収穫だったと思える。

16pt

成禁協力自玉詰 250手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

受										
			と					歩	馬	
歩			王							
王		歩	王							
		王				桂				
	歩			桂	歩				馬	
		銀		銀						

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※17馬は不滅駒

95飛及び92金は取捨駒

22馬 56玉 55馬 同玉 44馬 56玉 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 99角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 19角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 11角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 91角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 82角 同金 33馬 44角 同馬 56玉 92角 同飛 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 83角 同金 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 22角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 82角 同金 33馬 44角 同馬 56玉 92角 同金 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 82角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 83角 同飛 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 73角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 74角 同飛 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 64角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 67銀 同飛 34馬 55玉 64角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 74角 同飛 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 73角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 83角 同飛 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 82角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 83角 同金 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 73角 同金 33馬 44

角 同馬 56玉 92角 同飛 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 74角 同金 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 91角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 11角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 19角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 89角 同飛 34馬 55玉 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 55玉 88角 同飛 33馬 44角 同馬 56玉 34馬 45銀 78角 同飛 まで 250手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			と					歩		
歩	受	王	馬							
	歩		王							
	王		王	桂						
	歩		桂	歩						
	王			銀						

攻方持駒 なし

受方持駒 角

受賞コメント 上田吉一

昨年、取れない駒と取り捨て駒を
入力して頂いたおかげで、作意が
成立しました。詳細な解説と
短評で、WFPが充実しています。
長生きしていると、良いこともある
ようです。ありがとうございました。

変寝夢 1位

名作『モザイク』を彷彿とさせる局面変化。
完璧。

真T 1位

飛の大移動。92金との絡みが限定されるのが
すごい。

橋本孝治 2位

上田氏は持駒増幅で得た駒を使って、受方の
駒を誘導していくタイプの作品群を数多く

発表し、様々なバリエーションを見せてくれましたが、本局は飛鋸を含む複雑な飛の軌道と、知恵の輪的要素の掛け合わせが秀逸で、昨年度の氏の作品群の中でも抜kindでた存在だったと思います。特に飛と金の入れ替えを実現するための飛鋸・金鋸・飛の待避の組み合わせが絶妙で、自分が解答者として参加できなかったことが残念に思える作品でした。

たくぼん 3位

今期の上田作の中で一番面白かった。

springs 次点

金と飛車が複合的に動く部分だけでも充分楽しい。

3位 長 20 三角淳 2023/12

Fairy of the Forest #76-03

協力詰 93手

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

持駒 桂2

37 桂 46 玉 58 桂 同と 73 馬 47 玉 58 と 同
玉 59 歩 57 玉 58 歩 56 玉 57 歩 65 玉 83 馬
55 玉 56 歩 46 玉 73 馬 56 玉 83 馬 46 玉 73
馬 47 玉 83 馬 37 玉 73 馬 47 玉 83 馬 46 玉
73 馬 45 玉 63 馬 35 玉 53 馬 25 玉 43 馬 26
玉 27 歩 同馬 53 馬 25 玉 43 馬 35 玉 53 馬
45 玉 63 馬 46 玉 73 馬 47 玉 83 馬 37 玉 73
馬 38 玉 83 馬 28 玉 73 馬 29 玉 83 馬 19 玉
73 馬 29 玉 83 馬 28 玉 73 馬 38 玉 83 馬 37
玉 73 馬 47 玉 83 馬 46 玉 73 馬 45 玉 63 馬
35 玉 53 馬 25 玉 43 馬 14 玉 13 と 15 玉 14
と 26 玉 53 馬 16 玉 43 馬 25 飛 15 と 26 玉

25 と 16 玉 15 飛 まで 93 手

詰上図

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

受賞コメント 三角淳

本作は、よくある馬追いをベースに 19 香消去辺りの素材から出発して、結果的に邪魔駒消去のロジックで全体に統一感を持たせることができたのは幸運でした。発表時に御世話になった方々、投票いただいた方々に感謝いたします。いくつかのきっかけがあって不惑を過ぎてから目を向けるようになったフェアリーの世界はとても面白く、もっと早い時期から始めていればと反省する部分もあるのですが、その分も含めてこれから、と思っています。

