



Web Fairy Paradise

第156号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第132回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 推理将棋第140回出題

結果発表

- ・ 第131回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第138回出題

読み物

- ・ 第12回神無太郎の氾濫 問題編



2021/6

はじめに



新居浜駅開業 100 周年

私の住む新居浜市の JR 新居浜駅が大正 10 年 6 月 21 日に開業して今年で 100 周年になりました。その記念イベントが 19 日、20 日にあり孫達と一緒にちょこっと見に行ってきました。駅は私の家から歩いて数分です。お目当ては、現在予土線を運行中の初代新幹線 0 系をイメージしたホビートレインで新居浜駅から伊予西条駅まで運行されるのです。予土線は興味はありましたが新居浜からも遠いのでなかなか見に行けませんでしたのでまさに千載一遇のチャンスでした。孫には「新幹線見に行くぞ」と言って連れ出しましたが、一目見て「偽物ジャン」とばれてしまいました。考えようによってはこちらの方が貴重かもしれませんね。

駅前ではイベントをやっていろいろなキッチンカーが出ていました。孫たちも汗をかいて喉が渴いたというので、カキ氷を食べることにしましたが、大行列。孫達の「食べたい！」の大合唱に負けて列に並びましたが、結局買うまで炎天下の中 30 分以上待つはめに……。年が年ですのですすがに堪えました。その後、家に帰ってやっと一息かと思いきや、この原稿を書いているわけです。WFP の編集作業のラストはこの「はじめに」の執筆なんですね。

たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも 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 156 号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん : takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々の HP アドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

<http://cavesfairy.gl.xrea.com/pub/>

詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

<http://19900504.web.fc2.com/index.html>

フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第132回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。本稿では第132回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

【第132回作品展各題への補足説明】(再掲)

第132回の出題は全11題(複数解作品を含むため実質13題)。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、上田吉一氏、真T氏、変寝夢氏の5名です。極端な難問はないはずですし、解答募集期間も通常より一ヶ月長いので、余裕のある方はぜひ全題正解を狙ってください。もちろん、解けた分だけの解答も歓迎します。

132-1は占魚亭氏のImitator&中立駒作品。「Imitatorは盤端に」の格言を頭に入れて解いてください。

132-2と**132-3**は神無太郎氏の中立フェアリー駒を使った二玉詰。二玉詰の定番の手筋を狙ってください。元々は「第54回神無一族の氾濫」への投稿作でしたが、こちらに回して貰いました。「氾濫54」のお題は「将棋の格言」なので、この2作も格言と関連付けられています。

132-2は「大駒は離して打て」、**132-3**は「桂は控えて打て」。Grasshopperを大駒に、駒を桂に見立てるのが妥当かどうか微妙ですが、ヒントにはなると思います。

132-4と**132-5**は上田吉一氏の作品。両題とも比較的易しいと思います。**132-4**は簡素形で驚きの長手数。受方持駒制限があるので、初形に示された駒のみで解いてください。**132-5**は2解あるので、なるべく両方を答えてください。

132-6~**132-8**は真T氏の作品。**132-6**と**132-7**はAll-in-Shogiですが、**132-7**の方は協力詰ではありません。受方は詰まないように抵抗する手を選んでください。**132-8**は単玉の協力自玉スタイルメイト。攻方玉がありませんが、攻方を合法手のない状態にするという目標は変わりません。桂香歩以外は駒の消えないPWCルールでどうやってスタイルメイトを達成するのでしょうか？

132-9~**132-11**は変寝夢氏の作品。**132-9**は味方の駒から利きを貰うFriend(響)を使った作品。初形で響は馬の性能ですが、もちろん2手詰ではありません。**132-10**と**132-11**は中立駒を使ったリパブリカン。中立駒は詰めにくい

駒ですし、受方持駒制限もあるので、「手筋」を使う必要がありますね。なお、**132-11**は2解あるので、なるべく両方を答えてください。

解答要項

第132回分解答締切:2021年8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。

WFP作品展：今後の予定

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

	6月	7月	8月
第132回	再掲	再掲	結果
第133回		出題	再掲
第134回			出題

ルール説明

※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule128.pdf>)があるので、それも参考にしてください。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。


【Imitator】(■またはI)

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

(補足)

- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitatorは元の駒と同時に動く

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

【中立駒】（「」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる（利きが非対称な駒の場合に要注意）
 - 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
 - 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
 - 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
 - 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩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く。
- 参照：WFP61号「中立駒の紹介」

【二玉詰】または【多玉詰】

複数の玉を使用する。

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。

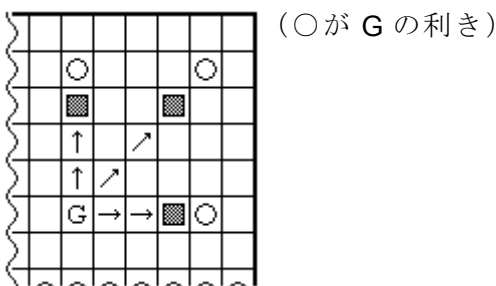
→初出：第41回WFP作品展（WFP45号）

（補足）

- ・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。

【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）

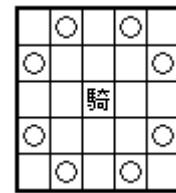
- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。

- ・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。

【Knight】（騎）

チェスの Knight。八方桂。

（○が騎の利き）



【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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。

【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) 相手玉を動かす王手や、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

→参照：WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

【詰将棋】

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

（補足）

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【スタイルメイト】

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【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。

【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、その駒の利きを持つ。

（補足）

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

【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」



<第 132 回>解答締切:2021年8月15日(日)

■ 132-1 占魚亭氏作

協力詰 7手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※65飛と34角は中立駒

■:Imitator

■ 132-2 神無太郎氏作

二玉協力詰 5手

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

攻方持駒 nG3

受方持駒 残り全部+nG

※nG:中立Grasshopper

■ 132-3 神無太郎氏作

二玉協力詰 15手

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

持駒 歩n騎

※n騎:中立Knight

■ 132-4 上田吉一氏作

協力自玉詰 92手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 132-5 上田吉一氏作

協力詰 5手 (2解)

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

持駒 金2G
※G:Grasshopper

■ 132-6 真T氏作

All-in-Shogi協力詰 5手

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

持駒 香

■ 132-7 真T氏作

All-in-Shogi詰 7手

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

持駒 なし

■ 132-8 真T氏作

PWC協力自玉スタイルメイト 34手

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

持駒 角金2銀4桂歩5

■ 132-9 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

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

持駒 飛2
※響:Friend

■ 132-10 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし
 ※94飛は中立駒

■ 132-11 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 6手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
					桂				九

攻方持駒 香
 受方持駒 桂
 ※39角は中立駒

以上



第131回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第131回WFP作品展の結果を報告します。

今回の出題は全11題（複数解作品を含むため実質13題）。解答者数6名。全題正解者1名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第131回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ー:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6 ₁	6 ₂	6 ₃	7	8	9	10	11	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
真T	○	ー	○	ー	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	10
占魚亭	○	○	○	○	○	ー	ー	ー	○	○	○	○	○	10
はなさかしろう	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	○	○	ー	ー	6
変寝夢	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	ー	ー	○	○	6
一乗谷酔象	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	○	○	○	ー	ー	ー	4

今回も解答者は6名。正解総数も前回より減少し、今回の作品群がなかなか手ごわかったことが分かります。そんな中、前回に引続き全題正解を成し遂げたたくぼん氏はさすがです。おかげさまで最難解と思われた**131-2**も「作者以外正解なし」を避けることができました。

今回の出題作はバラエティーに富み、充実していると思います。理論面でも面白い要素が含まれており、解説も少し理屈っぽい所があるかもしれませんが、その分、これが皆さんの創作の参考になれば幸いです。

■ 131-1 占魚亭氏作（正解3名）

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 響

※響:Friend

【ルール】

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方玉を詰める。

• 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、その駒の利きを持つ。

（補足）

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

【解答】

67 響 58 と 38 馬 46 玉 37 馬 57 玉
77 金 まで 7手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

95-3・98-2 と同じく 2017 年の完成。

投稿するタイミングを逃してそのままになっていました。馬→金と利きが変化するものの、ぱっとしない手順ですかね……。

今年に入ってからまた Friend（響）で色々試しているのですが、いずれ何か発表できるかもしれません。

【解説】

響は友を呼ぶ。

本局は響を媒介にして攻駒の玉への接近を円滑に行う作品です。最終手がその典型。88 金は 57 玉に王手を掛けられませんが、響を使えば金の射程を倍にすることができます。足の短い駒が響の力を借りたり、響が他の駒の手助けをしたりする様子は文字通り Friend です。

初形は馬の直接王手が可能ですが、敢えて響

を重ね打ちするのが巧い手。続けて2手目「58と」という利きの遮断で響の力を弱める受けの手筋が登場します。作者は **WFP95-3** で打合により響の利きを消す作品を見せてくれましたが、本局は移動合。移動によって玉の右側が空くので、馬を右に活用し、挟み撃ちができます。「玉は包むように寄せよ」ですね。

本局は派手な大立ち回りこそありませんが、響を介した駒の効率的な運用を学べる作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

