



Web Fairy Paradise

第161号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第136回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第137回 WFP 作品展
- ・ 第2回おぼかな作品展(再掲)
- ・ 推理将棋第145回出題

結果発表

- ・ 第135回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #68
- ・ 推理将棋第143回出題
- ・ 第14回神無太郎の氾濫 解答編

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第2回)(占魚亭)
- ・ 第1回最後の1ピース作品展要項
- ・ 求む! 入門編他担当者(再掲)



2021/11

はじめに



古葉監督

昭和50年ルーツ監督の中途退団の後を受けカープの監督に就任し、球団史上初のリーグ優勝に導いた名将。座右の銘は「耐えて勝つ」

古葉さんが今月12日に亡くなられた。享年85歳。

カープファンの私がカープの監督と言っただけに頭に浮かぶのは古葉さんだ。何といてもカープ初優勝の時の胴上げは、山本浩司の胴上げの映像と同様私の脳裏に焼きついて離れない。ファンの前では温厚で優しい印象なのだが、選手に対しては、鉄拳制裁を辞さない厳しい指導だった。私とその事を知ったのは数年後の事だったけど、勝利への真摯に向き合う姿勢はひしひしとは伝わっていたように思う。

有名な逸話に、1979年の近鉄との日本シリーズ第7戦の9回「江夏の21球」の時、無死満塁で北別府、池谷両投手をブルペンに走らせ、江夏投手を激怒させたという話がある。これも妥協を許さない采配で選手への厳しさを伺い知れる逸話であろう。とはいえグラウンドを離れると選手とも優しく接し、実に頼れる兄貴として人間関係を築いた人で私も憧れる方であっただけに亡くなられたのは残念です。ご冥福をお祈りします。

倉庫のどこかに眠っている古葉竹識著「耐えて勝つ」をもう一度探して読んでみようと思います。

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161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136回WFP作品展(再掲)及び 第137回WFP作品展 担当：神無七郎

完全限定の煙詰

フェアリー詰将棋と普通詰将棋は地続きの世界ですが、慣習には大きく異なる点があります。それは手順の完全限定を基本とするかどうかです。フェアリーでは完全限定が基本ですが、普通詰将棋では軽微な欠陥は「キズ」と呼ばれ、作品は完全作として扱われます。

これは歴史的経緯もあるのですが、ルールの特性によるところが大きいと思います。最終手余詰を不可とすれば不完全作になる作品は多いですし、迂回手順も駄目なら「馬鋸」や「知恵の輪」のような趣向はほぼ全滅します。攻方最短のみが正解ではなく、長手数余詰も不完全となる普通詰将棋のルール下では、完全限定は非常に厳しい制約となります。

しかし、普通詰将棋で手順の完全限定（以下単に「完全限定」と表記）に挑戦した人がいなかったわけではありません。ここでは「煙詰」を例にお話します。

軽い非限定や収束余詰などは不問とされる普通詰将棋の世界で、攻方・受方共に一切非限定のない煙詰に挑んだ人がいました。それは飯田岳一氏。作品は1987年に発表され、塚田賞を受賞した「双飛城」です。

飯田岳一 作 『双飛城』 詰将棋 89手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
(近代将棋,1987年5月,
1987年6月修正再出題,塚田賞)

当時煙詰は量産時代にあり、手順の類型化が課題になっていました。飯田氏も多くの煙詰を発表しましたが、それと同時に類型的な手順を避けるための具体的な指針を提唱していました。「新しい収束を使う」や「龍追いを入れない」等です。更に「完全限定」を加えたのが「双飛城」でした。

「類型的な手順を避ける」だと目標が抽象的で、何をすれば良いか分かりません。抽象的な目標を具体的な指針に置き替えるというのは、詰将棋創作だけでなく、勉強や仕事でも参考になる考え方です。

「龍追い」は当時の煙詰で頻繁に使われていたので、それを避ければほぼ自動的に類型化を避けられます。

「完全限定」も類型化の回避に役立ちます。例えば金あるいは成金2枚で玉を隅に追う収束を考えましょう。これは非限定を伴うので完全限定の煙詰には使うことができません。非限定を伴う他の収束もだめなので、自然に「新しい収束を使う」こととなります。また、煙詰でよく生じる駒の清算も、雑に作ると非限定を生じるので、慎重な配慮が必要となります。「完全限定」という目標を掲げることで、手順から粗さを消すことができるのです。

『双飛城』は「新しい収束」、「龍追いなし」、「完全限定」という、氏が自身に課した指針を満たしつつ、手順も充実しており、作者の理想が具現化された作品となっています。

「龍追いなし」の煙詰は飯田氏が提唱する前にもありましたが、氏の諸作品で注目が集まり、その後盛んに作られるようになりました。

一方「完全限定」の煙詰はいまだに少数です。全駒煙（双玉含む）を対象に調べてみたのですが、作例は二桁に届きませんでした。

〔完全限定の煙詰〕

1. 飯田岳一 『双飛城』 89手
近代将棋、1987年5月（6月修正）
2. 新ヶ江幸弘 『伏龍』 79手
詰将棋パラダイス、1997年3月
- 2' 新ヶ江幸弘 『伏龍』 別案 75手
おもちゃ箱、2003年10月
3. 安武翔太 109手（都煙）
詰将棋パラダイス、2006年8月
4. 吉田京平 『虚ろいの都』 115手（双玉・都煙）

おもちゃ箱、2009年9月

5. 吉田京平 135手 (双玉)

詰将棋パラダイス、2017年9月

6. 藤原俊雅、kisy『炉心融解』99手

スマホ詰パラ、2018年4月1日

7. kisy『Deep Purple』117手

スマホ詰パラ、2018年5月2日

(各作品の鑑賞は、「詰将棋一番星」のサイトにある「02 煙詰」(<http://1banboshi.on.cocacn.jp/page04.htm#page04-02>)を参照するのがお勧めです。また、上のリストに漏れがありましたらご指摘願います。)

数は少ないものの完全限定や、それに近い煙詰は増えています。非限定が一箇所だけの作もありました。例えば吉田京平氏作『涼香』127手(詰将棋パラダイス、2010年12月)や、kisy氏作『Whitesnake』147手(スマホ詰パラ、2019年11月5日)等です。

完全限定だと手順が淡泊になると懸念される方もいると思いますが、近年の作品を解いてみれば、その心配は無用だと思えるでしょう。完全限定という枷の下でも、実現できることはたくさんあるのです。

「完全限定」は、完全・不完全の判定に個人の主観が入らないという長所があります。例えば詰将棋解答選手権の作品ではキズはできるだけ少ない方が良く、完全限定ならば最適です。

解答者にとっても完全限定は利点があります。非限定かどうか散々考えた挙句、結局非限定だと知ってがっかりしたり、逆にどうせ非限定だろうといい加減に解答して誤解になったりという経験をした人は多いでしょう。非限定がないと分かっていたら、細かいところも丁寧に読み、作意を深く味わうことができます。

普通詰将棋では、非限定を許容しないと実現できない手順が多く、完全限定は詰将棋の本質と無関係なものとして低く評価されがちです。筆者も自分の作りたい箇所以外は大雑把に作る人間なので、普通詰将棋で意図的に完全限定の作品を作ろうとしたことはありません。しかし解の唯一性を前提とするなら、完全限定は本来あるべき姿です。詰将棋を評価する際の重要な要素として、完全限定は今よりも高い地位が与えられるべきだと思います。

さて、完全限定が珍しい普通詰将棋の世界から、完全限定が当たり前のフェアリーの世界に戻りましょう。

今回のWFP作品展は第136回の再掲載分と第137回の新規出題分です。今回は半期末の特別進行のため、第137回の解答募集期間が通常より一ヶ月長くなっています。この期間を有効利用して、ぜひ多くの解答をお寄せください。また、今回は「完全限定の詰将棋を作れ」という設定の「最後の1ピース」作品が2作登場しています。偶然とはいえ、今回の前口上で「完全限定」の話題を取り上げたのは良いタイミングだったかもしれません。もちろん、特に言及がない限り他の作品も完全限定が基本です。

〔第136回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第136回の出題は全12題(ツインを含むため実質13題)。今回登場する作者は駒井めい氏、小林看空氏、たくぼん氏、一乗谷酔象氏、上谷直希氏、上田吉一氏、藤原俊雅氏、変寝夢氏、kisy氏、馬屋原剛氏、神無太郎氏、占魚亭氏の12名です。各作者1題ずつなので、まるで「一人一作展」ですね。バラエティーに富んでいて楽しい作品展になっていると思います。その分、次回以降への繰り越しが多数生じました。複数の作品を投稿してくださった作者の皆様には申し訳ありませんが、どうかご了承下さい。

また、今回は駒井めい氏、kisy氏のお二人が初登場。これを機に、フェアリーの世界にどっぷり浸かってください。

136-1 は本作品展初登場の駒井めい氏の作品。ルールも前回登場したばかりの新ルール「ライフル」というわけで、フレッシュな組み合わせですね。ライフルはこれから様々な新手筋が見られると思いますが、本局ではどんな手筋が出てくるかお楽しみに。

136-2 は小林看空氏のライフル協力詰。狭い構図の割には手数が多いので、何か凝った仕掛けがありそうですね。本局を解けば「ライフル」は短編だけでなく中編でも面白い作品が作れると感じられるはずですよ。

136-3 はたくぼん氏の禁欲作品。構図が狭く持駒も強力なので簡単に詰みそうですが、「禁欲」のせいでそうはいきません。局面がほぐれてからは習いある収束が待っているの、そこまで頑張りましょう。

136-4 は久々に推理将棋の登場です。作者は一乗谷酔象氏。わずか45手で盤上煙(持駒は余るが盤上は最少枚数の3枚で詰める)を実現せ

よという、最短手数探索問題です。条件が6つありますが、条件1)と2)を満たせば正解とし、6つの条件をすべて満たせば完全な正解として1点加点します。

136-5 は上谷直希氏の強欲作品。狙いが見えれば解きやすいと思います。上手にヤマを張りましょう。

136-6 は上田吉一氏の軽趣向作品。フェアリー駒が2種使われていますが、むしろそのおかげで手は限られています。受方持駒なし、PWCルールなので駒の増減もない……ということは「あの駒」で詰めるしかありませんね。

136-7 は藤原俊雅氏の受先作品。「これって1手詰？」と思った方はいませんか？攻方手番なら確かに1手詰ですが、あいにく手番は受方。うまく攻方に協力する手を探してください。

136-8 は変寝夢氏のレトロ作品。レトロ協力詰ではなく、レトロ協力自玉詰です。協力自玉詰なのに受方玉を詰めてしまったので、7手戻して、やり直すわけですね。

136-9 は本作品展初登場のkisy氏の作品。先月号(WFP159号)でお披露目された「最後の1ピース」の作品です。「最後の1ピース」は示された図に、指定された枚数の駒を『追加』して、指定ルール・手数の完全作を作れという出題形式です。本局は「詰将棋5手」の完全作を作れという設問です。ただし、作意は完全限定ではなく、最終手は二通りの詰め方があります。

出題図のフォーマットは、「最後の1ピース」をルール名・手数の前に書き、追加枚数や、特段の注意事項(今回の場合は最終手の非限定)を図の下に注釈で示す形式にしています。今後このフォーマットは、分かり易さ等を考慮して、変更するかもしれません。

本局は、普通詰将棋のルールでの出題なので、フェアリーに慣れた方は、以下の2点に特に気を付けてください。

1. 無駄合概念が適用される
2. 同手数駒余り変化は劣位変化となる

なお「最後の1ピース」における『追加』は、文字通りの追加ではありません。より正確に言えば「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」です。標準駒に追加で新たな駒が加わるわけではありません。また、駒箱から移動するのは玉だけであり、玉は駒台には移動しないという暗黙の規則もあります。

「最後の1ピース」をフェアリーに適用することを前提に『追加』のプロセスを再定義して

みましょう。

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。

赤字で示した部分がフェアリーで拡張または変更される可能性のある箇所です。その場合は使用駒と数を明示して出題します。また、非常に特殊なケース(例:玉を持駒にできるルール)で他のステップにも変更が必要な場合、それを明示して出題します。

以上、説明が長くなりましたが、新しい出題形式なので、注釈過多はご容赦ください。次回以降は必要最小限の補足説明になると思います。

136-10 は「最後の1ピース」の発案者、馬屋原氏ご自身の作品です。追加駒は「生駒3枚」とありますが、ルールが「協力自玉詰」なので、このうち1枚は受方玉に確定しています。攻方玉が中段にいるので、詰上りも限られており、先に詰上りを想定して解くことをお勧めします。

136-11 は神無太郎氏による点鏡&フェアリー駒シリーズの一作。**135-6**と同様Grasshopper(G)は先後合計4枚の設定です。

136-12 は占魚亭氏によるImitator作品。フェアリー駒としてKnight(騎)が加わっています。「成禁」条件があるということは、成れる場所の着手が出てくるわけですが、それは何でしょう？ツイン(組局)なので、なるべく両方解いてください。難しいので、片方だけの解答も歓迎します。

[第137回作品展各題への補足説明]

第137回の出題は全12題(ツインや複数解を含むため実質16題)。今回登場する作者は小林看空氏、占魚亭氏、一乗谷酔象氏、藤原俊雅氏、神無太郎氏、せら氏、上田吉一氏、変寝夢氏、青木裕一氏、くろねこ氏、馬屋原剛氏の11名です。せら氏は今回が初登場となります。

今月も多種多様な作品が登場し、頭の切り替えが大変だと思いますが、期末の特別進行で、今回は通常より解答募集期間が一月月長くなります。この時間を利用して1問でも多く解ける

よう頑張ってください。

137-1 は小林看空氏のライフル作品。双玉&飛角図式で大技が予想できますね。**WFP135-5** は「居成」「居不成」が主題でしたが、本局の主題は何でしょうか？

137-2 は占魚亭氏の *Imitator* 作品。天竺ルールに **Knight** (騎) まで加わり、フェアリー要素てんこ盛りですが、手数が 4 手なので根性を入れれば何とかなるでしょう。

137-3 は一乗谷酔象氏の推理将棋。**136-4** と同様、実戦初形から最短手数で盤上煙にせよという最短手数探索問題です。なお今回は都煙なので、詰上りの盤上駒数は 4 枚です。**WFP100** 号の「詰めば都」(結果稿 **WFP101** 号) では、この条件を満たす最短手数は 45 手とされていましたが、その記録を上回る解が発見されたわけですね。推理将棋の形式で出題されていますが、本質的には最短手数探索問題なので、条件 1) と 2) を満たせば正解とし、条件をすべて満たせば完全な正解として 1 点加点します。

137-4 は藤原俊雅氏の受先作品。**136-7** と同様攻方手番なら 1 手詰ですが、手番は受方です。解が 2 つあるので、両方の解を求めてください。一つ解が見つければ、もう一つの解も自然に見つかると思います。

137-5 は藤原俊雅氏の「最後の 1 ピース」作品。生駒を 1 枚追加して 3 手詰の詰将棋(完全作)を作ってください。手順は完全限定です。本局は馬屋原氏の作品との共演を希望されていたのですが、出題数の都合で今月に回させていただきました。一ヶ月遅れでの共演実現ということでご容赦ください。

137-6 は神無太郎氏の *Grasshopper* (G) を使った点鏡作品。前回、前々回と同様、標準駒に G 4 枚が追加されています。受方持駒の G は全部使うとは限りません。今回はツイン(組局)になっており、玉位置が 1 マス分異なります。その違いが手順にどう影響するのでしょうか？

137-7 は本作品展初登場のせら氏の作品。攻方玉が *NightRider* (夜) の利きで、受方玉が角の利きです。一見ややこしそうですが、明快な主題の作品なので、あまり難しく考えないでください。少し動かせば狙いが見えてくると思います。

137-8 は上田吉一氏の PWC 作品。序さえクリアすれば後は楽しい趣向が待っています。お見逃しなく。

137-9 は変寝夢氏の中立駒作品。中立駒になっているのは玉なので、手番によって受方玉・

攻方玉の状態が切り替わります。攻方は中立玉を自玉として見た場合に王手でなく、相手玉と見た場合に王手になる手を指さねばなりません。本局だと初形で既に自玉に王手が掛かっているので、これを防ぎつつ玉に王手を掛ける初手を選ばないといけないわけです。中立玉の感覚に慣れないという方は過去問(例：**WFP124-10**)を参考にしてください。

137-10 は青木裕一氏の作品。これは詰将棋ではなく、作図問題の一種です。与えられた図から PWC のルールに則り、合法局面(逆算可能な局面)にするには最低どれだけの駒の追加配置が必要かを答える問題です。「合法局面」という言葉は定義が曖昧なまま使われることが多いのですが、「合法局面」の解釈の仕方によっては結果が大きく変わることがあります。本作品でそれを実感してください。なお、(C)の「十分多い」は数が具体的に示されていませんが、本図に限っては逆算の選択肢が二桁を越えれば充分だと思います。また、これは詰将棋ではないので、攻方王手義務は課されません。解答は枚数だけでも結構ですが、それだと偶然正解ということもあり得るので、なるべく追加配置の例も挙げていただくようお願いいたします。

137-11 は、くろねこ氏の協力自玉詰。手数が 34 手とやや長いですが、受方持駒制限があるため、意外と紛れは少ないはずです。とはいえ、むやみに王手を続けるだけでは詰まないの、方針をきちんと立てて解図に臨みましょう。

137-12 は馬屋原剛氏の「最後の 1 ピース」作品。**137-5** と同様、こちらも完全限定の 3 手詰の詰将棋を作れという設問です。普通詰将棋の感覚で(多少の非限定を許容して)余詰を消すのは容易ですが、「完全限定」が要求されると、たった 1 枚の追加で足りるか不安になりますね。もちろんそれは可能ですので、しっかり考えてすべての非限定や余詰を一掃してください。

解答要項

第 136 回分解答締切:2021 年 12 月 15 日(水)

第 137 回分解答締切:2022 年 2 月 15 日(火)

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：年末年始の予定

来年 1 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展 12 月号の新規出題と来年 1 月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下ようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	12 月	1 月	2 月
第 136 回	結果		
第 137 回	再掲	再掲	結果
第 138 回		出題	再掲
第 139 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。

【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。

→参照：WFP159 号 (第 135 回 WFP 作品展)

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

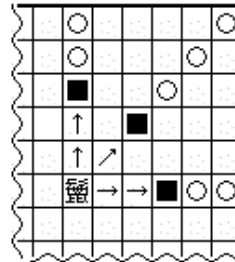
【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Lion】(鬣)

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。

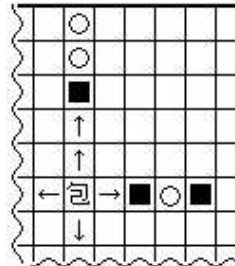


(○が鬣の利き。

■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。)

【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。

【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、駒に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。

【受先】

受方から指し始める。

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

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

【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。玉は駒台に移動しない。

→参照：WFP159号『「最後の1ピース」の紹介』

【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】

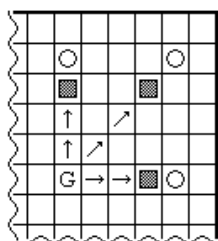
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【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。

【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。

【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)

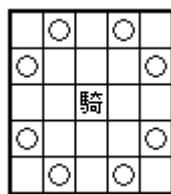
横向きの字か横にnを付加して表記。取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 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う。

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

【Knight】(騎)

チェスのKnight。八方桂。



(○が騎の利き)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

【天竺】

玉(W)の利きが王手をした駒の利きになる。

【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。

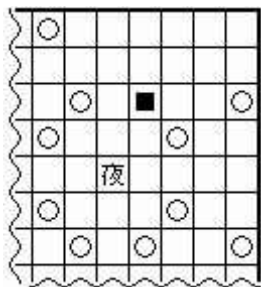
【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【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。)

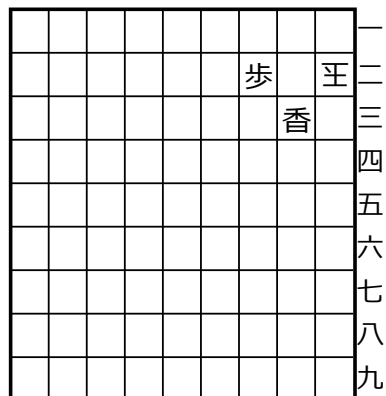


<第 136 回>解答締切:2021 年 12 月 15 日(水)

■ 136-1 駒井めい氏作

ライフル協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

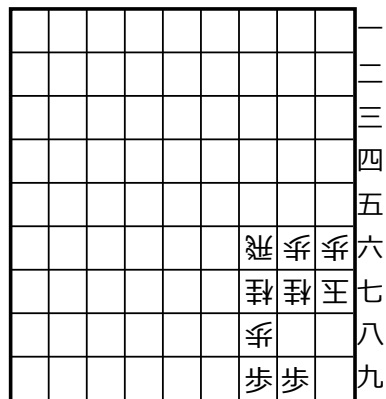


持駒 角2

■ 136-2 小林看空氏作

ライフル協力詰 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

■ 136-3 たくぼん氏作

禁欲協力詰 67手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀3 歩2

■ 136-4 一乗谷酔象氏作

推理将棋 『盤上の駒が3枚だけ』

「激しく駒を取りあっていたさっきの将棋、どうなった？
歩を突く手に対して端の手で応じる手と金を取る手に対し端の手で応じる手は見たけど」
「45手で詰ませて勝っちゃった。これが投了図だよ」
「なんと、盤上の駒が3枚だけ！煙詰だね」
「同じ駒の手がよく続いて、4枚の駒が各々14連続、11連続、5連続、5連続で着手された。それに不成の王手が2回あったよ」

[条件]

- 1) 45手で詰んだ
- 2) 終図盤面の駒数は3枚
- 3) 歩を突く手に対し端の手で応じた
- 4) 金を取る手に対し端の手で応じた
- 5) 4枚の駒が各々14連続、11連続、5連続、5連続で着手された
- 6) 不成の王手が2回

■ 136-5 上谷直希氏作

強欲協力詰 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂4

■ 136-6 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 24手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王	鬘		一
						歩			二
							包	王	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※鬘:Lion、包:Pao (象棋の包)

■ 136-7 藤原俊雅氏作

協力詰 6手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 136-8 変寝夢氏作

レト口協力自玉詰 -7+2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 136-9 kisy 氏作

最後の1ピース・詰将棋 5手

					銀	銀	銀	王	一
								角	二
								香	三
								マ	四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし
※ 1 枚追加、最終手非限定可

■ 136-10 馬屋原剛氏作

最後の1ピース・協力白玉詰 2手

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

持駒 なし
※ 3 枚生駒追加

■ 136-11 神無太郎氏作

点鏡協力白玉 ステイルメイト 8手

									一
									二
				王					三
									四
									五
									六
									七
									八
				王					九

攻方持駒 飛G
受方持駒 残り全部 + G3

■ 136-12 占魚亭氏作

a) 成禁協力白玉 ステイルメイト 6手

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 騎
※ ■:Imitator、騎:Knight

b) 成禁協力白玉 ステイルメイト 6手

								王	一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 騎
※ ■:Imitator、騎:Knight

以上



<第 137 回>解答締切:2022 年 2 月 15 日(火)

■ 137-1 小林看空氏作

ライフル協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

■ 137-2 占魚亭氏作

天竺協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 騎

※ ■:Imitator、騎:Knight

■ 137-3 一乗谷酔象氏作

推理将棋 『都の煙とは驚いた』

「さっきの将棋、序盤から激しい駒の取り合いだったね。君が端歩を取ったら相手はすぐ6筋の手で応じたところまで見たけど、あれから、どうなった？」

「こっちの玉は2連続着手が2回あって最後55地点まで移動したんだけど、結局44手目に詰まされて負けちゃった。最後に盤面に残った駒は4枚だけだったよ」

「なんと。都の煙詰とは驚いたね」

「同じ駒の手がよく続いて、1枚の駒は9連続、別の1枚の駒は7連続2回で各々着手された。不成の手は6回だったよ」

[条件]

- 1) 44手目に55玉が詰まされた
- 2) 終局盤面の駒数は4枚
- 3) 先手が端歩を取る手に対し後手は6筋の手で応じた
- 4) 先手玉の2連続着手が2回
- 5) 2枚の駒が各々9連続、7連続2回で着手された
- 6) 不成の手が6回

■ 137-4 藤原俊雅氏作

協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 137-5 藤原俊雅氏作
最後の1ピース・詰将棋 3手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※生駒 1枚追加

■ 137-6 神無太郎氏作
a) 点鏡協力自玉ステイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
	王								二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒 香G
受方持駒 残り全部+ G3
※G:Grasshopper

b) 点鏡協力自玉ステイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
	王								二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒 香G
受方持駒 残り全部+ G3
※G:Grasshopper

■ 137-7 せら氏作
協力千日手 16手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※夜:Nightrider王、玉:角王

■ 137-8 上田吉一氏作
PWC協力自玉詰 62手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 137-9 変寝夢氏作
協力自玉詰 20手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香
受方持駒 なし
※11玉は中立駒

■ 137-10 青木裕一氏作

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						龍	銀	王	
						玉	王		
									馬

持駒 なし

〔設問〕

盤面に駒を追加で配置して、PWCルール下における合法局面を

- (a) 逆算により実戦初形に逆算できる。
- (b) 千日手を無視して、逆算を無限に続けることができる。
- (c) 逆算により十分多い局面に逆算できる。

とした場合、合法局面にするには、最低何枚追加する必要があるか？

配置しなかった駒は全て後手の持駒とする。

■ 137-11 くろねこ氏作

協力自玉詰 34手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		角				と			
			角						
						王		王	
						歩		桂	

攻方持駒 歩
受方持駒 飛桂

■ 137-12 馬屋原剛氏作

最後の1ピース・詰将棋 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王
							銀	銀	
							桂	と	

持駒 なし
※1枚追加

以上

今月の手筋



(※解答は P56 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。
「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」(できればカードの他の項目も)記述して担当者までお送りください。
「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。
また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、「教材」に徹してくださるようお願いいたします。

第2回

おぼかな作品展



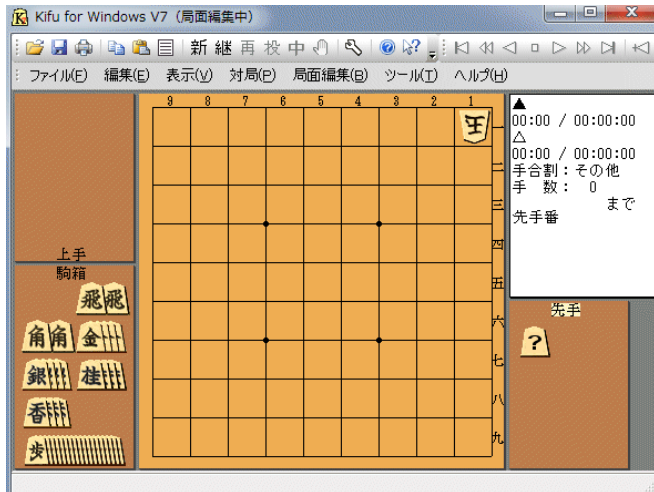
第1回のおぼかな作品展開催から10年の年月が流れてしまいましたが、今回満を持して第2回おぼかな作品展を開催致します。作者との知恵比べをとくとお楽しみください。なお注意事項として一言、作者のこじつけや一人よがりのケースがあるかもしれませんが、どんな正解であろうと笑って受け入れて頂きますようお願い申し上げます。

【解答要項】

解答締切：令和3年12月12日（日）
 解答発表：WFP162号（2021年12月号）
 解答審査：なお作品の解答審査につきましては作者に確認の上（余詰・不詰指摘含め）したいと考えております。解答審査の期間を設けるため締切が通常15日と異なり12日としておりますのでお間違えのないようお願いいたします。

解答送り先：
 たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

① たくぼん



※図の作品は1手詰です。ルール名と持駒、詰手順をお答えください。玉は通常の玉の利きを持ちます。なお1手詰ですのでかしこ詰、協力詰はどちらでもよいのですが、本作はかしこ詰としてお答えください。

② 小林看空

1/2手詰

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

持駒なし

③ 小林看空

1/2手

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

(双方持駒なし)

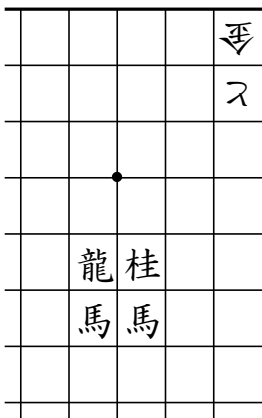
? = 王が成った駒 (99の駒)

※どちらの勝か？ 理由は？



④ 神無太郎

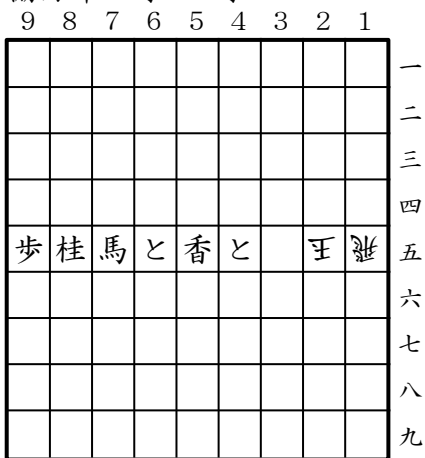
歩王詰 1手



持駒 なし

⑤ 神無太郎

命名 "Repeat after me"
協力千日手 10手



持駒 なし

※詰手順は普通です。手順以外の作意（狙い）を当ててください。



⑥ 一乗谷酔象

【推理将棋】おぼかな将棋教室

「今日の課題は煙詰の創作です。妙手を織り込んで終図盤面の駒数が3枚だけの将棋を並べてみましょう。ずばり手数は46手です。これだけでは面白くないので次に挙げる四つのテーマから一つ選んで手順を示してください。

- A) トドメは銀
- B) 銀をヒク
- C) 終図で飛角金銀は12枚スベテ持駒
- D) 終図で歩10枚はセンテ持駒

いずれもクリアするのが難しそうですが、取り組みやすいテーマをよく考えて選んでください。ひょっとすると実現不可能なテーマが混ざっているかもしれません」

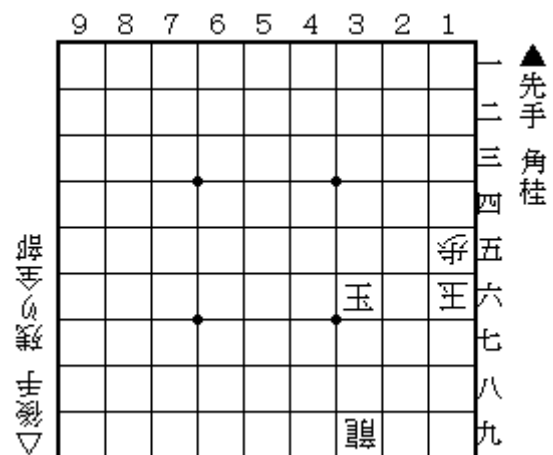
(条件)

- ・46手で詰んだ
 - ・終図の盤面駒数は3枚
- ただし、上記A~Dのテーマのうち一つ満たすこと。非限定は許容する。

※二つ以上のテーマを同時に満たせば超正解です。また、44手以下(後手勝ち、A~D不問)も超正解扱いとします。

⑦ 上谷直希

ばか詰 7手



⑧ 馬屋原剛

協力自玉詰 2002手

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

持駒 歩

⑨ 馬屋原剛

協力詰 -2+1手 透明駒 (0+0)

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

持駒 なし

※逆算するときには王手義務あり



⑩ 青木裕一

Anticirce協力詰 3手

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

持駒 角

(注) 各ルールの説明につきましては、WFP 作品展登場ルールのまとめをご覧ください。

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule128.pdf>

【解答状況】

11/20 現在 解答者数・・・1名

たくさんの解答どうぞよろしくお願いします。



第 135 回 WFP 作品展の結果を報告します。

今回の出題は全 12 題（複数解作品を含むため実質 13 題）。解答者数 5 名。全題正解者 1 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 135 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解・余詰解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	1 _余	2 ₁	2 ₂	2 _余	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
一乗谷酔象	-	○	-	○	○	○	○	-	-	-	○	-	○	○	○	9
占魚亭	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	8
変寝夢	-	-	○	-	○	○	-	-	-	-	-	○	○	○	-	6
springs	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	○	○	-	-	4

毎回「壁」として解答者の前に立ちはだかる占魚亭氏の Imitator 作品（135-7）ですが、たくぼん氏が見事その壁を突破。全題正解を達成しました。そのおかげで 135-7 も「作者以外正解者なし」という事態を回避。今回の殊勲賞です。

作品の方では残念ながら 135-1 と 135-2 に余詰発生。透明駒は検討が難しいので、機械検討できるようになると良いですね。上記の表では作意解と余詰解の列を分けてみました（数字の右に「余」と書いてあるのが余詰解）が、却って分かりにくいでしょうか？

■ 135-1 高坂研氏作（正解 2 名）※余詰

点鏡協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

※透明駒：攻方1枚、受方1枚

【ルール】

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方玉を詰める。

• 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。

(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)

• 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」

【解答】（※攻方透明駒をX、受方透明駒をYで表記）

17 角 53 玉 97 角 まで 3 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
						飛			二
X			王						三
			糸						四
									五
									六
角									七
									八
						人			九

持駒 なし

※ X = 飛or龍、Y = 角or馬

【作者のコメント】

(2) は地味だったが、こちらは「打った駒では王手をかけていない」というテーマが 17 角-53 玉の応酬によって鮮明に表現できていると思う。

(担当注：上記文中の(2)は WFP134-10 のこと)

【解説】

本局は透明駒と点鏡の組み合わせ。前回の WFP134-10 は安南でしたが、点鏡は安南より難物です。安南は自駒の影響のみを受けますが、点鏡は相手駒からも影響を受けるからです。本局の透明駒は先後各 1 枚。透明駒の所属についても両方の可能性を考えねばなりません。

紛れは膨大。盤上の飛や持駒の角を普通に使う紛れだけでも大変ですが、攻方透明駒を性能変化させる王手の紛れもあります。

可能性を絞り込む手掛かりとなるのは点鏡の性質。最終手の対称位置に駒を打てる場所があると、大抵は詰みません。これを防ぐのは、王手駒と対称位置を両方埋める方法と、両王手です。特に本来の利きの両王手なら 2 枚の駒を同時に変身させるのは困難です。(興味のある方は、点鏡で本来の利きでの両王手が掛かっているとき、これを性能変化で解除できるか考えてみてください。ただし、フェアリー駒は使わないものとします。)

初手 17 角は両王手のための準備。一見、普通の王手のようですが、この時点では本来の利きによる王手か、93 に居る攻方透明駒による王手か不明です。

続く 2 手目 53 玉が大胆な一着。玉本来の利きを無視し、17 角の利きをも無視するような手です。しかし、玉が 53 に行くこと自体は不可能ではありません。39 に角あるいは馬が透明駒として潜伏していれば良いのです。他にも多くの情報が判明します。玉が 53 に行けたことにより 17 角の利きが本来の利きでないことが判明します。93 に攻方の透明駒があったわけです。初手が王手であることから、93 の透明駒は攻方駒なので、39 にあったのは受方透明駒だったことも判明します。重要なのは、これで透明駒を使い切ったこと。つまり受方透明駒が詰上りの邪魔にならないと判明したことです。

最終手 97 角は 93 の攻方透明駒が飛か龍だったことにする着手。透明駒の位置は既に判明しているため、「両王手のように見えて(一方が透明駒で遮られているため)両王手ではなかった」という事態は起こりません。鮮やかな両王手の

詰上りです。

本局の「打った駒では王手をかけていない」という狙いは WFP134-10 と共通していますが、盤上を飛角や玉が大きく駆ける手順は豪快そのもの。大駒の威力と魅力を存分に味わえる作品だと思います。

ただ、一乗谷酔象氏の解答が届き、本局に余詰があることが判明しました。以下の手順です。

(余詰) 83 角 - X 38 角成 まで 3 手

初手で 27 桂の存在が判明(この時点では所属不明)。2 手目それが受方透明駒であり、どこかに移動。3 手目に 72 に攻方透明駒が存在することが判明して詰みという手順です。2 手目の選択はいろいろありますが、27 X (桂) は角の利きになっているため、どこに動かしても、成っても成らなくても詰みを防げません。透明駒の検討の難しさを感じさせる余詰でした。

話の本筋からは逸れますが、ルール上の疑問点について書いておきます。上記手順の 2 手目は透明駒の着手として良いのでしょうか？

「透明駒の可視化」が起こるのは「位置、種類が一意に定まったとき」と定められています。「所属」については触れられていません。仮に「所属」を「種類」の一部とみなすとしても(「透明駒入門」では「種類」を「成生を区別した計 14 種」と定義していますが、所属も考慮するなら「成生と所属を区別した計 28 種」に変える必要があります)、透明駒を動かすと決めた時点で、手番により所属は確定してしまいます。

上記余詰順の初手で既に位置と種類は判明し、不明なのは所属だけです。2 手目は可視化前の着手なのか、それとも可視化後の桂の着手なのか。透明駒の「所属」に関するルールの明確化が望まれます。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

初手 6 3 角か 8 3 角か 6 1 角かなあと思ったが無理でした。

たくぼんさん

最初らしい手順を見つけたのは、61 角、53 玉、68 角成迄の順でした。しかし攻方受方の

区別が出来ない。

それをクリアーするのはどちらか一方は初形で王手が掛っている配置と気づきました。作意は見事な両王手。

占魚亭さん (※無解)

3手なのに全く歯が立たず。

一乗谷酔象さん (※余詰解)

83角 X 38角成 まで3手。

2手目38桂成なら3手目72飛成でないとダメだが、3手目38角成が38桂成を否定する1手。48か49への飛成の筋にも惑わされた。

☆一乗谷酔象氏はこれが作意解だと思っていたそうです。確かにこの手順は作意と言われても違和感がありません。

■ 135-2 高坂研氏作 (正解3名) ※余詰

キルケ協力詰 5手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
					糸	王				三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

※透明駒：攻方2枚、受方0枚

【ルール】

•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。

5) 透明駒がある場合、「戻り先に透明駒が存在するため戻れない」、「戻り先に透明駒が存在しないため戻れる」のどちらかを手番側が選択できる。

【解答】

- 1) - X 32金 同X / 41金 同玉 / 28飛 22飛成 まで5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

- 2) - X 22金 同X 42玉 52金 まで5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						Y			一
					金	王		X	二
						糸			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※ X = 角or馬、Y = 角or銀

【作者のコメント】

キルケに透明駒を加えた場合、取られた駒が復活するかどうか客観的に決定できない場合がある。協力系ならそれでも解図する分には問題ないような気がするが(攻方と玉方の思惑が一致するので)混乱する解答者もいらっしゃるだろうから、今回は「駒取りをした側に決定権がある」という設定にしておいた。

尚、X、23 金、同 X/41 金、32 玉 (X=23 飛)、22 飛成という順は、6 手目同玉 (例えば 27 透明歩がある) とされて逃れ。透明駒を 2 枚にしている意味はここにもある。

【解説】

本局はキルケと透明駒の組み合わせ。この組み合わせは **WFP121-7**、**WFP121-8**、**WFP130-1** で登場しています (いずれも作者は高坂氏)。

本局で重要なのは透明駒が復活場所に居る可能性があるかないかです。実は **WFP121-7** で「駒が復活しないことで、復活するはずの場所に透明駒があることを主張できる」という考え方が使われていました。ただ、これは自明ではありません。「透明駒があると確定できないときは復活すべき場所に復活する」と定義することもできるからです。従って、今回は復活の有無を手番側が選択できることを明文化した上での出題となりました。

これは自然なルール設定なので、他のキルケ系ルールや、駒取りと所属が絡む他の変則ルール (**Andernach** 等) にも適用可能だと思います。

さて、取られた駒の復活に関するルールを強調していることから分かる通り、本局は駒が復活する解と復活しない解を並置した作品です。まずは復活する解を解 1) とします。

解 1) は 2 手目 32 金合で初手が 31 飛または龍による王手であったことが確定します。合駒が金である理由はこれを退路封鎖に使うため。金なら復活位置が 41 なので都合なのです。合駒請求に使った飛は一旦 28 に復活させて 22 飛成と再利用します。玉でこれを取り返すことはできません。28 飛が 22 まで走れたということはその間に透明駒がないということです。従って、最終手に対し「同玉/28 飛」とする手は自玉を王手に曝す反則になります。いかにもキルケらしい詰上りですね。

なお作者のコメントにもあるように、「-X 23 金 同 X/41 金 32 玉 (X=23 飛) 22 飛成」の紛れは「同玉/28 飛」で不詰。28 に復活した飛が 22 まで走る手順を経ていないので、24~27 に攻方透明駒がある可能性があるわけです。透明駒が邪魔駒となり、余詰を防ぐ構成は **WFP121-7** でも使われていましたが、文字通り「隠し味」の妙がありますね。

次は復活しない解 2) です。

解 2) は解 1) と同じく金合ですが、合駒の位置が 22 金になっています。つまり、初手は 11 角

または馬の王手だったことになります。作者お得意の ODT (直斜対照) の構成ですね。今度は金を復活させず、そのまま取って持駒にします。すると金が復活しないことで攻方透明駒が 41 にあることが確定します。更に 4 手目 42 玉でその駒が角か銀に絞られます。どちらかは確定しませんが、どちらでも 42 金で詰み。この手順は駒の復活がないので、キルケとしては地味ですが、41 の駒種を絞り込むのにキルケルールは大きな役割を果たしています。

これで話が終われば良かったのですが、既報の通り本局には余詰がありました。

2 手目 23 金合の紛れで、駒を復活させない詰みがあったのです。

(余詰) -X 23 金 同 X 32 玉 31 金 まで 5 手

この手順では 3 手目金が復活しないことで 41 に透明駒が存在することが判明。4 手目 32 玉で 41 の透明駒が飛または金 (成金) であること及び 23 の駒が生飛であることが判明します。3 手目で透明駒を使い切っているので、31 金または 42 金に対して 23 玉とはできません。

この余詰に関して、作者からは納得いく修正図が得られなかったもので、本局はボツにするとの回答がありました。この余詰は 2 手目 23 金が 41 に復活する紛れとも関係するので、単に余詰を防ぐだけでは不十分だったのだと思います。復活する解と復活しない解を対比させる構成は汎用性があるので、別の形で表現した作品での捲土重来に期待しましょう。

【短評】

変寝夢さん

- 1) -X、3 2 金、+ 3 2/41 金、同玉/28 飛、2 2 飛成まで 5 手
2 8 の駒が再生でなく、元からある駒だと不詰なのか。なるほど。
- 2) -X、23 金、+23(+先手駒台金)、32 玉(+23v 飛)、31 金打 まで 5 手
最終手 42 金打もあるし、間違ったか。

たくぼんさん

- X 23 金 同 X 32 玉 31(42)金 迄 5 手
 - X 22 金 同 X 42 玉 52 金 迄 5 手
- 41 にいるのが金と銀ですね。余詰はこれ見落とすのかな? という不思議な感じ。

一乗谷酔象さん

X 32 金 +32/41 金 32 同玉/28 飛
 22 飛成 まで 5 手.
 X 23 金 +23 32 玉 42 金 まで 5 手.
 (5 手目 31 金も可)
 2 筋飛は 1 枚で 2 枚の働き。

☆作意の 2 解のうち、2 手目 22 金の解を解答したのは、たくぼん氏のみでした。「縦と斜め」の組み合わせより、「縦と横」の組み合わせの方が思い付き易いのでしょうか。

■ 135-3 小林看空氏作 (正解 5 名)
 ライフル協力詰 5 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
								歩	王	六
										七
										八
										九

持駒 角香

【ルール】

• 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、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「白玉への王手」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。

【解答】

19 香 27 玉 18 角 16 玉 27 角 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

小林看空氏提唱の新ルール「ライフル」。まずは本局で、その基本を学びましょう。

初形を再度確認してください。これがただの協力詰なら「43 角 15 玉 25 角成」で簡単に詰みます。しかし、ライフルでこの手順を選ぶと、最終手に「同玉 / 15 玉」と居食いをされて不詰となります。「食い逃げ」をどう阻止するか、それがライフルでは重要です。(なお本作品展では駒を取った後の戻り位置と駒種を / の後に表記する棋譜表記を使用します。アンチキルケと同様の表記法です。)

すべての駒で居食いができるライフルは、詰めるのが難しいルールなのでしょうか？

必ずしもそうではありません。居食いにはデメリットもあります。ライフルでは駒を取る時、「居食いできる」ではなく「居食いしないといけない」からです。試しに初手に角や香で王手してください。すると 26 歩を取れないことに気付くでしょう。元の位置に強制的に戻されるので、駒を取って逃げることはできないのです。ライフルの持つこの取禁的な性質は「詰」に有利に働きます。

盤上の駒を壁の代わりに使うのが、ライフルの取禁的な性質の基本的な利用方法ですが、他にも有効な利用方法があります。

その代表格が「両王手」。1 枚の駒の王手ならそれを除去できますが、2 枚の駒を一手で除去することはできません。これに気付けば作意は見たも同然。香と角で即席のバッテリーを作り、角香の両王手を行えば、それで詰みです。

詰上りで角が近接王手を掛けていることに

注目してください。この角には紐が付いていませんが、取られる心配はありません。もちろん、26歩も取られる心配はありません。どちらを取っても玉が香の利き筋に戻ってしまいます。居食いの不利な性質がもろに出ていますね。

本局は持駒角銀の代わりに「銀香」や「飛銀」としても同様の手順が成立します。両王手の片方が紐なしの近接王手で良いので、このルールでは今まで見たことがない組み合わせの両王手が見られることでしょう。

本局では「食い逃げ注意」、「両王手は強力」、「取禁的な性質がある」等、ライフルの様々な特徴を知ることができます。入門用の教材として最適な作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

ライフルの基本手筋として覚えておこう。

変寝夢さん

26歩は大ヒント。

これを取る逃げ方はないのが直ぐ判る。

springsさん

ライフルでは両王手が有力な詰みの形のひとつなのですね。

占魚亭さん

強力な両王手。

一乗谷酔象さん

26も27も支えがなく、不思議な両王手。

■ 135-4 小林看空氏作（正解4名）

ライフル協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				王					五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂4

【解答】

47 桂 44 玉 36 桂 43 玉 35 桂 32 玉
24 桂 22 玉 14 桂 13 玉 25 桂 まで 11 手
(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

W字型の四桂詰。ライフルの取禁的な性質を活かした詰上りです。

通常ルールでは中段玉を四桂だけで詰めることはできません。何か駒を足して（例えば双玉にして）、準四桂詰にしないと、桂を取られてしまいます。しかしライフルならご覧の通り。桂4枚だけで中段玉を詰めることができます。

もちろん玉を盤の端に追う平凡な筋では詰みません。成桂で詰めようとしても、食い逃げされてしまうからです。成桂をバックに桂2枚で詰める形（13 圭 23 桂 33 桂、11 玉）を作る筋も手数不足。この空中四桂詰が最も効率的な詰め方です。最初の方に打った47桂と36桂の二段活用がこの効率の良さの源です。

ライフルでは桂は最重要の駒です。飛角香のような「走り駒」も重要ですが、桂は玉に近接せず王手が可能で、しかも合駒が利きません。とどめを刺す駒として最適なのです。

本局は当初7手詰で玉位置も都玉ではありませんでしたが、最終的に11手詰の都裸玉で仕上がり、完成品になりました。詰上りはカシオペア座の形にも見えますね。指し示すのは北極星ではなく、玉座の方向でしょうか。

実はこの図、springs氏によるライフル裸玉の網羅的調査結果（<http://k7ro.sakura.ne.jp/data.html#Rifle>）の中にも含まれています。本当は本号が刊行された後で、この調査結果を公開する予定だったのですが、筆者の手違いで先に公開してしまいました。そのせいで自力解答のチャ

ンスを逃した方がいたら申し訳ありません。不
手際をお詫びします。

【短評】

たくぼんさん

取禁協力詰のような手順でした。

変寝夢さん (※無解)

7手目まではこんな手順だったとは思っ
たが、深く追わなかった。

桂4枚は団子になるのかなと思ったが、全然
違っていた。

手数を見れば、11手の中に桂を跳ぶ手が2
回存在することに気づけば良かったなあ。

springsさん

一度調べたことがあったので解けました。

占魚亭さん

じわじわと網を絞って四桂詰。

一乗谷酔象さん

ライフルでは、桂頭の玉、寄せ易し。

■ 135-5 小林看空氏作 (正解2名)

ライフル協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角香

【解答】

92 飛 82 角 28 飛 同角生/82 角 99 角 88 飛
28 香 同角成/82 馬 まで 8手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解説】

Rifle Chess を「ライフル」に翻案した目的は、
「居食い」の場所が可成地域の場合に、成・不
成の選択を可能にすることでした。つまり「居
食い」の発展形として「居成」や「居不成」が
可能になるわけです。その両方を1枚の駒でや
ったのが本局。しかも角の大移動によるド派手
な表現です。

冒頭2手「92 飛 82 角」は舞台作り。主役で
ある角を合駒で発生させます。

続く「28 飛 同角生/82 角」で飛を消去。ここ
で王手を掛けてしまわないよう、不成で取りま
す。角の「居不成」の登場です。

88 飛を消去した目的は受方に飛を渡すこと
です。作意を見れば分かると思いますが、最初
から88 飛がなければ6手詰なのです。

続く「99 角 88 飛」の2手は最後の見せ場に
備えた準備。この後、満を持して「28 香 同角
成/82 馬」の「居成」が登場します。

82 馬を92 飛で取ると、飛が92に戻されて
88 飛の利きが通ってしまうため取れません。ラ
イフルの駒取りは強制的に「居食い」になるた
め、それが裏目に出るのです。これはアンチキ
ルケの「北村手筋」に相当し、駒の利いている
(しかもピン止めされていない)のに取れない
という感覚的に奇妙な詰上りとなります。

本局の中心主題は「居成」「居不成」の対比で
すが、それを担う角を合駒で出す構成や、ライ
フルの特性を活かした詰上り、飛角香の遠打、
飛の消去(譲渡)を絡め、極めて内容の濃い手

順に仕上がっています。最少の配置で最大の手順。ルールが考案されて間もない時期に作られたとは思えない本格的な作品です。

【短評】

たくぼんさん

92 飛 82 角 28 飛 同角/82 角生 99 角 88 飛 28 香 同角/82 角成 迄 8 手

居食いの時の表記が初めてで分からないので駒を取って、戻るときに成生選択をした表記にしています。

手順は通常の協力自玉詰のパターンが使えないのでどんな詰上がりがあるかいろいろ模索しました。92 飛、82 銀型で 27 角、36 角と合駒を出す形が本命でしたが玉を 3 筋に移動させながら角を捨てる順(たとえば 33 角、同玉)が出来ない。何日か考えた後、ふと 82 角～82 馬と 8 筋に飛を置く形に気づきあとは一瞬で手順が構築できました。

☆取って戻るまでが一手なので、成・生の表記はどこに付けても構いません。本稿では、取る着手の方に成・生を付けましたが、末尾に付ける方が自然かもしれません。

変寝夢さん (※無解)

8 2 角の 2 往復が見事。
思考局面数はかなりの物。
人間の叡智で解けるのだろうか (杞憂?)

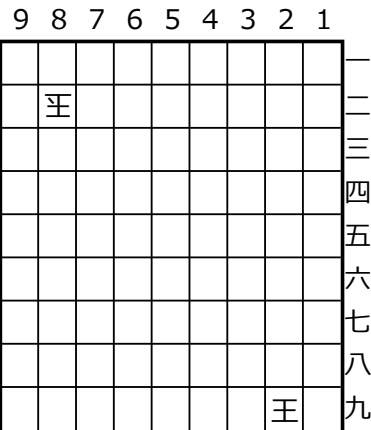
占魚亭さん

1 度目は生、2 度目は成。上手い対照。



■ 135-6 神無太郎氏作 (正解 2 名)

点鏡協力自玉スタイルメイト 6 手

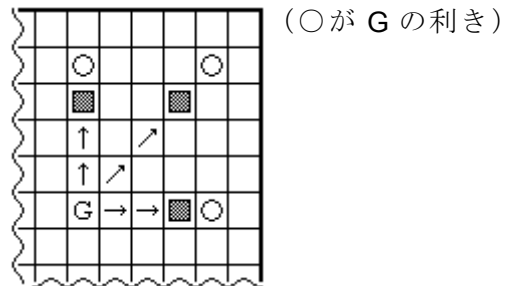


攻方持駒 角G
受方持駒 残り全部+ G3
※G:Grasshopper

【ルール】

• 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。

• 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 (王手は掛かっているが合法手のない状態) にする。

【解答】

19 角 91 玉 81G 19 玉 91G 81G まで 6 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

G	玉									
									王	王

持駒 なし

【解説】

「前進できぬ駒はない」。中原誠 16 世名人の揮毫でも知られる将棋の名言ですが、スタイルメイトを達成するには困ります。入玉形ならまだしも、本局の攻方玉は最下段におり、受方玉とも離れているので、自玉の周囲に駒を発生させて包囲する方法は使えません。

動けない駒があると都合が良いのですが、本局にはそれに近い駒である Grasshopper (G) が与えられています。G は八方に跳ぶ駒ですが、跳躍台がないと跳べないとか、跳躍先が埋まっていると跳べないとか、制約も多く、環境によっては動けない駒になります。点鏡の性能変化を使って自玉を G の性能にすれば、スタイルメイトを達成できそうです。

ここで一つ問題発生。玉を性能変化させる駒が攻方の G だと、その G が玉の性能になるのでスタイルメイトになりません。従って受方の G で玉を変身させるわけですが、受方に G を打たせるには、攻方玉で王手を掛け、対称位置に G を打って受ける展開に持ち込まねばなりません。攻方玉で王手を掛けるには、受方玉が弱い駒に性能変化している必要があります。

こうして条件を並べると、手順を論理的に絞り込むことができます。持駒の角を利用して双方の玉を近接させ、その時点では攻方玉が G の性能になっている手順に絞れば良いからです。

ただ、点鏡に慣れていないと読みづらい手があります。それは 5 手目 91G。逆王手に逆王手を返す手です。4 手目を指し終わった時点では 19 玉は本来の利き、29 玉は G の利き、81G は玉の利きになっていますが、91G の一手で 19 玉は G の利き、29 玉は本来の利き、91G は

玉の利きになっています。点鏡では一度に最大 3 枚の駒の利きを変えられることを知らないとこの手は浮かびません。そのため、その前の局面で読みを打ち切ることになりがちです。

最終形で 29 玉は G の利きのため動けません。91G は玉の利きですが、これが動くと 19 玉が元の性能に戻って自玉への王手となります。点鏡によるピン止め効果が働いて動けないわけですね。19 玉は G の利きなので王手を掛けていません。「詰」ではなく確かに「スタイルメイト」になっています。

玉の大跳躍や、連続逆王手を含む華麗な手順。最終形は玉同士・G 同士がペアになる美しい形。本局もまた盤上の宝石の一つと言えるでしょう。

【短評】

たくぼんさん

玉の利きとして打つ 3 手目 81G がなかなか見えなかった。

変寝夢さん (※無解)

玉の動きが派手ですね。詰上がりの玉と玉がくっつく感じは占魚亭さんみたい。

占魚亭さん

双方の玉が G に。後半の展開がいいですね。

■ 135-7 占魚亭氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名!

協力自玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

■										
					?	王				
							?			
										王

持駒 n夜

※ ■ : Imitator
n夜: 中立 Nightrider

【ルール】

- 中立駒 (「罫」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)

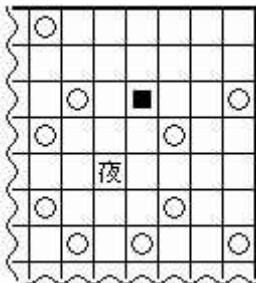
- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitator は元の駒と同時に動く

→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。

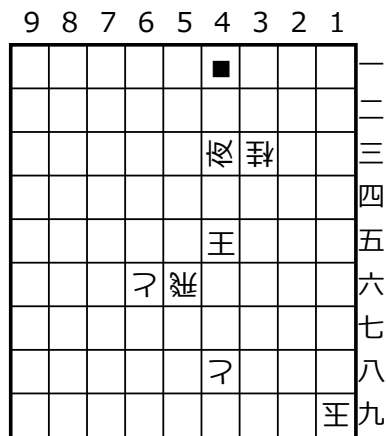


(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【解答】

95n 夜 56 飛 45 王 [I93] 79n 夜 [I77]
43n 夜 [I41] 33 桂 まで 6 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

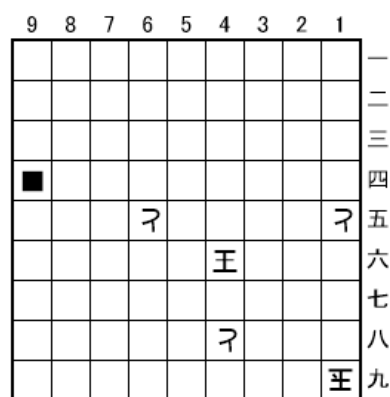
WFP131-2 をベースにして、n 夜の最遠打を実現させることができました。

別案 (※01 別案画像) とどちらを採るか迷いましたが、駒数の少ない本図を選びました。

n 夜を 31 まで動かせれば……というのは望み過ぎですか (9×9 盤は狭すぎる)。

131-2 と同様に鑑賞向きの作品ですね。

協力自玉詰 6手



持駒 n夜

※■: Imitator
n夜: 中立Nightrider

(※解答は本稿末尾に)

【解説】

本局の主題はずばり中立 **NightRider** (n 夜) の最遠打。これを **Imitator** がいる環境下で行うことです。

駒によっては **Imitator** と最遠打は相性が悪い組み合わせになります。例えば 19 玉に 91 角の最遠打で王手を掛けることを考えてください。**Imitator** をどこに置いても王手を妨害してしま

い、最遠打はできません。

夜であれば事情はいくらかましになります。
91 玉に夜の最遠打で王手を掛けるとすれば、51 夜か 95 夜ですが、51 夜なら Imitator の置き場所は 61~91、95 夜なら置き場所は 91~94 になります。角の最遠打よりましとはいえ、選択肢が限られることに変わりはありません。

そんな制約の中、Imitator がある状態で夜の最遠打を実現したのが本局です。

一番簡単な作り方は、最遠打を最後に行い、Imitator に合駒して終わりとする構成ですが、作者は敢えて最遠打を冒頭に持ってきています。遠打した駒を何度も活躍させたいわけです。夜が通常の駒ではなく中立駒になっているのもそのためですね。また、白玉に既に王手が掛かっており、Imitator に隣接させて王手するしかないという、安易な意味付けも採用していません。近くからも王手が可能な状態で最遠打を行うことに意義があるのです。

手順で最も難しいのは 2 手目 56 飛です。これは n 夜に直接合駒するのではなく Imitator に対して合駒する手ですが、飛合が逆王手となるため、大変指しにくい着手です。n 夜を動かしているだけでは白玉を詰められないので、いつかは合駒を出さないといけないのですが、最終手ではなく、途中で逆王手を掛けさせるのは勇気が要ります。

逆王手を掛けさせても大丈夫なのは、攻方玉が逃げる 3 手目が更に逆王手になるからです。協力白玉詰で白玉が動く作品は詰型が想定しにくく、難解作になる傾向がありますが、本局も間違いなく難解です。

最大の難所である 2 手目・3 手目の応酬を乗り越えると後は比較的易しい手順になります。n 夜を 79 経由で 43 に跳ばすと、白玉の脇(35)を n 夜で抑えることができます。受方玉に王手を掛けた手が、攻方玉の逃げ道を塞ぐのが中立駒らしくて良いですね。最終手も n 夜ではなく、Imitator に対する合駒の 33 桂。Imitator は合駒を取れないという白玉詰に都合の良い性質があり、これで詰上りです。

作者は最終手も n 夜の最遠王手で締めたかったそうですが、さすがにそれは難しかったようです。でも、いつか 95 夜に始まり 51 夜で締める(最遠打に始まり最遠王手で終わる)作品を見せてくれそうな気がします。

【短評】

たくぼんさん

逆王手の 2 手目が難関。最終手桂もびっくり。

☆出題時は解答者実質ゼロを覚悟していましたが、たくぼん氏が見事に正解を入れてくださいました。今回の殊勲賞です。

占魚亭さん

n 夜+Imitator で最遠打の後に“複数回、大きく動かそうとすると、このルート(95~79~43)が精一杯です。

n 夜+Imitator はまだあるので、来年~再来年にかけて発表できれば。

■ 135-8 はなさかしろう氏作 (正解 2 名)

単王手禁不成禁天使詰 55手

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

持駒 なし

【ルール】

• 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。

• 天使詰(最長協力詰)

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。(補足)

- 1) 悪魔詰と異なり不詰は避ける
- 2) 手順中に同一局面があってはならない(初形を含む)。

【解答】

67 金 65 玉 76 金 55 玉 66 銀 64 玉
 75 銀右 53 玉 52 金 43 玉 42 金 44 玉
 35 銀 55 玉 66 銀 64 玉 75 銀右 53 玉
 52 金 43 玉 42 金 33 玉 24 銀 44 玉

35 銀 55 玉 66 銀 64 玉 75 銀右 53 玉
 52 金 43 玉 53 金 33 玉 24 銀 44 玉
 35 銀 55 玉 66 銀 64 玉 55 銀 74 玉
 65 金 84 玉 75 銀 73 玉 84 銀 82 玉
 73 銀成 92 玉 83 銀成 81 玉 92 全 71 玉
 62 全 まで 55 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		王	角			角			一
全			全						二
				金					三
				桂				飛	四
飛			金	銀		銀			五
						香			六
	香								七
			香						八
		香							九

持駒 なし

【作者の解説及びコメント】

《 解 図 》

先手は両王手を掛け、後手は次に両王手がかかる地点に玉を動かします。主要な節目の手を挙げていきます。

- ・ 3 手目▲ 7 六金： 56 金、66 銀、74 銀も可能ですが、いずれもすぐに手が尽きます。
- ・ 5 手目▲ 6 六銀： 64 銀は 44 玉、35 銀、33 玉、24 銀、44 玉、35 銀まで。
- ・ 6 手目△ 6 四玉： 44 玉が有力ですが、その後右上の一角から脱出できなくなります。脱出するには玉を 64 に出なければなりません、53 からは 31 角の筋を使うため出ることができません。54 からは 24 の銀を 34 か 44 に持ってくる事前準備がうまくいきません。
- ・ 7 手目▲ 7 五銀右： 55 銀とした場合、53 玉から右上の一角に入るのは 44 から玉が出られなくなって手が尽きます。75 から左上の一角に入るのは 41 手目以降の手順に跳んでしまい、早詰めです。
- ・ 10 手目△ 4 三玉： 44 玉、35 銀とした場合、55 玉とすると後で 64 から 53 に玉が回れなくなってしまいますし、33 玉とすると 24 手目以降の手順に跳んでしまい、早詰めです。

- ・ 15 手目▲ 6 六銀： 5 手目の局面では 24 にいた銀が 35 に移動した状態になっています。
- ・ 22 手目△ 3 三玉： 銀が 35 に移動したために 33 の歩を取れます。
- ・ 24 手目△ 4 四玉： 12 手目の局面では 33 にいた歩が後手の駒台に移動した状態になっています。
- ・ 33 手目▲ 5 三金： ここで 42 金とすると 33 玉としたときに 22 手目と同一局面になってしまいます。周回コースを断ち切ることになってしまいますが、やむを得ません。
- ・ 37 手目▲ 3 五銀： もう周回できないので 33 銀生の両王手でも構わないことになっています。生禁を導入することでなんとか手順を一意にしています。
- ・ 39 手目▲ 6 六銀： 24 の銀が 35 に、33 の歩が駒台に、42 の金が 53 にと、段階的に変化しつつ 54 の周りを 3 周し、66 銀は 4 度目です。ここから収束に入ります。
- ・ 41 手目▲ 5 五銀： 63 金とするとこの金が後で邪魔をしてしまいます。
- ・ 55 手目▲ 6 二成銀： 82 成銀としてしまうと不詰なのですが、天使詰の場合は 62 を選んで良いと思っています。ルール解釈に誤りがあるようでしたらご教示のほどよろしくお願いたします。

《 最長連続両王手についての考察 》

攻方の連続両王手の最長手数はどれくらいでしょうか。

かしこ詰の詰将棋では、『詰将棋おもちゃ箱』に 17 連続両王手の 33 手詰が載っていましたが、詰みや手順限定を考慮しない単純な連続回数 of 最大値については Web 検索では見つかりませんでした。ご存じでしたらご教示いただけますと幸いです。

実際にやってみると連続両王手は制約が大きく、例えば連続逆王手と比べても手段が限られているようでした。検討結果を以下に記します。

連続して両王手をかける機構には玉が戻らないもの（「リニア型」とします）と玉が往復するもの（「レシプロ型」とします）があります。

代表的なリニア型を用いた例を図1に示します。

■ 図1 「リニア3種盛」

単王手禁天使詰 51手 (非限定あり)

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

持駒なし

24 金 35 玉 34 金 45 玉 35 金 46 玉
 45 金 56 玉 46 金 66 玉 57 銀 76 玉
 67 金 86 玉 77 金上 96 玉 87 金上 85 玉
 96 金 75 玉 86 金上 65 玉 76 金上 74 玉
 65 金 84 玉 75 金上 94 玉 85 金上 83 玉
 94 金 72 玉 81 銀生 71 玉 72 銀生 62 玉
 71 銀生 61 玉 62 銀生 52 玉 61 銀生 51 玉
 52 銀生 42 玉 51 銀生 41 玉 42 銀生 32 玉
 41 銀生 31 玉 32 銀生 まで 51 手
 ※31 手目の 94 金 (74 金左)、34 手目 71 玉
 (61 玉) など非限定

この図にある 3 種類 (序の「金鋸」、収束の「銀鋸」、中盤の「槍衾」) が代表的なリニア型の機構と思います。ここで左下の「槍衾」に注目します。香が 2 本の場合は玉は水平移動できませんが、3 本だと 1 手/段、4 本だと 2 手/段と、「槍」の本数-2) 手/段の水平移動が可能です。一方、「銀鋸」は手を稼いでいるようですが、飛二枚で 1 手/筋の垂直移動が可能なので、飛は銀鋸に使うよりも槍衾に付けた方が手を稼げます (図 2)。図 2 は天使詰になっていますが、同一局面なし攻方連続両王手 34 回は詰みに関係なく最長ではないかと思っています。

■ 図2 「厚焼卵」

単王手禁天使詰 67手

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

持駒なし

26 と 46 玉 37 と 56 玉 47 金 66 玉
 57 と 76 玉 67 金 86 玉 77 と 96 玉
 87 金 85 玉 96 金 75 玉 86 と 65 玉
 76 金 55 玉 66 と 45 玉 56 金 54 玉
 45 金 64 玉 55 と 74 玉 65 金 84 玉
 75 と 94 玉 85 金 83 玉 94 金 73 玉
 84 と 63 玉 74 金 53 玉 64 と 43 玉
 54 金 52 玉 43 金 62 玉 53 と 72 玉
 63 金 82 玉 73 と 92 玉 83 金 81 玉
 92 金 71 玉 82 と 61 玉 72 金 51 玉
 62 と 41 玉 52 金 32 玉 31 桂成 同玉
 21 歩成 まで 67 手

さて、命題は、レシプロ機構を使って 67 手を超えられるかです。結論から申しますと、同一局面 4 回で千日手になる通常ルールでは今回得た最長手順は攻方連続両王手 66 回の 131 手でした (図 3) が、同一局面不可の天使詰では上記 67 手を超えられませんでした。

両王手を掛けるときに動かす、玉と攻方走り駒の間に挟まっている攻方駒を、以下では動作駒と呼びます。動作駒には大駒を使うこともできますが、大駒を動作駒と走り駒に交互に使うようなダイナミックな手順で両王手数を稼げる形は見出せませんでした (存在すればきっと素晴らしいだろうと思います)。走り駒は貴重なので、今回の検討では動作駒に金銀を用い、大駒は全て固定の走り駒として盤の縁付近に配置しています。

レシプロ機構には、角 (馬) を襷掛けにして、動作駒に金を挟む形と、飛 (龍) 香を直交させて、動作駒に銀を挟む形があります。単独のレシプロ機構は 7 手目に千日手になってしましますが、2 つ以上組み合わせるとループ構造を作ることができますので、ここに局面を変化させ

る機構を導入できれば、レシプロ機構のより長い駆動が可能になります。

しかし、連続両王手の場合、動かせる駒は、玉方は玉、攻方は動作駒に限定されています。そのため、局面を変化させる要素を手順の途中でループ外から持ち込むことができません。最初からループ上に載っている要素しか使えないことがレシプロ機構の連続両王手数を制約していると思います。

■ 図3 連続両王手

連続両王手66回 131手 (非限定)

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

持駒 なし

68 銀 66 玉 77 銀右 57 玉 68 銀 66 玉
 77 銀右 57 玉 68 銀 66 玉 77 銀右 55 玉
 54 金 45 玉 44 金 55 玉 54 金 45 玉
 44 金 55 玉 54 金 45 玉 44 金 46 玉
 37 銀 57 玉 68 銀 66 玉 77 銀右 57 玉
 68 銀 66 玉 77 銀右 57 玉 68 銀 66 玉
 77 銀右 55 玉 54 金 45 玉 44 金 55 玉
 54 金 45 玉 44 金 55 玉 54 金 45 玉
 44 金 35 玉 26 銀 46 玉 37 銀 57 玉
 68 銀 66 玉 77 銀右 55 玉 54 金 45 玉
 44 金 35 玉 26 銀 46 玉 37 銀 57 玉
 68 銀 66 玉 77 銀右 55 玉 54 金 45 玉
 55 金 35 玉 26 銀 46 玉 37 銀 35 玉
 26 銀 46 玉 37 銀 35 玉 26 銀 46 玉
 37 銀 57 玉 68 銀 66 玉 77 銀右 57 玉
 68 銀 66 玉 77 銀右 57 玉 68 銀 66 玉
 57 銀 76 玉 67 金 86 玉 77 銀 75 玉
 86 銀 84 玉 75 銀 94 玉 85 銀 83 玉
 94 銀 73 玉 84 銀 82 玉 73 銀生 92 玉
 83 銀生 81 玉 71 歩成 同玉 62 銀生 まで 131 手

この手順をベースに盤上に歩をちりばめて

禁欲を導入するなどして悪魔詰にできないかとも考えましたが、50~85 手目の往復なし 3 回転の部分は例えば往復あり 1 回転にしても良く、原理的に限定できませんので、デフォルトで同一局面不可の天使詰を採用することにしました。図面全体を 2 段上にして不成禁とすることで、37 手目と収束部を限定したのが今回の単王手禁不成禁天使詰 55 手です。

【解説】

「単王手禁」という見慣れない条件の付いた本局。攻方が両王手しか指せない詰将棋です。「不成禁」という、これまた見慣れない条件もありますが、これは収束のみに関係するので、おまけと考えて良いでしょう。

「単王手禁」はかなり厳しい制約です。

何しろ「打」の王手できません。従って、攻方は「取」もできません(駒余りになるので)。事実上「攻方取禁」が条件に加わるのです。

作者の解説でも述べられている通り、普通詰将棋での最大連続両王手の記録作は深井一伸氏の作品で、両王手 17 回、33 手詰です。(参照：<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/challenge/ct032.htm>)

これは協力しないルールでの記録なので、協力系ルールであればこれより長く両王手を続けられることが予想できます。

作者は深井一伸氏の作品で使われた機構(香筋を使った両王手と、角 2 枚の軌道上の金鋸)を拡張し、両王手 34 回・67 手の図を見つけました。単に記録を狙うだけなら、その図でも構わないわけですが、作者は記録よりも別の機構の探求に進みました。

詳細は作者自身が解説されていますが、作者は両王手の機構を、玉が移動して元の位置に戻らない「リニア型」と、元の位置に戻る「レシプロ型」に分類し、先行作では試みられていなかったレシプロ型の機構に挑んでいます。

レシプロ型は普通の言葉で言えば「知恵の輪」型ですが、「知恵の輪」趣向から連想する往復型の軌道は使えません。天使詰は同一局面が 2 回出てきたらそこでアウトです。従って本局では「回転型知恵の輪」が採用されています。

「回転型知恵の輪」を「単王手禁」の条件下で作るのは大変難しく、その機構を作るだけで飛角 4 枚をすべて使い切ってしまう。更に通常の「知恵の輪」と異なり、単発の王手もできず、攻方が駒も取れないため、「鍵」を入れる

余地がほとんどありません。

それでも本局は多くの困難を克服し、レシプロ型での3回転を達成しています。レシプロ機構の前後にリニア型の序と収束を付け、両王手の回数を増やしていますが、本局の柱はあくまでレシプロ機構です。レシプロ型でこれを越える回転数を実現することが可能かどうか、皆さんもぜひ考えてみてください。

作者は「連続王手の千日手」を利用した版も検討したそうですが、最終的に同一局面の登場を禁止する「天使詰」を採用しています。同一局面の登場回数を3回まで可とするルールは、あくまで指将棋のためのもので、詰将棋で「3回」とする必然性はありません。「天使詰」を選んだ作者の選択は適切だったと思います。

【短評】

たくぼんさん

なぜかすんなり解けた。
もう何手か伸びそうな感じもするが・・・

変寝夢さん（※無解）

残念ながら、狙いがわからなかった。

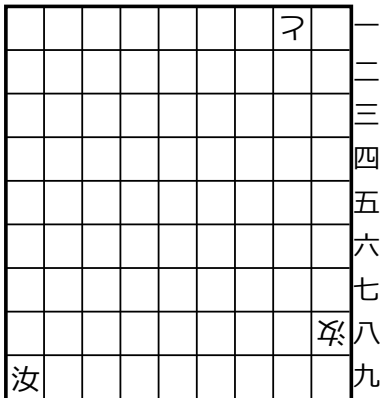
一乗谷酔象さん

すぐ詰む形の中で両王手がよく続く。

■ 135-9 springs 氏作（正解4名）

協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

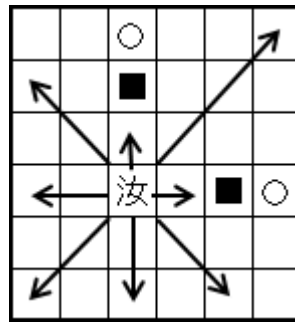


持駒 なし
※汝:Siren王

【ルール】

- 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）

【解答】（※駒取りの移動をハイフンで表記）

19 汝 88 汝 18 汝 38 飛 81 汝 22 汝
92 汝 32 と 38-29 汝 21 汝 11 飛 まで 11手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

双方の汝が大きく動きます。

【解説】

Siren（汝）は Queen の動きが基本ですが、駒取りのときは Locust の動きになる駒です。Locust は着地できないと駒を取れないので、汝に対して盤隅は「絶対安全」であり、隅以外の盤端は「比較的安全」です。

普通の玉の場合、玉で王手はできません。しかし本局の玉は汝王なので、一方の汝王が安全な場所から他方の汝王に王手を掛け、自身は王手が掛けられていないという非対称な状態を作ることができます。従って攻方汝王は安全な盤

の端から受方汝王に王手を掛けます。攻方汝王が端から端へ動くのは、このルール下での自然な挙動だったわけですね。

盤の端が安全だというのは、逆に言うと盤の内側が危険だということです。そのため、合駒を発生させてもそれをすぐには取ることができません。合駒を取ろうとして盤端を離れると、自玉に王手が掛かってしまうからです。従って、合駒を取るには手間を掛けねばなりません。寄り道して、盤の端に跳ぶときに、Locustの動きで掠め取るように取る必要があります。本局では4手目に発生させた飛合を9手目に取っています。通常の合駒を取るより4手も余分に手数がかかったわけです。

本局では飛合を取るまでの汝王の追いかけてこの間に、地味ながら重要な一手が挟まれています。8手目と金の移動合です。これは21地点を空けつつ、そこに移動した受方汝王の斜めの動きを封じる手です。Queenと同様、汝も盤の隅やその周辺が詰め易いので、詰型を想定する場合は、そこにヤマを張ると良いでしょう。

最後に最終手で確かに詰んでいることを確認してみましょう。詰上り図では汝王同士が向かい合っており、21汝は縦に動けません。横や12への動きは飛で封じられています。左斜めへの動きは先述の通り32とで封じられています。汝は強力な駒ですが、同様に強力な汝と、強力な飛の力で確かに捕まっています。

盤上を大きく駆け巡る汝王の追いかけてこの間に、小さく動く「と金」の移動合がアクセントを添える本局。場所によって安全度が変わる汝王の性質を上手く活かした作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

19汝、81汝、91汝、18汝、11汝・・・の誘手にまんまと嵌った。と金を取ったところでどうしようもないのにね。

☆21がと金である理由はこれですね。高い駒だと早詰や余詰が生じます。

変寝夢さん（※無解）

10手目が地味に好手。ロイヤルとロイヤルの追っかけっことは見事。

占魚亭さん

ダイナミック。

■ 135-10 上田吉一氏作（正解5名）

協力詰 5手

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

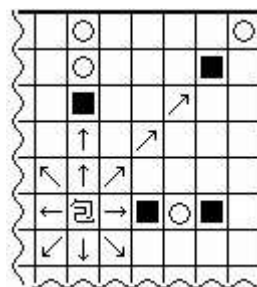
持駒 なし
※炮:Leo (Q利きの包)

【ルール】

• 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「炮」などを使う。

→初出；第68回 WFP 作品展 (WFP77号)

【解答】

28 炮右 37 桂 88 炮 29 桂成 82 炮左 まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

ホッパー系の駒は並べると強力。特に Leo(炮)は跳躍台の先からどこまでも跳べるので、隙間なく連結した炮の王手には合駒が利きません。

それではとばかり、初手 64 炮右とするのは早計。29 に逃げられたり、73 歩で根元の炮を取られたりします。

まずは 29 の逃げ道を塞ぐ対策から考えましょう。隙間なく連結した炮には合駒が利きませんが、隙間があればそこに合駒が可能です。筋の良い人なら、合駒を動かして 29 を埋める以下のような手順を思いつくかもしれません。

28 炮右 37 桂 24 炮 29 桂成 64 炮右 まで？

確かにこれなら 29 に逃げられる心配はないのですが、73 歩で根元の炮を取られる応手は残っています。

それを防ぐためのもう一工夫が炮を往復させるのではなく、L型の回り道で炮の連結を斜めに一路ずらすことです。桂合とその桂の移動合で 29 を埋めるのは先述の手順と同様ですが、炮を 82 に回したことで、王手している炮を取られる心配はなくなりました。73 歩とされても、それが跳躍台になるので王手が消えません。

ちなみに、炮を遠回りさせすぎて 91 炮にすると、82 に合駒されて詰みません。隙間なく連結していることが大事なのです。また、72 歩は「28 炮右 37 桂 22 炮 29 桂成 82 炮右 まで」というコースで炮を 82 に回す手順も防いでいます。一人二役の効率的な配置です。

本局は合駒を移動させて退路を塞ぐ手筋に、炮の運用の妙を絡め、短手数ながら味わい深い作品になっていると思います。

【短評】

変寝夢さん

初手 6 4 Le の紛れと 3 手目の限定移動がポイント。王手駒とハードルの関係性がよくわかります。

たくぼんさん

攻方動くのは 1 枚の砲、後手は桂打って成るだけ・・・面白い。

springs さん

炮が隣り合って連結すると合駒が利かないんですね。

占魚亭さん

炮の大転回。桂が上手にアシスト。

一乗谷酔象さん

82-73 の二重炮が唯一の詰筋。91 や 64 はダメ。

■ 135-11 変寝夢氏作 (正解 3 名)

ボカスカ協力詰 449 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

将	●	と							一
●	歩	●	●	●	●	●	●		二
	●	●	●			将	●		三
王	●		●	●		●	●		四
将	●			●	●		●		五
歩	●		●			●	●		六
香	●	マ		●	と	金	●		七
	●	●	●	●	●	●	●		八
と	金								九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※●:石 (着手不可、不透過)

【ルール】

•ボカスカ

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

1)成駒と生駒は別種とみなす

2) 可能な限りすべての駒を同じ距離動かす。

動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。

3)成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。

4)歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

【解答】(※複数の駒が動くとき括弧で表記)

95歩 93玉 94歩 82玉 93歩成 71玉
 82と 同玉 94桂 93玉 82桂成 96歩
 同香 95歩 同香 94歩 同香 同玉
 95歩 同玉 96歩 同玉 97歩 同玉
 (46と,98と) 96玉 97と 同玉 98金 96玉
 97金 95玉 96金 94玉 95金 93玉
 94金 82玉 93金 71玉 82金 61玉
 71金 51玉 61金 41玉 51金 31玉
 41金 21玉 31金 11玉 21金 12玉
 11金 13玉 12金 14玉 13金 15玉
 14金 16玉 15金 17玉 16金 18玉
 17金 19玉 18金 29玉 19金 39玉
 (47金,29金) 49玉 39金 59玉 49金 69玉
 59金 79玉 69金 89玉 79金 98玉
 89金 97玉 (98金,56金) 96玉 97金 95玉
 96金 94玉 95金 93玉 94金 82玉
 93金 71玉 82金 61玉 71金 51玉
 61金 41玉 51金 31玉 41金 21玉
 31金 11玉 21金 12玉 11金 13玉
 12金 14玉 13金 15玉 14金 16玉
 15金 17玉 16金 18玉 17金 19玉
 18金 29玉 19金 39玉 29金 49玉
 39金 59玉 49金 69玉 59金 79玉
 69金 89玉 79金 98玉 89金 97玉
 (65金,98金) 96玉 97金 95玉 96金 94玉
 95金 93玉 94金 82玉 93金 71玉
 82金 61玉 71金 51玉 61金 41玉
 51金 31玉 41金 21玉 31金 11玉
 21金 12玉 11金 13玉 12金 14玉
 13金 15玉 14金 16玉 15金 17玉
 16金 18玉 17金 19玉 18金 29玉
 19金 39玉 29金 49玉 39金 59玉
 49金 69玉 59金 79玉 69金 89玉
 79金 98玉 89金 97玉 98金 96玉
 (74金,97金) 95玉 96金 94玉 95金 93玉
 94金 82玉 93金 71玉 82金 61玉
 71金 51玉 61金 41玉 51金 31玉
 41金 21玉 31金 11玉 21金 12玉
 11金 13玉 (12金,75金) 14玉 (76金,13金) 15玉
 (77金,14金) 16玉 15金 17玉 16金 18玉
 17金 19玉 18金 29玉 19金 39玉
 29金 49玉 39金 59玉 49金 69玉
 59金 79玉 69金 89玉 79金 98玉

89金 97玉 98金 96玉 97歩 95玉
 96歩 94玉 95歩 93玉 94歩 82玉
 93歩成 71玉 (35と,82と) 61玉 71と 51玉
 61と 41玉 51と 31玉 41と 21玉
 31と 11玉 21と 12玉 11と 13玉
 12と 14玉 13と 15玉 14と 16玉
 15と 17玉 16と 18玉 17と 19玉
 18と 29玉 19と 39玉 29と 49玉
 39と 59玉 49と 69玉 59と 79玉
 69と 89玉 79と 98玉 89と 97玉
 (98と,44と) 96玉 (43と,97と) 95玉 96と 94玉
 95と 93玉 94と 82玉 93と 71玉
 82と 61玉 71と 51玉 (33と,61と) 41玉
 51と 31玉 41と 21玉 31と 11玉
 21と 12玉 11と 13玉 12と 14玉
 13と 15玉 14と 16玉 15と 17玉
 16と 18玉 17と 19玉 18と 29玉
 19と 39玉 (29と,43と) 49玉 (53と,39と) 59玉
 49と 69玉 59と 79玉 69と 89玉
 79と 98玉 89と 97玉 98と 96玉
 97と 95玉 96と 94玉 95と 93玉
 94と 82玉 93と 71玉 82銀 同銀
 同と 61玉 71と 51玉 (43と,61と) 41玉
 (33と,51と) 31玉 41と 21玉 31と 11玉
 21と 12玉 11と 13玉 12と 14玉
 13と 15玉 14と 16玉 15と 17玉
 16と 18玉 17と 19玉 18と 29玉
 19と 39玉 (29と,43と) 49玉 (53と,39と) 59玉
 49と 69玉 59と 79玉 69と 89玉
 79と 98玉 89と 97玉 98と 96玉
 97と 95玉 96と 94玉 95と 93玉
 94と 82玉 93と 91玉 82銀 まで 449手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 金 銀 桂 香 歩4

【作者のコメント】

遠隔操作ものです。

35とで33銀を取るのですが、とを動かすために37金で77とを取らなければいけない二段仕掛けの内容です。

現代の感覚では序と収束の82銀からの一周は余分なのかもしれませんが、私はこういった部分を大事にしたいなあと思っています。

【解説】

同種の駒が同時に同方向に動くボカスカルール。逆に言えば1枚ピン止めすれば複数の駒が同時にピン止めされる可能性もありますが、飛び道具のない本局には無関係ですね。

同時に動くと言っても、物理的に動けない駒は動きません。本局には石(●)がたくさん置いてあるので、一緒に動ける機会はそれほどないのです。

盤面は石によって2つの領域に隔てられています。玉が周回する外側の領域と、鍵になりそうな金銀やと金がいる内側の領域です。

外側の領域から内側の領域に入ることは不可能なので、外側の領域で玉を追い回し、内側の領域にいる37金と47とを間接的に操作し、33銀を入手するという大まかな解図方針が立てられます。

外側の領域は単純な周回コースなので、何も考えずに動かせば解けるかという、そうではありません。25手目に重要な選択肢が現れます。

(24手目の局面)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 香歩3

ここは「98と」か「98金」の二択。2枚のうちどちらかを消さない、周回して戻ってきた

ときに邪魔駒になってしまうので、どちらかを捨ててどちらかを残さねばなりません。

仮に「98と」を選ぶと以下の手順で「46と」の形ができます。

(46と,98と) 96玉 97と 同玉 98金 96玉…

一方「98金」を選ぶと以下の手順で「46金」の形ができます。

(46金,98金) 96玉 97金 同玉 98と 96玉…

どちらでも同じように見えるかもしれませんが、よく考えてください。後者の手順では「46金」が「蓋」として残ってしまい、33銀を取りに行くことができません。

前者の手順でも「46と」が「蓋」として残るので、事情はさほど変わらないように思えるかもしれませんが、実は大きな違いがあります。

石の城の内側には「77と」が落ちています。金で「77と」を取って持駒の歩にし、持駒の歩を「と金」にすれば「蓋」となった「46と」を動かすことができます。金をと金にバトンタッチして33銀を取ることができるのです。

これで「謎はすべて解けた！」と油断すると、ちょっとした罠に引っ掛かってしまいます。問題となるのは263手目。

(262手目の局面)

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

攻方持駒 歩
受方持駒 桂香歩4

ここは普通に金で追って良さそうですが、金を残すと、と金を動かす邪魔になるので、どこかで金を消さないといけません。最も効率的なのがこの時点で歩を打って、一周した玉に金を取って貰う方法です。

例えば次のような手順で、金を押し売りして消すと4手余分に掛かってしまいます。

97 金 95 玉 96 金 94 玉 95 金 93 玉
94 金 82 玉 93 金 同玉 94 歩 82 玉
 93 歩成 71 玉 ……

(下線部の4手が無駄を生じる箇所)

263 手目に歩を打ってバトンタッチし、金を押し売りするのではなく、周回手順で玉に取って貰う間接的邪魔駒消去が地味ながら巧い手順です。

ここさえ乗り切れれば、後は順風満帆。玉を追い回せば自然に内側のと金が動いて 33 銀が入手できるので、この銀を 91 銀と清算し、もう一周して玉を雪隠詰にすれば解図は終了。盤上を7周する玉の長旅も遂に終わりを迎えました。

序と収束に関して、作者は現代感覚と合うかどうかを少し気にされているようですが、その必要はないと思います。美の基準は人それぞれ。他人がどう思おうが、自分が良いと思うやり方で仕上げるのが一番良いと思います。

作者からは本局の投稿時に、通常のテキストの他、動画もいただきました。容量の関係でその動画そのものは皆さんにお見せできませんが、後日「WFP 作品展鑑賞室」(<http://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/EnjoyWFP.html>) に収録し、ブラウザ上で動かして見ることができるようになりたいと思います。迷宮の中で宝探しをするゲームみたいな作品なので、棋譜を文字で追うより、画面上で動かした方が楽しいと思います。

【短評】

たくぼんさん

島の中のと金を連動させるのを忘れて手数合わず往生しました。と金か金かの選択は良い分岐でした。(※収束について)金を捨てる余分な手が入ってました。

一乗谷酔象さん

銀を回収するまで右廻りの周回を繰り返す。金では直接銀を取れないもどかしさがいい味。周回で裏から 98 金を取らせるのが巧みな繋ぎ。

■ 135-12 たくぼん氏作 (正解3名)

禁欲協力詰 127手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩7

【ルール】

• 禁欲

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【解答】

28 歩 37 玉 38 歩 47 玉 48 歩 57 玉
 58 歩 67 玉 68 歩 77 玉 78 歩 87 玉
 88 歩 78 玉 89 金 77 玉 78 歩 68 玉
 79 金 67 玉 68 歩 58 玉 69 金 57 玉
 58 歩 48 玉 59 金 47 玉 48 歩 38 玉
 49 金 37 玉 38 歩 28 玉 39 金 18 玉
 29 金 27 玉 18 金 38 玉 28 金 39 玉
 38 金 29 玉 39 金 18 玉 29 金 27 玉
 18 金 37 玉 28 金 48 玉 38 金 49 玉
 48 金 39 玉 49 金 28 玉 39 金 37 玉
 28 金 47 玉 38 金 58 玉 48 金 59 玉
 58 金 49 玉 59 金 38 玉 49 金 47 玉
 38 金 57 玉 48 金 68 玉 58 金 69 玉
 68 金 59 玉 69 金 48 玉 59 金 57 玉
 48 金 67 玉 58 金 78 玉 68 金 79 玉
 78 金 69 玉 79 金 58 玉 69 金 67 玉
 58 金 77 玉 68 金 88 玉 78 金 89 玉
 88 金 79 玉 89 金 68 玉 79 金 77 玉
 68 金 87 玉 78 金 98 玉 99 歩 89 玉
 88 金 79 玉 89 金 68 玉 79 金 77 玉
 68 金 87 玉 77 金 97 玉 98 歩 96 玉
 86 金 まで 127 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
		王							五
王	金			糸	糸	糸	星	糸	六
									七
歩									八
									九

持駒 なし

【解説】

禁欲は駒を取らない手を優先するルール。まったく駒を取れないわけではなく、駒を取る応手しかない場合、受方は駒を取れますし、駒を取る王手しかない場合、攻方は駒を取れます。駒を取らざるを得ない状況を作る……それを趣向手順化したのが本局です。

序盤は歩を並べて舞台作り。14手目は駒を取る応手しかなく、78玉と歩を取ります。すると15手目はと金を取る王手しかありません。並べた歩が攻守の選択肢を制限しているおかげで、4手一組でと金をはがす横追い趣向が成立するわけです。

でも、これは序に組み込まれた小趣向に過ぎません。メインの趣向は右辺に戻ってから始まります。

右辺に戻ったとき、八段目には香と歩がずらりと並んでいます。これを消去しないまま九段目で玉を追って左辺に戻っても詰みません。八段目の駒を消去しながら左辺に戻る必要があるのです。

それを実現するヒントが、37手目からの「29金 27玉 18金 38玉」の4手にあります。七段目の玉に右斜め上から金で王手を掛ければ、玉で金か歩のどちらかを取らざるを得ません。金を取っては手が続かないので、歩の方を取るのですが、これで懸案だった歩の消去に成功しました。同じような状況をもう一度作るためには、金と玉の位置を直さねばなりません。こうして、金と玉がぐるりと回り、10手一組で八段目に並んだ歩を消していく新たな趣向が始まります。これが本局のメイン趣向です。

横追い趣向が2手サイクル、4手サイクル、10手サイクルとクレシェンドしていく構成は

気分的にも盛り上がりますね。

趣向が終わって八段目の駒が消えると、持駒の歩を99に打つことができ、収束に入ります。もう一度、金と玉をぐるりと回した後、この歩を98に突くのが味わい深い一手。98香だと玉が96に来れないので、弱い歩に置き替えたこととなります。協力詰では打歩詰に無関係な「弱い駒への置換」が可能なのです。

本局は歩を並べる序から、小趣向で盛り上げ、満を持してメイン趣向の登場。メイン趣向が終わった後は、手順の雰囲気を保ったまま、構想味のある手順で収束。王道と言える構成と流れるような手順をあわせ持つ楽しい趣向作です。

【短評】

たくぼんさん

一時の清涼剤となったでしょうか。

変寝夢さん (※無解)

98香が歩なら早詰なんですね。

回転式のモップを上から見たような金の動きがユーモラス。

占魚亭さん

玉と金を廻す後半が楽しかったです。

一乗谷酔象さん

左廻りの玉回転繰り返しが楽しめる作品。99歩を打つのが収束のポイント。



【総評等】

たくぼんさん

新ルールのリフィルのこれからが楽しみです
すね。他のルールとの組み合わせはしばらく
待ってとお願いしておきます。

☆「リフィル」に限りませんが、新ルールは短
期集中型の特設作品展で扱うのが良いと思
います。常設作品展だと分割出題になるため、
ルール自体やその基本手筋の浸透に時間が
掛かるからです。かつての「アンチキルケ作
品展」のような、ルールを絞った特設作品展
を誰か開催していただけないでしょうか？

変寝夢さん

リフィル詰が1作解けたのが嬉しかった。

☆業務連絡です。前回 **fmza** の最善詰に長手数
余詰検討用のオプションが実装されたこと
を報告しましたが、複数の余詰や非限定があ
ったときの対処をどうするかで問題があり、
公開を保留しています。今の仕様だと最初
に軽いキズを検出してもそこで検討が止まり、
より重大な余詰が見逃される可能性がある
からです。このオプションが正式に公開され
るまでは、検討したい紛れ局面を自分で作っ
て、**fmza** に解図させるという現在の方法での
対処をお願いします。

以上



[135-7 別案解答]

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n夜

※ ■:Imitator

n夜:中立 Nightrider

95n 夜 79n 夜[178] 43n 夜[142] 26 角

56 王[152] 35 角[161] まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

☆別案は攻方玉が自ら 65 との利き (Imitator で
無効化される) に入り、移動合で 65 との利き
を有効化する味わい深い締め括り。本案とど
ちらを選ぶか作者が迷ったのも頷けます。

Fairy of the Forest #68結果発表

- 2021年08月20日：課題発表：（協力詰）
「自由課題」
- 2021年10月15日：投稿締切
- 2021年10月20日：出題
- 2021年11月15日：解答締切
- 2021年11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、変寝夢、○占魚亭

☆作品数同様、解答者も少なく、ちょっと淋しかったです。作者のたくぼんさんが両題とも解答できなかったのも響いていますね。

■ 68-01 たくぼん

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 飛金

55角成 同銀 67飛 56玉 57金 まで 5手

（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

作者—紛れを読んでもらう1作。角の利きを意識させて初手角成を見えにくくしてみました が果たして……。

☆心理作。飛車をどこから打つかなどと考え始めると、作者の思うツボです。

占魚亭—飛打ちを実現させるための初手。上手い。

☆初手手掛かりを失うような角捨て。分かってみれば呆気ないですが、うまくいくかどうかは作者の演出にかかっています。66銀を動かす所が盲点になっているかも。

神無七郎—完全に想定外の途中無仕掛。さすが解答者心理をよく分かっていますね。

☆67飛と打てれば、以下は容易。この詰形がひらめくかがポイントです。52桂は64地点に利かすとともに、①75金、54玉、52飛、63玉、62角成迄や、②62飛、54玉、55角成、43玉、44金迄など、複数の紛れに備えた巧い配置。

変寝夢—73角の置き場所で、難易度が変わりそう。

☆全体を1路右に寄せても完全ですが、73角は自然かつ紛れの多い配置だと思います。

■ 68-02 たくぼん

協力詰 41手

持駒 なし

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

持駒 角

17角 15玉 26角 24玉 15角 13玉
 24角 14玉 13角成 15玉 24馬 16玉
 34馬 15玉 16馬 14玉 25馬 13玉
 35馬 12玉 45馬 13玉 46馬 12玉
 56馬 13玉 57馬 12玉 67馬 13玉
 68馬 12玉 78馬 13玉 79馬 68桂成
 同馬 23玉 15桂 34玉 35馬 まで 41手

(詰上り図)

作者一角～馬の軌跡を見ていただく作品。先手は39手目15桂以外は角馬の着手となります。

☆離れた位置にある76桂を、馬鋸で入手しに行くのは見えています。しかし、76馬と直接取ることはできないので、79馬、68桂成、同馬という順で桂馬を手に入れます。桂成が限定されているのもちょっとした工夫です。以下は、手に入れた桂を15に打って11香の利きを遮り、35馬までの詰上りとなります。

変寝夢（無解）－8手目23玉として、13角成、34玉、12馬以下を追っかけてしまいました。そっかー、馬鋸なのか……。

☆12馬以下、24玉、13馬、15玉、24馬となれば作意順に合流しますが、4手遠回りした勘定になります。

また、12馬のところは、35歩、A 25玉、B 14馬、35玉、13馬、34玉、12馬、24玉、13馬、15玉、24馬、16玉、34馬、15玉、16馬、14玉、25馬、13玉、35馬、14玉、36馬、25歩、同馬……という有力な紛れがあり、変寝夢さんもこの辺りの順に陥られたものと推察します。

神無七郎－36歩は邪魔駒と予想したのですが、普通に収束用の駒でした。素直に考えれば良かったですね。

☆上記の紛れ順は36歩を捨てて後でそれを合駒させて回収するというもので、19歩がなければ、25歩、同馬、14歩、12玉、34馬まで37手で詰みます。19歩は、二歩禁により14歩を防いだ配置です。

☆ここで、19歩を省いて37手の順を作意にすれば、という案も出てきそうですね。しかし、残念ながらその案は、A 45玉、B 12馬という順に加え、作意10手目25玉、14馬、34玉、35歩、同玉、13馬以下でも同じ形に合流するため、一意性を満たすことができないのです。

占魚亭－桂を得るため遠征。分かりやすく楽しかったです。

☆17角から始まる角～馬の動きは、十分楽しんでもらえたことと思います。その動きの鍵となるのは、11香の存在でした。18王を素抜かれられないように注意しなければなりません。

【総評】

神無七郎－やはり2題だと物足りないですね。次回は作品の方で参加できるよう頑張ります。

☆今回は、たくぼんさんの個展のようになってしまいました（個展にしても数が少なすぎますが）。次回はよろしくお願いします。

変寝夢一闘病中とのこと、心配しております。少し休みなさい、ということなのかもしれませんね。ともあれ、ご自愛のほどお祈り申し上げます。

☆もうだいぶ良くなりました。ボチボチ頑張っていると思います。

占魚亭ーお体ご自愛ください。

☆ご配慮ありがとうございます。

Fairy of the Forest #69課題発表

■ 2021年11月20日：課題発表：(協力誌)

「自由課題」

- 2022年01月15日：投稿締切
- 2022年01月20日：出題
- 2022年02月15日：解答締切
- 2022年02月20日：結果発表

■ 課題発表

もう歳の暮れ、早くも新年がやって来ます。コロナ禍はいつまで続くのでしょうか。

年末年始でご多忙でしょうが、ご投稿・ご解答の方もお忘れなく。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

推理将棋第145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145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12月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は 「推理将棋第145回解答」 お願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今回が2021年最後の出題となります。上級の手数は長いので初級と中級を9手詰で揃えました。

上級問題の投稿は11手目から始まる連続両王手の最長手順の35手詰でした。毎年、トリの問題は難し目ですが、手数が35手では皆さんの解図欲が失われる心配があったので19手作りに手直ししていただきました。

■ 本出題

145-1 初級 NAO 作

高飛車くん (その7) 9手

投稿いただいた高飛車くんシリーズでは最後の9手詰作品です。

145-2 中級 ミニベロ 作

93問題 9手

初級と同じく9手詰ですが、駒種や地点情報が無い悪魔系条件なので中級としました。

145-3 上級 はなさかしろう 作

攻方連続両王手詰 その1 19手

5種類の両王手局面を作れるように10手で準備しなければいけないのが課題です。

145-1 初級 NAO 作

高飛車くん (その7) 9手

「見たかい。俺の5段飛車」
「相変わらず高飛車だな。たったの9手で詰みか。君の5段目への飛の手に対し、相手は6筋への飛の手で応じていたね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 5段目への飛の手に対し6筋への飛の手で応じた

145-2 中級 ミニベロ 作

93問題 9手

93問題は、「○手目は、○○」の書式の条件を3つ提示した9手詰問題です。

(条件)

- ・ 初手は、2手目と同筋同種駒
- ・ 3手目は、4手目と同筋同種駒
- ・ 5手目は駒を取る手で、6手目と同種駒

145-3 上級 はなさかしろう 作

攻方連続両王手詰 その1 19手

「隣の将棋が終わったみたいだけど、どんな将棋だったの?」

「19手で詰んだよ。11、13、15、17、19手目は互いに異なる局面での両王手だったな」

「へえ、先手の5手連続両王手で詰みだったんだね。ほかに目を引く手はなかった?」

「そうだねえ…2筋の手に対して2筋に成る手で応じたことがあったよ」

「なるほど。まあ、手数は長いけれど、結局10手目までの準備が肝だね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 19手で詰んだ
- ・ 11、13、15、17、19手目は互いに異なる局面での両王手
- ・ 2筋の手に対して2筋に成る手で応じたことがあった

今回は2022年元旦に年賀詰の出題を予定。2022年、令和4年、トラ、虎、寅などに因んだ年賀詰作品を募集中です(12月15日まで)。奮っての投稿をよろしくお願ひします。

推理将棋第143回出題解説

担当 Pontamon

担当3年目に入ってから2ヵ月連続で余詰を出してしまい、大変申し訳ないと思っています。

粗検、申し訳ありませんでした。

第143回の9手特集には16名からの解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

143-1 初級 NAO 作
高飛車くん(その5) 9手

「9手で詰んだんだけ」
「ああ、1段目の角の手より後に5段目への飛車の手を指したぜ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・1段目の角の手より後に5段目への飛の手を指した

出題のことば(担当 Pontamon)

高飛車くんシリーズの第5回は、どちらがどの筋の5段目への飛の着手?

作者ヒント

高飛車くんの負け(NAO)

締め切り前ヒント

1段目の角の手は、31地点への先手の角の手で、その次の手が後手飛の5段目への着手です。

推理将棋143-1 解答

▲76歩、△32飛、▲33角不成、△42金、▲同角不成、△41玉、▲31角不成、△35飛、▲42金まで9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・1段目の角の手より後に5段目への飛の手を指した(7手目▲31角不成、8手目△35飛)

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
					金		馬		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
									四
						遊			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 銀歩

1段目への角の手の条件を手掛かりにして解くしかなさそうです。1段目への角の手は先手でしょうから、その後の5段目への飛着手は後手の手でしょう。先手の1段目への角の手を指すまでの間に後手飛が5段目へ進出できるように協力する必要があります。後手飛が早急に中段へ進出できるのは、3筋か4筋になります。

参考1図は、後手の飛が45へ出られるように2手目の△44歩を先手角で取り、△42飛から△45飛ができるように協力する方針で指してみたものです。詰むためには後手の協力手の△62金が必要なので、5段目への飛の手の△45飛を指せていません。

1段目で角成をしないで、61の銀を取ってから▲62角不成とする手順、▲76歩、△44歩、▲同角、△54歩、▲71角不成、△42飛、▲62角不成、△52玉、▲53銀では、これも△45飛ができていませんが、たとえ△45飛ができていたとしても43地点が空いているので詰みにはなりません。

参考1図：▲76歩、△44歩、▲同角、△54歩、▲71角成、△42飛、▲53銀、△62金、▲同馬まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科			王	香	馬	科	皇	一
			馬		香		馬		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
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

持駒 金歩

4筋から飛が出ていく手順で失敗したので、次は3筋から飛が出ていく手順を考えてみます。

参考2図では1段目の角の手の後に△35飛が指されていて、見事に詰んでいるのですが手数11手掛かってしまいました。折角金を持っているのですが、頭金になる42地点には銀が居るために金打ちは控えて打つことになるので手数オーバーしました。

と言っても、3筋から飛を出すには3手目までは必然なので、この3手目の王手に対処する△42銀は仕方ありません。

参考2図：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△42銀、▲22角不成、△31金、▲同角不成、△35飛、▲33金、△41玉、▲42金まで11手

参考2図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	馬	香		王	角	科	皇	一
					金				二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
									四
						飛			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 角銀歩

参考2図の3手目の王手に対する4手目の応手ですが、△42銀の代わりに△42金にしても、▲22角不成、▲31角不成の後に▲33銀と控えて打つてからの▲42銀成ですし、33へ打つのが角の場合も11手目が▲42角上成になってしまいます。

△41玉の代わりに玉の退路を塞ぐ△62銀の場合も同様の手順で▲42金などで詰みますが、直接▲42金と打てないために手数オーバーしてしまいます。

それならば42の駒を先手が取ってしまうのはどうでしょう。先手の1段目の角の手や後手の5段目への飛の手を指すという課題があるので、先手が王手を掛けてしまうと応手をしなければいけないので、王手を掛けない方が良いでしょう。感覚になりますが、参考2図での玉位置は41なので後手の手数が増える心配は無さそうです。先手は最終手で直接▲42金を打てれば手数短縮になりますが、後手の手数短縮はどこまで可能でしょうか？42地点へ直接駒打ちができるとしても銀では銀の腹が空いているので最終手は頭金になります。後手は先手へ金を差し出す必要があるため、4手目の合い駒を△42金として、▲同角不成の王手に△41玉で応じれば良さそうです。初手から▲76歩、△32飛、▲33角不成、△42金、▲同角不成、△41玉です。後手は△35飛を指せる状態になっているので、7手目は1段目への角着手になりますが、▲51角不成では31の銀が残るので最終手▲42金では詰みません。したがって7手目からは▲31角不成、△35飛、▲42金までの詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「頻出の手順。高飛車くんシリーズでは最易間かも。」

■解答者との相性があったのか、決して易間ではなかったようです。

斧間徳子さん「簡素な1条件だけで限定できているのが秀逸。」

■1条件作は覚えやすいので睡眠導入剤代わり

にも最適。

ミニベロさん「なんでもない手順に高飛車を加えるだけで作品になってしまう。今シリーズすべてそうだが、9手はまだまだ見直しが必要。」

■無駄手の時もあれば必要手の場合もあり山勘は難しい。

ほっとさん「負けたんかいっ！」

■これで高飛車くんの負けが1つ先行しました。さて、自作は高飛車くんの勝ちか負けか。

RINTAROさん「手順を忘れていて、改めて解きなおしたら、かなりの時間がかかりました。」

■一度解いたのに、解答送付の時に忘れてしまっていて解き直したのでしょうか。

はなさかしろうさん「3筋は本命なのにこの形に思い至らずヒント待ち。41玉は盲点になりやすいのかな…。」

■飛を振る必要もあり、同じ42地点の最終手でも居玉の方がいろいろ細工しやすい感じがします。

緑衾さん「両方とも先後どちらもあり得たので解きづらかったです。角は金を取りながら一段目に行き、飛車は3筋から脱出すればいいんですね。」

■9手だと、1段目角と5段目飛の両方をひとりで指すのは難しいけど、どちらがどっちの手を指すのかを絞るのが一手間。

飯山修さん「攻守の要がハーフラインまで出てしまうところなる」

■オフサイドトラップの失敗みたいな感じですかね。

ジェシーさん「特に短手数の場合は、詰みに不要な駒を取るの盲点になりがちですね（なぜか、後手銀は動かなければならぬと思いついていました。）」

■7手詰の時は後手の銀が動いて△42銀や△62銀の協力をしますね。

諏訪冬葉さん「高飛車くんの負け」のヒントを見て真っ先に△32飛▲33角不成の組み合わせが思い浮かびました。」

■作者ヒントで後手の高飛車が判明すれば、飛が中段へ出る手筋が2択に絞られます。

占魚亭さん「取った銀を打って詰ますと思っていました。」

■銀も取りますが、トドメは取った金でした。

原岡望さん「高飛車実現負けて悔いなし」

■ギリギリ8手目に指せました。

中村丈志さん「効率よく5段目の飛が実現できていますね。」

■2段目に飛が居座っていると詰みにならないので5段目へ飛び出す協力手。

ベベ&ペペさん「最初は2筋の攻めとしましたが条件に合わず、悩んだ末に解けました。金銀を取るのが盲点でした。」

■▲26歩、△12香、▲25歩、△11角、▲24歩、△42玉、▲25飛、△32玉、▲23歩成までの9手だと△42飛が間に合いませんね。

山下誠さん「4手目は5二玉などを考え始めて時間を費やしました」

■▲76歩、△32飛、▲33角不成、△52玉、▲42角成、△54歩、▲31角成、△35飛、▲53銀までの9手だと△51金左を指せていないので詰んでいない紛れ筋ですね。

正解：16名

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

1 4 3-2 中級 Pontamon 作
角取りを仕掛ける駒 9手

「9手で詰めたらしいね」
「初めて角取りを掛ける着手をした駒の隣への成駒着手で詰んだんだ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 初めて角取りを掛ける着手をした駒の隣への成駒着手で詰み

出題のことば (担当 Pontamon)

角取りを掛ける最速は2手目の△34歩。24や44への成駒着手で詰むのか？

作者ヒント

2手目は角取りを掛ける着手ではありません (Pontamon)

締め切り前ヒント

角取りを掛ける手は4手目の△54歩です。つまり、初手▲76歩、3手目▲55角です。

余詰修正

会話

修正前

「玉じゃない駒で角取りを掛けられたけど、その駒の隣への成駒着手で詰めたよ」

修正後

「初めて角取りを掛ける着手をした駒の隣への成駒着手で詰んだんだ」

条件

修正前

- ・ 後手は玉以外の駒で角取りを掛け、最終手はその駒の隣への成駒着手

修正後

- ・ 初めて角取りを掛ける着手をした駒の隣への成駒着手で詰み

推理将棋 1 4 3-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△74歩、▲55角、△54歩、▲82角成、△42玉、▲92飛、△51金右、▲64馬まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 初めて角取りを掛ける着手をした駒の隣への成駒着手で詰み (4手目△54歩、9手目▲64馬)

詰上り図

後手の持駒：なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	爵		季	季	爵	科	皇	
二	飛					王		皇		
三	歩	歩		歩		歩	歩	歩	歩	
四			歩	馬	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

条件を整理します。最終手は成駒ですが、可能性がある駒種は何でしょう。3手目に取れるのは歩以外なら角、5手目に取れるのは香、桂、銀、金、飛ですが、最終手が成駒なので5手目に取った駒を7手目に打って9手目には成ることができても成駒の着手はできません。つまり、最終手の成駒は馬になり、自陣から後手陣へ移動して角が成った馬、または、3手目に取った角を5手目に打って、7手目に成った馬のはずです。

次は角取りを掛ける手を考えてみます。角取りになる最速の手は初手▲76歩の時の2手目△34歩です。34の歩が角取りになっているのではなく、△34歩の手によって88の先手角に後手の22の角の利きが届くので角取りになっています。条件は、角取りを掛ける手のことなので△34歩が角取りを掛けた手の駒になります。最速の角取りを掛ける着手は後手の△34なの分かりました。

1段目で角成をしないで、61の銀を取ってから▲62角不成とする手順、▲76歩、△44歩、▲同角、△54歩、▲71角不成、△42飛、▲62角不成、△52玉、▲53銀では、これも△45飛が

できていませんが、たとえ△45 飛ができていたとしても 43 地点が空いているので詰みにはなりません。

それでは先手が角取りを掛ける最速の手は何になるでしょう。もちろん初手で角取りを掛ける手を指すことはできないので3手目になります。初手が▲76歩以外の時に2手目が△34歩であれば3手目の▲76歩が角取りを掛ける手になります。この場合は最終手は76の歩の隣(76の歩がそのまま動いていない場合)の66か86への成駒着手で詰める必要があります、どうにもそれは無理なようです。しかし、3手目に角取りを掛けることができる駒は76の歩だけではありません。2手目が△34歩でなければ、初手の▲76歩の次に3手目に▲33角不成や▲33角成を指せば、後手の22の角への取りが掛かるので、33に居る角か馬の隣への着手で詰めれば良いこととなります。先の3手目の▲76歩の時に注釈をつけた通り、条件は角取りを掛けた駒の隣への最終手ですので、33で角取りを掛けた角もしくは馬がその後の着手で移動した場合は最終手の局面でその駒の隣の地点への最終手であれば良いのです。「角取りを掛けた手の隣のマスへの最終手」ではなく、「角取りを掛けた手の駒の隣」なのです。

参考1図は、3手目に▲33角成で角取りを掛けた時の駒である馬が41へ移動して、9手目の最終手は51への着手で詰めたものですが、あいにく最終手は成駒ではなく、持ち駒の金を打つ手なので失敗になります。

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

仮に最終手の成駒条件が無かったとしても、3手目に「角取りを掛けた手の駒」が角なのか馬なのかの解釈に疑問が残るでしょう。推理将棋での着手した駒の駒種については棋譜に記載されるように、着手時の駒種で判断され、着手後の成駒を指定する場合にはそれが分かるような表現にしなければいけません。

参考1図：▲76歩、△62金、▲33角成、△42金、▲同馬、△61玉、▲41馬、△72飛、▲51金 まで9手

先手が最初に角取りを掛けた3手目の▲33角成での詰みは無いようなので、次は先後で最速の角取りを掛ける手である2手目の△34歩を考えてみます。手数が短いので角取りを掛ける手の駒である34の歩はその後動くことはなく34地点に居るままでしょう。注意しなければならないのは、34の後手の歩を取ってしまうとたとえ最終手が24や44への成駒着手(これは馬だと判明してますので以後馬と表記します)で詰めたとしても条件をクリアできません。それも念頭に入れて指してみたのが参考2図になります。

2枚角の手筋で後手玉を詰めようとしたのですが、△51金の手が間に合っていないので後手玉は51へ逃れることができるので詰んでいません。

参考2図：▲76歩、△34歩、▲22角成、△62玉、▲32角、△54歩、▲43角成、△72金、▲44馬右 まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀			金	銀	桂	香	一
	飛	金	王						二
歩	歩	歩	歩		馬		歩	歩	三
				歩	馬	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

総手数が9手と短いため、角取りを掛ける手は早いことに越したことはないと考えていましたが、2手目でも3手目でも失敗なので、次は4手目での角取りを掛ける手を考えるしかありません。

対局開始後の初の角取りになる必要がありますが2手目に失敗した△34歩を4手目に指す手順を除外すると

- A. ▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛
- B. ▲76歩、△64歩、▲66角、△65歩
- C. ▲76歩、△何か、▲55角、△54歩の3通りでしょうか。

Aの場合、先手残り3手で角を成って、筋違いへ移動して、▲32馬か▲52馬とするしかないので、△同飛で取られてお終いです。

Bの場合、▲33角成や▲93角成をしてから▲55馬や▲75馬を最終手にすることはできますが、入手した歩を使うことすらできないので詰まないでしょう。

Cの場合もBと同様で、▲33角成や▲73角成で歩を取ったとしても▲44馬や▲64馬を最終手に指しても詰みが無さそうです。

しかし、Cの場合には決まっていない2手目の着手があります。詰みになるための協力手を後手が2手目に指すことができればこれが唯一の解決策かもしれません。先手へ歩以外の駒を提供できれば、先手はその駒を打って最終手の馬を支える手に使えるかもしれません。

Cの場合の2手目ですが、先手が後手角を取れるように△34歩を2手目に指しているとすればその手が最初の角取りを掛ける手になってしまうので、歩以外の駒を先手が取れるようにする2手目の協力手は△74歩以外は無いです。つまり、初手から▲76歩、△74歩、▲55角、△54歩、▲72角成で飛を取る際に駒成して、9手目に▲64馬を指せるようにします。先手の残りの手は7手目だけで持ち駒は飛です。▲64馬の馬で王手を掛けているはずですが、△同歩とされては詰みません。持ち駒の飛で△64同歩ができないように63に居る歩を飛でピンすることもできません。64の馬を飛で支えても△64同歩を指されては無意味です。

最終手の▲64馬で王手しているとすれば玉は

42に居るはずですが、△同歩で取られる64の馬で王手をしていなくて、実は最終手は空き王手かもしれません。5手目に飛を取った局面では82に馬が居て、最終手が▲64馬の空き王手だとすると、取った飛を7手目に▲92飛へ打っているはずですが。となると玉は2段目の何処かにいるはずですが。しかし、1段目の金銀は健在なままですので、最終手が空き王手で92の飛で王手が掛かったとしても1段目の金銀で移動合いが可能です。空き王手では合い駒が可能なので、残るは両王手です。両王手の場合、両方の王手している駒に同時に合い駒をすることができないので、両王手をかわす方法は玉が逃げる手だけです。▲64馬が両王手であるなら、後手玉は42に居て、64の馬と92の飛の両方で王手が掛かっているので逃げ場所としては元居た51地点へ戻る手しかありません。その唯一の逃げ場所を自分で塞いでいけば両王手での詰みになります。すなわち、退路を自身で塞ぐ△51金右の手が指されているはずですが。以上を踏まえると、6手目からは△42玉、▲92飛、△51金右、▲64馬の両王手で詰みになります。

この9手詰の両王手の作品はミニベロさんの「4-3 恐怖の9手」で出題されている他、第48回の練習問題や「覚えておきたい推理将棋の基礎知識の講座」の「6 開き王手・両王手」での解説があります。

余詰み手順について

修正前条件は「後手が玉以外の駒で角取りを掛けた駒の隣への成駒着手が最終手」ですので、角取りを掛ける手は後手であればいつ掛けたものでも良い条件になります。

はなさかしろうさんから指摘があった手順は、▲76歩、△62玉、▲33角不成、△42金、▲同角成、△72金、▲41金、△14歩、▲51馬まで9手

です。この手順では△42金で角取りを掛けた金を取ってしまうので、参考2図での銀同様に角取りを掛けた駒（後手の駒）が盤上から無くなっていますが、物理的に同じ駒である先手の持ち駒となった金を打って、その金の隣への馬着手で詰める手順になっています。取った駒を使っていますが、物理的には同じ駒なので角取りを掛けた駒とも言えそうですので、条件設定(注

積等)の不備は否めません。

NAOさんからの余詰指摘手順は、
▲76歩、△34歩、▲22角成、△42金、▲33角、△32銀、▲31馬、△62銀、▲42馬まで9手

です。後手が角取りを掛けた駒は△32銀で、その銀は盤上に残ったままで、最終手が▲42馬ですので、見事な手順の余詰でした。

粗検、申し訳ありませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

斧間徳子さん「既出のおもちゃ箱#4-3に比べ条件付けが抽象的なので、この詰型を知らない人には難問となりそう。」

■余詰修正後は簡単になってしまいました。(のはず)

NAOさん(双方解)「手数制限から成駒は馬しかないはずだが、角取りを掛けた駒の隣の馬がなかなかイメージできない。24も44もダメなら64か。納得の両王手。」

■角頭着手での角取り着手が後手陣で発生するのは6手目。7手目の角移動で馬になって角取りを掛けた駒の隣へ戻ってくるとしても、その馬を支える駒が無さそうなので余詰は無いと思っていたのですが、角取りを掛けられた角は不動で3手目に22で成った馬を活用する余詰手順には気が付きませんでした。

ミニベロさん「この順が、こんな1条件で表現できるとは驚きです。最短両王手のこの順を最初に発表した私が保証します。おそらくベスト条件でしょう。推理将棋は「条件が違えば別物」とは、まさにこれです。解くのに1週間も掛かってしまった。情けない。」

■1条件を意識したものではなくて、状況説明するためには文を分けるよりも1文にした方が誤解が少ないと思ったのですが……。文が分かりにくかったようです。

ほっとさん「条件がわかりにくい。まあこれで

合っているはず。」

■分かりにくいのは「角取りを掛けた手の駒」と「角取りをしている駒」の違い辺りでしょうね。

RINTAROさん「1条件に詰め込みすぎで、条件が分かりにくいです。」

■「角取りを掛けた歩の隣への成駒着手」の条件なら分かり易いけど、解図も容易い。

はなさかしろうさん「4-3キタ〜！しかし…この順は知らないと出てこないんじゃないでしょうか?!」

■▲55角に△54歩なのが直前ヒントでわかって残り5手。知っていればそのヒントで初級以下になるはずだけど知らないで残り5手は出て来ないですかね。

緑衾さん「54歩を突いた5手目82角成の局面で後手の歩の順番を限定させるための条件なのかもと考えたら解けました。」

■手順がいろいろある9手両王手の形ですが、条件違いの別作品を作ってみようとしたのが作図の切っ掛けでした。手順前後や非限定を回避できる条件になったのですが、余詰検討が不十分でした。

飯山修さん「2段目でしか考えられずヒント待ち。直前ヒント大サービスですね。」

■9手両王手の形を知っている人にとっては大サービスの直前ヒントになりました。具体的に△54歩とは言わずに「4手目が角取りを掛ける手」くらいで良かったのかも。

ジェシーさん「5四歩とは想像もしませんでした。しかも無駄手ではないのが素晴らしい。」

■条件修正後の「角取りを掛ける初めての手の駒」だと、2手目の△34歩、3手目の▲33角不成

諏訪冬葉さん「角取が54歩だからその隣に歩を突くか・・・そういえばここで両王手をかけ

る筋があった。」

■両王手が閃けば簡単な問題でした。

占魚亭さん「馬の単騎詰は無理っぽいので両王手に山を張りました。」

■勘が冴えてましたね。

原岡望さん「両王手に気づかず。ヒント頼み。」

■最終手が成駒でなくてよいのであれば参考 1 図のような詰み手順があるのですが...

ベベ&ペペさん「ヒントを見てもわかりません。5 手目に飛を取って、7 手目に打って、でしょうか？」

■はい、7 手目に飛を打って、9 手目の空き王手（9 手詰唯一の空き王手は両王手）でした。

山下誠さん「これも忘れた頃に再三出現する筋ですね。」

■解説等で話は何度か出て来ていると思いますが、問題として出題されるのは 48 回での練習問題に続く 2 回目だと思います。

正解：1 4 名

斧間徳子さん NAOさん ミニベロさん
ほっとさん RINTAROさん はなさかしろうさん
緑衾さん 飯山修さん ジェシーさん
諏訪冬葉さん 占魚亭さん 原岡望さん 山下誠さん
テイエムガンバさん

1 4 3 - 3 上級 ミニベロ 作
9 4 問題 9 手

9 4 問題
(条件)

- ・初手は、2 手目と同筋同種駒
- ・3 手目は、4 手目と同種駒
- ・5 手目は、6 手目と同筋同種駒
- ・9 手目は、駒を取らない手

出題のことば (担当 Pontamon)

どの筋なのか？どの駒種なのか？という具体的なヒントがありません。

作者ヒント

7 手詰 + 2 手無駄手 (ミニベロ)

締め切り前ヒント

「7 手目は、8 手目と同段」。全着手のヒントが出ましたが、駒種や地点は分からず仕舞い。

推理将棋 1 4 3 - 3 解答 担当 Pontamon

▲48 銀、△42 銀、▲76 歩、△54 歩、▲33 角不成、△31 角、▲42 角不成、△52 玉、▲53 銀 まで 9 手

(条件)

- ・初手は、2 手目と同筋同種駒 (初手▲48 銀、2 手目△42 銀)
- ・3 手目は、4 手目と同種駒 (3 手目▲76 歩、4 手目△54 歩)
- ・5 手目は、6 手目と同筋同種駒 (5 手目▲33 角不成、6 手目△31 角)
- ・9 手目は、駒を取らない手 (4 手目△54 歩、9 手目▲53 銀)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

駒種や着手地点といった具体的な情報が無い作品を悪魔系と言うそうです。4 条件では 7 手目と 8 手目に関する情報はありますが、他の着手については一応情報があります。と言っても具体的なものではなく、同種の駒だとか同じ筋だということが多く、最終手だけは駒を取らない手とのことです。

同筋同種駒の条件が2つと同種駒の条件が1つあります。将棋対局での初手は▲26歩か▲76歩になるのが普通ですが、2手目は初手と同じ筋の同じ駒種となると、▲26歩、△24歩とか▲76歩、△74歩の出だしでしょうか。まずは▲26歩、△24歩から始めてみます。詰み上がり予想としては▲23歩成が想定されます。2手目に△24歩を指しているのが最終手の▲23歩成は駒を取る手にはならないので4つ目の条件も満たしそうです。

3手目から、▲48玉、△42玉、▲38玉、△32玉で後手玉を移動して詰まされる地点へ配置します。条件が付いていない7手目と8手目は別の筋で異なる駒種の手になる▲25歩、△42飛です。9手目に▲23歩成としたいところですが先手の2筋の歩はまだ25地点なので▲23歩成は11手目になってしまい、失敗でした。

参考1図：▲26歩、△24歩、▲48玉、△42玉、▲38玉、△32玉、▲25歩、△42飛、▲24歩、△12香、▲23歩成 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	龍		王	香	銀	桂	皇	一	
				飛	玉	角	皇		二	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	と	歩		三	
									四	
									五	
									六	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	七	
	角					玉	飛		八	
香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	九	

持駒 歩

参考1図の手順は失敗しましたので、今度は▲76歩、△74歩での開始です。この序で始まる手順で多いのは3手目に▲55角として、次に▲82角不成で後手飛を取るような手順なのですが、条件は3手目と4手目は同種の駒でなければいけないので4手目に後手の角を動かすことができません。となると、飛を振って、はて

るま手筋で詰める手順が思い浮かびます。参考2図はこの方針で指し進めて9手目の▲71飛成で詰めたものです。3手目は▲78飛で4手目は同種駒の後手飛の着手で玉の退路を塞ぐ△42飛です。5手目と6手目は初手と2手目の条件と同じで同種駒の同筋着手なので、初手と2手目に突いた歩をそれぞれ突く▲75歩、△同歩です。しかし、9手目で後手玉を詰ました手は後手の銀を取っているのが条件をクリアできず失敗です。

参考2図：▲76歩、△74歩、▲78飛、△42飛、▲75歩、△同歩、▲同飛、△52金右、▲71飛成 まで9手

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒 銀歩

参考1図の手順も参考2図の手順も飛が関係する着手になってしまいましたが、9手詰手順で多いのは、やはり攻めの主役である角を使う手順になります。しかし、初手から▲76歩、△34歩は条件に合わず角が出ていく準備をすることができません。そこで一捻り、2手目に△34歩を指せるように初手を条件に合うように▲36歩と指して、3手目と4手目は同種だけど同じ筋である必要がないので3手目に▲76歩として4手目は△54歩。5手目と6手目は同種同筋なので▲58玉、△52玉として、指定のない7手目と8手目は▲33角不成に△42銀にして、▲同角で入手した銀を▲53銀と打って詰ます形を目指すと手数オーバーの11手になり失敗です。この形は7手詰の詰み上がりですし一番多い詰み上がりなので有力だと思ったのですが…。詰み上がりの形から手順を見

直してみると、初手と2手目の▲36歩、△34歩が全くの無駄になっていることに気がきました。どうせ▲33角不成の手を指すのであれば、△34歩を指しておくのは意味がありません。かと言って、初手から▲76歩、△74歩、▲33角不成とすると4手目は角の手を指さなければいけないのに後手角は動くことができません。後手角が動くには11の香か13の歩か31の銀が先に動いておく必要があります。先の手順では△42銀を8手目に指していましたが、△31角を指せるように先に△42銀を指せば問題が解決しそうです。

△53銀までの7手詰の形にするために必要な手と順番を考えなおしてみると、▲33角不成に△31角は同種同筋の着手になるので5手目と6手目ははず。それよりも早い段階で△42銀を指す必要がありますが、条件は同種同筋か同種の着手です。また、先手角が出て行くためには▲76歩が必要ですし、最終手を打てるように△54歩の着手も必要です。先後の歩の着手は同種ですが同筋にはならないので3手目と4手目の条件で実現することになり、残っている条件と手順は初手と2手目は同種同筋の着手なので、▲48銀、△42銀に決まります。

初手から並べ直してみると、▲48銀、△42銀、▲76歩、△54歩、▲33角不成、△31角、▲42角不成、△52玉、▲53銀までの9手で詰みになりました。初手から無駄手を指すことになっているので、通常、歩突きから開始するという固定概念が邪魔をすると解くのは一筋縄では行かなかったことでしょう。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「7手ベースなので、「31角」が見えれば一番易しいはず。短編に若干の難解さを求めて、あえて「悪魔の条件」に。」

■▲22角不成で後手角を取ってしまうと同種駒での着手ができないし、▲33角不成の次の手で後手角を動かさないように思えるので△31角の発見が鍵になりますね。

斧間徳子さん「角が使いにくいので苦労しましたが、31角を発見したらすぐに解決。」

■作者コメントそのもので、31角の発見で解図できたようです。

NAOさん(+番外)「6手目迄の条件で角を封じられそうだったが、初手銀の協力手があった。なるほど。」

■角を使えそうにないので飛の活用をすると逆に失敗します。

ほっとさん「風変わりな条件。これで限定できているとすれば凄い。」

■この風変わりな条件が悪魔系条件!

RINTAROさん「仮に5手目が角成だと31角は同種駒にはならないのでしょうか?」

■5手目が▲33角成であっても「5手目は、6手目と同筋同種駒」の条件はクリアです。しかし、角成してしまうと他の条件を満たす解がありません。

はなさかしろうさん(+番外)「ヒントを見て、一旦あきらめた角に再チャレンジ。42銀は7手の基本にしてこの条件にぴったりでした。最終条件は本譜の限定に絡まないと思ったのですが、▲7六歩△7四歩▲7八飛△4二飛▲7五歩△同歩▲同飛△5二金右▲7一飛成までがありますね。他に候補がなければ、3条件の2解にもなるかも。」

■最終手時要件がなければ、3条件2解のようですね。

緑衾さん「角は使えないなと思ったのですが無駄手を指したら使えました。手順を限定させる理屈がきれいですね。」

■後手の角を動かせるようにするために先に△42銀を指して場所を空ける。そのための初手の無駄手▲48銀でした。

飯山修さん「難しい問題が作者ヒントが出たとたんに関心向け作品になった」

■ 7手詰手順が原型なら、検討する形がぐっと少なくなりますから。

ジェシーさん「初手が無駄手という盲点と、3三角に3一角が可能であることの美しさ。」

■いきなり初手から無駄手だとは考えにくいですね。

諏訪冬葉さん「5手目までに先手角を動かしたいからそこで後手角も動かす。まさかこんなところに動けるとは。」

■△31角は無駄手になりますが、同種同筋の条件で▲33角不成、△同角は即座に捨てる手順なので角の手を除外するとこの無駄手が見えなくなります。

占魚亭さん「金か銀を取って打つのは条件から分かるものの、手順の構築に難儀しました。」

■まさかの初手からの無駄手！！

原岡望さん「頼みのヒント力にならず。眠れないまままだ暗い4時過ぎ、後手角の動きを考えようやく解決」

■「全着手のヒントが出ましたが、駒種や地点は分からず仕舞い。」の通り、期待外れで申し訳ありません。

ベベ&ペペさん「71飛成までの手順が先に見えました。作意は、42銀の発見が鍵でした。」

■△31角ができるようにする△42銀を2手目に早々と用意するのが鍵。

山下誠さん「この条件下では、とにかく知っている筋を試してみる以外にありません。」

■悪魔の条件が炸裂！

【番外】

142-3の結果稿で作者のミニベロさんの作者短評にあった「おまけバージョン」の解答を番外として2名からいただきました。

作意順は下記になります。

作意順

▲86歩、△92飛、▲68玉、△82飛、▲85歩、△92飛、▲78玉、△82飛、▲84歩、△92飛、▲87玉、△82飛、▲83歩成、△92飛、▲96玉、△82飛、▲93と、△同香まで18手

条件

- ・18手詰
- ・後手は、自陣内の二つの筋を交互に着手
- ・先手は、一手おきに玉の手
- ・後手の使用駒は2枚

正解：15名

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

総評

斧間徳子さん「短編特集ですが、9手詰にしては難し目の問題が多い印象でした。」

NAOさん「先月とは大違いで今月は9手の3題。メリハリがあつていいと思います。易問特集と思ったらそうではなかった。」

ミニベロさん「場所も駒種も明かさな条件を「悪魔の条件」と呼んでいます。

9手詰は、ほとんどの順が知られていて、初級にしか使えない状況ですが、94問題にこれを使うと、9手がそこそこ難問になります。」

■昔、94問題は9月出題が恒例でしたが、今後は9月出題にこだわらずに出題しようと思います。(会話は「隣の将棋はどうだった?」「こんな感じだったよ(条件参照)」とでもしようかな)

タイトルは出題回を入れて「94問題 143-3」などで区別できるようにする。

ほっとさん「9手でも目新しい条件はまだまだ眠っているもの。」

RINTAROさん「解きにくい問題が多い印象でした。」

緑衾さん「私には3が簡単で1が難しかったです。初級と上級は逆だとよかったかなと思います。」

飯山修さん「9手詰も条件を変える事で何度も使えるので主流の座をキープ。これくらいの難度が丁度いいです。」

諏訪冬葉さん「最終ヒントでやっと解けた・・・
2問目の条件が「成駒の手」じゃなくて「不成の手」だったら今月は不成祭りでしょうか？」

占魚亭さん「すんなりとはいきませんでした
が、今回は全問解答。楽しませていただきました。」

原岡望さん「久々の8日解答ほっとしています」

べべ&ぺぺさん「解けると嬉しいので毎月、頑張っています。今回も全問は解けませんでした。」

推理将棋第142回出題全解答者： 16名
斧間徳子さん NAOさん ミニベロさん
ほっとさん RINTAROさん はなさかしろう
さん 緑衾さん 飯山修さん ジェシーさん
諏訪冬葉さん 占魚亭さん 原岡望さん 中村
丈志さん べべ&ぺぺさん 山下誠さん テイ
エムガンバさん

第1回最後の1ピース作品展

馬屋原 剛

○はじめに

このたび、「最後の1ピース」の更なる発展を目論み、作品展を開催することにしました。創作初心者からベテランまで幅広い層の投稿をお待ちしております。

○作品要件

- ・5手以内の最後の1ピース
- ・他ルールとの組み合わせは自由です。但し、馬屋原のキャパオーバーの作品は作者に解説をお願いする場合があります。
- ・1人2作まで

○スケジュール

- ・投稿締切:2022年1月31日
- ・作品掲載:WFP2022年2月号
- ・解答締切:2022年3月31日
- ・結果稿:WFP2022年4月号

○検討

基本的には各自で念入りに検討をお願いします。ただし、創作初心者で検討に自信がない場合は相談に乗りますので馬屋原までご連絡ください。

○投稿先

- ・メール:gou.umayabara@gmail.com
- ・TwitterのDM:@umanoko1525

○参考

- ・「最後の1ピース」の紹介:WFP159号(2021年9月号)P74~
- ・「最後の1ピース」のルール説明:WFP160号(2021年10月号)P5~



今月の手筋 (解答)

解答

12 銀 同銀/21 銀 同銀成/21 銀
まで3手

最終手で銀を成ると、同銀とできない(復活した21成銀が王手を掛けている)。
「逆流防止の成」は、直前の局面に戻せるルールで、直前の局面に戻されることを防ぐ「不可逆な着手」の一種。
「直前の局面」を「既出の局面」とすれば、広義の「逆流防止」となり、適用されるルールも手段も多様になる。

適用分野

直前の局面に戻せるルール

関連項目 不可逆な着手

<余談>
 ライフル 1 題。
 ちょっと当たり
 前すぎるので、
 ここに掲げま
 す。

ライフル協力千日手 8手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

一
二
三
四
五
六
七
八
九

持駒 飛

- 38 飛 48 角
- 同飛/38 飛
- 38 飛生/39 飛
- 36 角 47 飛
- 同角/36 角
- 36 飛生/39 飛
- まで 8 手

<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。

【Grasshopper】(G)
 フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、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>

【14-1】

協力詰 11手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

一
二
三
四
五
六
七
八
九

持駒 G3

- 15G 24金 33G 52玉 22G 43玉 23G 42玉
- 24G 41玉 42金 まで 11手

占魚亭
 序で質駒を発生させておくのがポイント。

【14-2】

協力詰 11手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

一
二
三
四
五
六
七
八
九

持駒 G3

- 34G 53玉 13G 44玉 24G 33玉 35G 32玉
- 33G 41玉 42歩成 まで 11手

占魚亭
 15に打ったGが活躍。

【14-3】

協力詰 11手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

一
二
三
四
五
六
七
八
九

持駒 G2

- 14G 24G 34G 44G 同G 63玉 45G 52玉
- 43G 41玉 42桂成 まで 11手

占魚亭
 なるほど、足りないGは出させて補給すればいいというわけですね。

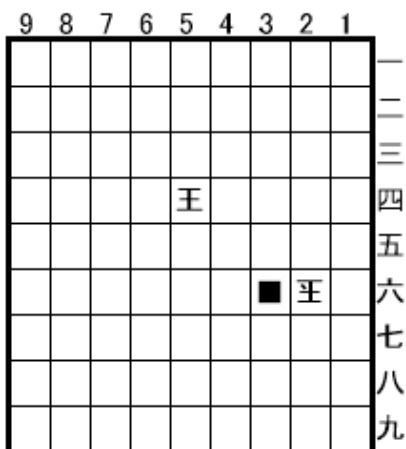
※各題のポイント、ありがとうございます。

実験室の悲劇(第2回)

占魚亭

まずは、前回の没作の作意手順の発表から。

協力自玉詰 6手(3解)



持駒 銀

※■:Imitator

【協力自玉詰】

双方協力して攻方玉を詰める。

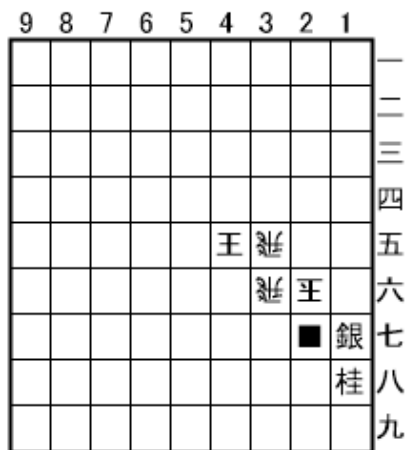
【Imitator(■またはI)】

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。

【手順】

- 1) 17 銀、45 桂、同王[I27]、36 飛、18 桂、35 飛打迄6手。

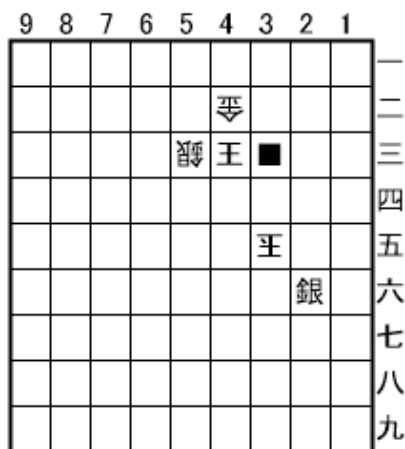
(詰上り)



持駒 なし

- 2) 27 銀、35 玉[I45]、26 銀[I44]、53 銀、43 王[I33]、42 金迄6手。

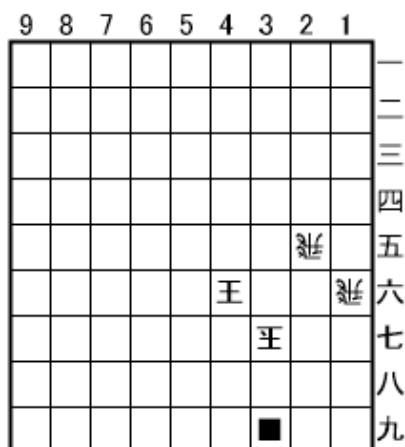
(詰上り)



持駒 なし

- 3) 37 銀、25 飛、45 王[I27]、16 飛、46 王[I28]、37 玉[I39]迄6手。

(詰上り)



持駒 なし

銀を 17・27・37 に打つ3手順。

- 1)2手目に壁駒で桂を出すのが珍しいが、その後の展開が……。
- 2)壁駒で金銀を出す、詰上りが……。
- 3)例によって飛車を出し、最後に銀を取って玉・飛の両王手。

どの手順もパツとしないというのがありますが、5解にできなかった(銀を 15 と 35 に打つ順を入れられなかった)のが没にした最大の理由。再挑戦するとしたら、双裸玉路線は捨てた方がいいかもしれないですね。

それでは、今回の没作。前回に引き続き Imitator で、石・穴との併用作です。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

【石(●)】

不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。

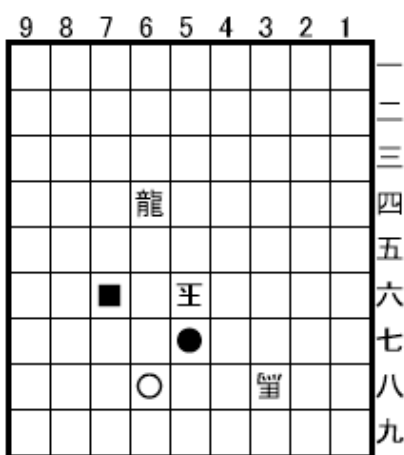
【穴(○)】

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。

協力詰 7手



攻方持駒 桂

受方持駒 なし

※■:Imitator、●:石、○:穴

2017 年の作品。

「53 龍[165]、27 馬[154]、48 桂、54 馬[181]、同龍[182]、65 玉[191]、92 角迄7手」が作意。当時の fmza はこの手順を出してくれますが、現在のバージョンでは不詰と出ます。これは **Imitator が穴に落ちる手を禁手**としているためで、初手を王手と見做していないのです。

こうなったきっかけは拙作(WFP106-8)だったのですがすっかり忘れていて、不具合かと思い七郎さんにメールを出したら上記の理由を説明して下さいました(お騒がせしました)。Imitator と穴を併せることは滅多にありませんが、要注意。

修正は難しいのでこの手順を捨て、別手順に改作しました。その図は本作の姉妹作と共にいずれ発表する予定です。

最後に、没作ではありませんが Twitter 発表後にブログに再録した作品の決定図を。

(2021 年 9 月 1 日、10 月 23 日)

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【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)

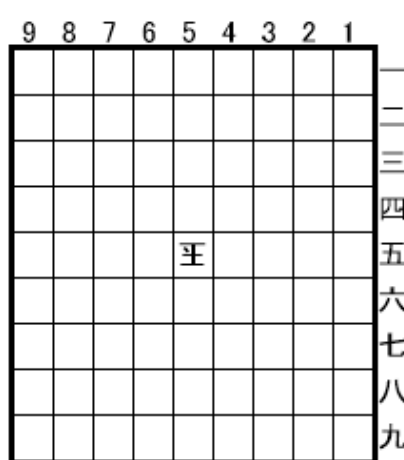
Rifle Chess の翻案。

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、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「白玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になっても構わない。

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。

対面ライフル協力詰 5手



持駒 飛

b)持駒 角

【手順】

a) 58 飛、56 桂、同飛/58 飛、46 玉、47 桂迄5手。

b) 37 角、46 桂、同角/37 角、36 飛、56 桂迄5手。

コメント等ありましたら、sengyotei■gmail.com(■を@に)までお願いします。

※「やさしい Imitator PART4」開催のため、次の没作供養は 2022 年 2 月。



入門編他 担当者（再掲）

先月開催された「詰四会オンライン」に神無七郎氏が初参加されてフェアリー新ルール「ライフル」の説明を大変分かりやすく説明して頂きました。その時の雑談の中で、昔からWFPは難しすぎたり、ルールも百鬼夜行化してフェアリー初心者に対して優しくないという課題があります。今回の詰四会オンラインの中で七郎さんも言及されていましたが今後のWFPにはフェアリスト育成の観点からも初心者向けのコンテンツが必要ではないかと、そして担当者は、若い方にやって頂きたいと。私も同じ事を考えていました。

というわけでとりあえず担当者を募集してみようと思います。

【要項】

- ・WFP に新設する初心者向けコンテンツの担当者。
- ・初心者向けコンテンツの内容は担当者にお任せします。解答募集形式や解付で紹介、ルールも解りやすいものに絞るとか、1回1ルールで開催するとか、お好きなようにしていただいて結構です。負担が少ないように毎月でなくても結構です。回数を限定でも可。
- ・Word で原稿作成できる方。
- ・ページ数に制限はありません。
- ・複数の申し込みがある場合は、コンテンツ内容を調整するなどして複数のコンテンツを掲載する場合があります。

申し込み先：

たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

先月号で募集をかけましたが、残念ながら問い合わせを含め全く反応がありませんでした。

しばらくは募集を継続していきたいと思しますのでよろしくお願いします。

また初心者向けコンテンツに限らず、単発でも連載でも何かやってみようと思われる方がありましたら遠慮なくお申し出ください。

また単発のエッセイや論考、やって欲しい企画など何でも OK ですのでよろしくお願いします。



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。

2021年12月10日(金)

推理将棋第 145 回出題

推理将棋 3 題

2021年12月12日(日)

第 2 回おぼかな作品展

フェアリー作品 10 題

2021年12月15日(水)

第 136 回 WFP 作品展

フェアリー作品 11 題
推理将棋 1 題

2022年2月15日(火)

第 137 回 WFP 作品展

フェアリー作品 11 題
推理将棋 1 題

作品募集一覧

詰将棋メモ 推理将棋 2022 年年賀詰

2022 年の出題は 2022 年元旦の年賀詰の出題を予定しています。

つきましては、2022 年、令和 4 年、トラ、虎、寅などに因んだ年賀詰作品を募集いたします。

(こじつけ可)

投稿締め切りは 12 月 15 日といたします。奮っての投稿をよろしくお願ひします。

「推理将棋投稿」の題名で TETSU にメール (omochabako@nifty.com)

Fairy of the Forest #69

課題：協力詰 (自由課題)

投稿締切：2022 年 1 月 15 日 (土)

投稿先：酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は P42 をご覧ください)

ちょっと早い 2022 年年賀詰作品展

恒例の作品展です。フェアリー作品、普通詰将棋、推理将棋なんでも可です。干支は「寅」です。

投稿締切：2020 年 12 月 15 日 (火)

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

第 1 回最後の 1 ピース作品展

・5 手以内の最後の 1 ピース

投稿締切：2022 年 1 月 31 日 (月)

投稿先：馬屋原剛

・メール：gou.umayabara@gmail.com

・Twitter の DM：[@umanoko1525](https://twitter.com/umanoko1525)

(詳細は P56 をご覧ください)

【あとがき】

最近感心したのは、風さんの所で開催された「詰将棋つくってみた 課題 11」の中の松 0 拓矢さんの作品です。(図面はと当ブログで確認ください)。「 π 」と命名された 3 手詰ですが、その手順が、31〇、41〇、59〇迄というもので、手順の数字が円周率となっているのです。この発想にはびっくりしました。WFP 発表作なら FairyTopIX に投票したでしょう。その解答発表の短評に 5 手にも挑戦して欲しい……というのがありまして、可能なんでしょうかねえ。円周率は、3.1445926535897……です。区切ってみると、

31、41、59、26、53、58、97……ここまで 7 手

普通詰将棋では無理っぽいけど、あらゆるルールとフェアリー駒を駆使すれば可能かも？どなたか挑戦してみたいかでしょうか？

たくぼん

2021 年 第 161 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和三年十一月号

令和三年十一月廿日発行

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