springs 2位

28 手目以降、37 玉が遠回りして 26 へ行き、しかも同じ道を帰ってくる手順が素晴らしい。

たくぼん 2位

懐かしい匂いがする手順。邪魔駒消去と言う謎解き要素満載で楽しめる。

さつき 3位

邪魔駒を消去していく様が面白い作品。打ったものも邪魔駒がになるというのが一層面白味を増していると思います。

酒井博久 3位

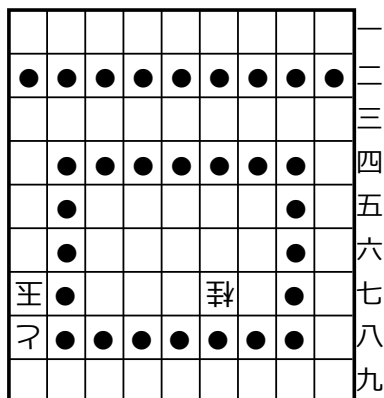
邪魔駒消去の謎解きが味わえる力作。

4 位 長 1 上田吉一 2023/1
第 148 回 WFP 作品展 148-8

9pt

協力詰 339手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角2桂歩11

※●:着手不可、不透過

89 桂 同と 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 13 玉 23 と 14 玉 13 と 同 玉 14 歩 23 玉 13 歩成 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉 63 と 83 玉 73 と 93 玉 83 と 94 玉 93 と 95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉 96 と 98 玉 99 歩 同と 97 と 同玉 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 13 玉 23 と 14 玉 13 と 15 玉 14 と 16 玉 15 と 17 玉 16 と 18 玉 17 と 19 玉 18 と 29 玉 19 と 39 玉 29 と 49 玉 39 と 59 玉 49 と 69 玉 59 と 79 玉 69 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉 98 歩 同と 同と 96 玉 97 と 95 玉 96 と 94 玉 95 と 83 玉 94 と 73 玉 83 と 63 玉 73 と 53 玉 63 と 43 玉 53 と 33 玉 43 と 23 玉 33 と 13 玉 23 と 14 玉 13 と 同玉 14 歩 23 玉 13 歩成 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉 63 と 83 玉 73 と 93 玉 83 と 94 玉 93 と 95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉 96 と 98 玉 97 と 99 玉 98 と 89 玉 99 と 79 玉 89 と 69 玉 79 と 59 玉 69 と 49 玉 59 と 39 玉 49 と 29 玉 39 と 18 玉 29 と 17 玉 18 と 16 玉 17 と 15 玉 16 と 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 23 玉 13 歩成 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉 63 と 83 玉 73 と 93 玉 83 と 94 玉 93 と

95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉 96 と 98 玉 97 と 99 玉 98 と 89 玉 99 と 79 玉 89 と 69 玉 79 と 59 玉 69 と 49 玉 59 と 39 玉 49 と 29 玉 39 と 同桂成 18 角 同玉 29 角 同圭 19 歩 同圭 17 と 同玉 18 歩 16 玉 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 23 玉 13 歩成 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉 63 と 83 玉 73 と 93 玉 83 と 94 玉 93 と 95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉 96 と 98 玉 97 と 99 玉 98 と 89 玉 99 と 79 玉 89 と 69 玉 79 と 59 玉 69 と 49 玉 59 と 39 玉 49 と 29 玉 39 と 18 玉 29 と 17 玉 18 歩 同圭 同と 16 玉 17 と 15 玉 16 と 14 玉 15 と 23 玉 14 と 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉 63 と 83 玉 73 と 93 玉 83 と 94 玉 93 と 95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉 98 歩 同玉 99 歩 97 玉 89 桂 まで 339 手

springs 1 位

たったこれだけの配置で周回の仕方が一意になるのは恐ろしい。

さつき 2 位

輪舞のステージは明確なのにしっかりと 16 とを残さないと歩が足りないというのが秀逸な 作品。桂打で始まり桂打で終わる構成も美しいです。

変寝夢 次点

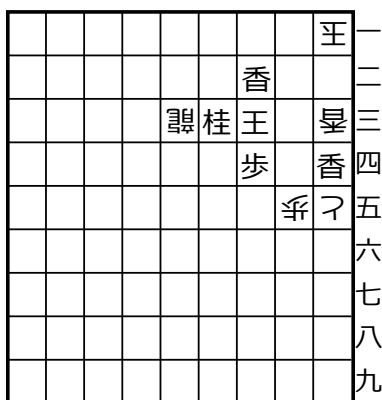
右下でのやりとりが面白かった。

4 位 長 7 上田吉一 2023/4
第 151 回 WFP 作品展 151-8

9pt

協力自玉詰 64手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

13 香生 21 玉 12 香成 同玉 14 香 13 香 同香
成 21 玉 31 香成 11 玉 21 杏 同玉 24 香 23
香 12 杏 同玉 23 香成 21 玉 32 杏 11 玉 21
杏 同玉 24 香 23 香 同香生 22 香 同香生 11
玉 14 香 同と 21 香成 同玉 24 香 23 香 同香
生 22 香 同香生 11 玉 13 香 同と 21 香成 同
玉 24 香 23 香 同香生 22 香 同香生 11 玉 12
香 同と 21 香成 同玉 24 香 23 香 同香生 22
香 同香生 11 玉 21 香成 同玉 24 香 23 香 22
香 同と まで 64 手

真T 2位

狭い空間で64手も続くのがいい。

荻原和彦 3位

攻方全着手香。趣向手順が楽しく、適度に歯
応えもある珠玉の逸品。

橋本孝治 3位

小さな箱の中で香が乱舞する香の宝石箱。盤
面一杯を使ったダイナミックな作品はもち
ろん、本局のような繊細な手順を味わう小品
でも、上田氏はその至芸を見せてくれます。

springs 次点

狭い範囲での見事な駒繰り。

変寝夢 次点

小駒の細かいやりとりが印象的。

6位 長8 さつき 2023/5 第152回 WFP 作品展 152-6

衝立詰 225手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩4

※最終手及び224手目非限定あり

25 龍;桂 (一) 43 銀成;歩 (43) 34 龍;歩 (一) 52
と;歩 (52) 43 龍;桂 (一) 72 歩成;歩 (72) 52 龍;
歩 (一) 72 龍;歩 (一) 83 龍 (一) 86 龍 (一) 75