もっと派手な展開を予想していました。しかしながら響の良い解図練習にはなりました。

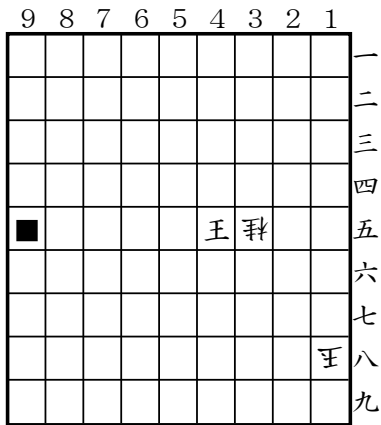
真Tさん

37馬が見えにくかったです。

変寝夢さん (※無解)

67響、58〇迄は読んだのですが、と金とは気がつきませんでした。やはり接近戦は苦手です。

■ 131-2 占魚亭氏作 (正解2名) ※実質1名! 協力自玉詰6手



持駒 n夜
※n夜:中立NightRider
■:Imitator

【ルール】

• 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。

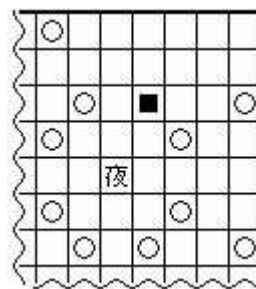
(補足)

- 駒を打ったときは動かない。
- **Imitator** は元の駒と同時に動く

→参照: WFP75号「Imitatorの紹介」

• **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。)

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

75n夜 57飛 36王[I86] 83n夜[I94]
26n夜[I37] 37飛成[I17] まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

中立 Nightrider+Imitator の 2 作目で、121-2 と同時期に完成。

本作も 121-2 同様に初手を最遠打にできませんでした。没にしようかと思いましたが、後半 3 手が魅力的で捨てるに捨てられず……。

ちなみに、35 桂は 3 手目 35 玉[I85]の筋を消すための配置です。

【解説】

Imitator のお引越し。

初形で既に Imitator は盤の左端にいますが、後に右へ移動するのが目に見えています。なら、いっそのこと右端まで大移動させ、詰上りに役立てようというのが、本局の手順です。

運送を担うのは中立 NightRider (n 夜) ですが、これ 1 枚では Imitator を右端に運べません。例えば「94n 夜 19 玉[I96]」とすると、次に n 夜を 1 筋に動かすことはできません。盤からはみ出してしまいます。初手 95n 夜が王手になるような構図を採れば n 夜自体は盤からはみ出しませんが、今度は Imitator が盤からはみ出します。

作者は最遠打に出来なかったことを嘆いていますが、NightRider のように斜めに走る駒は Imitator と相性が良くありません。Imitator と角の組み合わせを考えれば、最遠打の困難さが実感できるでしょう（盤上に Imitator がある状態で 11 玉に 99 角打で王手できるかどうか考えてみてください）。

n 夜単独の Imitator 搬送は無理筋なので、攻方玉と壁駒として発生させた飛で搬送を手伝います。一般に自玉が動く自玉詰は詰型の想定が難しく、難解作になる傾向がありますが、本局では更に 35 桂の存在が難解性を高めているか

もしれません。

35 桂がないと 3 手目から「35 王[I85] 28 飛 36 王[I86] 37 飛成[I66]」とする余詰が生じます。35 桂は上記手順の最後に桂を壁として打つ受けを用意したもの。持駒を邪魔駒にする自玉系らしい洒落た余詰防止術ですね。

当初の目標だった最遠打こそ実現しませんでした。端の Imitator を逆の端に動かす最遠移動も乙なもの。解くのは難しい作品ですが、鑑賞には適していると思います。

【短評】

たくぼんさん

第一感は飛合だったので当たりでしたが、ヒントがあっても手ごわかった。

占魚亭さん

Imitator の配置から分かるように n 夜の最遠打を目指したのですが、失敗しました。

変寝夢さん（※無解）

ライダー駒を Imitator の方に向かって動くのがとてもユニークに感じました。



■ 131-3 神無太郎氏作（正解 4 名）

点鏡協力自玉スタイルメイト 6 手

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

持駒 桂

【ルール】

• 点鏡

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

(補足)

• 行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

• 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。

• 協力自玉ステイルメイト

先後協力して最短手数で攻方をステイルメイトにする。

【解答】

81 桂 18 玉 92 桂生 81 飛 19 王 91 角
まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

両王手のように見えるステイルメイト。しかも玉で王手する反則に王手放置のオマケ付き？

もちろんそうではありません。角も玉も額面通りの性能ではないので、両王手でも反則でもないのです。最終形を見て、どの駒が何の性能になっているかご確認ください。

本局は WFP128-3 と形も手順も似ています。桂は弱い駒ですが、接近戦では飛角も比較的弱い駒なので、王手を掛けつつ玉同士を接近させるには打って付けなのです。攻方玉の利きが「玉→桂→玉→飛→玉→角」の順で目まぐるしく入れ替わるところが点鏡らしくて良いですね。

最終形がステイルメイトになっていることを確認しましょう。19 王は角の性能ですが、28

～82 に動くと元の性能に戻った角に取られますし、91 王は飛で取られます。92 桂が動けば 18 玉の利きが復元するので自玉に王手を掛ける反則になります（つまり性能変化によってピン止めされている）。結局、攻方はどの駒も動かせず、これでステイルメイトの達成です。

手が限られているので解くのは難しくないと思いますが、次の 2 題に備えた肩慣らしといったところでしょう。

【短評】

たくぼんさん

遠隔操作の攻防が 6 手に凝縮で深い味わい。

真Tさん

詰んでるかどうか不安になる詰上がり。

占魚亭さん

3 手目がミソ。

変寝夢さん (※無解)

折角一瞬詰め上がりまで見えたのに、協力自玉詰と勘違いしてしまいました。

初手絶対で 2 手目は 2 通りなので正解は多いと思います。

一乗谷酔象さん

攻方玉が 3 種の駒に変身。
対角隅の攻防を楽しめる。

■ 131-4 神無太郎氏作 (正解 2 名)

点鏡協力自玉ステイルメイト 8 手

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

持駒 飛

【解答】

12 飛 98 角 89 飛成 69 飛 同龍 41 桂
49 飛 61 桂 まで 8 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

人の影に手裏剣を打ち込んで動けなくする忍法「影縫いの術」。それが盤上で繰り広げられる作品です。動けなくされるのは攻方の3枚の駒です。

3枚? 最初攻方の駒は2枚しかありません。わざわざ1枚、それも大駒の飛を入手して自身をスタイルメイトにするのです。

点鏡では自身の大駒は対称位置への駒打ちで実質相手の大駒にできます。飛を1枚から2枚に増やしたのは、2枚の飛で自玉の左右を塞ぐのが目的だったのです。

ただし、いきなり九段目に飛を打って合駒を請求するのは失敗です。空中の玉は飛2枚では包囲しきれません。飛合を請求する前に、「12 飛 98 角」の応接を入れて、角を発生させておくのが抜け目のない手順です。

最終形をご覧ください。大駒3枚による包囲網が見事に完成していますね。微妙に左右対称でないところが、バランスが崩れかけたヤジロベエのようで面白い形です。

包囲網を形成する3枚のうち、2枚は桂の姿をしています。もし49 飛や69 龍が動けば、これは本物の桂に戻り、攻方玉を取ってしまうので、動くことはできません。性能変化ルールでは飛角香以外でもピン止めができるのです。「影縫いの術」の手裏剣に相当するのは、この2枚の桂でした。

自玉の近傍にまったく駒のないスタイルメイトは珍しいものですが、どの駒の近傍にも駒がない本局のスタイルメイトはもっと珍しいですね。「密」を避けなければならない今のご時勢に相応しい作品です。

【短評】

たくぼんさん

この最終図は笑っちゃいますね。面白い。

真Iさん

54 に利かしつつ龍を作る頭2手が好手。

占魚亭さん

桂受けは強し。

変寝夢さん (※無解)

ユーモラスな最終形。3手目の成が良い感触。

■ 131-5 神無太郎氏作 (正解2名)

点鏡協力自玉スタイルメイト12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王		一
										二
										三
										四
										五
								王		六
										七
										八
										九

持駒 桂

【解答】

23 桂 87 飛 22 桂成 88 飛打 32 圭 78 角
41 圭 21 玉 31 圭 79 角 22 圭 同玉
まで 12 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

解説不要の美しい作品。

桂の軌跡に沿って、その対称位置に次々と大

駒を発生させ、その力で攻方玉の包囲網を形成します。直接的に包囲を行うのは 78 角・79 角・87 飛の 3 枚。88 飛だけは 22 玉に利きを写し、間接的に攻方玉を包囲します。

役割を終えた桂は盤上から消え去り、盤の左下に飛角の塊が残されます。初形に存在しない駒だけで玉を捕らえる手順は、新ヶ江幸弘氏の四銀詰(近代将棋 1979 年 11 月 看寿賞中編賞)を連想させますね。今回の「点鏡協力自玉ステイルメイト、双裸玉」の 3 部作の締めに対応しい作品です。

【短評】

たくぼんさん

桂 1 枚でこんな面白い手順が出てくるなんて。最後 22 玉が飛の利きになるので盲点で時間は掛りましたが。

占魚亭さん

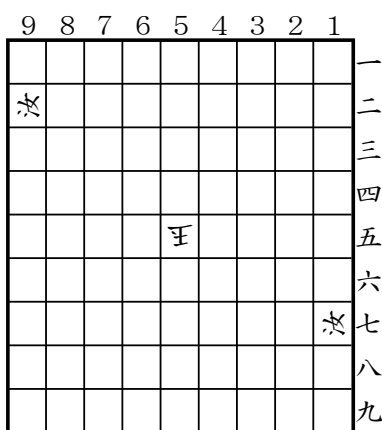
対称点への飛車角 4 枚受けに加えて最後に桂消滅。綺麗。

変寝夢さん (※無解)

最終形 8 8 飛は残念と思ったら、めちゃめちゃ利いてました・・・。

■ 131-6 上田吉一氏作(正解 1)2) 4 名 3) 5 名)

打歩協力詰 5 手 (3 解)



持駒 なし
※次:中立Siren

【ルール】

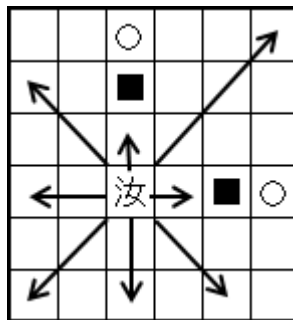
• 打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

• Siren (次)

フェアリーチェスの Siren (次)。

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)。

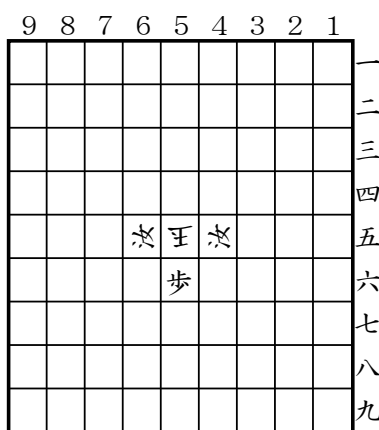


(矢印が駒を取らない時の動き。○が駒を取る時の移動先。■は敵駒。これを取って○に行く。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりするとそこには行けない。)

【解答】

1)15n 次 35 歩 同-45n 次 65n 次 56 歩 まで 5 手

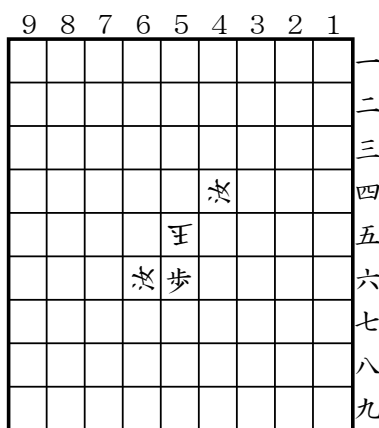
(詰上り)



持駒 なし

2)99n 次 77 歩 同-66n 次 44n 次 56 歩 まで 5 手

(詰上り)



持駒 なし

3)53n 次 56 歩 同-47n 次 63n 次 56 歩 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

中立 Siren (n 汝) で挟む 2 解と、n 汝で包む 1 解がセットになった作品。

汝は動ける Locust (蝗)。Queen に準ずる強力な駒ですが、一つ死角があります。跳躍先が埋まっていると、蝗は跳躍台の駒を取れません。合駒を 2 つの駒の間ではなく、外側に打てるわけです。その性質は汝にも継承されており、n 汝に対しても「外側の合駒」が可能です。

ただし、この「外側の合駒」には制約があります。打つ場所が一箇所しか選べないのです。これを念頭に解 1) を見てみましょう。

解 1) は n 汝による横からの王手で歩合を請求します。合駒の場所は 35 限定。25 だと歩を取った後の n 汝の着地点が 35 になってしまいます。2 手目 35 歩は n 汝の着地点を 45 (玉の隣) にするための合駒位置限定なのです。

この意味は 4 手目 65n 汝で明らかになります。これは 45n 汝の着地点を埋める移動合ですが、もし 45 が空いていると 65n 汝自体が白玉への王手になってしまいます。中立駒は敵駒でもあるので、扱いには細心の注意が必要です。このように n 汝で玉を挟めば、互いの n 汝が互いの駒取りを阻害して、その間だけが安全地帯になります。ただし、その安全地帯から玉は一步も出られません。どこに動いても n 汝に取られます。

最終手は合駒で得た歩を打って打歩詰達成です。これを玉で取るのは無論ダメですし、n 汝で取ると残った n 汝が白玉に利きます。確かに受けはないですね。

解 2) は同じ構造の手順を斜めで行ったもの。解 1) と理屈は同じなので、どちらか一方が見えれば、他方の発見も容易でしょう。

解 3) は解 1) 2) とは異質です。

最大の特徴は歩合の取り方が「横取り」型になっていることです。

合駒を直後に王手駒とは別の駒で取る合駒の「横取り」は普通の駒でも可能ですが、Locust 系の駒を使うと「横取り」した後、元の王手駒の王手が復活することになります。この場合、「横取り」というより「掠め取り」と表現した方がしっくりきます。「合駒の掠め取り」は中将棋の「獅子」等の「二手指し」ができる駒や、アンチキルケのような駒取りと移動先が異なるルールでも実現できます。「横取り」「掠め取り」のどちらも、通常の合駒の取り方とは違うので、上手く使えば新鮮な作品が作れそうですね。

解 3) は詰上りも解 1) 2) と異質です。前 2 つは n 汝に挟まれ、Queen の方向の利きが無効化される死角に玉を閉じ込めるのに対し、この解では Queen 方向の利きを活かしたまま、その利きの隙間に玉を閉じ込めます。

なお、最終手に歩を取れない理由は解 1) 2) と同様です。何で取っても白玉に王手を掛ける反則になります。

本局でルールに「打歩」が付いている理由は合駒の限定です。これがないと持駒制限か余詰防止駒の大量配置が必要になります。フェアリーでは配置ではなくルールや条件の方を調整して、配置を簡素化することができるので、無理なく狙いを実現したい場合は、ルール設定の工夫も考えてみてください。

【短評】

変寝夢さん

解 3 の 4 手目 6 3 n 汝の 1 路寄り面白い 1 手。

たくぼんさん

53n 汝 56 歩 47n 汝 63n 汝 56 歩 迄 5 手
52n 汝 53 歩 54n 汝 46 玉 47 歩 迄 5 手
15n 汝 35 歩 45n 汝 65n 汝 56 歩 迄 5 手
上 2 つは考え始めて数分で見つかったけど、最後の n 汝のサンドイッチは半月ほど悩みました。あらゆる順を読んだはずなのに・・・で全体の電気治療中にやっと閃きました。電気刺激は効果抜群ですね。

真 T さん

詰形 3 種。

占魚亭さん（※無解）

「52n 汝、53 歩、54n 汝、46 玉、47 歩」で詰んだと思ったら、37 玉でダメだった……。

はなさかしろうさん

汝サンドが第一感ですが、56 歩～47n 汝もやってみたいところで、満足です。

一乗谷酔象さん（※解 3)正解）

52n 汝 53 歩 54n 汝 46 玉 47 歩 まで5手.
53n 汝 56 歩 47n 汝 63n 汝 56 歩 まで5手.
2 枚の汝がほど良い距離感で玉を挟む感触。
(解 2)56 歩が妙防。
2 枚とも動かす手順が巧い。
3 解目は下から「57n 汝 56 歩 47n 汝引 84n 汝 56 歩 まで5手。」が形に見えたが、65 玉で逃れ。

☆一乗谷酔象氏は作意の解 3)のみ正解。
上記解答の最初の解は、占魚亭氏が 37 玉の応手に気付いた紛れですね。Siren の死角に潜り込む応手は見落とし易いようです。

■ 131-7 真T氏作（正解 6 名）

All-in-Shogi最善詰 3手

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

持駒 なし

【ルール】

• 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)相手玉を動かす王手や、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

• 最善詰

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

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

【解答】

13 歩生 11 玉 12 歩生 まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【主な紛れ】

- 初手 13 歩成は 14v と 13v 玉 15v とで逃れ。

【作者のコメント】

3 手で攻方歩不成 2 回が狙いです。

【解説】

打歩詰に無関係な歩の不成。普通詰将棋では実現不可能ですが、フェアリーでは時々見ることができます。特に All-in-Shogi なら実現も簡単。というわけで作者は更に欲張って、1 枚の歩の連続不成で仕上げました。手数わずか 3 手なので、最短手数での表現です。

意味付けは All-in-Shogi の性質を素直に利用したもの。選択肢を増やすと攻方にとって不都合な着手を受方が選んでしまうので、それを避ける狙いです。具体的には「歩」が「と金」になると、元の位置に戻されてしまうわけです。しかし甘く見てはいけません。

もし初形の 16 香が 15 香だったら、初手から「13 歩成 14v と 13 玉」の余詰が生じます。All-in-Shogi の「1 手前の局面に戻す着手は禁手とする」という規定により「13 玉」とは戻れません。また、「最善」指定がないと初手や 3 手目に歩が成る余詰が成立します。

解答者はこのような紛れを気にする必要はありませんが、作者には様々な畏が待ち受けており、たった 3 手でも油断は禁物なのです。

おそらく、本局のような狙いの作品の場合「1 手前の局面に戻す着手は禁手とする」という All-in-Shogi の規程はない方が作り易いように思えます。この規定のない「可逆 All-in-Shogi (仮称)」のようなルールも考える価値があるのではないのでしょうか。

【短評】

たくぼんさん

戻らせないように不成。
歩不成の新しい理由かな。

占魚亭さん

歩のままであれば動かせないというわけですね。

変寝夢さん

初形 1 3 歩成に 1 1 玉は 1 2 とまでだが、1 4 とがあるのか。

はなさかしろうさん

紛れないように。

一乗谷酔象さん

不退転の不成。



■ 131-8 真T氏作 (正解 5 名)

All-in-Shogi 筋力詰 7 手

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

持駒 金

【解答】 (※相手の駒を動かす手を v で表記)

29v 玉 18 玉 29 金 39v 金 29v 玉 19 玉
29 金 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初手 29 金は 39v 金で逃れ。
6 手かけて 39 金を設置します。

【解説】

「先打突歩詰」の金版、「先打動金詰」。

本局の狙いは「1 手で実現できる局面に余分な手数を掛けて到達する」ことです。これは「先打突歩詰」で「打歩」の局面に「突歩」で到達するため、余分に手数を掛けて盤上に歩を置くのと同じ構造です。普通詰将棋でこれが「迂回」にならないのは「打歩詰禁」という着手履歴が絡んだ規則があるからです。

All-in-Shogi には「1 手前の局面に戻す着手は禁手とする」という着手履歴が絡んだ規則があ

ります。これはすべての駒に関わる規則なので、**All-in-Shogi** では「先打突歩詰」を「先打動X詰」に拡張することが可能です。本局の場合は「X=金」ですね。

ちょっと説明が理屈っぽくなってしまったので、以下は素直に手順を追ってみましょう。

まずは初手。第一感は**29金**ですが、それでは**39v金**と受けられて困ります。もし金が持駒ではなく**39金**として盤上に配置されていれば、**39v金**で受けられないので**29金**の1手詰です。

それを実現するための工夫が、玉の位置を変えておく冒頭2手。その後で「**29金 39v金**」の2手を挟み、それから玉位置を元に戻せばあら不思議。持駒の金が**39**に配置された局面が盤上に出現しました。今度こそ**29金**で詰みです。持駒の歩が盤上の歩だったら詰む「先打突歩詰」を金で実現したわけですね。

性能変換ルールでは「先打突歩詰」が「先打動歩詰」や「先打変歩詰」に拡張された作品がありますが、歩以外の駒にまで一般化できるというのはなかなか凄いことだと思います。他の高級手筋にも“拡張”や“一般化”が可能なものがあるかもしれないですね。

【短評】

たくぼんさん

持駒の金が**39**に居たら1手詰。
シンプルな狙いを楽しく表現ですね。

占魚亭さん

29金を動かさない手順作り。
All-in-Shogiらしい楽しい駒繰りでした。

変寝夢さん（※無解）

逆算で解いていたが、**29**～**39金**の所が思い浮かばなかった。

はなさかしろうさん

詰み形はこれしかないと思ったのですが意外に上手くいかず、いろいろ考えてしまいました。

一乗谷酔象さん

2手掛けて玉位置をずらしておく。

■ 131-9 青木裕一氏作（正解4名）

Koko協力詰 27手

						ス				
							銀			
							王			

持駒 歩

【ルール】

• 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「Kokoについて」

【解答】

49歩 57玉 46銀 55と 48歩 56玉
45銀 54と 47歩 55玉 44銀 53と
46歩 54玉 43銀生 52と 45歩 53玉
42銀生 51と 44歩 52玉 43歩成 61玉
52と 41と 51銀成 まで 27手

（詰上り）

持駒 なし

【作者のコメント】

Koko 版銀歩送りです。収束用の駒を置かずにまとめられたのは幸運でした。

【解説】

簡素形の送り趣向。玉を含めた4枚の駒が仲良く行進していく手順ですが、送り趣向につきものの「柰」がありません。何のサポートも必要としない「独立移動体」です。

見えない「柰」を提供しているのが **Koko** の「孤立禁」の性質です。このルールでは何もない空中への着手が禁じられているため、盤上に存在する駒の配置が着手可能範囲を規定します。**Koko** の趣向作はあまり発表されていませんが、外へはみ出す余詰の心配が少ないので、趣向作、特に送り趣向に適したルールだと思います。

趣向自体は明快なので、解答者は4手一組で上段に向かって動く4枚の駒の戯れを楽しんでいけば良いのですが、攻方の駒が成れる地域に入ると、収束のことを考えねばなりません。盤の上段には収束用の駒配置がないので、普通に考えれば歩が成ってあっさり終わりそうですが、意外とてごわく、焦った解答者も多かったでしょう。

収束は **Koko** 特有の手筋が必要です。特に26手目「41と」が **Koko** らしい独特の受けで、ちょっと盲点になり易い手です。これが見えれば「成銀」と「と金」による鮮やかな両王手の詰上がっています。玉の左辺には広々とした空間が広がっていますが、「孤立禁」の性質により逃げることはできません。

本局は **Koko** の特性を活かした楽しい趣向と鮮やかな収束を、余分な駒を一切置かずに実現しています。素材のまま完成品という、詰将棋の一つの理想形です。

【短評】

たくぼんさん

最後の5手で解図時間のほとんどを費やしました。**Koko** の趣向はあまり見ないので新鮮でした。

真Tさん

いいですね。
最近はこの感じの軽趣向が好みです。

占魚亭さん

こんな銀歩送りは初めて。面白かった！

変寝夢さん（※無解）

こんな簡素形から趣向が始まるとは・・・。
収束うまくまとまっていますね。

はなさかしろうさん

匍匐前進で上端まで到達して、さてどうしましょうか。詰みの形は手探りです。



■ 131-10 変寝夢氏作（正解4名）

安南駒全マネ禁協力白玉詰6手

											一
	王										二
											三
											四
											五
											六
									王		七
											八
											九

持駒 角金

【ルール】

•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)

・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。

・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」

•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。

【解答】

28金 19玉 29角 71金 91玉 81金打
まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初手から29角、19玉、28金でも同じ形だが、直前の指し手の関係で不詰になります。

【解説】

同じ局面でも一方は詰み、他方は詰まない。こんな現象が起こる「駒全マネ禁」の不思議を実感させられる作品。

本局、初手から「29角 19玉 28金」としても「28金 19玉 29角」としても同一局面になります。しかし前者は「71金」が「直前の指し手の駒種と同じ駒での着手」となるため指せません。金を先に使うからこそ、金の王手を金で防ぐ71金の応手が可能になるのです。

以下もう一度 28金の王手の有効化、金打による無効化を行うと攻方玉は雪隠詰で詰みとなります。受方の金打はどちらも逆王手になっており、何だか受方ばかりが攻めているような奇妙な感触です。もちろん、攻方も王手を続けているので、全体としては3連続逆王手です。

なお「駒全マネ禁」の条件がなければ「29金 同玉 92角 19玉 91玉 28角」という安南協力自玉詰の典型的な詰筋がありますが、4手目と5手目が玉の連続着手になるため、本局ではこの手順は成立しません。

駒全マネ禁は 131-8 の All-in-Shogi と同様、

着手履歴が問題になるルールです。今まで私たちは打歩や千日手絡みでしか「着手履歴」を考慮する必要はありませんでした。でも着手履歴を考慮すべきルールが増えてきた現在、頭を切り替える必要があります。見たことのない手筋が数多く眠っているはずですし、All-in-Shogiでは「局面」に「配置」「持駒」「手番」だけでなく、「それを生じた着手」も加える再定義が必要です。やるべきことがいっぱいありそうですね。

【短評】

たくぼんさん

しばらく解けないので頭悩ましてましたら、点鏡かと思って解図してました。初形が点鏡ぽいんだもんなあ。

真Tさん

4手目から攻守が変わったように見えるのが面白い。

占魚亭さん

受方の方にも安南らしさがあれば、というのは望みすぎですか。

■ 131-11 変寝夢氏作 (正解4名)

点鏡駒全マネ禁協力自玉詰 8手

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

攻方持駒 角
受方持駒 なし

【解答】

31角 92歩 32と 93歩 21と 86玉
88歩 55角 まで 8手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

6手目 8 6 玉が面白いかも。

【解説】

「駒全マネ禁」と「点鏡」の組み合わせ。字面だけだと難しそうですが、性能変化ルールの定跡である「自玉を弱い駒にする」という方針に沿えば解ける親切設計の作品です。

本局には受方持駒制限があり、使用駒で最も弱いのは歩です。また、攻方玉を詰めるための駒は角が有力ですが、そのためには受方は93角を捨てる必要があります。更に93角を捨てるには91歩を動かさねばならず、91歩を動かす手が受けになるためには、攻方は歩で王手をしなければならぬ…という逆算式解法を使えば、初手は角で直接王手するのではなく、角の性能に変えた歩で王手する、即ち31角で79歩を角の性能にする王手だと想定することが可能です。以降、攻方は歩以外の駒を動かし、受方は歩の応手を続けて詰型を目指します。

問題は歩以外の駒を動かす攻方の着手ですが、攻方王を歩の性能にしたとき、21地点を塞ぐ手段を選ばねばなりません。攻方の初手は31角、最後の手は22王を歩にする88歩（これで31角の利きが復活する）とすれば、残りは2手。2手で21を埋めるとなると「33と」を動かすしかありません。

