



第189号

今月のフェアリー詰将棋

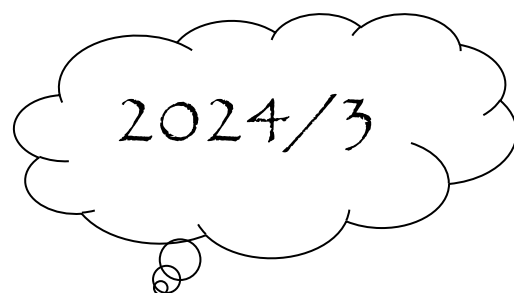
- ・ 第159回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第160回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第172回出題
- ・ 第21回フェアリー入門(QUEEN)
- ・ Fairy of the Forest #77

結果発表

- ・ 第158回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第170回解答
- ・ WFP12月号個展(左王を使用した詰将棋)結果(上谷直希)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#22(駒井めい)

読み物

- ・ 実験室の悲劇(最終回)(占魚亭)
- ・ ピッタリ用語が欲しい(さんじろう)
- ・ ネコネコ鮮(及びネコ鮮)のルール名について
- ・ 今月の手筋(起点変更)
- ・ 「詰将棋メーカー」好作選(2024年1・2月)(占魚亭)
- ・ 笑える将棋作品展 作品紹介(駒井めい)
- ・ FairyTopIX2023 お気に入り投票要項
- ・ 緩募!隅角打ち作品(たくぼん)



はじめに



鳥山明さん

今年にはいり有名人の訃報を目にします。アニメ界では何といても「ドクタースランプアラレちゃん」や「ドラゴンボール」の鳥山明さんと「ちびまる子ちゃん」の声優の TARAKO さんがお亡くなりになりました。

私の世代のちょっとあと位が時代だと思うのですが、アラレちゃんのアニメ放送が始まったのは私が大学生の頃で、テレビで見てこれまでにない斬新なストーリーでびっくりしましたね。ドラゴンボールはちょっと世代が違いましたがなぜか漫画の方を全巻読みました。サイヤ人になる以前の悟空の修行時代や天下一武道会の辺りが好きでした。まさに時代を切り開いた漫画家だったと思います。

私はちょっとしたイラストも描けないほどの絵心ない人間ですので、あの画力には驚きました。

ご冥福をお祈りいたします。

余談ですが、悟空の声を担当された野沢雅子さんおエピソードで、声優の現役生活で遅刻したのは生涯1度だけで、それも10分。その原因はもらい火で家が全焼して警察の方にいろいろ話を聞かれたから。というプロ根性には尊敬しかありません。

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189号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん : takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々の HP アドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

フェアリー時々詰将棋

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

占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第159回WFP作品展(再掲)及び

連続王手の千日手禁（その1）

昨年末公開された 6.13.021 版から fmza.exe で「連続王手の千日手」の禁手を利用する作品が検討できるようになりました。同一局面の許容回数を指定できるので、作品の性質に応じて回数を選ぶことができます。

ただ、このときはまだ対応されていない問題がありました。縫田光司氏の「最後の審判」のように「連続王手の千日手」と「打歩詰」が衝突した場合の扱いです。最近、フェアリーでもこれを用いた作品が発表されました。青木裕一氏の作品です。

〔図1〕「最後の審判」原理を用いた協力詰

青木裕一

協力詰（受先） 20手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									科	科	金	金	一		
									継	科	香	香	二		
									金	香			三		
									毎	金	香	王	歩	四	
									飛				づ	五	
									樽	角	王		桂	六	
									銀			づ	糸	歩	七
										銀	樽	糸			八
															九

持駒なし

（詰将棋パラダイス,202年11月）

45歩 同角 25玉 36角 34玉 45角
 25玉 36角 34玉 45角 25玉 56角
 14玉 47角 13玉 23歩成 同玉 24歩
 34玉 56角 まで 20手

この作品は「初形と詰上りが同一局面」（青木氏は「第51回神無一族の氾濫」において All-in-Shogi でこれを実現した作品を発表しています）とか、「もし千日手成立の条件が同一局面 2 回だったら作意同様の手順は成立しない」とか、興味深い要素がいっぱいあるのですが、ここでは話を詰上り判定に絞りましょう。

現在公開されている fmza では、上の図は「不詰」と判定されます。しかし、次回に公開される版からは「詰」と判定されるようになります。

「連続王手の千日手」と「打歩詰」が衝突した場合にどう扱うか、将棋連盟が公式ルールを定めているわけではないので、これを「詰」と

扱うか「不詰」と扱うかは、あくまで「その作品に与えられたルール設定の範疇」となるわけですが、fmza で「詰」の方を採用することになったのは、「その方が自然だろう」という判断に基づきます。これは「連続王手の千日手」と「打歩詰」の2つの禁則の間に優先度設定を設けたという意味ではありません。禁則が再帰的に適用されることを前提に、禁則の判定を出現順序に従って遡及的に行うことにしただけです。

具体的に説明しましょう。

図1の最終手から「45歩 同角」と進んだとしましょう。すると、以下のように禁則の判定が遡及的に行われ、20手目に戻って「詰」の判定が下されます。

1. 同角とした局面は連続王手の千日手で反則。
従って同角とは指せない。他に受けもない。
2. 1の結果により 45歩は打歩詰の反則。従って 45歩とは指せない。他に受けもない。
3. 2の結果より 20手目 56角の時点で詰み。

禁則が衝突した時、その出現順序に沿って遡及判定を行うようにすれば、（同時衝突が起こらない限り）禁則同士の優先度設定は不要です。

WFP 作品展では「連続王手の千日手」の禁則を利用する時は必ずその旨を明記して出題しますが、更にそれが他の禁則とも衝突するときは、このように出現順序に沿った遡及判定を行うことを原則としたいと思います。

この遡及判定は「完全打歩」での打歩詰判定と同様の構造を持っています。

〔図2〕完全打歩の原理図

打歩詰 1手

3 2 1

													一
													二
													三
													四

持駒 歩

※完全打歩

12歩 まで 1手

上図は「打歩」が「単純打歩」なら不詰、「完全打歩」なら 1手詰という例です。

「完全打歩」での詰判定は以下のように行われ

れます。

1. 攻方が同金とした局面は打歩以外で詰める反則。従って同金とは指せない。他に受けもない。
2. 1.の結果により受方同金は打歩詰以外で詰める反則。従って同金とは指せない。他に受けもない。
3. 2.の結果より初手 12 歩の時点で詰み。これは打歩詰であり、合法手。

ご覧の通り、同種の禁則を繰り返し適用するか、別種の禁則を適用するかの違いだけで、構造は同じです。「連続王手の千日手」と「打歩詰」が衝突した場合の扱いが変更になった理由、ご納得いただけたでしょうか？

この変更を含む **fmza** の最新版の提供は、事情により少し先になると思いますが、その際は他のルールや条件と組み合わせて、ぜひ「〇〇ルールでの最後の審判」を試してみてください。

「連続王手の千日手」の禁則を巡ってはまだ取り上げたい話題がありますが、長くなるので続きは次回に回したいと思います。

さて、今回の **WFP** 作品展は第 159 回の再掲載分と、第 160 回の新規出題分です。第 160 回は短編が多いので、根気より感覚を問われるかもしれません。作者の狙いを見抜いて、読みの量を削減してください。

【第 159 回作品展各題への補足説明】（再掲）

第 159 回の出題は全 12 題（ツインがあるので実質 13 題）。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、馬屋原剛氏、**springs** 氏、るかなん氏、さんじろう氏、上田吉一氏、さつき氏、変寝夢氏、たくぼん氏の 11 名です。

今月もバラエティー豊かで、内容的にも質が高い作品が揃いました。でも、前回よりは全体的な難易度は低いと予想しています。今年はどういう年なので、例年より 1 日多い解図期間を有効に使えるかどうか重要ですね（え？ 1 日じゃ足りない？）。

159-1 は占魚亭氏の **Imitator**+中立玉作品。今月はなぜか中立玉を使った作品が多く登場します。まずは本局、とりあえずは普通に受方玉と思って王手を掛け、最後（4 手目）を指し終わった時点で攻方玉として見た場合に詰んでいる形を目指してください。**Imitator** の使い方は、例の格言を思い出してください。

159-2 は神無太郎氏の点鏡作品。今回はフェ

アリー駒として **Knight**（騎）4 枚が追加されています。しかし、騎を全部使うとは限りません。難しいと思うのでヒントを出しておきます。「歩は騎に変身させません」。

159-3 は駒井めい氏の複玉+中立玉作品。中立玉は普通の中立玉ではなく、**Dummy**（偶）王、つまり動けない玉です。また、フェアリー駒として中将棋の「反車」をアレンジした駒（叛と表記）が使われています。反車は前後にどこまでも走ることのできる駒であり、成ると鯨鯢（前後だけでなく斜め後ろにも走れる駒）になりますが、「叛」は成ると香車になります。成ると利きが半分になる反車というわけですね。さて、初形を見ると、いきなり偶王が取れそうですが、そうではありません。「複玉」は玉が複数ある間は王手無視ができますが、玉が 1 枚になると、王手無視はできません。つまり中立玉に中立駒で王手するとき「攻方手番として見たとき王手であるが、受方手番として見たとき王手でない手を選ばねばならない」という性質が表に出てきます。頭が混乱しそうですが、そこを整理できたら解答も自然に導かれると思います。

159-4 は馬屋原氏の詰将棋。『初形に既に存在する「二歩」や「行き所のない駒」は許されるが、新たに「二歩」や「行き所のない駒」を生じる手は許されない』という、ちょっと変わったルール設定が与えられています。詰パラの「デパート」の「ギリギリアウト特集」用に創った作品とのことですが、「余裕でアウト」だと思います。でもルール設定が明確なので、フェアリーとして見れば「余裕でセーフ」でしょう。普通の詰将棋を解くのと同じ感覚で解くことができます。なお、作意 60 手目に変同があります。

159-5 は **springs** 氏の攻方取禁の条件が付いた **Lortap** 作品。配置や手数から趣向作であることが予想できると思いますが、趣向が終わった後にも一山あります。腰を据えて解図に臨んでください。

159-6 は、るかなん氏の複玉+中立玉作品。玉 3 枚が隣接している異様な初形です。中立玉は手番側の玉扱いなので、現状のままでも、1 枚通常の玉を取っても「複玉状態」（王手無視ができる状態）は保たれます。目的が「詰」である以上、いつかは必ず複玉を単玉にせねばならないのですが、それはいつで、消すのは通常の玉か中立玉のどちらでしょう？

159-7 及び **159-8** は、さんじろう氏のネコネコ鮮作品。手数が短いので根性だけでも解ける

と思いますが、このルールに慣れていない方は WFP187 号の「NK2 協力詰超短編の研究」で練習をしてから取り組むことをお勧めします。

159-9 は上田吉一氏の協力自玉詰。成禁の条件と不滅駒が 1 枚ありますが、特にややこしい条件はないので解きやすいと思います。ぜひお見逃しなく。

159-10 は、さつき氏による衝立推理。衝立将棋で先手側の視点で記述された棋譜を見て、後手の手順を推理し、全手順を明らかにせよという問題です。詳しくは WFP187 号の「衝立推理の紹介」をご覧ください。先手・後手共に「指し直し上限 8 回」の設定が与えられていますが、今回の棋譜には指し直しは出てこないの、意識する必要はありません。

159-11 は変寝夢氏のボカスカ作品。桂が 4 枚もあるので、すべての打ち場所を網羅的に調べていたのでは時間が足りません。詰上りから先に考えて、逆算的に解くのが良いと思います。

159-12 は、たくぼん氏の強欲作品。石 (●) で囲われているので、これぞ本当の「石垣図式」ですね。受方持駒は「残り全部」でも同じだと思いますが、これは「合駒請求の紛れは読まなくて良いよ」という作者からのヒントだと思ってください。

〔第 160 回作品展各題への補足説明〕

第 160 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は尾形充氏、占魚亭氏、駒井めい氏、神無太郎氏、さんじろう氏、上田吉一氏、三角淳氏、阿知矢龍氏、真 T 氏、変寝夢氏の 10 名です。

今月は中編と長編の各 1 題以外はすべて短編。短編だから易しいということはありませんが、ルールの複雑さや、紛れに惑わされることなく、作品の狙いを的確に見抜くことが、重要になるでしょう。なお、今回から受先形式の作品はルール名の末尾に「(受先)」の文字列を付加する形式に改めました。手数横に付加するより分かり易いと思うのですが、いかがでしょうか？

160-1 は尾形充氏の自玉詰作品。協力自玉詰ではないので、受方は攻方に協力しません。最善指定が付いているので、攻方最短・受方最長のみが正解となります。変化はすべて割り切れているので、しっかり読み切ってください。

160-2 は占魚亭氏のフェアリー駒作品。本局で使われているのは Dolphin (鯨) という駒です (Imitator でないことに安堵した方もいるでしょう)。鯨は駒を 1 枚跳び越す Grasshopper と、

駒を 2 枚跳び越す Kangaroo の性能を併せ持っており、大変使い勝手の良い駒です。本局でその便利さを経験すれば、自分でも使ってみたいと思うかもしれません。

160-3 は駒井めい氏によるネコネコ鮮 & All-in-Shogi 作品。ルールはややこしいですが、狙いは明快。勘の良い人なら、持駒を見ただけで、狙いに目星が付けられると思います。

160-4 は神無太郎氏の点鏡作品。フェアリー駒を使わない「点鏡打歩協力自玉詰(受先)」シリーズが再び帰って来ました。難問だと思うので特大のヒントを出しておきましょう。「攻方は玉しか動かしません」。

160-5~**160-7** は、さんじろう氏のネコネコ鮮作品。**160-5** と **160-6** は協力詰ですが、**160-7** では受方は協力しません。対抗系でのネコネコ鮮は、対面や背面以上に防御力が高いので、うまく弱点を突く必要があります。もちろん、変化も漏れなく確認してください。

160-8 は上田吉一氏の長編協力自玉詰。何種類ものフェアリー駒が使われていますが、そのほとんどは機構を維持するためのものであり、持駒の (0,8)-Leaper (八) 以外は作意手順では動きません。さて、どんな仕掛けによって 380 手もの長手数紡ぎ出されるのでしょうか？

160-9 は三角淳氏の打歩協力詰。小駒だけの構図なので、繊細な駒繰りが期待できますね。ややこしいルールやフェアリー駒は苦手という方にぜひお勧めしたい作品です。

160-10 は阿知矢龍氏のネコ鮮協力自玉詰。ネコネコ鮮ではないので、ルールを間違えないようにしてください。WFP44 号で小林看空氏が「ネコ鮮の紹介」という記事で例題の出題を行っていますので、それを読んでから本局に臨むと良いと思います。

160-11 は真 T 氏の協力自玉スタイルメイト。攻方玉のない単玉形式のスタイルメイトなので、とにかく駒を打っていくしかありません。フェアリー駒が使われていますが易しいと思います。

160-12 は変寝夢氏のフェアリー駒作品。主役は持駒の Non-stop Equihopper (E) です。この駒の王手に対しては合駒を打つ応手は効かないので、玉を逃げるか、ジャンプ台を動かすしかありません。また、Knight (騎) と 32 龍が不滅駒に設定されています。通常の龍と区別するため「竜」と表記していますが、不滅駒であること以外、あまり気にしないでください。

解答要項

第 159 回分解答締切:2024 年 4 月 15 日(月)

第 160 回分解答締切:2024 年 5 月 15 日(水)

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があるので、それも参考にしてください。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Imitator】(■または I)

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

(補足)

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

→参照: WFP75 号「Imitator の紹介」

【中立駒】(「 n 」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」

【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)

【打歩】

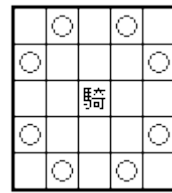
打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

【受先】

受方から指し始める。

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【複玉】

攻方または受方が複数の玉(玉属性を持つ駒)を使用できる。

盤上の玉が 1 枚になるまで王手放置が可能。盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

(補足)

複玉において玉属性を持つ駒が取られた場合、玉属性を失わない駒ならば持駒にならずに取捨てとなり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【駒詰】

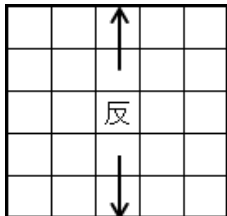
玉が指定駒の性能になる。

【Dummy】（偶）

自分では動かない駒

【反車】（反）

中将棋の駒。縦に何マスでも動ける。飛び越えては行けない。



(矢印が反車の利き)

【叛車】（叛）

生駒のときは反車と同じ。成ると香車になる。

（補足）

- ・中将棋の反車は成ると鯨鯢になるので、「叛」はあくまで反車を元にしたオリジナルの駒である。

【詰将棋】

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

（補足）

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

【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。

（補足）

- ・あくまで手順中に攻方の駒取りが出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【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。

→参照：WFP172号「Lortapの紹介」

【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）

【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）

【衝立推理】

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。

【棋譜表記用の記号】

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XYの位置の駒が取られた※1
×	着手不成立
+	王手
;駒	指手によって「駒」を入手した
++	詰み

※1 XYのXYが直前の着手と同じ場合は(同)という表記を使うこともある。

→参照：WFP187号「衝立推理の紹介」

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

（補足）

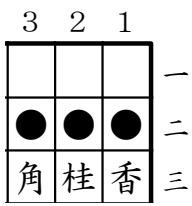
- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 可能な限りすべての駒を同じ距離動かす。動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 3) 成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- 4) 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【石】（●）

不透過・不可侵の領域を表す。
跳び越すことは可能。



例えば左図で、
12 香や 11 香成は不可。
22 角や 11 角は不可。
11 桂成や 31 桂成は可。

【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)

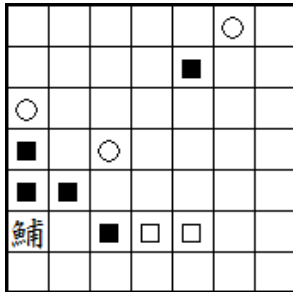
- ・いわゆる普通の詰将棋から枝葉（無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則）を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数之余詰は不問。

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【Dolphin】(鯨)

Grasshopper と Kangaroo の動きを併せ持つ駒。クィーンの線上にある駒を1つ、または2つ跳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。



(■は敵または味方の駒。○が鯨の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【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」

【取捨て】

駒を取っても持駒にならずに消える。

(補足)

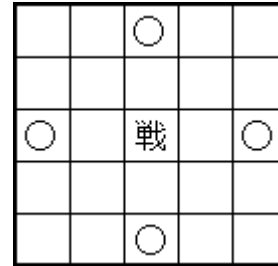
取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

→初出：第149回 WFP 作品展 (WFP176号)

【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。

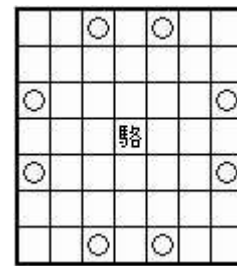


(○が戦の利き)

【Camel】(駱)

Camel はフェアリーチェスの駒。

3対1の方向に跳ぶ八方桂。

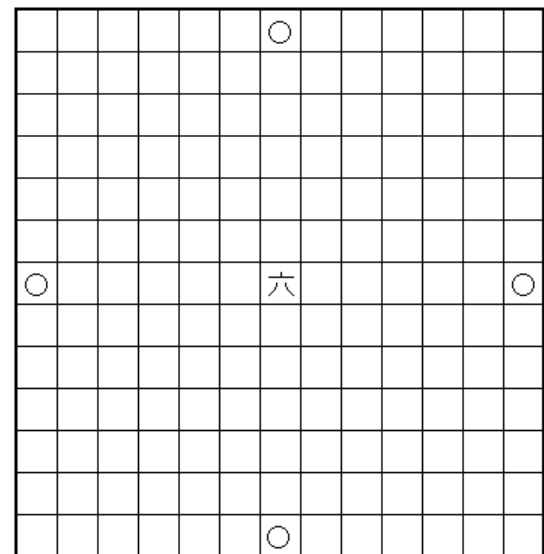


(○が駱の利き)

【06跳】(六)

(0,6)-leaper。

縦横6マス跳んだ位置に利く駒。

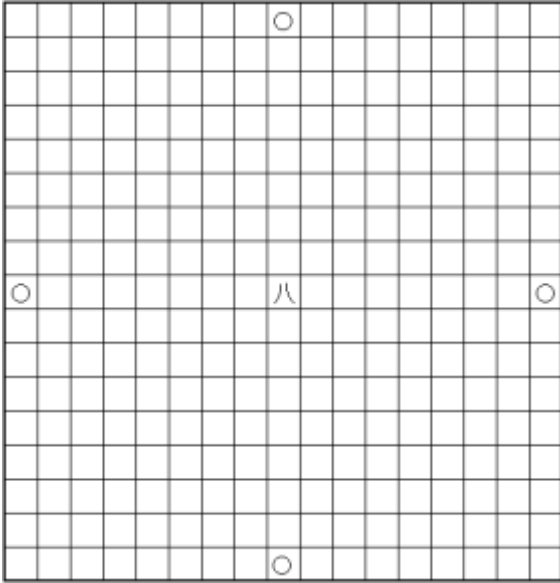


(○が六の利き)

【08跳】(八)

08(0,8)-leaper。

縦横8マス跳んだ位置に利く駒。



(○が八の利き)

【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。

→参照：ネコ鮮の紹介 (WFP44号)

【スタイルメイト】

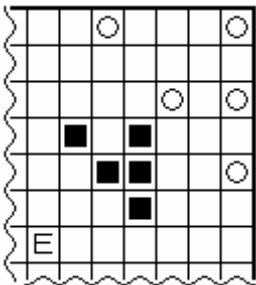
王手は掛かっていないが合法手のない状態。

【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。

【Non-Stop Equihopper】(E)

盤上の任意の駒を中心に現位置から点对称の位置に着地する。着地点に敵の駒があれば取れる。現位置と着地点を結ぶ線上に余計な駒が挟まっても跳べる。



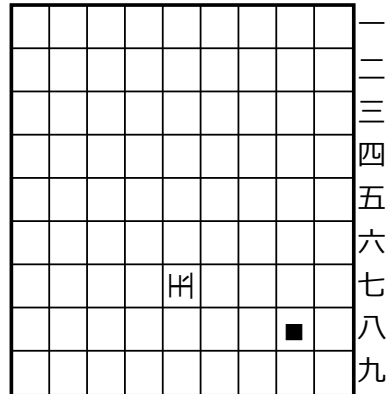
(○がEの利き。
■は敵または味方の駒。)

<第159回>解答締切:2024年4月15日(月)

■ 159-1 占魚亭氏作

協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



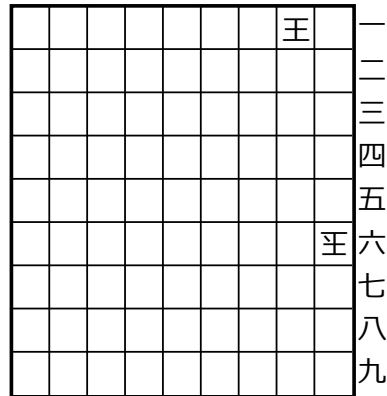
持駒 飛2

※ ■:Imitator、57玉は中立駒

■ 159-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 11手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 騎

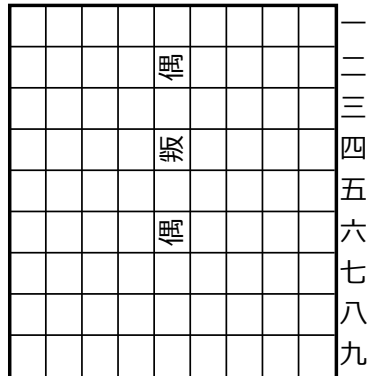
受方持駒 残り全部+騎3

※騎:Knight

■ 159-3 駒井めい氏作

複玉協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶:中立Dummy王

叛:中立反車、成ると中立香

■ 159-4 馬屋原剛氏作

詰将棋 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※初形の二歩・行き所のない駒は可
新たに二歩・行き所のない駒を
生じる着手は不可

■ 159-5 springs 氏作

攻方取禁Lortap協力自玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 なし



■ 159-6 るかなん氏作

a) 複玉協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※38玉は中立駒

b) 複玉協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※38玉は中立駒

■ 159-7 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

■ 159-8 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
								王	五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀

■ 159-9 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 96手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			馬	飛					三
				と					四
?	王	王		歩	と				五
	歩								六
		課		糸					七
			桂	桂					八
		?							九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※44とは不滅駒

■ 159-10 さつき氏作

衝立推理 (指し直し上限: 双方 8 回)

- 26 歩 (一)
- 58 金 (一)
- 49 玉 (26)
- 36 歩 (一)
- 37 桂 (37)
- 26 飛 (36)
- 36 飛;歩 (一)
- 34 飛;歩 (一)
- 38 玉 (34)
- 46 歩 (46+)
- 48 玉 (一)
- 38 銀 (++)

■ 159-11 変寝夢氏作

ボカスカ協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂4
受方持駒 なし

■ 159-12 たくぼん氏作

強欲協力白玉詰 54手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
●	●	●	●	●	●	●	●	●	六
?	金	金	と	と	と	と	銀	銀	七
王	糸	金	と	と	と	と	と	と	八
桂	飛	金	と	と	と	と	銀	王	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※●:着手不可、不透過



<第 160 回>解答締切:2024 年 5 月 15 日(水)

■ 160-1 尾形充氏作

最善白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角2金香

■ 160-2 占魚亭氏作

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 鮪

※鮪:Dolphin

■ 160-3 駒井めい氏作

ネコネコ鮮All-in-Shogi協力白玉詰(受先) 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩

■ 160-4 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

■ 160-5 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀桂

■ 160-6 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

■ 160-7 さんじろう氏作
ネコネコ鮮詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王		一
										二
							糸	と		三
									留	四
										五
									留	六
										七
										八
										九

持駒 金銀2

■ 160-8 上田吉一氏作
成禁協力白玉詰 380手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								戦龍		一
六							角		王	二
								継	王	三
							受	歩	王	四
									駱	五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 八
受方持駒 なし
※駱: Camel、戦: Dabbaba
六: (0,6)- Leaper
八: (0,8)- Leaper
23飛、34金は取捨駒
13桂は不滅駒

■ 160-9 三角淳氏作
打歩協力詰(受先) 32手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 160-10 阿知矢龍氏作
ネコ鮮協力白玉詰(受先) 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角歩

■ 160-11 真T氏作
協力白玉スタイルメイト 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛角金銀桂香歩
※偶: Dummy王
騎: Knight

■ 160-12 変寝夢氏作
協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂E
※騎: Knight、不滅駒
竜: 不滅龍
E: Non-stop Equihopper

「第60回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第60回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「使用駒が増える作品」です。

ここで言う「使用駒」は「盤上の駒数+攻方持駒の数」とします。そして初形の使用駒数より、詰上り（最終図）の使用駒数が多い作品が募集の対象です。

普通の詰将棋で受方持駒が盤上に移るのは、合駒の時だけであり、初形の使用駒数より詰上りの使用駒数が少なくなるのが普通です。そこで今回は、受方の持駒がどんどん盤上に置かれていくような作品を募集の対象としました。

「使用駒が増える作品」はフェアリーでなくとも作れますが、フェアリーでは普通詰将棋にはない手段で使用駒を増やすことができます。過去の作品からその例を見てみましょう。

【例1】性能変化ルールで使用駒を増やす

神無太郎「百万石」

対面ばか自殺詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1994年12月)

88馬 87銀成 77馬 76金 66馬 65金
55馬 54金 44馬 43銀 33馬 32銀打
22馬 21金 11馬 33角 まで 16手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

この例では性能を変化させるために打った受駒がそのまま盤上に残ることで、使用駒を増やしています。初形 6枚、詰上り 13枚なので、7枚の増加ですね。

もう一つ別のルールの例をご覧くださいませ。

【例2】キルケ系ルールで使用駒を増やす

神無七郎

PWC打歩協力詰 73手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

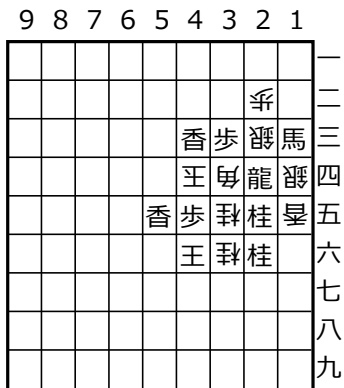
持駒 なし

(Onsite Fairy Mate,2010年2月14日
2010年Fairy TopIX長編部門 1位)

22馬 33桂 45飛 同桂/33飛 13飛生 33銀
14飛生/13香 24銀打 33馬/22銀 同銀引/24馬
23馬 24銀 22馬/23銀 33角 同馬/22角
同銀/24馬 15馬 14香/13飛 33馬/15銀
同角/22馬 14飛生/13香 24銀上 33馬/22
角
同銀/24馬 23馬 24銀上 同飛/14銀 同銀/15飛
22馬/23角 33銀 14飛/15銀 24桂
同飛/14桂 同銀上/33飛 36飛成 33銀
45龍/36桂 同角/23龍 14龍/23桂 同香/13龍
24龍 同銀引/15龍 33馬/22銀 同銀引/24馬

35 馬 同桂/23 馬 14 龍/15 香 24 銀
 22 馬/23 銀 33 歩 同馬/22 歩 同銀/24 馬
 13 馬 24 銀右 22 馬/13 歩 33 歩
 同馬/22 歩 同銀/24 馬 13 馬 24 銀右
 22 馬/13 歩 33 歩 同馬/22 歩 同銀/24 馬
 13 馬 24 銀右 同龍/14 銀 34 角 45 歩 同角/34 歩
 33 歩生 34 角 45 歩 まで 73 手

(詰上り)



持駒 なし

PWCは駒が消えにくいので、これを利用して使用駒数を増やします。この例は初形 10 枚、詰上り 17 枚なので、7 枚の増加です。

このように、今回は受方駒が盤上に移って使用駒数が増えていく作品を募集します。ルールは特に指定しませんが、最後に攻方持駒が余る「手余り可」の作品は募集対象外とします。

また1題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。お題とは無関係でも構いませんが、お題に沿った作品を優先して採用します。

作品要件	使用駒が増えるフェアリー作品
募集締切	2024年4月14日（日）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へE-mailでお送りください。
備考	1人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は4月21日までに通知します。

今月の手筋



【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。

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が指定回数（上図では2回）現われる手を禁手とする。

(補足)

- 1)連続王手をしていない側の手番で千日手を成立させる着手は禁手ではない（千日手禁とは異なる）
- 2)双方連続王手の千日手の場合、千日手が成立する着手をした側のみの反則とする

(※解答は P53 に掲載)

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

第158回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第158回WFP作品展の結果を報告します。
第158回の出題は全12題。解答者数8名。全題正解者1名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第158回WFP作品展成績〕(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
たくぼん	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	11
荻原和彦	-	○	○	-	-	-	○	○	○	○	○	○	8
さつき	-	○	-	-	-	○	○	○	-	-	○	○	6
変寝夢	-	○	-	-	-	-	-	○	-	○	○	○	5
るかなん	-	-	○	-	-	-	○	○	○	-	-	-	4
springs	-	○	-	○	-	-	-	○	-	○	-	-	4
一乗谷酔象	-	○	-	-	-	-	-	○	-	-	○	-	3

今回の全題正解者は占魚亭氏。2月末に早々と解答が届いてビックリしました。実質正解者ゼロの作品もなく、全体的な成績も良好。花粉シーズンで集中力が削がれる時期であることも考えると、解答陣の健闘が光ります。贅沢を言うなら、解答者数がもっと増えてくれると嬉しいですね。

■ 158-1 占魚亭氏作 (正解2名) ※実質1名!

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香
受方持駒 なし
※ ■:Imitator

【ルール】

- ・協力詰
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- ・Imitator (■またはI)
着手をしたとき、その着手と同じベクトルだ

け動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

(補足)

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

→参照：WFP75号「Imitator の紹介」

【解答】

59香 28 と [I66] 55馬 [I57] 57玉 [I58]
44馬 [I47] 79 と [I58] 55馬 [I69] まで 7手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

2022年4月完成。

WFP143-2 の改作。不詰図(「実験室の悲劇」第2回)改作シリーズの中で一番やさしいと思います。

【解説】

まずはこの作品の姉妹作(?)の WFP143-2 をご覧いただきましょう。玉・と金・Imitator の配置は同じ。本局では龍が馬に、持駒桂が香になっています。遠目に見ると同じ作品と間違えそうですね。

【参考】WFP143-2 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし
※■:Imitator

48 桂 67 玉[I87] 36 桂[I75] 59 と[I66]
24 桂[I54] 58 玉[I45] 68 龍[I49] まで 7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							桂		四
									五
									六
									七
		龍	王		?				八
			?	■					九

持駒 なし

しかし、形は似ていても手順はまったく異なります。打った桂が2段跳ねする **WFP143-2** と異なり、本局で打った香はまったく動きません。代わりに動くのは盤上の馬。これが受方の玉やと金と連携し、いわゆる「影挟」の形を作り上げます。詰上りでは、Imitator が左右をと金と香で挟まれているため、玉は横に動けません。Imitator は九段目にいるので前に進めず、後ろには馬が控えています。持駒がないため合駒もできません。玉の近傍にまったく駒のないスカスカの形ですが、これで詰んでいるのです。

詰んでいる感じがしない奇妙な詰上りと、V字型に動く馬の繊細な斜め運動が印象に残る作品でした。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

5手目一応開き王手かな？

たくぼんさん

馬移動だけで■を弄ぶ何だか不思議な感覚の作品でした。

☆Imitator 作品は毎回「実質正解者ゼロ」の瀬戸際にはありますが、今回はたくぼん氏のおかげでその危機を免れました。ありがとうございます。

■ 158-2 駒井めい氏作 (正解7名)

駒余り禁詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2

【ルール】

・駒余り禁

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【解答】

22 角 12 玉 13 角成 同玉 31 角 22 桂
同角生 12 玉 23 香成 21 玉 33 桂 まで 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【主な変化】

- ・4手目同玉のところ同金は21角まで
- ・6手目桂以外の合駒は23香成まで

【主な紛れ】

- ・初手31角は22歩または香以下不詰
- ・7手目同角成は駒余りで失敗

【作者のコメント】

普通詰将棋における攻方の目的は詰みですが、厳密には打歩詰以外の詰みです。目的を達成するには打歩詰以外の詰みであることが条件で、受方には攻方を打歩詰に誘導するという選択肢が生まれます（打歩詰誘致）。

駒余り禁と組み合わせることで、「攻方を駒余り詰に誘導する受け」が成立するというのが本作の狙いです。6手目22桂が該当手で、攻方は7手目同角“生”と駒余り詰にならないように対応します。

【解説】

詰将棋のルールに関するよくある誤解「持駒を余らせて詰めてはならない」——これを本当にルールに組み込むとどうなるでしょう？ この作品はその一つの答えであり、非常に優れた答えです。

「打歩詰禁」は将棋に標準で組み込まれている禁手であり、詰将棋ではそれを活かした手筋がたくさん生み出されています。湯村光造氏の分類では「打歩詰の回避（または打開）」と、その裏である「打歩詰の誘致」から始まり、それを「主目的・従目的」で分けた膨大な手筋がリストアップされています。「詰棋めいと」第31号（2002年11月）では、「回避（打開）」の手筋が33種、「誘致」の手筋が22種、この「分類表」に載っていました。今は更に増えているでしょう。原理的には打歩詰以外の禁則でも、それに関する「回避（打開）」と「誘致」の手筋があるはず。「駒余り禁」の本局で、それがどのように使われているか見てみましょう。

まず初手。「駒余り禁」がなければ23香成の1手詰です。従って邪魔な持駒の角を消去するのが有力です。最初の4手は正にそれを実行する「駒余り禁回避（打開）」の手筋です。

しかし、調子に乗って同じ手順を繰り返してはいけません。2回目の13角成は同金で取られて単純に「不詰」となります。

そこで攻方は手を変えます。5手目31角と打ち、12玉なら22角成で、22合なら23香成で詰ます狙いです。

これが双玉でなければその狙いがそのまま実現するわけですが、受方は6手目22桂の逆王手で23香成の猶予を与えません。22桂を同角成で取ると「駒余り禁」に抵触する「誘致」の手筋です。これはもちろん無駄合ではありません。「駒余り禁」なので、合駒はすべて有効合です。これに対する返し技が7手目同角不成。敢えて逃げ道を残して「駒余り禁」を避ける「回避（打開）」の手筋です。不成が回避（打開）の手段になるところは、打歩詰とそっくりですね。

「駒余り禁」を巡る攻防はここで一段落。8手目12玉以降は、自然に玉を追い、自然に駒を使い切って収束します。

本局は一局の変則詰将棋として面白いだけでなく、打歩詰とは別の禁則が打歩詰と同様に豊かな手筋を生み出す可能性があることを私たちに教えてくれます。

実際本局では「駒余り禁」を巡る持駒消去・逆王手・大駒の不成という3つの手筋が登場しました。このうち「持駒消去」は打歩詰の禁則からは生じないものです。「もし」を言い出したらきりはありませんが、将棋で「打歩詰」の代わりに「駒余り」が標準の禁則として採用されていたらどうなっていたでしょう？ 打歩詰と違って実戦で頻発する影響甚大な禁則なので、将棋でこれが採用された可能性は低いですが、その低い可能性が実現していたら、詰将棋も私たちの知るものとはかなり違ったものになっていたはず。無駄合概念はそもそも生まれていなかったでしょうし、遠打作品の実現は今よりずっと難しかったでしょう。実際の歴史が辿らなかった世界を空想するのもフェアリー詰将棋の楽しみの一つです。

【短評】

占魚亭さん

邪魔駒の角の打ち方の違い。

桂合の理由が明快な所もいいですね。

変寝夢さん

対抗系は、収束の纏め方が難しそう。

さつきさん

持駒消去、角の打ち換え、限定合と好手のオンパレードで、駒余り禁の絶大な効果を表現

した佳作でした。

たくぼんさん

かしこ詰で持駒消去は珍しいですね。

荻原和彦さん

1枚目の角を黙って捨て2枚目を打った瞬間

▲23香成へのリーチが掛かる。

防ぐには△22桂の逆王手よりないが▲同角生以下ぴったり。

「駒余り禁」と「詰将棋(無駄合概念あり)」の相性の悪さは気になるところ。「いかなる合駒も無駄合と見なさない」旨の注記が必要かも。(そもそもの話、駒余り禁における駒余りの詰みは「反則」なのか「単なる失敗」なのか明確でない気もする)。

☆本作品展では無駄合概念を適用する時に、図に注記するか、補足説明で説明するようにしていますが、ルールが「詰将棋」のときだけは、適用しないときにも明記する方が良さそうですね。また、「〇〇禁」の条件に抵触する着手を「反則」とするか「失敗」とするかで解が変わるときも出題時に明記します。何も書かない時は「失敗」と考えてください。

springsさん

純粹に角1枚が邪魔。

初手31角には桂合してくれないのが不思議な感じ。

一乗谷酔象さん

延命の逆王手。

■ 158-3 るかなん氏作 (正解4名)

All-in-Shogi協力自玉詰 7手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

• All-in-Shogi

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

(補足)

- 1) 相手駒を動かす王手や、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」

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

• 受先

受方から指し始める。

【解答】

76歩 56杏 65飛 58v桂成 28杏 95v飛 67角 まで 7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

「二歩は誰の反則か？」という疑問からスタートしています。

最終手 78v歩か 78v桂以外に合駒はできませんが、78v歩は「攻方着手による受方駒の二歩」、78v桂も「攻方着手による受方駒の行き所なし」で反則です。

ではこの 78v 歩、桂を攻方は指せないのか。「攻方の着手による反則だから当然攻方の反則で指せない」という言い方をすると、「受方駒で成立した反則だから受方の反則で、この手は相手の連続王手の千日手が成立する手と同様に指せる。」という反論が飛んできます。

「相手に指せない手を指すことはできない」と All-in-Shogi の細則で定義してしまうのが手っ取り早いでしょうか。

【解説】

All-in-Shogi は非常に詰めにくいルールです。特に厄介なのが王手駒を動かす受けで、その対策が問題になります。

よく用いられる手段は「1手前の局面に戻す着手は禁手とする」という規定を利用すること。詰める対象の玉自体を王手位置に飛び込ませるのが代表的な詰め方です。もう一つは両王手(多重王手)ですが、これも後戻り禁止の規定を利用する作品がほとんどです。

「1手前の局面に戻す着手は禁手とする」を用いない手筋としては王手駒が動ける場所は王手が続く場所しかない、という状況を作る方法があり、「香の最遠打」や「隅角」が代表的な手筋です。ただし、この場合は“合駒”対策が求められます。All-in-Shogi では相手の駒も動かせるので、詰められる側に持駒がなくても、詰める側の持駒を打って合駒代わりに使うという応手があるからです。

最も簡単な“合駒”対策は使用駒を制限して、「双方持駒なし」にすることですが、敢えてそのような安易な解決策を避けたのが本局です。

まずは詰上りをご覧ください。

王手をしているのは 67 角。これは「隅角」ではありませんが、58 と 76 を受方駒が埋めているので、動かせる場所は王手が続く場所に制限されています。69 香は 19 龍で縛られているので 67 角を取れません。問題は 78 への“合駒”だけです。

攻方には持駒がないので、受方持駒を合駒代わりに使うことを考えましょう。受方には「角金銀桂歩」の 5 種類の持駒があります。各々の“合駒”について確かめてみましょう。

- ・角金銀は自玉へ王手を掛ける反則。
- ・桂は「行き所のない駒」の反則
- ・歩は「二歩」の反則

ということで、いずれの手も指せません。

All-in-Shogi は相手の駒を動かせるルールですが、何でも指せるわけではありません。相手の立場で反則となる手は、指させることができないのです。まるで自ら王手になるような手は指せますが、王手にしているのはあくまで相手側。自分の手番で自分に王手を掛けていてはなりません。今回ルールの細則の表現を改めたのは、この点を明確にするためでした。

本局の初形や詰手順はすべてこの詰上りを見据えたものです。

初形の 4 香配置は「78 香」の合駒を防ぐためのものですし、受先の初手「76 歩」は「78 歩」を二歩禁で防ぐと同時に、67 角の動きを制限するための限定打です。4 手目「58v 桂成」も 67 角の動きを制限する着手。5 手目「28 杏」は 69 香をピン止めする 19 龍の利き筋を通す手。6 手目「95v 飛」は攻方玉の 98 への脱出防止。ほぼすべての手が直接的に収束と結びついているわけです。

おそらく、本局の詰手順の中で最も見えにくいのは初手「76 歩」でしょう。もっと直接的に攻方玉に迫る手を読みたくなりますが、まるで無関係な場所に無関係な駒を置くように見えるこの初手は第一感では浮かびません。どれだけの方が本局を解けるのか注目していましたが、結果は正解 4 名(実質 3 名)。本局の難易度を考えると解答陣の大健闘だと思います。

【短評】

占魚亭さん

初手歩打ちだったとは。

たくぼんさん

初手が歩でないといけない理由が最後に分かるのが面白い。

荻原和彦さん

飛香を品切れにした意図を汲めば終手△67 角が浮かぶ。▲78v 合の余地を残さぬ初手△76 歩が絶品の味。

王手した側の駒を打てぬ「合利かず」は「第 15 回フェアリー入門」#14(結果稿 WFP178 号 p.56)と同様。洗練度で本作に軍配を上げたい。

☆荻原氏のコメントにある作品はこちら。

とても個性的な狙いの作品です。

[参考]

るかなん 作

All-in-Shogi協力詰 (受先) 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
			飛	角					五
			進	母					六
銀	全								七
				金	金	金	金		八
王									九

持駒 なし

(Web Fairy Paradise 第177号,
第14回フェアリー入門,2023年3月)

(※解答は WFP178 号 P.56 参照)

るかなんさん

初手を先送りして後で帳尻を合わせる方が
簡単なタイプです。

■ 158-4 springs 氏作 (正解 3 名)

協力自玉スタイルメイト 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※騎:Knight王

【ルール】

・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。

・Knight (騎)

チェスの Knight。八方桂。

	○		○						(○が騎の利き)
○								○	
			騎						
○								○	
	○		○						

【解答】

32 騎 12 玉 24 騎 22 玉 13 歩成 11 玉
23 と 14 飛 同香 13 飛 31 飛 21 角
22 と 同玉 33 飛成 同飛 12 香成 同角
まで 18 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			王					母	二
				進					三
					騎				四
									五
								桂	六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

合駒動かし×2の収束が狙い。

【解説】

Knight (騎) も玉も利きは8ヶ所。しかし、利き先が分散しているため、騎王は通常の玉に比べて、動きを封じるのが大変です。

方針としては騎王自身の利きが少なくなる位置に移動するか、合駒を発生させて跳び先に利かせるかの二択です。

前者なら最終的には 11 騎型を目指すのが最有力ですが、どうやっても 20 手より手数が短くなりません。

【参考】 11 騎型スタイルメイトの例

32 騎 12 玉 24 騎 22 玉 13 歩成 11 玉
22 と 同玉 13 香成 同玉 32 騎 12 玉
24 桂 23 玉 11 騎 24 玉 32 騎 23 玉
11 騎 33 玉 まで 20 手

この手順では1筋にある桂香歩が完全に足

手まといになっています。こんな手順が作意なわけがないので、合駒を出現させる方針が正しいと推測できます。

攻方騎王の位置と合駒を絞り込むため、まずは状況を整理しましょう。

スタイルメイトの形を決める鍵となるのは16桂の存在です。騎王が24から動くと、16桂も動けるので困ります(11騎型のスタイルメイトが失敗した原因です)。従って最終的な騎王の位置は24と予想されます。受方玉から見て、騎王の裏に駒を移動させるのは難しいので、36と45の2ヶ所を受方玉の近くの駒で封鎖せねばなりません。

その条件を満たす最も効率的な形が、作意の33飛・12角型です。この形を想定できれば解けたも同然……と言いたいところですが、具体的な手順を求めるのは苦勞すると思います。この2枚は最初からその位置に発生させるのではなく、一度別の場所に発生させたものを動かして目的の位置に就かせるからです。そのために必要な飛角だけでなく、もう1枚飛合を稼ぐ必要があります。それが8手目14飛。スタイルメイトにするため駒を減らさないといけないのに、駒を一時的とはいえ増やす手順には心理的な抵抗が働くと思いますが、それが総合的には最も効率が良いのです。

稼いだ飛で角合を発生させた後は、「と・飛・香」の3枚を次々と捨て、畳み込むような鮮やかな収束。作者の狙い通り、2つの合駒を動かして、スタイルメイトが達成されました。

「合駒を動かす」というのは、普通詰将棋でも人気のテーマですが、動かす枚数が複数になると創作難易度が一気に上がります。洗練された手順で、無理をまったく感じさせずにそれを実現してみせた本局には感心するばかりです。

【短評】

占魚亭さん

飛角動かしで一気に終局。
騎王を縛る形をイメージしやすかった。

変寝夢さん (※無解)

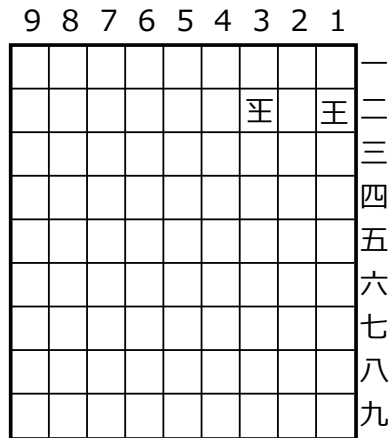
最終形飛車がよく騎王を抑えている。

たくぼんさん

16桂の存在で騎は24で終わりそうは予想がついたが45の抑え方が見え難かったです。

■ 158-5 神無太郎氏作 (正解1名!)

点鏡打歩協力自玉詰 7手(受先)

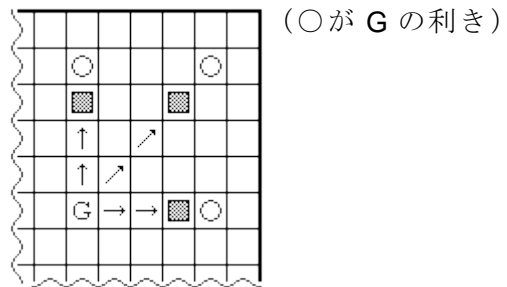


攻方持駒 G
受方持駒 残り全部+ G3
※G:Grasshopper

【ルール】

- 点鏡
55 に関して点対称な位置にある2つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる
(補足)
- 行き所のない駒の禁則は適用されない
- 打歩
打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

- 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。

【解答】

78 角 22 王 88G 12G 98 飛 99 王

22 歩 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
						王	歩	G	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
継	9	毎							九
王									

攻方持駒 なし
受方持駒 残り全部 + G2

【解説】

打歩詰は玉の前に歩を打って詰ますもの—これが普通の(詰)将棋での常識です。しかしフェアリーではそうとは限りません。玉の前以外の場所に歩を打つ打歩詰の作例がいくつも存在します。

本局は斜め方向の打歩詰。しかも玉と歩の距離がかなり離れた、遠距離斜方向打歩詰です。理論上の最遠(玉と歩が対角線上の盤隅にいる形)ではありませんが、それに準ずる遠さです。

本局でこの一風変わった打歩詰を可能にしているのが点鏡ルールと Grasshopper (G) の組み合わせ。点鏡は遠く離れた駒の性能を変えるのに適したルールですし、Gは利きが可変で、局面次第で遠くにも利かすことができます。Gは「運搬装置」としても優秀で、初め12にいた攻方玉をあっという間に99まで飛ばす役割も果たしています。

作意を順に追っていきましょう。

まず初手78角。攻方持駒Gを使えるよう、32玉の近くに駒を配置したくなりますが、本局では攻方玉を動かして詰み易い位置に移動させる方が優先です。そのため、攻方玉で王手できるよう、受方玉の性能を変化させます。

攻方玉での王手を可能にするだけなら、他の駒でも良いのですが、詰上りで88・89・98のすべてを抑えられるのは角しかありません。対称位置にある32玉が角の性能になって98に利く点が重要なのです。

続く「22王 88G」が大ジャンプの準備。攻方玉が受方玉の隣に来たので、今度はGでの王

手が可能になります。

4手目12Gの王手に対し受方は5手目98飛で応じます。見た目は「12G22王」ですが、これで「12飛 22G」のバッテリーが出来ました。

6手目99王が待望の大ジャンプ。98飛の目前に飛び込む手ですが、98飛はGの利きなので何の支障ありません。

そして最後は22歩で詰み。12Gが飛の利きなので、この歩を取れそうに見えますが、もし取れば98飛の利きが復活して自玉への王手となります。88・89には玉に化けた78角が利き、98には角に化けた32玉が利いています。確かに詰みですね。

作者の「点鏡打歩協力自玉詰」シリーズは「ラスボス」のWFP157-2で標準駒範囲内の探求を終えました。今回からはフェアリー駒を導入した新章への突入です。果たしてどんな作品が登場するのでしょうか？

【短評】

占魚亭さん

鮮やかな攻方王の大ジャンプ。

変寝夢さん(※無解)

最終形どれで王手しているのかわからなかった。

たくぼんさん(※無解)

解けません。

☆「点鏡打歩協力自玉詰(受先)」というルール設定だけでも手ごわい作品群ですが、本局はフェアリー駒が絡んで更に手ごわくなっています。ただ一人正解された占魚亭氏に拍手を送りましょう。



■ 158-6 真T氏作（正解3名）

最悪詰 43手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金4

【ルール】

・最悪詰

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

【解答】

29 金 同飛成 19 金 同玉 18 金 同龍
 29 金 同歩成 64 馬 55 金 同馬 46 金
 同馬 37 金 同馬 28 金 同馬 同龍
 18 金 同玉 19 金 同と 29 金 同桂成
 17 金 同飛生 63 馬 54 金 同馬 45 金
 同馬 36 金 同馬 27 金 同馬 同飛生
 17 金 同玉 18 金 同龍 28 金 同桂成
 16 金 まで 43 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

金4連合×2。

最悪詰フェアリー入門(WFP174号)で、銀、桂、香の17手4連合が発表されました。

金だけなかったので作ってみることに。17手4連合はできたものの、つつい逆算したくなり、気づけば金4連合2回になりました。初形持駒金4から狙いは見えやすいと思います。

【解説】

金一色の持駒と、遠くで出番を待っている二枚の馬。いかにも何かありそうな初形です。

玉は飛桂歩でガッチリと囲われていますが、ここから不用意に外に出てはいけません。外には攻方の馬が待ち構えているので、これを押し売りされると不詰になります。最悪詰のセオリーに従い、攻方の王手が常に一通りになるよう受方は応手を選択しましょう。最近の最悪詰は分厚い変化・紛れを読まされる作が多いですが、本局は変化を絞れば素直に解ける「親切設計」の作品なのです。

その方針に沿うのが冒頭の8手。2手目は歩や桂で取る紛れもあり、選択に迷うところだと思いますが、64馬以外に王手がない形に持ち込むため、同飛成が最適な応手となります。持駒金4枚をすべて消費させつつ、飛を成って玉と入れ替え、28歩の蓋を外せば、その形に持ち込めるのです。

9手目64馬に対して受方は最大4枚まで合駒できるので、今度は何を何枚渡すかの選択を迫られます。正解は金4枚。枚数が少ないと不詰ですし、安い駒を渡してしまうと、先に金を消費されて不詰になります。移動合を使えば飛を渡せないこともないですが、囲いが崩れて攻方の選択肢が増えると、攻方がそれを利用して不詰に誘導できるので、受方にメリットはありません。

64馬を金4枚と交換したら、再び金4枚を消費した駒の入れ替えが始まります。玉→と→桂→飛の順で駒を入れ替えて、63馬しか王手がない形を作ります。この手順で26手目17同飛を不成にしておくのがちょっとした伏線。この飛は次も不成で動き、その効果は最後に現れます。

27手目63馬に対する合駒も先と同じ理屈で金4枚が最善です。63馬を金4枚と交換したら、金3枚で玉→龍→桂の順で駒を入れ替え、退路を塞ぎつつ、玉を露出させます。すると、王手は16金の一択。この16金で詰みとなります。ここで飛不成の効果も判明。もし26手目や36手目に同飛成としていたら、16金を取れるので不詰となっていたわけです。

本局は金4連合を2回行う作品ですが、条件を強引に実現した“条件作”ではありません。金4枚を使った「入れ替えパズル」と、「4金連合」が交互に繰り返される、構想と趣向が融合された作品です。条件作であることを感じさせない条件作——本局は条件作の理想的なあり方を示す作品だと思います。

【短評】

占魚亭さん

圧巻の「4連続金捨てからの金4連続合」×2。入れ替えパズルの要素もあり、面白かった。

変寝夢さん（※無解）

最後は29桂～16金だろうけど、初手が気になるなあ。

さつきさん

金を4連続で捨てさせて金の4連合を取らせるのが2回。非常に洗練されたスライドパズルを解いているかのようなようでした。

たくぼんさん

こうなるだろうなという手順が見事に実現しました。1点の曇りも無い完成品。

☆作者によると本局の SnifferDog.exe での検討には 350 時間掛かったそうです。PCの性能にもよりますが、結構時間が掛かってますね。SnifferDog.exe の未公開の版では性能向上策を色々試しているのですが、あるタイプの作品で大きな効果が出て、別のタイプの作品は逆に遅くなったりして、なかなか上手くいきません。前回の版の公開からかなり時間も経っているので、今の作業に区切りを付けて、適当な時期に最新版を公開したいと考えています。



■ 158-7 阿知矢龍氏作（正解5名）

All-in-Shogi協力白玉詰 5手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【解答】

28金 49龍 29銀 38v銀生 39v王 まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【解説】

金銀による近接両王手。その金銀は初形では影も形もありません。All-in-Shogiらしい手順と詰上りが味わえる作品です。

偶然同じルール設定となった 158-3 の解説でも述べた通り、All-in-Shogi は詰みにくいルールです。そのため最終手は詰ませる対象の玉自身を動かして、王手になる位置に飛び込ませる手がよく使われます。直前の局面に戻すことを禁じる規定により玉の移動先が一つ減るからです。

All-in-Shogi では王手駒を動かす受けをどう防ぐかという対策も求められます。その対策の一つが「両王手」を使うこと。「飛角香」を使った遠隔王手だと両王手を回避される可能性があります。金銀による近接王手の両王手なら、

王手駒を移動させる受けはありません。本局は「玉自ら動く」と「近接両王手」の双方を利用した詰上りということになります。

初手 28 金はこの詰上りを見据えた着手。38 龍が自由に動けるようにするだけなら、他の駒でも良いわけですが、詰上りが両王手になり、かつ 38 に利きを残せる駒は金しかありません。

もう一方の主役である銀は 3 手目に合駒として発生させます。これを不成で 38 に移動させる 4 手目が味わい深い手。もちろん 38 銀成だと「自分の手番で自分に王手を掛ける」反則になります。相手の駒を動かせると言っても、あくまで手番は攻方なので、攻方玉に王手が掛かる手は指せないのです。もし 3 手目から「29 角 38v 角生」と進めると、5 手目 39v 王に対して 27v 金で逃れ。両王手でないと All-in-Shogi ではなかなか詰まないことが分かります。

双方玉と龍だけの簡素な初形で All-in-Shogi らしい手順が味わえる本局。阿知矢龍氏の本作品展初登場作として、上々のデビューと言えるのではないのでしょうか。

【短評】

占魚亭さん

味の良い 4 手目。

変寝夢さん（※無解）

4 手目が好手。

さつきさん

龍の効きを巡る攻防が面白いです。

たくぼんさん

5 手だけど All-in-Shogi に受先が付くだけで相当難解になりますね。

荻原和彦さん

一目映る△27 桂▲49 龍△39v 玉は不成立(2 手目が王手放置)だが方向性は悪くなく、両王手に嵌め込む筋で無事解決。

ただ、受方龍が余りにも主役然としていて罪作りな構図かも知れず。

るかなんさん

こちらは逆王手と復元禁をフル活用。

ここまでルールが衝突したのにまるで別の主張が展開されるのも珍しいのでは。

■ 158-8 さんじろう氏作（正解 8 名）

ネコネコ鮮協力詰 2手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

【ルール】

・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。

【解答】

34 飛 36 銀 まで 2 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2 手目 34○打とすると最終手以降 33 桂などとされ逃れます。最終図で玉=銀だから 4 箇所(36 を含めれば 5 箇所)も逃路がありそうに見えるが、どこに逃げて王手が掛かっていると

いう悪夢のような詰み。

2手詰で出題出来そうなストックはもうありません。

【解説】

前回、「ネコネコ鮮」のルール名についての私見を述べましたが、これに関して様々なご意見をいただきました。有意義な意見が多く、有難い限りです。寄せられたご意見は本稿の末尾で紹介させていただきますので、ここでは作品自体の解説に集中したいと思います。

たった2手でも油断がならないこのルール。「受先」を解く時のセオリーに従い、もし攻方の手番だったらどうするか考え、それに合わせて都合の良い初手を選択することにしましょう。

初形が攻方手番なら、最有力は36銀です。玉を弱い駒にするのは性能変化ルールの基本です。しかし、これで詰んでいるわけではありません。36銀には七段目に玉が跳んで逃げる手があります。銀と桂の利きが入れ替わるので、王手が消えてしまうのです。

対策として考えられるのが、初手で34に何か前に利く駒を打つ手です。これは玉を桂にする方針から、玉を銀にする方針への転換です。

具体的に「34歩 36銀」という手順を考えてみましょう。玉が24・26・44・46に逃げる手は銀と桂の性能が入れ替わってアウト。玉が36銀を取る手も玉と桂の性能が入れ替わってアウト。というわけで、詰んでいるように見えますが、何か忘れていませんか？ そう「32飛」の存在ですね。「34歩 36銀」に対しては、33に角や桂を打つことで、王手を解除することができます。ネコネコ鮮では連結枚数を増やす受けに常に注意せねばなりません。

これを防ぐ手段はただ一つ。34に駒を打つ代わりに、邪魔な32飛自身を34に移動させれば良いのです。

改めて考えてみると、32飛は32香や32龍など、32から34へ移動できる駒なら何でも良いですし、配置場所が32ではなく33でも（前に動ける駒なら何でも）34へ移動するのが唯一の解となります。どうやら「X玉銀桂」の並びは、この「3枚+α」でセットとして憶えてしまった方が良さそうですね。

【短評】

占魚亭さん

感触の良い初手。

変寝夢さん

初手34打は36銀に33桂辺りで詰まないのか。最終形駒柱も可能かも。

さつきさん

短手数でありながらも、玉の効きを桂にして詰める紛れがあり苦労しました。

たくぼんさん

34飛打ではダメな所もネコネコ鮮の特徴ですね。それにしても2手でも難しい。

荻原和彦さん

玉で取っても大丈夫。玉が逃げても大丈夫。飛が動いても大丈夫。駒を33や38に足しても大丈夫。解けたらしいが不安な詰上り。

るかなんさん

もう1枚追加と決め打ってしまうとたった2手でも際限ない泥沼が待っている。

springsさん

たった2手なのになかなか紛れがある印象。作意には表れないがネコネコ特有の受けが楽しめる。

一乗谷酔象さん

32飛のまま残すと逃れというわけか。

■ 158-9 さんじろう氏作（正解4名）

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

【解答】

39角 38銀 29角成 28銀 まで 4手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

意味不明の 39 角打から意外の銀打、その後角銀がともに横に寄るという手順は、ネコネコ特有でありかつネコネコのイメージを脱している？いや、それほどのことはないか。

【解説】

打った駒と王手している駒が違う。

これはフェアリー、特に性能変化ルールでは結構あることですが、「攻方が駒を打つ=打った駒で王手」という感覚が普通詰将棋で染みついているため、盲点になり易いものです。そして、王手の元となる駒を配置する手を受先の初手に設定すると、その着手の発見は非常に困難になります。「攻方手番として考える」という受先を解くセオリーがこの種の作品では通用しないからです。

本局では初手 39 角が発見困難な一手。2 手目は銀を打つしかありませんが、銀で王手するのではなく、攻方玉で王手をするための布石なので、なかなか気付かない手だと思います。

更に見えにくいのが、その目的。そもそも何のために攻方玉での王手を可能にしたのでしょうか？

その答えが 3 手目 29 角成。玉と性能を交換することで、角が横に動くことができました。もし駒を裏返して打つことができれば、初手に「29 馬打」としたい局面なので、攻方玉の助けを借りてそれを実現したわけですね。

二重三重の意味を持つ初手 39 角。果たしてどれだけの解答者がこの絶妙手を発見できるか注目していましたが、4 名の方が正解。やはり本誌解答者はお強いです。

【短評】

占魚亭さん

28 銀で詰ますための下拵え。

変寝夢さん (※無解)

39 角かぁ。最初から存在していたら、ワリコミは直ぐ判ったけどこれは気がつかない。

たくぼんさん

2 手目 28 銀ばかり考えていました。初手 39 角は青天の霹靂でした。

荻原和彦さん

1~2 筋に何か打つ手をくまなく試すも戦果なし。△26 角▲28 銀△29 桂▲27 玉は不成立(2 手目が王手放置)だし…。だが不思議にも、数日後の再挑戦であっさり解けた。陽水曰く、探すのをやめたとき見つかることもよくある話、と。

るかなんさん

初手一閃かと思いきやその後もなかなか気持ち悪い寄せが決まる。

■ 158-10 上田吉一氏作 (正解 5 名)

成禁天竺 PWCマキシ協力詰 51手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※騎:Knight

【ルール】

- 成禁
手順中に成る手があってはならない。(補足)
- あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。
- 天竺

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

・PWC

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

・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。

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

11 飛 94 玉 14 飛 99 玉 94 飛 19 玉
 99 飛 11 玉 19 飛 31 玉 39 飛 38 駒
 同飛/39 駒 11 玉 18 飛 同駒/39 飛 31 飛 17 玉
 37 飛 11 玉 17 飛 31 玉 37 飛 同駒/18 飛
 11 飛 36 玉 16 飛 31 玉 36 飛 11 玉
 16 飛 同駒/37 飛 31 飛 15 玉 35 飛 11 玉
 15 飛 31 玉 35 飛 同駒/16 飛 11 飛 34 玉
 14 飛 31 玉 34 飛 11 玉 14 飛 同駒/35 飛
 31 飛 13 玉 11 飛 まで 51 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【解説】

上田吉一氏の「成禁天竺 PWC マキシ」シリーズに Knight (騎) が登場。飛で王手された玉は、壁(盤の端)や、障害物(盤上にある受方駒)に衝突するまで飛んでいきます。「マキシ」の条件が適用されるのは受方だけなので、攻方が適切な王手で玉の進路を制御しなければいけません。これに騎がどう絡むかが注目ですね。

冒頭 4 手は一本道。最初の選択肢が現れるのは 5 手目です。ここは作意の 95 飛の他に 19 飛も考えられますが、これは「91 玉 99 飛 51 玉 91 飛 56 玉 51 飛 16 玉 56 飛 11 玉 16 飛 31 玉 11 飛 39 玉 19 飛 31 玉」で作意 10 手目に合流します。ずいぶん遠回りになってしまいましたね。

次の選択肢は 12 手目。ここは作意の 38 騎の他に 36 騎も考えられます。ただ、36 騎だと以下「同飛 11 玉 16 飛」と進むので、作意のように騎で飛を取ることができません。まったく詰まないわけではありませんが、大きな手数超過になります。

この紛れを越え、自然な流れに沿って手を進めると本局のメインとなる趣向手順が現れます。8 手一組で騎が左右に振れながら、一段ずつ上昇していく美しい趣向です。玉が横に 2 路動く距離より、騎が横に 2 路・縦に 1 路動く距離の方が大きいので、まずは騎が動き、これが蓋の役割を果たして玉を止めます。そのおかげで、飛を都合の良い位置に動かすことができるという仕組みです。

趣向の目的もまた玉の行先に蓋をすること。14 に蓋をして玉を 13 で止めれば、23 金があるため、13 玉は横には飛べません。11 飛を取っても PWC の作用で駒位置の交換になるだけなので王手は解除できず、これで詰みとなります。

本局はこの 8 手一組の趣向手順に、軽い序奏を付けてあっさり仕上げた作品です。難しい序や凝った収束を付けるのは、この趣向手順には不釣り合いでしょう。「あっさりし過ぎて物足りない」という方は、騎を 57 ではなく 17 に配置した図を解いてみてください。趣向手順に入る前の序が長くなるのでパズル志向の方に向いていると思います(77 手詰)。

【短評】

変寝夢さん

例のルールにいよいよフェアリー駒登場です。こんな枚数で、趣向とはびっくり。また

趣向の目的（玉を横に行かせない）自体も面白く感じました。

占魚亭さん

ブロック駒となる駒を誘導する趣向手順が楽しかった。

たくぼんさん

駒を動かしていれば自ずと手順が見えてきますね。気持ちよいことこの上なし。

荻原和彦さん

12手目△36駒・△38駒の二択で前者は逃れ。受方に協力詰らしい一手が出るのはマキシでは珍しいかも。

springsさん

滑る氷の床のパズル。楽しい。

■ 158-11 上田吉一氏作（正解6名）

協力白玉詰 120手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					王				一
				香					二
王				王	と	臣	王		三
									四
									五
					馬			香	六
			飛						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

【ルール】

・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

・Wazir, Vizier (臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

		○		
	○	臣	○	
		○		

(○が臣の利き)

【解答】

- 64 飛 15 玉 14 飛 同玉 24 臣 15 玉
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 94 飛 同臣
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 55 飛 同角
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 64 飛 同角
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 75 飛 同角
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 84 飛 同角
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 95 飛 同角
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 84 飛 同臣
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 85 飛 同臣
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 84 飛 同角
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 75 飛 同臣
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 74 飛 同臣
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 75 飛 同角
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 64 飛 同臣
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 65 飛 同臣
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 64 飛 同角
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 55 飛 同臣
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 54 飛 同臣
 - 34 飛 24 飛 同臣 15 玉 55 飛 同角
 - 35 飛 25 飛 同臣 14 玉 44 飛 同臣
- まで 120 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

【解説】

本局は飛を使って 93 にいる Wazir (臣) を呼び出す作品です。しかし、これを実現するには角の力を借りねばなりません。

なぜ角の助けが必要なのか？

それを理解するために 46 角を無視して考えてみましょう。

64 飛 15 玉 14 飛 同玉 24 臣 15 玉
35 飛 25 飛 同臣 14 玉 94 飛 同臣
34 飛 24 飛 同臣 15 玉 95 飛 同臣
35 飛 25 飛 同臣 14 玉 94 飛 同臣
34 飛 24 飛 同臣 15 玉 95 飛 同臣 …

臣が縦に往復するだけで、全然局面が進展しませんね。臣を横に呼び出すには、同じ段で続けて飛を捨てる必要がありますが、飛は四段目と五段目で交互にしか捨てられないので、それが出来ないのです。

「飛を四段目と五段目で交互に捨てる」という構造を維持しつつ、この問題を解消する手段はあるのでしょうか？

分かり易い解決策は、どちらかの段の飛を別の駒に取って貰うことです。例えば、もう 1 枚 9 筋に臣を配置すれば呼び出しが実現できます。しかし、これだと単なる 2 枚の臣の同時呼び出しになってしまいます。

作者の選んだのはもっと面白い方法です。飛を取る助っ人に角を選んだのです(この角は「不滅角」ですが以下は単に「角」と呼びます)。角を使うことで、単なる駒 2 枚の呼び出しにはならず、臣が矩形波、角が三角波の形状を描く二重鋸引が現れます。臣が 2 回、角が 1 回の 3 ステップで 1 筋分近付く、華麗なワルツです。

この 24 手一組の趣向手順が本局の中心主題で、その前に角を臣に近付ける(玉からは遠ざかる) 6 手一組のミニ趣向が副主題として置かれています。

これだけでも立派な趣向作なのですが、本局は更に面白い序奏が添えられています。それが冒頭の「64 飛 15 玉 14 飛 同玉」の 4 手。ついつい「64 飛 同角」としたくなりますが、そうすると角が助っ人どころか、邪魔者になってしまいます。

これは手順を進めると分かります。先に「94 臣」の形を作ってから、「95 角」の形を作るなら、飛を打つ順序は「四段目→五段目→四段目」になるので臣で四段目の飛を取れます。先に

「95 角」の形を作ってから「94 臣」の形を作ろうとすると、飛を打つ順序は「五段目→四段目→五段目」になってしまうので、これを取れる駒がありません。同様に、2 手目「同角」の紛れを回避したとしても、「94 臣」の前に角を動かすと同様に不詰になってしまいます。

本局の目玉はもちろん臣と角が軌跡の異なる鋸引を同時並行で行う趣向手順ですが、序盤の小趣向や伏線も「前座」や「装飾」のような軽い言葉で片づけられない価値を持っています。非常に充実した長編趣向作だと思います。

【短評】

変寝夢さん

角と臣の軌跡が DNA の二重らせんの様に見えた。

占魚亭さん

わかりやすい手順構成。

不滅角と Wazir のダブル鋸が面白かった。

さつきさん

角が臣を連れて帰ってくる面白い作品。初手の 64 をすぐに取り返さずに予め 94 飛 同臣と指しておくのが巧妙な序だと思います。

たくぼんさん

角をうまく使いながら臣を連れて来る。

これは考え所が多かったです。

荻原和彦さん

急所は序盤。▲94 飛△同臣を決めてから角を 95 に運ぶ正しい手順を踏んだ場合のみ趣向サイクルが回る巧妙なカラクリ。

一乗谷酔象さん

足の速さが違う 2 枚の呼び出し。



■ 158-12 変寝夢氏作（正解5名）

リパブリカン協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	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

【ルール】

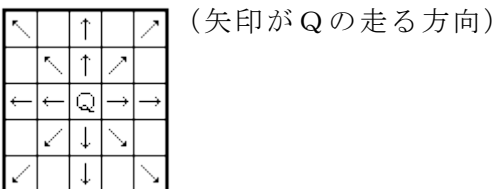
・リパブリカン

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。

・Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【解答】

34 角 25Q 同角 同玉 29Q 28 角
65Q 55 角成 21Q 22馬(+12王) まで 10手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

Qを取るまで4手と、Qで馬を発生&移動の6手の構成です。Qを使うとスピード感はあるが余詰消しが大変です。

【解説】

リパブリカンは詰上りが命。玉自らが詰む場所を選ぶルールですから、普通のルールでは逆算不能な詰上りを目指したくなりますね。

本局の詰上りは馬と銀による近接両王手。普通のルールでは一手も逆算できない形です。Queen(Q)が馬と銀の両方に利いていますが、一手で両方取ることにはできません。

もう一つの作者の狙いは、この詰上りに至るまでのQの活躍。Qの王手に対する角合がQの動きに追随するように動きます。Qと角がピッタリと息を合わせ、「く」の字を描く後半は鮮やかです。もし将棋で駒を裏返して打つことができれば、5手目から「21Q 22馬打(+12王) まで6手」で詰むわけですが、実際にはそんなルールはないので、その代わり成れる位置に角を発生させて、目的の場所まで連れてくるというわけです。この仕組みは158-9と共通しています。示し合わせたわけでもないのに、このような偶然の一致が生まれるのは面白いですね。

作者はこれにQ合を含む4手の序を加えています。Qの活躍をより強く印象付ける狙いですが、露骨な駒交換なので、成功しているかどうかは微妙です。個人的な意見ですが、駒取りを省いてQを持駒にし、馬捨てから始まる8手詰でまとめた方が良かったと思います。

【短評】

占魚亭さん

61-65-21 のルートではダメ。

さつきさん

Q と角(馬)の豪快な転回が気持ち良い決め手だと思います。

たくぼんさん

面白い感覚です。でも頭 4 手は無くてでもいいような気がします。

荻原和彦さん

11 銀配置を利用する訳だが、△22 角合から▲14Q△33 玉(+13 玉)みたいなフィニッシュを想定し、ああでもないこうでもない和小一時間。作意手順そのものは浮かんでも(+12 玉)の両王手が見えず難渋した。

【総評等】

変寝夢さん

トリウラ系に興味あります。大昔のルールって今 PC で実装してみると面白いのでは？ 実は論理的に成立してなかったルールとかもありそうだけど。

たくぼんさん

なかなか全解できません。

天敵点鏡の克服が急務です。

るかなんさん

あれ、受先しか解けなかった…

☆今回は昨年度の解答成績の報告と、前回募集した「ネコネコ鮮」のルール名称に関して寄せられたご意見を紹介します。

☆まずは昨年度(第 148 回～第 157 回)の解答成績です。一昨年度に引続き、たくぼん氏がトップの成績で揺るがぬ強さを見せてくれました。これで 6 年連続の首位です。2 位の占魚亭氏もこれに肉薄する成績で、いつ首位に立ってもおかしくないと思います。そして 3 位に躍進したのが、荻原和彦氏。第 147 回に解答初登場されてから、目覚ましい活躍を見せてくれています。この勢いを続けて上位 2 強を脅かすことができるか注目です。

☆とまあ、解答競争を煽るようなことを書きましたが、詰将棋は趣味の世界なので無理をする必要はありません。マイペース解答が一番でしょう。自分が好きなルールや興味を持った作品だけ解答するとか、大穴狙いで解答者ゼロになりそうな作品だけに集中するとか、お好きな形で解答参加されてくだされば結構です。

2023年WFP作品展解答成績

氏名	148回	149回	150回	151回	152回	153回	154回	155回	156回	157回	計
たくぼん	12	12	8	13	13	12	11	12	8	10	111
占魚亭	8	11	8	12	11	8	12	10	10	10	100
荻原和彦	6	8	6	10	12	12.5	10	8	6	7	85.5
一乗谷酔象	10	12	7	9	5	12	8	4	6	4	77
さつき	9	8	7	8	9	8	1	6	6	5	67
るかなん	10	9	9	4	9	2	6	3	4	7	63
真T	12		8	8	6	11					45
変寝夢	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	42
伊達悠	9	11									20
駒井めい						6	2	2	2		12
springs				6	4						10
計	80	76	57	74	73	75.5	55	49	47	46	632.5

〔特設〕 ご意見コーナー

ネコネコ鮮（及びネコ鮮）の ルール名について

☆前回の結果稿で「ネコネコ鮮」は「点鏡」と共通する性質を持つので、「縦鏡」とか「ネコ鏡」という名称にした方が良く、という筆者の意見を述べましたが、これについて各氏よりご意見をいただいたので、ここで紹介させていただきます。同システムのルールである「ネコ鮮」に関する提案も多かったのですが、一緒に紹介します。

るかなんさん

ちょっと考えてみたのですが、「点鏡」に合わせるとしても「縦鏡」は線対称な位置で性能交換が起きると誤解しそうであまりそそられませんでした。

ネコ鮮も含め「連続した駒（駒柱）全体が性能変化の対象」というのは重要な性質であり、そこを表現した命名が好ましいと考えます。以下は案出しです。

ネコ鮮→安ネコ、安柱

ネコネコ鮮→ネコ鏡、柱鏡

個人的な好みで言うと「ネコ」を手放すのは惜しいと思いますが、そこは作図解図どちらも不得手な私よりも、このルールで活発に活動されている方の意見を聞いてみたいですね。

というようなことを考えていたら、springs氏が更に詳しい分析を **Note** に発表されていました。

https://note.com/tsume_springs/n/n54710e415550。

さんじろうさん

ネコネコの名称は「鮮」の字さえ取れば多数派に従います。決まるまではネコネコ協力詰などと呼称（もちろん自分の原稿に限ります）したいと思います。

荻原和彦さん

ネコネコ鮮の改名案を個別に考えることは、それ自体いささか手順前後に思えます。名称体系のアウトラインを固めるのが先決であり、それにより個別のルール名は自動的に決まるはずで。

以下は名称体系の一案です。

（「コンセプト」→「ルール群」→「ルール」という階層構造で整理したもの）

1) 「安～」は「ある駒がその駒に接する駒の性能を持つ」というコンセプト。
（具体的には「安南」「安北」「安南西」「安北東」「安騎」等々の各ルール群を含む）

1-1) 「安南」は「ある駒が南側に接する駒の性能を持つ」ルール群。

<注>歩の進行方向を「北」と定義。

1-1-1) 「自駒安南」は「ある駒が南側に接する自駒の性能を持つ」ルール＝従来の「安南」。

1-1-2) 「敵駒安南」は「ある駒が南側に接する敵駒の性能を持つ」ルール＝従来の「背面」。

1-1-3) 「全駒安南」は「ある駒が南側に接する駒(所属不問)の性能を持つ」ルール＝従来の「安南+背面(複合ルール)」。

1-2) 「安北」は「ある駒が北側に接する駒の性能を持つ」ルール群。（以下略）

2) 「～鏡」は「ある駒が対称位置にある駒の性能を持つ」というコンセプト。

（具体的には「点鏡」「縦(|)鏡」「横(一)鏡」「スラッシュ(/)鏡」の各ルール群を含む）

2-1) 「点鏡」は「ある駒が盤の中央(9×9盤では55)に関して点対称位置にある駒の性能を持つ」ルール群。

2-1-1) 「自駒点鏡」は「ある駒が盤の中央に関して点対称位置にある自駒の性能を持つ」ルール。（おそらく作例なし）

2-1-2) 「敵駒点鏡」は「ある駒が盤の中央に関して点対称位置にある敵駒の性能を持つ」ルール。（おそらく作例なし）

2-1-3) 「全駒点鏡」は「ある駒が盤の中央に関して点対称位置にある駒(所属不問)の性能を持つ」ルール＝従来の「点

鏡」。

2-2)「縦鏡」は「ある駒が盤を2等分する縦線(9×9盤では5筋)に関して線対称位置にある駒の性能を持つ」ルール群。(以下略)

3)「～猫」は「一列に並ぶ複数の駒の性能が逆順となる」というコンセプト。
(具体的には「縦猫」「横猫」「スラッシュ猫」の各ルール群を含む)

3-1)「縦猫」は「縦一列に並ぶ複数の駒の性能が逆順となる」ルール群。

3-1-1)「自駒縦猫」は「縦一列に並ぶ複数の自駒の性能が逆順となる」ルール＝従来の「ネコ鮮」。

3-1-2)「全駒縦猫」は「縦一列に並ぶ複数の駒(所属不問)の性能が逆順となる」ルール＝従来の「ネコネコ鮮」。

3-2)「横猫」は「横一列に並ぶ複数の駒の性能が逆順となる」ルール群。(以下略)

「安～」での省略時解釈を「自駒」、「～鏡」での省略時解釈を「全駒」と決めれば、「安南」や「点鏡」の名称は変更不要かも。

体系化には上記以外にもいろんな切り口が考えられるでしょう。複数の観点(網羅性・判り易さ 他)から比較検討が必要かと思います。

☆springs氏は「note」の2つの記事でご意見をまとめられていますので、ここでは記事の表題とURLのみ紹介します。抜粋することも考えましたが、やはり全文を読んでいただくのが一番良いと思います。

springsさん

「ネコ鮮・ネコネコ鮮の改名について」
(https://note.com/tsume_springs/n/n54710e415550)

「ネコ鮮・ネコネコ鮮の改名に関する整理」
(https://note.com/tsume_springs/n/n04bd3b3a7135)

☆以上が本件について各氏より寄せられたご意

見です。これらの意見を踏まえ、本件に関して決めるべきは次の2点だと思います。

- 1) 改名の範囲をどうするか
- 2) 具体的な名称をどうするか

☆大まかに見ると、「ネコ鮮・ネコネコ鮮」だけの改名に留めるか、他のルールも含めて改名すべきかという2つの意見があります。具体的な名称についても、いくつか候補が挙げられています。ということで、まずは上記2点について読者の皆さんの考えをお寄せください。解答のついででも、本件単独でも、どちらでも構いません。既に上記2点について表明されている方は、変更がなければ新たな意見表明は不要です。2)については今回挙げられた候補以外の名称案でも構いません。次回の結果稿では、筆者自身も上記2点に関する自分の意見と理由を述べたいと思います。

☆なお、現状では名称変更を急がねばならない切迫した理由はないので、スケジュールは特に考えていません。今年度下半期のWFP作品展のどこか、キリの良さを考えると来年度から、試行的に新名称での運用を行えば良いくらいに考えています。

以上



Fairy of the Forest #77 出題

- 2024年01月20日:課題発表:(協力詰)
「7・7に関連した作品」
- 2024年03月15日:投稿締切
- 2024年03月20日:出題
- 2024年04月15日:解答締切
- 2024年04月20日:結果発表

■ 出題

今回は3作の出題となりました。作品数は少ないですが、手数は長めのものばかりで、解きごたえはあるはずです。ぜひ取り組んでいただけたら、と思います。なお、02は「受方持駒なし」にご注意を。

課題との関連は、比較的分かりやすいと思いますので、ノーヒントで。

(解答先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 77-01 北村太路

協力詰 49手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩7

■ 77-02 神無七郎

協力詰 77手

持駒 なし

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩13

■ 77-03 三角 淳

協力詰 143手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩

推理将棋第172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172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4月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第172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。

今月から通常出題に戻ります。

初級はけいたんさんからの9手作で、金がテーマです。

中級は担当からの11手作で、5筋と5段目着手禁の作品です。

上級は初登場の小林看空さんからの13手作で、作家さんの会話は新鮮ですね。

■本出題

172-1 初級 けいたん作
敵駒の金頭に金 9手

敵駒の金頭への金の着手なので最終手ではないことは明らか。何のため？

172-2 中級 Pontamon 作
棋譜に5の文字無し 11手

170-5のほっとさんの短評に応えました。歩を突き進めての歩成はできません。

172-3 上級 小林看空作
ぶらぶら歩き 13手

後手玉はぶらぶらとひとりで何処へ行ったのでしょうか？

■中間ヒント (3月27日頃 作者)

■締め切り前ヒント (4月3日頃 Pontamon)

172-1 初級 けいたん 作
敵駒の金頭に金 9手

「9手で詰みか」
「敵駒の金頭に金の着手があったね」

「とどめは駒取りだったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・敵駒の金頭に金の着手あり
- ・とどめは駒取り

172-2 中級 Pontamon 作
棋譜に5の文字無し 11手

「今年の指し始めの棋譜を貰ったよ」
「その対局は5筋と5段目の手を指さないルールだったらいいね」
「それで棋譜には5(五)の文字が無いんだ」
「初の駒成は角成じゃなくて歩成で、その手に対して玉の手で応じたんだね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・棋譜に5(五)の文字が無い
- ・初の駒成になる歩成に対して玉の手で応じた

172-3 上級 小林看空 作
ぶらぶら歩き 13手

「51へ戻らず、王だけ動かしていたら、大駒に13手で詰められてしまったよ」
「へえっ」
「相手からは、途中で王手はかけられなかったし、成駒も発生しなかったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手目の初王手(大駒)で詰み
- ・後手は玉のみのを51以外へ着手
- ・成駒は出来なかった

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170回解答

担当 Pontamon

令和6年、2024年の年賀推理第一弾はいかがでしたでしょうか？

今回は13名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

なお、昨年末に本サイトへ辿り着いて、推理将棋のファンになられた piyo さんが解答者として初参加されました。推理将棋をよろしくお祈りします。

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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？

作者ヒント

歩不成あり (けいたん)

締め切り前ヒント

初手▲66歩から始まり62地点での同飛成まで6筋着手は9回です。

推理将棋170-1 解答

▲66歩、△64歩、▲65歩、△62飛、▲64歩、△63飛、▲同歩不成、△82銀、▲42飛、△62金、▲同飛成 まで11手

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 唯一の成る手は、とどめの同飛成 (7手目▲63同歩不成、11手目▲62同飛成)
- ・ 2手目は歩突き (2手目△64歩)
- ・ 全手順偶数筋の着手 (初手▲66歩、2手目△64歩、3手目▲65歩、4手目△62飛、5手目▲64歩、6手目△63飛、7手目▲63同歩不成、8手目△82銀、9手目▲42飛、10手目△62金、11手目▲62同飛成)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 金歩

偶数筋だけの着手で最終手が飛を成る手となると、初手▲26歩から2筋の歩を突き進めて、28の飛を後手陣へ進出する手順が思い浮かびます。▲26歩、△24歩、▲25歩、△同歩、▲同飛、△62飛、▲22飛不成、△42銀、▲同飛不成、△31金、▲23角、△41金、▲同飛成のような手順になりそうですが、手数オーバーの13手。41地点で金を同で取らせるためには一旦41の金を動かす必要があり、場所作りのために銀を捨てる手順が余分になっており、折角あけた場所は銀が居た31地点なので△31金は偶数筋の手ではないので大失敗。そこで考えたのが11手で詰めた参考図の手順です。41の金は△42金の1回だけ動いて、▲同飛成で取らせて詰まされるという構想だったのですが、42地点に利きがある31の銀の処理が必要になり、△32銀と指した手が条件をクリアできていなくて失敗でした。

参考図：▲46歩、△44歩、▲45歩、△42飛、▲44歩、△43飛、▲同歩不成、△32銀、▲82飛、△42金、▲同飛成 まで11手

参考図

持駒 なし

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

持駒 金歩

偶数筋の着手でなければいけないので、31の銀を△22銀として42への利きを外せばいいのですが22地点には後手の角が居るので△22銀は指せません。でも、参考図を見ていると左右反転して、4筋ではなく6筋中心に指せば、82の飛が居なくなっているの△82銀を指せそうです。初手から▲66歩、△64歩、▲65歩、△62飛、▲64歩、△63飛、▲同歩不成と進め、8手目で62への銀の利きを外す偶数筋の手として△82銀を指すことができます。続けて先手は飛を打つ手になりますが、偶数筋で飛を打てる2段目の筋は42しかないので9手目は▲42飛で△62金を▲同飛成で取って詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「偶数筋のみだと選択肢がぐっと絞られる」

■偶数筋着手の条件により先手の飛の打ち場所が限定されました。

中村丈志さん「6八飛と飛の活用を予想したが、違った。」

■▲68飛、△64歩、▲66歩、△62飛、▲65歩、△42銀、▲64歩、△同飛、▲同飛、△62金、▲63飛打、△61金、▲同飛成だと手数オーバーの13手ですね。

飯山修さん「飛車の入手が歩で間に合うところが面白い」

■偶数筋条件で角や桂を使えないとなると歩しか無いので間に合わせる手順を捻り出す。

RINTAROさん「4筋だと銀が上がれない。」

■22の角が邪魔で銀は上がれず△42銀とすると同飛成で取らせる△42金ができない。

原岡望さん「偶数筋条件をうまく使っている」

■全着手が偶数筋の手順だと、最終手は41、42、61、62の4地点だけになるようです。

ほっとさん「6筋から攻略。うまくできている。」

■一見、左右逆パターンが思い浮かぶけど偶数筋の2筋を使えなくて△82銀とするしかありません。

占魚亭さん「4筋か6筋かの2択。」

■はい、正解は6筋でした。

るかなんさん「自陣の飛車を62や42に成りこませたところで紐が付けられないのでは意味が無い。」

■自陣の飛を後手陣で成るとしても最終手の同の手は無理ですね。

諏訪冬葉さん「飛車は取るしかなさそうなのであとはヒモになる駒を考えました。」

■△54歩ができないので、角で支えるなら▲63角で▲41同飛成か▲43角で▲61飛成を支えることになりますが、この形は無理ですね。

はなさかしろうさん「推理将棋はお屠蘇気分です。解けて良かったのですが、年賀要素の謎が結局解けず終い。いろいろ試してみたのですが、give upです。」

■令和6年にちなんで、初手66地点から始まり、6筋着手が多いってことなのかな？

ミニベロさん「当然だが、4筋では銀の処理に困るという筋書き。シンプル条件でスッキリ。」

■最終手が同飛成なのがシンプル条件に出来た要因。単に飛成だと、▲86歩、△84歩、▲85歩、△83飛、▲84歩、△62金、▲83歩成、△61玉、▲42飛、△24歩、▲41飛成の一間龍の形がありました。

正解：13名

NAOさん 中村丈志さん 飯山修さん piyoさん RINTAROさん 原岡望さん ほっとさん 占魚亭さん るかなんさん テイエムガンバさん 諏訪冬葉さん はなさかしろうさん ミニベロさん

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。今年の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。今年は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

出題のことば (担当 Pontamon)

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

作者ヒント

大駒の初期配置地点から動いた大駒はどちらも先手の大駒 (Pontamon)

締め切り前ヒント

作者の年賀推理恒例の合い利かずの馬単騎の形ですが、最終手は駒成があった66地点の手です。

推理将棋170-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△42玉、▲33角不成、△32玉、▲66角成、△24歩、▲88馬、△23玉、▲78馬、△12玉、▲66歩まで11手

(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 (5手目▲66角成、11手目▲66歩)
- ・大駒の初期配置地点から大駒が動く手は2回 (3手目▲33角不成、9手目▲78馬)

詰上り図

持駒なし

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

持駒歩

条件から明確なのは6筋での駒成があることと、その駒成をした地点への小駒の手で詰むということです。6筋で駒成した駒が居座ると最終手が指せませんが、それは駒成したのが先手の駒の場合です。もしかすると後手が6筋で駒成して、その駒を先手が最終手で取って後手玉を詰ますという可能性もあります。とは言うものの、△64角成は最短で8手目、△67飛不成から飛を引いて成れるのは10手目なので6筋で成った後手の馬や龍を取って詰ます手順は無理そうです。

後手玉を詰ますのですから後手陣か4段目で先手の駒が成って、その地点への小駒の手で詰ます構成が思い浮かびます。その場合、1段目に居る金銀の守りをかわす必要があります。

頭に浮かぶ詰み形は吊るし桂です。これなら3段目で駒成して、その成駒で玉の退路を塞いで。吊るし桂で詰めれば良いからです。参考図の手順はこの吊るし桂の形で詰ました手順になっています。後手玉と同じ筋の3段目に成駒を配置して、その脇の地点の桂で詰める形がありますが、今回は6筋の歩を突き進めて▲63歩成での駒成をしてから73の桂を取る手順なので、玉の退路となる52地点は後手の飛移動で埋めます。42地点は31の銀が上がって埋めます。初期配置の大駒は後手の飛しか動いていないので、31の銀が動いた地点へ△31角を指せば条件をクリアすることができます。無事に解けたと思ったのですが、最終手は桂打ちの手になっているので条件をクリアできていませんでした。▲55桂などで控えて桂を打って最終手を盤上の小駒の移動の手として▲63桂不成を指せば良いのですがそれでは手数オーバーになってしまいます。

吊るし桂以外の形では、64地点で駒成する手順の▲76歩、△52飛、▲55角、△74歩、▲91角生、△64歩、▲64同角成、△62玉、▲82馬、△51金右、▲64香の手順がありますが、これも最終手が香打ちの手なので失敗です。その他、最終手が▲62金の金打ちの詰み(▲76歩、△54歩、▲44角、△42金、▲71角不成、△62金、▲同角成、△同玉、▲71銀、△72玉、▲62金)もありますが、どれも最終手が駒打ちになってしまいます。

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

参考図：▲66歩、△74歩、▲65歩、△73桂、▲64歩、△52飛、▲63歩成、△42銀、▲73と、△31角、▲63桂 まで11手

後手陣近くの段の6筋での駒成だとうまくいきませんでした。6筋で駒成できる地点と言え、角道の66地点でしょうか。作者ヒントだと、大駒着手は2枚とも先手の大駒とのことなので、先手の88の角が動く手と先手の22の馬が最終手で角成した66地点へ引いて来る2手を指して後手玉を詰める手順の▲76歩、△52玉、▲33角不成、△64歩、▲66角成、△63玉、▲22馬、△74玉、▲63角、△65玉、▲66馬が閃きますが、最終手は盤上の駒移動の手ではあるものの大駒の手なので条件に合いません。最終手が▲66馬ではなく66地点への小駒移動での王手だと▲66歩がありますが、それでは△76玉で歩を取られてしまいます。76の歩を守るには▲78飛を指していれば良いのですが、そうすると手数が足りなくなるので突き歩詰の形も無理なようです。あとは、困ったときの両王手や空き王手の形を考えるとことになります。▲66歩が空き王手の手だとすると、玉に利きが届いているのは78地点の角か馬で後手玉はその筋上に居ることになります。見てみると例年の△12玉が見えました。今年も、馬単騎の合い利かずの詰み形のようなので、先手は66で角成をする必要があるのでは、初手からは▲76歩、△42玉、▲33角不成、△32玉、▲66角成と進みます。6手目からは△24歩、▲88馬、△23玉、▲78馬と指して、88の角移動の手と88の馬移動の手で、大駒の初期配置地点からの大駒移動の2手の課題をクリアします。10手目の△12玉に対して、▲66歩の空き王手で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「角は成った後初期配置に戻ってから寄る」

■▲78馬は77と88から行けるので、大駒の初期配置の88に限定するために変な表現になってしまいました。

飯山修さん「条件がわかりずらく要は 88 から 2 回動いたという事と気付くのに時間がかかった」

■すみません、「88 から大駒が 2 回動いた」とすれば簡潔なのですが、▲22 角成・不成からの移動の可能性も残したかったです

RINTARO さん「条件が若干分かりにくいかもです。」

■すみません、来年の年賀推理は簡潔な条件にします。

原岡望さん「ここからもはやヒント頼み。この詰上がりは知っていましたが。」

■毎年お馴染みの詰み上がりなので中級としたのですが....

ほっとさん「まさかの 66。」

■後手陣近くでの角成を考えていただいたようですね。

るかなんさん「雄弁な無言が最大のヒント。66 角成まではこの作の発言だけを基に推理で確信しました。」

■「・・・(いつもと同じなんだよなあ)」聞かえてしまいましたか(笑)

諏訪冬葉さん「最終ヒントの「馬単騎」を見て解答がひらめきました。(条件を見落として途中▲77 馬としたのは内緒)」

■詰み形が見えてしまうと、手拍子に▲77 馬からの▲78 馬を指してしまうこともありそう。

はなさかしろうさん「結構難しかったのですが、過去の経験が活きてこの筋を思い浮かべることができました。この筋は攻方の待ちが多いので 11 手の年賀問題だととりわけ注意が必要ですね。」

■2022 年、2023 年に続き今年で 3 年連続の似た詰み上がり図でした。

正解：10 名

NAO さん 飯山修さん piyo さん

RINTARO さん 原岡望さん ほっとさん るかなんさん ティエムガンバさん 諏訪冬葉さん はなさかしろうさん

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

駒の表裏を使っても 1 つの駒の着手と考えると、先手も着手した駒は 2 つ (Pontamon)

締め切り前ヒント

24 地点の手は 5 手目と 9 手目。2 手目は歩の着手で残りの後手の手は玉です。

推理将棋 170-3 解答 担当 Pontamon

▲26 歩、△44 歩、▲25 歩、△42 玉、▲24 歩、△43 玉、▲23 歩成、△34 玉、▲24 と、△35 玉、▲25 飛 まで 11 手

(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 (5 手目▲24 歩、9 手目▲24 と)
- ・ 後手が着手した駒は 2 つ (2 手目△44 歩、4 手目△42 玉、6 手目△43 玉、8 手目△34 玉、10 手目△35 玉)
- ・ 後手は、縦方向の着手と斜め 45 度の着手を交互に指した (2 手目△44 歩(縦)、4 手目△42 玉(斜め)、6 手目△43 玉(縦)、8 手目△34 玉(斜め)、10 手目△35 玉(縦))

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 歩

斜め移動と言えばやはり角。角を使うには△34 歩か△14 歩の縦移動の手から始めることになり、斜めの手が角移動 2 回だと残り 2 手は縦移動の手。となると△52 玉の 1 手で詰み形を作る詰み上がりか思い出され、もう 1 手の余裕手で縦移動の△24 歩を指し、2 回目の 24 の手は先手に指して貰うという方針で指してみたのが参考図の手順になります。予定通りの詰み形の 11 手だったのですが、2 回目の 24 地点の着手▲24 歩が間に合わなかっていないし、

後手は歩、角、玉の 3 つの駒を動かしているの
で失敗でした。

参考図：▲58 飛、△14 歩、▲26 歩、△13 角、▲25 歩、△57 角不成、▲同飛、△52 玉、▲42 角、△24 歩、▲53 飛成 まで 11 手

参考図

持駒 歩

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

持駒 歩

斜めの手と言えば角だと思ったのですが、後手玉が中段へ出て来る時には△42 玉や△33 玉のように斜めへ進む手が可能なので、斜めの手は玉で縦の手は歩で指してみると、▲26 歩、△34 歩、▲25 歩、△42 玉、▲24 歩、△35 歩、▲46 歩、△33 玉、▲23 歩成、△34 玉、▲24 飛 の 11 手で詰ますことができました。24 地点の着手は▲24 歩と▲24 飛なのですが、▲24 飛は最終手なので条件をクリアできていませんでした。最終手以外で 24 地点の着手を 2 回指すには後手の協力も必要になるのでしょうか？たとえば、▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△42 玉、▲24 歩、△34 歩、▲23 歩不成、△33 玉、▲22 歩成、△44 歩、▲23 飛成 だと玉は 44 地点へは逃げれなく、43 地点も龍の利きが届いているので一見詰んでいるかと思うのですが、△42 玉の退路があって失敗です。最後は、最終手以外で 24 地点の手を 2 回とも先手が指す手順を考えてみます。前の手順では後手玉とのすれ違いのために▲23 歩不成として▲22 歩成を指しましたが、先手の着手だけを考えると、▲24 歩から▲23 歩成として▲24 とを指せば先手だけで 24 地点の手を 2 手指すことができ、24 のと金を支えにして▲25 飛で後手玉を詰ます形はないでしょうか？詰み上がりか

ら逆算してみます。後手玉は△35玉で詰んでいるはずですが、34地点は24のと金が利いていますが、44地点の退路がありそうです。となると△44歩で44地点の退路は埋められているはずですが、9手目の▲24との王手で34地点の後手玉が△35玉と縦移動したはずなので、8手目は△34玉と斜め移動の手だったはずなので43地点の玉が動いたはずですが、6手目は縦移動の手なので42地点の玉が△43玉と動いたことになり、4手目は斜めの手なので51の玉が△42玉と動いたはずですが、2手目は縦の手なので△44歩になります。初手からは、▲26歩、△44歩、▲25歩、△42玉、▲24歩、△43玉、▲23歩成、△34玉、▲24と、△35玉、▲25飛の手順になりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「2筋の一直線攻めで仕留める。」

■先手着手は2筋だけになっていますが、「先手の着手はひとつの筋／2筋だけ」の条件では余詰むので24地点着手2回としました。

飯山修さん「後手玉の移動軌跡を考えれば2四2回の条件は先手の役目となり歩の行進が必須」

■35地点の後手玉が詰むという形が見えると24地点の手は先手しかできませんね。

RINTAROさん「2手目44歩が分かれば一直線です。」

■速く条件をクリアしようと2手目△24歩ではうまくいきません。△44歩は詰み形が決まってから見えてくるのが通常かと思います。

原岡望さん「縦-斜めの動きで何とか」

■後手着手の最初が斜めではうまくいきません。縦-斜めの動きで43地点を経由するのがミソ。

ほっとさん「風変わった条件設定。」

■玉の経路や手順前後を一気に解決するための縦-斜め移動条件でした。

占魚亭さん「飛先の歩を伸ばす筋がぴったりなんです。」

■玉を43地点経由にすることにより、と金の利きを躲すことができました。

るかなんさん「いつもの7手詰にこんな類型があったとは。」

■飛先の歩が23地点を行き過ぎて、▲22歩成や▲21歩成などの形や▲13歩成からと金を使う手順とかがありますね。

テイムガンバさん「締め切り前ヒントで「24地点の手は5手目と9手目」と出されて、角(馬)と勘違いし、どうやって7手目を限定させるのかと悩みました。」

■角(馬)だと、7手目の角(馬)の移動先が非限定になりますね。

諏訪冬葉さん「5手目24」で角の手ばかり考えていました。」

■33経由の24地点への角の手(先手も後手も)が思い浮かびやすいですね。

はなさかしろうさん「そうかあ。21世紀の西暦の年数の下二桁は平成の年数マイナス12だったから、干支と平成の年数を使った12年前の年賀問題は今年の年賀条件に干支と西暦の年数として当てはまるんですね。51-2は年賀問題の傑作でしたが、本問はそこからまた踏み込んだのが凄い。シンプルで不安定に見えて詰んでいる詰上りが素晴らしく、解図の難しさと解後感の良さを兼ね備えた傑作ですね。」

■後手玉が5段目まで上がったので、先手の歩の利きがある6段目への玉移動を除外できるのが大きいです。

正解：11名

NAOさん 飯山修さん piyoさん

RINTAROさん 原岡望さん ほっとさん 占魚

亭さん るかなんさん テイエムガンバさん
 諏訪冬葉さん はなさかしろうさん

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

「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うな」
 「成る手1回、王手2回はどうなんだ」
 「それが分らないのです」
 「それがじゃなく、結局何も分らないのだな」

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

出題のことば (担当 Pontamon)
 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。

作者ヒント
 ゴロ目の駒を取れば、それだけで4回！
 (ミニベロ)

締め切り前ヒント
 13回出て来る数字は4で11手全ての手に4が付きますがそれでは足りないので44着手が2回あります。とどめは玉頭への駒成です。

推理将棋170-4 解答 担当 Pontamon

▲48飛、△34歩、▲46歩、△44角、▲45歩、△64歩、▲44歩、△74歩、▲84角、

△42玉、▲43歩成 まで11手

(条件)

- ・ 11手詰
- ・ 棋譜上、同じ数字が13回 (11手全着手が4段目か4筋の手で4が11回。4手目△44角と7手目▲44歩は4が2回なので計13回)
- ・ 成る手1回、王手2回 (成る手：11手目▲43歩成、王手：9手目▲84角、11手目▲43歩成)
- ・ 6手目は6筋 (6手目△64歩)
- ・ 初手は歩ではない (初手▲48飛)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 歩

先手も後手も同じ数字を含む手を指すのであれば、双方が同じ筋の手を指すのが効率が良いそうです。ではどの筋が良いかを考えると、玉が居る5筋になるでしょう。しかし、6手目は6筋という条件があるので、その手には5が付かないでしょう。6筋着手で5が付くなら65地点の着手しかありませんが、△74歩、△73桂、△65桂なら6手目に65地点の着手ができますが、2手目も4手目も5の数字が付いていません。となると6手目の6筋の手では数字の5を諦めるしかなく、その代わりに55地点の着手で5の数字を稼ぐしかなさそうです。参考図の手順はこの方針で、▲55歩と▲55飛の2手を指して6手目の△62銀で5が付かなかった分を挽回しようとしたのですが、棋譜の5を数えてみると12個なので1つ足りていませんでした。それに王手の数も最終手だけの1回なので条件をクリアできていません。

参考図：▲58 飛、△52 玉、▲56 歩、△51 玉、▲55 歩、△62 銀、▲54 歩、△52 玉、▲55 飛、△51 銀、▲53 歩成 まで 11 手

参考図

持駒なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
▲	歩			△	玉	▲	歩	▲	歩	▲
	▲			△	玉			▲		
▲	歩	▲	歩	▲	歩	▲	歩	▲	歩	▲
				▲	歩					
▲	歩	▲	歩	▲	歩	▲	歩	▲	歩	▲
	▲									
▲	桂	▲	銀	▲	金	▲	玉	▲	金	▲
▲	桂	▲	銀	▲	金	▲	玉	▲	金	▲

持駒歩

参考図の手順を少し変更して、▲58 飛、△54 歩、▲56 歩、△55 歩、▲同歩、△62 銀、▲54 歩、△52 玉、▲55 飛、△51 銀、▲53 歩成 とすれば5は 13 回、と言っても5手目の▲同歩の着手地点の 55 で5が2個あると考えたのですが、「同は数字ナシですよ！」と釘を刺されていたのでこの手は使えません。

5筋がダメなら、1手で玉移動ができる4筋か6筋が有力なはず。6筋だと、▲68 飛、△34 歩、▲66 歩、△同角、▲同飛のように66地点の着手を稼ぐことができますが、同の手は数字なしなので別の手順を考える必要があります。初手▲68 飛のあと先後で歩を突き合うと△64 歩、▲66 歩、△62 金、▲65 歩、△同歩、▲同飛、△66 歩、▲62 飛不成、△67 歩成、▲61 金 の順で詰みはありますが、6の数字が足りません。6の手を稼ぐにはゾロ目地点の66の着手を増やせば良いのですが、▲66 歩、▲66 飛、△66 歩の3手が精一杯でした。となると、同じ数字は4でしょうか。4のゾロ目地点は44なので、後手着手なら△44 歩や△44 角がありますし、△44 角を実現するための△34 歩も4が付く手になっていて効率が良さそうです。それに6手目の6筋着手は△64 歩が条件を満たしながら4が付いている手なのでピッタリです。先手の攻めは5筋や6筋と同様

に飛を振ってから4筋の歩を突き進める手順がメインになるはず。初手から、▲48 飛、△34 歩、▲46 歩、△44 角、▲45 歩、△64 歩、▲44 歩と進めれば同の手なしで7手で4が9回実現できています。残り4手で4が付く手を4回指せば良いので、詰み形を考えてみま。先手の飛は48に居て、先手の4筋の歩は44地点まで進んでいます。後手玉が△42 玉と上がれば、▲43 歩成で詰ますことができるかもしれません。それには、玉が移動した51地点を先手が抑えるか、後手の駒で埋めるかになりますが、△51 金右の手では4の数字を含んでいないので4を13回指すにはもう1手44の着手が必要になります。でも、44の歩は最終手まで動けないので。玉の退路の51地点は先手が抑える必要があります。先手は持ち駒に角があるので▲84 角と打って51地点へ角の利きが届くようにできれば良さそうです。そのためには8手目は△74 歩の協力手になり、続けて▲84 角、△42 玉です。8手目に△42 玉を指してしまうと▲84 角が王手にならないので、王手回数2回を実現できません。8手目の△74 歩の次の▲84 角の王手に△42 玉と逃げて、11手目の▲43 歩成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん (作者) 「こういう優しい問題も時には必要」

■よく目にする条件が多いので優しい気がしますが、いざ解くとなると決して易しくはありません。

NAOさん 「4でも6でも良さそうだが、66を使おうとすると同の手が入ってしまう。」

■そうなんですよね。6筋の方がゾロ目地点を使い易いというか後手勝ちの手順ではよく目にする手なので6筋で行きたくなってしましますが、どうしても同が入ってしまいます。

飯山修さん 「64、74の歩を突くのがすごくユニーク」

■6手目6筋の△64 歩は完全に詰みとは関係

がない余裕手でした。でも、△62金、△62銀、△62飛では詰みにならないという点で秀逸な年賀条件になっていました。

RINTAROさん「51地点を角でふさぐと分かれば、手順は見えてきますが、条件がピッタリですね。」

■玉の退路となりそうな51地点を抑えるための▲84角でした。

原岡望さん「6手目に惑わされました。」

■△62銀や△62飛で壁を作って、居玉を攻める手筋が見えますが、棋譜の4を稼ぐのに同の手なしで42地点の攻防は無理なようです。

ほっとさん「6絡みと決めつけてしまい大苦戦。全着手が4絡みだった。84角が好手。」

■6手目6筋の条件は6筋着手が多い中での非限定や手順前後を避ける条件にも思えます。

るかなんさん「降参 直前ヒント頼みでしたが実らず。48飛から42歩成迄を目指しても飛金銀の守備が堅い。」

■後手の金銀は守備要員ではなく退路閉鎖の担当でした。42玉なら頭金の形が見えます。

諏訪冬葉さん「最終ヒントで43歩成は浮かんだものの51を塞ぐ手順に一苦労。」

■△51金右で51地点を塞ぐと4が一個足りなくなりますね。

はなさかしろうさん「6手目は6筋が待ち手を利用した巧みな条件付けで、この廻りをかなり巡ってしまいましたが、なるほどの84角で、推理が楽しい問題でした。」

■▲43歩成の支えとして△62金からの▲61角が浮かびますが、4を稼ぐことができません。

正解：10名

NAOさん 飯山修さん piyoさん

RINTAROさん 原岡望さん ほっとさん

テイエムガンバさん 諏訪冬葉さん はなさかしろうさん ミニベロさん

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

出題のことは(担当 Pontamon)

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

作者ヒント

24龍は10手目です。(NAO)

締め切り前ヒント

6筋の玉が6筋の手で詰みます。6筋着手はこれら先後の1手ずつです。

推理将棋170-5 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△32飛、▲33角成、△62玉、▲42馬、△37飛成、▲41馬、△26龍、▲74金、△24龍、▲63金 まで11手

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・24龍と指した(10手目△24龍)
- ・6筋への手、6段目への手はいずれも先後1

回ずつ（6段目着手：初手▲76歩、8手目△26龍、6筋着手：4手目△62玉、11手目▲63金）

- ・23地点と5筋と5段目への手はなし
- ・不成なし（3手目▲33角成、6手目△37飛成）

詰上り図

持駒歩

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

持駒歩2

24龍の着手で思い出すのは12年前の「51-2 24年の龍の年」でしょう。今年が2024年なのに12年前が何故24年なのかというと、そうです平成24年だったのです。この時は先手の最終手での24龍でしたが、本問ではどちらの手なのでしょう？51-2では6筋の手が1手も無かったので、先手の6手全てが24龍を指すために使われていましたので、先手の24龍では無さそうです。では、後手が24龍を指すにはどのような手順になるのでしょうか？龍を作るには最短で6手かかり、△47飛成か△37飛成の2通りです。△47飛成で龍を作る手順だと、▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲53角成、△47飛成、▲63馬、△62銀、▲48飛、△44龍、▲98香、△24龍、▲41飛成の13手になってしまいます。△44龍が邪魔をして11手目に48の飛を▲41飛成と指せないためです。また、6段目の着手は初手の▲76歩だけなので失敗です。参考図の手順は△32飛から△37飛成で龍を作る手順です。△37飛成で6手目に龍を作っているため、8手目に2回目の6段目着手として△26龍を指せば、次に△24龍として条件をクリアできそうでしたが、2回の6筋着手で後手玉を詰ますために▲31飛成のあとに▲61龍とするには△42金の協力が必要になり、△24龍を指す暇が

ありませんでした。

参考図：▲76歩、△32飛、▲33角成、△62玉、▲43馬、△37飛成、▲38飛、△26龍、▲31飛成、△42金、▲61龍まで11手

参考図

持駒歩

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

持駒金銀歩2

参考図の手順では後手の協力手の△42金が必要になったのですが、3手目の▲33角成の王手に62地点へ逃げた後手玉を詰ます形が他にないのでしょうか。先手の6筋着手が1手残っているので△62玉を詰ます頭金の形の▲63金が浮かびます。それには金を入手する必要があることと、63の金を支えることと、玉が居た51地点の退路をカバーする必要があります。これら3つの課題を一気に解決できる手は▲41馬で金を取ることです。初手から▲76歩、△32飛、▲33角成、△62玉まで進んだところで、先手の33地点の馬は後手の飛が△37飛成を指せるように33地点からどく必要があり、かつ、41の金を取れる地点へ移動する必要があるため、▲42馬がピッタリです。続けて、△37飛成、▲41馬で金を入手し、8手目の後手は△26龍で10手目に△24龍を指します。11手目は▲63金ですが、後手の協力手の△64歩は後手の2回目の6筋着手になるので指せません。となると▲63金を指せる地点へ9手目に金を控えて打つこととなります。▲54金は5筋着手を禁じられているので指せなくて、▲64金を指すと11手目の▲63金と合わせると先手の6筋着手が2回になってしまうので条件をクリアできません。つまり9手目は▲74金になります。△24龍の年賀条件クリアの手に▲63金で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「難易度は2,3,4,5と同等か。後手方24龍を目指せば吉。」

■大甘の作者ヒントで、易しめの中級になった感じ。

飯山修さん「24竜がまさかの後手とわかると手順はとたんに限定される」

■実は、先手の24龍は11手目で後手玉を詰ます場面でしか指せない手でした。

RINTAROさん「10手目24龍は大ヒント。これも条件で手順が決まる感じがいいです。」

■4手目に△33同飛で先手の馬を取ってしまわないように気をつけるだけでした。

原岡望さん「6筋と6段目の条件が巧妙」

■初手▲76歩だと6段目着手が即あと1回になってしまったけど、24龍の年賀条件をクリアするための△26龍がぴったり。

ほっとさん「5筋・5段目禁止で詰むパターンは少なそう。」

■皆さんには通じないでしょうが、5筋・5段目禁止なのに飛打の手で詰むとか歩成で詰む条件なら一瞬「あれっ」となるかな？

るかなんさん「締め切り3時間前に諦めて感想書こうと考えを整理していたらはっと気付いて慌てて解答中。

「24龍が詰みに絡む形が浮かばない」と出力したところでようやく自縛ポイントに気づきました。」

■締切日は棋力3倍の法則が炸裂したようですね。

諏訪冬葉さん「玉方24竜から後手の手順はほぼ確定。条件から成った角は斜めに動くと裏読み

して解決。」

■▲33角成した馬を▲22馬として角を入手しても、▲61馬や▲63馬の支えに角を使うには手数が足りませんね。何も駒を取らない▲42馬が意外だったかも。後手飛のために道を開けるとともに7手目に金を取る準備をする5手目でした。

はなさかしろうさん「年が改まる「23地点と5筋と5段目への手はなし」がぴったりでした。」

■▲23馬から▲41馬で金を入手して▲63金までの手順が封じられました。

ミニベロさん「24竜は後手」がお年玉ヒント。」

■しかも「10手目」のおまけも付いていました。

正解：11名

NAOさん 飯山修さん piyoさん

RINTAROさん 原岡望さん ほっとさん るかなんさん テイエムガンバさん 諏訪冬葉さん はなさかしろうさん ミニベロさん

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

3回の歩の手の最初と最後が6筋です

(Pontamon)

締め切り前ヒント

最初の歩の手は2手目の△64歩。着手筋の2筋、3筋、6筋、7筋のうち2筋と3筋の手はどちらも先手の角不成です。

推理将棋 170-6 解答 担当 Pontamon

▲78飛、△64歩、▲76歩、△62玉、▲33角不成、△63玉、▲22角不成、△74玉、▲63角、△65玉、▲66歩 まで11手

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 最初の歩の手は6筋 (2手目△64歩)
- ・ 6筋着手は6回 (2手目△64歩、4手目△62玉、6手目△63玉、9手目▲63角、10手目△65玉、11手目▲66歩)
- ・ 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 (5手目▲33角不成、7手目▲22角不成)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 歩

まずは着手があった筋を特定してみます。6筋の着手があったのは分かっているので、5筋を考えてみると着手があった6筋と着手が無かった4筋に挟まれていることになります。次に3筋について考えると着手が無かった4筋と着手があった2筋に挟まれているはず。7筋について考えると着手があった6筋と着手が無かった8筋に挟まれていることになり、ここまでのところ、着手があった筋は2筋と6筋で着手が無かった筋は4筋と8筋が確定しています。6筋着手が6回なので2筋着手が5回なら11手が決まりそうに思いますが、着手があったのか無かったのかが判明していない筋があります。たとえば4筋について考えてみると、4筋自体は着手が無かった筋だと判明しているものの、隣の3筋と5筋については未確定です。と言っても、3筋と5筋が両方とも着手があった筋だとか両方とも着手が無かった筋だと条件が成立しないので、3筋か5筋のどちらかが着手があった筋でもう片方は着手が無かった筋である必要があります。仮に5筋が着手があった筋だとすると、3筋は着手が無かった筋となり、2筋を考えると1筋は着手があった筋になります。6筋について考えると、5筋が着手があった筋なので7筋は着手が無かった筋になり、8筋を考えると9筋は着手があった筋になります。つまり、この場合だと着手があったのは1筋、2筋、5筋、6筋、9筋になります。6筋着手が6回なので残りの4つの筋で5回着手になるので1筋、2筋、5筋、9筋のどれかの筋の着手が2回であとは1回ずつになるはず。9筋着手が2回なら、▲96歩、▲97角から▲53角不成はできますが、1筋と2筋の着手1回ずつは歩突きか香を突くしか手が無さそうです。

となると、3筋か5筋のどちらかが着手があった筋の場合では3筋が正しいようです。この場合、各筋の状況がどうなるかというと、着手があったのは2筋、3筋、6筋、7筋の4つの筋で、6筋着手が6回なので、2筋、3筋、7筋の着手合計が5回になります。▲33角不成で銀を取って、玉が居た51地点を角で抑えて、6筋の歩を支えにして▲63銀で詰めた手順が参考図の手順になります。

2筋の着手は都合の良い時に△24歩とすれば、年賀条件として明示されていないけど年賀推理

にピッタリの手になっていると思ったのですが、△24歩を指す機会がありませんでした。

参考図：▲66歩、△32銀、▲65歩、△34歩、▲76歩、△64歩、▲同歩、△33銀、▲同角不成、△62玉、▲63銀 まで11手

参考図

持駒なし

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

持駒歩

4筋着手が無いので、玉が3筋や2筋へ移動する手は無いので、2筋と3筋の着手は何でしょう？駒成ありだと、△32飛を▲33角成や▲22角成のあとに▲32馬で取る手順がありそうですが、△34歩、▲22角成、△32飛、▲32同馬にしても△32飛、▲33角成から▲32馬の手順にしても3筋着手が3回になるので、7筋着手は▲76歩で使っていて、あとは6筋着手しかできない状況になってしまいます。となると、2筋と3筋の手は先手の▲33角不成からの▲22角不成の2手の可能性が高いはずですが、7筋着手では▲76歩を指しているはずですが、7筋着手をあと2手指すことができそうです。

最初の歩の手は6筋とのことですが、初手で▲66歩を指すと、角が出て行くには▲76歩の他に▲65歩で角道を通す必要があるのでは効率が悪くありません。となると最初の歩の手は後手の△64歩になるでしょう。6筋着手が多いので、2手目の△64歩のあと、後手玉は中段へ出て来る可能性大です。初手は未確定ですが、初手から▲何か、△64歩、▲76歩、△62玉、▲33角不成、△63玉、▲22角不成と進みそうです。この時点で先手は角を持ち駒にしている、後手玉は63地点です。後手玉が中段へ出て来るのであれ

ば、5筋の着手はできないので8手目は△74玉で9手目は玉の退路を防ぎつつ後手玉へ王手を掛ける▲63角で続いて10手目の△65玉が5回目の6筋着手になります。ここで金を持っていれば▲66金の頭金で詰みですが、持ち駒に金はありません。▲31角不成で銀を取ってれば▲66銀でも詰みます。△76玉と逃がさないために初手で△78飛を指していれば76の歩を取られることはありません。でも、▲31角不成を指していると手数オーバーになってしまいます。盤面をよく見ると22の角が利いているので▲66歩の突き歩がありました。6回目の6筋の手の▲66歩で無事に詰みとなりました。

上級なのに締め切り前ヒントが足りなくて解けなかったという短評になるのか、169-2の解説を読んで、参考図と同じ詰み上がりになりそうだと気付いて解けたのか、さて結果は？

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「66歩が止めとは。中間ヒントで解決。」

■中間ヒントでは最後の歩の手も6筋としましたが、最終手と結びつけたのは勘がいいですね。まさか最終手が6筋の歩と読み間違えたとか？！

飯山修さん「成なしの過去問が67-3にありこれを参考にして解答に到達」

■67-3が参考になるとは！！169-2の参考図は過去問DBにまだ整理されていなかったようですね。

RINTAROさん「詰め上がり図からの逆算で解きました。」

■169-2の解説の参考図が役立ったのかな？

原岡望さん「角の連携で仕留める」

■22の角が55地点を抑えながら66歩の支えになっています。

ほっとさん「不思議な条件。そして予想外の詰り。」

■「着手があったのは2、3、6、7筋の4つの筋」が簡潔な条件ですが、それでは能がないのでパズルのような条件を捻り出しました。詰み上がり図は初のようなようです。

るかなんさん「48筋の着手なし、26筋の着手ありまでは確定。ただ自力ではそこからもう一段掘り下げられず終い。」

■6筋着手6回の条件から、後手玉が6筋の中段へ行けることに気付けば、解けたのかも。

諏訪冬葉さん「多分これで詰んでいるはず・・・」

■▲63角で玉の4段目への退路が封鎖されているので詰んでいます。

はなさかしろうさん「相当考えた挙句ヒントを頼ってしまいました、なんと素晴らしい詰み形！ 条件は抽象的で一手足りない順のオンパレードと、難問の名作ですね。更に169-2の解説では種明かしをしていて吃驚。一足先に書いてちょうんだ・・・」

■締め切り前ヒントは「最初の歩の手は2手目の△64歩で後手玉は65地点で詰みます。2筋と3筋の手は先手の手」の方が良かったかな？ 初の詰み形なので難し過ぎると思います、169-2の解説の参考図で紹介したのですが本問の解図には役立ってなかったようです。担当だからできる追加ヒントでしたが、170-6のヒントになっていることを明示していないので無理だったようです。

本問の詰み上がりは169-2の紛れ筋として発見したもので、年賀推理の条件に出来そうだったので急遽作図した作品でした。

正解：10名

NAOさん 飯山修さん piyoさん

RINTAROさん 原岡望さん ほっとさん るかなんさん テイエムガンバさん 諏訪冬葉さん はなさかしろうさん

(総評)

NAOさん「パズル要素満載の骨のある年賀詰6問、楽しみました。」

■解図を楽しめられたようで幸いです。

飯山修さん「作意ダダ漏れの直前ヒントのおかげでなんとか解答できた」

■解答の集まり具合を見て、締め切り前ヒントを修正しているので、今回のようにヒント投入時点で1名しか解答者が居ないと甘〜いヒントになりがちです。

RINTAROさん「優しいヒントのおかげで全題解けました。」

■6題あったということもなり、解答者へ優しい過ぎだったかも。

原岡望さん「何とかメ切前日の解答です。

171回は手がかりも見えず苦難の月になりそうです。ヒントさんよろしく」

■171回ですが、解図期間が長いだけじゃ助けになっていないですかね。

第171回の作者ヒントは2月14日に投入されているはずですが、171-3の2作については、投稿時の作者ヒント案だったWFPへ寄稿した「最長連続両王手についての考察」(29ページ目)が参考になります。この存在を知っている人と知らない人とは差が大きいので情報を共有しておきます。

ほっとさん「例年よりは解答しやすくなっていて良い工夫でした(171回が重量級ばかりなことから目を背けつつ)」

■171-3、171-4の2題3作の手数は重量級ですが、難度は辛くはないはず。

るかなんさん「各地の大量の出題に感化されて色々作っていたら解図がすっかり疎かに。今年も精進して参ります。」

■今年も、解答・投稿、よろしくお願ひします。

今月の手筋（解答）

諏訪冬葉さん「最終ヒントを見る前は1問だけで終わるのを覚悟していましたが、何かつながったのか1日1問くらいで残りが解けました。」

■脳内のシナプスがつながって、過去問とか解説の参考図が潜在意識下に思い出されたのかも。

ミニベロさん「今月はお手上げです。来月もだけど。」

■ミニベロさんにはすぐバレると思っていた170-6が無答とは驚きました。

推理将棋第170回出題全解答者： 13名
NAOさん 中村丈志さん 飯山修さん piyoさん
RINTAROさん 原岡望さん ほっとさん 占魚亭さん
るかなんさん テイエムガンバさん 諏訪冬葉さん
はなさかしろうさん ミニベロさん

解答
27歩 15玉 16歩 同玉 38歩 27歩
まで 6手

初手から「38歩 27歩」は「同歩」で逃れ。「27歩 15玉 16歩 同玉」の4手を入れておくことで、今度は「38歩 27歩」に「同歩」とする手が指せなくなる（初手27歩を指した局面と同一となる）。つまりこの4手は連続王手の千日手の対象となる局面を調整し、都合の悪い手（本作では27同歩）を指せなくするのが目的である。これを「起点変更」と呼ぶことにする。なお、本作では起点変更の原理を簡易に説明するため、同一局面2回で千日手成立としている。

適用分野
連続王手の千日手禁

関連項目 最後の審判

第21回フェアリー入門出題

担当：springs

第21回フェアリー入門は「Queen」です。
Queenを使用した作品が11作揃いました。

①～③が平駒のQを使用した協力詰で、④～⑩はロイヤル駒のQを使用した協力詰です。

フェアリー駒 Queen の詳細は、先月号の「Queen 超入門」をご参照ください（WFP 第188号 pp.72-79）。

1作でも解けたら解答をお送りいただけると幸いです。

解けない作品は fmza 等で解を確認し短評のみお送りいただくのも OK です。その場合、解を確認した作品について自力解答ではない旨をご記載ください。

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

解答規定

- 以下をお書きください：
 - 解答者名（変名可）
 - 各作品の解答と短評（長評）
 - 総評（任意）
- 解答締切：2024年4月15日（月）
- 解答送付先：メール（springs）
hit.and.miss.masayume@gmail.com



① るかなん作（登場16回）

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

Q: Queen

トップバッターは、るかなんさんの作品。るかなんさんから出題時のコメントをお預かりしています：

「■と■が■なら3手詰。」

解図のヒントになるかどうかという観点では個人差があるかもしれません。■に入る言葉はすべて一字です。

② 駒井めい作（登場21回）

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

Q: Queen

続いては駒井めいさんの作品。本作も盤上のQはロイヤル駒ではないので、例えば28Qのような直接王手も可能です。

③ るかなん作 (登場 17回)

協力詰 5手

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

持駒 Q2

Q: Queen

るかなんさんの 2 作目は Queen だらけ！計 9 枚の Q を使用していますが、作品の募集要項には平駒の Q なら何枚使用しても OK とありますから、全く問題ありません。

最上級の守りを掻い潜って詰みの形を見つけましょう。

④ 堺健太郎・springs 作 (登場 3 回・32 回)

協力詰 5手

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

持駒 角2

Q: Queen 王

堺健太郎さんと springs の合作。ここからの作品では、盤上の Q はすべてロイヤル駒です。本作は 21Q を詰ます協力詰。左下の 2 枚の銀が意味ありげな配置ですね。

⑤ げん作 (登場 4 回)

協力詰 5手

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

持駒 飛角

Q: Queen 王

盤上たった 2 枚の簡素形。こちらはげんさんの作品です。96 歩が Q の退路を塞ぐ詰上りになります。

⑥ さんじろう作 (初登場)

協力詰 5手

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

持駒 銀3

Q: Queen 王

さんじろうさんは本コーナー初登場です。投稿ありがとうございます！

出題時のヒントをいただいております：

「縦横斜の遮断を意識して詰上がりを想定する。5 手詰は初形に銀 3 枚を追加するだけ。7 手詰は銀が 1 枚 1 回だけ移動する。」

「5 手詰」とは本作のことで、「7 手詰」は次の

⑦のことです。ヒントを頼りに双裸Q王協力詰を攻略しましょう。

⑦ さんじろう作 (登場 2 回)

協力詰 7 手

									Q	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 銀3

Q: Queen 王

さんじろうさんの 2 作目です。本作も双裸Q王で持駒は銀のみですが、こちらは 7 手。

⑥に記載したヒントをご参照ください。

⑧ 神在月生作 (登場 13 回)

協力詰 7 手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛角香

Q: Queen 王

続いては神在月生さんの作品です。持駒は線駒 3 枚。初手から手が広く感じます。難しめなのでいくつかヒントを出します：

- ・初手は香打ち
- ・両王手の詰上り

⑨ 神無七郎作 (登場 16 回)

協力詰 9 手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂

Q: Queen 王

続いては神無七郎さんの作品。受方は通常の玉で、攻方はQ王です。手数は 9 手と少し長めですが、可能な王手は限られているので考えやすいと思います。

⑩ たくぼん作 (登場 16 回)

協力詰 11 手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩3

Q: Queen 王

続いてはたくぼんさんの作品。左右対称の簡素形です。51Qだけでなく 54Qもロイヤル駒なので、54Qで王手を掛けることはできません。手数が長めなのでヒントを出します：

- ・詰上りの受方Q王は 12(または 92)の位置

⑪ たくぼん作（登場 17 回）

協力詰 35手

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

持駒 歩

Q: Queen 王

ラストはたくぼんさんの 2 作目。手数は 35 手と長めですが、登場する駒は少ないので取り組みやすいと思います。とは言え 35 手なので多めにヒントを出します：

- ・ 19 とを奪って 3 枚の駒で詰ます
- ・ 22 手目で初めて Q は 1～2 筋の外に出る
- ・ 28 手目で Q は 1 筋へ動く
- ・ 詰上りで Q は 19 の位置

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「対面」です。対面協力詰または対面詰を募集します。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちください。


	第 21 回 Queen	第 22 回 対面
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)	超入門・作品募集
191 号 (5 月)		出題 (投稿締切：5/15)
192 号 (6 月)		結果発表 (解答締切：6/15)

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。

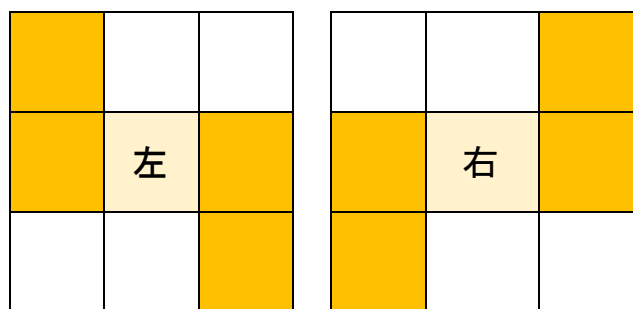
指定があればその号に掲載します。



WFP12月号個展（左王を使用した詰将棋）
結果 上谷直希

いつもお世話になっております。上谷です。
 このたびはフェアリー駒のご提案です。まずは何はともあれどんな駒なのか早速示してみようと思います。

- 【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。ロイヤル駒の場合は”左王”
- 【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。ロイヤル駒の場合は”右王”



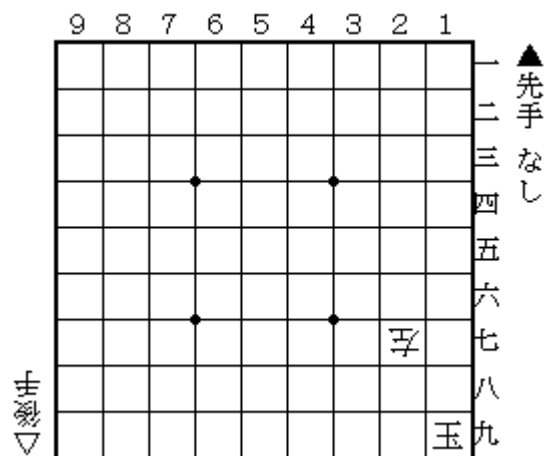
駒の名前は左手を挙げてそうなのを”左王”、右手を挙げてそうなのを”右王”にしました。最初はサボ○ンダーとかテ○リスとかにしようとしていましたがそれは我慢しました。もっといいネーミングがあればご教示ください。

【解答募集作結果発表】
 すべて自作です。

[解答] 全4名
 全題正解：占魚亭さん、springsさん、神無七郎さん
 2題正解：変寝夢さん

ご解答ありがとうございました。

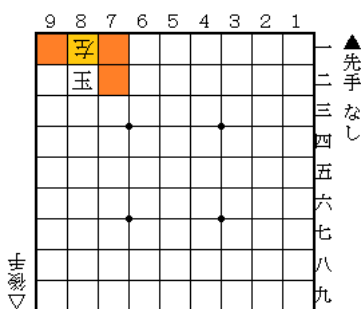
(1) 協力詰 13手（左王を詰ます）



（出題時コメント）手数が長そうですがとっても簡単です。まずは例題級。

【作意順】
 28王、36左、37王、45左、46王、54左、55王、63左、64王、72左、73王、81左、82王
 まで 13手詰

【詰め上がり図】



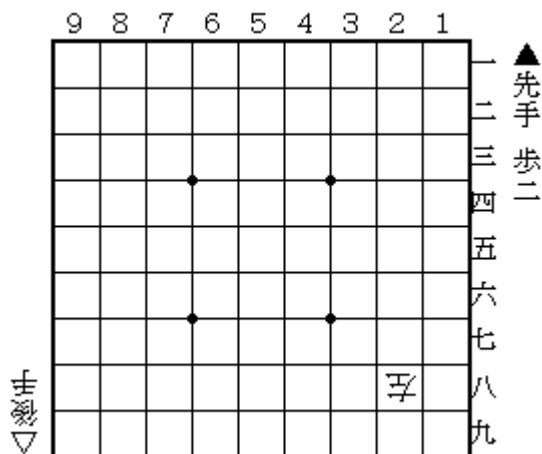
オレンジが左王の利き

【作者コメント】
 まずは駒の動きの確認から。指の運動ですね。解説は不要でしょう。
 当たり前のことかもしれませんが、王で相手のロイヤル駒を詰ますためには、そのロイヤル駒の周辺8マスのうちどこかには隙があることが最低条件です（特殊ルールを付加するなどの場合を除く）。

【短評】（解答到着順）
 占魚亭さんー利きのない頭を攻める。斜めの軌跡が綺麗。

springs さんー前に進めないのは新鮮。
 神無七郎さんー駒の動きに慣れるには、まず追
 い回し手順が良いですね。その意味では最適
 の導入。
 変寝夢さんー頭に利きがない駒にはやはりこれ
 ですね

(2)成禁協力詰 31手



左王を詰ます

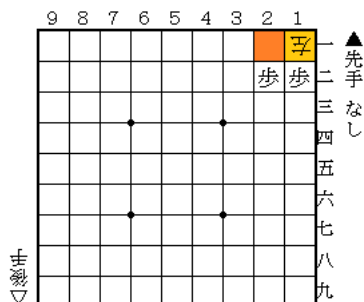
[成禁] 成る手を禁止する

(コメント) 成る手は禁止なので2枚の生歩を
 使って最後まで追うしかありません。基本的には
 一本道。

【作意順】

29歩、18左、19歩、27左、28歩、17左、18
 歩、26左、27歩、16左、17歩、25左、26歩、
 15左、16歩、24左、25歩、14左、15歩、23
 左、24歩、13左、14歩、22左、23歩、12左、
 13歩、21左、22歩、11左王、12歩まで31手
 詰

【詰め上がり図】



オレンジが左王の利き

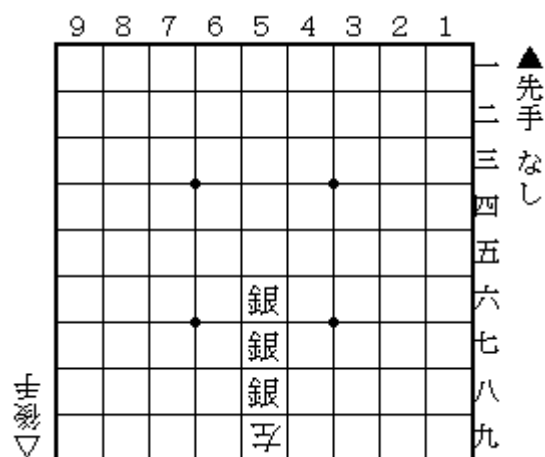
【作者コメント・解説】

こちらも軽趣向作なので特に解説するところ
 はありません。ノコギリの刃のような軌跡で左
 王を動かしていきます。強いて言えば、詰め上
 がりを想定し最終到達地点が21ではなく11に
 なるように気を付ける必要はあります。ただ、
 迷いにくいようにはなっていると思います。

【短評】

占魚亭さんー簡単に玉鋸が出来るんですね。
 springs さんーぴったりで気持ちいい。
 神無七郎さんー左王が11か99に居ると利きは
 一つだけ。これが一番詰ましやすい場所とい
 うわけですね。
 変寝夢さんー上記のように手順を書いたら各列
 美しいことになっていた

(3)協力詰 11手



左王を詰ます

(出題時コメント) 独特の詰めにくさ。もしか
 したら対抗系でも何かつくれるかもしれません。

【作意順】

48銀、68左、57銀直、58左、47銀引、67
 左、58銀、77左、66銀、68左、69銀ま
 で11手

【作者コメント・解説】

無防備な玉を銀などの小駒で詰める手順の特
 有の詰ましにくさがあります。詰ませる対象が

玉ならば、想定しうる詰め上がりを想定して収束あたりから逆方向から手順を考える解法もあるものの、新規のフェアリー駒ならばそうはいきません。皆様苦勞されたのではないのでしょうか。

手順のポイントとしては、77 左王と一瞬外に追い出すような感覚の一手あたりかなと考えています。

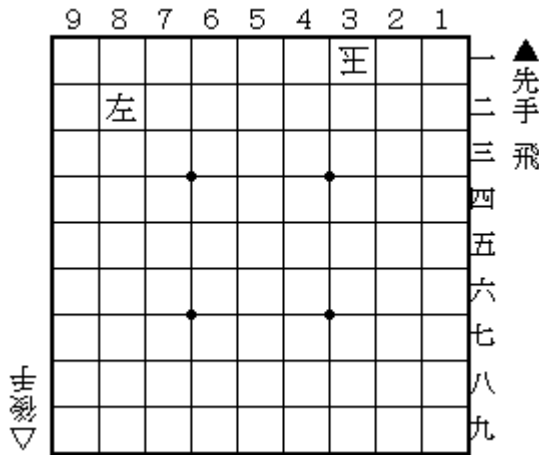
再確認になりますが、左王の利きが左右非対称のため、玉を詰ませる詰将棋と異なり、初手 68 銀～からの左右反転順はここでは成立しません。

【短評】

占魚亭さんー駒繰りパズル（苦戦しました）。銀との相性がバッチリ。

springs さんー銀が連結しなくていいのは盲点。
神無七郎さんー「左王よ、君は本当に協力する気があるのかね？」 こう問いたくなるくらい思い通りに動いてくれない左王。結局ほぼ全検に近いベタ読みで解きました。

(4)協力自玉詰 10 手



自玉は左王

(コメント)相手玉も左王にするか迷いました。

【作意順】

39 飛、38 角合、同飛、37 角合、64 角、41 玉、48 飛、46 飛合、42 角成、同飛まで 10 手。

【作者コメント・解説】

この図ではフェアリー駒が動くことはないの

で、手順自体だけ見ると普通の協力自玉詰と変わりません。詰ませる対象の駒が玉より利きが少ないので、玉周囲の逃げ道を防ぐための合駒発生といった仕事を省略することができるため、よりやりたい手順だけに集中することができます。

最後の 4 手の組み合わせは協力自玉詰では珍しいと思うのですがいかがでしょうか。

【短評】

占魚亭さんー見事な手順構成。受方左王でも同手順なので、自分だったら双裸左王にしますかね。

☆ここは本当に悩みどころです。

springs さんー鮮やかな手順。「左」を使用したおかげで盤面がスッキリしている。

神無七郎さんー左王と飛角の両王手。これはピッタリの相性ですね。両王手の予想は易しかったですが、それを実現する手順があまり見ないパターンだったので、少し解図に手間取りました。

【総評】

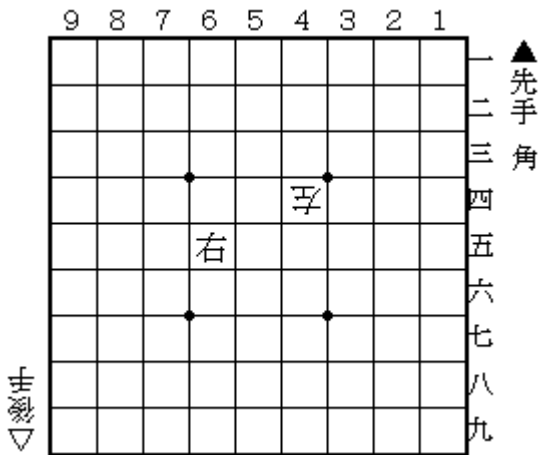
変寝夢さんーこの駒は長編の方が面白そうかな。

駒名も何かいいのがあればいいのだけど
神無七郎さんーフェアリー駒には奇抜な動きや、強力な性能を持つ駒が多いですが、「不便さ」をウリにしたフェアリー駒にも独特の味がありますね。特に左王は「前後に真っ直ぐ進むことができない」ところが面白く、協力自玉詰の受方玉（詰める対象でない方の玉）として使うと、かなりの難解作が作れそうな気がします。

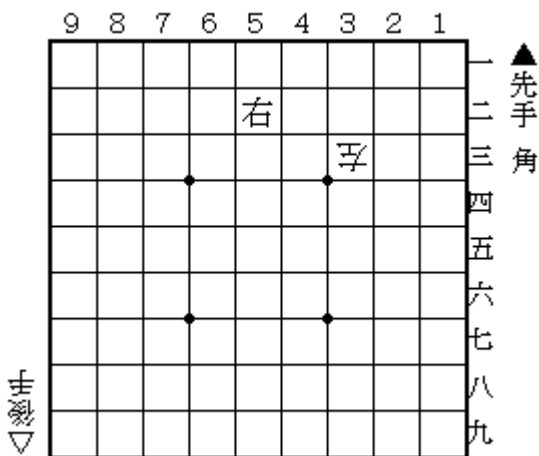
☆占魚亭さんからはご解答だけではなく、早速左王や右王を使用した詰将棋を送っていただきました。早速ご紹介いたします。

作品番号は送っていただいた順です。いずれも占魚亭さん作です。
解答はまとめて下に記載

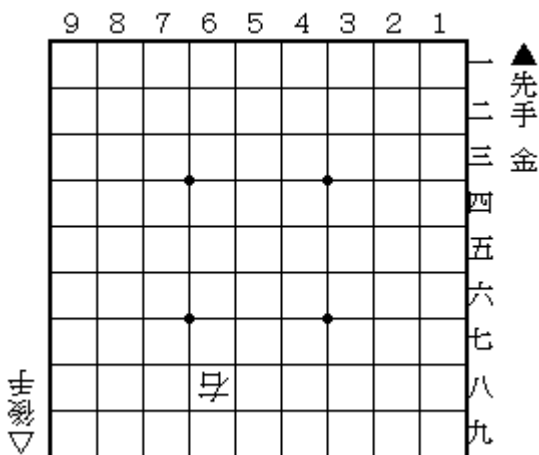
(1) 協力自玉詰 8手



(2) 協力自玉スタイルメイト 10手



(3) 点鏡協力詰 6手 (受先形式)



【解答】

(1)

[作意順]

99角、88角合、同角、77飛合、55右王、53

左王、75角、同飛成迄8手

[作者コメント]

(4)の劣化版ですねえ……。

[担当コメント]

玉が盤端ならば通常の協力自玉詰でも定番の詰め上がりですが、右王で左王に王手をかけるのがアクセント。

(2)

[作意順]

51角、42角合、同角成、23左王、56角、45飛、32馬、同左王、65角、同飛迄10手

[作者コメント]

「限定打が入ったけど……」な感じでしょうか。

[担当コメント]

よくまとまった手順。欲を言えばもう少し“この駒ならでは”感がほしいところか。

(3)

[作意順]

a)53桂、58金、52銀、69金、57右、58金まで6手

b)33桂、78金、32銀、69金、77左、78金まで6手

[作者コメント]

定番の手順・詰み形の一つなので意外性は全くありません。ツインが成立したことだけがウリです。

[担当コメント]

同じ詰め上がりにはなるものの、どちら側から金を打つか。

フェアリー駒の種類だけ変化するこのツインの形式は魅力的です。

協力詰・協力自玉詰 解付き #22

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4月15日(月)

[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。

■22-1 springs作

協力詰 5手

								王	香	
								王	香	
							飛			
							桂			
									角	
								王	香	

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※「受方持駒なし」なのでご注意ください。

[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。

■22-2 駒井めい作

協力自玉詰 6手

								王	香	
								王		
							歩	香	香	

持駒 角

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

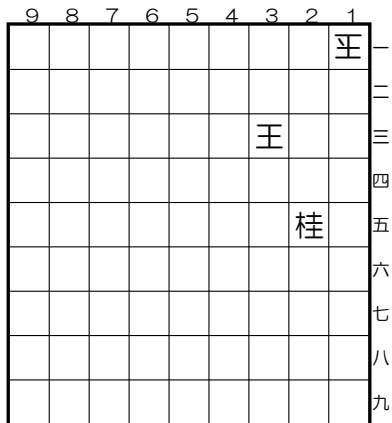
今回は「玉位置[XY]」というフェアリールールを紹介します。

【玉位置[XY]】
玉を指定の位置（XY）で詰める。

以前から存在するルールですが、少なくとも最近では見かけないルールです。フェアリールールはたくさんあるのに対して、フェアリー詰将棋を手掛ける作家はそれほど多くありません。作例が少ないルールであっても、よく考えてみると結構面白いルールなことが多々あります。

駒井めい作 詰将棋メーカー 2023年12月4日

詰将棋玉位置[12] 5手



持駒 金香

<https://tsumeshogi.com/problems/au8siciq-cv>

【解答】 12香 21玉 32金 12玉 22金 迄5手

玉を12の地点で詰まさないけりばならず、それ以外の地点で詰ますのは攻方の失敗です。普通の詰将棋なら初手22金で詰みですが、玉位置ルールだと22金と指すと失敗です。3手目32金に代えて22金も当然失敗です。

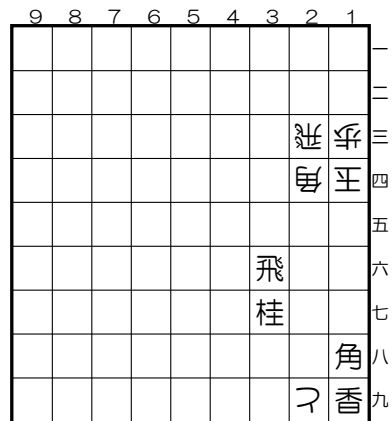
玉位置ルールは「攻方の目的達成に制限を与える」ものです。この性質を持ったものとして、普通の詰将棋では打歩詰が挙げられます。打歩詰の存在によって、様々な高級手筋が生まれたことは

言うまでもありません。そう考えると、「攻方の目的達成に制限を与える」ようなフェアリールールを用いれば、新たな手筋が生まれる可能性が高いでしょう。今回は玉位置ルールを挙げましたが、この性質を持ったフェアリールールは他にもあります。打歩詰をめぐる攻防に多様な表現があることを考えれば、フェアリー詰将棋でもまだ見ぬ新手筋は豊富に転がっていそうです。

解答・解説

■22-1 springs作

協力詰 5手



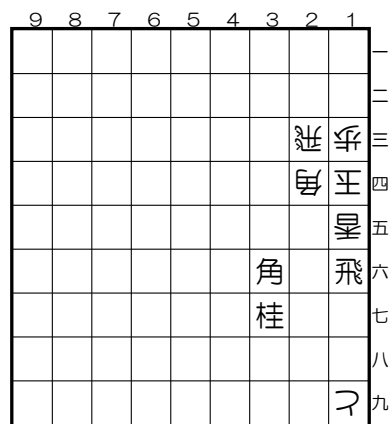
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解答】

27角 19と 16飛 15香 36角 迄5手

詰上図



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者コメント】

受方に駒を渡す冒頭2手が狙い。初手16飛は15角と応じるしかなく失敗。

【解説】

初形から攻方36飛がいなくなれば、攻方が36角と指して詰みます。初形の攻方36飛を別の場所に退かす必要があります。

初手16飛と指すのがどうでしょうか。これで36の地点から攻方飛がいなくなりました。問題は2手目に何を指すか。受方は味方玉(受方玉)が詰むように攻方に協力するルールです。いくら受方が協力してくれると言っても、受方が王手を解除するには、2手目に15角と移動合をするしかありません。受方には持駒がないからです。

受方23飛の利きが通るのが問題で、3手目36角と指しても、4手目25飛と移動合で受けられるので詰んでいません。受方に持駒さえあれば、攻方が16飛と指す手に受方が持駒から合駒をする余地が生まれます。

初手の正解は27角。いきなり攻方角を動かすのもやりにくいですが、如何にも窮屈そうな開王手なので更に意外性があります。受方は2手目19とで香を持駒にできるのが、初手27角の効果です。

これで3手目16飛に対して、受方は15香と持駒から合駒を打って協力できます。5手目36角と指せば詰上りです。受方は再び持駒がなくなったので、25の地点に合駒をする受けがありません。

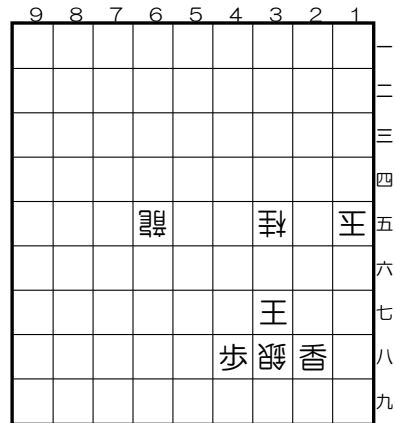
本作は受方持駒なしの問題設定で、通常はこの状態のままの方が受方玉を詰ます上では都合が良いです。しかし、受方に協力させるために、攻方が受方に駒を渡すのが面白い手順。最終形は受方に持駒がないことを活かした詰上りなもの、狙いを際立たせています。

受方持駒なしの問題設定は、軽微ですが変則ルールであることに変わりありません。余詰を消すために使われるなど、狙いと関係する使い方をされることは少ないです。一方で、本作は受方持駒なしを積極的に活かしています。受方持駒なしにしながらも、持駒の概念は活かす構成を実現して

いるのが巧いところです。

■22-2 駒井めい作

協力自玉詰 6手

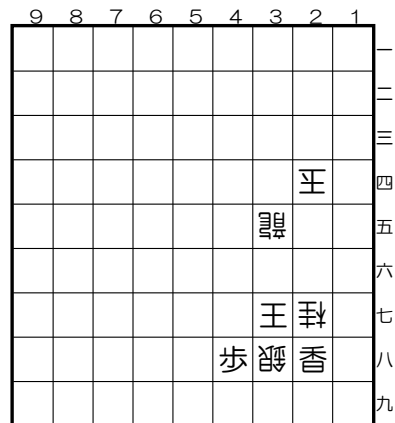


持駒 角

【解答】

26角 24玉 17角 27桂生 35角 同龍 迄6手

詰上図



持駒 なし

【解説】

普通の詰将棋や協力詰における攻方の目的は、受方玉を詰ますことです。自玉詰における攻方の目的は、受方に攻方王を詰ましてもらうこと。協力ルールが付いているので、受方は攻方に協力します。つまり、攻方も受方も攻方王を詰ますのが目的です。

攻方王を詰ますのに、初形の受方65龍を活用するのが鍵になりそうです。具体的には受方65龍を35の地点に持ってくれば、攻方王が詰みます。

攻方が35Xと受方玉に王手をして、受方が同龍と取れば良さそうです。

初手から26角 24玉とするのが正解で、ポイントは3手目17角です。代えて3手目35角と焦って攻めると、受方玉に対して両王手が掛かり、受方が4手目同龍と指すことができません。

3手目17角とあえて両王手を拒否するのは、4手目27桂生と受けさせるのが目的です。一呼吸置いて5手目35角を実行すれば、受方が6手目同龍と対応でき、攻方王が詰上ります。

ところで、4手目に代えて27歩などと指すと、5手目35角と指したときに攻方の持駒に桂が補充されます。6手目35同龍に対して7手目26桂と合駒して受けられるので、攻方王が詰んでいません。

本作は攻方がすぐに35角と指せるところで、17角と一呼吸置くのが見所です。両王手は強いですが、相手が玉を逃がす手しか指せなくなってしまうので、協力ルールにおいては損になることがしばしばあります。

実験室の悲劇(最終回)

占魚亭

★前回書き忘れましたが、Bluesky のアカウントを作りました(@sengyotei.bsky.social)。X(旧 Twitter)よりも詰将棋関係のことを多めに書いていけたらいいのですが……。

☆突然ですが、今回で実験室を閉めます。年度末ですし、当初の予定よりも多くやれたので十分かなあと思ひまして……。

ということで、ラストは Imitator+Camel の供養です。

《ルール説明》

【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)。

【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。

【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。

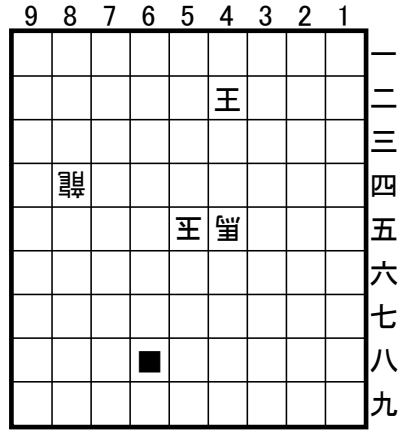
[補足]

- ・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。
- ・Grasshopper 系の駒を動かす場合は跳躍も含めて Imitator が動きを模倣できなければならない。

【Camel(駱)】

フェアリーチェスの駒。3対1の方向に跳ぶ八方桂。

AntiAndernach協力詰 7手

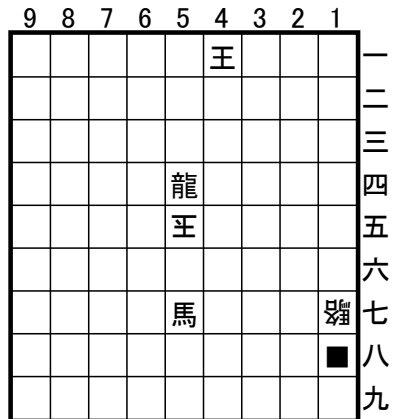


攻方持駒 駱
受方持駒 なし
※■:Imitator、駱:Camel

【手順】

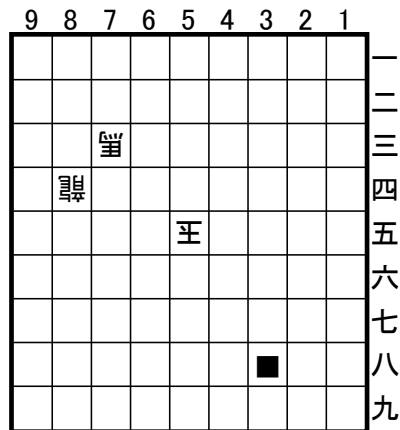
48 駱、12 馬転[I35]、56 馬転[I79]、54 龍転[I49]、17 駱転[I18]、57 馬転[I19]、41 王[I18] 迄7手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

AntiAndernach協力詰 7手



攻方持駒 駱
受方持駒 なし
※■:Imitator、駱:Camel

【手順】

68 駱、64 龍転[I18]、75 駱転[I25]、62 駱転[I12]、
73 龍[I21]、45 玉[I11]、12 角 迄7手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

★2020年1月完成(2作とも)。

AntiAndernach+Imitator+Camel は以前に1作
(WFP120-3)発表していますが、粗い作りで酷い
出来でした。この2作も酷いので改良を考えてし
ましたが気力がなくなったので、ここで供養します。
Camel と Imitator の上手い併用方法が浮かべば
再着手しますが、そんな日は来ないでしょう。

☆26回にわたり、試作・没作供養にお付き合いいた
だきありがとうございました。

★コメント等は sengyotei■gmail.com (■を@に)迄。

「詰将棋メーカー」好作選(2024年1・2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》

【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。

【非王手可】

攻方に王手の義務がない(王手をしても良い)。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

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

【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。

【攻方取禁】

攻方は駒を取ってはいけない。

【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、長手数の余詰は不問。

【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。

【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。

【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。

【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。

【Rose(薔)】

フェアリーチェスの Rose。

円形に進むナイトライダー。途中で駒があつたり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。

【Isardam-K】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉にもこれが適用される。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。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

■No.156

占魚亭

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
(2024.01.01)

■No.157

springs

非王手可協力詰 7手

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

攻方持駒 歩

受方持駒 なし
(2024.01.06)

■No.158

せら

強欲アンチキルケ協力詰 2手(受先)

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

持駒 銀

※Twitter発表(2018.03.18,19)改良図
(2024.01.06)

■No.159

springs

攻方取禁協力自玉詰 10手

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

持駒 なし

(2024.01.09)

■ No.160

keima82

強欲非王手可最善詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									歩	
									王	
									歩	
									王	
									香	
									王	

持駒 銀 歩
(2024.01.12)

■ No.161

xzg17

強欲協力詰 87手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

	金	金	金			龍	科	科		
	歩	王			歩	歩	科	科		
と				香	と	龍	香	歩		
と		と	と	銀		王	歩			
						王				
と	と		王					角		
王			銀					香		
	と	王	と	王	と	と		王		

持駒 なし
※19龍: 龍王王
(2024.01.12)

■ No.162

三木歩佳

背面協力自玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

						科				
						王				
						角				
				龍		王				

持駒 なし
(2024.01.15)

■ No.163

keima82

強欲非王手可最善詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

						飛		王		
							金			
							科			
							王		王	
							歩		歩	

持駒 角
(2024.01.18)

■ No.164

げん

Lortap協力自玉詰 12手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

歩	歩									
	王								飛	
						歩				
									と	
									王	

持駒 なし
(2024.01.19)

■ No.165

げん

Patrol打歩協力詰 13手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

						科				
	龍					角		王		
								歩	王	
									王	
						科			歩	
桂						角				

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
(2024.01.21)

■ No.166

xzg17
協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 薔
※薔:Rose
(2024.01.22)

■ No.167

springs
強欲非王手可最善詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金 歩3
(2024.01.30)

■ No.168

駒井めい
非王手可協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし
(2024.01.31)

■ No.169

keima82
強欲非王手可最善詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金 香 歩
(2024.01.31)

■ No.170

springs
協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛香
受方持駒 なし
(2024.01.31)

■ No.171

げん
Isardam-K協力白玉詰 10手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
(2024.02.02)

■ No.172

springs

禁欲非王手可協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角
(2024.02.03)

■ No.173

伊藤隆文

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
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角2銀
(2024.02.20)

■ No.174

springs

リパブリカン協力自玉詰 2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀
※最終形で逆算可能性を要請
(2024.02.20)

■ No.175

げん

強欲非王手可協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角香
(2024.02.20)

■ No.176

xzg17

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂歩
(2024.02.25)

■ No.177

げん

成禁マキシ非王手可協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし
(2024.02.25)

■No.178

げん
攻方取禁マキシ非王手可協力白玉詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香歩
(2024.02.26)

■No.179

げん
攻方取禁安南非王手可協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2
※利き二歩無効
(2024.02.27)

《作意／コメント(★＝占魚亭、●＝駒井、▲＝springs)》

今回は、2024年1～2月に発表された110作(1月:67作[「第5回フェアリー杯」「協力白玉詰2手 Part1」「協力白玉詰2手 Part2」含む]／2月:43作[「フェアリーコンテスト2」含む])の中から選びました。

■No.156(占魚亭／点鏡協力白玉詰6手)

<手順>

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

▲最終手のそっぽの味。58 桂が邪魔で 59 桂の受けが利かない。

■No.157(springs／非王手可協力詰7手)

<手順>

39 王 29 香成 同王 27 玉 28 歩 17 玉 18 香 迄7手

●手待ちで攻方王を引くのが味よし。

■No.158(せら／強欲アンチキルケ協力詰2手)

<手順>

85 桂 67 銀 迄2手

★パス手探し。

●受方の持駒を制限しない受方の協力手待ち。このテーマは何作か発表されているが、別の実現方法があることを示した意味でも価値が高い。

▲強欲手を抑制する唯一の手段。

※Twitter 発表時の図を2つ紹介します。

(参考図9)

強欲アンチキルケ協力詰 2手(受先)

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 銀
※Twitter発表(2018.03.18)

<作意>

77 銀 67 銀 迄2手

(参考図 10)

強欲アンチキルケ協力詰 2手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	㊦			㊦					一
				㊦			金		二
龍									三
				㊦	㊦	糸	馬		四
					㊦		糸		五
	王			と					六
				香		金			七
		龍	香	王				㊦	八
				㊦		金		㊦	九

持駒 銀

※Twitter2018.03.18発表改良図(03.19)

<作意>

85 桂 67 銀 迄2手

■No.159(springs/攻方取禁協力自玉詰 10手)

<手順>

28 角 26 玉 17 角 16 玉 28 角 26 玉 17 角

37 玉 28 角 同歩成 迄 10手

★攻方角が上下運動をしている間に邪魔駒(16 歩)が消える。シンプルで楽しい。

■No.160(keima82/強欲非王手可最善詰5手)

<手順>

47 歩 49 龍 27 歩 47 龍 28 銀 迄5手

●駒取りが強制されないように攻方歩をピン。そのための初手 47 歩が妙手。

■No.161(xzg17/強欲協力詰 87手)

<手順>

29 と 同龍 39 と 同龍 48 銀 同龍 59 と 同龍
68 銀 同龍 79 と 同龍 88 銀 同龍 87 と 同龍
97 と 同龍 96 金 同龍 95 と 同龍 94 と 同龍
84 と 同龍 74 と 同龍 63 銀生 同龍 62 金 同
龍 72 金 同龍 82 金 同龍 83 歩 同龍 84 歩
同龍 34 龍 同桂 89 香 同龍 34 角 同と 81 龍
同龍 73 桂 71 龍 61 桂成 同龍 51 香成 同龍
41 歩成 同龍 31 歩成 同龍 21 香成 同龍
12 歩成 同龍 23 歩成 同桂 同香成 同龍 33 と
同と 35 桂 13 龍 25 桂 22 龍 33 桂成 同角
23 歩 32 龍 43 桂成 23 龍 33 成桂 同龍 25 桂
53 龍 31 角 23 龍 13 桂成 21 龍 22 成桂
迄 87手

★力作。見所がたくさんある作品だが、何と云っても裸玉になる収束に尽きる。

▲80 手目の局面で裸玉。ここから全駒煙になるまで逆算したのはすごい。

■No.162(三木歩佳/背面協力自玉詰6手)

<手順>

42 龍 43 歩 41 龍 同玉 42 角生 25 歩 迄6手

▲歩を発生させて飛ばす。初手 41 龍が可能な配置なのがよい。

■No.163(keima82/強欲非王手可最善詰9手)

<手順>

36 飛成 26 飛 25 金 36 飛 37 桂 同飛成 47 角
同龍 26 金打 迄9手

●合駒で飛車を発生させてミニ飛鋸。

■No.164(げん/Lortap 協力自玉詰 12手)

<手順>

28 と 17 飛 18 と 27 飛成 28 と 16 龍 18 と

25 龍 28 と 14 龍 18 と 84 龍 迄 12手

★No.137(Lortap 協力自玉詰8手/2023.12.05)の機構を使った受方龍鋸。とても楽しい。

■No.165(げん/Patrol 打歩協力詰 13手)

<手順>

86 龍 26 歩 88 龍 27 歩成 86 龍 26 と 84 龍
25 と 86 龍 36 と 同龍 26 玉 37 歩 迄 13手

★歩成らせ。Patrol らしさに溢れた楽しい手順。

●攻方龍を上下に動かしながら受方歩を移動合させて成らせる。Patrol を活かした面白い機構。

▲8手で 25 歩をと金に変換。Patrol 特有の委託王手が満載で楽しい。

■No.166(xzg17/協力自玉詰6手)

<手順>

79 薔 75 桂 67 馬 同桂生 59 金 79 桂成
迄6手

★Rose 線上の Pelle move。お見事。

●Rose を使った合駒動かし。Rose は利きが複雑で敬遠されがちだが、本作では Rose の面白さがシンプルに伝わってくる。

▲Rose の線上でペレ。王手義務があるため、標準の将棋駒では玉から遠ざかる向きで動くペレは実

現できないが、Rose を使えば可能。

■No.167(springs／強欲非王手可最善詰7手)

<手順>

19 歩 31 玉 29 歩 同香成 33 歩 19 杏 32 金
迄7手

★驚愕の初手。

●初手 19 歩と遥か遠くに歩を打つのが驚き。後で受方に駒取りを強制させるための事前工作。3手目 29 歩も感触が良い。

■No.168(駒井めい／非王手可協力詰5手)

<手順>

27 歩 同歩成 19 王 26 歩 29 桂 迄5手

▲六段目の壁を崩すのは指しにくい。二歩禁を利用した歩成限定。

■No.169(keima82／強欲非王手可最善詰5手)

<手順>

23 香 同歩 27 歩 24 歩 26 金 迄5手

▲後の強欲手を抑止するための香先香歩。

■No.170(springs／協力詰7手)

<手順>

16 飛 同玉 18 香 17 飛 同香 同玉 18 飛
迄7手

●攻方の持駒に飛車がある状態で受方 17 玉と呼びたい。そのために初手は香打ではなく飛打。巧い飛先飛香。攻方は持駒の飛車を受方に渡し、攻方が再度持駒化する構成も良い。

■No.171(げん／Isardam-K 協力自玉詰 10 手)

<手順>

56 銀 46 銀生 65 銀 35 銀 64 銀 46 銀 53 銀生
57 銀生 64 銀生 66 銀生 迄 10 手

★双方の銀のダンス。

▲二枚銀のクロス・ステップ・ワルツ。

■No.172(springs／禁欲非王手可協力詰5手)

<手順>

99 角 88 飛 同角 17 玉 18 飛 迄5手

★No.167(強欲非王手可最善詰7手／2024.01.30)と比べると衝撃度は下がるが、見えやすい。

■No.173(伊藤隆文／協力自玉スタイルメイト 10 手)

<手順>

86 角 75 飛 64 角 53 飛 33 銀 同玉 77 角
同飛成 55 角 同飛 迄 10 手

▲完成品。

■No.174(springs／リパブリカン協力自玉詰2手)

<手順>

27 銀 同玉(+19 王) 迄2手

●突歩の可能性を残す最終形。リパブリカンと逆算可能性の組み合わせは他にも面白いことができそうに感じた。

■No.175(げん／強欲非王手可協力詰5手)

<手順>

64 王 24 桂 28 香 19 角 25 角 迄5手

★ピンを利用して角打ちを実現させる(=強欲ルールの適用を外す)素晴らしいアイデア。

●ふわっと攻方玉を動かす手がピンを見据えた手。非王手を活かした面白い手だと思う。

■No.176(xzg17／協力詰9手)

<手順>

58 銀 38 玉 47 銀 27 玉 36 銀 26 玉 27 歩
16 玉 28 桂 迄9手

●協力詰で受方が攻方駒を取るの、詰ます上で基本的に損になるはず。攻方駒を取りながら逃げた方が良いのが好感触。

■No.177(げん／成禁マキシ非王手可協力自玉詰6手)

<手順>

34 王 26 歩 25 王 24 香 16 王 18 飛 迄6手

▲マキシと非王手可の組合せによって、駒の特性を掬い取る。fmza で「玉のない詰将棋」を検討できるようになった効果は大きい。

■No.178(げん／攻方取禁マキシ非王手可協力自玉詰7手)

<手順>

95 飛 85 香 99 飛生 81 香成 91 飛生 92 歩
27 桂 迄7手

★受方飛を閉じ込める理由が明快で良い。マキシと非王手可の相性がこんなに良いとは思わなかった。

●受方に駒打をさせるために受方飛を閉じ込める。
マキシと非王手可の組み合わせの妙。

▲駒を打てるように飛車を閉じ込める。マキシと非
王手可の組合せに可能性を感じる。

■No.179(げん／攻方取禁安南非王手可協力詰5
手)

<手順>

12歩 11銀 26歩 22銀 11歩成 迄5手

★このテーマの先例として青木裕一作(安南ばか詰
9手／『詰パラ』2022.10)があるが、非王手可で手
数を短縮したのがミソ。

▲青木裕一作(安南ばか詰 9手、詰パラ 2022.10)
と同様の狙いだが、非王手可を使って手数を短縮
している。

※コメントで言及されている青木作はこちら。

(参考図 11)

青木裕一

安南ばか詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
						毎		料	二
								と	三
						ヲ			四
								王	五
									六
						と			七
									八
									九

持駒 歩2

※利き二歩無効

(『詰パラ』2022.10)

<作意>

14と 同玉 15歩 13玉 14歩 25玉 26歩

15玉 13歩成 迄9手

次回は5月(対象は 2024 年3~4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 (■を@に)

笑える将棋作品展 作品紹介

駒井めい

筆者のnoteで「笑える将棋作品展」を開催しました。笑える将棋作品を対象とした作品展です。本稿では出題作品を紹介します。

・出題(2023年12月28日)

https://note.com/meikomai_tsume/n/na03fe728a524

・結果発表(2024年1月27日)

https://note.com/meikomai_tsume/n/nb67fa7b0b6b2

① おかもと作

詰将棋 9手

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

持駒 なし

【解答】

33龍 56玉 36龍 (イ)55玉 45龍 64玉
54龍 73玉 63龍 迄9手

(イ) 65玉は66龍、74玉、63龍迄

【解説】

初形の攻方63龍が動きますが、詰上りで63の地点に戻ってきます。面白いのは移動軌跡。作意では 63→33→36→45→54→63 という経路で、移動軌跡が三角形を描いています。

本作の面白さはこれに留まりません。3手目65玉の変化では 63→33→36→66→63 という経路で、移動軌跡が四角形を描いています。

このように駒の移動軌跡で図形などを表現したものは軌跡曲詰と呼ばれています。作意だけでなく変化で別の図形が現れるのがとても洒落ています。

② せら作

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

持駒 なし

a) 詰将棋 9手

b) 最後の1ピース・詰将棋 9手

※a)の詰上図に1枚追加

【フェアリールールの説明】

・最後の1ピース

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

(補足)

ここで言う“追加”は、標準駒の範囲内で行われる「受方の駒台または駒箱から盤上または攻方駒台への移動」のこと。玉は駒台に移動しない。

【解答】

a) 27角上 26玉 18角 16玉 27角 26玉
38角 37玉 16角 迄9手

b) 追加駒: 攻方38角

詰手順: 27角上 26玉 18角 16玉 27角
26玉 38角 37玉 16角 迄9手

【解説】

a)は普通の詰将棋。初形の攻方16角がなけれ

ば攻方38角を16角と動かして詰みます。つまり、初形の攻方16角は邪魔駒です。詰上りは初形から攻方38角が消去されているように見えます。

b)はa)の詰上図に対して駒を1枚追加して、詰将棋9手の完全作にするという出題形式。攻方38角を追加すると出題図と同じ局面になり、詰手順はa)と同じになります。

邪魔駒消去は盤上から邪魔駒を消去する手筋。最後の1ピースは追加を追加する出題形式。これら二つの組み合わせによって、局面・詰手順が循環するという不思議なことが起きています。秀逸なアイデアです。

③ 堺健太郎作

図2のように歩を並べるとちょうど20枚で輪になった。図3のように歩を3枚くっつけると○印の角度が24度だった。このとき∠ABCの角度を求めなさい。ただし、歩は将棋で一般に使われる駒であり、欠けてはいないものとする。

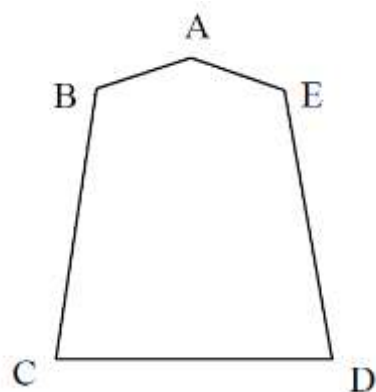


図1

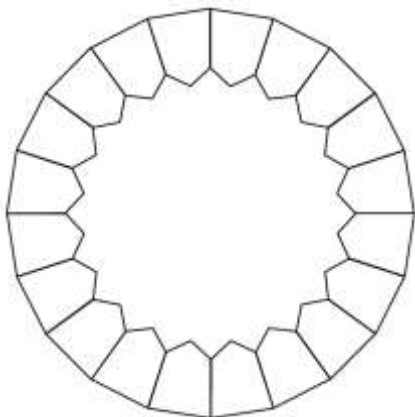


図2

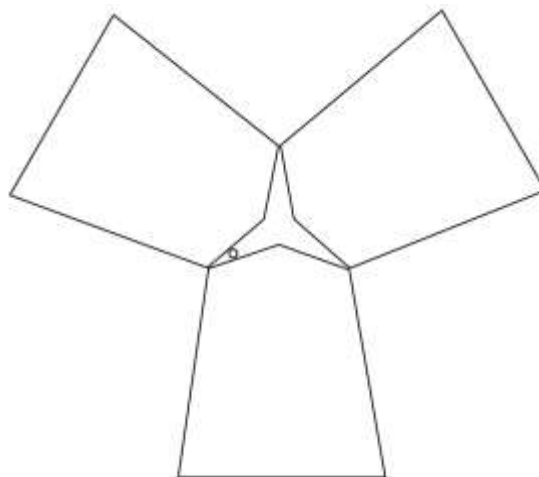


図3

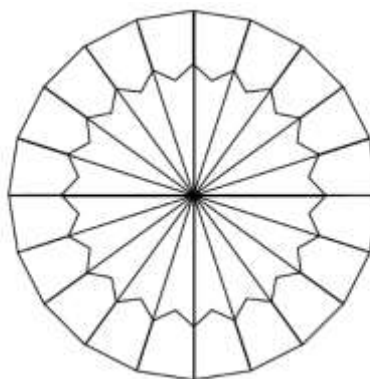
【解答】

$$\angle ABC = 117^\circ$$

【解説】 ※作者による解説を転載

下図のように補助線をひいたとき、中央の角度は20等分されているので、中心をOとすると

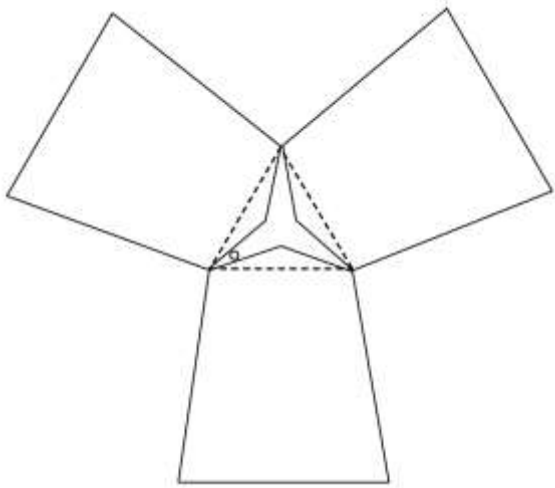
$$\begin{aligned} \angle COD &= 360^\circ \div 20 \\ &= 18^\circ \end{aligned}$$



二等辺三角形の底角は等しいので

$$\begin{aligned} \angle BCD &= \angle OCD = (180^\circ - 18^\circ) \div 2 \\ &= 81^\circ \end{aligned}$$

下図のように補助線をひいたとき、図3の中央にできる三角形は正三角形。



従って

$$\begin{aligned}\angle ABE &= (60^\circ - 24^\circ) \div 2 \\ &= 18^\circ\end{aligned}$$

四角形の内角の和を用いて

$$\begin{aligned}\angle EBC &= (360^\circ - 81^\circ \times 2) \div 2 \\ &= 99^\circ\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\angle ABC &= \angle ABE + \angle EBC \\ &= 18^\circ + 99^\circ \\ &= 117^\circ\end{aligned}$$

④ springs作

非王手可全取禁最善スタイルメイト 19手

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

攻方持駒 歩8

受方持駒 歩8

※渉: 前に1~3マス進める駒。

他の駒を飛び越えることはできない。

【フェアリールールの説明】

・非王手可

王手を掛けなくてもよい。

・全取禁

駒を取る手は禁手。詰みやスタイルメイト等の概念も駒を取れないことを前提とする。

・最善

攻方はなるべく早く目的を達成するように着手し、受方はなるべく目的が達成されないように着手する。

・スタイルメイト

王手は掛かっていないが合法手がない状態にする。

・渉

前に1~3マス進める駒。他の駒を飛び越えることはできない。

【解答】

57渉、

以下、a~jのうち8個と①~③のうち1個の合計9個の2手のブロックを順不同で行う。ただし、j-1とj-2の両方を選ぶことはできない(受方の54歩に対しては55歩でも53歩でもよい(変同余詰))。xはそれぞれ1~8のいずれかで、yは1~3のいずれかである。

a. 1x歩、1(x+1)歩

b. 2x歩、2(x+1)歩

c. 3x歩、3(x+1)歩

d. 4x歩、4(x+1)歩

e. 6x歩、6(x+1)歩

f. 7x歩、7(x+1)歩

g. 8x歩、8(x+1)歩

h. 9x歩、9(x+1)歩

i. 58歩、59歩

j-1. 54歩、55歩 または 55歩、54歩

j-2. 54歩、53歩

① 53渉、56渉 (j-1を選んだ場合)

② 55歩、56渉 (j-2を選んだ場合)

③ 5(y+2)渉、5(y+3)渉 (j-1、j-2のどちらも選ばなかった場合)

迄19手

【解説】

受方をスタイルメイトにします。全取禁ルールを活かして、受方の歩・歩の正面に攻方の歩・歩を配置することを目指します。受方に何かを指させて、攻方がそれに対応していけばよいです。

問題なのは出題図が攻方が手番ということ。攻方が不用意な手を指せば、逆に受方に対応されて攻方がスタイルメイトになります。

初手57歩が正解で、これが態度を保留する手。相手に態度を決めさせて対応する構造は、いわゆる「数取りゲーム」と仕組みとほぼ同じです。

本作には玉のない詰将棋という斬新な狙いもあります。詰みを目的としない変則ルール(本作では非王手可+スタイルメイト)なら、必ずしも玉がいる必要はありません。非常に柔軟なアイデアです。

⑤ Relax作

詰将棋 137手

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

攻方持駒 歩69

受方持駒 飛2金4桂4香4

※非標準駒数

※二歩および打歩詰は可

【 解答 】

28歩打 26玉 27歩打 37玉 38歩打 47玉
 48歩打 57玉 58歩打 67玉 68歩打 77玉
 78歩打 87玉 88歩打 97玉 98歩打 96玉
 97歩打 95玉 96歩打 86玉 87歩打 76玉
 77歩打 66玉 67歩打 56玉 57歩打 46玉
 47歩打 36玉 37歩打 25玉 26歩打 24玉
 25歩打 35玉 36歩打 45玉 46歩打 55玉

56歩打 65玉 66歩打 75玉 76歩打 85玉
 86歩打 94玉 95歩打 93玉 94歩打 84玉
 85歩打 74玉 75歩打 64玉 65歩打 54玉
 55歩打 44玉 45歩打 34玉 35歩打 23玉
 24歩打 22玉 23歩打 33玉 34歩打 43玉
 44歩打 53玉 54歩打 63玉 64歩打 73玉
 74歩打 83玉 84歩打 92玉 93歩打 91玉
 92歩打 82玉 83歩打 81玉 82歩打 72玉
 73歩打 71玉 72歩打 62玉 63歩打 61玉
 62歩打 52玉 53歩打 51玉 52歩打 42玉
 43歩打 41玉 42歩打 32玉 33歩打 31玉
 32歩打 21玉 22歩打 11玉 12歩 同玉
 13歩 同玉 14歩 同玉 15歩 同玉
 16歩 同玉 17歩 同玉 18歩打 16玉
 17歩打 15玉 16歩打 14玉 15歩打 13玉
 14歩打 12玉 13歩打 11玉 12歩打 迄137手
 ※4-7筋では玉が一回だけバック出来る大量の非
 限定があります。

※一段目では玉がナナメ移動を駆使する大量の
 非限定があります。

【解説】

歩は本来18枚ですが、本作はそれ以上あります。しかも、二歩も打歩詰もアリです。要はひらすらに歩を打っていき、二～九段目を歩で埋め尽くすことで詰みを達成できます。

解くのはそこまで難しくないのですが、脳内で具体的な手順を求めるのは流石に難しいです。盤に並べて考えるにしても、こんなにたくさん歩を持っている人は稀でしょう。加えて、非限定が多数あるのも厄介です。そんなわけで、本作は降参者が続出しました。

初形や詰上りのインパクトが凄まじく、挑戦的な作品と言えます。

ピッタリな用語がほしい

さんじろう

飛角香の王手に対して中間に駒を打って受ける手段を合駒と言います。間駒という表記もあるようです。フェアリールールでは王手駒の対面で駒の性能を変えて王手を防ぐ手は対駒、背面で駒の性能を変える手は背駒という表現が定着してきました。どちらも打つ場合だけでなく、移動対駒とか移動背駒とかもあります。このように用語（テクニカルターム）が決まっていると色々便利です。というわけで、定まった用語がまだない事象について、「用語がほしいなあ」と言う話をします。

まずは、ネコネコルール。ルールの説明については省略します。

例1 (34桂と王手を掛けた局面)

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

持駒なし

王手を受けるには玉が25や45に移動する手もありますが、ここでは32や35に駒を足して受ける手を考えます。

・32に駒を足す場合。

32の駒の性能が34桂に移るのがネコネコルールのお約束ですから、頭に利く駒は打てません。従って角か桂の2択となります。

例2 (32角と打った局面)

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

持駒なし

・35に駒を足す場合。

こちらは何を足しても34桂は桂の働きに戻るだけなので、王手は解除できる。よってとりあえず駒の制限は無い。

例3 (35金を打った局面)

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

持駒なし

例3の場合は桂の背後に駒が来るので、背駒と言っても間違いではない気がしますが、例2の場合は今までの手持ちの用語では対応出来ない。

ここまでの図は駒を打って受けるようになっていますが、もちろん盤上の駒が移動することも考えられます。

次に今までの逆の場合を考えてみましょう。

例 4

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

持駒 なし

15桂は現在角の性能なので、33の玉に王手を掛けています。王手を受ける手は色々考えられますが、そのうちの一つに16角を移動する手があります。16角は現在桂の性能なので、例えば28角生と動いた図が次図。

例 5 (28角生とした局面)

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

持駒 なし

15桂が角ではなくなったので、見事に王手が解除されました。

以上のような事象（縦線上の駒の位置関係を変化させることで王手を解除する）を表す特定の用語があると便利だなあ、と考える次第。

以上は近縁？の点鏡ルールでも同様に、点対称地点に駒を足して、または引いて王手を受ける手に決まった名称はあるのでしょうか。もしかしたらもうあるのかもしれませんが、、、皆様の名案に期待します。

数日前に、X（旧Twitter）で先崎九段が「すごいんでもいい事だが 11 角打、91 角打、19 角打、99 角打という符号は人生で一度も見たことが気がする。（詰め将棋）ではありえない」と呟られました。非王手では不可能ではありません（実際にプロ棋戦の実戦にあるようです）が普通詰将棋ではありえません。

おーこれは我がフェアリー界の出番ではないか！（決して空きスペースを埋めるためネタをパクった訳ではありませんよ。汗）

先崎九段はかつて氾濫にて出題された拙作（盤面桂だらけの作品）のネタを文春（だったかな）に書かれていたのでおあいこ？なんてね。

【作品募集】

【課題】

11 角打、91 角打、19 角打、99 角打を手順に含む作品。ルール・手数・標準駒数か否かは不問だが、非王手は不可とする。フェアリー駒使用も認めます。

【投稿先】

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

【投稿締切】

2024 年 4 月 15 日（月）

★作品が複数集まった場合は、隅角打ちコンテストを開催予定。集まらなかった場合は、前回のナンマイダ〜と同じくなかった事になります。

★奇想天外な隅角打ちを期待します！



たくぼん

Fairy TopIX2023投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2023は2023年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。 takuji@dokidoki.ne.jp

【スケジュール】

投票開始：2024年4月1日
投票締切：2024年5月10日
結果発表：WFP2024年5月号(191号)

【対象】

2023年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

【部門区分】

【フェアリー詰将棋】

短編部門：～15手
中編部門：16～49手
長編部門：50手～
推理将棋・プルフゲーム 手数区分なし

以上4部門となります。

【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目

を記載いただくと助かります。

- ・部門名
- ・WFP何月号(または何号)
- ・作品展名(またはコーナー名)
- ・(あれば)作品番号
- ・作者名&ルール名&手数
- ・投票作品へのコメント(部門別及び全体通しでのコメントも出来ればお願いします)

*なお対象作品一覧には通し番号を打っていますのでなるべくこちらの記載番号でお願いします(推奨)

。

【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

お気に入り投票ですので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて5月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしくお願いいたします。

※なお投票数がなかなか伸びない場合には、昨年投票者の方々にお願いメールをする場合がありますのでよろしくお願いいたします。

※対象作品一覧は4月始めごろHPに掲載しますので今しばらくお待ち下さい。

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4月10日(水)

推理将棋第 172 回出題

推理将棋 3 題
解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2024年4月15日(月)

第 159 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題
解答送り先：神無七郎
k7ro.ts@gmail.com

Fairy of the Forest #77

協力詰 3 題
解答送り先：
酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

第 21 回フェアリー入門 (QUEEN)

フェアリー作品 1 1 題
解答送り先：(springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2024年5月15日(水)

第 160 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題
解答送り先：神無七郎
k7ro.ts@gmail.com



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 4 月 15 日 (月)
〔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 64 参照)

第 60 回神無一族の氾濫

課題：使用駒が増えるフェアリー作品
〔投稿締切〕2024 年 4 月 14 日 (日)
(投稿先)
→神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)
(詳細は P14 をご覧ください)

隅角打ちコンテスト

課題：11.19.91.99 角打ちのある作品
〔投稿締切〕2024 年 4 月 15 日 (月)
(投稿先)
→たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)
(詳細は P82 をご覧ください)

あとがき

FairyTopIXの季節になりました。今期は詰将棋メーカーの紹介等も増えてかなりの候補作となりそうです。たくさんの投票よろしくお願ひします。

たくぼん

2024 年 第 189 号

Web Fairy Paradise

非売品
令和六年三月号
令和六年三月廿日発行

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