歩 (一) 83 龍 (一) 72 龍 (一) 52 龍 (一) 43 龍
(一) 34 龍 (一) 25 龍 (一) 28 龍;銀 (一) 47 銀
(一) 25 龍 (一) 34 龍 (一) 43 龍 (一) 52 龍 (一)
72 龍 (一) 83 龍 (75) 86 龍 (一) 75 歩 (一) 83
龍 (一) 72 龍 (一) 52 龍 (一) 43 龍 (一) 34 龍
(一) 25 龍 (一) 28 龍 (47) 59 桂 (一) 37 歩 (一)
25 龍 (一) 34 龍 (一) 43 龍 (一) 52 龍 (一) 72
龍 (一) 83 龍 (75) 67 桂;銀 (67) 86 龍 (一) 75
歩 (一) 83 龍 (一) 72 龍 (一) 52 龍 (一) 43 龍
(一) 34 龍 (一) 25 龍 (37) 28 龍 (一) 47 銀 (一)
25 龍 (一) 34 龍 (一) 43 龍 (一) 52 龍 (一) 72
龍 (一) 83 龍 (75) 86 龍 (一) 75 歩 (一) 83 龍
(一) 72 龍 (一) 52 龍 (一) 43 龍 (一) 34 龍 (一)
25 龍 (一) 28 龍 (47) 59 桂 (一) 37 歩 (一) 25
龍 (一) 34 龍 (一) 43 龍 (一) 52 龍 (一) 72 龍
(一) 83 龍 (75) 67 桂;銀 (67) 86 龍 (一) 75 歩
(一) 83 龍 (一) 72 龍 (一) 52 龍 (一) 43 龍 (一)
34 龍 (一) 25 龍 (37) 28 龍 (一) 47 銀 (一) 25
龍 (一) 34 龍 (一) 43 龍 (一) 52 龍 (一) 72 龍
(一) 83 龍 (75) 86 龍 (一) 75 歩 (一) 83 龍 (一)
72 龍 (一) 52 龍 (一) 43 龍 (一) 34 龍 (一) 25
龍 (一) 28 龍 (47) 59 桂 (一) 37 歩 (一) 25 龍
(一) 34 龍 (一) 43 龍 (一) 52 龍 (一) 72 龍 (一)
83 龍 (75) 67 桂;金 (一) 86 龍 (一) 77 金 まで
225 手

荻原和彦 1位

衝立詰で本格長編を成立させた作者の剛腕
に脱帽。その上捨駒取らずの妙手まで飛び
出す。云うことなし。

springs 次点

作意成立の根幹部分に衝立要素を使っている
のがよい。

真T 次点

衝立詰でこんな長手数のものでできるとは！

たくぼん 次点

衝立詰で長編が創れるというのに驚いた。

8pt

7 位 長 19 神無七郎 2023/8
Fairy of the Forest #75-04

7pt

協力詰 73手

持駒 なし

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

持駒 飛桂2

25 龍 同玉 95 飛 35 飛 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 同玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 95 金 85 飛 35 飛 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 85 金 75 飛 35 飛 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 75 金 65 飛 35 飛 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 65 金 55 飛 35 飛 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 55 金 45 飛 35 飛 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 45 金 35 飛 同金 同角上 14 玉 25 金 同桂 26 桂 まで 73 手

酒井博久 1 位

邪魔駒消去の謎解きが味わえる力作。

真 T 3 位

持駒譲渡が面白い。

8 位 長 40 たくぼん 2023/4
強欲な世界 12-10

6pt

強欲協力詰 89手

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

持駒 なし

85 銀 86 玉 96 飛 85 玉 97 桂 96 玉 95 と 同玉 87 桂 84 玉 83 と 同玉 75 桂 93 玉 85 桂 92 玉 91 と 同玉 83 桂生 81 玉 73 桂生 72 玉 71 桂成 同玉 61 桂成 同玉 62 歩 同玉 25 歩 17 と 63 歩 同玉 64 歩 同玉 65 歩 同玉 66 歩 同玉 67 歩 同玉 68 歩 同金 同金 同玉 59 金 同玉 48 銀 同玉 49 歩 同玉 39 飛 同玉 48 銀 28 玉 39 銀 27 玉 38 銀 18 玉 27 銀 同玉 39 桂 37 玉 29 桂 36 玉 35 金 同玉 47 桂 25 玉 17 桂 14 玉 23 銀生 同玉 35 桂 32 玉 33 歩 同玉 25 桂 32 玉 33 歩 21 玉 13 桂生 11 玉 23 桂生 22 玉 21 桂成 同玉 31 桂成 同玉 32 金 まで 89 手

荻原和彦 2 位

強欲煙を解く愉悦には格別のものがある。隅の老人 B 氏の「どうして、こんな面白いパズルを解かないのかな？」(WFP118 号 p. 41)に深く共感する。本作は桂の 4 段跳躍が 4 組も出現する傑作。次はどんな作品に出会えるのだろう。「強欲な世界 PART13」が待ち遠しい。

springs 次点

四枚の桂が跳ね切って捌けるのは見事。

さつき 次点

25 歩 17 との応酬も味わい深いですが、一番の見所は 2 枚の桂の四段活用が 2 回も出てくるところでしょう。全体的に素晴らしい煙作品だと思います。

真T 次点

桂跳ね祭りが楽しい。

9位 長 17 上田吉一 2023/11
第 157 回 WFP 作品展 157-7

5pt

成禁協力白玉詰 104手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶:Dummy王

夜:Nightrider、縞:Zebra

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

るかなん 2位

四角形を自然に 12 等分。

springs 次点

縞を攻方の駒台に載せるために発生する往復。
時計の文字盤を連想する。

さつき 次点

11 方向を贅沢に使った持駒変換が印象的でした。

9位 長 21 神無七郎 2023/12

Fairy of the Forest #76-04

5pt

協力詰 121手

持駒 なし

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

持駒 歩

58 歩 同玉 59 歩 同成桂 67 角 69 玉 78 角 58
玉 69 角 57 玉 58 歩 47 玉 57 歩 58 と左 48
歩 同と左 58 角 38 玉 49 角 47 玉 38 角 58
玉 49 角 57 玉 58 歩 67 玉 57 歩 58 成桂 同
角 78 玉 69 角 67 玉 78 角 57 玉 49 桂 47 玉
69 角 58 と右 同角 38 玉 47 角 49 玉 38 角
58 玉 59 歩 69 玉 47 角 78 玉 56 角 67 桂 同
角 69 玉 58 角 78 玉 69 角 67 玉 78 角 57 玉
69 桂 同成桂 58 歩 同玉 69 角 67 玉 78 角 58
玉 59 歩 49 玉 67 角 38 玉 56 角 47 桂 同角
49 玉 58 角 38 玉 49 角 47 玉 38 角 57 玉 49
桂 同と寄 58 歩 同玉 49 角 47 玉 38 角 58 玉
47 角 67 玉 79 桂 78 玉 56 角 67 桂 同角 69
玉 78 角 58 玉 67 角 47 玉 39 桂 38 玉 56 角
47 と 同角 49 玉 38 角 48 玉 49 歩 58 玉 59
歩 69 玉 47 角 78 玉 56 角 67 歩 同角 68 玉
69 歩 57 玉 58 歩 まで 121 手

酒井博久 2位

複雑な角追いパズルを、整然とした構成で実現。

さつき 次点

教会の初形から角で玉を追い回す手順でまとめ上げられているのが素晴らしいです。

萩原和彦 honourable mention

コメントなし

9 位 長 28 神無七郎 2023/4
第 16 回フェアリー入門 6

5pt

と角協力詰 169手

持駒 なし

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

持駒 歩8

19歩 17玉 18歩 16玉 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉 14歩 24玉 13歩成 15玉 24と 26玉 15と 17玉 26と 28玉 29歩 19玉 37と 18玉 19歩 17玉 28と 同と

「18歩 16玉 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉 14歩 24玉 13歩成 15玉 24と 26玉 15と 27玉 28歩 同玉 29歩 19玉 37と 18玉 19歩 17玉 28と 同と」×4

18歩 16玉 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉 14歩 24玉 13歩成 15玉 24と 26玉 15と 27玉 28歩 同玉 29歩 19玉 37と 18玉 19歩 17玉 28と 同馬 18歩 27玉 28歩 16玉 17歩 15玉 16歩 24玉 33角 25玉 15角成 迄 169手

るかなん 1位

折り返しに一工夫。シンプルながらしっかりした歯ごたえ。

12 位 長 14 上田吉一 2023/10
第 156 回 WFP 作品展 156-7

4pt

成禁天竺PWCマキシ協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

61飛 14玉 64飛 19玉 14飛 99玉 19飛 91玉 99飛 81玉 89飛 82銀 同飛/89銀 11玉 12飛 91玉 11飛 99玉 91飛 98銀 同飛/91銀 19玉 18飛 99玉 19飛 92玉 99飛 12玉 92飛 82銀 同飛/92銀 11玉 81飛 同銀/92飛 12飛 71玉 72飛 11玉 71飛 12玉 72飛 同銀/81飛 11飛 62玉 61飛 12玉 62飛 11玉 61飛 同銀/72飛 12飛 51玉 52飛 11玉 51飛 12玉 52飛 同銀/61飛 11飛 42玉 41飛 12玉 42飛 11玉 41飛 同銀/52飛 12飛 31玉 32飛 11玉 31飛 12玉 32飛 同銀/41飛 11飛 22玉 21飛 12玉 22飛 11玉 21飛 同銀/32飛 12飛 まで 83手

変寝夢 3位

美しい

springs 次点

シンプルで楽しい。

真T 次点

趣向もさることながら、序が面白い。

13 位 長 10 一乗谷酔象 2023/7
第 153 回 WFP 作品展 153-10

3pt

天使詰 457手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛金桂歩18

19 桂 18 玉 17 金 19 玉 18 金 29 玉 19 金 同
玉「39 飛 29 飛 同飛 18 玉 19 飛打 27 玉 17
飛 同玉 19 飛 18 飛 同飛 27 玉 17 飛 同玉
27 飛 18 玉 19 歩 同玉 17 飛 18 飛 同飛 29
玉 19 飛 同玉」×18

39 飛 29 銀 同飛 18 玉 27 銀 17 玉 19 飛 18
飛 同飛 27 玉 17 飛 同玉 19 飛 18 金 同飛
27 玉 17 金 まで 457 手

springs 次点

飛車の重ね打ちがアクセント。

さつき 次点

天使詰らしい同一局面回避を含む趣向手順が
楽しい作品でした。

荻原和彦 honourable mention

コメントなし

14 位 長 4 上田吉一 2023/3
第 150 回 WFP 作品展 150-3

2pt

成禁協力白玉詰 88手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※不滅駒:23銀・43飛・44 と

取捨駒:93角

95 飛 同角 53 飛 54 飛 同と 45 玉 49 飛 同と
43 飛 44 飛 同と 55 玉 51 飛 同角 53 飛 54
飛 同と 45 玉 42 飛 同角 43 飛 44 飛 同と
55 玉 15 飛 同角 53 飛 54 飛 同と 45 玉 48
飛 同角 43 飛 44 飛 同と 55 玉 66 角 同角
75 飛 同角 53 飛 54 飛 同と 45 玉 48 飛 同角
43 飛 44 飛 同と 55 玉 15 飛 同角 53 飛 54
飛 同と 45 玉 42 飛 同角 43 飛 44 飛 同と
55 玉 51 飛 同角 53 飛 54 飛 同と 45 玉 48
飛 同と 43 飛 44 飛 同と 55 玉 95 飛 同角
53 飛 54 飛 同と 45 玉 47 飛 同と 43 飛 44
飛 同と 55 玉 75 飛 同桂 まで 88 手

springs 次点

飛車を取る筋の調整と角の途中下車がとても
楽しい。

変寝夢 次点

精巧な作り。

14 位 長 13 青木裕一 2023/9
第 155 回 WFP 作品展 155-8

アンチキルケ 白玉詰 80手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂香

99 香 「98 歩 同香/99 香」×18 87 玉 79 桂
同馬/22 馬 「88 歩 同馬/22 馬」×18
86 杏 同香/91 香 76 飛成 同玉/51 玉まで 80 手
springs 次点

18 枚もの歩を押し付け合う。繋ぎの 79 桂もよい。

さつき 次点

歩の押し付け合いは対抗系の成せる妙技で、
存分にアンチキルケを活かした好作でした。

14 位 長 16 上田吉一 2023/11
第 157 回 WFP 作品展 157-6

成禁協力 白玉詰 238手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

参:(0,3)-Leaper, 不滅駒

皇:(3,6)-Leaper, 不滅駒

2pt

59 飛 58 角 同飛 同参 99 角 88 飛 同角 同参
上 95 飛 85 角 同飛 同皇 19 角 28 飛 同角 同
参上 15 飛 25 角 同飛 同参上 11 角 22 飛 同
角 同皇 95 飛 85 角 同飛 同参引 99 角 88 飛
同角 同参寄 59 飛 58 角 同飛 同皇 11 角 22
飛 同角 同龍 51 飛 52 角 同飛 同参 91 角 82
飛 同角 同皇 59 飛 58 角 同飛 同参左 19 角
28 飛 同角 同参上 15 飛 25 角 同飛 同皇 91
角 82 飛 同角 同参引 95 飛 85 角 同飛 同参
引 99 角 88 飛 同角 同皇 15 飛 25 角 同飛 同
龍 11 角 22 飛 同角 同参 51 飛 52 角 同飛 同
皇 99 角 88 飛 同角 同参寄 59 飛 58 角 同飛
同参左 19 角 28 飛 同角 同皇 51 飛 52 角 同
飛 同参右 91 角 82 飛 同角 同参引 95 飛 85
角 同飛 同皇 19 角 28 飛 同角 同龍 15 飛 25
角 同飛 同参 11 角 22 飛 同角 同皇 95 飛 85
角 同飛 同参引 99 角 88 飛 同角 同参寄 59
飛 58 角 同飛 同皇 11 角 22 飛 同角 同参寄
51 飛 52 角 同飛 同参右 91 角 82 飛 同角 同
皇 59 飛 58 角 同飛 同龍 19 角 28 飛 同角 同
参 15 飛 25 角 同飛 同皇 91 角 82 飛 同角 同
参引 95 飛 85 角 同飛 同参引 99 角 88 飛 同
角 同皇 15 飛 25 角 同飛 同参上 11 角 22 飛
同角 同参寄 51 飛 52 角 同飛 同皇 99 角 88
飛 同角 同龍 59 飛 58 角 同飛 同参 19 角 28
飛 同角 同皇 51 飛 52 角 同飛 同参右 91 角
82 飛 同角 同参引 95 飛 85 角 同飛 同皇 19
角 28 飛 同角 同参上 15 飛 25 角 同飛 同参
上 11 角 22 飛 同角 同皇 95 飛 85 角 同飛 同
龍 99 角 88 飛 同角 同参 59 飛 58 角 同飛 同
皇 11 角 22 飛 同角 同参寄 51 飛 52 角 同飛
同参右 82 角 同龍 まで 238 手

springs 次点

考えるのが楽しいパズル。

変寝夢 次点

壮大な入れ替えパズル

14 位 長 18 たくぼん 2023/8
Fairy of the Forest #75-03

2pt

協力詰 55手

持駒 なし

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

持駒 なし

58 銀 48 玉 49 銀 39 玉 48 銀 38 玉 39 銀 49
玉 38 銀 58 玉 49 銀 68 玉 18 飛 69 玉 58 銀
78 玉 69 銀 89 玉 78 銀 88 玉 89 銀 99 玉 88
銀 98 玉 79 銀 89 玉 78 銀 88 玉 69 銀 79 玉
68 銀 78 玉 59 銀 69 玉 58 銀 68 玉 49 銀 59
玉 48 銀 58 玉 39 銀 49 玉 38 銀 48 玉 29 銀
39 玉 28 銀 48 玉 17 銀 28 歩 同飛 38 歩 49
歩 39 玉 29 飛 まで 55 手

酒井博久 3 位

遠ざかる銀鋸の動きに独自性を感じる。

18 位 長 2 上田吉一 2023/2
第 149 回 WFP 作品展 149-9

1pt

協力白玉詰 52手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※戦:(0,2)-Leaper

72と・93歩・95龍は不滅駒

37 角 46 桂 同角 55 桂 同角 64 桂 同角 73 桂
同角成 92 玉 74 馬 91 玉 64 馬 92 玉 65 馬
91 玉 55 馬 92 玉 56 馬 65 龍 84 桂 91 玉 46
馬 55 龍 92 桂成 同玉 47 馬 56 龍 84 桂 91
玉 37 馬 46 龍 92 桂成 同玉 38 馬 47 龍 84
桂 91 玉 28 馬 37 龍 92 桂成 同玉 29 馬 38
龍 84 桂 91 玉 19 馬 28 龍 92 桂成 同玉 29
馬 同龍 まで 52 手

springs 次点

無駄のない自然な作り。

18 位 長 5 上田吉一 2023/3
第 150 回 WFP 作品展 150-4

1pt

協力自玉詰 84手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※不滅駒:67銀・85角・97銀

78 銀 98 玉 87 銀 89 玉 56 角 同飛 67 角 78
角 同銀 98 玉 54 角 同飛 76 角 87 角 同銀
89 玉 34 角 同飛 67 角 78 角 同銀 98 玉 32
角 同飛 76 角 87 角 同銀 89 玉 12 角 同飛
67 角 78 角 同銀 98 玉 21 角 同飛 76 角 87
角 同銀 89 玉 23 角 同飛 67 角 78 角 同銀
98 玉 32 角 同飛 76 角 87 角 同銀 89 玉 34
角 同飛 67 角 78 角 同銀 98 玉 43 角 同飛
76 角 87 角 同銀 89 玉 45 角 同飛 67 角 78
角 同銀 98 玉 54 角 同飛 76 角 87 角 同銀
89 玉 56 角 同飛 67 角 78 角 同銀 98 玉 65
角 同飛 まで 84 手

springs 次点

1 枚の飛車を遠ざけてから 2 枚飛鋸を行う構成がよい。

18 位 長 9 上田吉一 2023/5
第 152 回 WFP 作品展 152-10

1pt

協力自玉詰 190手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※32馬、34歩、45と、56飛は不滅駒

27 龍 35 玉 36 龍 同玉 14 馬 35 玉 13 馬 24
飛 同馬 36 玉 46 飛 同と 14 馬 35 玉 13 馬
24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉 55 飛 同飛 13
馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉 45 飛 同と
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 56 飛 同と 14 馬 35
玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉 45 飛
同飛 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 46 飛 同飛 14 馬
35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉 55
飛 同と 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉
45 飛 同飛 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 66 飛 同と
14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 46 飛 同
飛 14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬
35 玉 65 飛 同と 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14
馬 35 玉 45 飛 同飛 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
76 飛 同と 14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36
玉 46 飛 同飛 14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬
36 玉 14 馬 35 玉 75 飛 同と 13 馬 24 飛 同
馬 36 玉 14 馬 35 玉 45 飛 同飛 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 86 飛 同と 14 馬 35 玉 13 馬 24
飛 同馬 36 玉 46 飛 同飛 14 馬 35 玉 13 馬
24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉 85 飛 同と 13
馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉 45 飛 同飛
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 96 飛 同と 14 馬 35
玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 46 飛 同飛 14 馬
35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉 95
飛 同と まで 190 手

springs 次点

と金を近づけるだけではなく、飛車を退ける手順が毎回挟まるのがよい。

18 位 長 24 たくぼん 2023/1
第 13 回フェアリー入門 16

1pt

禁欲協力詰 103手

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

持駒 歩2

89 飛 同玉 88 金 79 玉 89 金 69 玉 79 金 59 玉 69 金 49 玉 59 金 38 玉 39 歩 同桂成 49 金 47 玉 38 金 57 玉 47 金 67 玉 57 金 76 玉 67 金 86 玉 76 金 87 玉 86 金 88 玉 87 金 89 玉 88 金 79 玉 89 金 69 玉 79 金 59 玉 69 金 49 玉 59 金 38 玉 49 金 47 玉 38 金 57 玉 47 金 67 玉 57 金 76 玉 67 金 86 玉 76 金 95 玉 86 金 94 玉 95 歩 同金 同金 同玉 94 金 96 玉 95 金 86 玉 96 金 87 玉 86 金 88 玉 87 金 89 玉 88 金 79 玉 89 金 69 玉 79 金 59 玉 69 金 49 玉 59 金 38 玉 49 金 47 玉 38 金 57 玉 47 金 67 玉 57 金 76 玉 67 金 87 玉 77 金 96 玉 86 金 97 玉 96 金 87 玉 86 金 77 玉 76 金 87 玉 88 歩 96 玉 86 金 97 玉 87 金 まで 103 手

るかなん 次点

3 部構成の長編を「入門コーナー」の難易度で成立させるのだから恐れ入る。

18 位 長 27 神無七郎 2023/4
第 16 回フェアリー入門 5

1pt

と歩打歩協力詰 55手

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

持駒 歩3

42 と 51 玉 52 と 61 玉 62 と 同玉 63 と 同玉 64 と 同玉 65 と 同玉 66 と 同玉 67 と 同玉 68 歩 66 玉 67 歩 65 玉 66 歩 64 玉 65 歩 63 玉 64 歩 62 玉 63 歩成 61 玉 62 歩 52 玉 53 歩成 43 玉 44 と 同玉 45 と 同玉 46 と 同玉 47 と 同玉 48 歩 46 玉 47 歩 45 玉 46 歩 44 玉 45 歩 43 玉 44 歩 42 玉 43 歩成 41 玉 42 歩 51 玉 52 歩 迄 55 手

たくぼん 次点

手順も詰上りも印象に残った作品。

18 位 長 29 神無七郎 2023/11
第 2 回フェアリー入門別館 4

1pt

All-in-Shogi ライフル協力詰 91手

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

持駒 なし

63v 玉 43v と 53v 玉 33v と 43v 玉 23v と 33v 玉 13v と 23v 玉 12v と 13v 玉 11v と 12v 玉 21v と 11v 玉 31v と 21v 玉 41v と 31v 玉 51v と 41v 玉 61v と 51v 玉 71v と 61v 玉 81v と 71v 玉 91v と 81v 玉 91 玉/81 玉 91 歩 成 71 玉 81 と 61 玉 71 と 51 玉 61 と 41 玉 51 と 31 玉 41 と 21 玉 31 と 11 玉 21 と 12 玉 11 と 13 玉 12 と 23 玉 13 と 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉 83 と 92v と 63v 玉 43v と 53v 玉 33v と 43v 玉 23v と 33v 玉 13v と 23v 玉 12v と 13v 玉 11v と 12v 玉 21v と 11v 玉 31v と 21v 玉 41v と 31v 玉 51v と 41v 玉 61v と 51v 玉 71v と 61v 玉 81v と 71v 玉 91v と 81v 玉 迄 91 手

springs 次点

92 歩が邪魔駒という一点で成立しているのがよい。

18 位 長 44 xzg17 2023/9/8

詰将棋メーカー佳作選 No.84

1pt

xzg17

強欲天竺協力詰 73手

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

持駒 なし

(2023.09.08)

29 飛 同玉 38 銀 同玉 65 角 同玉 55 と 同玉 54 と 同玉 53 と 同玉 43 香成 同歩 同香成 同玉 33 歩成 同玉 34 歩 同玉 25 と 同玉 16 金 同桂 26 銀 14 玉 15 銀 同桂 13 金 同玉 14 歩 同桂 12 金 同玉 81 歩成 92 玉 91 と 同玉 81 香成 同玉 71 香成 同玉 72 歩 同玉 73 歩 同玉 74 歩 同玉 75 歩 同玉 76 歩 同玉 87

銀打 同馬 同銀 同玉 32 角 69 玉 14 角成 59 玉 15 馬 49 玉 16 馬 94 玉 61 馬 同玉 73 桂 同玉 85 桂 同玉 97 桂 同玉 89 桂打 迄 73 手

springs 次点

前半に動かした3枚の桂を最後に馬で攫って収束する素晴らしい構成。

【長編の部 総評】

springs

佳作が多く、絞れませんでした。今年は自分も長編を発表できると思います。

橋本孝治

昨年度は「フェアリー入門」が入門の域を逸脱した作品を扱ってくれたおかげで、WFP 作品展や Fairy of the Forest のような定番コーナー以外でも長編を楽しむことができました。また、WFP 作品展では上田吉一氏の長編群のおかげで毎月長編を出題することができているので、担当者としてはいくら感謝しても足りません。

るかなん

今年こそは1作でもこの部門にエントリーしたい。

変寝夢

いい作品が多かったです。

【推理将棋・プルーフゲーム 部門】

投票者：たくぼん、さつき、るかなん 計3名

投票者は3名。昨年の6名より半減となりました。投票された作品も5作と過去最低の結果です。この部門の存亡にも関わる状況となっていました。実際の解答者からの投票がほとんどないというのも問題ありかもしれません。

1位は投票者全員1位の得票で青木さんの「平手なら詰まなかった？11手」となりました。正解者6名という難解さもさることながら、まさに謎解きを十二分に楽しませてくれる傑作でした。

2位にはチャンプさんの作品。易しいながら考え所もあり、解答者全員が絶賛の心地よさ。ミニベロさんの短評の「古典でありそうな詰め上がり」が胸に刺さります。

3位はるかなんさんの7手作品。新しい発想を推理将棋に持ち込むのが評価されました。導入なので7手という手数もマッチしていたと思います。

 **1位 推 34 青木裕一 2023/9**

詰将棋メモ 第166回出題 166-3

平手なら詰まなかった？ 11手

15pt

「これが11手で詰まされて負けたときの棋譜だよ」

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

(条件)

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

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

い。

△34歩、▲68飛、△77角成、▲58金右、△68馬、▲同銀、△92香、▲91角、△38飛、▲82角不成、△39飛成 まで11手

詰上図

持駒 銀歩

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

持駒 なし

受賞コメント 青木裕一

私はテーマとなるメインの条件と最低限の手順限定のための条件を組み合わせで推理将棋を作ることが多いです。本作もその方法で作りました。(実はこの方法で作った推理将棋を数作、筆名で発表しています。)

ちなみに別の意味付けの実現方法は、手順限定のための条件多くなって好みでないので、作る予定はありません。

さつき 1位

存在しない飛車を取りに行く手順が面白いです。

るかなん 1位

特殊条件をうまくミスディレクションと融和させている。

たくぼん 1位

82飛がいれば最後飛合で詰まないというユーモアに拍手です。

 2位 推 16 チャンプ 2023/3

詰将棋メモ 第 160 回出題 160-3
挑発合戦!? 15 手

5pt

熱男「昨日指した将棋の話を聞いてくれよー」
冷男「どうかしたのか?」
熱男「こっちが後手だったんだけどさ、相手が初手に▲86歩として来たんだよ」
冷男「それはナメられたもんだね」
熱男「そう!だからこっちも△42玉とやり返してやったんだよ」
冷男「最初からとんでもない出だしだな」
熱男「そしたら相手は平然とした顔で次の手を指してきたから、カッチーン!と来たわけよ」
冷男「それはお互い様だろ」
熱男「そこで俺様ピッカーン!と閃いたのさ」
冷男「何をだよ」
熱男「あの 86 の歩をズッバーン!と玉で取ってやったら、さすがに平然とはしてられないだろうってね」
冷男「どうしたらそういう思考に辿り着くか全く理解できないけど?まあそれでどうだったのさ」
熱男「12手目に▲86玉と歩を取ってやったさ」
冷男「一応なんとか無事に目標は達成したということか」
熱男「でも次の歩の手を見て俺様悟ったんだ」
冷男「負けをか?」
熱男「何で分かるんだよ!」
冷男「そんだけ自玉を突っ込んで行ったら当然だろ」
熱男「それで仕方なく 14 手目を指したんだ」
冷男「何か他に対処法は無かったのか?」
熱男「14 手目は 1 手しか指せる手が無かったんだよ」
冷男「で、15 手目に詰まされたというわけか」
熱男「挑発に乗った俺様がバカだった・・・」
冷男「(気付くのが遅いだろ・・・)で、成る手や不成の手は無かったのか?」
熱男「そういや、不成の手があったよ」
冷男「なるほど、そうなるこの手順ってことだな」
熱男「ショッポーン」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 15 手で詰んだ
- ・ 指し始めは▲86歩△42玉
- ・ 12 手目に 86 玉と歩を取った
- ・ 13 手目は歩の着手
- ・ 14 手目の候補手は 1 手しかなかった
- ・ 不成の手があった