以上のように「自玉を弱い駒にする」という方針で条件を整理すれば比較的解きやすい作品だったと思います。逆に、虱潰し的に解こうとすると苦戦するかもしれません。

最終手の55角はもちろん限定。33角は77歩、44角は46歩、66角は同歩、77角は同歩（88歩で取る）で逃れます。55地点は「点鏡」

の聖域。性能変化のおそれがないため、55への着手が最終手となる点鏡作品はこれからも数多く登場するでしょう。

また、この55角は角の王手に対して角で逆王手を掛ける手ですが、直前に動いたのはあくまで歩なので、55角が「駒全マネ禁」の条件に抵触することはありません。それに引き換え、31角で86玉を取る手は直前の55角に阻まれているわけですから、何とも虫の良い手があったものです。

ここで今後備えて、一つ注意しておきます。

本局は「玉を歩の性能にする」手順が作意だったので解きやすかったのですが、「駒全マネ禁」では「玉で王手する」という強力な手筋があることを忘れてはいけません。

例えば本局で受方に歩があれば以下の余詰が生じます。

86角 88玉 31角 32歩 同と 79玉
78歩 13玉 まで 8手

これは玉で直接王手を掛ける手順ですが、仮に受方持駒に桂があれば、次のように「玉が動く」と「性能変化した駒で詰める」の合わせ技も可能です。

53角 96玉 97角成 13桂 85馬 97玉
まで 6手

「駒全マネ禁」では玉が動くと相手側の玉は動けません。「玉を弱い駒にする」ための最も強力な手段は、玉を動かすことなのです。双玉の「駒全マネ禁」を見たら、必ずこのことを思い出してください。

【短評】

たくぼんさん

論理的に考えたら解けました。
機械仕掛けの面白い展開。

真Tさん

と金の限定移動がいいですね。

占魚亭さん

マネ禁ルールは点鏡と相性が良いと感じました。

【総評等】

たくぼんさん

いろいろなルールで面白さを感じることが出来ました。でも時間はかかった。

変寝夢さん

派手な手順の作品が多く、楽しめました。

はなさかしろうさん

今月いろいろ厳しかったです。

131-1 と 131-10 は結構考えましたが…

解答発表を楽しみにしています。

☆少し前、私がこの作品展で使った特殊な言葉を集めた「用語・造語集」を作ってみました。解説の都合上、新しい言葉を作ったり、既存の言葉を特定の意味に使ったりすることがあるのですが、自分でも忘れていたり、意味がぶれたりすることがあるからです。実際、調べてみると「間接王手」という言葉を少なくとも三つの意味で使っていました。全体の文脈で見れば誤解を招くことはないと思うのですが、良いことではありません。

この「用語・造語集」はあくまで自分用なので公開する予定はないのですが、その中から特定の言葉をピックアップして何かのネタに使うことはあるでしょう。次回の「氾濫」のお題もこの中から出てくるかもしれませんね。

以上



推理将棋第140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140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2021年7月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第140回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第140回は4ヵ月ぶりの客寄せ易問の8手、易しめの9手の中級と、締めの上級は12手になっています。

手数で級分けしているためか第139回の上級は一番簡単だったとの感想がありました。今回の難度は級分けと合っているはずです。

■ 本出題

140-1 初級 Pontamon 作
都の桂 8手

先手でも後手でも、桂を入手しないと55桂の手は指せません。

140-2 中級 けいたん 作
とどめ3条件 9手

8手目を指した局面は、角でも金でも同が付く手を指せる局面です。

140-3 上級 渡辺秀行 作
ちょこまか 12手

後手勝ち手順で一番多い68地点の手が無い。あなたにはヒントか苦痛か?

140-1 初級 Pontamon 作
都の桂 8手

「大駒着手は1回なのに8手で詰めたよ」

「どんな将棋だった?」

「55桂の着手があったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・大駒着手が1回の8手で詰んだ
- ・55桂の着手があった

140-2 中級 けいたん 作
とどめ3条件 9手

「9手で詰みか」

「とどめは同角成だったね」

「とどめで同金では詰まないな」

「とどめでは金以外の駒を取ったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・とどめは同角成
- ・とどめで同金では詰まない
- ・とどめでは金以外の駒を取る

140-3 上級 渡辺秀行 作
ちょこまか 12手

「昨日の12手で詰んだ将棋見た?」

「うん、4筋の角が5筋に、9筋の角が8筋に移動していたね」

「それって成ったんだっけ?どっちが先だっけ?」

「覚えてないなあ。後手の小駒が成ったけど、その駒は打った駒ではなかったね」

「そう言えば68へ指す着手はなかったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・12手で詰み
- ・4筋の角が5筋に、9筋の角が8筋に移動した
- ・打った駒でない後手の小駒が成った
- ・68への着手はなかった

推理将棋第138回出題解説

担当 Pontamon

余詰作品の出題があった第138回でしたが、17名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

138-1 初級 Pontamon 作 香の隣 9手

「9手で詰めた将棋で駒成は無かったらしいね」

「うん、香を打つ手があって、その香の隣のマスへの手がトドメだったよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ トドメは打たれた香の隣のマスへの着手
- ・ 駒成なし

出題のことば (担当 Pontamon)

香とトドメの駒が横並びになる詰み形を考えてみましょう。

作者ヒント

先手が駒を3つ取る (Pontamon)

締め切り前ヒント

6手目に△99角不成で取った香を8手目に△52香と打つ。

推理将棋138-1 解答

▲76歩、△42金、▲33角不成、△41玉、▲42角不成、△99角不成、▲31角不成、△52香、▲42金 まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ トドメは打たれた香の隣のマスへの着手 (8手目△52香、9手目▲42金)
- ・ 駒成なし

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩

香の隣への最終手で詰みなら、詰パラ1月号や年賀詰展示室にあった、21へ角を打って詰む形や135-4のように21銀で詰む形を思い出すかもしれませんが、初期配置の香の隣への最終手では条件をクリアできません。

先手が後手の香を取る場合、▲76歩、△34歩、▲22角不成の後、5手目で▲11角不成で香を取って7手目に香を打つことができます。9手目に11の角が動ける地点はゾロ目地点ですが、持ち駒には角があります。それを踏まえて、7手目に打つ香の隣の地点へ角を打って後手玉を詰ませる形はあるのでしょうか？

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考1図は、詰み上がりから逆算してみた手順で、▲33香と打ってからの▲23角で41の玉を詰めたものですが、11手で手数オーバー

です。2手目の協力手△34歩を指しては後手は詰み形を作りあげることができません。

参考1図：▲76歩、△52金左、▲33角不成、△41玉、▲22角不成、△42銀、▲11角不成、△51金寄、▲33香、△24歩、▲23角まで11手

先手が香を打つ手順では手数が足りないようです。そこで、後手が香を取って、その香を打つ手順を考えてみます。後手が香を取って打つなら、先手角が角筋から外れてから△99角不成で香を取れるのが6手目なので、後手の最後の着手で香を打つこととなります。9段目以外なら空いている地点の何処へでも香を打つことができますが、よく使われるのは玉の退路封鎖の協力手でしょう。参考2図は一番多い最終手の▲53銀の形を目指したもので、▲31角不成で銀を入手しているのが51地点が玉の退路として残っています。後手は6手目に△99角不成で取った香を△51香と打って詰みに協力して詰みになっていますが、最終手は打った香の隣のマスではないので失敗でした。

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考2図：▲76歩、△52玉、▲33角不成、△54歩、▲42角不成、△99角不成、▲31角不成、△51香、▲53銀まで9手

△42銀、▲同角の5手目に42地点で銀を入手すれば、香打ちは51以外のマスでも9手で詰みますが、最終手の53の隣のマスへ香を打つためには△64歩か△44歩の手が必要になるので香を打つ手が回ってきません。

最終手が3段目の▲53銀なので、香を打つための場所作りに手数を取られてしまうのが失敗原因でした。もし最終手が2段目であれば、香の打ち場所が最初から空いている可能性が高くなります。先手は後手の金や銀を取ることができますが、角成はできないので、角の利きを支えにしての2段目への金打ち、おそらく頭金が有力な詰み形になるでしょう。

初手から、▲76歩、△何か、▲33角不成、△何か、▲42角不成、△99角不成、▲31角不成、△香打ち、▲42金の手順が考えられます。8手目の香打ちは32地点か52地点になります。もし、▲42金が頭金の詰み形なのであれば、2手目は△42金で4手目は△41玉です。8目の香打ちは32でも52でも良さそうですが、広く盤上を眺めてみると82の飛が2段目に利いているので8手目は△52香と打って飛の横利きを止める協力が必要があり、手順が確定しました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon (作者)「後手が香を打てる地点が多い中で、△51香以外に打ち場所が限定される形がないかを探ってみた作品です」

小山邦明さん「最初は先手の香打を考えましたが、最短で5手目でしか香を取れないので7手目に香を打つ事になり、31玉で「11角、12香から22角」のような手は42への逃げを回避できないのであきらめました。後手が香を打つと考え直したら、先手の手順は考えやすかったです。」

■この条件で先手が詰めることができるのは11手の参考1図の手順でした。

NAOさん「先手が金銀2枚を取って詰形を築く。」

■銀は要らない駒だけど詰形にするには取るしかない。要らない駒を取る手が入ると無駄手だと勘違いするかも。

RINTAROさん「「打たれた香」という書き方が後手番を暗示しているので親切でした。「打

った香」でもよかったと思います。」

■最初は「打った香の隣」だったのですが、それだと「打った」側（先手）がその香の隣への最終手を指すと誤解される可能性があったので変えました。「移動した香ではなく打った香の隣」とすれば良かったかも。

はなさかしろうさん「玉周りの形がなかなか思いつかなくて、結構難しかった。9手は懐が深いですね。」

■玉腹の角と頭金は居玉だと多いのですが、ひと筋ずらすと思ひ浮かび難いですね。

飯山修さん「香打が無駄手でないのがいいですね」

■飛の横利きを遮断してくれています。

ミニベロさん「9手でここまで出来る、見本のような初級です。」

■駒取り4回、駒打ち2回、不成4回など着手数を数えると9手をオーバー。駒取り4回は全て不成なので6手しか説明していない。

べべ&ぺぺさん「試行錯誤を繰り返して、ようやく解けました。まさか、99角生で香を取るとは思いませんでした。」

■不成の回数を条件にした作品では△88角不成にして99の香を取ってはダメ（合い駒に使えるから）で、△77角不成だと王手を掛けてしまうのでダメ。のように後手角が6手目に先手陣へ入り込む手順は作者には使い易い手筋になっています。

けいたんさん「ヒントをみたら、解けました。なるほどです。」

■ヒントでは△52香と打つまで明かしてしまったので、最終手は42か62が確定。初級とは言え、ヒントが甘過ぎました。

諏訪冬葉さん「素直に後手が香車を打ちました」

■先手が香を打つのは、▲51角に▲54香で詰

ませる形くらいかな？

ほっとさん「飛の横利きを止める香打が好手。」

■推理将棋らしい協力手でした。2段目への香打ちの手順は▲52香、▲62香、▲72香の3手順だけのはず。

山下誠さん「先手が香を打つと考えると泥沼にはまりました。」

■解図の際には、どちらが香を打つのか決まっていなくて両方の検討が必要なのは仕方ありません。

ジェシーさん「後手が香を取る形は間に合わないだろうと勝手に決めつけていて、直前ヒントを見て驚愕しました。」

■香打ちが先手なのか後手なのか両方検討する必要があるものの、決めつけはいけませんね。

原岡望さん「角生の応酬とは」

■成・不成が非限定なのは後手の△99角だけなのですが、駒成なしの条件が必要になります。

占魚亭さん「どちらが香を打つか分かれば簡単。先手、成る手なし条件では無理？」

■△99角成と△99角不成が非限定になるので、先手だけ絞ることができません。

中村丈志さん「ヒントが無いと解けませんでした。」

■ヒントを活用してください。今回の難易度は中級が一番難しかったようですので、初級から順番に解く必要はないので、時間があれば他の問題にもチャレンジしてみてください。

緑衾さん「香打は後手のはずだと考えました。」

■正解の方の香打ちの決め打ちが成功でした。

正解：17名

小山邦明さん NAOさん RINTAROさん
 はなさかしろうさん 飯山修さん ミニベロさん
 ベベ&ペペさん けいたんさん 諏訪冬葉さん
 ほっとさん 山下誠さん ジェシーさん
 原岡望さん 占魚亭さん 中村丈志さん テイ
 エムガンバさん 緑衾さん

138-2 中級 NAO 作
高飛車くん(その3) 10手

「7段目への金の手より後に5段目への飛車の手を指してやったぜ」

「お得意の高飛車戦法かい。同の付く手があって10手で詰んだね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・7段目への金の手より後に5段目への飛の手を指した
- ・同の付く手を指した

出題のことば(担当 Pontamon)

2回連続で高飛車くんは先手でした。今回はどちらでしょうか？

作者ヒント

高飛車くんの負け(NAO)

締め切り前ヒント

67の金を取って9段目への金打ちで詰み。端角では同が出来ません。

推理将棋138-2 解答 担当 Pontamon

▲58金右、△34歩、▲66歩、△同角、▲67金、△57角成、▲58飛、△67馬、▲55飛、△49金まで10手

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・7段目への金の手より後に5段目への飛の手を指した(5手目▲67金、9手目▲55飛)
- ・同の付く手を指した(4手目△66同角)

詰上り図

後手の持駒：歩2

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

持駒なし

7段目の金の手があるのなら、それは先手の金の手で、後手はその金を取ってからの頭金での詰み形が思い浮かびます。

▲57金を△同角成で取ってからの△58金の手順が参考1図ですが、8手で詰んでいるものの、この手順では5段目の飛の手を追加する余地がなくて失敗です。

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒なし

参考1図：▲58金左、△34歩、▲56歩、△66角、▲57金、△同角成、▲38金、△58金まで8手

5段目の飛の着手を実現するために、今度は後手飛を世に出す例の手筋を使ってみたのが参考2図の手順です。▲33角不成で3筋の歩が切れたので飛を5段目へ進出させることも出来、取

った角を打って7段目の金を取ってからの玉腹の金打ちで詰んでいます、手数オーバーの12手でした。

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考2図：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲68金、△66角、▲77金、△同角成、▲69玉、△35飛、▲38金、△59金 まで12手

57の金を取る手順と77の金を取る手順では失敗しましたが、他の筋の7段目の金を取る手順はどうでしょう？参考1図の手順では57の金を角成で取りましたが47の金を57で成った馬で取るとどうでしょうか？8手だった手順ですが、57の馬が△47馬と動いて金を取って10手詰のペースにして、参考2図のように7段目の馬を支えにして△69金で詰ます形がありそうです。この場合、先手は歩が切れる5筋から▲55飛を指せます。手順は。▲58金左、△34歩、▲46歩、△66角、▲47金、△57角成、▲58飛、△47馬、▲55飛、△69金 になりますが、同の手がありません。▲47金を△同馬で取れるようにタイミングを合わせるため、先に▲58飛を指せばいいのですが58には金が居るので▲58飛はできません。かと言って、先に▲58飛を指してから右金を▲48金、▲47金の手順にすると、▲58飛、△34歩、▲46歩、△66角、▲48金、△57角成、▲47金、△同馬、▲55飛になり腹金を打てません。

となると、腹金は逆位置で右金を▲67金へ上がって△同馬と取れるのか？

▲58金右、△14歩、▲66歩、△13角、▲67

金、△57角成 では▲67金を△同馬で取るのが間に合いません。同で取る駒のターゲットを金にしていたのが間違いで、▲58金右、△34歩、▲66歩だと△同角が可能になります。以後、▲67金、△57角成、▲58飛、△67馬、▲55飛に△49金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)

NAOさん(作者)「同の手を発見できるかかが鍵。高飛車くんの続編をお楽しみに。」

■今回は高飛車くんの負けでしたが10手だったので、また先手着手でした。

小山邦明さん「高飛車くんは今回も先手側でした。「同の付く手を指した」という条件で、1手目と3手目の手順がうまく限定できていると思いました。」

■4手目の同でなくてもできそうな気がする⇒左右型での余詰になるのですが限定されてました。

RINTAROさん「初手78飛が一目なあたり、未熟ですね。」

■飛が5段目へ出て行く最速経路は後手の3筋か4筋なので、先後を変えると▲78飛が浮かんでしまいます。

はなさかしろうさん「悩みました。主条件が厳しいので手段は限られていたのですが、7段目の2ヶ所に穴をあけ、条件の金と飛の手を両方も先手が指す、というところまで思い切るまでが大変。解けて爽快、プルーフゲーム的で面白かったです。」

■2箇所穴開けは余分な手数を掛けるようで指し難い。

飯山修さん「左右どちらでも成立するから余詰かなと思ったら同が入るのはこちらだけ。」

■左右型での余詰が解消される重要な同の条件でした。

ミニベロさん「早く77を捨てないから、難問になってしまった。結局二つのミッションはすべて先手側。

特筆すべきは「同の手」の条件。これ一発で、手順前後・左右逆形、さらに13からの攻撃も完封する魔法の条件。

要するに、中飛車は高美濃には組みにくい、ということ？」

■4手目の△77角を▲同金で取ってしまう訳にはいかないの、先手が自分だけで7段目の金着手をするには3手係り、残りの2手で飛を振って5段目へ出るミッションも先手がするのは考え難い。

ベベ&ペペさん「飛車は7筋だと思い込んで苦労しました。」

■▲78飛から▲75飛を考えられた方が多かったようです。

けいたんさん「6筋に飛を振るものだと思ったので、難儀しました。これもヒントが絶妙です。」

■▲78飛が多かったようですが、▲68飛、△34歩、▲66歩、△同角の序ですね。

諏訪冬葉さん「金は後手が打つとばかり思っていました。」

■7段目金と5段目飛の両ミッションを担当分けする際の推定ですね。▲68金を角や馬で取る手順では玉の退路が残ってしまいます。

ほっとさん「9手目を指したせいで詰まされるし。」

■推理将棋らしいお手伝いの9手目。

山下誠さん「6七金のヒントがなければ永久に解けませんでした。」

■「67の金を取る」と分かっても67の金は69に居た金ではないので大甘ヒントではなかったと思います。

ジェシーさん「金を奪いながら飛車の外出しに協力する後手馬の活躍ぶりが楽しい。」

■この馬の手が見え難い。

原岡望さん「トレードマークの高飛車が敗因とは」

■△49金が打てるようになってしまいました。

占魚亭さん「条件から後手の高飛車は無理と決め打ちして解図。」

■後手なら6手目の△35飛か△45飛が最速。残り2手しかないの、飛移動と角打ちでは詰ませられません。

緑衾さん「ヒントを見るまで金の手と飛の手を同じ指し手が指すとは思いませんでした。ありそうな筋がいっぱいあっていい問題でした。」

■心理的ミスディレクションとでも言うのでしょうか、思考を操られてしまうと解けなくなります。

正解：16名

小山邦明さん NAOさん RINTAROさん はなさかしろうさん 飯山修さん ミニベロさん ベベ&ペペさん けいたんさん 諏訪冬葉さん ほっとさん 山下誠さん ジェシーさん 原岡望さん 占魚亭さん テイエムガンバさん 緑衾さん

138-3 上級 けいたん 作
4段目に3枚 11手

「11手で詰みか。先手は3連続で不成を指したな」

「終局時、4段目に先手の駒が3枚あったね」「端の手は駒を打つ手だけだったな」さて、どんな手順だったのでしょか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・先手は3連続で不成を指した
- ・終局時、4段目に先手の駒が3枚あった
- ・端の手は駒を打つ手のみ

出題のことば (担当 Pontamon)

落ち着いて考えれば理詰めで解図方針をかなり絞り込めるはずです。

作者ヒント

金銀は不動（けいたん）

締め切り前ヒント

先手は3手目に角、5手目に桂を取り、角は端の4段目へ打ちます。

余詰修正

会話

修正前「端に駒を打つ手があったな」

修正後「端の手は駒を打つ手だけだったな」

条件

修正前・端に駒を打つ着手あり

修正後・端の手は駒を打つ手のみ

推理将棋 1 3 8 - 3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△33桂、▲同角不成、△62玉、▲44角不成、△72玉、▲94角、△54歩、▲84桂 まで11手

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 先手は3連続で不成を指した（3手目▲22角不成、5手目▲33同角不成、7手目▲44角不成）
- ・ 終局時、4段目に先手の駒が3枚あった（7手目▲44角不成、9手目▲94角、11手目▲84桂）
- ・ 端に駒を打つ着手あり（9手目▲94角）

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

先手が連続で不成の手を3回指せるのは、3、5、7手目の3回か5、7、9手目の3回か7、9、11手目の3回かの3通りしかありません。不成が3、5、7手目の場合、先手が4段目着手3回が可能なのは、5、9、11手目か7、9、11手目のどちらか。不成が5、7、9手目の場合は、3、7、11手目、連続不成が7、9、11手目の場合は3手目に角を不成で取ることがで、5手目に4段目への駒打ち可能なので、5、7、11手目に4段目着手が可能になります。4段目3回着手の可能性は4通りになります。

先手の着手6回のうち、不成3回と4段目着者3回のミッションがあるため初手の▲76歩を含めると7手が必要になるため、不成の手と4段目着手が重複している手があることになりません。また、最終局面で4段目の先手駒が3枚とのことであれば、不成3回連続の途中の手が4段目着手ではその後4段目か移動しているはずなので、不成の手と4段目着手が重複できるのは不成の3回目の手になります。

つまり、先手の不成の手が3、5、7手目で、4段目着手が7、9、11手目の組み合わせであることが判明します。

不成が3～7手目、4段目着手が7～11手目の手順に全集中して解図して行きます。

残る条件の「端への駒打ち」は先手、後手のどちらでしょう。参考1図の手順だと、後手は香を取っているので端へ打つことができますが、詰みへの協力手として△62香としなければいけませんでした。先手は▲14飛と端へ打つ手があって、4段目着手は7～11手目の3回ですが、端に打った飛が▲54飛で移動しているため、4段目の先手駒は2枚しか残ってなくて失敗でした。

参考1図：▲76歩、△42飛、▲33角不成、△52玉、▲42角不成、△54歩、▲64角不成、△99角不成、▲14飛、△62香、▲54飛 まで11手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

7手目の不成着手は4段目ですが、終局時に4段目に先手駒3枚を残すには9手目と11手目の残り2手は両方とも駒打ちである必要があります。参考2図では、9手目と11手目に駒を打って、4段目に先手駒を残しました。先手の端の手はありますが駒打ちではなく香を取る▲11角不成でしたので失敗です。

参考2図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△94歩、▲11角不成、△54歩、▲44角不成、△52玉、▲64角、△55歩、▲54香まで11手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

参考2図では、9手目と11手目に駒を打つために、不成3回の手で角と香の駒を取りましたが、他の駒種を取るとどうなるのでしょうか？7手目の不成の手は4段目へ指す必要があるので、2枚の駒取りは3手目と5手目でしょう。とな

ると3手目の▲22角不成での角入手は当然。5手目に▲31角不成で銀を取ってから、▲24角不成か▲64角不成としてからの角と銀を打つての詰み、または、5手目に▲33角不成で桂を取ってから、▲24角不成か▲44角不成としてからの角と桂を打つての詰みが考えられます。忘れてはいけないのは、先手の最後の2手のうちのどちらかで端（しかも4段目）へ駒を打たないといけないことです。

4段目の銀打ちで玉が3段目上がるのを抑えて、4段目からの角打ちでの合い利かずの形があるかしれませんが後手の手数が足りそうにありません。となると、角と桂を打つての詰みになり、真っ先に思い浮かぶのは、角で歩をピンして、ピンされた歩頭へ桂を打つ筋です。角と桂を取る手順では7手目は▲24角不成か▲44角不成のはずですが、▲14角と▲24桂で42の玉を詰ますには7手目は▲44角不成になりますが、跳ねた桂が居た21地点が玉の退路になるので詰みません。

▲94角と▲84桂で72の玉を詰ます場合は、玉の退路となる62地点を抑える必要がありますが、先手の手は決まっているため後手の協力がなければ62地点を抑えることができません。後手は既に△34歩、△33桂と▲33同角不成によ王手の応手の3手を指していて、その後△72玉の手が必須なので残り1手しかないので41の金が2手掛けて62地点を埋める協力はできません。

初手から、▲76歩、△34歩、▲22角不成、△33桂、▲同角不成、△62玉、▲44角不成とすると44の利き筋に62があるので、後手の協力手△54歩によって44の角が62地点を抑えることができます。62に玉が居るので8手目に△54歩はできないので、8手目から△72玉、▲94角、△54歩、▲84桂で詰みになりました。

緑衾さんから指摘があった余詰は、参考2図の親戚になる手順で、参考2図では後手玉の両脇を4段目の2枚の角で抑えています、42地点を後手飛で塞ぐ協力手があると、先手の4段目の駒3枚残しと端への駒打ちを実現する▲14角か▲94角を打てるので余詰になりました。粗検申し訳ありませんでした。

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△54歩、▲11

角不成、△42 飛、▲44 角不成、△52 玉、▲14 角、△55 歩、▲54 香 まで 11 手

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん(作者)「前例がなければ発見かと」

■担当が調べた範囲では新しい詰み上がりのようでしたが、余詰取りが不完全でした。m_ _m

小山邦明さん「先手は駒を 2 枚取って打つ(4 段目) 必要があるので、3 手目、5 手目、7 手目(4 段目) が不成の手と推理できました。最後の「端に駒を打つ着手あり」の条件がないと、76 歩、34 歩、22 角不成、33 桂、同角不成、52 玉、24 角不成、62 銀(飛)、74 角、XXX、64 桂の手順が成立するのですね。」

■はい、2 筋ずれた角と桂の連携の余詰が出てきます。

NAO さん(双方解)「角桂を持つとやりたい筋。」

■対美濃囲いの際にはいつも頭にある攻め筋。

RINTARO さん(双方解)「最初は 11 角不成を考えていました。修正条件で 11 角不成はないと分かり、33 桂に気付きました。」

■双方解をいただきました。最初に考えていた 11 角不成で香を使う手順を先に解いていて、修正が出たので作為順を検討されたのかな。

はなさかしろうさん(双方解)「後半まったりと条件を満たしに行く感じ。」

■連続駒打ちで仕留めたと言うと聞こえはいいですが...

飯山修さん「4 段目の 3 枚はすべて必要駒と決めれば角角桂の詰む形のいくつかのうち端がからむものが正解となるが 72 で詰ますところになかなか考えがいかない」

■端の角打ちが効いてくるには△72 玉、▲44 角と▲54 桂だと 72 地点が玉の逃げ場。そこを▲94 角で抑えるには△84 歩が必要。51 地点は△

51 金左でカバーできるけど 52 がまだ空いてました。

ミニベロさん「形自体は既製品だが、玉の横をふさぐ金の 2 手を、3 3 桂と 5 4 歩に変えた点がアイデア。」

■▲22 角成から▲21 馬で桂を入手する手順だと、▲94 角、▲84 桂の間に△52 金左、△62 金寄が必要で先手には 1 手余ります。10 手の手順、▲76 歩、△34 歩、▲48 玉、△88 角成、▲38 玉、△89 馬、▲58 金左、△16 角、▲48 金寄、△26 桂 ですね。この 10 手の詰み上がりだと松澤俊行さん作の詰パラ 178 番(2013 年 3 月)があったようです。

ベベ&ペペさん「ヒントを見て、ようやく解けました。うまい限定の仕方ですね。」

■3 回連続不成の手が解図の糸口にもなっています。▲54 香での詰みは検討していたのに余詰を見逃してしまいました。

諏訪冬葉さん「この形を右側で考えて苦戦。よく考えたら 21 が開いているので無理でした。」

■余詰検討の際に余詰んだと思ったら 21 が空いてました。(笑)

ほっとさん「美しい終局図。」

■詰めた先手の駒が後手陣に 1 枚も無いという不思議な形。

山下誠さん「条件から前半が絞り込みやすいので前問よりも易しく感じました。」

■3 回連続不成の実現で手順が限られてしまいます。

ジェシーさん「5 四歩のとぼけた協力ぶりに味わいがあります。」

■玉側の協力手があるのが推理将棋の特徴ですね。

原岡望さん「空気抜きの積りの 54 歩が敗因とは」

■前問同様に最終手直前の手がお手伝いの悪手でした。

占魚亭さん「最初、96角の筋を追いました（四段目3枚の条件を見逃していた）。」

■▲33角不成が王手にならないように角の裏街道を検討されたのかな？

緑衾さん（双方解）「たまには指摘する側にさせていただきます。駒取り2回のあとの不成駒打駒打ならいいはずと考えました。」

■早々の余詰指摘、ありがとうございました。

正解：16名

小山邦明さん NAOさん RINTAROさん
はなさかしろうさん 飯山修さん ミニベロさん
ベベ&ペペさん けいたんさん 諏訪冬葉さん
ほっとさん 山下誠さん ジェシーさん
原岡望さん 占魚亭さん テイエムガンバさん
緑衾さん

総評

RINTAROさん「色とりどりの3局。楽しめました。」

■選題に偏りがなかったようですね。

飯山修さん「今回はヒントに頼らず解けたのが嬉しいです。解答を送る段階で中間ヒントが出ているのを発見。作者のヒント今回はかなりのサービスですね」

■基本、作者さんから出していただいたヒントなので甘さ加減は異なります。

ベベ&ペペさん「今回は難しかったです。ヒントに助けられました。」

■毎月、解答を送っていただき感謝です。

諏訪冬葉さん「今回は中級が一番苦戦しました。」

■みなさんのコメントではそのようでした。手数主体でクラス分けするとこういうこともあります。

ほっとさん「今回は易しい好作揃い。かなり早くに解けていたのに解答送付が遅れてしまった。」

■解答送付、ありがとうございます。担当は詰パラへの解答送付を忘れてました。（3回目？）

ジェシーさん「今月は（も）直前ヒントに大いに助けられました。」

■中間ヒントは甘くなり過ぎないようにしているので解図の参考にはなっていないかも。

原岡望さん「今回もヒントのお世話になりました。」

■詰パラへの解答送付後の3日間で解図するというパターンは解除されたようですね。

占魚亭さん「今月も何とか全作解けましたが、結構危なかった……。」

■完全復調とみていいですね？

推理将棋第138回出題全解答者： 17名

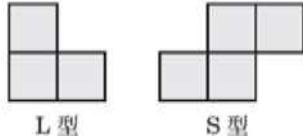
小山邦明さん NAOさん RINTAROさん
はなさかしろうさん 飯山修さん ミニベロさん
ベベ&ペペさん けいたんさん 諏訪冬葉さん
ほっとさん 山下誠さん ジェシーさん
原岡望さん 占魚亭さん 中村丈志さん テイエムガンバさん
緑衾さん

<余談その1>

詰将棋全国大会が9月にある前提で、いろいろ準備を進めています。当日会場で配布予定の資料や、大会後のついでの九州旅行の宿の手配など。無事開催されますように。

<余談その2>

先月の数セミ掲載の「エレガントな解答をもとむ」の問題です。



(一部抜粋、表現も変更)

単位正方形3枚からなるL型のタイルと単位正方形4枚からなるS型のタイルで $n \times n$ の正方形を敷き詰めることを考える。使えるS型のタイルが最大で1枚のとき、敷き詰めできない n を求めよ。

おそらく敷き詰めできないパターンが無限にあって、それをパリティ等で証明する問題なのだろうと予想したのですが、なかなか矛盾が導けませんでした。それもそのはず、なんと6以上の n は敷き詰められるという結論だったので。そして「できることを具体的に示す」のが結構大変でした。完全に読みを外されました。

<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。

【白玉詰】

攻方は白玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【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。

【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。

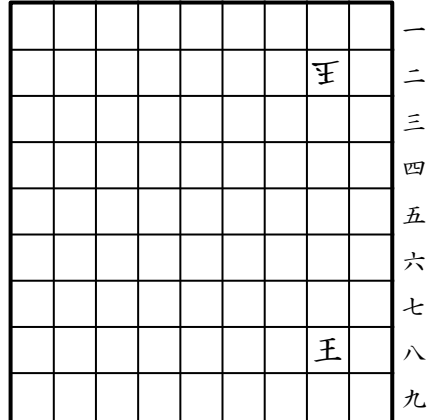
※各題Gの総駒数は4の設定です。

<問題>

【12-1】

点鏡協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

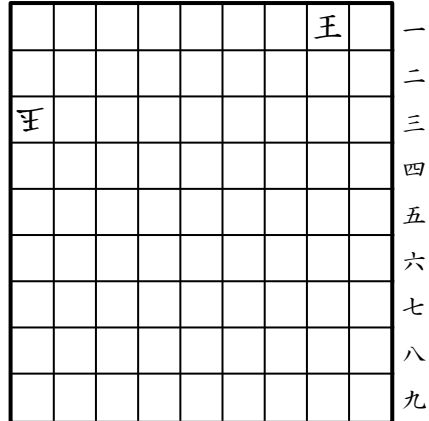


持駒 歩G

【12-2】

点鏡協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

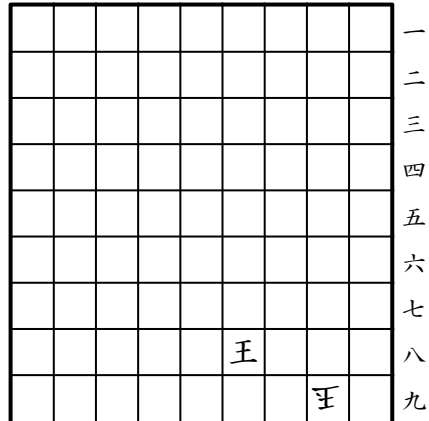


持駒 金G

【12-3】

点鏡協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角G

解答募集締切一覧

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。

2020年7月10日(土)

推理将棋第 140 回出題

推理将棋 3 題

2021年7月15日(木)

第 12 回神無太郎の氾濫

フェアリー作品 3 題

2021年8月15日(日)

第 132 回 WFP 作品展

フェアリー作品 11 題

作品募集一覧

「(ライトな)フェアリー短編コンクール」作品募集

7月上旬に「(ライトな)フェアリー短編コンクール」を私のブログ「占魚亭残日録」で開催します(『WFP』にも出題稿と結果稿を投稿予定)。条件は下記の通りです。

・フェアリー作品(フェアリーの解釈は投稿者に任せます)

※要は「フェアリー詰将棋以外も受け付ける」ということです。

・手数は10手まで

・フェアリー駒(透明駒、Grasshopper、Imitatorなど)・変則盤・複合ルール(例:安南キルケ、Andernach-Isardamaといったもの)は不可

・石・穴の使用は可

・非標準駒数は可

投稿締切は6月30日(水)。

投稿数は1人1作とさせていただきます(募集期間内であれば差し替えは可能)。

自作解説を明記のうえ、下記のどちらかの方法で占魚亭までお願いします。

①メール:sengyotei■gmail.com(■を@に変えてください)

②TwitterのDM

なお、投稿作の検討はこちらではしません。投稿、お待ちしております。

★いよいよ投稿締切があと10日程となりました。WFP誌上ではなくブログ・Twitterでの告知がメインですのでこれまでとは変わったメンバーの作品が集まるのではないかと期待しています。私も考えてはいるのですが最近の中長編作家になってしまっているのどうなることか。現在までにすでに2桁の投稿があるようですので盛況になること間違いないでしょう。

Fairy of the Forest #67

課題:自由課題 協力詰

投稿先:→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

出題:WFP7月号

投稿締切:2021年7月15日(木)

詳細は先月のWFP155号P.31をご覧ください

【あとがき】

ときどきぼーっとしている時に、ふと変な事を思いつくことがあります。最近では、よくレトロがらみで実戦初形から到達可能局面であることと条件が書いている事があります。では実戦初形から添川公司作・無防備煙詰「帰去来」の初形局面まで到達するのに最短何手でいけるのだろうか?また最短手数で到達する双玉煙詰をどの作品だろうか?時間があればこういうの考えるのは好きな方だと思うのですが、さすがに今は時間が取れません。気になる方は考えてみて・・・。

たくぼん

2021年 第156号

Web Fairy Paradise

非売品

令和三年六月号

令和三年六月廿日発行

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

問合せ先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp