



Web Fairy Paradise

第172号

今月のフェアリー詰将棋

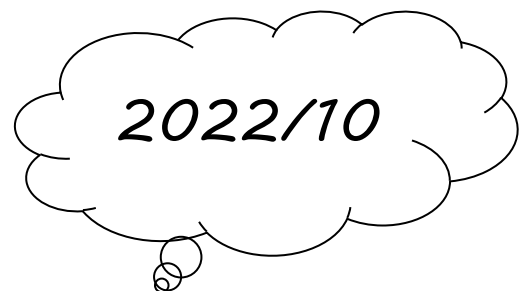
- ・ 第145回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第146回 WFP 作品展
- ・ 第10回フェアリー入門(透明駒)
- ・ 第4回フェアリー短編コンクール(再掲)
- ・ 推理将棋第155回出題

結果発表

- ・ 第144回 WFP 作品展
- ・ 第9回フェアリー入門(とX協力詰)
- ・ 推理将棋第153回出題

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第10回)(占魚亭)
- ・ 協力詰・協力自玉詰 解つき#6(駒井めい)
- ・ 今月の手筋(複王手)
- ・ 駒余り禁協力詰超入門
- ・ Lortap の紹介(駒井めい)
- ・ エイトクイーンもどき(2)~(5)(神無太郎)





新居浜太鼓祭り

毎年 10 月号の表紙を飾るのは四国三大祭の一つである新居浜太鼓祭りの話題が定番でしたが、ここ 2 年はコロナウイルスのせいで中止となっていました。しかしながら今年は 3 年ぶりに一部内容を変更はありますが 10/16~18 に開催となりました。

太鼓台は新居浜市内各地区に 54 台が存在し大きく川西・川東・上部の 3 地区に分けられ、私の住む所は川西地区で 13 台の太鼓台が登録されています。自治会は「高木」で地区的には金栄地区「金栄太鼓台」が地元となります。しかしながら私が住む住居の地番は庄内町で会社の屋号も「庄内」が付いているせいで、「庄内太鼓台」に毎年寄付をしているという訳の分からない状況ですが、これには仕事のしがらみと言う大人の事情も絡んでるのでまあ仕方ないところです。

写真は今年の 16 日の夜太鼓をちょーえりと孫の馨ちゃんと見に行った解きのもの、星の服が孫で髪の毛がまん丸というのがトレードマークです。(顔が丸いと言うと怒られる)

17 日のかきくらべ(太鼓台が集まって演舞)では 13 台中 6 台が喧嘩するという事態になり別名「けんか祭り」と呼ばれるのも当然だなあと感じられました。市民は平和運行を望んでいるのですが・・・

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 172 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145回WFP作品展(再掲)及び
第146回WFP作品展 担当：神無七郎

 玉が増える詰将棋

「第9回フェアリー入門」で玉1枚の「二玉詰」が登場しました。②のるかなん氏作です。ルールが「と玉」なので、手順の途中で1枚玉を増やして「二玉詰」になります。

WFP 作品展でも手順の途中から玉が増える作品が発表されたことがあります。**WFP72-3** (変寝夢氏作) です。

〔初形玉1枚の二玉詰〕 WFP72-3

変寝夢

二玉協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
								王		五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 香 鬘

受方持駒 象

※鬘:Lion、象:酔象

(Web Fairy Paradise,2015年4月)

59 香 56 象 57 鬘 47 象成 97 鬘 まで 5手

二枚目の玉の元になるのは受方持駒の酔象です。この駒は成ると太子、つまり二枚目の玉になり、ここから本格的に二玉詰になります。逆に言うと成るまでは「普通の駒」なので、合駒として使用することができます。

中将棋の場合は玉と太子の一方が生き残れば良いので、太子があると詰めにくいのですが、ルールが「二玉詰(多玉詰)」になると、どれか1枚の玉が取れる状態を解除できないと終了なので、逆に詰み易くなります。

上の図は受方の駒台から玉が追加された例ですが、攻方の駒台から玉が追加された例もあります。**WFP72-4** (変寝夢氏作) の「白玉のない協力白玉詰」です。

〔白玉のない協力白玉詰〕 WFP72-4

変寝夢

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
									王	四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 鬘 象

※鬘:Lion、象:酔象

(Web Fairy Paradise,2015年4月)

23 象 25 玉 21 鬘 24 飛 13 象成 22 金
まで 6手

酔象は太子に成るまでは「普通の駒」なので、初手「23 象」は反則になりません。成って初めて「玉」になるのです。これを拡張すれば、酔象を複数持たせて、太子を大量生産する「多玉協力白玉詰」も考えられますが、発表例はありません。

「白玉のない協力白玉詰」には「リパブリカン協力白玉詰」のように、最終手で玉が追加されるルールもありますが、玉の追加に「最終手だけ」と「1枚だけ」の条件が付いているので、「手順の途中から」「何枚でも」追加できるルールとはかなり事情が異なります。

玉になる可能性のある駒(以下「潜在的な玉」と呼ぶ)を使用する場合、多玉詰のルール設定には見直しが必要です。本作品展では従来「多玉詰」をこのように説明していました。

【多玉詰】

複数の玉を使用する。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

しかし、潜在的な玉を使う場合、必ずしも玉が複数になるとは限りません。そこで以下のように説明文を修正したいと思います。

【多玉詰】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

(補足)

- ・ここでは玉属性（相手からの取りを回避する義務）を持つ駒を単に玉と呼称。
- ・「使用する」ではなく「使用できる」としたのは、実際に玉が複数にならなくとも良いという意味。逆に言えば、玉と玉になり得る駒が複数あれば、実際の手順で複数の玉が現れなくとも「多玉詰」とする。
- ・「攻方または受方が」は「双玉」と区別するために付けた語句。

以上は玉のうち1枚でも取られたら終わりという、現在の多玉詰の話ですが、中将棋のように1枚でも玉が残っていれば良いというルールの作品もあります。余詰作ですが、その特徴が良く分かる作品を紹介します。

〔中将棋に準拠した酔象使用作品〕

山田嘉則

ばか自殺詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香象

※象:酔象

(詰将棋パラダイス,1990年1月,余詰)

〔作意〕

14 香 同飛成 24 象 22 玉 13 象成 32 玉
23 王 同龍 まで 8 手

〔余詰例〕

14 象 22 玉 13 象成 21 玉 22 香 32 玉
33 王 同玉 まで 8 手

作意・余詰手順共に王手放置や玉での王手がバンバン出てきます。最後は玉が取られると同時に太子も詰まされて終了。独特の面白さがありますね。

「多玉詰」と区別するため、これを「複玉詰」と呼びましょう。文章化すると以下のような

ります。

【複玉詰】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。盤上の玉が1枚になるまで王手放置が可能。盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

上の説明で「盤上の」を繰り返し強調しているのは、潜在的な玉が持駒に残っていてもそれは考慮する必要がないことを意味します。潜在的な玉を全部吐き出させるようなルール設定も可能ですが、実用的ではないでしょう。これは、取られた玉が持駒になるのか、駒箱に行くのかという問題とも関連しますが、長くなるので、その考察は機会を改めて行いたいと思います。

今回は持駒に潜在的な玉があるルールの作品を紹介しましたが、第146回作品展では「と玉多玉協力自玉詰」が登場します。「と玉」は歩が成ると玉の性能のみならず、玉属性が付加されるルールです。歩は多数あるので自動的に多玉詰になるわけですが、ルールが浸透するまでは「多玉」を省略せずに表記したいと思います。

さて、今回は第145回の再掲載分と第146回の新規出題分です。第146回は実験的な作品や難解作・大作が出題され、解き応えのある回となっています。解答者にとってはかなりの試練になりますが、解けた時の充実感は一とおでしよう。気合いを入れて臨んでください。

〔第145回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第145回の出題は全12題。11名(合作を個別に数えれば12名)の方から投稿をいただいたので、「一人一作展」とすることにしました。そのため、3作品が次回に繰り越しとなりました。どうかご了承ください。

今回登場する作者は springs 氏、駒井めい・羽毛布団氏(合作)、神無太郎氏、占魚亭氏、真T氏、上谷直希氏、伊達悠氏、上田吉一氏、青木裕一氏、変寝夢氏、北村太路氏です。羽毛布団氏は今回が初登場ですが、Imitatorを使った作品でデビューとは驚きです。占魚亭氏の Imitator 普及活動が実を結んだのかもしれない。

今回も様々な難易度とルールの作品が登場しますので、一作毎にしっかり感覚を切り替えて、着実に解図を進め、ご解答をお寄せくださ

い。145-1 は対面とアンチキルケを組み合わせた、springs 氏の作品。氏からは同じルールでもう一作投稿をいただきましたが、それは次回に登場します。難問ですのでヒントを出しておきましょう。「17 が埋まっている意味は？」

145-2 及び 145-3 は駒井めい氏と羽毛布団氏の合作です。「一人一作展」の今回で「二人二作」として登場していただきました。両図とも桂が玉に利いていますが、その利きは Imitator で無効化されています。この利きの有効化・無効化を繰り返す展開が予想できますね。さて、どんな手順が現れるのでしょうか？

145-4 は神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰。「打歩協力自玉詰」というと、「完全打歩」を利用するか「ピン止めされた駒での王手に歩の合駒で逆王手」が定番ですが、「点鏡」なら性能変化を利用した打歩詰が可能です。ですから本局は「単純打歩」を前提として解いてください。また、氏からは同じルールでもう一作投稿をいただいていますので、それは次回に登場する予定です。

145-5 は占魚亭氏の中立駒&Imitator 作品。何だか難しそうな組み合わせですが、持駒は中立駒とはいえ桂香のみ。「どの駒で詰ますか」という予想が当たれば、早く解けると思います。

145-6 は真T氏の最悪詰。144-9 と共通点がありますが、本局の方がかなり易しいはずです。氏からはもう一作、最悪詰の投稿をいただいております。そちらは次回に登場の予定です。最悪詰は苦手という方も、ぜひ今から慣れておいてください。

145-7 は上谷直希氏の Queen (Q) を詰める詰将棋です。「連続王手の千日手禁止」の条件が付いているので、これを巧く利用してください。「連続王手の千日手禁止」は指し将棋用のルールですが、フェアリーではかなり昔から利用例があります。WFP 作品展でもこれを利用した作品が何作か発表されているので、解図時の参考にしてください (WFP63-19 会場健大氏作、WFP87-8 青木裕一氏作、WFP121-9 青木裕一氏作、WFP124-7 馬屋原剛氏作)。

145-8 は伊達悠氏の打歩作品。今回は「打歩詰」ではなく「打歩自玉スタイルメイト」です。歩が 37 に居るので、最後にこれを突いて歩で受ける展開ですが、その前に 17 銀と 4 枚もある持駒を何とかしないといけません。手数が足りないように見えますが、ちゃんと 10 手で収

まる手順が存在します。Isardam の特性をフル活用してください。

145-9 は上田吉一氏の趣向作。WFP140-5 と同様、不滅駒を使った作品で、今回は 21 龍と 22 との 2 枚が不滅駒に指定されています。今回の作品展では最も易しい作品ですので、お見逃しなく。

145-10 は青木裕一氏の非王手協力詰。「詰」を達成できる状況以外では王手を掛けてはいけません。詰める対象は 12 金。迂闊な着手をする途中王手が掛かってしまうので、何とか王手を避けて 1 手詰の形を作ってください。

145-11 は変寝夢氏の中立駒作品。「6 手で持駒 3 枚」が大ヒントですね。中立駒は詰めるのに向かない駒ですが、それでも詰める手筋は存在します。その手筋を思い出せば、瞬殺できるかもしれません。

145-12 は北村太路氏の「成れない桂」(碁と表記)を使った作品。盤上に 1 枚だけ普通の桂があるので、その桂が活躍できる形に誘導してください。

「成れない桂」は「行き所のない駒」になる心配があるわけですが、本作品展では「行き所のない駒」について、以下の通り扱うことを原則とします。

〔行き所のない駒に対する省略時解釈〕

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

この作品では「碁」に対して、この解釈をそのまま適用します。従って三段目の碁で一段目の玉に王手を掛けたり、四段目の碁で二段目の玉に王手を掛けたりする手は問題なく指せます。本局で「成れない桂」を使ってみれば、「成れる桂」の有難さを実感できるでしょう。

〔第 146 回作品展各題への補足説明〕

第 146 回の出題は全 12 題 (複数解を求める作品もあるので実質 13 題)。今回登場する作者は springs 氏、神無太郎氏、真T氏、駒井めい氏、占魚亭氏、るかなん氏、一乗谷酔象氏、上田吉一氏、伊達悠氏、青木裕一氏、変寝夢氏の 11 名です。

今回は新ルールあり、大作あり、難解作あり

の盛り沢山の内容。解答者にとっては試練の回だと思いますが、ぜひその困難を克服して、充実した作品群を味わってください。

146-1 は前回の **145-1** に引続き、対面とアンチキルケを組み合わせた、springs 氏の作品。難問ですのでヒントを出しておきましょう。「紐の付いていない駒で詰まします」。

146-2 は前回の **145-4** と同様、神無太郎氏の点鏡打歩協力白玉詰。これも難問ですのでヒントを出しておきましょう。「趣向的な手順」。

146-3 は真T氏の最悪詰。無仕掛け図式で持駒歩一色という信じ難い作品です。図とルールを見た瞬間、「不詰」と即断する方も多いでしょう。この作品を解いて、最悪詰の「常識」を打ち破りましょう。

146-4 は駒井めい氏の作品。「第9回フェアリー入門」のお題となった「とX」（歩が成るとXで指定された性能の駒になる）ルールです。本局の「X」は「不滅歩」。つまり歩の性能はそのまま不滅性（取られない）のみ付加されます。駒の「性能」ではなく「属性」が変わるとどうなるか。本局解図後に応用を考えるのも良いでしょう。

146-5 は占魚亭氏の中立駒&Imitator 作品。**145-5** とそっくりですが、達成目標が「白玉詰」から「白玉スタイルメイト」に変わっています。手順もかなり違うので、あまり **145-5** を意識しない方が良いでしょう。

146-6 はるかなん氏の作品。これも「第9回フェアリー入門」のお題となった「とX」ルールです。本局の「X」は「玉」。性能が玉と同じになるだけでなく、玉属性（相手からの取りを回避する義務）も付加されます。また、本局は「白玉のない協力白玉詰」です。盤上に白玉がないので、まずは白玉を盤上に出現させることを考えてください。歩はたくさんあるのでルール名に「多玉」を付けていますが、実際に複数の玉を出現させるとは限りません。

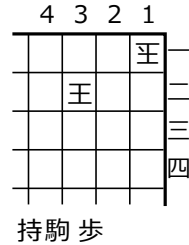
146-7 及び **146-8** は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁。「駒全マネ取禁」は直前に着手された駒と同種の駒での駒取りを禁止するルール。「駒全マネ禁」と異なり、直前の手と同種の駒であっても、駒を取らない移動や、打は可能です。このルールが第142回に登場した時は「天使詰」との組み合わせでしたが、今回は協力詰との組み合わせなので、より解きやすいでしょう。

更に作者からはルールに慣れるための例題

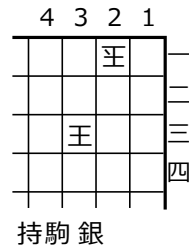
も寄せられています。出題作に取り掛かる前にこれで感覚に慣れてください。

【駒全マネ取禁：例題集】一乗谷酔象氏作
(※解答は本稿末尾に掲載)

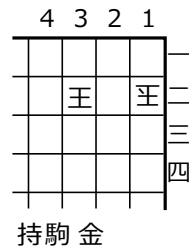
- (1) 駒全マネ取禁協力詰 3手



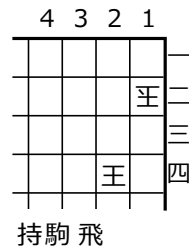
- (2) 駒全マネ取禁協力詰 3手



- (3) 駒全マネ取禁協力詰 3手



- (4) 駒全マネ取禁協力詰 3手



146-9 は上田吉一氏の趣向作。**145-9** と同様、不滅駒を使った作品で、今回は 61 龍・72 と・92 との 3 枚が不滅駒に指定されています。受方持駒制限があるので、初形にある駒だけで解いてください。「成禁」条件があるので、手順の記述で「不成」や「生」は省略して構いません。**146-10** は伊達悠氏の Isardam 作品。盤上の駒が増えていく Isardam らしい手順が味わえます。作者曰く「自作をリメイクしてみようシリ

ーズ」の一つだそうなので、元になった作品が何か当ててみてください。

146-11 は青木裕一氏の Lortap 作品。Lortap は本作品展では初登場ですが、「詰将棋メーカー」(<https://tsumeshogi.com/>)では結構作品が発表されていますし、fmza でもこのルールがサポートされています。まずはルールの紹介から。

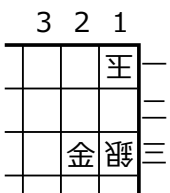
【Lortap】

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

何だか妙なルールですが、難しくはありませんね。以下の例図でこの意味を説明しましょう。

【Lortap 例題】 神無七郎

Lortap協力詰 3手



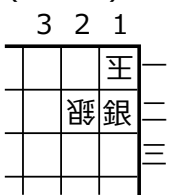
持駒 銀

ただの協力詰なら「12銀まで1手」ですが、12銀には23金で紐が付いているため、王手になりません。正解は以下の通りです。

【Lortap 例題解答】

22金 同銀 12銀 まで 3手

(詰上り)



持駒 なし

初手 22金は紐が付いていないので王手。13銀には紐が付いていないので、2手目同銀と取ることができます。最終手 12銀は紐が付いていないので王手。11玉は 22銀で紐が付いているので、同玉とはできず、これで詰みとなりま

す。

慣れないうちは奇妙に感じるかもしれませんが、分かり易いルールだと思います。

146-12 は変寝夢氏による「アンチキルケ」と「駒全マネ禁」を組み合わせた作品。氏が以前に発表された 72-8 「シールドマシン」(アンチキルケ連続協力詰 517+1 手)と原理は同様です。手数は長いですが、易しい作品なのでお見逃しなく。「アンチキルケでフェアリー駒はどこに戻るの?」という疑問を抱く方がいらっしゃるかもしれませんが、本局で使われている Dummy (偶) は動かない駒なので、アンチキルケの適用対象外です。

解答要項

第 145 回 解答締切: 2022 年 11 月 15 日 (火)

第 146 回 解答締切: 2022 年 12 月 15 日 (木)

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ k7ro.ts@gmail.com へ。

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

WFP 作品展: 年末年始の予定

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

今後の予定は以下のようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	11月	12月	1月	2月
第 146 回	再掲	結果		
第 147 回	出題	再掲	再掲	結果
第 148 回			出題	再掲
第 149 回				出題

ルール説明

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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

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

【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) 戻り位置に駒があり、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、戻り位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【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」

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)
参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩 (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。

【中立駒】 (「**𠄎**」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【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。

【詰将棋】

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

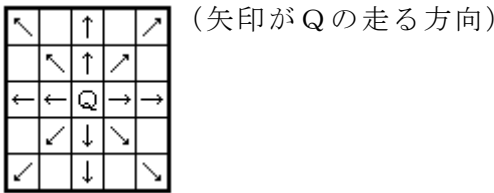
(補足)

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

る。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が4回現われる手を禁手とする。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

- ・玉を取るとき敵駒の利きに入るかどうかを問わない場合は、「タイプB」。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する

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

【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。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形でも不滅駒は持駒にできない

→初出:第140回WFP作品展(WFP165号)

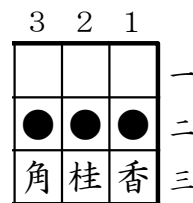
【非王手】

最終手(目的を達成できる時)以外王手を掛けてはいけない。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



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。

【碁】

成れない桂。相手陣三段目までは進める。

(補足)

注釈がない場合、「行き所のない駒」の扱いについては以下の通り。

【行き所のない駒に対する省略時解釈】

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

【とX】

成歩がXで指定された駒の性能になる。

(補足)

- 1)成った歩を更に成ることはできない
- 2)取られて持駒になると歩に戻る

→初出:第9回フェアリー入門(WFP171号)

【多玉詰】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

(補足)

- ・ここでは玉属性(相手からの取りを回避する義務)を持つ駒を単に玉と呼称。
- ・「使用する」ではなく「使用できる」としたのは、実際に玉が複数にならなくとも良いという意味。逆に言えば、玉と玉になり得る駒が複数あれば、実際の手順で複数の玉が現れなくとも「多玉詰」とする。
- ・「攻方または受方が」は「双玉」と区別するために付けた語句。

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

(補足)

"駒全マネ禁"とは異なり、直前の駒種と同じ駒でも、駒を取らないで移動する手および持

駒を打つ手は指すことができる。細則は以下の通り。

1)玉を取る手にもこれを適用する。

(王手を掛けている駒種と同じ駒を受方が着手すれば王手を回避できる)。

2)成駒と生駒は別種の駒として区別する。

また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→初出：第 142 回 WFP 作品展 (WFP167 号)

【受先】

受方から指し始める。

【n 解】

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

(補足)

1)直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。

2)成駒と生駒は別種の駒として区別する。

また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→参照：WFP132 号「駒全マネ禁詰の紹介」

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

(補足)

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



<第 145 回>解答締切:2022 年 11 月 15 日(火)

■ 145-1 springs 氏作

対面アンチキルケ協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩

■ 145-2 駒井めい氏・羽毛布団氏合作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

※■:Imitator

■ 145-3 駒井めい氏・羽毛布団氏合作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

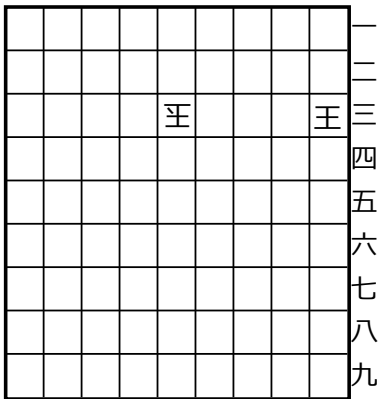
持駒 なし

※■:Imitator

■ 145-4 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

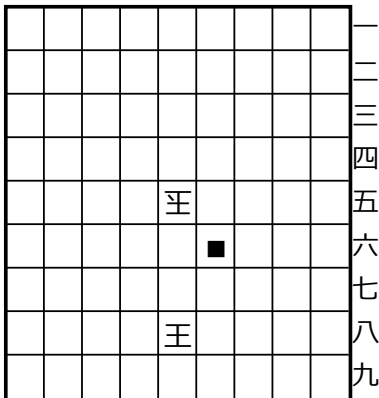


持駒 桂

■ 145-5 占魚亭氏作

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n桂 n香

※ ■ :Imitator

玉以外の駒はすべて中立駒

■ 145-6 真T氏作

最悪詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂香

■ 145-7 上谷直希氏作

詰将棋 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金2 桂2

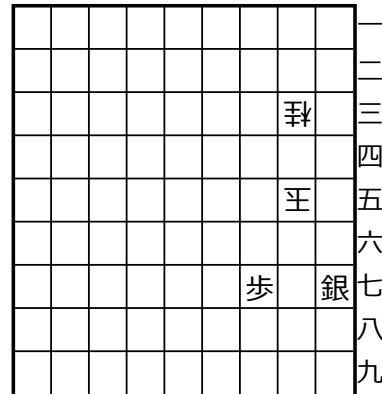
※ Q: Queen王

連続王手の千日手禁止

■ 145-8 伊達悠氏作

Isardam打歩協力白玉 ステイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金銀桂香

■ 145-9 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 92手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※21龍・22とは不滅駒

■ 146-4 駒井めい氏作
と不滅歩協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

※歩が成ると不滅歩

■ 146-5 占魚亭氏作

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
										四
										五
						王	■			六
										七
										八
						王				九

持駒 n桂 n香

※ ■:Imitator

玉以外の駒は全て中立駒

■ 146-6 るかなん氏作

と玉多玉協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※歩が成ると玉

■ 146-7 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香2

■ 146-8 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 146-9 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 194手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			龍							一
と	香	と								二
	王	歩	と							三
		香								四
馬										五
	桂	桂							?	六
									?	七
									王	八
									銀	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※61龍・72と・92とは不滅駒

■ 146-10 伊達悠氏作

Isardam打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			歩		歩				四
			皇		糸				五
									六
			継	王	零				七
									八
			銀	飛					九

持駒 なし

■ 146-11 青木裕一氏作

Lortap協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

■ 146-12 変寝夢氏作『クオーツ時計』

アンチキルケ駒全マネ禁協力詰 1121手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	●				偶	偶	偶	皇	一
●	偶	●	●	●	●	●	●	●	二
偶	●	●	偶	偶	偶	●	糸		三
偶	●	偶	●	●	偶	●	●	香	四
偶	●	●	偶	●	偶	●	●	●	五
偶	●	●	●	●	偶	●	偶	偶	六
偶	●	金		●	偶	偶	●	偶	七
偶	●	●	●	●	●	●	●	偶	八
●	偶	偶	偶	偶	偶	偶	偶	偶	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※歩:歩王、偶: Dummy

●:着手不可・不透過

〔駒全マネ取禁：例題集解答〕

(1) 12歩 22歩 21王 まで 3手

(詰上り)

3 2 1

		王	王	一
		糸	歩	二
				三

持駒 なし

(2) 22銀 12銀 32王 まで 3手

(詰上り)

3 2 1

		王		一
	王	銀	零	二
				三

持駒 なし

(3) 22金 13金 21王 まで 3手

(詰上り)

3 2 1

		王		一
		金	王	二
			零	三

持駒 なし

(4) 22飛 11飛 13王 まで 3手

(詰上り)

3 2 1

			継	一
		飛	王	二
			王	三

持駒 なし

☆今回の例題はすべて攻方玉を動かして受方玉を仕留める筋です。「駒全マネ禁」と異なり、駒取りでない移動はできるので、いきなり攻方玉で王手を掛けても詰みません。下準備として、逃げる先に攻方駒が利いているか、駒取りになる状況を作ります。

2手目に「打」ができるのも「駒全マネ取禁」が「駒全マネ禁」と異なる所。これを利用して受方玉の移動範囲を狭めてから、攻方玉で仕留めます。

以上

第 144 回 WFP 作品展の結果を報告します。今回の出題は全 11 題（ツインを含むため実質 13 題）。解答者数 7 名。全題正解者 3 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 144 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解

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

解答者数は少ないものの、今回は全題正解者が3名の好成績。ややとっつきにくい作品もありますが、難解なだけの作品ではなかったことが分かると思います。全題正解の鍵は最難関の 144-5。これを解けたかどうかで全題正解の分かれ目となりました。好作が揃っているので、解けなかった方も、ぜひ鑑賞をお願いします。

■ 144-1 上田吉一氏作（正解 7 名）

PWC協力自玉詰 58手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※僧:中立 Bishop（成らない中立角）

【ルール】

• Bishop（僧）

チェスの Bishop。成らない角。

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

• 中立駒（「皇」あるいは「n 駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

• 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

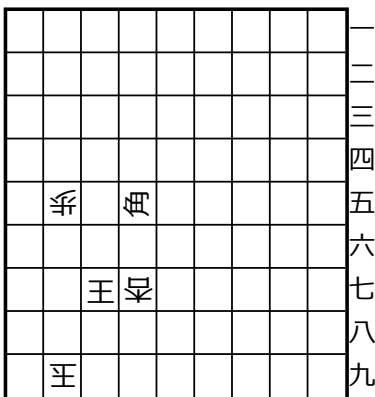
- 5)中立駒が現手番側の駒と位置交換することはできない。現手番側の駒が中立駒と位置交換することはできる。

【解答】

78n 僧 87n 僧 98n 僧 21n 僧
 12n 僧 23 香 同 n 僧/12 香 32n 僧
 98n 僧 21n 僧 12n 僧/21 香 98 玉
 89n 僧 23n 僧 32n 僧 89 玉
 23n 僧 同香/21n 僧 98n 僧 32n 僧
 23n 僧/32 香 98 玉 89n 僧 34n 僧
 43n 僧 89 玉 34n 僧 同香/32n 僧
 98n 僧 43n 僧 34n 僧/43 香 98 玉
 89n 僧 45n 僧 54n 僧 89 玉
 45n 僧 同香/43n 僧 98n 僧 54n 僧
 45n 僧/54 香 98 玉 89n 僧 56n 僧
 65n 僧 89 玉 56n 僧 同香/54n 僧
 98n 僧 65n 僧 56n 僧/65 香 98 玉
 89n 僧 67n 僧 76n 僧 89 玉
 67n 僧 同香成/65n 僧 まで 58 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【解説】

中立駒とPWCの高い運搬能力を使って、「香鋸」を描き出す作品。
 本局では Bishop (成れない角：僧) が使われています。成れないため移動範囲に制約があり、

