



## 第187号

### 今月のフェアリー詰将棋

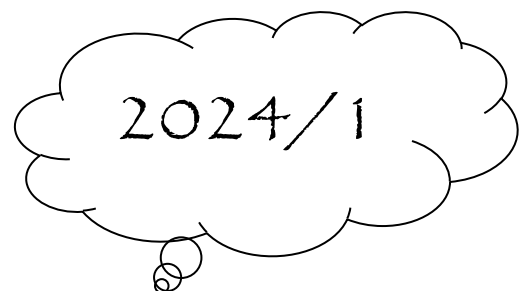
- ・ 第 157 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 158 回 WFP 作品展
- ・ 第 20 回フェアリー入門(安南協力詰)
- ・ 使わなかった作品展(占魚亭)
- ・ 推理将棋第 170.171 回出題

### 結果発表

- ・ Fairy of the Forest #76
- ・ 透明駒コンクール(上谷直希)
- ・ ちょっと早い 2024 年年賀詰作品展
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#20(駒井めい)

### 読み物

- ・ 実験室の悲劇(第 24 回)(占魚亭)
- ・ 「詰将棋メーカー」好作選 11.12 月
- ・ 出口信男の修正図(6.7)(佐藤達也)
- ・ レトロ雑記1, 2(るかなん)
- ・ NK2 協力詰超短編の研究(さんじろう)
- ・ 今月の手筋(残夢剣)
- ・ 衝立推理の紹介(誤植修正版)(さつき)
- ・ 超短編双玉詰将棋コンクール協力詰部門の作品紹介(駒井めい)
- ・ 年賀詰紹介



## はじめに



### 能登半島地震

新年あけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いたします。

と笑顔で新の挨拶をと・・・言いたいところでしたが、まさかの元旦に能登半島をマグニチュード7.6の地震が襲いました。200人を超える方が犠牲になり、多くの被害が毎日のように報道されております。犠牲となられた方々に謹んで哀悼の意を表するとともに、被災された全ての方々に心よりお見舞い申し上げます。被災地の復旧・復興が一日も早く進むよう祈っております。

私の住む四国地方もあと数十年の間にはかなりの確率で南海トラフ地震が来ると予想されており、先日開催した詰四会でもそんな話題になりました。しかしながら四国は山と海が近くて平野部が少ないので逃げる場所が少ないんですよ。あとはしっかりと防災意識を持ってあらかじめ対応できる準備をしておくことが大事でしょう。

石川県の義援金の振込先は下記の通りです。

口座名義：

石川県令和6年能登半島地震災害義援金

銀行名：

北國銀行 県庁支店

口座番号：

普通預金 28593

(口座番号記入(入力)欄と口座番号の桁数が異なる場合、足りない桁数の分を口座番号の先頭に0をつけてください。)

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187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](mailto: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157回WFP作品展(再掲)及び  
第158回WFP作品展 担当：神無七郎

玉のない詰将棋



写真は近くの川で撮ったジョウビタキです。鳥は恐竜の末裔ということで、辰年にちなんで登場して貰いました。ここに写っているように、桜の蕾は既に膨らみ始め、気の早い紅梅はチラホラと花を咲かせています。生き物たちは早くも春の準備に入っているのです。

今年は年明けに大きな地震がありました。今もなお余震は続き、被災地の方々は様々な苦難に直面していると思います。一日も早い復旧・復興の春が訪れることをお祈り申し上げます。

筆者は今年の春に還暦を迎えます。詰将棋歴も約半世紀になりました。少年老い易く学成り難し。月日の流れは本当に早いものです。とはいえ、今さら焦っても仕方ないでしょう。とりあえず健康の維持に努め、担当業務をつつがなくこなすことを今年の第一目標としたいと思います。

さて今月取り上げるのは「玉のない詰将棋」の話です。第146回の前口上で「玉が増える詰将棋」についてお話しましたが、今回は最初から最後まで玉がない“詰将棋”の可能性について考えたいと思います。

フェアリーには「詰」以外の状態を達成目標とするものがあります。作例が多いのは「スタイルメイト」や「千日手(初形に戻す)」ですね。これらを攻方王手義務がない「非王手可」と組み合わせれば、玉がなくても「与えられた条件下で、指定の目標を達成する手順を求める」という“詰将棋”を作ることが可能です。

そこで神無次郎氏に依頼して「非王手可」かつ「スタイルメイト」や「千日手」が達成目標

のとき、受方玉が存在しなくても解析が行われるよう fmza の改造をして貰いました。「受方玉の存在」を前提とした処理はプログラムの各所に存在しているはずですから、動作確認はいくらやっても充分ということはありません。筆者も様々な例図を作って動作確認作業を進めています。「玉のない詰将棋」が検討できる fmza の公開はもう少々お待ちください。

抽象論や能書きだけでは面白くないので、「玉のない詰将棋」の動作確認用例図のうち2つをご覧いただきましょう。まずは玉のない「非王手可協力自玉スタイルメイト」です。受方玉だけでなく攻方玉もありません。

【例1】玉のない協力自玉スタイルメイト

マドラシ非王手可  
協力自玉スタイルメイト 12手

									歩	一
										二
										三
										四
									歩	五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

上図は「マドラシ」と組み合わせていますが、これには理由があります。一般に、攻方の駒が残るタイプの協力自玉スタイルメイトは、攻方の駒を全部捨てるタイプに比べて創作困難です。自玉を使わない場合、パターンが更に限られてしまうので、性能変化ルールやフェアリー駒の助けが要るのです。

例1を解くのは容易だと思いますが、解答・解説は本稿末尾に掲載しますので、自力で解きたい方は先に進む前にここで考えてください。

次は「非王手可協力千日手」の例です。まだ少ししか試作していませんが、「非王手可協力千日手」の方が「非王手可協力自玉スタイルメイト」より作りやすいように感じました。

次の例2は例1よりは少しは考え所があると思います。



〔例 2〕 玉のない協力自玉千日手

非王手可受先協力千日手 10手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							科	糸	七
						歩		マ	八
						香	銀		九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

この図は「受先」が付いています。これがなければ、次の手順で唯一解となります。

28 銀 29 と 19 銀 28 と 18 銀 19 と  
29 銀 18 と まで 8 手

例 2 の解答も本稿末尾に掲載しますが、「受先」が付くと、手数も手順も大きく変わるのが面白いと思います。

目標が「詰」でない「スタイルメイト」や「千日手」は、解けた達成感がどうしても弱くなりがちなので、それを内容でどう補うかが、作家の腕の見せ所になるでしょう。果たして「玉のない詰将棋」で面白いものが作れるかどうか、もう少し追求してみたいと思います。

さて、今回の WFP 作品展は第 157 回の再掲載分と、第 158 回の新規出題分です。第 158 回は新年最初の出題に相応しい充実したラインナップになっていると思います。ヒントも少し増量してありますので、解答者の皆さんも、一年の良いスタートを切ってください。

〔第 157 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 157 回の出題は全 9 題（ツインを含むため実質 11 題）。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、さんじろう氏、三角淳氏、上田吉一氏、るかなん氏、変寝夢氏の 8 名です。期末に相応しい難問もありますが、難しい作品ばかりではありません。手数も短編から長編まで揃っており、バランスは良いと思います。解答募集期間が通常より一ヶ月長いので、

腰を据えてじっくりと取り組んでください。

**157-1** は占魚亭氏の *AntiAndernach* 作品。目的は攻方をスタイルメイトにすることですが、玉以外の攻駒をすべて捨てる必要はありません。*Imitator* を巧く活用してください。a) と b) は全体の構図が横に一路ずれただけですが、それが詰手順に与える影響も注目点です。

**157-2** は神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰シリーズの「ラスボス」とも呼べる作品です。盤上に駒がどんどん増え、玉は中段で詰みます。難解だとは思いますがぜひ挑戦を。

**157-3** は駒井めい氏の協力自玉詰。「手数指定」の条件が付いています。2 手で詰むからと言って、2 手で詰めてはいけません。ちょうど 8 手で詰む詰手順を見つけてください。

**157-4** はさんじろう氏の受先ネコネコ鮮シリーズ作。今回は盤上配置が同じで、持駒が異なるツインです。果たしてどのように持駒を使うのでしょうか？

**157-5** は本作品展初登場となる三角淳氏の作品。攻方取禁なので、詰手順中に攻方は駒を取ってはいけません（受方は駒を取れます）。王手が途切れないよう注意しながら手順を進めてください。

**157-6** は上田吉一氏の入れ替えパズル作品。フェアリー駒として (0,3)-Leaper (参) と、(3,6)-Leaper (㊦) という珍しい駒が使われています。これらの駒は「不滅駒」に指定されているので、特定の場所 (22,25,28,52,58,82,85,88) しか動けません。玉も Dummy (偶) なので、55 から動けません。しかも「成禁」の制約付きです。このような条件があるので、解くのは意外と易しいと思います。見た目だけで白旗を揚げるのは勿体ないですよ。

**157-7** も上田吉一氏の作品。玉が Dummy (偶) になっている上、Nightrider (夜) や Zebra (縞) というフェアリー駒が使われています。これも実際に解き始めれば難しくないはずなので、食わず嫌いせずに取り組んでください。

**157-8** は、るかなん氏によるオール中立駒作品。玉も含めてすべての駒が中立駒です。言うまでもありませんが盤上にある駒だけでなく、受方持駒も中立駒です（つまり合駒も中立駒）。これは **WFP153-4** と同様の問題設定ですので、王手や応手を選ぶ際の注意点は第 153 回 WFP 作品展出題時の補足説明や結果稿を参考にしてください。**WFP153-4** と異なるのは、ルールが「協力自玉詰」となっていることです。つまり、

受方の着手後に中立玉を攻方玉とみなした場合に詰んでいるような手順を求めねばなりません。通常駒の協力自玉詰なら平気で解ける人でも、中立駒ばかりの本局には苦勞させられると思います。年に一度の力試しのつもりで挑戦してください。

**157-9** は Friend (響) を使った変寝夢氏の作品。前回の2作を解いた方なら、響の使い方も把握済みだと思います。受方持駒制限もあるので、紛れが少なく、解きやすいと思います。

### 〔第158回作品展各題への補足説明〕

第158回の出題は全12題。今回登場する作者は占魚亭氏、駒井めい氏、るかなん氏、springs氏、神無太郎氏、真T氏、阿知矢龍氏、さんじろう氏、上田吉一氏、変寝夢氏の10名です。阿知矢龍氏は本作品展初登場。占魚亭氏による代理投稿です。本誌は直接投稿だけでなく、代理投稿も受け付けていますので、直接の投稿が難しい場合は、代理投稿でも構いません。ただしその場合には、作品の完全性の確認や、担当者とのやり取りは代理投稿者が責任を持って行ってくださるようお願いいたします。

今月は新年度最初の出題にふさわしく、多彩な作品が登場します。解くのは大変かもしれませんが、面白い作品が揃っているのです、どうかお見逃しのないように。以下の補足説明では、新春のお年玉代わりに、解図のヒントを幾分多めに混ぜています。

**158-1** は占魚亭氏の Imitator 作品。複合ルールではありませんし、受方持駒も制限されているので、根性とちょっとした閃きがあれば解けるはずですが、Imitator を苦手としている方もぜひ挑戦してください。

**158-2** は駒井めい氏の駒余り禁詰将棋。詰将棋のルールで最もよくある誤解は「攻方の持駒を余らせて詰めてはならない」ですが、それを本当にルールに組み込むと、面白いことが起こります。詰将棋のルールを誤解している人に、この作品をぜひ紹介しましょう。

**158-3** は、るかなん氏の All-in-Shogi 作品。受先なので、受方から指し始めますが、ルールは相手の駒を動かせる All-in-Shogi です。受方の駒を動かすとは限りません。常に双方の駒に目を通して王手・応手を探してください。

なお、今回 All-in-Shogi のルール細則の説明文を2点修正しています。All-in-Shogi では受方の駒を動かして王手を掛けることができますが、

それには「玉を動かす」と「玉への利きを遮っている駒を動かす」という2つの手段があります。従来のルール説明の細則1)では「相手玉を動かす王手や」という表現を使っていたため、後者の王手が可能であることが明示されていませんでした。そこでこれを「相手駒を動かす王手や」に修正したのが修正点の一つです。

もう1点は相手に反則を指させることができないことを明示する細則5)を加えたことです。ただし相手駒を動かして王手する手は、(手番を無視して)相手の立場から見ると一種の反則なので、それは例外としています。

今回のルール説明変更は、あくまで表現を変更しただけでルール自体は従来と変わりません。しかし、改めてルールの細則の表現を見直した理由を考えると、るかなん氏のこの作品を解くヒントが得られると思います。

**158-4** は springs 氏の協力自玉スタイルメイト。攻方玉は普通の玉ではなく Knight (騎) の性能を持っています。一方、受方は通常の玉なので、攻方は玉自身で王手を掛けることが可能です。騎王は利きが大きいので、スタイルメイトを達成するのは大変です。大駒の活用でこの難問を解決してください。

**158-5** は神無太郎氏の点鏡作品。フェアリー駒として Grasshopper (G) 4枚が追加されていますが、全部使うとは限りません。勘の鋭い方なら「打歩ルールでGを使うということは、歩をGに変身させるのだらう」と推測できると思いますが、実際その通りです。新春特別ヒントとしてこの情報を活用してください。

**158-6** は真T氏の最悪詰作品。手数が43手もあって難しそう…と思う方もいらっしやると思いますが、持駒を見てください。金一色ですね。真T氏の過去作なども併せて考えると、狙いが見えてくると思います。

**158-7** は本作品展初登場の阿知矢龍氏の作品。ルールは奇しくも **158-3** と同じ All-in-Shogi 協力自玉詰 (受先) です。こちらの方が駒数が少なく手数も短いので、先にこちらから解くのも良いでしょう。

**158-8** 及び **158-9** は、さんじろう氏のネコネコ鮮作品。ネコネコ鮮は性能変化が激しいルールで、おまけに受先ですが、手数が短いので頑張れば解けると思います。このルールに慣れていないという方もぜひ挑戦してください。

**158-10** 及び **158-11** は上田吉一氏の趣向作品。**158-10** は例の「成禁天竺 PWC マキシ」という

4つの条件を付加した協力詰のシリーズ作品の一つです。今回はフェアリー駒としてKnight(騎)が使われています。158-4と異なり、この騎に玉属性はないので、王手回避の義務はありません。玉や金より長距離を動く騎が「マキシ」の条件下で躍動します。158-11は不滅駒とWazir(臣、Visirとも呼ばれる)というフェアリー駒を使った協力自玉詰。不滅駒は駒台を經由した「ワープ」が出来ないので、地道に盤上を移動させるしかありません。93臣も入手は難しいので、これも盤上を這わせるしかありません。不滅角と93臣をどこに移動させるか、それを実現する適切な手続きは何か、論理的に考えると解きやすいと思います。

158-12は変寝夢氏のリパブリカン協力自玉詰。主役(この場合は攻方玉)が最後の最後に現れて、自ら詰みに行くルールです。本作品展でこのルールの作品が登場するのは第132回以来。この時は中立駒が使われていましたが、今回はQueen(Q)が使われています。Qが活躍する手順を優先的に考えましょう。

### 解答要項

第157回分解答締切:2024年2月15日(木)

第158回分解答締切:2024年3月15日(金)

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

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

### 作品投稿について

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

宛先は解答と同じk7ro.ts@gmail.comへ。

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

### ルール説明

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

#### 【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

・細則はAndernachと同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。

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

→初出:第60回WFP作品展(WFP68号)

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 AntiAndernach編1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/nb5fbbc71bef6](https://note.com/tsume_springs/n/nb5fbbc71bef6))

#### 【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。

#### 【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。

#### 【Imitator】(■またはI)

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

(補足)

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

→参照:WFP75号「Imitatorの紹介」

#### 【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出:第108回WFP作品展(WFP127号)

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](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3))

#### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【手数指定】

指定の手数で目的を達成する。

指定の手数より長くても短くても失敗。

【ネコネコ鮮】

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

(補足)

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

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43 号)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

【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)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

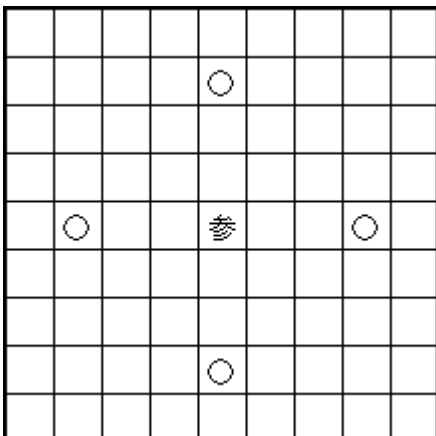
【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

【03 跳】(参)

(3,0)-leaper。

縦横 3 マス跳んだ位置に利く駒。

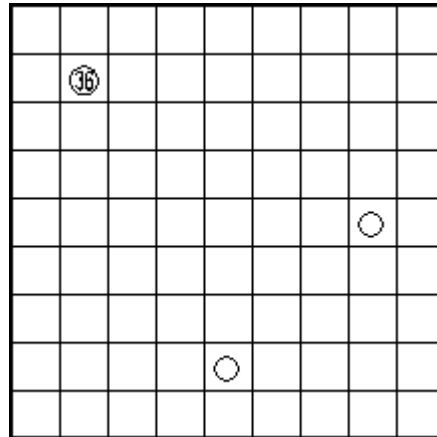


(○が参の利き)

【36 跳】(36)

(3,6)-leaper。

3 対 6 の位置に跳ぶ八方桂。

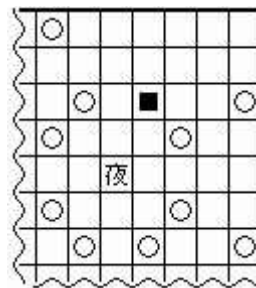


(○が36の利き)

【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。

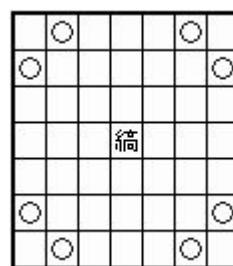


(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【Zebra】(縞)

フェアリーチェスの Zebra。(2,3)-leaper。

3 対 2 の方向に跳ぶ八方桂。



(○が縞の利き)

【中立駒】(「参」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1)中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる (利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2)中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3)中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒

だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。

- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩や通常の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

### 【Friend】（響）

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の性能を持つ。

（補足）

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

### 【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

### 【All-in-Shogi】

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

（補足）

- 1) **相手駒**を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 自玉を取らせる手は反則。
- 5) 相手に合法手以外の手を指させることはできない。ただし、相手玉への王手となる手は反則とみなさない。

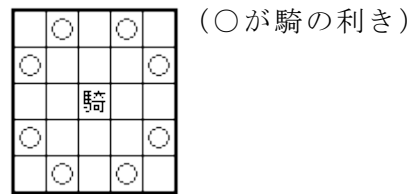
→参照：WFP122号「All-In-Shogi の紹介」

※赤字部分を今回より変更・追加。

- 1)の変更は、玉を動かす以外にも遮蔽駒を動かす王手が可能であることを考慮した変更。
- 5)の追加は相手に「二歩」「行き所のない駒」「打歩詰」のような反則を指させることができないことを強調するため。

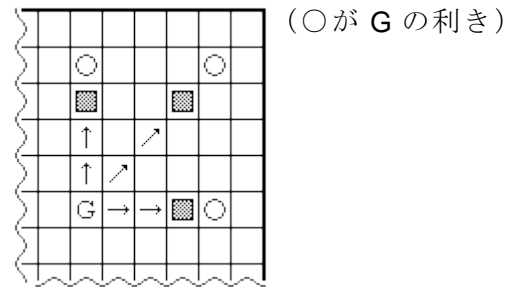
### 【Knight】（騎）

チェスの Knight。八方桂。



### 【Grasshopper】（G）

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



（補足）

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

### 【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。

### 【天竺】

玉（王）の利きが王手をした駒の利きになる。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 天竺編1」（[https://note.com/tsume\\_springs/n/nbeb660c8babe?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/nbeb660c8babe?magazine_key=m60d25c73667f)）

### 【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。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門



PWC 編 1」 ([https://note.com/tsume\\_springs/n/n2efaf0976776](https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776))

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

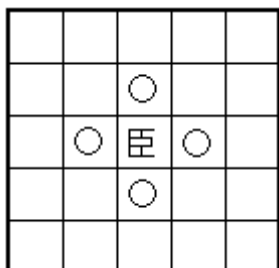
(補足)

- ・攻方は任意の着手が可能 (ただし王手義務はある)
- ・距離は将棋盤を 9 × 9 の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。

【Wazir, Vizier】(臣)

(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。

(○が臣の利き)



【リパブリカン】

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

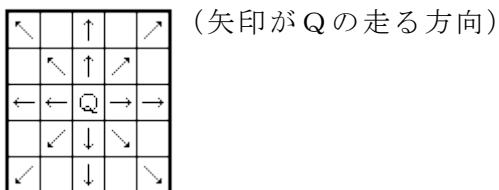
(補足)

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

→参照：WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」

【Queen】(Q)

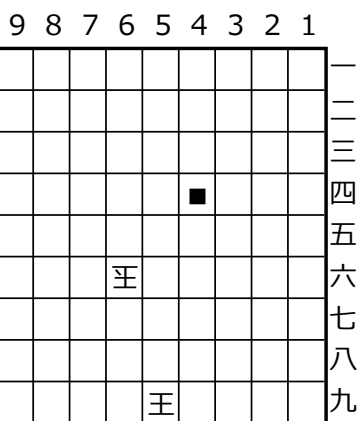
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



<第 157 回>解答締切:2024 年 2 月 15 日(木)

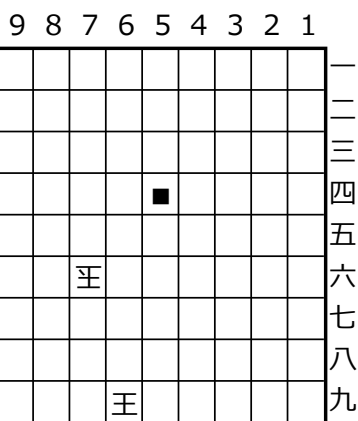
■ 157-1 占魚亭氏作

a) AntiAndernach協力自玉スタイルメイト 6 手



持駒 角

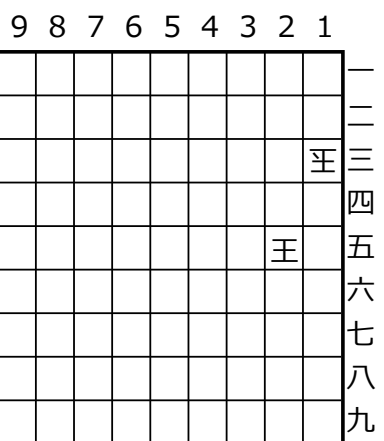
b) AntiAndernach協力自玉スタイルメイト 6 手



持駒 角

■ 157-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 18手



持駒 桂

■ 157-3 駒井めい氏作

手数指定協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 157-4 さんじろう氏作

a) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	王								三
									四
									五
									六
			歩						七
									八
									九

持駒 角

b) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	王								三
									四
									五
									六
			歩						七
									八
									九

持駒 飛

■ 157-5 三角淳氏作

攻方取禁協力詰 30手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩3

■ 157-6 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 238手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

参:(0,3)-Leaper, 不滅駒

⑨:(3,6)-Leaper, 不滅駒

■ 157-7 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 104手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

夜: Nightrider、縞: Zebra

■ 157-8 るかなん氏作

協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n香

※すべての駒が中立駒

■ 157-9 変寝夢氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※響:Friend



<第 158 回>解答締切:2024 年 3 月 15 日(金)

■ 158-1 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香

受方持駒 なし

※■:Imitator

■ 158-2 駒井めい氏作

駒余り禁詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2

■ 158-3 るかなん氏作

All-in-Shogi協力白玉詰 7手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 158-4 springs 氏作  
協力自玉スタイルメイト 18手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
※騎:Knight王

■ 158-5 神無太郎氏作  
点鏡打歩協力自玉詰 7手(受先)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
					王		王		二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 G  
受方持駒 残り全部+G3  
※G:Grasshopper

■ 158-6 真T氏作  
最悪詰 43手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金4

■ 158-7 阿知矢龍氏作  
All-in-Shogi協力自玉詰 5手(受先)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 158-8 さんじろう氏作  
ネコネコ鮮協力詰 2手(受先)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

■ 158-9 さんじろう氏作  
ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
								王	九

持駒 銀



■ 158-10 上田吉一氏作  
成禁天竺PWCマキシ協力詰 51手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※駒:Knight

■ 158-11 上田吉一氏作  
協力白玉詰 120手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

					罌			一
				糸				二
王				王	と	臣	皇	三
							王	四
								五
					馬		糸	六
			飛			香		七
					飛			八
								九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※臣:Wazir  
23臣,38飛,46角は不滅駒

■ 158-12 変寝夢氏作  
リパブリカン協力白玉詰 10手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※Q:Queen

[例1の解答・解説]

24歩 12歩 23歩成 13歩 24と 14歩  
25と 15歩 26と 16歩 27と 17歩成  
まで 12手

☆攻方の歩が成った後、マドラシの「石化」によるスタイルメイトを実現するため、攻方のと金と受方の歩が歩調を合わせて進みます。途中で歩を取ると、受方がスタイルメイトになってしまうので失敗です。

[例2の解答・解説]

28と 18銀 38と 29銀 18歩成 38銀  
16歩 29銀 17歩生 38歩 まで 10手

☆3手目から「19と 29銀 18と」で配置を戻すことはできますが、手番が異なるので同一局面とはなりません。右下隅で「と金」と「銀」を入れ替えるだけでは、初期局面に戻すことはできないのです。正解は壁を崩して、17歩・18と・38歩の3枚を入れ替える手順。物理的には3枚の歩の巡回置換が行われていますが、詰将棋では同じ種類の駒を、元々どこに居たかで区別することはありません。





■ 76-02 たくぼん 協力詰 15手

協力詰 15手

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

持駒 銀

79 銀 77 玉 68 銀 66 玉 57 銀 67 玉  
59 桂 同金 68 銀 58 玉 59 銀 49 玉  
58 銀 59 玉 49 金 まで 15手

詰上図

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

作者－詰上りがクリスマスツリーの先っぽです。←これは難解かも。さきっぽで4文字とを感じる人がおおいかも。

☆そもそも「クリスマスツリー」が難解でしたが、ヒントとして出してしまったので、ここはクリア。伏せ字の部分がXXXと3文字になっていたのが、難解だったかも。

荻原和彦－余詰まぬなら銀の動きはジグザグでなく直線的と推測。果たして桂を取っての▲59桂が絶好打となる。

☆銀の動きは限定ということで、79銀から斜めに真っ直ぐ57桂を取りに行きます(玉も銀と平行に移動)。5手目57銀、67玉となって、次の手が急所です。

占魚亭－2度目の68銀は59桂を入れてから。

☆59桂、同金として、この金を取りに行くのがポイントでした。以下の手順は、必然的に判るでしょう。三角形の詰上りですが……。

神無七郎－これは予想通りの詰上りなので一発で解けました。でもこの形は何でしょう？ヒントがなければ「サンタさんの帽子」と答えるところですが、「クリスマスツリーの先端部」でしょうか？

☆「先端部」、ほぼ正解です。

荻原和彦－さてお題。新年の四角が「餅」(73-01)だと云うなら、今回も食べ物が本線。ずばり「クリスマスケーキの一片」と解く。

☆ヒントにあるように、「ケーキ」ではなく、「ツリー」なのですが……。

■ 76-03 三角 淳

協力詰 93手

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

持駒 桂2

37 桂 46 玉 58 桂 同と 73 馬 47 玉  
58 と 同玉 59 歩 57 玉 58 歩 56 玉  
57 歩 A 65 玉 83 馬 55 玉 56 歩 46 玉  
73 馬 56 玉 83 馬 46 玉 73 馬 47 玉  
83 馬 B 37 玉 73 馬 47 玉 83 馬 46 玉  
73 馬 45 玉 63 馬 35 玉 53 馬 25 玉  
43 馬 26 玉 27 歩 C 同馬 53 馬 25 玉

43馬 35玉 53馬 45玉 63馬 46玉  
 73馬 47玉 83馬 37玉 73馬 38玉  
 83馬 28玉 73馬 29玉 83馬 D19玉  
 73馬 29玉 83馬 28玉 73馬 38玉  
 83馬 37玉 73馬 47玉 83馬 46玉  
 73馬 45玉 63馬 35玉 53馬 25玉  
 43馬 14玉 \*13と 15玉 14と 26玉  
 53馬 16玉 43馬 25飛 15と 26玉  
 25と 16玉 15飛 まで 93手

詰上図

										一
				と						二
飛				馬	玉					三
	糸									四
							と	飛		五
			桂		ス			王		六
								金		七
										八
										九

作者一いささか強引ですが、収束で12のと金が25まで移動して詰むところを12月25日に見立てる……ということでご勘弁下さい。

☆いくつかの攻駒が配置されていますが、主役はやはり83馬ということになりそう。ところが、この馬は受方93飛によってピンされていて、動きが3段目に制約されています。自由に動き回ればよいのですが、3段目を外れると、33王が素抜かれてしまうわけです。そこで要求される脇役が、隅の方にいる12と。最終的には、この駒が25まで移動して詰み上がります。

作者一手順の流れは以下のようになっています。

- A: 玉を左辺に追い、65歩を消去。
- B: 初手に打った37桂を消去。
- C: 27歩、同馬の2手を入れておく。
- D: 19香を消去し、以下は収束。

☆12とを起動させるには、玉を14へ移動させる必要があります(14玉に13とが可能)。ところが、14玉を阻害しているのが19香。そこでこの19香を玉に取らせるのが狙いですが、それを取りに行く

通り道にある邪魔駒を連鎖的に消去して(または移動させて)いく、というのが本局の大まかなストーリーです。

占魚亭一邪魔駒消去パズル。序に少々悩むが、65歩を消してしまえば後は分かりやすい。

☆玉の経路を確認すれば、B~Dの各駒が玉の通行を邪魔していることが判ります。またA65歩は、83馬のとき馬の利きを遮って王手になるのを妨げているため、これも消去する必要があります。

神無七郎一37桂や57歩のような「後で邪魔駒になる」駒を設置する手順から入る序盤から既に好作の予感がしますが、39・40手目の「27歩、同馬」が何と言っても本作のハイライト。念願の19香消去を実現するための最後の鍵でした。

「12と」が「25」に移動して「12月25日」。締め括りも見事です。

☆初形配置以外に、手順中に邪魔駒を発生させるのは巧妙です。59歩~57歩は、65歩を取らせるために必要ですが、55玉のとき73馬とはできないため56歩と突くしかありません。その56歩も65歩と同様、83馬の利きを遮る邪魔駒と化しています。そこで、これを玉に取らせる迂回順を経て、37桂消去に向かいます。このように、邪魔駒を消去(または移動)させるたび玉の運動が増え、手数が伸びていきます。本局は長手数狙いではなさそうですが、邪魔駒の連鎖を解きほぐす所に面白味を感じます。

荻原和彦一味方を減らせば活路が生じる。逆説を内包した貧乏図式の佳作。序盤は順調。▲27歩が王手に入るあたりは絶好調。ところが収束で△16玉~△25飛合が見えず少々焦った。

☆19香の消去を終え、80手目14玉に\*13とと、ようやくと金が動き始めます。以下は、25飛合をこのと金で取り収束するとともに、12→25で課題も達成します。

たくぼん一まさに協力詰の醍醐味の邪魔駒消去を目的とした趣向。詰四会で作者にお聞きしたところまだまだ作品のストックがあるようですので今後が楽しみです。

☆それは朗報ですね。作者のさらなる好作を期待します。



■ 76-04 神無七郎  
協力詰 121手  
持駒 なし

				歩						
				玉						
			桂	角	歩					
				玉						
				角						
				王						
		歩		王		歩				
	香	歩	歩	歩	歩	歩	歩	香		
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩			

持駒 歩

- 58歩 同玉 59歩 同成桂 67角 69玉  
78角 58玉 69角 ①57玉 58歩 47玉  
57歩 58と左 48歩 同と左 58角 38玉  
49角 47玉 38角 58玉 49角 ②57玉  
58歩 67玉 57歩 58成桂 同角 78玉  
69角 67玉 78角 ③57玉 49桂 47玉  
69角 58と右 同角 38玉 47角 49玉  
38角 ④58玉 59歩 69玉 47角 78玉  
56角 67桂 同角 ⑤69玉 58角 78玉  
69角 67玉 78角 ⑥57玉 69桂 同成桂  
58歩 同玉 69角 67玉 78角 ⑦58玉  
59歩 49玉 67角 38玉 56角 47桂  
同角 ⑧49玉 58角 38玉 49角 47玉  
38角 ⑨57玉 49桂 同と寄 58歩 同玉  
49角 47玉 38角 58玉 47角 67玉  
A79桂 78玉 56角 67桂 同角 69玉  
78角 58玉 67角 47玉 B39桂 38玉  
56角 47と 同角 49玉 38角 48玉  
C49歩 58玉 D59歩 69玉 47角 78玉  
56角 67歩 同角 68玉 E69歩 57玉  
F58歩 まで 121手

詰上図

				歩						
				玉						
			桂	角	歩					
				玉						
				歩	角	王		歩		
	香			歩				香		
	歩	桂	歩		歩	桂	歩			

作者ークリスマスは元々キリスト教圏の祭日。ということで、教会建築風の初形にしてみました。手順は「角追い」をベースにした「と金はがし」です。

☆5筋を軸とした左右対称形ですが、駒種も含めた完全対称ではないので、その点には注意する必要があります。と金群に混じった2枚の成桂が鍵になりそうです。

荻原和彦ー荘厳な初形に解図欲高まる。しかし、成駒を一掃しても持駒増えず。打開策も浮かばず。△58合を打てぬとはつらい限り。

☆残念ながら「無解」でした。手順の方は「角追い」による「と金+成桂はがし」が中心ということは判るのですが、取った駒を使ってどのように詰形を形成するのが問題です。

たくぼんー初形が教会に見えるところは面白いが手順は壮絶。3手目59を取るの右か左か？詰上りの形は？がなかなか見えず苦労しました。

☆成桂以外に目を引くのは「78歩」と「38と」の違いです。前者は不動、後者は動くと考えれば、とりあえず左辺（78歩の方）からはがしていくことが予測できます。そうすると、3手目は玉の退路として69を空けるために、成桂で取ります。以下、角の動きを辿りながら手順構成をまとめてみます。

【67→78→69→①】

続いて、58歩～57歩の開き王手で58歩合。38

とを 48 へ移動させ、玉の退路を確保。

【58→49→38→49→②】

また、58 歩～57 歩の開き王手で、今度は 58 成桂移動合。

【58→69→78→③】

続いて、49 桂、47 玉に 69 角とし、58 と移動合。

【58→47→38→④】

59 歩、69 玉を挟んで、左辺へ転換。

【47→56→67→⑤】

途中 67 桂合を取り、桂を入手。

【58→69→78→⑥】

69 桂で成桂を呼び、58 歩、同玉から角の回転。

【69→78→⑦】

59 歩、49 玉を挟んで、右辺へ転換。

【67→56→47→⑧】

途中 47 桂合を取り、桂を入手。

【58→49→38→⑨】

49 桂でと金を呼び、58 歩、同玉から角の回転。

【49→38→47→A】

ここで A 79 桂を設置。

【56→67→78→B】

途中 67 桂合を入手し、B 39 桂を設置。

【56→47→38→C→D】

ここで C 49 歩と D 59 歩を設置

【47→56→67→E→F】

途中 67 と合を入手し、E 69 歩を設置。

D で設置した 59 歩を F 58 に突いて詰上り。

占魚亭－桂の渡し合いがポイントとなる角追いパズル。初手と最終手が同一手になる構成が見事です。

☆角の左右にわたる回転追いで、と金＋成桂をはがしつつ、詰みに必要な駒を設置。最後は初手と同一手になる突き歩で決める……よくもまあ、この整然とした形から（形に？）まとまったものです。

### 【総評】

神無七郎－「クリスマスに関連した作品」ということで、本当は 12 月 25 日に解きたかったのですが、都合で解図への着手が少し遅れました。問題数は少なかったのですが、76-03 が面白かったので満足です。

☆満足していただけてよかったです。三角さん作には今後も期待しましょう。

## Fairy of the Forest #77 課題発表

- 2024 年 1 月 20 日：課題発表：（協力詰）  
「7・七に関連した作品」
- 2024 年 3 月 15 日：投稿締切
- 2024 年 12 月 20 日：出題
- 2024 年 01 月 15 日：解答締切
- 2024 年 01 月 20 日：結果発表

### ■ 課題発表

今年の課題は「行事・祝日関連」でした。今年もそれを継続してもよいのですが、それではあまり芸がない。ということで、「出題数関連」で行きます。今回は 77 回目の出題なので、「7・七」が課題です。

多数のご投稿をお待ちしています。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

# ちょっと早い2024年年賀詰作品展

## 結果発表

あけましておめでとうございます。解答は私含めて5名の方から頂きました。ありがとうございました。私の1題は③の七郎さんお作品でいつも投稿時には解が書いていないので私が解答を七郎さんに送ったら返信で正解手順が届くシステムになっています（毎年の恒例）

- 全題正解：神無七郎、占魚亭
- 5題正解：荻原和彦
- 1題正解：たくぼん
- 2/6題正解：変寝夢（敬称略）

\*\*\*\*\*

### 1番 占魚亭作

ネコネコ鮮Koko協力詰 3手

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

持駒 なし

#### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

#### 【ネコネコ鮮】

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

(補足)

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

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43号)

#### 【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

[補足]

- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っ

ても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

→参照：WFP42号「Kokoについて」

#### 【作者コメント】

今回は、やさしいゲテモノで参加します。合駒が考え所ですが、一発で分かると思います。

21銀生 12金 22龍 迄 3手

#### 詰上図

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

#### 作者コメント (解答時)

易しいゲテモノなので、全員正解でしょう(多分)。

- ★新年1発目 (年末かもしれませんが) は占魚亭さんのネコネコ鮮 Koko 協力詰と長いルール名の作品。最近はさんじろうさんの作品でネコネコ鮮作品はよく出題されていますがそれに Koko が付いています。私は実は Koko が苦手で、詰んでいない局面をよく詰んでると誤認してしまいます。感覚が少し異なるんですよね。本作は何とか3手でしたので解答者の皆さんも大丈夫だったようです。

- ★初形でいきなる詰んでいるように見えますが、12銀は11玉を取ろうとすると銀の周りに駒がないため着手できません。単なる Koko 協力詰だと初手 21銀成の1手詰ですが、ネコネコ鮮が付いてますので14に駒を打つ防手があります。変寝夢さんの感想にあります。21銀成、14銀、22龍とするのは、21玉でも22同玉で逃れます。これはなかなかの紛れで初手 21銀生から読む人は少ないのではないかと思います。作意は21銀生に12金としますが、他の合駒ならどうでしょう。12

歩には 22 龍と入った時に同歩と取られます。その時に 21 銀も歩の性能になっています。12 金ならば 22 同金と取った時に 21 銀が金の性能になるため 22 同金とは出来ないわけです。また 21 金と銀を取る手も防ぐ手になっていません。あれそれでは 12 飛も同じでは？と思うかもしれません。しかし飛の場合は 22 龍に対して 21 飛と銀を取る手が 22 龍を飛の性能に変えているので詰んでいません。利きが目まぐるしく変わるので大変ですね。1 → ■ の立体曲詰といえるので幕開けには最適の作品でした。

神無七郎

21 銀と 22 龍のどちらを取っても王手が解除できない合駒…ということで、2 手目は金に決定。明快な筋立てで解きやすい作品でした。

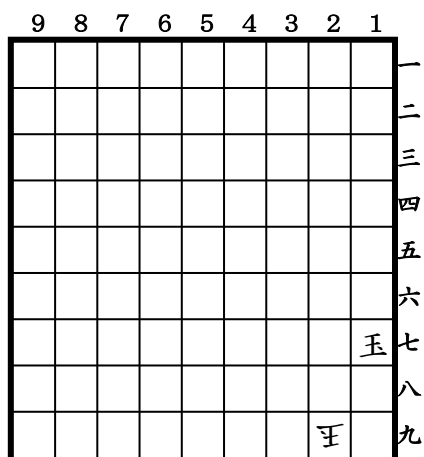
変寝夢

2 1 銀成、1 4 銀、2 2 龍かなと思ったら予想より素直な手順。これが Koko の難しいところ。着手前の駒の周囲が空白の駒は着手できないなら分かり易いが、玉を取った後の周辺が空白かだと相当見え方が変わってしまう。

荻原和彦

めでたい新春立体曲詰。詰上りの真四角は餅か重箱か。

2 番 さんじろう作  
ネコネコ鮮協力詰3手 (銀のみ5手)



持駒 飛

- A)持駒：飛 3手
- B)持駒：金 3手
- C)持駒：銀 5手
- D)持駒：桂 3手
- E)持駒：香 3手
- F)持駒：歩 3手

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【ネコネコ鮮】

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

(補足)

- ・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。
- ・行き所のない駒の概念はなし。  
→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43 号)

【作者出題コメント】

最近ハマっているネコネコ協力詰です。同一配置の 6 姉妹ですが、手数も短かく易しいのでどうぞ。7 姉妹にならなかったのは残念至極です。

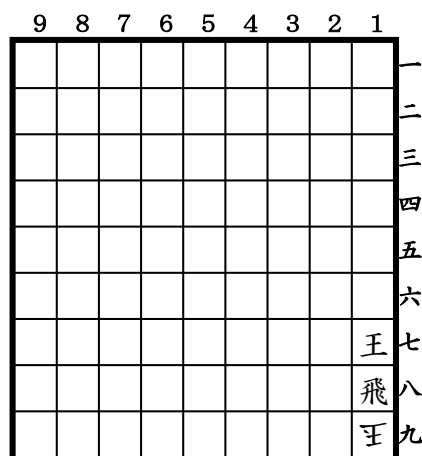
【作者コメント】

残念ながら、持駒角だけは完全作ではなかったので七種類揃えることはできませんでした。また、飛と金が同手順、桂香歩が同手順なのはいかんともしがたく、この辺は年賀戯作ということでお許し頂ければ有り難いです。なおオマケですが、受先を含めると持駒飛と金の 2 手詰も完全作となります。ただ蛇足気味なので出題はしません。

A)

28 飛 19 玉 18 飛 迄 3 手

詰上図



変寝夢

3 手とはいえ手応えあり



★不思議な手順である。詰上りで 29 玉と逃げられそうだからだ。詰上図の 3 枚の駒は本来の動きと変わらないのになぜ？それは 29 玉とした瞬間、1 筋の 2 枚の駒性能が上下で逆になり、17 王は飛、18 飛が王の利きになるからなのだ。これがネコネコ特有の順であり、解答者にとってはやっかいな点となる。

B)  
28 金 19 玉 18 金 迄 3 手

詰上図

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

★A は飛の打ち場所などいくらか紛れがあるが金は手が狭くなる。作意は A と同じ順である。

変寝夢

これで詰んでるよね。A があるのでなんとも

C)  
18 銀 16 桂 同王 18 玉 19 桂 迄 5 手

詰上図

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

★これだけ 5 手の異端児で、ちょっと考えどこ

ろがあります。28 銀から入るとどうしても 9 手かかってしまいます。

1 例：28 銀 38 玉 27 銀 26 金 同王 29 玉 18 銀 28 玉 29 金 迄 9 手

18 銀として 19 玉では続かないので防手を考えますが逃げる手はあと 3 手では無理。ここでの 16 桂と 18 銀の性能を変える手が巧手です。次は同玉しかありませんがこの後 2 手で詰むのでしょうか？1 つの筋に 2 枚が向かい合ってお互いの利きが入れ替わるのは対面と同じです。対面を経験した人は 18 玉に 19 桂と打って玉の利きを盤外に跳ばす手筋を思い出しましょう。それと同じです。対面とネコネコは似たような手筋が出てくることありますので覚えておきましょう。この詰上りを想定できないと難しかったかもしれません。

変寝夢

最終手 17 桂で考え不詰と判断。対面だったら秒だったのに。

D)  
18 桂 19 玉 28 王 迄 3 手

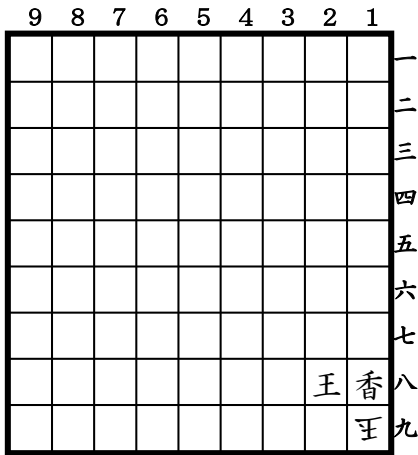
詰上図

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

★桂の場合は初手 18 桂か 28 桂。28 桂の場合は 29 玉が桂の利きですから 37 玉か 27 へ駒を打つしかありませんが 37 玉は同手が 36 桂だけで詰みませんのでダメ。27 歩という手も 18 王で詰んでいるように見えますが 17 桂などの防手があり詰んでいません。正解は 18 桂で 19 玉として 18 桂を王の利きから桂の利きに戻します。そこで 28 王で両王手で防ぎようがありませんので詰みとなります。

E)  
18香 19玉 28王 迄 3手

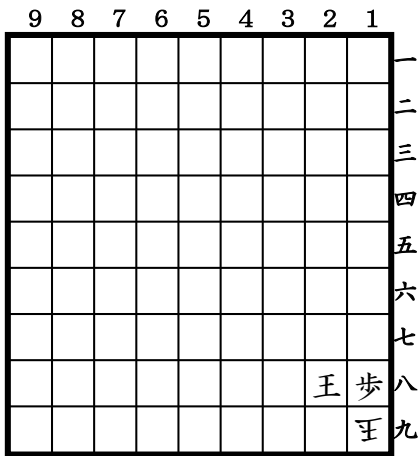
詰上図



★桂の場合と同じです。

F)  
18歩 19玉 28王 迄 3手

詰上図



★こちらも同様です。

神無七郎

年賀詰ということ考えると、創作の端緒は A)か B)でしょうか。E)や F)は D)と同様の手順なので、省いても良いと思います。個人的には玉が元の位置に戻れそうで戻れない B)が一番面白かったです。

占魚亭

6つ子が成立しているのを発見したのは凄いです。

変寝夢 (D,E,F)

盲点に嵌まるとこんな順でも見えないですねえ。

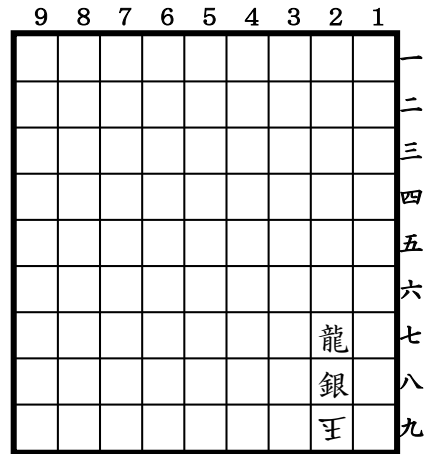
荻原和彦

C)で長考に沈む。今年もネコネコ鮮には苦労しそうだなア。

3番 神無七郎作

最善千日手 40手

持駒 飛



持駒 角

【最善千日手】

攻方は最短手数で初形に戻そうとし、受方はなるべくそれを妨げる。攻方最短・受方最長のみが正解。

【作者出題コメント】

受方が協力しない非協力千日手です。龍1枚だと受方の手を制御できないので、もう1枚龍を作る必要があります。年賀詰にしては難しいですが、どうかご容赦を。

47角 38飛 同龍 18玉 37銀 17玉  
28龍 16玉 19龍 27玉 28銀 26玉  
36飛 25玉 33飛成 26玉 37銀 27玉  
28龍 16玉 25龍 17玉 28銀 18玉  
29角 同玉 39龍 18玉 19銀 17玉  
37龍 27角 28銀 18玉 27龍引 29玉  
18龍 同玉 27龍 29玉 まで 40手

〔変化〕

6手目 19玉は以下、39龍 18玉 13飛 27玉  
23飛成 16玉 25龍 17玉 26龍 18玉 29  
角 19玉 18角 同玉 29龍引 17玉 28龍左  
16玉 25龍 17玉 26龍上 18玉 16龍寄 17

角 同龍 同玉 28 銀 18 玉 27 龍 29 玉 まで  
 36 手で早く初形に戻る  
 (注意: 39 龍 18 玉 29 龍 17 玉 19 龍以下  
 作意に合流する 42 手は変別解)

★ (七郎さんへの短評より)

相当紛れの山に埋もれました。  
 まず初めは 9 手目より

38 角 15 玉 26 龍 14 玉 47 角 13 玉 33 飛  
 12 玉 56 角 11 玉 12 角成 同玉 32 飛成 11 玉  
 31 龍 12 玉 21 龍行 13 玉 33 龍 14 玉

23 龍引 15 玉 35 龍 16 玉 25 龍引 17 玉 26  
 龍左 18 玉 16 龍寄 17 角 同龍 同玉 28 銀 18  
 玉 27 龍 29 玉 迄 44 手 の順を読んだのです  
 が、手数オーバーの上 24 手目 21 角でダメ。収  
 束の 17 玉/25 龍,35 龍,37 銀の形はこれしか  
 ないと思ったのが運のつき

次に 9 手目より

25 角 15 玉 26 龍 24 玉 16 角 33 玉の順で  
 した。16 角設置で最後に玉に取らせることで途  
 中の角捨合いを出来なくする順でこれは本命と  
 思ったのですがからり手数オーバーとなりますし、  
 この順だと序の 6 手目 19 玉も手数が伸び  
 てしまいます。収束形から飛打は 3 筋だと思っ  
 たので序から考え直して何とか 28 銀引からの  
 36 飛に気付きました。まあそこからはすんなり  
 いったのですが新年早々楽しませて頂きました。  
 ★本作のポイントが作者のコメントにあります  
 が、6 手目の 19 玉の変化にあります。ここでの  
 13 飛 (11,12 でも同じ) が手順を短縮出来る好  
 手順で 36 手で早くなります。しかしここで 29  
 龍として以下作意順に行くと 42 手となります  
 ので頭を捻る事になります。1 作でしっかり手  
 順を読まないといけないわけです。私みたいな  
 先に作意らしい 40 手解を見つけてこの変化は  
 詰むだろうと変化飛ばしをするような解答者は  
 ダメとしたものです。(反省)

★受方の手を制限しながら進める攻防は協力詰  
 では味わえない醍醐味があります。正解者は 2  
 名でしたが解けなかった方も、解こうとしてい  
 ない方も是非盤に並べてほしいそんな作品です。

占魚亭

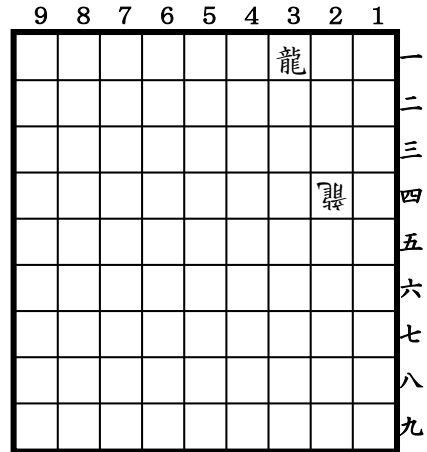
初手の限定打を要所で活かした手順。19 龍～  
 28 銀がポイント。

荻原和彦 (無解)

むむ、千日手を実現/阻止すべく最善を尽く  
 せとのことだが、どうしたものだろう。局面  
 は存外広い。これは弱った。

#### 4 番 小林看空作

龍玉協力詰 19 手



持駒 歩3

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【龍玉】

24 龍と 31 龍がロイヤル駒。

【作者コメント】

創棋会では 24 龍配置が課題のようで、そこ  
 から派生して、24 龍を詰める問題です。ただ、  
 31 龍も王の性能なので、龍で龍の龍手はかけ  
 られないので、ご注意ください。

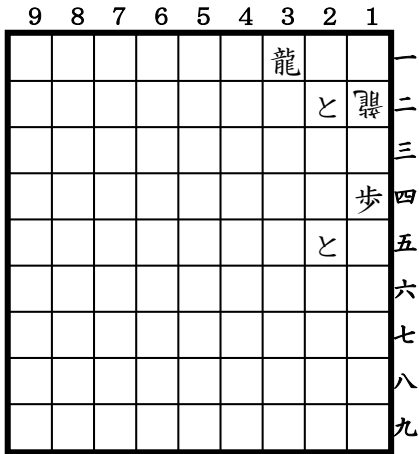
25 歩 23 龍 24 歩 43 龍 44 歩 52 龍

43 歩成 12 龍 23 歩成 14 龍 24 と 15 龍

25 と 13 龍 14 歩 23 龍 33 と 12 龍

22 と まで 19 手

詰上図



★辰年ということで龍が2枚だけの配置の作品です。気をつけないといけないのは龍がロイヤル駒ということです。龍で龍に王手を掛けられないわけです。ということで持歩を使ってと金を作り周囲を囲う詰上りを目指すこととなります。31 龍は動きませんので22とを目指す手順は考えやすいかもしれません。今回の中では一番楽しめたかも・・・。

神無七郎

動き回る受方龍玉と一切不動の攻方龍玉。龍で王手を掛けられないのが、こんなにストレスになるとは思いませんでした。

占魚亭

攻方31 龍王を活かすなら12 地点で詰ますのが最適なので、方針を立てやすかったです。

変寝夢

実践的な追い込み方

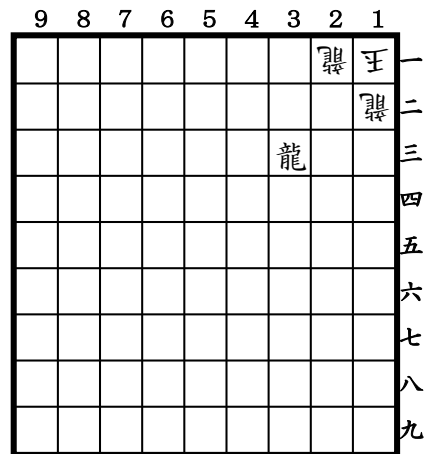
荻原和彦

と金2枚作る最速手順(9手)をひねり出せば、後はのんびりお屠蘇気分。



5番 駒井めい作

手数指定協力詰7手



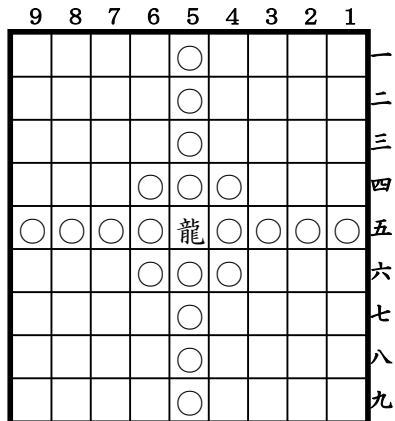
持駒 桂

■ 図面補足

1) 中将棋の龍を使用。利きは本将棋の龍と同じだが生駒扱い。成ると中将棋の飛鷹。

【龍王 (中将棋)】

縦横に何マスでも動け、斜めに1マス動ける。飛び越えては行けない。



【飛鷹 (表記は鷹)】

縦横と斜め後ろに何マスでも動ける。この時飛び越えては行けない。斜め前方には、■に進んだ後に元いたマス目に戻るか□に行くか選択できる。■で止まってもよい。または、■を飛び越えて□に行ける。

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

2) 受方持駒は何を持っていても大体成立するが、盤面及び攻方駒・標準駒の飛車を除いた残り全ての標準駒にしている。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【手数指定】

指定した手数（7手）で詰める

【作者コメント】

「年賀詰って何作ったらええねん！」って思いながら毎年通り過ぎていたのですが、今回は心を入れ替えて(?)何かしら捻り出してみることにしました。辰年ということで少し捻って中将棋の龍を使ってみました。本作は攻方龍を一回転して飛驚にしながら、二枚の受方龍を位置交換します。最終図で22の地点に合駒をしたくても、飛驚の性質で合駒を飛び越えて11の地点に利くので王手が外れていません。辰年というより驚年感がありますが、細かいことは気にしてはいけません。

23 桂 同龍直 31 龍成 21 龍斜引  
13 驚 12 龍引 33 驚 迄 7手



詰上図

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

★駒井さんは年賀詰作品展初登場でしょうか、中将棋龍3枚配置の手数指定協力詰での登場でした。駒の説明や利きなど確かめないとイケないことはたくさんありましたが作品は33の龍が成って驚となりつつ、12と21の龍が位置交換しているというその説明だけで佳作と分かる作品でした。作者コメントがあまりにも答えを示していましたので七郎さんの短評にもありましたが後半部分は伏せておいたほうがよかったですね。作者にはお詫び申し上げます。現在フェアリー界での活躍は目に見張る作者、今年も活躍が期待できますね。

神無七郎

飛驚を使った擬似透かし詰。初形と詰上りの盤上配置を比較すると、33龍が裏返っただけというのがとても良い構成だと思います。獅子ほどではありませんが、合駒ができない飛驚の強力さを思い知らされます。余談ですが、出題稿の「作者コメント」を最後まで読んでしまったため、作意にすぐ到達してしまいました。最後の6行は解答発表時に掲載すべきだったと思います。

占魚亭

攻方33龍が驚になった詰上りだが、受方龍2枚が位置交換している所にも注目ですね。

荻原和彦

龍3枚に驚き、龍が驚より弱いと知ってまた驚く。長年嗜んでなお将棋は奥深い。初形から攻方龍だけ居成したみたいな詰上りだが、受方龍2枚のさりげない入れ替わりが好感触。







# 透明駒コンクール 結果

担当：上谷直希

9名の方にご解答いただきました。ありがとうございました。

余詰や出題不備等で大変ご迷惑をおかけいたしました。

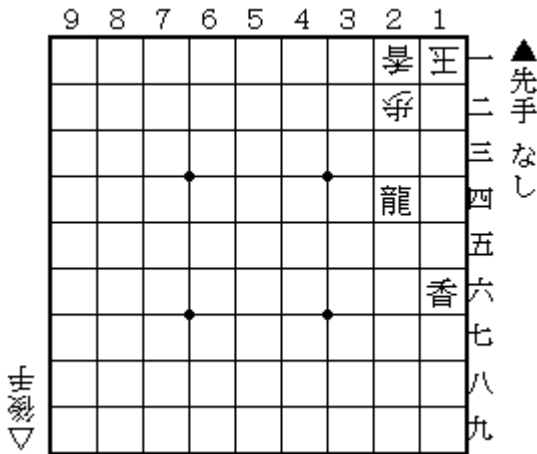
**[解答成績]** ※解答到着順 ※敬称略

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
真 T	○	○	○	○	☆	☆	☆	☆	○	9
さつき	○	○	×	○	○	☆	☆	☆	○	8
神無七郎	○	○	○	○	☆	☆	☆	○	○	9
駒井めい	○	○	×							2
変寝夢	○	○	×	☆	☆					4
springs	○	○	○	☆	×			○	×	5
占魚亭	○	×	○							2
たくぼん	○	○	○	○	☆	☆	☆		×	7
神在月生	○	○	○	○		○				5

○が正解、×が誤解、空白が無解  
☆は余詰解や出題不備による不完全性の指摘など。正解扱いとしております。

(1) 詰将棋 1手 (0+1) 上谷直希 作

※普通詰将棋と同様、透かし詰め OK。透明駒余りの概念（詰め上がりで透明駒が持駒に余るのは OK）の使用あり。



[作意順] 15 龍まで 1手詰

[解説]

まずは自作。客寄せのつもりです。全員正解だったので役割は果たせたかな。

最初なので比較的詳しく説明していきます。まずいくら透明駒使用作品といっても合法局面

でないといけませんので、初形では 12~15 のどこかに透明駒がいなくてはなりません（いないと非合法局面になってしまいます）。例えば初手 12 香成とすると、以下同玉として初手は 12 にいた玉方の透明駒を取ったことになります。合法な手順ではありますがこれでは詰みません。13 香生でも初手の駒取りの解釈は同様なものの、12 合などとすれば詰みません。

香だけでは詰みそうにないのでここは龍を活用してみましょう。例えば 13 龍としたらどうでしょう。13 地点で透明駒を取ったならば確かに詰みそうですが、例えば 14 地点に透明駒がいる可能性も残っています。2 手目同 X という応手もできそうですね（透明駒の例：14 の金、馬、小駒成駒、15 の飛、龍）。

正解の 15 龍では、15 にいる透明駒を取ったとしか解釈できないことをご確認ください。もし初形での 16 香配置が 17 に置かれているとこの理屈は使用できないので、そういう意味での香限定打が登場する作品もつくれそう？

[短評] (解答到着順)

さつきさんー線駒を重ねる詰上がり。龍が玉から遠ざかるのが透明駒らしいです。

真 T さんー透明駒を取るための龍そっぽ。

神無七郎さんー合駒されたり、龍を取られたりしない唯一の場所がここ。受方持駒に透明駒が残っていた場合にも「透かし詰」の概念が適用できるかどうかは分かりませんが、本局では受方持駒には可視駒しか残っていないので、安心して「透かし詰」の判定ができました。

駒井めいさんーラインの受方透明駒を取って龍香を連結。可能性はそれほど多くないので、一つずつ丁寧に考えていけば正解にたどり着けるのもよい。

変寝夢さんー15 は 13 種の駒の可能性があるんだ。

☆飛角金銀桂香歩およびそれぞれの成駒（金を除く）で 13 種ですね。

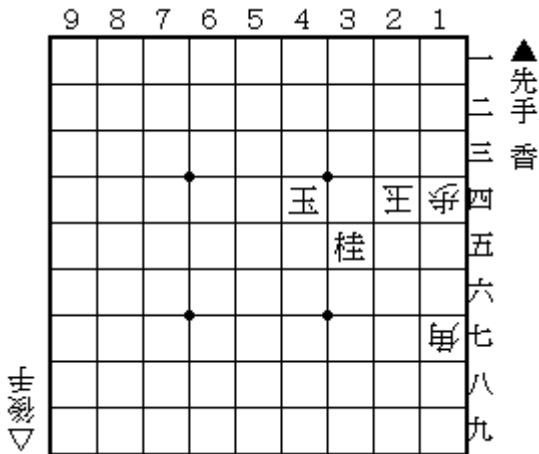
spring さんー シンプルでよい。

占魚亭さんー受方透明駒の場所探し。

たくぼんさんー15 地点だけが透明駒を取ったことが確定するんですね。面白い

神在月生さんー1筋の 何処に潜むや 透明よ

(2) 協力詰 3手 (0+1) 駒井めい 作



[作意順] 25 香、13 玉、23 桂成 迄 3 手

[作者コメント]

透明駒 X にアンピンさせて、透明駒の位置を確定させます(受方 26X)。

[担当者解説]

これが普通の協力詰ならば、初手は 26 香と打ちたいところ。しかし正直に初手 26 香として以下 23 桂成とすると、最終手に同 X の受けがあります。初手は 25 香が正解。あえて 26 地点については触れず、その上で 23 桂成とすることで、「この手が指せるということは 26 地点に何か駒がないといけない」という理屈で透明駒の地点の情報を引き出します。駒種までは分かりません(厳密に言えば、局面の合法性から角、馬ではないことだけは分かります)が、どの駒種であっても詰んでいることには変わりないので特に問題ありません。なお同じようでも、初手 27 以遠に香を打ってしまうと、26 に駒が存在してはいけないことになり最終手の 23 桂成が正真正銘“指せない手”になってしまうのでご注意ください。

「一見無理そうな着手をして、透明駒のヒントを得る」。透明駒使用作を解くコツの 1 つかもしれません。

[短評]

真 T さん - 26 に触れない 25 香。

さつきさん - 近づけて打つ香により不利感が出てますね。

神無七郎さん - 擬似反則を成立させるための香短打。遠打だと透明駒 = 26 飛のとき困るわけですね。明快な狙いの佳作。

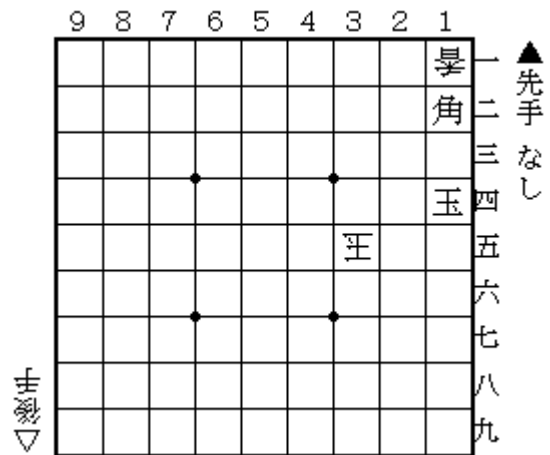
変寝夢さん - つい 26 香としてしまうね

spring さん - 26X の可能性を残す短打。明快でよい。

たくぼんさん - 26 に受方駒がいることを証明するには香短打が絶対ですね

神在月生さん - 不利近打 王手じゃないと言い張りし

(3) 協力自玉詰 4手 (1+1) springs 作



[作意順] 34 角成、同玉、X、X 迄 4 手

[作者コメント]

13 の透明駒が攻方の駒ではないと分かるロジックが少し面白いかなと思います。

(検討) ※作者である spring さんの投稿用紙から引用しております。

<作意について>

初手 34 角成が合法なので、下記のどちらかである。

- A. 13 に攻方の透明駒がある
- B. 13 に受方の透明駒 (角または桂) がある
  - 同玉、X まで指した時点で、3 手目 X についてそれぞれ以下の可能性がある。
  - A-1. 13 の攻方透明駒が 3 手目に動いて王手を掛けた
  - A-2. 初手に取った透明駒を 3 手目に打って王手を掛けた
  - B-1. 初形で盤上(≠13)または持駒にあった攻方透明駒で 3 手目に王手を掛けた 最終手 X を指したときの状況をそれぞれの場合で確認する。

**A-1. 13の攻方透明駒が3手目に動いて王手を掛けた**

初形で12角がいたので受方の透明駒は12にはいない。よって、13▲は香でピンされているので3手目は13▲が12に動くしかない。これが王手なので、3手目は13馬が12に動いたことが分かる。

A-1の場合の初形 (▲=13馬)



ここで初形に戻って考えてみると、攻方13馬と35玉の位置関係から、受方の透明駒が24にいることが分かる。初手や3手目が指せていることから、24△は銀桂香歩のいずれか(角は品切れ)となるが、いずれの場合も24△を動かして12馬の王手を外すことができないので矛盾。したがってA-1の可能性はない。

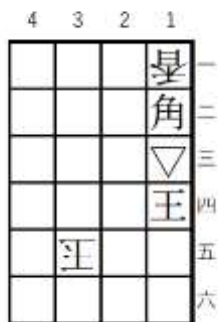
**A-2. 初手に取った透明駒を3手目に打って王手を掛けた**

4手目に透明駒の着手ができたので、初手に透明駒は取られていない。つまり、A-2の可能性はない。

**B-1. 初形で盤上(≠13)または持駒にあった攻方透明駒で3手目に王手を掛けた**

3手目に何らかの王手を掛け、13△が動いてその王手を外している。13△は初形から13にいたので、駒種は角か桂である。13角・桂で王手を外せるのは以下の場合のみである。ただし「|」は「または」の意味。

B-1の場合の初形 (▲=?)



- ・31 (龍|飛|飛成|飛生)、同角
  - ・35 (龍|飛|香)、同角
  - ・36~39 (龍|飛|香)、35角
  - ・24 (龍|飛|金|小駒成駒)、同角
  - ・46 桂、同角
  - ・25 (龍|馬|角|金|小駒成駒|銀)、同桂
  - ・16 (馬|角)、25 桂
- いずれも攻方玉が詰んでいる。

以上より、「34角成、同玉、X、X」で攻方玉は詰みとなる。

<作意以外の手順について>

・34角成、同玉、X、同香 ※上谷注：12香の意でしょうか。

受方透明駒が13にいる可能性があり、詰んでいない。

例えば右図の初形で、「34角成、同玉、12馬、同香」は王手になってすらない。



・34角成、同玉、X、23金

受方透明駒が13にいる可能性があり、詰んでいない。

例えば最終手23金に対し、15王が可能。

・34角成、同X、.....

2手目同Xで、攻方の透明駒が13にいるのが確定する。

しかし、3手目に合法的な王手が存在しないので失敗。

・34角成、(26|36|46)玉、X、X

4手目は13△を動かした手だと分かる。12馬や24王などが可能で詰んでいない。

・X、34金、X、24金

初手33龍とし3手目24龍としている。

受方の透明駒が13にいれば詰みだが、そうとは限らないので13王で詰んでいない。

・X、26飛、34角成(45角成)、同X

3手目を着手すれば受方の透明駒が13になることが、34角成(45角成)を同Xとできる駒種はないため4手目同Xとは指せない。

・X、X、X、X

都合よく「33龍、34馬、24龍、同馬」であれば詰むが、例えば「37龍、36金、26龍、同金」の可能性があり詰んでいない。

[担当者解説]

もはや私が話すことがないぐらい丁寧な投稿用紙です。最近の私は投稿用紙が雑になってきておりますので、見習わないと(汗)

作品の話をすると、私自身は解図時に作者コメントで言う「B-1」の局面については比較的短



時間で辿り着けたものの、それは A-1 について勘違いしていた (A-1 だと 3 手目 X は指せないと思っていた) という誤解によるものでした。要するに解答募集的には正解扱いかもしれませんが真に読解できている状態ではないとも言えますか。本来は「A-1 ならば 3 手目 X は可能だが、4 手目 X は不可能である」と解釈しなければならないのです。さすがに作者は読みが入っています。

誤解としては「34 角成、同玉、-X、12 香まで 4 手」というものが複数送られてきましたが、これは作者が解説している紛れ解説の通り、13 地点に受方透明駒がいる可能性が残っているため逃れです。

なお最終手を「同 X」と記載していた答案があり、非常に悩みましたが、最終手は駒取りだけでなく移動合の可能性のあることから不正解釈いといたしました。ご了承ください。

さてまた投稿用紙の話に戻ってしまいますけれども、投稿用紙が丁寧で損なことはないし、私自身も投稿用紙、特に紛れの記載などで読み抜けに気付いたり余詰を投稿前に発見し不完全作の発表を回避したこともありますので、これからフェアリーをやってみようかなあと考えてくださっている読者の方がいらっしゃいましたら是非丁寧な投稿用紙作成を心がけてみてください。作品の狙いや主張点を自分で言語化できるかどうかというのも大事な要素だと思います。

#### [短評]

真 T さんー頭 2 手がいい味

神無七郎さんー初手の擬似反則で 13 に透明駒が居ることになる。仮に 13 に居た透明駒が攻方駒の場合、3 手目は 12 馬だったことになるが、それだと受方透明駒が 24 に居たことになり、最終手の着手はできない。従って 13 に居た透明駒が攻方駒の可能性はない。13 に居た透明駒が受方駒なら角か桂。最終手でそれが動くので、どちらがどう動いても詰み。

攻方が着手した 3 手目の透明駒が何であっても、生き残っていてもいなくても 11 香の王手は防げない。

……という仕組みだと思のですが、何だか頭がこんがらがってきました。

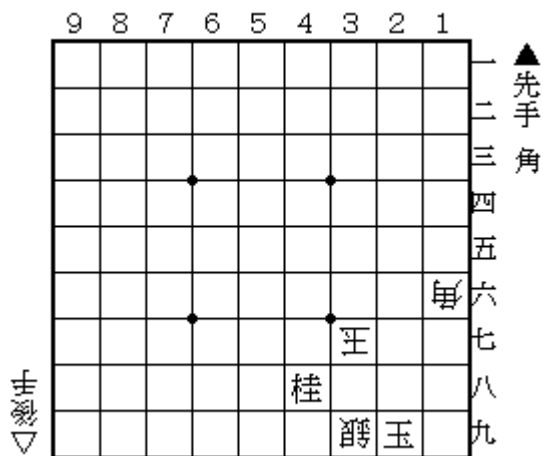
やっぱり透明駒作品は難しいですね。

占魚亭さんー13 地点に受方透明駒を出現させる。

たくぼんさんー初手により受方 13 角か 13 桂

または先手の駒がいることになり、先手の駒の場合 3 手目 -X が王手となるのは 13 馬だけだが初形王手が掛かっているのでダメ。13 角、桂とも 4 手目跳ねる事になり詰みでいいですよ。ね  
神在月生さんー 終盤は 透明どうしの 闇戦

#### (4) 協力詰 6 手 (0+1) 真 T 作 ※余詰



[作意順] 26 香、19 角、-X、28 角、27 玉、-X まで 6 手

[作者コメント]

狙いは初手 26 香。透明駒の位置を 27 に判明させることで、透明駒の種類を限定(飛以外)します。

[担当者解説]

受先形式なので初手は受方の手。本来その手に王手義務はないのですが、本作では初手も王手になっています。あえて王手をかけさせて、なおかつ 2 手目にそれを無視するかのように 19 角とすることで、2 筋に受方の透明駒の存在を確定させます。3 手目 X とすれば、27 の透明駒が 28 に移動した以外にないことになります。透明駒の駒種について考えますと、まず品切れの角(馬)はありえないとして、他には生の香や飛(龍)も初形が非合法になるので否定されます。逆にいえばそれ以上には駒種は絞れません。しかしながら、どの駒種であっても最終手 X とすれば詰んでいることをご確認ください(なお、初形で 27X=成香、歩、と の可能性はあるものの、最終手 X による王手ができない駒たちです。5 手目の局面で攻方の駒台にいる X の駒種候補として、X=香、歩の可能性はたしかにあるものの、最終手 X と宣言した途端、その可能性は排除されます)。

明快な理論を持つ本作でしたが、残念ながら「17 歩、73 角、X、46 角成、27 玉、36 馬まで

(変寝夢さん指摘)、「25 歩、15 角、26 金、同角、27 玉、17 金 まで (springs さん指摘)」という余詰がありました。

[短評] 注記がなければ作意解答の短評です。  
 さつきさんー 最終手がぼやけたままでも詰むようにする初手の限定が秀逸だと思います。  
 神無七郎さんー 初手と 2 手目で 27 に透明駒が居たことにして、それを入手して詰み。透明駒が銀でも詰むように初手は香に限定されているわけですね。しかし、正体不明な駒で詰めるというのは何だか不安なものです。  
 変寝夢さん(余詰解)ー 作意は判らなかつた。角遠打？  
 たくぼんさんー 初手 26 飛だと銀の場合の 36 銀が詰まないのがダメなんですね  
 神在月生さんー 最終は 王手義務をば 果たしたり

(5) 協力自玉詰 6 手 (2+1) さつき 作  
 ※余詰



[作意順]  
 82 桂成、-X、74 玉、62 香、-X、94 飛成 まで 6 手  
 [作者コメント]

6 筋に受方の線駒を通すのが見えれば易いかと思います。

[担当者解説]

まず始めに、当初出題図が誤ってあったことを作者ならびに解答者の皆様にお詫び申し上げます。大変失礼いたしました。

本作については各着手・各タイミングについて段階を追って確認したほうが理解しやすいと思いますので、そのように解説してみます。ちなみに、相手玉が可視化されておらず受方の透明駒が 1 枚であるため、受方の透明駒＝どこか

にいる受方玉であることは出題図の時点で確定しております。

○1 手目 82 桂成～2 手目-X

82 桂成で直接王手した以外にも、例えば透明駒が関与した開き王手・両王手の可能性もあります。2 手目 X (駒種は玉で確定している) は玉が移動して逃げた手。ここまでではこれ以上の具体的な情報は判明しません。

○3 手目 74 玉～62 香

6 筋の攻方透明駒が居て、開き王手をしてそれに対して合駒をしています。受方玉が 6 筋にいても分かります。

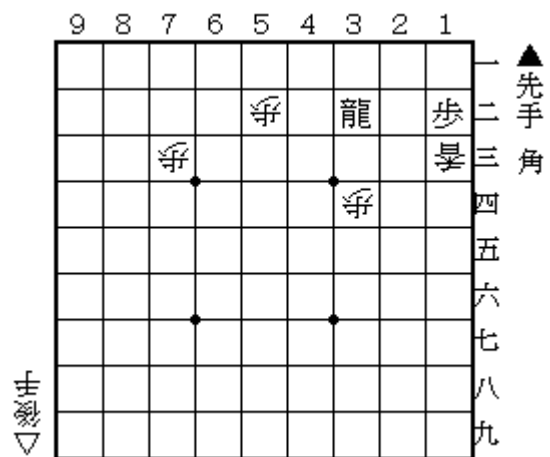
○5 手目 X～6 手目 94 飛成

94 角 or 馬、同飛成になるはずですが、すっきりした詰み形です。推定になりますが、この詰め上がりも作者のこだわりがあるのではないかと感じました。

私の解釈で間違いなければ受方の玉位置は 61、67 の 2 パターンがあるはずですが、もちろん、どちらであっても詰みには変わりありません。

残念ながら本図にも余詰がありました。「X、49 飛成、45 銀、同龍、X、54 龍まで 6 手」(真 T さん)、「X、49 飛成、45 銀、同龍、X、54 龍まで 6 手」(変寝夢さん、神無七郎さん指摘)です。54 龍で詰め上げる余詰筋が強力でした。作者以外で作意解の答えはなく、よって短評も余詰解について言及されたものでありました。透明駒には余詰がつきものですので、作者にはこれに懲りずまた創作にチャレンジしていただきたいです。

(6) 協力詰 7 手 (2+4) 神在月生 作  
 ※余詰





[作意順]

X、19 香成、11 角、X、22 龍(21 角馬・98 玉判明)、99 玉、29 龍 まで 7 手

(作者による紛れのご紹介)

15 角、42 飛、同角成、62 玉、53 馬、51 玉、11 飛、41 歩、同飛成は 9 手

52 龍、X、35 角、44 飛、同角、53 角、61 飛、同 X・82 玉

52 龍、72 飛、同龍、82 歩、74 角、93 玉、83 飛、92 玉、82 飛成は 9 手

37 角、X、21 龍、26 飛、同龍、X、19 飛、同 X(29 金~)

21 龍、X、29 龍、X、44 角、35 飛、同角、26 角、19 飛、18 歩、同飛は 11 手

22 角、77 飛、同角成、X、79 飛、98 玉、99 飛、同 X(87 桂~)

22 角、77 飛、同角成、X、97 飛、89 玉、99 飛、同 X(87 桂・91 香~)

X、89 銀、11 角、98 玉、22 龍、88 玉、28 龍、97 玉

X、89 銀、11 角、98 玉、X、88 歩、同角成、同 X(96 桂 etc~)

X、89 銀、11 角、98 玉、X、X、88 角成、同玉・同 X(96 桂~etc)

11 角、X、22 龍、X、29 龍、X・88 歩 etc

[作者コメント]

玉以外の着手がすべて玉から 6 間以上離れた箇所という、遠駒物です。

▲12 歩・△13 香は、△11 香 1 枚にすると、46 角、35 飛、同角、X、24 飛、X、23 飛成。

この場合、△34 歩を△35 歩にしても、45 角、34 飛、同角、13 玉、23 飛、以下の余詰が発生。

△52 歩・73 歩は、龍 9 筋転回の両王手を含む諸々の余詰防止のつもりです。

2+2 でも可ではと考えるもビビって 2+3、読者・解答者・担当者の皆様すみません

[担当者解説]

この作者といえは遠打、遠移動、そして両王手。作意順は期待通りの手筋が盛りだくさんで、メタ読みで解図した方も多かったのではないのでしょうか。

ただ残念ながら本作については多数の余詰があり、いくつか代表例をお出しいたしますと、「-X、97 歩、11 角、98 玉、22 龍、99 玉、29 龍まで 7 手(たくぼんさん指摘)」、「23 龍、-X、33 角、-X、22 角、-X(上谷注:ここは「21 玉」かもしれません)、11 歩成(さつきさん指摘)」

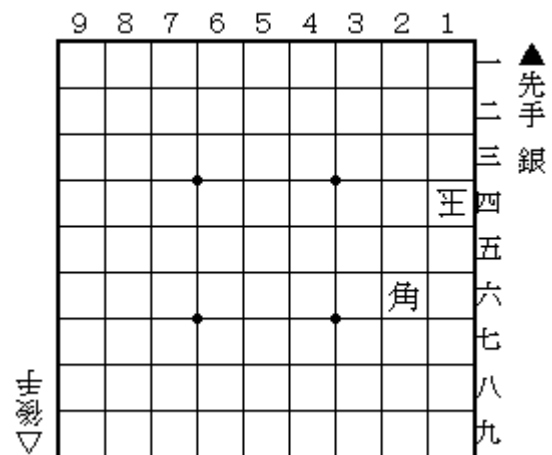
など。その他、11 角~22 龍と X~19 香成の手順前後も成立しているように思われます(神無七郎さんの解答)。

余詰にも両王手が絡む筋が多く、受方透明駒を増やしても余詰は消しきれないように思われます。

確かにこのたび担当者で余詰検討はできないとは言ったものの、気付けていればと思い申し訳ない限りです。失礼いたしました。

(7) 協力詰 7 手 (2+3) 高坂研 作

※余詰



[作意順]

23 銀、13 玉、X、23 玉、17 角、13 玉、35 角 まで 7 手

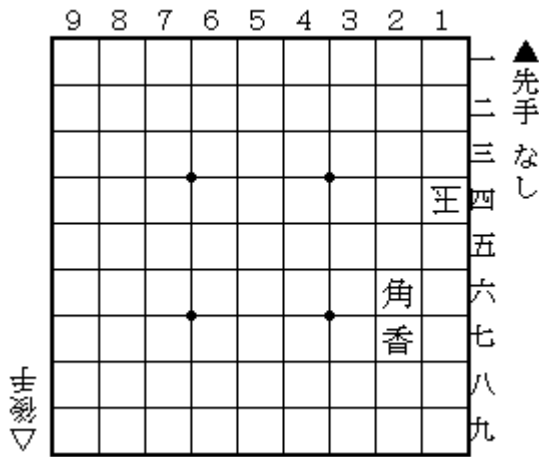
[作者コメント]

4 手目の時点では 13 に透明駒の利きがある筈なのに、5 手目 17 角とするとそれが消えることから、3 手目は透明飛(香)による王手だったことが証明される。この「透明駒の王手に対する応手として玉が駒取りをすると、最初の玉位置に透明駒の利きは必ず残る」という原理を意識的に表現したのは、以下の馬屋原作がオリジナルだと思う(※上谷注:下で紹介しします)

[担当者解説]

作者コメントの流れで解説を進めていきますが、本作の肝は 3 手目 X がどんな着手であったかです。例えば極端な例で言えば 12 金であったり 14 歩であったとしましょう。そうすると 6 手目の 13 玉は、13 地点に利きが残っているので指せないはずです。

一般化するために例えば以下のような図で考えてみます。簡略化のため、透明駒は攻方に 1 枚だけあるとしましょう。



この図から X、23 玉、17 角、14 玉と進めたときの初手 X はどのような着手がありえるかを考えます。

15 歩ではないことは先程の説明で分かりますね。

アクロバットなことだけ考えれば例えば 18 香/飛などといった手は考えられるものの、もっと単純に、23 銀、同玉といった捨駒の可能性もあります。駒が残らなければ利きも残りません。しかし、例えば上の図で 23 に何かしらの配置（例：攻方 23 歩）があれば、1 筋の飛（龍）or 香の可能性しか残りませんね。

本作の作者コメントに戻りますと、「透明駒の王手に対する応手として玉が駒取りをすと、最初の玉位置に透明駒の利きは必ず残る」というの、

「とある地点 A にいる玉に X が王手をして、それに対して相手が玉を移動させなかつ X を取らなかったのであれば、X の利きは A に残る」ということを指しており、“X を取らなかった”ことを示す手段として「他の可視駒を取る」という挙動を採用していると説明できるでしょうか。特殊なフェアリー駒でもなければ、1 手で 2 枚の駒は取れませんからね。

手順後半では開き王手、両王手が飛び交う手順になっているのになぜ作者は 23 銀という初手を挿入しているのか？という疑問がもしあったとすれば、上の解説で答えになっているでしょうか。

好作でしたが、残念ながら複数の余詰をご指摘いただきました。

「X、12 合、23 銀、24 玉、12 銀生、13 玉、

23 銀成（さつきさん）」

「X、17 歩、23 銀、24 玉、17 角、13 玉、35 角まで 7 手（神無七郎さん）」

その他、たくぼんさんにご指摘いただいた余詰は「23 銀、24 玉、12 銀生、13 玉、21 銀成 (X=22 飛)、12 角、同 X まで 7 手」という順でした。かなり理屈が入り組んでいます。

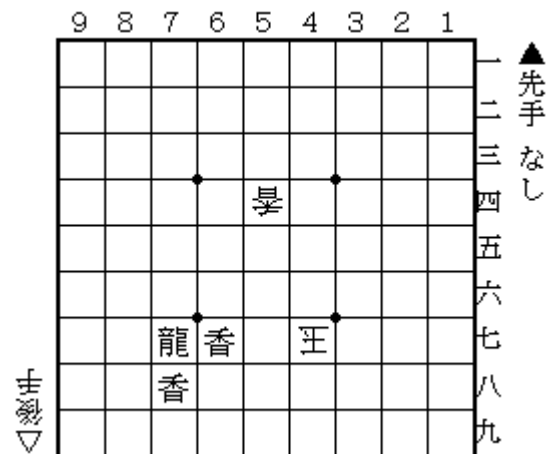
5~7 番まで余詰発生、いずれも作者以外で作意順解答なしという結果になってしまいました…。

最後に作者コメントでも言及されております馬屋原氏作についても紹介いたします。

馬屋原剛 作

協力詰 5 手 (0+1)

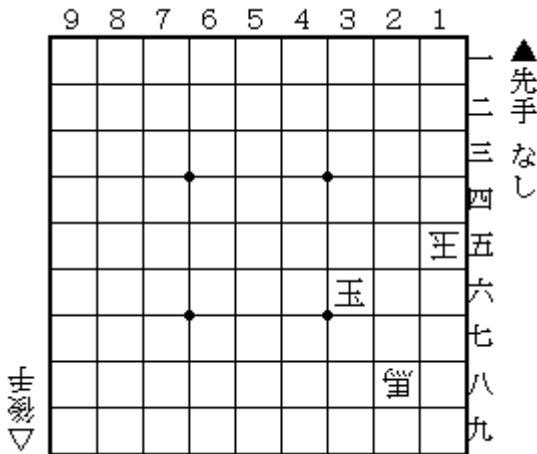
Web Fairy Paradise 147, 2020



65 香、56 玉、X、65 玉、75 龍 まで 5 手。

初手例えば 64 香としてしまうと 3 手目の X = 65 銀といった可能性が残って最終手 75 龍に対して 56 玉の余地があります。作意順のように 65 香とすれば、X が何かはさっぱり分からないとしても 56 に利きがあることだけは保証されているので詰みとなります。

(8) 協力自玉詰 10手(5+0) 久保紀貴 作  
 ※双方の駒台に可視化された持駒なし



[作意順]

-X、19馬、-X、18馬、-X、17馬、-X、42香、-X、26馬、まで10手

[作者コメント]

<解説>

自殺するにはもう1枚可視駒がほしいところで、どうやってその1枚を可視化するかがポイント。

見えている19馬～17馬という情報から、1, 3, 5手目はすべて飛または香を捨て、対してすべて同馬と取り返す手順であったことがわかる。

ここで、玉方の駒台には少なくとも1枚の香がある。飛は2枚しかないのだから、1, 3, 5手目がすべて飛の着手ではありえないからだ。

透明駒は駒の種類と位置が確定した場合可視化するのであった。今、この1枚については種類(=香)と、位置(=玉方の駒台)が確定した。よって8手目42香が可能になるというのが本作の構想である。この可視化ロジックは新しいのではないかと思っている。

なお一見4手目18馬が逆王手になっていそうだが、27にXがあり、これを最後26に捨てたと考えれば辻褃があう。またこの27のXが馬で9手目が37馬である可能性については、6手目が51角/馬しかありえないため角が2枚とも出払っており、否定される。

◆コメント

38枚の非玉透明駒が、すべて玉方に取られてしまったらどうなるか。透明駒間に区別はないので、それらはすべて可視化するだろう。では、最後の1枚が取られる直前はどうかになっているだろうと考えてみたことがある。考える前は漠然と、37枚の透明駒が持駒にある状況をイ

メージしていた。しかし少し考えてみると、意外にそうじゃない。むしろほとんどの駒が見えているように思えてきた。飛角は1枚ずつ、金銀桂香は3枚ずつ、歩なら17枚は見えているんじゃないかと思えてきたのだ。これを面白いと思ひ、作品に転化したのが本作である。もっともこのあたりの可視化判定についてはこれまでおそらく考えてこられなかった/議論されてこなかった部分であり、したがってルール未整備のため、上とは異なる考え方もあるだろう。たとえば、「持駒となった透明駒は組み合わせで考えるべきであり、その組み合わせが一意に定まるときはじめて、駒台のすべての透明駒が同時に可視化するのだ」とするような考え方もあるかもしれない。ただ、個人的には本作で用いた考え方は自然だと思っているし、棋友数人にも賛同を得られたため、出題の形式で発表させてもらうことにした。異なる考え方で解こうとして悩んだ方がいたとしたら、ごめんなさい。

[担当者解説]

※出題当初、「双方の駒台に可視化された持駒なし」の条件が抜けておりました。大変失礼いたしました。

途中で修正いたしました。この条件抜きで出題中にいただいたご解答も正解扱いとしております。ご了承ください。

「香か飛か分からない駒があったとして、そのような駒が3枚あればそのうち少なくとも1枚は香であるはずだ」という理屈を利用した作品。私が知る限り、このような意味付けで透明駒を可視化させる狙いの作品は初なのではないかと思ひます。

各着手についての詳細は作者解説で触れられているので担当者からは詳しく述べませんが、最小の配置で、手順も一切の無駄なく、夾雑物を極限まで排した素晴らしい仕上がりになっていると思ひます。

私個人の意見となってしまひますが、駒の位置と駒種が確定すれば可視化するのであって、6手目の時点で後手の駒台に香がいることは確定しているのだから、以後この香は可視駒として使用してよいという理屈に違和感はなかつたです。作意解の解答者もきちんと複数名いらっしゃいました。その方々の短評をことからも作者の意図や狙いは十分に伝わっていると思ひ



ある頭の報酬が終わった後により短くスパッと終わらせることができれば理想だったのかもしれませんが、本図でも冗長とまでは思いませんし、短評でも好評が集まりました。

#### 【短評】

真Tさんー初手32歩で透明駒の可能性を削る。さつきさんーすぐに41Xとせずに歩を捨てるのが絶妙。捨てない場合と合流するので透明駒らしさが際立っています。

神無七郎さんー透明駒が成桂だったことにされないよう、飛を取る前に一工夫。

透明駒の合駒を巡る攻防は協力系ルールより対抗系ルールの方が向いているような気がします。

#### 【総評】

神無七郎さんー透明駒もかなり作例が多くなりましたが、まだ新しいネタが出てくるんですね。

自分ではまともな作品を作れる気がしないので、とても感心します。作意が分からないものがありました。作意を推理するのは難しそうなので、とりあえず見つけた手順で解答を提出します。

変寝夢さんー思ったより解けて良かったです。

#### 【担当から最後に】

私がもう少し動ければよかったのですが…。色々の不備が多く申し訳ありませんでした。

余詰作が多く残念な結果となってしまいましたが、新しい方にも参入、ご投稿、ご解答いただいたのは何よりの収穫でした。今後ともよろしく願い申し上げます。

#### 課題：不確実な局面（1）

ちょっとした謎掛けを。

以下の出題局面は王手が「かかっている」「かかっていない」どちらでしょう？

a) レトロ駒全マネ取禁協力詰 -1+3手

b) レトロ駒全マネ取禁協力詰 -1+2手

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

持駒なし

## 推理将棋第170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170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2024年2月10日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は 「推理将棋第170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。

\*\*\*\*\*  
新年、あけましておめでとうございます。今年も推理将棋をよろしくお願ひします。元日出題の年賀推理は6題で全て11手です。作者は、けいたんさん、ミニベロさん、NAOさんから1題ずつで担当からの3題の計6題を投稿順で出題します。

1月13日頃出題の年賀推理第2弾は、ミニベロさんの2作目の13手、るかなんさんの17手、はなさかしろうさんの2題3作は44手+45手と44手で、計4題5作の出題になります。第170回と第171回は出題数や手数が多く、解図期間が長めなので中間ヒントはいつもより早めに出す予定です。

\*\*\*\*\*

### ■本出題

170-1 中級 けいたん作  
全手順偶数筋 11手

2024年、令和6年の指しはじめに相応しい理由は何でしょうか？

170-2 中級 Pontamon作  
2024年の年賀推理 11手

初期配置の大駒が2枚動いたとは言ってますが、その可能性もある条件になっています。

170-3 中級 Pontamon作  
縦と斜めを交互に 11手

後手着手では、縦方向は前後の2方向で斜めは4方向で、横移動の手、桂の手、駒打ちは無いことになります。

170-4 上級 ミニベロ作  
三捨利警部・新春ミステリー 同じ数字が13回 11手

13回現れた数字は、着手筋で絞るか段で絞るか、それとも先手や後手が指し易い地点に目星をつけるか。

170-5 上級 NAO作

2024年の指し初め 11手

昨年地点(23地点、5筋、5段目)の手は排除され、今年地点(24地点、6筋、6段目)へ着手します。

170-6 上級 Pontamon作

歩突きは6筋から 11手

着手筋のパズル条件から着手筋を特定するのは簡単なので、解図の方針が見えてくるかも。

\*\*\*\*\*

■中間ヒント (1月22日頃 作者)

■締め切り前ヒント (2月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

170-1 中級 けいたん作  
全手順偶数筋 11手

「同飛成まで11手で詰みか。成る手はこれしかなかったね」

「2手目は歩突きだったな」

「全手順偶数筋の着手だったね」

「2024年、令和6年の指しはじめには相応しいかな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- 11手で詰み
- 唯一の成る手は、とどめの同飛成
- 2手目は歩突き
- 全手順偶数筋の着手

\*\*\*\*\*

170-2 中級 Pontamon作  
2024年の年賀推理 11手

「あけましておめでとう。今年も元旦から年賀状書きか。今年年賀推理はどんな感じ？」

「後手玉を詰める11手目は、駒成があった6筋地点への小駒移動の手だよ」

「そうか、令和6年の6筋絡みの条件で、駒成も最終手も6筋の同じ地点なんだね。今年いつもの詰み上がりじゃないみたいだね」

「・・・。あと、大駒の初期配置地点から大駒



が動く手は2回だよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手で詰み
  - ・ 最終手は駒成があった6筋地点への小駒移動の手
  - ・ 大駒の初期配置地点から大駒が動く手は2回
- \*\*\*\*\*

**170-3 中級 Pontamon 作**  
縦と斜めを交互に 11手

「今年は2024年だから、24地点の手が2回あって11手で詰む年賀推理を作ったよ」

「どんな条件なの？」

「後手が着手した駒は2枚だよ」

「12年前の辰年は平成24年だったので、24龍で詰む推理将棋があったなあ。あれも後手の着手駒は2つだった」

「24地点の着手は最終手以外で2回だよ」

「最終手が24の手じゃないなら12年前の作品は余詰にはならないね。でも、よく君が作っている年賀作品も後手は2枚の駒だし、24着手を2回指して詰ますことができるから余詰が心配だね」

「もうひとつ条件があって、後手は、縦方向の着手と斜め45度方向の着手を交互に指したんだ」

「2手目が縦の手だと縦の手が3回で斜めの手が2回、斜めの手から始めると縦の手2回と斜めの手が3回ということか...」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手で詰み
  - ・ 最終手以外で24地点の着手が2回あった
  - ・ 後手が着手した駒は2つ
  - ・ 後手は、縦方向の着手と斜め45度の着手を交互に指した
- \*\*\*\*\*

**170-4 上級 ミニペロ 作**  
三捨利警部・新春ミステリー 同じ数字が13回 11手

「11手で詰んだ将棋の棋譜に、同じ数字が13回も出てくるとはどういうことだ」

「おそらく同じ筋や同じ段が多く指されたということでしょうか」

「そんなことは誰でもわかるよ。じゃあ、6手目に6筋着手とは？」

「令和6年に合わせたか」

「なるほど。しかし初手は歩ではないそうだが」

「何か事情があったんでしょな」

「成る手1回、王手2回はどうなんだ」

「それが分からんのです」

「それがじゃなく、結局何も分からんのだな」

誰か分かる人いますか？

(同は数字ナシですよ！)

(条件)

- ・ 11手詰
  - ・ 棋譜上、同じ数字が13回
  - ・ 成る手1回、王手2回
  - ・ 6手目は6筋
  - ・ 初手は歩ではない
- \*\*\*\*\*

**170-5 上級 NAO 作**  
2024年の指し初め 11手

「指し初めをやろうよ」

「年も明けたことだし気分一新、23地点と5筋と5段目への手はなしにしよう」

「よしわかった。正月だし、不成の手もなしだよ」

...

「ちょうど11手で詰みだ。24龍は2024年辰年に相応しい1手だったね」

「6筋への手は先後とも1回ずつ、6段目への手も先後とも1回ずつ。ゲンがいい手を指せたね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手で詰んだ
- ・ 24龍と指した
- ・ 6筋への手、6段目への手はいずれも先後1回ずつ
- ・ 23地点と5筋と5段目への手はなし

・不成なし

\*\*\*\*\*

170-6 上級 Pontamon 作  
歩突きは6筋から 11手

「指し初めは令和6年にピッタリの対局だったね」  
「まず、最初の歩の手は6筋だったね」  
「6筋と言えば、6筋の着手は6回あったね」  
「正月らしく華やかな駒成が無いのは少し残念だけどね」  
「着手筋に法則が生まれたのは興味深かった」  
「両隣がある7つの筋（2筋～8筋）に着目すると、どの筋も着手があった筋と無かった筋に挟まれているね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・最初の歩の手は6筋
- ・6筋着手は6回
- ・2筋～8筋それぞれは、着手があった筋と無かった筋に挟まれている
- ・駒成なし

\*\*\*\*\*

このコーナーで出題する問題を募集します。入門用の易しい問題を歓迎。作者名、問題、解答、狙いなどを記入して「推理将棋投稿」の題名でTETSUにメール(omochabako@nifty.com)してください。

\*\*\*\*\*

## 推理将棋第171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171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2024年3月10日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第171回解答」でお願いします。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。

\*\*\*\*\*

第171回は2024年の年賀推理の第2弾です。解答締め切りは3月10日ですので、じっくり解図に取り組めるはずですよ。

\*\*\*\*\*

### ■本出題

171-1 上級 ミニベロ作  
三捨利警部・新春ミステリー 先手も後手もストーカー 13手  
付かず離れずの隣の筋

171-2 上級 るかなん作  
2024 (R6) 17手  
2024年、令和6年にちなんだ6回目の24地点着手の17手目までを答えてください。指し続けた時の条件に注意。

171-3 上級 はなさかしろう作  
攻方連続両王手詰 その2.5&その3 2024  
44手+45手

スーパーマンはローマ数字、ターミネータは算用数字、小数点はダイハード4.0が最初？最近は-1.0の負の数も。さて2.5は何故？

171-4 上級 はなさかしろう作  
龍だけど龍じゃない指し初め2024 44手  
長丁場の手順のマイルストーンとなる条件を見極めてじっくり考えてみてください。  
締切まで約2ヵ月あります。

\*\*\*\*\*

■中間ヒント (2月14日頃 作者)

■締め切り前ヒント (3月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

171-1 上級 ミニペロ 作  
三捨利警部・新春ミステリー 先手も後手も  
ストーカー 13手

「先手は初手3筋の後、ずっと後手の着手した隣の筋に着手したんだな」

「ところが後手も、自ら着手した筋の隣の筋に着手し続けました」

「どうやら単純なストーカー事件ではないようだな」

「あと、金銀は移動した形跡も取られた形跡もありません」

「この13手詰の事件は、頭の中だけで考えると混乱しそうだね」

ぜひ盤に並べて解いてくださいね

(条件)

- ・13手詰
- ・先手の初手は3筋で、その後は直前に後手の着手した筋の、隣の筋に着手
- ・後手は、直前に自分が着手した筋の、隣の筋に着手(勿論最初の手は自由)
- ・金銀釘付け

\*\*\*\*\*

171-2 上級 るかなん 作  
2024(R6) 17手

「負けました。」

「まだ詰んでないよ？駒割も大駒1枚と小駒2枚の交換ならほぼ互角だろう。」

「でも次指せる手は1つしかないし、その次にこの手で詰むじゃないか。」

「その手以外だと詰まないけど。」

「そうだけど、6度目の"24X"が出たこの17手目の局面で終わらせるのが綺麗だと思ってね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・17手目に6度目の"24X"(Xは任意の駒)の棋譜表記までで後手が投了
- ・終局時の駒割は大駒1枚と小駒2枚の交換(一方が大駒3枚小駒15枚、他方が大駒1枚小駒19枚を持つ)
- ・投了図で後手の合法手は1つだけ
- ・投了図から2手後に1つだけ詰む着手がある

\*\*\*\*\*

171-3 上級 はなさかしろう 作  
攻方連続両王手詰 その2.5&その3 2024  
44手+45手

「あけましておめでとう！ 年が明けたのにまだ両王手に凝っているの？」

「謹賀新年！ちゃんと指し初めしたよ。二局指したところさ」

「ひとつは、44手で詰んだよ。」

20~44手目の後手の着手はそれぞれ異なる地点の先手玉への13回連続両王手だったな。

7手目は斜め前と斜め後ろに味方の歩がある地点への着手で、

14手目は角頭の地点への着手で、最終手が初の成だったよ」

「もうひとつは、45手で詰んだよ。」

19~45手目の先手の着手はそれぞれ異なる地点の後手玉への14回連続両王手だったよ。

同の手は2回。

そして、11手目は龍の手さ」

「ふうん。11手目が龍の手はまあいいけど、ほかはあんまり年賀っぽくない？」

「そんなことはないよ。龍といえば、ぎざぎざでなが〜い身体の持ち主だからね！！」

さて、A、Bの二局はどんな手順だったのでしょうか。

(条件)

A (その2.5)

- ・44手で詰んだ
- ・20~44手目の後手の着手はそれぞれ異なる地点の先手玉への13回連続両王手
- ・7手目は斜め前と斜め後ろに味方の歩がある地点への着手
- ・14手目は角頭の地点への着手
- ・最終手は初の成

B (その3)

- ・45手で詰んだ
- ・19~45手目の先手の着手はそれぞれ異なる地点の後手玉への14回連続両王手
- ・同の手2回
- ・11手目は龍の手

\*\*\*\*\*

171-4 上級 はなさかしろう 作  
龍だけど龍じゃない指し初め 2024 44手

「あけましておめでとう！ 今年辰年だね」

「謹賀新年！ 芥川ってさ、辰年辰月辰日の生まれにちなんで龍之介なんだってね」

「ではさっそく、よろしくお願ひします。龍を作って、成駒は取らないようにしよう」

「よろしくお願ひします。了解。でも辰という字、元々はハマグリらしいよ」

「ハマグリ…と、王手か。じゃあ蛤にちなんで

合駒しよう。でも辰は蜃の方の原字だね」  
「そうそう。辰は振に通じ、草木の形が整った状態、という意味らしい」

「振興の振だね。今年は振るった年になるといいな」

「ほんとにね…と、44手で詰んだね。2024年だから、20と24を足して44さ」

「ちょっとこじつけ気味だけど…それじゃおさらいしようか。」

- ・44手で詰んだ
- ・詰上りで全ての駒が盤上にあった
- ・詰上りで成駒は龍2枚、と(※)2枚の計4枚のみ

- ・成駒を取る手はなかった
- ・33手目までは駒打ちがなかった
- ・初手は自陣内の手
- ・10手目と14手目は同と(※)
- ・11手目は11の地点への手
- ・12手目のみが9筋の駒数を増やす手
- ・16手目は同角
- ・18手目は移動直後の先手歩の尻への角の手
- ・21手目は移動直後の後手角の尻へのと(※)の手

- ・23手目と26手目は7筋の駒を8筋に移動する手
- ・24、27、28、35手目のみが9筋の駒数を減らす手

- ・25手目は合駒
  - ・29手目は2筋の歩の手
  - ・34、36手目は同と(※)で取った駒を取った順に取った筋の5段目に打つ手
  - ・37~44手目は19、15、75、71、65、66、45、56の地点に順に駒を打つ手
- ということだったね」「うん。指し初めらしい一局だったね」

「「というわけで、本年もよろしくお願ひします!!!」」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

※ 会話、条件共に、(※)を付した「と」は、と金(成歩)のことです。

(条件)

- ・44手で詰んだ
- ・詰上りで全ての駒が盤上にあった
- ・詰上りで成駒は龍2枚、と(※)2枚の計4枚のみ
- ・成駒を取る手はなかった
- ・33手目までは駒打ちがなかった
- ・初手は自陣内の手
- ・10手目と14手目は同と(※)

- ・11手目は11の地点への手
- ・12手目のみが9筋の駒数を増やす手
- ・16手目は同角
- ・18手目は移動直後の先手歩の尻への角の手
- ・21手目は移動直後の後手角の尻へのと(※)の手
- ・23手目と26手目は7筋の駒を8筋に移動する手
- ・24、27、28、35手目のみが9筋の駒数を減らす手
- ・25手目は合駒
- ・29手目は2筋の歩の手
- ・34、36手目は同と(※)で取った駒を取った順に取った筋の5段目に打つ手
- ・37~44手目は19、15、75、71、65、66、45、56の地点に順に駒を打つ手

\*\*\*\*\*

このコーナーで出題する問題を募集します。入門用の易しい問題を歓迎。作者名、問題、解答、狙いなどを記入して「推理将棋投稿」の題名でTETSUにメール(omochabako@nifty.com)してください。

\*\*\*\*\*

レトロ雑記2 るかなん

### 課題：不確実な局面(2)

正解は「a)は王手がかかっているが、b)はかかっていない」。

a)は1手逆算したあと奇数手で受方を詰ますので、出題局面は受方の手番です。見た目通り攻方が13銀を使って王手をかけています。

一方でb)は1手逆算した後偶数手で受方を詰ますので、受先から1手進めた局面は攻方の手番です。つまり出題局面は、13銀の王手を何らかの手段で受けた後の局面でなければなりません。

上記を踏まえて作意解は以下。

- a) 13銀持 / 33銀 21玉 32銀成 迄
- b) 11銀持 / 11玉 12桂成 迄

逆算の原理を考えると矛盾は無いはずですが、これが無制限に可能な主張なのかは若干怪しいところ。ではどこまで通すべきでしょうか？



④ 占魚亭作 (登場 17 回)

安南協力詰 5手

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

持駒 飛

続いては占魚亭さんの作品。初形で玉は角の利きになっています。流石に角の性能のままでは詰ますことはできません。



⑤ 駒井めい作 (登場 20 回)

安南協力詰 5手

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

持駒 金銀香

本作で駒井めいさんは登場回数が 20 回になりました。初形で 38 金が玉の利きになっていることに注意しましょう。

⑥ 神在月生作 (登場 12 回)

安南協力詰 7手

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

攻方持駒 角歩  
受方持駒 なし

続いては神在月生さんの作品。まず使用駒の統一感に気が付きます。受方の持駒はなしなのでご注意ください。



⑦ たくぼん作 (登場 13 回)

安南協力詰 9手

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

持駒 なし

たくぼんさんの作品です。安南のことをあまり気にしない方が解けるかもしれません。フェアルールにはこのような使い方もあります。



⑧ たくぼん作 (登場 14 回)

安南協力詰 13手

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

持駒 歩

たくぼんさんの 2 作目は双裸玉です。初手に迷うことはないでしょう。歩と王の 2 枚で詰まします。



⑨ げん作 (登場 3 回)

安南協力詰 13手

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

持駒 桂

続いては、げんさんの作品。⑧と同様に盤上 2 枚の超簡素形です。攻方の駒は歩と桂しかないで、玉を下段に落とさないで詰みません。

⑩ 青木裕一作 (登場 5 回)

安南協力詰 13手

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

持駒 桂歩

13 手は本作が最後。青木裕一さんの作品です。初手は歩を打つしかありません。1 段目の受方駒の使い道を考えましょう。



⑪ たくぼん作 (登場 15 回)

安南協力詰 19手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

たくぼんさんの 3 作目です。受方の持駒はありません。手数が長めなのでヒントを付けます：馬を作ります。

⑫ springs 作 (登場 31 回)

安南詰 7手

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

持駒 角桂

ここからは安南詰、つまり安南ルールを追加した詰将棋です。受方は極力詰まないように抵抗します。

普通詰将棋なら 31 角、23 玉(または 12 玉)、22 角成迄の 3 手詰ですが、安南詰の場合はそうはいきません。

⑬ 神無七郎作 (登場 15 回)

安南詰 31手

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

持駒 歩6

最後は神無七郎さんの作品です。銀・香の配置と持駒でピンと来る方もいらっしゃるかもしれませんが。手数は長めですが、滅茶苦茶難しいということはないと思います。

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門はフェアリー駒 Queen を扱います。Queen を使用した協力詰または詰将棋を募集します。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちしております。

	第 20 回 安南	第 21 回 Queen
187 号 ( 1 月)	出題 (投稿締切：1/15)	
188 号 ( 2 月)	結果発表 (解答締切：2/15)	超入門・作品募集
189 号 ( 3 月)		出題 (投稿締切：3/15)
190 号 ( 4 月)		結果発表 (解答締切：4/15)

\*\*\*\*\*

今月の手筋 (解答)

**解答**  
92飛 42飛 34馬 23馬 まで 4手

初手92飛が「残夢剣」。52～72飛だと821に復活した飛の利きを遮るので、最終手に対し「42王/82飛」で不詰。初手92飛なら復活した時の飛の利きを遮らない。42飛は自分自身に利きを付けている状態であり、これを「影の足」と呼ぶ。「残夢剣」は「影の足」を成立させる限定打である。この手筋は限定移動等にも応用可能で、実際にその作例もある。なお、最終手の23馬は同馬と取ると22角に復活して王手となるので取れない。これを「転生返し」と呼ぶ。これら諸手筋の命名は神無三郎氏による。

**適用分野**  
キルケ

**関連項目** 影の足 転生返し

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #20

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力詰が1作、協力自玉詰が1作です。

## 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]

2024年2月15日(木)

[投稿先]

駒井めい: meikomaivtsume[at]gmail.com

[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。

### ■20-1 駒井めい作

協力詰 5手

									王	一
							歩	飛		二
									王	三
									卒	四
										五
										六
										七
										八
										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。

### ■20-2 springs作

協力自玉詰 6手

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

攻方持駒 金

受方持駒 なし

※「受方持駒なし」なのでご注意ください。

※解答・解説は次のページに掲載。

**解答・解説**

■20-1 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 なし

【解答】

12飛成 24玉 21龍 13玉 22龍 迄5手

詰上図

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

【解説】

初形の攻方22飛が龍なら、受方玉が詰んでいます。初手23飛成や24飛成は、いくら受方が協力してくれるとは言っても、2手目同玉とするしかありません。王手を掛ける手段がなくなって、これは攻方が失敗です。

初手は13飛成が正解。2手目24玉と逃げるしかありません。3手目21龍と受方玉から遠ざかるように龍を動かすのが妙手。13の地点への利きを外すのがポイントで、受方が4手目13玉と協力することができます。最後は5手目22龍と指して詰上り。

気付けば初形から攻方飛を成っただけの局面になっています。

■20-2 springs作

協力自玉詰 6手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							銀	皇
							銀	角
						王		
								王
							歩	歩

攻方持駒 金  
受方持駒 なし

【解答】

23金 34玉 13金 33玉 23角成 同銀 迄6手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							銀	皇
						王	銀	金
								王
							歩	歩

【作者コメント】

13金を設置して12角をアンピンします。

【解説】

初手23金に2手目同銀と取らせれば、攻方王に王手が掛かります。3手目23同角成と取ろうとしても、受方11香の利きが攻方王に当たってしまうので指せません。つまり、攻方12角はピンされています。ただ、3手目14玉と逃げるので、攻方王は詰んでいません。

この問題は攻方持駒の金を13の地点に設置できれば解決します。攻方13金を設置できれば、攻方12角がアンピン(ピンの状態を解除すること)されて、自由に動かせるようになります。これだと23角成に同銀と進めれば、攻方王が詰みます。23同金と取ろうとしても、受方11香の利きが攻方王に当たってしまうので指せません。

攻方持駒の金を13の地点に設置するにはどうしたらよいでしょうか。攻方には王手義務があるので、当然初手13金とは指せません。初手から23金 34玉 13金 33玉と開王手を巧みに利用することで実現できます。これで5手目23角成に6手目同銀と取らせて攻方王が詰上り。

本作はピンされる攻方駒を12角から13金に入れ替える構成。その目的は攻方王の退路封鎖です。3手目13金の局面では攻方12角・13金の両方ともピンされていないので、攻方王の守りを強化しているようで盲点になります。

空きスペースコラム

空きスペースコラムの在庫がなくなりました。このスペースでは内容は問わず好きなことに使っていただいて構いません。

テキストファイル+画像ファイル、word ファイルにて編集部まで送ってください。

掲載号は、指定がない場合は空きスペースがある場合順次掲載していきます。

指定があればその号に掲載します。



【Kマドラシ】  
同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。玉にも適用する。  
・成駒と生駒は別種とする。  
・本来の利き状態で利きの有無を判断する。

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

Kマドラシ協力誌  
17手  
将 77号  
1993年7月

持駒 金4歩

44 龍 同香 64 龍 同全 同角成 ①同角生 65 金 同全 66 金 同全寄 56 歩 同全左 46 金 同歩 45 金 同香 44 銀 まで 17手

①75角成/86角成 でも可。

修正図

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

Kマドラシ協力誌  
17手  
お手紙より  
97角⇒86角

持駒 金4歩

作意手順は同じ (同角生⇒同角)

私の指摘により寄せられた修正図。  
鶴の巣ごもり。

将での遊び心が見える作品で解いて楽しい。

★あけましておめでとうございます。  
本年もよろしくお願いいたします。

年賀詰(ブログ発表)  
点鏡協力詰 6手(受先)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				馬					五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂2  
※右:右王

年賀詰(X[旧Twitter]発表)  
点鏡協力詰 6手(受先)(2解)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				王					五
				王					六
									七
									八
									九

持駒 桂2  
※左:左王

年賀詰(「詰将棋メーカー」発表)  
点鏡協力自玉詰 6手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				龍					四
				桂					五
				驥					六
									七
									八
									九

持駒 桂2  
※龍:龍王王

※作意手順は最後に。

☆「Imitator 未配置マスを埋めていく(10 か所くらい埋められたら上々)」「透明 Imitator の2作目を作る」「プロブレム創作の再開 & 投稿」、以上3つを今年の目標にしたいと思います。

★今年『詰将棋年鑑 2022-2023』の Judge と「暁フェアリー」の担当業務に加え、支部主幹の大会で懸賞出題するフェアリーの準備もあるので休む暇がなさそうです。

あ、来年の「フェアリー短コン」のレギュレーションも考えないといけなかった……。

☆さて、今回も点鏡+ロイヤル駒。

試作と「詰将棋メーカー」発表作再録の二部構成です。

《ルール説明》

【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。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【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。

【右】

左右に1マス、左下および右上の1マスに利きを持つ駒。

【左】

左右に1マス、左上および右下の1マスに利きを持つ駒。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【Nightrider(夜)】

フェアリーチェスの Nightrider。ナイトの利きの方向に連続飛びができる。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

双方協力して攻方王をスタイルメイトにする。



スタイルメイトとは王手は掛かっているが合法手のない状態のこと。

【Knight(騎)】

チェスの Knight。八方桂。

【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。

【不滅駒】

取られることのない駒。この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与えられた駒を「不滅」+「駒名」で呼称する。

[補足]

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない。
- 2)初形では不滅駒を持駒にできる。

【第一部】試作(2023年12月21日完成)

点鏡協力白玉詰 6手

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

持駒 銀

b)攻:56左王/受:55右王/銀

※右:右王、左:左王

【手順】

- a) 46 銀 64 歩 66 右王 46 左王 56 右王  
54 歩 迄6手

(詰上り)

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

持駒 なし

- b) 46 銀 64 香 44 銀 45 右王 46 左王  
56 右王 迄6手

(詰上り)

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

持駒 なし

★前号の「左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案」で上谷さんが提唱されたフェアリー駒「右」「左」を使って実験(Duplex にできたらよかったんですけどねえ……)。  
ノーマル点鏡の双裸玉では不可能な初形から着手したわけですが、面白味のない手順を成立させるので精一杯。  
「詰将棋メーカー」で数作発表しましたが、面白い手順は掘り出せませんでした。

【第二部】「詰将棋メーカー」再録(2023.12 発表分)

■No.1

点鏡協力詰 7手

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

攻方持駒 香

受方持駒 桂香2

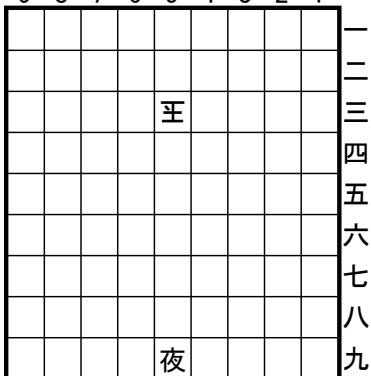
※夜:Nightrider王[(1,2)-Rider]

(「詰将棋メーカー」2023.12.08)

■No.2

点鏡マキシ協力白玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 香

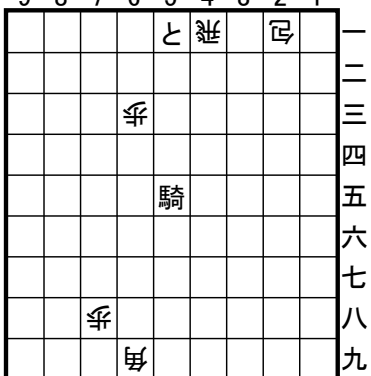
受方持駒 角桂

※夜: Nightrider王 [(1,2)-Rider]  
(「詰将棋メーカー」2023.12.09)

■No.3

点鏡協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

※騎: Knight王 [(1,2)-Leaper]

包: Pao王 (象棋の包)

(「詰将棋メーカー」2023.12.10)

■No.4

点鏡協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 銀

受方持駒 桂

※騎: Knight王 [(1,2)-Leaper]

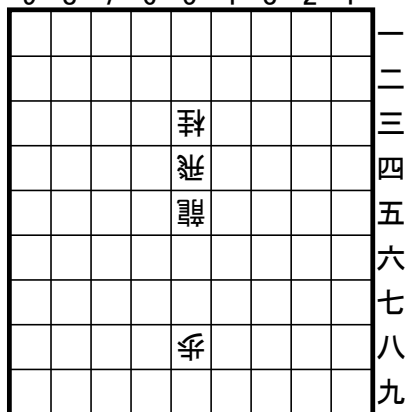
夜: Nightrider王 [(1,2)-Rider]

(「詰将棋メーカー」2023.12.13)

■No.5

点鏡協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 夜

※55龍: 龍王

58歩: 不滅歩[0+1]

夜: Nightrider [(1,2)-Rider]

(「詰将棋メーカー」2023.12.19)

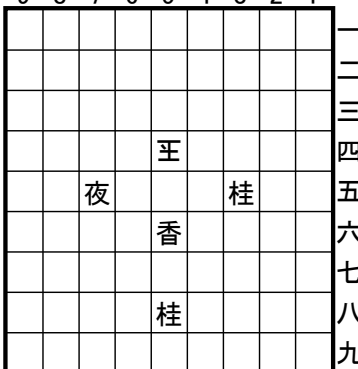
《作意手順》

【No.1 (2023.12.08) 手順】

57 香 56 桂 同香 43 玉 35 桂 54 玉 75 夜王  
迄7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 香2

★象形の詰上り。「香打、X合、同香、19 玉」を本線に設定していたが制御するのが難しく、予定変更。香2枚は余詰消しのための持駒。

【No.2 (2023.12.09) 手順】

11 夜王 62 玉 74 夜王 71 玉 73 香 37 角  
95 夜王 15 桂 82 香成 同角成 迄10手

(終局図)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 香

★夜王を 59→11→95 と動かすのがコンセプト。  
マキシで余詰を消している。

【No.3(2023.12.10) 手順】

22 飛 51 包王 43 騎王 67 香 62 飛成  
48 桂 迄6手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			包	飛					一
		龍							二
	兵		騎						三
									四
									五
									六
		皇							七
	歩			科					八
		馬							九

持駒 なし

★双方ロイヤル駒の試作。余詰消しの配置が酷い。

【No.4(2023.12.13) 手順】

63 銀 35 夜王 65 騎 73 夜王 37 歩 迄5手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 桂

★受方持駒なしだと2手目 46 夜王や 73 夜王等が  
成立するため、「余詰消しのための持駒」を使用。

【No.5(2023.12.19) 手順】

31 夜 43 金 同夜 57 龍王王 19 夜 91 飛  
56 金 迄7手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇									一
									二
				科					三
				飛					四
									五
				金					六
				龍					七
				歩					八
								夜	九

持駒 なし

★Nightrider(夜)の最遠移動を力づくで成立させた。  
★コメント等は [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com)(**■**を@に)迄。

《年賀詰 作意手順》

■ブログ発表

45 飛 65 桂 57 飛成 53 桂生 54 金 56 桂  
迄6手

■X[旧 Twitter]発表

1) 35 飛 75 桂 47 飛成 67 桂 64 左王 63 桂成  
迄6手

2) 35 角 67 桂 64 左王 75 桂 47 角成 63 桂成  
迄6手

■詰将棋メーカー発表

48 桂 46 龍王王 58 桂 42 龍王王 56 桂  
51 龍王王 迄6手

# 衝立推理の紹介（誤植修正版）

さつき

## 1. はじめに

今回は「衝立推理」というルールを紹介させていただきます。衝立推理とは推理将棋や proof game の仲間であり、花沢正純氏によって考案されたルールです。作例も少ないですが、詰将棋一番星というサイト

(<http://1banboshi.on.coocan.jp/page04.htm>) で全作品を鑑賞できます。また他のフェアリールールを組み込んだ作品もありますが、本稿では通常の衝立推理のみを取り扱います。図の作成にはついたて将棋 Viewer というサイト (<https://tsuitateviewer.firebaseio.com/index.html>) を利用させていただきました。

## 2. ルール

衝立推理とは衝立将棋において片方の手番に与えられる情報のみを手掛かりに一局の全ての指し手を復元するパズルです。衝立将棋において片方の手番に与えられる情報とは以下に示す通りです。

- 1a.相手の駒を取った
- 1b.自分の駒が取られた
- 2a.王手をかけた
- 2b.王手をかけられた
- 3a.指し手が不成立
- 4a.詰めた
- 4b.詰められた

目的が詰みの場合出てこない 4b 以外は衝立ルールでもお馴染みの情報ですね。3a の着手が不成立となる場合も見ておきましょう。衝立詰などと異なり、衝立推理では与えられた着手不成立を見て不成立の種類を考える必要があります。今一度見直しておくことと解図の際の手助けになるかもしれません。

- (1)自玉の王手を解消できない手
- (2)自玉を王手に晒す手
- (3)相手の駒のある場所に駒を打つ手
- (4)線駒で相手の駒の上を通過する手
- (5)打歩詰

次に 1a~4b までのそれぞれの情報に対する表記を説明していきましょう。自分の着手はそのまま、相手の着手は「()」で括られて表記されます。また相手の手番で何の情報もないときはただ「(-)」とだけ表記します。

1a の場合は取れた駒を自分の着手の後に「;」

や「・」を挟んで取られた駒を書きます。「着手;駒」といった感じです。

1b の場合は相手の手番の出来事ですから、取られた駒の位置を「()」で括って表記します。XY の駒が取られた場合は「(XY)」と書きます。

2a の場合は自分の着手の後に「+」と表記します。

2b の場合は相手の手番の出来事ですから、「(+)」と表記します。

3a の場合は指し手の後に「x」と表記します。指し手が不成立の場合は他の情報が与えられることはありません。

4a の場合は着手の後に「++」と表記します。

4b の場合は相手の手番の出来事ですから「(++)」と表記します。

先後の指し直し上限は指定がない場合 8 回というのが通例ですが、問題毎に明示するのが好ましいでしょう。

## 3. 説明用例題

ルールは前述の通りなのですが、これだけでは分かりにくいので例題を用いて説明しましょう。冗長なまでに丁寧に説明しているので、必要に応じて読み飛ばしてください。まずは以下の作品をご覧ください。杜撰な作品ですが、表記の標本集だと思ってお付き合いください。尚、衝立推理の出題の際は片方の手番の手順だけ十分なのですが、終局図も示すのが通例のようです。詰将棋一番星に倣って 2 手 or 無効手一回毎に改行します。

さつき作 衝立推理 17 手

先手指し直し上限:8 回

後手指し直し上限:8 回

76 歩 (-)  
 22 角成;角 (22)  
 62 角+ (-)  
 53 角成+;歩 (-)  
 31 馬;銀 (+)  
 86 歩 (86+)  
 86 馬;角 (-)  
 53 馬+ (-)  
 45 銀 x  
 56 銀++

終局図



これは先手番視点の問題です。では早速情報の説明がてら1手ずつ問題を解いていきましょう。

まず初手 76 歩、当然ですがこれは王手でも駒取りでもない普通の手です。そのため普通に表記されていますね。

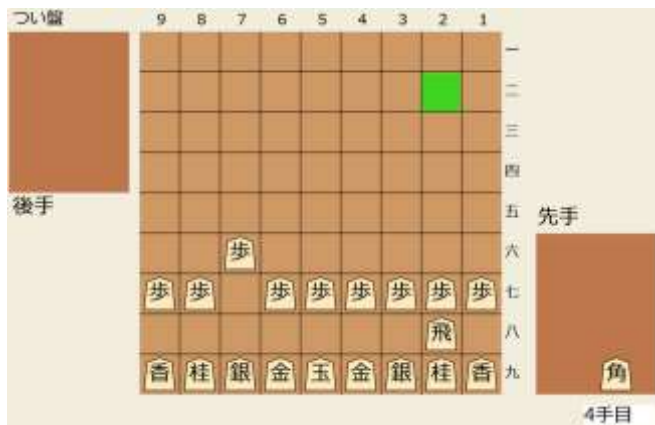
次に2手目、後手が何を指したかは全く分からないのでただ「(-)」と表記されています。

そして3手目、「22 角成;角」と表記されています。これは1aの例で22 角成が成立しそれによって角を取れたことを表しています。



また22 角成の成立により2手目に後手が34歩と指したことが推理できますね。

続いて4手目、「(22)」と表記されています。これは1bの例で22の馬が取られたことを表しています。ここでは「(同)」と書く流儀もあります。



この手は同飛と同銀の二択ですがどちらかはまだ分かりません。今後の手順を見ていって推理により確定させることになります。

5手目は「62 角+」と「+」が着手の後に付いています。これは2aの例で王手がかかったことを表します。



4手目が同飛、同銀のいずれにせよ後手は居玉なので、特に有益な情報ではないですね。

6手目は2手目と同じく無情報ですが全く指し手が分からないわけではありません。後手は5手目に王手をかけられたので52玉か42玉と指すしかありません。

7手目の「53 角成+;歩」、何やらややこしい表記ですが一つずつ見ていきましょう。「53 角成」はそのまま53 角成を表します。その後の「+」は2aの表記に従っており王手をかけたことを示します。そして「;歩」は1aの通りで、歩が取れたことを示します。



表記はやや複雑ですが、情報としては直前の 52 玉 or42 玉に対して王手がかかり、初期位置から動いていない 53 の歩が取られたので、必然的な情報と言えます。

8 手目は相変わらずの無情報ですが、相手玉の逃げ場は 51、32、33 のみです。41 の金が動く余裕はなかったため、41 にはいけません。

9 手目は「31 馬;銀」と純粋な 1a のパターンですね。これで 4 手目が同飛だったことが判明しました。

10 手目は「(+)」で 2b の場合です。相手が王手をかけてきたことが知らされています。



相手が持駒の角で王手してきているのは確定事項ですが、どの地点に打ったのかはまだ分かりません。

11 手目は「86 歩」と表記自体は何の変哲もありませんが、この手が成立したことにより直前の手が 95 角だったことが確定します。

12 手目「(86+)」はやや難しい表記ですが、起きていることは単純です。「86」は 86 にいた歩が取られたこと、「+」は王手であることを示します。



つまり 95 の角で歩を取られただけです。

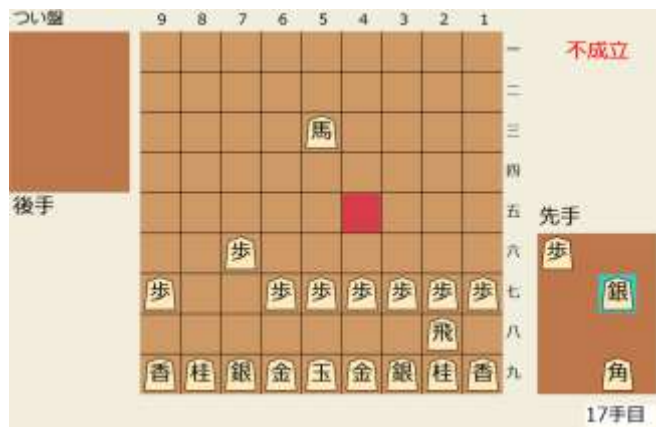
13 手目「86 馬;角」、ここも「同馬;角」と書く流儀もあります。既存の情報を確認しただけですね。

14 手目は相変わらずの無情報。現時点で分かることもないので次に行きましょう。

15 手目は「53 馬+」。もうここまでくればこれが 53 馬による王手を示していることはお分かりでしょう。ここではほんの少し複雑な推理を用います。8 手目に記述した推理を思い出していただければ、8 手目の時点で相手の玉位置は 51、32、33 だったので、14 手目に先手の馬の効きに入らないように動いた場合も含めると 14 手目の時点で相手玉の位置は 51、32、33 に加え、62、52、44 も候補に入ります。「53 馬+」と王手であることを示す「+」が付いています。つまり相手の玉位置は 62、52、44 に絞られます。

16 手目は相変わらずの無情報。ここでまた玉位置を列挙してもいいですが、終局が近いので一度保留して最後に推理しましょう。

17 手目は「45 銀 x」から「56 銀++」と今まで登場しなかった表記がなされていますね。「45 銀 x」の「x」は 3a の例で 45 銀が着手不成立であったことを示します。



「56 銀++」の「++」は 4b の例で 56 銀によって相手の玉を詰ませたことを表します。





56 銀で詰んでいるのですから、2 手目が 34 歩だったという推理も踏まえると相手玉は 55 か 45 にいることが分かります。さらに 45 銀の不成立も考慮すると相手玉の位置は 45 だと分かります。

以上の推理をまとめると以下の手順が導き出せます。このように片方の手番の情報から全体の手順を推理で導き出すのが推理将棋の目的です。

作意手順:

- |        |      |
|--------|------|
| 76 歩   | 34 歩 |
| 22 角成  | 同飛   |
| 62 角   | 42 玉 |
| 53 角成  | 33 玉 |
| 31 馬   | 95 角 |
| 86 歩   | 同角   |
| 同馬     | 44 玉 |
| 53 馬   | 45 玉 |
| 45 銀 x |      |
| 56 銀   |      |



#### 4. 客寄せ例題

さて説明自体はこれで終わりでもよいのですが、自分の作品のせいで衝立推理をつまらないと勘違いされると先人に申し訳ないので、少し面白い問題も出題しておこうと思います。

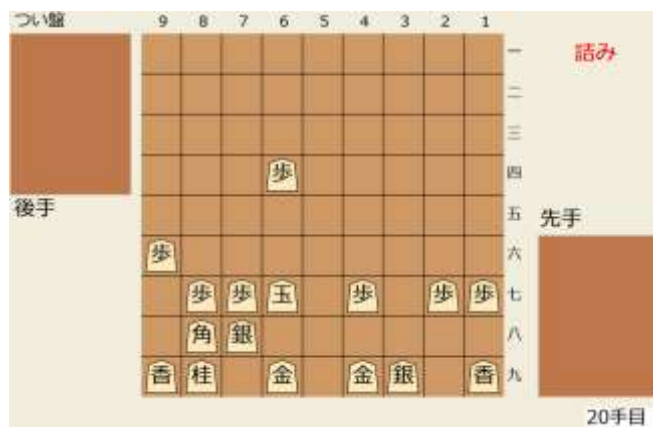
さつき作 衝立推理 20 手

先手指し直し上限:8 回

後手指し直し上限:8 回

- |      |       |
|------|-------|
| 78 銀 | (-)   |
| 96 歩 | (-)   |
| 68 玉 | (-)   |
| 66 歩 | (37)  |
| 38 飛 | (-)   |
| 65 歩 | (29)  |
| 28 飛 | (28)  |
| 64 歩 | (-)   |
| 56 歩 | (56+) |
| 67 玉 | (++)  |

終局図



この問題にはちょっとしたミスリードを仕掛けています。まずはそのミスリードに陥った穴のある推理を見せましょう。

まず 8 手目に 37 の歩が取られました。これで初手から 78 銀、34 歩、96 歩、35 歩、68 玉、36 歩、66 歩、37 歩成(or37 歩生)と進んだと推理できます。



そして 12 手目に 29 の桂が取られました。これで 8 手目は 37 歩成で 38 飛、28 と、65 歩、29 と、のように進んだと推理できます。そして 28 飛と指した途端に取られたので 28 飛、同と、と

続いていると推理できます。



18手目に56の駒を取られつつ王手をかけられましたが、これは12手目にとられた桂馬だと考えられます。15手目に64歩と指しているのので44に打った桂馬が跳ねてきたと推理できます。そのため初手から19手目をまとめると78銀、34歩、96歩、35歩、68玉、36歩、66歩、37歩成、38飛、28と、65歩、29と、28飛、同と、64歩、44桂、56歩、同桂、67玉です。この推理に基づく19手目の図は以下のようになります。

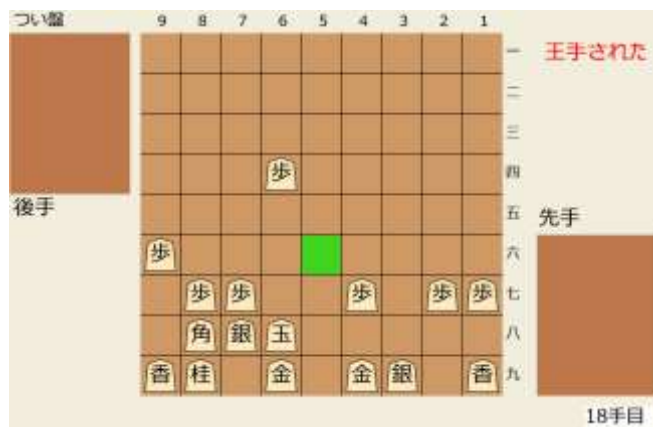


しかしこの図はあと1手で先手玉を詰ませることができません。どこで推理を間違えたのでしょうか？

まず1つ目は8手目に37の歩を取った駒です。



これは皆様の中にも気づいた方は結構いらっしゃると思います。実はこの駒は歩、桂、角及びその成駒と多くの可能性があります。そしてこちらはかなり気づきにくいと思いますが、18手目の「(56+)」は桂の王手以外の可能性もあります。



実は角による開き王手を実現する手順が1つだけ存在するのです。これを真っ先に看破した方は衝立推理の才能があると思います。種を明かしてしまえばなんてことない問題なので、解答を出してしましましょう。以下のような手順です。

- |      |       |
|------|-------|
| 78 銀 | 14 歩  |
| 96 歩 | 13 桂  |
| 68 玉 | 25 桂  |
| 66 歩 | 37 桂生 |
| 38 飛 | 13 角  |
| 65 歩 | 29 桂成 |
| 28 飛 | 同圭    |
| 64 歩 | 46 飛  |
| 56 歩 | 同飛    |
| 67 玉 | 57 角成 |



13 経由で 37 に生のまま桂を跳ねることで角の展開を間に合わせています。このような出題者のトリックを見破るのは衝立推理の醍醐味の一つでしょう。また全手順のうち半分が明かされる衝立推理においていかに罠を仕掛けるかは作者の腕の見せ所だと考えています。

## 5. さいごに

今回の紹介記事では衝立推理の紹介をさせていただきました。皆様の衝立推理に対する理解を深め、興味を引き出すことができている幸いです。

使わなかった作品展

占魚亭

★処遇保留フォルダの整理を兼ねて個展を開催します。解答は下記まで(コメントのみも歓迎)。

<締切り> 2024年2月15日(木)

※解答は2月号で発表予定

<送り先> [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com)(■を@に)

《ルール説明》

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【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。

【クイーン(Q)】

チェスのクイーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■またはI)】

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

[補足]

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

■No.1

協力詰 5手(3解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 Q

※Q: Queen [1+1]

『暁将棋部屋』の「暁フェアリー」で使わなかった作品。

<ヒント> やさしい(はず)ので、ノーヒント。

■No.2

a)

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

※■: Imitator

b)

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

※■: Imitator

Imitator 個展で使わなかった(=出題する機会を逃した)作品。

<ヒント> 同種の線駒を出します。

## 「詰将棋メーカー」好作選(2023年11・12月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

「詰将棋メーカー」(<https://tsumeshogi.com/>)で発表されたフェアリーの好作を紹介します。

### 《ルール説明》

#### 【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

[補足]

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

#### 【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

#### 【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

#### 【利き二歩無効】

玉を取ると二歩になる手は王手とみなさない。

#### 【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。

・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

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

#### 【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。

#### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【Patrol】

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

#### 【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。スタイルメイトとは、王手は掛かっているが合法手のない状態。

#### 【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。

#### 【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

#### 【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

#### 【天竺(鏡)】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

#### 【安駒】

騎(ナイト・八方桂)の利きの位置に味方の駒があれば、その駒の性能になる。味方の駒が複数あるときは、それらの利きを合成した利きになる。

#### 【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。

#### 【ネコ鮮】

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

[補足]

・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。

・行き所のない駒の概念はなし。

#### 【キルケ】

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

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

1) 成駒は生駒になって戻る。

2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合は戻れない。

3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

4) 金銀桂香(成駒も含む)が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

#### 【ネコネコ鮮】

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

[補足]



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

#### 【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。

#### 【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

[補足]

- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

#### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

#### 【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

- ・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)
- ・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。
- ・縦シリンダー盤等でも通常の距離で測る。例えばナイトライダーが21から18へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離( $\sqrt{5}$ )ではなく、21と18の距離( $\sqrt{50}$ )と計算する。

#### 【最善詰】

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

[補足]

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

#### 【白玉詰】

攻方は白玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

[補足]

- ・「白玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、「白玉スタイルメイト」のように変化する。
- ・「協力」が付くと双方協力して白玉を詰めることに

なる。

- ・単玉で白玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「白玉」と呼ぶ。

#### 【完全玉位置[XY]】

玉をXY以外の位置で詰ます手は禁手。これは先後双方に再帰的に適用される。

#### 【二金禁】

同じ筋に2枚以上の金を配置してはならない。

#### 【利き二金無効】

玉を取ると「二金」になる手は王手とみなさない。

#### 【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。

#### 【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。

#### 【右】

左右に1マス、左下および右上の1マスに利きを持つ駒。

#### 【攻方取禁】

攻方は手順中に駒を取る手があってはならない。

#### 【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

#### 【非王手可】

攻方に王手の義務がない。(王手をしても良い)



■No.114

springs

打歩協力詰 7手 ※完全打歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
							と		三
								鯨	四
							馬	王	五
									六
								王	七
									八
							驥		九

持駒 金2銀歩  
(2023.11.04)

■No.115

占魚亭

対面協力詰 7手(利き二歩無効)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2  
※Twitter発表(2015.09.02)再録  
(2023.11.05)

■No.116

springs

打歩協力詰 15手 ※完全打歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							科	科	四
							皇	馬	五
								鯨	六
							桂	皇	七
							歩	王	八
							驥		九

持駒 金4銀香  
(2023.11.05)

■No.117

駒井めい

マドラシ協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂歩  
(2023.11.06)

■No.118

げん

安南協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一		
									二		
							角		三		
							角	爵	季	王	四
											五
							爵	王	驥	桂	六
											七
											八
											九

持駒 なし  
(2023.11.08)

■No.119

xzg17

Patrol協力自玉スタイルメイト 10手

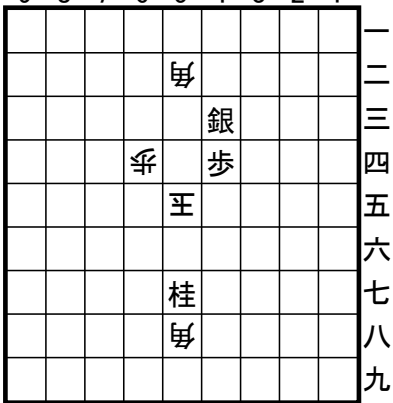
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
(2023.11.09)

■No.120

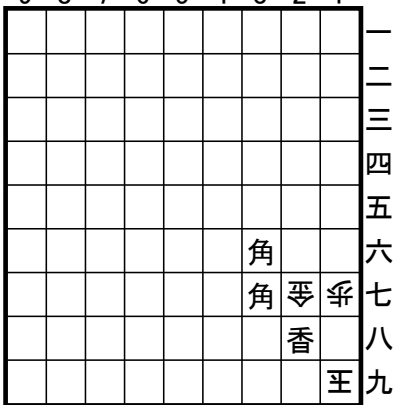
占魚亭  
対面協力詰 9手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし  
※Twitter発表(2016.02.13)再録  
(2023.11.13)

■No.121

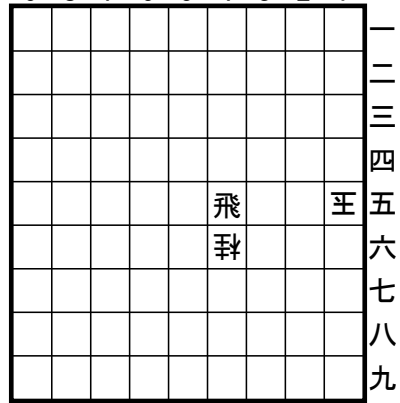
ひっぼ  
協力詰 a)4手(受先) b)3手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
(2023.11.15)

■No.122

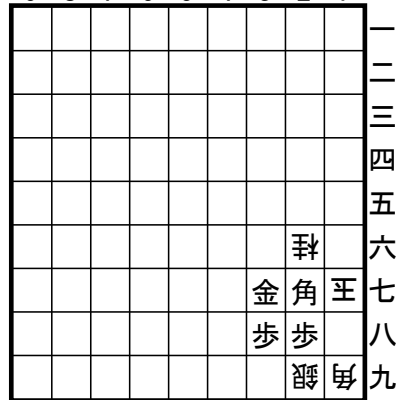
ひっぼ  
背面協力詰 3手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛  
(2023.11.17)

■No.123

ひっぼ  
協力詰 7手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛2  
※『詰パラ』1985.06修正図  
(2023.11.18)

■No.124

springs

取禁背面協力詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 角  
受方持駒 なし  
(2023.11.19)

■No.125

ひっぽ

背面協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩  
(2023.11.19)

■No.126

駒井めい

マドラシ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩  
(2023.11.19)

■No.127

げん

背面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし  
(2023.11.21)

■No.128

takubon

強欲協力詰 77手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
(2023.11.25)



■No.133

げん

Patrol協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.12.02)

■No.134

springs

詰将棋完全玉位置[17] 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

(2023.12.04)

■No.135

げん

Patrol協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.12.04)

■No.136

springs

二金禁詰(利き二金無効) 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.12.05)

■No.137

げん

Lortap協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(2023.12.05)

■No.138

三木歩佳

安南協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

(2023.12.06)





■No.145

げん  
協力白玉詰 20手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※偶: Dummy王、Q: Queen  
(2023.12.13)

■No.146

ひっぼ  
対面協力白玉詰 8手

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

持駒 金2  
(2023.12.14)

■No.147

せら  
協力詰 5手

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

持駒 なし  
※Twitter発表(2022.04.24)再録  
(2023.12.15)

■No.148

げん  
協力白玉詰 16手

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

持駒 銀4  
(2023.12.16)

■No.149

ひっぼ  
禁欲協力詰 87手

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

持駒 歩17  
(2023.12.17)

■No.150

占魚亭

ネコ鮮協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※右:右王

(2023.12.22)

■No.151

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.12.22)

■No.152

せら

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※Twitter発表(2022.04.24)改良図

(2023.12.23)

■No.153

springs

攻方取禁安南協力詰(利き二歩無効) 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
								科	四
							爵	歩	五
									六
						糸	歩	王	七
						爵			八
						金	糸	角	九

持駒 歩2

(2023.12.29)

■No.154

springs

駒余り禁非王手可協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
(2023.12.31)

■No.155

xzg17

Patrol協力自玉詰 52手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18  
(2023.12.31)

《作意／コメント(★ = 占魚亭、● = 駒井、▲ = springs)》

今回は、2023年11～12月に発表された172作(11月:78作[「第4回フェアリー杯」「第5回フェアリー杯」含む]／12月:94作[「第5回フェアリー杯」「フェアリーコンテスト」含む])の中から選びました。

■No.114(springs／打歩協力詰7手 ※完全打歩)

<作意>

24銀 同馬 14金 同角 25金 同馬 16歩  
迄7手

★馬と角の位置交換をスマートに実現。

●馬と角の入れ替え。完全打歩を利用して無理なく実現。

■No.115(占魚亭／対面協力詰7手 ※利き二歩無効)

※Twitter発表(2015年9月2日)再録

<作意>

57歩 44玉 34歩 54玉 65歩 63玉 64歩  
迄7手

●歩二枚による詰上りが面白い。

▲たった2枚の歩で詰ます。利き二歩無効を利用した展開。

■No.116(springs／打歩協力詰15手 ※完全打歩)

<作意>

25銀 同馬 26金 同角 15金 同玉 17香 16歩  
同香 同玉 15金 同角 26金 同馬 17歩  
迄15手

★No.114の発展作。14手かけて持駒6枚を歩に変換する見事な手順。

●歩を合駒で入手するために空間を作る。配置を元に戻すのも含めて、合計6枚の持駒を歩に変換するのは美しい。

■No.117(駒井めい／マドラシ協力詰7手)

<作意>

48桂 同と 57歩 同金 47銀 同と 66と 迄7手

★受方と金&金の位置交換。マドラシらしい理由付けが良い。

▲と金と金の差異を利用した駒の入れ替え。無駄のない作りがよい。

■No.118(げん／安南協力自玉詰8手)

<手順>

45角成 34龍 35馬 同龍 45角成 34龍 35馬  
同龍 迄8手

★初形と詰上りの差異をリフレインで。

■No.119(xzg17／Patrol 協力自玉スタイルメイト10手)

<手順>

27銀左 25玉 16銀 同玉 27銀 25玉 16銀  
同玉 38角 同桂成 迄10手

★Patrol ルールにより捨てる順番が限定されている。なるほどね。

▲Patrol を利用して捨てる順番を限定。

■No.120(占魚亭／対面協力詰9手)

※Twitter 発表(2016年2月13日)再録

<手順>

54 銀成 53 銀 45 成銀 44 銀 56 成銀 54 玉  
45 桂 53 玉 54 桂 迄9手

●銀が連続で下りた後、桂が連続で上がっていく。軽快で楽しい手順。

■No.121(ひっぼ／協力詰 a)4手(受先) b)3手)

<手順>

a) 28 金 同角 29 玉 39 金 迄4手  
b) 27 香 18 玉 19 金 迄3手

●a)では金で香を取り、b)では香で金を取る。チェスプロブレム用語を借りるなら Reciprocal capture。駒を取った手が角の利きを通す手になっているのも a)と b)で共通している。

■No.122(ひっぼ／背面協力詰3手)

<手順>

25 飛 26 桂 13 飛成 迄3手

●飛二枚の両王手。持駒を合わせても4枚と少ない駒数で実現しているので、大駒二枚の存在がより一層映える。

■No.123(ひっぼ／協力詰7手)

※『詰将棋パラダイス』1985年6月号・修正図

<手順>

11 飛 12 香 13 飛 28 玉 19 飛成 同香成 17 角  
迄7手

★インパクト大の初手最遠打。明快な意味付けが見事。その後の手順も素晴らしいとしか言いようがない。

●何と言っても初手の最遠打に目を奪われる。最遠打に決まる理由は、合駒と二枚目の飛打の位置関係にある。視覚的なインパクトも大きいですが、意味付けが実に深い。

▲何も無い空間に飛車の最遠打。意味付けが明快でよい。

※原図(下記)を紹介します。

(参考図4)

ばか詰7手

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

持駒 飛2

<作意>

51 飛 52 香 53 飛 48 玉 59 飛成 同香成  
93 角迄7手

注:発表当時、ばか詰(協力詰)では透かし詰が認められていました。旧ルールは「将ばか詰」というルール名で fm でサポートされています。

■No.124(springs／取禁背面協力詰29手)

<手順>

88 角 98 玉 97 角 54 玉 53 角生 27 玉 17 角生  
36 玉 14 角 15 龍 54 角 55 龍 14 角 45 玉  
23 角生 54 玉 32 角生 64 玉 65 角生 88 歩生  
54 角 28 龍 63 角生 97 玉 27 角生 98 玉  
21 角生 99 玉 98 角生 迄29手

★受方66歩が88地点にあれば98角迄の1手詰。方針を立てやすく、収束を見据えて受方龍を55地点まで移動させるのがポイント。角繰りが楽しかった。

■No.125(ひっぼ／背面協力詰7手)

<手順>

15 歩 16 角 24 歩 26 と 25 桂 同角 13 歩生  
迄7手

★背面ルールにおける先打動歩詰の理想的手順。歩の移動ルート(15-24-13)が良い。

●先打動歩詰。打った歩が二回動くのも面白いが、玉頭に打った歩が背中に動くところが背面の性質を存分に活かした移動経路。

▲先打動歩詰。角の性能で歩を2回動かすのがポイント。

■No.126(駒井めい／マドラシ協力詰5手)



菊田裕司「(前略)山田氏らしいきれいな作品。普通詰将棋的な感じもする」

(中)オーソドックスとも言える作なのに、これまでの打歩作品に比べ新鮮な印象を受けた一局でした。

■No.131(ひっぼ／自玉詰8手)

<手順>

39角 28角 18歩 27玉 37飛 同角成 28歩  
同馬 迄8手

●合駒で発生させた受方角が成る。対抗ルールである自玉詰で角成が最善というのは不思議な感じ。

※原図を紹介します。

(参考図6)

自殺詰 16手

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

持駒 金

<作意>

27銀上 17玉 39馬 28角 18銀 16玉  
27銀上 17玉 26銀 16玉 25銀左 27玉  
37金 同角成 28歩 同馬 迄16手

\*5手目より「26銀 16玉 25銀左 27玉 37金  
同角成 16銀 同玉 17銀 27玉 38銀 同馬  
同龍 同と」迄などの余詰が成立。

■No.132(ひっぼ／打歩詰 21手)

※『将棋パズル』68号(1989年9月)修正図

<手順>

18銀 同角生 29桂 同角生 18銀 同角生  
39角 28歩 16龍 同玉 15成香 17玉 29桂  
同角生 16成香 同玉 17香 同玉 28角 16玉  
17歩 迄21手

★軽趣向味が減じたものの、原図同様に歩なし図式での歩合を上手く実現している。

きちんとした形で修正図が公表されたのは喜ばしい限り。

▲攻方に歩を渡したくないが、他の応手が禁手なので玉方は歩合せざるを得ない。

テーマに関連した序とシンプルにまとめた収束がよい。

※原図を紹介します。

(参考図7)

打歩詰 29手

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

持駒 銀4桂3

<作意>

「18銀 同角生 29桂 同角生」×3 18銀  
同角生 39角 28歩 16成香 同玉 15成香  
17玉 29桂 同角生 16成香 同玉 17香 同玉  
28角 16玉 17歩 迄29手

\*「16成香 同玉 15成香 17玉 16成香 同玉  
17銀 同玉 28銀 16玉 26飛 15玉 17香 16  
合 25飛…」以下73手(指摘:花沢正純氏)が成立。

■No.133(げん／Patrol協力自玉詰 14手)

<手順>

32歩成 37飛 42と 47飛成 32と 36龍 42と  
45龍 32と 34龍 42と 43龍 32と 同龍  
迄14手

★Patrolでの龍鋸を完璧な構成で実現。こんなことが出来たとは!

●受方の龍鋸。飛車を発生させるところから始まる見事な流れ。仕組みとしては受方12香・21香に紐を付けるためにこの手順が生じている。Patrolにこんな使い方があったとは驚き。

▲Patrolを利用した龍鋸。Patrolの可能性を感じる。

■No.134(springs／詰将棋完全玉位置[17]3手)

<手順>

28 龍 同香生 27 金 迄3手

●玉位置[XY]というルールは既にあるが、“完全”玉位置[XY]は初出のルールだろうか。17 以外の位置で玉を詰ますのは禁手なので、詰みの条件は相当限られる。色々和利用方法を考えてみたくなるルール。

■No.135(げん/Patrol 協力白玉詰8手)

<手順>

52 龍 58 角 32 龍 36 角成 52 龍 54 馬 32 龍 同馬 迄8手

★龍鋸の次は馬鋸。こちらも完璧な構成。

■No.136(springs/二金禁詰7手※利き二金無効)

<手順>

15 金 24 玉 35 金 15 玉 25 金 16 玉 26 金 迄7手

●攻方 26 金が一周。その間に邪魔な攻方 16 金を受方に取らせる。二X禁と金は相性が良いんですね。

■No.137(げん/Lortap 協力白玉詰8手)

<手順>

16 飛 17 角 18 と 44 角生 28 と 17 飛 18 と 47 飛成 迄8手

★「合駒のアンピン」×2をスマートに演出。桂に紐をつけないために角は成らない。軽趣向味もあり、好みの作品。

▲16 飛・28 とのユニットが盤上に角と龍を出現させる。発展性のある面白いアイデア。

■No.138(三木歩佳/安南協力詰7手)

<手順>

14 金 21 玉 15 金 22 玉 23 歩 12 玉 24 金 迄7手

▲先打変歩詰。金の特徴を活かして手順が限定されている。

■No.139(ひっぽ/マドラシ協力詰3手)

※初出=2023.10.12(第4回フェアリー杯②)

<手順>

39 角 18 角 28 角 迄3手

●攻方 17 角を 28 角と動かすのに、初手 39 角と寄り道するのが妙手。初手 28 角と寄り道せずに動か

すと、2手目 17 角という強烈な受けが残されている。この紛れが素晴らしく、作意の初手 39 角の不思議さを引き立てている。

■No.140(ひっぽ/マドラシ詰5手)

<手順>

26 桂 同飛成 44 飛生 33 玉 45 桂 迄5手

●マドラシで打診手筋。受方飛に成か生かの選択を強要する。マドラシを活かした明快な仕組み。他のフェアリールールでどんな打診手筋ができるか考えてみたくなる。

■No.141(springs/点鏡協力白玉ステイルメイト4手)

<手順>

32 騎王 78 桂 23 香成 87 角 迄4手

★点鏡ルールを利用したピンで幕。面白い。

●Knight が桂に変わるのも洒落ているが、最終形で攻方 23 成香が角の利きになっているのに動かせないのが面白い。広義のピンを利用したステイルメイトで、点鏡を利用した興味深い仕組み。

■No.142(yabecchi0210/点鏡協力白玉詰4手)

<手順>

98 角 12 飛 18 角 27 桂 迄4手

●攻方角を自らピンする。点鏡でスマートに表現されている。

▲4手に点鏡らしさが詰まっている。

■No.143(コセ/マドラシ協力詰4手※受先)

<手順>

37 角生 47 龍 55 角生 57 角成 迄4手

●受方 19 角を 55 角生と動かすのに、初手 37 角生と寄り道。攻方 97 龍を活用させるのが主目的に見えるだけに、3手目 55 角生と再び攻方龍を石化する手順が不思議な感触。

■No.144(ひっぽ/マドラシ協力詰3手)

<手順>

28 飛 46 飛生 23 飛成 迄3手

●成と生の選択肢がある受方飛を生に確定させる。そのために攻方 28 飛と寄り道するのは味が良い。

■No.145(げん/協力白玉詰20手)



<手順>

55Q 25 龍 37Q 26 桂 19Q 18 桂成 37Q 26 龍  
17Q 16 龍 35Q 25 歩 37Q 26 歩 55Q 25 龍  
33Q 24 龍 13Q 同龍 迄 20 手

▲Qのみを動かすパズル。経路が複雑で楽しい。

※本作の簡易版も発表されたので、紹介します。

(参考図8)

げん

協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									偶	二
					Q					三
						鞍	鞍			四
						罎	罎			五
										六
										七
							傘			八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王、Q: Queen

(2023.12.14)

<作意>

37Q 26 馬 35Q 25 馬 17Q 16 桂 37Q 26 桂  
33Q 24 馬 13Q 同馬 迄 12 手

■No.146(ひっぽ／対面協力白玉詰8手)

<手順>

26 金 25 飛 16 金 同玉 26 金 17 玉 28 金  
同飛成 迄8手

▲「金を打って即捨てる」×2。双裸玉で無駄がないのがよい。

■No.147(せら／協力詰5手)

※Twitter 発表(2022年4月24日)再録

<手順>

54 角 46 角 43 角生 64 角 34 角成 迄5手

★全着手角。双方とも角の動きが面白い。

●攻方角を成るために遠回りで動かす。受方角がスイッチバックしたり、攻方角が生を經由したり見所たっぷり。

■No.148(げん／協力白玉詰16手)

<手順>

25 銀 35 玉 24 銀 同歩 26 銀 36 玉 25 銀  
同歩 27 銀 37 玉 26 銀 同歩 28 銀 38 玉  
27 銀 同歩成 迄 16 手

★玉・歩を前進させる4手一組の楽しいリフレイン。

●攻方持駒の銀を使って、受方の玉・歩を交互に動かす。分かりやすい構成で、視覚的にも楽しい手順。

■No.149(ひっぽ／禁欲協力詰87手)

<手順>

「15 歩 13 玉 14 歩 同玉」×17 25 金 13 玉  
14 金 同玉 15 歩 13 玉 14 歩 24 玉 34 金  
14 玉 26 桂 13 玉 24 金 22 玉 14 桂 32 玉  
33 金 21 玉 22 金 迄 87 手

★持駒が邪魔駒。収束にも 15 歩～14 歩を入れて数手後に歩を消す所も良い。

■No.150(占魚亭／ネコ鮮協力白玉詰8手)

<手順>

46 桂 43 右 54 桂 33 右 21 桂生 23 右 22 王  
33 右 迄8手

▲初形は左右対称だが、右王の非対称性で手順が一意になっている。駒がダイナミックに動く。

■No.151(yabecchi0210／ネコネコ鮮協力白玉詰6手)

<手順>

39 角生 11 玉 12 龍 71 玉 93 角生 91 香  
迄6手

★Queen のような動きをする角。駒を大きく動かす作品は好きです。

■No.152(せら／協力詰5手)

※Twitter 発表(2022.04.24)改良図

<手順>

47 飛 18 飛生 45 飛 58 飛生 35 飛 迄5手

★全着手飛車。角バージョン(No.147)と比べるとやや劣るかもしれないが、テーマを実現するにはこういう構成にするしかないだろう。

■No.153(springs／攻方取禁安南協力詰11手)

※利き二歩無効)

<手順>

28 角 26 玉 19 角 15 玉 16 歩 27 玉 28 歩

26 玉 27 歩 17 玉 28 金 迄 11 手

★10 手かけて歩を一段下げる。「攻方取禁」がつけられているが、上手く出来ている。

■No.154(springs／駒余り禁非王手可協力詰5手)  
<手順>

38 香 28 金 同歩 17 玉 27 金 迄5手

●初手 37 香は受方に有効な手待ちがない。攻方が初手 38 香と受方金を取らずに手待ちをするのが面白い。受方金を取るのが攻方香ではなく攻方歩なのは意表を突かれる。

■No.155(xzg17／Patrol 協力自玉詰 52 手)  
<手順>

36 歩 同玉 46 歩 35 玉 「36 歩 46 玉 47 歩  
36 玉 46 歩 35 玉」×7 36 歩 46 玉 47 歩 56 玉  
46 歩 同角 迄 52 手

★Patrol ルールを活かした歩消去のサイクル手順が抜群に面白く、楽しい。

●攻方は持駒の歩を消去。その過程で受方玉がひたすら回転するのが面白い。これだけの手順が Patrol を活かしてシンプルに実現できているのが興味深い。

▲歩を消去するミニマムな装置。楽しい。

今回は3月(対象は 2024 年 1~2月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。  
「詰将棋メーカー」で発表されたフェアリーを解図・鑑賞し、気に入った作品のコメントを占魚亭まで送ってください。

送り先 : [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

## 出口信男の修正図 (7) 佐藤達也

### 【オール交換駒】

駒を取る場合に限り、駒取りをした駒は盤上から相手の持駒になる。一連の動作を1手とする。交換駒は特定駒だが全駒を対象としたもの。

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

持駒 桂

オール交換駒詰  
29 手

カピタン 51 号  
1996 年 3 月

48 桂 同金 35 金 同銀 45 銀 ①同銀 45 銀 同角  
45 角 同角 45 角 同金 35 金 同飛 35 飛 同飛  
35 飛 同桂 48 桂 同と 37 歩 同金 26 金 同金  
26 金 同と 37 歩 同圭 48 桂 まで 29 手

①同成桂 48 桂 同と 37 歩 同金 26 金 同金  
26 金 同と で不詰

### 修正図

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

持駒 桂

オール交換駒詰  
29 手

1993 年 6 月 5 日  
投稿 (未掲載)

48 桂 同金 35 金 同銀 45 銀 同銀 45 銀 同角  
45 角 同角 45 角 同金 35 金 同飛 35 飛 同飛  
35 飛 同桂 48 桂 同と 37 歩 同金 26 金 同金  
26 金 同杏 37 香 同圭 48 桂 まで 29 手

投稿日を考えると差し替えがうまくいかなかったのかもしれませんが。例題作でありながら楽しく伝えているのはいつも通り。

得ている情報は以上なので今回で終了です。  
不定期掲載を期待していますが、はてさて。

# NK2協力詰超短編の研究

さんじろう

昨年末からSNSで連投したネコネコ協力詰の1手詰から3手詰24題をまとめて紹介します。ルール自体が面倒くさいこともあります、見ただけで敬遠されることも無きにしも非ず？基本的な詰み形をいくつか知るだけで、身近に思えるようになるかもしれません。本稿は詰み形と基本手筋の紹介が主旨ですので、詰将棋とはとても言えないものが混じっている（大部分がそう？）のはご了承ください。

なお本稿ではルール名を暫定的にネコネコ協力詰（またはNK2協力詰）と記述します。

扱うのは基本的に協力詰に限ります。通常の奇数手の協力詰の他に後手から指し始める偶数手のもの（受先）も取り扱います。まずネコネコルールのおさらいです。

## 《ネコネコルール》

- ・敵味方を問わず駒が縦に繋がったとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒と性能が入れ替わる。
- ・一段目の桂香歩、二段目の桂の何れも禁手ではない。
- ・二歩はその時の性能に関わらず、打つのはもちろん、動いて二歩になるのも禁止。王手と二歩との兼ね合いは、効き二歩有効と効き二歩無効の二説あるので、紛らわしい場合は出題時に明記することが望まれる。ちなみに本稿は効き二歩有効を採用しています。なお本稿で紛らわしい問題は出題していません。

協力詰:先手が後手の指手を完全に指定します。先手は王手の連続、後手は王手を放置することは出来ません。先手にも王将がある双玉の場合は先手も逆王手を放置することは出来ません。

受先の場合後手は禁手でない限り任意の初手が可能です。好きな位置に好きな駒を打つことが出来ます。また駒打でなく盤上の駒が移動する手も可能です。

次に図でルールの確認です。

図1 ネコネコルール例図

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

41香は42が空いているので変身は無い。

43歩と45銀の性能が交換されます。44玉は上から2番目、下からも2番目なので自分自身との性能交換となり変化なしです。一般的に駒柱が奇数枚の時、中央の駒は性能変化なしとなります。

7筋の駒柱は4枚なので、74角と77金の性能が交換され、75飛と76王の性能が交換されます。性能交換の対象に敵味方の区別はありません。

注意すべきはロイヤル駒の扱いです。ロイヤル駒という役割自体は性能交換の対象にはならない。75飛は王の性能に変身した飛、76王は飛の性能に変身した王ということになります。

カピタンの初出は通巻2号（1976年8月）で、フェアリー詰将棋のルールの中でもかなり古い方です。駒の位置関係が変わればそれに応じて、くるくると駒の性能が変化するわけで、猫の目のように変わり身が早いことからネコネコの名称がついたと紹介されています。

今回ルールの性質を考慮して詰上がり図を必ず付けたいと考えています（解答編）。

解答・解説編の原稿の仕上げがまだのため、今回は問題編を見切り発車で出すことにしました。

《問題編》

1-01/

第1問 ネコネコ協力詰 1手詰

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

持駒 銀

1-02/

第2問 ネコネコ協力詰 1手詰

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

持駒 飛

1-03/

第3問 ネコネコ協力詰 1手詰

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

持駒 なし

1-04/

第4問 ネコネコ協力詰 1手詰

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

持駒 金

\*次問から2手詰となります。と言っても自玉詰ではないので、後手から指し始める受先です。

1手目：後手の手番。合法手であれば着手に制限はない。後手の駒台に乗っている駒ならば盤上の好きな位置に打つことが出来る。また駒打でなく、盤上の駒が移動することも可能。ただしもちろん合法手に限る。

2手目：先手の手番。必ず王手を掛け、後手玉を詰める。ただし、最終手以降後手が駒を打つなどで延命する手（いわゆる無駄合など）はすべて有効とする。つまり指定手数できっちり詰上げる着手が必要である。

2-01/

第5問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

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

持駒 金

2-02/

第6問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									王
							と		

持駒 角

2-03/

第7問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									銀

持駒 金

2-04/

第8問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1	

持駒 角

2-05/

第9問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1	

持駒 桂

2-06/

第10問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									銀
									香

持駒 なし

2-07/

第11問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

9	8	7	6	5	4	3	2	1	

持駒 飛

2-08/

第12問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

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

持駒 桂

2-09/

第13問

ネコネコ協力詰受先 2手詰

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

持駒 金

3-01/

第14問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 桂

3-02/

第15問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 桂

3-03/

第15問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 桂

\*次問から3手詰となります。  
手数は伸びますが、受先の2手詰よりは考え易いと思います。先手から指し始める普通の3手詰です。

3-04/

第16問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 香

3-05/

第17問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 桂

3-06/

第18問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 桂

3-07/

第19問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 桂

3-08/

第20問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 銀

3-09/

第21問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 飛



3-10/

第22問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 角

3-11/

第23問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 角

3-12/

第24問

ネコネコ協力詰 3手詰

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

持駒 飛

# 超短編双玉詰将棋コンクール 協力詰部門の作品紹介

駒井めい

筆者が運営するWebマガジン「めいマガ」で「超短編双玉詰将棋コンクール」を開催しました。7手以内の双玉詰将棋を対象としたコンクールで、3つの部門に分けて実施しました。

その中で協力詰を対象とした協力詰部門を設けました。本稿では協力詰部門で出題した作品を紹介します。その他の出題作や詳しい結果発表は、めいマガの当該号をご覧ください。

- ・出題(めいマガ2023年8月号)  
<https://meimaga.hatenablog.com/entry/2023/08/10/210000>
- ・結果発表①(めいマガ2023年10月号)  
<https://meimaga.hatenablog.com/entry/2023/10/10/210000>
- ・結果発表②(めいマガ2023年11月号)  
<https://meimaga.hatenablog.com/entry/2023/11/10/180000>

## 【フェアリールールの説明】

- ・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。
- ・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。

## ■ springs作

めいマガ 2023年8月10日

協力詰 4手 (受先、2解)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

- 1) 57玉 (A)85玉 66銀 77龍 迄4手
- 2) 79玉 (B)65玉 78龍 57馬 迄4手

- (A) 65玉は攻方74龍がピンされて、4手目77龍が指せない。  
(B) 85玉は攻方84馬がピンされて、4手目57馬が指せない。

攻方龍・馬の活用とピンを主題にした作品です。攻方駒がピンされないように攻方玉の移動先(2手目65玉or85玉)が決まるのですが、ある解では正解であった手が、もう一方の解では紛れとして現れる手順構成になっています。更に、詰ます駒とピンする駒の関係が、二つの解で入れ替わっています。二つの解は密接に関係していて、単解では味わえない深みが表現されています。

■ 駒井めい作

めいまが 2023年8月10日

協力詰 5手

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

持駒 なし

46桂 同龍 47馬 55龍 65馬 迄5手

邪魔な攻方桂を消去する過程で、目まぐるしくピンとアンピンが現れます。ピンする側だった受方龍が最後はピンされるという展開です。

■ やべっち作

めいまが 2023年8月10日

協力詰 7手

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

持駒 角

13角 35飛 同角成 56玉 55飛 47玉 57馬 迄7手

合駒を入手して詰ますという協力詰では珍しい手順構成です。ただ、逆王手と組み合わせているのが巧い工夫でしょう。本来なら解く際に真っ先に考えたい手順ですが、逆王手が絡んでい

るせいで選びにくくなっています。初形の受方55飛が詰上りでは攻方飛に置き換わっているのも洒落ています。

■ 馬屋原剛作

めいまが 2023年8月10日

協力詰 7手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

33馬 同桂 45金 同桂 68玉 57桂生 45飛 迄7手

受方桂が三連続で跳ねる爽快な作品。57の地点に受方桂を運ぶというたった一つの目的のために手順が進行します。まさに解説不要の楽しい作品と言えるでしょう。

## 年賀詰紹介

2024 年ネットで発表された年賀詰を紹介し  
ます。手順を公表されていない作品は図面のみ紹  
介します。(作品収集は詰将棋おもちゃ箱を参照  
させていただいております)

### 1. 占魚亭 (占魚亭残日録)

点鏡協力詰 6手 (受先)

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

持駒 桂2

※右：右王

#### 【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。行  
き所のない駒の禁則は適用されない。

#### 【協力詰 (ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透か  
し詰は詰みと認められない。

#### 【受先】

受方から指し始める。

#### 【右】

左右に 1 マス、左下および右上の 1 マスに利き  
を持つ駒。

※本作ではロイヤル属性を付与。



### 2. 占魚亭 (占魚亭残日録)

点鏡協力詰 6手 (受先) (2解)

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

持駒 桂2

※左：左王

#### 【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。  
行き所のない駒の禁則は適用されない。

#### 【協力詰 (ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透か  
し詰は詰みと認められない。

#### 【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。

#### 【左】

左右に 1 マス、左上および右下の 1 マスに利き  
を持つ駒。

※本作ではロイヤル属性を付与。

### 3. 占魚亭 (詰将棋メーカー)

点鏡協力白玉詰 6手

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

持駒 桂2

【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。

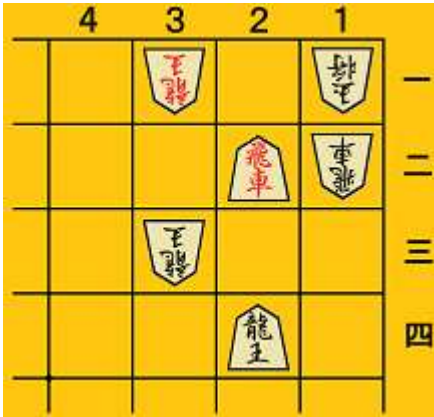
【協力自玉詰 (ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【龍王王】

ロイヤル属性を付与した龍王。

4. 金少桂



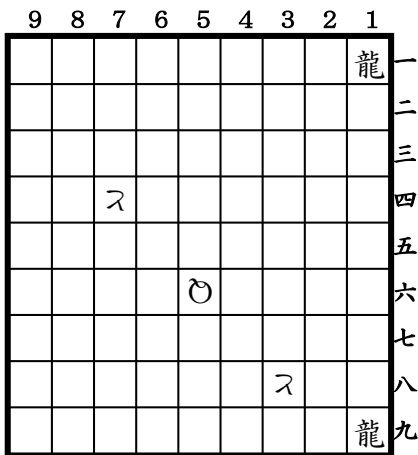
(24 龍が主役の一作)

※ルールは中将棋入門

<http://toybox.a.la9.jp/chushogi/index.html>  
を参照ください

5. 加賀孝志

クイーン協力詰 7手



持駒 なし

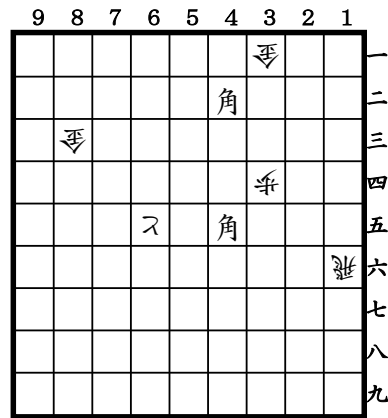
※56Qを詰める

※Qはチェスのクイーン (飛+角の動き)

年賀詰「龍が主役です」

6. 風みどり

新春パズル



持駒 なし

1. 2024 を2つの数字の積にわけます。
2. 2つの数の位置に龍と玉を配置します。
3. 詰将棋として解きます。

(判定)

- ・詰まない→凶。(もう一度挑戦を。)
- ・11手詰→小吉 (余詰を見つけたら大吉。)
- ・5手詰→吉。(細かいことは気にしない(^^))
- ・1手詰→大吉。(今年は最高。)

7. Xzg17 (詰将棋メーカー)

龍玉強欲協力詰 87手



持駒 なし

龍玉： 龍の性能を持った王。今回 19 の玉が龍玉。

強欲： 駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

協力詰： 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

8. 山口成夫

中将棋の協力詰

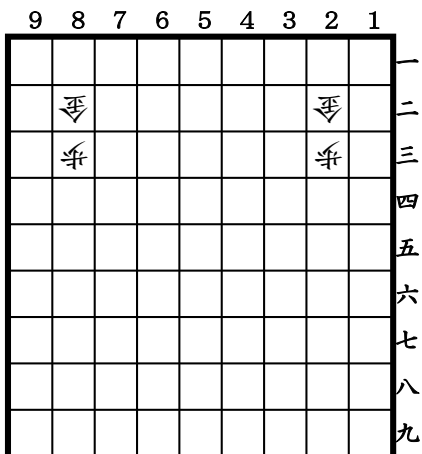


※ルールは中将棋入門

<http://toybox.a.la9.jp/chushogi/index.html>  
を参照ください

### 9. springs

トラス盤多玉協力スタイルメイト 1手



持駒 P

- ・ 盤上の駒はすべてロイヤル駒
- ・ P : P (2024) -R i d e r

トラス盤：上下・左右が繋がった盤を使用する。

多玉：攻方または受方が、玉属性を持つ駒（ロイヤル駒）を複数使用できる。どのロイヤル駒に対しても王手放置は禁手。

協力スタイルメイト：双方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が存在しない状態）にする。

P(n)-Rider :  $n=ab$  となるすべての自然数  $a, b$  について (a,b)-Rider を複合した駒。

\*\*\*\*\*

### 【解答】

1. 45 飛 65 桂 57 飛成 53 桂生 54 金 56 桂  
まで 6手

2.

35 飛 75 桂 47 飛成 67 桂 64 左王 63 桂成  
まで 6手

35 角 67 桂 64 左王 75 桂 47 角成 63 桂成  
まで 6手

3. 48 桂 46 玉 58 桂 42 玉 56 桂 51 玉  
まで 6手

4. 21 金飛車（22 の飛=金の成駒） 同龍 33  
龍成（24 の龍が飛鷹に成る） まで 3手

6.

2024 = 22 × 92

31 角成 33 玉 42 龍 24 玉 13 馬 15 玉 25 金  
同玉 22 龍 15 玉 24 龍 迄 11手

11 手詰で小吉です。初手 13 香成以下の余詰を  
見つけたら大吉でした。

2024 = 23 × 88

83 龍 14 玉 36 角 同飛 15 金 迄 5手

5 手詰です。4 手目 25 合の変長があるので吉ど  
まりでした。

2024 = 44 × 46

36 角 迄 1手

あっさり 1 手詰で大吉！

7. 詰将棋メーカーで確認ください

9. 57P 迄 1手

緩募！ナンマイダ～コンテスト（再掲）

久しぶりに作図コンテストを開催しようと思ひます。なお当然の如く投稿が無かった場合はうやむやとなりますので皆様のご協力よろしくお願ひします。

約 20 年くらい前に一度話題になったのが、「協力詰の煙詰で最大何枚消せるか？」というもの。何枚消せるかということで表題のナンマイダ～コンテストと名づけておひます（センスないとは言わないように）。

そのあたりの内容は詰将棋メモで「協力詰の煙詰」というコンテンツに書かれていますので見てください。その記事によれば TETSU さんがちょっと試しに作った図が次の図（解略）で、

TETSU 作 協力詰 41 手

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

持駒 なし

この図が初形 13 枚→3 枚(-10)

神無七郎さんが昔に作った図が、  
神無七郎作 協力詰 49 手

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

持駒 なし

この図が 15 枚→3 枚(-12)です。

ちなみに私も主催者としてちょっと作ってみました。

協力詰 25 手

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

持駒 なし

この図も 15 枚→3 枚(-12)です。

そしてその記事の中に、神無三郎さんが 25 枚→3 枚までいったとのコメントがありますが図は発表されていません。このあたりが現在までの最高記録になっているのではと推測します。

\*\*\*\*\*

【作品募集】

より多くの駒を消す煙詰のコンテストです。

【部門 A】

条件：協力詰の煙詰（標準駒数）

補足：初形持駒なし、詰上り3枚（周辺以外は4枚）、双玉可、受先不可

【部門 B】

条件：協力詰の煙詰（非標準駒数）

補足：部門 A と同様、フェアリー駒不可

部門 B は標準駒なら何枚も使ってよしとします。しかし当然のことながら行き所の無い駒の配置や二歩（それ以上も）もだめです。

【投稿先】

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

【投稿最終締切】2024 年 2 月 15 日（木）

※投稿しだいで1月号に途中経過（駒数のみ）発表するかもしれません。

たくさんも投稿よろしくお願ひします。

【1/20 現在 反応：0】



## 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。

### 2024年2月10日(土)

#### 推理将棋第 170 回出題

推理将棋 6 題  
解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2024年2月15日(木)

#### 第 157 回 WFP 作品展

フェアリー作品 9 題

#### 第 20 回フェアリー入門

安南詰、安南協力詰 1 3 題

メール (springs)  
hit.and.miss.masayume@gmail.com

#### 使わなかった作品展

フェアリー作品 2 題  
<送り先>  
占魚亭：sengyotei■gmail.com (■を@に)

### 2024年2月29日(木)

#### 左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案

フェアリー作品 4 題  
〔解答締切〕  
2024 年 2 月 29 日 (木)  
〔解答先〕  
上谷まで。  
mail：tsumecontact●gmail.com  
●を@に変更。  
メールのタイトルには「WFP12 月号個展 解答」とご記入ください。

### 2024年3月10日(日)

#### 推理将棋第 171 回出題

推理将棋 4 題  
解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2024年3月15日(金)

#### 第 158 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

## 作品募集一覧

#### 協力詰・協力自玉詰 解付き

9 手以下の協力詰、協力自玉詰。  
〔投稿締切〕2024 年 2 月 15 日 (木)  
〔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  
(詳細は P 47 参照)

#### Fairy of the Forest #77

課題：7、七に関する協力詰  
〔投稿締切〕2024 年 3 月 15 日 (金)  
(投稿先)  
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)  
(詳細は P18 をご覧ください)

\*\*\*\*\*  
あとがき

1 月 14 日に開催された詰四会に本誌フェアリー入門担当の springs さんをご夫婦で参加いただきました。奥様は愛媛県松山市のご出身ということで四国の縁がありました。今後ともよろしく願います。会合の中ではフェアリー色の強い詰四会です。フェアリー好きのかたは是非ご参加ください。 たくぼん

2024 年 第 187 号

### Web Fairy Paradise

非売品  
令和六年一月号  
令和六年一月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市  
発行兼編集人 須川卓二  
発行所 Web Fairy Paradise 編集部  
問合先  
須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp