

WFP作品展登場ルールのまとめ

(第30～168回)

担当：神無七郎

私が担当を開始した第30回以降のWFP作品展で実際に出题されたルールをまとめてみました。説明の詳しさにバラツキがあったり、例図がなかったりするなど、不足な点も多々ありますが、簡易リファレンスとしてご利用いただければと思います。

いくつかのルールについては springs 氏による「1手詰から始めるフェアリー超入門」(http://note.com/tsume_springs/m/m60d25c73667f)という優れた解説記事があります。例図をふんだんに使った丁寧な記事ですので、より深く理解できると思います。

目次

1. 戦略に関するもの	3
【協力】	3
【最悪】	3
【最善】	3
【詰将棋】	3
【悪魔】	4
【天使（最長協力）】	4
2. 目的に関するもの	4
【詰】	4
【ステイルメイト】	4
【千日手】	4
【両王手】	4
3. 対象に関するもの	4
【自玉(詰)】	4
4. 性能変化	5
【対面】	5
【背面】	5
【側面】	5
【対背側面】	5
【騎面】	5
【飛び対面】	5
【安南】	5
【安北】	5
【安北2】	5
【安東西】	5
【安南北】	5
【安騎】	5
【ネコ】	5
【マドラシ】	6
【天竺】	6
【ネコネコ】	6

【点鏡】	6
5. 手の選択に関するもの	6
【取禁】	6
【攻方取禁】	6
【全取禁】	6
【成禁】	7
【単王手禁】	7
【不成禁】	7
【強欲】	7
【禁欲】	7
【強欲禁欲】	7
【打歩】	7
【Isardam】	7
【千日手禁】	7
【連続王手の千日手禁止】	7
【Koko】	7
【マキシ】	8
【ミニ】	8
【双方ミニ】	8
【非王手】	8
【非連続王手】 または 【非王手可】	8
【駒全マネ禁】	8
【駒全マネ取禁】	8
6. フェアリー駒	8
【杏】	8
【硅】	8
【艮】	8
【根】	8
【蟹】	8
【Bishop】(僧)	9
【Queen】(Q)	9
【Zero】(零)	9
【Dummy】(偶)	9
【Wazir, Vizier】(臣)	9
【Fers】(賢)	9
【Man】(夫)	9
【Dabbaba】(戦)	9
【03跳】(参)	9
【06跳】(六)	9
【08跳】(八)	10
【Knight】(騎)	10
【Camel】(駱)	10
【Giraffe】(き)	10
【Zebra】(縞)	10
【45跳】(45、粗)	10
【55跳】(五)	10
【36跳】(36)	11
【67跳】(67)	11
【Five-Leaper】(伍)	11
【Root-20-Leaper】(柑、西)	11

【Root-40-Leaper】(栖)	11	【燕】(燕)	19
【Root-50-Leaper】(梧)	11	【歩 X】(X)	20
【Torus-Knight】(朝)	12	【横牛】(牛)	20
【Torus-Root-RSA-2048-Leaper】	12	【横狼】(狼)	20
【Torus-Triple-Root-RSA-2048-Leaper】	12	【火将】(火)	20
【P(n)-Leaper】(Pn)	12	【カメレオン駒】(cX)	20
【Q(n)-Leaper】(Qn)	12	【アインシュタイン駒】(eX)	20
【Prime-Leaper】(P)	13	【中立駒】(「  」あるいは「n 駒」)	20
【Torus-Prime-Leaper】(素)	13	【Imitator】(■または I)	21
【Empress】(后)	13	【透明駒】	21
【Princess】(姫)	13	【迷彩駒】	21
【Amazon】(媽)	13	【覆面駒】	21
【NightRider】(夜)	13	【Orphan】(飭)	21
【(m,0)-rider】	14	【Friend】(響)	22
【Rose】(薔)	14	【鬼】	22
【Locust】(蝗)	14	【根津駒】	22
【Rook-Locust】(蟀)	14	【不滅駒】	22
【Bishop-Locust】(蟋)	14	【取捨駒】	22
【Siren】(汝)	14	7. 駒の取り方・所属に関するルール	22
【Triton】(海)	14	【キルケ】	22
【Non-stop Equihopper】(E)	15	【アンチキルケ】	22
【Grasshopper】(G)	15	【Take&Make】	23
【Bishop-Grasshopper】(僧)	15	【K-Take&Make】	23
【Rook-Grasshopper】(城)	15	【PWC】	23
【NightRider Hopper】(蚕)	15	【ライフル】	23
【Eagle】(鷲)	16	【Andernach】	23
【Hamster】(公)	16	【AntiAndernach】	24
【Moose】(麋)	16	【全 Andernach】	24
【Sparrow】(雀)	16	8. 変則盤・変則持駒	24
【Lion】(鬘)	16	【石、岩】(●)	24
【Bishop-Lion】(Bl)	16	【塔、Pyramid】(◆)	24
【RoseLion】(RL)	16	【穴、弁】(○)	24
【Kangaroo】(考)	17	【縦シリンダー盤】	24
【Dolphin】(鮪)	17	【拡大盤】	24
【Non-Stop Equihopper】(E)	17	【左無限盤】	24
【Pao】(包)	17	【左下無限盤】	24
【Leo】(包・炮)	17	【盤の変数指定】	25
【Vao】(包・砲)	18	【駒位置の変数指定】	25
【Mao】(マ)	18	【非標準駒数】	25
【Moa】(モ)	18	【持駒の変数指定】	25
【酔象】(酔)	18	【持駒：∞】	25
【麒麟】(麒)	18	9. その他	25
【獅子】(獅)	18	【受先】	25
【銅将】(銅)	19	【手余り可】または【駒余り可】	25
【黄】	19	【アナグラム】	25
【反車】(反)	19	【駒余り禁】	25
【叛車】(叛)	19	【打歩詰可】	25
【仲人】(仲)	19	【駒詰】	25
【猛牛】(丑)	19	【異王 (X/Y)】	25
【中旗】(旗)	19	【二玉】または【多玉】	25

【複玉】	26
【n 解】	26
【レトロ -m+n 手】	26
【推理将棋】	26
【還元型無駄合】	26
【限定】	26
【手数指定】	26
【将】	26
【持駒推理】	26
【ヘルプセルフ】	26
【量子詰将棋】	26
【連続】	26
【連続協力詰 n+1 手】	26
【連続自玉詰 n+1 手】	26
【共振】	27
【All-in-Shogi】	27
【京都将棋】	27
【リパブリカン】	27
【ボカスカ】	27
【最後の 1 ピース】	27
【入玉宣言法】	28
【Messigny】	28
【と X】	28
【龍角】	28
【馬飛】	28
【成玉夫】	28
【Lortap】	28
【Patrol】	28
【衝立詰】	28
【衝立協力詰】	29
【衝立推理】	29
10 省略時解釈（デフォルト解釈）	29
(1) 行き所のない八方桂	29
(2) 逆算可能性	29
(3) 左右対称の扱い	30

1. 戦略に関するもの

普通の詰将棋は攻方（王手を掛ける側）が、どう受けられても詰む手を選び、受方（王手を外す側）は手数が最も長くなる受けを選ぶ。しかしフェアリーでは先手や後手が別の戦略を採ることがある。

「どのような手を選ぶか」という先手・後手の戦略に関わる変則ルールをここに挙げる。

特に注釈がない場合、「唯一解」「詰上り手余りなし」が完全作の条件であり、手順には「攻方王手義務」があることが前提とされる。

【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」の部分が、その目的に応じて変わる。

【最悪】

攻方はなるべく目的の達成を妨げるように王手し、受方はなるべく早く目的を達成するように応じる。

【補足】

- ・「目的達成を目指す側」と「目的達成を防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【最善】

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべく目的の達成を妨げるよう応じる。

【補足】

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

【詰将棋】

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

【補足】

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・詰める対象が攻方玉の場合「自玉詰」と表記する
- ・本作品展で「詰将棋」として出題する場合、「攻方任意・受方最長」以外に考慮すべき要素があれば、それを明示して出題する。無駄合概念の適用有無、同手数駒余り変化を劣位変化扱いする規則、慣習的に「キズ」扱いされる余詰についても明記する。
- ・「攻方任意・受方最長」なので、長手数の余詰があれば不完全作となる
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【悪魔】

先後協力して目的達成を可能な限り避ける。

【補足】

- ・どうしても目的が達成できない場合（不詰）は最長手数（手数 ∞ ）とみなされる。作品としては不完全。
- ・連続王手の千日手を利用する作品の場合、千日手を利用することと、その成立条件を明示することが望ましい（過去の悪魔詰作品では千日手の成立条件が変更されたことにより、作意が成立しなくなったものがある。）

【天使（最長協力）】

先後協力して最長手順で目的を達成する。

【補足】

- 1) 悪魔詰と異なりどうしても目的が達成できない（不詰）局面への到達は避ける
- 2) 手順中に同一局面があってはならない（初形を含む）

2. 目的に関するもの

普通の詰将棋の目的は「詰」（王手が掛かっていて合法的な応手がない状態）であるが、これを変更したルールもある。達成すべき状態をそのままルール名にする場合が多いので、ルール名か状態を説明する言葉かは文脈で判断する必要がある。

【詰】

王手が掛かっていて合法的な応手がない状態。

【補足】

- ・特に指定がない場合は詰める対象は受方玉。攻方玉を詰める場合は自玉詰とする。

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【補足】

- ・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
- ・受方がスタイルメイトの対象の場合、最終手（スタ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。

【千日手】

初形局面に戻すことを目的とする。

【補足】

- ・達成する目的が初形局面に戻すことなので、初形で攻方に持駒があれば、「詰上り手余り不可」の条件の適用対象外
- ・「協力千日手」の形で出題される場合が多いが、理論上は他の戦略にも適用できる。
- ・戻すべき初形局面は左右の対称性を考慮しない。初形と左右対称の局面になっても、その時点ではまだ千日手は不成立。
- ・「千日手」で達成すべき目標は「同一局面4回」ではない。あくまで初形に戻すことが目的。初形と関係なく千日手にするのが目的でもない。

【両王手】

詰みではなく両王手の達成を目的とする。

3. 対象に関するもの

普通の詰将棋で詰める対象は受方の玉であるが、これを変更したルールもある。より一般的に言えば攻方を「目的」の状態にすること。

【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。

4. 性能変化

何らかの条件が満たされると駒の性能が変化するルールをここにまとめる。これらのルールでは性能変化が起こる状態が解除されると、性能が元に戻る。また、「行きどころのない駒」や「二歩」の扱いにはくれぐれも注意！

ルールに明示されていない場合、性能変化の再帰的適用は行わない。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

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

【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。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 背面編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndfdffb307be9)

【側面】

敵駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【対背側面】

敵駒が前後左右にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【騎面】

八方桂の位置にある敵駒の利きに駒の利きが変わる。異なる複数の敵駒がある場合はそれらを合成した利きを持つようになる。

【飛び対面】

2 枡前に敵駒あるとその性能に変化する（互いに利きが入れ替わる）。

【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。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 安南編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n80624ff6f562)

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 安北編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n2dbc313382ae)

【安北 2】

2 枡前に味方の駒があるとその利きになる。

【補足】

- ・行き所のない駒の概念は通常通り。

【安東西】

味方の駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【安南北】

味方の駒が前後にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【安騎】

八方桂の位置にある味方駒の利きに駒の利きが変わる。異なる複数の味方駒がある場合はそれらを合成した駒の利きを持つようになる。

【ネコ】

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

【補足】

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

→参考：ネコ鮮の紹介（WFP44 号）

【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)

【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)

【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〕

- ・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
- ・旧名称は「ネコネコ鮮」

→初出：ネコネコ鮮の紹介（WFP43 号）

【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)

〔性能変化ルール全般的の補足〕

(1) 二歩について

性能変化ルールで「玉を取ったとき、二歩になる手を有効とするか否か」でルール設定が分かれる。これを有効とするのが「利き二歩有効」、無効とするのが「利き二歩無効」。何も書いていなければ、WFP 作品展では前者の設定を適用する。

(2) 行きどころのない駒について

性能変化ルールでは、性能変化により利きが復活しうる位置であれば、一時的に利き所の無い駒の存在も許される。具体的には以下ようになる。

安南：何も問題なし

安北：一段目の桂香歩は禁止

対面：一段目の桂香歩は禁止

背面：何も問題なし

WFP 作品展では他の性能変化ルールでも特に指定がない限り、この方式を適用する。上記の判定は（特に指定がない限り）特定の局面に依存しない。

(3) 行きどころのない駒について

上記(2)とは逆に利きのない駒が出現するような着手を禁止するルール設定もある。そのようなルールを A 式、(2)のようなルールを B 式と区別する。A 式はオプションが多様なため、出題時は禁則の適用範囲を明確にする必要がある。

5. 手の選択に関するもの

条件によって手が制限されたり、禁手の概念が変更されたもの。「詰み」や「王手」の概念が通常通りかどうか、くれぐれも注意！

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【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。

【全取禁】

駒を取る手は禁手。詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする。

〔補足〕

- ・取禁で詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする場合は「全」を付ける。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

〔補足〕

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

【単王手禁】

両王手（多重王手）でない王手は禁手。

【不成禁】

成れる駒が成らない手は禁手。

〔補足〕

- ・「単王手禁」と「不成禁」は初出（第 135 回）の定義に従い、これに反する手を「禁手」としているが、「失敗」とする定義も考えられる。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

〔補足〕

- ・攻方王手義務、受方の王手回避義務はこの条件に優先する。従って、攻方は合法的な王手の中から駒取りの王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒取りの着手を優先して選ぶ。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

〔補足〕

- ・攻方王手義務、受方の王手回避義務はこの条件に優先する。従って、攻方は合法的な王手の中から駒を取らない王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒を取らない着手を優先して選ぶ。

【強欲禁欲】

合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面を避ける。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される（完全打歩）。

〔補足〕

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

【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
- 参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 I sardam 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422)

【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。

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が指定回数（実戦に準じる場合は 4 回）現われる手を禁手とする。

〔補足〕

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

【Koko】

着手は、そのまわりの 8 マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

〔補足〕

- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。
- 参照：WFP42 号「Kōko について」
→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 Koko 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n5b0110fd5b7f)

【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。

【ミニ】

受方は最短距離の着手を選ぶ。

〔補足〕

- ・マキシの「最長」を「最短」に読み替えたもの。細則はマキシと同様

【双方ミニ】

攻方受方共に最短距離の着手を選ぶ。

【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。

【非連続王手】または【非王手可】

攻方に王手の義務がない。
（王手をしても良い）

【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。
- 参照：WFP132 号「駒全マネ禁詰の紹介」

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

〔補足〕

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

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

→初出：第 142 回 WFP 作品展（WFP167 号）

6. フェアリー駒

フェアリーでは、通常の将棋駒とは異なる駒を使う場合がある。そのような駒は無限に考えられるが、ここでは WFP 作品展で実際に出題されたものだけを紹介する。

中将棋系の駒は「成」のルールが面倒なので、成らない設定で出題されることも多い。

【杳】

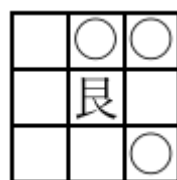
成れない香。相手陣二段目までは進める。

【珪】

成れない桂。相手陣三段目までは進める。

【艮】

左側に進めない銀。



（○が艮の利き）

【根】

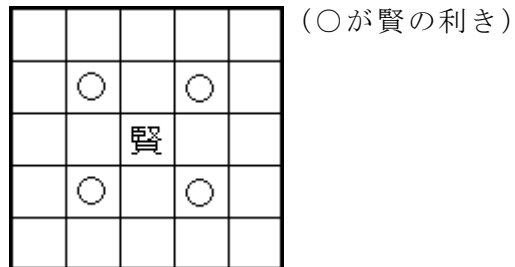
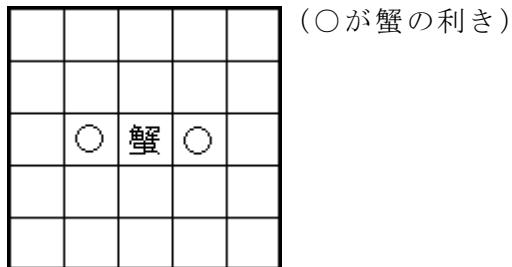
右上に進めない銀。



（○が根の利き）

【蟹】

左右に 1 マス動く駒。

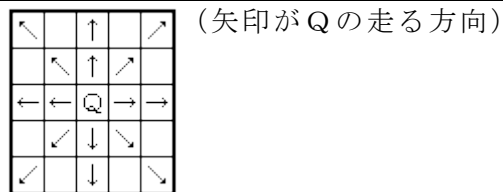


【Bishop】(僧)

チェスの Bishop。成らない角。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【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。

【Dummy】(偶)

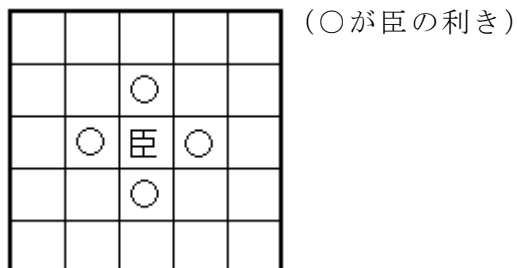
自分では動かない駒

【補足】

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」たり、性能変化ルールで性能変化の対象となることはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枀に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【Wazir, Vizier】(臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

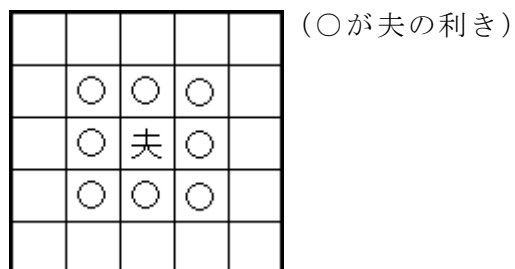


【Fers】(賢)

(1,1)-leaper。斜め1マスに利く駒。

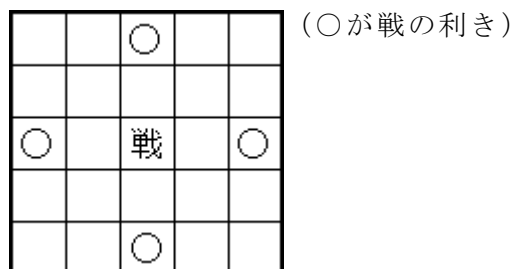
【Man】(夫)

玉と同じ利きを持つが、玉属性（相手からの取りを回避する義務）を持たない駒。



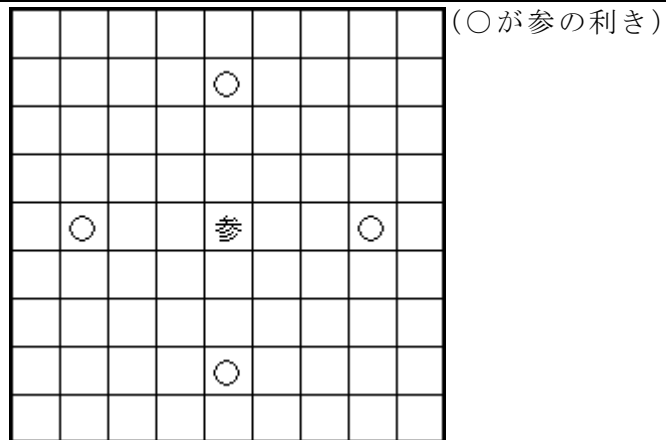
【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。
縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



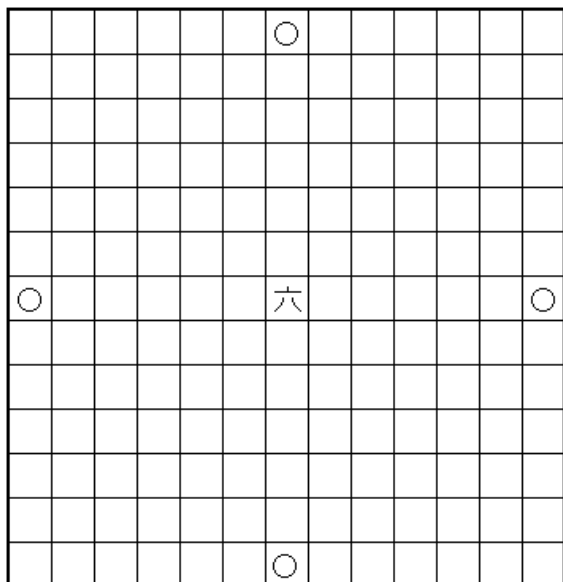
【03 跳】(参)

(3,0)-leaper。
縦横3マス跳んだ位置に利く駒。



【06 跳】(六)

(0,6)-leaper。
縦横6マス跳んだ位置に利く駒。

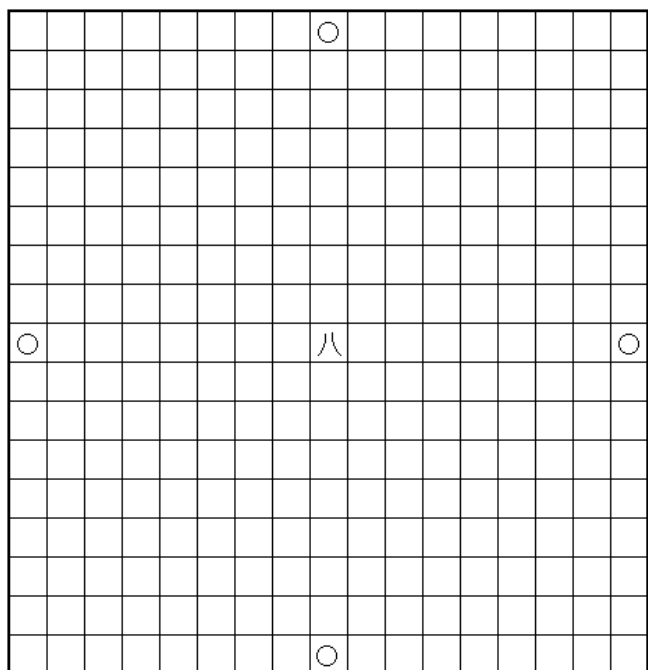


(○が六の利き)

【08 跳】(八)

(0,8)-leaper。

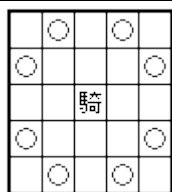
縦横8マス跳んだ位置に利く駒。



(○が八の利き)

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

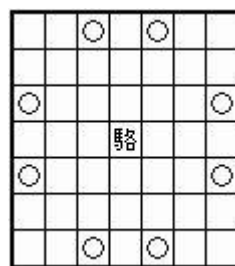


(○が騎の利き)

【Camel】(駱)

Camel はフェアリーチェスの駒。

3 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。

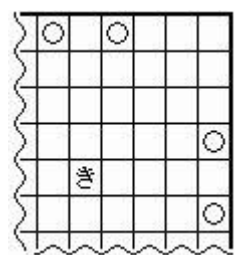


(○が駱の利き)

【Giraffe】(き)

フェアリーチェスの Giraffe。(1,4)-leaper。

4 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。

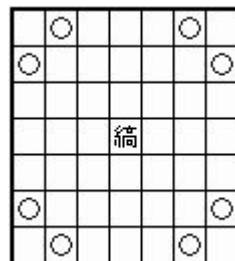


(○が「き」の利き)

【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。

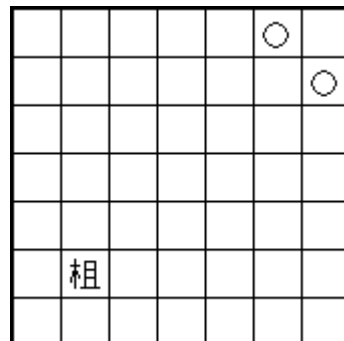


(○が縞の利き)

【45 跳】(45、粗)

(4,5)-Leaper ($=\sqrt{41}$ -Leaper)。

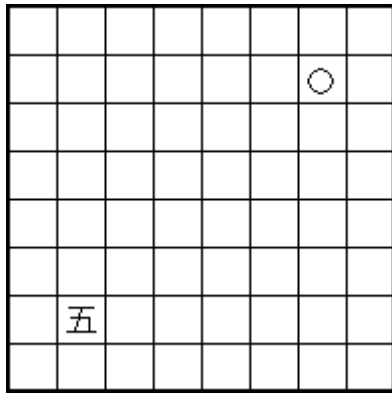
4 対 5 の位置に跳ぶ八方桂。



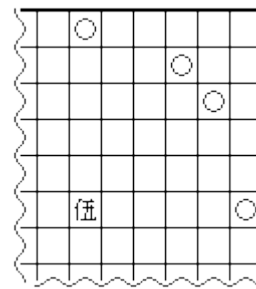
(○が粗の利き)

【55 跳】(五)

(5,5)-leaper。5 対 5 の位置に跳ぶ。



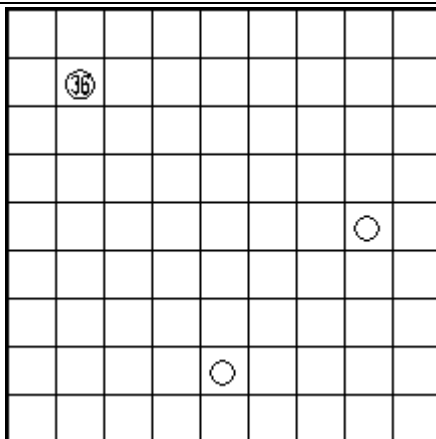
(○が五の利き)



(○が伍の利き)

【36 跳】(㊦)

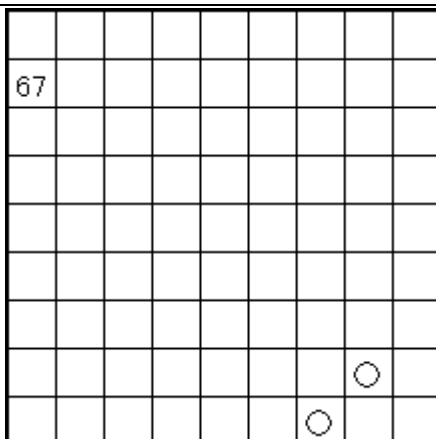
(3,6)-leaper。3 対 6 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が㊦の利き。)

【67 跳】(67)

(6,7)-leaper。6 対 7 の位置に跳ぶ八方桂。



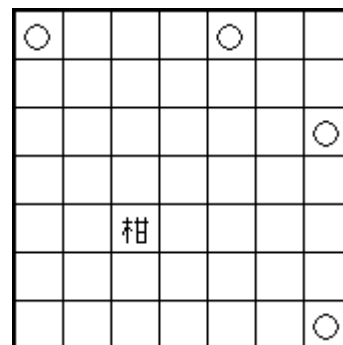
(○が 67 跳の利き。)

【Five-Leaper】(伍)

Five-Leaper はフェアリーチェスの駒。
距離 5 のマスに跳ぶ。

【Root-20-Leaper】(柑、西)

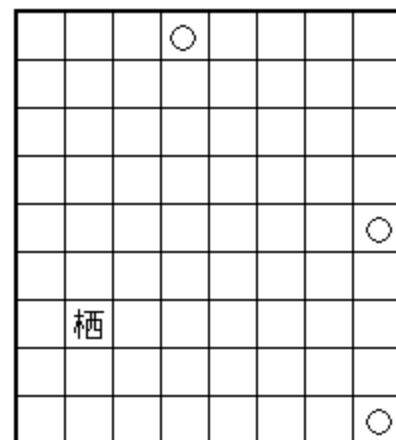
(2,4)-leaper。2 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が柑(西)の利き)

【Root-40-Leaper】(栖)

(2,6)-leaper。2 対 6 の位置に跳ぶ八方桂。

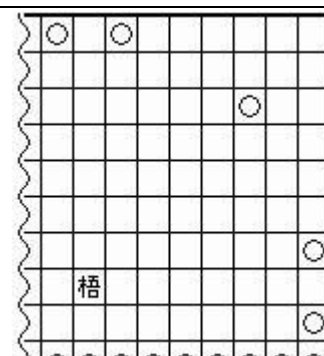


(○が栖の利き)

【Root-50-Leaper】(梧)

$\{(5, 5)+(1,7)\}$ -leaper。

5 対 5 または 1 対 7 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が梧の利き)

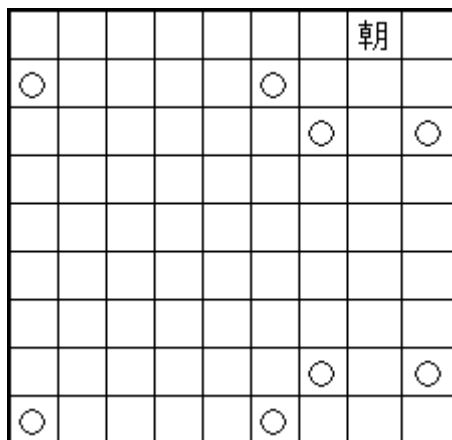
【Torus-Knight】（朝）

$\{(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)\}$ -Leaper.

1 対 2、1 対 7、2 対 8、7 対 8 の場所に跳ぶ八方桂。

（実質的にはトーラス盤で動く八方桂）

★初出：第 87 回 WFP 作品展



（○が朝の利き）

【Torus-Root-RSA-2048-Leaper】

移動距離が RSA-2048 の正の平方根の八方桂。ただし、盤がまるでトーラスであるかのように動き、各利きは盤内にある。

★初出：第 103 回 WFP 作品展

【Torus-Triple-Root-RSA-2048-Leaper】

移動距離が RSA-2048 の正の平方根の 3 倍の八方桂。ただし、盤がまるでトーラスであるかのように動き、各利きは盤内にある。

★初出：第 103 回 WFP 作品展

RSA-2048 :

2519590847565789349402718324004839857142
9282126204032027777137836043662020707595
5562640185258807844069182906412495150821
8929855914917618450280848912007284499268
7392807287776735971418347270261896375014
9718246911650776133798590957000973304597
4880842840179742910064245869181719511874
6121515172654632282216869987549182422433
6372590851418654620435767984233871847744
4792073993423658482382428119816381501067
4810451660377306056201619676256133844143
6038339044149526344321901146575444541784
2402092461651572335077870774981712577246
7962926386356373289912154831438167899885
0404453640235273819513786365643912120103
97122822120720357

（RSA-2048 出展：<https://en.wikipedia.org/>

[wiki/RSA_numbers](https://en.wikipedia.org/wiki/RSA_numbers))

【P(n)-Leaper】（Pn）

n は任意の自然数で、 $n=ab$ となる自然数 a 、 b を用いて定義される (a,b) -Leaper の複合八方桂。

例：

$P(1)$ -Leaper = $(1,1)$ -Leaper

$P(2)$ -Leaper = $(1,2)$ -Leaper (= Knight)

$P(3)$ -Leaper = $(1,3)$ -Leaper

$P(4)$ -Leaper = $(1,4)$ -Leaper + $(2,2)$ -Leaper

$P(5)$ -Leaper = $(1,5)$ -Leaper

$P(12)$ -Leaper = $(1,12)$ -Leaper + $(2,6)$ -Leaper
+ $(3,4)$ -Leaper

【Q(n)-Leaper】（Qn）

n は任意の自然数で、以下で定義される複合八方桂。

$a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$ がすべて異なる数で、 n 個の x についての 2 次方程式

$$x^2 - a_1x + a_2 = 0$$

$$x^2 - a_2x + a_3 = 0$$

$$x^2 - a_3x + a_4 = 0$$

...

$$x^2 - a_nx + a_1 = 0$$

のそれぞれの解 $(b_1, c_1), (b_2, c_2), (b_3, c_3), \dots, (b_n, c_n)$ がすべて自然数のとき、

$Q(n)$ -Leaper = (b_1, c_1) -Leaper + (b_2, c_2) -Leaper
+ (b_3, c_3) -Leaper + $\dots$ + (b_n, c_n) -Leaper

$a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$ の組が複数ある場合には、それぞれで定義される $Q(n)$ -Leaper をすべて複合したものとする。

例：

【Q(2)-Leaper】

$$x^2 - a_1x + a_2 = 0$$

$$x^2 - a_2x + a_1 = 0$$

の解がそれぞれ $(b_1, c_1), (b_2, c_2)$ のとき、2 次方程式の解と係数の関係から、

$$a_1 = b_1 + c_1 = b_2c_2$$

$$a_2 = b_2 + c_2 = b_1 c_1$$

$$\therefore (b_1 - 1)(c_1 - 1) + (b_2 - 1)(c_2 - 1) = 2$$

b_1, c_1, b_2, c_2 が自然数なら、多少の場合分けは必要であるが、

$b_1 = c_1 = b_2 = c_2 = 2$ ($a_1 = a_2 = 4$) または、

$b_1 = 1, c_1 = 5, b_2 = 2, c_2 = 3$

($a_1 = 6, a_2 = 5$) などであることが分かる。

前者は $a_1 \neq a_2$ を満たさないの、後者のみ有効。

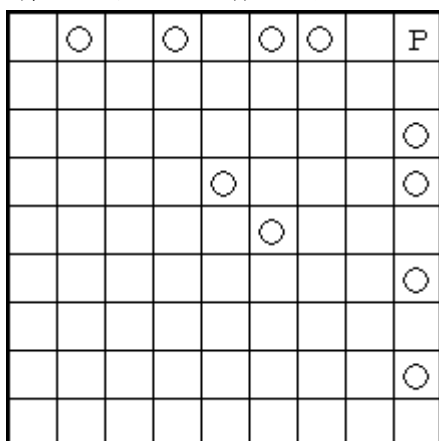
$$\therefore Q(2)\text{-Leaper} = (1,5)\text{-Leaper} + (2,3)\text{-Leaper}$$

【Prime-Leaper】(P)

移動距離が任意の素数である無限複合八方桂。

Prime-Leaper = (0,2)-Leaper + (0,3)-Leaper + (0,5)-Leaper + (3,4)-Leaper + (0,7)-Leaper + (0,11)-Leaper + ...

★初出：第 113 回 WFP 作品展



(○がPの利き)

【Torus-Prime-Leaper】(素)

盤があたかもトーラス盤であるかのように動くP。

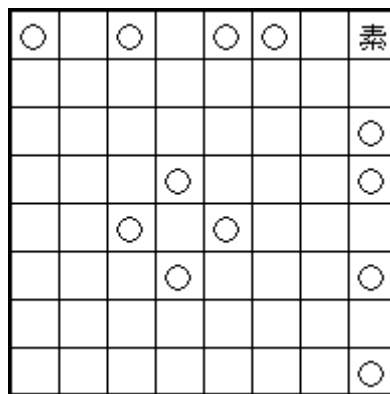
★初出：第 113 回 WFP 作品展

[補足]

- ・当然ながら、盤の大きさや形によって利きの分布は変わる。

例) 8 × 8 盤上の素

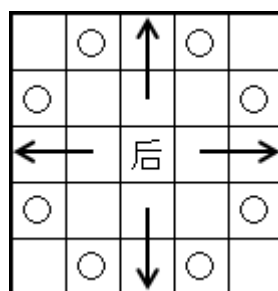
素 / 8 × 8 = (0,1)-Leaper + (0,2)-Leaper + (0,3)-Leaper + (0,5)-Leaper + (0,6)-Leaper + (0,7)-Leaper + (3,4)-Leaper + (4,5)-Leaper



(○が8×8盤上での素の利き)

【Empress】(后)

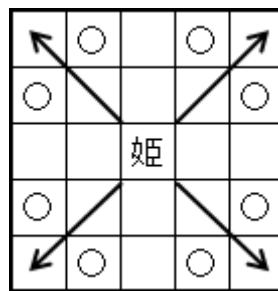
フェアリーチェスの Empress。
飛とナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

【Princess】(姫)

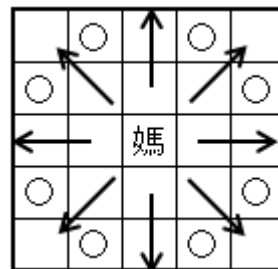
フェアリーチェスの Princess。
角とナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

【Amazon】(媽)

フェアリーチェスの Amazon。
クイーンとナイトを合わせた利きを持つ。

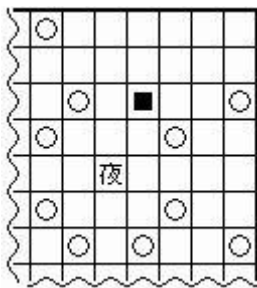


(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

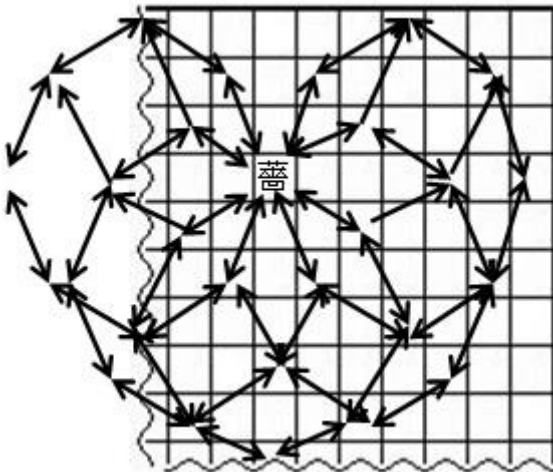
【(m,0)-rider】

左右に m マスずつ跳ねて進む駒。

【Rose】(薔)

フェアリーチェスの Rose。

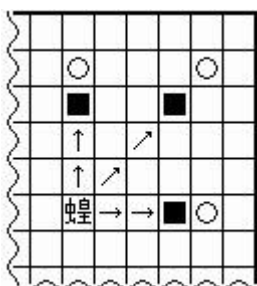
円形に進むナイトライダー。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



【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。

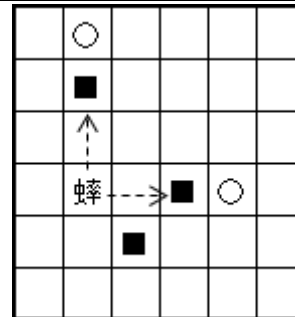


(○が蝗の利き。■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【Rook-Locust】(蟀)

フェアリーチェスの Rook-Locust (蟀)。
Locust の動く方向を縦横に制限したもの。

縦横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。

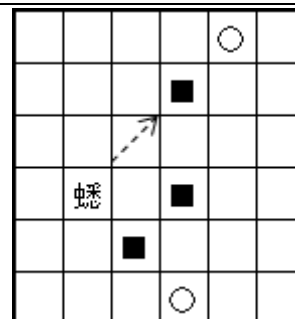


(○が蟀の利き。■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【Bishop-Locust】(蟋)

フェアリーチェスの Bishop-Locust (蟋)。

Locust の動く方向を斜めに制限したもの。斜め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。

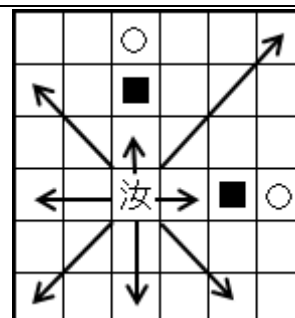


(○が蟋の利き。■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【Siren】(汝)

フェアリーチェスの Siren (汝)。

駒を取らないときは Queen の動き。駒を取るときは Locust の動き (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)。



(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。)

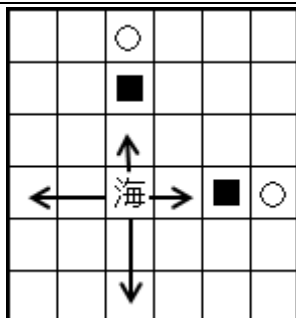
★初出：第 102 回 WFP 作品展 (WFP119 号)

【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

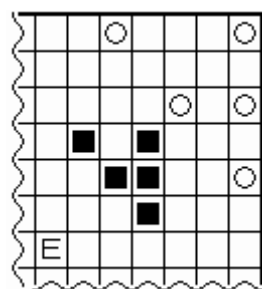
向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(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。)

【Non-stop Equihopper】(E)

フェアリーチェスの駒。任意の方向に駒を1枚跳び越えて点対称の位置に動く。行先が埋まっていると跳べない。



(■は敵または味方の駒。○がEの利き)

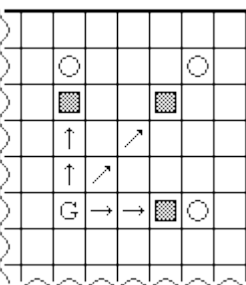
【補足】

- ・Equihopperと異なり、現位置と跳び先の間のマスに駒があっても跳べる。つまり合駒は効かない。

★初出：第129回WFP作品展(WFP152号)

【Grasshopper】(G)

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



(○がGの利き)

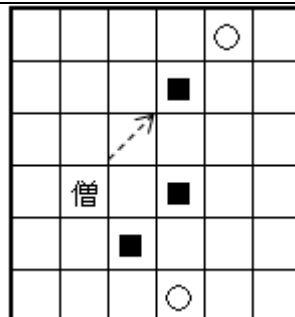
【補足】

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。

- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【Bishop-Grasshopper】(僧)

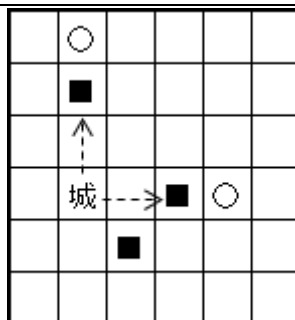
Grasshopperの動きを斜線上に制限したもの。斜め方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は何らかの駒。○が僧の利き)

【Rook-Grasshopper】(城)

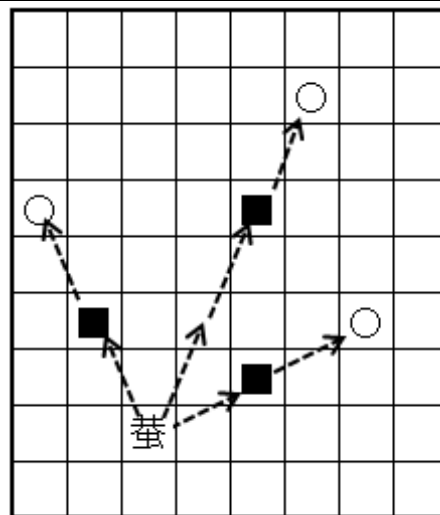
Grasshopperの動きを縦横に制限したもの。縦または横方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は何らかの駒。○が城の利き)

【NightRider Hopper】(蜚)

ナイトライダーの線上で、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。細則はグラスホッパーと同様。

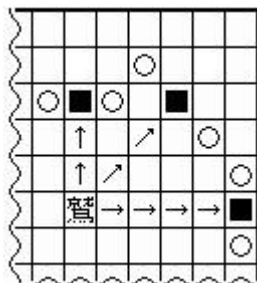


(○が蜚の利き。■は敵または味方の駒。)

【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスの Eagle。

グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 90° 曲がった場所に着地する。

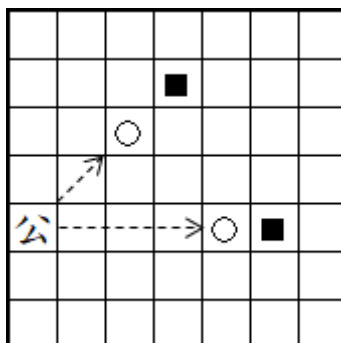


(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【Hamster】(公)

フェアリーチェスの Hamster。

グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に 1 つ戻った場所に着地する。

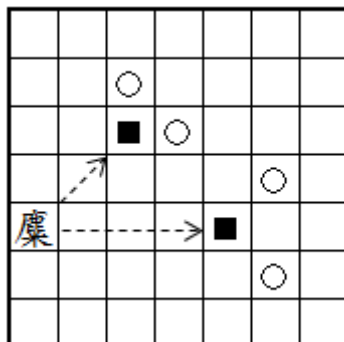


(■は何らかの駒。
○が公の利き)

【Moose】(麋)

フェアリーチェスの Moose (麋)。

グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 45° 曲がった場所に着地する。



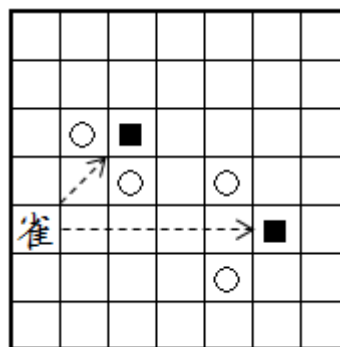
(○が麋の利き。■は敵または味方の駒。)

【Sparrow】(雀)

フェアリーチェスの Sparrow (雀)。

グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し

135° 曲がった場所に着地する。

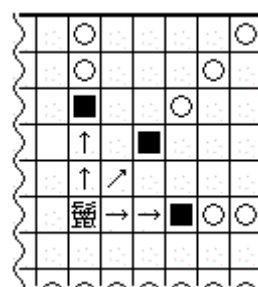


(○が雀の利き。■は敵または味方の駒。)

【Lion】(鬘)

フェアリーチェスの Lion。

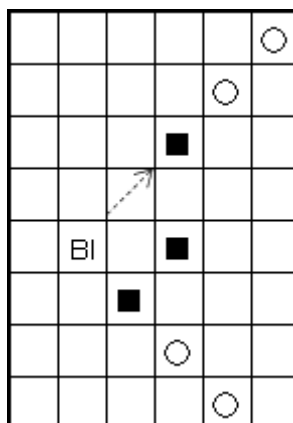
Queen の利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○が鬘の利き。
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【Bishop-Lion】(BI)

角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。フェアリーチェスの Lion の利きを斜めに制限したもの。



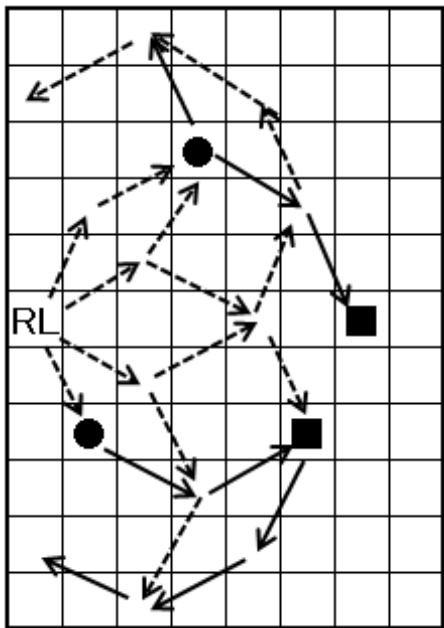
(○が BI の利き。
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【RoseLion】(RL)

フェアリーチェスの Rose (薔) に Lion (鬘) の性質を付加したもの。

円形に進むナイトライダーで、途中の駒を一つ跳び越えその先の (Rose としての) 任意のマスに着地する。そこに敵駒があれば取れる。ただし、二枚以上跳び越したり、盤をはみ出

したりすることはできない。

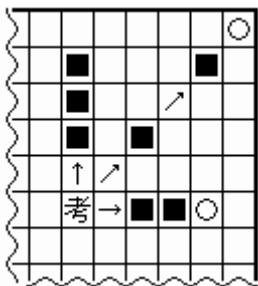


点線と実線の矢印が RL の軌道。●が敵または味方の駒で、そこを通過した実線部の矢印の終点に着地できる。■が敵駒なら取れる。

【Kangaroo】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

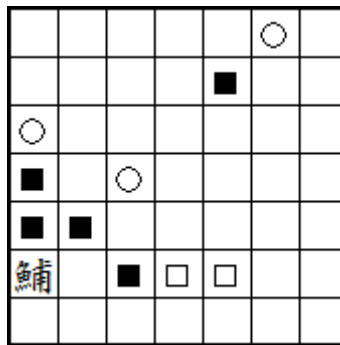
クィーンの利きの方向にある駒を2つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が空いていても良い。



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

【Dolphin】（鮪）

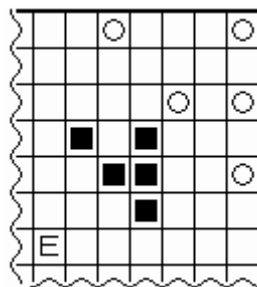
Grasshopper と Kangaroo の動きを併せ持つ駒。クィーンの線上にある駒を1つ、または2つ跳び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は敵または味方の駒。○が舗の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【Non-Stop Equihopper】 (E)

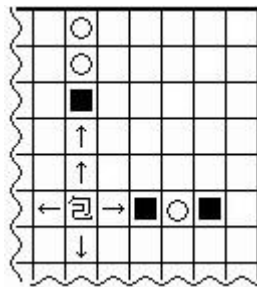
盤上の任意の駒を中心に現位置から点対称の位置に着地する。着地地点に敵の駒があれば取れる。現位置と着地点を結ぶ線上に余計な駒が挟まっても跳べる。



(○がEの利き。■は敵または味方の駒。)

【Pao】 (包)

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



(■は敵か味方の駒。
○は取るときに動
ける場所。矢印は駒
を取らないときに
動ける場所。)

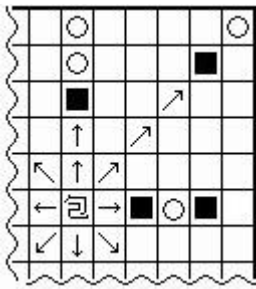
〔補足〕

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【Leo】（包・炮）

フェアリーチェスの Leo。

中国象棋の **Pao** の利きの方向をクィーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクィーンと同じ。駒を取る時はクィーンの方向に 1 枚だけ駒を跳び越えて動く。



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

【補足】

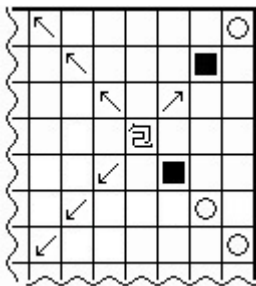
- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。**Pao** と区別するときは「砲」などを使う。

★初出：第68回 WFP 作品展 (WFP77号)

【Vao】(包・砲)

フェアリーチェスの **Vao**。

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



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

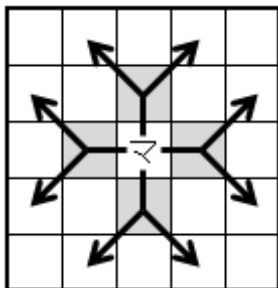
【補足】

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

★初出：第134回 WFP 作品展 (WFP158号)

【Mao】(マ)

中国象棋の馬 (**Mao**)。合駒の利く八方桂。

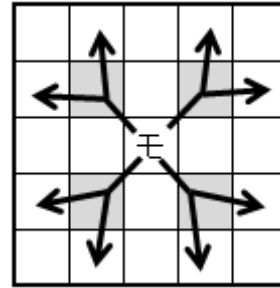


(一旦前後左右に一マス進み、次いで斜めに一マス進んだ場所に着地する。網掛けで示した所に駒があると、その先のマスに進めない。)

【Moa】(モ)

中国象棋の馬 (**Mao**) の斜め版。合駒の利く八方桂。 **Mao** が上下左右のマスに駒があると先

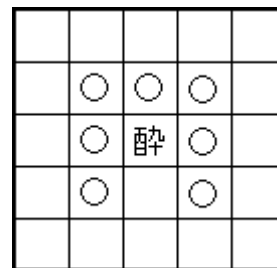
に進めないのに対し、 **Moa** は斜めのマスに駒があると先に進めない。



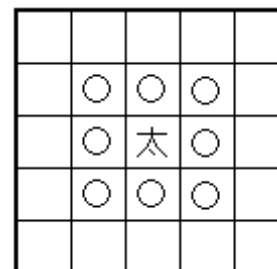
(一旦斜めに一マス進み、次いで縦横に一マス進んだ八方桂の位置に着地する。網掛けで示した所に駒があると、その先のマスに進めない。)

【酔象】(酔)

中将棋の酔象。後方以外の周囲7マスに進める。成ると太子 (太) になり、二枚目の玉として使える。



(○が酔の利き)



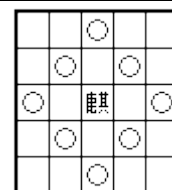
(○が太の利き)

(補足)

- ・酔象が成る条件は将棋で成る条件と同じ。中将棋のように敵陣に入るときや、敵陣で敵駒を取るときしか成れなかったり、四段目で成ったりすることはない。

【麒麟】(麒)

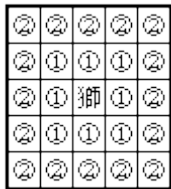
中将棋の麒麟。斜めと1間跳んだ前後左右に利く。



(○が麒麟の利き)

【獅子】(獅)

中将棋の駒で、玉2手分の動きができる。



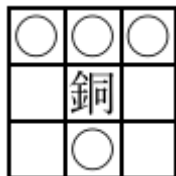
1 回動くときは図の①または②の位置に動く。

2 回動くときは1 手目で①の位置に、2 手目で隣接する 8 枠のいずれかに動ける。

結果的に動かなかったり、動かずに①の位置の駒を取ったり、2 つの駒を取ったりすることができる。

【銅将】（銅）

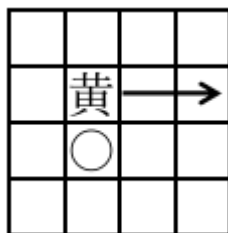
中将棋の駒。縦と斜め前に 1 マス動ける。



（○が銅の利き）

【黄】

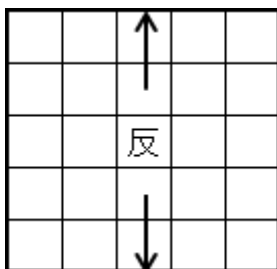
横に何マスでも動け、縦に 1 マス動ける。前と左に進めない横行。



（○と矢印が黄の利き）

【反車】（反）

中将棋の駒。縦に何マスでも動ける。飛び越えては行けない。



（矢印が反車の利き）

【叛車】（叛）

生駒のときは反車と同じ。成ると香車になる。

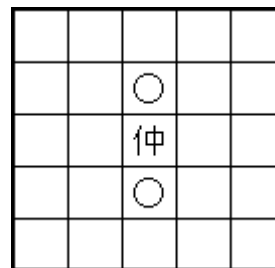
（補足）

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

【仲人】（仲）

中将棋の仲人。前後に 1 マス動く。

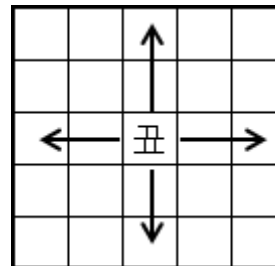
本来の仲人と異なり成ることはできない。



（○が仲の利き）

【猛牛】（丑）

大將棋の駒。縦横に 2 マス動けるが、飛び越えては行けない。成ると金将になり、縦横と斜め前に 1 マス動ける。



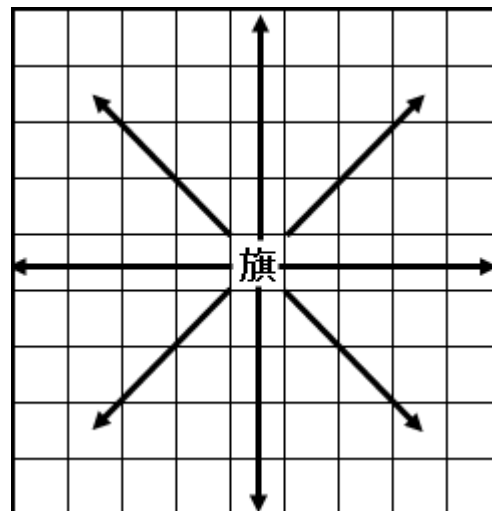
（矢印が猛牛の利き）

（補足）

- 1) 飛と異なり走る距離の制限がある、いわゆる「限定走り」。一間離れた王手なら合駒が可能。
- 2) 成ると金の利きなので、行動できるマスの数は減少する。

【中旗】（旗）

大局将棋の中旗。縦横に自由に走り、斜めには 3 マス分まで走ることができる。成ると「前旗」となるが、性能は変わらない。

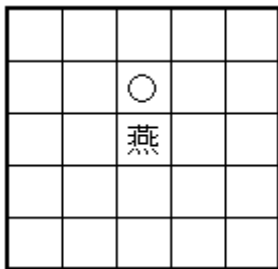


（矢印が中旗、前旗の利き）

【燕】（燕）

禽将棋の「燕」。

動きは歩と同じで、二歩禁の代わりに三燕禁のルールが適用される。打燕詰も禁手。



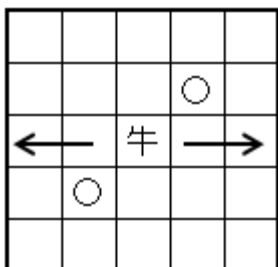
(○が燕の利き。
同じ筋に三つ以上の
燕は存在できな
い。)

【歩 X】(X)

複数の歩を使うときに、歩と識別用の文字を
組み合わせて表す。各「歩X」は「歩」と同じ
性能で、同じ筋に2つ以上の同種の駒が存在
できず、打歩詰の禁則も適用される。

【横牛】(牛)

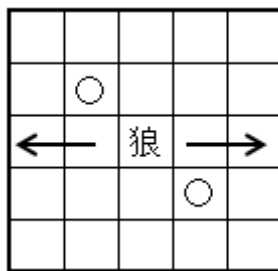
大局将棋の「横牛」。横には自由に走ることが
でき、斜め右上と斜め左下に一つ動ける。



(○の地点及び左右
へ横牛が動ける。)

【横狼】(狼)

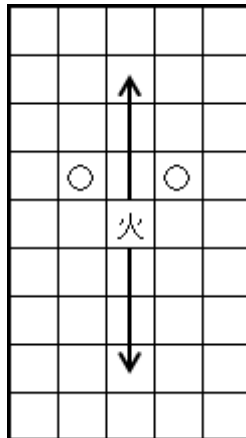
大局将棋の「横狼」。横には自由に走ることが
でき、斜め左上と斜め右下に一つ動ける。



(○の地点及び左右
へ横狼が動ける。)

【火将】(火)

大局将棋の「火将」。前後に三つ、斜め前に一
つ動ける。駒を飛び越えることはできない。



(○の地点及び前後
へ3つまで火将が
動ける。)

【カメレオン駒】(cX)

1 手指すごとに駒の種類がサイクリックに入れ
替わる。変化の順序は
Q (クイーン) → S (騎) → B (角) → R (飛)
→ Q → (以下繰り返し…)

【補足】

- ・駒種の横に **c** を付記して表記。
- ・取られたときはその状態で相手の持駒となり
その状態で打つことができる。

【アインシュタイン駒】(eX)

駒を取る時に昇格し、取らないと降格する。
昇格の順序は P (Pawn:ポーン) → S (Knight:
騎) → B (Bishop:角) → R (Rook:飛) → Q
(Queen:クイーン)。降格はこの逆。動かない
ときは変化しない。Q で駒を取ったとき、P で
駒を取らないときは変化しない。

【補足】

- 横向きの字か横に **e** 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) 駒種の横に **e** を付記して表記。
 - 2) 取られたときはその状態で相手の持駒とな
りその状態で打つことができる。
 - 3) 行き所のない駒になっても良い
 - 4) P (ポーン) の状態でもダブルステップは
しない。成ることもない。

【中立駒】(「𨮒」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

【補足】

- 横向きの字か横に **n** を付加して表記。
取り方や動かし方は以下の細則に従う
- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとな
る (利きが非対称な駒の場合に要注意)
 - 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、
成ることができる

- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩や通常の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
- 参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【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
- ・Imitator がホッパー系の駒を模倣するときには跳躍も模倣できなければならない

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。
着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→参照：WFP83 号「透明駒の紹介」

【迷彩駒】

位置が不明の駒。透明駒と異なり種類だけは判明している。
着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。初形の合法性（受方玉に既に王手が掛かっていないこと）も推論に含めて良い。

【覆面駒】

種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

〔補足〕

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。
- ・特に指定がない限り、受方の駒台は見えないものとする
- ・覆面駒を可能なあらゆる駒に置き替えても目的が達成されていれば、目的達成とする（覆面駒を目的達成に都合の良い駒に指定することはできない）
- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。
- ・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、駒の枚数が正しいこと、行き所のない駒や二歩がないこと、現手番側でない玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。
- ・フェアリー駒を使う作品の場合、特に注釈がなければ通常の駒以外に、初形に存在するフェアリー駒にもなれる。

→参照：覆面駒のルール説明 (https://note.com/tsume_springs/n/n6bbdea657599)

【Orphan】（𐄂）

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𐄂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。

【Friend】（響）

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の性能を持つ。

〔補足〕

- ・複数の味方駒から利かされると、それらを合成した性能になる。
- ・味方の Friend から利きを写すこともできる。性能の転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Friend を巻き込み、相互に性能を増幅させることも可能。

【鬼】

一番近いところにいる敵駒を取ることによってのみ移動する駒。距離の測り方はマキシと同じ。

→「フェアリー時々詰将棋」での「鬼」の紹介記事 (<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-66.html>、及び <http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-67.html>) を参照のこと

【根津駒】

駒が一手の間に方向を変えて一回ずつ動く。
（成駒は適用対象外）

〔補足〕

- 1) 一回目の移動では動くことのみ可能で、駒を取ることはできない。
- 2) 一回目と二回目は別方向に動かなければならない。二回目は駒取りができる。
- 3) 根津駒を打つ時は打つだけで一手とみなす。一手の間に「根津駒を打って、その駒を動かす」のは禁止。
- 4) 成りは、一手の間に敵陣に入る・出る・敵陣内を移動したときに成ることが出来る。成ると普通の成駒と同じ動きをする。（二回動くことはできない）
- 5) 成った根津駒が取られると生の根津駒として持駒になる。

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

〔補足〕

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 成っても不滅性を失わない

2) 初形では不滅駒を持駒にできる

★初出：第 140 回 WFP 作品展（WFP165 号）

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

〔補足〕

取捨で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。また、特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1) 成っても取捨性を失わない

2) 初形では取捨駒を持駒にできる

★初出：第 149 回 WFP 作品展（WFP176 号）

7. 駒の取り方・所属に関するルール

駒を取ったときや取られたときの挙動、所属が通常と異なるものを、まとめて説明する。

【キルケ】

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

〔補足〕

戻り方等は以下の細則に従う

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

【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。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門
アンチキルケ編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435)

【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

〔補足〕

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

→初出：第 143 回 WFP 作品展（WFP169 号）

【K-Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。これは王手にも適用され、玉を取った後の移動先が無い王手は無効。

〔補足〕

- 1)駒取りと移動を合わせて一手とみなす
- 2)移動先は駒を取った後の状態で選ぶ
- 3)移動ができない場合、駒取りもできない
- 4)駒取り後の移動は王手にも適用される。玉を取った後の移動先が無い王手は無効。
- 5)成れる生駒での駒取り時、原位置・駒取り地点・移動先のいずれかが手番側から見て可成地域の場合、成・不成を選択できる。

→初出：第 151 回 WFP 作品展（WFP178 号）

【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）

〔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復元する
- 2)復元の結果、相手駒が二歩や行き所のない駒になったり、復元位置が埋まっている場合は、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
- 5)駒取り後に移動が発生する駒や条件と組み合わせると、必ずしも位置交換にならない（例：Locust 系の駒や中将棋の獅子、Take&Make）

→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)

※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。

【ライフル】

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、駒が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)

【Andernach】

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

〔補足〕

- 1)取ると二歩になる場合相手の駒にならない
 - 2)駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は手番側にある
 - 3)駒取りの場合に限り、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）
- ・キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。（他の Andernach 系ルールも同様）

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門
Andernach 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/ncfc676955bfc)

【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

〔補足〕

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

【全 Andernach】

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

〔補足〕

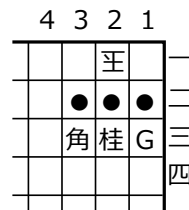
- ・細則は Andernach と同様で「駒取り」を「盤上の移動」に読み替える。
 - 1)盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
 - 2)相手の駒になるのは成生を選択後。
 - 3)盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）。
- ★初出：第 119 回 WFP 作品展（WFP140 号）

8. 変則盤・変則持駒

大きさや性質が通常と異なる盤や、通常とは異なる枚数の駒を使うものここに分類する。

【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。
跳び越すことは可能。



持駒 なし
G:Grasshopper

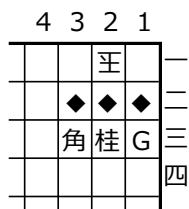
例えば左図で、
11G や 31G は不可。
22 角や 11 角は不可。
11 桂成や 31 桂成は可。

〔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。

【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

例えば左図で、
11G や 31G は可。
22 角や 11 角は不可。
11 桂成や 31 桂成は可（詰）。

【穴、穿】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

〔補足〕

- ・Imitator のような特殊な駒も存在不可。

【縦シリンダー盤】

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤を使用する。

〔補足〕

- ・可成地点を通過するだけで成れる「通過成可」のルールが付加される場合がある。

【拡大盤】

通常の盤よりサイズの大きい盤。

【左無限盤】

拡大盤の一種。左方向に無限に広がった盤を使う。

【左下無限盤】

拡大盤の一種。左及び下方向に無限に広がった盤を使う。

【盤の変数指定】

盤の大きさを変数で表す。

【補足】

- ・必要に応じ手数も変数で指定する。
- ・「成禁」のような指定がない場合、可成地域の指定も必要

【駒位置の変数指定】

駒の初形位置を変数で表す。

【非標準駒数】

使用駒の数や種類が通常と異なる。

【持駒の変数指定】

持駒の枚数を変数で表す。

【補足】

- ・必要に応じ手数も変数で指定する。

【持駒：∞】

指定駒を無限に持っていることを示す。
指定が特にない場合は、全種類の駒を無限に持っていることを示す。

【補足】

- ・∞で指定された駒は最終図で余っても良い。
(必ず余る)

9. その他

以上の分類に属さないものをここでまとめて説明する。

【受先】

受方から指し始める。

【補足】

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある

【手余り可】または【駒余り可】

最後に攻方持駒が余っても良い。

【アナグラム】

攻守双方が順番が異なる以外同じ手を指す。

【補足】

1. 手の同一性は棋譜上の一致で判断する
 2. 特に注釈がない限り攻方王手義務なし
- ★初出；第 39 回 WFP 作品展 (WFP43 号)

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【打歩詰可】

打歩詰で詰ませても良い。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性を持つ。

【補足】

- ・玉が指定駒の性能になる場合、玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。指定駒が玉属性を持つ場合は、駒種・駒数が標準と異なることがあるので、必要に応じ使用駒を明示する。
- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・指定駒が古将棋の駒の場合、成れるかどうかは問題の設定による
- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名＋王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。
「駒名＋玉」としないのは“大人の事情”。
例えば玉の性能が金の場合… (以下略)。

【異王 (X／Y)】

攻方の王が X の性能、受方の玉が Y の性能になる。

【補足】

- ・駒詰はこのルールの特別な場合 (X = Y のとき) とみなせる。

【二玉】または【多玉】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。
どの玉に対しても王手放置は禁手。
王手を外せなければ詰み。

★初出；第 41 回 WFP 作品展 (WFP45 号)

【補足】

- ・ここでは玉属性 (相手からの取りを回避する義務) を持つ駒を単に玉と呼称
- ・「使用する」ではなく「使用できる」としたのは、実際に玉が複数にならなくとも良い

という意味。逆に言えば、玉と玉になり得る駒が複数あれば、実際の手順で複数の玉が現れなくとも「多玉詰」とする。

- ・「攻方または受方が」は「双玉」と区別するために付けた語句。
- ・玉が3枚以上の場合、「多玉詰」と表すこともあるし、「二玉詰」と表すこともある。

【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もないとき「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。

【n 解】

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【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 of 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。

【推理将棋】

将棋の実戦初形から会話文等によって与えられた条件を満たす将棋の指し手を復元する。

【還元型無駄合】

盤上の配置が同じで攻方の持駒だけが増える

局面に至るような合駒はしない。

【補足】

- ・「原型復帰型無駄合」などとも呼ばれる。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【補足】

- ・「限定」＝「駒余り禁」＋「手数指定」

【手数指定】

指定の手数で目的を達成する。

指定の手数より長くても短くても失敗。

【将】

協力系ルールで「すかし詰」を可とする。

【持駒推理】

図が与えられた手数で完全作となるように攻方の持駒を設定する。

【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。

→初出：第60回 WFP 作品展（WFP68 号）

【量子詰将棋】

量子将棋の詰将棋。駒の種類に複数の可能性があり、着手によって駒種が決まる。

【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。
- ・白玉に王手が掛かる手は指してはいけない。

【連続協力詰 n+1 手】

受方が連続して n 手指し、攻方が 1 手で詰められる局面を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

【連続白玉詰 n+1 手】

攻方が連続して n 手指し、受方がどう応じてでも 1 手で攻方玉を詰めるようにする。ただし、

途中で玉に王手を掛けてはいけない。

【補足】

- ・途中で王手が掛けてはいけないが、攻方の最終手だけは相手玉に王手を掛けて良い（掛けなくても良い）。

【共振】

複数の図で同一手数目に着手出来る駒は同種の駒のみとする。

【All-in-Shogi】

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

【補足】

- 1) 相手駒を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 複玉以外で手番側の玉を取らせる手は反則。複玉の場合でも手番側の玉が0枚になる手は反則。
- 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」

【京都将棋】

盤面は縦横5マス。自陣・敵陣はない。駒は次の5種類を先後各1枚ずつ持っている。動きは将棋のものと同一。

- ・玉：表裏とも玉
- ・香と（きょうと）：表が香、裏がと
- ・銀角（ぎんかく）：表が銀、裏が角
- ・金桂（きんけい）：表が金、裏が桂
- ・飛歩（ひふ）：表が飛、裏が歩

駒は成らず、その代わりに1手動くごとにその駒を裏返す。すなわち駒は1手ごとに性能が変わる。

将棋同様取った駒は打てるが、表裏どちらで打ってもよい。

打歩詰、二歩は禁止されていない。行き所のない駒も禁止されていない。

【リパブリカン】

最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。

【補足】

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

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

【補足】

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

【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。詳しくは以下の通り。

1. 駒箱に標準駒を用意する。
(非標準駒数作品やフェアリー駒を追加する場合は、ここで使用する駒の種類と数を定義する。)
2. 駒箱から駒を取り出し、出題図の通りに配置する。
3. 駒箱から指定された枚数の駒を取り出し、盤上または攻方の駒台に配置する。
4. 駒箱に残った駒のうち、玉以外の駒を受方の駒台に配置する。

→参照:WFP159 号『「最後の 1 ピース」の紹介』

【入玉宣言法】

入玉宣言法の条件を満たすとき、入玉宣言し、詰みと同等の扱いとする。

(入玉宣言法の条件)

以下のすべてを満たすとき、攻方は着手の代わりに入玉宣言する。

- ・攻方の玉が敵陣 3 段目以内に入っている。
- ・攻方の敵陣 3 段目以内の駒は玉を除いて 10 枚以上存在する。
- ・攻方の玉に王手がかかっていない。
- ・攻方の持駒と敵陣 3 段目以内に存在する駒が 28 点以上ある。

※大駒(玉を除く)1 枚を 5 点、小駒 1 枚を 1 点とする。

【補足】

- 1) 普通の詰みと手数を合わせるため、入玉宣言を 1 手と数える
 - 2) 自玉ルールの場合、詰ますのが後手扱いなので、必要な点数は 27 点
- 初出：第 142 回 WFP 作品展 (WFP167 号)

【Messigny】

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

【補足】

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

→初出：「Messigny ばか詰入門」(WFP1 号)

【と X】

成歩が X で指定された駒の性能になる。

【補足】

- 1) 成った歩を更に成ることはできない
 - 2) 取られて持駒になると歩に戻る
- 初出：第 9 回フェアリー入門 (WFP171 号)

【龍角】

成飛が角の利きとなる。

【馬飛】

成角が飛の利きとなる。

【成玉夫】

玉が成ると玉属性を失う。

【補足】

- ・成っても駒の性能は玉と同じ。玉属性（取りを回避する義務）がなくなるだけ。表記は夫 (Man)。
- ・成玉が取られると持駒にならず消える

【Lortap】

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

→参照：WFP172 号「Lortap の紹介」

【Patrol】

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

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

【衝立詰】

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】

- 指し直しの回数上限は出題時に与えられる。
(指定がない場合は上限なし。)
- 作品が完全作となるのは、ルール(受方最長)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。

〔棋譜表記用の記号〕

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

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

※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、攻方の + は省略する。詰を意味する ++ も通常は省略。逆王手の + は省略しない。

【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」「不成立となる着手」「棋譜表記用の記号」については衝立詰の対応項

目を参照。

→初出：第 150 回 WFP 作品展 (WFP177 号)

【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」

10 省略時解釈 (デフォルト解釈)

注釈のない場合のルール設定について、特に注意が必要なものをここにまとめる。これらは、あくまで WFP 作品展でのデフォルト解釈であり、他の出題欄に関してはこの限りではない。

(1) 行き所のない八方桂

普通の詰将棋では桂香歩に「行き所のない駒」の禁則が適用され、着手禁止地点がある。

これを一般のリーパー系、ライダー系の駒にも適用する。つまり「行き所のない八方桂」の WFP 作品展での省略時解釈は「禁止」である。(詳細は WFP96 号の「行き所のない八方桂」の記事を参照。)

〔行き所のない駒に対する省略時解釈〕

- 1) 「行き所のない駒」より王手を優先する (玉を取ったときに「行き所のない駒」になる場合でも「王手」は有効とする)
- 2) 「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用は行わない (実際に盤内に利きがなくなった時のみ「行き所のない駒」と判定する)

(2) 逆算可能性

WFP 作品展では初形局面の合法性の判定に逆算可能性を要求しない。

局面の合法性の判定に逆算可能性を要求する場合はその旨を明示し、どこまでの逆算を要求するかも明確にするものとする。

原則として出題図の初形に要求される事項は以下の通りであり、これに当てはまらない場合や、追加の条件を要求する作品は、その旨を出題時に明記する。

〔初形に対する省略時条件〕

- 1) 攻方手番であること
- 2) 標準の駒種、駒数であること
- 3) 二歩・行き所のない駒がないこと
- 4) 相手番の玉に王手が掛かっていないこと

(3) 左右対称の扱い

WFP 作品展では、左右対称形からの左右対称の手順を同一視し、余詰とはしない。ただし、キルケ等の左右非対称ルールや左右非対称の駒を使用した問題ではこの規定は適用しない。

また、初形左右対称だけでなく、手順の途中で左右対称となる場合、そこからの左右対称の手順も同一視されるものとする。

なお、同一視するのはあくまで「手順」であり、「局面」ではない。例えば「協力千日手」で初形と左右逆の局面が出現しても、それは初形に戻ったとはみなさない。