12 と 89 を結ぶ斜めの軌道と、21 と 98 を結ぶもう一つの斜めの軌道上しか動けません。

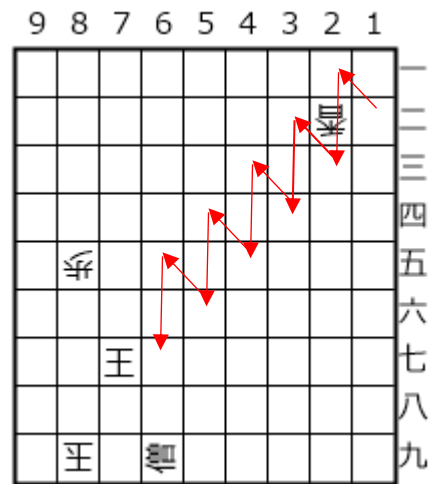
その代わり、僧には中立駒の性質が付与されており、攻守双方の手番を使って、この2つの軌道を往復移動することができます。また、僧は二つの軌道を乗り換えることが可能なので、軌道を入れ替えつつ中立僧で香を取ったり、逆に香に取られたりして香を移動させることができます。(PWCルールなので、中立僧も香も盤上から消えず、位置だけが変わります。)

状況確認ができたところで、具体的な手順を追ってみましょう。

最初の 10 手は序奏。香を 12 に運んで、中立僧の軌道に載せ、中立僧を 21 にセットして 12 香に狙いを付けます。

ここからが主部。10 手一組の「香鋸」が始まります。その構成は「攻方手番で中立僧が香を取る」「中立僧の位置調整」「受方手番で香が中立僧を取る」「中立僧の位置調整」の4つ。香の位置を元に戻してしまう「逆流」を位置調整で避けながら「香鋸」で香を左下に運ぶわけです。

香の軌跡を図で見てください。鋭利な刃先のノコギリですね。



本局での収束用の駒はわずかに 85 歩のみ。香が 65 まで来たら、これを 67 香成として自然に終了します。PWCルールなので、成香を取っても王手回避になりませんし、87 地点には中立僧が利いています。使用駒5枚という、最小限の駒だけで作られた、華麗な趣向作です。

なお、本局の僧(成れない角)を「成れる角」にすると、成・生非限定だけでなく、馬で追う

早詰が生じます。成れる駒より、成れない駒の方が自由度は低いので、高度な手順を実現したい場合、成れない駒の方が適していることがあるのです。

【参考：僧を角にした場合の早詰】

78n角 98玉 89n角 12n角成 89n馬 97玉
 98n馬 96玉 97n馬 95玉 96n馬 84玉
 85n馬/96歩 73玉 63n馬 18n馬 19n馬 28香生
 同n馬 74玉 64n馬 97n馬 96n馬/97歩 75玉
 97n馬/96歩 同歩成/96n馬 74n馬 47n馬
 57n馬 85玉 87香 同と/97香 まで 32手

【短評】

伊達悠さん

序盤の展開がなかなか見えなかったものの、香車が 21 にセットできてからは気持ちよく進められました。収束をスパッと終わらせるのも、長編苦手意識あるマンにとって有り難い構成です。

占魚亭さん

香を運搬。
 軌道が小さくなっていく所に面白味。

るかなんさん

香鋸なんてものが成立するとは…

たくぼんさん

僧ではなくて n 角でも成ると収束で自玉に王手が掛かるので成れないと思うから n 角でもいけそうですが、余詰なのかな？

真工さん

僧が動き回る楽しい手順。
 収束が趣向手順のまま詰むのも好感触。

一乗谷酔象さん

ジグザグに香を運んだ上、成香 1 枚で詰型をつくる。

■ 144-2 上田吉一氏作（正解 6 名）

a) 打歩協力詰 9手

				王						
				王						
				香		香				
				G						

持駒 なし
 ※鬘:中立Lion
 G:中立Grasshopper

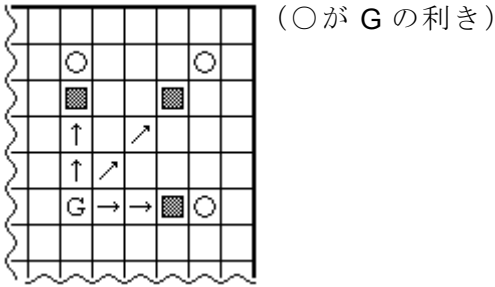
b) 打歩協力詰 11手

				王						
				王						
				香		香				
				G						

持駒 なし
 ※包:中立包
 G:中立Grasshopper

【ルール】

- 打歩（単純打歩）
 打歩詰以外の詰手を失敗とする。
 （補足）
 ・注積がない場合、本作品展では「打歩」を単純打歩と解釈する。
- 協力詰
 先後協力して最短手数で受方玉を詰める。
- 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)

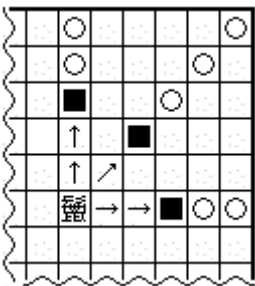
(補足)

- 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。

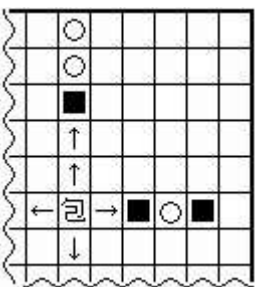


(○が鬣の利き。

■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。

【解答】

a) 57n 鬣 51n 鬣 55nG 52歩 54n 鬣 53nG
52n 鬣 54n 鬣 55歩 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 55nG 51nG 55n包 52歩 53nG 54n包
52n包 51nG 55n包 54n包 55歩 まで 11手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

玉の背後に歩を打つ奇妙な打歩詰と、Lion(鬣) Pao(包) Grasshopper(G)の違いにスポットを当てた作品。5筋のみで駒達が跳び回る、まるで1次元盤を使ったような手順も見所です。

本局はいわゆるツイン(組局)ですが、b)の手数がa)より2手長く、やや破調のツインです。

各ホッパーには中立駒属性が与えられていますが、以下の解説では「中立」の語句は省きます。

a)とb)はGと組む駒が鬣と包という違いがありますが、構成の大枠は同じ。2種のホッパーを操り、歩を合駒させ、その歩を取った後、玉の「背後から」打って打歩詰にします。詰上りでは鬣または包が王手をし、Gは歩を支えます。歩自身は王手をしていませんが、歩を打って詰むので、確かに打歩詰です。

歩合を出すにはG・鬣・包が共通して持つ「2つ以上の駒は跳び越せない」という性質を使います。a)では鬣の王手に対して、b)ではGの王手に対して、歩合で跳躍台を2枚にして王手を防ぎます。包は鬣と違い、駒を取るときしか跳べないので、歩合請求までの手順には違いが出ます。歩合の後、2枚のホッパーの位置関係を調整し、合駒の歩を取ります。手順は違っても、4手目に歩合し、7手目にこの歩を取る構成はa)b)で共通しています。

大きく異なるのは、歩を取った後。

包は駒を取るときしか跳べないので代わりにGが跳ぶ必要があります。そのためb)は歩を取ってから一手間余分に掛かります。

鬣と包。似ているようで違う2つの駒。その違いを本局で味わってください。

冒頭で「まるで1次元盤を使ったような手順」と書きましたが、本当に1次元盤を使うとb)で七段目や八段目で詰む余詰を生じます。香を八段目に置いているのは、この紛れで玉が5筋の外に逃げるためでした。やはり詰将棋は1次元盤より2次元盤が似合いますね。

ところで本局には「動く駒と王手駒が異なる」王手がたくさん出てきます。詰上りの「後ろからの打歩詰」もそうですし、ホッパーと玉の間に跳躍台を挟む手もそうです。

「動く駒と王手駒が異なる」王手は、普通の詰将棋の「開き王手」に相当しますが、フェアリーでは、開き王手以外でも同様の状況を作り出せます。性能変化ルールでもこのような王手はよく出てくるので、何か特別な用語が欲しいところですね。

以前本作品展で、そのような王手を「間接王手」と呼んだことがあります。が、「間接両王手」や「間接開き王手」という用語と紛らわしいので、今は使用していません。

他に筆者が考案したのは「委託王手」という

言葉です。動いた駒が「王手は君に任せるよ」と他の駒に王手を依頼したイメージです。あまりしっくりくる言葉ではありませんが、今回は暫定的に「委託王手」という表現で「動く駒と王手駒が異なる王手」を表したいと思います。

【短評】

伊達悠さん

a)詰み形の見当はついても、歩を奇数手で取らないといけないことで丁々発止の攻防に。

b)包と鬣との違いを何度確認したことか。ただ1度理解できると、序盤の流れはほぼ必然なので、実は(a)より難易度は高くなかった説？

それでも、手数調整の6手目などの考えどころはしっかり抑える必要はありますが。

占魚亭さん

LionとPaoの違いが分かりやすい。

るかなんさん

一見簡単そうに見えて各局面の王手の確認に大混乱。

解図はb)から。初手一択の思い込みは危険。

たくぼんさん

a)似たようなフェアリー駒なので利きが混乱しました。5筋だけのパズルのような攻防でした。

b)ちょこちょこ位置変換が面白いですね。

一乗谷酔象さん

a)歩合を作るため2手掛けて1路移動する鬣、b)Gの王手を発生させる2度の体当たり55包、

が各々印象に残る。



■ 144-3 神無太郎氏作 (正解 5 名)

点鏡打歩協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
									王	八
										九

持駒 桂

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

【解答】

73 桂 37 金 82 桂成 28 角 91 圭 19 歩
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

前局に続き背後から歩を打つ打歩詰。ただし、こちらは直接王手であり、委託王手ではありません。

手順は明快。桂の王手と、性能変化による受

けの繰り返しで桂が斜めに進み、対称位置に置かれた金角歩が攻方玉の詰めに働きます。

王手駒の性能を変化させるために打った駒が盤上に残り、綺麗な軌跡を描く様子は氏の「百万石」を彷彿とさせますね。

【参考】性能変化が軌跡として残る作

神無太郎『百万石』

対面ばか自殺詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1994年12月)

88 馬 87 銀成 77 馬 76 金 66 馬 65 金

55 馬 54 金 44 馬 43 銀 33 馬 32 銀打

22 馬 21 金 11 馬 33 角 まで 16 手

通常「打歩詰」は、玉の頭に歩を打ちます。打歩自玉詰は王手に対する合駒として歩を打つため、詰型は限られるという問題点があります。

しかし性能変化ルールやフェアリー駒を絡ませると、打歩自玉詰にまつわるこの問題点が解消されます。WFP144-2 と示し合わせたわけではありませんが、「打歩詰は玉の頭に歩を打つもの」という常識は、フェアリーには必ずしも当てはまりません。

【短評】

伊達悠さん

一歩ずつ、着実に、王の逃げ場所を、閉ざしていく切迫感。

変寝夢さん (※無解)

9 3 桂一点で読んでいた。

桂 (圭) の軌跡が見事。

占魚亭さん

素直な攻防。

るかなんさん

73 桂 37 飛 71 桂成 39 銀 or 角 82 成桂 28 歩でどうだと思ったらもの見事に王手放置。17 に逃したくないので 2 手目は飛を打ちたくなるどころ。

たくぼんさん

まさか尻から歩とはねえ。

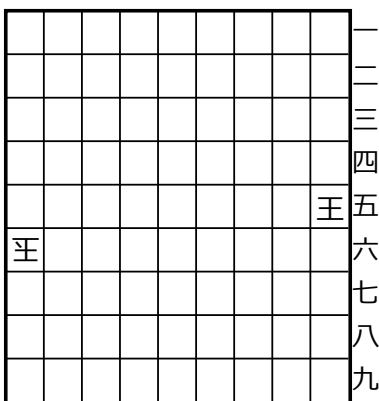
真Tさん

打歩で歩に限定しているわけですね。

■ 144-4 神無太郎氏作 (正解 4 名)

点鏡打歩協力白玉詰 10 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀

【解答】

87 銀 85 玉 76 銀 34 飛 74 銀 36 飛
76 銀 34 飛打 96 銀 14 歩 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【解説】

背後からの打歩詰が続きましたが、ここでもうやく頭から歩を打つノーマルな打歩詰作品の登場です。飛 2 枚での退路封鎖も基本。詰上りはまるで 25 に逃げ道が空いているようで少し不安ですが、14 歩は銀の性能であり、25 玉とはできません。

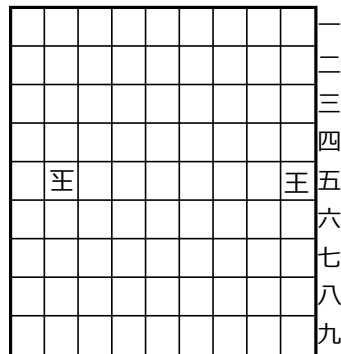
詰型が比較的普通な分、手順は非凡。銀が 76 と 74 を往復するので、何だか無駄手を指しているように見えます。でも、無駄手を省こうとして「87 銀 85 玉 76 銀 34 飛 74 銀 36 飛打 94 銀 16 歩」とすると最終手が王手になりません。銀の利きは上下非対称なので、無駄に見えても銀の往復をする必要があったのです。

この奇妙な銀の往復運動が成立する理由は、次の図を見れば理解し易いでしょう。点鏡協力白玉詰の基本パターンの一つです。

【参考】点鏡協力白玉詰の基本形

点鏡打歩協力白玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀

74 銀 36 飛 76 銀 34 飛打 96 銀 14 歩
まで 6 手

※「打歩」の条件がなければ最終手は 14 香になる

上図はこの 6 手一組で「手筋」と考えてください。本局はこの図に合流する (74 銀で王手する形を作る) ために銀が往復するわけです。

本局には飛の発生場所を 3 筋ではなく 2 筋にする紛れもあります。「87 銀 95 玉 86 銀 24 飛 84 銀 26 飛 86 銀 24 飛打 96 銀 14 歩」がその手順です。でもこれは 14 歩が王手の回避になっていません。打歩の条件がなければ 14 桂で詰むので惜しいですね。打歩なので受方の王手回避が、同時に攻方玉への王手となるよう、筋を一つずらす必要があったのです。これらの

紛れと比較すると作意をより深く味わえると思います。

【短評】

伊達悠さん

2筋に飛車を並べると、狭くなりすぎて打歩で詰ませられないのが意外な感覚。
一瞬飛車と銀が追いかけてっこしているように見えるのも面白いですね！

変寝夢さん（※無解）

最初から最後まで銀。
氷の上を滑っているよう。

占魚亭さん

76銀～34飛打の所が楽しい。

たくぼんさん

早く飛2枚出したいところですが、上と下のからみがあるんですね。

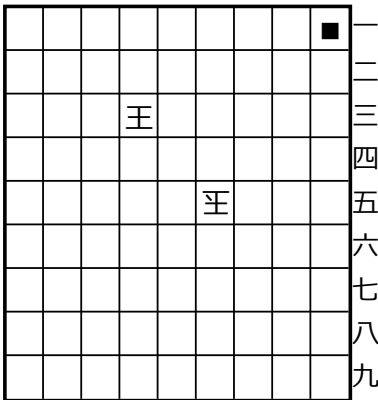
真Iさん

銀の動きが面白過ぎる。飛も動くのがいい。

■ 144-5 占魚亭氏作（正解3名）

背面協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 騎

※ ■:Imitator、騎:Knight

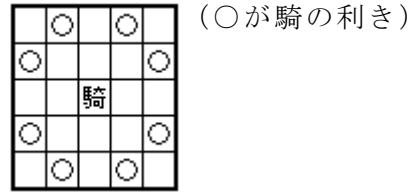
【ルール】

• 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。

• Knight（騎）

チェスの Knight。八方桂。



• 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）

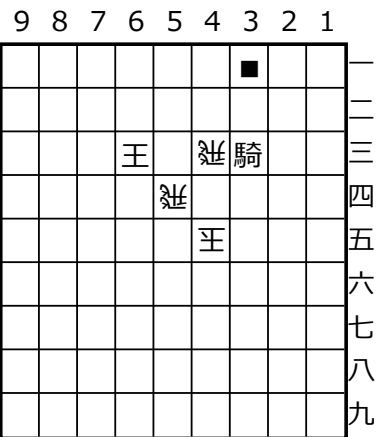
- 駒を打ったときは動かない。
- Imitator は元の駒と同時に動く
- Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- 利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない

【解答】

33 騎 34 飛 53 騎[I31] 54 飛[I51]

33 騎[I31] 43 飛 まで 6 手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

第 141 回の結果稿を読んだ後、考え直して Imitator+性能変化系ルールに再着手しました。背面が強くて出ていますが、Imitator との併用ではこれくらいで丁度いいのかもしれませんが。

【解説】

協力白玉詰には一段目の攻方玉を二枚飛車で詰ませる筋があります。Imitator が一段目に

居れば、攻方玉がどの段に居ても一段目にいるのと同じ筋が有効です。本局はこの原理を利用して、三段目の攻方玉を二枚飛車で詰ませます。

最初の飛車は「背面」を利用して、2枚目の飛車は **Imitator** を利用して発生させますが、その間に **Knight** (騎) の往復運動が挟まるのが面白い構成。こうすることで **Imitator** の位置が 11 から 31 に変わり、43 飛が決め手となるのです。

飛に変化した駒の往復運動は **144-4** でも出てきましたが、こうすることで、背面の効果が強く印象に残ります。**Imitator** があるので、ついつい **Imitator** を活用した手順を読みたくなりますが、「背面」の方に意識を集中すれば、比較的早く解ける作だと思います。

飛に変化させた駒を往復する手順は、他の性能変化ルールでも実現できます。

例えば本局を上下反転してルールを「対面」としても作意同様の手順が成立します。

面白いことに、この場合は「騎」を「桂」に変えると余詰を生じます。協力系ルールでは攻方の駒が弱いと受方の自由度が増え、却って余詰が生じることがあるのです。

更に本局の図はそのまま、「背面」を外しても以下の手順で完全作となります。

【背面を適用しない場合の詰手順】

33 騎 23 飛 74 王 [I22] 34 飛
73 王 [I21] 33 飛寄 [I31] まで 6 手

この手順では騎の往復の代わりに玉が位置調整役を担います。動く駒は攻方玉ですが、王手を掛けるのは騎なので、これは「委託王手」の一種ですね。**Imitator** を使った作品では、委託王手が出てこない、本局のような作品の方が珍しいくらいです。

【短評】

伊達悠さん

直感的に考えた最初の 3 手。とりあえずこう動かしてみて、**Imitator** の特性的に 43 に飛車を打ってみて、詰んでるかなー。

……えっ詰み!?

まさかの一発で作意を掘り当ててしまいました。たまにはこういう偶然もあってしかるべきでしょう。多分。

変寝夢さん (※無解)

こちらは最後まで騎。

4 と同一の作者でなかったのが意外。

占魚亭さん

どうでもいいことですが、**Imitator** 全格配置の折り返し地点 (41 地点目) に到達。

個展発表作を含めればもう少し増えますが。

るかなんさん (※無解)

144-5 は自力で解きたかったのですが、力及ばず。(fmza で解答確認)

3 手目までは読んでいたものの、4 手目が盲点になって届きませんでした。

I12 にすると出てくる連続疑似自殺手の順を見つけたことを成果と思うことにします。

☆**Imitator** 作品では玉が相手の利きに飛び込むように見える (実際は **Imitator** で利きは無効化されている)「疑似自殺手」が出る場合があります。これを連続で行うと面白い作品ができそうに思えます。

たくぼんさん

解く前にはこれは無理だろうなと思いましたが、初手 2 択で 63 王も ■ が 1 段目で上に行けず飛打ちが見えて意外と簡単に解けました。4 手目の 54 飛が駒を発生させたいところだけに好手に感じました。



■ 144-6 伊達悠氏作 (正解 6 名)

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
		金							八
									九

持駒 香

【ルール】

・アンチキルケ

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

【解答】

68 香 67 香 同金/69 金 67 桂 52 歩成 72 玉
79 香 78 歩 同金/69 金 79 桂成/81 圭 73 歩
まで 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

(狙い等)

《1.発表当時にも言わなかった妥協点》

自作の中で最も思い入れの強い作品と言え
ば、迷い無くアンチキルケ打歩協力 13 手の作
品を挙げます(第9回アンチキルケばか詰作品
展アンデパンダン2)。この作品を創ったのがき
っかけで、打歩にこだわるようになったと言っ
ても過言ではありません。

ところが実はこの作品、ある部分で大きく妥
協をした産物でもあったのです。

それはどこかという、受方 48 飛・攻方 25
桂配置でした。

まずは、当時の発表図をご覧ください。

伊達悠 作

アンチキルケ打歩ばか詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香2

(第9回アンチキルケばか詰作品展,2006年6月
[http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/
AntiCirceshow9-a.html](http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirceshow9-a.html))

(詰手順)

47 香 46 桂 45 香 44 銀 52 金 32 玉
33 桂生/29 桂 35 銀/31 銀 38 香 37 歩
同桂/29 桂 38 桂成/21 圭 33 歩迄

この冒頭 4 手ですが、3 筋の配置をずらせば
ある程度の位置調整が可能だったりします。例
えば攻方 35 香→36 香、受方 48 飛→受方 49 飛
にすると、冒頭は 48 香、47 桂、46 香、45 銀
となり、結局発表図と同じような手順を踏むこ
とができます。

《2.当時実現できなかった理想手順》

実はここで、発表時にはおろか、発表図が Fairy TopIX を獲った時にさえ言及しなかった手順があります。それは、攻方 25 桂→攻方 24 金等で実現する、次のような手順です。

(仮想詰手順)

48 香 47 桂 46 香 45 銀 52 金 32 玉
 33 金/49 金 36 銀/31 銀 39 香 38 歩
 同金/49 金 39 桂成/21 圭 33 歩迄

攻方の復活駒を桂→金とすることで、結局初手 48 香・3 手目 46 香・9 手目 39 香の打ち場所全てが完全に限定されているのです。それも 4 筋の飛車配置なしで！

当時の自分もそれには気づいており、2 筋の金配置ができないかと試行錯誤したのですが、余詰がどうしても消すことができず、妥協案として 48 飛・25 桂配置に至ったという経緯があります。無論これはこれで、結果的に 7 手目の生限定や 9 手目の限定打の価値もあるというのは承知の話です。

《3. 2022 年にして再アタック、そして方針転換→発表図に至るまで》

さて時がそれなりに流れて (いや 16 年も経ってるんかーい) 現在。今の自分の技術・FM の技術の向上によって、当時の自分が実現できなかった理想手順を何とか図化できないかと思い、アタックを試みました。ところがやはり当時の自分が一度折れているだけのことはあり、余詰が消える様子が全くありません。

というより、最終手 4 筋に歩を打つ余詰を消すことができないのは、「4 筋に受方飛を置かずに限定打を発生させたい」構想に対してあまりに致命的でした。

そこで、2006 年 (原図の発表時) 以来の方針転換を考えてみました。

「"復活駒は金・4 筋に玉以外の駒を置かずに初手 48 香限定"の構想はそのまま。ただし受方の銀復活は構想から除外」

特に銀復活を除外することで、全体の手順の重厚感は薄れるものの、初期配置をかなり減らせるのではという期待感がありました。そして、駒数を絞りに絞った結果得られたのが、今回の発表図ということでした。

《4. 発表図に至った今思うこと》

今回、構想はコンパクトになったものの、ここまで無駄駒なしの図を発表できたのは、ずっと自分が「Mr.打歩」と呼ばれるまでに打歩に固執し続けてきた賜物だと思っています。ただ、自分がここまで打歩に固執するようになった源泉は、13 手の発表原図に他なりません。なので、

- ・13 手側の作品は、その後の自分の血となり肉となった、代表作と言って良いもの。
- ・11 手側の作品は、培ってきた経験を元に、当時できなかった理想を落とし込めた完成品の 1 つ。

作意は必然的に似ているものの、各々に絶対的な価値を持っていると思います。

《5. 実は再アタック中に……》

1 つだけ、今回の”理想手順実現チャレンジ”中に得られた図があります。それは、2006 年の発表原図から、余詰防止駒を自分なりの極限まで減らした図です。

【参考図】

アンチキルケ打歩協力詰 13手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王			一
		金				王		継	二
				歩		皇	爵		三
									四
							香	桂	五
								歩	六
									七
						継			八
									九

持駒 香2

手順は、5 手目が 52 金→52 歩成になっているのみで、あとは当時そのまま。

余詰防止駒の広がりやを極力抑えていることから、本稿をもってこの図を修正図として残せればと思っています。

思い入れが強い作品なだけに長々と語ってしまいましたが、ここまでお読みいただき本当にありがとうございました。

【解説】

合駒を金の復活王手で取る手順の繰り返しと、成って自陣に復活する桂。アンチキルケ要素が短手数に凝縮された作品です。

初手香打で合駒請求するのは妥当なところ。合駒を香で直接取ると 91 に香が移動して王手にならないので、合駒を金で取れるような位置 (68 か 69) に香を打たねばなりません。正解は金の復元場所を確保する 68。最遠打でなく、敢えて一つ近付ける限定打は味がありますね。

「打歩」ルールなので、2 手目の合駒は歩にしたいところですが、ここで歩を入手しても意外と詰みません。正解は香合なのですが、これが 4 手目 67 桂合と組み合わせで初めて意味が分かる多重の伏線。後に 79 香を桂で取り、81 地点を埋めるのが狙いです。普通詰将棋では複数の手を組み合わせて一つの目的を達成する多重伏線は珍しくありませんが、フェアリーでは珍しいですね。

「打歩」に必要な歩の調達は、81 を埋める直前に行います。今度は金が最初から 69 に居るので、香の打ち場所は 79 の最遠地点。これに対する 78 歩合を 69 金の「居食い」で取って歩を入手します。

歩を入手したら、いよいよ伏線回収。注意すべきは桂が 81 に復活するとき、「成」で戻ること。生のまま戻ると 73 歩を「同桂/81 桂」と取ることができてしまいます。

手数はわずか 11 手ですが、非常に充実した手順でしたね。なお、作意 3 手目と 9 手目は着手した駒 (金) と、王手する駒 (香) が異なる委託王手。委託王手には遮断駒除去というパターンもあるのです。

作者の自作解説によると、本局の元ネタは 16 年前の自作だそうです。長く創作を続けると、どうしても「心残り」がある作品が出てきてしまいます。そんな時「いまさら昔の作をいじっても仕方ない」と忘れるのも、「やはり納得できる形で残したい」と練り直すのも作者次第。本局は後者の姿勢で改良に取り組み、原作の手順を維持した参考図と、原作の手順を変えて洗練した形で仕上げた本局の 2 つの図が残る結果となりました。どちらも捨てることができない、というのも作者の正直な心情だと思います。

【短評】

占魚亭さん

金の戻りを見据えて八段目に打つ初手が上手いですね。

るかなんさん

81 まで追うと手数が足りない、ということは。

たくぼんさん

初手の限定打～金で駒を取る手が 2 回の構成が素晴らしい。ラストは 73 歩と予想できたが 81 桂復活がネックでしたが、成桂にして復活とは面白い謎解きでした。元図予想は下の作品かと思いますがどうでしょう？

伊達悠

アンチキルケ 打歩ばか詰 7手

			早			爵			一
					王			我	二
							歩		三
		角					零		四
									五
									六
飛									七
									八
									九

持駒 歩

(アンチキルケ ばか詰作品展, 2006年5月1日,
<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCircshow8-a.html>)

☆これは作者の自作解説で挙げられている図の、更に元になった図ですね。一連の図を並べると、小さな子供が大人に成長する過程を見ているようで、興味深いです。

一乗谷酔象さん

歩以外の合駒を発生させると先手の手は、香打ち、合を取って打つ、歩を取って打つ、で5手を要し他にさせるのは1手だけ。

この制約では詰形作りが難しそうだったが、第三の合駒の活用 (67 桂～79 桂成/81 圭) がぴったりの協力手となった。

真Tさん

金が 2 回働くのがいい。

■ 144-7 駒井めい氏作 (正解 7名)

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

【ルール】

• Take&Make

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

(補足)

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

【解答】

a) 25 桂 同香 24 銀 まで 3手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 24 銀打 同-23 香 25 桂 まで 3手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ルールの違いで攻方着手の順番が入れ替わります。

Take&Make 入門用として Take&Make ルールの有無が与える影響を表現しました。

【解説】

ルールの特性を紹介するとき、よく使うのが、そのルールが付かない場合と、付いた場合で、手順が変わる図を用いるという方法です。

本局は Take&Make でそれを行っているわけですが、それに一工夫を加えて、単なる例題ではなくツインとしても楽しめるようにした作品です。

Take&Make は本作品展では初出題となるので、まずは b)を中心に説明しましょう。

b)では初手に打った銀を香で取るわけですが、

取った後、攻方銀の利きを写し取り、空いている場所のどこかに進みます。候補は 15・23・35 の3つ。候補が 15・25・35 でないことに注意してください。進む方向は相手番の駒が進めるはずの方向なのです。

さて、三つの候補のうち正解は玉の逃げ道を塞ぐ 23 です。オーバーランした香が慌てて所定位置に戻るみたいで面白い動きですね。

この着手は 24 同香の後、23 に進んだので、「同-23 香」と表記します。Locust や獅子は駒を取った後、別の場所に移動することがありますが、その時の表記を流用しています。

これで 23 が埋まったので、25 桂と打てば詰みとなります。23 香で 25 桂を取れそうに見えますが、25 桂の利き先 (13 と 33) はどちらも埋まっています。細則 3)の「移動ができない場合、駒取りもできない」により 25 桂は取れないのです。Take&Make での「駒取りと移動をセットで行う」は権利であると同時に、義務でもあるのです。

なお今回、ルール説明の細則 5)に「手番側から見て」の文言を追加しました。b)で 2 手目「同-23 香成」の解答があったからです。駒の進行方向は相手番から見た方向から選びますが、可成地域かどうかの判定は自分側の手番から見て行います。初めてのルールだと、ルール説明も不十分な場合が多いので、ルール説明は順次改良して行きたいと思います。

さて、ここまで放置していた a)についても言及しましょう。

a)には Take&Make が付いていないので、b)と同様初手 24 銀とすると、単に同香とされて詰みません。その代わりに、桂を先に打てば香を吊り上げることができ、24 銀で簡単に詰みます。

ここで a)b)2つの手順をよく見てください。攻方が使用する駒も、打ち場所も同じなのに、打順だけが入れ替わっていますね。Take&Make という言葉の有無で打順が変わる——入門用作品としての役割を保ちつつ、ツインとしても楽しめる仕掛けを織り込んだ、粋な作品だと思います。

【短評】

伊達悠さん

桂馬の打ち場所がどちらも同じなのは必然として、銀も同じ場所に打つ構成になっているのはよくできたもの！

変寝夢さん

棋譜を見て、あーなるほど。

占魚亭さん

コンセプトが明快なツイン。

るかなんさん

アンチキルケやライフルと違って駒取り後の移動強制が逆流して駒を取れない。

玉取り時に移動が生じない解釈なのは何故だろう？

☆これは元のルールをそのまま将棋に適用しただけなので、再考の余地はありますね。

玉取り時も移動が必須だと、第 143 回出題稿の〔例 1〕で 23 桂が王手になりません。逆に言えば、その性質を利用する受けも可能なので、玉取り時も移動が必須な変種を試す価値はあると思います。K-Take&Make (仮称) のルール設定で試作を重ねて、効果と問題点を洗い出してください。

たくぼんさん

Take&Make は初めて解きましたが、移動できない場合、駒取りもできない部分がなかなか頭に入ってこなかったです。

真Tさん

ルール理解にうってつけ。

一乗谷酔象さん

新ルールの特徴を理解する。



■ 144-8 真T氏作 (正解7名)

強欲協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・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】

16 銀 23 桂 15 銀 同桂 27 歩 同桂生
17 馬 15 玉 35 馬 19 桂成 26 金 まで 11 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは受方桂の4段跳ね。

桂がポンポン跳ねるので気持ちいいと思います。

【解説】

爽快な桂4段跳ね。攻方の桂4段跳ねではなく、受方の桂4段跳ねなので、11手は(普通の出題形式では)最短です。

初手で「14歩」を取るか「16と」を取るかの選択がありますが、2手目23桂しか合法手がないと分かった時点で桂の4段跳ねを予想し、初手に戻って「16と」を取る手を選び直した人も多いでしょう。

桂4段跳ねには「桂不成」が必要ですが、それは6手目に登場します。桂成は17馬を同圭とせざるを得なくなるので不詰。「強欲協力詰」では不成も簡単に実現できるのです。

創作上最大の難関である「桂不成」を通過した後は、玉を1筋に移動して最後の桂跳ねを実現します。受方桂4段跳ねは玉の移動が1回は必要ですが、本局ではそれを収束に入れる構成を採っています。

「桂不成の実現法」と「玉移動の時期」は受方桂4段跳ねを創作する時の重要なポイントですが、解答者はそんな理屈を気にする必要はありません。気持ちよく跳ねる桂の動きを堪能してください。

普通詰将棋でも11手で受方桂4段跳ねを実現した例があります。これから同条件の作を作ろうと思っている方は、玉の移動をどこで入れているか、協力しないルールで、どうやって「桂不成」を実現しているか、という2点に着目して鑑賞してください。

【参考】受方桂4段跳最短手数

山田剛

詰将棋 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1995年8月)

【短評】

伊達悠さん

最初の 2 択 (14 銀か 16 銀か) を外しさえしなければ、軽やかな桂馬の跳躍が楽しめます。外すとちょっと苦労します。ハイ勿論苦労した側の人間です (苦笑)。

変寝夢さん

27 同桂成は何故ダメなのか、と思ったらそういうルールだった事に気がついた。

占魚亭さん

勢いのある受方桂の四段跳ね。

るかなんさん

手の制約が強い場合は選択権を渡せる手が良い、という感覚に素直に従えばするすると。

たくぼんさん

連続桂跳ねにするのはさすがに難しそうですか・・・。

一乗谷酔象さん

玉を 1 筋に誘い込めれば OK。

■ 144-9 真 T 氏作 (正解 5 名)
最悪詰 42 手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂3

【ルール】

・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。

【解答】

93 銀 同龍 83 銀 同龍 73 銀 同龍

63 銀 同龍 53 金 同龍 43 金 同龍

33 金 同龍 23 金 同龍 同香 22 銀

同飛 12 金 同玉 13 金 同角 24 桂

同香 23 金 同飛 22 金 同玉 33 銀

12 玉 22 銀成 同玉 33 銀 12 玉 22 銀成

同香 21 銀 同玉 33 桂 32 玉 44 桂

まで 42 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【主な変化】

・ 22 手目 13 銀は

同角、24 桂、同香、23 金⁽¹⁾、同飛、22 金、同香、21 銀、同馬、11 金、同馬、21 銀、同玉、33 桂、32 玉、44 桂まで 38 手。

(1)で 23 銀は同飛、22 金、同馬、11 金、同馬、22 金、同香、21 銀、同玉、33 桂、32 玉、44 桂まで 38 手。

【作者のコメント及び解説】

狙いは金銀 8 連合。と言っても初手は合駒ではないので、疑似 8 連合です。受方は詰むのに必要な駒を攻方に渡さないといけません。

詰むのに必要なのは、初形の持駒桂 3 枚を除いて、下記の利きを持つ駒です。(使用順)

- ①斜め後ろ
- ②後ろ
- ③前
- ④斜め前
- ⑤横
- ⑥斜め後ろ

飛角は出払っているため、②⑤は金。①⑥は銀に確定します。

③は金銀香歩、④は金銀が候補になります。ここで問題となるのが、③④のどちらも金銀が使えることです。

⑤⑥のための金銀を③④で使われると不詰

になります。

③④で金銀を使われても詰むようにするためにどうするか？

その分、金銀を多く渡すしかありません。

以上より、

- ①銀
- ②金
- ③金銀
- ④金銀
- ⑤金
- ⑥銀

が必要になります。計金 4 枚銀 4 枚です。

使わずに余った金銀は、④以降に形が変わらないように消費させます。

合駒順は単純で金を先に渡すと、23 金で不詰。

53 で金を渡した後は逆王手で同龍が強制され 23 金を打つ隙がありません。

【解説】

夢の 8 連続合。

盤の大きさは 9 × 9 ですから、アンチキルケやライフルのような特別な条件がない限り、1 枚の駒の王手に対する連続合は 7 回までしかできません。しかし本局では「受先」の初手で「取られるための打」を行い、合駒と同様の効果を出しています。つまり疑似 8 連合です。

連合物では「なぜこれだけの合駒が必要なのか」と「合駒の順番や種類はなぜ限定されているか」の 2 つが問題となります。理由はどちらも作者自身の解説で書かれているので、ここでは具体的な手順に書き下します。

まずは前者。「なぜこれだけの合駒が必要なのか」を理解するために、合駒を取り切った後の局面を考えます。

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

持駒 金? 銀? 桂3

仮に合駒を 1 枚省略して持駒が「金 4 銀 3 桂 3」だったとしましょう。すると、以下の手順で

不詰となります。

22 銀 同飛 **12 金** 同玉 **13 銀** 同角

24 桂 同香 **23 銀** 同飛 **22 金** 同香

銀を使い切っているため「21 銀」ができず、王手が途切れてしまいます。攻方は早めに銀を使い切って不詰に持ち込もうとするのです。

では持駒が「金 3 銀 4 桂 3」だったらどうでしょう？

22 銀 同飛 **12 金** 同玉 **13 金** 同角

24 桂 同香 **23 金** 同飛

今度は攻方が早めに金を使い切る戦略を採り、「22 金」をできなくします。「銀を使い切る」「金を使い切る」のどちらの戦略も採れなくするのが 8 連続合の狙いだったのです。

不詰への道を断たれた攻方は 22 手目 13 金という苦渋の選択を行います。不詰にできないので、せめて手数を延ばそうというわけです。22 手目に銀を使うと「主な変化」にある通り、作意より 4 手短い手数で詰みます。この変化手順では作意表面に出なかった 11 馬が活躍し、余分な持駒を手早く消してしまいます。

金を残すより銀を残した方が良い理由は作意手順を見れば明らかですね。銀を消すには「33 銀 12 玉 22 銀成 同 X」の 4 手を要するので、2 手で消える金よりも長もちするわけです。以上が「なぜこれだけの合駒が必要なのか」という理由と、関連する主な変化・紛れです。

次に「合駒の順番や種類はなぜ限定されているか」説明します。

まずは種類。合駒できる駒種は香歩が残っていますが、これを混ぜてしまうと金銀が足りないのと同じ状況になるので、「銀を使い切る」「金を使い切る」のどちらかの戦略で、攻方が不詰を達成できてしまいます。

次に順番。金合を先にすると合駒を取る前に「23 金」が出来て不詰。作意のように、金合を後に回せば、最初の金合をした後、残る 3 つの金合がすべて逆王手になるので「23 金」を打つ暇がないというわけです。

以上の理由から金銀の（疑似）8 連続合という夢のような手順が成立します。

本局を見ると氏の「七種連統合」(最悪詰 51手、詰将棋パラダイス、2020年12月)を思い出さずにはられません。連統合を主題とした作品は、合駒で得た駒の処理に苦勞するものですが、それを無理なく成立させる配置を見ると、作者の高度な創作力を感じさせられます。

【短評】

伊達悠さん

とんでもなさすぎる作品の誕生。
 金銀の8連合(初手含め合駒って言って良いですよ?)は初形からの期待通りでいったとしても、金銀桂合わせて11枚もの駒の捨て方が完全限定とは、とても信じられません。4手かけて1枚捨てるフェーズが、こんなギリギリのバランスで成立できるとは……。前半の逆王手絡みでの8連合成立のシステム+1枚の駒捨てにかけける手数伸ばしのシステムが、盤上12枚で完結できるというのも、もはや意味がわかりません。個人的には何より、それらが決して難しすぎないのがまた良いです。

占魚亭さん

残り駒から予想はできましたが、それでも受方銀4金4連打とは凄い。

たくぼんさん

7種連合の作品と同様、4銀+4金連合とヤマを張ったらマスが7つしかない? そうか受先なので初手打てるのかで納得。金が先だと23金があるので合駒は銀が先と分かりやすい。あとは収束ですが、銀を消去してからの21銀が見事な手順でした。

一乗谷酔象さん

期待通りの4連銀合と4連金合。
 22手目以降の変化で13と23に打つ2枚の金駒の選択に悩むが、銀銀と金銀はいずれも38手で詰みうまく割り切れていた。

☆多くの短評で「合駒」という表現が使われています。初手も“気持ちとしては”合駒であることが、ちゃんと伝わっていますね。

■ 144-10 変寝夢氏作 (正解5名)

協力白玉詰 10手

									銀	一
									王	二
				糸		と				三
										四
										五
										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

【解答】

77n角 33n角生 77n角生 11n角生
 77n角生 22n角生 82n飛 97玉
 27n飛 22n飛引成 まで 10手
 (詰上り)

										一
									王	二
				糸						三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし
 受方持駒 銀歩n角

【作者のコメント及び解説】

軽い趣向入りにしてみました。
 もう少し連取りしたかったかな。

【解説】

中立駒によるミニ連取り。
 「連取り」というと、開き王手を使って、攻方の駒が、並べられた受方の駒を順次取っていくものと相場が決まっていますが、本局で取られるのは攻方の駒。中立駒は攻守双方が自分の手番で動かせるので、どちらに所属する駒も取

れますし、遠くの駒を取るために開き王手を利用する必要もありません。本局のように単独で攻方の駒を連取りするのも容易です。

連取りの意味付けは邪魔な守備駒の排除。「11銀」と「33と」があると、攻方玉を詰ますことができません。

問題は守備駒を排除した後の収束。

中立駒は攻方も動かせるので、王手駒を動かす受けがあります。これを防がねばなりません。

代表的な方法は2つあります。動かしにくい中立駒で詰める（盤隅の中立角が典型例）方法と、同じ利き筋に中立駒を並べる方法です。

本局で採用されているのは後者。中立飛2枚（ただし1枚は中立龍）を二段目に並べます。これなら王手している中立駒を逃がしても、もう1枚が睨みを利かしているのです、逃れられません。この二枚飛車の形を作る前の下準備として、中立角を22に移動させるのも芸が細かいところ。こうやって壁を作っておかないと、二段目の中立飛打が自玉へ王手を掛ける反則になるのです。連取りに使用した中立角をそのまま壁として利用することで、中立角の往復が増えるだけでなく、着手もすべて不成で統一され、手順に味わいが増していますね。

なお、53歩は初手42n角の非限定防止。

作者のコメントで「もう少し連取りしたかった」とありますが、それは可能です。例えば「攻方44と」を追加して、手数を12手にしても完全作となります。14手以上となると、単純な「攻方55と追加」では不十分で、角打の非限定防止と、玉を右辺に追う余詰筋を消す配置が必要になります。「ミニ連取り」とするなら12手で切り上げるのが適当だと思います。

【短評】

伊達悠さん

11や33に攻方の駒もあるだけに、両王手の形をずーっと考えて約2ヶ月。どうも埒が明かない予感がしたので、先に145-11の方を解いていました。

145の方で詰め上がりが見えた途端、「……！」。色々なものが一本の線で繋がれた感じがしました。これだからフェアリーはやめられない。

個人的にはこっちも6手として解きたかったような気もしますが、うーん意見が分かれるところですかね。

☆この短評にある通り **WFP145-11** には本局と同じ原理が使われています。筆者の好みとしては **WFP145-11** の方を本局に合わせて欲しかったですね。これから解く人はこれをヒントにしてください。

占魚亭さん

邪魔駒を排除していくn角の往復が面白かったです。

たくぼんさん

11銀と33とが詰上りを見え難くくして、相当苦勞しました。

真Tさん

攻方駒のはがし趣向。初形から全く見えませんでした。楽しめました。

一乗谷酔象さん（※無解）

詰形が分からない。

■ 144-11 青木裕一氏作（正解6名）

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	?			三
						糸	糸	護	王	四
							?	糸		五
							?			六
							?			七
										八
										九

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

【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。

【解答】

26桂 23玉 33飛成/32龍 同玉/23玉 32龍 13玉
 33龍 23飛 同龍/33龍 同銀/24銀 14歩 23玉
 13歩成 33玉 23と 同玉/33玉 32飛 23玉
 34飛成/32龍 13玉 33龍 23飛 同龍/33龍 同銀/24銀
 14歩 23玉 13歩成 33玉 23と 同玉/33玉
 32飛 23玉 35飛成/32龍 13玉 33龍 23飛
 同龍/33龍 同銀/24銀 14歩 23玉 13歩成 33玉
 23と 同玉/33玉 32飛 23玉 36飛成/32龍 13玉
 33龍 23飛 同龍/33龍 同銀/24銀 14歩 23玉
 13歩成 33玉 36飛 35銀 同飛/36飛 24玉
 35銀 33玉 24銀 まで 63手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王			一
								歩	香	二
						皇	王		と	三
						糸		銀		四
									糸	五
							飛	桂		六
							?			七
										八
										九

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛歩3

【作者のコメント】

ライフルルールでの居成を利用した連取りです。連取りで駒を取る意味付け(遠打の空間を作るため)は珍しいと思います。

【解説】

詰将棋には王手義務があるため、たいていのイベントは玉の周辺で起こります。玉から遠い駒を取りたいときは遠打や開き王手を使うのが普通です。

前局(144-10)では中立駒を使うことで開き王手に頼らない連取りを実現していました。ライフルでもそれができると示したのが本局です。

ライフルでは現位置または駒取り地点が可成地域するとき「居成」ができます。遠くの駒を取って戻るとき、成ることで王手も掛けられるのです。これを利用すれば開き王手を使わない連取りが実現できるという、画期的な発見です。

はがした後の処理も抜かりがありません。龍をそのままにしていたのでは、次の連取りに支障を来すので、龍を飛に変換。はがした歩で玉位置の調整を行い、次のサイクルに備えます。この手順には居食いがいくつも織り込まれ、ライフルの特性が活かされています。

連取りの目的は 36 地点を空所にすること。ここに飛を打てば移動合で銀を入手することができ、ライフルらしい紐付きでない駒の王手を含む両王手で鮮やかに詰上ります。趣向手順の流れに乗って「37 と」も取ってしまうと手数オーバーになります。「37 と」はあくまで飛打の場所を限定するための配置だったのです。

趣向手順はもちろん収束までライフルらしさが横溢する本局。現時点でこのルールの最高傑作を選べと言われたら、迷わずこの作品を選びます。

【短評】

伊達悠さん

趣向のシステムがそのまま収束の両王手にも使えるという、究極のリユース！

変寝夢さん(※無解)

37 とって飛の打ち場所限定の配置だったのね。趣向手順中にもライフルらしい手があり、面白かった。

占魚亭さん

ライフル版剥がし趣向。当初、3筋の駒を全て剥がすと思っていました。

るかなんさん

何のためにと金剥がしか、を考えずに取りきったら全部取る前に 70 手オーバー。途中まで白玉詰と勘違いしたりと目的を完全に見失ってました。

たくぼんさん

ライフルルールの特性を活かした手順で連取り趣向を難しくなく表現していていいですね。収束もライフル特有で言う事なし。

真工さん

楽しい趣向手順。

一乗谷酔象さん

3筋の何処でと金をとっても同じ 32 龍の王手になるのがライフル詰の特徴。

【総評等】

変寝夢さん

変則ルールの中では **Take&Make** が解きやすかったです。

るかなんさん

手順自体は自然なものが多かった印象。にも関わらず今までに無いほど混乱続きでした。

たくぼんさん

ルールがいろいろで一般の方には相当敷居が高く感じられるでしょうね。解けたものだけでも送って頂けるといいんですが。

☆作品ごとにルールが違うというのは解答する立場から見ると大きな障壁になりますね。

「フェアリー入門」のように、回ごとにルールが決まっていれば、一作解ければ、その感覚を保ったまま別の作に取り組めるので、解図もしやすいでしょう。今のところ、本誌で一つのルールで開催される作品展は「フェアリー入門」と「Fairy of the Forest」だけなので、一つのルールに的を絞った特設展が増えて欲しいと思います。

以上



今月の手筋



(※解答は P95 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。

「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」(できればカードの他の項目も)記述して担当者までお送りください。

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、「教材」に徹してくださるようお願いいたします。

第4回 フェアリー短編コンクール

出題(再掲)

担当:駒井めい

第4回フェアリー短編コンクールを開催します。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。今回が第4回で、7手以下のフェアリー作品を27作出題します。解答を募集しますので、よろしくお願ひします。結果発表は2022年12月号で行います。

1. 開催要項

[出場者]

青木裕一、上谷直希、馬屋原剛、羽毛布団*、神在月生、kisy、駒井めい、さつき*、さんじろう、springs、諏訪冬葉、占魚亭、たくぼん、伊達悠、藤原勝博、藤原俊雅、変寝夢、真T、るかなん*

以上19名、敬称略

※「*」は彗星賞(後述)の対象者

[優勝および特別賞]

後述のお気に入り投票で優勝および特別賞の作品を決定します。不完全作は失格。今回設けた特別賞は下記の通り。

(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。

- 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

[お気に入り投票]

解いた作品の中から気に入った作品の番号を選んでください。何作投票しても構いません。お

気に入り上位3作には1位から3位まで順位を明記してください。

投票順位に応じて作品毎にポイント(1位:5点、2位:3点、3位:2点、それ以外:1点)を加算し、合計ポイントによって優勝および受賞作を決定します。誤答の場合はその票を無効とします。また、受賞対象作が全作0票だった場合は担当者の判断で決定します。

2. 解答要項

[締切]

2022年11月30日(水)

[送付先]

下記どちらかの方法でご提出ください。

- メール:meikomaivtsume[at]gmail.com
- TwitterのDM:@MeiKomai_Tsume

[送付内容]

- 解答者名(ペンネーム可)
- 解答
- 短評
- お気に入り投票
- 総評(任意)

※短評およびお気に入り投票には解答ソフト

(fmzaなど)を用いても構いません。但し、解答ソフトを用いた場合、その旨を書いてください。

※キルケ、Messigny、衝立詰などで手順の表記の

仕方がよく分からない方もいるかもしれません。

その場合は分かるように書いていただければ正

解扱いとします。また、フェアリールールで不明

な点がありましたら、お気軽にご連絡ください。

3. 出題

投票の公平性の観点から、作者名を伏せて出題します。各作品の作者名は結果発表時に公開します。今回登場するフェアリールールの説明は後の「4. ルール説明」に記しています。必要に応じてご参照ください。

何作か受方持駒なしの作品があります。持駒表記にご注意を。**第6番**および**第7番**は最後の1ピ

ースですが出題形式が新しいです。「4. ルール説明」に例題と解説を記しています。そちらをご覧ください。なってから解いてください。第20番は逆算後に受方手番の点鏡協力詰2手にします。従って、出題図で攻方着手から2手逆算することになります。第24番のb)では同手数駒余らずの詰手順が複数あった場合、攻方の反則回数が多い方を正解とする条件を付けています。

第1番

『Henry Forsbergとの邂逅』

協力詰 7手

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

- 攻方持駒 金
- 受方持駒 なし
- b) 攻方持駒 金→銀
- c) 攻方持駒 金→桂
- d) 攻方持駒 金→香

第2番

協力詰 4手 (受先)

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

- 攻方持駒 なし
- 受方持駒 なし
- b) 26歩→56
- c) 26歩→48

第3番

Queen王協力詰 7手

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

持駒 銀3
※Q: Queen王

第4番

非王手協カステイルメイト 6手 (受先)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第5番

最後の1ピース・協力詰1手 (7解)

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

持駒 なし
※盤上に攻方生駒を1枚追加

第6番

最後の1ピース

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

持駒 なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
- 2)最後の1ピース・協力詰 1手
1枚追加

第7番

最後の1ピース

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

持駒 なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
 - 2)1枚追加して3)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
 - 3)最後の1ピース・詰将棋 1手
1枚追加
- ※左右対称形を同一局面とみなす

第8番

安南詰 1手

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

持駒 なし

第9番

安南協力詰 5手 (2解)

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

持駒 金桂香

第10番

安南協力自玉詰 6手

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

持駒 角

第11番

推理将棋

(条件)

- ・4手で先手玉が詰まされた。
- ・安北ルールで指した。
- ・初手は歩の手だった。

第12番

背面協力詰 4手 (受先、2解)

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

持駒 なし

第13番

Messigny協力詰 5手

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

持駒 飛角

b)48歩→56

第14番

『3手&3手』

キルケ協力自玉詰 6手

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

持駒 飛

第15番

アンチキルケ協力自玉詰 5手 (受先)

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

持駒 角

第16番

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

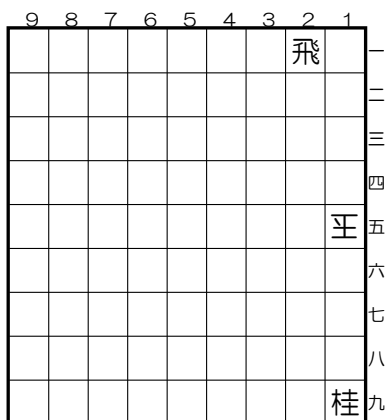
持駒 なし

a)キルケ協力自玉詰 4手

b)アンチキルケ協力自玉詰 4手

第17番

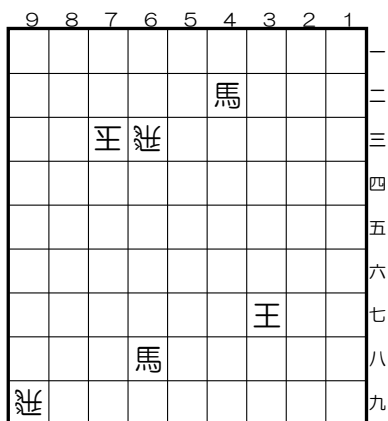
All-in-Shogi協力詰 7手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第18番

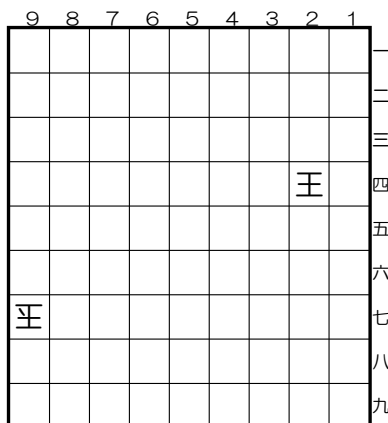
ボカス力協力白玉詰 7手 (受先)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第19番

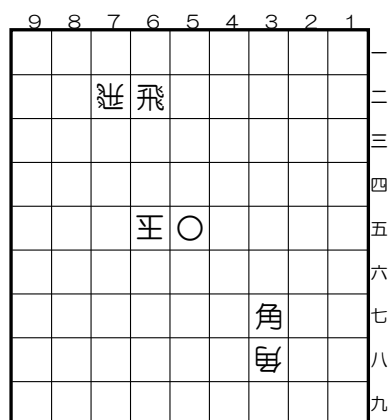
点鏡打歩協力白玉詰 6手



持駒 角

第20番

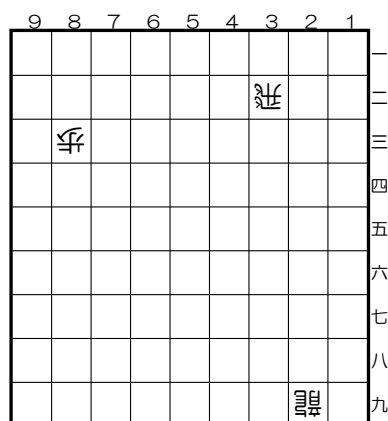
点鏡シトロ協力詰 -2+2手



持駒 なし
※○: 穿 (着手不可、透過)

第21番

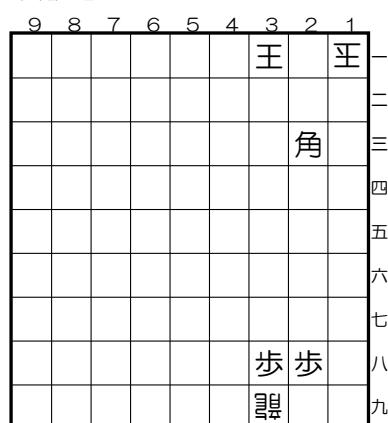
協力詰 7手



持駒 なし
※透明駒: 攻方1枚、受方3枚

第22番

強欲詰 5手



持駒 なし
※透明駒: 攻方3枚、受方0枚

第23番

歩王取禁協力詰 7手

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

持駒 Q

※透明駒: 攻方0枚、受方3枚
(使用駒: 残り全部+G3)

※玉: 歩王

Q: Queen

G: Grasshopper

第24番

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

持駒 角

a) 詰将棋 5手

b) 衝立詰 5手

※反則は9回まで可

※攻方の反則回数が少ない

同手数駒余らず変化を

劣位とする

※攻方の無意味な反則を禁ずる

第25番

協力白玉詰 6手

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

持駒 なし

b) 34の地点にImitatorを追加

第26番

Giraffe王AntiAndernach協力詰 5手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※■: Imitator

き: Giraffe王 {(1,4)-Leaper}

第27番

Koko全Andernach協力詰 7手

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

持駒 飛

4. ルール説明

【詰将棋】

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

(補足)

- ・当コンクールでは普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。

→参照:「詰将棋のルール」(<http://suzukou.org/rule/ruleindex.html>)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

(補足)

- ・ここでは「協力詰」と書いたが、これは「目的」が「詰」の場合である。目的が変われば「協力千日手」のように変化する。「協力自玉詰」のように、詰める対象が変わる場合もある。

→参考:「はじめての協力詰」(https://note.com/meikomai_tsume/m/m53fb7de32286)

【受先】

受方から指し始める。

(補足)

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある。

→参考:WFP第163号「受先協力詰超入門」

【Queen】(Q)

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

(補足)

- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。

- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名＋王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

【非王手】

最終手を除いて王手を掛けてはいけない。

→参考:WFP第169号「非王手協力詰超入門」

【協カスタイルメイト】

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

【最後の1ピース】

出題図に指定された枚数の駒を“追加”して指定されたルール・手数の完全作にする。追加する駒は特に指定がない限り、攻方の駒、受方の駒、攻方持駒いずれでも構わない。

(補足)

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

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

→参照:WFP第159号

『「最後の1ピース」の紹介』

(例題)

第6番および**第7番**では最後の1ピースが入れ子構造になっています。新しい出題形式であるため、少し説明が必要でしょう。作者より例題と解説

をいただいたので、それを以下に示します。

最後の1ピース

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

持駒なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
- 2)最後の1ピース・協力詰 1手
1枚追加

追加駒:1)攻方45桂、2)攻方42龍
詰手順:33桂生 迄1手

まずは、出題文の1)に従って、適当に1枚追加
してみましょう。例えば攻方23歩を追加してみます
(図1)。

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

持駒なし

(図1)

図1は、「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作になっているでしょうか。最後の1ピースが完全作であるためには”別解があってははいけません”。図1は、持駒に金を追加すれば協力詰1手で完全作となります。しかし、攻方24香追加、もしくは攻方33王追加でもやはり協力詰1手

で完全作となります。このように色々な解があるので最初に23歩を置くのは失敗となります。

では、捻って攻方32歩を置くのはどうでしょうか(図2)。

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

持駒なし

(図2)

図2は、「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作になっているのでしょうか。残念ながら図2も攻方13馬配置と、攻方42龍配置の2通りの解があるので失敗となります。

作意は、攻方45桂配置です(図3)。

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

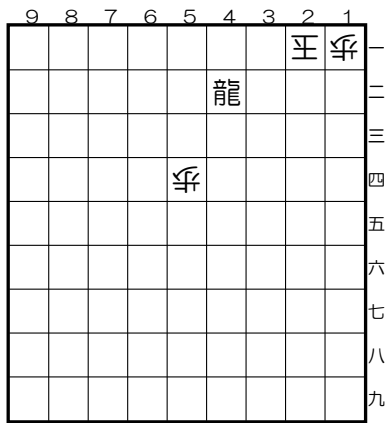
持駒なし

(図3)

図3を1手詰にするのは攻方42龍を配置するしかありません。従って、図3は「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作となっています。これでようやく出題文の条件を満たすことができました。

なお、先に攻方42龍を置くのはどうでしょうか

(図4)。



持駒 なし

(図4)

これは、攻方45桂の他に、例えば、攻方32歩配置の別解があり失敗です。このように、本ルールは配置する順番も大切になっています。

最後に54歩の配置の意味も確認してみましょう。54歩は、出題図に例えば攻方54角を配置する別解を防いでいます。攻方54角が置けると、そこから1手詰にするには攻方43龍追加しか解がないのです(攻方32飛追加は透かし詰めになるのでNG)。そうすると、本問は攻方45桂追加でも攻方54角でも正解となってしまいます。本問を完全作にするために54歩は置かなくてはならない駒でした。

【n解】

解が複数あり、指定されたn個の解を求める出題形式。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

→参考1:「安南ばか詰入門」(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/annan1.html>)

→参考2:「1手詰から始めるフェアリー超入門 安南編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n80624ff6f562)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

→参考:「はじめての協力自玉詰」(https://note.com/meikomai_tsume/m/mc97e8905f5a1)

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

→参照:「どんな将棋だったの? - 推理将棋入門」(http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html)

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

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

【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)

- ・成駒と生駒は別種とみなす。
- ・玉も交換できる。
- ・行き所のない駒や二歩が発生するような交換は禁手。
- ・交換時に駒を裏返すことはできない。
- ・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。

→参照:WFP第1~5号「Messignyばか詰入門」

【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。
- ・成駒は生駒になって戻る。

- ・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。
- ・駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- ・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_springs/n/n915f986a5756)

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う。

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

→参考1:「アンチキルケ入門」(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirce.html>)

→参考2:「1手詰から始めるフェアリー超入門
アンチキルケ編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435)

【All-in-Shogi】

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

(補足)

- ・相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- ・相手に相手の駒を取らせることはできない。
- ・相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- ・自玉を取らせる手は反則。

→参照:WFP第122号「All-In-Shogiの紹介」

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

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

→作品例:WFP第81号 第71回WFP作品展

71-8 変寝夢作

※結果発表:WFP第83号

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門

点鏡編1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩(単純打歩)】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

→参考:WFP第165号「打歩協力詰超入門」

【レトロ -m+n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

(補足)

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

→作品例:WFP第88号 第77回WFP作品展

77-3 変寝夢作

※結果発表:WFP第90号

【穿(あるいは穴)】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

(補足)

- ・Imitatorのような特殊な駒も存在不可。

【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:WFP第75号「Imitatorの紹介」

【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- ・駒を取らない盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
- ・相手の駒になるのは成生の選択後。
- ・駒を取らない盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能(二歩の例外を除く)。

→作品例:WFP第113号 第97回WFP作品展

97-9 占魚亭作

※結果発表:WFP第116号

【Giraffe】(き)

Giraffeはフェアリーチェスの駒。1対4の方向に跳ぶ八方桂。

【Koko】

着手は、その周りの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

(補足)

・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。
→参照:WFP第42号「Kökoについて」

【全Andernach】

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- ・盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
- ・相手の駒になるのは成生の選択後。
- ・盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能(二歩の例外を除く)。

【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:WFP第83号「透明駒の紹介」

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

→参考:WFP第167号「強欲協力詰超入門」

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。Queen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。

→作品例:WFP第92号 第80回WFP作品展

80-10 真T作

※結果発表:WFP第94号

【衝立詰】

衝立将棋の詰将棋。初形では双方の配置は分かっているが、受方の着手は基本的に不明。衝立将棋に準ずる情報しか与えられない。攻方が非合法手を指した場合は反則とみなされ、着手

し直すことができる。反則は指定された回数まで可。

(補足)

- ・衝立将棋では対局者以外に審判が存在する。審判は終局の判断以外に以下のことを行う。衝立詰もこれらに準じて情報が与えられる。
 - 1) 駒取りがあれば、その駒を相手の駒台に移動する。
 - 2) 王手があれば知らせる。
 - 3) 反則があれば警告し、指し直させる。
- ・着手の合法性は本将棋に従う。相手の着手が分からないが故に起こり得る反則手は以下の通り。
 - 1) 掛けられた王手(詰みではない)を解消できない、もしくは自玉に王手が掛かる。
 - 2) 飛角香で相手の駒を跳び越えて移動する。
 - 3) 相手の駒がある地点に持駒を打つ。
- ・直前の受方の着手によって攻方が王手を掛け損なう可能性がある場合は失敗とする。攻方は直前に受方が可能な全ての着手に対して王手または反則手でなければならない。
- ・反則の上限回数は出題時に明記されるのが望ましい。衝立詰では8回を基本としている。
- ・無駄合か否かは衝立詰における合駒の有効性で改めて判断する。

→参照:衝立詰 (<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kato/ftsui.htm>)

(例題)

加藤徹作 カピタン 1976年7月

衝立詰

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

持駒 角金銀

23銀打+、(-)、22角+、(-)、31角成+、(31)、32金++ 迄7手

※23銀打、31玉、22角、42玉、31角成、同玉、32金 迄7手

まずは衝立詰の手順表記から。受方の着手は基本的に不明なので括弧で書きます。「(-)」は受方の着手で攻方駒が取られなかった、「(31)」は31の地点で攻方駒が取られたことを表しています。また、「+」は王手、「++」は詰み、「×」は反則を示す記号です。反則は本作では登場しなかったもので、具体例を挙げた方がよいでしょう。例えば、42金と指して反則となり、31角成と着手し直して王手する場合、「42金× 31角成+」のように書きます。他には駒取りの表記もあります。例えば、31角成と指して歩が取れた場合、「31角成・歩」のように書きます。実際にはより省略された表記が用いられることも多々あります。

それでは例題の解説に移りましょう。初手は23銀打。受方が可能な応手は11玉、13玉、31玉の3通り。受方の応手が分からないルールなので、2手目11玉と仮定して3手目12金としてしまうのは失敗です。2手目13玉と逃げても同じ手で詰みますが、2手目31玉と逃げていた場合に王手が掛からないからです。攻方には王手義務があるため、攻方は王手が掛からない可能性がある着手をするこ

とはできません。直前に受方がどう応じていたとしても、王手または反則手になるような着手をしなければなりません。

3手目の正解は22角。これなら2手目が何であったとしても王手が掛かります。2手目が11玉や13玉であった場合はこれで詰みなので、2手目は31玉と判明します。3手目22角に対して受方が可能な応手は41玉か42玉です。5手目は31角成。これなら4手目が41玉でも42玉でも王手が掛かりますが、一見すると無駄な手に見えるでしょう。しかし、3手目22角～5手目31角成は玉の位置を確定させるために必要な手順なのです。さて、5手目31角成に対して受方が可能な応手は31同玉、51玉、52玉の3通り。もし6手目で攻方馬が盤上から取り除かれたなら、6手目は31同玉と判明して7手目32金迄。そうでないなら6手目は51玉か52玉だと判明して、いずれにせよ62金迄。

3手目22角～5手目31角成の必要性について、もう少し解説していきます。「これなら3手目に32金と打てばよいのでは？」と思った方もいるかもしれません。ここで思い出してほしいのが、2手目が31玉と判明したのは、3手目に22角と打ったからです。3手目で32金とするのは、2手目が11玉や13玉であった場合に王手が掛からないので失敗です。3手目22角～5手目31角成の手順を経て、ようやく7手目で32金とできる仕組みになっているのをご理解いただけたでしょうか。

【エイトクイーンもどき (2)】 / 神無太郎

ルーク、ビショップ、ナイト何枚かを互いの利きに入らないようにチェス盤に配置するとき、配置方法が実質唯一になる（回転や鏡像で一致する配置は同一視）ような駒の枚数を絨毯爆撃で求めてみましたので、順次紹介します。

まずはルーク4枚の2パターン。なお、ルーク5枚以上のパターンはありません。

(R=4, B=8, N=5)

		R					
B			N	B			B
N							B
	R						
						R	
					R		
B				N			B
B			N	B			N

(R=4, B=4, N=11)

N	B					N	N
			R				
		R					
B	N					B	N
				R			
					R		
N	N					N	
N	N					B	N

推理将棋第155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155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11月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第155回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！1題でも解けたらぜひご解答ください。

初級は、1桁作品が無くなった時に見つけ出した過去の投稿作から9手詰を出題します。

中級は、けいたんさんからの10手作です。6手目に角を打つということは...

上級は、チャンプさんの「オウム返し」再来は12手詰で中級と同じく2筋の手で仕留めます。

【今後の予定と作品募集】

本年は12月の出題まで実施する予定です。2023年元旦の年賀詰の出題を予定していますので、2023年、令和5年、ウサギ、う、卯などに因んだ年賀詰作品を募集いたします。(こじつけ可。複数の作品投稿も可) 投稿締め切りは12月15日といたします。奮っての投稿をよろしくをお願いします。

■本出題

155-1 初級 Pontamon 作

後手龍がある終局図 9手

5年前に投稿した作品ですが、近年、この詰み上がり図を見てることでしょう。

155-2 中級 けいたん作

とどめは2筋の駒を取る 10手

最終手で取る2筋の駒は初期配置の駒でしょうか？移動して来た駒でしょうか？

155-3 上級 チャンプ作

オウム返し(おもちゃ箱 ver) 12手

数多く創作したオウム返し作品の中でも最終一手前を完全に明かす条件は初。

■中間ヒント (10月27日頃 作者)

■締め切り前ヒント (11月3日頃 Pontamon)

155-1 初級 Pontamon 作

後手龍がある終局図 9手

「2017年7月に9手目の初王手で詰めた終局図が出て来たよ」

「どんな図？」

「後手の龍がある図だよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手目の初王手で詰んだ
- ・終局図には後手の龍がある

155-2 中級 けいたん 作

とどめは2筋の駒を取る 10手

「10手で詰みか」

「6手目は5段目に角を打つ手だったね」

「とどめは2筋の駒を取る手だったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・6手目は5段目に角を打つ手
- ・とどめは2筋の駒を取る手

155-3 上級 チャンプ 作

オウム返し(おもちゃ箱限定 ver) 12手

将ちゃん「ねえピーちゃん、久しぶりにまた将棋やろうよ。」

ピーちゃん「ゴブサタ、ゴブサタ。シヨウ、シヨウ。」

将ちゃん「ピーちゃんは僕の指した筋の手をマネするから僕が先手でいいよね？」

ピーちゃん「イイヨ、イイヨ。」

将ちゃん「お願いします。」

ピーちゃん「オネガイシマス。」

将ちゃん「ありゃ～12手で詰まされちゃったー。」
 ピーちゃん「カッタ、カッタ。ワーイ、ワーイ。」
 将ちゃん「5手目に指した歩をすぐ(6手目)に取られちゃったのは失敗だったかなー。」
 将ちゃん「不成の手は無かったけど、11手目の▲26歩が到着になっちゃったなー。」
 ピーちゃん「ソウダネ、ソウダネ。」
 将ちゃん「相変わらずピーちゃん強いなー。」
 ピーちゃん「ドンマイ、ドンマイ。」
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 12手で詰んだ
- ・ 5手目に指した歩を6手目にとった
- ・ 11手目は▲26歩
- ・ 不成の手は無かった
- ・ 後手は直前に先手が着手した筋をマネて(同じ筋へ)着手し続けた

【エイトクイーンもどき(3)】/神無太郎

ルーク、ビショップ、ナイト何枚かを互いの利きに入らないようにチェス盤に配置するとき、配置方法が実質唯一になるものの紹介です。今回はルーク3枚の2パターン。

(R=3, B=6, N=12)

N	B				B	N	N
			R				
		R					
B	N				N	B	B
				R			
N	N					N	
N	N				N	B	N

(R=3, B=4, N=14)

N	B				B	N	N
			R				
		R					
B	N				N	B	N
				R			
N	N					N	
N	N				N	N	N

推理将棋第153回解答

担当 Pontamon

推理将棋第153回は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。

1カ月間違いで8月に出题してしまった9手特集でしたが、担当の予想とは違って難度は高かったようです。

また、中級では将棋用語の「手番」を間違った使い方をしていました。幸い解図に支障は無かったようなのでホッとしています。

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

出題のことば (担当 Pontamon)

「成る手なし」の条件ですが、「不成の手」はあるのでしょうか？

作者ヒント

後手にも角を打つ手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

後手の6筋の角で飛の横利きを止め、先手の2筋の角で詰まします。

推理将棋153-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、▲31角不成、△同玉、▲33銀、△62角、▲22角まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み

- ・ 2筋と6筋に角を打つ手あり (8手目△62角、9手目▲22角)
- ・ 成る手なし (3手目▲22角不成、5手目▲31角不成)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

手数が多い先手でも9手では2回の駒打ちは無理なので、角打ちは先手と後手で1回ずつのはずです。となると、先後が効率的に角を持ち駒にする手順が有望でしょう。参考1図では、3手目の▲22角不成で先手が角を持ち駒にして、後手は4手目の△22同飛で角を取っています。とどめの頭金にするために金取りに角を打つ▲52角がピッタリで、後手は飛の横利きと52地点への金の利きを外す協力手の△32金を指せば、61の金を▲61角不成で取ってからの▲52金の9手で詰ますることができました。

無事、解けたと思ったのですが、問題文をよく見ると、角打ちは2筋と6筋でした。老眼が進むと眼が疲れている夕方以降は5と6、3と8の見間違いをさせていただきます。(笑)

参考1図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△同飛、▲52角、△24角、▲61角不成、△32金、▲52金まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	角	王		爵	科	皇	一
				金		丞	進		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩	馬		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

参考1図では初期配置の金を角を打って取りに行ったため5筋へ角を打つことになりました。2筋の角打ちか6筋の角打ちで後手の金を取るには後手の金に移動してもらう必要があります。そこで、参考2図では3手目に22で取った角を5手目に打つのではなく、5手目に▲31角不成として後手に△31同金で角を取ってもらうようにして、2筋への角打ちの▲22角の次に31の金を取って▲42金の頭金で後手玉を詰ましてみました。しかし、この手順では手数オーバーの11手になってしまうので失敗でした。

参考2図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞		王	角	科	皇	一
	進		馬		金				二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩		三
						歩	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

持駒銀

参考2図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△14歩、▲31角不成、△同金、▲22角、△41玉、▲31角不成、△62角、▲42金まで11手

先手の手の内訳の詳細を検討してみます。

先手の角は取られてしまうので、先手は2枚の駒を取ってそれら2枚の駒を打つだけで先手の手数5手（初手▲76歩を含め）を使い果たしてしまいます。角打ちの条件もあるので3手目に後手の角を取る手は必須で、先手の残り3手では角打ち、駒取り、その駒の打つ手になります。参考1図では、5手目に角を打って、7手目に2枚目の駒取りをして最終手にその駒を打って9手でしたが、参考2図では、3手目に続いて5手目も駒取りで、7手目に駒打ちをして9手目は3回目の駒取りになっていたため、最終手での駒打ちが11手目になっていました。参考2図では駒取りが3回だったのが手数オーバーの原因だったことが分かります。では手数を縮めるには、参考1図のように5手目で打った角で7手目に他の駒を取り、その駒を9手目に打って詰ますパターン（参考1図のパターン）と、5手目に角を打たずに22の角で他の駒を取って、残りの2手で持ち駒の角と5手目に取った駒の2枚の持ち駒を連続打ちするパターンのどちらかになります。

参考1図では角を打つ筋を間違えていましたが、5手目に角を打つパターンだと5手目の時点で▲62角は王手になり、6手目は王手の応手で7手目に▲71角不成で銀を取るようになります。4手目に△54歩を指していたとしても9手目の▲53銀では51の退路がありませんし、後手の2筋への角打ちができていません。

先手の5手目の角打ちが2筋の場合は、歩以外の駒を取るためには▲24角での王手に対する42地点の合駒を7手目に取っての再王手か△33桂や4手目△22同銀からの△33銀の合駒を取っての再王手のパターンか▲26角と打って△54歩の協力手の後の▲71角不成で銀を取るようになります。これら5手目に角を打つパターンで9手で詰めることができる手順は▲76歩、△34歩、▲22角不成、△54歩、▲24角、△42銀、▲同角、△52玉、▲53銀の手順になるので、後手の6筋の角打ちが実現できま

せん。(角打ちのもととなる角取りもできません)

となると、5手目は22の角で角以外の駒を取るパターンになりますが、駒成なしのために取れる駒は香、桂、銀のいずれかになります。香を取った場合、後手はこの11の角を取るのに手数が掛かるので角打ちの手が回って来ません。4手目△33桂で5手目に▲33同角不成で桂を取るケースでも王手を掛けられている33の角を後手が取りに行くには手数がかかりません。つまり、5手目に角を打たずに22の角で駒を取るなら参考2図同様に31の銀しか無さそうです。参考2図ではこの後の角打ちから金を取りに行ったのが失敗の原因でしたので、5手目を指した時点で先手が持っている角と銀を連続で打って詰ます形を考えることになりません。

先手が角を打つのは2筋か6筋ですが、6筋の場合は銀との連携で後手玉を詰めるなら▲62角に▲53銀の形ですが、そのためには△54歩と△52玉が必要です。後手の2手目の△34歩は決まっていますが、後手の残り3手で△54歩と△52玉を指した場合、31にいる角を取って2筋へ打つ暇がありません。先手の角打ちが6筋でないなら2筋への角打ちになりますが、持ち駒の銀との連携を考える必要があります。31の先手の角を後手が△31金で取ったあとの7手目に▲24角、△31玉に▲42銀と銀を打って王手しても、銀なので△32玉や△52玉と逃げることも可能ですし、飛の横利きや31の金が残っているので、銀を同の手で取られてしまい詰ませることができません。

▲24角ではなく▲22角と打つ手順だと参考2図のようになり失敗が見えています。となると持ち駒の角と銀を打つ順番が違っているのでしょうか。つまり、9手目は7手目に打った銀の利きがある地点で2筋か6筋へ角を打つ手で後手玉を詰めることになります。先後が換わりませんが△88角と打って詰ます手順があるが思い出されません。先手の場合は▲22角になり、その角を支えるのは33の駒ですので、本間では▲33銀になります。▲22角で詰むのであれば、後手玉は31に居ることになり、5手目に31の銀を取った先手角を玉で取る流れになる

はずです。初手から、▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉と指して5手目の▲31角不成を6手目に△同玉で取ります。7手目の▲33銀の次の手は後手が角を6筋に打つことになりますが、最終手の▲22角を有効打にするには飛の利きを遮る必要があるので8手目は△62角になり、9手目の▲22角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「なぜか、丸一日解けませんでした。条件が旨いのかな。」

■33の金気(金、銀、成駒)と▲22角の詰み形は第57回の練習問題で出てきていたくらいなので珍しい形でした。

NAOさん「後手からの角の取り方で悩む。なるほど33銀の筋が62角で限定できるのか。」

■△32銀が居なく、▲33銀-▲22角は9手詰では新型の詰み形だったようです。

チャンプさん「初級にしては難しい気がするのは解く力が衰えてるからですかね?(笑)6筋の角に意味があることで作品としての価値が高まり好作になってると思います。」

■9手詰が3つになった喜びで難度設定に失敗したようです。担当の直感が鈍ってます。

ほっとさん「ラスト2手で条件を満たす。とは言え角を打つにはまず取る必要があります、それほど意外ではないかも。」

■角を取る手が2手、角を打つ手が2手。▲76歩と△34歩があるとすれば残り3手なので非常に忙しそう。

山下誠さん「2筋に角を打って詰めると考えて、やっと解けました。」

■先後反対での▲68銀、△77角不成、▲79玉、△88角打の形を思い出すと▲33銀の支えに気づき難い。

諏訪冬葉さん「最終ヒントから角を打つ場所が予想ついたのであとはどこで角を取らせるか。」

■後手の角取りを急ぐと失敗します。予想外の玉で角を取る△31同玉でした。

飯山修さん「後手角は7筋から3筋のどれでもいいけど6筋というのが先手の手の紛れがあるということか」

■はい、2筋と7筋の条件だと、▲76歩、△34歩、▲22角不成、△同飛、▲72角、△24角、▲61角不成、△32金、▲52金の先手7筋の余詰が出て来ます。同様に、2筋と5筋でも。

RINTAROさん「ヒントなしで解いてみたかったです。」

■締め切り前ヒントが甘過ぎたことはないと思うけど。

はなさかしろうさん「巧みな後手のアシストがすっきり綺麗に実現されています。」

■すぐに22の角を取らないタイミングずらしと飛の横利きを遮る△62角。

テイエムガンバさん「2筋と6筋に角を打つ手あり」と「成る手なし」の2条件から1~3手目の▲76歩△34歩▲22角不成と5手目の▲31角不成と6手目で角を取る手、8手目の△62角を早々確定させるも、生角と銀で詰める方法がなかなか思いつかず。」

■初の詰み形を見出すことができるかにかかっていました。

榊彰介さん「後手が角を6二に打つのだろうと思いましたが、先手が2筋に角を打つとして、どうやってもう一枚詰ます駒を入手するかが分かりませんでした。」

■互いに相手の角を取らないといけない条件なので、4手目△22同銀や△22同飛が見えてしまいます。同の駒が22に居ると5手目の▲22角を打てないので相棒が居なくて困ってしまいます。

原岡望さん「76歩 34歩 22角生 24歩 23角 以下ダメ」

■以下、△22銀、▲41角不成、△62角の次に▲52金の頭金で詰ましたいところ、協力手△62金が間に合いませんね。この順は未検討でした。

正解：10名

ミニベロさん NAOさん チャンプさん
ほっとさん 山下誠さん 諏訪冬葉さん 飯山修さん RINTAROさん はなさかしろうさん
テイエムガンバさん

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(対局での手数)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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

「端の手で詰む9手詰、何かありませんか？」が実話 (Pontamon)

締め切り前ヒント

最初の王手は▲33角成での王手で、この馬が7手目と9手目に動きます。

推理将棋 1 5 3 - 2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△74歩、▲33角成、△62玉、▲96歩、△73玉、▲77馬、△84玉、▲95馬まで9手

(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 (7手目▲77馬、8手目△84玉、9手目▲95馬)
- ・王手は駒成での王手と最終手の成駒での王手の2回 (3手目▲33角成、9手目▲95馬)
- ・不成なし (3手目▲33角成)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

問題文で「2手目は2筋着手のように」になっていましたが、何やら大ヒントのような気がします。3手目の駒成での王手である▲33角成の後に42地点で後手の合駒が見えていま

す。「2手目は2筋」は△24歩で確定しているので対局での手数と着手筋の数字が同じ着手が3手連続は2～4筋でクリアできます。あとは最終手を馬での王手で詰めればいいだけの事です。その方針で9手で詰めたのが参考1図の手順です。4手目の合駒の金を取ってその金を7手目41に打って、金を支えにして▲51馬で見事に詰みになりました。全ての条件をクリアしているはずでしたが、手順を再確認すると、4手目の合駒の△42金を馬で取った手の▲42同馬が王手になっているため、王手は駒成での王手1回と成駒での王手2回の計3回になってしまっていました。どうやら対局での手数と着手筋の数字が同じ着手が3手連続は2～4筋ではなかったようです。

参考1図：▲76歩、△24歩、▲33角成、△42金、▲同馬、△62玉、▲41金、△72金、▲51馬まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

対局での手数と着手筋の数字が同じ着手が3手連続が2～4筋ではなかったの次で次に3～5筋の順を考えてみたところ▲76歩、△52玉、▲33角不成、△44歩、▲51角不成、△33角、▲同角成、△62金、▲16角のような2枚角で詰める手順がありましたが、これでは初王手での詰みなので条件をクリアできていません。

次は4～6筋ですが、ここでうまい手順がありました。それが参考2図の手順で、4手

目の△42 玉から▲52 角と△62 銀の 3 手が対局での手数と着手筋が合致している手になります。王手は 2 回で、成駒の王手の 7 手目の▲31 馬と駒成での王手の 9 手目▲41 角成の 2 回なので今度は条件をクリアしたはずなのですが、条件をよくみると、駒成の王手と成駒での王手の 2 回ではなく、最終手は成駒での王手である必要がありました。参考 2 図の手順では成駒での王手が先で最終手は駒成での王手なので条件をクリアしていませんでした。

参考 2 図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△42 玉、▲52 角、△62 銀、▲31 馬、△51 玉、▲41 角成 まで 9 手

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 金銀

「手番（対局での手数）と筋の数字が同じ」の条件を満たす筋として 2～4 筋、3～5 筋、4～6 筋と順に探して来ましたが闇雲に手を動かすだけでは時間がかかるだけです。既に半分の探索が終わっていますが、ここで論理的に考えてみます。参考 2 図では失敗してしまいましたが、最初の王手は駒成での王手です。駒成王手ができるのは 3 手目以降ですが、最終手の成駒王手の手を残すには、3、5、7 手目に駒成王手をする必要があります。また、3 手連続着手の中には先手の着手が必ず 1 手は入っているので、その点も念頭に推理してみます。

3 手目の駒成王手は検討済みとして、5 手目の駒成王手にはどのようなものがあるかと言うと、3 手目の▲33 角不成が王手にならない

ように 2 手目は△62 玉です。33 経由での 5 手目の 5 筋駒成王手は、2 手目の玉移動のあと 4 手目の△51 金左/右に対して▲同角成が考えられます。しかし、本問では不成なしなのでこの手順はアウトですし、6 手目から△72 玉、▲52 金、△84 歩、▲61 馬で詰ませても対局での手数と着手筋が同じ数字の条件を満たせません。

次に、7 手目の 7 筋の駒成で王手を掛ける手順を考えてみると、▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△72 金から 5 手目 5 筋の▲55 角不成、6 手目 6 筋の△62 玉、7 手目 7 筋での駒成王手の▲73 角成を実現できますが、この手順でも不成の手が入ってしまいます。また、3 手目▲44 角として 5 手目の▲77 桂に△54 歩で 7 手目に▲71 角成で 72 の玉に王手すると玉の逃げ場がないので△同金か△同玉で馬を取るしかないのもこれも失敗です。初手▲76 歩の後、桂の 3 段跳ねの 7 手目▲77 桂成での王手だと不成は入りませんが、9 手目にその成桂を 9 筋へ動かすことができません。

どうやら、最初の駒成での王手が対局での手数と着手筋の数字が同じになる 3 手連続に含まれることは無さそうです。となると、3 手目の▲33 角成が駒成での王手で、その馬を 9 手目に使って詰ませる順になります。▲33 角成での王手では、取れたとしても持ち駒は歩だけなので、馬で詰める時の馬を支える駒を 5 手目か 7 手目に配置する必要があります。しかし、5 手目に後手の駒を取っている暇はないので、初手の▲76 歩を生かす▲76 歩、△54 歩、▲33 角成、△52 玉、▲66 馬、△53 玉、▲56 歩、△64 玉、▲75 馬の 9 手で詰ましても対局での手数と着手筋の数字の条件はクリアできません。支えの駒として▲77 桂と跳ねる手もありそうですが、こちらもうまくいきません。でも、先ほど失敗した▲75 馬までの手筋ですが、5 手目以降の先手の手は退路封鎖の歩を突く手と馬引きからの馬移動の 3 手で、後手は玉移動のみですが、中段へ出た玉が 6 手目地点へ戻れないように最終手の馬の利き筋上を通過して中段へ出るという仕組みでした。この詰み形を 2 路 9 筋側へずらせば、73 経由で 8 手目に 84 出て来た後手玉を先手の 7 手目▲77 馬と 9 手目▲95 馬で詰める、7～9 手目に対局での手

数と着手筋の数字が同じになる手順が見えます。退路封鎖のための先手の歩突きではなく、95地点の馬を支える▲96歩がピッタリです。初手は▲76歩で、2手目は84へ玉が出ていく経路作成のための△74歩です。この手を2手目に指すことによって3手目の▲33角成が王手になります。4手目から△62玉、▲96歩、△73玉です。を指すには、5手目に▲96歩を指しておきます。7手目から▲77馬、△84玉、▲95馬の9手で詰めることができました。

同じ詰み上がりの類作に、DD++さん作の94問題の「59-1 大返し」があります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(原作者)「不成なしの条件がなぜ必要だったのか、さっぱり分からない作者の片割れ。」

■いろいろ条件修正をした挙句、最終的には「不成なし」の条件は不要になっていました。解説を書きながら気づきました。(笑)

NAOさん「最後に見無理そうな789にたどり着いた。」

■234、235、と順に探っていくと最後に789に辿り着く。

チャンプさん「中級にしては難しい気がするのは…(略)

一目で最後の3手(7、8、9筋)と思った方は強者だと思いますね。

残念な点として、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手連続であったこの一文の手番という表現(手番とは先手または後手の手番、の意味であり何手目の手番という言い回しはしない)に違和感があります。また、3手連続が先手や後手だけでいいのか、双方合わせてなのか、この点が言及されていないのは勿体ない気もしました。

○手目○筋(○に入る数字は同じ)の着手となる指し手が先後合わせて3手連続であった

これぐらいの文にした上で更に一例として【▲16歩△24歩▲36歩など】こういった注釈があっても良いと思います。」

■担当が推理将棋に出会った1作目がチャンプさんの「74-1 今年の運勢は？」で、将棋用語の「駒柱」を知りませんでした。「手番」は先手か後手のことなので未だに正しく理解していない将棋用語があるようです。本問では「2手目は2筋」の例示のおかげで内容を理解されていて、「手番」の使い方間違いは問題にならなかったようです。解説中の「手番」を「対局での手数」に変更しました。ご指摘、ありがとうございます。

なお、「3手連続」や「2手前」などの表現は先後を通しての手数を数えることになっているようで、逆に自分の手番での連続を言及する時には「自分の手番で3回連続で○○」や「すぐ前の自分の手番で○○」とすることが多いようです。その時は「手」ではなく「回」を使うのが無難なようです。(「自分の手番で3回連続王手をした」など)

ほっとさん「まさかラスト3手で条件を満たすとは。ヒントに頼ってやっと解けた。」

■4手目の後手の合い駒を5手目に取らずに7手目にタイミングをずらすとしても、では5手目は？が悩みの種。

山下誠さん「最後の3手が7・8・9筋とは全くの想定外でした。」

■5手目が王手にならないように4手目の合い駒を銀にして、▲76歩、△24歩、▲33角成、△42銀、▲32馬、△62玉、▲41馬、△72金、▲51金の次に▲52馬を指すと手数オーバー。

諏訪冬葉さん「3手目が3筋だから4手目を4筋にして・・・と思ったら5手目の有効そうな手がなかった。中間ヒントを見て9手目9筋にたどり着く。(2手目24歩で別解があったら驚く)」

■あったら担当も驚きます。それを余詰と言う(笑)

飯山修さん「33角成を3連続に含めて完全にはまった。789でひょっとしたらと考えたらあっさり。59-1は重要な手筋。」

■先行作が94問題だと思い出し難いかも。会話だと覚えているけど....

RINTAROさん「端の手で詰むヒントで、詰上りが見えました。」

■1筋も端の手ですが、9手目9筋がバレバレでしたか。

はなさかしろうさん「3連続が何手目なのかは絞れず首をひねっていましたがヒントで氷解。この手順でしたか〜！」

■メインの条件に見えるので何手目からの3連続なのかを探ると論理的には無理があるかも。たまたま不要な条件「不成なし」が残っていたので、駒成で王手を掛けることができる筋とそれが何手目なのかを追うのが良かったみたいです。

ティエムガンバさん「手筋は古典ですが、2~4手目で△24歩▲33角成△42合を先に読んでしまい、畏にはまりました。」

■▲16歩、△24歩、▲36歩は即除外しても△24歩、▲33角成、△42合は読んでしまいますね。

榊彰介さん「2手目の最悪手と本将棋では言われている手が、この問題では条件に上手くはまりました。」

■棋譜の記述間違いがありましたでしたがそれが誤答の原因ではなく、王手回数条件がクリアできていませんでした。

原岡望さん「76歩 24歩 33角成 42金 22馬 52金ヨリ 42角 反則でダメ」

■続けて△41玉、▲31馬での詰みですが、▲42角が王手ななので条件をクリアできない順でした。

正解：10名
ミニベロさん NAOさん チャンプさん
ほっとさん 山下誠さん 諏訪冬葉さん 飯山修さん RINTAROさん はなさかしろうさん
ティエムガンバさん

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、このくだけ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「仕方がないな一、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てたよ。」
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。

出題のことば (担当 Pontamon)
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。

作者ヒント
候補手が4通りしかない局面。つまり直前に指された先手の手は王手で間違いなさそうです。(チャンプ)

締め切り前ヒント
4手の中に玉が王手から逃げる手はなく、玉、金、銀の3種4枚で王手している駒を取れる局面です。

▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△32 飛、▲同馬、△52 金左、▲62 角、△同金上、▲41 飛まで9手

(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。(8手目△62同金上：△同金寄、△同玉、△同銀)

詰上がり図

後手の持駒：角

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

152-3では合法手がひとつしかない局面でしたが、本問では4つだけの合法手の局面になります。通常なら指せるはずの手が沢山あるはずなので4手しかないということは、そうです、本問でも後手玉が王手されている局面であることがわかります。しかも、その4手の中には金の手もあり、王手の応手のために金の手を採用するわけです。▲76歩からの▲33角成での王手に対して△42金の移動合いをするのではなく、王手している駒を金で取ることにあります。

参考1図の6手目の局面では、42地点の馬で51の玉に王手が掛かっていて、後手の合法手は△同金、△同玉、△同飛で馬を取る手か△62玉と逃げる手の計4手なので、△42同金で馬を取る手が条件を満たします。先手は攻め駒の馬を取られたので持ち駒の銀を打って、後手の駒を入手してから詰めたのですが、手数オー

バーの11手なのでこの手順は失敗でした。

参考1図：▲76歩、△34歩、▲33角成、△42銀、▲同馬、△同金、▲31銀、△52玉、▲42銀不成、△54歩、▲53金まで11手

参考1図

後手の持駒：角

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞				科	皇	一
	逃			王	銀		皇		二
歩	歩	歩	歩	金	歩		歩	歩	三
				歩	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

先手は持ち駒を1枚捨てる必要があるのですが、後手駒を2回取る必要がありますが、参考1図のように最初の駒取りが5手目では手数が足りなくなってしまいます。そこで参考2図では3手目と5手目に駒を取って、7手目に1枚捨てて、9手目に残っている持ち駒を打って詰める方針で進めてみました。

7手目に▲62角と打った8手目局面では後手の合法手が4手(△同玉、△同金、△同銀、△同飛)しかなく、金で先手の駒を取れる局面をつくることができましたが、71の銀で先手の62の角を取れば玉の退路が塞がれるので▲41金で詰んでいたのですが、条件をクリアするために61の金で角を取ったので61地点が空いたので玉が逃げることができ、失敗でした。

参考2図：▲76歩、△34歩、▲22角成、△32金、▲同馬、△52飛、▲62角、△同金、▲41金まで9手

参考2図

後手の持駒：角

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

参考1図での42地点や参考2図での62地点は、玉と飛と金が利いているので同の手で王手している駒を取ることができ、参考1図では玉の退路がひとつだったので合法手は4手に絞られていました。先手は持ち駒を1枚捨てる必要があるので、3手目に角を取るのは必須な要件になりそうです。失敗した参考2図を見てみると、61地点が空いていても41へ打つ駒が飛であれば詰みになることに気付くでしょう。となると32地点で取る駒は金ではなく飛を取れるような手順に変更できればうまく行くかもしれません。

初手から▲76歩、△34歩、▲22角成、△32飛、▲同馬までは1本道です。62地点への角打ちで王手して、61の金で△同金とするのですから、6手目は参考2図の52の飛の代わりに41の金で52地点を埋める手の△52金左で、続けて7手目から▲62角、△同金上、▲41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)

チャンプさん(作者)「上級にしては随分簡単な気がするのは作者だからでしょうか?(笑)調べたところ創作自体は約10年ぶりになりました。手順、条件と、らしさの欠片も無い作品なので、作者としては会話文のみ楽しんで頂けたら本望です。」

■担当の感覚だと一番難しそうだったので上級に持って来ましたが、解答者の短評だと一番簡単だったようです。

ミニベロさん「前回上級と同じ構想の意欲作。9手でまとめたことに価値がある。」

■鈴川優希さん作の「57-1 5枚の焦点」では応手の合法手の数ではなくて着手側条件でしたが、その局面の記憶があると解図の参考になった方も居るでしょう。ちなみに応手の合法手数は7つある局面でした。

NAOさん「帰ってきた少年の将棋。応手が4つで金着手ということは、焦点での王手ということなので絞り込みやすい。」

■何処で、どんな配置でを考えると色々あるので面倒そうだったのですが、手数を考慮すると絞られますね。

ほっとさん「実は真っ先に解けたのがこれ。」

■担当の難易度設定がボロボロだったようです。

山下誠さん「4つの駒で取れる王手の後、歩以外の持駒が必要と考えました。」

■焦点の駒を打ったあとで入手するか、焦点の駒を打つ時点で他の持駒を持っているのかによって嵌まる場合も。

諏訪冬葉さん「4通りの中に逃げる手がないなら金駒をぶち込むしかないと思ったら角で行けるのか。詰めあがりに既視感(149-1)が」

■けいたんさんの「149-1 初王手まで」の先後入れ替えパターンですね。(盤上の角なし)

飯山修さん「この王様は肥満ぎみで動きたくないらしいとの事前の極秘情報入手が役に立ちました。」

■mixiにある作品ではないと思うので担当が知らない極秘情報が流れているのですね。

RINTARO さん「成不成条件がないので、3 手目 22 しかないと思い、一気に解けました。」

■駒成条件が無い奇数手作品き 3 手目▲22 角成／不成が多いのは 9 手詰での話かな。裏をかく作品を誰か創作しないかな。

はなさかしろうさん「候補手 4 通りの局面に意外にバリエーションがあり、最後の詰めが考えどころでした。」

■王手で持ち駒の一つを捨てるので、とどめは反対側から。と推理しても詰み形はすんなりとは出て来ないですね。

榊彰介さん「打った駒を取られるので強力な駒を入手したいところですが、金だと思ってたら締め切り前ヒントで当てが外れ、最強の駒を入手する手段にたどりつきました。」

■とどめの金打ちは多いですから予想としては間違っていないね。

原岡望さん「準備が肝要」

■▲62 角を△同金上で取らせて詰み形を作る事前準備が重要な問題でした。

正解：1 2 名

ミニベロさん NAOさん チャンプさん
ほっとさん 山下誠さん 諏訪冬葉さん 飯山修さん RINTARO さん はなさかしろうさん
テイムガンバさん 榊彰介さん 原岡望さん

(総評)

ミニベロさん「新しいアイデアの 9 手特集。いいですね。」

■担当になった翌月は無理でしたが、9 月の 9 手特集は今年で 3 年目。今年は 9 月じゃなかったのはご愛敬。

NAO さん「簡素条件の 9 手特集は 1,2 が意外にも手強く、153-3 が一番易しく感じました。チャンプさんの復活は大歓迎。好作続編を期待

しています。」

■チャンプさんと言えば他にもシリーズがありましたね。乞うご期待！

ほっとさん「9 手でもネタは尽きないものと感じ心。」

■9 手の詰み上がり図は 3 万 5 千個弱らしいのでまだまだ続きそうです。でも手順前後多数の詰み上がりだと限定するのが難しいので作品化されるかは微妙。条件が異なれば別作品なので、先行作が見え難い条件の作品は出てくるでしょう。

飯山修さん「3 番だけ出来たのでヒント待ちにしたがヒントを見ても全くダメ。今年の 9 手特集は難しかった。」

■解答の集まり具合が遅かったので選題を失敗したかと思いましたが、そもそも在庫が無かったもので…。担当が新作を数作つくったのと過去作を掘り出したので、9 手作 10 手作の在庫はしばらくは大丈夫です。

諏訪冬葉さん「今回は全題最終ヒント待ちでした。」

■出題中の 154-1 の初級は手数は 14 手と長めですが、客寄せに最適な初級難度のはず。

RINTARO さん「締め切り前ヒントまで見て解いたので、短時間で解けました。しかし、時間もなかったの、これでよかったです。」

■締め切り前ヒントはもう少し辛めがいいのかな。

榊彰介さん「無回答になるかと思ったら締め切り日の夜に解答が思いつくことは良くあり、今回も 2 問とも締め切り日夜に急にひらめきました。」

■締め切り日は棋力 3 倍と言われているようです。担当には神は舞い降りて来ず、詰パラ 2 カ月連続の誤答でした。

原岡望さん「今回は随分考えたのに分かりませんでした。残念です。」

■第154回は無事に解けますようにお祈り申し上げます。

推理将棋第153回出題全解答者： 12名
 ミニベロさん NAOさん チャンプさん
 ほっとさん 山下誠さん 諏訪冬葉さん 飯山
 修さん RINTAROさん はなさかしろうさん
 テイエムガンバさん 榊彰介さん 原岡望さん

【エイトクイーンもどき(4)】/神無太郎

ルーク、ビショップ、ナイト何枚かを互いの利きに入らないようにチェス盤に配置するとき、配置方法が実質唯一になるものの紹介です。

今回はルーク2枚の3パターンで、2番目と3番目の差はビショップ1枚の有無のみです。

(R=2, B=9, N=9)

B			N	B		B	N
		R					
B							B
N				N			
			N				N
B						N	B
					R		
N	B		B	N			

(R=2, B=1, N=22)

N			B	N	N	N	N
	R						
		R					
			N		N		N
N				N		N	
N			N		N		N
N				N		N	
N			N		N		N

(R=2, B=0, N=22)

N				N	N	N	N
	R						
		R					
			N		N		N
N				N		N	
N			N		N		N
N				N		N	
N			N		N		N

協力詰・協力自玉詰 解付き #6

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2作です。

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2022年11月15日(火)

[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。

■ 6-1 かいいりゅーになりたい

協力詰 9手

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

持駒 なし

[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。

■ 6-2 かいいりゅーになりたい

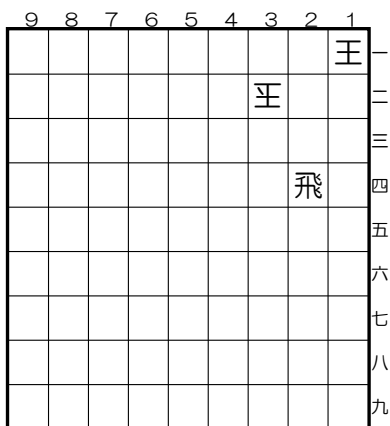
協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

■ 6-3 springs

協力自玉詰 8手



持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

今回は作家向けの内容。創作課題を出したいと思えます。従来通り課題とは無関係の作品を送っていただいて構いません。あくまで創作の参考にしてください。

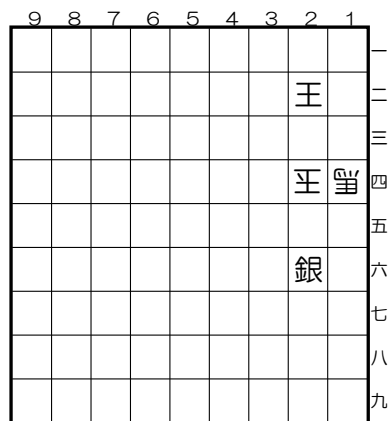
【創作課題】

出題図で「受方持駒なし」の協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。この設定を活かした内容にすること。

将棋を例えばチェスと比べてみます。いくつか違いはありますが、持駒の概念の有無が一つ挙げられるでしょう。これがそのまま詰将棋としての良さにも繋がります。従って、受方の持駒を制限してしまうのは、詰将棋としての良さを損なうのではないかと懸念があります。持駒の概念を無くすわけではありませんが、「受方持駒なし」の設定にすることで可能になることは何かあるのでしょうか？これを本格的に探ってみようというのがこの課題の趣旨です。

〔例題〕

協力詰



攻方持駒 銀

受方持駒 なし

a) 1手、b) 2手 (受先)

a) 35銀打 迄1手

b) 41馬 25銀打 迄2手

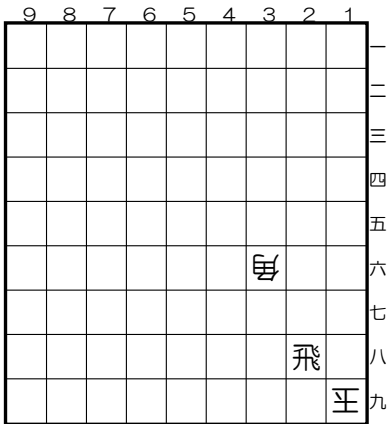
盤面に配置された駒および攻方持駒以外は駒箱にしまわれていて、受方の持駒はありません。a図は攻方手番。35銀打迄の1手です。受方手番にするとどうでしょうか。それがb図の設定。受方がパスできれば攻方が35銀打と指して詰め上がりですが、将棋のルールではパスはできません。パスに近い手が指せないでしょうか。受方に持駒があれば、初手98歩など詰手順に影響しない手を指して実質的なパスになります。実際には受方には持駒がなく、盤上の駒を動かすしかありません。どの受方駒を動かしても2手目35銀打で詰ますことはできないことがわかります。実質的なパスができないので、別の手段が必要そうです。b図の初手は41馬。これは25の地点への利きを逸らした意味があり、2手目25銀打迄で詰め上がりです。

受方持駒なしの設定を受先と組み合わせて、「自分の手番だと困る局面」にしたのが本作の狙いです。あなたなら受方持駒なしの設定をどう活かすでしょうか。是非課題に挑戦してみてください。

解答・解説

■ 6-1 かいりゆーになりたい

協力詰 9手

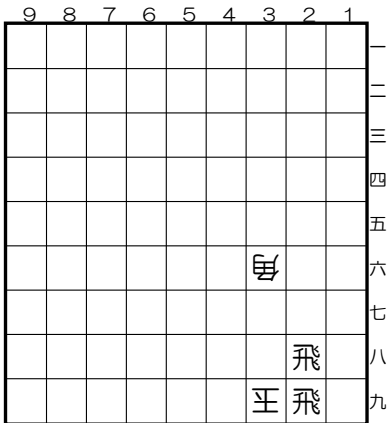


持駒 なし

【解答】

18飛 29玉 19飛 38玉 18飛 28飛 同飛
39玉 29飛打 迄9手

詰上図



【解説】

初手18飛に2手目同玉や同角成と攻方飛を取る展開は詰みません。普通詰将棋ならこれで不詰です。本作は協力詰なので受方が詰まないように抵抗するのではなく、受方が詰むように協力します。2手目29玉と攻方飛を取らない応手が正解。早速2手進めましたが、詰ますにはどのような方針で指せばよいのでしょうか。攻方駒は1枚しかなく、攻方は合駒で駒を入手しなければなりません。当然ながら合駒をするための空間が必要で、3手目から19飛 38玉 18飛と進めます。これで6手目

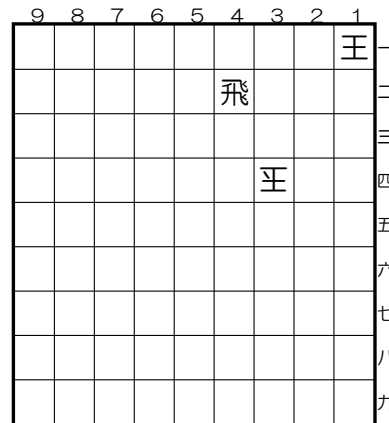
28Xと28の地点に合駒ができます。7手目同飛と合駒を取れば攻方の戦力が増えます。問題はどの駒を合駒するか。正解は6手目28飛。8手目39玉に9手目29飛打とすれば二枚飛車で詰め上がりです。

代えて6手目28角と角を合駒するのは、同飛 39玉 93角 49玉 48角成迄で詰みます。しかし、詰ますのに11手かかってしまうので不正解です。

本作は合駒をさせて駒を入手するために玉を広い方に一旦逃がします。特に初手18飛～3手目19飛～5手目18飛と攻方飛が往復するのが面白い動き。簡素な初形から最後は清涼詰と気持ちの良い作品です。

■ 6-2 かいりゆーになりたい

協力自玉詰 8手

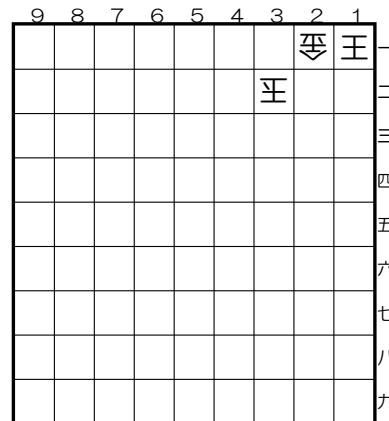


持駒 なし

【解答】

44飛成 23玉 14龍 32玉 12龍 22金 21龍
同金 迄8手

詰上図



【解説】

本作は協力自玉詰なので、詰ます対象が受方玉ではなく攻方王になります。攻方が受方玉に王手しなければならぬのは普通詰将棋や協力詰と同じですが、最終的に攻方王を詰まさないけません。更に、受方は攻方王が詰むように協力します。

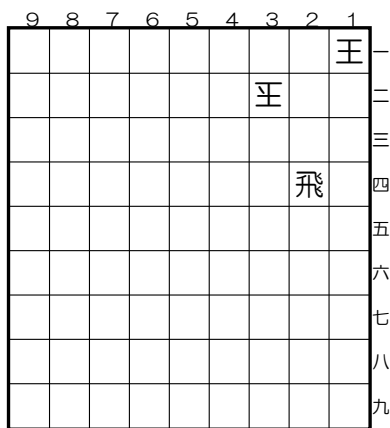
受方駒は1枚、しかも玉なので最低もう1枚ないと戦力不足で攻方王が詰みません。攻方飛で王手をして受方に合駒をさせる必要があります。受方玉+受方駒1枚の清涼詰で攻方王を詰ますと仮定すると、受方玉の位置も調整しなければなりません。詰め上がりが見えないと解くのはなかなか難しいでしょう。

初手から44飛成 23玉 14龍 32玉 12龍が解決手段。ここで6手目22金と金合をします。7手目から21龍 同金と合駒を動かせば攻方王が詰みます。受方玉を32の地点まで動かしたことで受方金に紐が付いています。

42の地点にいた攻方飛が遠回りで12の地点まで動く前半5手が見所。簡素な初形から合駒動かし、そして清涼詰と上手くまとまった作品です。

■ 6-3 springs

協力自玉詰 8手

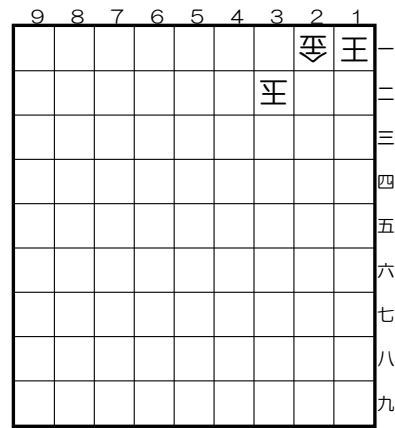


持駒 なし

【解答】

22飛成 43玉 13龍 32玉 12龍 22金 21龍 同金 迄8手

詰上図



【作者コメント】

ちょっとした頭の体操によいかも。

【解説】

前作6-2と同じく攻方飛・攻方王・受方玉の3枚から成る簡素な初形。作者は異なりますが、偶然にも最後の4手が全くの同一です。既成手順なので被るのは不思議ではありませんが、前半4手が異なるので、その違いをお楽しみください。

方針は6-2と同じく受方に合駒をさせて、それで攻方王を詰まします。受方32玉・攻方12龍の形に持っていきたいのですが、既に受方玉は32の地点にいます。攻方24飛を12の地点まで移動させられればよいのですが、一旦受方玉を動かす必要があります。

初手から22飛成 43玉 13龍 32玉と進めるのが正解。3手目13龍は受方玉から遠ざかるように動かす手で不思議な感触ですが、代えて3手目23龍とすると攻方龍が32の地点に利いてしまい4手目32玉ができません。5手目12龍から金合をさせてその金を動かせば、攻方王が詰め上がり。

本作のポイントは局面对比。初形と5手目12龍を比較すると、攻方飛が龍に成って12の地点に移動しただけの局面が実現します。更に初形と詰上図を比較すると、攻方24飛が受方21金に置き換わった図になっています。これら3つの局面を比較すると差異は僅かですが、そこに至るまでに緊張感のある攻防が繰り広げられています。このギャ

ップが面白いところです。前作6-2と見比べると初形配置や前半4手に作者の好みが見られていて、そこも楽しめるポイントでしょう。

ちなみに、手数は延びますが下図のような作品もあります。

左真樹作 詰パラ 1985年4月

ばか自殺詰 10手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			王					王

持駒 飛

21飛 52玉 22飛成 43玉 13龍 32玉 12龍

22金 21龍 同金 迄10手

※「ばか自殺詰」は「協力自玉詰」と同じ意味。発表時のルール名称を尊重しています。

打った飛車が一周するという手順。6-2や6-3とは主張が異なっていますね。

空きスペースコラム

【エイトクイーンもどき (5)】 / 神無太郎

ルーク、ビショップ、ナイト何枚かを互いの利きに入らないようにチェス盤に配置するとき、配置方法が実質唯一になるものの紹介です。

今回はルーク 1 枚の 2 パターンで、1 番目のは紙と鉛筆で配置が決定できました。

(R=1, B=12, N=3)

			R				
B							B
B							B
N							B
B							N
B							B
B							B
B			N				B

(R=1, B=5, N=20)

B	N	B			N	B	N
						N	
			R				
N	B	N		N		N	
	N				N		N
				N		N	
	N				N		N
N	B	N		N		N	

第10回フェアリー入門出題

担当：上谷直希

透明駒入門ですが、10名の方々から合計15作のご投稿をいただきました。ありがとうございました。

自作自演で1手詰を少しだけかき増しました（これで16作になります）。

解答募集期間がやや短めで申し訳ありませんが、比較的取り組みやすい作品が揃っているはずなのでぜひ挑戦してみてください。

〔募集内容〕

5手以下の透明駒を使用した詰将棋あるいは協力詰。1人2作まで。

〔細則〕

受先、使用駒制限、双玉、複数解・ツインは可。

その他のルール追加は不可（安南、自玉、フェアリー駒など）。

〔作者一覧〕（敬称略、投稿到着順）

伊達悠、馬屋原剛、高坂研、駒井めい、神在月生、占魚亭、springs、竹内亮太、シナトラ、青木裕一、上谷直希

〔解答締切〕

2022年11月12日（土）※事情により少し早めです。恐れ入ります。

〔解答先〕

mail：tsumecontact●gmail.com

（●を@に変更）

メールのタイトルには「透明駒超入門の解答」とご記載ください。

〔注意事項〕

- ・普通詰将棋と協力詰が混在しています。前者には無駄合の概念がありますが、後者にはないのでご注意ください。
- ・趣旨は透明駒の入門と考えておりますので、解答の表記法や誤記についてはできる限り寛大な対応を行う予定です。また表記法に慣れず悩まれる方もいらっしゃると思いますが、その場合は文章で註釈等入れていただいても構いません。記載内容を見て解けていると分かる場合には正解と扱います。
- ・もし仮に出題期間中に不完全作が判明した場

合、不詰作は出題取り消しで解答発表なし、余詰作は余詰があることをアナウンスした上で出題継続、結果稿で詳細の報告といたします。解答募集期間が短いため、該当期間中に修正図・改良図で解答募集を再開するといった対応は受け付けません。複雑なケースが生じた場合は個別に対応いたします。

- ・作品は基本的には手数順で並べましたが、一部そうでない作品があります。

透明駒のルールや易しい作例集については、例えば私のブログ

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-157.html>

から透明駒の欄をご参照ください。

また、『透明駒入門』という書籍も昨年発刊されました。『つみき書店』のホームページから入手できるのでもしよろしければお求めください（<https://kazemidori001.stores.jp/items/611f42d07acd167d8f351b0e>）。

【作品一覧】※敬称略

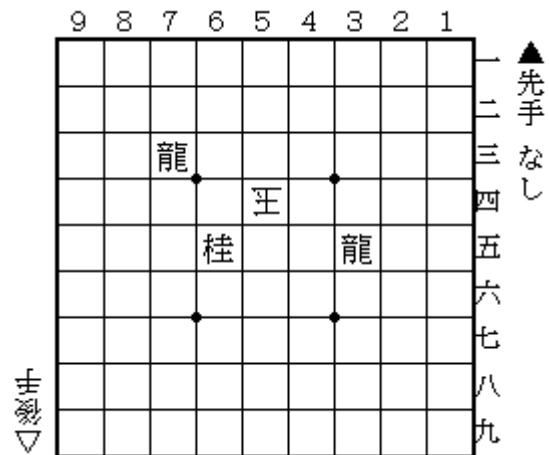
※『透明駒(N+M)』とは、攻方に透明駒がN枚、受方にM枚あるという意味の表記です。

※(6)は2解です。2つの手順をお答えください。

※(15)は受先形式です。受方が自由に1手指してから攻方が指し始めます。受方の初手には王手義務等の制限はありません。

① 高坂研作（初登場）

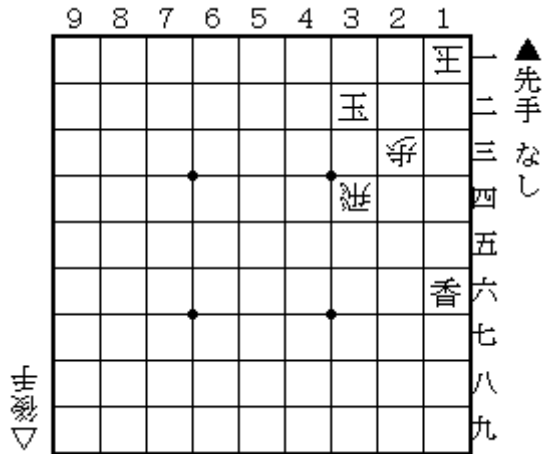
詰将棋 1手 透明駒 (1+0)



一見何通りでも詰みそうですが、もちろん正解は一つです。

② 占魚亭作 (登場 11 回)

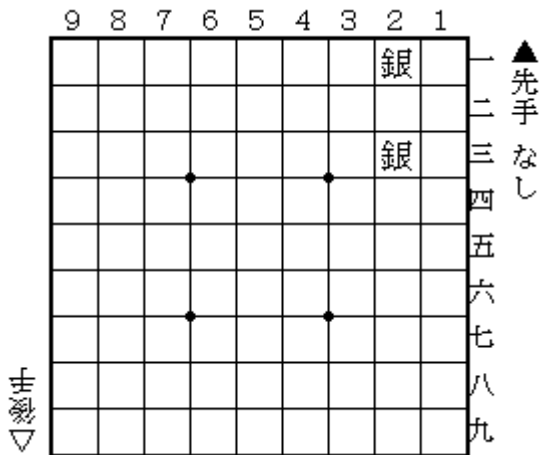
協力詰 1 手 透明駒 (1+0)



局面の合法性を逆手に取って透明駒の挙動を推定してください。初形も詰め上がりも、普通の将棋で現れても問題ない局面になっているはずです。

③ 上谷直希作 (登場 2 回)

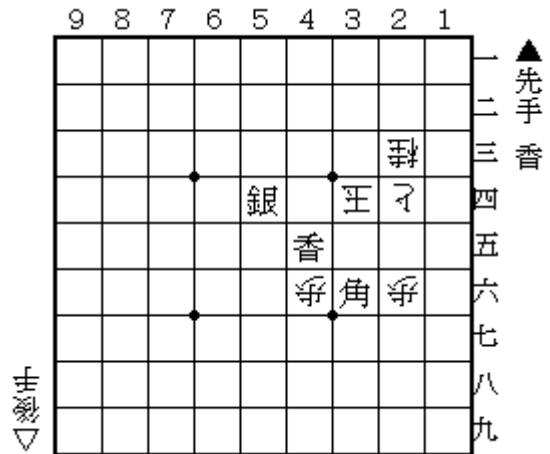
協力詰 1 手 透明駒 (0+1)



※詰ませる対象の相手玉が見えません。この場合受方の透明駒は玉で確定です。攻方の着手が王手であることは (不可能でない限り) 約束されるので、1 手で玉位置の情報を得てください。

④ 高坂研作 (登場 2 回)

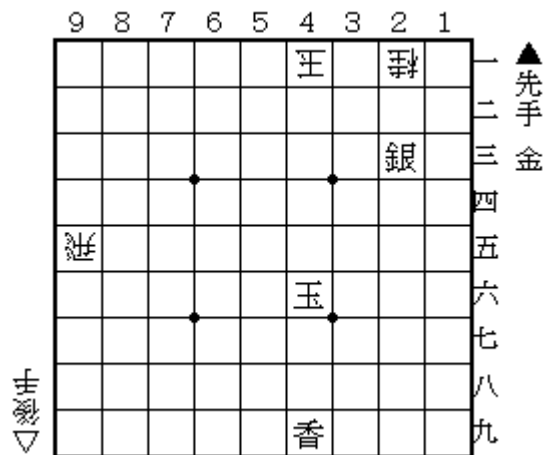
詰将棋 3 手 透明駒 (1+0)



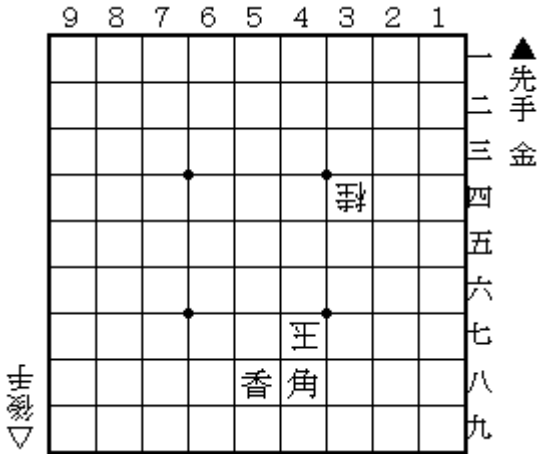
変同利用の作品です。解答上は1つの手順の記入で正解ではあるものの、もし良ければそれぞれの対比も考えてみてください。

⑤ 竹内亮太作 (初登場)

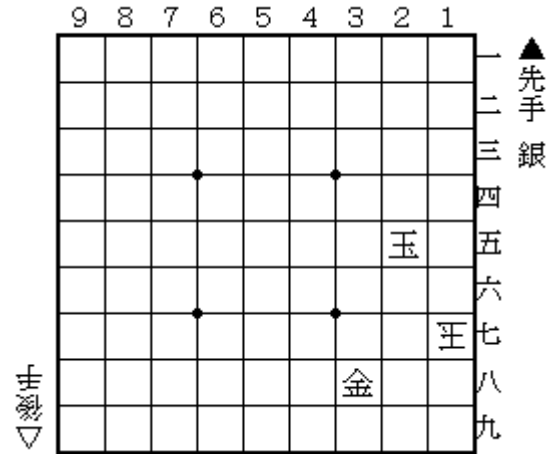
協力詰 3 手 透明駒 (0+1)



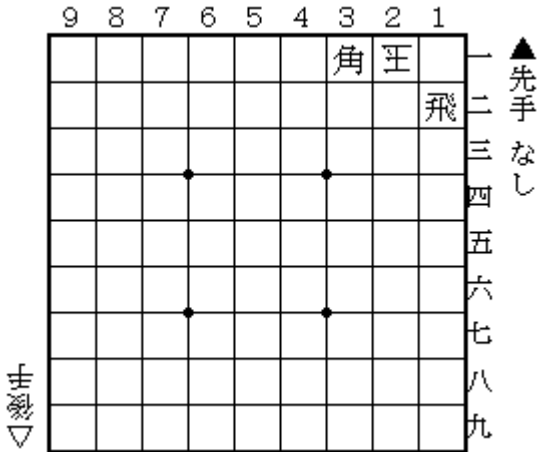
⑥ シナトラ作 (登場 9 回)
 協力詰 3 手 透明駒 (1+0) ※2 解



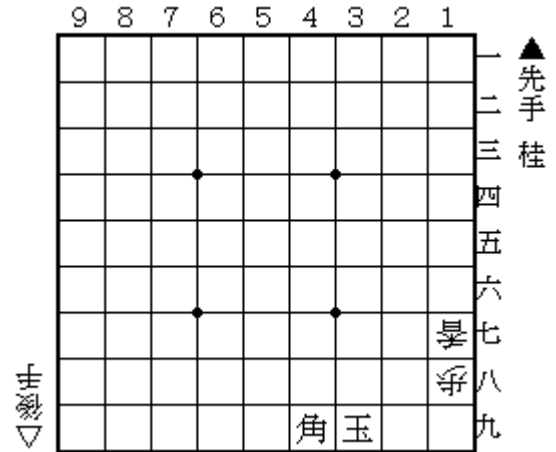
⑨ 馬屋原剛作 (登場 3 回)
 協力詰 5 手 透明駒 (0+1)



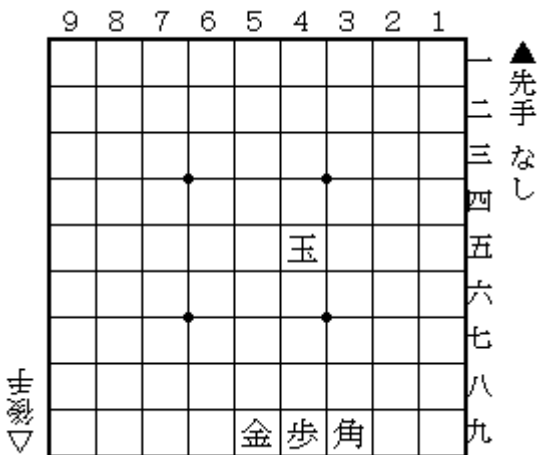
⑦ 馬屋原剛作 (登場 2 回)
 協力詰 3 手 透明駒 (1+2)



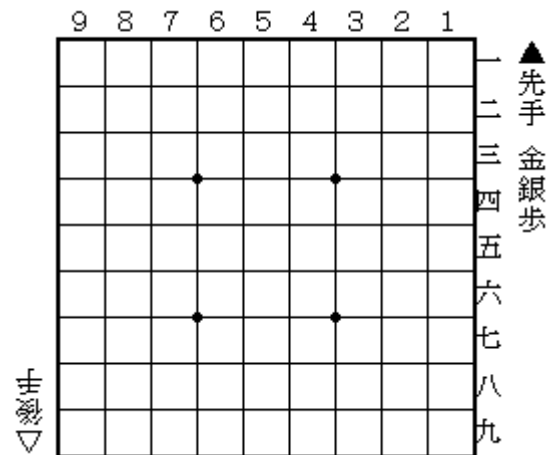
⑩ springs 作 (登場 15 回)
 協力詰 5 手 透明駒 (0+2)



⑧ 駒井めい作 (登場 10 回)
 協力詰 5 手 透明駒 (0+1)

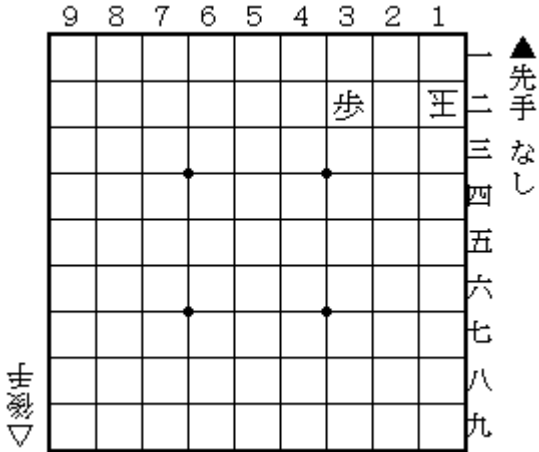


⑪ 青木裕一作 (登場 2 回)
 協力詰 5 手 透明駒 (0+36)

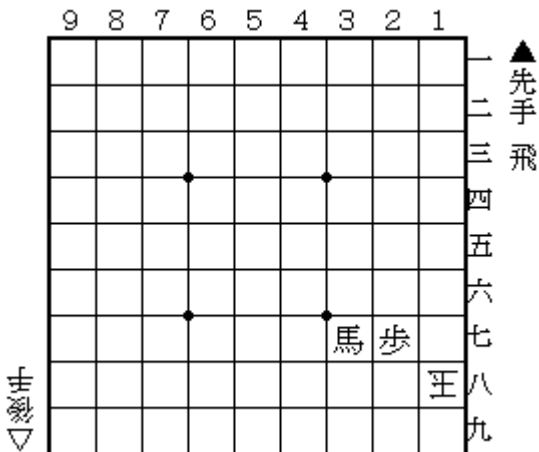


一目瞭然かもしれませんが、受方の透明駒の情報を5手ですべて引き出すのは不可能です。”どこにどんな透明駒があるかは分からないが、詰んでいることは確定している”手順を見つけてください。

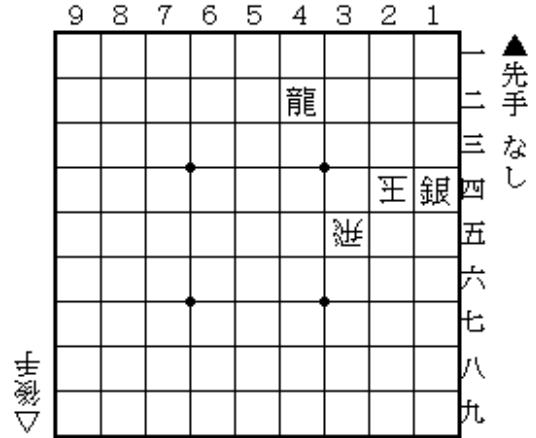
⑫ 伊達悠作 (登場 11 回)
協力詰 5手 透明駒 (1+2)



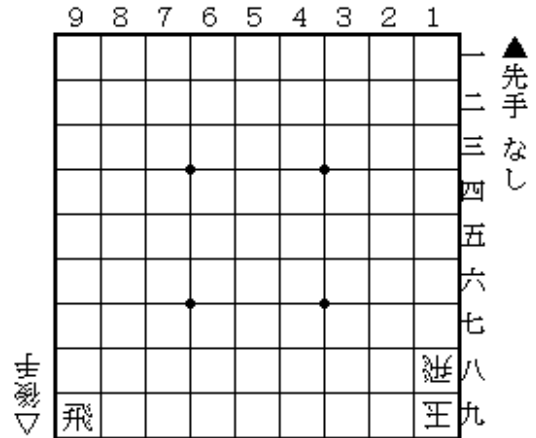
⑬ 神在月生作 (登場 5 回)
協力詰 5手 透明駒 (0+3)



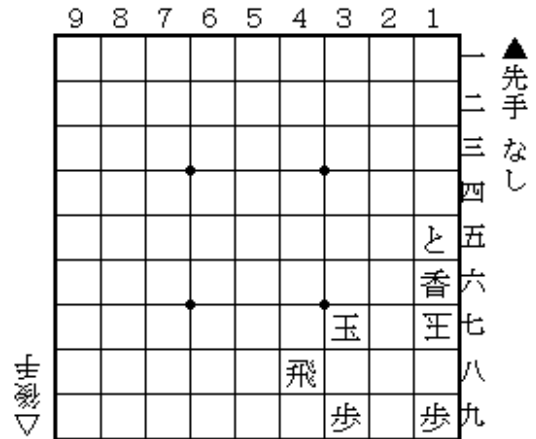
⑭ 神在月生作 (登場 6 回)
協力詰 5手 透明駒 (2+2)



⑮ 伊達悠作 (登場 12 回)
協力詰 4手 透明駒 (1+1) ※受先形式



⑯ springs 作 (登場 16 回)
協力詰 1手 透明駒 (1+0)



a)逆算可能であることを仮定しない
b)逆算可能であることを仮定する
いわゆるレトロ解析を導入するかどうかでツイ
ンとなっています。

実験室の悲劇(第10回)

占魚亭

年賀詰の心配をする時期?になりました(気が早すぎる)。今回の作品は「2021 年年賀詰作品展」「第130回 WFP 作品展」で発表した Imitator+猛牛王シリーズの発展形で、飛牛王も併せたもの。

《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。攻方・受方どちらにも所属しない。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。利きを持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない。

【協力白玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

【飛牛(牛)】

中将棋の駒で、縦行の成駒。縦と斜めに何マスでも動けるが、飛び越えては行けない。

【猛牛(丑)】

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

成禁協力白玉詰 6手

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

持駒 角

※■: Imitator

牛: 飛牛王、丑: 猛牛王

【手順】

25 牛[I76]、24 桂、43 角、23 丑[I78]、34 角[I69]、58 角まで6手。

(詰上り)

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

持駒 なし

2手目が肝。24 に打つのは Imitator を盤端に移動させるために猛牛王の移動距離を稼ぐため。攻方に角を使わせるために王手がかからない駒を打ちますが、角を使ってしまうと詰ませられないので桂を使います。

次の丑年までストックしておこうと思いましたが気が変わったので公開することにしました。

☆コメント等は sengyotei■gmail.com(■を@に)迄。

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

第9回フェアリー入門解答

第9回の出題でしたが、8名の方から解答を頂きました。いつもより解答が届くのが遅かったので心配しておりましたが、最終的にはいつもと同じくらいになりました。

17題と多い出題でしたが解答成績は8名中7名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。出題時に私の認識不足で誤図等でご迷惑をおかけした点がありましたことをお詫びいたします。

〔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	15	16	17	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
北村太路	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	16

まず解答発表の前に作品展にはレギュレーション違反の為出題できなかつたるかなんさんの作品を紹介します。（解答は当コーナー末尾）

るかなん作

と玉連続協力詰 3+1手

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

持駒 なし

※歩が成ると玉の利きと属性を持つ

【連続協力詰 n+1手】

受方が連続してn手指し、攻方が1手で詰める。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

① springs 作（登場13回）

(a)協力詰 3手

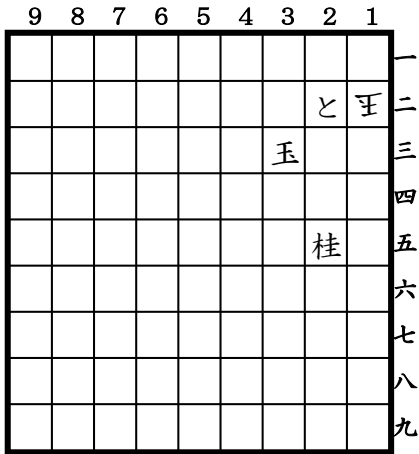
(b)と銀協力詰 3手

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

持駒 桂

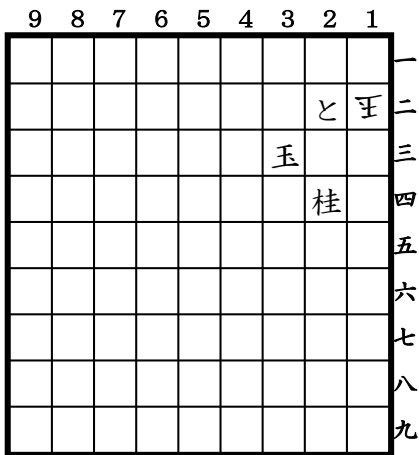
(a) 25桂 12玉 22歩成 迄 3手

詰上図



(b) 22 歩成(=銀) 12 玉 24 桂 迄 3 手

詰上図 (と=銀)



作者

当たり前すぎるのですが入門ということで……

★幕開けは springs さんの初心者向け作品。「協力詰」と「と銀協力詰」の3手のツインです。「協力詰」の方は初手桂打(これしかありません)で、「と銀協力詰」の方は初手22歩成(=銀)12玉に24桂と桂を使う順番と位置が異なっています。七郎さんが短評で仰っていますが23歩を除いてa)持駒:金桂、b)持駒:銀桂としたのと同様ですが、このルールにすることによって持駒を桂に統一出来るほかこのルールの入門としての役割をしっかりと果たしていただきました。

神無七郎

金と銀で順序が変わる。23歩の代わりに「持駒:金桂」や「持駒:銀桂」にしたのと理屈は同じですね。

神在月生

適初問 桂歩の順序 入れ替わり
るかなん

トップバッターは軽やかに。

駒井めい

桂打と歩成の順番が入れ替わる。金と銀の違いを易しく表現。

占魚亭

と金・と銀の違いを明快に表現。

伊達悠

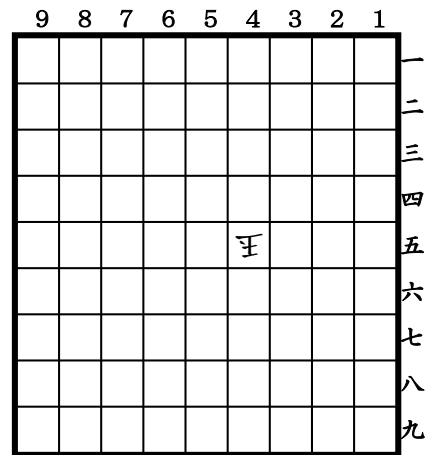
桂打ちのタイミングが重要。入門らしい、完璧な第1問!

真T

金か銀かで詰形が変わる。

② るかなん作(登場8回)

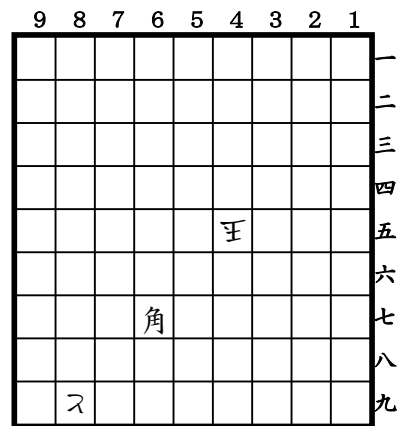
と玉協力詰4手(受先)



持駒 角2

88歩 89角 同歩成(=玉) 67角 迄 4手

詰上図 (と=玉)



※歩が成ると玉の利きとロイヤル属性を持つ

作者

「と玉」(利きのみ玉の成歩)で考えていた時に足を踏み外したものだ。入門ということでシンプルに。

★私がこのルールを選択した時には、ロイヤル属性を持つ「と玉」は全くの思考外でした。投稿頂いた時にはびっくり仰天で、「多玉協力詰」を事前にやっていたよかったですね。この発想はるかなんさんのみでさすがですね。本作は受先とはいえ角2枚では詰みません。ルールが大ヒントですが、どこかに歩を打って成らせて受方玉を2枚にして角で両取りをかけるという発想の転換が必要でした。最終手角が両方の玉と接していなくて尚且つ歩が成れる位置が89しかなく初形裸玉でありながら初手限定はお見事でした。

神無七郎

詰み易くするために玉を追加する。「協力」の最たるものですね。

☆ルールについての考察

本局のルールは厳密には「多玉協力詰」となると思いますが、現在WFP作品展では以下のようなルール説明を用いています。

【多玉詰】

複数の玉を使用する。
どの玉に対しても王手放置は禁手。
王手を外せなければ詰み。

本局のように潜在的な「玉」を使う場合は、駒台に潜在的な玉がある可能性もあるので、次のように文言を修正したいと思います。

【多玉詰】(修正案)

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

(補足)

- ・「攻方または受方が」は「双玉」と区別するために付けた語句。
- ・玉属性を持つ駒が手順の途中で複数になる可能性がある場合、実際に玉が複数にならなくとも「多玉」とする。

「盤上の」という言葉を付け加えることで、駒台の潜在的な玉は無視できることを示しています。今回の出題は「潜在的な玉」を持

駒にしていますが、今後は「顕在化された玉」を持駒にする場合も考えないといけないうでしょうね。

★駒台にある潜在的な玉という新しいケースが掘り出されました。本作品が多玉詰というのも納得です。と玉が出てこない作品も見てみたいですね。

神在月生

単はだめ 二玉でこそ詰みなりやるかなん

これは被らないだろうと思ったのでルール紹介に徹しました。これをもう一段煮詰めたものが玉無し連続協力詰になっています。

駒井めい

二玉にして両王手。手順にロイヤル駒が増える設定は他にも色々なことができそう。

占魚亭

きれいな両取り。

伊達悠

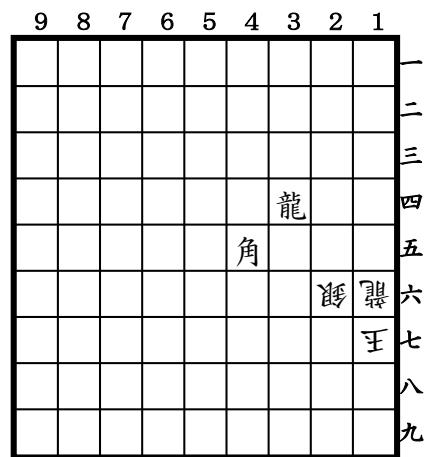
ロイヤル属性を増やすのは、課題提示時に思いつきたかったですね。まさか多玉協力詰が伏線になるとは。

真T

二玉詰の感触。

③ 真T作(登場7回)

と角協力詰5手



持駒 桂

37 龍 27 歩 28 龍 同歩成(=角) 29 桂 迄 5 手

詰上図 (と=角)

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

作者

狙いは合駒を動かす。ルールで合駒が分かるので易しいと思います。

★作者名から「合駒を動かす」が浮かんだらもう「熟練解答者」と言ってよいでしょう。ルールが「と角協力詰」ですから受方は2手目歩打+4手目歩成は絶対ですので初手は37龍に決定。4手目歩を成らす為には3手目28龍と捨てるのもすぐに分かると思います。28に頭の丸い角が退路封鎖しましたので最終手桂打でフィニッシュです。ルール名がおおきなヒントでした。ちなみに本作を単なる協力詰で解くと不詰。持駒：桂→香にすると詰みますが2手目の合駒が歩、香、銀の非限定となります。

神無七郎

これは「銀合～銀生」のパターンのアレンジですね。前に進める角のような奇妙な感覚です。

★私も協力詰で27銀合～28銀生～18香のような作品を思い出しました。太郎さんの限定合シリーズだったかな？

神在月生

忽然と 角出現や 桂吊るし
るかなん

39角 28角でも成立しそうだけど角がもう無いか。

駒井めい

歩合で一時的に角のラインが遮られるのがいい感触。

占魚亭

角を作る。

伊達悠

安心と信頼の"合駒を動かす"! 合駒の位置・種類がほぼ最初から想定できるのは安心設計ですね。

④ 原亜津夫作 (登場4回)

と角協力詰5手

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

持駒 なし

(b) 91桂→81桂

(c) 91桂→63桂

a) 83歩生 81玉 82歩生 92玉 81歩成(=角)
迄5手

詰上図 (と=角)

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

b) 83歩生 92玉 93歩生 91玉 82歩成(=角)
迄5手

詰上図 (と=角)

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

c) 93 歩成(=角) 73 玉 82 と 74 玉 83 歩成(=角) 迄 5 手

詰上図 (と=角)

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

作者

狙いはツインそれぞれの解で 1 段目~3 段目に 8 筋の歩が成る所です。9 筋の歩が不動・不成・成に別れる所は後付けです。

★続いては原さんの受方の 1 枚の桂の位置が異なる 3 部作です。作者の言われるように a)では 1 段目、b)では 2 段目、c)では 3 段目(2 回)に歩が成る対比となっています。成らないと前に進める歩で成ると頭が丸い角になるので成る成らないで攻め手が通常と異なるのが本作の面白さとなっています。解答者の評を読むと c)に相当手こずった様ですね。a)と b)が分かり易いだけになお更そう感じられたのでしょうか。

神無七郎

(c)だけが破調ですが、これが一番面白い。

神在月生

三つ目で 龍の正体 明らかに

★確かに、a)と b)では 86 龍は 86 飛でもよいのですが c)のみ龍でなくてははいけませんね。c)だけ異質という一因でもありますか。

るかなん

中段玉はどうにも苦手。c)だけラスト三作より苦戦しました。

駒井めい

前半 3 手で a)生歩 1 枚、b)生歩 2 枚、c)成歩 1 枚が活用される。成生のバリエーションが楽しめた。

占魚亭

成生の共演。(c)の手順が好きです。

伊達悠

「C に苦労した」という感想が多くなりそう。無論自分もそのクチです。C は、何だか普通の 5 手協力詰を解いている気分。

真 T

それぞれ歩の使い方が異なるのが面白い。

★c)のみですとそう感じないかもしれませんが a)b)があることが伏線となっているかもしれません。

⑤ 神在月生作 (登場 4 回)

と角協力詰 5 手

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

持駒 角桂

99 角 同歩成(=角) 22 歩成(=角) 同と 23 桂 迄 5 手

詰上図 (と=角)

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

作者

とX詰を見てすぐに思いついた手順で、遠打がらみで攻方・受方双方に成りを入れました。面構えは一人前も、手順は第8回に続く「入門の入門」です。角売切れと、銀合防止の攻方玉の配置等々は、何とも不様でお恥ずかしいところです。

★98歩配置は初心コーナーですので全然OKです。まさに親切設計です。角を発生させて22に引いてきて吊るし桂と穴熊攻略にはやっぱりこれですね。作者の言われる銀合防止は角打(44~99)に対して33銀とする順で22歩成、同銀、23桂の筋のことで42王配置は仕方ないところでしょう。当初の投稿図では14金が14とになっていましたが、これは成った「と」と初形にある普通の「と金」が共存できるという勘違いによるもので私も少なからず理解できておりませんでした。

神無七郎

98歩が99角を打てと言っている。

るかなん

いつもの穴熊に便利な生角。

駒井めい

99歩→87歩などでは余詰なので、自然に最遠打の配置になるのがいい。

占魚亭

邪魔駒を消去して吊るし桂を実現。

伊達悠

優しい98歩のガイダンス付きで安心。桂馬も合駒で出してみたいけれど、非限定が消せなそうですね。

真T

98歩が遠打を誘っている。

⑥ 占魚亭作 (登場10回)

と馬協力詰6手(受先)

										一
										二
										三
							歩			四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒なし

43香 同歩成(=馬) 86玉 88香 97玉 87と 迄6手

詰上図 (と=馬)

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

作者

いくつかネタが浮かびましたが上手くいかず、こんな感じのものしかできませんでした。

★受先ですが初形から5手で考えてみると43歩成(=馬)、65合ですが何を合駒してもあと3手では無理。受先で考えると飛合があつて98に利きがなければ87玉、43歩成(=馬)、76飛、97玉、98飛という筋も見えますが、飛はないし98にも利きがありダメ。87龍も43歩成(=馬)、86玉、87馬で以下2手ではつみません。となると43に有益な駒を打って歩で成って取るということになります。さてその駒は何？が本作のテーマ。飛があれば飛です

が、金か銀か？端に追って 87 馬で詰まそう
 とすると 4 手目に 87 に利きを作りながら王
 手が必要ということで・・・正解は香でした。
 88 香が 87 に利きを作りながら王手し玉を 97
 に追う唯一の手段。金でも銀でもそれは実現
 できません。初手 43 香！少しのインパクト
 を感じていただければ作者もうれしいでし
 ょう。

神無七郎

2 枚龍が意味ありげだと思ったら、品切れ狙
 いだったのですね。

神在月生

持ってけよ 泥棒何が 欲しいんだ

るかなん

欲しいのは利きよりも壁。合駒か 87 龍かで
 散々迷いました。

駒井めい

香合では手数が足りず。より直接的に香を渡
 す展開が意外に見えず。

伊達悠

43 に何を打つかという考えどころ的に、雰
 囲気は覆面駒入りの 5 手詰？

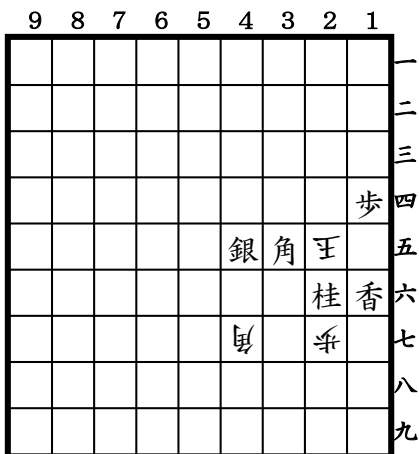
真 T

さりげなく飛が品切れ。

⑦ シナトラ作（登場 7 回）

(a)と飛協力詰 7 手

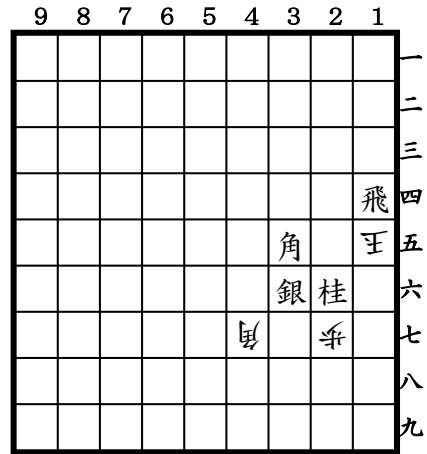
(b)と角協力詰 7 手



持駒なし

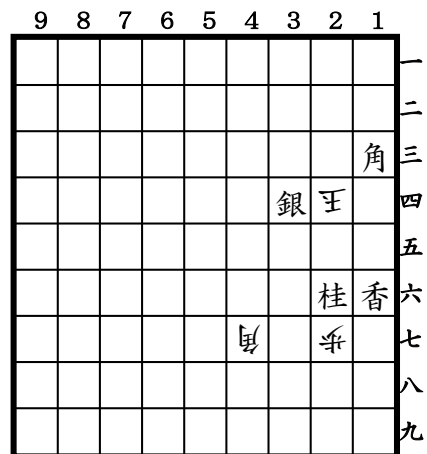
a) 36 銀 16 玉 13 歩成(=飛) 15 飛 同と 同玉
 14 飛 迄 7 手

詰上図



b) 34 銀 35 玉 13 歩成(=角) 24 角 同と 同玉
 13 角迄 7 手

詰上図



作者

飛に成ると飛合・角に成ると角合で、いずれ
 もそれを取ってしまうというのがコントラ
 スト。銀の移動先の変化、そして 35 角と 16
 香の役割変換(captured/guard)は、ツイン作
 品として当然の作法と言える。

★ツイン作品と言え、シナトラさんというこ
 とで同一初形+ルールを変えるだけで見事な
 対比を実現しています。a)では歩が成り飛に
 なって飛合→取って飛打まで、b)では歩が成
 り角になって角合→取って角打までです。初
 手の銀の移動場所も異なるのもツインとし
 ては当然の作法とのことですが作るのはテ
 クニックが必要そうですね。何人かの解答者
 が言及していましたが 16 香は飛にしたいと
 いうのは分かります。b)では 2 手目角を取っ

てますので a)では飛を取りたいですからね。
勿論作者もそう考えたと思いますので余詰
を抑えるのが難しかったのでしょう。

神無七郎

飛には飛を、角には角を。16香を飛にするの
は無理だった？

神在月生

持ってけよ 泥棒何が 欲しいんだ
るかなん

銀の使い分けの対比がいい。

駒井めい

全着手が綺麗に対比。16香は飛にしてみたい
けど、余詰を消すと駒の配置効率が悪くなり
そうで悩ましい。

占魚亭

ツインらしいツイン。流石の上手さ。

伊達悠

これはまた綺麗な対比。偽装の大駒ではなく、
本物の大駒で詰ませるのがユーモラス。

真 T

飛には飛を。角には角を。

★偽装の大駒という表現は面白いですが、本ル
ールの主役ですからちょっとかわいそうな表現
ですね。

⑧ シナトラ作 (登場 8 回)

(a)と飛協力詰 7手

(b)と角協力詰 7手

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

持駒 なし

a) 55 と 36 玉 33 歩成(=飛) 35 金 同と引
46 玉 37 金 迄 7手

詰上図 (と=飛)

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

b) 63 と 55 玉 33 歩成 44 金 同と 64 玉
74 金 迄 7手

詰上図 (と=角)

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

作者

と&歩を使った大駒の対比。解同士のバラン
スは悪くないかと。

★本作初形の「と金」を普通のと金と誤認して
作者にご迷惑をおかけ致しました。失礼しま
した。NETなのですぐに修正できたのでよか
ったです。本作も前作同様飛と角の対比の表
現ですが、合駒が飛、角ではなく金合に問う
位置されているのが前作と異なるところで
す。配置が全く無駄がないところはさすがだ
なと思いました。

神無七郎

金はとどめに。基本に忠実。

神在月生

それぞれの 既成りと成りの コンビ芸

るかなん

大駒2枚よりやっぱり金。

駒井めい

52 とと 65 桂が効率的で巧い配置。

占魚亭

こちらもう上手いツインですね。

伊達悠

生の大駒2枚だけでは詰みにくいと思ったら、意外に素直な手順でした。

真T

どちらも金でとどめ。

⑨ るかなん作 (登場9回)

と桂協力詰7手

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

持駒 桂

23 桂 21 玉 31 桂成 12 玉 13 歩生 11 玉
23 歩成(=桂) 迄 7 手

詰上図 (と=桂)

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

作者

初手 23 歩成~13 歩成で桂を温存する紛れが狙い。

★初形を見てどこが詰上り位置かなと考えると 22 角配置から最終手は 23 歩成(=桂)か 23 桂なので 11 玉が予想できます。とすると抑えるマスは 12 と 21 です。12 は 13 歩生でいけそうですが 21 はなかなか難しい。33 歩は動けません(成ると桂なので王手になれない)のでどうすれば?・・・その答えが 31 桂成とするという手段で初手歩成ではなく成れる桂を打つのが作者の狙いの一手でした。ちなみに 2 手目取られる 21 角は必要?と思われた方はいませんか。無いと 2 手目 12 玉で手順前後が効いてしまいます。初手 12 角成の紛れも生んでいい配置だと思います。

神無七郎

初手 23 桂は重ね打ちの味わい。成った駒はもう成れないので、本物の桂を使う。

神在月生

角ありき 重複感の ある初手や

るかなん

主題は「一見重い攻め」なのでネタ被りではありません(苦しい言い訳)

駒井めい

初手の桂打は歩の上に打つので少し意外だった。

占魚亭

「桂」と「と桂」の違いを活かしていいですね。

伊達悠

生桂・成桂・生歩・成歩の 4 種類の特性が、この手数で全て凝縮されるとは!

真T

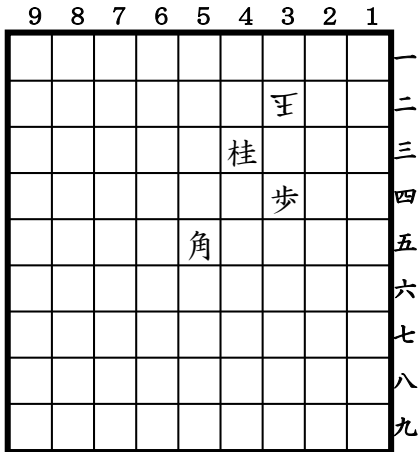
初手は成るために桂。



⑩ るかなん作 (登場 10 回)

と玉協力詰 7手

持駒 なし

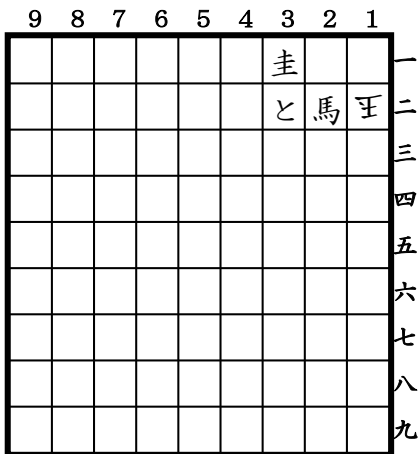


持駒 なし

※歩が成ると玉の利きとロイヤル属性を持つ

33 歩生 21 玉 31 桂成 11 玉 32 歩成 12 玉
22 角成 迄

詰上図 (と = 玉)

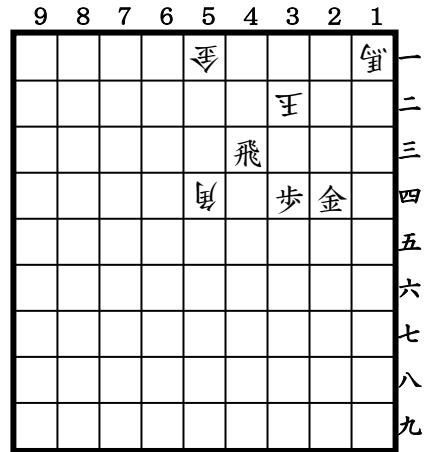


作者

足を踏み外したまま突っ走った結果。利きの変化は手順に影響なく、ロイヤル属性付与が目的。他にも色々悪さはできそうです。

★作者によると本作の前に創作された作品 (と玉協力自玉詰 6手) があり、レギュレーション違反の為それをリメイクしたのが本作との事。その元図はこちら。

と玉協力自玉詰 6手

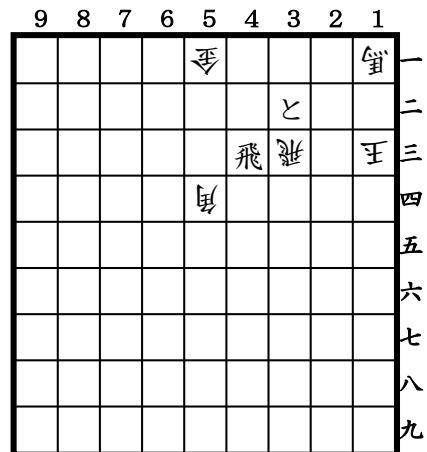


持駒 なし

※歩が成ると玉の利きと属性を持つ

33 歩生 22 玉 13 金 同玉 32 歩成 33 飛
まで 6手

詰上図 (と = 玉)



★歩が成ると自玉に王手が掛かるため受方玉と接しない位置に移動させ開き王手にします。

★⑩も同様に歩が成るとロイヤル属性を持つ玉になるために受方玉に接する位置に歩が成る事が出来ません。詰上りでは 31 成桂の不必要感満載ですが玉を遠ざける 31 桂成が必要な一手でした。

神無七郎

玉にならないための不成。そういえば中将棋の酔象をわざと不成にするという話は聞きませんね。本物の玉と太子のどちらかが生き残れば、他方が取られようが、王手が掛かっていようが構わないというルールのせいでしょうか？

神在月生

あっち行け 俺の行く道 空けてくれ
るかなん

原案は自玉詰で、手順を流用して受方詰に。
持駒制限は妥協しました。

駒井めい

ロイヤル属性の有無を分かりやすく表現。

占魚亭

歩が成れるように逃げる。

伊達悠

むむ？珍しく主張がわかりませんでした。初
手に考えた手がドンビタで当たっていたから
かもしれません。

真 T

逆王手にならないように。

★歩成の直接王手は出来ませんので開き王手を
考えると初手は絶対と言えるでしょうね。

⑪ 駒井めい作（登場 9 回）

と角協力詰 7 手

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

持駒 金桂香

38 桂 同歩成(=角) 27 香 同と 36 金 同と
37 角 迄 7 手



詰上図 (と=角)

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

作者

取らず手筋。36 の地点を封鎖するために成ら
せて動かします。

★初形を見て 15 への逃走を防ぐにはどうすれ
ばいいのでしょうか？初手 37 角は 36 に逃げ
られて手が続きません。36 に受方の頭が丸い
駒があれば詰むのになあ。と考えればルー
ルのヒントも加えて 37 歩を成らせて 36 まで
引っ張ってあげればいいと思ひ浮かぶこと
でしょう。桂、香、金と連打したら狙いは実現
します。そして解いた解答者が誰も思う
のが 36 歩配置からいけなかったのかな？と
いう事です。私も少し考えてみたのですがこ
の構図では難しい感じです。(後ほど伊達さん
が大まかに配置を変えて参考図を示して
頂いているのでそちらをご覧ください) 本作
配置はややごつい感じですが狙いはしっか
りの作品でした。

神無七郎

歩を角にして下がる。36 歩配置にするの
は無理だった？

神在月生

角となり 行きつ戻りつ 穴塞ぎ
るかなん

37 歩不成は入らないかな？

占魚亭

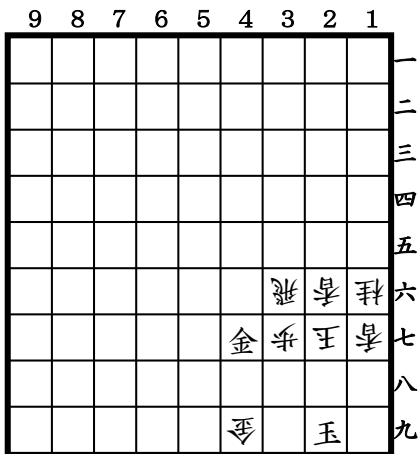
後退させて退路を埋める。上手い。

伊達悠

玉が不動ということを理解すれば、ほぼ解け
たも同然！ 36 歩のルントラウフまで持って
行けるか……？試してみて、何とか形にはで
きました(参考図)。余詰防ぎに働いた双玉形
+ 36 飛配置が MVP。

参考図

と角協力詰 9手



持駒 銀2桂歩

38 銀 同歩生 39 桂 同歩成(=角) 28 歩 同と
37 金 同と 38 銀 迄 9手

★歩の成らせ手筋で角に変える狙いがコンパクトにまとまっています。双玉が余詰防止の方法なんですね。

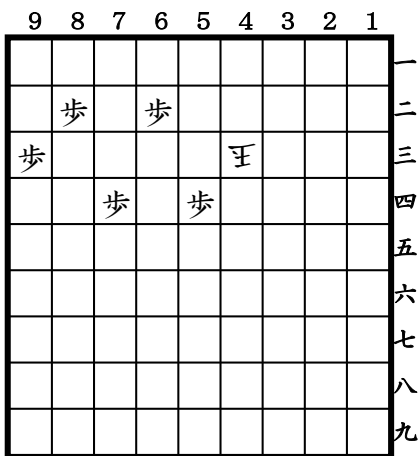
真 T

と角を引っ張ってきて退路封鎖。

⑫ 伊達悠作 (登場 10 回)

と角協力詰 9手

持駒 なし

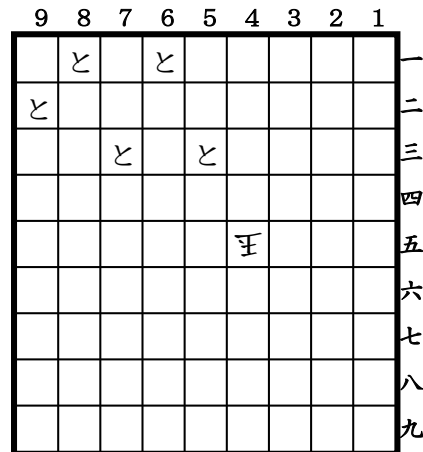


持駒 なし

61 歩成(=角) 44 玉 53 歩成(=角) 55 玉
73 歩成(=角) 56 玉 92 歩成(=角) 45 玉
81 歩成(=角) 迄 9手

詰上図 (と=角)

持駒 なし



持駒 なし

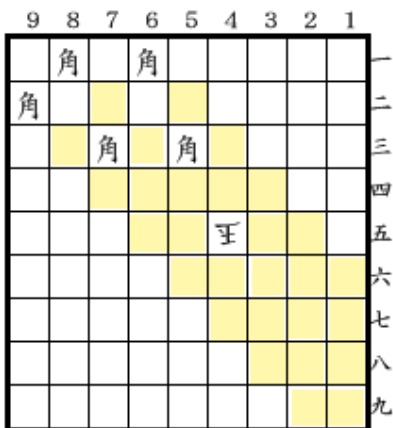
作者

歩の成り先を角にすることを考えた際、ふと思い出したのが神無七郎氏の 5 角詰でした (OFM 出題#151、2009/9/13)。王の逃げ道が斜め一線に封鎖されている詰め上がり、印象に残っています。この詰め上がり、と角詰めで実現できるのではと思います、作図に着手しました。玉が 19 の場合 (詰みに必要な角: 3 枚)、玉が 18 の場合 (詰みに必要な角: 4 枚) での作図は、事前の予測通り簡単に完全作を得られることはできました。しかし 5 角詰になると、途端に余詰の数が跳ね上がることに。盤端や盤の辺と違い、中空にいる玉の逃げ方の自由度が高くなったのがその原因でした。一旦、18 玉で完成した構図 (4 角詰) を引っ張り出し、攻方の歩配置・受方の逃げ場所を検討し直した上で改めて 5 角詰にアタック。何とか本図を得られることができました。おそらく、3 角詰→4 角詰→5 角詰とステップアップしていなかったら、ややこしすぎて作図を諦めていたでしょう。「困難は分割せよ」、良い言葉です。

★ちょっと詰上りが分かり難いので分かり易い図を作ってみました。確かに玉の逃げ場がないのが分かります。

詰上図

受方：持駒なし

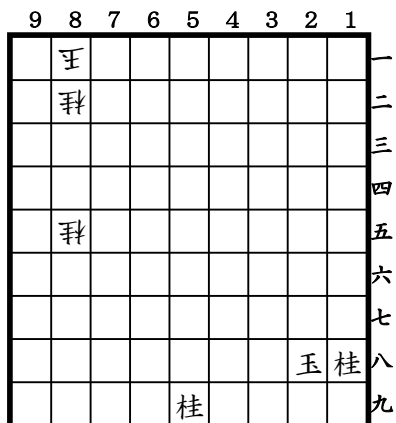


★受方持駒なしですので作意のような順を想定できれば解くのは難しくなかったでしょうが、2手目42玉に53歩成、51玉、73歩成など考え出したら一筋縄ではいきません。作者のコメントにあるように中空玉だと角5枚必要と分かれば全ての歩を成ればいいと分かるのでしようがそれは分かりませんので。玉の逃げ方で歩の成る順が変わりますが、92歩成の邪魔をしている74歩を先に成ると気付けばあとは玉と角が隣接しないように逃げればいいでしょう。私も本作を見て七郎作を思い出しましたが作者もそれが本作誕生の一要因だったのは納得です。と×詰にはまだまだいろいろなお宝が眠っているそんな風に思わせてくれる作品でした。その神無七郎作はこちらです。

神無七郎作

対面協力自玉詰 18手

持駒 角5



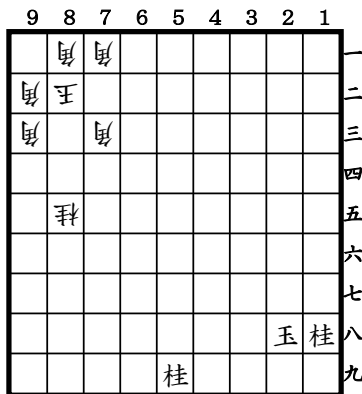
持駒 桂

(Onsite Fairy Mate,
2009年9月13日、第151回出題)

93 桂 92 角 82 桂成 同玉 94 桂 93 角
72 桂成 71 角 81 圭 83 玉 82 圭 81 角打
73 圭 72 角打 84 圭 82 玉 73 圭 同角
まで 18手

詰上図

持駒 桂2



持駒 なし

神無七郎

夢の空中五角詰。「とX詰」なら駒不足のせいで作れない作品が作れます。

神在月生

玉照射 サーチライトや 角五線
るかなん

捕まえ方がわからずヒントをカンニング。

駒井めい

角を量産。玉の経路が悩ましかった。

占魚亭

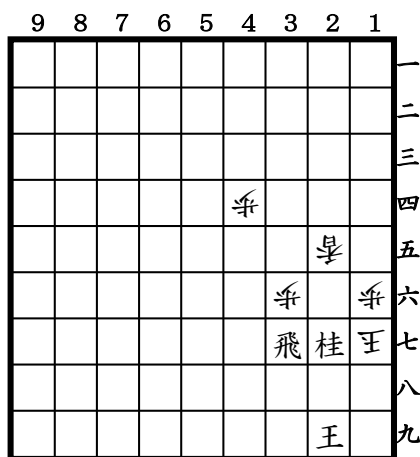
退路封じパズル。楽しかったです。

真 T

生角だけで詰ますのは大変。

⑬ 真 T 作 (登場 8 回)

と歩打歩協力詰 10手(受先)



持駒 なし

26歩 15桂 27角 同飛 同歩成(=歩) 35角
26歩 同角 同香 18歩 迄 10手

詰上図 (と=歩)

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

作者

狙いは同格成。二歩禁を用いて成に限定します。ちょっと長めですが、紛れはあまりないはず。

★「同格成」とは WFP170 号 (2022/8 月号) の今月の手筋に解説されている用語で、「成っても性能が変わらない成り」の事。初形より王手は桂を跳ねるしかありませんので受先の初手は 26 に何か駒を打つ手が考えられます。まあルール名と打歩を考えれば 26 歩としたいくなりますね。桂を跳ねていきなりの 27 歩成は同飛しかないの 3 手目成生非限定となるしその後も 25 香が守備に効いて続きません。44 歩配置がいかにも限定のための配置です。3 手目角合が作意で同飛に次の一手が作者の狙いです。同歩に成りでも不成でも歩の性能は変わりません。何が違うのか？同歩生だと続く 35 角に 26 歩が二歩禁で打てませんが同歩成(=歩)だと歩の性能ですが見た目「と」でもありますし二歩にならずに 26 歩が打てるという仕組みです。

神無七郎

二歩禁回避の「同格成」。自分が手筋カードを作ったときには想定していませんでした。発想の豊かさに脱帽。

神在月生

大丈夫 二歩じゃないよと 成歩言い

るかなん

途中まで初手 28 角ばかり考えてどうにもならず。ルールの意図を読めば自然な初手が正

解でした。

駒井めい

二歩禁を回避するために歩から歩へ成る。同格成の面白い使い方。

占魚亭

歩のセットが完了すれば、後はスラスラ。

伊達悠

同格成と 2 歩との相性が抜群！

北村太路

ただ異なる駒ですが二歩禁の対象にはなりません」というのはどういうこと？歩が成った歩と、生歩で二歩禁の対象になる？それだったら解なし。

★歩が成ると歩になる特殊な駒ですが、27 歩生なら 26 歩は二歩になりますということを書いたかたのですが、明らかに不適切な表現でした。申し訳ありません。

⑭ springs 作 (登場 14 回)

と桂協力詰 17手

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

持駒 歩5

12歩 同玉 13歩 同玉 14歩 24玉
25歩 33玉 34歩 23玉 24歩 12玉
13歩生 21玉 33歩成(=桂) 11玉
23歩成(=桂) 迄 17手

詰上図 (と=桂)

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

作者

還元玉です。

★⑨るかなん作と同様 11 玉/23 歩成(=桂)の詰上りを目指す形です。抑える箇所は 12 と 21 も同様。4 手目 23 玉は効率よさように見えてさにあらず、以下何手指しても不詰です。34 歩を設置してからの 12 玉に 13 歩生、21 玉、33 歩成(=桂)、11 玉、23 歩成(=桂)の順が唯一のルートとなります。

神無七郎

13 歩を取る 4 手目に驚愕。後から考えれば 31→21→11 のルートで 11 に戻るのは無理があると分かりますが、普通は 4 手目 23 玉から読むでしょう。簡素形の心理作。

神在月生

テンポ味 二四玉に 感じたり

るかなん

ヒントありでもすぐ成れない位置に歩を打つのはかなりの抵抗感。

駒井めい

無仕掛から玉をここまで引きずり出すのは意外な展開。

占魚亭

歩のセットが完了すれば、後はスラスラ。

伊達悠

歩 4 枚残したいところをグッとこらえて、あくまで最小限度の 3 枚でやりくりするのが英断。

真 T

これで限定できているのがいい。

⑮ 北村太路作 (初登場)

と桂協力詰 17手

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

持駒 なし

23 歩成(=桂) 21 玉 13 歩成(=桂) 32 玉
 33 歩生 41 玉 53 歩成(=桂) 51 玉
 43 歩成(=桂) 62 玉 63 歩生 71 玉
 83 歩成(=桂) 81 玉 73 歩成(=桂) 92 玉
 93 歩生 迄 17 手

詰上図 (と=桂)

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

作者

狙いは強いて上げれば横並びの歩で追い立てますが成るか不成かを選択させるところになるでしょうか。

★初登場となる北村さんの趣向作。もう 1 作投稿頂いたが難解すぎるためルールを変更して WFP 作品展に転送となりました (WFP 作品展 145-12) 本作は 4 段目の歩が成るや成らざるやという問題。「と桂詰」なので成っても不成でも二度と動けないので注意が必要です。成った「と金」の頭に玉が行くと王手が掛けられなくなるのでこちらも注意します。

初手は 23 歩成(=桂)の一手で 12 玉としてしまくと 13 歩生、21 玉、33 歩成(=桂)となり 22 玉でも 32 玉でも王手が掛からなくなります。そうして手を続けていくと、成成生成成生成成生のきれいな 3 拍子になりました。

北村太路 (解答時)

入門というので舐めすぎましたかね。もう少し捻ってもよかったか。桂吊るしは他の方のを見るまで思いついてなかったです。添付ファイルのくらいでよかったのかもしれない。まあ投稿時に桂吊るし思いついてなかったなので投稿できないですけど。

と桂協力詰 23手

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

持駒 なし

23 歩成(=桂) 21 玉 13 歩成(=桂) 32 玉
 33 歩生 41 玉 53 歩成(=桂) 51 玉
 43 歩成(=桂) 62 玉 63 歩生 73 玉
 74 歩 83 玉 84 歩 93 玉 94 歩 92 玉
 93 歩生 81 玉 73 歩成(=桂) 91 玉
 83 歩成 迄 23 手

★最後 3 拍子ではなくなりますが、最後桂吊るしの詰上りは流れからいっても好印象です。

神無七郎

どうやって捕まえるかではなく、どうやって逃がすか考える。最終手歩不成が当然のように出るのがこのルールの面白さ。

神在月生

成生で 全軍一步 行進す

るかなん

詰め上がりはモールス信号かケンケンパか切り取り線か。

駒井めい

成成生×3。歩を突く順番が端からではなく周期性があって楽しい。

占魚亭

「成・成・生」のリズムがいいですね。

伊達悠

はてな、桂馬に成ると 1 段目が一気に 2 箇所潰れるから、4 手サイクルの趣向はできないのでは……? と思ったら、目から鱗の 6 手サイクルでした。なるほどこの詰め上がりの並びも綺麗!

真 T

攻方のすべての歩が動くのが気持ちいい。

⑩ 神無七郎作 (登場 3 回)

と飛協力詰 75手

持駒 なし

									歩	王	一
											二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

持駒 歩3

11 歩成(=飛) 同玉 12 歩 同玉 13 歩 11 玉
 12 歩成(=飛) 21 玉 22 と 11 玉 21 と 12 玉
 22 と 同と 13 歩 11 玉 12 歩成(=飛) 21 玉
 22 と 11 玉 21 と 12 玉 22 と 同と
 13 歩 11 玉 12 歩成(=飛) 21 玉 22 と 11 玉
 21 と 12 玉 22 と 同と 13 歩 11 玉
 12 歩成(=飛) 21 玉 22 と 11 玉 21 と 12 玉
 22 と 同と 13 歩 11 玉 12 歩成(=飛) 21 玉
 22 と 11 玉 21 と 12 玉 22 と 同と
 13 歩 11 玉 12 歩成(=飛) 21 玉 22 と 11 玉
 21 と 12 玉 22 と 同と 13 歩 11 玉
 12 歩成(=飛) 21 玉 22 と 11 玉 21 と 12 玉
 13 歩 同玉 11 と 迄 71 手

詰上図 (と=飛)

持駒 歩9

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

持駒 なし

作者

性能は強いのに取られると歩に戻る「と飛」は趣向作に適しています。本局は 10 手サイクルのはがし趣向に仕立ててみました。

★またまた登場七郎さんの趣向作。難解でしたら出題も躊躇うのですがサイクルを繰り返す趣向ですので考え所は短編と同様ということで出題しております。初形を見ていきなり攻方王に王手が・・・と私も思ったのですが「と飛詰」ですので「と=飛」です。よって 2 段目に並んでいる「と飛剥がし」がメイン趣向です。2 筋に歩が効きませんので序の 8 手はこうする所で、続く 22 とに同とと取ったら次王手がありませんので玉を 12 まで呼んで 22 とと捨てれば次に 13 歩から手が続き剥がし趣向を繰り返すことができます。詰上りも印象的で作者の言う取られたら歩に戻るため 12 合が二歩の為打てず合駒できず詰上りとなります。

神無七郎

相変わらず空気を読まない長編ですみません。

神在月生

錬飛術 されど最後は 飛車一つ

るかなん

24 歩とは絶対に指せないの 2 筋では成れない、と理解できればあとは最短経路を見極めるだけ。n 手サイクル趣向の入門として程よい難易度に収めてくれていると思います。

駒井めい

紛れが少なく悩みどころがサイクル部分に集中してる。長編入門として巧い作り。と飛を移動合で取る展開かと思いきや、綺麗に裏切られて気持ち良く解けた。

占魚亭

楽しい剥がし。どう詰ますのかと思ったら、二歩禁利用の透かし詰でしたか。

伊達悠

サイクルになる手順は何パターンかイメージできるものの、と飛の移動合を含むものばかり考えてしまい、ちょっと苦戦しました。収束も、と飛を 2 枚作る展開を想像していただけたに、意外な詰め上がりでした。

真 T

楽しい趣向手順でした。

北村太路 (無解)

結局はがせませんでした！いや、はがすのは
 2 三飛 2 二と 同飛 1 一玉
 2 一飛 1 二玉 2 二飛 1 三玉
 2 三飛 1 二玉 1 三飛 2 一玉
 の 1 2 手サイクルなら出来るんですけど、1 歩消費し 10 手サイクルではがすのがさんざん考えたのにちっとも浮かばなかったです。何を思い違いしているのかわからないまま 1 か月経ってしまいました。はがせれば繰り返すだけだから入門で違いはないんだけど、そのはがす時点でわからないとどうもならんですね。

★合駒ではなく 12 玉型で 22 と、同とと取らすのがポイントでした。

⑰ 上谷直希作 (初登場)

と香協力詰 11 手

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

持駒 なし

15 飛 14 歩 同飛 同玉 15 歩 13 玉
 14 歩 12 玉 24 桂 同歩 13 歩成(=香)
 迄 11 手

詰上図 (と=香)

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

作者

「香」と「もともとの利きは香より弱い香に性能変化できる能力を有する」駒があって、後者の選択のほうが勝る場合がある、ということの表現です。香じゃくて金にすれば通常の協力詰でもできるテーマであるのが玉に瑕。

- ★発行時に投稿を見落とすと言う大失態を犯してしまいました。お詫び申し上げます。ちょっと以外でしたが上谷さんも初登場です。
- ★香で詰上るのに一旦性能に劣る歩を手にしてそれを成って香で詰め上げるという摩訶不思議な作品。香香<歩香となる理由は如何に？2手目いきなり香合は同飛、同玉で以下15香、同玉で不詰。2手目金や銀は以下11玉まで逃げられますのでダメ。11玉と逃げられるのを何とかしないとイケません。というわけで一旦歩を入手し15歩~14歩として玉を12に運ぶのが大切な順で香では出来ないが歩では可能なところがコロンブスの卵です。最後は24桂の捨駒で飛筋を通すのも粋な収束。最後の最後に香になって詰上げます。4段目が可成段なら不成~成と作意が引き立つのには無いものねだりでした。

神無七郎

最後は香で詰めるのに、貰うのは歩。香を貰わない奥ゆかしさが最後に実を結ぶ。

神在月生

悠然の 玉もびっくり 一変に

るかなん

最後の桂捨てを忘れずに。

駒井めい

香合はダメ。歩と香の違いを明快に表現。余計な紛れがほとんどないので、より狙いが際

立ってる。

占魚亭

24桂が気持ちのいい決め手。

伊達悠

逃れたと思ったら、利きがにゅーっと伸びて詰ませられる理不尽さ。

真 T

歩合の意味付けが面白い。

冒頭のるかなん作の解答

17歩生 18歩生 19歩成 /29龍 迄 3+1手

詰上図 (と=玉)

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

作者

「と歩」や「と龍」を考えている間に14種の中から王が目留まり、そこから「んじゃ利きだけじゃなく属性も王にしちゃえ」と箍が外れました。攻方王手義務の都合で生玉無しは少し工夫が必要。今回は連続協力詰で作りましたが、非王手/非王手可で作る手もありますね。あるいは入門には出ていない他のルールでも…?

★3手ありますので、どこかに歩を打ってという紛れもありますが作意が一番浮かびやすい順だと思います。非限定になりやすい所を上手くルールを利用して限定していますね。

【総評】

神無七郎

「とX」ルールはほとんどの人が初見だと思

うのですが、これだけ作品が集まるとい
は凄いですね。詰棋人の適応能力の高さが現
れていると思います。詰将棋の創作では歩以
外の駒の駒不足に泣かされることが多いの
で、「とX」ルールでストレスを分散しまし
よう。

るかなん

全駒種制覇かな？と思ったら龍だけいなか
った。と×から始めて通常の協力詰に発展、と
いうようなこともできそうな手応えを感じ
ました。

占魚亭

前回もそうでしたが、みなさん本当に上手く
創りますね。

北村太路

締切15日と思って書いてたんですが、よく
見たら16日でしたね。まあもうギブアップ
です。二歩とか二玉とか絡むとルールが少し
気持ち悪いですね。あと駒の区別ができない
書き方は致命的な気がします。

★出題時私が迷ったくらいですから、出題の再
にはルール説明と表記については丁寧な説
明が必要ですね。

最後に神無七郎氏よりフェアリーデータベ
ースに掲載されている「と×詰」の誘い水氏の作
品を5作紹介いただきましたので載せておきま
す。

なお誘い水氏は左真樹氏と同一人物らしいと
の事です。

30年前にすでにこのルールでこのような作品
群が発表されていたことにもビックリですが作
者名を見ればそれも納得でしょうか？その後
30年間このルールが日の目を見なかったと
は…。

誘い水/将/1991年8月

歩が成ると飛の性能

出題時攻方82香脱落のため作意は推定

と飛詰39手

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

持駒なし

12歩成(=飛) 21玉 31歩成(=飛) 同玉
41歩成(=飛) 同玉 51歩成(=飛) 同玉
61歩成(=飛) 同玉 71歩成(=飛) 同玉
81香成 同金 72歩 61玉 62歩 51玉
71歩成(=飛) 同金 52歩 41玉
61歩成(=飛) 同金 42歩 31玉
51歩成(=飛) 同金 32歩 21玉
41歩成(=飛) 同金 11と 22玉
13香成 11玉 31歩成(=飛) 同金
12杏 まで 39手

誘い水/将/1991年12月

歩が成ると銀の性能

と銀詰35手

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

持駒なし

32歩成(=銀) 42玉 43歩成(=銀) 51玉
52歩成(=銀) 62玉 63歩成(=銀) 71玉
72と右 62玉 63と左 73玉 74と左 84玉

85 と左 95 玉 96 と 86 玉 87 と引 95 玉
 96 と引 84 玉 85 と引 73 玉 74 と引 62 玉
 63 と引 51 玉 52 と右 42 玉 43 と引 31 玉
 32 歩 21 玉 12 歩成(=銀) まで 35 手

誘い水/将/1992年2月
 歩が成ると騎の性能

と騎詰 29手

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

持駒 なし

21 角成 同玉 31 銀成 同玉 41 銀成 同玉
 51 金 同玉 61 金 同玉 71 銀成 同玉
 81 銀成 同玉 82 香 71 玉 92 歩成(=騎) 61 玉
 62 香 51 玉 72 歩成(=騎) 41 玉 42 香 31 玉
 52 歩成(=騎) 21 玉 22 香 11 玉
 32 歩成(=騎) まで 29 手

誘い水/将/1993年7月
 歩が成ると Pao の性能
 解答発表がなかったため作意は推定

と炮詰 71手

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

持駒 なし

82 桂左成 86 玉 83 歩成 76 玉

62 桂左成 66 玉 63 歩成(=炮) 56 玉
 42 桂左成 46 玉 43 歩成(=炮) 36 玉
 22 桂成 26 玉 23 歩成(=炮) 16 玉
 13 と 26 玉 23 と左 36 玉 33 と左 46 玉
 43 と左 56 玉 53 と左 66 玉 63 と左 76 玉
 73 と左 86 玉 83 と左 96 玉 91 歩成 92 銀
 93 と 86 玉 83 と右 76 玉 71 と 72 銀
 73 と右 66 玉 63 と右 56 玉 51 と 52 銀
 53 と右 46 玉 43 と右 36 玉 31 と 32 銀
 33 と右 26 玉 23 と右 17 玉 18 歩 28 玉
 19 金 38 玉 29 金 48 玉 39 金 58 玉
 49 金 68 玉 59 金 79 玉 77 と 同龍
 89 金 まで 71 手

誘い水/将/1996年2月
 歩が成ると角の性能

解答発表がなかったため作意は推定で、示された手数と異なる

と角詰 71手

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

持駒 なし

29 銀 同玉 38 銀 18 玉 29 銀 同玉
 56 と 18 玉 29 と 同玉 65 と 18 玉
 29 と 同玉 74 と 18 玉 29 と 同玉
 83 と 18 玉 29 と 同玉 92 と 18 玉
 38 飛 28 歩 同飛 19 玉 29 飛 18 玉
 19 飛 同玉 28 と 同玉 17 と 18 玉
 19 歩 同玉 28 と 同玉 17 と 18 玉
 19 歩 同玉 28 と 同玉 17 と 18 玉
 19 歩 同玉 28 と 同玉 17 と 18 玉
 19 歩 同玉 28 と 同玉 17 と 18 玉
 19 歩 同玉 28 と 同玉 17 と 18 玉
 19 歩 同玉 28 と 同玉 17 角成 19 玉
 18 馬 同玉 17 金 28 玉 18 金 37 玉
 26 龍 まで 73 手

駒余り禁協力詰超入門

第 11 回の募集ルールは、駒余り禁協力詰です。それと同様なルールで限定協力詰もあります。

【駒余り禁】

攻方は持駒を余らせず、先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【限定協力詰】

攻方は持駒を余らせず、先後協力して指定手数で受方の玉を詰める。

似たような感じですが、異なるのは手数の部分で限定協力詰の場合は指定された手数で詰めなければいけません。つまり早詰は無いということです。駒余り協力詰は最短手数ということになります。

では簡単な例題をお見せします。

例題 1

駒余り禁協力詰 3手

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

持駒 金銀

通常の協力詰では 52 金までの 1 手で詰みませんが、駒余り協力詰では持駒に銀が残っているので条件違反です。

作意は 62 銀、41 玉、32 金 迄 の 3 手です。

では続いて限定協力詰の例題です。

例題 2

限定協力詰 9手

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

持駒 金歩2

限定協力詰ですので持駒を余らせずに 9 手で詰めます。

作意は、

19 歩 28 玉 29 歩 27 玉 28 歩 16 玉
26 金 17 玉 27 金 迄 9 手

です。

本作には、

19 歩 28 玉 29 歩 27 玉 28 歩 17 玉 27 金
迄 7 手
19 歩 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 17 玉 27 金
迄 7 手

の 2 解がありますが、限定協力詰では 9 手ではなくてはいけませんので早詰とはなりません。まあプルフゲームと同じです。しかしながら本図を駒余り禁協力詰とすると 7 手の早詰ありとなり不完全となります。違いをお分かりいただけたのでしょうか？

それでは過去の作品を紐解いていきますが、駒余り禁、限定の単体の協力詰は意外と少なく、他のルールとの併用の作品が多くなっています。これはちょっと意外な感じです。



神無太郎/Online Fairy Mate/1999/8/8

限定協力詰 7手

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

持駒 角2金桂

持駒 4 枚で 7 手です。28 金の 1 手で詰む所を 4 枚使って詰ましなさいという問題。

27 金 同玉 49 角 38 歩 19 桂 17 玉 28 角 迄 9 手

角の使い方が難しいが、49 角に対する 38 歩の限定合が作者の狙いの渋いテーマ。香は売り切れで飛では最終手が出来ません。

次は他のルールと組み合わせた作品で最近の作品ですので記憶にある方もいらっしゃるでしょう。

青木裕一/WFP/2017 年 5 月
Fairy TopIX 2017 短編部門 1 位

全取禁限定協力詰 15手

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

持駒 飛角金銀3歩2

12 歩 22 玉 11 銀 31 玉 13 角 21 玉

22 歩 32 玉 21 銀 33 玉 31 飛 23 玉
32 銀打 33 玉 23 金 まで 15 手

持駒 8 枚を空いている 8 マスにどう詰め込むのか？まさにパズルですね。

このルールと取禁の組合せは抜群だと思います。しかしながら取禁は当コーナーでまだ取り扱っていないので今回は組合せ不可でお願いします。

そしてラストは限定ばか詰の傑作を紹介します。

神無七郎/詰将棋パラダイス/2013 年 6 月
第 25 回妖精賞中編部門

限定ばか詰 39手

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

持駒 金4香歩

19 香 18 角 同香 17 香 89 角 78 角
同角 67 飛 56 角 45 香 17 香 同飛生
16 香 15 香 同香 同飛生 45 角 同飛
19 香 18 角 17 香 16 香 45 角 同角生
23 金 同角 14 飛 同角 23 金 同角
16 香 15 飛 14 香 同角 23 金 同角
13 歩 同飛 22 金 まで 39 手

まったく動けない玉に対してどうやって持駒を消去していくのか、その解決法は想像を絶するほどの手順でした。妖精賞中編賞受賞の傑作。ぜひ駒を並べて鑑賞頂ければと思います。

第 11 回フェアリー入門

【(駒余り禁(限定)協力詰) 作品募集】

入門用の易しいと駒余り禁、限定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〕 駒余り禁・限定協力詰 ○手

応募の際、ルール名と手数をお書きください。

〔条件〕

受先、打歩、は OK ですが、その他のルールとの組合せ、フェアリー駒使用、非標準駒数は不可。

〔図面〕

初形が分かれば OK です。柿木ファイルや、Kif 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 11 月 15 日 (火)

今月の手筋 (解答)

解答
22角生 21玉寄 13角成 まで 3手

初手22角成や22香成の両取り王手は同銀以下不詰。21に玉を呼んでから開き王手の両取りを掛ける。13角成は香で21玉、馬で12玉に王手を掛けており、2枚の駒で2枚の玉に王手を掛ける両取りである。
複数の駒で複数の玉に王手を掛ける手を、1枚の駒による両取り王手と区別するため「複王手」と呼ぶ。「複王手」を「n枚の駒でm枚の玉に王手を掛ける着手(n及びmは自然数)」と広く定義すれば、複数の駒で1枚の玉に王手を掛ける「両王手」や「多重王手」も含む概念となる。

適用分野
二玉詰 (多玉詰)

関連項目 多重王手

本稿では「Lortap」というフェアリールールを紹介していきます。元々はフェアリーチェスで用いられているルールの一つで、「Patrol」というフェアリールールの綴りを逆にしたものです。チェスでは反対の性質を持つフェアリールールの名称をこのように定めることがあります。ここではLortapのみを話していきます。Patrolが気になる方はこちらのリンク (<https://www.janko.at/Retros/Glossary/Patrol.htm>) をご覧ください。

1. Lortapの定義

まずはLortapの定義から確認します。

【Lortap】

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

これはフェアリーチェスで用いられている定義を和訳したものです。要は駒取りに関して制約を与えるルールです。

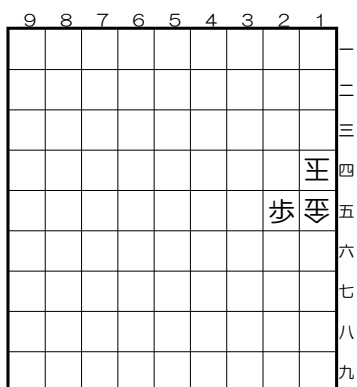
2. 例題

2.1 例題1

例題を用いて説明していきます。まずはLortapルールを加えた1手詰。Lortapによって変更された箇所以外のルールは普通詰将棋と同じです。

駒井めい作 詰将棋メーカー 2022年9月7日

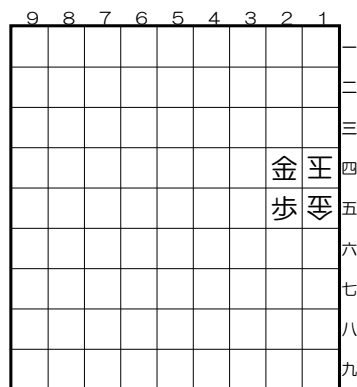
Lortap詰 1手



持駒 金

普通詰将棋なら24金迄の1手詰です。しかし、Lortapルールがあると王手すらかかっていないことになります。

1手目24金迄

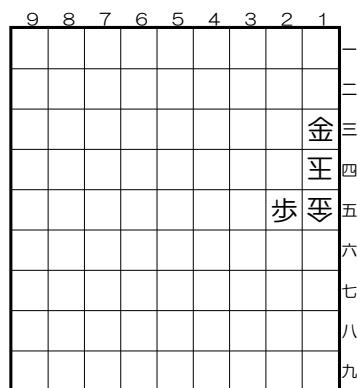


持駒 なし

攻方24金は攻方25歩で紐付けされている状態です。攻方金で玉を取ることができず、王手になっていないという理屈です。

では正解は何でしょうか。一つだけ王手になる打ち場所があります。正解は**13金**。13の地点に金を打てば味方の駒で紐付けされていないので王手になっています。これで詰め上がりです。

1手目13金迄



持駒 なし

本当に受けがないか確認していきます。2手目13同玉と攻方金を取って受けるのはどうでしょう。玉は受方15金で紐付けされていて、攻方駒を取ることができない状態になっています。同じ理由で2手目25玉と攻方歩を取ることもできません。玉を逃げるのはどうでしょうか。駒取りができないだけで、利きが消えたわけではありません。駒取りを伴わない移動ならできます。2手目23玉と動かしてみます。

2手目23玉迄

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

持駒 なし

攻方13金は味方の駒で紐付けされていないので、王手がかかっています。これでは王手が解除できていません。代えて2手目24玉と逃げると、今度は攻方25歩で王手がかかってしまい、これも王手が解除できていません。以上より、1手目13金と打つと受けがなく詰んでいるわけです。

ここで間違いやすいポイントの一つ。ルールを解釈する際に「駒が取れないということは駒の利きがなくなっているのか」と考えるのは間違いです。前述したように、ルールの制約で駒取りができなくなっても、利きは消えていないのでご注意ください。

〔正解手順〕 13金 迄1手

2.2 例題2

ルールが少し分かったところで、次はLortapルールの3手詰です。

駒井めい作 詰将棋メーカー 2022年9月10日

Lortap詰 3手

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

持駒 なし

普通詰将棋なら24銀成迄の1手詰。Lortapルールがあると、この手は王手になっていません。

1手目24銀成

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

持駒 なし

攻方24成銀は攻方26飛で紐付けされています。成銀で玉を取ることができず、王手がかかっていないという解釈になります。それなら飛車で攻めようと1手目24飛としても、今度は攻方24飛が攻方33銀に紐付けされてしまい、これも王手がかかっていません。実は初形では攻方26飛を盤上から取り去ることができれば、24銀成迄で詰みます。

攻方26飛除去 1手目24銀成迄

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

持駒 なし

玉は受方12龍で紐付けされているので、2手目24同玉と成銀を取ることはできません。2手目13玉／23玉／25玉と逃げても成銀の王手を解除できていません。Lortapルールでは攻方にとって味方の駒の利きが邪魔になる場合が多々発生します。

初形に戻って初手の正解は**23飛成**。邪魔な攻方を捨てて消去します。対して2手目は**同龍**と応じるしかありません。玉は受方12龍で紐付けされていて2手目同玉とはできないからです。2手目に玉を逃げる手も、攻方23龍からの王手を解除できていません。これで3手目**24銀成**とすれば詰め上がり。

3手目24銀成迄

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

持駒 なし

詰め上がりでは受方23龍が守りに利いているように見えます。しかし、受方23龍は受方14玉で紐付けされていて、4手目同龍と成銀を取ることはできません。

〔正解手順〕 23飛成 同龍 24銀成 迄3手

3. Lortapの手筋

ルールは理解できたでしょうか。ここでLortap特有の手筋を一つ紹介します。

駒井めい作 詰将棋メーカー 2022年9月11日

Lortap協力詰 3手

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

持駒 金

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

Lortapルールを加えた協力詰。これから紹介する手筋は協力ルールと相性が良いです。それでは見ていきましょう。

初形で王手をかけるには金を打つしかありませ

ん。問題はどこに打つか。初手34金に22玉とすれば玉が受方銀で紐付けされます。3手目33金とすれば玉は香・金を取れないので有力そうです。しかし、単純に4手目31玉と逃げることができます。これまでの知識で攻めても、どうにも上手くいきそうにありません。

初手の正解は**24金**。

1手目24金迄

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

持駒 なし

2手目同玉と金を取るのは、次に王手をかける手段がなく論外。2手目22玉／32玉としても、やはり3手で詰みません。2手目に**12玉**とできるのが本作のポイント。玉が自ら香の利きに入って反則手のように見えます。しかし、これは合法手です。香は金で紐付けされているために、王手になっていません。わざと味方の駒に紐を付けて玉を誘導したわけです。3手目**33金**とそっぽに動かせば、金の紐が外れて香で王手がかかります。これで詰め上がりです。

3手目33金迄

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

持駒 なし

本当に受けがないか確認しておきます。玉は銀で紐付けされているので、4手目13玉と香を取るこ

とはできません。4手目11玉と逃げるのは、香の王手を解除できていません。4手目22玉／23玉と逃げるのも、金による王手がかかっています。

Lortapの制約下では攻方にとって駒取りができない状態は損な場合が多いです。本作で示した手順はルールの性質を逆に利用して攻める手筋です。攻方はわざと味方の駒に紐を付けることで玉を誘導し、紐を外すことで王手をかけることができます。動かした駒とは別の駒で王手がかかるという意味では開王手に似た感触があります。

〔正解手順〕 24金 12玉 33金 迄3手

4. Lortap入門作品展 作品募集

解答者・作家がこのルールに慣れるために、作品展を開催したいと思います。Lortapはfmzaで検討可能です。

Lortap入門作品展 作品募集

■ 募集作品

3手以下のLortap詰／協力詰。1人2作まで。

※双玉、受先、受方持駒制限、複数解、ツインは可。フェアリー駒の使用などその他ルール変更は不可。

■ 投稿締切

2022年12月31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[at]gmail.com

・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)

■ 出題・結果発表

・出題:WFP 2023年1月号

・結果発表:WFP 2023年3月号

「とりあえず作ってみた!」という作品は大歓迎です。余裕がある方には、Lortapルールの良さが端的に伝わるような作品を期待します。投稿お待ちしております。

5. 謝辞

本稿の執筆に際し、金少桂氏には分かりにくい記述等について有益な助言をいただきました。この場を借りて深く御礼申し上げます。

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11月10日(木)

推理将棋第 155 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2022年11月12日(土)

フェアリー入門 (透明駒)

透明駒作品 16 題

2022年11月15日(火)

第 145 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

2022年11月30日(水)

第 4 回フェアリー短編コンクール

フェアリー作品 27 題

2022年12月15日(木)

第 146 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

作品募集一覧

Fairy of the Forest #72

〔課題〕 自由課題の協力詰

〔投稿締切〕 2022 年 11 月 15 日 (火)

〔投稿先〕

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は先月号 P54 をご覧ください)

フェアリー入門 (駒余り禁・限定協力詰)

投稿締切：2022 年 11 月 15 日 (火)

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

(詳細は P95 参照)

Lortap 入門作品展

〔課題〕 3 手以下の Lortap 詰/協力詰

〔投稿締切〕 2022 年 12 月 31 日 (土)

〔投稿先〕

→駒井めい

・メール:meikomaivtsume[at]gmail.com

・Twitter の DM: @MeiKomai_Tsume

(詳細は前ページをご覧ください)

詰将棋メモ推理将棋出題

〔課題〕 2023 年年賀詰

2023 年、令和 5 年、ウサギ、う、卯などに因んだ年賀詰作品 (こじつけ可)

〔投稿締切〕 2022 年 12 月 15 日 (木)

〔投稿先〕

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

(詳細は P49 をご覧ください)

ちょっと早い 2023 年年賀詰作品展 (12 月出題)

〔課題〕 2023 年年賀詰 (卯)

〔ルール他〕 一切不問のフェアリー作品

〔投稿先〕

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

〔投稿締切〕 2022 年 12 月 15 日 (木)

【あとがき】

早くも来年の年賀詰募集の季節となりました。たくさんの投稿で新年盛り上げてください！

たくぼん

2022 年 第 172 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年十月号

令和四年十月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp