



Web Fairy Paradise

第170号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第143回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第144回 WFP 作品展
- ・ 第1回 Imitator 入門作品展(再掲)
- ・ 第8回フェアリー入門(非王手協力詰)
- ・ Fairy of the Forest #71
- ・ 第19回神無太郎の氾濫 問題編
- ・ 推理将棋第153回出題

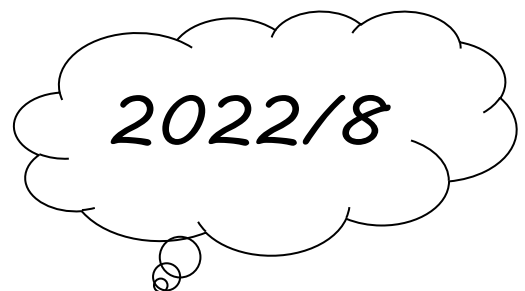
結果発表

- ・ 第142回 WFP 作品展
- ・ 第7回フェアリー入門(多玉協力詰)
- ・ 推理将棋第150回出題

読み物

- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#5(駒井めい)
- ・ と×協力詰超入門
- ・ 第4回フェアリー短編コンクール作品募集
- ・ 今月の手筋(同格成)
- ・ 連鎖協力詰 続編(たくぼん)
- ・ 絨毯爆撃結果報告 裸玉+IM 協力詰編その1 (springs)
- ・ 駒並べパズル(1)(2)(3)(4)(神無太郎)

(改訂:2022/8/22)



はじめに



芥川賞

いったいコロナはいつになったら落ち着くのでしょうか？行動制限もなくなりお盆で人流も増えている現状では抑えるのは難しいだろう。第7波はこれまで以上に大きい。私の周りでもちよくちよく陽性になったという話を聞く。これはもうコロナと一緒にという時代になるのかもしれない。

そんな暗い話題の多い中、わが街新居浜市では少し明るい話題が飛び込んできた。先ごろ発表された芥川賞で新居浜市出身の高瀬隼子さんの「おいしいごはんが食べられますように」が見事授賞されたのだ。お名前は知ってはいたが本は読んだことがなかったのでこんなすばらしい作家さんだったのかとあらためて知らされた感じだ。早速本屋へ買いにいくとなんと売り切れ。新居浜中の本屋に市民が殺到しすぐに売り切れになったということだ。私が買いに行ったのは発表2日後だったがそれでも遅かった。

何日か後に手に入れて読みましたがホンワカとした雰囲気の流れる作品で面白かったです。ちなみに出身高校は私の妻と同じで「後輩だよ」と本を一切読まない妻は申しております。

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169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143回WFP作品展(再掲)及び
第144回WFP作品展 担当：神無七郎

「降格成」の考察

将棋で成れる駒は2種類あります。
成ると性能が上がる駒（飛角歩）と、成ると性能が変化する駒（銀桂香）の2種類です。この他に成らない駒（玉金）もありますが、今回は成れる駒についてのみ考えます。

古将棋も含めれば、成ると性能が落ちる駒もあります。例えば泰将棋の「金剛」（縦横に3マス走れ、斜めに1マス動ける駒）は、成ると「金」になり、弱体化してしまいます。これを「降格成」と呼び、その性質について考えます。

古将棋から駒を持ってくるだけでは応用範囲が狭いので、人工的に「降格成」のルールを作ってみましょう。

【龍歩】 飛が成ると歩の性能になる

飛は歩の利きを完全に含むので、このルールの「成」は「降格成」です。「不成」の手筋や構想は、どれも「降格成」で代替できそうですね。

ただ「降格成」には「不成」と大きく異なる性質があります。「不成」とした駒は後で成ることが可能ですが、「降格成」した駒はもうこれ以上性能変化できません。次の図をご覧ください。

龍歩協力詰 5手

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

持駒 銀桂2

29 桂 同飛生 28 銀 同飛成 29 桂 まで 5手
(以下、本来の歩と区別するため、歩の性能の成飛は「ふ」と表記。)

(詰上り)

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

持駒 なし
※ふ:歩の性能の成飛

2手目は「行き所のない駒」にならないよう不成が絶対。4手目に「降格成」します。最終手の29桂に「同ふ」とすることはできません。

「行き所のない駒」になるからです。本来の歩は成ることで「行き所のない駒」になるのを回避できますが、成駒の「ふ」に回避手段はありません。一度成った駒はもう成れない——当たり前過ぎて意識することのないルールですが、「降格成」の作品を作ることで、将棋のルールを知らなかった頃の自分に戻ったような気分が味わえます。古将棋も含め、将棋の駒の成は一回までですが、これには「駒を裏返して成駒であることを示す」という物理的な事情の他に、多段階成は面倒で、実用にならないという理由もあったのでしょうか。

次に「降格成」と各種禁則との関係を整理しましょう。成駒を打つことはないので、「打歩詰」は無関係。また、これはあくまで性能の問題なので「二歩」も対象外で良いでしょう。

問題は「行き所のない駒」との関係です。

【参考】 行き所のない駒と王手の優先度

龍歩詰 1手

4	3	2	1	
		王	ふ	一
				二
		王	ふ	三
				四

持駒 なし
※ふ:歩の性能の成飛

12ふ まで 1手

上図は「行き所のない駒」の禁則より「王手」が優先するルール設定で作られています。『「11ふ」と指せないで「12ふ」は王手ではない』とは解釈しないわけです。

これは「降格成」特有の話ではなく、「成れない駒」一般に当てはまる話です。例えば「け＝成れない桂」として、「32龍 15け,11玉」の配置を思い浮かべてください。「行き所のない駒」の禁則より「王手」が優先するなら、「23け」で1手詰ですが、逆に「行き所のない駒」の禁則が優先されるなら不詰です。より一般化すると、「成れない駒」に限らず、「空白の盤上で何回動かしても元の位置に戻れない駒」を使用する場合、同様の考慮が必要です。

また、「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用には一定の制限を設けねばなりません。

例えば参考図に「行き所のない駒」の禁則を再帰的に適用すると、『「11ふ」と指せないで「12ふ」は行き所のない駒である。「12ふ」と指せないで「13ふ」は行き所のない駒である。従って参考図は非合法的な配置である』となってしまいます。同様の理由で、元の位置に戻る手段のない駒はすべて使えなくなってしまいます。

ということで、本作品展では「行き所のない駒」の禁則に関しては以下のルール設定をデフォルト解釈とし、そうでない場合は禁則の適用基準を明示して出題するものとします。

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

今回は成ると性能が落ちる、「降格成」に焦点を当てましたが、成っても性能が変わらない駒もあります。大局将棋の「中旗」（縦横に何マスでも走れ、斜めに3マス走れる駒）は成ると「前旗」になりますが、「中旗」と「前旗」は同じ性能です。つまり名称だけ変わるわけです。これを「同格成」と呼称しましょう。名前が変わっても性能が同じなら何の意味もなさそうですが、そうではありません。これを「今月の手筋」のネタにしてみたので、ご覧ください。

「成」は駒の性能を変えるルールです。しか

し、それには多くの変種があります。本作品展でも「通過成」（移動元や移動先が可成地域外でも、途中で可成地域を通過すれば成れる）の作品が登場していますし、過去には「とX詰」（歩が成るとXで指定された駒の性能になる」というルールで作られた作品もありました。古将棋には成や不成に一定の条件が課されたものもあります。機会があれば、そうした「成」の変種についての話題も取り上げていこうと思います。

さて、今回は第143回の再掲載分と第144回の新規出題分です。第144回は短編から長編までバランスの良いラインナップ。内容も充実しているので、解き応えがありますよ。

〔第143回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第143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神無太郎氏、占魚亭氏、駒井めい氏、真T氏、上田吉一氏、伊達悠氏、たくぼん氏、変寝夢氏、青木裕一氏の9名です。投稿作品数が12を越えた場合は、登場回数の少ない方を優先しているので、上田吉一氏からいただいた作品のうち1題は次回へ繰り越しました。どうかご了承ください。

143-1 は **142-1** に引き続き神無太郎氏による点鏡作品。受方持駒に Queen (Q) が4枚追加されていますが、全部使うとは限りません。持駒が桂なので、駒を取る手はないと決め打ちすれば、少し考えやすくなると思います。

143-2 は **142-2** に引き続き占魚亭氏の Imitator 作品。受方持駒制限があるので、壁駒を打つ受けがありません。その分、いつもの Imitator 作品より解きやすくなっていると思います。

143-3 は Messigny と Kマドラシを組み合わせた駒井めい氏の作品。チェスの Messigny では直前の局面に戻す交換はできませんが、本作品展では、特に注釈がない限りその制約は適用しません。従って本局で「44桂 36香 同香/38香 まで3手」のような早詰は成立しません（香の入替で元に戻せるため不詰）。なお本誌では Messigny は第29号（2010年11月）、Kマドラシは第66号（2014年9月）以来の登場となります。流行が過ぎたように見える両ルールですが、本局を解けばまだ多くの可能性が眠っていると感じられるでしょう。

143-4 及び **143-5** は真T氏の作品。**143-4** は「受先」で初手の選択肢が広そうに思えますが、透明駒が手順限定に働きます。**143-5** は狙いが

分かり易いのでノーヒントです。

143-6 は上田吉一氏の協力自玉詰。簡潔な構図から 110 手の長丁場。お見逃しなく。

143-7 は伊達悠氏お得意の「打歩詰」を「ライフル」に絡めた作品。もちろんここでの「打歩」は「単純打歩」ではなく「完全打歩」です。歩を打って終わりではなく、打った後のことも考えて手順を選んでください。**(今回、出題図に「完全打歩」の注記を追加しました)**

143-8 も伊達氏の作品。配置はまったく同じなのに手数と手番の違いだけで成立するツイン(組局)です。どちらもキルケの特徴を活かした最終形なので、適切にヤマを張ることができれば早く解けると思います。

143-9 はたくぼん氏のアンチキルケ作品。初形から予想できるように大技が出現します。

143-10 もたくぼん氏の作品。Nightrider(夜)を使った協力自玉詰双裸玉です。**143-1** とは異なり、受方持駒に「夜」はありません。受方持駒は標準駒の残り全部です。攻方 22 玉型は協力自玉詰では最も詰めにくい形ですので、「夜」の活用が鍵になります。

143-11 は変寝夢氏のレトロ協力自玉詰。逆算手数が結構長いですが、同氏の **141-9** を参考にすれば方針を立てやすいと思います。以前 Bishop-Grasshopper の表記で「僧」を使ってしまったため Bishop(成れない角)の表記は少し迷いましたが、誤解のおそれはないと判断し、一般的な「僧」の表記を使用しています。

143-12 は青木裕一氏の限定協力詰。元々は「氾濫 56」への投稿作でしたが、選題の都合でこちらでの登場となりました。「限定」は「指定された手数で駒を余らせずに詰める」というもので、本局は「限定の条件がなければ 1 手詰」です。10 手伸ばす手順をご堪能下さい。

〔第 144 回作品展各題への補足説明〕

第 144 回の出題は全 11 題(ツインを含むため実質 13 題)。今回登場する作者は上田吉一氏、神無太郎氏、占魚亭氏、伊達悠氏、駒井めい氏、真 T 氏、変寝夢氏、青木裕一氏の 8 名です。手数も難易度もルールも様々ですが、内容は非常に充実しています。解いて損のない作品ばかりですので、ぜひ解図に挑戦してください。

144-1 及び **144-2** は上田吉一氏の中立駒作品。**144-1** では「成れない角」としてチェスの Bishop が登場します。成れない角は使いづらい駒ですが、本局では中立駒属性が与えられているので、

攻方・受方双方の手番を利用し不便さを補うことができます。趣向作なので、最初のサイクルが解明できれば、後は流れで解けると思います。受方持駒なしなので、詰上りも想定しやすいと思います。**144-2** はホッパー系の中立駒を組み合わせたツイン。(手数が異なるのでペアと呼んだ方が良いでしょう?) Grasshopper と組み合わせる駒が Lion か Pao かによって手順が変わるので、その違いを楽しんでください。なお、今回の作品展で登場する「打歩」作品はいずれも、「完全打歩」「単純打歩」のどちらに解釈しても同じ解が正解となるはずです。安心して解図してください。

144-3 及び **142-4** は神無太郎氏の点鏡作品。今回はフェアリー駒の追加がない代わりに、「打歩」の条件が付いています。最終手「打歩」で詰めるためのお膳立てが重要です。

144-5 は占魚亭氏の Imitator+背面作品。相性が悪いはずの Imitator と性能変化ルールの組み合わせへの再チャレンジです。Knight が追加されているので身構えてしまうかもしれませんが、あまり難しいことを考えず、基本に忠実な手から読んだ方が解きやすいと思います。

144-6 は伊達悠氏のアンチキルケ作品。実は氏が発表したある作品のリメイク版とも言える作品です。もちろん、原図とは構図も手順も大幅に変わっています。自信のある方は解いた後で、原図を推理してみてください。

144-7 は駒井めい氏の Take&Make 作品。前回の作品展の前口上でこのルールを紹介したばかりですが、早速作品を送っていただきました。「Take&Make」が付かない純粋な協力詰とのツインとなっているので、このルールの特徴が明確に感じられると思います。

144-8 及び **144-9** は真 T 氏の作品。**144-8** は易いのでノーヒント。**144-9** は氏お得意の最悪詰で、いかにも大技が出そうな構図ですね。しっかり変化・紛れを読み切り、華麗な手順を堪能してください。

144-10 は変寝夢氏の中立駒作品。短編ですが趣向作の香りがする作品です。受方持駒なしなので、中立駒だけで詰める手筋を思い出してください。

144-11 は青木裕一氏のライフル作品。ライフルも導入されて日の浅いルールですが、このルールの特性を最大限に活かした趣向手順が繰り広げられます。お見逃しなく。

解答要項

第 143 回分解答締切:2022 年 9 月 15 日(木)

第 144 回分解答締切:2022 年 10 月 15 日(土)

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ k7ro.ts@gmail.com へ。

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

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【スタイルメイト】

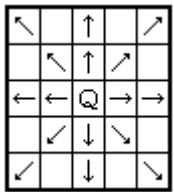
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【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。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印が Q の走る方向)

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出: 第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

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

[n/naab6669c82f3?magazine_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3?magazine_key=m60d25c73667f))

【Imitator】(■または I)

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

(補足)

- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitator は元の駒と同時に動く
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない

→参照: WFP75 号「Imitator の紹介」

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Messigny】

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

(補足)

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

【Kマドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。玉にもこの規則を適用する。

(補足)

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

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

【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」

【受先】

受方から指し始める。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

(補足)

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

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

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

→初出：第135回 WFP 作品展 (WFP159号)

【打歩 (完全打歩)】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

これは先後双方に再帰的に適用される。

【打歩 (単純打歩)】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

(補足)

- ・注釈がない場合、本作品展では「打歩」を単純打歩と解釈する。

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は生駒になって戻る。
- 2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩になったり

する場合は戻れない。

- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香 (成駒も含む) が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

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

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

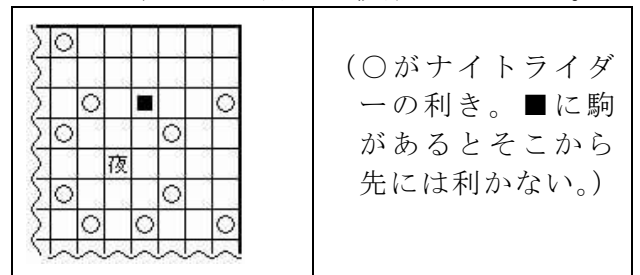
戻り方等は以下の細則に従う

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

【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。



【Bishop】 (僧)

チェスの Bishop。成らない角。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

(補足)

- ・「駒を余らせない」と「指定手数で詰める」は分離できるので、片方の効果だけを有効にする場合はそれぞれ「駒余り禁」、「手数指定」とする。つまり「限定」=「手数指定駒余り禁」。

【Zero】 (零)

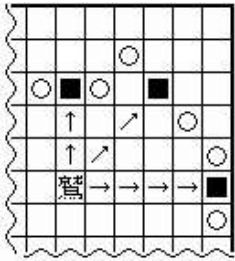
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

【Eagle】 (鷲)

フェアリーチェスの Eagle。

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



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【中立駒】(「鷲」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」

【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

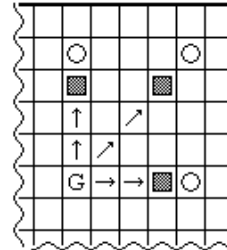
- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2) 位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 取られた玉は復元しないものとする。

以下は中立駒と組み合わせた場合の留意事項

- 5) 中立駒が現手番側の駒と位置交換することはできない。現手番側の駒が中立駒と位置交換することはできる。

【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)

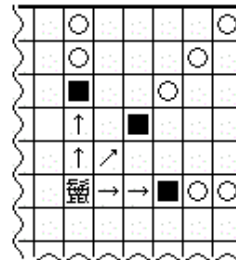
(補足)

- ・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。

【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。

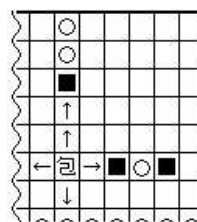


(○が鬣の利き。

■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。

【補足】

上記説明では「飛び越える駒は敵味方どちらでもよい」と書かれているが、もちろん中立駒でも良い。これは Grasshopper、Lion、Pao いずれも同様。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 背面編1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndfdfbb307be9?magazine_key=m60d25c73667f)

【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

[補足]

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

→参考：第143回 WFP 作品展（WFP169号）

【最悪詰】

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

【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

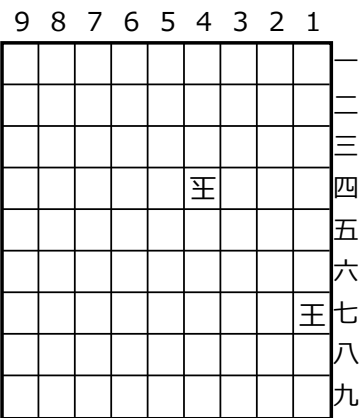
- 1)駒取り時、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「自玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になったりしても構わない。
- 2)生駒による駒取りで「現位置」「駒取り地点」のいずれかが可成地域にある場合、成・不成を選択できる。

→初出：第135回 WFP 作品展（WFP159号）

<第143回>解答締切:2022年9月15日(木)

■ 143-1 神無太郎氏作

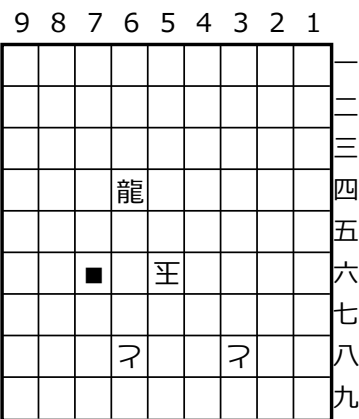
点鏡協力自玉 ステイルメイト 10手



攻方持駒 桂
受方持駒 残り全部+ Q4
※Q:Queen

■ 143-2 占魚亭氏作

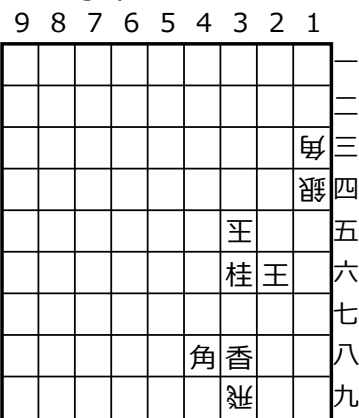
協力詰 7手



攻方持駒 桂
受方持駒 なし
※■:Imitator

■ 143-3 駒井めい氏作

Messigny-Kマドラシ協力詰 5手



持駒 なし

■ 143-4 真T氏作

協力詰 4手(受先)

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

持駒 なし

※透明駒:攻方1枚、受方1枚

■ 143-5 真T氏作

強欲協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 143-6 上田吉一氏作

協力自玉詰 110手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 143-7 伊達悠氏作

ライフル打歩協力詰 5手

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

持駒 なし

※完全打歩

■ 143-8 伊達悠氏作

a) キルケ協力自玉スタイルメイト 7手(受先)

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

持駒 角

b) キルケ協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 角

■ 143-9 たくぼん氏作
アンチキルケ協力自玉詰 16手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
	銀		皇							三
と	王									四
桂	歩									五
	歩									六
	王	馬								七
										八
		零								九

持駒 なし

■ 143-10 たくぼん氏作
協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
			王							六
										七
										八
										九

持駒 夜
※夜:Nightrider

■ 143-11 変寝夢氏作
レト口協力自玉詰 -29+4手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
	王									五
鷲	歩									六
	王									七
	僧	僧								八
王	歩	王								九

攻方持駒 零13
受方持駒 なし
※僧:Bishop (成らない角)
鷲:Eagle、零:Zero

■ 143-12 青木裕一氏作
限定協力詰 11手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

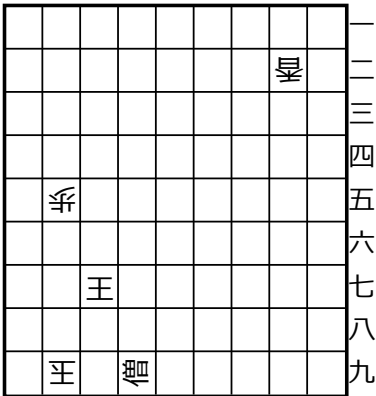


<第 144 回>解答締切:2022 年 10 月 15 日(土)

■ 144-1 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 58手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



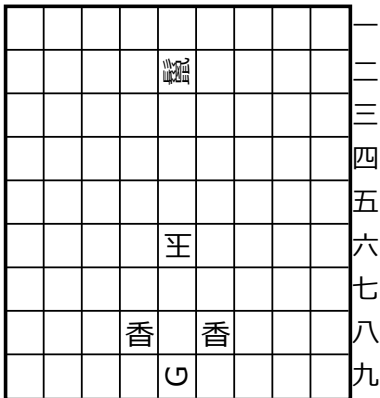
持駒 なし

※僧:中立 Bishop (成らない中立角)

■ 144-2 上田吉一氏作

a) 打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



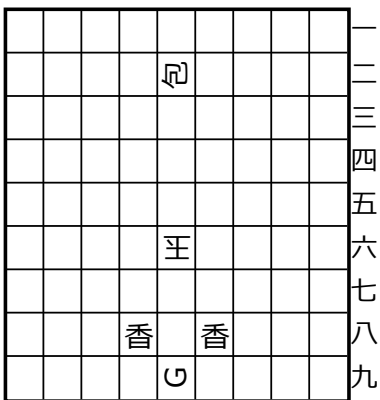
持駒 なし

※鬘:中立 Lion

G:中立Grasshopper

b) 打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

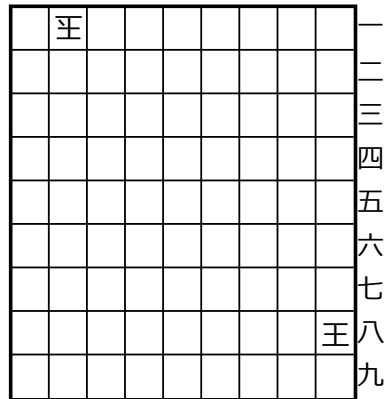
※包:中立包

G:中立Grasshopper

■ 144-3 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

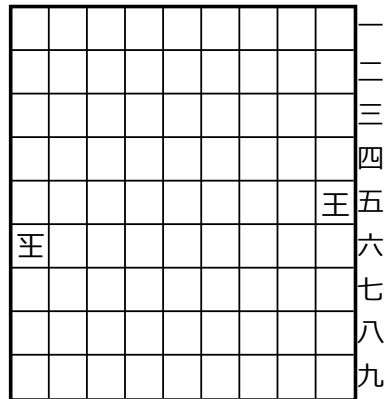


持駒 桂

■ 144-4 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

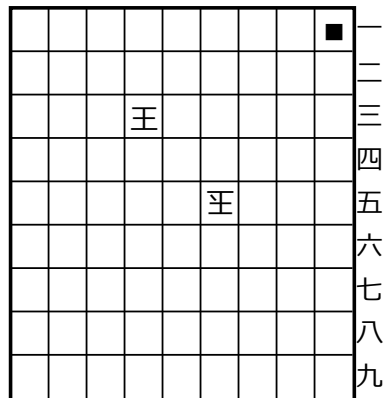


持駒 銀

■ 144-5 占魚亭氏作

背面協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 騎

※■:Imitator、騎:Knight

■ 144-6 伊達悠氏作

アンチキルケ打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 144-7 駒井めい氏作

a) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂

b) Take&Make協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂

■ 144-8 真T氏作

強欲協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 144-9 真T氏作

最悪詰 42手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							香	皇	留	一
						香		皇	継	二
								王		三
						王	馬	香		四
龍							歩			五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂3

■ 144-10 変寝夢氏作

協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 n飛2 n角

受方持駒 なし

※n飛及びn角は中立駒

■ 144-11 青木裕一氏作

ライフル協力詰 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				龍	王			一
					飛	歩	香	二
				皇	マ			三
				糸	糸	爵	王	四
					マ		糸	五
					マ			六
					マ			七
								八
								九

攻方持駒 桂
受方持駒 なし

以上



今月の手筋

No.12-1

同格成

マドラシ協力詰 3手
3 2 1

旗	旗	一
	王	二
		三
	駒	四
	駒	五
旗		六

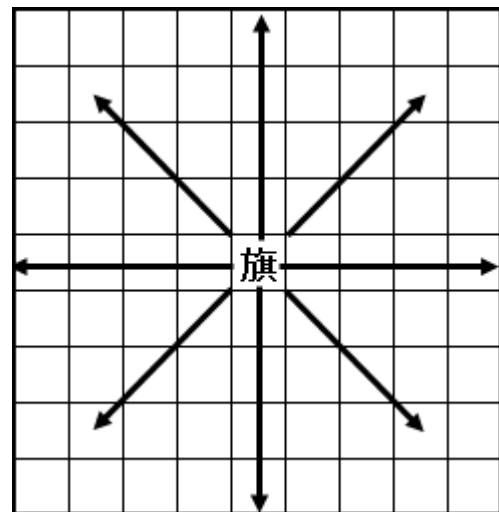
神無七郎 作

攻方持駒 なし
受方持駒 残り全部+旗
※旗:大局将棋の中旗

成っても性能が変わらない駒を成ること。生駒と成駒を別種の駒として扱うルールで有効。

【中旗】(旗)

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



(矢印が中旗、前旗の利き)

(※解答は P69 に掲載)

「第 57 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 57 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「奇妙な棋譜表記」です。

例えば「11 歩生」という棋譜表記を考えましょう。普通の詰将棋ではこの棋譜表記を見ることはありませんが、性能変化ルールならあり得ます。今回はそのような、通常の詰将棋ではお目にかかれない棋譜表記を含むフェアリー作品を募ります。

ただし、ルールの性質により、専用の記法を要するルールは募集の対象外です。例えばキルケ系ルールや透明駒を使用した作品は専用の記法を要するため今回の募集の対象外となります。

駒の動きは（それが本来の動きであるかどうかは別として）将棋駒で可能な動きの範囲内とします。例えばチェスの Knight は利きが将棋駒の範囲外のため募集の対象外、Queen は「飛+角」の性能なので募集の対象内です。中将棋の獅子は 2 手分指せるため募集の対象外、銅将は玉の利きの一部のみを使っているため募集の対象内です。

将棋駒で可能な動きの範囲内であれば、正式な棋譜表記では定められていない「拡張表記」が必要となる作品も可とします。

以下にいくつかの具体例をご覧くださいませしょう。

〔例 1〕 攻方「香打」

安南協力詰 3 手

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

持駒 香2

24 香打 13 玉 14 香打 まで 3 手

「香打」それ自体は何の変哲もない棋譜表記ですが、手番と詰将棋のルールを考慮すると、奇妙な表記になる場合があります。

詰将棋には攻方王手義務があるため、普通は

香の利きに香を重ねて打つことはありません。従って攻方の着手に「香打」の棋譜表記が現れることもありません。しかし性能変化ルールや王手義務のないルールでは、攻方「香打」が必要になる場合があります。

上の例では初手「24 香」、3 手目「14 香」だけだと、盤上の香が動いた可能性があるため、共に「打」を付加しています。

〔例 2〕 金銀以外の「直」

二玉協力詰 3 手

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

持駒 角歩

22 歩 同玉直 33 角 まで 3 手

玉を複数枚使う二玉詰（多玉詰）ではどの玉を動かしたか指定する必要が生じる場合があります。ここでは金（成金）や銀にのみ使われる「直」の表記を流用しています。

同様に、龍や馬を 3 枚以上使うときも「直」が必要になることがあります。これらは正式な棋譜表記では定められておらず、非標準駒数の場合に生じる一種の拡張表記です。

〔例 3〕 拡張表記「跳」

協力詰 3 手

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

持駒 響2

※響: Friend

上図で受方の「響」はすべて「玉+桂」の利きになっています。2 手目は 31 響が桂の動きで 23 に移動した手ですが、正式な棋譜表記で定められている動作（「右」「左」「上」）の組み合わせでは、31 響が動いたことを指定できません。

そこでこの例では「跳」の拡張表記を追加し、桂の動きを表しています。もちろんこれは正式な棋譜表記ではなく“正式な棋譜表記に似せた”拡張表記です。

この例のように将棋駒で可能な動きの範囲内であれば、新規の「拡張表記」も可とします。

以上の例のように、駒の動きそのものは将棋の駒の動きを逸脱していないのに、普通の詰将棋の正式な棋譜表記では登場しない、又は表せない着手を作意手順に含むフェアリー作品をお寄せください。「奇妙な棋譜表記」はあくまで余録で、真の狙いは別にある作品も歓迎します。

また 1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。こちらはお題とは関係なくても構いません。

作品要件	「奇妙な棋譜表記」を含むフェアリー作品
募集締切	2022 年 10 月 16 日（日）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は 10 月 23 日までに通知します。

【駒並べパズル(1)/神無太郎】

将棋盤に飛車（全部味方）を好きなだけ並べて、各駒が動ける枡数の合計を最大にせよ。

これはパズル懇話会会長の小谷善行さん出題のパズルで、神無三郎さんから教えてもらいました。角版もあるとのことで、それぞれ考えてみました。最初に見つけたのはこれらです。

駒数=28、枡数=204

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

駒数=32、枡数=196

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

似たような解であり面白くないですね。念のためプログラムで全数検索しようしましたが、さすがに数が多すぎて無理なので、配置が左右対称、上下対称という条件つきで検索してみました。飛車版は 12 飛、21 飛を 22 飛で代替するなどした「駒数=24、枡数=204」というのが見つかりました。角版は上記解を超えるものは見つかりませんでした。（続く）

Fairy of the Forest #71 出題

- 2022年06月20日：課題発表：(協力詰)
「自由課題」
- 2022年08月15日：投稿締切
- 2022年08月20日：出題
- 2022年09月15日：解答締切
- 2022年09月20日：結果発表

■ 出題

今回の出題は、3作です。手数はほどよく分
かれましたが、何と言っても数が足りません。

01は「受先(受方の手から始める)」に、02は
「受方持ち駒なし」に、それぞれご注意ください。

ボリュームの点でやや物足りないかも知れ
ませんが、そこは 03 でカバーしているとい
うことで。多数のご解答をお待ちしています。

(解答先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 71-01 駒井めい

協力詰 4手 (受先)

持駒 なし

■ 71-02 たくぼん

協力詰 59手

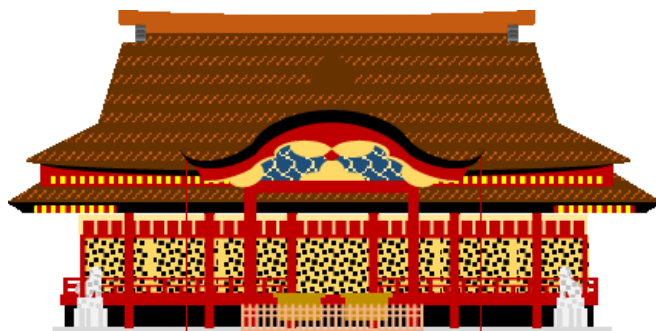
持駒 なし

持駒 歩13

■ 71-03 神無七郎

協力詰 171手

持駒 なし



第 142 回 WFP 作品展の結果を報告します。今回の出題は全 12 題ツインを含むため実質 14 題)。解答者数 8 名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 142 回 WFP 作品展成績〕 (敬称略)

◎:双方解・超正解 ○:正解・余詰解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7 _a	7 _b	7 _c	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	13
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	13
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	13
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	-	-	○	11
やよい	-	-	-	○	○	○	○	○	○	-	○	○	◎	○	11
真T	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	○	10
一乗谷酔象	-	-	○	○	-	-	-	-	-	○	○	○	◎	○	8
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	○	2

今回はやよい氏が第 79 回以来の解答参加。好成績を収め、142-11 に作意を超える長手数解を見つける大殊勲を挙げました。点数は 2 点で計上しています。142-11 の作意手数未満の解答は誤解に分類しましたが、このような難問は挑戦するだけで意義があるので「誤解」は「無解」より価値が高いと思います。また、作品の方は 142-11 と 142-12 が余詰作となりました。両作とも作品価値は高いので、正式な修正図の発表が望まれます。

■ 142-1 神無太郎氏作 (正解 4 名)

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
									二
									三
王								王	四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 角
受方持駒 残り全部 + Q4
※Q:Queen

【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。

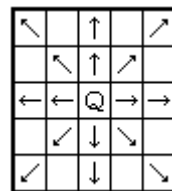
• 協力自玉ステイルメイト

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

• Queen (Q)

チェスの Queen。

飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印が Q の走る方向)

【解答】

49 角 76 Q 34 王 44 香 61 王 49 香生
まで 6 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

自玉が主役の協力自玉スタイルメイト。
協力自玉系で自玉が動く場合は、最終形を想定しにくいいため、難解になる傾向があります。それは本局でも同じ。わずか6手の間に2回も攻方玉を動かすので、最終的なスタイルメイトの形を想定するのは容易ではありません。

攻方玉を動かす目的は、自玉を「行き所のない駒」にすること。自玉を一段目に運び、対称地点に「行き所のない（ように見える）駒」を発生させることで、自玉を動けなくします。

その下準備が角の限定打と Queen (Q) の限定合。その対称地点を攻方玉が辿ることで、王手を継続しながら一段目に移動できます。

スタイルメイト実現の鍵となるのが、4手目の香合。この香を用い、初手に打った角を不成で取ることにより、それまで2枚あった攻方の可動駒が一気に0枚になります。

角香Q3種の限定打と、その3種すべてに化ける攻方玉。点鏡の効果が満喫できる作品だと思います。

【短評】

るかなんさん

今回最難関でした。
王初期位置のままQを渡して 98Q 12 桂や 67角 76Q 34角あたりもそれらしいのでなかなか割り切れず。

伊達悠さん

角の王手に対して、点鏡を利用したのQ打が絶対的に無効（例：49角に対する61Q）なのがわかるので、理詰めで何とかなるレベルだったと思います。
にしても、6手という短手数だからこそ、1手あたりの意味付けの濃さといったら。

変寝夢さん（※無解）

最後は当然の生。
Qを使うとやっぱりスピード感が違う。

占魚亭さん

王を活用。

たくぼんさん

Qが入ると一段と難しくなりますね。

■ 142-2 占魚亭氏作（正解4名）

協力詰 5手

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

持駒 金
※■:Imitator

【ルール】

•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」

•協力詰

先後協力して最短手数で受方玉を詰める。

【解答】

32金 83金 22桂成[172] 82金[171] 59角[135]
まで 5手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】2021年12月完成。

WFP112-5 (『WFP』第131号)の角版を——ということで着手しましたが3手では満足の行く形にならず、2手延ばすことにしました。

壁駒で出した金の移動が入り満足の行く形になったものの余詰消しで飛車2枚使うことになり、紛れが多くなってしまいました。95→77→99というルートで角を下げることも可能ですが(当然、この場合は壁駒動かしは入りません)、意地が悪いので素直なルートにしました。

【解説】

Imitatorを使った作品の一つの構成の仕方に「不動玉」があります。Imitatorとその周辺の状態で王手の有効・無効を切り替えられるので、玉を動かさなくとも、Imitatorとそれに絡む駒を動かして局面を進展させられるのです。

本局もそんな不動玉物の一つ。Imitatorの壁駒として発生させた金をもう一度動かす面白い構成になっています。合駒を動かすのは短編では人気の演出ですが、合駒の代わりに壁駒を使うのがImitator作品ならではの演出です。

発生させる壁駒は角や銀ではだめです。引く時に段だけでなく筋もずれてしまうため、Imitatorが適切な位置に動きません。例えばImitatorの最終位置が25だったら、22玉[I16]で両王手を解除されてしまいます。もちろん最終手角移動の位置も限定。近くに他の駒や盤の端がない空中にImitatorを誘導するのが、一連の手順の目標だったのです。

詰上りは金と成桂による近接両王手。入念な下準備を経ているだけに、両王手を有効化する最終手には、打ち上げ花火に点火する時のような高揚感があると思います。

【短評】

るかなんさん

Imitatorを中空に放り投げる。
着弾点の限定がお見事。

伊達悠さん

Imitatorのいる筋に着目しながら解いていると、「7筋から3筋に飛ばして～」というより、「X軸方向に+4になるから～」と考える方がスラスラと解図できた気がするので、実質Imitatorは座標平面です(断言)。

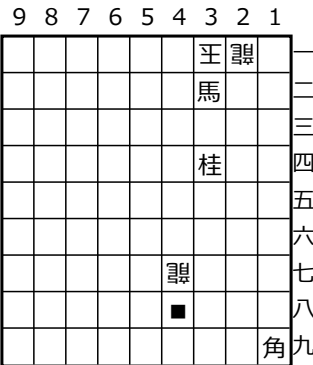
変寝夢さん(※無解)

初手駒移動にならないかなと試行錯誤してみたが、無理なようです。

☆初手角移動にしてスイッチバックで仕上げるイメージでしょうか？ 紛れは減りますが、以下の図でどうでしょう。

【参考図】初手を駒移動にする

協力詰 5手



持駒なし
※■:Imitator

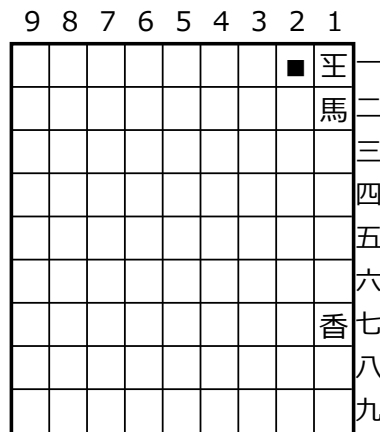
55角[I84] 83金 22桂成[I72] 82金[I71]
19角[I35] まで 5手

たくぼんさん

両王手の筋で追い1段目や23地点に■を持って来させない順を探す旅は長かった。

■ 142-3 駒井めい氏作(正解6名)

協力詰 4手(受先)



持駒なし
※■:Imitator

【ルール】

- 受先
受方から指し始める。

【解答】

22 桂 78 馬[I87] 14 桂[I79] 12 馬[I13]
まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

馬の往復。Imitator が動くことで戻ったときの 12 馬が王手になります。

【解説】

あたかも王手が掛かっているような初形ですが、Imitator が盤端に居るので王手は無効。受方は自由に初手を選ぶことができます。

受方はその選択の自由を 22 桂に使います。狙いが分かりにくい手ですね。馬が動いたときに移動合する狙いなら、直接合駒しても同じはずですが、何が違うのでしょうか？

22 桂を打った目的は Imitator の位置を馬の裏に回すこと。詰上り図をご覧ください。馬の裏に回した Imitator を 12 馬と 14 桂が挟み込んでいますね。これが有名な「影挟」の手筋。Imitator を 2 つの駒で挟み込んでしまえば、その方向に Imitator を動かす着手はできません。12 馬で 11 玉を取ることはできるのに、11 玉で 12 馬は取れないという非対称な状況が生じています。

つまり、初手 22 桂は後に移動合する駒をあらかじめ打っておくという高級手筋だったわけです。もちろん、22 桂の代わりに 24 桂ではいけません。作意同様に手順を進めると、Imitator の後ろに隙間があるので、12 馬を同玉[I14]と取ることができます。

2 手目の開き王手はもちろん限定。馬を八段目か九段目に動かさないと、香の王手が有効に

なりません。九段目まで馬を動かすと Imitator が馬の裏に回り込むことができないので、八段目の開き王手である 78 馬が限定になるというわけです。

Imitator を適切な位置に移動させるための、限定打とスイッチバック。洗練された配置と手順でそれを実現した完成品です。

【短評】

るかなんさん

香の利きを残したくなる心理の裏を突いた二重の壁が手厚い。

伊達悠さん

桂馬の特性と Imitator の特性とを取り合わせた完成品。初形にない駒に対して、これだけの意味合いを持たせることができるとは！

真Tさん

17 香の絶妙な距離感。

変寝夢さん（※無解）

なるほど、馬は 7 8 に引かないと王手にならないのか。1 7 香が絶妙な配置。

一乗谷酔象さん

3 手目の桂跳は(1 筋でなくともよい)だぶった受けだが、全ては 4 手目のため。

☆3 手目 34 桂[I99]の紛れは面白いですね。

この手のように「移動合できるのに、敢えて逆側に移動する」手順を作意に据えると、意外性のある作になるかもしれません。

占魚亭さん

スマートな作品。スイッチバックがビシッと決まっていますね。

たくぼんさん

これは見事。最初初手 89 に駒を打つ手を読んだ私が恥ずかしい。



■ 142-4 伊達悠氏作 (正解 7 名)

ライフル協力白玉詰 7手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
								王	八
									九

持駒 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、駒が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。

→初出：第 135 回 WFP 作品展 (WFP159 号)

• 協力白玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

28 角 39 香 38 飛 同香/39 香 38 飛 17 飛

同角成/28 馬 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

【狙い等】

王手駒+その支え駒の両方をゼロから発現させること。

ライフルルールを活かした不可能両王手の作図はいくつか考えてみたものの、いまいちピンとくる図が得られなかったので、少し方向転換。ライフルルールの基本作例をいくつか観察しているうちに、アンチキルケルルールでの北村手筋らしさを感じたので、本作のような詰め上がりを目指してみた次第。

原理図は盤上 5 枚くらいだったのが、合駒を限定したり位置を調整したりしているうちに、まさか双裸玉までになるとは。

【解説】

初手で打った駒がその場で相手玉を詰める作品。初手 28 角は、これを裏返して 18 王を詰めるのが狙いです。

しかし、これは「ライフル」ルール。角を裏返すだけでは、「28 王/18 王」の居食いで逃れてしまいます。

それを防ぐ手段が飛の連続合。2 枚の飛のうち 1 枚は普通に取って後で使うため持駒にし、もう 1 枚は攻方玉の居食いを防止するため盤上に残します。「ライフル」では合駒を居食いで取れるので、空間が 1 マス分あれば連続合ができるのが便利ですね。

最後は合駒で得た飛を 28 角に取らせて馬にする「居成」で詰み。この馬を取れば背後に控

えている飛が利いてくるので、結局は取ることができません。これはアンチキルケの「北村手筋」と似ています。両王手と共に「ライフル」の代表的な詰め方なので、ぜひ憶えてください。

【短評】

るかなんさん

居食いの馬を先約。3手で詰まない理由に気付けばあとはそのケアを考えればOK。

伊達悠さん

自作。
作品展 135-5 に近い（縦横入れ替え型）ということに、投稿後に気づきました。
双裸玉でコンパクトにまとめたという意味で、ギリギリオリジナリティは保っているでしょうか……？

真Tさん

38 飛合を 2 回。
意味付けが異なるのが面白い。

変寝夢さん（※無解）

ライフルらしい手順。
初手さえわかれば解けてたかなあ。

一乗谷酔象さん

止めの馬は紐付きに。

占魚亭さん

2度の 38 飛の味良し。

たくぼんさん

最後の飛打が角の成らせ取らせ駒手筋（もっといいネーミングがあれば）として今月の手筋に載せたいですね。

※最終手の表記方法が、同角成/28馬、同角生/28角成、同角/28角成、同角/28馬 といろいろあり迷うので統一したいです。私は同角/28馬派です。成るタイミングが 17 へ行った時でも 28 へ戻ったでもどちらでもよいのならこの表記がしっくりします。

☆とりあえず「今月の手筋」の候補に入れておきます。名称は「居食い」+「成らせ」なので「居成らせ」でしょうか？

また、表記法は行って戻るまでを一つのまとまりと考えるなら「同角/28角」に「成」を付

けた「同角/28角成」が適当に思えます。皆さんのお勧めはどの記法でしょうか？

ライフル作品はこれから増えてくると思うので、そろそろ「分かれば良い」から「こう書きましょう」という標準記法を決めた方が良さそうです。

■ 142-5 伊達悠氏作（正解 6 名）

ライフル打歩協力詰 6手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛
※完全打歩

【ルール】

• 打歩（完全打歩）

打歩詰以外の詰手を禁手とする。
これは先後双方に再帰的に適用される。

【解答】

59 飛 18 飛 38 歩 同飛/18 飛 38 銀成 49 歩
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

【狙い等】

2段階の禁手判定を踏まえた、紐なし歩での詰め上がり。を目指していたつもりが……

最終手に対して受方の取れる手段は①【同玉/48玉】・②【同飛成・同飛生/59龍・59飛】・③【同成銀/38成銀】(同一局面A)。

(局面A)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

局面Aに対して攻方の取れる手段は④【39馬】(局面B)。

(局面B)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

局面Bに対して受方の取れる手段は⑤【同玉/48玉】・⑥【同飛成・同飛生/59龍・59飛】・⑦【同成銀/38成銀】(同一局面C)。

(局面C)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

局面A・B・Cでは全て、玉が動くことによる王手解除は不可能であり、すなわち局面Cは詰

み判定である。すると、⑤⑥⑦は全て「打歩以外の詰を生ずる禁手」となり、局面Bが詰み判定となる。すると今度は、④が「打歩以外の詰を生ずる禁手」となり、局面Aが詰み判定となる。更に遡り、今度は①②③が「打歩以外の詰を生ずる禁手」となる。

以上より、①-⑦の全てが禁手となり、49歩まででの詰め上がりとなる。

最初の原理図段階では17馬はなく、局面B以降の禁手判定は不要だと思っていました。が、それでは49歩に対して39玉の逃げが成立してしまうため、39に利く駒を用意しなければならないこと。つまり、禁手判定がここまで深くなってしまったのは偶然の産物であり、作者は全く悪くありません(断言)。

26歩や37桂といった配置もかなり気を使った部分ではありますが、それよりも詰め上がり判定の重さが圧倒的に印象に残る予感。

【解説】

伊達氏お得意の「打歩」作品。しかも打歩詰かどうかの判定に再帰的判定手続きが必要な「完全打歩」の作品です。

ライフルは「完全打歩」が作りやすいルールです。ライフルの駒取りは自動的に居食いになるので、歩を取った局面は歩を打つ前の局面と、歩の消費を除いて、ほぼ同じになります。そのため構図の自由度が大きくなります。具体的に言えば、本局の最終手「49歩」。フェアリー駒や性能変化ルールを使わず、紐付きでない歩を打って終わる打歩協力詰は非常に珍しいのです(後ほどその珍しい例を紹介します)。作者のコメントにもある通り、紐なしの歩で詰める最終手は本局の狙いの一つです。

作者のもう一つの狙いは、多段階の禁手判定。歩を打ってそれで終わりではなく、指定手数よりも2段階(4手)深く読まないといけません。しかもそれには細かい分岐も伴っています。詳しくは作者自身の解説に譲るとして、歩を取る手、馬を取る手の順に深く読み進め、それが打歩以外で攻方玉を詰める反則になっていることと、それ以外に選択肢がないことを確認しなければなりません。しかもその選択には細かい分岐が伴っており、歩を取る手では4種、馬を取る手では歩を取るときの飛の成・生によって3種または4種の分岐が生じます。もちろん、どれを選んでも最終的には受方の応手はど

れも反則になり、49歩時点まで遡って、そこで「完全打歩」の規定により詰みとなります。

話が打歩判定ばかりになってしまいました。互いの玉を狭め合う攻守双方の飛の限定打、居食いで歩の入手、攻方玉の逃げ道を塞ぐ銀成の移動合。こうした小技の積み重ねが、最後の打歩詰達成に繋がっているのです。

最後に、紐なしの歩で詰める珍しい打歩協力詰を紹介。もちろん、性能変化ルールやフェアリー駒を含めれば、紐なしの歩で詰める打歩協力詰は珍しくないのですが、純粋な打歩協力詰で該当するのはこの作のみです。

【参考】紐なしの打歩で詰む作品

小林看空 作

打歩ばか詰 6手(受先,完全打歩)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角 桂 歩

(Takubon's 詰将棋, 2007年10月1日, 第1回偶数手ばか詰作品展)

48飛 58角 37玉 49桂 38玉 39歩 まで 6手

奇しくもこの作も受先形式で、初手は飛の限定打です。やはり人間の考えることは、自然に似てくるのでしょうか。

【短評】

るかなんさん

ぼんやり浮かんだ形を精査してみたら詰んでました。

移動合を含む再帰禁ともなると、ひと目とはいきませんね。

伊達悠さん

自作。

ほぼ形の整理に近い意味合いでの偶数手数設定ですが、5手詰にして良かったのかどうか、未だ不明な所です。はてさて？

真Tさん

59飛が一石二鳥の好手。

占魚亭さん

「49歩、同玉/48玉」を防ぐ仕掛け。

たくぼんさん

17馬捨てが入るのが作意かと勘違いしたが8手となるので考え直しました。17馬捨てが入った方が面白いと思うけど無理なのかな。

■ 142-6 伊達悠氏作 (正解6名)

ライフル打歩協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛角
受方持駒 銀歩
※完全打歩

【解答】

96飛 97銀 同飛/96飛 同歩/95歩

87銀 99玉 66角 77歩 まで 8手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛

【作者のコメント及び解説】

【狙い等】

完全打歩の禁手判定を利用した、7手目の限定打が狙いです。

《α：最終手の判定について》

最終手に対して攻方の取れる手段は①【同角/66角】・②【同玉/78玉】（局面A）

(局面A)

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

攻方持駒 歩
受方持駒 飛

局面Aに対する受方の手段は③【77銀生・77銀成】→（局面B）、更に④【77飛】⑤【88飛】→（局面C）。

(局面B)

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

攻方持駒 歩
受方持駒 飛

(局面B)

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

攻方持駒 歩
受方持駒 飛

(局面C)

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

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

(局面C)

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

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

一旦局面Bについて。③に対する王手解除は不可能であり、局面Bは詰み判定となる。

局面Cに対する攻方の手段は⑥【同角/66角】・⑦【同玉/78玉】（局面D）

(局面D)

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

攻方持駒 飛歩
受方持駒 なし

局面A～局面Dは全て、玉が動くことによる王手解除は不可能であり、すなわち局面Dは詰み判定である。

すると⑥⑦が禁手であり、局面Cは詰み判定となる。

前述の局面Bの判定と合わせると、③④はともに禁手となり、局面Aが詰み判定となる。

同様に①②も禁手となる。

《β：なぜ7手目が66角の限定打になるのか》

例えば7手目が55角だった場合、局面Aについて受方が⑧【66飛】（局面E）とする手が成立する。

(局面E)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

⑧は王手解除をしている手であり、かつ攻方に強制手を発動させる逆王手でもない。

すなわち局面Eは詰み判定とはならず、局面Eを導く①②は「打歩以外の【詰を生ずる】禁手」とならない。

以上より、例えば55角に対する77歩の局面は、打歩詰ではない。

同様のことが44以降の遠打にも適用できる

ので、局面 A で逆王手をかける飛打 (④および⑤) しか選択できない 66 角のみが正解となる。

《補足：なぜ 74 香配置があるのか》

74 香がない状態で本譜と同様に進むと、局面 A から③【77 銀生・77 銀成】とした時、

攻方【同玉/78 玉または同角/66 角】が成立し→それに対して受方【88 飛】が可能→対して攻方【77 王】(局面 F) が成立する。

局面 F は王手解除をしており、かつ受方に強制手を発動させる逆王手でもない。すなわち局面 F は不詰判定。

遡り、その局面 F を導く③は禁手とならず、よって 77 歩の局面が打歩詰という判定にならない。

以上より、74 香がない配置は不詰である。

うーむ、人に説明するとなるとかくも面倒なことに……。

構想を成立するために、今まで経験のない持駒制限にまで手を伸ばしてしまったけれど、それに余りある複雑怪奇さになったと思います。

キルケ打歩やアンチキルケ打歩に近いノリでライフ打歩を創って見たわけですが、「完全打歩」を利用する法則系に関して言えば) 今回の 2 作品がほぼ完成形なのかもしれません。

解説についても、できるだけ言葉を尽くして説明しきったつもりですが、足りない箇所がありそうでしたら 1 からでも考え直します。

【解説】

前局に続き、多段階の再帰的判定を要する打歩詰作品。判定に要する深さが増しただけでなく、分岐も増え、更に複雑怪奇になっています。

最終手 77 歩に対し、攻方は同角でも同玉でも居食いにより、歩のみが除去された局面に合流します。従って、攻方には本質的な分岐はありません。

受方には持駒の飛を打つ受けと、76 銀を移動合する受けが残っています。銀の移動合の方は取ることができません (142-5 で学習済みのライフ版北村手筋)。

飛を打つ受けの方は、まだ手が続きます。ただ、これに対して攻方は取る以外の選択肢はなく、今度は受方に移動合の受けのみが残ります。これが取れないのは、先に述べた通りです。

飛の打ち場所は 77 と 88、銀の移動合は成・

生の選択がありますが、受方がどのルートを選んでも銀の移動合をした時点で攻方玉が詰みになり、打歩以外で詰める反則。攻方も合駒を取る手以外の選択肢がないので、手順を遡って 77 歩が打歩詰となる仕組みです。

面白い (且つ、ややこしい) のが、7 手目に角を 55 以遠に打つ紛れです。この場合は、77 歩を除去した後、66 飛があるので「打歩詰」になりません。受方が飛を捨ててから歩を打てば打歩詰になりますが、それでは手数が 2 手超過します。多段階の打歩詰判定とこの限定打が本局を支える二本の柱と言って良いでしょう。序盤に居食いを利用した飛と銀の交換が入っていますが、これは主題に入る前の軽い序と言ったところでしょう。

打歩詰の判定を更にややこしくしたいなら、受方 89 金を追加しても良かったと思いますが、それは作者も自重したのかもしれませんが、正解者の中にも解答に自信がない方が見受けられたので、これ以上複雑にすると解答者激減は必至だったと思われます。

【短評】

るかなんさん

87 玉の逃れ筋を見逃さなければ、後は自然に。

伊達悠さん

自作。

折しもるかなん氏の「再帰禁のパラドックス」掲載があったので、まだ難易度は高すぎない程度になったでしょうか。

やよいさん

「完全打歩」を誤解しているかも知れず自信ありません。角の打ち場所がよく分からず、取り敢えず一番近い 66 にしました。

真Tさん

詰上がり詰んでいるように見えなくていい意味で気持ち悪い。

占魚亭さん

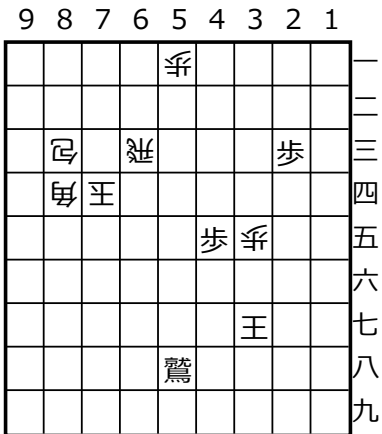
飛と銀を交換。上手いですねえ。

たくぼんさん

ちょっと自信がない。
詰んでいるのかいないのか？

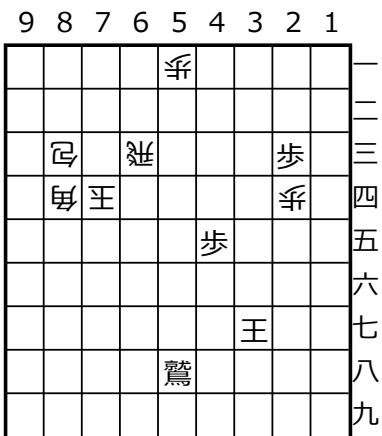
■ 142-7 原亜津夫氏作 (正解 6 名)

a) 協力白玉詰 6手



持駒 包砲
 ※包:Pao (象棋の包)
 砲:Vao (角利きの包)
 鷲:Eagle

b) 協力白玉詰 6手



持駒 包砲
 ※包:Pao (象棋の包)
 砲:Vao (角利きの包)
 鷲:Eagle

c) 協力白玉詰 6手

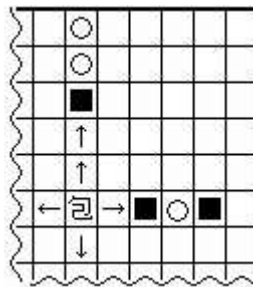


持駒 包砲
 ※包:Pao (象棋の包)
 砲:Vao (角利きの包)
 鷲:Eagle

【ルール】

• 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。)

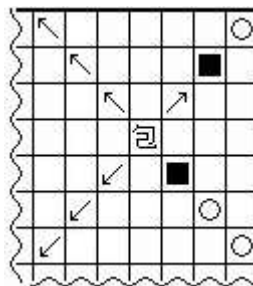
(補足)

- 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。

• Vao (砲)

フェアリーチェスの Vao。

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

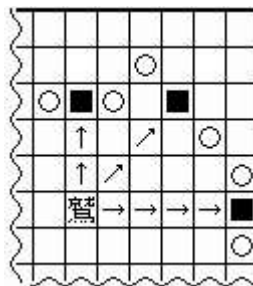


(矢印が Vao の動く方向。○は Vao が駒を取る時の利き。■は敵または味方の駒。駒を2枚跳び越すことはできない。)

• Eagle (鷲)

フェアリーチェスの Eagle。

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



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【解答】

a) 41 砲 23 飛 61 鷲 43 包 94 包 48 角成
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			鷲	糸	砲				一
									二
						巡	包		三
包	王								四
				歩	糸				五
									六
						王			七
				罎					八
									九

持駒 なし

b) 61 鷲 23 包 94 包 57 角成 41 砲 33 飛
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			鷲	糸	砲				一
									二
						巡	包		三
包	王						糸		四
				歩					五
									六
				罎		王			七
									八
									九

持駒 なし

c) 94 包 39 角成 41 砲 66 飛 61 鷲 87 包
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			鷲	糸	砲				一
									二
							歩		三
包	王								四
				歩					五
			巡						六
	包	糸			王				七
									八
					罎				九

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは詰方の手のサイクリックです。

以前も同様な狙いで創ったのですが玉方の手もサイクリックになっており、玉方の手は変えた方がいいとの提案を貰ったので創って見ました。

【解説】

3種類のフェアリー駒、歩の位置が異なるだけの3つの図。いかにも何か仕掛けがありそうな組局ですね。

本組局で使われているフェアリー駒には共通点があります。どれも跳躍台を跳び越えて動くホッパー系の駒だということです。

となれば、受方の手はその跳躍台を移動させる「開き応手」が主体だと予想できます。双方の玉が離れており、合駒を動かす手数の余裕もないので、「開き応手」で駒を大きく動かし、攻方玉の側に派遣する手順を読みましよう。これらの駒に慣れていないと読むのは大変ですが（特に **Eagle**（鷲）は方向が変わるので読みにくいですね）、受方の手を「開き応手」に絞れば、読みの量はかなり削減できるはずですが、鷲の王手を邪魔しないために、**Vao**（砲）を **52** からではなく **41** から打たないといけないことにも留意ましよう。すると受方の飛角包が大きく動く作意手順が浮かび上がると思います。

もちろん、作者の狙いは個々の手順だけにあるわけではありません。求めた3つの解を並べて比較ましよう。

41 砲 23 飛 **61 鷲** 43 包 **94 包** 48 角成 まで
61 鷲 23 包 **94 包** 57 角成 **41 砲** 33 飛 まで
94 包 39 角成 **41 砲** 66 飛 **61 鷲** 87 包 まで

各解で一致する着手を同色に塗り分けると一目瞭然。攻方の着手が「巡回」していますね。これが本組局の狙いの構成だったわけです。

また、受方の着手は駒種が「飛→包→角」の「巡回」をしています。作者は受方もサイクリックになる作品も作られていたそうなので、そのテイストが反映されているのでしょう。

偶然ですが、今回の作品展では **142-10**、**142-11** で着手の出現順がサイクリックに入れ替わる作品が登場まします。短編と長編、規則性と不規則性の扱い方等、表現方法の共通点と相違点

に着目すると、これらの作品をより興味深く鑑賞できるでしょう。

【短評】

るかなんさん

全手対称が美しい。

61 驚が王手になる、と気付くのに苦労しました。

伊達悠さん

(a)から解き始めるもなかなか筋が見えず、結果的には(c)→(b)の順番で見え、「うっわ、もしかしてこれって」で(a)が解けました。個人的に複数解はまだ経験が浅いものの、それでもこの解の対称性（3 解なのでサイクル性？）の凄みは理解できるつもりです。

84 角を動かすタイミングをコントロールするのも巧みなのに、成り場所まで限定されるのはもう想像のはるか上です。

やよいさん

3 作の対照性が完璧で美しいです。

真Tさん

フェアリー駒が多くて消化不良感。

変寝夢さん（※無解）

いかにも何かありそうな3局。
自然と期待が高まる。

a)手順的には何とも言い様がないが、以下の2局との関係性が気になる。

b)包と飛が入れ替わっている。
入れ替えるためには手順も入れ替えなければならないのか。

c)a を 90 度回転させたような詰め上がり。
うまいものだ。

先手の指し手がサイクリックってことかな。サイクリックであると主張されても、正直これといって何も感じないのだが、3局鑑賞して、うまいこと作るよなあと思った。

占魚亭さん

攻方の cyclic 着手が見事です。

■ 142-8 青木裕一氏作（正解5名）

詰将棋 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

飛	と	と	と	と	と				一
と	と	と	と	と	と	歩			二
歩	歩	歩	金	金	歩	玉			三
								馬	四
						王	銀		五
					銀		銀		六
						銀	皇		七
					香				八
									九

持駒 なし

※入玉宣言法(27点)適用

【ルール】

•入玉宣言法

入玉宣言法の条件を満たすとき、入玉宣言し、詰みと同等の扱いとする。

(入玉宣言法の条件)

以下のすべてを満たすとき、攻方は着手の代わりに入玉宣言する。

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

※大駒(玉を除く)1 枚を 5 点、小駒 1 枚を 1 点とする。

•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)。

【解答】

13 馬 24 銀 同馬 36 玉 45 銀 同玉
23 馬 34 金 同馬 36 玉 35 金 同銀
45 馬 まで 13 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

飛	と	と	と	と	と				一
と	と	と	と	と	と	歩			二
歩	歩	歩	金	金	歩	王			三
									四
					馬	銀	銀		五
						王	銀		六
						銀	皇		七
					香				八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

入玉宣言法を適用した詰将棋です。合駒の意味付けは逆王手で馬を敵陣から引っ張り出すことによる入玉宣言の防止です。

【解説】

2022年7月18日。マイナビ女子オープン予選の野原未蘭女流初段一竹部さゆり女流四段戦で「入玉宣言法」で勝負が決する対局がありました。公式戦では初の出来事です。本局の発表はその約二ヶ月前。何だか“予言”めいていますね。「入玉宣言法」を詰将棋に適用すると、奇妙な現象が起り得ることを示す作品です。

本来「詰」と「勝」は異なる概念です。「入玉宣言法」も終局（引き分けまたは勝ち）を決める手段の一つであり、「入玉宣言勝」も「詰」とは異なります。しかし本局では「入玉宣言勝」を「詰」と同等に扱います。また、ここで適用される入玉宣言の条件は、プロ棋戦で使われる「24点法」ではなく、「27点法」に基づいています。攻方が28点以上あることを宣言の条件にしているので、引き分けはなく、「入玉宣言」は「入玉宣言勝」を意味します。

以上、ルールの確認が済んだので、まずは初形をチェックしましょう。

初形で攻方は3段目以内に23点分の駒があります。従って初手13馬とすれば28点です。

しかし、初手13馬で終了ではありません。入玉宣言は着手の代わりであり、それ自体が1手に計上されます。仮に13馬と指すと同時に入玉宣言したら二手指しの反則です。

2手目24銀は入玉宣言させないための応手。王手を掛けて入玉宣言を防ぐのが目的です。逆王手を掛けない変化は「13馬 36玉 宣言 まで」で、早く詰んでしまいます。

24銀の代わりに24角も逆王手になりますが、これは「同馬 36玉 宣言 まで」で早詰です。持駒に角が加わったため、攻方の持駒と敵陣3段目以内の駒だけで28点に達しました。盤上の駒だけでなく、持駒も点数に計上されるのを忘れてはいけません。

これが普通の対局なら2手目24銀は手数を伸ばすだけの無駄手です。しかし詰将棋には王手義務があります。王手の継続のためには貰ったばかりの銀を捨てねばなりません。これで点数は初形の状態に戻りました。

しかしすべてが振り出しに戻ったわけではありません。7手目23馬で攻方が再び入玉宣言を狙ったとき、逆王手には飛か金を使わねばなりません。飛合だと「同馬 36玉 宣言 まで」の早詰となるので、金合が唯一の選択。以降は普通の詰将棋になります。

入玉宣言を巡る駆け引きでミニ馬鋸が現れるという、何とも奇妙で面白い作品でした。

「入玉宣言法」は施行されてからまだ日が浅く、今後規程が変わるかもしれません。しかし、本局では「指将棋と同様」という参照型のルール定義ではなく、ルール設定が実際に書き下されています。従って、指将棋の規程が変わっても、この作品は生き残ります。かつて千日手の規程が変わったとき、作意が成立しなくなったフェアリー作品がありました。こうした事態を防ぐためにも、存続が微妙なルールを用いる場合には、「参照」ではなく、ちゃんとルールを書き下し、指将棋のルール変更に左右されないようにすることを強く推奨します。

【短評】

るかなんさん

入玉宣言との疑似両王手を同時に受けるための限定合が2種。対子場？

伊達悠さん

ラインを越えているか越えていないかで駆け引きするこの雰囲気。何かのスポーツであってもおかしくないと思うけれども、じっくりするスポーツが浮かばず長考。

【解図後の話】

まさか、折しも公式戦で入玉宣言法による決着が出現するとは……。まさかの予言になってしまいましたね。

真Tさん

色々ルールを考えますね。

一乗谷酔象さん

宣言が詰みと同等の扱いとして成立するか？

本問は成立しそうだが、一般化できるかちょっと疑問。

たくぼんさん

8手目 34 飛もいいのだろうか？非限定かな。作者名からして誤解の可能性が高いかな。

☆8手目 34 飛は解説に書いたように入玉宣言で早く詰むので、単なる変化手順です。慣れないルールなので、書いている筆者も違和感が拭えませんが、ルールに忠実に従えば非限定にならないはずです。

■ 142-9 上田吉一氏作 (正解8名)

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

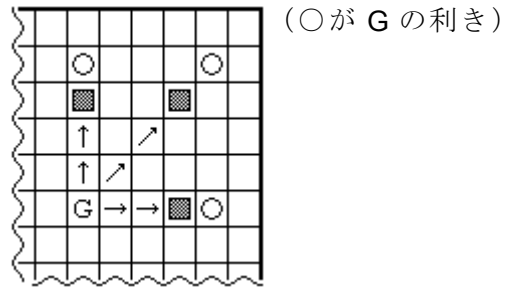
										一
										二
	考								鬣	三
										四
	王									五
										六
										七
										八
王	G									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※考:Kangaroo
G:Grasshopper
鬣:Lion

【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。

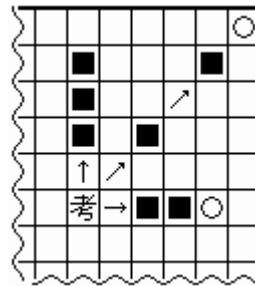


(補足)

- 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。

• Kangaroo (考)

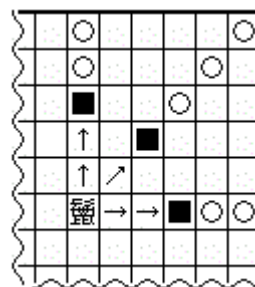
フェアリーチェスの Kangaroo。クィーンの利きの方向にある駒を2つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が空いていても良い。



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

• 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。)

【解答】

88 考 77 桂生 22 考 89 桂成 11 鬣 88 G
77 鬣 66 G 88 考 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
			9						六
	王	鬣							七
	考								八
王	手								九

持駒 なし

【解説】

142-7 と同様、本局も3種のホッパー系フェアリー駒が活躍する作品。ホッパー以外は桂があるだけ。こんなスカスカの利きの駒ばかりで詰むかどうか不安になる初形です。

手順の主役は33に置かれているLionです。99玉とLionの間の駒の枚数を調整して、王手と応手を繰り返します。基本的な目標は2枚のホッパーの連携。ホッパー2枚と玉を隙間なく連結すると、合駒をしても跳躍台を撤去しても王手を回避できません。玉が逃げる手と、王手駒を取られる手だけ気を付ければ良いのです。本局の場合は89地点が玉の逃げ道なので、85桂が二段跳びしてこの地点を埋めてしまいます。何だか桂までがホッパーに見えてしまいますね。

本局で終始王手を掛けているのはLionですが、目立っているのはKangarooの方です。この駒はちょうど2枚の駒しか跳び越せないのも、使いづらい駒です。それを9手中3回も使う作品は見たことがありません。7手目はLionとのコンビで地味に両王手。同じ筋で両王手が掛かったり、玉が動かなくても両王手解除ができたりと、奇妙な感触の手が現れます。跳躍台の枚数が異なるホッパーを併用すると、こんなこともできるのですね。

付け加えると、初形でLionは33の位置が絶対。これより遠いと3手目や5手目が指せず、近いと5手目が非限定。おかげで、盤上を一杯使うダイナミックな手順が味わえます。

複数種類のフェアリー駒を使用した作品は、見ただけで敬遠されることが多いのですが、本局は解答者全員正解。駒達が跳ね回る楽しい手

順を皆さんに満喫して貰えました。

【短評】

変寝夢さん

カンガルーは好きな駒だが、正直使いづらい。が、この作品はどうだ。ライオンやグラスホッパーに混じりながらも一番数多く動いている。是非多種のホッパー駒の共演を楽しんで欲しい。

るかなんさん

桂馬も含めると全着手が跳ねる手。カンガルーが主役に見えて、王手は両王手での1回きり。

伊達悠さん

見た目以上に紛れが少ない。というより、手が続くのを選べば自然に詰め上がりに近づくので、非常に気持ち良く解けました。後半の着手が左半分側に集中しているのも好感触。

やよいさん

ライオンやカンガルーの派手な動きが楽しいです。

真Tさん

紛れはほとんどないとおもうのですが苦戦しました。考の動きが難しかったです。

一乗谷酔象さん

主役は鬣。両王手含め王手はすべて鬣が関わる。受方の桂・Gの協力手と考の好アシストがあり、玉以外の駒がよく働く。

占魚亭さん

Kangarooのダイナミックな動き(初手と最終手が同地点着手)もいいですが、受方桂の二段跳ねの渋さが好きです。

たくぼんさん

桂の2段跳ねがさりげなく見えるほどの考の躍動感。

■ 142-10 一乗谷酔象氏作 (正解 5 名)

駒全マネ取禁天使詰 133手

										1
				●	●	●				二
				●	受			●		三
				●		●	●			四
				●	●	●	●	王		五
							●			六
							●	●		七
							●			八
							●	王		九

攻方持駒 金
受方持駒 なし
※●:着手不可、不透過

【ルール】

•駒全マネ取禁

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

(補足)

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

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

•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)
以下は他のルールとの組み合わせで特に留意する事項
- 3)受方の詰みを逃れる手で同一局面を強いられる場合は手順失敗
- 4) (駒全マネ取禁ルールでは直前の着手により、可能着手が変化するが) 盤面配置、持駒、手番が同じであれば同一局面とみなす。

•石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

			3	2	1	
						一
●	●	●				二
角	桂	香				三

例えば左図で、

12香や11香成は不可。

22角や11角は不可。

11桂成や31桂成は可。

【解答】

- 16金 32金 18王 43金 19王 42金
 18王 32金 19王 43金 18王 14玉
 15金 42金 19王 32金 18王 43金
 19王 42金 18王 32金 19王 13玉
 14金 43金 18王 42金 19王 32金
 18王 43金 19王 42金 18王 12玉
 13金 32金 19王 43金 18王 42金
 19王 32金 18王 43金 19王 11玉
 12金 42金 18王 32金 19王 43金
 18王 42金 19王 32金 18王 43金
21金 42金 19王 32金 18王 43金
 19王 42金 18王 32金 19王 12玉
 11金 43金 18王 42金 19王 32金
 18王 43金 19王 42金 18王 13玉
 12金 32金 19王 43金 18王 42金
 19王 32金 18王 43金 19王 14玉
 13金 42金 18王 32金 19王 43金
 18王 42金 19王 32金 18王 15玉
 14金 43金 19王 42金 18王 32金
 19王 43金 18王 42金 19王 16玉
 15金 32金 18王 43金 19王 42金
 18王 32金 19王 43金 18王 34金
 19王 まで 133手

(詰上り)

										1
				●	●	●				二
				●				●		三
				●		●	●			四
				●	受		●			五
				●	●	●	●	金		六
							●	王		七
							●	●		八
							●			九

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

狙い

非王手可ルールで発表した"時は金なり"を王手義務のある天使詰で表現してみました。

普通のマネ禁ルールでは王手生成が難しいので【駒全マネ取禁】を試します。

使用駒4枚。金の王手に対する応手は、玉を逃げるか、金を動かすかのいずれか。

本作は、原理図的なシンプルバージョンで隅の折り返しが1回入ります。

先手玉2箇所(18,19)と後手金3箇所(32,43,42)と手番の組み合わせで異なる局面を生成します。

先手玉2×後手金3×手番2=12通り。

このうち11通りずつ(▲12金-△11玉型のみ12通り)進めていきます。

手順が尽きたところで金が動けない34に移動して詰み。

54地点が抜けていますので、54金以下は金を動かす受けが効くので詰みには至りません。

無限に近く王手手順が続きいずれ同一局面も尽きますが、同一局面となる受けは禁手ではなく、天使詰の失敗となります。

【解説】

本局は次局「金時計」に備えたミニチュア版。ルール設定と基本的な仕組みに慣れて貰うための練習問題です。

「駒全マネ取禁」は「駒全マネ禁」の禁則の範囲を緩めたもの。直前の着手と同種の駒であっても、駒取り以外の動きは許されるので、柔軟性に富んだ表現が可能です。

本局の使用駒は玉と金が先後各1枚ずつ。「金はとどめに残せ」という格言がありますが、この構図では、金に紐を付けられません。そこで利用するのが「駒全マネ取禁」の条件です。

攻方金で受方玉への取りが掛かった状態で、

- 1)受方玉の逃げ場がない
- 2)受方金が動けない
- 3)直前の着手が攻方玉

の3条件を満たしていれば、攻方金で受方玉を取ることはできるのに、受方玉で攻方金を取ることはできず、紐なしの金で詰めることができ

ます。「2)受方金が動けない」の条件を満たす場所は34地点のみ。つまり受方金は最終的にはここに入らねばなりません。

もしこれが「協力詰」だったら、「14金 16玉 15金 43金 18王 34金 19王 まで7手」のような手順で34に金を進めれば良いのですが、これは「天使詰(最長協力詰)」です。最終的には34に入りますが、できる限りそれは後回しにしなければいけません。

そのために利用するのが時計の原理です。

時計は長針が一回りするごとに、短針が一つ進みます。2つの機構の掛け算になっているわけです。

本局を時計になぞらえると、攻方玉と受方金のコンビが長針、受方玉と攻方金のコンビが短針に相当します。

攻方玉は18と19を往復するだけなので、サイクルは2手。受方金は「42→32→43→42」で元に戻るのでサイクルは3手。だから長針のサイクルは6手…ではありません。手番の違いを考慮すると更に倍の12手サイクルとなります。これが本局「ミニ金時計」で知って欲しい重要事項の一つです。

本物の時計と少し違うのは、長針が一周する前に短針を動かさねばならないことです。サイクルを完全に回してしまうと同一局面になるので、長針は10手または11手で止め、短針を動かさねばなりません。短針が一つ進むたびに、長針の起点が少しずつずれていくのです。

次に短針の動きを考えましょう。

初手14金だと受方玉を早く追い詰めてしまうので、16金から受方玉を追います。でも、11まで玉を追い詰めて終わりではありません。12金を21に動かして、玉の退路を作ることができるのです。これが「ミニ金時計」で習得して欲しい、もう一つの重要事項です。

注意しないといけないのが、この折り返しで長針のずれ方も変わってくることです。

通常のコイルだと攻方金と受方玉はペアで動かすので、長針の12手サイクルの10手しか使えません。ところが、折り返し部分では受方玉は不動のため、12手サイクルのうち11手が使えます。本局では折り返しが一回だけなので、間違えても修正するのは容易ですが、次局では何度も折り返しが登場するので、油断してはいけません。

手順はこの折り返し機構を利用して、1筋の

往復を短針の一周とします。さらに長針も限界まで動かしたところで、「34 金 19 王」の収束に入ります。

この「ミニ金時計」の解を求める際は、同一局面の回避に細心の注意を払わねばなりません。正解者の皆さんも各々独自の方法で対処されていました。代表として、たくぼん氏の手法(Excelを使用)を紹介します。以下は同一局面チェック用の列の一部です。

19王42金後手16金15王
19王32金先手16金15王
18王32金後手16金15玉
18王43金先手16金15玉
19王43金後手16金15玉
19王42金先手16金15玉
18王42金後手16金15玉
18王32金先手16金15玉
19王32金後手16金15玉
19王43金先手16金15玉
18王43金後手16金15玉
18王43金先手16金14玉
18王43金後手15金14玉

上は初手から 13 手目まで、実際は 133 手すべてに対して、双方の玉金の位置と手番が記されています。Excel には重複する行を検出する機能があるので、同一局面があればすぐに分かるという寸法です。

作者自身はもう少し別の手法を使っていますが、それは次局で紹介しましょう。

最後に詰まない紛れと天使詰の検討の難しさについて述べておきます。

作者の解説でも書かれている通り、54 地点が空いているのは図の誤りではありません。54 金とすると不詰になるので、天使詰としては不正解になります。一旦 54 金と出てしまうと、どこにいても金は動くことができます。同一局面の発生は気が遠くなるほどの手数まで回避することができますが、永遠に回避することはできません。詰めることは不可能、同一局面の回避も不可能。つまり「不詰」です。出題時に天使詰で同一局面は「禁手」ではなく「失敗」だと強調したのは、54 金を指してしまうと不詰が確定するからです。

これは天使詰の検討の困難さを示す良い事例の一つです。本局では金の動きも、動ける領域も比較的単純だったので、論理的推論で 54 金の紛れが不詰だという結論が導けましたが、論

理的に結論が出せるのは特殊ケースです。全幅探索は膨大な計算と記憶容量を必要とするため、単純な機械検討もできません。天使詰のような最長経路問題は NP 困難問題に分類され、効率的な解法は知られていません。今のところは、作者と解答者が頑張って最善らしい解を求め、より良い解や非限定が見つからなかったら完全作として扱うという、昔ながらのやり方を踏襲するしかないのです。

【短評】

るかなんさん

2 周していいのか迷いましたが、手番が異なるから同一局面にならないということですか。

伊達悠さん

最初は 12 手 1 セットだと思って手順を考えていたけれど、明らかに手数オーバー。

よく見ると、12 手セットにしてしまうと同一局面になってしまうので、基本は 10 手セットで動かないといけないわけですね。

手数勘定が合っているのか、同一局面判定が間違っていないのか、ミニチュア版の本作でさえも確認を取るのが大変。こういう所が、長編には基本的に手を出せない作家の苦悩であります。

趣向部分の原理をエクセルでまとめながら解いたものの、解図過程をいざ言語化しようとしても、到底自分にはできなさそう。解説を心待ちにしておきます。

割と本作の時点でお腹いっぱいになったのもあり、このままだと 142-11 はミスが起きたときの対処が途方もなく大変そうだという危機感もありなので、次作は今の時点で白旗を挙げさせてもらいます。

そもそも、本作を正解できているのかという話でもあります。

やよいさん

受方玉は 15 から 11 まで移動、その後反転し 16 において詰む手順で、攻方の金打もしくは金移動の王手に対し、その都度手数伸ばしの手順が入る。手数伸ばしは、攻方玉および受方金の 2 枚のみが交互に動いて王手および王手外しする手順であるが、前者は 2 地点を反

転、後者は3地点を周回するため、手番も考慮すれば12手で局面が還元してしまう。よって、そうなる直前に受方が手を変える12手一組の手順（以下「基本サイクル」）で手が進む。なお、受方玉が11に動いた直後のサイクルのみ、手が途切れないよう受方玉が動かさず攻方が手を変える手順（以下「1回休みサイクル」）となる。

これらを踏まえ、作意は以下の通り。見易さのため、攻方玉および受方金の手を次の通り略記、またサイクル毎に改行して記す。

18 王=A、19 王=B

42 金=X、32 金=Y、43 金=Z、34 金=W

16 金 Y A Z B X A Y B Z A 14 玉

15 金 X B Y A Z B X A Y B 13 玉

14 金 Z A X B Y A Z B X A 12 玉

13 金 Y B Z A X B Y A Z B 11 玉

12 金 X A Y B Z A X B Y A Z

21 金 X B Y A Z B X A Y B 12 玉

11 金 Z A X B Y A Z B X A 13 玉

12 金 Y B Z A X B Y A Z B 14 玉

13 金 X A Y B Z A X B Y A 15 玉

14 金 Z B X A Y B Z A X B 16 玉

15 金 Y A Z B X A Y B Z A W

B まで $11 \times 12 + 1 = 133$ 手

☆142-7 の解説でも触れましたが、この作品ではサイクル手順がずれる「巡回」が起きています。12手一行のこの表記だと「長針の起点」がずれていく様子がよく分かりますね。普通は長針が10手進むところ、「折り返し」では11手進む破調も一目瞭然です。

たくぼんさん

1ヶ月位60手台で途方に暮れていました。帰って来れるとはね。

☆たくぼんさんはExcelでの解答。

解説の中で、同一局面回避の手法の一例として、その一部を紹介させていただきました。ご了承ください。

■ 142-11 一乗谷酔象氏作『金時計』 ※余詰

(正解1名、長手数解1名!)

駒全マネ取禁天使詰 3103手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 金

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

【解答 (作意)】

記号

A = 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 (33 手)

B = 99 金 97 玉 98 金 96 玉 97 金 95 玉 96 金 (7 手)

C = 94 金 96 玉 95 金 97 玉 96 金 98 玉 97 金 99 玉 98 金 89 玉 99 金 79 玉 89 金 69 玉 79 金 59 玉 69 金 49 玉 59 金 39 玉 49 金 29 玉 39 金 18 玉 29 金 (25 手)

D = 19 金 17 玉 18 金 16 玉 17 金 15 玉 16 金 14 玉 15 金 13 玉 14 金 12 玉 13 金 11 玉 12 金 (15 手)

略記手順 (括弧内の数値は手数の小計/総計)

12 金 61 金 (2/2)

A 52 金 B 51 金 85 金 61 金 C 52 金

D 51 金 (86/88)

A 61 金 B 52 金 85 金 51 金 C 61 金

D 52 金 (86/174)

A 51 金 B 61 金 85 金 52 金 C 51 金

(70/244)

19 金 17 玉 18 金 16 玉 17 金 15 玉

16 金 14 玉 15 金 13 玉 14 金 12 玉

13金 61金 92玉 11玉 12金 52金 (18/262)

A 51金 B 61金 85金 52金 C 51金

D 61金 (86/348)

A 52金 B 51金 85金 61金 C 52金

D 51金 (86/434)

A 61金 B 52金 85金 51金 C 61金

(70/504)

19金 17玉 18金 16玉 17金 15玉

16金 14玉 15金 13玉 14金 72金 (12/516)

【516手目△72金指了図(先手番)】

863手目▲14金指了図(後手番)も同一盤面

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

91玉 12玉 13金 11玉 12金 63金 (6/522)

A 73金 B 72金 85金 63金 C 73金

D 72金 (86/608)

A 63金 B 73金 85金 72金 C 63金

D 73金 (86/694)

A 72金 B 63金 85金 73金 C 72金

(70/764)

19金 17玉 18金 16玉 17金 15玉

16金 14玉 15金 63金 92玉 13玉

14金 12玉 13金 11玉 12金 73金 (18/782)

A 72金 B 63金 85金 73金 C 72金

D 63金 (86/868)

A 73金 B 72金 85金 63金 C 73金

D 72金 (86/954)

A 63金 B 73金 85金 72金 C 63金

(70/1024)

19金 17玉 18金 16玉 17金 15玉

16金 54金 (8/1032)

【1032手目△54金指了図(先手番)】

2411手目▲16金指了図(後手番)も同一盤面

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

91玉 14玉 15金 13玉 14金 12玉

13金 11玉 12金 55金 (10/1042)

A 46金 B 37金 85金 36金 C 35金

D 34金 (86/1128)

A 33金 B 43金 85金 54金 C 55金

D 46金 (86/1214)

A 37金 B 36金 85金 35金 C 34金

D 33金 (86/1300)

A 43金 B 54金 85金 55金 C 46金

D 37金 (86/1386)

A 36金 B 35金 85金 34金 C 33金

D 43金 (86/1472)

A 54金 B 55金 85金 46金 C 37金

D 36金 (86/1558)

A 35金 B 34金 85金 33金 C 43金

D 54金 (86/1644)

A 55金 B 46金 85金 37金 C 36金

D 35金 (86/1730)

A 34金 B 33金 85金 43金 C 54金

(70/1800)

19金 17玉 18金 16玉 17金 55金 (6/1806)

92玉 15玉 16金 14玉 15金 13玉

14金 12玉 13金 11玉 12金 46金 (12/1818)

A 37金 B 36金 85金 35金 C 34金

D 33金 (86/1904)

A 43金 B 54金 85金 55金 C 46金

D 37金 (86/1990)

A 36金 B 35金 85金 34金 C 33金

- D 43金 (86/2076)
 A 54金 B 55金 85金 46金 C 37金
 D 36金 (86/2162)
 A 35金 B 34金 85金 33金 C 43金
 D 54金 (86/2248)
 A 55金 B 46金 85金 37金 C 36金
 D 35金 (86/2334)
 A 34金 B 33金 85金 43金 C 54金
 D 55金 (86/2420)
 A 46金 B 37金 85金 36金 C 35金
 D 34金 (86/2506)
 A 33金 B 43金 85金 54金 C 55金
 (70/2576)
 19金 17玉 18金 66金 (4/2580)

【2580手目△66金指了図(先手番)】

2927手目▲18金指了図(後手番)も同一盤面

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

- 91玉 16玉 17金 15玉 16金 14玉
 15金 13玉 14金 12玉 13金 11玉
 12金 77金 (14/2594)
 A 76金 B 66金 85金 77金 C 76金
 D 66金 (86/2680)
 A 77金 B 76金 85金 66金 C 77金
 D 76金 (86/2766)
 A 66金 B 77金 85金 76金 C 66金
 (70/2836)
 19金 77金 (2/2838)
 92玉 17玉 18金 16玉 17金 15玉
 16金 14玉 15金 13玉 14金 12玉
 13金 11玉 12金 76金 (16/2854)

- A 66金 B 77金 85金 76金 C 66金
 D 77金 (86/2940)
 A 76金 B 66金 85金 77金 C 76金
 D 66金 (86/3026)
 A 77金 B 76金 85金 66金 (44/3070)
 94金 96玉 95金 97玉 96金 98玉
 97金 99玉 98金 89玉 99金 79玉
 89金 69玉 79金 59玉 69金 49玉
 59金 39玉 49金 29玉 39金 19玉 (24/3094)
 29金 77金 91玉 76金 92玉 66金
 91玉 57金 92玉 (9/3103) まで 3103手。

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

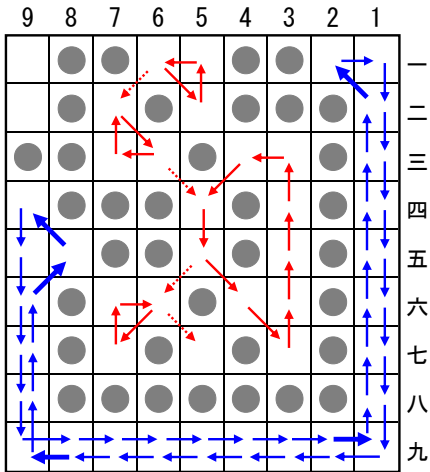
狙い

本作品はできるだけ多くの王手局面を網羅的に繋いでいく最長手数探索型のパズルです。非王手可ルールで発表した"時は金なり"シリーズを王手義務のある天使詰で表現してみました。普通のマネ禁ルールでは王手生成が難しいので新ルール【駒全マネ取禁】を試しました。石はありますが、使用駒4枚で3000手越えを達成しています。

作意手順の構成

双方の金は、付図1に示すように各可動領域を循環する。

【付図1 金の動き】青:▲金、赤:△金

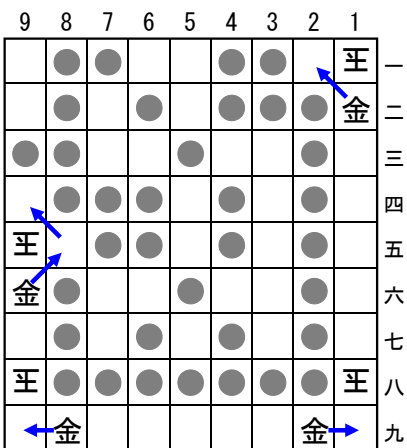


受方の金(△金)は、領域 1(51-61-52)・領域 2(72-63-73)・領域 3(54-55-46-37-36-35-34-33-43)・領域 4(66-77-76)の 4つの可動領域があり、各々で回転を繰り返す。各領域で一回転に要する金移動の回数は、3回、3回、9回、3回である。領域間を移動した後は、後戻りできない。

攻方の金(▲金)は、金追いで盤周辺の往復を繰り返す。一往復の間の金移動は 43回である。

金追い手順中の王手に対して△金で応じたとき、次の王手は▲玉の移動(実質一手パス)か、マネ取禁中の▲金が王手型を続けながらの移動かの選択となる。後者は、付図 2 に示すように、▲金の周辺往復 43回移動中 5回である：11玉に対する 12→21金、98玉に対する 89→99金、95玉に対する 96→85→94金、18玉に対する 29→19金。

【付図 2 マネ取禁中の▲金の動き】



作意手順では、▲金を長針、△金を短針とす

る"金時計"と見做すことができる。△金が各可動領域内にいる間を"1日"として手順を説明する。

・1日目(△金:領域 1)

金追いで▲金が盤周辺往復の間 43回移動する間、上記のとおり△金は 5回移動する。すなわち、左回り 5/3回転(=右回り 1/3回転)である。これを 3回繰り返した後、259手目▲92玉からは 1日の後半が始まり、前半同様の手順を繰り返す。

▲玉位置が、91:午前、92:午後を表すといえる。1日=6時間、1時間=43分の変則的な 1日である。516手目△72金で 2日目を迎える。

・2日目(△金:領域 2)

1日目と同様。▲金回転は前日とは逆周りである。1032手目△54金で 3日目を迎える。

・3日目(△金:領域 3)

▲金の盤周辺往復で 43回移動する間、△金は 5回移動し、左回り 5/9回転する。これを 9回繰り返す。後半は 1807手目▲92玉から始まり前半同様の手順を繰り返す。3日目は 1日が長く、1日=18時間、1時間=43分である。2580手目△66金で 4日目を迎える。

・4日目(△金:領域 4)～収束

1日目、2日目と同様。▲金回転は右回りである。3094手目△19玉で循環型から外れ収束に入る。▲29金-△19玉形で△金の 1回転が入った後、詰形は△57金型(金が動けない)かつ△玉が金を取るしか受けがない局面でのマネ取禁の状態、すなわち最終手が▲玉を動かす手となる。

主な紛れ

1)初手 21金とする手順：作意同様に進めると"1日目"の 515手指了時に△51金形となり次に△72金と進めない。△61金～△72金とするには手数が短くなる。

2) △金を長針、▲金を短針とする手順：142-10と同様、△金回転+▲王往復の 12手で 1サイクルを形成して手順を進めていく。"1日"で短針の金追いは一往復のみとなる。金追い手順中で"△玉移動なし+マネ取禁▲金移動"のとき長針が 2手短い 10手 1サイクルとなる。

これが金追いの一往復中に 5 回あるため、各"1 日"の手数が少なくとも 10 手短くなる。

補足

- ・到達可能な王手局面はいくつ？
- ・いかに多くの王手局面を生成させるか？
- ・▲金と△玉の関係は、連続生成可能なものが 43 通り。初形から到達可能な後手番の局面（先手が王手を掛けている局面）を考えると、▲金+△玉の王手型が 51 通りある。そのうち循環できず収束に至る型が 11 金+21 玉, 12 金+21 玉, 29 金+19 玉, 89 金+99 玉, 95 金+85 玉, 95 金+94 玉, 85 金+94 玉, 96 金+85 玉の 8 型あり、作意手順で表れる循環可能な王手型は残りの 43 型である。
- ・△金の位置は最大 19 通り。収束 57 地点を除く 18 箇所は (3+3+9+3 に分割して) △金の周回(=回転)可能。
- ・▲玉は 91 と 92 の 2 箇所のみ。

これらから、 $43 \times 18 \times 2 = 1548$ が後手番局面の最大数の概算値。作意ではこのうち一つを除く 1547 個の王手型を経た後に収束する。

双方手番の局面数の概算値 ($1548 \times 2 = 3096$) を超える手数が得られたポイントは、△金 3(または△金 9)、▲金 43(金追い)、▲玉 2、が互いで素であること。更に金追いの折り返し(12~21、96~85、85~94)とコーナリング(89~99、29~19)の際のマネ取禁状態の金移動の王手が 1 サイクル中に 5 回あり、これが 2,3,9,43 と互いに素であること。公約数があると周回途中で局面が衝突して手数が短くなる。

・収束

▲金は支えがないが△玉で取る一手の形で△57 金型にすれば▲王が動いてマネ取禁となった△金が詰む。詰型は金追いでは表れていなかった 29 金+19 玉型。

【解説】

本作品展では久々の超大作「金時計」。

142-10 の単純な拡大版と思って思わぬ苦戦を強いられた解答者も多かったと思います。

そして、実際に苦戦した方こそ、本局の真価を理解できると思います。

本局と前局の最大の違いは、長針と短針の役

割が入れ替わっていることです。前局では「攻方玉・受方金」のコンビが長針、「受方玉・攻方金」のコンビが短針に相当しました。本局の作意ではそれが逆になっているのです。

もし、前局同様「攻方玉・受方金」のコンビが長針、「受方玉・攻方金」のコンビを短針として、素直に解くとどうなるでしょうか。

初手 12 金から入って、短針が一周した局面を想定しましょう。

12 金 61 金 92 王 52 金 … (中略) …
91 王 (515 手目)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

この局面、初手に 12 金としたのと同じ局面です。直前の着手が「12 金」と「91 王」という違いはありますが、配置も手番も完全に一致しています。

作者の解説では「主な紛れ」1)で初手 21 金から作意同様に進める手順で説明していますが、原理は同じです。

問題となるのはさりげなく置かれた「51 金」の配置。この金は適切なタイミングで 61 や 52 を経由して 72 や 63 に抜けないとはいけません。51 の位置は“脱出”には不都合なのです。

では、作意ではどうやってその問題を解決しているのでしょうか？

冒頭 3 手「12 金 61 金 21 金」が驚愕の導入。起点を 61 金型にすることで、72 への脱出を円滑に行う狙いです。ただ、この 3 手で長針と短針の役割の交換は必須になってしまいました。

この部分が分かれば、後は受方金の動きに焦点を当て、金が動けなくなる 57 地点へ到達する最長経路を探せばよいことになります。

ただこれは簡単な作業ではありません。特に注意しないとイケないのが、先の紛れと同様、異なる着手で同一局面に合流するパターンです。本局に挑戦した勇敢な解答者全員にこの「同一局面の壁」が立ちはだかりました。

前局では Excel の重複行抽出の機能を使う例を紹介しましたが、作者は「星取表」を作る方式を使っています。

「星取表」は双方の金と玉の位置の組み合わせが何手目に登場するかという情報を表にまとめたものです。同じマスに2つの数字が並ぶと同一局面が発生したことを示します。作者は全手順の星取表を作成していますが、この解説では1日目・2日目(受方金が51-61-52、72-63-73の領域にいる状態)の星取表のみ抜粋し、この解説文の末尾に掲載します。

なお、星取表は同一局面のチェックだけでなく、紛れの検討にも使えます。表に数字が入っていない空欄が多いと、非効率な手順を選んでいることを意味するからです。

これだけ検討されていれば、さすがに作意が最長手数ではないかと思っていたのですが、詰将棋というものは、そう甘くありませんでした。

やよい氏が作意を超える3105手の解を発見したのです。

以下、その解をご覧くださいませ。

[やよい氏の解]

煩雑を避けるため、下記各項に従い大胆に略記している。

- ・1/2/3/4 往復目それぞれの同一番目のサイクルを同一段にまとめて記した。4 往復終了後の収束手順は、これらとは別に最後に記した。
- ・各サイクルの初手(攻方金)および最終手(受方玉)のみ記し、途中の手数伸ばし手順は省略、単に「～」とした。サイクル最終手を記さず「φ」とあるのは、受方玉が動かない「1 回休みサイクル」であることを意味する。
- ・各段の手順の後ろに括弧囲みの数字が4つあるのは、1/2/3/4 往復目におけるそのサイクル終了時の受方金の位置。括弧内が数字でなくアルファベット1文字(P~T)の箇所は変則手順であり、後ろにまとめて省略しない手順を記した。

※初手より4往復終了までの手順。

21 金～12 玉	(P)	(Q)	(46)	(77)
11 金～13 玉	(61)	(63)	(55)	(66)
12 金～14 玉	(51)	(72)	(54)	(76)
13 金～15 玉	(52)	(73)	(43)	(77)
14 金～16 玉	(61)	(63)	(33)	(66)
15 金～17 玉	(51)	(72)	(34)	(76)
16 金～18 玉	(52)	(73)	(35)	(77)
17 金～19 玉	(61)	(63)	(36)	(66)
18 金～29 玉	(51)	(72)	(37)	(76)
19 金～39 玉	(52)	(73)	(46)	(77)
29 金～49 玉	(61)	(63)	(55)	(66)
39 金～59 玉	(51)	(72)	(54)	(76)
49 金～69 玉	(52)	(73)	(43)	(77)
59 金～79 玉	(61)	(63)	(33)	(66)
69 金～89 玉	(51)	(72)	(34)	(76)
79 金～98 玉	(52)	(73)	(35)	(77)
89 金～φ	(52)	(73)	(35)	(77)
99 金～97 玉	(61)	(63)	(36)	(66)
98 金～96 玉	(51)	(72)	(37)	(76)
97 金～95 玉	(52)	(73)	(46)	(77)
96 金～φ	(52)	(73)	(46)	(77)
85 金～φ	(52)	(73)	(46)	(77)
94 金～96 玉	(61)	(63)	(55)	(66)
95 金～97 玉	(51)	(72)	(54)	(76)
96 金～98 玉	(52)	(73)	(43)	(77)
97 金～99 玉	(61)	(63)	(33)	(66)
98 金～89 玉	(51)	(72)	(34)	(76)
99 金～79 玉	(52)	(73)	(35)	(77)
89 金～69 玉	(61)	(63)	(36)	(66)
79 金～59 玉	(51)	(72)	(37)	(76)
69 金～49 玉	(52)	(73)	(46)	(77)
59 金～39 玉	(61)	(63)	(55)	(66)
49 金～29 玉	(51)	(72)	(54)	(76)
39 金～18 玉	(52)	(73)	(43)	(77)
29 金～φ	(52)	(73)	(43)	(77)
19 金～17 玉	(61)	(63)	(33)	(66)
18 金～16 玉	(51)	(72)	(34)	(76)
17 金～15 玉	(52)	(73)	(35)	(77)
16 金～14 玉	(61)	(63)	(36)	(66)
15 金～13 玉	(51)	(72)	(37)	(76)
14 金～12 玉	(52)	(73)	(46)	(77)
13 金～11 玉*	(61)	(63)	(S)	(T)

*4 往復目のサイクル最終手は11玉でなく21玉

12 金～φ (61) (R) (76)* (77)

*12 手サイクル

P : 初手～4 手目 (4 手)

21 金 52 金 92 王 12 玉

Q : 509～528 手目 (20 手)

21 金 52 金 91 王 51 金 92 王 61 金 91 王
72 金 92 王 63 金 91 王 73 金 92 王 72 金
91 王 63 金 92 王 73 金 91 王 12 玉

R : 1021～1052 手目 (32 手)

12 金 73 金 91 王 72 金 92 王 63 金 91 王
54 金 92 王 55 金 91 王 46 金 92 王 37 金
91 王 36 金 92 王 35 金 91 王 34 金 92 王
33 金 91 王 43 金 92 王 54 金 91 王 55 金
92 王 46 金 91 王 37 金

S : 2529～2568 手目 (40 手)

13 金 37 金 91 王 36 金 92 王 35 金 91 王
34 金 92 王 33 金 91 王 43 金 92 王 54 金
91 王 55 金 92 王 46 金 91 王 37 金 92 王
36 金 91 王 35 金 92 王 34 金 91 王 33 金
92 王 43 金 91 王 54 金 92 王 55 金 91 王
66 金 92 王 76 金 91 王 11 玉

T : 3073～3080 手目 (8 手)

13 金 76 金 92 王 66 金 91 王 77 金 92 王
21 玉

※以下、収束手順。3093 手目より

11 金 76 金 92 王 66 金 91 王 77 金 92 王
76 金 91 王 66 金 92 王 57 金 91 王
まで 3105 手

この解の工夫はその導入部。最初の 8 手は「21 金 52 金 92 王 12 玉 11 金 51 金 91 王 61 金」で始まります。2 手目 52 金で少しだけ“逆回り”をしてから元の回転に戻ること、短針と長針の役割を入れ替えることなく、長手数を達成しています。素晴らしい発想の転換ですね。

作意及びやよい氏の略記なしの全手順は、後日「WFP 作品展鑑賞室」で動かせるようにしますので、無解の方もぜひ一度鑑賞してください。

ただ、本局の“真の最長手数”はもっと大きな値です。やよい氏の解を作者にお知らせしたところ、その考えを取り入れ、少なくとも 3259 手の解が存在することを突き止められました。以下に作者からのコメントを紹介します。

暫定解として、3259 手の手順をご連絡いたします。

・周回 43 型に、左右下段隅(▲29 金△19 玉、▲89 金△99 玉)を加えた 45 型が巡回可能

・手数概算

循環可能な王手局面数(後手番)は、 $4 \times 5 (\triangle \text{金} \triangle \text{玉}) \times 1 \times 8 (\triangle \text{金}) \times 2 (\blacktriangle \text{玉}) = 1620$ したがって、3240 手(=1620x2)が大凡の手数。

・収束

循環に表れない不可逆な▲金△玉の関係を利用。

▲12 金△21 玉→▲11 金△21 玉は 2 型の追加。(+24 手)

▲96 金△85 玉→▲85 金△94 玉→▲95 金△94 玉は 3 型の追加。(+36 手)

左辺で収束した方が長い。

85 金→95 金は 95 金→85 金も可。

本作についてのコメント

不完全作を出題することになってしまい、申し訳ありません。

天使詰+駒全マネ取禁の試作品でしたが、その構造は作者の力量を越えるものでした。余詰をご指摘いただきありがとうございます。

もう少しロジックを簡略化した形で、作品創作の再検討をしたいと思います。

この 3259 手解の全手順は、後日「WFP 作品展鑑賞室」に収録しますので、ご確認ください。この手順は非限定を伴うため、作意をこの手順に入れ替えても完全作にはなりません。

本局は不完全という残念な結果に終わりましたが、作者も解答者も最善を尽くし、詰将棋の深淵に挑む貴重な機会になったと思います。今後も本作品展ではこのような挑戦の場を提供し、知的冒険の一助としたいと思います。

【短評】

るかなんさん (※2555 手目で同一局面)

テキストで何度直してもバグが残るので最終的に Excel 使ってどうにか。目が回る…

☆るかなん氏の解は 2555 手目を指した局面が、

1037 手目を指した局面に合流していました。異なる着手で同一局面に合流する一番厄介なパターンです。千手以上離れた局面の同一性判定ですから、それもやむなし。大健闘だと思います。

たくぼんさん（※87 手目で誤解）

手数短縮が出来ませんでした。時間切れです。

3125 手解を E X C E L ファイル別添で送ります。

☆たくぼん氏の解は 87 手目で玉が不動（92 王が 92 に動いた）の誤記がありました。このため以降の玉の位置がずれています。同一局面

絡みなので、このズレを直しても即解決にはならず、時間不足で無念の誤解となりました。

やよいさん（※3105 手の超正解）

受方金の「逆回転」（今回棋譜の 2566 手目 76 金）が手数伸ばしのポイントであると気付いたものの、冒頭いきなり（2 手目 52 金）入れることができたのは完全に盲点でした。

☆やよい氏も同一局面の壁に苦しめられましたが、何度もの挑戦の末、ついに作意を超える解答に到達しました。その不屈の精神に敬意を表します。

〔参考：星取表（作意 1 日目・2 日目）〕

表1 先手番着手(王手)時の駒配置と手数 (1st and 2nd stage)

		1st stage (王手範囲数258)						2nd stage (王手範囲数258)					
		▲91玉			▲92玉			▲91玉			▲92玉		
△	▲	△51金	△61金	△52金	△51金	△61金	△52金	△72金	△63金	△73金	△72金	△63金	△73金
11玉	21金	89	3	175	435	349	263	609	523	695	955	869	783
12玉	11金	91	5	177	437	351	265	611	525	697	957	871	785
13玉	12金	93	7	179	439	353	267	613	527	699	959	873	787
14玉	13金	95	9	181	441	355	269	615	529	701	961	875	789
15玉	14金	97	11	183	443	357	271	617	531	703	963	877	791
16玉	15金	99	13	185	445	359	273	619	533	705	965	879	793
17玉	16金	101	15	187	447	361	275	621	535	707	967	881	795
18玉	17金	103	17	189	449	363	277	623	537	709	969	883	797
19玉	18金	105	19	191	451	365	279	625	539	711	971	885	799
20玉	19金	107	21	193	453	367	281	627	541	713	973	887	801
21玉	20金	109	23	195	455	369	283	629	543	715	975	889	803
22玉	21金	111	25	197	457	371	285	631	545	717	977	891	805
23玉	22金	113	27	199	459	373	287	633	547	719	979	893	807
24玉	23金	115	29	201	461	375	289	635	549	721	981	895	809
25玉	24金	117	31	203	463	377	291	637	551	723	983	897	811
26玉	25金	119	33	205	465	379	293	639	553	725	985	899	813
27玉	26金	121	35	207	467	381	295	641	555	727	987	901	815
28玉	27金	123	37	209	469	383	297	643	557	729	989	903	817
29玉	28金	125	39	211	471	385	299	645	559	731	991	905	819
30玉	29金	127	41	213	473	387	301	647	561	733	993	907	821
31玉	30金	129	43	215	475	389	303	649	563	735	995	909	823
32玉	31金	131	45	217	477	391	305	651	565	737	997	911	825
33玉	32金	133	47	219	479	393	307	653	567	739	999	913	827
34玉	33金	135	49	221	481	395	309	655	569	741	1001	915	829
35玉	34金	137	51	223	483	397	311	657	571	743	1003	917	831
36玉	35金	139	53	225	485	399	313	659	573	745	1005	919	833
37玉	36金	141	55	227	487	401	315	661	575	747	1007	921	835
38玉	37金	143	57	229	489	403	317	663	577	749	1009	923	837
39玉	38金	145	59	231	491	405	319	665	579	751	1011	925	839
40玉	39金	147	61	233	493	407	321	667	581	753	1013	927	841
41玉	40金	149	63	235	495	409	323	669	583	755	1015	929	843
42玉	41金	151	65	237	497	411	325	671	585	757	1017	931	845
43玉	42金	153	67	239	499	413	327	673	587	759	1019	933	847
44玉	43金	155	69	241	501	415	329	675	589	761	1021	935	849
45玉	44金	157	71	243	503	417	331	677	591	763	1023	937	851
46玉	45金	159	73	245	505	419	333	679	593	765	1025	939	853
47玉	46金	161	75	247	507	421	335	681	595	767	1027	941	855
48玉	47金	163	77	249	509	423	337	683	597	769	1029	943	857
49玉	48金	165	79	251	511	425	339	685	599	771	1031	945	859
50玉	49金	167	81	253	513	427	341	687	601	773	1033	947	861
51玉	50金	169	83	255	515	429	343	689	603	775	1035	949	863
52玉	51金	171	85	257	517	431	345	691	605	777	1037	951	865
53玉	52金	173	87	259	519	433	347	693	607	779	1039	953	867

■ 142-12 変寝夢氏作 (正解 8 名) ※余詰

強欲協力白玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			轟	進					四
				壘					五
									六
	轟	轟							七
						王			八
				歩					九

攻方持駒 角5銀3桂3

受方持駒 なし

※響:Friend、零:Zero王

【ルール】

•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。

•Zero (零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

•強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

(補足)

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

【解答】

67 角 同響左寄 57 桂 同響上 37 桂 同飛生

72 角 同響引 63 角 同響引 54 銀 同響引

57 桂 同飛成 12 角 同響寄 23 角 同響寄

34 銀 同響寄 54 銀 同龍 まで 22 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								轟	二
							轟		三
			誤	轟					四
				壘					五
									六
									七
						王			八
				歩					九

攻方持駒 なし

受方持駒 角5銀3桂3

【作者のコメント】

7 手目からの響 3 枚の空中旋回が狙い。

迫力はあると思う。

【解説】

Friend (響) は響同士で性能を共有できます。これを共鳴と呼びましょう。本局では 3 枚の響が共鳴し、華麗な舞を見せてくれます。

まずは初形で利きの確認をしましょう。

54 響は 34 飛の利きを受け飛の性能になっています。54 響の性能を 57 響が受け取り、これも飛の性能に。その性能を 77 響が受け取り、結局盤上すべての響が飛の性能になっています。

ここから 6 手は序奏。

2 手目に連結が途切れ 67 響 77 響は利きのない状態に、4 手目に響が横一線に並んだところではすべての響が利きのない状態になりました。しかし 6 手目 37 同飛生 (成ると逆王手になってしまうので成らない) では、再び三枚の響が飛の利きを得ます。

ここから本局の主題、響の回転が始まります。

動く順番は受方零玉から見て外側の響から。内側を先にすると、それが邪魔で外側の響が動かせません。12 手目、響が斜め一線に並んだところで、すべての響の利きは消えています。

14 手目今度は 57 同飛成で、今度はすべての響が龍の性能になります。響の並びが斜めなので、利きを伝達するには飛を成って斜めの利きを作る必要があるのです。

ここから先程と同じ要領で 1 ~ 3 筋に響の斜め一線の並びを作り、最後に龍を利かせて、

すべての響を龍に変身させます。3枚の響が鳴し、龍のユニゾンを高らかに歌い上げます。

このように華麗な響の舞が楽しめる作品でしたが、残念ながら余詰がありました。

※余詰の例（移動元を適宜括弧内に補足）

37 桂 同飛生 34 銀 同響 72 角 同響(77)
 67 角 同響(57) 63 角 同響(67) 57 桂 同飛成
 54 銀 同龍 37 桂 同響 12 角 同響(72)
 23 角 同響(63) 34 銀 同龍 まで 22 手

このように3枚の響の内、1枚を37に置いて両王手で詰める余詰が成立していました。これが作意だと思った解答者も多く、余詰解の解答者には綺麗な時計回りの旋回を味わって貰えなかったのが残念です。

以下、筆者の仮修正案を示します（作意不変）。
 37 響が逆王手になるように受方46銀を置き、37 龍で詰む形を回避するため攻方48銀を追加しています。作者が正式な修正図を作る時の参考になれば幸いです。

（仮修正案）

強欲協力白玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				轟		逆			四
						轟			五
						響			六
		轟		轟					七
					銀		王		八
									九

持駒 角5銀3桂3

※響:Friend、零:Zero王

【短評】

るかなんさん

一度解いた後に7手目同玉と指さないといけないと勘違いして迷宮入りに。
 ちょうどフェアリー入門で強欲詰の解説があったおかげでなんとかなりました。

伊達悠さん（※余詰解）

37 桂、同飛生、34 銀、同響、72 角、同響、

67 角、同響、63 角、同響、57 桂、同飛成、
 54 銀、同龍、37 桂、同響、12 角、同響、
 23 角、同響、34 銀、同龍まで。

外側から順番に整列する Friend の動き、飛が成るタイミング。

全ての手順が手順前後なしに成立しているのが、驚きを通り越して羨ましい。

やよいさん

響をどうやって1筋に持っていかか、一番の悩みどころでした。

真Tさん（※余詰解）

37 桂、同飛生、67 角、同響左、57 桂、同飛成、
 34 銀、同響、72 角、同響、63 角、同響、
 54 銀、同龍、37 桂、同響、12 角、同響、
 23 角、同響、34 銀、同龍まで 22 手。

飛の一回転！

6 手目が成生非限定に見えるので、何か勘違いしてるかもしれません。

77 響が76 響の誤植？

一乗谷酔象さん（※双方解）

一旦共鳴させた後は遠い響から移動。

占魚亭さん（※余詰解）

一回転させて飛を龍に。
 パズル色が強くて面白かったです。

たくぼんさん

12 響を実現する方法を考えたら龍の連鎖が必要と気付きました。
 華麗な響のプロペラ旋回ですね。



【総評等】

るかなんさん

百鬼夜行というより季節外れのハロウィンパーティといった感覚。
おやつ感覚でパクついていたらあっという間に無くなっていました。

やよいさん

この数年でフェアリー脳が完全に溶けて無くなってしまいましたが、少しずつトリハビリしていきたいと思います。

変寝夢さん

たまには1題くらい解きたいなあ（泣）

☆先月書き忘れたのですが、WFP168号で国立国会図書館の個人向けデジタル化資料送信サービスのことを知り、試しに利用してみました。いや、これは恐ろしいサービスですね。これで過去の資料を漁り始めると、時間がいくらあっても足りなくなりそうです。「将棋月報」や「近代将棋」に発表された作品について調べる必要が生じたら、積極的に利用しようと思いますが、それ以外の詰将棋本に手を出すかどうかは、まだ迷っています。本当にこの世界は誘惑だらけです。

以上



【追記】 142-5 解説の訂正

142-11 の解説で、紐なしの歩で詰む純粋な打歩協力詰は一作（小林看空氏作）のみと書きましたが、他に少なくとも以下の2作が発表されていました。謹んで訂正させていただきます。

【参考】 紐なしの打歩で詰む打歩協力詰

吉川慎耶 作

打歩ばか詰 4手(受先,完全打歩)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂 歩

(たくぼんの解図日記,2007年9月14日)

59 飛 47 桂 26 玉 27 歩 まで 4 手

尾形充 作

打歩協力詰 9手(完全打歩)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
				龍					二
									三
					歩				四
									五
									六
						金		歩	七
								王	八
						王	桂	香	九

持駒 角

(Web Fairy Paradise,2018年4月, WFP101-4)

59 龍 49 角 93 角 57 歩 同角成 48 飛
38 金 同玉 39 歩 まで 9 手

推理将棋第153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153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2022年9月10日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は 「推理将棋第153回解答」 でお願ひします。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。

前回の出題作を選題していた時、詰み手数一桁の作品が枯渇しつつあることに気付きました。恒例の9月の9手特集は今年は無理かと思っていたら、同じ日に9手作の投稿が2件あり、例年通り9手特集をお送りすることができました。担当が手数一桁の作品を数作創作したり、過去に投稿した作品が出て来たのでしばらくは大丈夫ですが、皆様からの短編作の投稿もお待ちしています。

■ 本出題

153-1 初級 けいたん 作
2筋と6筋に角を打つ手あり 9手
「成る手なし」の条件ですが、「不成の手」はあるのでしょうか？

153-2 中級 ミニベロ・Pontamon 合作
手番と筋の数字 9手
不成や駒打ちでの王手はありません。王手回数にもご注意ください。

153-3 上級 チャンプ 作
少年の将棋は？ (令和 Ver) 9手
復帰されたチャンプさんからの9手です。金で取る駒は何なのか推理しよう。

■ 中間ヒント (8月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (9月3日頃 Pontamon)

153-1 初級 けいたん 作
2筋と6筋に角を打つ手あり 9手

「9手で詰みか」
「2筋と6筋に角を打つ手があったな」
「成る手はないね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。
(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 2筋と6筋に角を打つ手あり
- ・ 成る手なし

153-2 中級 ミニベロ・Pontamon 合作
手番と筋の数字 9手

「出題予定作が余詰んでました。何か9手詰ありませんか？」
「それなら、こんな条件でこの手順があるけど、ちょっとしんどいね」
「易し過ぎるなら、『2手目は2筋みたいに手番と着手筋の数字が同じ手が3手連続』にするとか？」
「それいいね。もう私の作品ではないな」
(少し変えただけなので担当作とも言えないなあ)
「あと、足りない条件は、『王手は駒成王手ととどめの成駒王手の2回』と『不成なし』ですね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手目で詰み
- ・ 2手目は2筋着手のように手番と筋の数字が同じ着手が3手連続であった
- ・ 王手は駒成での王手と最終手の成駒での王手の2回
- ・ 不成なし

153-3 上級 チャンプ 作
少年の将棋は？ (令和 Ver) 9手

少年 A 「君の将棋早く終わったみたいだけど、どんな将棋だったのか教えてよ。」
少年 B 「どんなと言われても、9手で詰ませて勝っただけだよ。」
少年 A 「それだけでは何も分からないよ。」

少年B「久々だというのに、このくだりは変わらないんだね。」
 少年A「そんなことどうでもいいから、内容を詳しく教えてよ。」
 少年B「仕方がないなー、相手(後手)は4通りしか候補手が無い局面で金で駒を取ったよ。」
 少年A「ふむふむ、他には？」
 少年B「ないよ。」
 少年A「久々だというのに、随分と素っ気ないんだね。」
 少年B「・・・」
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰んだ。
- ・ 後手は候補手が4通りしかない局面にて金で駒を取った。

【駒並べパズル(2)/神無太郎】

将棋盤に王(全部味方)を好きなだけ並べて、各駒が動ける枡数の合計を最大にせよ。

駒数=36、枡数=200

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

駒数=45、枡数=200

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

これらの縦バージョンを加えた4パターンが見つかりました。

将棋盤に銀(全部味方)を好きなだけ並べて、各駒が動ける枡数の合計を最大にせよ。

王の横バージョンと同じ配置で、枡数=164 というのが見つかりました。

王と銀も同じ配置であり面白くないですね。(続く)

推理将棋第151回解答

担当 Pontamon

第151回のけいたんさんの個展では12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。

151-1 初級 けいたん 作
51飛まで 9手

「51飛まで9手で詰みか。これが初王手だったね」

「2手目は4筋の着手だったな」

「不成はなかったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 最終手は初王手の51飛
- ・ 2手目は4筋の着手
- ・ 不成なし

出題のことば (担当 Pontamon)

盤上の飛を動かして9手目に51へは行けませんが、2手目が4筋だと無理そうです。

作者ヒント

飛は振らない (けいたん)

締め切り前ヒント

4筋の2手目は玉の退路を塞ぐ金の手。

推理将棋151-1 解答

▲76歩、△42金、▲55角、△74歩、▲82角成、△52玉、▲73馬、△72金、▲51飛まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 最終手は初王手の51飛 (9手目▲51飛)
- ・ 2手目は4筋の着手 (2手目△42金)
- ・ 不成なし (5手目▲82角成)

詰上がり図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵		飛		爵	科	皇	一
		金		王	金		馬		二
歩	歩	馬	歩	歩	歩	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 なし

最終手が▲51飛となると、初期配置51の玉は何処かへ移動させておく必要があります。玉位置は玉移動の手が1手なら41、52、61のどれかになるはずですが。後手は手の4手は、飛の移動、玉の移動と最終手▲51飛を同金で取れないように左右の金を移動する2手の計4手のはずなので玉移動は1手だけです。

参考1図は最終手▲51飛までの9手で詰んでいます。▲33角不成は▲24角不成でも▲15角不成でも良いので余詰みかと思ったら条件を読み間違えていました。42地点や62地点で後手の飛を角で取る時の定番は角不成なので、最終手▲51飛で詰ますための飛の入手は角不成で、条件は「駒成なし」だと思い込んでいました。

参考1図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵		飛		爵	科	皇	一
			金	王		金	馬		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	角	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

参考1図：▲76歩、△42飛、▲33角不成、△52玉、▲42角不成、△32金、▲33角不成、△62金、▲51飛 まで9手

参考1図では42地点で飛を取る際に王手にならないような手順と角を不成で指して失敗しました。かと言って、▲42角成では52の後手玉に王手が掛かってしまいます。そこで、参考2図では飛取りを62地点にして、▲62角成で飛を取る手が後手玉への王手にならないように事前に△41玉と逃げておく手順にしました。この事によって、▲62角成で飛を取った後の馬を動かす必要もありません。なので後手の協力手△54歩を必要とせずに先手が▲53角成から▲62同馬で飛を取る余裕がありました。しかし、後手の手では飛の移動、玉の移動、左右の金移動の4手で目一杯のため△32銀を指すことができず詰んでいませんでした。

参考2図

後手の持駒：なし

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

参考2図：▲76歩、△42金、▲44角、△41玉、▲53角成、△62飛、▲同馬、△72金、▲51飛 まで9手

後手着手の内訳で。玉移動の1手は必須ですが他の手の必要性を検討してみます。

後手の左右の金を移動させるのに2手掛かっていますが、先手が飛を取った後に馬で金を取れば後手には1手の余裕ができるので参考2図では指せなかった銀の手を指すことができそうです。参考2図の手順では▲53角成を指し

ているため、7手目の▲62馬で飛を取った後に▲61馬で金を取るのが9手目になるので手数オーバーです。そこで、参考2図とは左右反転した後手の駒配置で考えてみると、▲76歩、△42飛、▲33角不成、△62金、▲42角成、△61玉、▲41馬、△72銀、▲51飛の9手で詰ますことができますが、▲42角成が王手になってしまいます。どうも後手の金の手を減らすことはできないようです。

では、後手の手で飛を移動する手を省くことはできるでしょうか？つまり、初期配置の82地点の飛を先手が取りに行く手順です。▲82角成で後手の飛を取った後、61の金を1手で取ることはできないので、後手は左右の金の両方を動かす必要があり、玉移動の手を合わせると後手に残っているのは1手だけです。先手が61の金を取れないのであれば、その1手を△32銀に使うこともできないので、後手の残り1手は先手の飛取りの手に対する協力手の△74歩が濃厚です。

初手から、▲76歩、4筋の手、▲55角、△74歩、▲82角成です。2手目の4筋の手で玉が42へ移動すると、最終手の▲51飛が王手にならないので△42金で決まりです。後手玉は△52玉か△61玉のどちらかになります。最終手の▲51飛を支える駒が必要になります。それは▲73馬しかありません。後手の残り2手は、右金の移動と玉の移動です。▲73馬と▲51飛の形で詰むのであれば、△72金、△61玉の順でも△52玉、△72金の順でも詰み形を作ることは可能ですが、前者の順だと7手目の▲73馬が王手になるので後手手順は後者になります。6手目から、△52玉、▲73馬、△72金、▲51飛で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん(作者)「不成なしで振り飛車の筋を消した。」

■最終手が飛なので飛の入手が必要なところで2手目が4筋の条件なら△42飛と振ってしまいそう。

ミニベロさん「最近のけいたんさんは古典の掘り起こしをしてるのかな。」

■ 類型の作品としてミニベロさん作の詰パラの27番がありました。

RINTAROさん「33からだとうまくいかないの
で、逆から攻める。」

■ ▲33 角成から ▲42 馬で飛を取る手順は、玉が61へ行くタイミングが合いません。

NAOさん「どこで飛を取るか？素直に82で取れば自然に手が決まる。52-3チャンプ作12手から無駄手を3手省いたのが本問。」

■ 過去作を探す際、本問だと9手目が51飛の作品を検索するので、先後が入れ替わっていると見つけ難いですね。

諏訪冬葉さん「2手目42飛と並行して考えていたら52玉を見落としてました。」

■ 不成ができれば、42で飛を角不成で取ってから角を逃げる手順が可能なのですが...

飯山修さん「2手目4筋はいかにも42飛を誘っているのだからそれ以外の手から考えるという王道を通して大正解」

■ 推理将棋をやっていると何でも疑ってしまう癖が...

ほっとさん「飛を取るにはこのルート。」

■ 飛を振る代わりに△74歩の協力手。大差ないようだけど、角成が王手にならない利点。

中村丈志さん「締め切り前ヒントに助けられました。今月も指し将棋が忙しく、ここまです。」

■ トーナメントを勝ち上がっているとかな。

占魚亭さん「飛車は急いで取らなくても間に合う、ということですね。」

■ どうしても、条件クリアのための着手を急いでしまいます。

緑衾さん「どうしても王手が掛かってしまいましたが、73馬と52玉の配置を発見してなんとかなりました。」

■ 42や62の飛を角不成で取っての△52玉はできるのですが、角成が王手になるので△52玉ではなく41や61へ玉を動かすことを考えるとハマってしまいます。

はなさかしろうさん「初王手と不成なしの組み合わせがいい感じにもどかしかったです。」

■ 82で飛を取れば両方の条件をクリアできるという仕掛けでした。

正解：12名

ミニベロさん RINTAROさん NAOさん
諏訪冬葉さん 飯山修さん ほっとさん テイ
エムガンバさん 中村丈志さん けいたんさん
占魚亭さん 緑衾さん はなさかしろうさん

151-2 中級 けいたん 作
とどめは55 10手

「10手で詰みか」
「角の手の王手が2回あったね」
「駒成はないな」
「とどめは55の着手だね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 10手で詰み
- ・ 角の手の王手2回
- ・ 駒成なし
- ・ とどめは55の着手

出題のことば (担当 Pontamon)

最終手は2回目の角の王手でしょうか？それとも角以外の駒での3回目以降の王手？

作者ヒント

角の手には角不成もあり得る (けいたん)

締め切り前ヒント

角の王手は、3手目の駒取りと8手目に角を

打つ。

推理将棋 1 5 1 - 2 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△32 金、▲33 角不成、△同金、▲68 玉、△44 金、▲77 玉、△86 角、▲66 玉、△55 金 まで 10 手

(条件)

- ・ 10 手で詰み
- ・ 角の手の王手 2 回 (3 手目 ▲33 角不成、8 手目 △86 角)
- ・ 駒成なし (3 手目 ▲33 角不成)
- ・ とどめは 55 の着手 (10 手目 △55 金)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

角の王手と聞くと真っ先に思い浮かぶのは、最速王手である 3 手目の ▲33 角不成での王手です。それを △33 同飛で取れるように 2 手目を △32 飛とすれば、取った角と中段へ出る道が開けた飛とのコンビで先手玉を詰める飛角サンドイッチの詰み形が浮かびます。ただ、通常だと △56 飛までですが今回は最終手が 55 地点だと指示されていますので、△36 飛ではなく △35 飛と浮いてからの △55 飛の手順 (参考 1 図) を指してみました。

無事、10 手で詰めたと思ったのですが、先手には持ち駒に歩があるので ▲57 歩や ▲55 歩の合い駒ができるので詰んでいませんでした。また、角の王手も 3 手目の ▲33 角不成の 1 回だけなので △68 角の角での王手を増やすと、▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲

56 歩、△68 角、▲58 玉、△59 角不成、▲55 歩、△35 飛、▲54 歩、△55 飛 の手順になり、歩の合い駒はできませんが 12 手の手数オーバーになります。

参考 1 図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

参考 1 図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲58 玉、△59 角、▲56 歩、△35 飛、▲55 歩、△同飛 まで 10 手

最終手が △55 飛でダメなら、次は △55 角の出番です。最終手が角での王手なので、途中で角の王手が 1 回あれば角での 2 回王手の条件をクリアできます。この方針で指してみたので参考 2 図の手順になります。中段へ出て行った先手玉は △55 角の角打ちで詰まされましたが、先後が協力して玉の退路を塞ぐ手に手数が掛かってしまい、手数オーバーの 12 手になってしまいました。序の主役駒は角ですが、生の角でトドメを指すとなると中々難しいようです。

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒なし

参考2図：▲76歩、△34歩、▲68玉、△74歩、▲77角、△同角不成、▲同玉、△64歩、▲66玉、△54歩、▲56角、△55角まで12手

55地点でトドメを刺す駒が飛でも角でもないとすると、他にはどんな駒種があるでしょうか？先手陣に居る玉ではなく、参考2図のような中段玉であれば飛び道具でなくても良さそうです。たとえば、▲36歩、△34歩、▲48玉、△32金、▲37玉、△33金、▲46玉、△44金、▲56玉、△55金のような頭金の形です。銀だと銀腹の45や65地点へかわすことができるので金が良さそうです。ただし、この例だと角での王手が1回も無いので工夫が必要です。

最速での角の王手である▲33角不成を手順に入れた場合、初手の▲76歩と3手目の▲33角不成が必須になるため、先手着手の残り3手では、▲68玉、▲77玉、▲66玉しか指せないの56地点へ行くことができません。仮に最終手が△55金だとすると、66の玉は、通って来た77地点と55の金の利きがない75地点へ逃げるすることができます。これら2地点を後手がカバーするには△86角が打って付けです。△86角ならたった1手で両地点をカバーできます。角を入手する△33同金の前の3手目の▲33角不成が王手になるように、2手目は△32金に決まりです。

初手から、▲76歩、△32金、▲33角不成、△同金。先手は残り3手を使って玉を66地点

へ移動させるので5手目から、▲68玉、△44金、▲77玉に8手目に△86角を指して2回目の角での王手を実現させます。続いて、9手目の▲66玉に△55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)

ミニベロさん「これも古典手筋ですね。」

■ミニベロさん作の詰将棋パラダイスの推理将棋47番(2009年8月号)と同じ詰み上がりでした。

RINTAROさん「59角58玉55飛の詰み形を目指そうとするとうまくいかない。」

■△55飛までの飛角サンドイッチだと、▲54歩まで指して貰う必要があるので手数が足りません。

NAOさん「最終手の紛れに結構てこずりました。55角は角成が入るし55飛は角王手が1回止まりで、ようやく55金に辿り着く。詰パラ47ミニベロ作10手とは見せ方が異なっているが、各々味のある良問。」

■1手で55へ行ける角や移動距離を稼げる飛の手が思い浮かびやすいですね。

諏訪冬葉さん「作者ヒントを見て「角の王手の1つは33角不成」と予想しました。」

■「角成は馬の手ではなく角の手」というのは注意文として見かけますが、角不成が角の手というヒントなので角での王手のひとつが▲33角不成だと想像し易かったかも。

飯山修さん「詰パラ47は先手後手共大駒着手1回ずつ+王手2回という条件でしたが今回は角の王手2回+最終手55。この時は52名中14名しか正解のない難問となったのはやはり悪魔系のせいでしょう(作者ミニベロさん)」

■詰パラ47は王手2回でしたか。担当のエクセルの過去問データだと王手3回となっている

ので2手目は本問と同じ△32金と記入してありました。転記ミスかな、王手2回なら2手目は△42金だったのですね。

ほっとさん「55の着手は金だった。」

■飛、角が駄目なら次は金気が有力になります。

占魚亭さん「そうか、凧金か！」

■ひねり飛車対策ではなく中段玉対策の凧金でした。

緑衾さん「ずっと角で金を取る筋を考えていましたが逆でした。角の王手2回の条件がうまいですね。」

■角での王手2回なので、△77角不成、▲68金、△同角、▲同玉が見えてきます。後手は△54歩と△55金で丁度良いのですが、先手の▲56玉が間に合いません。

はなさかしろうさん「金の進出は意外に早いのに、出題は珍しい気がしました。」

■おもちゃ箱で中段へ金が出て行く10手詰作なら、まささん作の9-2「無謀な突撃」、チャンプさん作の52-2「オウム返し(その3)」、渡辺さんの62-4「14の駒は?」、NAOさん作の101-3「ダンシングクイーン」、担当作の147-3「5段目玉を詰める」の5作でしょうか。

正解：11名

ミニベロさん RINTAROさん NAOさん
 諏訪冬葉さん 飯山修さん ほっとさん テイ
 エムガンバさん けいたんさん 占魚亭さん
 緑衾さん はなさかしろうさん

151-3 上級 けいたん作
 35馬まで 11手

「35馬まで11手で詰みか」

「同の着手が2回あったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手目の35馬で詰み
- ・同の着手が2回あった

出題のことば(担当 Pontamon)

駒成や不成の条件が無いのですが、馬はいつどこで作られ何処から35へ来たのでしょうか?

作者ヒント

王手3回(けいたん)

締め切り前ヒント

同の手は、3手目と飛を取る手の2回。

推理将棋 151-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△44歩、▲同角、△52玉、▲53角不成、△62飛、▲同角成、△43玉、▲45飛、△34玉、▲35馬まで11手

(条件)

- ・11手目の35馬で詰み(11手目▲35馬)
- ・同の着手が2回あった(3手目▲44同角、7手目▲62同角成)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

最終手に▲35馬が指定されているので、先手は途中で角成して馬を作っておく必要があります。35地点へ移動できる地点で馬を作るか、別の地点で馬を作ってからその馬を35地点へ行ける地点へ移動してから最終手▲35馬を指す可能性もあります。

参考1図の手順では、▲13角成でできた馬をそのまま▲35馬で引く手順になっていて、▲35馬を支えるのは▲36歩です。この手順では後手玉の退路ができないように2～4筋の後手の歩は初期状態のままで歩越しの玉の形にして玉の退路が無い状態にしています。11手で詰んではいるのですが、この手順では馬を作るまでに手数が増え、同が付く手が入る余地がありませんでした。

参考1図：▲78銀、△54歩、▲36歩、△62玉、▲79角、△53玉、▲56歩、△44玉、▲13角成、△34玉、▲35馬 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	爵	香		香	爵	科	皇	一
	飛						銀	皇	二
歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩		三
				歩	王				四
					馬				五
			歩	歩					六
歩	歩	歩	歩		歩		歩	歩	七
		銀					飛		八
香	桂		金	玉	金	銀	桂	香	九

持駒 歩

参考1図では1筋で作った馬を35地点へ引きましたが、参考2図では逆方向の71地点で作った馬を35地点へ引いて来る手順で詰めてみました。参考2図の手順では先手角は44地点で進む方向を変えるので、最短で同が付く手の▲44同角を取り入れることができました。この手順では角の利きが53地点を通っているので、後手玉は53地点ではなく、43地点を経由して△34玉へ出て行きます。その場合、玉が通って来た34地点が玉の退路になるので、先手は71で取った銀を打って43地点をカバーします。この参考2図も11手で詰んでいる

のですが、同が付く手は3手目の▲44同角の1回だけだったので失敗です。

参考2図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科		香		香	爵	科	皇	一
	飛					銀	皇		二
歩	歩	歩	歩			歩	歩	歩	三
				歩	王				四
					馬				五
		歩			歩				六
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2図：▲76歩、△44歩、▲同角、△52玉、▲36歩、△54歩、▲71角成、△43玉、▲32銀、△34玉、▲35馬 まで11手

参考1図や参考2図の手順では、△34玉の玉頭の35地点への馬の手での詰み形でしたが、馬2枚での詰みなら62地点の玉を合い利かずの形で詰めることもできますが、手数オーバーの13手になってしまうようです。例えば、同の手を2回入れると、▲76歩、△34歩、▲22角成、△44歩、▲同馬、△62玉、▲45馬、△54歩、▲33角、△72銀、▲42角成、△35歩、▲同馬 まで13手。

遠距離からの合い利かずの詰みができないとなると、参考1図や参考2図と同様に△34玉を▲35馬で詰める形になりそうです。参考1図では玉は△44玉のままでも▲35馬で詰みますが、馬を13地点で作ると先手は歩しか入手することができません。参考2図のように銀を入手すれば、玉の退路をカバーする手を指せます。歩以外の駒を入手できれば43地点をカバーすることができそうです。

まずは角を使ってみます。同の手の条件を無視すれば、▲35馬を支える目的と玉の退路を塞ぐ目的を兼ねた手を▲24角で実現することができます。(▲76歩、△34歩、▲22角

成、△42 玉、▲13 馬、△33 玉、▲46 馬、△35 歩、▲24 角、△34 玉、▲35 馬 まで 11 手)

銀で退路を塞ぐ例は参考 2 図の手順でした。他に取れそうな駒は、▲44 同角から 62 地点で金や飛を入手可能です。初手からだと、▲76 歩、△44 歩、▲同角、△54 歩、▲36 歩で▲35 馬を支える手の▲36 歩までを指しておく、6 手目に△62 銀や△62 金もしくは△62 飛として、その駒を 7 手目に▲62 同角成として 2 回目の同の手で馬を作り、最終手で▲35 馬と引ける配置になります。9 手目は 62 地点で取った駒を打って、玉の退路を塞ぐこととなります。6 手目が△62 銀や△62 金であれ△62 飛であれ、7 手目の▲62 同角成は王手になるので 8 手目は△42 玉になります。となると 10 手目で 42 の玉が桂の動きになる△34 玉を指すことはできません。これまでの手順の何処かが間違っていたようです。

44 の角が 62 の後手駒を取りやすくするために 4 手目に△54 歩を付きましたが、△34 玉までに玉の手が足りなくなっていたので、△54 歩は指せず、4 手目は玉の手になります。最終的に 34 地点へ行くのですが、8 手目は△43 玉で 10 手目が△34 玉なので、4 手目は 8 手目に 43 地点へ行けるように△42 玉か△52 玉のはずです。△54 歩は突かないので 5 手目は 53 の歩を取る手になります。▲53 角成であれば玉が 42 でも 52 でも王手になり、43 地点へ行こうとしてもそこにも馬が利いているので予定の 8 手目ではなく先に 6 手目に△43 玉を指しておくことはできません。▲53 角不成の場合でも 4 手目が△42 玉だと王手になるので、4 手目の正解は△52 玉です。初手から、▲76 歩、△44 歩、▲同角、△52 玉、▲53 角不成となり、6 手目の 62 地点の手は△62 銀か△62 金か△62 飛で、7 手目は 2 回目の同の手の▲62 同角成で馬を作ります。取った駒が銀なら 9 手目は▲32 銀、金なら▲42 金で 11 手目に▲35 馬で詰ます予定でしたが、この修正手順では▲53 角不成を指したため、▲35 馬を支えるための▲36 歩を指せていませんでした。

金や銀だと▲36 歩が必要になるので、62 地点で取る駒は飛のはずです。玉の退路になる

43 地点をカバーしつつ、最終手の▲35 馬を支える一石二鳥の手は 9 手目の▲45 飛になります。6 手目から△62 飛、▲同角成、△43 玉、▲45 飛、△34 玉、▲35 馬までの 11 手で詰めることができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん (作者) 「飛車と馬のコンビネーションの詰上がり狙い」

■ 5 段目の飛と馬の形は初めて見る詰み上がりでした。

ミニベロさん 「なるほど！これは旨いです。シンプル条件で玉の軌道を限定し、43のおさえと35の支えを45飛1手でまかなう。」

■ ▲35 馬を支えるのが▲36 歩だと同の手 2 回ができません。

RINTARO さん 「条件も簡素で好作だと思います。」

■ 簡素条件に仕上がりました。

NAO さん 「珍しい 34 玉形の詰上がり。35 馬への効きと 43 への退路封鎖を両立するには？と考え 45 飛を発見。"同の着手 2 回"で限定できたのはすばらしい。」

■ 43 の退路封鎖は銀でも金でも可能ですが、▲36 歩の手が回って来ませんでした。

諏訪冬葉さん 「最終ヒントで頭 3 手と飛車を取ることが分かったので、43 を埋める方法を考えたら答えにつきました。」

■ 作者が心配していましたが、大甘なヒントだったかも。

飯山修さん 「34 玉の状態から馬引きで仕留める手順はいくつかあるが同 X なんて全く出てこない。最終ヒントを見てこのような追い方があるのかとビックリ」

■▲35馬だけの条件だと色々な詰み形があるのでそれらを除外して限定する条件が同の手2回でした。

ほっとさん「この条件だけで限定されているとは！」

■同の手を指すのが中々難しいので、この手順に限定されました。

テイエムガンバさん「8手目の局面における後手玉の逃げ道の多さに誤答してしまったのか？と思ってしまいました。」

■唯一の詰み場所へ移動した10手目が命取りでした。

占魚亭さん「42玉～43玉のルートかと思いました。」

■△34玉の位置へ行くには、△42玉からの△43玉でも良さそうな気がするのですが…。

緑衾さん「同の着手で取るのは44の歩と詰みに役立つ駒だと考えて解きました。」

■同の手で金銀飛を取ることができますが、43地点のカバーと▲35馬を支えるには飛を入手して▲45飛が一石二鳥の手でした。

はなさかしろうさん「いかようにもなりそうではない好条件、好手順で好詰形の傑作ですね。」

■大駒2枚の協力はよくあります。1段目の飛の隣の馬の形は9手詰にもありますが、中段での出現は記憶にありません。

例：▲76歩、△32飛、▲33角成、△42銀、▲32馬、△62銀、▲31飛、△52玉、▲41馬

正解：11名

ミニベロさん RINTAROさん NAOさん
諏訪冬葉さん 飯山修さん ほっとさん ティ
エムガンバさん けいたんさん 占魚亭さん
緑衾さん はなさかしろうさん

(総評)

ミニベロさん「温故知新。」

■たまたま終局図が過去作と同じだったのか、練り直しだったのか。どちらも有りですね。

RINTAROさん「けいたんさんの個展、内容もよく、楽しめました。」

■在庫はタイトル中心のファイル名にしているので「〇〇まで」のファイル名を探した結果、個展になりました。

NAOさん「具体的な最終手が見えていても手順を見極めないと迷路に入ってしまう。謎解きを楽しめたけいたんさん個展でした。」

■今後も具体的な着手指定がある作品を出題できればと思っています。

諏訪冬葉さん「1問目：ヒントなし

2問目：作者ヒントのみ

3問目：最終ヒント待ち

難易度通りの結果になりました。」

■最終手が分かっていると手数通りの順になりやすいですね。

飯山修さん「最終手明示というのは解こうとする意欲を引き出す効果十分でこういう特集は歓迎です」

■この1年、詰パラで見掛けることが多かった、途中局面も解けそうに思えますね。前半と後半に分けて考えることができる作品なら。

ほっとさん「けいたんさんは完全率が高くて凄いですね。」

■けいたんさんはmixiの時も難問を創作されていたようです。

けいたんさん「こんなにヒントを大盤振る舞いして解答が少なかったらどうしよう？」

■上級のヒント待ちの方が多かったのかもしれ

ません。

占魚亭さん「何とか全問解答。パラ 6 月号はさっぱりでしたが……（苦笑）。」

■担当はパラ 6 月号の 2 問目が解けず、自信を持って「不詰み」と解答。問題文の解釈を間違っているのでしょう。

緑衾さん「確かに具体的な着手を示されると解きやすいですね。」

■悪魔系を程よく混ぜて出題できればと思います。

推理将棋第 1 5 1 回出題全解答者： 1 2 名

ミニベロさん RINTARO さん NAO さん
諏訪冬葉さん 飯山修さん ほっとさん ティ
エムガンバさん 中村丈志さん けいたんさん
占魚亭さん 緑衾さん はなさかしろうさん

空きスペースコラム

【駒並べパズル(3)/神無太郎】

将棋盤に金（全部味方）を好きなだけ並べて、各駒が動ける枡数の合計を最大にせよ。

駒数=40、枡数=144

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

駒数=41、枡数=144

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

金は、王、銀と利きが似ているにもかかわらず、まったく様相が異なる配置になりました。面白いですね。

(続く)

第1回 Imitator 入門作品展【出題】再掲

担当: 占魚亭

1~3手の Imitator 使用作の作例は少なく、自分で作ろうとしても弄っているうちに手数が増え、難しい方向に行ってしまうので誰かに作ってもらおう—という事で本作品展を開催することにしました。不純な動機ですみません。

「投稿数<予備作(拙作)」という状況が続きましたが、7名の方から11作(1作はツインなので実質12作)集まりました。こんなに集まると思っていなかったのが驚いています。本当にありがとうございました。これだけ集まったので拙作は無いかなと思いましたが1作だけ使うことにして、12作(実質13作)出題としました。

(使わなかったものの一部を「実験室の悲劇(第8回)」に掲載したので、暇潰しにご覧ください)

出題は手数順。3手は盤面駒数が少ない作品から並べた(同数の場合は到着順)ので易しい順ではありません。ご注意ください。

《解答要綱》

解答締切り: 8月31日(水)

手順・短評・気に入った作品の番号を2つ書いて下記までお送りください。解けない場合はソフトに解かせて短評のみという形でも構いません。

- sengyotei@gmail.com (■を@に)
- Twitter の DM (@sengyotei)

《駒・ルール説明》

【Imitator(■またはI)】

着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。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。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

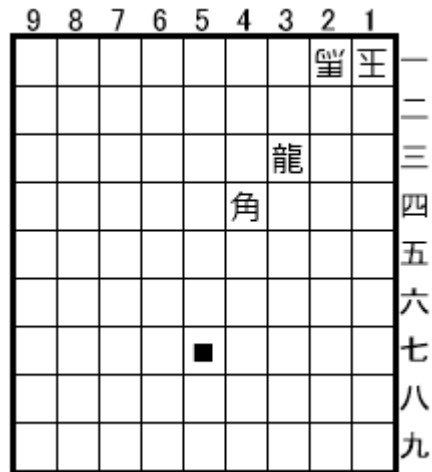
【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方王を詰める。

【受先】

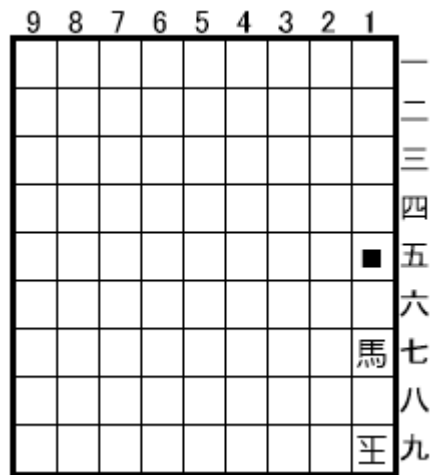
受方から指し始める。

1. 駒井めい作 協力詰 2手(受先)



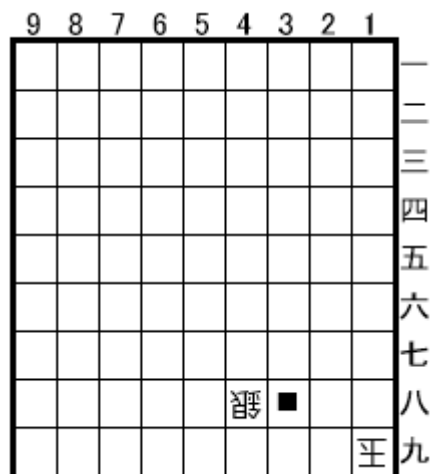
持駒 なし

2. 青木裕一作 協力詰 3手



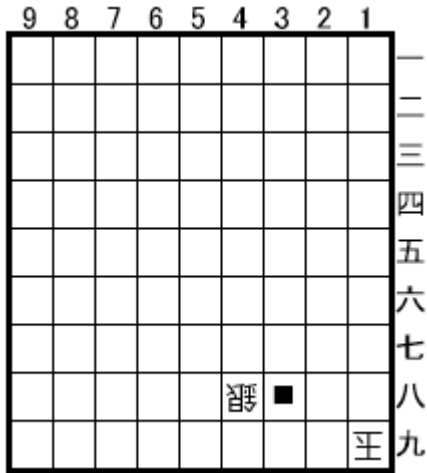
持駒 金

3. 駒井めい作 a) 協力詰 3手



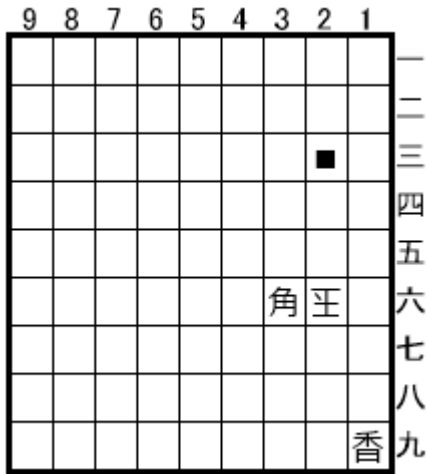
持駒 角金

b) 協力詰 3手



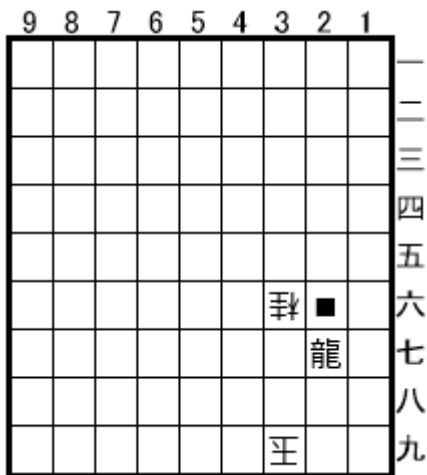
持駒 飛金

4. springs 作 協力詰 3手



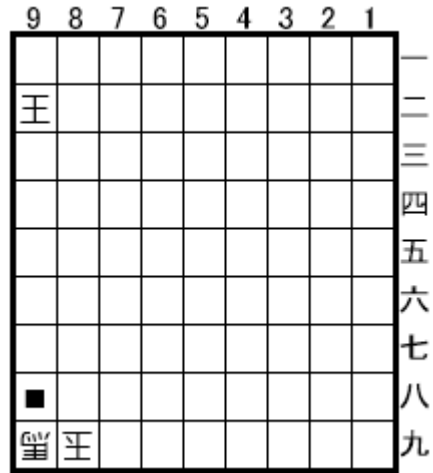
持駒 金

5. 神在月生作 協力詰 3手



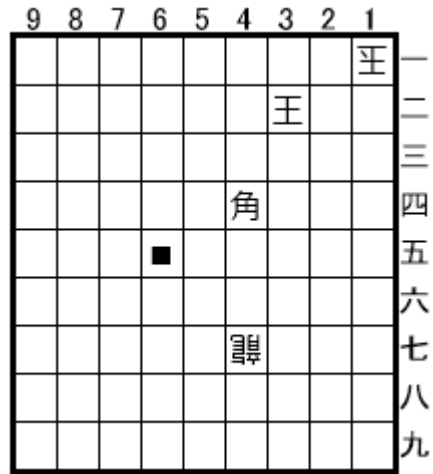
持駒 金

6. 占魚亭作 協力自玉詰 3手(受先)



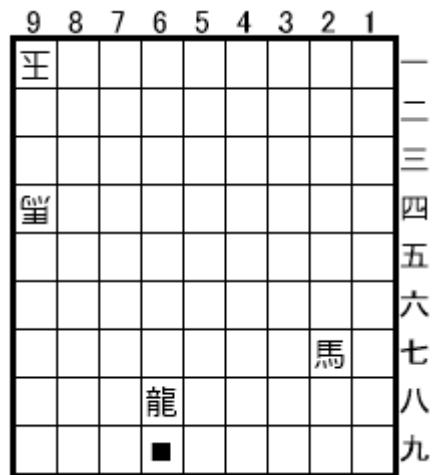
持駒 角

7. 阿知矢龍作 協力詰 3手



持駒 歩

8. 変寝夢作 協力詰 3手



持駒 なし

9. たくぼん作 協力詰 3手

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

持駒 飛

10. 変寝夢作 協力詰 3手

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

持駒 なし

11. 神在月生作 協力詰 3手

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

持駒 角

12. 神在月生作 協力詰 3手

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

持駒 なし



協力詰・協力自玉詰 解付き #5

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力詰が1作、協力自玉詰が1作です。第4回フェアリー短編コンクールの原稿執筆のため、次号は当コーナーを休載いたします。

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

受先、受方持駒制限、双玉、複数解、ツインは可。フェアリー駒など、その他フェアリールールの追加は不可。

〔投稿締切〕

2022年10月15日（土）

〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

- ・メール：meikomaivtsume▲gmail.com
- ※▲を@に置き換えて送信してください。
- ・TwitterのDM：@MeiKomai_Tsume

〔投稿時の記載内容〕

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

〔その他〕

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

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

協力詰や協力自玉詰のルールに詳しくない方は、過去に掲載された入門記事をご覧ください。

- ・協力詰超入門：第162号 pp.53～55
- ・受先協力詰超入門：第163号 pp.54～57
- ・協力自玉詰超入門：第164号 pp.48～51

出題

〔協力詰〕

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。偶数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

■ 5-1 シナトラ

協力詰 4手（受先、2解）

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※作意手順は2つあります。

〔協力自玉詰〕

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。奇数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

■ 5-2 springs

協力自玉詰 8手

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

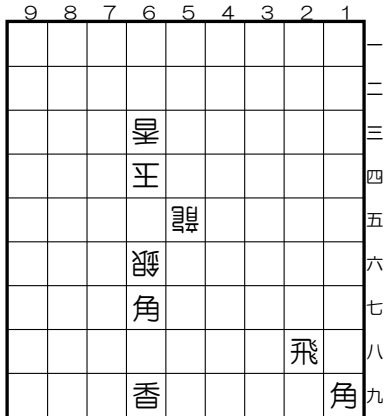
持駒 角桂

※解答・解説は次のページに掲載。

解答・解説

■ 5-1 シナトラ

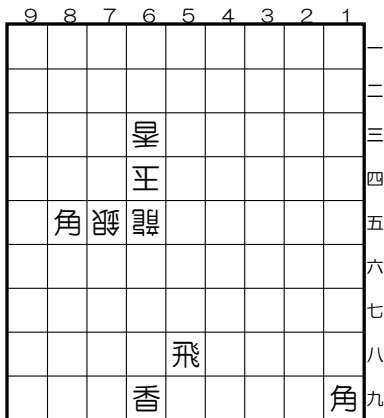
協力詰 4手 (受先、2解)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

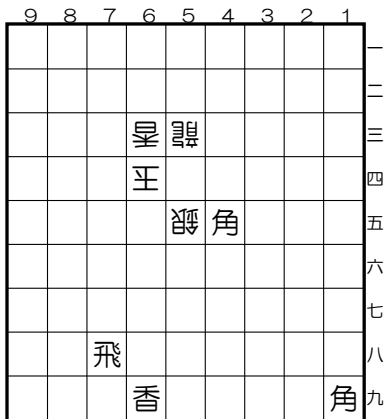
75銀 85角 65龍 58飛 迄4手
53龍 78飛 55銀 45角 迄4手

1) 詰上図



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

2) 詰上図



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者コメント】

2つのバッテリーの開く順序と開く先が変化するのがメインテーマで、飛のラインを切らないための角の限定移動がサブテーマ。つまり、1解目で75銀、56角、66龍、58飛とする紛れと、2解目で最終手76角の紛れがあるが、これらはいずれも飛のラインが切れることによって逃れる！

【解説】

初形には開王手ができるユニット、つまりバッテリーが2つ。攻方19角・28飛と攻方69香・67角がそうです。手数は4手なので、受方55龍や66銀を合駒で入手する展開では手数が足りません。2つのバッテリーを開いて詰ますのだろうと予想できます。ただ、攻方19角の利きは攻方28飛だけでなく受方55龍が遮っています。同様に、攻方69香の利きは攻方67角の他に受方66銀が遮っています。協力詰は受方が詰むように協力するルールなので、受方55龍や66銀を動かす手が受方として有力そうです。

本作は2解なので正解手順が2つあります。1解目の初手は75銀。攻方69香の利きを通す意味がありますが、それなら57や77の地点に動かしても同じ意味です。75銀でなければならぬのは、玉の逃げ道を封鎖する意味があります。

続く2手目は85角。初手からの流れで攻方69香の利きを完全に通して王手をかけます。重要なのは攻方67角の移動先。85角と74の地点に利かせることで玉の逃げ道を封鎖しています。

3手目は65龍あるいは66龍と移動合で攻方69香による王手を受けるのが有力です。3手目54玉などと玉を逃げる手もありますが、それでは4手で詰みません。本作は協力詰なので受方は詰みに協力します。3手目の正解は65龍。玉が65の地点へ逃げるのを防ぎます。

これで4手目58飛と5筋に利かせつつ開王

手をすれば詰め上がりです。5手目55歩などと合駒をして受けられそうですが、受方には持駒がないのでこれ以上受ける手はありません。

ところで、2手目56角に3手目66龍としても玉が65・74の地点へ逃げるのを防げるので、この手順も有力に見えます。しかし、4手目58飛としたときに攻方56角が飛車の利きを遮ってしまうので失敗です。5手目54玉などと玉が5筋に逃げて王手を解除する余地が生じています。飛車の利きを遮らないように2手目の角の移動先が限定され、それを補うように3手目の龍の移動先も限定されるという仕組みになっています。

2解目を見ていきましょう。詰将棋は一つの作意解を持つように作るのが原則です。二つ以上の作意解を持つように作るのは変則的な表現方法と言えます。複数の解に関連性を持たせることで、表現の幅や深みを与えるのが目的です。1解目とどう関連しているのかにも注目しながら見ていきます。

2解目の初手は53龍。1解目と似た意味で攻方19角の利きを通します。龍の移動先が53の地点に限定されるのは、玉の逃げ道を封鎖する意味があります。

2手目は78飛。初手からの流れで攻方19角の利きを完全に通して王手をかけます。飛車の移動先が78の地点に限定されるのは7筋に利かせて、玉の逃げ道を封鎖するためです。

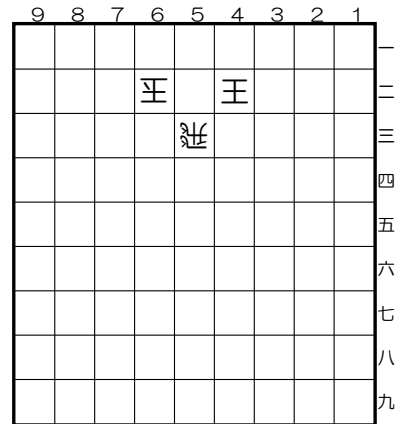
3手目55銀と移動合で受けて、4手目45角と開王手をすれば詰め上がりです。45角は54の地点に利かせて玉の逃げ道を封鎖する意味があります。代えて4手目76角でも54の地点に利かせられます。しかし、1解目と同様に攻方76角が攻方78飛の利きを遮ってしまつて失敗です。

本作の注目ポイントは攻方19角・28飛と攻方69香・67角のバッテリーをどう活用するか。2つの解で2つのバッテリーを開く順序と開く先が変わります。バッテリーを開く順序が異なっているけど開く先が同じという構

成では、単なる手順前後という印象が強くなってしまいます。バッテリーの開く先を2つの解で変えることで、解の対照性を際立たせているわけです。また、前述の紛れが加わることで、それぞれの作意解にも深みが出ています。

■ 5-2 springs

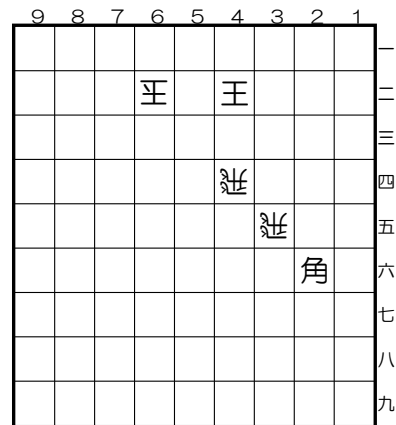
協力白玉詰 8手



持駒 角桂

54桂 同飛 17角 26角 同角 35飛 44角 同飛 迄8手

詰上図



持駒 なし

【作者コメント】

角の最遠打。全体的に平板な手順ですが、初形が簡素なので良しとします。

【解説】

本作は協力白玉詰というルールです。協力

【駒並べパズル(4)/神無太郎】

将棋盤に龍(全部味方)を好きなだけ並べて、各駒が動ける枱数の合計を最大にせよ。

面白くなさそうな桂、香、歩はパスして龍。駒数は様々なので、駒数最小と駒数最大のものを掲げておきます。駒数最大の方は縦バージョンもあります。

駒数=24、枱数=268

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

駒数=34、枱数=268

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

これまでの王、飛、角、金、銀版の配置より、少しだけ面白くなったような気がします。

(続く)

詰と同様に受方が詰みに協力してくれるのですが、詰ます対象が受方玉ではなく攻方王に変わります。

初形では攻方王が31・32・41の地点に逃げることができます。攻方王の可動域を狭めないことには詰みません。初手54桂から2手目同飛として受方玉の斜めのラインを開けて、3手目26角に4手目35飛と飛合をさせるのが非常に有力そうです。受方飛のおかげで攻方王は3筋に逃げられなくなります。しかし、5手目は同角と飛車を取る以外に王手がなく、この展開になっては8手で攻方王を詰ますことはできません。とにかく攻方の戦力が不足しています。

これを解決するのが3手目17角の最遠打。離して打つのは26の地点に合駒をさせて、5手目同角と取るためです。これで攻方の戦力不足を解消できます。

問題は4手目で26の地点に何を合駒するか。正解は4手目26角。5手目同角と角を入手します。6手目35飛と3筋を抑えて、7手目44角と入手した角をすぐに打ちます。

8手目同飛と2手目で動かした受方飛に再度取らせれば詰め上がりです。9手目で43の地点に合駒をして受けられそうですが、攻方は持駒を使い切っているので受ける余地がありません。また、二枚の受方飛によって攻方王の逃げ道がなくなっていることもご確認ください。

角の最遠打が本作の見所。盤面3枚・持駒2枚と少ない駒数から大駒が飛び交う派手な展開が見られます。また、初手54桂から2手目同飛は一時的に攻方王の逃げ道を増やしてしまいます。攻方王の逃げ道を減らすために一時的に逃げ道を増やすという不思議な展開になっています。この2手は本作を支える重要な存在と言えます。

第8回フェアリー入門出題

フェアリー入門の第8回は「非王手協力詰」です。投稿は8名の方から13作が届きました。fmやfmzaで検討が出来ないため苦労された方がいらっしやったかもしれませんがこれほどたくさんの方の投稿を頂きびっくりしています。

【ルール説明】

【非王手】

最終手を除いて王手を掛けてはいけません。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

解答締切：2022年9月18日（日）

解答送り先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

※各作品への短評（長評）をお書きください。

① 神在月生作（登場3回）

非王手協力詰 3手

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

持駒 角

作者曰く「入門の入門という作品」その言葉に偽りなしさくっと解いてください。

② シナトラ作（登場6回）

非王手協力詰（受先）4手 3解

持駒 なし

										一
									金	二
				玉		桂			銀	三
						王	手			四
						桂	歩	銀		五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

シナトラさんの作品。twitterでは苦戦されている感じでしたがきっちり仕上げで頂けたのはさすがです。先手は何か駒を貰わないといけませんと考えれば自然と見えてくると思います。初形に怯えなければ大丈夫です。

③ springs 作（登場12回）

非王手協力詰 5手

持駒 なし

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

持駒 なし

springsさんは7回連続登場です。本作は攻方受方の持駒がありませんので盤面の3枚だけで詰めてください。まあ詰上りは予想できそうですので難しくはないと思いますがちゃんと考え所はありますよ。

④ 駒井めい作 (登場 8 回)

非王手協力詰 5手

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

持駒 なし

8回連続登場の駒井さんの作品。香で駒を取る手は無理そうです。となると動かす駒は限られてきますね。

⑤ 占魚亭作 (登場 9 回)

非王手協力詰 5手

持駒 なし

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

持駒 なし

初回から連続登場の占魚亭さんですが、今回創作に難渋されたようですがきっちり創ってきていただきました。初手はこの1手ですのでその駒を動かせるようにすれば自然に解けるかな。



⑥ 伊達悠作 (登場 7 回)

非王手協力詰 5手

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

持駒 角

伊達さんは今回で3回連続3作品での登場です。本作は持駒角の使い方は分かることでしょう。もう一枚取った駒で決め手を放つとき受方香の利きをどうするかがポイントです。

⑦ 伊達悠作 (登場 8 回)

非王手協力詰 5手

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

持駒 桂歩

駒を取る暇はありません。ホトトギス(歩桂香)の3枚での詰上りを目指しましょう。1枚は成りそうですね。



⑧ 原亜津夫作 (初登場)

非王手協力詰 5手

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

持駒 金

b)36玉→37玉

原さん本コーナー初登場です。最近 WFP 作品展でも作品を発表されていますのでご存知の方も多し事でしょう。昔々アンチキルケ協力詰作品展にも登場されたこともあり、チェスはもちろんフェアリーにも造詣が深い方です。本作はツインです。受方玉の周りの守備駒の死角をどう作るかがポイントです。攻方受方共王手をかけるのは禁手ですのでご注意ください！

⑨ 原亜津夫作 (登場 2回)

非王手協力詰 5手

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

持駒 なし

b)45飛と65歩を入れ替え

これと言った分かりやすいヒントがあるのですが、それを言っちゃうと解答者の楽しみを奪ってしまいそうなので自粛。いきなり駒を取るとその手が王手になっちゃいますのでダメ。そ

うすると王手を掛けないように駒を取るか駒を取らないかのどちらかになります。どっちらでしょうか？

⑩ 伊達悠作 (登場 9回)

非王手協力詰 6手 (受先)

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

持駒 なし

七郎さんの例題同様の双裸玉での作品です。詰上りを推測する解図法がいいと思います。何かの駒を取るのですがその取り方も効率良くいきましょう。

⑪ 真 T 作 (登場 5回)

非王手協力詰 6手 (受先)

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

持駒 なし

真 T さんは 3 回連続複数作の登場です。初心コーナーとしてはやや難しいと思いますのでサービスヒントを出します。最近の真 T さんの作品のテーマは「合駒を動かす」が多いようです。本作はルールが非王手ですので合駒は出ませんが、受先による初手の駒打の駒がそれに当

り、その駒が1回動きます。39玉は不動でその周囲をどう抑えるかがポイントです。

⑫ 真T作 (登場6回)
非王手協力詰7手

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

持駒 なし

本作は非王手で攻方がどうやって駒を取得するかが問題です。

⑬ 原亜津夫作 (登場3回)
非王手協力詰7手

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

持駒 歩

攻方は王以外は歩1枚しかありませんので歩で受方の駒を1枚取るのは自明の事実です。取った駒を止めに使うとして受方玉の逃げ道をどうするのか。そこを考えてみましょう。

今月の手筋 (解答)

解答
32 旗上生 23 旗打 22 旗成 まで 3手

2筋の中旗は双方が利きを消し合っている状態。22 旗成の両王手を決め手にしたいが、初手 22 旗成は同旗で逃れ。冒頭2手で24 旗の利きを遮ってから両王手を決行する。
成っても性能が変わらない成を「同格成」と呼び、大局将棋の「中旗」がこの性質を持つ(名称は「前旗」に変わる)。マドラシや Messigny のように生駒と成駒を別種の駒として扱うルールや、天使詰のような局面の同一性が問題となるルールでは、性能変化のない成・不成を有効に使うことができる。

適用分野
生駒と成駒を区別するルール等

関連項目 降格成

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7回フェアリー入門解答

第7回の出題でしたが、8名の方から解答を頂きました。

今回も14題と多い出題でしたが解答成績は全員全題正解と好成績でした。たくさんの解答ありがとうございました。これまであまり登場しなかったルールですが受け入れられたようで良かったです。

〔解答成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	計
真 T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
せら	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14

① springs 作（登場 10 回）

多玉協力詰 3手

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

持駒 なし

b)97 玉→86 玉

a) 88 角 98 玉 77 角 迄 3 手

b) 66 飛 77 玉 96 飛 迄 3 手

a)詰上図

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

b)詰上図

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

作者

バッテリーを作り開く×2種。できれば動かす玉を変えたかったですが、構図が見つかりませんでした。

★幕開けは springs さんの作品。分かりやすく解きやすい幕開けに最適の作品でした。初手でバッテリーを作り 3 手目で両王手ですが、飛も角も異なる玉への王手となる両王手です。多玉協力詰ならではの手順といえましょう。

神無七郎

a)は角が取れそう、b)は飛が取れそう。でもどっちも取れない。支えのない駒で詰める独特の不安感が良いですね。

占魚亭

両取り 2 種。

真 T

75 香 1 枚で余詰を消しているのがうまい。

★かなり余詰が怖い形ですが香 1 枚で凌いでいるには奇跡的ではないだろうか。

駒井めい

バッテリー構築 2 種と両王手。無駄のない綺麗な手順。

神在月生

角と飛車 交代勤務 完遂す

るかなん

a)はすんなり、b)でやや苦戦。対称性もあって解き方も同じなのに不思議。

伊達悠

ともすると大駒が暴走しがちなこのルールで、余詰防止を 75 香だけに留め、その上ツインにまとめ上げた手腕がお見事です！

せら

王手駒も玉も 2 枚ずつ使うパターンの両王手。

★ぱっと見えるのは a)ですね。

② 伊達悠作 (登場 4 回)

多玉協力詰 5 手

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

持駒なし

38 飛 28 香 同飛 17 玉 18 香 迄 5 手

詰上図

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

作者

田楽刺しによる間接的な両王手……両王手？が狙いです。多玉協力というシステム上、飛車角が猛烈に強いのは明らか。となると、むしろ飛角図式を目指した方が必然合駒も限られ、入門に丁度いいものができるはず！という目星をつけて創作開始。思っていた以上にコンパクトに纏められたので、良いものが

できたと自負しています。詰め上がりの形が、何だか雰囲気だけ Isardam のそれという印象。

★気付いた人はいませんでした。詰め上がりの作品には団子の串刺しのイラストを付けていました。本作も多玉協力詰ならではの手順で玉の串刺しです。飛角図式にしたことで香合に限定してあるのは旨いですね。

神無七郎

角を取る手を読んで苦戦したので、ヒントを見ました。これなら真っ先に香合を読みませぬ。

占魚亭

槍を調達。

真 T

飛角図式で飛を品切れに。

駒井めい

玉二枚を田楽刺し。攻方飛には紐が付いてないのに取れないのが不思議な感じ。

神在月生

合駒で 田楽刺しの 教材よ

るかなん

28 飛に紐が付かないのが不安になる形。

せら

2 枚玉を田楽刺し。

③ シナトラ作 (登場 4 回)

多玉協力詰 5 手

持駒 なし

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

持駒 角

27 角 36 と 54 桂 37 と 62 桂成 まで 5 手

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

作者

二玉詰特有の Schiffmann。頭で思いついた時は面白かったのですが、図化してみると面白くなくなっていました。

★初手角を打って 37 とを移動させて 46 桂を跳ねる手順は予想がつく。では角を打つのは 18 か 27 か？初手 18 角と打つと作意同様進めて最終手 62 桂成に対して 18 玉と取られてダメ。もう一つ 54 桂に対してと金の移動場所は 37 か 46 か？46 とすると最終手 62 桂成に対して 27 飛成と角を取られるのでダメ。広そうな空間ではありますがきれいに限定されています。37 とであれば 55 角の利きがあるので 27 と出来ないわけです。作者は面白くないと仰いますがかなり面白い作品だと思います。

神無七郎

取られそうな位置に打てば取られずに済む不思議。最初「受方持駒なし」なのを見落として首をかしげていました。

占魚亭

初形と 4 手目の局面の差異。筋違いの二枚角を上手く活用していますね。

真 T

と金の移動合が面白い。

駒井めい

目まぐるしくと金がピン・アンピンされる。密度の濃い手順。

神在月生

お膳立て して知らぬ顔 戻る「と」やるかなん

1 手ごとに入れ替わるピンとアンピン。紛れ手順の見極めが悩ましい。

伊達悠

桂の 2 段跳ねが見えてからが本番。角の利きは 3 万回確認！

せら

右下の配置を使って角+桂のバッテリーを形成する。

④ 駒井めい作 (登場 7 回)

多玉協力詰 5 手

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

持駒 なし

32 歩生 21 玉 43 歩生 32 玉寄 42 歩成
迄 5 手

詰上図

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

作者

狙いは玉をピンする詰め上がりです。

★こちらにも串刺し作品ですがちょっと変わった雰囲気作品です。歩生の連続で玉を斜めに並べてからの 42 歩成は歩生と歩成の対比を含めて好印象の手順です。解答者も概ね好評でした。

神無七郎

敢えて両取りを避け、玉を誘導。田楽刺し両王手の詰上りが鮮やか。

占魚亭

突く順番が大事。

真 T

2 枚の歩で連続歩生。いいですね。

神在月生

生続け 最後は成りで さあどうだ

るかなん

2 手目 41 玉なら三重王手になるが詰まない。「詰んでいない多重王手」の最大値、というのも一考でしょうか。

伊達悠

なるほど、生と成を組み合わせるとこう作ることができるんですね。自作⑧が妥協もありの難産だったので、こんなコンパクトな表現を見るとちょっと嫉妬しちゃいますね。まだまだ精進せねば。

せら

一見不安定だが詰んでいる。

⑤ 神在月生作 (登場 2 回)

多玉協力詰 5 手

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

持駒 飛

73 飛 54 玉行 74 飛生 65 玉 75 飛 迄 5 手

詰上図

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

作者

限定打～不成転回～串刺しというストーリーです。まずは最遠打ということで、13玉・85玉に対し 93 飛からの同様手順を作ってみたのですが、余詰が半端なく盤面 16 枚にも及び断念。駒数少なきを必ずしも貴しとせずとはいえ、微遠打に妥協して自能力では最小駒数の当案を採りました。それでもこの駒数になってしまいました…。

★本作は飛による串刺しです。特徴は初形からは詰上りが想像しにくいというところでしょうか。ただでさえ持駒に飛があれば余詰やすいのに玉が 2 枚あるのですから余詰は半端ありません。作者の嘆きも当然です。よくこの枚数で抑えているなと思います。手順は初手の限定打に飛不成からの串刺しと申し分ないのではないのでしょうか。

神無七郎

横向きの田楽刺し。紛れが一杯ありますが、銀の役目を考えて作意に到達できました。

占魚亭

最遠打を期待しましたが、さすがに無理でしたか。

真 T

飛の横利きで玉 2 枚を貫く。

駒井めい

飛で玉二枚を串刺し。飛車に玉が近づいていくのが面白い。

るかなん

合駒無しヒント込みであれば狙いは見えやすいかな？

伊達悠

各駅停車の中にキラリと光る生限定やヨシ！
せら
飛車で玉を串刺し。

⑥ 占魚亭作（登場 8 回）

多玉協力詰 5 手（2 解）

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

持駒 角

1) 57 角 48 角 同角 28 玉 37 角打 まで 5 手

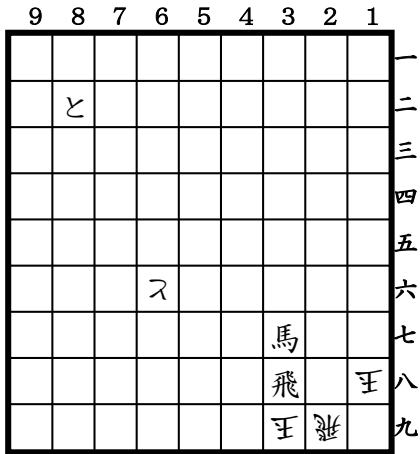
詰上図

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

2) 73 角 37 飛 同角成 18 玉 38 飛 まで 5 手



詰上図



作者

ぱっとしないにも程がありますね (苦笑)

★角合と飛合の対比、串刺しと両王手の対比と対比がきれいな作品。皆さんが気にされている2枚のと金ですが初心コーナーですので初手の大ヒントと見れば優しさが進む配置と言えるでしょう。飛合の場合の37の駒は馬でないと詰まないのが成限定 (だから73に打つんですけど) です。

神無七郎

両取りと田楽刺し。2枚の駒はなぜ「と金」なんでしょう？

真T

と金配置は苦しいのか、優しいのか。

駒井めい

飛合と角合。打ち場所を限定するためのと金配置は苦しいけど、詰め上がりが両王手・串刺しと違ってのが面白い。

神在月生

合駒と 一对の逃げ 呼応せり

るかなん

生飛一枚で程よく限定。両王手と田楽刺しの両取りが狙い？

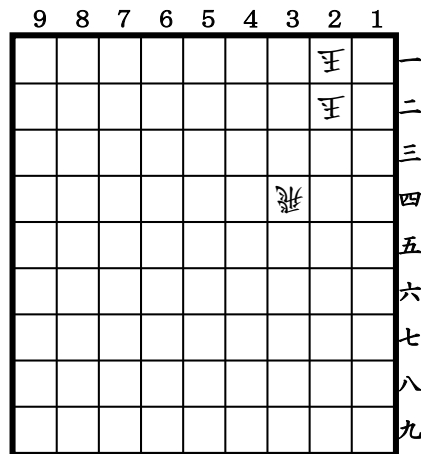
伊達悠

入門に丁度良い、と金配置のガイド付き。特に初手73角の解は、いかにも余詰がありそうでないんですね。

せら

飛車なら両王手、角なら串刺し。

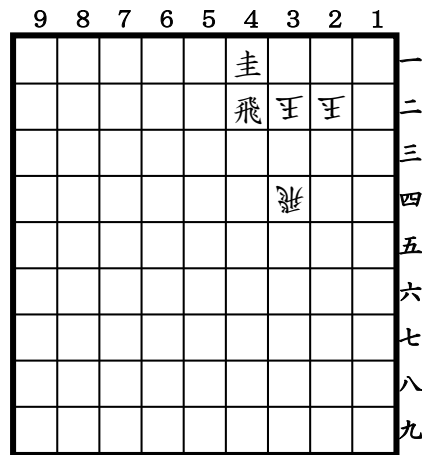
⑦ るかなん作 (登場6回)
多玉協力詰6手 (受先)



持駒 桂

41 飛 33 桂 31 玉寄 41 桂成 32 玉上 42 飛
迄 6手

詰上図



作者

田楽刺しをシンプルに。34 飛に石以上の意味が無いのが苦しい。

作者 (解答時)

トドメの駒を隠すだけのために受先を使うのは邪道だとは思いますが、多玉の良さを形に落としこめませんでした。

★本作も飛による串刺しです。その飛が初形にないのが本作の狙いです。桂だけでは詰まないの何か駒を41へ打つことになりませんが41で駒を取ったあとあと1手で詰ますとすれば飛の串刺ししかありませんね。34飛がな

いと 42 金、34 桂、32 玉寄、42 桂成、22 玉寄、32 金といった余詰が生じます。

神無七郎

これも横向きの田楽刺し。やはり飛は頼りになる駒です。

占魚亭

二玉を仕留めるには金より飛。

真 T

とどめの駒を入手。

駒井めい

受方飛一枚で綺麗に余詰が消えていてお見事。

神在月生

望外の 飛を得て歓喜 串刺しす

伊達悠

いざ解答書きの時に、⑤や⑥に通じる違和感がふつふつと。なるほどこれが「奇妙な棋譜表記」……。おっと、某一族の氾濫の課題作を考えねば（鋭意創作中）。

せら

飛車をもらう方法を考える。

⑧ 伊達悠作（登場 5 回）

多玉協力詰 7 手

持駒 なし

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

持駒 香

19 香 27 玉 28 銀 26 玉 17 銀 15 玉
26 銀 迄 7 手

詰上図

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

作者

2 玉に対して別々に王手をする両王手ではなく、単玉に対しての両王手で間接的に詰め上げるのが狙いです。縦に横に斜めにと色々考えたものの、流石に持駒制限にしないと余詰不可避ですね。改めてこのルールでの飛び道具の強さを実感しました。

★ほとんど必然な手が続くように見える作意順だが、実は後手持駒ありだと相当厄介な紛れがある。19 香、29 玉、23 桂成、18 飛、同香、16 飛、13 飛といった順があるのだ。後手持駒なしのおかげで余詰防止と初心者コーナー向けの難易度になったといえる。そしてラスト 26 銀で何か不思議な風が吹く。

神無七郎

香と銀の田楽刺し両王手。歩を 23 に置けば受方持駒制限は不要ですが、紛れを重視したのででしょうか？

★確かに 26 歩→23 歩にすれば成立していますね。作者には盲点になったのかもしれませんが。解答者には助かったと思う人もいるでしょう。

占魚亭

銀で追い込み串刺し完了。

真 T

26 歩の邪魔駒の間接消去がいい味。

駒井めい

バッテリーを構築して玉をピン。合駒が出ないので考えやすかった。

神在月生

銀鋸で 遮断駒消し 仕留めたり
るかなん

導線に従って玉を誘導。最後銀がサボると合
駒がある、と。

せら

銀を 17 に持ってくる。

⑨ シナトラ作 (登場 5 回)

多玉協力詰 7手

持駒 なし

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

持駒 なし

36角 82玉 72角成 93玉 94馬 82玉
58馬 まで 7手

詰上図

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

作者

玉が何枚いれば大型 Rundlauf を non-stop で
出来るのかなと思って作りました。玉 2 枚だ
けで出来て良かったのですが、玉位置が初形
と終形で変わってしまったのが痛恨です。

★双方持駒なしですので盤面の駒だけで詰めま
すが、57金がいる以上 59玉を詰めるのは分か
りますね。あとは作者名を見れば(?)角が馬
になって帰ってくる手順は分かるかな。作者も
言われていますが私も解いたときに最後 81玉
だったらよかったなと思いましたがやっぱり難
しいんでしょうね。

神無七郎

角が馬に変身。これは初形で最終形が予想で
きますね。複数の玉を独立した存在として扱
う多玉詰も面白そうです。

占魚亭

ぐるっと一周。

真 T

角の一回転。

駒井めい

角をぐるっと一周。一方の玉を詰ますため
にもう一方の玉を利用。

神在月生

一周し 凱旋したる 出世馬

るかなん

生角のまま両王手しようとしても筋違いにな
っているので行き詰まる。

伊達悠

初形は利き確認のためにじーっと見ましたが、
作者名からのルントラウフはチラ見でも十
分通じました(笑)。81玉の動きの制御を歩
1枚だけで済ませているのは確かな手腕の賜
物。

せら

ルントラウフ!

⑩ 真 T 作 (登場 3 回)

打歩多玉協力詰 7手

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

持駒 なし

15 龍 14 歩 同龍 13 桂 24 龍 25 桂
13 歩 まで 7 手

詰上図

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

作者

テーマは「合駒を動かす」。余詰に難渋し、打歩に逃げました。

★打歩で詰ますにはやはり 12 玉の方というのは予想できますが、先に 24 龍、25 歩、同龍とやってしまうと龍が 12 玉から遠ざかってしまいダメ。しかしながら 15 龍、14 歩、同龍、13 合の順は 13 が埋まっけて 13 歩が打てません。これは困ったですがウルトラ C がありました。13 桂合として 24 龍に 25 桂と移動合するのがその順で多玉でなければ現れないウルトラ C で皆さんびっくりされたようです。

神無七郎

まるで王手義務を無視したかのような 24 龍。7 手で 2 枚合駒を出し、そのうち 1 枚を移動合で動かすとは…二玉詰でこんなことができるとは想像もしませんでした。

占魚亭

桂跳ねの味がいいですね。

駒井めい

多玉らしい合駒動かし。動いた先でも合駒になるのが面白い。

神在月生

桂馬さん 二度のお勤め 不思議合

るかなん

初手 24 龍も魅力的で悩みました。歩を補充

した後の帰り道に困ってしまう。

伊達悠

2 玉に交互に王手をかけるのは②③と同様だけれど、それを 1 枚の駒がしているのはかなり不思議な感触でした。3 玉以上になるとどうなるかなど、発展性がありそうな雰囲気を感じますね。

せら

13 桂～25 桂が驚きの手段。

⑩ 真 T 作 (登場 4 回)

打歩多玉協力詰 7 手

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

持駒 なし

13 龍 12 金 24 龍 23 歩 同龍 22 金
12 歩 まで 7 手

詰上図

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

作者

こちらテーマは同じく「合駒を動かす」。金の合駒からの移動合です。

★こちら合駒を動かすテーマの作品です。前作に比べると動きが小さいので地味な印象ですが、実はもともとは予備作で初心コーナーですのでこちらも是非とお願いした次第。22金の移動合で最後12歩が取れないのが前作と異なるところです。21玉がない図は13龍、21玉、24龍、23歩、同龍、11玉、12歩で詰みます。

神無七郎

こちら2枚の合駒のうち1枚を移動合で動かす手順ですが、王手がすべて前方向なので読み易かったです。

占魚亭

21玉がない図を解くと何となく手順が見えますね。

駒井めい

合駒動かしでピンメイト。まだまだ何かできそうなテーマ。

神在月生

金さんも 二度のお勤め 誘致合

るかなん

32玉があるから22歩迄は成立しない。

伊達悠

2玉に交互に王手をかけるのは②③と同様だけれど、それを1枚の駒がしているのはかなり不思議な感触でした。3玉以上になるとどうなるかなど、発展性がありそうな雰囲気を感じますね。

せら

10と同様に合駒を動かして打歩のマスを作る。

⑫ springs 作 (登場 11 回)

多玉協力詰 11手

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

持駒 なし

54 銀 44 玉 45 銀 35 玉 36 銀 44 玉
47 銀 57 玉 46 銀 66 玉 55 銀 まで 11 手

詰上図

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

作者

銀が元の位置に戻ります。若干手数が長めかもしれませんが、動かせる駒が限られているので取っ付きやすいと信じています。

★最後は55銀しかありませんので、銀1枚を使って2枚お玉を44と66に呼び出します。先ごろ私の作品で取禁成禁協力詰の長編作を発表しましたがちょっと似たニュアンスがあるかなと感じました。私の作品とは違って楽しいパズルで解答者も楽しまれたことでしょう。

神無七郎

二枚の玉の縁結び。キューピッド役は銀ですね。

占魚亭

二玉を誘導する、見事な銀のルントラウフ。

真 T

両王手できるように玉位置調整。

駒井めい

銀がぐるっと一周。少ない駒数で見事に手順が限定されていますね。小駒を活かした楽しい手順。

神在月生

都まで 向くも手前で 討ち死にする

るかなん

引っ張り回して中央に寄せる。

伊達悠

歩+銀のこの詰め上がりは自分も考えましたが、余詰なしに逆算するのが困難を極めそうだったので早々に諦めていました。無駄なく非限定無く纏められていて脱帽です。

せら

途中でバトンタッチ。

⑬ 伊達悠作 (登場 6 回)

成禁多玉協力詰 13 手

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

持駒 桂2

29 桂 26 玉 38 桂 25 玉 37 桂 34 玉
46 桂 33 玉 45 桂 42 玉 53 桂生 62 玉
54 桂 迄 13 手

詰上図

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

作者

桂の両王手を狙いに行くのみ。ですが、ただ1段目での詰め上がりを目指していると余詰がなかなか消せず。そこでふと閃きが。1段目で詰ませられないのなら、2段目で詰ませれば良いじゃない！破調が入ったこと

で”入門”と呼ぶにはやや疑問を感じてしまいますが、他に集まった作品を解いた後ならばこの難易度でも許されると信じています。

★桂をびよんびよん跳ねたら詰みそうと思って11手目54桂と跳ねたらダメ。41香の配置で1段目に玉を1間空けて並べることが出来ません。まさかの2段目での詰上りだったのです。まあ54桂と跳ねれば全然ダメと分かりますのでいやらしくはありません。

神無七郎

ひたすら17玉を動かすのかと思っていたら、収束で61玉にアタック。ちょっと裏をかかれました。

占魚亭

桂2枚で追跡。楽しかったです。

真T

桂がびよんびよん。

駒井めい

二枚の桂を設置して連続跳ね。気持ちのいい手順。

神在月生

最後だけ お先にどうぞ 桂順序

るかなん

41香の1枚だけで最終形を限定できているんですね。

せら

2手目がポイント。

⑭ せら作 (登場 2 回)

多玉協力詰 21 手

持駒 なし

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

持駒 金10

11 金 同玉寄 21 金 同玉右引 32 金 同銀
 31 金 同玉 21 金 同玉引 12 金 同玉右引
 23 金 同玉右 33 金 同銀 32 金 同玉引
 25 桂 23 玉寄 13 金 迄 21 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					皇	王	王	王	一
					皇	王	科	王	二
					皇	爵	王	金	三
					糸	糸	科	糸	四
							桂	帝	五
									六
									七
									八
									九

作者

25 桂～13 金という手順で詰みを狙うのですが、25 桂を取られないようにするためには「13 と 33 のどちらか一方にのみ玉があり、その玉の周囲に 1 マス空間がある」という条件が必要です。例えば 13 に玉がある場合を考えると、33 に玉がなく 12 か 23 が空マスなので 33 に銀があるということが分かります。あとはこのような形を目指して駒の入れ替えパズルの要領で解いていきます。

★作者のコメントで作品の狙いがしっかり書かれていますね。15 金の存在で単に 25 桂のふんどしでは詰みません。かといって空きマスが 1 つしかないので金打に対して逃げる手が指せません。というわけで条件の「13 と 33 のどちらか一方にのみ玉があり、その玉の周囲に 1 マス空間がある」局面を 18 手掛けて作ります。この辺りの感覚は連続協力詰に近いかもしれません。しかしながら初心者向けにしてはちょっと難しかったかもしれません。

神無七郎

ここまで両取りを掛けるために頑張る作品が多かったの、

両取りを避けるために頑張るのは逆に新鮮。

占魚亭

銀を 33 まで上げる手続きに手こずりました。いい頭の体操になりました。

真 T

入替パズル。

駒井めい

方針はすぐに分かったけど具体的な手順が分からず苦戦。4 手目同玉右と王手されてない方の玉で金を取る手が何故か盲点に。全ての玉と銀が動くのがお見事。

神在月生

全玉が 最後の最後 躍動す

るかなん

何故かこれが一番最初に解けました。この形で補助記号無しの「同玉」が出るのは逆に意外。

伊達悠

作品難易度は決して高くはないものの、その構想に感動まで覚えました。多玉詰で桂馬を与えられたら、まず思いつくのは桂馬 1 枚での両王手でしょう（出題時の例題しかり、自作⑬しかり）。ところが、その両王手が”避けるべき対象になる”という構想は、1 秒たりとも考えていませんでした。しかもその発想の図化が実にスマートなこと！解図・作図ともに復活して日が浅いために 2022 年度上半期作品をチェックしきれていませんが、とりあえず Fairy TopIX 中編のお気に入りには確実に内定です。

【総評】

神無七郎

言われてみれば自作は 9 枚の玉への王手でしたね。いつも無条件で 1 枚の玉に王手を掛けているので、無意識に 1 を引いていました。最近の「フェアリー入門」は、今まであまり光が当たらなかったルールの再評価の場になっていますね。面白いので、どんどん続けてください。

占魚亭

面白い作品が多かったです。

神在月生

思たより 駒数少で できるんだ（自作比）

るかなん

多玉自体が余詰やすいのと、多玉でないと表現できない狙いを設定するのが難しい、と感じました。美しさよりも面白さに振り切って考えた方がいいのかもしれませんが。

と×協力詰超入門

第9回の募集ルールは、と×協力詰です。

【と×】

歩が成ると×で指定された駒の性能になる。
成って出現した駒はその後は成る事は出来ない。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

今回のルールは神無七郎さんよりリクエストがありましたので「と×協力詰」とします。本ルールもこれまでほとんど作例がないものでいったいどんな作品が出来るのかが私も興味があります。

成ったら飛になるものを「と飛詰」、角になるものを「と角詰」・・・以下同じ

ほとんど例題がありませんので七郎さんから教えていただいた例題をお見せします。

と飛協力詰 5手

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

持駒 なし

作意は

23歩生 21玉 22歩成(=飛) 11玉 12歩成(=飛) 迄 5手

通常の協力詰でしたら3手で詰むところですが、成ると強力な飛になれるというのに5手かかるというのが面白い所です。

なおこのルールの検討は fmza64 で出来ます。上図の設定を書いておきますので参考にしてください。

```
/EF1=**@HPX:歩`成ると飛の性能の歩`{=歩}
/EP1=**@H:と`と飛`{=飛}
```

1行目で「歩」に「X」を付加、2行目でその成駒の性能を「飛」にしている
;/EF と /EP の後の番号を揃えることで、両者の対応を取っている

少ない例題で申し訳ありませんが成るとどんな駒に変えてどんな作品が出来るのか？楽しみにしております。

なおこれに関連した話題を七郎さんが今月の WFP 作品展の前口上で取り上げています。

是非ご一読ください

第9回フェアリー入門

【(と×協力詰) 作品募集】

入門用の易しいと×協力詰を募集します。このルールならではの狙いを持った作品を期待しています。

投稿の仕方

【作者名】

発表時に記載する作者名をお書きください。ペンネームでの発表の際はその旨お書きください。

【ルール名】 と×協力詰 ○手

応募の際、ルール名と手数をお書きください。

【図面】

初形が分かれば OK です。柿木ファイルや、Kife for Windows の kif ファイルに手順を打ち込んだものでも OK ですし、

攻方：43角、56桂 受方：52金、53玉 持駒：なし のような表記でも構いません。

【詰手順(作意)】

52角成 同玉 44桂 51玉 52金 迄 5手 のような表記でお願いします。柿木ファイルや kif ファイルに手順入力されている場合は上記記載は無くてもかまいません。

【狙い】

作品の狙いがあれば書いてください。

【作者コメント】

その他作品に関することや、自身に関すること作品に添えての一言があればお願いします。

【投稿先】

メール：たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

【投稿締切】 2022年9月15日(月)

今回を以って太郎の氾濫はひとまずおしまいです。本編 19 回、臨時 3 回の合わせて 22 回の氾濫でした。今後、創作意欲が再燃して、また大量ストックに頭を抱えるような事態になったら、再氾濫があるかもしれません。

<余談>

数学セミナーの「エレガントな解答をもとむ」コーナーに解答応募する際には職業を書くことになっています。無職と書く気にはなれず、元会社員とか求職中とか年金受給者とかいろいろ考えた末、詰将棋作家と書くことにしました。ただ、「とんでも解答」を思いついたときだけの応募なので、詰将棋作家を名乗る機会はありません。今年の 6 月号の縫田光司さん出題回はその希少な機会となりました。「とんでも解答」に対して「きわめて簡潔な形と端的な証明が印象的」とのコメントをいただきました。

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【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。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。

飛車と角を合わせた性能を持つ。

【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。

※19-1 は後手持駒に G が無い設定です。

※19-2、19-3 は後手持駒に Q が 4 枚ある設定です。

<問題>

【19-1】

打歩協力詰 13 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	

持駒 桂 G4

【19-2】

点鏡協力自玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

持駒 角

【19-3】

点鏡協力自玉詰 8 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

持駒 金

第4回 フェアリー短編コンクール 作品募集

担当：駒井めい

フェアリー短編コンクールを開催します。つきましては作品を募集します。私の調査ミスでなければ、2009年に第1回、2011年に第2回、2021年に第3回が行われています。前回担当された方が今年の担当は難しいとのこと、今回は私が担当させていただくことになりました。2022年9月号で出題、同年12月号で結果発表を予定しています。投稿お待ちしております。

〔募集作品〕

7手以下のフェアリー作品。1人2作まで。

※推理将棋も投稿可。

※フェアリー駒、通常盤でないもの、非標準駒数など何でも使用可。

※連続協力詰などの場合は双方の手数の合計が7手以下。例えば、連続協力詰なら6+1手、レトロ協力詰なら-6+1手。

〔投稿締切〕

2022年8月31日（水）

〔出題方法〕

作者名を伏せた上で全局一斉出題。

〔優勝〕

お気に入り投票（Fairy TopIXと同様の形式）で優勝を決定します。不完全作は失格。

〔特別賞〕

優勝とは別に特別賞を設けます。対象作の中から同様にお気に入り投票によって決定します。対象作が複数あり、全作0票だった場合は担当者が判断します。

(1) 協力詰賞

純粋な協力詰が対象。双玉、受先、受方持駒制限、複数解、ツインは対象内。フェアリー駒の使用などその他ルール変更は対象外。

(2) 1・2・3・4・5手賞

1・2・3・4・5手の作品が対象。各手数で受賞作を決定。

(3) 彗星賞

2021年12月31日時点で下記コーナーに掲載歴のない作者の作品が対象。該当する方は投稿時に自己申告してください。

- ・WFP WFP作品展、Fairy of the Forest、推理将棋
- ・詰パラ フェアリーランド、推理将棋
- ・詰将棋メモ 推理将棋

〔投稿先〕

投稿作の検討はこちらでは行いません。十分に検討した上でご投稿ください。下記どちらかの方法で投稿してください。

- ・メール：meikomaivtsume▲gmail.com
※▲を@に置き換えて送信してください。
- ・TwitterのDM：@MeiKomai_Tsume

〔投稿時の記載内容〕

- ・作者名（ペンネーム可）
- ・作品図面、ルール名、手数、ツイン設定など出題時に必要な情報
- ・作意解
- ・狙いなどの作者コメント
- ・彗星賞の候補に該当する方はその旨を記載

読者サロン

【空きスペース原稿の募集】

ページのレイアウトの関係で、ページに空きスペースが生じることがよくあります。折角のスペースですので、これを埋める原稿を募集します。字数や内容は何でも可（誹謗中傷等のチェックはします）作品展の告知や会合案内、エッセイ、好きな作品紹介、趣味に関すること、写真等何でも可です。原稿送り先は編集部まで

思い付き企画として前号に掲載した連鎖協力詰ですが、何と4名の方から反応がありました。少しは意味があったということでありがたい事です。

では到着順に紹介していきます。

1.北村太路さん

1作投稿します。

連鎖協力詰 7手

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

持駒 なし

79馬 68飛 同馬 47玉 69馬 57玉
47飛 まで

です。

つまり初形から飛を合駒で入手し、初形に戻って最後飛打って詰ますので飛が取り除かれて元に戻り・・・で7手詰∞連鎖協力詰です。1駒稼いで初形に戻ってその駒を打って詰ますと101手連鎖詰も出来るかもしれませんね。

稼いで使って・・・だと初形に戻らなくても、例えば4セットで元に戻る、8セットで元に戻る、なんてことも出来るかもしれません。

投稿作は詰将棋になってないレベルかもしれませんが、4八歩、7八歩は5七馬、3九飛、4九玉のような詰む形を消すためにあります。

★連鎖無限大は考えれば可能だと気付くのですが言われて気づきました。7月22日にメールが届きましたので驚きました。

2.真 Tさん

7手詰∞連鎖協力詰

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

持駒 なし

33馬 24飛 同馬 16玉 34馬 15玉
16飛 まで (16飛除去)

初形に戻るため、無限回繰り返せます。強欲ルールをつければ、43歩と35歩は省けます。

(33馬、16玉、43馬、34飛、同馬、15玉、16飛まで。)

最初に思いついたのが、これ。いきなり、反則のような感じですが…。

★やはり一流の方は違います。北村さんからは2日後でしたが早いですね。強欲協力詰なら裸玉でいけるというのも凄い。そして2作目は軽趣向の煙詰です。

3手詰7連鎖協力詰

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

持駒 歩

- ①19歩、17玉、27とまで(27と除去)
- ②18歩、16玉、26とまで(26と除去)
- ③17歩、15玉、25とまで(25と除去)
- ④16歩、14玉、24とまで(24と除去)
- ⑤15歩、13玉、23香成まで(23成香除去)
- ⑥14歩、12玉、22とまで(22と除去)
- ⑦13歩成、11玉、22とまで3手7連鎖。

詰上図

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

ルールを正統に使ったら、こんな感じでしょうか。初手の歩で最後のとどめになるというストーリー。

★楽しい軽趣向。作者も言われていますが初手打った歩が止めを刺すのがいい感じです。そして3作目は驚愕の作品。

7手詰23連鎖成禁協力詰

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

持駒なし

- ①92飛 84玉 82飛 83飛 同飛 94玉

- 93飛打まで(93飛除去)
- ②93飛 85玉 83飛 84飛 同飛 95玉
94飛打まで(94飛除去)
- ③94飛 86玉 84飛 85飛 同飛 96玉
95飛打まで(95飛除去)
- ④95飛 87玉 86飛 86飛 同飛 97玉
96飛打まで(96飛除去)
- ⑤96飛 88玉 86飛 87飛 同飛 98玉
97飛打まで(97飛除去)
- ⑥97飛 89玉 87飛 88飛 同飛 79玉
89飛打まで(89飛除去)
- ⑦89飛 68玉 88飛 78飛 同飛 69玉
79飛打まで(79飛除去)
- ⑧79飛 58玉 78飛 68飛 同飛 59玉
69飛打まで(69飛除去)
- ⑨69飛 48玉 68飛 58飛 同飛 49玉
59飛打まで(59飛除去)
- ⑩59飛 38玉 58飛 48飛 同飛 39玉
49飛打まで(49飛除去)
- ⑪49飛 28玉 48飛 38飛 同飛 29玉
39飛打まで(39飛除去)
- ⑫39飛 18玉 38飛 28飛 同飛 17玉
18飛打まで(18飛除去)
- ⑬18飛 26玉 28飛 27飛 同飛 16玉
17飛打まで(17飛除去)
- ⑭17飛 25玉 27飛 26飛 同飛 15玉
16飛打まで(16飛除去)
- ⑮16飛 24玉 26飛 25飛 同飛 14玉
15飛打まで(15飛除去)
- ⑯15飛 23玉 25飛 24飛 同飛 13玉
14飛打まで(14飛除去)
- ⑰14飛 22玉 24飛 23飛 同飛 12玉
13飛打まで(13飛除去)
- ⑱13飛 21玉 23飛 22飛 同飛 31玉
21飛打まで(21飛除去)
- ⑲21飛 42玉 22飛 32飛 同飛 41玉
31飛打まで(31飛除去)
- ⑳31飛 52玉 32飛 42飛 同飛 51玉
41飛打まで(41飛除去)
- ㉑41飛 62玉 42飛 52飛 同飛 61玉
51飛打まで(51飛除去)
- ㉒51飛 72玉 52飛 62飛 同飛 71玉
61飛打まで(61飛除去)
- ㉓61飛 82玉 62飛 72飛 同飛 81玉
71飛打まで7手詰23連鎖。

飛合でぐるり一周。

91の銀を角にすれば、㉓の最後71飛除去で
 ㉑71飛 92玉 72飛 82飛 同飛 93玉
 92飛打 まで(92飛除去)
 で初形に戻るので、∞連鎖になります。

★成禁を利用して飛合を取って飛打で周辺廻りの趣向です。中央の金4枚は金合防止で91角型の無限連鎖にも恐れ入りました。原稿掲載後4日で創られたわけですから驚きです。

3. 駒井めいさん

2手詰2連鎖協力詰 (受先)

持駒 なし

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

持駒 なし

※除去した駒は受方持駒に追加

- ① 33飛 24銀成 迄 (24成銀除去)
- ② 23飛 44角成 迄 2手2連鎖

「指定された連鎖数に至らない詰手順は失敗」というルールを付け加えてみました。出題図から1連鎖目では

- (1-1) 36歩 44角成 迄
- (1-2) 33飛 24金 迄
- (1-3) 33飛 24銀成 迄

という3つの詰手順があります。上記のルールを付け加えると(1-1)と(1-2)は2連鎖目が続かないたmに失敗となります。作品の狙いは連鎖するために手待ちを放棄すること。出題図が攻方手番なら44角成の1手なので、

初手36歩と実質手待ちをするのが自然です。連鎖するためにこれを実行せず、最後に44角成を実現させます。

★除去した駒の行き先を明示していなかったのは失敗でしたね。基本受方持駒へが妥当でしょう。駒箱へというのは別途条件として発表時に明示ですかね。駒井さんは連鎖数を明示してそれに至らない詰手順は失敗とした作品を送っていただきました。私もこのルールを考えた時に私もこの条件が頭にありましたが、多少でしょうが解答者に負担がかかりそうと思い、分かりやすい方にしました。もちろんそれも一つの方向ですので、出題時明記での出題で良いと思います。作品は初手の飛移動(スイッチバックでしょうか)が気持ちよい作品でした。

4. 馬屋原剛さん

3手詰8連鎖協力詰

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

持駒 なし

- ① 27と 15玉 16飛 迄 (16飛除去)
- ② 26と 14玉 15香 迄 (15香除去)
- ③ 25と 13玉 14香 迄 (14香除去)
- ④ 24と 12玉 13香 迄 (13香除去)
- ⑤ 23と 11玉 12香 迄 (12香除去)
- ⑥ 21歩成 同玉 22と 迄 (22と除去)
- ⑦ 31歩成 同玉 32と 迄 (32と除去)
- ⑧ 41歩成 同玉 42と 迄 3手8連鎖

詰上図

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

ミニ煙です。香を取る趣向を思いついたあと、正算で煙らせました（「正算で煙らせました」は一度言ってみたかったセリフです（笑））。

★煙詰です。13枚→3枚でこれまでの記録です。（こう書いたら記録更新を狙う猛者が現れるのを期待。笑）

3手詰20連鎖協力詰

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

持駒なし

- ①98と 89玉 88と引 迄 (88と除去)
- ②88と右 79玉 78と引 迄 (78と除去)
- ③78と右 69玉 68と引 迄 (68と除去)
- ④68と右 59玉 58と引 迄 (58と除去)
- ⑤58と右 49玉 48と引 迄 (48と除去)
- ⑥38馬 同玉 48金 迄 (48金除去)
- ⑦27銀 37玉 28馬 迄 (28馬除去)
- ⑧26銀 46玉 47と 迄 (47と除去)

- ⑨47飛 56玉 57と 迄 (57と除去)
- ⑩57飛 66玉 67と 迄 (67と除去)
- ⑪67飛 76玉 77と 迄 (77と除去)
- ⑫77飛 86玉 87と 迄 (87と除去)
- ⑬87銀 95玉 94と引 迄 (94と除去)
- ⑭94と 85玉 84と右 迄 (84と除去)
- ⑮76銀 74玉 73桂成 迄 (73圭除去)
- ⑯73金 64玉 63金引 迄 (63金除去)
- ⑰63杏 54玉 53圭 迄 (53圭除去)
- ⑱65銀 43玉 33香成 迄 (33杏除去)
- ⑲32銀生 42玉 41金 迄 (41金除去)
- ⑳53杏 51玉 62金 迄 3手詰 20連鎖

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				王					一
			金			銀		進	二
	科			杏			玉		三
と									四
		皇	銀	糸	糸				五
						桂	銀		六
		飛							七
									八
						入	歩		九

最多連鎖記録を狙いました。初めに第1趣向①～⑤、次に第2趣向⑨～⑫を思いつきました。その後、接続部分である⑥～⑧を組み立てているときは（伝統ルールの）長編創作のような気分でした。最後に正算で⑬～⑳を付け加えました。駒数も40枚ピッタリ使い切り、これ以上の記録更新は難しいと思いますがいかがでしょうか。

fmでチマチマ検討しましたが入力ミス等で不完全でしたらすみません。3手詰でも結構見落としがあり力不足を痛感しました。

★ラストは3手詰の連鎖記録を狙った作品で20連鎖を達成しました。見た感じ結構ざりざりの感じがします。これを超越の作品が果たして出てくるのか！期待したいですね。3手では無限連鎖は無理？だと思うので記録に注目です。

★次号に向けて反応があれば続編を掲載していきます。

絨毯爆撃結果報告 裸玉+IM協力詰編 その1

springs

絨毯爆撃とは、ある条件を満たす図すべてを機械的に検討することで完全作を洗い出そうとする手法の俗称です。

今回、fmza を用いて次の範囲を対象に絨毯爆撃を行いました。

- ・ルール : 協力詰
- ・盤上の駒 : 受方玉、Imitator
- ・攻方持駒 : 2枚以下
- ・手数 : 99手以下

本当は攻方持駒の枚数を制限しないで全検討したいところですが、持駒2枚の段階で長時間処理になったためここで一区切りとしました。具体的には、約3か月間検討処理を流しっぱなしにしました。

今回の調査で見つかった完全作のうち、目に留まったものを紹介していきます。大体4回ぐらいに分けて紹介する予定です。

Onsite Fairy Mate の資料集に完全作一覧の資料を置いていただいているので、興味のある方はそちらもご参照ください。

<http://k7ro.sakura.ne.jp/data.html#Imitator>

解答は問題群の後に記載します。もし感想やご意見などございましたら、下記までご連絡いただけると幸いです。

hit.and.miss.masayume@gmail.com

<< 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。

【Imitator】(■またはI)

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

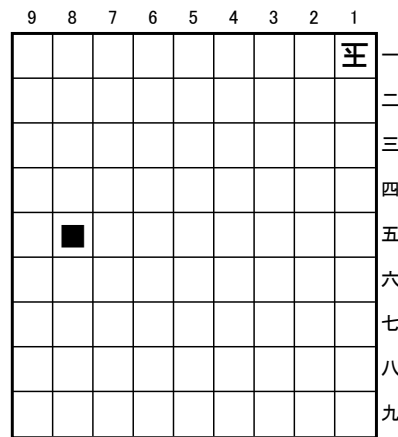
(補足)

- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitator は元の駒と同時に動く
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない

<< 問題 >>

■ 1-1

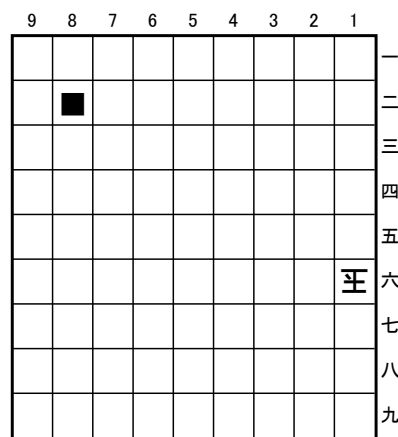
協力詰 5手



持駒 飛桂

■ 1-2

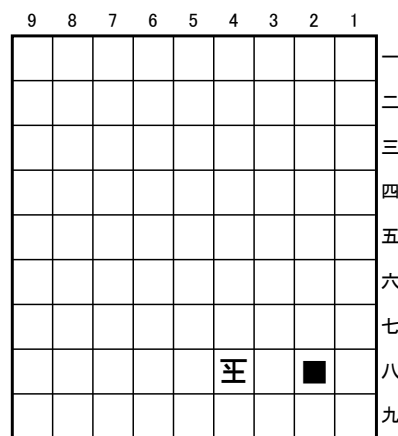
協力詰 7手



持駒 金金

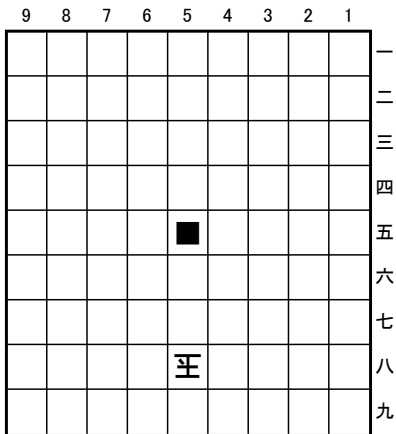
■ 1-3

協力詰 9手



持駒 飛桂

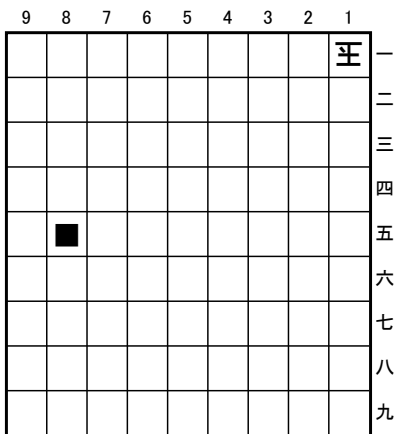
■ 1-4
協力詰 15手



持駒 銀桂

<< 解答 >>

■ 1-1
協力詰 5手



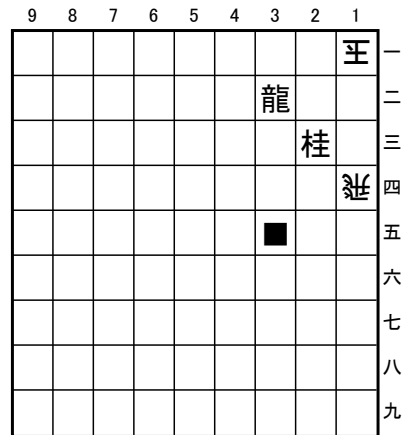
持駒 飛桂

12 飛 84 飛 23 桂 14 飛 [I15]
32 飛成 [I35] 迄 5 手

初手は飛車の短打。対して 84 飛と打ち、Imitator の動きを止めることで王手を外します。3 手目 23 桂は平凡ですが、2 手目に打った飛車を 1 筋まで大移動する 4 手目が魅力的。最終手 32 飛成で、玉・桂・Imitator が桂馬方向に並ぶ詰め上がりになります。

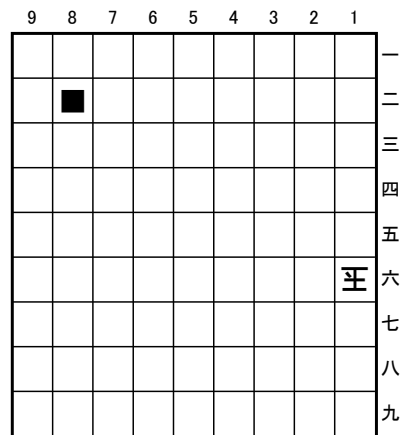
普通の協力詰等では「11 玉/攻方 32 龍」の形で 23 桂と打つ詰め上がりがよくあると思います。Imitator を使えば、本図のように 23 桂を打ってから 32 龍を作るような詰まし方ができます。

詰上図



持駒 なし

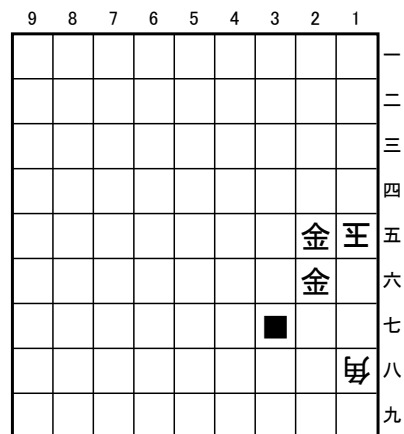
■ 1-2
協力詰 7手



持駒 金金

17 金 81 角 15 金 18 角生 [I19]
25 金 [I29] 15 玉 [I28] 26 金上 [I37] 迄 7 手

詰上図

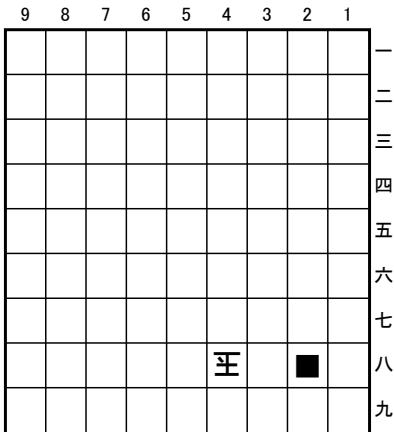


持駒 なし

2手目に打った81角が不成で盤の端まで移動します。5手目25金でImitatorが動き、17金による王手が掛かります。このように、盤上の駒を動かして別の駒での王手を有効化する手はImitatorらしくて良いかと思えます。6手目15玉も、25金の利きに入っているように見えて好みます。最後は金2枚による両王手で詰みとなります。

■ 1-3

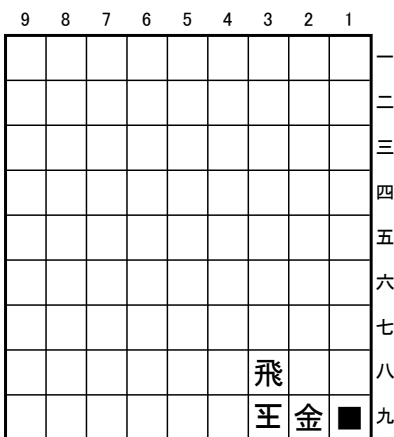
協力詰 9手



持駒 飛桂

38 飛 47 玉[I27] 39 桂 35 金
同飛[I24] 48 玉[I25] 38 飛[I28] 39 玉[I19]
29 金 迄 9手

詰上図



持駒なし

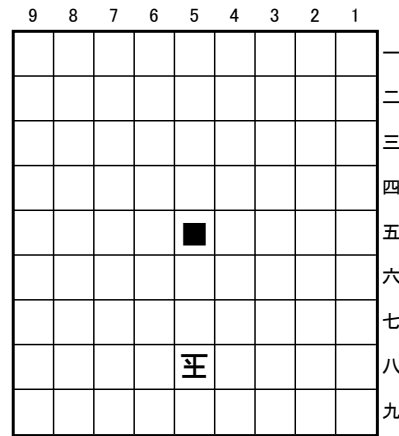
初手に打った飛車が、金を回収しながらスイッチバックします(38→35→38)。

Imitatorを隅に持っていき、玉・金・Imitatorが横に並ぶ詰みの形は頻出のようで

す。Imitatorの周りに壁があれば、玉が動ける範囲が減るので詰みの形になりやすいです。

1-4

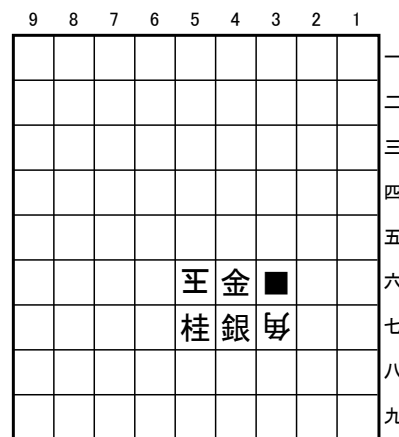
協力詰 15手



持駒 銀桂

47 銀 57 玉[I54] 69 桂 42 角
38 銀[I45] 15 角[I18] 49 銀[I29] 67 玉[I39]
58 銀[I48] 57 金 同桂[I36] 56 玉[I25]
46 金 37 角生[I47] 47 銀[I36] 迄 15手

詰上図



持駒なし

これはすさまじいと思いました。すべての駒が十分に活用され、最後は2×3の石垣の詰上りになります。特筆すべきは次の駒の動きです。

- ・玉方角：47→15→37
- ・攻方銀：47→38→49→58→47

初手に打った銀がぐるっと1周して玉を詰ましています。

解答募集一覧

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。解答先は各々異なりますのでお間違えにないように。

2022年8月31日(木)

第1回 Imitator 入門作品展

Imitator 作品 13題 (ツイン含む)

2022年9月10日(土)

推理将棋第153回出題

推理将棋 3題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2022年9月15日(月)

フェアリー入門 (非王手協力詰)

連続協力詰 13題

第143回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題

Fairy of the Forest #71

協力詰 3題

作品募集一覧

フェアリー入門 (と×協力詰)

投稿締切：2022年9月15日(月)

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

(詳細は P84 参照)

第4回フェアリー短編コンクール

7手以下のフェアリー作品。1人2作まで。

※推理将棋も投稿可。

※フェアリー駒、通常盤でないもの、非標準駒数など何でも使用可。

・メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・TwitterのDM：@MeiKomai_Tsume

締め切り：2022年8月31日(水)

(詳細は P86 をご覧ください)

第57回神無一族の氾濫

課題：「奇妙な棋譜表記」を含むフェアリー作品

投稿締切：2022年10月16日(日)

投稿先：神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

(詳細は P16 をご覧ください)

【あとがき】

先日1匹のトンボが私の事務所に飛び込んできて高窓の所でじたばたしておりました。かわいそうに思い脚立を持ってきて取ろうとしましたら、なんと全く動かなくなりました。死んじゃったのかなと思い、外の木に置いておりましたが、ちょっと目を離した隙に居なくなりました。死んだふりだったのでしょうか？その時取った写真がこちら。



ネットの図鑑で調べてみても何とんぼなのか分かりません。どなたか知っている人いませんか？

たくぼん

2022年 第170号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年八月号

令和四年八月廿日発行

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