▲86歩、△42玉、▲26歩、△54歩、▲25歩、△53玉、▲24歩、△64玉、▲23歩不成、△75玉、▲25飛、△86玉、▲87歩、△同玉、▲85飛 まで 15 手

詰上図

持駒 歩2

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

持駒 なし

受賞コメント チャンプ

未着。届き次第追記します。

たくぼん 2位

先手の手だけ考えればいいのにこの手順の意外性はインパクト大でした。

さつき 3位

後手の手は自明なのに先手の手順に意外性がありました。

 **3位 推 35 るかなん 2023/10**

詰将棋メモ 第 167 回出題 167-1
計算ドリル 7 手

4pt

「7 手で詰み、なのはいいけど横の掛け算は何？」

「計算ドリルと一緒に置いていたらこれも計算されたみたい。」

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

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 7 手で詰み
- ・ 棋譜上のすべての数字は 2 種類の素因数を持つ

※左の手：棋譜に左の文字が付く着手

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩

▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△51 金右、▲同角不成、△72 銀、▲62 金 まで 7 手

受賞コメント るかなん

初年度から入賞とは、ありがとうございます。棋譜を単なる文字の羅列として処理するのはフェアリーに出会う前から考えていた構想で、推理将棋と出会って結実しました。

さつき 2 位

素因数分解を持ち込む新しい発想。最短の 7 手で作られているのも良いと思います。

たくぼん 次点

推理将棋に素因数って・・・ねえ。

4 位 推 39 けいたん 2023/11

詰将棋メモ 第 168 回出題 168-2

とどめは角右成 10 手

3pt

「10 手で詰みか」

「先手玉が 3 連続で動いたね」

「とどめは角右成の着手だったな」

「最終手で左の角は成れないけどね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

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

るかなん 1 位

棋譜表記のちょっとした不合理をシンプルな会話文で表現。

5 位 推 30 るかなん 2022/4

詰将棋メモ 第 165 回出題 165-2

妖精のエチュード 10 手

2pt

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

「10 手で詰ますとはやるじゃないか、禁欲くん。」

「うーん、強欲くんは先手を取ったのにらしくない将棋だったような…。」

「歩頭への着手があったな。」

「補助記号（成、上、寄など）の付く 4 手は連続して着手されていないね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

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

- ・歩頭への着手があった
- ・補助記号（成、上、寄など）の付く着手は連続しない4手

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

たくぼん 3 位

強欲と禁欲を対戦させる柔らかな発想に参りました。

【推理将棋・PG 部門 総評】

るかなん

今年からは衝立推理も入って来るのでしょうか、

★衝立推理もこの部門に入ります。

【総評】

橋本孝治

毎年 Fairy TopIX の投票は、昨年一年間の発表作を振り返る良い機会なのですが、ここまですぐに数が増えるとさすがに手が回らない感じです。「鑑賞」だけで済ませた作品より、解答や解説で自分が関わった作品の方がどうしても良く見えてしまうので、その分が他の方々の投票で補われていれば幸いです。

酒井博久

例によって、FOF の作品から選びました。

変寝夢

短編の作品数の多さは閉口しましたが、それも込みで楽しい作業です。」

★たくさんの投票ありがとうございました。

Fairy of the Forest #78 課題発表

（募集期間延長）

- 2024 年 4 月 20 日：課題発表：（協力詰）
「8・八に関連した作品」
- 2024 年 6 月 15 日：投稿締切（延期）
- 2024 年 6 月 20 日：出題
- 2024 年 7 月 15 日：解答締切
- 2024 年 7 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すが、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。

■ 投稿締切延期

作品が一作しか集まっておらず、投稿締切をひと月延期します。ご投稿、よろしくお願いいたします。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

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6月10日(月)

推理将棋第 174 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2024年6月15日(土)

第 161 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

第 22 回フェアリー入門出題 (対面)

フェアリー作品 1 2 題

解答送付先：メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2024年8月15日(木)

第 162 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 6 月 15 日 (土)

〔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](https://twitter.com/MeiKomai_Tsume)

(詳細は P 61 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 6 月 15 日 (土)

解答送り先：

酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は WFP190 号 P41 をご覧ください)

第 37 回詰将棋全国大会

日時：2024 年 7 月 14 日 (日) 12:30～

開催場所：山梨県甲府市 山梨県立図書館イベントスペース

会費：一般 2000 円、女性・高校生以下 500 円

大会概要：看寿賞、七條賞・門脇賞表彰、アマ連杯握り詰紹介、アトラクション、記念写真撮影 等

今年も詰将棋全国大会の季節がやってきました。これまでバドミントンの試合と重なり不参加でしたが、数年前よりペアの方の怪我により試合に出ないこととなり参加可能だったんですが、何とその大会が新居浜市で開催することとなり大会運営等でそちらに参加しなければいけなくなりました。無念。フェアリストの方もたくさん参加されるとと思いますので、ぜひ参加された方は参加記を WFP まで送ってください。少しでも行った気になりたいですものね。よろしくをお願いします。

2024 年 第 191 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和六年五月号

令和六年五月廿日発行

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