

WEB Fairy Paradise

第193号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 162 回 WFP 作品展 (再掲)
- ・ 第 163 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 176 回出題
- ・ 第 23 回フェアリー入門 (G)
- ・ ネコネコ協力詰双裸玉の研究 (さんじろう)
- ・ The Imitator on the Board (springs) (再掲)

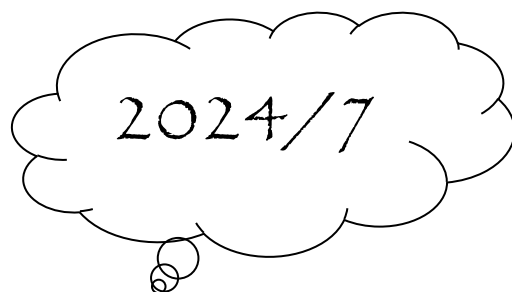
結果発表

- ・ Fairy of the Forest #78
- ・ 推理将棋第 174 回解答
- ・ 臨時④神無太郎の氾濫 解答編
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #26 (駒井めい)

読み物

- ・ 今月のエレ解 (神無太郎)
- ・ All-in-Shogi ルールを「普通」にする(4) (るかなん)
- ・ 埋駒とその関連 (4) (springs)
- ・ Parrain Circe の紹介 (駒井めい)
- ・ 甲府詰将棋全国大会参加記 (さんじろう)
- ・ 「詰将棋メーカー」好作選 (2024/5.6) (占魚亭)
- ・ 今月の手筋 (多重限定打)

(最終改訂: 2024/7/30)



はじめに



(創棋会通信+α IIより写真をお借りしました)

詰将棋全国大会

2024年7月14日に山梨県甲府市の山梨県立図書館イベントスペースにて第37回詰将棋全国大会が開催されました。

当初の予定では、私も行く気満々、1月の詰四会では **springs** さんや小池さんに行き方をお聞きしたりしてましたが、バドミントンの主要大会である四国総合選手権愛媛県予選が私の地元新居浜で開催されることとなり、県協会の役員でもある関係でそちらへ尽力することとなり、おまけに会場に来るのなら選手として出なさいと謎のお達しが来てしまいました。

去年はネットで大会を視聴しておりましたが今年はリアルタイムで視聴も出来ず寂しかったです。

あとで中継を見返しましたが、フェアリー界の方も何名か参加されており、**springs** さん、堺健太郎さん、さんじろうさん、一乗谷酔象さん、小林看空さん、などなどが参加されていましたね。しかし甲府はなかなか交通の便が大変みたいで中四国以西の方は広島の1人だったみたいで参加された方のバイタリティには頭が下がります。今号でさんじろうさんによる参加記を掲載しておりますので行かれなかった方は是非読んで全国大会気分を味わっていただきたいと思います。ちなみに私は60歳代クラスで優勝して四国大会へ行くことになりました。来年の全国大会はバドの試合日程と開催地がどうなるかで私が参加出来るかが決まります。果たして...

たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことでも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

感想

第193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>

さて、この図が先手番として「ボカスカ」で指せる手は何でしょう？

個々のGを見ると、12Gは15へ、14Gは11または17へ、16Gは13へ動かすことができます。動く方向と距離が同じものを取り出すと、(15G,17G)と(11G,13G)の2つの組が出てきます。しかしこれは合法的な着手と考えて良いのでしょうか？

(15G,17G)の15Gは14Gを跳躍台とした動きです。その14Gは17に跳びます。動く跳躍台を跳躍台として使って良いのでしょうか？同様の疑問は(11G,13G)の13Gにも生じます。

また、例2はたまたま等距離の跳躍がありましたが、距離の異なる跳躍はどう扱うべきでしょうか？細則2)「可能な限りすべての駒を同じ距離動かす」は、将棋駒の動き、つまりリーパーやライダーを想定したものです。これをホッパーにそのまま当てはめることはできません。

フェアリー駒は無数に考えられるので、どんなフェアリー駒でも扱えるような「ボカスカ」の包括的な拡張はできません。本作品展では「ボカスカ」を中立駒に適用した作品を出題したことがあります。ルール上の問題が起こらないよう厳重に管理された図での出題でした。「ボカスカ」を特殊なフェアリー駒に適用する場合、生じ得る問題に対応した個別の追加規定が必要になるでしょう。

これは「駒」だけの話ではありません。大抵の変則ルールは、同時に複数の駒を動かすことを想定していないので、無条件に「ボカスカ」と組み合わせることができません。

しいて言えば「リパブリカン」で最終手に玉を発生させたり、Imitator が他の駒と同時に動いたり、キルケ系ルールで駒が復活したりするのを「複数の駒を同時に動かす」と解釈することもできますが、あくまで基本は「一手で一枚動かす」で、条件次第で付随的な動作が加わると考えた方が良いでしょう。「ボカスカ」を拡張したり、他の変則ルールを組み合わせたりする場合には、慎重な配慮が必要なのです。

このルールを扱えるプログラムは、変寝夢氏のVM2しかありませんでしたが、現在、fmzaをベースにしたボカスカ用の検討プログラムを神無次郎氏が開発しています。データ構造が大きく変わるので、fmzaとは独立したプログラム

となり、fmbskと名付けられています。既発表のボカスカ作品は一通り扱うことができますし、今回紹介した「全ボカスカ」も検討することができます。また、fmbskの動作検証の過程で発見された既発表作の余詰・早詰等は、今月公開されたフェアリーデータベースの最新版にも反映されています。

fmbskの公開時期は未定ですが、公開された暁には、皆さんの創作にご活用ください。複数の駒の同時着手が生み出す新手筋がきっとたくさんあるはずです。

さて、今回は第162回WFP作品展の再掲載分と、第163回の新規出題です。

第163回は投稿作品数が多かったため、3作品を次回の出題に繰り越し、「一人一作展」とさせていただきます。繰り越しとなった作品の作者の皆様にはどうかご容赦願います。

第163回の出題作品は極めてバラエティーに富んでおり、珍しいルールや、新規に創作されたオリジナルの駒なども登場します。ルール説明や補足説明をよく読んでから取り組んでください。

また、「ネコネコ鮮」「ネコ鮮」の改名に合わせてルール説明の文章を色々見直しています。ルール自体が変わっているわけではないので、もし説明文に不備があればご指摘ください。

〔第162回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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って変じゃない？」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、根性で何とかな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の作品が出題され、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。

〔第 163 回作品展各題への補足説明〕

第 163 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は占魚亭氏、**springs** 氏、駒井めい氏、真T氏、神無太郎氏、さつき氏、三角淳氏、たくぼん氏、上谷直希氏、さんじろう氏、るかなん氏、上田吉一氏の 12 名です。

今回は投稿が多く集まったので、一人一作展としました。今回出題を見送った3作品は次回の出題となります。どうかご了承ください。

作品の内容はバラエティーに富んでいます。オリジナルのフェアリー駒や、多数のフェアリー要素を盛り込んだ作品があるので、まずはルールを把握して、前提条件を整理してから解図に取り組んだ方が良いでしょう。前回より解き応えのある回だと思います。

163-1 は占魚亭氏の点鏡作品。**Locust** (蝗)

が使われているので、普通の点鏡作品とは少し感覚が異なるかもしれません。氏の作品としては易しい部類ですが、小さな字でヒントを書いております。解図に苦戦した場合にご活用ください。

ヒント： まず持駒の角と「打歩」の条件を除き「点鏡協力自玉スタイルメイト 4手」で解いてみてください

163-2 は **springs** 氏による左右非対称駒を使った作品。「良」（左側に進めない銀）と、「黄」（左と前に進めない横行）という、2種のオリジナル駒が使われています。玉は中将棋の銅将の性能で、全体的に中将棋色の強い駒が使われています。「協力スタイルメイト」は先後協力して最短手数で受方をスタイルメイトにするルールですが、「スタイルメイトを達成できる場合に限り攻方は王手しなくて良い」という重要な特徴があります。「攻方王手義務があるのでスタイルメイト達成は不可能」と解答すると、誤答になるのでご注意ください。また、受方持駒制限があること、「ライフル」の働きによりすべての駒で「居食い」が可能なこと、歩が不滅駒なので盤上から消せないこと、すべての駒が成れないこともしっかり頭に入れて解いてください。

163-3 は駒井めい氏による受先形式の協力自玉詰。初形で王手が掛かっていますが、まずは冷静に攻方玉の状況を見て、詰上りを想定しましょう。そうすれば解図の方針も立てやすいと思います。

163-4 は真T氏の「非王手」作品。「非王手可」ではなく「非王手」だということに注意してください。「非王手」は「目的を達成できる場合以外は王手できない」というルールです。「王手ができないので打歩詰達成は不可能」と解答すると、誤答になるのでご注意ください。また、本局では普通の歩と、玉属性を付与された歩（歩王、「フ」と表記）の両方が用いられています。歩王は成ることもでき、その場合は「と王」となり、動き方は「と金」と同じです。解答発表時は「と王」は「ト」と表記する予定ですが、分かるようにしてあれば皆さんの好きな表記で構いません。また、本局では持駒に **Zero**（零）が与えられています。これはどの空きマスにでも打つことができ、盤上では原位置に移動する駒（実質的にパスと同じ）です。この駒の有効な活用が鍵になります。

163-5 は点鏡とキルケを組み合わせた神無太郎氏の作品。もしこれが「キルケ協力自玉詰」

だったらなかなか詰まない形ですが、点鏡とキルケの双方を利用すると短手数で詰めることができます。これも小さな字でヒントを書いておりますので、必要なら拡大してご覧ください。

ヒント： 受方は駒を1度だけ打ちますが、合駒ではありません

163-6 は、さつき氏の衝立協力詰。指し直し上限は0回なので、攻方は衝立の向こうで何が起きていても王手になる手を指さねばなりません。かなり厳しい条件ですが、受方から攻方に審判を介して上手に情報を渡しましょう。必要なら以下のヒントを活用してください。

ヒント： 「詰」と「王手」は別の情報であることを利用しましょう

163-7 は三角淳氏の攻方取禁協力詰。駒が密集していますが、攻方取禁なので強行突破はできません。受方は駒を取れますし、持歩もたくさんあるので、上手く局面をほぐしましょう。

163-8 は、たくぼん氏の連続詰。攻方だけが連続して指して、そのまま詰上げるルールです。「PWC」なので駒の入れ替えは可能ですが、駒を取ることはできません。また「成禁」の条件も付いているので、成銀1枚で詰ますこともできません。ここまで考えると詰上りは一つしかないことも分るでしょう。その詰上りに向かう最短の手順を探すと、綺麗な趣向手順が浮かび上がります。

163-9 は上谷直希氏の「最後の1ピース」。生駒を1枚追加して「協力詰 1手」の完全作を作ってください。「完全作となる4種の配置と、その手順を求めよ」ではなく、追加する駒の所属により2分割して、各2種ずつ求める形式を採用しています。解く手間自体はどちらでも同じですが、このような形で出題した方が狙いや作図の動機が伝わりやすいはずです。

163-10 は、さんじろう氏のネコネコ作品。今回より新名称での出題です。「attach and release」という題名が付いており、これがヒントとなるでしょう。繋げる手と離す手。上手く使い分けましょう。

163-11 は、るかなん氏の千日手禁作品。「千日手禁」は連続王手かどうかに関わらず、千日手を禁止するルール。千日手の成立条件は「同一局面2回」に設定されているので、既出の局面に戻る手は一切許されません。「詰」も「千日手禁」を前提としています。盤上には **Rose**（薔）という強力な駒が置かれているので、まずはこの利き筋を把握しましょう。「千日手禁」の具体

例については第 160 回 WFP 作品展 (WFP190 号) の出題稿が参考になると思います。本局は中立玉が使われているので、ここで挙げられている例より短手数で「千日手禁」を利用した詰上りを実現することができます。

163-12 は上田吉一氏の長編協力自玉詰。様々な条件が付与され、フェアリー駒も使われているため、目がチラチラしますが、その役割は主に余詰・早詰や非限定の防止です。盤上に置かれた 35 飛 (これにも“成れない”という制約が付いています) が主役となる手順を考えれば意外に解きやすい作品だと思います。

解答要項

第 162 回分解答締切: 2024 年 8 月 15 日 (木)

第 163 回分解答締切: 2024 年 9 月 15 日 (日)

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

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

作品投稿について

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

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

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

(補足)

- ・目的が受方玉を詰める場合は「協力詰」(通称「ばか詰」) と表記される。目的が変わる場合は「詰」の部分で、その目的に応じて変わる。

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で目的を達成する手順を求める。

(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、指定より短い手数の逆算や短い手数の手順が成立する場合、それが優先される。

【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」

【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)

【自玉(詰)】

攻方を詰 (または達成すべき状態) にする。

(補足)

- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、その目的に置き換える。
例: 達成すべき目的が「攻方をスタイルメイトにすること」なら「自玉スタイルメイト」。
- ・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。
- ・単玉で自玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「自玉」と呼ぶ。

【衝立協力詰】

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

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

(補足)

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

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

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

【与えられる情報】

1a.相手の駒を取った（取った駒が渡される）

1b.自分の駒が取られた（盤上から取られた駒がなくなる）

2a.王手をかけた

2b.王手をかけられた

3a.指し手が不成立

4a.詰めた

4b.詰められた

【不成立となる着手】

(1) 王手が掛かっているが解消できない手。

(2) 自分の王を王手にさらす手。

(3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。

(4) 相手の駒を飛び越える手。

(5) 打歩詰。

【棋譜（攻方視点）表記用の記号】

表記	意味
(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
+	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。

【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。

放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで王手無視が可能。

盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けないとき「詰」となる。

(補足)

1) 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。

2) 通常の条件下では玉が残り 1 枚になるまで王手無視が可能だが、複数の駒を同時に取れる条件下では複数の玉があっても王手無視をできないことがある（例：ボカスカ）。このため「盤上の玉が残り 1 枚になるまで」という表現ではなく「放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで」とした。

【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）

【中立駒】（「」あるいは「n 駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる（利きが非対称な駒の場合に要注意）

2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる

- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩や通常の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

→参考：WFP61号「中立駒の紹介」

【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。

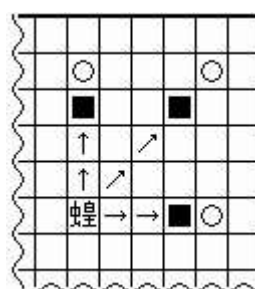
(補足)

- ・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。

【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。



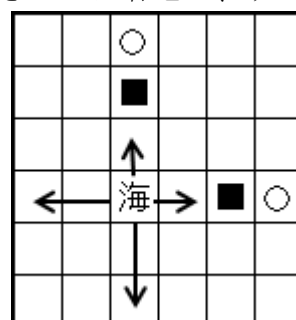
(○が蝗の利き。

■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。)

【ネコネコ】

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)

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

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43号)

【All-in-Shogi】

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

(補足)

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

→参照：WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

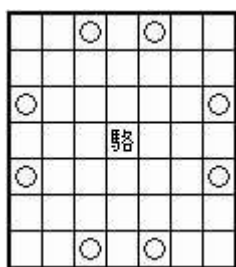
【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【Camel】(駱)

Camelはフェアリーチェスの駒。

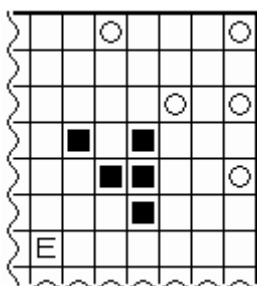
3対1の方向に跳ぶ八方桂。



(○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。

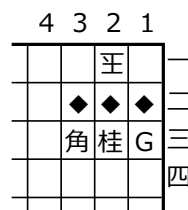


(○がEの利き。

■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。ホッパー系の駒のジャンプ台になる。



持駒 なし

G: Grasshopper

【ステイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(補足)

- ・「協力自玉ステイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自玉ステイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
- ・**受方がステイルメイトの対象の場合、最終手(ステイルメイトを達成できるとき)のみ攻方は王手をしなくて良い。**

【協力ステイルメイト】

先後協力して最短手数で受方をステイルメイトにする。

【ライフフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

(補足)

Rifle Chess の翻案。

本来は「居ながらにして利き先の駒を取れる」であるが、「取った後で元の位置に戻る」とも解釈できる。ここでは成・不成の選択ができるよう後者の解釈を採り、以下の細則に従うものとする

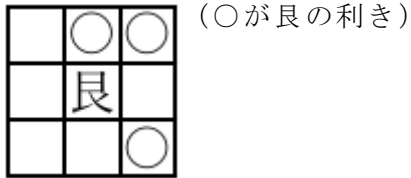
- 1) 駒取り時、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「自玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になったりしても構わない。
- 2) 生駒による駒取りで「現位置」「駒取り地点」のいずれかが可成地域にある場合、成・不成を選択できる。

★初出：第135回WFP作品展(WFP159号)

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 ライフル編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n778e3597747b)

【良】

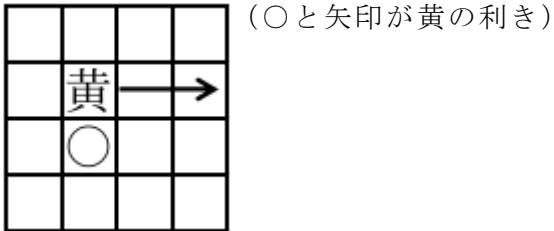
左側に進めない銀。



(○が良の利き)

【黄】

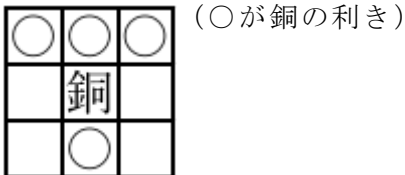
横に何マスでも動け、縦に 1 マス動ける。
前と左に進めない横行。



(○と矢印が黄の利き)

【銅将】(銅)

中将棋の銅将。縦と斜め前に 1 マス動ける。



(○が銅の利き)

【非王手】

最終手（目的を達成できるとき）以外王手を掛けてはいけない。

【Zero】(零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。
行き所のない駒にはならない。

【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。

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

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

(補足)

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

【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。

【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)

- ・指定がない場合、連続して指すのは攻方
- ・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。

【最後の 1 ピース】

出題図に指定された枚数の駒を“追加”して指定されたルール・手数の完全作にする。

追加する駒は、攻方の駒、受方の駒、攻方持駒いずれでも構わない。

(補足)

ここで言う“追加”は、標準駒の範囲内で行われる「受方の駒台または駒箱から盤上または攻方駒台への移動」のこと。標準駒に新たな駒が追加されるわけではない。また、玉は駒台に移動しない。

→参照:WFP159 号『「最後の 1 ピース」の紹介』

【千日手禁】

同一局面が指定回数（実戦に準じる場合は 4 回）現われる手を禁手とする。

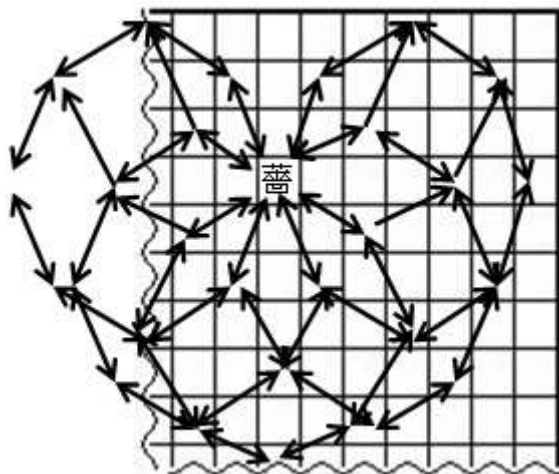
(補足)

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

【Rose】(薔)

フェアリーチェスの Rose。

円形に進むナイトライダー。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。
ただし、玉は除く。

(補足)

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

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門
マドラシ編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6?magazine_key=m60d25c73667f)

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

(補足)

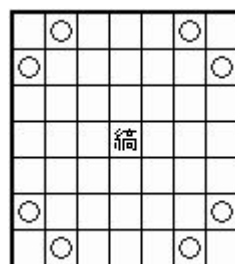
取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

→初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

【Zebra】(縞)

フェアリーチェスの Zebra。(2,3)-leaper。

3 対 2 の方向に跳ぶ八方桂。



(○が縞の利き)

【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

4	3	2	1	
			王	一
	●	●	●	二
	角	桂	G	三
				四

例えば左図で、

11 G や 31 G は不可。

22 角 や 11 角 は不可。

11 桂成 や 31 桂成 は可。

持駒 なし

G:Grasshopper

(補足)

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。
従来は「ホッパー系の駒のジャンプ台になる」としていたが、ジャンプ台になるものを Pyramid (◆) として分離した。



<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	帝		六
						帝	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
						帝	王		六
					帝				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
			皇						三
									四
									五
									六
									七
									八
皇			王					皇	九

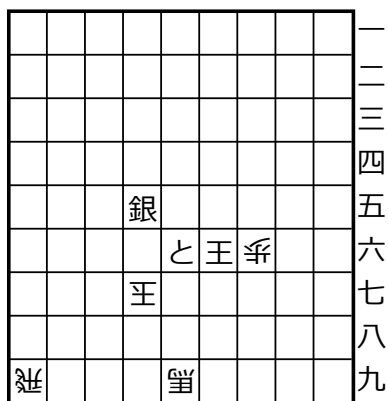
持駒 歩2

※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

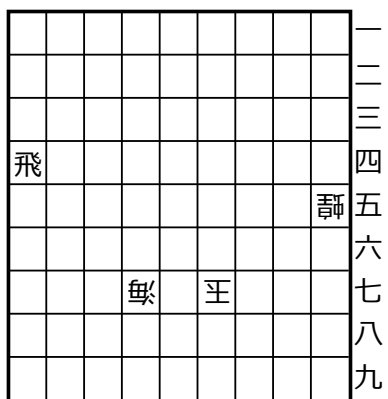


持駒 銀2桂

■ 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

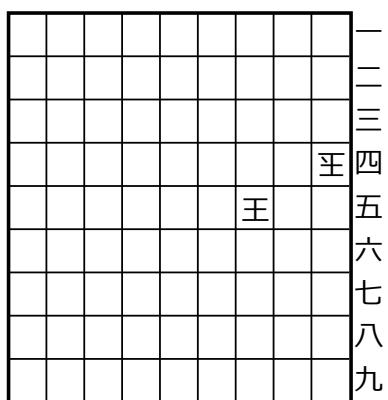
受方持駒 なし

※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

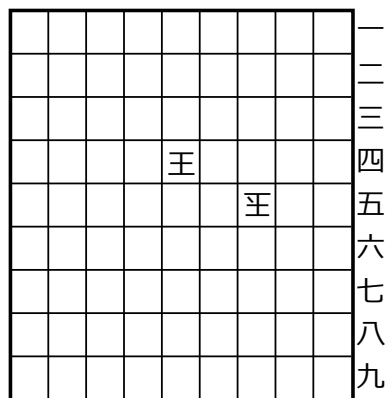


持駒 角

■ 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

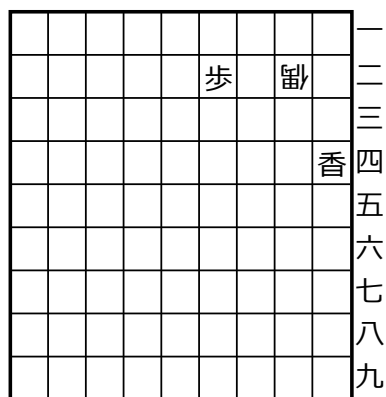


持駒 桂

■ 162-11 真T氏作

All-in-Shogi協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



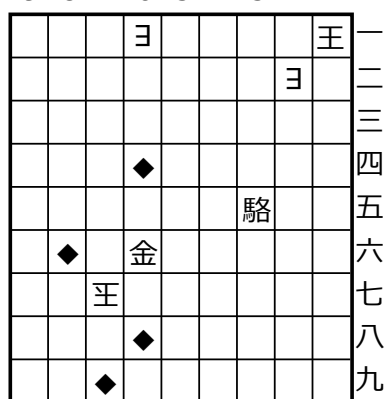
持駒 なし

※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 163 回>解答締切:2024 年 9 月 15 日(日)

■ 163-1 占魚亭氏作

点鏡打歩協力自玉 ステイルメイト 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
								王	八
									九

持駒 角蝗

※蝗:Locust

■ 163-2 springs 氏作

ライフル協カステイルメイト 53 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						黄	糸	餌	一
									二
						良			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※良:左側に進めない銀

黄:左と前に進めない横行

歩:不滅歩

銅:銅将王

ただし上記の駒はすべて成れない



■ 163-3 駒井めい氏作

協力自玉詰 (受先) 11 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 163-4 真 T 氏作

打歩非王手協力詰 (受先) 26 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								ㄥ	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								歩	九

攻方持駒 歩零

受方持駒 なし

※フ:歩王 (成ると「ト」 = 「と王」)

零:Zero

■ 163-5 神無太郎氏作

点鏡キルケ協力自玉詰 12 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
									四
									五
王									六
									七
									八
									九

持駒 香

■ 163-6 さつき氏作

衝立協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金香

※指し直し上限0回

■ 163-7 三角淳氏作

攻方取禁協力詰 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩10

■ 163-8 たくぼん氏作

成禁PWC連続詰 41手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 163-9 上谷直希氏作

最後の1ピース・協力詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

a)受方の生駒を1枚追加

完全作となる配置2種とその手順を答えよ

b)攻方の生駒を1枚追加

完全作となる配置2種とその手順を答えよ

■ 163-10 さんじろう氏作

「attach and release」

ネコネコ協力自玉詰（受先）5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
									二
									三
									四
									五
									六
				王					七
									八
									九

持駒 桂



■ 163-11 るかなん氏作

千日手禁協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

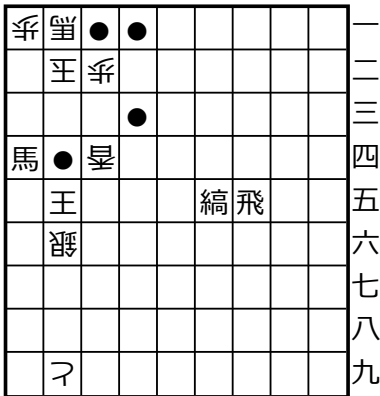
受方持駒 なし

※香:Rose、54玉は中立玉
同一局面2回で千日手

■ 163-12 上田吉一氏作

マドラシ協力自玉詰 854手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 歩3

受方持駒 歩6

※91歩・81馬・94馬 は不滅駒

香は取捨駒

飛:成れない飛車

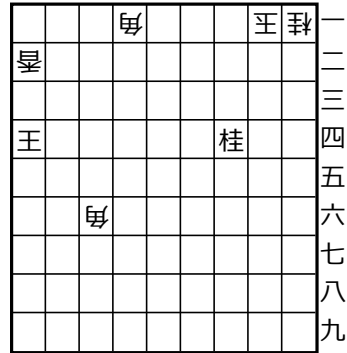
縞:Zebra

●:石 (着手、通過不可領域)

〔例1の解答と解説〕

全ボカス力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

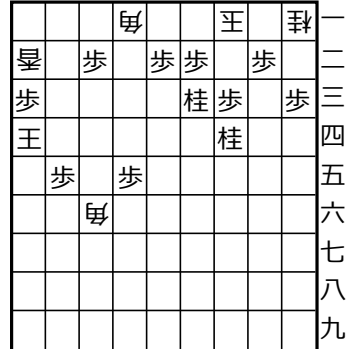


持駒 桂歩9

(13歩,22歩,33歩,42歩,52歩,65歩,72歩,
85歩,93歩) 31玉 43桂 まで 3手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

☆初手は合駒 (93・85・72)、角利きの遮断 (65・
52)、玉の脱出防止 (13・33・41)、王手 (22)
を同時に行う九重限定打。72歩・85歩がピン
止めされているため、歩が成る詰手順は成
立せず、桂を打って詰める。

以上

推理将棋第176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176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8月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第176回解答」をお願いします。

今月はけいたんさんの個展で、テーマは「○を不成で取る手まで」の3作です。
初級は金を不成で取る手までの9手。
中級の角を不成で取る手までの11手は、手数が11手なので中級ですが初級に近い中級です。
上級は銀を不成で取る手までの12手です。最終手が不成の手だと、玉の逃げ場がありそうなので詰み形を推理するのが良いかも。

■本出題

176-1 初級 けいたん作

金を不成で取る手まで 9手

歩・香・桂で一段目の金を不成では取れないので、金を取る駒と金の位置を考えましょう。

175-2 中級 けいたん作

角を不成で取る手まで 11手

最終手で取る目標の角の位置と最終手の駒は？

175-3 上級 けいたん作

銀を不成で取る手まで 12手

3連続王手の条件自体がきついののに更にそれらの王手全てが駒取りの手です。

176-1 初級 けいたん作

金を不成で取る手まで 9手

「金を不成で取る手まで9手で詰みか」
「6手目は金の着手だったね」
「王手は2回あったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・金を不成で取る手まで9手で詰み
- ・6手目は金の着手
- ・王手2回

176-2 中級 けいたん作

角を不成で取る手まで 11手

「角を不成で取る手まで11手で詰みか」
「後手玉は連続で動いたな」
「歩の着手は初手と2手目と3手目だけだね」
「初手と2手目は同じ筋の着手だね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・角を不成で取る手まで11手で詰み
- ・後手玉は連続で動く
- ・歩の着手は初手と2手目と3手目だけ
- ・初手と2手目は同じ筋の着手

176-3 上級 けいたん作

銀を不成で取る手まで 12手

「銀を不成で取る手まで12手で詰みか」
「5手目は飛の着手だね」
「後手がかけた8手目からの3連続王手はすべて駒取りだったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・銀を不成で取る手まで12手で詰み
- ・5手目は飛の着手
- ・後手がかけた8手目からの3連続王手はすべて駒取り

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174回解説

担当 Pontamon

第174回は15名から解答をいただきました。いつも解答、ありがとうございます。
今回は余詰は無かったものの、出題文を精査できていなくて余詰より悪い不詰の出題文になっていました。大変申し訳ありませんでした。

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

出題のことば (担当 Pontamon)
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。

作者ヒント
終局時38に玉がいる (けいたん)
締め切り前ヒント

8手目は17の歩を角成で取ります。
出題文訂正
会話:「5～9筋は釘付けだな」を「5～9筋の着手は無かったな」に訂正
条件:「5～9筋は釘付け」を「5～9筋の着手無し」に訂正

推理将棋 174-1 解答

▲26歩、△34歩、▲25歩、△44角、▲26飛、△同角、▲48玉、△17角成、▲38玉、△26飛、▲48銀、△27飛成 まで12手

(条件)

- ・27飛成まで12手で詰み (12手目△27飛成)
- ・5～9筋の着手無し
- ・歩を取るのは1度、8手目だけ (8手目△17角成)

詰上り図

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

持駒 なし

歩を取る手は8手目の1回だけという条件なので、△32飛、▲33角不成、△同飛や△44歩、▲同角、△同飛のような後手の飛が出て行く鉄板手筋は使えません。また、最終手の△27飛成で初期配置の27の歩を取ることもできないので困ってしまいました。「普通に考えて解けないときは、先ずこの「両王手」を疑ってみる」という「覚えておきたい推理将棋の基礎知識 6」の言葉が思い出されます。そこで、歩を取る手が8手目の1回だけで先手の飛を取って両王手で使う手順が参考図の手順です。しかし、手数オーバーの14手になっていますし、「5～9筋の着手無し」の条件に反して5筋の手の△55角があるので全くの失敗でした。

参考図: ▲26歩、△34歩、▲25歩、△55角、▲26飛、△24歩、▲48玉、△25歩、▲38玉、△26歩、▲36歩、△37飛、▲28玉、△27飛成 まで14手

参考図

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

持駒 なし

後手は自分の飛が出て行けないので先手の飛を取る必要があるのですが、参考図のように△55角で28の飛を取ることはできますが「5～9筋の着手無し」の条件に反するので別の手順で先手の飛を取る必要があります。5筋を使えないので△44角で4筋を使った場合、6手目に取れる17の歩を8手目に△17角不成で歩を取り、△28角成で飛を取って△17飛から△27飛成の手順だと手数が足りません。6手目に取れる歩を8手目に取るのが無駄になっています。初期配置の28の飛を取るのは難しそうですねので、飛を移動して別地点で飛を差し出すことを考えなければいけません。後手は歩を取ってから飛を取ると、飛取りが10手目になるため、12手目に取った飛を打ってはいは手数オーバーになるのが明白です。ということは、8手目に歩を取る前に飛を取る必要があることになります。つまり、6手目に飛を取り、8手目に歩を取る手順を考えればよいのです。後手の歩を突き進めると飛を取る前に歩を取るようになるので、飛を取るのは角しか無さそうです。2手目△34歩で4手目は△44角なので、この角筋に5手目までに先手の飛を配置しなければいけません。角の利きは35地点、26地点、17地点ですが、5手目までに△35飛は指せないなので飛を配置するのは17地点か26地点になるでしょう。17地点なら、▲16歩、▲18飛、▲17飛の手順があります。17地点の飛を△17角成で取って8手目に△27馬で歩を取り、△26馬、△17飛、△27飛成と進めば△26馬が△27飛成の支えになって好都合です。あとは先手の

7手目から11手目までの3手で玉を▲48玉、▲38玉、▲28玉の手順で移動すれば詰み形になるはずなのですが、指してみると6手目の△17角成のあとの7手目から▲48玉、△27馬までは問題ないのですが、27に馬が居るため9手目の▲38玉を指すことができません。

となると、飛を取らせるのは26地点しか残っていません。初手から、▲26歩、△34歩、▲25歩、△44角、▲26飛の手順で5手目に26地点へ飛を配置することができるので、続く6手目から△26同角、▲48玉と進みますが次の角で歩を取る手では角成にして最終手を支える必要があるため、37地点の歩ではなく17地点の歩を取る△17角成が8手目になり、9手目は▲38玉です。17地点に馬が居るので先手の玉は28地点へは行けないので38地点で詰まされる必要があります。今通って来た48地点が玉の退路になるので先手駒で埋める必要があります。39の銀を▲48銀としても17の馬が39地点に利いているので玉の退路にはなりません。後手は10手目の飛の打ち場所ですが、△28飛だと▲同銀とするしかないので28地点へ飛を打つことはできません。最終手で△28飛成を指せる飛の打ち場所として26地点が空いていました。10手目から△26飛、▲48銀、△27飛成で詰みとなりました。

不詰みの出題文のお詫び

出題時は「5～9筋は釘付け」となっていたので、先手玉も動けないため不詰みになっていました。粗検、大変申し訳ありませんでした。投稿作品の余詰検討の際、釘付けの対象駒は後手の駒だけだったのです。その後、5～9筋の着手を禁止する必要があったのですが、釘付けの文言のままでカバーされていると勘違いしていました。

「釘付け」の条件は、釘付けを指定された駒が動くことも、その駒を取ることも禁じる条件として使われるものです。過去例だと「金銀は釘付け」のように使用されていました。今回は駒ではなく筋の指定だったので、正しくは指定された筋に初期からある駒が釘付けと解釈されるべきものでした。指定された筋へ入って来た駒

が動いたり取られたりしないというものではありません。

出題時の文章だと「後手」が抜けていたので先手の玉も動けず、居玉のまま詰ます必要があります、この場合は不詰みとなります。ちなみに、「5～9筋は釘付け」「歩を取るのは1度、8手目だけ」の条件のままで△27飛成の手で59の玉を詰ますには空き王手の手筋で24手かかりそうです。△27飛成の手で59の玉を詰ますだけなら16手。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

RINTAROさん「角で飛を取って、歩を取って成って、飛を打って成るしかないので、考えやすかったです。」

■8筋の着手ができたとしても、▲26歩、△84歩、▲25歩、△85歩、▲24歩、△84飛、▲58飛、△24飛、▲48玉、△29飛不成、▲38玉、△35桂、▲48飛、△27飛成の手順だと手数オーバーの14手。

るかなんさん「先に飛車を渡すために車庫出し。最終手が27で歩を取っていない条件がうまい塩梅の誘導。」

■先手の飛を後手が取る場合、28地点のまま、▲78飛や▲68飛と振った飛を取ることが多いですね。車庫出しはあまりないかも。

諏訪冬葉さん「後手の飛車が使えないので先手の飛車を取るのは必須。という前提で「駒取りは8手目だけ」と条件を誤読してはまりました。」

■先手の飛を取る駒取りは6手目だけだとしても▲48金寄が間に合いませんでした。▲48玉、△34歩、▲36歩、△55角、▲26歩、△28角成、▲37桂、△18馬、▲38玉、△29飛、▲58金左、△27飛成。6手目の無駄手を指して8手目に飛を取って、▲48金寄も指すと手数オーバーの14手。確かにはまりますね。

piyoさん「別解（何か私が勘違いしていたらすみません）」

■一瞬、余詰があったのかと驚きましたが、最終手の△27飛成で歩を取っているので別解の手順では条件をクリアできていませんでした。

N A Oさん「8手目17角成がぴったり。」

■8手目に先手の歩を取るとなると、2手目以降は歩を突き進めて行くのかと思い込むと大変。

ミニベロさん「最初の条件では居玉ですね。」

■5筋釘付けだと玉が動けないですね。釘付け条件を見ても5～9筋の着手が無いからOKって思ってしまいました。

原岡望さん「角に託すと分かれば容易」

■出題文へのコメント、ありがとうございました。不詰の出題文を早々に修正することができました。

飯山修さん「釘付けでは玉も動けないと思ったらやはり訂正が出てほっとした。飛車先交換を考えたが歩が1回しか取れないので断念。次に飛車を差し出してもら手順に取り掛かったらあっさり。」

■粗検、申し訳ありませんでした。

中村丈志さん「ヒントがあったので、電車の移動時間でなんとか解けました。」

■暗算で解ける方は電車での時間潰しにピッタリなのかも。

内田昭さん「プルーフゲームとして成立している」

■終局図を提示するだけで手順が確定しているタイプですね。

占魚亭さん「後手は角を使うのがベストなので、見えやすかったです。」

■後手の飛を使うには、飛が3筋からでも4筋からでも後手の歩を取る必要があるので、後手角で先手の飛を取ることを考え易かったと思います。

ほっとさん「3作中で一番読みやすい。」

■8手目が歩を取る手なら、飛は6手目に取っておかないと10手目の飛打ちからの27飛成ができない。と理屈は見えても△55角を指せないで困ってしまいます。

はなさかしろうさん「手数の割に解きやすかった。馬が良く利いています。」

■玉の退路を塞ぐ▲48銀。銀が動いた39地点を抑えるためならなら8手目は△17角不成でも良いのですが、それだと△27飛成を支える駒がないので8手目は△17角成。それぞれの手が絡み合っています。

榊彰介さん「歩成までの7手基本手順にも出てくる、11手目飛車による逃げ道封鎖を発見して解決しました。」

■短評を見ると11手目の棋譜の書き間違いでは無さそうなので不正解とさせていただきました。

正解：14名

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

173-2 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、あとは玉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

出題のことば (担当 Pontamon)

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？

作者ヒント

27の龍はオリジナルではない (小林看空)

締め切り前ヒント

玉は4手で行ける16で詰みます。何処でもう1手指すか？

推理将棋 174-2 解答 担当 Pontamon

▲36歩、△14歩、▲48玉、△13角、▲37玉、△46角、▲26玉、△28角成、▲25玉、△37飛、▲16玉、△27飛成 まで12手

(条件)

- ・12手で詰み
- ・歩の手は初手と2手目のみ (初手▲36歩、2手目△14歩)
- ・3-11手目、先手は玉だけ動かした (3手目▲48玉、5手目▲37玉、7手目▲26玉、9手目▲25玉、11手目▲16玉)
- ・先手は途中一回だけ王手をかけられた (5手目▲37玉ー6手目△46角)
- ・最終手27飛成 (12手目△27飛成)

詰上り図

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

持駒 なし

先手の着手は初手以外は全て玉の手なので、後手の飛が3筋や4筋から出て来る手筋は使えません。すなわち、後手は先手の飛を取って、それを使わなければ最終手の△27飛成を実現できません。

歩の手が初手と2手目だけで、後手が先手の飛を取るとなれば、▲36歩、△34歩で歩を突いて、△55角で28の飛を取る手順が思い浮かぶでしょう。先手は3手目から玉の手を5回指さなければいけません、28の飛が後手に取られることを前提にすれば、3手目の▲68玉から▲28玉まで玉の5回移動ができ、玉頭の△27飛成で詰まされることになりそうです。この方針で指してみたのが参考図の手順になります。後手が28の飛を取ったあとに先手の玉が28地点へ来れるように28の馬移動2回したことにより飛を打つタイミングが遅くなり、手数オーバーの14手になってしまいました。玉移動は28地点までの5回を予定していたのですが12手では詰まず、先手は初手以外は玉の手を指す必要があり、6回目の玉の手になってしまいました。

参考図：▲36歩、△34歩、▲68玉、△55角、▲58玉、△28角成、▲48玉、△46馬、▲38玉、△36馬、▲28玉、△24飛、▲18玉、△27飛成 まで14手

参考図

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

持駒 なし

最終手の△27飛成を支えるために27地点に利きが届く位置へ馬を移動するのに2手かかっていますが、飛を取ったあとに馬を移動させたのは玉が28地点へ来れるようにするためなのも理由のひとつでした。しかし、飛を取ったあとに馬を28のままにしておけば△27飛成を支えることができるので手数を節約できるはずで、△27飛成で詰まされる玉は28地点だけとは限りません。参考図のように▲18玉も△27飛成で詰みます。△28角成で飛を取ったあとに先手玉が27地点へ近づくことはできないので、28地点に馬を残すのであれば、角成で飛を取る前に、28地点の馬の利きが届かなくて且つ△27飛成の利きがある地点へ先に玉を移動させる必要があります。見つけた手順は、▲36歩、△34歩、▲48玉、△14歩、▲37玉、△55角、▲26玉、△28角成、▲15玉、△24飛、▲16玉、△27飛成の手順で、16地点の玉が詰まされる形です。でもこの手順だと後手の歩が2回突かれているし△24飛の飛打ちが2回目の王手になっているので条件をクリアできていません。4手目の△14歩は▲15玉ができないように15地点を抑えているので28の馬と27の龍での詰み形には必須になっています。となると、2手目に指した△34歩を指さずに2手目に△14歩を突いて、△13角から角が出て行き△28角成で飛を取る手順が可能かもしれません。初手から▲36歩、△14歩、▲48玉、△13角、▲37玉、△46角で初王手をし、7手目から▲26玉、△28角成で飛を取り、9手目に先手玉が詰まされる地点の▲16

玉を指せるのですがそれだと 11 手目には 16 地点を離れる玉の手を指さなければいけません。一方、10 手目の飛の打ち場所ですが最終手で△27 飛成をさせる地点へ飛を打つことになりませんが、候補としては 24、25、26、37 の 4 地点があるのですが 9 手目に 16 の玉が移動する手との絡みになります。11 手目に▲16 玉を指せる地点へ 26 地点の玉が動ける地点は 25 しかありません。玉が 25 地点に居る場合、△24 飛では 2 回目の王手になるので飛を打てる場所は 37 しかありません。9 手目から▲25 玉、△37 飛、▲16 玉、△27 飛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)

RINTARO さん「16 玉の詰め上がり図で考えたら、解けました。」

■詰み上がりでは 27 地点に龍が居るので、玉位置は、2 筋、7 段目の他に 16 地点、18 地点、36 地点、38 地点を考えることになりますね。

るかなんさん「初手 34 歩～9 手目 15 香と指せれば 26 玉 27 飛成で詰むのになあと暫し考え込み。34 歩で抑える必要は無かった。」

■▲26 玉の場合、△34 歩を突いていないと▲35 玉と逃げる手が指せますね。手数合わせの▲25 玉の次に▲26 玉と戻らずに▲16 玉と近道をする と解決しました。

諏訪冬葉さん「飛車は 28 で取るしかなさそうなので上に追い出す順を考えました。」

■先手玉と後手角のすれ違いが課題でした。

NAO さん「9 手目は 5 段目に寄り道。」

■担当は条件を見た瞬間、玉の最初の手は▲58 玉だと思いました。途中の寄り道でしたね。

ミニベロさん「2 5 玉が不思議な待ち手。でもこれで割り切れているのか。」

■野球で 2 塁ベースを行き過ぎた時には直接 1 塁へは戻れず、2 塁を一旦踏む必要があるように、行き過ぎた際には元の道へ戻るのが普通ですが、玉なら斜め後ろへ行ける利点を利用して直接 16 地点へ。

原岡望さん「端歩に端玉」

■2 手目の端歩を突く時点で端玉が見えていた？「端玉に端歩」ではなくて「端歩に端玉」の短評でした。

飯山修さん「過去問で最も近いと思われる 37-3 を参考にして何とか到達。15 脱出防止に 14 歩を使うのがミソ」

■先後反転の▲83 飛成までの作品ですね。

内田昭さん「解図欲のわく作者名」

■現時点で 3 作ほど在庫があります。乞うご期待。

占魚亭さん「先手王のテンポ・ムーブ。」

■手損と言うべきなのか待機策と言うべきなのか。先手玉は詰まされたので手損ですかね。

ほっとさん「あえて 1 手余分に使う 25 玉が渋い。」

■最初に▲58 玉だと後手角とのすれ違いに問題が生じ、中段へ出たからの玉での手待ちは▲25 玉しか指せませんでした。

はなさかしろうさん「先手玉の手数合わせも自然に決まって気持ちよく解けました。」

■後手の角の手とのタイミングがあり、先手玉の手数合わせはこのタイミングでこの手しかありませんでした。

枘彰介さん「分かりませんでした。最後、どうしても 2 七飛成の後に 1 五玉と逃げられて詰みませんでした。」

■▲15 玉と逃げられないように△14 歩から△13 角で角が出ることで一石二鳥。

正解：1 3 名

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

1 7 4-3 中級 Pontamon 作
2 7 飛成で詰み 1 2 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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

中段以外でも歩頭の手あり (Pontamon)

締め切り前ヒント

先手の飛は 26 地点で歩に取られます。

推理将棋 1 7 4-3 解答 担当 Pontamon

▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲26 飛、△同歩、▲48 玉、△14 飛、▲38 玉、△17 飛不成、▲28 玉、△27 飛成まで 1 2 手 (条件)

- ・12 手で詰み
- ・歩の手は初手と 2 手目のみ (初手▲36 歩、2 手目△14 歩)
- ・3-11 手目、先手は玉だけ動かした (3 手目▲48 玉、5 手目▲37 玉、7 手目▲26 玉、9 手目▲25 玉、11 手目▲16 玉)
- ・先手は途中一回だけ王手をかけられた (5 手

目▲37 玉-6 手目△46 角)

- ・最終手 27 飛成 (12 手目△27 飛成)

詰上り図

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

持駒 なし

前 2 作では 3 筋や 4 筋から後手の飛が出て行く手筋を使えませんでした。本問はようやく使えるかもしれません。設定されたタスクは中段の 3 つの段で歩頭の手を指すことです。△44 歩、▲同角、△同飛で 4 筋から飛が出て行く場合は最終手の△27 飛成を見据えて一旦△24 飛と振る手が 4 段目の歩頭の手になるし、△27 飛成を支える手として△16 角を指せば 6 段目での歩頭の手になります。しかし、5 段目での歩頭の手を指せないようなので、3 筋の△32 飛、▲33 角不成、△同飛で指してみたのが参考図の手順です。4 段目での歩頭の手は△27 飛成を支えるための△54 角の角打ちです。33 に居る飛が△27 飛成を指すには△37 飛不成から△27 飛成という手順もありますが、6 段目での歩頭の手を実現するために△36 飛と△26 飛を挟んでいます。5 段目の歩頭の手は初期配置の 22 の角を使って、▲56 歩に△55 角としていますが、手数オーバーの 14 手になっているので失敗でした。

参考図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲18 飛、△54 角、▲48 玉、△36 飛、▲38 玉、△26 飛、▲56 歩、△55 角、▲28 玉、△27 飛成 まで 14 手

参考図

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

持駒 歩

どうやら本問でも後手の飛が出て行く手筋は使えないようなので、先手の飛を取る手順を考える必要があります。▲76歩、△34歩、▲44角、△同角、▲88飛、△同角不成、▲48玉、△36角、▲38玉、△26飛、▲28玉、△27飛成を見つけましたが、これだと5段目での歩頭の手を実現できていません。では、▲56歩に△55角の5段目での歩頭の手を指してから28の飛を取る手順はどうでしょう。この場合は174-1と同様に17の馬と27の龍で詰める形になりそうですが、▲48銀が間に合いませんし、駒成が2回なので条件をクリアできません。他に5段目の手が歩頭の手になる手順があるか考えると、5段目へ桂を跳ねた時に歩頭になるようにする手順がありますが、角の手よりも手数が掛かってしまうのでダメでしょう。何やら策に溺れたようですが、単純に同じ筋の歩を突き合うと3手目に5段目での歩頭の手を指せるので、先手の飛がある2筋の歩を突き合う出だしで指してみます。初手から▲26歩、△24歩、▲25歩で5段目での歩頭の手を3手目に指すことができます。4手目に△25同步とすれば、5手目に飛を差し出す▲26飛が6段目での歩頭の手になっています。その後、先手は28地点を目指して玉移動をするだけなので6手目からは△26同步、▲48玉と進みます。後手は飛を打って、最終手で△27飛成を目指すわけですが、8手目の飛の打ち場所としては4段目での歩頭の手を実現するために△14飛か△34飛になります。その後7段目で飛不成としてから△27飛成とするわけですが、9手

目は▲38玉なので10手目に△37飛不成だと王手になってしまうので、8手目は△14飛が正解です。8手目から△14飛、▲38玉、△17飛不成、▲28玉、△27飛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)

RINTAROさん「角を使うことを考えていたが、2筋の歩で間に合うことに気付き、解決。」

■後手角で26の飛を取るのは、けいたん作でした。

るかなんさん「生角で飛を取ると27地点に利きは絶対残せない。駄目元で突いた歩が絶好の踏み台になってくれました。」

■けいたん作を先に解いていると、その経験で手順が引っ張られます。

piyoさん「中間ヒントをみて歩が伸びてくる順を考え始めてようやく解けました。」

■中段以外での歩頭の手と言われて、「42-3 一段目に歩の手が2回」や「162-3 底歩を打って」のように底歩を打ってその歩頭の手があるかもしれないと深読みする人は滅多にいないでしょうね。

NAOさん「中間ヒントでようやく最終手が7段目の歩頭とわかる。中段歩頭の2手、25歩から26飛に気が付かなかった。」

■▲26飛は飛の出陣のための手が多く、飛を差し出すための174-1の角道への▲26飛や本問の歩頭への▲26飛はあまり見かけません。それを逆手に取ったような「26飛の手が2回」の条件が詰バラ#200 2013/10で出題されていたようです。

ミニベロさん「中段の全ての段で歩頭への着手」が、余詰を消しながら限定させる苦肉の条件。」

■中段の歩頭と言われると、解説にあった▲44角から▲88飛で飛を差し出して、△26飛と打つ手順が思い浮かびますが、5段目での歩頭の手が無いので困ってしまいます。

原岡望さん「ヒントさまのおかげで即解決。角が主役と思い込んで苦戦」

■他の作者の手順も見ている担当は、玉位置を変えたり手筋を調整することができるというズルが可能。

飯山修さん「12手あればこんな事もできちゃうんですね。素晴らしい。」

■後手の歩を突き進める手順が間に合っています。

占魚亭さん「飛を何段目で渡すかが考え所。」

■飛車を渡した後手の歩はそのまま最終手の支えに。

ほっとさん「風変わりな条件に惑わされ苦戦。」

■歩頭の手が4回とかの条件だと△16飛と打つ余詰があるので、飛の打ち場所を限定するための中段の全ての段で歩頭の条件になりました。

はなさかしろうさん「なんとしてでも△2七飛成まで。楽しくていいですね。」

■特集のための3作目は何としても作図してしまう必要があったのです。

榊彰介さん「分かりませんでした。飛車を後手に渡すまでの手順にたどり着けませんでした。」

■▲26飛と浮くまでの先手の手順は174-1と同じだったのですが、歩頭の着手になるように後手が2筋の歩を突き進めるのが見え難かったのかもしれません。

正解：12名

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

(総評)

RINTAROさん「久しぶりに早く解けました。」

■一番槍の解答送付情報を見て、先月の総評へのコメントに触発されたかと思ったのですが、解説が公開される前の送付でした。(前回の結果稿を書いたのは今回の出題前という担当のタイムラインでの勘違い)

るかなんさん「流石に玉含む22枚不動で27飛成まで12手は無謀でしたね。玉不動だけ+27飛成までなら16手で一応可能ですが。」

■174-1の解説の出題文のお詫びを書く際に「△27飛成の手で59の玉を詰ますだけなら18手」と書いていました。見つけた18手では、△37飛不成、▲38飛、△同飛不成後の△39飛不成だったのですが、△37飛成として△28龍で飛を取ってからの△39龍とすれば2手減らした下記の16手で行けるのですね。174-1の原稿を修正しました。

▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲48銀、△37飛成、▲46歩、△28龍、▲47銀、△39龍、▲68銀、△37飛、▲58銀、△15角、▲36歩、△27飛成 まで16手

と、16手の手順を見つけたところ、るかなんさんの解答に下記の参考手順が記述されていたのに気付きました。

るかなんさんの手順：▲76歩、△32飛、▲33角成、△同飛、▲38銀、△37飛成、▲39歩、△28龍、▲37桂、△26飛、▲29銀、△15角、▲38金、△同龍、▲25桂、△27飛成

テイエムガンバさん「27飛成まで12手で詰み、ということで3問中1問は後手の飛車が27まで動くのでは、と予想していたのですが(最短8手目で27飛成は可能)、さすがに残り2手では27の龍にヒモをつけるのは無理でし

た。」

■ 今回の出題にはありませんでしたが、後手の飛が出て行って△27 飛成までの 12 手は実現可能ではあります。たとえば、▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲48 玉、△34 飛、▲38 玉、△24 飛、▲18 飛、△36 角、▲28 玉、△27 飛成

諏訪冬葉さん「同じ条件が続くと、同じ条件の他の人の作品も見てみたいです。」

■ このコメントは文章からして、おそらく総評かと思い、こちらに載せました。言い出しっぺの諏訪さんからの投稿予告がありました。

NAOさん「最終手が同じでも 12 手となると結構手段が多いですね。」

■ 最終手が判明していても、玉位置の違いがあれば手順も様々になりますね。

ミニベロさん「1 2 手で 2 7 飛成迄。旨く揃えた選題でした。」

■ 3 作目の担当作は、タイトルも微妙に変えました。

原岡望さん「何とか早めの解答です (6/3) 手が限られていて助かりました。
今月もパラ全く見えず苦戦中」

■ 最終手が分かっていると詰み形を検討して、逆算で手順を求める手が使えます。

飯山修さん「毎月新しい詰み上がりが見られて楽しいです」

■ 「条件が異なれば新作」の推理将棋ですが、最近の投稿は手数が増えていることもあって新しい詰み上がりになるものが多い気がします。

ほっとさん「解答を出すのを忘れていて結局 〆切ギリギリに。」

■ 解答の送付忘れは偶にありますね。一昨年に

は詰パラへの送付を 2 回忘れてました。

榊彰介さん「久しぶりに 1 問解けたので解答を送りました。

WFP の方は難しくて今まで観るだけだったのですが、第 162 回には解けそうな衝立推理の問題があり、締め切りも長いので挑戦してみようと思います」

■ 多種多様なフェアリールール作品のオンパレードの WFP からは担当はご無沙汰しています。出題中の 175-3 は禁欲ルールが後手に適用されています。ぜひ解図にチャレンジしてみてください。

推理将棋第 174 回出題全解答者： 15 名
RINTARO さん るかなんさん テイエムガンバさん 諏訪冬葉さん piyo さん NAO さん ミニベロさん 原岡望さん 飯山修さん 中村丈志さん 内田昭さん 占魚亭さん ほっとさん はなさかしろうさん 榊彰介さん

空きスペースコラム

今月のエレ解

神無太郎

数学セミナー 2024 年 7 月号の『エレガントな解答をもとむ』の出題 1 は将棋パズルで、若島さん提案だそうです。以下その要約抜粋。

成れない銀を先手は 99 に後手は 11 に置いた状態から先手と後手が交互に銀を動かして相手の銀を取ったら勝ちというルールのゲームを行う。このゲームは後手必勝であることを証明しなさい。

全文はここで参照できます。
<https://www.web-nippy.jp/tag/elegant/>

Fairy of the Forest #78 結果発表

酒井博久

- 2024 年 4 月 20 日：課題発表（協力詰）
「8・八に関連した作品」
- 2024 年 5 月 15 日：投稿締切
- 2024 年 6 月 15 日：締切延長
- 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

■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

○神無七郎、○荻原和彦、○たくぼん、
○北村太路、○占魚亭

☆前回と解答者の顔ぶれが全く同じです。創る人や解く人が限られていて、閉塞感は否めませんが、妙手はあるでしょうか。

■ 78-01 北村太路 協力詰 15手

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

持駒 桂香

18 王 38 玉 39 飛 47 玉 36 角 57 玉
67 金 同玉 76 銀 同玉 88 桂 86 玉
87 香 95 玉 96 歩 まで 15 手

詰上り図

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

作者－8種類の駒を動かして王手をするようにしました。もっとも王で直接王手できないので、王は避けるだけです。

☆初手は、王を動かしての飛による王手。以下飛→角→金→銀→桂→香の順に王手し、最後は突歩にて詰み上がります。

占魚亭－桂香を使いやすい所へ誘う。

☆持駒の桂香が使えるように、左辺へ追いますが、途中で気づくことが……。

荻原和彦－中盤が悩みどころ。攻方着手が順列8種(玉飛角金銀桂香歩)と気づけば話は早い。

☆狙いに気づけば、悩まなくて済みますね。

神無七郎－玉飛角金銀桂香歩の順列8種王手。
5手目まで読んだところで、狙いが見えたので紛れは全然読んでいません。右上隅の角銀の塊は苦肉の配置？

☆とりあえずは2手目以降の合駒制限でしょうが、無難な場所を選んだ？

たくぼん－7種は見たことがあるが8種順列着手ははじめて見たかも。10手目は77玉として少し悩みました。

☆初手を加えたのがミソですね。桂は 89 ではなく、88 に打つのが急所でした。

■ 78-02 北村太路

協力詰 17手

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

持駒 桂歩2

38 桂 55 玉 67 桂 44 玉 56 桂 34 玉
35 香 25 玉 26 歩 同玉 27 歩 37 玉
38 歩 47 玉 48 歩 56 玉 55 飛 まで 17 手

詰上り図

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

作者－8で何を考えるか、ということで思いついたのが玉の利き。なので、玉が8方向（上、右上、右、右下、下、左下、左、左上）にそれぞれ1回ずつ動いて詰む協力詰を作りました。

☆これは面白い発想でした。

荻原和彦－受方玉の動きが順列8方向(↑↗→↘

↓↙←↖)。当然ながら還元玉。これはお見事。

☆作者の狙いをズバリと見抜きましたね。

神無七郎－玉が小さな丸を描いて元に戻る8箇所巡り。3手目の選択が案外重要でした。

☆3手目どちらに跳ねるかが、最終手に備えての伏線手になっています。つまり、3手目47に跳ねると、14手目に取りられてしまい、最終手が成立しなくなるのです。

たくぼん－8手かけてぐるっと1周。楽しい旅路。47桂ではダメな所もいい理由。

☆8通りの玉の動きを的確に表現。ちょっとした考え所もあり、佳品と言えるでしょう。

占魚亭－8手かけてぐるっと一周。

☆たくぼんさんの評と丸かぶり。ここまで似るのは珍しい。

■ 78-03 三角 淳

協力詰 17手

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

持駒 なし

68 馬 同と 14 馬 79 玉 78 と 同と
13 馬 68 と 89 と 69 玉 14 馬 58 と
79 と 59 玉 48 銀 同と寄 69 と まで 17 手

詰上り図

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

作者－八段目を、玉方のと金が横這い（58→68→78→68→58→48）します。攻方 59 歩を省くと、例えば8手目より 57 歩、89 と、68 玉、78 と、69 玉、79 と、58 玉、14 馬、59 玉、69 となどの余詰が成立します。「玉方 58 と→攻方 58 龍、玉方 48 と」として受先 18 手にすれば、48 との形から始めることも一応できますが、全体のバランスを考えて本図を選択しました。

☆フェアリーの方にも活動の場を拓けられた三角さんの作品。今後も期待します。

占魚亭－8・八に関連する理由が分からず（鈍感だなあ）。

☆前の2作に比べると、課題との関連が判りにくかったようですね。

荻原和彦－中々の歯応え。移動合2回が鍵だった。作意は「初形攻方8枚／詰上り盤面8枚／8段目の着手が8回／横に動かす受方着手が8回」あたりかな？

☆いろんな解釈があるものですねえ。手順の方は、序の2手は必然。ピンされている馬での王手を交えつつ、どこで 48 銀と捨てるかがポイントになりそうです。

神無七郎－99 との参加を待ってから馬筋を通すのが手順の要諦。

「8」との関連付けがよく分からないのです

が、受方の8回の着手がすべて横に動く手ということでしょうか？

☆結局、99 とが玉に止めを刺す駒になります。受方 58 とが懸命に頑張りますが、最後は 48 銀捨てで壁駒にされて幕。

たくぼん－じわっと寄ってくると金の動きがいいですね。

北村太路－一度解いて、再度解答書くときに順番がよくわからなくなって混乱しました。8の関連性があまりわからなかったです。8段目を動く、と金が主役か、詰上図8枚か。解析局面数が 8888、とかではなさそうだし。（そんな数字見るの私しかいない）

☆八段目のと金の動きが作意でした。解析局面数……（笑）。

【総評】

神無七郎－今回は「8」にこじつけられるストックがなかったので作品での参加はお休みしました。他の方も今回の課題は結構困ったのではないのでしょうか？

☆長編がなかったのは、残念でした。

たくぼん－肩の力を抜いて解ける作品群で、なおかつちゃんと主張もあって楽しめました。

☆主張が明快だと、好感が持てますね。

■ 2024 年 7 月 20 日：課題発表：（協力誌）
「9・九に関連した作品」

- 2024 年 9 月 15 日：投稿締切
- 2024 年 9 月 20 日：出題
- 2024 年 10 月 15 日：解答締切
- 2024 年 10 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

今回も出題回数にちなみ「9・九」が課題です。詰将棋全国大会も終了し、皆さん落ち着いた頃と思いますので、作品投稿に期待したいものです。

ところで、来年の全国大会は九州開催が予定されています。この場を借りて、少しだけ宣伝しておきます。参加の方、よろしく。あ、もちろん、投稿の方もよろしく。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

All-in-Shogi ルールを「普通」にする(4) るかなん

（前号より続く）

軽く結論。

・All-in-Shogi でも「手番」の概念は通常将棋と変わらない。対局者 2 人が交互に指す通常の将棋と同じ。

・v 着手も「後手の駒で先手の駒を取って後手の駒台に乗せる」という一連の操作を先手番で先手が手を動かしてやるイメージ。

・反則は手番に属すると解釈すると都合が良い。駒の所属は無関係。（通常ルールでは駒の所属と手番がイコールになるので区別できない）

・不滅駒、中立駒、複玉ルール、打歩ルール、千日手ルール等は先述の反則定義だと不都合があるので、それらの追加がある場合は別途考える。

・局面復元禁は All-in-Shogi と通常将棋だけで考えた場合、削除する必要はありません。ただキルケなど局面復元が可能な別のルールがいくつか定着しており、それら全ての修正となると面倒なので削除しています。

・他のルールでも「普通」と「特殊」を逆転させると何か見えるかもしれない。

（了）

第23回フェアリー入門出題

担当：springs

第23回フェアリー入門は「Grasshopper」です。たくさんのご投稿ありがとうございました。Grasshopperを使用した協力詰が13作、詰将棋が2作の計15作の出題です。

フェアリー駒 Grasshopper の説明は、先月号の「Grasshopper 超入門」をご参照ください（WFP 第192号 pp.58-65）。

なお、受方の持駒は記載のない限り標準的な将棋駒セットの残り全部です。

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。

【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。

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8月15日（木）
- 解答送付先：メール（springs）

hit.and.miss.masayume@gmail.com



① 駒井めい作（登場23回）

協力詰 3手

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

持駒 なし

G: Grasshopper

トップバッターは駒井めいさんの作品。わずか3手の中にしっかりと考えどころがあります。

② 堺健太郎作（登場6回）

協力詰 5手

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

持駒 なし

G: Grasshopper

続いては堺健太郎さんの作品。初形で受方玉には12、14、24への逃げ道があります。これらのどのマスにも逃がさないような詰上りを考えましょう。

③ 真 T 作（登場 19 回）

協力詰 5 手

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

攻方持駒 G

受方持駒 残り全部 + G

G: Grasshopper

続いては真 T さんの 1 作目の作品です。合計 3 枚の **Grasshopper** を使用しています。受方持駒の G を活用する手段を考えてみましょう。

④ 尾形充作（登場 2 回）

協力詰 5 手

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

持駒 歩 G

G: Grasshopper

こちらは尾形さんの 1 作目。持駒に歩がありますが、受方玉は 9 段目なので直接歩の利きで王手をすることはできません。ではどのように歩を使いますか？

⑤ 尾形充作（登場 3 回）

協力詰 5 手

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

持駒 角 2

G: Grasshopper

続いては尾形さんの 2 作目の作品。今回の 5 手詰の中では一番難しいと思います。しかし短めの手数ではあるのでノーヒントでいきたいと思います。

⑥ springs 作（登場 34 回）

協力詰 7 手

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

持駒 なし

G: Grasshopper

担当者作。手数の割に簡単だと思います。G を動かす手を色々試してみましょう。

⑦ げん作（登場 6 回）

協力詰 7 手

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

持駒 香

G: Grasshopper

続いてはげんさんの 1 作目。香と G だけでは詰まないなので、駒を補充する必要があります。

⑧ 尾形充作（登場 4 回）

協力詰 7 手

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

持駒 銀 G

G: Grasshopper

こちらは尾形さん 3 作目の作品。19 玉を強力な守備駒たちが取り囲んでいます。通常の将棋駒では詰ますのは困難ですが、G ならそれが可能です。

⑨ 占魚亭作（登場 20 回）

協力詰 7 手

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

持駒 桂 G 2

爺: Grasshopper 王

G: Grasshopper

こちらは占魚亭さんの作品。本作で占魚亭さんは登場回数が 20 回になりました。

11 の G 王を詰まします。若干難しめなのでヒントを出したいと思います：

詰上りの G 王の位置は 21

⑩ 神在月生作（登場 15 回）

協力詰 9 手

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

攻方持駒 G 2

受方持駒 なし

G: Grasshopper

たくさんの G！ こちらは神在月生さんの作品です。盤上の G のうち攻方の駒は 32 G のみ。さて、持駒の 2 枚の G をどこに打ちますか？

⑪ 真 T 作（登場 20 回）

協力詰 11 手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

G: Grasshopper

続いては真 T さんの 2 作目。これで真 T さんは登場回数が 20 回になりました。

盤上に攻方の G が 3 枚ありますが、すべてを動かすわけではありません。もちろん銀は取りません。

⑫ たくぼん作（登場 18 回）

協力詰 19 手

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

持駒 G

爺: Grasshopper 王

G: Grasshopper

こちらはたくぼんさんの作品。54 の G 王をと金が囲んでいます。手数は 19 手と少し長めですが、王手が続くように進めればそこまで難しくはないと思います。

⑬ 北村太路作（登場 12 回）

協力詰 21 手

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

持駒 なし

G: Grasshopper

続いては北村太路さんの作品。協力詰は本作が最後です。手数は長めですが、難しすぎるということはないと思います。

⑭ げん作（登場 7 回）

詰将棋 7 手

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

持駒 角桂 G

G: Grasshopper

ここからは G 入りの詰将棋。受方はできるだけ詰まないように応じます。

まずはげんさんの 2 作目。実戦風の初形ですが、主役は Grasshopper です。

⑮ 神無七郎作（登場 18 回）

詰将棋 9手

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

持駒 桂歩 G

G: Grasshopper

最後は神無七郎さんの作品。盤上に 2 枚、持駒に 1 枚で計 3 枚の **Grasshopper** を攻方は持っています。若干難しめなので、ヒントを出したいと思います：

21 桂成は最後の決め手

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「安北」です。安北協力詰、安北詰または安北最善詰を募集します。作品募集の詳細は来月の **WFP** をお待ちしております。

	第 23 回 Grasshopper	第 24 回 安北
193 号 (7 月)	出題 (投稿締切：7/15)	
194 号 (8 月)	結果発表 (解答締切：8/15)	超入門・作品募集
195 号 (9 月)		出題 (投稿締切：9/15)
196 号 (10 月)		結果発表 (解答締切：10/15)

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

今月の手筋



(※解答は P 43 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。



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2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8月15日(木)

〔投稿先〕

駒井めい:meikomaivtsume[at]gmail.com

〔投稿時の記載内容〕

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

〔その他〕

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

<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

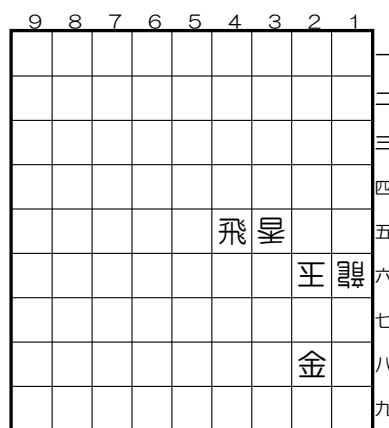
出題

〔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。

■26-1 上谷直希作

協力詰 3手



持駒 金桂

a) 上図

b) a図の配置全体を一段下げる

a図とb図の二つを解いてください。

■26-2 上谷直希作

協力詰(受先) 6手



持駒 角

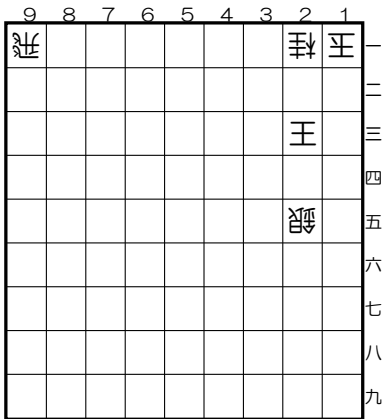
受方から指し始めます。

〔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。

■26-3 springs作

協力自玉詰 8手



攻方持駒 角銀香歩
受方持駒 なし

受方の持駒は無しです。

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

「手順の途中でルールが変わる」

今回は「ヘルプセルフ」というフェアリールールを紹介しします。ルールの内容は下記の通りです。

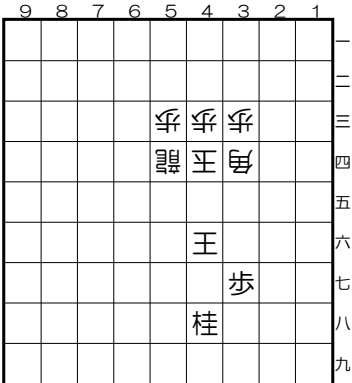
【ヘルプセルフ】

最終手はどんな着手をされても目的を達成できなければならない。

例題を用いて説明していきます。

(例題) 駒井めい作

協力自玉詰 (受先、ヘルプセルフ) 9手



持駒 なし

正解手順:

56飛 同桂 同角 14飛 24桂 同飛 34角
56桂 同龍 迄9手

「協力自玉詰 (受先) 9手」に「ヘルプセルフ」というフェアリールールが付与されています。ヘルプセルフがなければ、初手で受方が手待ち (例えば 11歩) をした後、56桂 同龍迄で攻方王が詰みます。しかし、ヘルプセルフがあると最終手、つまり受方が攻方王を詰ます手を指してくれません。受方が3手目 (最終手) に56同龍とは指してくれず、56同角と抵抗されて詰みません。協力自玉詰 + ヘルプセルフの場合、最後に協力ルールが外れるわけです。途中でルールが変わるという意味では、結構特殊なルールかもしれません。

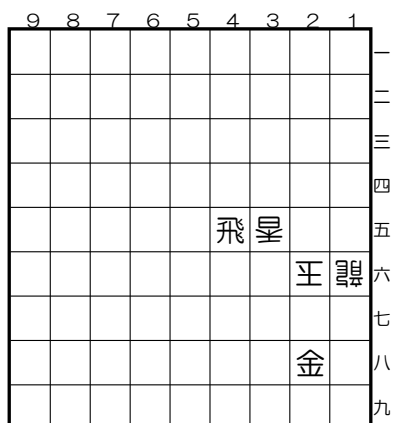
正解手順では受方34角を攻方飛でピン留めすることで、9手目 (最終手) に56同角と指せなくして、56同龍しか指せないようにします。

ヘルプセルフのような既存のルールにこだわらなければ、どのようにルールを変更するかは作者が自由に設定できます。もしかしたら思わぬ組み合わせが見つかるかもしれません。興味があれば是非考えてみてください。

解答・解説

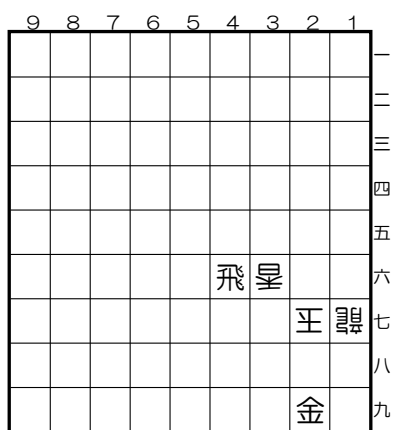
■26-1 上谷直希作

a) 協力詰 3手



持駒 金桂

b) 協力詰 3手

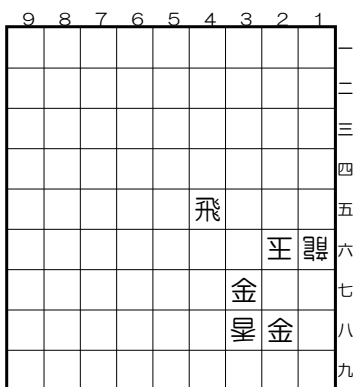


持駒 金桂

【解答】

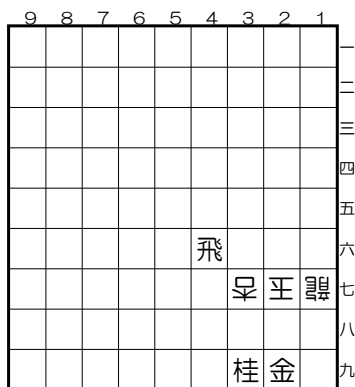
a) 38桂 同香生 37金打 迄3手

a) 詰上図



b) 37金 同香成 39桂 迄3手

b) 詰上図



【作者コメント】

(a) 36香成はできないが38香生はできる

(b) 39香生はできないが37香成はできる

という対比です。

盤面全体をそのままずらすという出題形式も珍しいと思います。

ツインでは片方で成立した手順がもう片方で成立しない理由作りが必要ですが、その対称性、双方向性が本作の一番のアピールポイントでしょうか。

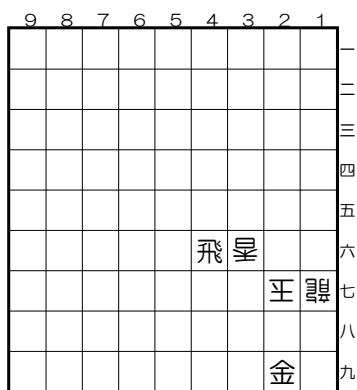
【解説】

初形では受方香が攻方飛の利きを遮っています。初形から受方香が消えれば、a図では37金打、b図では38金打と指して詰みます。また、初形から受方香を1マス前に動かして成らせれば、a図では38桂、b図では39桂と指して詰みます。

具体的に手順を検査します。まずはa図から。初手36金に2手目同香“成”とできれば、3手目38桂と指して詰みます。しかし、受方駒は6段目で成れないので、2手目は36同香と指すことになります。3手目38桂と指しても、4手目同香成と王手を解除できるので詰んでいません。a図で別の手順を検査します。初手38桂に2手目同香“生”とできれば、3手目37金打と指して詰みます。もちろんこの手順は可能です。代えて2手目38同香“成”だと、3手目37金打に対して4手目同成香と王手を解除する余地が生じてしまいます。

次にb図を検査します。b図はa図の配置全体を一段下げたものです(下図)。

b) 協力詰 3手



持駒 金桂

実質同じ局面のように感じるかもしれませんが、正解手順は大きく変わります。

初手39桂に2手目同香“生”とできれば、3手目38金打と指して詰みます。a図の正解と同様の手順です。しかし、2手目39同香“生”は行き所のない駒の反則で指せません。反則を回避するのに2手目は39同香“成”と指すことになります。3手目38金打に4手目同成香と王手を解除する余地が生じてしまいます。

b図で別の手順を検討します。初手37金に2手目同香“成”とできれば、3手目39桂と指して詰みます。a図では成立しなかった手順構成です。a図と違って、受方香は成れる場所(7～9段目)まで動いています。従って、b図ではこの手順が成立します。

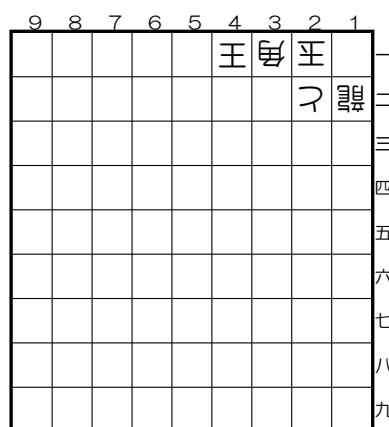
代えて2手目37同香“生”だと、3手目39桂に対して4手目同香成と王手を解除する余地が生じてしまいます。

本作はa・b図の対比が見所。a図では桂を捨てて金で詰まし、b図では金を捨てて桂で詰ましています。使う駒の役割が入れ替わっているわけです。

この明瞭な対比が配置駒の相対的な位置関係を変えることなく実現されています。実に不思議です。その鍵は駒が成れるか否かの境界(6段目と7段目の間)や行き所のない駒の反則にあります。盤の性質を存分に活かすことで、驚くほど自然に実現されています。

■26-2 上谷直希作

協力詰(受先) 6手

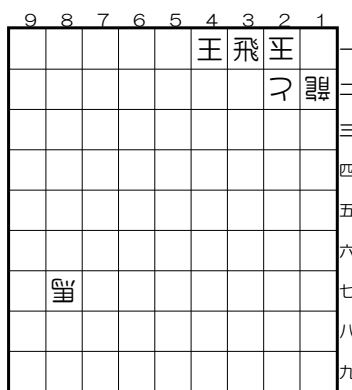


持駒 角

【解答】

97角成 98角 87飛 同角 同馬 31飛 迄3手

詰上図



【作者コメント】

角を31～97のラインから動かすためにはこれが唯一の手段。配置はおそらく変更の余地がないはず。

【解説】

攻方は持駒に角があるので、角あるいは馬で詰ますことを考えてみます。例えば手順に攻方32角を設置できたとすると、同とや11玉と逃げられます。他には攻方31馬を設置するのも11玉と逃げられます。

受方に11玉と逃げられることを考えると、攻方は角を使って合駒で飛車を入手するのが有力そ

うです。受方31角を退かすことができれば、攻方が31飛と打つことができます。

具体的に手順を検討します。出題図を再掲します。

協力詰（受先） 6手

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

持駒 角

本作は受方から指し始めます。初手は受方31角を動かして、31の地点を空ける手になるでしょう。動かす先は42～97と6地点あります。とりあえず初手42角と近くに退かしてみます。

次は攻方が角を打って、受方に飛車を合駒させます。合駒の受方飛をそのまま攻方角で取れば、攻方は飛車を入手できます。

2手目で攻方が角を打つ場所も複数ありますが、とりあえず2手目54角と打ってみます。3手目43飛と合駒をして、4手目同角と取れば、攻方は飛車を入手できます。

残された攻方角の処理が若干悩ましいですが、5手目32歩などと受ければ、6手目に攻方は31飛と打てます。しかし、7手目31同角と取られて詰んでいません。この角は初手で動かした角です。初手で42角と動かしたわけですが、31の地点に利いているために詰まないのです。

初手で受方31角を31に利かない場所に動かせばよいですが、当然どこに動かしても31の地点に利いてしまいます。受方角の利きを31の地点から外すには最低でも2手必要です。

正解は初手97角成の最遠移動です。攻方は呼応するように2手目98角と最遠打します。何も無い左下が突然戦場になるのは驚きです。

3手目から87飛 同角 同馬と進めれば、受方角の利きを31の地点から外しつつ、攻方が飛車

を入手できます。攻方が6手目31飛と打てば詰上りです。

ポイントは5手目87同馬で、横に動かせるように馬を作ったわけです。馬を作るために、初手で受方角を動かす先が97の地点に決まります。

本作を解く上では攻方が飛車を入手することと、受方角の利きを外すことに気付く必要があります。この二つの要因は、最遠移動と最遠打という表面的な派手さを生み出すだけでなく、手順に奥深さを与えています。解けなかった人は本作の巧妙なロジックを改めてなぞってみてください。

■26-3 springs作

協力白玉詰 8手

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

攻方持駒 角銀香歩
受方持駒 なし

【解答】

99角 同飛生 19香 同飛生 12歩 同飛生
22銀 同飛 迄8手

詰上図

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

【作者コメント】

盤の隅を巡って91飛を22へ呼び出します。

【解説】

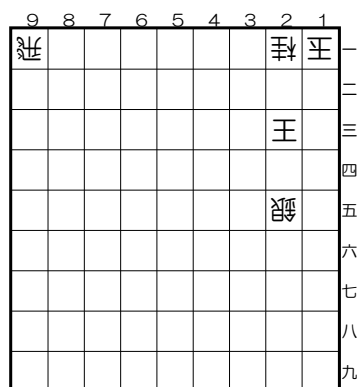
最終的に攻方王を詰ますルールです。初形で攻方王がどこに逃げられるかを確認しておきます。24と32の地点に逃げられることが分かります。初形の受方91飛を22の地点まで動かせれば、攻方王が詰みます。

受方飛を動かす最短ルートは91→92→22です。ただ、攻方が王手をして、受方が92飛と受けることは不可能です。

可能なルートは91→99→19→12→22。遠回りしているように感じるかもしれませんが、攻方の王手義務を満たすようになるのです。

出題図を再掲します。

協力白玉詰 8手



攻方持駒 角銀香歩
受方持駒 なし

初手は99角で2手目は同飛“生”。最終的に22の地点にいてほしいのは、飛車でも龍でもどちらでもよいです。従って、2手目は99同飛“成”でもよさそうに思えます。しかし、後述する理由で2手目は99同飛“生”でなくてはなりません。

3手目から19香 同飛生 12歩 同飛生 22銀 同飛と進めて詰上りです。攻方の捨駒で受方飛を91から22の地点まで運ぶことができました。これで攻方王が詰上りです。

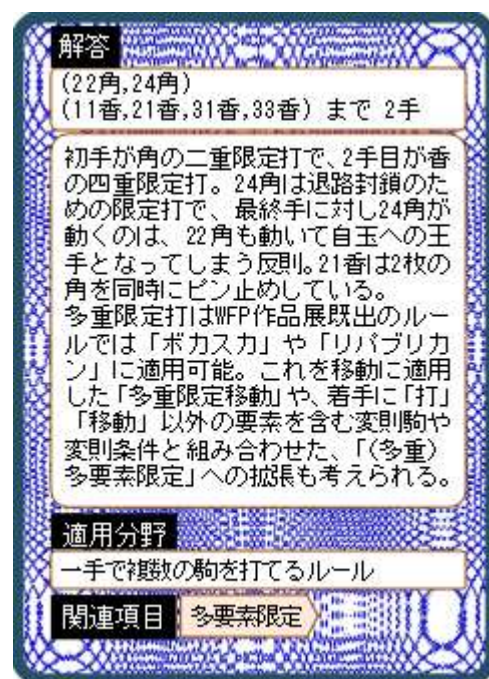
ところで、2手目99同飛成などと、途中で龍を作るのは何故ダメなのでしょう。5手目12歩に6手目同龍と同様に進めると、攻方王に王手が掛かってしまいます。6手目12同龍と指した局面は、

攻方王が24の地点に逃げられるので、攻方王は詰んでいません。7手目22銀を指したくても、王手放置になって指せません。攻方王を詰ますために、受方は飛成を我慢するという変わった状況が起こるわけです。

本作は受方飛を捨駒で誘導する構成です。盤の隅にいる受方飛が91→99→19→…と盤の隅から隅に、盤の端に沿って移動するため、直感的には遠回りしているように感じます。攻方の王手義務を満たすためにこのルートに定まるのは、少し不思議な感じがするでしょう。

また、このような駒の連続移動は、下手をすると単調になり得る構成です。本作では「攻方王を詰ますために受方は飛成を我慢する」というパロディシカルな要素を含むため、終始緊張感のある手順が実現されています。

今月の手筋（解答）



前回(WFP 第 192 号 pp.68-71)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ています。今回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

- 15. 自己幽閉と自己排斥
- 16. 直接と間接
- 17. 例題集

15. 自己幽閉と自己排斥

まずは用語のおさらい。駒 A を動かすとき、駒 A が現在地を離れることによる影響と、駒 A が移動先に到着することによる影響の 2 つが発生します。前者を出発効果 (Departure effect)、後者を到着効果 (Arrival effect) と呼びました。そして、出発効果・到着効果を使って幽閉・排斥を定義しました：

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。
また、相手の駒をその状態にする着手。

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。
また、相手の駒をその状態にする着手。

今回赤字部分を追記しました。幽閉や排斥という語は駒の状態を表すだけでなく、敵駒をその状態に至らしめる着手のことを意味する場合にも使うとしています。着手ではなく駒の状態のことを指すと明示したい場合、幽閉状態・排斥状態のように書くことにします。

チェスプロブレムでは Self-pin という用語が

あり、味方の駒をピン状態にする着手のことをいいます。これに則って自己幽閉と自己排斥を定義します：

自己幽閉 (Self-pin)

自分の駒を幽閉状態にする着手。

自己排斥 (Self-repelling, Self-antipin)

自分の駒を排斥状態にする着手。

いくつか例を見てみましょう。

例 1

協力詰 3 手

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

持駒 銀香

詰上図

5	4	3	2	1	
				王	一
			銀	香	二
				香	三
				桂	四
					五

持駒 なし

13 香 12 金 22 銀 まで 3 手

例 1 はシンプルな協力詰。13 香の王手に 12 金の移動合で応じます。2 手目を着手したことで受方の金が幽閉状態になります。つまり 2 手目 12 金は自己幽閉です。そのおかげで最終手 22 銀を同金と取ることができません。

なお、移動合ではなく駒を打つ合駒をした場合も自己幽閉です。

例 2

協力詰 3 手

5	4	3	2	1	
	飛	皇	香	王	一
					二
				歩	三
					四
		角			五
					六

持駒 飛

詰上図

5	4	3	2	1	
	飛		香	王	一
				飛	二
		皇		歩	三
	角				四
					五
					六

持駒 なし

44 角 33 香 12 飛 まで 3 手

例 2 もフェアリー条件のない協力詰。44 角に対する 33 香の移動合が、21 金をピンする自己幽閉です。

例 3

協力詰 3 手

5	4	3	2	1	
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 角銀

偶: Dummy 王

餌: Orphan

37 角 同角成 28 銀 まで 3 手

例 3 は 19 の偶王を詰ます協力詰です。偶 (Dummy) は一切利きを持たない駒。18 の餌 (Orphan) は少し特殊なフェアリー駒で、敵駒に利かされるとその駒の利きを持ちます。初形では 18 餌はどこにも動けません。

初手 37 角に同角成と応じます。そうすると 28 銀と打って詰みとなります。これを同馬と取ると馬が 18 に利くため、18 餌が馬の利きになって自玉を王手にさらします。もし 2 手目を同角生とした場合、28 銀に同角生が可能でした。したがって、2 手目同角成は自分自身を 28 の地点に進入できなくさせる着手、つまり自己排斥です。

例 4

Koko 協力詰 (受先) 2 手

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
					四

持駒 なし

11 玉 31 飛成 迄 2 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 なし

詰上図

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
					四

持駒 なし

例 4 は受先の Koko 協力詰 2 手です。初手、受方は 11 玉とします。その結果、受方は持駒を 21 の地点に打つことができなくなりました。自玉が 12 歩の王手にさらされてしまうからです。31 飛成とすれば合駒ができないので詰み。11 玉と指さなければ受方は 21 の地点に自由に駒を打つことができました。したがって、初手 11 玉は自己排斥です。

なお、普通詰将棋の文脈で「セルフピン」と言う場合、打歩詰誘致の移動合を指す（つまり本稿の自己幽閉よりも限定的である）ことが多いので注意が必要です。下記は「セルフピン」の一例です。

詰将棋 7 手

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

持駒 歩

久保紀貴氏作

この詰将棋がすごい！2019 年度版

53 飛成 43 角 42 龍 同香 34 歩 同角
32 角成 まで 7 手

2 手目 43 角が「セルフピン」。34 歩が打歩詰になっています。龍を捨て 43 角のピンを解除し 34 歩を打つ。最小限で納得感のある構成。

16. 直接と間接

幽閉状態や排斥状態を作る着手は、「直接」「間接」という概念で二分できます。

Encyclopedia Of Chess Problems では、ピン状態は 6 つの方法で引き起こされると説明されています：

Pining of a piece can happen in six different ways. Firstly, there are two main categories:

(1) Pining of an opponent's unit

(2) Self-pin

The former can take place in the following ways:

(1a) Directly by moving the pinning piece on a pin-line

(1b) Indirectly by removal of an own masking piece off the pin-line

The latter can be carried out in four different ways:

(2a) Indirect self-pin, by moving own King onto the pin-line

(2b) Indirect self-pin, by removal of an own piece off the pin-line

(2c) Direct self-pin, by capturing a front piece of opponent's battery aiming at own King

(2d) Directly, parrying opponent's check by moving an own unit on the checking line

上記は線駒によるピンの分類です。これを幽閉や排斥の場合に広げて考え、「Direct」と「Indirect」を定義しましょう。

直接 (Direct)

幽閉 (排斥) する駒または幽閉 (排斥) される駒を動かして幽閉 (排斥) 状態を作ることの意味する接頭語。幽閉、排斥、自己幽閉、自己排斥の頭に付く。

間接 (Indirect)

幽閉 (排斥) する駒でも幽閉 (排斥) される駒でもない駒を動かして幽閉 (排斥) 状態を作ることの意味する接頭語。幽閉、排斥、自己幽閉、自己排斥の頭に付く。

幽閉状態 (排斥状態) を作るためには、少なくとも

A : 幽閉する駒 (排斥する駒)

B : 幽閉される駒 (排斥される駒)

が必要です。A か B を動かすことで幽閉状態 (排斥状態) を作る着手が「直接」で、A でも B でもない駒を動かして幽閉状態 (排斥状態) を作る着手が「間接」です。「直接」「間接」の定義を狭義のピンに当てはめて考えても、Encyclopedia Of Chess Problems の説明に矛盾しません。

直接・間接は、幽閉、排斥、自己幽閉、自己排斥に付く接頭語です。2×4=8 で 8 種類ありますが、そのうち 4 種類の例は下記の通りすでに登場しています。

直接幽閉	例 5 (初手)
間接幽閉	例 6 (初手)
直接排斥	例 7 (初手)
間接排斥	例 8 (初手)
直接自己幽閉	例 1 (2 手目)
間接自己幽閉	例 2 (2 手目)
直接自己排斥	例 3 (2 手目)
間接自己排斥	例 4 (初手)

では、残りの直接幽閉・間接幽閉、直接排斥・間接排斥の例を見ていきましょう。

例 5

詰将棋 1 手

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

持駒 なし

詰上図

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

持駒 なし

31 龍 まで 1 手

例 5 は 31 龍の 1 手詰。合駒はすべて無駄合なのでこれで詰みとなります。31 龍は 21 金をピンする着手、つまり直接幽閉です。

例6

詰将棋 3手

5	4	3	2	1	
				王	一
		銀		香	二
			香	桂	三
				香	四
					五

持駒 銀

21 桂成 同角 22 銀 まで 3手

例6は3手詰。いきなり 22 銀は同金で詰みません。21 桂成と桂を捨ててから 22 銀と打てば、12 金が香でピンされているので詰みとなります。初手の 21 桂成は間接幽閉です。

例7

協力詰 3手

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

持駒 なし

Q:Queen 包:Leo
G:Grasshopper

13G 21 銀 14Q成 まで 3手

例7では少し特殊な設定ですが、Queen は成ることができ、成ったら Leo (Q利きの包) になります。また、Grasshopper も使用しています。

初手 13G が開王手。21 銀の移動合で応じれば 14Q成が着手可能になり、しかも 14Q成で詰み。包の王手を止めるべく合駒を 12 に打つと、自玉を 13G の王手にさらします。

初手 13G の効果で受方は 12 の地点に持駒を打てません。つまり、初手は直接排斥です。

詰上図

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

持駒 なし

例8

協力詰 3手

4	3	2	1	
			歩	一
		銀		二
			歩	三
		桂	銀	四
				五

持駒 桂

銀: Orphan
歩: 歩兵王

12 桂成 同香 25 桂 まで 3手

例8は 13 の歩王を詰ます協力詰。さらに銀 (Orphan) も使用しています。

初手 25 桂は同龍で詰みません。12 桂成と成り捨ててから 25 桂と打てば、同龍が自玉を王手にさらす禁手となるので詰みとなります。初手の 12 桂成は 25 同龍を防ぐ間接排斥です。

詰上図

4	3	2	1	
			歩	一
		銀	歩	二
			歩	三
		桂	銀	四
		桂		五

持駒 なし

17. 例題集

他にもいくつか例を作ったので紹介します。

例9

対面最善詰 1

4	3	2	1	
		歩	王	一
				二
		歩	馬	三
			香	四
				五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

22 馬 まで 1手

詰上図

4	3	2	1	
		歩	王	一
		馬		二
		歩		三
			香	四
				五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

初手 24 馬は 13 桂と移動合されて手数超過。正解は 22 馬です。21 桂と 22 馬の利きが入れ替わっているため、詰上図で王手を掛けている駒は 14 香だけです。12 桂のように桂を動かす移動合は、自玉を 22 馬の王手にさらすので指せません。つまり、初手 22 馬は 21 桂をその場

に幽閉する**直接幽閉**でした。

例10

Isardam協力詰 3手

5	4	3	2	1	
		銀		歩	一
				王	二
				龍	三
		龍		金	四
	角				五
					六

持駒 桂

32 龍 23 馬 24 桂 まで 3手

初手 32 龍は 13 龍を幽閉する**直接幽閉**。2 手目 23 馬は自分自身を 45 角のラインに幽閉する**直接自己幽閉**。最終手 24 桂を同龍とも同馬とも取れません。二重幽閉が活きる詰上りになっています。

詰上図

5	4	3	2	1	
		銀		歩	一
		龍		王	二
			金	龍	三
			桂		四
	角				五
					六

持駒 なし

例11

Patrol打歩協力詰 3手

6	5	4	3	2	1	
						四
	角		飛			五
			王		金	六
			飛			七
			王	王	金	八
			銀		金	九

持駒 歩

17 飛 46 金 29 歩 まで 3手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						四
	角		飛			五
			王		金	六
					飛	七
			王	王	金	八
			銀	歩	金	九

持駒 なし

初手 17 飛は 18 角を幽閉状態にしています。18 角がその場を離れたときに王手を掛ける駒は 17 飛ではなく 19 金なので、初手は**間接幽閉**です。2 手目 46 金は 38 銀を幽閉する**間接自己幽閉**です。最終手 29 歩を同角成とも同銀成とも取れません。前問と同様、二重幽閉が活きる詰上りです。

例12

協カスタイルメイト 1手

4	3	2	1	
			歩	一
		金		二
				三
				四

攻方持駒 雀

受方持駒 なし

雀: Sparrow

偶: Dummy 王

32 雀 まで 1手

詰上図

4	3	2	1	
			歩	一
	雀	金		二
				三
				四

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

Sparrow (雀) は Grasshopper の変種。跳躍台から 135 度曲がった場所に着地します。

32 雀と打てばこれでスタイルメイト。23 桂と跳ねる手は、その桂を跳躍台にして 32 雀が 22 の地点に利くので自殺手です。したがって、32 雀という着手は**直接排斥**です。

なお、32 雀ではなく 12 雀や 41 雀と打つ手は王手なので失敗です。

例13

天竺協力詰 (受先) 2手

4	3	2	1	
				六
		飛	王	七
				八
			王	九

持駒 角

26 飛成 28 角 まで 2手

詰上図

4	3	2	1	
		龍		六
			王	七
		角		八
			王	九

持駒 なし

初手 26 飛成が**直接自己排斥**。続く 28 角を同龍と取ることができません。もし同龍とすると、19 王が龍の利きになるため自玉を王手にさらすからです。初手に 26 飛生とした場合、28 角を同飛生と取ることが可能でした。

例14

点鏡協力自玉詰 (受先) 3手

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

持駒 なし

67 と 15 飛 36 玉 まで 3 手

詰上図

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

持駒 なし

78 と 68 の地点に利かすだけなら初手は 77

とでもよいですが、その場合は 15 飛、36 玉に 35 飛の移動合が可能です。初手 67 とであれば、最後の 35 飛は飛車の利きが変わった 75 歩の王手に自玉をさらすため指せなくなります。つまり、初手は 35 飛を防ぐ**間接排斥**です。

ちなみに、2 手目 37 飛は 35 玉が歩の利きなので開王手できず失敗です。

例15

ネコネコ協力詰 3手

詰上図

4	3	2	1	
			王	一
	歩		歩	二
	龍		龍	三
				四

持駒 飛銀

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

持駒 なし

22 銀 23 歩 31 飛 まで 3 手

22 銀に同歩も可能ですが、銀を残して 23 歩とします。これが**間接自己排斥**。31 飛に対して 21 合を打つことができなくなっています。詰上図で 32 に駒を打っても、31 飛は龍の利きになるだけなので王手を解除できません。

なお 2 手目 23 歩打は、31 飛に 34 香などの受けが生じます。

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

The Imitator on the Board (再掲) springs

きっかけは詰将棋メーカーに投稿された、げんさんの下記の作品。解答は末尾に記載します。

<https://tsumeshogi.com/problems/a2qvfxsbec>

げん氏作／詰将棋メーカー／2024年5月20日
協力自玉スタイルメイト 20手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■: Imitator

そうか、Imitatorを使って趣向作が作れるのか！と驚きました。感化されてImitator入りの作品を早速いくつか作りました。

せっかくなので解答を募集したいと思います。解答募集は計4作です。1～3は易しいと思いますが、4は相当難しいと思います。5は非限定が消せなかったため、解答募集はせずに解付きで発表したいと思います。

3～5では受方はDummy王です。4、5では、91角だけが不滅駒です。

ルール説明

【協力スタイルメイト】

双方協力して最短手数で受方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手が無い状態）にする。

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【全成禁】

駒を成る手は禁手。詰みやスタイルメイト等の概念も成れないことを前提にする。

【Imitator】（■）

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

【Dummy】（偶）

自分では動かない駒

[補足]

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」ことはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枡に打つことができる（行き所のない駒の禁則の対象外）。

【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。

- ・成っても不滅性を失わない
- ・初形では不滅駒を持駒にできる

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

解答締切と送付先

・解答締切：

2024年8月15日（木）

※WFP8月号で結果発表予定

・解答送付先：メール（springs）

hit.and.miss.masayume@gmail.com



1.

協力スタイルメイト 13 手

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

攻方持駒 歩4

受方持駒 なし

2.

協力自玉スタイルメイト 16 手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

3.

全成禁協力自玉スタイルメイト 28 手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

11偶: Dummy王

4.

協力自玉スタイルメイト 32 手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

91角: 不減角

55偶: Dummy王

5. (解答募集対象外)

協力自玉スタイルメイト 60 手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

91角: 不減角

55偶: Dummy王

※52手目非限定あり

5 の解答・解説

解答

89馬[I54] 68金[I64] 78馬[I53] 79金[I64]
 56馬[I42] 78金[I41] 82角生[I32] 77金[I31]
 73角生[I22] 76金[I21] 89馬[I54] 86金[I64]
 99馬[I74] 76金[I64] 84角生[I75] 75金[I74]
 95角[I85] 74金[I84] 86角[I75] 73金[I74]
 97角[I85] 72金[I84] 88角[I75] 63金[I66]
 98馬[I65] 64金[I66] 97馬[I65] 65金[I66]
 87馬[I56] 75金[I66] 86馬[I65] 76金[I66]
 95馬[I75] 67金[I66] 94馬[I65] 68金[I66]
 93馬[I65] 69金[I66] 75馬[I48] 59金[I38]
 64馬[I27] 49金[I17] 91馬[I44] 48金[I43]
 99角[I54] 58金[I64] 92馬[I65] 57金[I64]
 82馬[I54] 67金[I64] 83馬[I65] ※77金[I75]
 73馬[I65] 76金[I64] 84馬[I75] 75金[I74]
 95馬[I85] 74金[I84] 73馬[I62] 同金[I61]
 まで 60手

※または66金[I64]。

その場合、次の手は73馬[I54]となる。

スタイルメイト 達成図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角



解説

まず冒頭4手はお互いにImitatorを動かして91角のラインを開け閉めしつつ、馬と金の位置を変更します。

4手目 79金[I64] まで

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

上図で攻方は56馬[I42]とします。ここから10手目までは馬が王手を掛ける駒となり、不滅角と金を一歩ずつ動かします。

そして11手目89馬[I54]で王手を掛ける駒が馬から角に切り替わります。13手目、馬が99の地点に戻り、ここからは不滅角を動かします。角を88まで移動させて下図に至ります。

24手目 63金[I66] まで

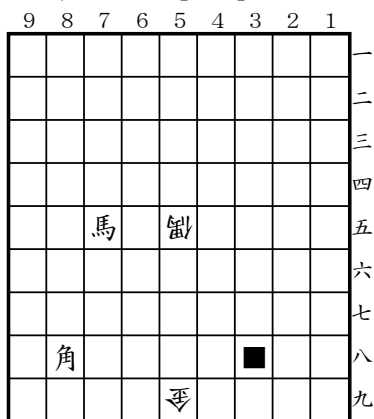
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
			馬						三
									四
			金						五
			■						六
									七
	角								八
馬									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

上図からは動かす駒が馬にバトンタッチ。39手目まではImitatorを使った開王手と王手解除を繰り返し、40手目59金[I38]は盤の端を使って受けます。

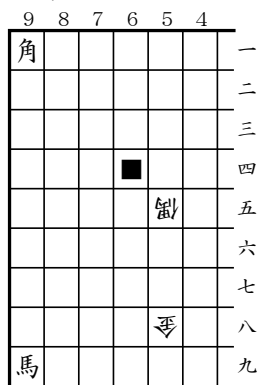
40手目 59金[I38] まで



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

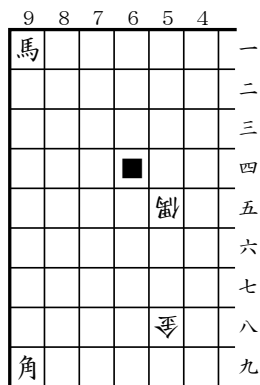
上図から攻方は64馬～91馬で馬を91に運び、角は99に引きます。そして46手目を指した局面と初形を比べてみましょう。

初形



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

46手目



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

不滅角と馬の位置が入れ替わっています。46手掛けて盤上に生じた変更はこの位置交換のみです。

これで馬・金・Imitatorの距離のバランスが取れました。短いですが馬鋸と金鋸を行って馬と金を接近させます。

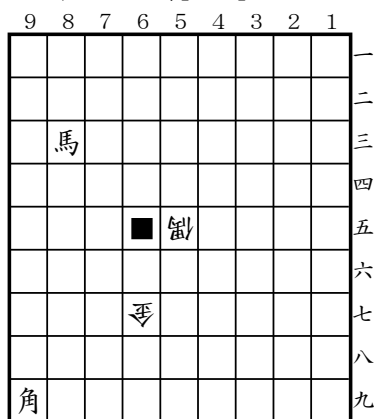
本作、惜しいところが52手目の非限定。下図は51手目 83馬[I65]を指した局面ですが、ここから

・77金[I75]、73馬[I65]

・66金[I64]、73馬[I54]

のどちらを指しても次の76金[I64]で同一局面になります。55-99のラインは序盤で大いに使用するため、この非限定をうまく消す方法を思いつきませんでした。

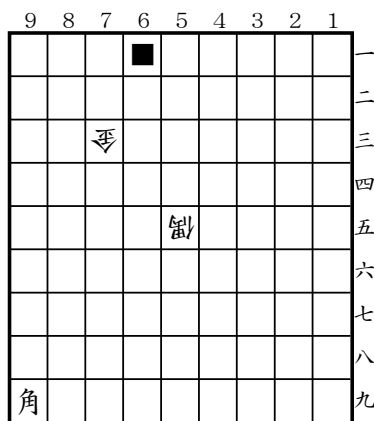
51手目 83馬[I65]



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

上図からは最後の微調整を行い、馬を金で取らせたときにちょうどImitatorが1段目に位置するように進めれば、99角は微塵も動けないのでスタイルメイトになります。

スタイルメイト達成図



攻方持駒 なし
受方持駒 角

げんさん作の解答

解答

22香生[I98] 11玉[I88] 21香成[I87] 同玉[I97]

23香 22香 同香生[I96] 11玉[I86]

21香成[I85] 同玉[I95] 23香 22香

同香生[I94] 11玉[I84] 21香成[I83] 同玉[I93]

23香 11玉[I83] 21香成[I81] 同玉[I91]

まで 20手

作者の解説より

6手のサイクルで、■のみが2段上に移動します。これを利用して■を1段目まで運び、銀を移動不能にします。

=====
 = 臨時④ 神無太郎の氾濫 解答編 =
 =====

お詫びその1：問題編の図面の「攻方王」の向きがすべて逆さまでした。失礼しました。

お詫びその2：解答編は2ページに収めたかったので、いつもなら入れる空行をかなり抜きました。読みにくくなってしまいました。

<ルール説明>

【協力詰】先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

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

【打歩】打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【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。

【対面】敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

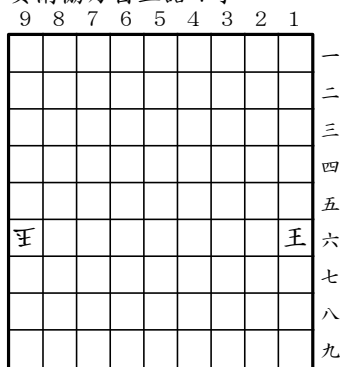
【キルケ】駒取りがあったとき、取られた方の駒が最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。

【アンチキルケ】駒取りがあったとき、取った方の駒が最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

※奇数手の問題は受方から指し始めてください。
 <問題>

【r4-1】

安南協力自玉詰 7手



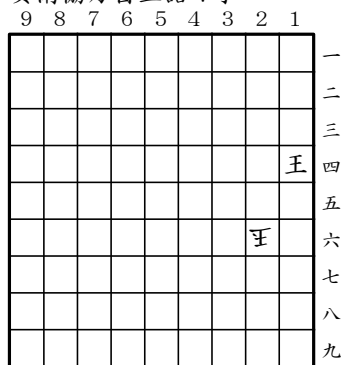
持駒 香

85 飛 99 香 98 金 同香 97 飛 86 金
 同玉 まで 7手

占魚亭：フェアリーランド用にストックしていたものと衝突していました。いつか起きるかもと思っていましたが、本当に起きてしまうとは。

【r4-2】

安南協力自玉詰 7手



持駒 香

35 角 29 香 28 銀 同香 27 飛 15 銀

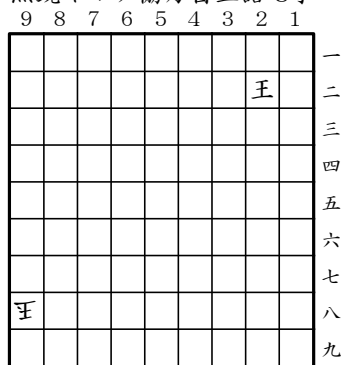
36 玉 まで 7手

占魚亭：(r4-1と同じ)

※簡素な短手数なので衝突しやすいですね。

【r4-3】

点鏡キルケ協力自玉詰 8手



持駒 香

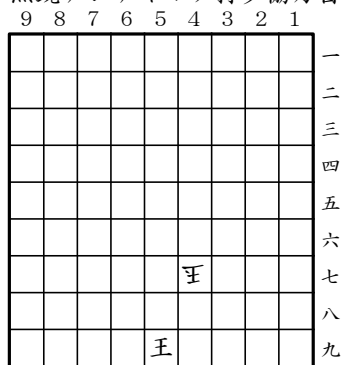
99 香 11 桂 同王/21 桂 97 玉 98 香 12 角

89 香 同角成/99 香 まで 8手

占魚亭：駒効率の良い易作。

【r4-4】

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 8手



持駒 桂

51 桂 48 玉 62 桂生 51 飛 同王>59 51 香

41 飛 69 歩 まで 8手

占魚亭：4手目からの展開がいいですね。

【r4-5】

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 8手

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

持駒 銀

63 銀 47 飛 同王>59 47 金 34 飛 63 玉>51

31 飛成 79 歩 まで 8 手

占魚亭:王・玉が実戦初期配置マスに戻るとは！

【r4-6】

対面協力自玉詰 9手

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

持駒 歩

55 角 56 歩 83 飛 同歩成 同玉 56 飛

74 飛 23 飛成 22 角 まで 9 手

占魚亭:56 に打った駒の対称的な動きがいいですね。

【r4-7】

対面協力自玉詰 9手

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

持駒 銀

21 飛 22 銀 72 角 同銀成 71 角 28 角

27 銀 19 角 72 玉 まで 9 手

占魚亭:詰み形をイメージできたかどうかで難易度が変わりそう。

【r4-8】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

49 香 48 銀 同香 62 桂 57 銀 同玉/79 銀

68 銀 42 飛 同王/82 飛 68 桂生/79 銀 まで 10 手

占魚亭:バッテリーを作る巧手順。難局でした。

【r4-9】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

69 香 58 玉 41 王 57 玉 59 香 58 飛

52 王 56 歩 同王/53 歩 54 歩 まで 10 手

占魚亭:攻方王の大移動がいい感じ。

【r4-10】

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 10手

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

持駒 香

67 香 43 角 同王>59 77 玉 11 角 66 飛

同香>99 88 飛 71 飛 39 歩 まで 10 手

占魚亭:初手短打。ここまで最遠打できていたので、ひっかかりました(笑)。

本稿では「Parrain Circe」というフェアリールールを紹介します。元々はフェアリーチェスで用いられているルールで、Circeの変種です。Circeは「キルケ」という名称で既にフェアリー詰将棋に輸入されています。今回、Parrain Circeをフェアリー詰将棋でも使えるように筆者が整備しました。ルールの理解を深められるよう、例題も示していきます。例題の作成にご協力いただいたantilles氏、ウマノコ氏にはこの場を借りて御礼申し上げます。

まずはフェアリー詰将棋版のParrain Circeの定義を示します。

【Parrain Circe】

駒取りがあったとき、取られた駒は直後の着手時に再生する。再生位置は取られた位置からその着手の移動ベクトルで平行移動させた位置とする。再生できないときは取った側の持駒になる。

(補足)

再生の仕方等は以下の細則に従う。

- 1) 駒取り時、取られた駒は盤面・駒台以外の不可侵領域へ一時的に退けられる。
- 2) 駒取り直後の着手と再生を合わせて一手とみなす。
- 3) 成駒は成ったまま再生する（キルケの細則と異なる）。
- 4) 可成地域に再生する場合、成・不成を選択できる。
- 5) 再生位置が盤の外であったり、埋まっていたり、二歩などの反則になったりする場合は再生できない。
- 6) 駒を打ったとき、再生位置は取られた位置とする（再生可能かどうかは 5)に従う）。

駒取りがあったとき、取られた駒は盤面から取り除かれるのが普通のルールです。取られた駒が盤面から取り除かれずに、異なる地点に再生するようルールを変更したのがCirceです。取られた駒がどの地点にどのタイミングで再生するかについて、様々なバリエーションがあります。

フェアリー詰将棋版のParrain Circeがどのようなルールなのか、例題(計4題)を通して説明していきます。

〔例題1〕 駒井めい作

Parrain Circe詰 3手

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

持駒 なし

作意手順:

12銀生 同玉 22歩成(+11銀生) 迄3手

初手12銀生に2手目同玉で、受方に攻方銀が取られました。基本的に取られた駒は盤面に再生します。再生の条件を満たさないときは、取った側の駒台に移ります。

取られた駒が再生するタイミングはいつなのか。それは駒取り直後の着手時です。本作は2手目で駒取りがあったので、3手目の着手時に取られた駒が再生します。攻方は3手目に22歩成と指していて、このときに2手目で取られた攻方銀が盤面に再生します。

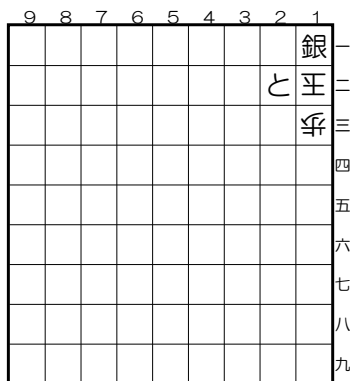
では、取られた駒はどこに再生するのか。再生位置は駒取り直後の着手に依存します。本作は2

手目で駒取りがあったので、3手目がどのような着手かで取られた駒の再生位置が決まります。着手の何に着目するかというと、移動ベクトルが重要になります。

3手目は攻方23歩を攻方視点で上に1マス移動させた着手です。駒が取られた位置から同じ方向・距離にずらした場所が再生位置になります。本作は12の地点で駒が取られているので、12の地点から攻方視点で上に1マスずらした位置、つまり11の地点が再生位置に決まります。

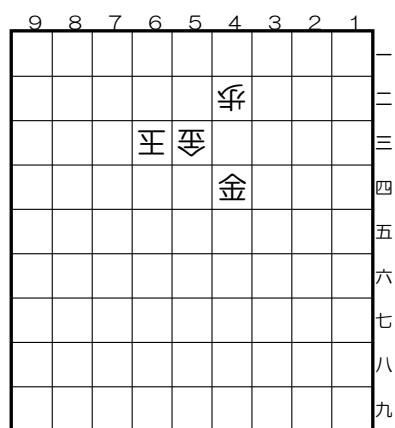
従って、3手目に攻方が22歩成と指すと、11の地点に攻方銀が再生されます。更に、再生位置が可成地域の場合は成・不成が選択でき、本作では銀を成らない選択をしています。確認のため詰上図を示します。

詰上図



〔例題2〕 antilles作

Parrain Circe協力詰 5手



持駒 なし

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

作意手順：

54金 62玉 53金 51玉 52金打 迄5手

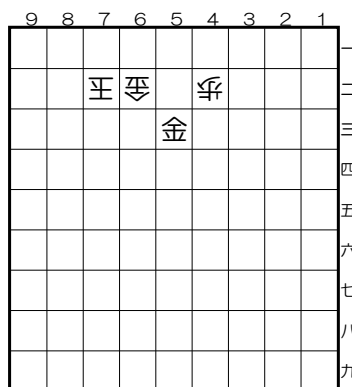
ここからは協力詰にParrain Circeを組み合わせた例題が続きます。協力詰に不慣れた方はWFP第162号「協力詰超入門」をご覧ください。

Parrain Circeがない単なる「協力詰 5手」であれば、「53金 72玉 63金 61玉 62金打迄」のような手順で詰みます。

Parrain Circeがあると、初手53金と受方金を取っても、すぐに持駒になりません。次の着手、つまり2手目を指したときに「盤面に再生するか」「攻方の持駒になるか」が決まります。

初手で受方金が取られたのは53の地点で、2手目72玉は攻方視点で左斜め上に1マス動かしています。従って、2手目72玉と指すと、受方金は62の地点に再生します(下図)。

2手目72玉(+62金)迄

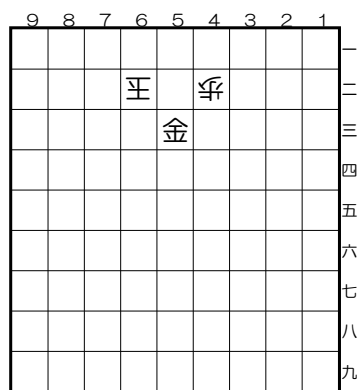


持駒 なし

ところで、本稿では「72玉(+62金)」のように駒の再生を括弧書きで表記します。これは直感的な分かりやすさを重視した表記です。フェアリー詰将棋のキルケなどで従来使われてきた表記に準じるなら、「72玉／62金」と表記されます。

本作に話を戻します。攻方は金一枚で詰ますことはできないので、どうにかして取った受方金を持駒にする必要があります。初手から54金 62玉 53金と進めるのが正解です(下図)。

3手目53金迄

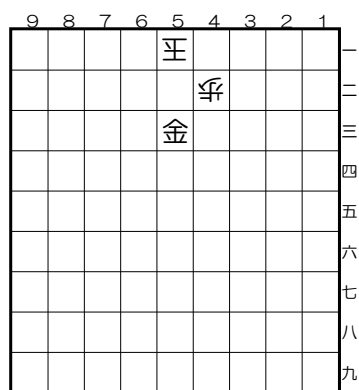


持駒 なし

3手目53金で受方金を取っています。受方金が盤面に再生するか、攻方の持駒になるかは、次の4手目で決まります。

4手目に51玉と指すと、攻方の持駒に金が追加されます(下図)。

4手目51玉迄

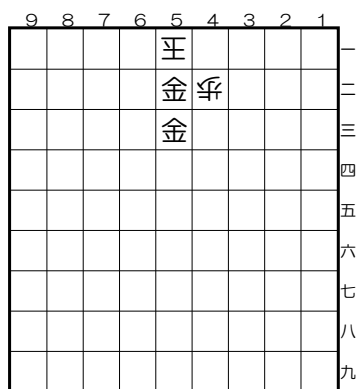


持駒 金

何故盤面に再生されずに、攻方の持駒になったのでしょうか。3手目に受方金が53の地点で取られて、4手目に51玉と攻方視点で右斜め上に1マス動かしています。受方金は42の地点に再生するはずですが、42の地点は受方歩で占められています。従って、再生されずに攻方の持駒になったわけです。

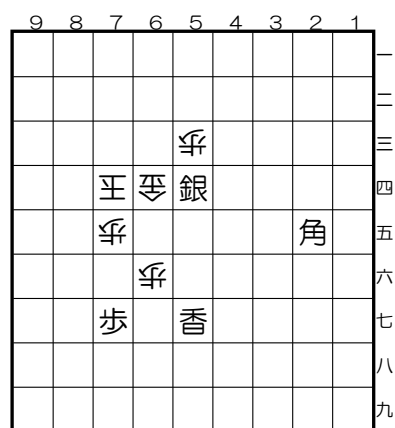
5手目52金打迄で詰上りです(下図)。

詰上図



〔例題3〕 antilles作

Parrain Circe協力詰 5手



持駒 なし

作意手順：

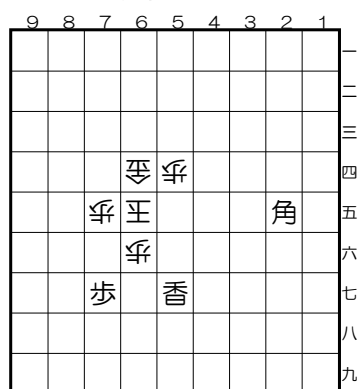
63銀生 65玉 54銀生 同歩 47角(+76銀)
迄5手

余詰手順：

52角生 63金 同角生 64玉 74金 迄5手

本作には残念なことに余詰がありますが、作意手順では興味深い両王手が現れます。初手から63銀生 65玉 54銀生 同歩と進めて、54の地点で攻方銀を取らせませす(下図)。

4手目54同步迄



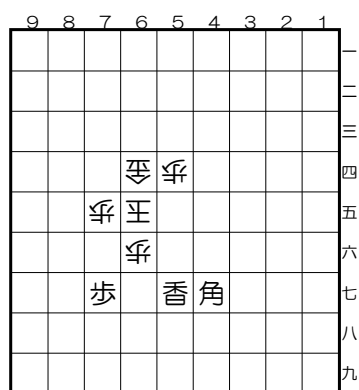
持駒 なし

4手目に54の地点で攻方銀が取られたので、次の5手目で攻方銀が盤面に再生するか、受方の持駒になるかが決まります。

5手目は47角と指すのが正解です(下図)。

5手目47角(+??銀)迄

攻方銀はどの地点に再生する？

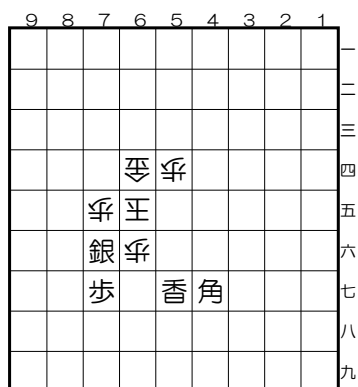


持駒 なし

同時に攻方銀が盤面に再生します。どの地点に再生するか分かるでしょうか。

4手目に54の地点で攻方銀が取られました。次の5手目で47角と攻方視点で左斜め下に2マス動かしています。従って、攻方銀は76の地点に再生します(次図)。

詰上図

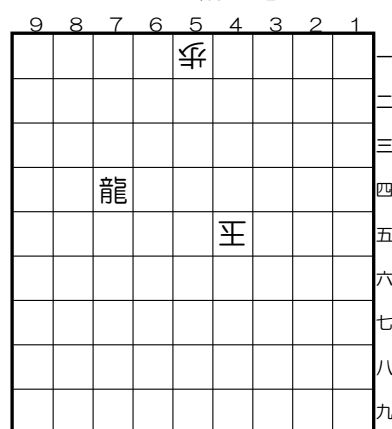


攻方47角・76銀の両王手になっていて、これで詰上りです。

この両王手は普通の詰将棋や協力詰で実現不可能な形です。このような特殊な両王手が協力ルールとの組み合わせで容易に実現できるのも、Parrain Circeの面白さの一つでしょう。

〔例題4〕 ウマノコ作

Parrain Circe協力詰 5手



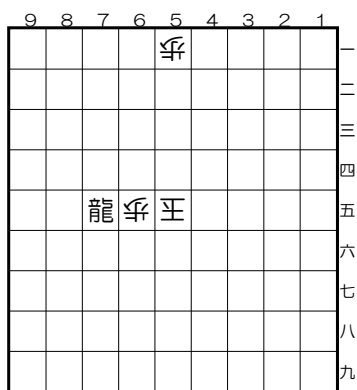
持駒 飛

作意手順：

75龍 65歩 55飛 同玉 65龍(+45飛) 迄5手

初手から75龍 65歩 55飛 同玉と進めるのが正解です(次図)。

4手目55同玉迄



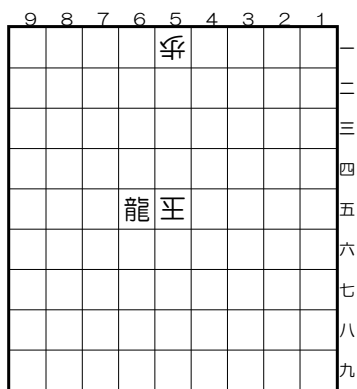
持駒 なし

4手目に55の地点で攻方飛が取られました。次の5手目で攻方飛が盤面に再生するか、受方の持駒になるかが決まります。

5手目は65龍と指します(下図)。

5手目65龍(+??飛)迄

攻方飛はどの地点に再生する？

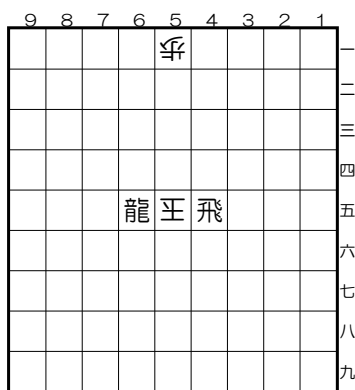


持駒 なし

同時に攻方飛が盤面に再生します。どの地点に再生するでしょうか。

4手目に55の地点で攻方飛が取られました。次の5手目で65龍と攻方視点で右に1マス動かしています。従って、攻方飛は45の地点に再生します(次図)。

詰上図



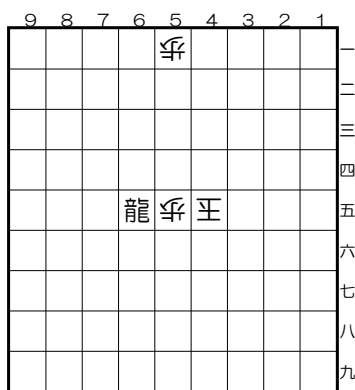
持駒 なし

攻方65龍・45飛による両王手で詰上りです。この両王手も例題3と同様に普通の詰将棋や協力詰で実現不可能な形です。

ただ、気になる点が二つあると思います。一つ目は「5手目に65龍と受方歩を取っているのに、攻方が駒余詰で不完全作にならないのか？」ということです。これまで見てきたように、駒を取った時点、つまり5手目を指した時点では攻方の持駒になりません。従って、本作の最終形は駒余り詰ではないのです。

二つ目は「2手目の合駒は歩でなければならないのか？」ということです。5手目に65の地点で受方歩が取られているので、6手目に45玉と指したときに、55の地点に歩が再生しようとしています(下図)。

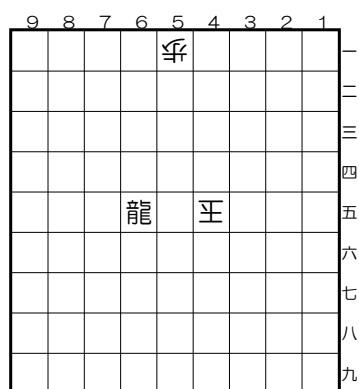
6手目45玉(+55歩)迄



持駒 なし

しかし、5筋には既に歩がいます(受方51歩)。二歩になるため再生できず、正しくは歩が攻方の持駒になります(次図)。

6手目45玉迄

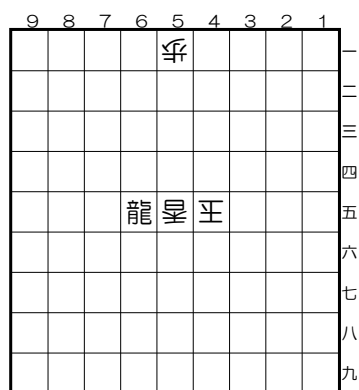


持駒 歩

これは王手を解除できていないので、6手目45玉と受けられないわけです。

初手75龍に対して2手目65“香”などと歩以外を合駒するのは、5手で詰まないことがもうお分かりかと思います。同様に進めて6手目に45玉と指すと、55の地点に受方香が再生するため詰んでいません(下図)。

6手目45玉(+55香)迄



持駒 なし

このような特殊な受けが存在することは、とても興味深いところです。

以上でフェアリー詰将棋版Parrain Circeの紹介を終わります。例題2～4で示されている通り、現状では協力ルールと相性が良いことが分かっています。中でも特殊な両王手形に関しては、前嶋啓彰氏によるチェス・プロブレムの論考「Parrain Circeにおけるダブルチェック」(めいまが 2024年5・6月号)で議論されています。このルールを深く学びたい方は、是非そちらもご覧ください。

・めいまが 2024年5月号

<https://meimaga.hatenablog.com/entry/2024/05/10/180000>

・めいまが 2024年6月号

<https://meimaga.hatenablog.com/entry/2024/06/10/180000>

「詰将棋メーカー」好作選(2024年5・6月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

《ルール説明》

【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

【補足】

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

【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
透かし詰は詰みと認められない。

【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】

・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【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。

【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。

【協力白玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

【補足】

・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)。

・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。

・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。

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

【Queen(Q)】

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【NightRider(夜)】

フェアリーチェスの NightRider。ナイトの利きの方向に連続飛びができる。

【Orphan(飢)】

フェアリーチェスの Orphan。本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の性能を持つ。

〔補足〕

- ・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した性能になる。
- ・敵 Orphan から性能を写すこともできる。性能の転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に性能を増幅させることも可能。
- ・中立駒は中立駒を取れるので、中立飢はそれに取りを掛けている中立駒の性能を持つことが可能。更に現手番側の駒でも取れるので、味方の駒で取れる場合は、その性能を持つことも可能。

【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。

【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。

【利き二歩無効】

玉を取ると二歩になる手は王手とみなさない。

【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。

【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。

【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。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【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。

【角行王】

玉属性(相手からの取りを回避する義務)を持った角。

【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。

【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。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【銀将王】

玉属性(相手からの取りを回避する義務)を持った銀。

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う。

- 1)成駒は成ったまま戻る。
- 2)戻り位置に駒があるため、戻れない場合は戻らない。
- 3)駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4)金銀桂香(成駒も含む)が5筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【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。

【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。

【Lion(蠟)】

フェアリーチェスの Lion。クィーン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。着地点に敵駒があれば取れる。

【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。

■No.224

三木歩佳
打歩協力詰 11手

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし
(2024.05.01)

■No.225

コセ
詰将棋 7手

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

攻方持駒 飛金
受方持駒 なし
(2024.05.01)

■ No.226

尾形

禁欲協力詰 5手

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

持駒 角2

(2024.05.01)

■ No.227

yabecchi0210

Patrol打歩協力詰 7手

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

攻方持駒 香歩

受方持駒 なし

(2024.05.02)

■ No.228

コセ

衝立協力詰 7手

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

持駒 飛金

※指し直し上限0回

(2024.05.02)

■ No.229

尾形

協力自玉詰 10手

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

持駒 飛

(2024.05.03)

■ No.230

占魚亭

マキシ協力詰 7手

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

持駒 金2

※Q: Queen王、夜: Nightrider王

(2024.05.03)

■ No.231

駒井めい

協力詰 5手

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

持駒 なし

※王: Orphan王

(2024.05.05)

■ No.232

コセ

衝立協力詰 7手

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

持駒 角銀香歩
※指し直し上限0回
(2024.05.05)

■ No.233

ガラス烏

点鏡協力詰 6手(受先)

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

持駒 なし
※利き二歩無効
(2024.05.05)

■ No.234

springs

Patrol協力詰 7手

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

持駒 銀2桂
(2024.05.06)

■ No.235

springs

Patrol協力詰 3手

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

持駒 金銀
(2024.05.07)

■ No.236

θ

協力自玉詰 12手

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

持駒 飛
(2024.05.07)

■ No.237

springs

攻方取禁Lortap協力自玉詰 58手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
(2024.05.08)

■ No.238

θ

協力詰 7手

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

持駒 桂

(2024.05.08)

■ No.239

xzg17

衝立協力詰 21手

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

持駒 香2

※指し直し上限0回

(2024.05.09)

■ No.240

尾形

打歩協力詰 9手

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

持駒 なし

(2024.05.11)

■ No.241

springs

攻方取禁成禁Lortap協力詰 17手

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

持駒 なし

(2024.05.15)

■ No.242

げん

Lortap協力詰 5手

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

持駒 飛桂

※■: Imitator

(2024.05.15)

■ No.243

springs

衝立協力詰 9手

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

持駒 金

※指し直し上限0回

(2024.05.16)

■ No.244

駒井めい
駒全マネ禁詰 3手

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

持駒 銀
(2024.05.17)

■ No.245

ガラス烏
打歩協力詰 9手

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

持駒 飛2
(2024.05.18)

■ No.246

yabecchi0210
取禁ネコネコ鮮協力詰 21手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※12角:角行王
(2024.05.18)

■ No.247

尾形
禁欲協力詰 7手

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

持駒 香
(2024.05.19)

■ No.248

げん
協力自玉スタイルメイト 20手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※■:Imitator
(2024.05.20)

■ No.249

尾形
対面協力詰 5手

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

持駒 なし
(2024.05.25)

■ No.250

ガラス烏

強欲協力白玉詰 26手

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

持駒 金4桂2歩5
(2024.05.25)

■ No.251

コセ

衝立協力詰 7手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
						と		零	二
									三
						王	糸		四
			皇	飛					五
					香		歩		六
					角		桂		七
									八
									九

持駒 香
※指し直し上限0回
(2024.05.27)

■ No.252

springs

衝立協力詰 9手

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

持駒 銀2
※指し直し上限0回
(2024.05.28)

■ No.253

springs

背面打歩協力詰 5手

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

持駒 歩2
※16銀と19銀は銀将王
(2024.06.06)

■ No.254

げん

アンチキルケIsardam協力詰 5手

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

持駒 飛
(2024.06.08)

■ No.255

尾形

打歩協力詰 9手

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

持駒 G
※G: Grasshopper
(2024.06.20)

■No.256

尾形
協力詰 9手

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

持駒 蠶
※蠶: Lion
(2024.06.23)

■No.257

尾形
PWC打歩協力詰 7手

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

持駒 角
(2024.06.29)

今回は、2024 年5～6月に発表された 103 作(5月:68 作/6月:35 作[「フェアリーコンテスト5」を含む])の中から選びました。

※コメント: ★=占魚亭/●=駒井/▲=springs

■No.224(三木歩佳/打歩協力詰 11 手)

23 桂 12 玉 11 桂成 同玉 13 龍 12 桂 同龍
同玉 24 桂 11 玉 12 歩 迄 11 手

▲持駒譲渡のシンプルな表現。詰みに必要な桂を一旦受方に渡すのが面白い。

■No.225(コセ/詰将棋 7手)

14 飛 23 玉 41 馬 33 玉 34 金 同桂 13 飛成
迄 7 手

▲ふわっとした3手目が見えにくい。

■No.226(尾形/禁欲協力詰 5手)

89 角 78 龍 67 角 56 龍 23 桂成 迄 5 手

★斜め型角龍サンドウィッチ。

■No.227(yabecchi0210/Patrol 打歩協力詰 7手)

18 飛 82 馬 98 香 28 馬 92 香成 82 馬 93 歩
迄 7 手

★受方馬のスイッチバック(82-28-82)。攻方香と受方馬の大きな動きが良い。

■No.228(コセ/衝立協力詰 7手)

54 飛打 (同) 34 金 (同) 同銀成 (―) 25 桂
迄 7 手

<審判視点>

54 飛打 同桂 34 金 同成桂 同銀成 13 玉
25 桂 迄 7 手

●取ったのが生桂だろうが成桂だろうが、駒台に置かれるときは生駒というのがポイント。情報の不確定性を表現するのにこんな方法があったとは驚き。

▲初手から 34 金、(同)、同銀成と進めても桂を取ったという情報を得られるが、42 桂と 35 圭のどちらを取ったのか分からない。初手はこの状況を回避するための捨駒。

■No.229(尾形/協力白玉詰 10 手)

15 飛 25 角 同飛 35 桂 89 角 78 香 同角
67 飛 47 香 46 角 迄 10 手

●受方の手が全て合駒。合駒の種類や順番も巧みに限定されている。

▲無理のない初形から 10 手で合駒5種。

■No.230(占魚亭/マキシ協力詰 7手)

59Q王 43 夜王 53 金 67 夜王 57Q王 91 夜王
82 金 迄 7 手

▲攻方Q王のスイッチバックと受方夜王の隅から隅への移動。すべての駒がきれいにはたらく詰上り。

■No.231(駒井めい/協力詰 5手)

12 歩生 同歩王 32 飛生 11 歩王 22 角生
迄 5 手

★白玉に王手がかからないように3種生。

■No.232(コセ/衝立協力詰 7手)

63 角 (同) 56 銀 (+) 36 歩 (同) 37 香
迄 7 手

<審判視点>

63 角 同馬 56 銀 35 玉 36 歩 同玉 37 香
迄7手

●逆王手の情報が加えることで、攻方は受方玉の移動先を知ることができる。面白い逆王手の利用方法。

■No.233(ガラス烏／点鏡協力詰6手)

66 歩 54 王 56 歩 53 王 57 飛 55 王 迄6手

★利き二歩無効設定の点鏡を作ろうとして断念したが、こういう構成にすればよかったのか。双裸玉で作ったのも見事。

●2手目 55 王は王手放置の反則。これを二歩の反則で回避する。普通の詰将棋では王手放置の反則を別種の反則で回避することは不可能なので、フェアリーならではの構造と言える。

▲詰みに必要な2枚の歩を両方手順の中で出現させるのが良い。

■No.234(springs／Patrol 協力詰7手)

24 銀 26 玉 17 桂 同龍 15 銀 同玉 16 銀
迄7手

●龍と玉の位置関係を反転させる。玉に対する龍の紐を外すためだが、実際に紐が外れるのは最終手。そのおかげで意外性が増している。テーマとルール設定が上手く組み合わさっている。

■No.235(springs／Patrol 協力詰3手)

26 金 27 と 17 銀 迄3手

●最終形において受方とは攻方飛・香の二枚でピンされている。一枚の駒に対して複数のピンが掛けられるなんて考えたこともなかった。

■No.236(θ／協力自玉詰12手)

67 飛 76 玉 77 飛 86 玉 76 飛 85 玉 75 飛
84 玉 85 飛 94 玉 25 飛 58 香成 迄12手

★ミニ鋸含みの転回。面白い。

■No.237(springs／攻方取禁 Lortap 協力自玉詰58手)

12 と 同と 22 と 61 歩 21 と 62 歩 22 と 31 香
21 と 36 香 22 と 31 角 21 と 53 角 22 と 31 角
21 と 64 角 22 と 31 角 21 と 75 角 22 と 31 角
21 と 86 角 22 と 31 角 21 と 97 角生 22 と 81
飛 21 と 82 飛 22 と 81 飛 21 と 83 飛 22 と 81

飛 21 と 84 飛 22 と 81 飛 21 と 85 飛 22 と 81
飛 21 と 87 飛生 22 と 71 香 21 と 76 香 22 と
81 飛成 21 と 85 龍 迄58手

★合駒4種5枚動かし。受方飛角の連取り趣向が見事。

■No.238(θ／協力詰7手)

34 成桂 42 玉 33 成桂 同玉 45 桂 43 玉
53 歩成 迄7手

●成桂を生桂に打ち替える。金ではなくあえて成桂を使う表現を採用しているところは柔軟で良い。

■No.239(xzg17／衝立協力詰21手)

88 香 (同) 89 香 (78) 68 飛 (—) 78 飛 (89)
79 飛 (—) 89 香 (—) 86 香 (—) 89 飛 (—)
79 飛 (86) 89 飛 (95) 85 飛 迄21手

<審判視点>

88 香 同玉 89 香 78 玉 68 飛 79 玉 78 飛
89 玉 79 飛 88 玉 89 香 99 玉 86 香 88 玉
89 飛 77 玉 79 飛 86 玉 89 飛 95 玉 85 飛
迄21手

▲香の限定移動2回。飛車の位置変更も良い。

■No.240(尾形／打歩協力詰9手)

56 角 45 香 同角 同角生 39 香 38 歩 同香
37 角打 35 歩 迄9手

▲宙ぶらりんの打歩で詰ます。初形が良い。

■No.241(springs／攻方取禁成禁 Lortap 協力詰17手)

29 飛 26 玉 19 飛 15 玉 29 飛 24 玉 19 飛
13 玉 29 飛 24 玉 19 飛 15 玉 29 飛 26 玉
19 飛 17 玉 39 飛 迄17手

★16 手かけて歩を消去。玉(鋸の軌跡なのがポイント高し)と攻方飛のたのしい往復運動。

●初形から攻方歩を消去するという些細な目的を達成するために、攻方飛と受方玉の面白い往復運動が現れる。明快で楽しい作品。

■No.242(げん／Lortap 協力詰5手)

24 桂 13 玉[I35] 23 飛 12 玉[I34] 22 飛成[I33]
迄5手

●擬似透かし詰(WFP 第160号「今月の手筋」を参照)の壁駒バージョン。Lortap 以外でも実現可能かなど、色々と研究してみたいくなる。

■No.243(springs／衝立協力詰9手)

49 角 (同) 58 銀 (+) 67 銀 (同) 66 金 (同)
76 角 迄9手

<審判視点>

49 角 同桂成 58 銀 66 玉 67 銀 同玉 66 金
同銀 76 角 迄9手

●逆王手の有無で受方が取った駒を確定させる。
事前工作で手順前後が成立しないのが実に巧み。
受方飛の利きが通ったという情報(4手目(+))を攻
方に与えておく必要があるのですね。

■No.244(駒井めい／駒全マネ禁詰3手)

49 銀 同香成 48 成香 迄3手

▲「香ではないこと」ではなく「成香であること」が詰
みに必要という意味で、積極的な成らせ。普通詰将
棋では打歩詰を利用するしかないが、駒全マネ禁
では自然に実現できる。

■No.245(ガラス烏／打歩協力詰9手)

11 飛 12 歩 13 飛 同歩 同飛成 14 飛 24 龍
同飛 16 歩 迄9手

★8手かけて 24 地点に受方飛を出現させる&飛2
枚を歩に変換。序奏4手が素晴らしい。

●合駒の歩を動かしてから取る。協力詰なので2手
目 13 歩と指せばよさそうだが、攻方が受方に飛車
を渡す必要がある。表面的には回りくどい駒取りを
するのが面白い。

▲受方 24 飛の出現マジック。飛車を受方に渡しつ
つ歩を入手する冒頭4手がポイント。

■No.246(yabecchi0210／取禁ネコネコ鮮協力詰
21手)

34 角成 22 角王 44 馬 12 角王 45 馬 22 角王
55 馬 12 角王 56 馬 22 角王 66 馬 12 角王
67 馬 22 角王 77 馬 12 角王 78 馬 22 角王
88 馬 23 角王 89 馬 迄21手

★目的が明快な馬鋸。通常盤であることを活かして
いる。

●馬鋸が成立する仕組みが作意に現れないので、
とても不思議な手順に感じる。最終形では角の利き
に変化した受方 24 歩を攻方馬の裏に動かす受け
ができない。

▲馬の背中を隠すための馬鋸。比較的配置が軽め

で良い。

■No.247(尾形／禁欲協力詰7手)

17 香 同桂生 21 香成 15 玉 35 飛成 25 龍
16 香 迄7手

●禁欲由来の香最遠移動。初形で 21 香成と指せ
なくしてあるため、21 香成を見たときの驚きがより増
している。

■No.248(げん／協力自玉スタイルメイト20手)

22 香生[I98] 11 玉[I88] 21 香成[I87] 同玉[I97]
23 香 22 香 同香生[I96] 11 玉[I86] 21 香成[I85]
同玉[I95] 23 香 22 香 同香生[I94] 11 玉[I84]
21 香成[I83] 同玉[I93] 23 香 11 玉[I83]
21 香成[I81] 同玉[I91] 迄20手

●スタイルメイトにするために Imitator の位置を調
整。同じ手順を繰り返しているだけのように見える
ので、Imitator の面白さがストレートに伝わってくる。

▲Imitator を利用した趣向作。楽しい。

■No.249(尾形／対面協力詰5手)

15 角 44 玉 66 角 54 玉 65 角 迄5手

▲カッコイイ詰上り。

■No.250(ガラス烏／強欲協力自玉詰26手)

14 歩 同銀 25 桂 同銀 23 金 14 玉 13 金打
15 玉 16 歩 同銀 27 桂 同銀生 16 歩 同銀成
14 金 同玉 15 歩 同成銀 13 金 同玉 14 歩
同成銀 24 金 同成銀 23 金 同成銀 迄26手

★26 手かけた銀成らせ。12 手目がポイント。

●初形から銀を成らせる。たったこれだけの局面変
化を達成するのに、受方玉も動かしたり銀生を経由
したりと充実した手順が現れる。動と静のコントラス
がくつきりしている。

▲長旅の銀の成らせ。12 手目に銀を成ると歩をうま
く使えない。

■No.251(コセ／衝立協力詰7手)

45 飛 (同) 47 角 (―) 27 香 (同) 34 と
迄7手

<審判視点>

45 飛 同馬 47 角 24 玉 27 香 同馬 34 と
迄7手

★掃除の手筋。衝立でも出来たとは。

●受方が 36 の地点に合駒をした可能性を消すために、受方馬に 36 の地点を飛び越えさせる。指し直しを利用して攻方駒に飛び越えさせる例として、さつき作(WFP 第 181 号 第 153 回 WFP 作品展 153-12)が挙げられる。受方には指し直しの概念がない(衝立詰はハーフミラーのため)ことを考えると、本作は単なる受方版にとどまらないのが興味深い。発展性がありそうな手筋。

▲透明駒ではおなじみの line clearance は衝立でも実現可能。狙いに関連する初手の捨駒もよい。

■No.252(springs／衝立協力詰9手)

11 銀 (同) 12 銀 (―) 65 王 (+) 55 角 (12)
11 飛 迄9手

<審判視点>

11 銀 同玉 12 銀 22 玉 65 王 55 飛 同角
12 玉 11 飛 迄9手

●受方の合駒可能地点が複数ある場合、攻方が合駒地点を確定情報として得るのは容易ではない。攻方王に対する逆王手を利用することで明快に区別できるのは面白い。

■No.253(springs／背面打歩協力詰5手)

25 銀 同銀王 26 歩 16 銀王 17 歩 迄5手

●背駒ができない詰上り。背駒の受けは基本的に強力だが、完全打歩によって巧みにコントロールされている。

■No.254(げん／アンチキルケ Isardam 協力詰5手)

59 飛 38 玉 27 銀 28 銀 48 金 迄5手

▲初手は詰上りで 59 金の受けを消すための限定打。39 金の受けは 27 銀を設置することで防ぐ。統一感のある構成。

■No.255(尾形／打歩協力詰9手)

17G 27 角生 37G 18 飛生 16G 17 歩 同G
28 飛生 18 歩 迄9手

▲狭い範囲で駒を動かすパズル。受方飛が不成でスイッチバックするのがよい。

■No.256(尾形／協力詰9手)

17 蟹 25 角 19 蟹 16 飛 17 蟹 26 飛 19 蟹
16 桂 17 蟹 迄9手

★17-19 地点をスイッチバックしている間に受方駒が3枚増えている。テンポのいい軽作。

▲1枚の Lion で3枚の受方駒を設置。

■No.257(尾形／PWC 打歩協力詰7手)

88 飛成 38 歩 91 角 82 歩 38 龍 18 玉/28 角
19 歩 迄7手

▲歩合の位置が理由の角の最遠打。簡潔なまとめ。

次回は9月(対象は 2024 年7~8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)

ネコネコ協力詰双裸玉の研究 さんじろう

昨年の春以来ネコネコルールを調べる過程で、持駒一枚の裸玉は発展性が無いと分かり、双裸玉にしてみましたらどうかと、ネコネコルールの双裸玉持駒一枚の全検を思い立ちました。。

調査は昨年の11月末から12月中旬までの半月あまり掛かりました。見つかった完全作は800超です。その中からいくつかをWFPに投稿しました

今回はWFPに投稿しなかったものの中から、特徴的な作を一挙蔵出しすることにしました。当初は解付のつもりでしたが、いっそ解答募集をしたらどうだろう。それに何か賞品を用意したら、、

《ネコネコルール》

- ・ 敵味方を問わず駒が縦に繋がったとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒と性能が入れ替わる。
- ・ 繋がりの枚数が奇数の時、中央の駒の性能は変化しない。
- ・ 一段目の桂香歩、二段目の桂の何れも禁手ではない。
- ・ 二歩は打つのはもちろん、動いて二歩になるのも禁止。王手と二歩との兼ね合いは、効き二歩有効と効き二歩無効の二説あるので、紛らわしい場合は出題時に明記することが望まれる。ちなみに本稿は効き二歩有効を採用しています。実際はややこしいものは選んでいません。

例題

ネコネコ協力詰受先 4手

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

持駒 桂

詰手順：51銀、52桂、53玉、54王迄。

詰上がり

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

持駒 なし

*ネコネコらしく縦に駒が繋がってそのまま詰みになります。

上図では52桂＝玉と54王＝銀の二重の王手が掛かっています。

後手の指手は、次の三択

1. 51銀が動く
2. 53玉が動く
3. 駒を打つ

以上どの指し手においても王手が解除できず、詰みであることを確認ください。

それでは初手銀の代わりに51角と打ったらどうか。同様の手順で次の図になります。

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

持駒 なし

54王＝角だから前図と異なり52桂＝玉による単体の王手である。53玉が動いても王手は解除できず、55○打も52桂＝王の王手が掛かる。この図でも詰みのように見える。ところが、、

52角！と桂を取る手がある。銀と違って最後54王＝角となるので、王手が解除出来ている。この理由で初手51角では詰まず、51銀に限定されるわけです。

この辺りのニュアンスがネコネコの面白いところでもあり、嫌われるところでもある所以でしょうね。

それでは、手数順に10題並べます。難易度は手数と比例しないので、解き易そうなものから攻略するのが良いと思います。

解答者の中から、二名に賞品を送ります。奮って解答ください。

解答はsanjiroyas@gmail.comまで。なお解答メールの件名にネコネコ解答の文字を入れてください。

解答送り先：sanjiroyas@gmail.com
解答締め切り：2024/8/31
正解一題以上の方の中から、2名に呈賞

《ネコネコルール対処法》

- ・玉は弱い駒にして料理する。
- ・影の利きを活用する。
- ・上下の盤端は付駒の弱点。
- ・最終手以降に王手を解除される可能性に注意（付駒など）。
- ・偶数枚 vs 奇数枚の攻防
- ・両王手特に複数の筋からのものは強力。
- ・大駒は近接打から読め

1 番

ネコネコ協力詰受先 4手

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

持駒 歩

2 番

ネコネコ協力詰受先 4手

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

持駒 飛

3 番

ネコネコ協力詰 5手

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

持駒 角

5 番

ネコネコ協力詰受先 6手

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

持駒 香

4 番

ネコネコ協力詰受先 6手

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

持駒 桂

6 番

ネコネコ協力詰 7手

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

持駒 歩

7 番

ネコネコ協力詰 7手

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

持駒 銀

9 番

ネコネコ協力詰 9手

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

持駒 桂

8 番

ネコネコ協力詰 7手

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

持駒 歩

10番

ネコネコ協力詰 9手

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

持駒 桂

甲府詰将棋全国大会参加記 さんじろう

3連休の中の7月14日（日）～15日（土）と山梨県の甲府市で全国大会が行われました。誌上でしか存じ上げない有名人に会える数少ないチャンスと思い、昨年の桑名に引き続き今年の甲府も参加してきました。公式の記事は詰パラに載るので、私的な感想を書きます。

山梨県は私の住んでいる群馬県とも近いので、今年は車で参加しようと考えていました。ルートは大まかに3択で、

- 1.関越道～圏央道～中央道（東京ルート）
- 2.関越道～上信越道～中部横断道～北杜市～韮崎～甲府（長野ルート）
- 3.秩父経由の国道140号線（山道峠ルート）

比較検討の結果、2のルートに決めました。過去10年ほど長野の友人と遊ぶことも多く、途中までは何度も走っている道路です。中部横断道は完成はまだ先ですが、出来たところは無料区間になっています。そこを過ぎると一般道路ですから時間も掛かります。野辺山の天文台の脇を通ったりして、時間は大体合計3時間半程度

7月14日（日）7:35に家を出発。天気はどんよりして、いつ降り出してもおかしくない感じ。

途中軽く降ることはあったがザアザア降りまではいかず、順調に進んで、ホテルの駐車場に着いたのがジャスト12時だった。チェックインを済ませいざ会場の山梨県立図書館まで歩く。かなり蒸し暑い。荷物（簡易製本した「出口信男の世界」を数冊と「幻想詰将棋型録」）を持っていることもあり、汗だく。会場に到着し受付を済ませたのが12:20くらい。

会場に入ると中々広いホールで、当然のことながら席は基本的に前を向いて座るようになっている。他の参加者の顔はよく分からない。リアル会合等に出たことがない私だから、顔でお名前が分かるのは有名人の方ばかりで数人だけ。誌上で相当数のお名前は存じ上げてい

るつもりだが、如何せん顔を知らないの、知らない人ばかりの中に入った心細い感じ。

あと正直なところ、見回すとおじいちゃんばかりです。自分もそうなんですけどね。ただ個人的な印象では将棋ファンと言うのは元々おじいちゃんが主力だった印象があり、観る将がブームを引っ張る今の状況が異常と考えた方が良いかも。

お隣の囲碁は藤井八冠のようなスターに恵まれず危機的な状況と聞きます。おじいちゃんばかりと言っておいて手のひらを返すようですが、10歳前後の少年が数名参加していました。保護者の方が同伴されていたようです。未来への希望を見るようで、じいちゃんはうれしかったよ！

昨年桑名でお会いしたspringsさんには一年ぶりにご挨拶できた。看空先生は物販席にいて、開始早々に全部売れたと仰っていた。これは某氏が一人で買い占めたとのことでした。あとは酔象さんが見つかったので、業務連絡を済ませる。若島先生や上田さんはいなさうだし、太郎さんは不参加を事前に表明されている。フェアリー関係者は少なそうで肩身が狭い！

私自身は「出口信男の世界」を宣伝に来たようなものなので、一人一言のところでは、持ってきた簡易製本したものを取り出して、出口信男の凄さを喋るが、どうやら詰パラ読者は左真樹は知っているが、出口信男は知名度が低いのだった。これは盲点でした。藤林長門守が実は百地三太夫と同一人物だったみたいなことなんだが（ナンノコッチャ）カピタンの読者は圧倒的に少ないのでした、、、。

今回のアトラクションではビンゴ大会をやったのですが、何と詰将棋を出題し一番に正解すると開く数字を直接指定出来ると言うルール。ただし、解答権があるのは一人一回だけで、その数字の指定でビンゴになってはイケないなど付帯ルールがある。それなりに考えられたルールだ。問題は詰将棋（全部馬屋原さん作）だけではなく、山梨県関連クイズみたいなものが一定数あり中々楽しめた。

後で堺健太郎氏とも話したのだが、ビンゴ

詰将棋の出題にばか詰＝協力詰が含まれていたっていいんじゃない？看寿賞にフェアリーが未だに入らないのもどうかと思うが、「将を射んと欲すれば先ず馬を射よ」ってちょっと違うような気もするが、やりやすいところから導入するのはいい手かも知れん。

最後はいつものように全員で記念撮影。運営の方々ご苦労様でした。皆で撤収作業をして解散。私は今回は懇親会にも参加しました。

人数が多く二部屋に別れたこともあり、たまたま近くの席の方とお話することになる。その中に全詰連の会長がいて、解答選手権の運営のご苦労や裏話などを聞くことが出来た。「出口信男の世界」の宣伝もしました。

席は偶然だったが、私の向かいが井上賢一さん。井上さんはばか詰初期の合駒を移動させる手順の先駆者です。個人的にお話できて嬉しかった。その上私のお隣はなんと大野孝さんでした。あの安南の大家です。詰棋マニアには珍しい？大変品の良い紳士でした。詰パラを知る前に安南詰を作っていたという驚きのエピソードを聞かせていただきました。「安南詰のルーツは大学の将棋部説」は説得力がありそうです。あとフェアリーじゃないが、昔詰棋校の大学担当者で素晴らしい文章を書かれていた安江久男さんにご挨拶出来たのは個人的には収穫。

懇親会終了後、フェアリー組が喋り足りないので喫茶店に入って第2ラウンド開始。私、酔象さんと酔象さんの同僚の指し専門の若い方。スママセンお名前が聞きそびれて、、、彼は酔象さんの画策？で推理将棋の沼に片足を引き込まれかけている。

springsさんと堺健太郎さん、それと詰パラ大学院の担当者ほっと氏。ほっとさんは物静かな方ですが、色々お喋りする間に以前私がFLの担当をした時に投稿や解答をされた事があるとの発言があり、「あっ！」と私の記憶の扉が開いたのです。35～36年ほど前のことなので、投稿図や解答の名前をハッキリ思い出した。

お喋りの中で、堺さんがグラスホッパーを使用した協力詰5手を出題。酔象さんも私も

中々解けない。「また後で考えよう。」ところが、作者さんは答えを説明したそうなので、それはもうちょっと待つて。解く楽しみを邪魔しちゃだめだよ、、、。

酔象さんが自作のマグネット将棋盤を見せてくれる。「折りたたみじゃないのが工夫なんですよ。」その流れで、酔象さんが上田さんからお手紙を頂いたというエピソードを紹介。それは凄いと、一同感心する。その中に2題パズルがあったのだが、その一つが出題される。酔象さんは苦心の末解けたということでしたが、堺さんが盤駒を持ち出して考え出す、、、。

楽しく時間は過ぎていき、10時ごろ散会。偶然のことにspringsご夫妻と私は同じホテルでした。翌日の朝バイキングを食べながらも休むことなくお喋りが続いて、本当に楽しい二日間でした。皆さんお世話になりました。また来年お会いしましょう。来年は九州らしいです。いよいよ須川さんが参加でしょうか。

大会の翌日訪れた山梨県立文学館



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8月10日(水)

推理将棋第 176 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.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

The Imitator on the Board

Imitator 協力詰 4 題

解答送り先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

(詳細は P 50 ご覧ください)

第 23 回フェアリー入門

フェアリー作品 (G) 1 5 題

解答送付先：メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

(詳細は P 33 をご覧ください)

2024年8月31日 (土)

ネコネコ協力詰双裸玉の研究

フェアリー作品 1 0 題

解答送り先：さんじろう

sanjiroyas@gmail.com

(詳細は P 75 をご覧ください)

2024年9月15日 (日)

第 163 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 8 月 15 日 (木)

〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai_Tsume

(詳細は P 38 参照)

Fairy of the Forest #79

課題：「9・九に関連した協力詰」

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

・投稿締切

2024 年 9 月 15 日 (日)

(詳細は P32 をご覧ください)

次回詰四会

2024 年 8 月 18 日 (日) 13:00~17:00

場所：ユ〜プラザうたづ。

課題：オリンピックに因んだ作品

※他の会合のいくつかと被ってしまったようで
申し訳ありません。お盆休みの最終日ですがた
くさんのご参加よろしくお願ひします。他の会
合に比べてフェアリー度は間違いなく高いと思
います。

2024 年 第 193 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和六年七月号

令和六年七月廿日発行

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