



## 第192号

### 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第162回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 推理将棋第175回出題
- ・ 臨時④神無太郎の氾濫 問題編
- ・ **The Imitator on the Board**(springs)

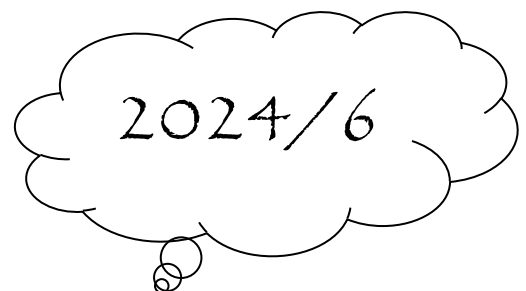
### 結果発表

- ・ 第161回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第173回解答
- ・ 第22回フェアリー入門(対面)解答
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#25(駒井めい)

### 読み物

- ・ Grasshopper 超入門
- ・ All-in-Shogi ルールを「普通」にする(3)(るかなん)
- ・ 埋駒とその関連(3)(springs)

(最終改訂:2024/6/24)



## はじめに

---



## 東京

年に2度、仕事の組合関係の総会参加のため東京へ出張で行きますが、今月の初めに半年振りに東京に行ってきました。

総会の会場は、白金台の八芳園という結婚式場、宴会場で1万2000坪というとてつもない敷地に庭園などある趣のあるところでした。

通常、定時総会はしゃんしゃんと拍手をして異議なしで進むのですが、詳しいことはかけませんが大荒れで議事の一部が承認されないという事態になり時間が予定時間を大幅に超過することに……。こんな総会は初めてでした。

終了後、時間があつたのでちょっと渋谷界隈を散策してきました。実はまだ見たことのなかった忠犬ハチ公像を見に行きました。駅の出口に名称が付いていますので迷わずにたどり着きました。驚いたのは結構待ち合わせの人がいることと、像と一緒に写真を撮ろうと外国人の方の列が長〜く伸びていたことでした。おまけに歯の衛生週間だったため、渋谷区歯科医師会の襷を掛けていたのですが、さすがにこの襷は邪魔でしょう……。

前回までは地下鉄に乗るのに主に現金で切符を買ってましたが、今回は初めてパスモだけでいけました。便利ですね。帰り道、予讃線で瀬戸大橋を渡ったところに放送で、「交通系ICカードの使用はここまでです」と流れたのには寂しさを感じました(泣) 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192号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん : [takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

---

協力いただいている方々のHPアドレス

\*ご協力感謝します

## 妖精都市

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

## 詰将棋メモ

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

## 詰将棋おもちゃ箱

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

## Onsite Fairy Mate

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

## K.Komine's Home Page

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

## フェアリー時々詰将棋

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

## 占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

## 第162回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。本稿では第162回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

### 〔第162回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第162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駒井めい氏、占魚亭氏、神無太郎氏、springs氏、さつき氏、るかなん氏、松下拓矢氏、上田吉一氏、さんじろう氏、真T氏、変寝夢氏の11名です。

今回は期末のため解答締切が通常より一ヶ月長く設定されています。一部の作品を除いて、難度も高くないはずですので、多くの解答が集まることを期待しています。

**162-1**は駒井めい氏のレトロ協力詰。3手逆算して、5手で詰む手順を求めよという問題です。「協力詰なのに逆算手数より詰手数が長いつて変じゃない?」と思った貴方、それは正しい疑問です。本局は出題図に関する制約を緩め、「着手履歴が絡む反則によって生じた局面だが、それ以外はルールに抵触していない」という場合も許容した、特殊なレトロ問題だと考えてください。人により「反則した局面を出題図にしてはだめ」と、「レトロは“待った”をパズル化したものだから良い」とに意見が分かれると思いますが、逆算自体は可能ですので、逆算手順(または逆算図から出題図に至る手順)と詰手順を解答してください。

**162-2**は占魚亭氏のImitator作品。盤上には龍と馬が居て、紛れが多い難解作だと思います。受方持駒制限があるので、根性で何とかなるギリギリの難易度かもしれません。

**162-3**は神無太郎氏の「点鏡打歩協力自玉詰(受先)」シリーズの一作。このシリーズは難解作が多く出題されてきましたが、今回は箸休め。初手が決まれば詰みまで一直線です。

**162-4**はsprings氏の衝立協力詰。本作品展でもこのルールの作品が出題され、皆さんも慣れて来たところではないでしょうか。本局では指し直し回数に制限はありません。指し直しを利用して、王手が途切れるのを防いでください。

**162-5**は、さつき氏の衝立推理。**WFP159-10**で出題された衝立推理と異なり、衝立で情報を

隠されているのは後手の方であり、後手から見た棋譜が与えられています。与えられた情報を手掛かりに全棋譜を再現するという目的は同じです。また、本作はツインです。違いは最終手のみ。最終手の1マスの違いが手順にどのような影響を及ぼすか、ご注目を。

**162-6**は、るかなん氏の複玉作品。複玉と言っても、玉の一つは中立玉です。つまり攻方手番では複玉ですが、受方手番は単玉と同様です。受方には4枚の不滅飛が追加されており、攻方玉に利いていますが、攻方は複玉状態なので王手を無視して構いません。不滅飛は取れないので、合駒を稼ぐことができません。2枚の歩と攻方玉で中立玉を詰ます必要があります。このとき注意すべきは複玉&中立玉特有の受けです。もし早詰だと思ったら**WFP159-6**の結果稿の作者の解答時コメント及びそれに対する筆者の補足を参考に、もう一度考えてください。

**162-7**は松下拓矢氏の協力自玉詰。他にフェアリー要素のない純粋な協力自玉詰は本作品展ではむしろ少数派ですね。シンプルなルールのフェアリーに飢えている方はお見逃しなく。

**162-8**は上田吉一氏の作品。「成禁天竺 PWC マキシ」シリーズの作品。更にはLocust(蝗)とTriton(海)というLocust系のフェアリー駒が加えられています。現在のPWCのルール説明には「駒位置の交換となる」と書いてありますが、厳密には「**通常は**駒位置の交換となる」と改めねばなりません。Locust系の駒による駒取りは「ジャンプ台の駒を取る」という変わった取り方であり、駒を取った後、更にその先に進みます。従ってPWCでも「位置交換」にならないのです。例えば本局で「44飛 17玉 47飛 同海」と進んだ場合、飛は確かに67に復活しますが、海は47ではなく37へ着地します。Locust系の駒を使った場合「PWC≠位置交換」であることに留意して解いてください。

**162-9**及び**162-10**は、さんじろう氏のネコネコ鮮協力詰。今回は2作品とも双裸玉ですが、あくまで詰めるのは受方玉です。攻方玉への王手に気を付けながら解いてください。

**162-11**は真T氏のAll-in-Shogi作品。詰めるのがDummy王、つまり動けない玉なので簡単に詰みそうですが、All-in-Shogiは守備力が強力です。王手駒を動かす受けができないよう、上手く手順を進めてください。

162-12 は変寝夢氏の作品。主役は Non-stop Equihopper (E) と Camel (駱) です。Pyramid (◆) は、以前の石 (●) と同じものですが、ホッパー系の駒のジャンプ台になるものを◆、ジャンプ台にならず、ホッパー系駒もシャットアウトするものを●で表すよう再定義しました。つまり、本局の◆はEのジャンプ台として利用することができます。盤上には4つの◆がありますが、そのすべてをジャンプ台として利用するわけではないので、あまり気を取られ過ぎないようにご注意ください。

### 解答要項

第 162 回分解答締切:2024 年 8 月 15 日(木)

宛先 : [k7ro.ts@gmail.com](mailto: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](mailto:k7ro.ts@gmail.com) へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

### WFP 作品展：今後の予定

7 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、6 月号の新規出題と 7 月号の結果稿はお休みさせていただきます。今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	6 月	7 月	8 月
第 162 回	再掲	再掲	結果
第 163 回		出題	再掲
第 164 回			出題



### 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。

#### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

#### 【レトロ $-m+n$ 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

1)特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする

2)協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数の逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

#### 【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」

#### 【受先】

受方から指し始める。

#### 【点鏡】

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない  
→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)  
参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/naab6669c82f3](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3))

#### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【衝立協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

初期配置の情報は与えられるが、受方の着手

は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または**不成立**となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、**指し直し**ができる。

(補足)

攻方の最終手は「考えられる全ての局面に対して王手または**不成立**となるような着手であればよく、「考えられる全ての局面に対して詰み」である必要はない。

作品が完全作となるのは、ルールに従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・ 不必要な指し直しを除いて、攻方の手が一意に決まる
- ・ 受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

[与えられる情報]

1a.相手の駒を取った (取った駒が渡される)

1b.自分の駒が取られた (盤上から取られた駒がなくなる)

2a.王手をかけた

2b.王手をかけられた

3a.指し手が**不成立**

4a.詰めた

4b.詰められた

[不成立となる着手]

(1) 王手が掛かっているが解消できない手。

(2) 自分の王を王手にさらす手。

(3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。

(4) 相手の駒を飛び越える手。

(5) 打歩詰。

[棋譜 (攻方視点) 表記用の記号]

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XY の位置の攻方駒が取られた※ <sup>1</sup>
×	着手不成立
(+)	逆王手※ <sup>2</sup>
;駒	指手によって「駒」を入手した
+	王手
++	詰み

※<sup>1</sup> XY の XY が直前の着手と同じ場合は (同) という表記を使う。

※<sup>2</sup> 衝立将棋では王手に+の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、+は省略する。詰を意味する++も省略。**衝立**

推理ではこれらの記号も使用する。

【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。

→参照：WFP187号「衝立推理の紹介」

【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。

【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)

【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横にnを付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる (利きが非対称な駒の場合に要注意)

2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる

3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。

4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。

相手側の駒や、中立駒は取れる。

5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。**手番を問わず**、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩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く。

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

【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。

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

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(通常は駒位置の交換となる。Locust系の駒だとそうならないことに注意。)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 PWC編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/n2efaf0976776](https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776))

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

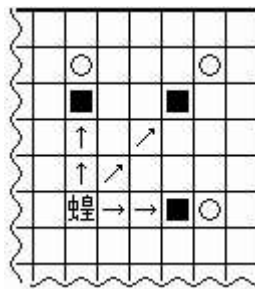
(補足)

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

【Locust】(蝗)

フェアリーチェスの Locust (蝗)。

Queen の利きの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



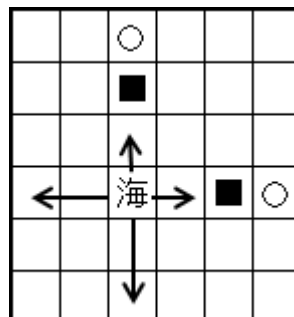
(○が蝗の利き。

■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【Triton】(海)

フェアリーチェスの Triton (海)。

駒を取らないときは Rook の動き。駒を取るときは Rook-Locust の動き (Rook の利きの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る)。



(矢印が駒を取らない時の動き。○が駒を取る時の移動先。

■は敵駒。これを取って○に行く。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりするとそこには行けない。)

【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)

【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」

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

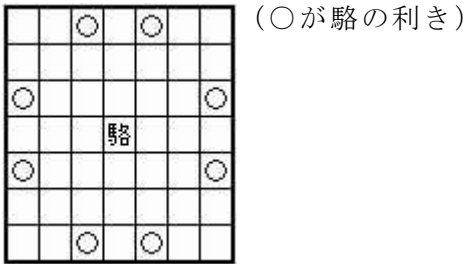
【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【Camel】(駱)

Camelはフェアリーチェスの駒。

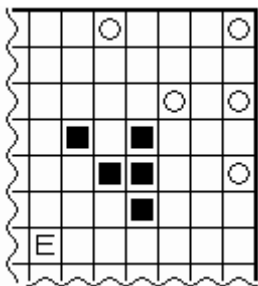
3対1の方向に跳ぶ八方桂。



(○が駱の利き)

【Non-Stop Equihopper】(E)

盤上の任意の駒を中心に現位置から点対称の位置に着地する。着地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。)

【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

4 3 2 1 例え左図で、  
11Gや31Gは可。  
22角や11角は不可。  
11桂成や31桂成は可(詰)。



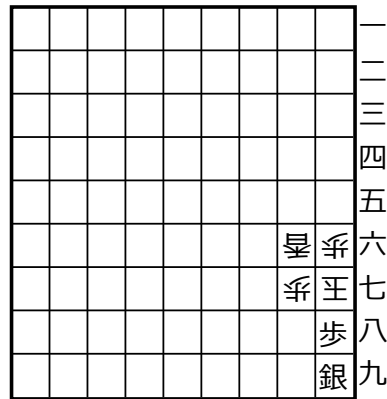
持駒なし  
G: Grasshopper

<第162回>解答締切:2024年8月15日(木)

■ 162-1 駒井めい氏作

レト口協力詰 -3+5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



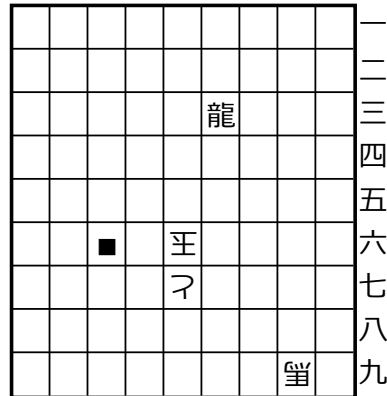
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 162-2 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 桂

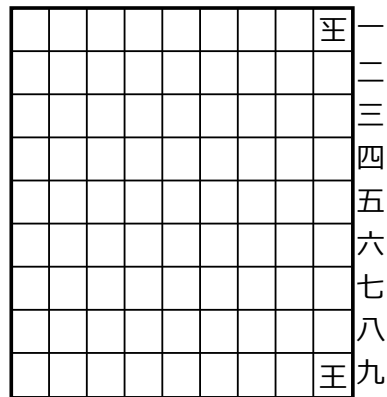
受方持駒 なし

※ ■:Imitator

■ 162-3 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 162-4 springs 氏作

衝立協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金桂

※指し直し回数制限なし

■ 162-5 さつき氏作

衝立推理 22手(後手視点、指し直し上限8回)

a)

- (-) 84歩 (-) 85歩 (-) 86歩;角
- (86) 86飛;歩 (-) 76飛 (-) 97角
- (-) 79角成;銀 (79) 34歩 (76) 99角成;香
- (-) 77馬+ (-) 87銀++

b)

最終手 87銀++ → 88銀++

■ 162-6 るかなん氏作

複玉協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2

※53玉:中立玉、飛:不滅駒

■ 162-7 松下拓矢氏作

協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀2桂

■ 162-8 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 51手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※蝗:Locust、海:Triton

■ 162-9 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰(受先) 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
								王	四
					王				五
									六
									七
									八
									九

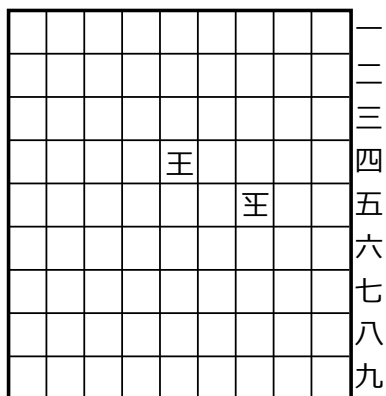
持駒 角



■ 162-10 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

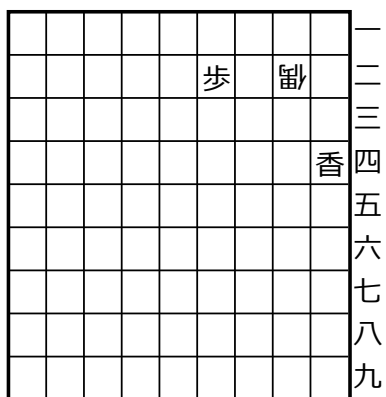


持駒 桂

■ 162-11 真T氏作

All-in-Shogi協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



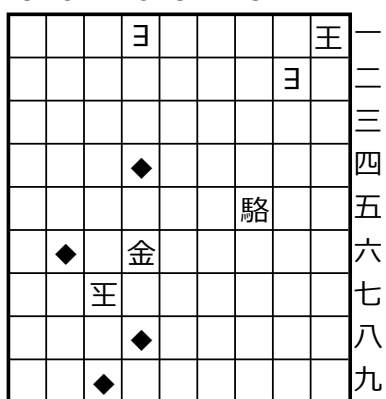
持駒 なし

※偶: Dummy王

■ 162-12 変寝夢氏作

PWC協力自玉詰 (受先) 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ E: Non-stop Equihopper

駱: Camel

◆: Pyramid (不動、不滅)





■ 161-2 神無太郎氏作 (正解 2 名)

点鏡打歩協力白玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
					王					三
										四
								王		五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部+騎4

※騎:Knight

【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

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/naab6669c82f3](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3))

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

・受先

受方から指し始める。

・Knight (騎)

チェスの Knight。八方桂。

	○		○	
○				○
		騎		
○				○
	○		○	

(○が騎の利き)

【解答】

95 騎 24 王 86 金 14 王 96 騎打 26 王

84 香 25 王 23 玉 26 王 85 香 25 王

24 歩 まで 13 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

盤上双裸玉で持駒はなし。普通なら王手すら掛けられない形ですが、「受先」と点鏡の性能変化を利用して手掛かりを作っていきます。

王手を可能にする原理は **WFP160-4** と同様。受方玉の性能を弱くして、攻方玉で受方玉に王手することを可能にします。受方も点鏡の性能変化を利用してこれに応じますが、攻方の王手が途切れないよう、適度に攻方玉を弱くする必要があります。

また、達成すべき目標が「打歩詰」であることから、後ろから王手を掛けるより、前から王手を掛ける形に誘導したいところです。性能変化ルールでは玉の前ではない場所に歩を打つ打歩詰も可能ですが、やはり本命は玉の前に歩を打つ形です。

王手の方向を後ろ向きから前向きにする。このために使われるのが 2 枚の Knight(騎)です。初手 95 騎は 9 手目 23 玉を可能とし、5 手目 96 騎打は 6 手目 26 王を可能にするためのもの。金の力を借りて細かく位置を調整し、双方の玉が騎のように後方へジャンプすることで、前向きに王手を掛ける形ができます。最後は攻方玉が香の性能になって詰みますが、すぐに歩を打つのではなく、香の一目上りを挟んで 2 回目に歩を打って詰ますのが味わい深い手順。香と玉の性能交換が一目上りを生み出す仕組みは、憶えておくと今後に生きると思います。

本局では王手の方向を後ろ向きから前向きにするため騎を使ったのですが、騎がないと詰まないかということ、そんなことはありません。通常の将棋駒でもそれは可能です。

ただ、王手の方向を変え、更に打歩詰を達成するには大変な困難を伴います。作者から示された参考図をご覧ください。

〔参考図〕 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰 (受先) 31手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

本局から駒を除いただけですが、手数は何と31手！これを解答募集すると無解者が続出するのは目に見えているので、参考図として紹介することにしました。

解答は本校末尾に掲載しますので、難問であればあるほど解答者魂が燃え上がるという方は、ページをめくる手を止め、ぜひ解図に挑戦してください。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

2手目からだったらなあ。まだわからなかったかも。でも初手からの思考局面数の少なさにびっくり。

たくぼんさん

23 玉としてからの王と香のやり取りが面白かったです。とはいえやはり時間は費やしました。

占魚亭さん

受方玉を動かすタイミングが肝。大駒を出さなくても上手く手が繋がるものですね。

■ 161-3 駒井めい氏作 (正解7名)

Messigny協力詰(受先) 2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

• Messigny

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

(補足)

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

→初出：「Messigny ばか詰入門」(WFP1号)

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

11歩 16歩 まで 2手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

## 【作者のコメント】

複数種の禁手を利用した詰上りが狙い。

二歩は筋、行き所のない駒は段に関する禁手なので、初手の着手地点が一意に決まります。

## 【解説】

二種の禁手で限定打の位置を決める斬新な作品です。

将棋盤は2次元の世界。位置は筋と段で決まります。本局はその2つのパラメータを「二歩禁」と「行き所のない駒」という二種の禁手で決めるのです。

一旦「受先」を忘れて攻方手番としましょう。初手16歩で詰みそうですが、これはMessignyのルールを利用し「16歩/26歩」の位置交換で逃れます。

となれば、受先の初手に何を指せば良いかも自然に導き出されます。この位置交換が「二歩禁」で禁止されるようにするため、1筋に歩を置けば良いのです。

しかし1筋に歩を置くと今度は別の問題が生じます。新たに置いた歩が攻方の歩との交換対象になってしまうのです。例えば初手「12歩」なら「16歩」に対し「16歩/12歩」で逃れるという具合です。

この交換を防ぐ妙着が初手11歩。

一段目に歩を置けば「16歩/11歩」としたとき11歩が「行き所のない駒」の反則になるため位置交換をすることができないのです。こうして二つの禁則、「二歩禁」と「行き所のない駒」により初手11歩の限定打が決まりました。

本局は「二重禁則誘致」（るかなん氏の短評より）と呼ぶべき斬新な手筋を、一切の夾雑物なく、簡潔に実現しています。フェアリーの教科書があったらぜひ収録したい作品ですね。

## 【短評】

### springsさん

わずか2手で二歩と行きどころのない駒の禁則のコラボレーション。

### るかなんさん

二重禁則誘致。打歩も絡めて三重禁則も狙いたいところですが、さすがに難しいか。

### 一乗谷酔象さん

行き所なしと二歩、二種の禁じ手で受けを封印。

### たくぼんさん

1筋どこでもいけるかと思ったらそうか11だけなんですね。久しぶりにMessigny解いたから忘れてました。

### 占魚亭さん

禁則利用ですか、なるほど。

### さつきさん

二歩禁と行き所のない駒の二種類の禁手の複合が最大限に簡潔に表現されていると思います。

### 荻原和彦さん

初形は詰めるではなく、▲16歩には位置交換にて逃れ。「二歩」と「行き所のない駒」を利用して位置交換を拒む△11歩が会心の一手。

## ■ 161-4 阿知矢龍氏作（正解3名）

### 協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	♁								三
									四
									五
			♁						六
									七
									八
				♀					九

攻方持駒 Q

受方持駒 残り全部+ Q3

※女:Queen王, Q:Queen

## 【ルール】

### ・駒詰

玉が指定駒の性能になる。

※本局では玉属性を持たないQueenをQ、玉属性を持つQueenを女と表記

## 【解答】

86Q 76Q 64Q 65Q打 55Q 同Q

まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	♁								三
									四
				♁					五
		♁	♁						六
									七
									八
				女					九

持駒 なし

【作者のコメント】

使用駒と着手を Queen で統一しました。

【解説】

Queen の Queen による Queen のための作品。受方の駒台には将棋の標準駒も控えていますが、作意でこれが登場することはなく、合駒も Queen です。ここまで徹底することで、作品の主張が明確になっています。

なお本局では玉属性を持つ Queen と、持たない Queen が併用されています。ここでは両者を区別するため前者を「女」(=女王)、後者を「Q」で表しています。

解図にあたってまず把握すべきは、盤上に配置された駒の利きです。Queen は利きが大きいのでこの作業は欠かせません。

特に重要なのは攻方女王が動ける場所の把握です。それを図に表してみましよう。

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	♁								三
									四
									五
			♁						六
									七
									八
			女						九

赤色が攻方女王の動ける位置です。これを見ると受方 55Q を置けば、その赤色の多くが消えることが分かりますね。

残る箇所は 49 と 79 のみ。これは受方 76Q を置けば消せます。

これで解図の方針は決まりました。55Q・76Q の発生が目標です。76Q は合駒で発生させて、そのままその場所に置いておけば良いですが、55Q は別の場所で発生させて、最後に 55 に来るようにしないと王手放置の反則になります。

このような条件を考慮して、手順を整理すると、攻方Qを受方女王の周りで半周させる可愛い作意手順が浮かび上がります。持駒Qを見て大立回りを予想した方は意外に思われたかもしれませんが、縦横斜めのすべての利きを使う攻方Qの動きは、やはりQならではのものです。

正解者3名はやや少ないですが、初形で敬遠した解答者が多かったのでしょうか。実際に解くと意外と易しく感じたのではないのでしょうか。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

利きの重複感を多少感じてしまうが、発想は面白い。

たくぼんさん

利きの確認が大変ですね。気がいたら詰んでいました。

占魚亭さん

攻方Q王の逃げ道を潰すQの最適な配置探し。

さつきさん

Q、女満載の作品なのにQを小さく使うのが意外でした。



■ 161-5 さんじろう氏作（正解4名）

ネコネコ鮮協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂2

【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。

→初出：ネコネコ鮮の紹介（WFP43号）

【解答】

56桂 57飛成 58桂 54金 47桂 まで5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

後手の手は2つともネコネコ流の駒機能変換ですが、どちらも打でなく移動というのは変わっているかもしれません。特に57飛成は最終

手のための成限定でちょっとおしゃれです。

最終手は二重王手。駒打で受ける手はなく、現在玉=桂なので玉が移動する47玉や67玉は56桂=龍になり王手が外せない。また龍が移動する47龍は56桂=金となってやはり王手が掛かります。56龍は47桂の王手が外せない。以上より詰み。4手目で47(67)玉や59○打はあと一手で詰める手はない。かと言って54○打は56桂=玉となり受けになっていない。54金上が地味な妙手というわけです。

【解説】

攻方は偶数枚にして攻め、受方は奇数枚にして受ける。ネコネコ鮮の基本的な応酬ですが、受方の応手を駒移動（移動付駒）で行うのが本局の特徴。駒が飛び石状に配置されているため、打つと駒が繋がってしまい、枚数の偶奇が変わりません。偶奇を変えるために盤上の駒を動かすのです。

2手目「成」が小さな伏線で、ここ57飛生だと最終手に対し47玉や67玉で逃れます。作意表面には現れませんが、相手の潜在的な利きを強化して逃れ順をなくす、協力詰らしい手筋です。もし初形に58飛がなければ、2手目57銀で作意同様に詰むので、57飛成は「銀の代用」なのですが、58飛の置駒にしたことで初手57桂のような紛れも生まれており、手順の難易度も印象も大きく変わっています。普通詰将棋でも「桂を置駒にしても持駒にしても良い場合は置駒にせよ」という紛れを増やすことを主眼とした創作上のノウハウがありますが、性能変化ルールでも、置駒が持駒に優るケースがあるのでしょうか。最終手は桂2枚による両王手。異なる筋からの両王手なので、駒を打って2つの筋の偶奇を変化させる受けはありません。盤上の駒を移動する受けもありません。玉は不動のまま駒柱の枚数が1→2→3→4→5→4と推移し詰上る。ネコネコ鮮らしい手順だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

初手は読めても2手目からわからない。  
詰み形わからないと厳しいなあ。

springsさん

5手ということは桂が1回動くはず。受方の連続移動付駒は意外でした。



一乗谷酔象さん

飛金移動で両王手をアシスト。

たくぼんさん

4手目に相当悩みました。防手が難手でした。

占魚亭さん

57桂から考えてしまいました。

■ 161-6 さんじろう氏作 (正解3名)

ネコネコ鮮協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
								王	五
					王				六
									七
									八
									九

持駒 桂

【解答】

47桂 45角 38桂 13玉 26桂 14玉  
15桂 まで 7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

難しさはあまりない？が、流れるような捌きの手順は気持ちが良いと思います。ネコネコにはこんなものもあるのです。本作では 38 桂と引いてから方向転換して、右辺で再活用して例の

両王手で詰めていますが、これは 25 に駒があるため、これがなくても 47 桂 45 角 38 桂 13 玉 46 桂 22 玉 13 桂成、、、のように桂馬一枚で手を続けることが出来るので要記憶手順です。なお 25 王は金に代えても完全作ですが、双裸玉を取りました。

【解説】

7手詰なので攻方の手は4回。そのすべてが桂の着手に費やされる、桂が主役の作品。

初手の「玉頭桂」は対面ルール等でも見られる筋ですが、これに角の付駒で受け、4手目13玉と大きく飛ばすのが、見えづらい意外な手順。こんな所に飛ばしても王手が続かないように見えますし、ネコネコ鮮らしい付駒の受けて盤上の駒を増やした方が詰ましやすく見えるので、「場外」に舞台を移す展開は意外性抜群です。もし初形が「攻方 25 王+持駒桂、受方 13 玉」の3手詰なら秒単位で解ける人も多いでしょうから、これは演出の勝利と言って良いでしょう。

最終2手は、どちらも玉が相手の玉の利きに入る反則のように見えるのが面白いところ。詰上りは桂と攻方玉による両王手になっており、盤上に駒を足して受けることはできません。前局でも同じ原理の両王手が出てきましたが、ネコネコ鮮はあくまで縦の筋での性能変化なので、複数の筋からの両王手に対して、駒を打つ受けはできません。

作者のコメントにある「要記憶手順」は、ネコネコ鮮作品を作ろうという方は憶えておいた方が良いでしょう。これを活用するにしろ、防ぐにしろ、角を利用して大きく移動する手順には何度も遭遇することになると思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

1 3 玉は意外な手。

一乗谷酔象さん

桂の4段活用。

端の攻防への展開が意外性あり。

たくぼんさん

13へのジャンプが目新しい手順。収束も良い感じ。

占魚亭さん

桂の動きがいい感じ。

■ 161-7 上田吉一氏作（正解 8 名）

成禁天竺PWCマキシ協力詰 35手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ G:Grasshopper

包:Vao (角利きのPao)

【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

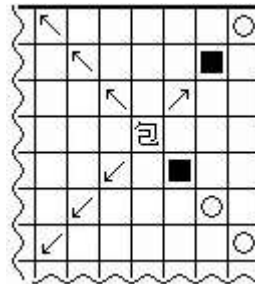
はある)

- ・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。

・Vao (包・砲)

フェアリーチェスのVao。

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



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

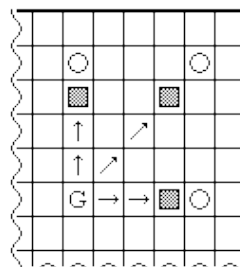
(補足)

- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。Paoと区別するときは「砲」などを使う。

→初出：第134回WFP作品展(WFP158号)

・Grasshopper (G)

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



(○がGの利き)

(補足)

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

【解答】

92 飛/22 包 同包/29 飛 99 飛/29 G 同包/22 飛  
 92 飛/22 包 同G/29 飛 99 飛/29 包 同包/22 飛  
 92 飛/22 G 同包/29 飛 99 飛/29 包 同角/33 飛  
 83 飛/33 歩 98 玉 93 飛 18 玉 98 飛 38 包上

同飛/98包 11玉 18飛 91玉 11飛 21包  
 同飛/11包 98玉 91飛 92包 同飛/91包 18玉  
 98飛 28包 同飛/98包 12玉 18飛 まで 35手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

駒の入れ替えが主題の前半部と、玉が盤上を所狭しと飛び回る後半部から成る二幕物。ルール設定により紛れが殆どないので、解くのはとても容易な作品です。

前半の 11 手は位置交換の繰返し。玉が不動のまま飛と Vao (包) や Grasshopper (G) が位置を交換し、22・29・92・99 に居る駒の種類が入れ替わります。Vao は Pao の角版で、83 歩や 33 角を跳躍台として駒の入れ替えに参加します。斜めの動きは縦横の動きより距離が大きいため、マキシ条件により、斜めの動きが優先されます。そのため「攻方は飛を横に走らせて王手し、受方はその飛を斜めに飛ばす」という手順が繰り返されるのです。

22 の駒が包から G に変わると、G で 99 飛を取ることができないので、33 角で飛を取ることになります。ここで前半部が終了します。

玉が不動で、周りの駒が飛び回るのを眺めていただけだった前半部から一転、後半部はその玉が積極的に飛び回ります。Vao という斜めに動く駒があるせいで、途中で何度も Vao の応手が挟まれますが、飛の力で強引に Vao を撤去していくと、ごく自然に「11 包」の配置が発生します。「11 包」のおかげで 34 手目玉の飛び先が 11 ではなく 12 となり、22 G を壁として利用することができます。

最後は 18 飛の単騎詰。「天竺」の効果で玉は飛の性能になっていますが、PWC なので飛を

取ってもそれは位置交換になるだけで、王手の解除になりません。横に飛ぶ手は 22 G の「壁」により防がれています。飛車は強い駒だと思われがちですが、この形では生飛車の弱点がもろに表れます。

最初に述べた通り、この作品は紛れが非常に少ないので、与えられたルールに従って手順を進めていたら知らないうちに詰んでいたという解答者も多かったと思います。

しかし紛れが皆無というわけではないので、少しだけその説明をします。一番大きな紛れは 15 手目 88 飛。以下 93 玉 98 飛 43 玉…のように進みます。詰むことは詰むのですが、総手数 43 手の大幅な手数超過となります。

一番際どいのが 23 手目から 98 飛/18 包と進める紛れです。具体的な手順は以下の通り。

(23 手目より)

98 飛/18 包 92 包 92 飛/98 包 11 玉  
 91 飛 21 包 同飛/91 包 17 玉  
 11 飛 97 玉 91 飛/11 包 17 玉  
 97 飛 12 玉 17 飛 まで 37 手

詰型も作意と似ており、手数もわずかに 2 手長いだけ。きちんと手数を数えれば間違えることはないと思いますが、短評でも手数超過に言及されている方がいらっしゃいました。易しい作品でも油断は禁物です。

【短評】

変寝夢さん

くるくる駒が入れ替わる様が楽しい。

springsさん

包の移動合が粘り強い。

当初、包の利きを勘違いしていたため、G と飛車の趣向手順 (※) に出会いました。

※92 飛/22 包 同包/29 飛 99 飛/29 G 同角/33 飛 83 飛/33 歩 98 玉 93 飛 18 玉 98 飛 11 玉 18 飛 91 玉 11 飛 21 G 同飛/11 G 31 G 同飛/21 G 41 G 同飛/31 G 51 G 同飛/41 G 61 G 同飛/51 G 71 G 同飛/61 G 81 G 同飛/71 G まで 27 手

☆ 4 手目同角から作意と異なっていますね。この手順の後半の趣向は、これで一局を作れる素材になりそうです。

るかなんさん

最長距離を見誤らなければ右上で捕まえる形には自然に辿り着く。手数超過にご用心。

一乗谷酔象さん

包とGを位置変換して収束形を築く。

たくぼんさん

詰上りの予想を立てにくかったけどマキシ条件に助けられた感じです。

占魚亭さん

序8手での Grasshopper と Vao 2 枚の入れ替えが面白かった。

さつきさん

前半の入れ替えパズルと後半の追いかけっこの二部構成。  
共に豪快な手順で楽しめました。

荻原和彦さん

14 手目まで一本道。24 手目以降も終手以外一本道。分岐は決して多くないが、移動合がちょくちょく入るから結構ややこしい。

■ 161-8 上田吉一氏作 (正解 8 名)

協力白玉詰 70手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※61龍・81とは不滅駒

【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
- 初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【解答】

83 角成 同玉 82 と 93 玉 91 龍 92 角  
同と 83 玉 29 角 同銀左生 81 龍 82 角  
同と 93 玉 39 角 同銀生 91 龍 92 角  
同と 83 玉 38 角 同銀生 81 龍 82 角  
同と 93 玉 48 角 同銀生 91 龍 92 角  
同と 83 玉 47 角 同銀生 81 龍 82 角  
同と 93 玉 57 角 同銀生 91 龍 92 角  
同と 83 玉 56 角 同銀生 81 龍 82 角  
同と 93 玉 66 角 同銀生 91 龍 92 角  
同と 83 玉 65 角 同銀 81 龍 82 角  
同と 93 玉 75 角 同銀 91 龍 92 角  
同と 83 玉 74 角 同銀 まで 70 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

持駒増幅×2枚銀の呼び出し。  
呼び出しに用いる駒は角であり、角を銀に取らせて銀を攻方玉の近くに運んでいきます。持駒増幅機構は不滅駒を使ったコンパクトで安定した機構であり、使った角を合駒で取り返すことができます。作者の過去の不滅駒作品を見てきた方にとっては、この辺りは既に「習いある筋」になっているかもしれません。

心配なのは銀を呼び寄せの手順を手なりでやって良いかどうかです。2枚銀を引き寄せてきて74銀75銀と縦に並べる詰上りは見え易いですが、玉の動きとちゃんと同期が取れないと74銀を支えることができません。

結論から言えば、そんな心配は杞憂で、自然に手順を進めていけば、自然に想定される詰上りに辿り着くことができます。

もし初形の「81と92角、93玉」の配置が「91と82角、83玉」だったら、「93角成 同玉 92と83玉 81龍 82角…」とすると同期が取れなくなります。従って「93角成 同玉 92と83玉 82と93玉…」と進める72手が正解になるわけですが、本局にはそんな意地悪な罫は仕掛けられていません。あくまで素直にシンプルに。実現したい機構をそのまま実現した作品です。

【短評】

変寝夢さん

角が減らないところがユニーク。

springsさん

明快で楽しい。

るかなんさん

74銀にどう紐を付けるか…杞憂でした。

一乗谷酔象さん

シンプルな二枚銀の呼出し。

たくぼんさん

このパターンの入門編といった感じですね。シンプルで最適です。

占魚亭さん

たのしい銀2枚の呼び込み。

さつきさん

この手の趣向作が 純粹な協力自玉詰で作られているのに驚きました。

荻原和彦さん

10手目に銀を29に動かした時点で早くも作意と確信。なぜなら、この銀を12手毎に動かせばちょうど60手後に74にたどり着くのだから。とは云うものの、後先考えずひたすら趣向サイクルを回すのが本作の正しい楽しみ方だとは思う。



■ 161-9 上田吉一氏作 (正解8名)

PWC連続詰 48手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※G:Grasshopper

【ルール】

・連続

片方の手番のみが連続して指す。

ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

(補足)

・特に注釈がない場合、指定より短い手数で目的が達成できる場合、それが優先される。

・自玉に王手が掛かる手は指してはいけない。

【解答】

49王 39王 28王/39飛 27王 26王 25王  
 24王 23王 22王 11王/22香 21王/11桂  
 12王 13王 22王/13香 11王/22桂 12王  
 23王 24王 13王/24香 22王/13桂 23王  
 14王 15王 24王/15香 13王/24桂 14王  
 25王 26王 15王/26香 24王/15桂 25王  
 16王 17王 26王/17香 15王/26桂 16王  
 27王 28王 17王/28香 26王/17桂 27王  
 18王 17王 28王/17香 39王/28飛 49王  
 59王 49桂 まで 48手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

欲しい駒は 21 桂。49 桂が打てれば詰みです。

PWCでは原則駒の増減がありませんが、桂香歩はこれを「行き所のない駒」にすることで、持駒にすることができます。つまり目標は桂の八段目への運搬です。

その運搬作業の邪魔をするのが 11 香。桂を動かしたければ、香も動かさざるを得ません。仕方ないので玉が香の利きに入らないよう気を付けながら、桂と香を一緒に運搬します。すると 6 手サイクルで桂と香がジグザグに移動する趣向手順が現れます。

運搬手順には別の注意も必要で、これは 56G 配置の意味とも関連しています。仮に 56G が 56 歩なら、11 手目 21 王/11 桂のところから、以下の手順が成立します。

(11 手目より)

- 12 王 22 王/12 香 23 王 **12 王/23 香**
- 21 王/12 桂 22 王 13 王 14 王
- 23 王/14 香 **12 王/23 桂** 13 王 24 王
- 25 王 14 王/25 香 23 王/14 桂 24 王
- 15 王 16 王 25 王/16 香 14 王/25 桂
- 15 王 26 王 27 王 16 王/27 香
- 25 王/16 桂 26 王 17 王 18 王
- 27 王/18 香 16 王/27 桂 17 王 28 王
- 27 王 28 王 39 王/28 飛 49 王
- 59 王 49 桂 まで 48 手

実際は 56G の配置なので、赤色で表した部分で攻方玉に王手が掛かってしまいます。つまり

56G は非限定防止の配置だったわけです。最初から 56G 配置を「怪しい」と警戒していれば避けられる紛れですが、結構はまる人も出てしまいました（いずれも再解答で正解をいただいています）。

桂を八段目に運んで持駒にした後は、来た道に戻って 59 王の形に復帰。当初の目標であった「49 桂」が実現して詰みとなります。香というお邪魔虫が付いて来たのは予定外(?)ですが、玉桂香の三人旅はなかなか楽しいですし、無事目標も達成でき、めでたしめでたしの一局でした。

【短評】

変寝夢さん

突如始まる趣向手順は意外性があると思います。

springsさん

玉の通り道を確保しながら桂と香を進める。桂が欲しいだけなのに香も動かさないといけないのが面白い。

るかなんさん

香の扱いに気を取られて 23-12 のラインは全く見えていませんでした…。

一乗谷酔象さん

7 段目に桂を運ぶまでの桂香鋸。

たくぼんさん

シンプルな初形で軌道を限定させてる配置に感心しました。実に上質のパズルでした。

占魚亭さん

桂を手駒にするたのしい手続き。位置交換を利用した桂鋸・香鋸が見事です。

さつきさん

香のあとをついていく桂がかわいらしい趣向作でした。

荻原和彦さん

56G 配置により桂香の輸送ルートを 11→22→13→24 に限定できているのは実に上手い。

■ 161-10 さつき氏作（正解4名）

衝立協力詰 95手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

※指し直し上限:0回

【ルール】

・衝立協力詰

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。  
初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。  
攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または不成立となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、指し直しができる。

(補足)

攻方の最終手は「考えられる全ての局面に対して王手または不成立となるような着手であればよく、「考えられる全ての局面に対して詰み」である必要はない。

作品が完全作となるのは、ルールに従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・不必要な指し直しを除いて、攻方の手が一意に決まる
- ・受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

〔与えられる情報〕

- 1a.相手の駒を取った（取った駒が渡される）
- 1b.自分の駒が取られた（盤上から取られた駒がなくなる）
- 2a.王手をかけた
- 2b.王手をかけられた
- 3a.指し手が不成立
- 4a.詰めた
- 4b.詰められた

〔不成立となる着手〕

- (1) 王手が掛かっているが解消できない手。
- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。

〔棋譜（攻方視点）表記用の記号〕

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XYの位置の攻方駒が取られた※ <sup>1</sup>
×	着手不成立
(+)	逆王手※ <sup>2</sup>
;駒	指手によって「駒」を入手した

※<sup>1</sup> XYのXYが直前の着手と同じ場合は(同)という表記を使う。

※<sup>2</sup> 衝立将棋では王手に+の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、+は省略する。詰を意味する++も省略。

【解答】

- 88 金 (-) 87 金 (-) 86 金 (-)  
 85 金 (-) 84 金 (-) 83 金 (-)  
 92 金 (-) 82 金 (-) 83 金 (-)  
 84 金 (-) 85 金 (-) 86 金 (-)  
 87 金 (-) 88 金 (-) 89 金;金 (69)  
 79 金 (-) 49 金 (-) 48 金 (-)  
 47 金 (-) 46 金 (-) 45 金 (-)  
 44 金 (-) 43 金 (-) 32 金 (-)  
 42 金 (-) 43 金 (-) 44 金 (-)  
 45 金 (-) 46 金 (-) 47 金 (-)  
 69 金 (-) 59 金 (-) 49 金 (-)  
 39 金 (-) 29 金 (-) 28 金;桂 (-)  
 17 金 (-) 26 金 (-) 36 桂 (同)  
 35 金 (同) 36 金;角 (-) 45 金 (-)  
 44 金 (-) 43 金 (-) 32 金 (-)  
 43 角 (-) 54 角成 (-) 63 香成 まで 95 手  
 (詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔審判視点の棋譜〕

88 金 76 玉|86 玉|96 玉  
 87 金 75 玉|85 玉|95 玉  
 86 金 74 玉|84 玉|94 玉  
 85 金 73 玉|83 玉|93 玉  
 84 金 72 玉|82 玉|92 玉  
 83 金 81 玉 92 金 72 玉 82 金 73 玉  
 83 金 74 玉 84 金 75 玉 85 金 76 玉  
 86 金 77 玉 87 金 78 玉 88 金 79 玉  
 89 金 69 玉 79 金 58 玉 49 金 47 玉|57 玉  
 48 金 36 玉|46 玉|56 玉  
 47 金 35 玉|45 玉|55 玉  
 46 金 34 玉|44 玉|54 玉  
 45 金 33 玉|43 玉|53 玉  
 44 金 32 玉|42 玉|52 玉  
 43 金 41 玉 32 金 52 玉 42 金 53 玉  
 43 金 54 玉 44 金 55 玉 45 金 56 玉  
 46 金 57 玉 47 金 58 玉 69 金 49 玉  
 59 金 38 玉|39 玉 49 金 29 玉 39 金 18 玉  
 29 金 17 玉 28 金 16 玉 17 金 15 玉  
 26 金 24 玉 36 桂 同角 35 金 同玉  
 36 金 44 玉|34 玉 45 金 33 玉|43 玉|53 玉  
 44 金 32 玉|42 玉|52 玉 43 金 41 玉  
 32 金 52 玉 43 角 53 玉 54 角成 52 玉  
 63 香成 まで 95 手

【作者のコメント】

普通詰将棋の車井戸から着想を得た趣向作です。

【解説】

「車井戸」は金の上下運動で玉を追う手順を繰り返す趣向。元は黒川一郎作「車井戸」で、数々の応用作品を生み出したことにより、「車井戸」は特定の作品を指す固有名詞から、長編詰将棋の一つの手法を指す専門用語に変わっていきましました。協力詰では金の単騎追いが可能なため、金を支える駒（黒川一郎作「車井戸」の19香）に相当する駒が要りません。その代わりに、非限定や余詰を生じないように往路と復路を別にしたたり、追う駒の交代を行ったりするので、「車井戸」というより、単なる「金追い」や「と金追い」になりがちです。本局は衝立協力詰版「車井戸」です。金の単騎追いという面では協力詰の特徴が出ていますが、往路と復路が同じ軌道であることや、往復で使用する金の交代がない

ことで、「車井戸」らしさを保っています。また「車井戸」は、追われる玉の逃げ方が非限定になり易いのですが、このルールではそれは問題になりません。「衝立」の向こう側で起こっている非限定は攻方には伝わらない限り、非限定とはみなされないのです。

〔参考〕車井戸趣向の源流

黒川一郎「車井戸」

詰将棋 103手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								継		一
			と	と						二
			と				皇			三
		糸			糸	皇				四
		爵				糸				五
						マ				六
			馬	角		銀	王	科		七
				銀	飛					八
			手	マ		マ	香			九

持駒 金 桂2歩

(詰将棋パラダイス、1955年7月、  
将棋将棋浪漫集 第90番)

(※手順省略)

衝立協力詰の独特なルールは攻方着手の限定にも役立っています。例えば3手目。2手目の受方の着手は「76玉」「86玉」「96玉」の3通りが考えられます。本局での指し直し上限は0回。この3つの応手すべてに対して、合法的な王手となる手を選ばねばなりません。従って3手目は87金限定となります。

また、協力詰だからと言って、相手が協力してくれることを前提に着手を選ぶこともできません。もしそれが当てにできるのなら、初手から「78金 (76玉) 67金 (65玉) 57金…」と進めるのが最短ですが、()内の手を当てにして着手を選ぶことはできません。初手78金に対して、受方がこれを取らなかったという反応が返ってきたとしても、「76玉」「86玉」「96玉」「97玉」「98玉」の5つの可能性があります。このうち「76玉」に対してしか王手にならない3手目67金は衝立協力詰の着手として指すことはできません(それどころか5つの可能性すべてに対して王手になる手はありません)。

本局では「指し直し上限0回」、すなわち不成立着手は許されないので、衝立協力詰は攻方に



「衝立将棋での合法的な王手」となるような手を常に選ぶという制約が与えられた協力詰ということになります。では、具体的に手順を見ていきましょう。

最初の 30 手は第一の「車井戸」。金が 8 筋を往復し、89 金を入手します。13 手目の折り返しで 72 金か 92 金か少し迷うかもしれませんが、玉に 7 筋を通過して貰うため、ここは 92 金とするのが正解です。これで 89 金を取った後、玉が 6 筋から右へ脱出することができます。

**(※お詫びと訂正 6 月 23 日)**

作者よりご指摘をいただいたのですが、上記解説で 13 手目 72 金は、12 手目が 91 玉だった場合に王手になりません。このため 13 手目は選択の余地がありません。以下に 47 手目 52 金についての記述も同様で、47 手目 52 金は 46 手目が 31 玉のとき王手になりません。お詫びして訂正します。

33 手目からは入手した金を使い、金が 4 筋を直進する第二の「車井戸」が始まります。繋ぎの部分に特別な配置はなく、衝立協力詰の性質をそのまま活かしているのが良いですね。玉を下段に落として 47 手目に 32 金か 52 金か選択を迫られますが、ここは 32 金が正解。1 筋への脱出が見えているので、玉を 3 筋に追いたくなる所ですが、そうすると 48 金に対して「29 玉」と逃げる可能性が残ります。玉を 5 筋で追い、「47 金 (58 玉) 69 金 (49 玉) 59 金 (一) 49 金 (29 玉)」(括弧内に具体的な棋譜を書いてある箇所は衝立のせいで見えないが、確実に判明する手)と進めれば、確実に王手を継続できるというわけです。この手順で第一の「車井戸」で使った金を再活用するのは上手いですね。

玉を 1 筋に追い、桂を入手してからは収束手順です。その 77 手目 36 桂が本局を解図する上での最大の難関。桂を入手したので、その桂で詰ます筋を考えたいところですが、角と交換するのが正解です。

もし、桂で詰ませようとするとうどうなるでしょうか？ 実際に複数の解答者がその筋に嵌ってしまいました(後に修正の解答をいただいています)。

[参考] 77 手目 35 金とする紛れ

35 金 (同) 46 金 (一) 45 金 (一)  
44 金 (一) 43 金 (一) 32 金 (一)  
63 香成 (一) 53 杏 (32) 22 香成 (一)  
**33 桂** まで 95 手？

最後に第二の「車井戸」の一部が再現され、壁役だった香までもが活躍する見事な収束です。一見作意らしく見えますが、最終手の「33 桂」が問題の手。その前の玉位置は「41 玉」と「33 玉」の 2 つの可能性があり、後者の場合に「33 桂」が不成立となります。「指し直し上限 0 回」なので、この着手は許されません。

これがもし「指し直し上限 1 回」なら、この着手はもちろん許されますし、実際に受方は攻方に協力して 31 玉を指すわけですから「指し直し」の権利も消費することはありません。何だか奇妙に思えるかもしれませんが、これが衝立協力詰の特徴であり、「指し直し上限 0 回」と「指し直し上限 1 回以上」の間には別ルールと思える程の違いがあるのです。

実際の収束は角を入手した後、第二の「車井戸」の一部を再現し、角を利用して 5 筋で収束します。62 香の配置はこの収束に備えたものだったわけですね。

衝立協力詰の独特な性質が車井戸型の手順とよく馴染むというのは、興味深い発見であり、本局最大のアピールポイントですが、2 回の車井戸を自然に繋ぎ、更に収束でも金を再活用するテクニックや、収束における謎解き要素等、作者の充実ぶりが伝わる作品です。

**【短評】**

**springs** さん

金の再活用が素晴らしい。  
桂は最後に使うと決め込んで収束を探しましたがなかなか詰まず。角の入手に使うのは意外でした。

**一乗谷酔象** さん

香の利きを壁に金の押引き。なかなか慣れないルール。

**たくぼん** さん (※誤解)

間違っているんだろうが、どこが間違っているのかがわからない。ルールを誤解している

のかな？

趣向部分は衝立らしき満載で好感がもてました。

☆たくぼん氏は 61 手目から「48 金 59 玉 69 金 同角成 58 金…」とした解答でした。69 金を取ったのが玉だった場合、58 金は王手ではないので、この手順は成立しません。氏は全題正解に肉薄していただけに勿体ない誤解でした。

荻原和彦さん

受方(-)で取らずを強制して一気呵成に追い、77 手目が急所の局面。2 筋突貫は受方玉の退路が 12・22・32・42 に分岐し收拾がつかない。ここでは受方(同)で駒取りを強制して角入手に繋ぐのが絶好の打開策だった。収束で 62 香配置の意味も判明し、後味爽やか。

■ 161-11 たくぼん氏作 (正解 6 名)

強欲協力詰 113手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

圭	マ	マ	マ	王			金		一
マ		銀	マ	糸		早	香	歩	二
マ							桂	香	三
飛	マ	桂		マ					四
飛	銀				と				五
角								全	六
	金	マ				桂		全	七
	歩				歩	歩	歩		八
角		歩	歩	マ	と		香		九

持駒 なし

【ルール】

・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【解答】

62 桂成 同玉 71 銀生 同玉 81 圭 同玉  
84 飛 同金 92 飛成 同玉 93 歩 同玉  
84 銀 同玉 85 金 73 玉 74 金 62 玉  
63 金 51 玉 52 金 同と 同角成 同玉  
53 歩 同玉 54 と 同玉 55 歩 同玉  
56 歩 同玉 57 歩 同玉 58 歩 同と  
同と 同玉 59 歩 48 玉 49 歩 38 玉

39 歩 37 玉 27 全 46 玉 36 全 同玉  
26 全 同玉 27 歩 25 玉 26 歩 24 玉  
25 歩 23 玉 24 歩 13 玉 23 歩成 同杏  
同香成 同玉 29 香 12 玉 11 金 同玉  
21 香成 12 玉 22 杏 13 玉 23 杏 14 玉  
24 杏 15 玉 25 杏 16 玉 26 杏 17 玉  
27 杏 18 玉 28 杏 19 玉 18 杏 29 玉  
28 杏 39 玉 38 杏 49 玉 48 杏 59 玉  
58 杏 69 玉 68 杏 79 玉 78 杏 同玉  
77 金 同玉 87 歩 同玉 88 金 76 玉  
77 金 65 玉 66 金 54 玉 55 金 43 玉  
44 金 32 玉 33 金 21 玉 22 金 まで 113 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

考え所は少なく長手数をはたすら目指した作品で、金（成駒）の斜め追いや縦横追いをメイン趣向にしました。

29 香の最遠打も入りましたので楽しめる作品になったかなと思います。

【解説】

たくぼん氏は多くの強欲協力詰の煙詰を創作していますが、昔から追求しているテーマに「長手数の強欲協力煙」があります。

「強欲」は駒を取る手が優先されるルールなので、煙詰を容易に作ることができます。理論上の最短手数の全駒煙（73 手）も、もちろん可能です。

ところが、逆に「強欲」で長手数の煙詰を作るとなると事情は一変。その困難さは想像以上です。駒を取る手が優先されるため、盤上の駒は駒台にどんどん移動して行きます。打った駒

も大抵はすぐに取りられてしまいます。特別な工夫なしでは90手台にすら届かないでしょう。

本局で用いられている「角を支えとした金の斜追い」は、長手数強欲煙を作るための有力な手法です。角筋に沿って金を動かすので、駒を消さずに手数を稼ぐことができます。条件のない「協力詰」だと、この方法では9手以上になると非限定や早詰を生じるので、強欲というルールを活かす意味でも、「角を支えとした金の斜追い」は魅力的な素材なわけです。

実際、作者はこの素材を利用した強欲煙を過去にも発表しています。

【参考図】 金の斜追いで収束する強欲煙

たくぼん

強欲協力詰 89手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(Web Fairy Paradise 第18号,2009年12月)

たくぼん

強欲協力詰 103手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	金	糸	科		糸	と		と	一
手	角		歩			マ			二
圭	糸		飛		香	マ	王		三
と		マ		酒	香		マ		四
	銀	マ		桂	歩	と	マ		五
	香			銀		マ			六
	マ				金		龍		七
	香				銀	マ			八
角	歩				金				九

持駒 なし

(Web Fairy Paradise 第32号,2011年2月)

手順は省略しますので、未見の方はぜひ解いてみてください。

上記2作では斜金追いの登場は一度だけでした。しかし本局では手順の途中(15手目から

21手目)にも小規模な斜金追いが登場します。これが最終盤の大規模な斜金追いの予告になっていて、とても効果的な演出になっています。

金追い以外の手順も盛り沢山です。中盤、歩を並べる横追いと、歩の突き出しによる縦追い。成金(杏)による縦追いと横追い。途中で挟まれる香の最遠打等々、見所には事欠きません。

煙詰は食事に例えるならフルコース。様々な素材を一局に盛り込み、解答者に満腹感を与えることができる表現形式です。普通詰将棋でも創作のノウハウが確立した結果、煙詰の位置付けが「条件作」から「表現形式」へ変化していますが、強欲煙は創作難易度が低いので、特にその傾向が顕著です。条件さえ満たせば良いというものではなく、料理人の腕前が問われます。本局の解答者は各コース個々の味と全体構成のバランスを堪能し、贅沢な解図の時間を満喫できたのではないのでしょうか。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

23歩成に同杏を見落としちゃいました。収束まで見えていたのに。でも斜め金追い2回、楽しかったです。

springsさん

15~21手目がクライマックスの表現上の伏線になっていて統一感がある。

一乗谷酔象さん

恒例の煙。三桁手数に躊躇したが、流れるような手順がスラスラと進む。

占魚亭さん

2度の凧金(15手目~、101手~)が印象的。

☆そういえば「タコ金戦法」という金が斜めに上がっていく戦法がありましたね。金の斜追い趣向を「凧金趣向」と呼称するのも良さそうです。

さつきさん

作者名とルールにも関わらず手数のせいで煙以外の可能性を疑ってしまいました。香の最遠打が一番印象的でした。

**荻原和彦さん**

9段目に歩が繋がり、舞台は整った。右上→右下→左下→右上と玉を連れ回した末に煙詰で討ち取る華麗な筋立て。手数も余裕で大台に乗せた。

もっともっと強欲煙を解いてみたい方々には「強欲な世界」(WFP66号・80～81号・91～95号・103号・139～140号、178号)がおすすめだ。

■ 161-12 変寝夢氏作 (正解8名)

成禁リパブリカン協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※G:Grasshopper

【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。
- 参照：WFP92号「リパブリカン詰の紹介」

※玉がないので「非王手可」は省略

【解答】

88 角 98G 77 桂 78G 85 桂 98G  
93 桂 92G 55 角(+91 玉) まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【作者のコメント】

各駒の軌跡に注目してもらえれば・・・

【解説】

受方の駒は Grasshopper (G) が1枚だけ。

もし初形が受方手番なら指す手がないので、初手は 88 角の一択。2手目も 98Gしかありません。実質はここから始まる7手詰です。

注目すべきは 69 桂。ここに居ても詰みに役立ちそうにありません。これが働きそうな位置を求めて盤を見渡すと……ありました。桂が三段跳をして 93 まで行けば、Gも 92 に跳ねることができ、91 玉を発生させる詰上りが見えてきます。最終手で 55 角と出ると同時に 91 玉を発生させれば良いわけですね

心配なのは桂の三段跳とGの跳ねるタイミングが合うかどうかですが、それは杞憂です。88 角を中心にGが往復して待機していれば、ちょうど 93 桂とした時に 98Gの形になっているので、自然にGを跳ねることができます。タイミング調整の特別な工夫が必要ないので、易しかったと思います。

興味のある方は、初形の 18Gを 98Gとした図も考えてみてください。詰上りは同じですが、Gの軌跡が変わって面白いと思います。

【短評】

springsさん

桂馬を跳ねれば自然に 92Gのタイミングが合う。

るかなんさん

Grasshopper の露骨な手待ちのために路駐。

一乗谷酔象さん

一見、右上隅に追いかけてそう。

たくぼんさん

詰み型を考えればこれしかないと分かりますね。

あとはそれに向けて進めれば解けました。

占魚亭さん

桂を 93 地点に運ぶまでの手待ち (Grasshopper のスイッチバック) がいい感じ。

さつきさん

三連続で跳ねる桂が鮮やかです。

荻原和彦さん

隅玉を生角で詰ますには縦横 2 方向の退路を塞げば済む。▲93 桂生△92Gが入れば…と思いついた時点で実質的に解図完了。

【総評等】

変寝夢さん

昔から、単純な駒の利きを見逃す癖があり困っています。加齢によるものではないので心配はしていませんが。

るかなんさん

ちょっと別のことを考えていたら解図がおろそかに…

たくぼんさん

5月6月は総会シーズンや FairyTopIX2023 で多忙の中、まあ何とか頑張ったかなと思います。

☆現在、神無次郎氏が fmza を「ボカスカ」ルールを検討できるよう改造したプログラムを開発中しています。公開時期等は未定ですが、

既にいくつか成果が出始めているので、次号で報告したいと思います。既存の「ボカスカ」だけでなく、歩も同時着手の対象とした「全ボカスカ」という亜種ルールも取り扱えるのも特筆すべき点です。これについての詳細も次号をお待ちください。

[WFP161-2 参考図解答]

点鏡打歩協力白玉詰 (受先) 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
					王				三
									四
								王	五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

95 桂 24 王 86 飛 14 王 96 角 25 王  
 27 玉 24 王 87 飛成 23 王 36 玉 14 王  
 26 玉 23 王 15 玉 24 王 86 飛 25 王  
 85 角 14 王 27 玉 23 王 24 角 同王  
 36 玉 81 角 47 玉 29 王 37 玉 82 角成  
 28 歩 まで 31 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

☆合駒を取れるよう、17手掛けて飛を2枚縦に並べるのが驚きの手順。これを利用して角合を入手し、25手目81角の限定打から収束する手順も鮮やかです。双裸玉で31手も掛かる図が存在し、しかも唯一解であることに驚きを禁じえません。

## ネコ鮮・ネコネコ鮮改名案投票結果

☆前回「ネコ鮮」「ネコネコ鮮」の改名案について「推し」の名称の投票をお願いしました。6名の方から投票をいただいたので、これに筆者自身の投票を加えて集計した結果を発表します。まず、候補として挙げられた改名案の一覧表を再度掲載します。

	改名案 (ネコ鮮・ネコネコ鮮)
るかなん	ネコ鮮→安ネコ ネコネコ鮮→安ネコネコ面、ネコネコ
さんじろう	鮮が取れば良い
荻原和彦	ネコ鮮→自駒縦猫、ネコ ネコネコ鮮→全駒縦猫、ネコネコ
springs	ネコ鮮→安縦折、安ネコ ネコネコ鮮→縦折、ネコ
神無七郎	ネコ鮮→安縦猫 ネコネコ鮮→全駒縦猫

☆投票の結果は以下の通りでした。

### ・ネコ鮮の改名案

ネコ	3	小林看空、占魚亭、荻原和彦
安ネコ	1	るかなん
安縦折	1	springs
自縦猫	1	たくぼん
安縦猫	1	神無七郎

### ・ネコネコ鮮の改名案

ネコネコ	4	小林看空、占魚亭、るかなん、荻原和彦
縦折	1	springs
全縦猫	1	たくぼん
全駒縦猫	1	神無七郎

☆ご覧の通り、ネコ鮮→ネコ、ネコネコ鮮→ネコネコの改名案への投票が最多だったので、下半期の出題からこのルール名称を使用したいと思います。改名案の検討、投票に参加してくださった皆様に感謝いたします。フェアリーにおける過去の改名論議では、議論の発散や、感情的な対応などで混乱を生じたこともありましたが、今回はそのような問題もなく、粛々と議論を進めることができました。ひとえに皆様のご協力の賜物だと思います。

☆以下に投票に添えられたコメントを紹介し  
ます（コメントがあったもののみ）。

### 小林看空さん

単に、ネコ、ネコネコでいいとおもいます。

### 占魚亭さん

- ・ネコ鮮→ネコ
- ・ネコネコ鮮→ネコネコ

さんじろう氏案（鮮が取れば良い）に1票です。これなら他媒体（パラ、プロパラ、詰将棋メーカー、おもちゃ箱）への影響も少ないですし、カタカナ表記「ネコ」のおさまりが良すぎてこれしか考えられないです。

### たくぼんさん

ネコ鮮→自縦猫  
ネコネコ鮮→全縦猫

シンプルな感じが良いかと思います。

☆たくぼん氏の投票は改名案の候補から少しアレンジされていましたが、大勢に影響がなかったため、そのまま集計しました。

☆今回の投票結果を見て個人的に感じたのは、ルール名も「語感の良さ」や「親しみやすさ」が大切だということです。ルールの特徴を直接的に表した“機能的”な名称は、味気ない印象を拭えないのでしょうか。それが投票結果にも表れていると思います。また、占魚亭氏のコメントにもあるように、従来名称との繋がりを保ち、他媒体との齟齬を避けることも重要な要素ですね。今度別のルールで改名を検討する際にも参考になります。

ただ、今回得票を多く得られなかった名称についても、その過程で行われた分析については無駄にはならないはずです。既存の様々なルールとの関係性や、現時点では存在しない（が、あってしかるべき）ルールが議論の俎上に上ったことは、将来何らかの形で実を結ぶと思います。

以上

# Fairy of the Forest #78出題

酒井博久

- 2024年4月20日：課題発表（協力詰）  
「8・八に関連した作品」
- 2024年5月15日：投稿締切
- 2024年6月15日：締切延長
- 2024年6月20日：出題
- 2024年7月15日：解答締切
- 2024年7月20日：結果発表

## ■ 出題

投稿締切をひと月延長しましたが、結局短編3作の出題となりました。もの足りなさは否めませんが、面白い狙いの作が集まったと思います。

各作品の狙いを見破り、ご解答をお寄せください。

（解答先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

## ■ 78-01 北村太路 協力詰 15手

協力詰 15手


持駒 桂香

## ■ 78-02 北村太路 協力詰 17手

協力詰 17手


持駒 桂歩2

## ■ 78-03 三角 淳 協力詰 17手

協力詰 17手


持駒 なし

## 推理将棋第175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175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7月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第175回解答」をお願いします。

今回は少し長めの手数の3題です。条件や終局図に特徴がある3題となっています。初級は初登場の内田昭さんからの19手です。先手の初期配置の駒配置で後手玉を詰まします。玉位置を特定すれば手数の割にはするすると解けるはず。中級はけいたんさんからの11手で、3回の王手全てが玉に非接触の王手という制限を突破しましょう。

上級は上谷直希さんからの14手で、後手の着手は禁欲ルールで指してください。

### ■ 本出題

#### 175-1 初級 内田昭作

実戦初形 19手

先手の20枚の駒配置が初形の状態で後手玉が詰む地点と詰み形を考えましょう。

#### 175-2 中級 けいたん作

玉に接しない王手 11手

離れた王手に、逃げることも、駒を取ることも、合い駒もできない詰み形とは？

#### 175-3 中級 上谷直希作

禁欲な駒取り 14手

禁欲ルールの後手が駒を取る手しかないという状況を推理しましょう。

#### 175-1 初級 内田昭作

実戦初形 19手

「初手7筋2手目3筋で始まった将棋、19手で詰んだ局面は駒の損得が無く、先手の駒配置は2度目の実戦初形だったね。」※  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・19手目に詰んだ時の先手の駒配置は2回目の

実戦初形だった ※

- ・初手は7筋で2手目は3筋
- ・詰の局面は駒の損得無し

※初期配置は、先手の実戦初形の回数に数えません。

#### 175-2 中級 けいたん 作

玉に接しない王手 11手

「11手で詰みか」  
「不成があるな」  
「3回あった王手は全て玉に接しない王手だったね」  
「取った駒は歩1枚だけだな」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・不成あり
- ・3回あった王手は全て玉に接しない王手
- ・取った駒は歩1枚だけ

#### 175-3 中級 上谷直希作

禁欲な駒取り 14手

「ハンデをもらったのに14手で負けてしまった。かなり悔しいよ」  
「どんなハンデをもらったの？」  
「相手には禁欲ルールで指してもらったんだ。それなのに駒取りの手で詰まされてしまったよ。」※  
「それは完敗だね。どんな手順だったの？」  
「1手目も2手目もそれぞれの最下段の駒を動かす手だったけど、そこからは展開が変わったなあ」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・14手目の駒取りの手で詰み
- ・後手は禁欲ルールを課せられていた※
- ・1手目、2手目は最下段から駒を動かす手だった

※【禁欲】駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。すなわち、駒を取る手しか選べない場面のみ駒を取ることができる。

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173回解答

担当 Pontamon

今月も余詰を出してしまい、粗検、大変申し訳ありませんでした。

第173回は14名から解答をいただきました。いつも解答ありがとうございます。

あっ、いつもじゃなくて初解答の内田昭さんがおられました。今後とも解答をよろしくお願ひします。

\*\*\*\*\*

173-1 初級 けいたん 作

歩ではじまり歩で終わり不成なし 10手

「10手で詰みか」

「歩の着手は初手と2手目と最終手だけだな」

「不成はないね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・歩の着手は初手と2手目と最終手だけ
- ・不成なし

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

先後が換わって、後手の最初の手と最後の手が歩です。先手の初手も歩。

作者ヒント

端の手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

後手の歩の手は1枚の歩を2回突きます。

\*\*\*\*\*

推理将棋173-1 解答

▲36歩、△14歩、▲48玉、△13角、▲37玉、△57角成、▲26玉、△35馬、▲16玉、△15歩 まで10手

(条件)

- ・10手で詰み
- ・歩の着手は初手と2手目と最終手だけ (初手▲36歩、2手目△14歩、10手目△15歩)
- ・不成なし (6手目△57角成)

詰上り図

持駒 歩

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

持駒 なし

攻め方の歩の着手が初手と最終手だけとなると、突き歩での詰みか空き王手での詰みになるはずですが。空き王手の手順の最短は9手で、9手の場合は両王手となる空き王手の1手順しかありませんが、10手だと両王手以外の単純な空き王手の手順が多数存在しています。その中で、後手の歩の着手が2手目と10手目では、たとえば、▲76歩、△34歩、▲66角、△同角、▲48玉、△57角成、▲38玉、△92角、▲46歩、△84歩の手順がありますが、この手順では歩の着手が条件で指定されている初手、2手目、最終手以外に9手目も歩の着手になっているので失敗手順になります。歩の着手が初手、2手目、最終手の3手だけの空き王手の手順を探してみたのが参考図の手順になります。

参考図

持駒 歩

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

持駒 なし

これで解けたと思ったのですが、4手目の△77角不成が不成の手であるため「不成なし」の条件をクリアできていなかったのが失敗手順になります。

参考図：▲86歩、△34歩、▲68玉、△77角不成、▲78玉、△33角成、▲87玉、△32馬、▲98玉、△44歩 まで10手

どうやら最終手の歩突きが空き王手になる手順ではなく、本問は突き歩による詰み手順のようです。

過去作を調べてみると突き歩詰の最短手数には10手で「2-2 突き歩詰」の1作だけ見つかりました。この作品の手順では歩の着手は6手あったので、本問では半分の3回の歩の着手（初手、2手目、最終手）で詰める必要があります。端玉の形だと玉の隣の筋が1つだけなので退路を塞ぐ地点が少なくて済みますが、玉の前後が問題になってきます。▲15玉を突き歩で詰ますなら△14歩ですが、この駒配置だと▲16玉のように玉を下がる手での逃げ場所があるからです。先手の5手の着手では▲15玉とするのが精一杯で玉の退路を自ら塞ぐ▲16歩の協力手を指せないからです。また、▲15玉へ向かうために通って来たはずの▲26玉も玉の逃げ場になります。ということは、玉が下がって逃げられない位置の▲16玉が△15歩で詰まされることになりそうです。後手の歩の手は2手目と最終手だけなので必然的に2手目は△14歩になります。16地点の玉が△15歩の王手をかわすとすれば、後ろには下がないので、斜め前の25地点と脇の26地点の2地点になります。となると後手は25地点と26地点を抑えつつ先手玉を16地点へ追い詰める手順の後に△15歩の突き歩で詰めるはずですが、2手目に△14歩としているので角を使えそうです。初手から▲36歩、△14歩、▲48玉、△13角、▲37玉、△57角成と進んで、後手は馬を作ります。25地点と26地点を抑えるには馬を35地点へ引くことになります。7手目から▲26玉、△35馬、▲16玉、△15歩で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん (作者) 「不成ありだと余詰」

■参考図の手順ですね。△22角成から△32馬とする手順と合わせて1種類2手順になります。

NAOさん「簡素な歩の条件で突き歩詰へ誘導。」

■成らない歩の手が最終手の10手は多くはないようです。

ミニベロさん「これ、シンプルでいいです。10手でやれるなら11手は要らないね。」

■1筋の端玉を端歩で詰める手順は10手でも11手でも過去作はいろいろあった感じでしたが意外と無かったです。

ほっとさん「端玉には端歩その1。」

■その1は端歩を2回突く手筋でした。

原岡望さん「端がポイントと分かれば解決」

■飛の筋と香の筋があるので9筋が良さそうに思えますが上手くいきません。

RINTAROさん「詰め上がり図の推測が当たったので、瞬殺できました。」

■双方の角が使えるので、10手でも11手でも1筋が良いですね。

内田昭さん「さっぱりワカラン条件が上手」

■この短評は初級に対するものだったのか、解答が無かった中級と上級に向けてのものなのか……。メールソフトの仕様なのか、改行が無くて全てつながったテキストだったので区切りが分かりませんでした。

るかなんさん「五段目まで歩を突くイメージが  
わけばしめたもの。」

■後手の歩の手は最初と最後の2手だけなの  
で、別の筋に分散させてしまいそうです。

占魚亭さん「歩突き2回で詰ますには端が最  
適。」

■2番目の筋へ玉を逃げられなくする工夫が思  
い浮かべば簡単。

飯山修さん「2番の問題から手掛け駒が取れれ  
ば10手で成立するのにとしたら何とそれが  
こちらの作意だった」

■使いたいから駒を取るのではなく、成りたい  
だけなんですよね。

諏訪冬葉さん「歩で詰めるためには飛車がいる  
左に追いたくなるが右だった。」

■後手が歩の5手だけなら左の9筋ですね。

はなさかしろうさん「なぜか不思議な感じのす  
る詰上り。標準で刷り込まれている9手の形と  
はひと味違った無骨な風情があるからでしょう  
か。」

■後手の駒配置が初形と殆ど変わっていないの  
で、何か違和感があるのかも。

\*\*\*\*\*  
正解：14名  
けいたんさん NAOさん ミニベロさん ほ  
っとさん 原岡望さん RINTAROさん 内田昭  
さん るかなんさん piyoさん 占魚亭さん  
飯山修さん 諏訪冬葉さん テイエムガンバさ  
ん はなさかしろうさん  
\*\*\*\*\*

173-2 中級 ミニベロ 作  
歩で始まり歩で終わる(C) 11手

「だめ。最近ボケてきて、さっき指した将棋、  
忘れちゃった」  
「たしか先手の歩の手は、初手と最終手だけだ  
ったよ」

「そうそう思い出した。それで・・・」  
「先手は駒を取らなかったね」  
「そうそう、そうだった。それで・・・」  
「2手目と7手目は同じ筋だったね」  
「そうそう、そのとおり。よく覚えているね、  
人の将棋を」  
「自分の将棋くらい、自分でおぼえておけ  
よ！」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

- (条件)
- ・ 11手詰
  - ・ 先手の歩の手は、初手と最終手だけ
  - ・ 先手は駒を取らない
  - ・ 2手目と7手目は同じ筋
- \*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)  
先手は使わなくても駒取りができません。初  
期配置の駒を活用することになります。

作者ヒント  
先手の初手と最終手は歩ですが、残りの4手  
は1枚の駒です (ミニベロ)

締め切り前ヒント  
後手も最初の2手目は歩で、残り4手は1枚  
の駒です。

\*\*\*\*\*  
推理将棋 173-2 解答

▲26歩、△34歩、▲38銀、△42玉、▲27  
銀、△33玉、▲36銀、△24玉、▲25銀、△15  
玉、▲16歩 まで11手

- (条件)
- ・ 11手詰
  - ・ 先手の歩の手は、初手と最終手だけ (初手▲  
26歩、11手目▲16歩)
  - ・ 先手は駒を取らない
  - ・ 2手目と7手目は同じ筋 (2手目△34歩、  
7手目▲36銀)

詰上り図

持駒なし

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

持駒なし

最終手が歩突きならば、突き歩での詰みか歩を突いての空き王手の詰み形のはず。まずは空き王手を考えてみます。

△44 玉を▲76 歩の空き王手で詰めるには、玉頭の 45 地点や 35 地点を抑える必要がありますが、初手▲36 歩で▲46 歩も指せば 35 地点と 45 地点をカバーできるけど、先手の歩の手は初手と最終手だけなので▲36 歩と▲46 歩の両方は突けません。初手▲36 歩で 35 地点を抑え、その後▲37 桂で 45 地点を抑える形があり、2 手目が△34 歩なら▲37 桂を 7 手目に指せば条件をクリアできます。

あと抑えなければいけないのは 54 地点と 64 地点。先手の玉や金でこれらの地点を抑えての空き王手の手順がありました、▲56 歩を突けないので 57 経由で▲65 玉や▲65 金はできません。▲56 歩を突ける条件だったとしても、先手に残されている着手は 3 手目と 5 手目の 2 手なので手数オーバーになります。

2 手目が△42 玉なら 37 経由で 7 手目に▲46 金を指せて、▲56 金から▲65 金を指せますが▲65 金が 11 手目になるし▲46 金で抑えた 45 地点のカバーが外れてしまいます。それなら先手が 45 地点を抑えなくて良いように後手の駒を 45 地点に配置してみたのが参考図の手順です。先手は駒取りなしで▲76 歩の空き王手で詰めることができましたが手数オーバーの 13

手。しかも 2 手目と 7 手目は同じ筋の条件をクリアできていませんでした。

参考図：▲36 歩、△34 歩、▲38 金、△42 玉、▲37 金、△33 玉、▲46 金、△44 玉、▲56 金、△33 桂、▲65 金、△45 桂、▲76 歩 まで 13 手

参考図

持駒なし

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

持駒なし

どうやら最終手の歩突きが空き王手になる手順ではなく、本間は突き歩による詰み手順のようです。空き王手はダメそうなので端玉の△15 玉を▲16 歩で詰める形を目指してみます。△34 歩を突いて後手玉が 15 地点まで来るのであれば、後手に手数の余裕はありません。または、△24 歩を指して 23 経由で△15 玉まで移動してから△14 歩で退路を断つ形も手数が足りません。となると、玉が 14 へ引けないように先手が 14 地点を抑える必要があるのでしょうか。歩突きは最後の▲16 歩しかできないので初手を▲36 歩として▲37 桂で 25 地点を抑えるとして、14 地点と 24 地点はどうするのが問題です。先手の駒で 14 地点と 24 地点の退路を断つ必要があるので、25 地点に金気の駒を配置すれば 14 と 24 をカバーできます。しかし、▲25 金だと△15 玉は王手放置の反則になるので指せません。14 地点と 24 地点を 25 地点の駒で抑えても、それをすり抜けて△15 玉を指せるようにするには、▲25 銀が良さそうです。その銀の支えが必要なので、初手で▲26 歩を指すことになります。初手から▲26 歩、

△34 歩、▲38 銀、△42 玉、▲27 銀、△33 玉と進み、7 手目は 2 手目と同じ 3 筋の▲36 銀が可能です。8 手目から△24 玉、▲25 銀、△15 玉と進み 11 手目の▲16 歩で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん (作者)「こっちが初級ですね。10 手で作らないと。」

■駒取り無しの条件は 11 手でなければ使えないので、意味のある 11 手作でした。

けいたんさん「駒取りなしならこの手順」

■予習の効果があったのかな。

NAO さん「駒を取れないときは金駒を使いましょう。」

■後手の中段玉を空き王手で詰める時は金か玉の出番でしたが、

ほっとさん「端玉には端歩その 2。173-1 の手順がちらついて 9 筋で玉を詰めようとしてしまった。」

■手数が増えるのは先手なので、駒取り無しを実現するための後手の協力手の△54 歩は指せないままなんですよ。

原岡望さん「1 と似たような発想」

■駒取り無しなので馬を作れず、銀が上がって行って解決。

RINTARO さん「詰め上がり図が思い浮かばず、苦戦しました。」

■「玉頭へ歩を突く」という主要部分は思い浮かぶのですが、玉の周辺地点のカバーをどうするかがネックになりますね。

るかなんさん「飛先の攻めには銀がよく似合う。」

■名人戦第三局でも出た棒銀ですね。

占魚亭さん「こちらも端で仕留める。金では強すぎるので銀。」

■馬は作れないので初級の馬の代わりに▲35 金だと 14 地点をカバーできずに困ったなあとなりがち。攻撃力を落として銀が正解でした。

飯山修さん「8 筋で試して 86 歩を取られてダメだったが、2 筋なら取られないことに気が付かず数時間無駄をした」

■▲85 銀を支える初手▲86 歩だけど、▲86 歩を支えている駒がありませんでした。なので初手▲76 歩で▲85 銀は▲77 桂で支えようとしたら手数オーバーですね。

諏訪冬葉さん「2 手目と 7 手目の条件で手順前後その他が消えていた。」

■うまい条件設定でした。

はなさかしろうさん「腹銀？ 銀腹玉というべきでしょうか。「2 手目と 7 手目は同じ筋」がぴったりでした。」

■筋違いなので腹角を配置することはできません。たとえ▲25 角ができたとしても△24 玉で逃げられてしまいますね。

\*\*\*\*\*

正解：13 名

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

\*\*\*\*\*

173-3 上級 小林看空 作  
突歩詰

13 手

「13 手で、めずらしい、初王手の突歩詰で勝ったよ」

「ほう」  
 「最後は、駒も取らずに、しかも不成だったんだんだよ」  
 「ほう、それはめずらしい」  
 「相手は4手目に玉を動かしたけれどね」  
 「ふむ」  
 「双方とも角は動かさなかったんだ」  
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手目の初王手の突歩で詰んだ
- ・最終手は駒を取る手ではない
- ・最終手は不成の手
- ・4手目は玉
- ・双方とも角は動かさなかった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

最終手は1段目でないことは確か。2段目か3段目での歩不成で詰む形を考えよう。

作者ヒント

先手の飛車も動かなかった (小林看空)

締め切り前ヒント

後手の飛車は2回動き、玉は7筋で詰みませぬ。

余詰修正

会話と条件での「突歩」の前に「初王手の」を追加

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 7 3-3 解答

▲76歩、△52金右、▲75歩、△61玉、▲74歩、△62飛、▲73歩成、△82銀、▲63と、△71玉、▲73歩、△61飛、▲72歩不成 まで13手

(条件)

- ・13手目の初王手の突歩で詰んだ (13手目▲72歩不成)
- ・最終手は駒を取る手ではない (13手目▲72歩不成)
- ・最終手は不成の手 (13手目▲72歩不成)
- ・4手目は玉 (4手目△61玉)
- ・双方とも角は動かさなかった

詰上り図

持駒 なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	王	飛		香	銀	科	皇	
二		馬	歩		香			馬		
三	歩	歩		と	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 歩

初級問題や中級問題では中段の玉を突き歩で詰めたので最終手は不成の手にはなりません。本問では先手の歩の着手の回数制限がないので先手陣の歩を突き進めて行き、歩不成で詰まることができそうです。

57の歩を突いて行き▲53歩不成で詰ましてみると、▲76歩、△34歩、▲44角、△52玉、▲56歩、△54歩、▲71角成、△99角不成、▲55歩、△51金右、▲54歩、△42香、▲53歩不成の手順が出来上がりましたが、先手にも後手にも角の着手があるのでいけません。後手は99の香を取って△42香と打つ代わりに2手目に△42飛を指せば角を動かさなくても済みますが、先手の角の着手2回は必要なので省けません。角や馬以外に最終手の▲53歩不成を支える駒があるかと考えて指したのが参考図の手順です。参考図では桂を跳ねて57地点に利かせているので最終手の▲53歩不成を支えているのですが、角とは違い62地点に利きがないので△62玉で逃げられてしまい詰んでいませんでした。

参考図：▲76歩、△42飛、▲77桂、△52玉、▲65桂、△54歩、▲56歩、△55歩、▲同歩、△62銀、▲54歩、△51銀、▲53歩不成 まで13手

参考図

持駒なし

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

持駒歩

歩不成の突き歩で玉を詰めるには、参考図のように玉腹には玉頭への利きが無い駒、すなわち、歩、香、桂、飛の駒で両脇（端玉なら片側。「62-3 2013年の指し初めは？」の13手では最終手が▲13歩不成ですが、駒を取っての歩不成。玉腹は空いていますが先手が抑えています）が塞がっている必要かあります。参考図のような2段目玉なら片脇は飛を配置することができますが、反対側は先手の駒を取って玉腹へ打つしか無さそうです。角は動けないので玉が82地点なら△92香で玉腹へ香を配置できますが91地点が玉の逃げ場になってしまいます。玉の両脇を後手駒で固める場合、詰ます手順には▲36歩、△42玉、▲37桂、△52飛、▲25桂、△51金右、▲33桂不成、△同桂、▲48飛、△32桂、▲46歩、△94歩、▲45歩、△95歩、▲44歩、△96歩、▲43歩不成がありますが手数オーバーの17手も掛かってしまいます。32地点を埋める駒を桂ではなく歩にした場合も17手になります。

どうやら2段目玉を歩不成で詰ますことは難しいようです。初期配置の歩があるので玉の両脇を埋める必要がない3段目玉だと2段目の退路と玉の両隣の筋の4段目の退路が最多で5地点あるのでそれらを先手と後手で塞ぐことは出来なさそうです。となると、玉は1段目になるはずですが、1段目には金や銀が居るのでこれらの対処が必要です。まず思い浮かぶのは81の桂の隣の91地点へ玉が行けば玉腹は桂が

ある81地点だけなので良さそうなのですが、指してみると2段目玉より手数は短くなったものの、やはり手数オーバーの15手でした。（▲96歩、△52飛、▲95歩、△62玉、▲94歩、△72玉、▲93歩不成、△92香、▲16歩、△82玉、▲15歩、△91玉、▲14歩、△82銀、▲92歩不成）それならば81の桂の反対側の71地点の玉ならどうでしょう？△91玉の時は玉移動のために飛を動かしていたので大丈夫でしたが、△71玉を▲72歩不成で詰めるのであれば82の飛が居座ってては困ります。また、72地点に利きがある61の金の処理も必要になります。これら2つの問題を一気に解決する案は61地点に飛を配置することです。玉の両脇は、歩、香、桂、飛の駒で塞ぐのいう理屈にも合致しています。あと、71地点へ玉が行くには71に居る銀の処置が必要ですが、飛が82から移動した後であれば△82銀を指せまし、△62銀でも良いかもしれません。4手目は玉の手の条件があるので、飛の移動の邪魔にならないように、2手目に△52金右として4手目に△61玉とすれば、その後、△62飛が可能になります。飛が動いたら△82銀を指して、空いた71地点へ△71玉で移動し、空いた61地点へ△61飛とすれば後手の6手の手順が完成しました。（62には飛が居るので△62銀は指せませんでした）

後手の駒配置が完了したようなので駒配置を見てみると▲72歩不成で歩突きの王手をした際に△62玉と逃げる事が可能な状態であることが分かります。▲72歩不成を支える駒が▲78飛だとすると歩突き5回と合わせると先手の着手7回のうちの6回を使ってしまいます。たとえ角の手が許されていたとしても62地点への玉の脱出を止めるには▲77角、▲95角の2手が必要なのでうまくいきません。他の方法で先手は62地点を抑える必要がありますが、その方法はどんなものになるのでしょうか。先手は7筋の歩を突き進めるので89の桂を使うことができそうです。▲77桂、▲65桂、▲53桂成、▲63成桂とすれば、62地点を抑えることと▲72歩不成の支えにもなるので▲78飛が不要になります。しかし、この手順で先手の手数を数えてみると9手掛かってしまいます。63地点に成駒を配置すれば、62地点のカバー

と最終手▲72歩不成の支えの一石二鳥になるのが分かりましたので、63地点に成桂以外の成駒を配置するには何があるかを考えると残っているのは「と金」だけでしょう。かと言って▲66歩から▲63歩成までに4手と▲76歩から▲72歩不成までの5手だと成桂の時と同じで先手は9手必要になります。何処かで2手を短縮する必要があります。▲63歩成と▲72歩不成の手順では6筋と7筋の歩を一から突いていますが、最後の▲72歩不成をする73地点の歩が打った歩であれば手数は少なく済みます。つまり、7筋の歩を▲76歩から▲73歩成としてから▲63ととして、▲73歩の歩打ちから最終手▲72歩不成とする手順です。初手から▲76歩、△52金右、▲75歩、△61玉、▲74歩、△62飛、▲73歩成、△82銀、▲63と、△71玉、▲73歩、△61飛、▲72歩不成で詰みとなりました。

#### 余詰手順

けいたんさんから指摘のあった余詰手順は下記でした。粗検、大変申し訳ありませんでした。

▲38飛、△32金、▲36歩、△41玉、▲35歩、△34歩、▲同歩、△33金、▲同歩不成、△42銀、▲52金、△31玉、▲32歩不成 まで13手

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん(双方解)「歩を成るのが意外でした」

■歩不成までの詰みという言葉に惑わされてしまい、歩成の手は除外してしまいます。

NAOさん(双方解)「突歩で詰めるには玉の脇をどう塞ぐかが鍵。桂と飛で脇を塞ぐ手順は好手順と思うが、修正含め条件重複があるのが残念。タイトル、会話は突歩で構わないが、歩不成が突歩とダブっており条件の突歩は不要。

・13手目の初王手で詰んだ

・最終手は駒を取らない歩不成  
・4手目は玉  
・双方とも角は動かさなかった  
でどうでしょう。」

■突歩詰が明示されたことによって、歩不成での空き王手の筋を考えなくてよくなっているという意味はありますね。最終手が駒を取る歩不成なので余詰ではありませんが、空き王手の一例としては、▲76歩、△32飛、▲16歩、△42玉、▲48飛、△34歩、▲46歩、△33角、▲45歩、△24角、▲44歩、△33玉、▲43歩不成

ミニベロさん「中間ヒントで飛車まで縛られて、ますます分からなくなった。最終ヒントで、やっとすべて理解した。ノーヒントでは全く解けません。秀作です。」

■出題は2回目になりましたが、本問が小林看空さんが投稿された処女作でした。処女作は気合が入っていて、秀作が多いですね。

ほっとさん「歩を打って不成で進めることになかなか思い至らず。」

■連打の歩からの歩の垂らし。歩の持ち駒がある実戦なら何のことはない手筋なのですが手数が短い推理将棋では忘れがち?

原岡望さん「ヒントのお陰ですぐ解決。7筋の攻防と分かれば割に簡単」

■△73玉だと15手掛かってしまうし▲74歩の突歩の手に不成が付かない。△72玉に▲73歩不成では△同桂がある。

ヒント前に▲76歩、△84歩、▲33角成、△62玉、▲34馬、△99角不成、▲56馬、△92飛、▲86歩、△72玉、▲85歩、△82玉、▲84歩、△72香、▲83歩不成や▲76歩、△72飛、▲33角成、△62玉、▲34馬、△99角不成、▲66歩、△51金左、▲45馬、△64歩、▲65歩、△52香、▲64歩、△12香、▲63歩不成の手順を考えた方が居るかもしれませんが、角を使っても手数オーバーの15手です。



RINTARO さん「玉は7筋で詰むが大ヒントで、72歩不成迄の詰め上がり図を考えると理詰めで解けます。」

■後手の手順は、「この駒が動かないとこの手が出来ない」というトコロテン方式／芋づる式？は理詰め可能。

るかなんさん「73歩不成は81桂が邪魔、さりとて73歩不成から72歩不成としていては62や82の退路を塞ぐ暇が無い。72歩に紐を付けながら62を先手番で塞ぐ一石二鳥の好手があった。」

■解説通りの推理だったようですね。

piyoさん「締め切り前ヒントを見た後も結構苦戦しました。飛車をとる順&玉も62からのルートで考えてしまい迷宮に。飛車をとらない順を考え始めてからはすぐでした。」

■「後手玉は71地点で詰む」のヒントを予定していましたが、地点まで明かすヒントは甘過ぎると考えなおして「7筋」にしました。簡単になり過ぎず、程よい感じだったようですね。

占魚亭さん「締め切り前ヒントに助けられました。この詰み形は浮かばなかった。」

■玉の両脇を先手が抑えるか、後手が埋めるか、それらの併用になるので時間をかければ導き出される形のはず。しかし、1段目玉を除外していると辿り着けないかも。

飯山修さん「何とも悠長な攻め方が成立する事に感心。こういう問題を見る度に最終ヒント迄待って良かったと思ってしまう。だって7筋で詰まそうなんて1秒も考えなかつただろうなと思うから。」

■6筋の歩を進めて▲63歩成をしてから7筋の歩を突き進めて▲72歩不成だと悠長過ぎます。

諏訪冬葉さん「何かを取って歩のひもにすると思ったらとどめの歩を取るとは。」

■してやられた感で、解けた時に脱力してしまう作品でした。

はなさかしろうさん「玉方は1段玉ならだいたいこんな感じと思いましたが攻方の2枚目の攻駒がわからずヒント頼りに。歩のバトンタッチでしたか。詰形が左右ありそうなのに実は一意で綺麗に決まりました。」

■バトンタッチと言っても、▲73歩成のあと▲33角成、▲51馬を指して▲72歩だと打ち歩詰

\*\*\*\*\*

正解：13名

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

\*\*\*\*\*

(総評)

NAOさん「縛りのある突歩詰特集。駒が取れなかつたり角が動かせなかつたりすると結構難しい。」

■推理将棋の黎明期では最短手数での詰み形が主流だったのでしょうか。一テーマー作だと新作が枯れてしまいましたが、縛る方法の数だけ新作が生まれるでしょう。

ほっとさん「結局最終ヒント待ちに。」

■詰パラと違い、こちらではヒント投入があるので、難問はヒント待ちも作戦のうち。

原岡望さん「今月は優しい出題とヒントで一安心  
パラ苦戦中」

■初級と中級は易しめだったようです。

RINTAROさん「久しぶりに締切日前に解けました。」

■ 久しぶりに快勝気分でしょうか。以前はヒント投入前の解答もあったように記憶していません。出題が段々難しくなっているのかなあ。

るかなんさん「前2作はヒント無しで、上級は直前ヒントを見て更に頭を捻りました。」

■ 締め切り前ヒントは後手の着手に関するもので、先手の手順を考える余地を残してありました。

飯山修さん「あまり間隔の開かないうちに今年のお正月長編特集について一言。171回の長編出題は1月出題3月解答でしたが私のような最終ヒント依存症解答者はいくら前に出題されてもあまり目を通そうとしないので意味がない。最終ヒントの早出しをしていただいたほうがもっと解答者は増えたと思います。(それじゃ最終にならないとツツ込まれそうですが)」

■ 時間があっても取り組む気が起きなければ時間の無駄になってしまいますね。長手数作は易問に限りますね。

諏訪冬葉さん「2か月連続で最終問題に苦戦。相性かな・・・」

■ 最終問題は難し目の作品になってしまいます。最近の投稿作は12手以上で難しい作品が多い気がします。

\*\*\*\*\*

推理将棋第173回出題全解答者： 14名  
 けいたんさん NAOさん ミニベロさん  
 ほっとさん 原岡望さん RINTAROさん 内田昭さん  
 るかなんさん piyoさん 占魚亭さん 飯山修さん  
 諏訪冬葉さん テイエムガンバさん はなさかしろうさん

\*\*\*\*\*

### 第37回詰将棋全国大会

神無太郎

わざわざ告知するまでもないのですが、7月に甲府で開催される第37回詰将棋全国大会には参加しない予定です。沼津からは意外と行きやすいところだし、三郎さんや三二郎さんともお会いできるだろうしということで、行く気満々だったのですが、今月のパラ掲載のご案内を見て気持ちが萎えてしまいました。

・会場は図書館ですので、入り口前での談話等もできません

う〜ん、これでは愉しみ半減どころか、ほぼなくなってしまいますねえ。来年、関西地区で開催されるであろう第38回詰将棋大会に期待します。

### 今月のエレ解

神無太郎

数学セミナー2024年7月号の『エレガントな解答をもとむ』の出題1は将棋パズルで、若島さん提案だそうです。以下その要約抜粋。

成れない銀を先手は99に後手は11に置いた状態から先手と後手が交互に銀を動かして相手の銀を取ったら勝ちというルールของเกมを行う。このゲームは後手必勝であることを証明しなさい。

全文はここで参照できます。  
<https://www.web-nippy.jp/tag/elegant/>

# 第22回フェアリー入門解答

担当：springs

第22回のフェアリー入門（対面）は11名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
げん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
尾形充	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	-	10
神在月生	○	○	-	○	○	-	○	-	○	○	○	-	8
堺健太郎	○	○	○	○	-	○	-	-	○	-	-	-	6
北村太路	○	○	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	3

※成績順・解答到着順

## ① springs 作（登場33回）

協力詰3手

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

持駒 金桂

b) 対面協力詰3手

【解答】

- a) 25 桂 同飛 14 金 迄3手
- b) 22 金 同飛 14 桂打 迄3手

a) 詰上図

4	3	2	1	
			龍	一
			糸	二
	王		王	三
			金	四
				五
			桂	六
				七

持駒 なし

b) 詰上図

4	3	2	1	
			龍	一
			糸	二
	王		王	三
			桂	四
				五
			桂	六
				七

持駒 なし

【解説】

ルールが異なるツイン。協力詰のa)は、桂の捨駒で24飛の利きを逸らしてから14金の頭金で詰みとなります。

一方、対面協力詰のb)で同じ手順を実行しようとする、初手25桂が王手になりません。初手は22金が正解です。21龍と向かい合っている、22金は龍の利きになっています。同飛に14桂打で詰みとなります。14桂は玉の利きなので確かに王手が掛かっています。13玉は桂の利きですが、25玉と跳ねると26桂が玉の利きになって玉を取られてしまいます。つまり25玉とは指せません。

ちなみに、b)は22桂、同飛、14金という手順も一見成立しそうですが、初手22桂は21龍が桂の利きになるため自殺手で指せません。

a) b)ともに初手の捨駒で24飛の利きを逸らし、14の地点に駒を着手して詰ますという方針が共通しています。しかしながら24飛を動かす方向は真逆であり、捨てる駒とトドメの駒が入れ替わっています。

【短評】

神無七郎

普通「金はトドメに」、対面「桂はトドメに」。荻原和彦

珍しい組合せのzilahi(捨駒とトドメの駒の役割交代)を無理なく表現する達人芸。a)は協力詰というより詰将棋かもだけど。

駒井めい

a)では桂を取らせて金で詰める。b)では金を取らせて桂で詰める。対面ルールの有無という入門らしい設定ながら、さらりとZilahiを

表現。  
占魚亭  
ルールが違えば受方 24 飛の利きの逸らし方も違う。

げん  
飛車が前に進むか後ろに下がるかの対比。

堺健太郎  
a) 飛車がいなけりゃ 1 手詰。初手の捨駒が気持ちいい。  
b) 一瞬、金と桂どちらからでも詰む気がしたが、22 桂は逆王手の配置になっていた。龍と飛車の配置に無駄がなく、気持ちの良い作品。

たくぼん  
なんか指し難い 22 金。桂を打ちたいところだけど逆王手になるんですね

るかなん  
同じ狙いの 3 手一組だからこそその綺麗な対比。

尾形充  
基本手筋。

神在月生  
序と止め 役目交代 桂と金



② 堺健太郎作 (登場 4 回)  
対面協力詰 5 手

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

持駒 歩

【解答】

33 歩 13 玉 24 歩成 23 飛 14 歩 迄 5 手

詰上図

					4	3	2	1
						馬		
							玉	王
							と	歩

持駒 なし

【作者のコメント】

「対面の美濃崩しとは」という謎のテーマからこの作品に至った。

【解説】

初手は 23 歩と 33 歩の 2 択ですが、せっかくなら 33 歩と打ってみたいところ。歩が銀の利きに変わります。15 歩を使いたいと思えば、2 手目は 13 玉として 15 歩に近づく手を考えたくなくなります。24 歩成と引き成って、4 手目 23 飛の対駒が本作のポイント。24 とが飛車の利きになるので確かに王手が外れています。14 歩と突けば詰みとなります。

詰上図で 13 玉は歩の利きになっているので玉を動かす受けはできません。比較的利きの多い玉と最弱の歩の利きが入れ替わるので、対面では歩はとても便利ですね。23 飛はと金の利きなので 14 歩を同飛とできそうですが、同飛とした瞬間に 24 との性能が元に戻るため自玉を王手にさらします。

さっぱりとした初形から飛車の対駒が登場する作品でした。

【短評】

尾形充

歩で大駒を出せるのが対面ならではの。

駒井めい

小駒だけだったのに飛車が突然出てくるところにちょっとした驚きがある。

占魚亭

15 歩の活用法を考えれば、飛対が見えてくる。るかなん

ぼんやりした印象の 3 手目が次の 1 手で喝が入る。

神無七郎

対面では歩もトドメの駒として有力。

げん

短い手数の中に、対面ならではの手順がたくさん使われている。

たくぼん

銀を取る手を考えて結構悩みました。

荻原和彦

歩を強化してもらった代り、玉を弱体化してあげよう。ギブ&テイクが世の習い。

神在月生

最初は歩 銀から飛車に 大出世

③ 堺健太郎作 (登場 5 回)

対面協力詰 5 手

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

持駒歩

【解答】

33 歩 同角 23 桂生 12 玉 22 桂 迄 5 手

詰上図

4	3	2	1	
		銀		一
		桂	王	二
	馬	桂	銀	三
				四

持駒なし

【作者のコメント】

対面ならではの作品を目標にした。

(解答時)

意味づけがダブっている箇所を修正しきれなかったのが悔やまれる。今後の課題です。

【解説】

初手 12 歩や 22 桂成・生では手が続かないので、初手 33 歩は見えやすいと思います。33 歩が角の利きで王手を掛けています。ここからの展開は色々思い浮かびます。例えば 22 に合駒をして同歩成(生)や同桂成(生)とする順や、12 玉と逃げて 24 歩成(生)とする順。しかしながら、13 金がよく利いていたり、攻駒を取らざるを得なくなったりしていずれも詰みません。

2 手目は同角が正解。この手には、33 の地点を埋める効果と 34 桂の利きを角に変える効果があります。後者を活かして 23 桂生と桂を取り、12 玉に 22 桂と打てば詰みとなります。22 桂は金の利きなので、11 玉や 23 玉とは指せません。22 の地点には角と玉が利いています。しかしながら、同角とも同玉ともできません。もし同角とすれば、23 桂が角の利きに変わるので玉を取られてしまいます。同玉とした場合も、23 桂が玉の利きになるため玉を取られてしまいます。このように、玉移動に伴う性能変化で発生し、玉がその地点に移動するのを妨げる利きを「影の利き」と呼びます。

参考 フェアリー手筋カード集 25-1

<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

もし詰上図で 33 角がいなければ、21 金を 33 に動かして王手を外すことができました。歩の捨駒で角を 33 に呼んだ効果が詰上りに表れています。対面を駆使した詰上り。角を 33 に呼んでわざわざ 22 の地点に利かしてから 22 桂を打っているように見える手順が面白いと思います。

【短評】

神無七郎

ちょっと苦労しました。

2 手目に合駒したり、「12 玉 24 歩…」と進めたりする手順が有力に見えるので、あっさり取ってしまう「同角」は盲点です。

金の跳び先が埋まった状態と、影の利きを利用した詰上りも新鮮。

たくぼん

23 桂を取るのは想定外でした。持駒は金くらいでもいけそうかな

尾形充

3 手目が見えなくて今回一番時間かかってし

まった。  
 荻原和彦  
 好手順で手に入れた桂を焦点へ放つ爽快感。  
 げん  
 焦点の桂打ちなので、一見詰んでいるように見えない。直感に反する、面白い詰め上がり。  
 占魚亭  
 22Xの実現の仕方。  
 駒井めい  
 33の地点を埋めて22桂で詰ますと予想したものなかなか解けず。しばらくして攻方23桂が配置できれば詰むことに気付く。これで詰んでいるのか。  
 るかなん  
 11玉では詰みそうに見えて受けの手段が多い。疑似両王手で解決。

④ 真T作 (登場18回)

対面協力詰5手

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

持駒 歩

【解答】

42歩 51玉 62歩生 52玉 53歩生 迄5手

詰上図

7	6	5	4	3	2	1		
		角		飛				一
			王					二
			歩					三
			桂					四
								五

持駒 なし

【作者のコメント】

初手 53歩は打歩詰。  
 42から迂回して打歩詰を回避します。  
 歩生はおまけ。

【解説】

整った初形。試しに初手 53歩と打ってみましょう。玉は歩の利きなので躲すことはできませんし、54桂の影の利きがあるため同玉ともできません。つまり 53歩で受方玉は詰んでいますが、歩を打って詰ます着手は打歩詰の禁手。この打歩詰をどうやって打開するかが問題です。初手は 42歩と打ちます。歩を飛車の利きにして王手を掛けています。51玉と引く手に 62歩生。今度は角の利きで王手を掛けています。52玉と戻り、53歩生とすれば詰みとなります。詰上図は初手 53歩と打った局面と同一ですが、直前に歩を打ったのか歩を動かしたのかが異なります。打歩詰は禁手ですが、歩を動かして詰ますのは OK です。

普通詰将棋では先打突歩詰という用語があります。あらかじめ歩を盤上に打っておき、その歩を突いて詰ますことで打歩詰を打開する手筋です。性能変化系のルールでは、突く以外の歩の動かし方が発生するので、自然に「先打動歩詰」と一般化できます。本作は4手掛けて駒台の歩を 62の地点に設置し、その歩を動かして詰ましています。つまり先打動歩詰です。

先打動歩詰の洗練された表現。何度も歩の利きが変わるので満足感があります。途中の歩生も見逃せません。

【短評】

占魚亭  
 打歩詰打開。歩の動きがいい感じ。  
 尾形充

先打動歩詰。

駒井めい

先打動歩詰。歩を先打した後に1回ではなく2回動かすのが面白い表現。

神無七郎

打歩詰は反則だが、動歩詰は反則ではない。「対面」の教科書に載せたい作品。

荻原和彦

初手▲53歩は打歩詰。53へ歩を運ぶ算段がテーマだ。詰上り「Y」の曲詰、しかも初手▲

53 歩と同じ図なのが良い。

げん

4 手かけて歩を 62 に配置。打歩詰の局面との対比が見事。

るかなん

歩の三段活用が美しい。

たくぼん

何という美しさ

北村太路

これは面白いですね。

堺健太郎

生が活きる対面ならではの作品。大駒の弱点を見ているようだった。

神在月生

先打から あれよあれよと 移動詰め

⑤ 神在月生作 (登場 14 回)

対面協力詰 5 手

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

持駒 角

【解答】

29 角 91 玉 82 飛成 同角生 92 角生 迄 5 手詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

対面詰は対駒が強力すぎて手こずり、予定のものが実現できず。結局は前例が多そうな手順になってしまいました。

配置は色々ありそうですが、いずれも帯襷で良案なく、移動距離の長いものを選択。

【解説】

下辺に駒が集まった初形。右下隅で詰まそうとすると特に 18 のと金の守備力が強くうまくいきません。例えば「55 角、46 桂、同角、37 合、29 桂」は同とで詰みません。

初手は 29 角と打ち、91 玉と左上隅に大移動するのが正解。さらに 82 飛成と捨て、同角生に 92 角生で詰みとなります。91 玉は角の利き、92 角は玉の利きになっています。受方の角を 82 に呼んだ効果で玉に逃げ場がありません。

終始ダイナミックな手順の作品。双方の角が不成で動くのも大きなポイントです。

【短評】

占魚亭

派手な手順。

駒井めい

玉・角が大きく動く。初手で打った角を使って再度に単騎詰になるのも気持ちいい。受方の玉・角が隅から隅に平行移動しているのも面白い。

神無七郎

対面版双方不成。作者名を見て派手な手から読む解き方は邪道かな？

尾形充

ひと目でした。

荻原和彦

どうしたものかと途方に暮れる手広い初形。実は 89 飛配置が重大なヒントになっている。

げん

玉が狭くかつ周りに受方の駒がない、91 が最も詰ましやすいいということになる。19 にいる角の意味を考えたら詰め上がりイメージできた。

たくぼん

盤面を広く使って対面らしい詰上りでした

るかなん

隅角は簡単に捕まる。18 とがやや悔しいところか。

堺健太郎 ※無解

なるほどそっちな！となった。91角はラインとして気になったが、限定打にできないから考えから省いた。玉頭打も遠くに逃げられるから…と深く考えなかったことを反省。

⑥ るかなん作 (登場 18 回)

対面協力詰 5手

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

持駒 なし

※利き二歩無効

【解答】

33歩成 同玉 34飛 43玉 44歩 迄 5手

詰上図

6	5	4	3	2	1		
						一	
						二	
		歩	王			三	
		角	歩	飛	歩	四	
						五	
					王	歩	六
							七

持駒 なし

【作者のコメント】

攻方王が無ければ 24歩寄 or 跳迄の 1手詰。これで作意も 24歩迄なら完璧なのですが。

(解答時)

15桂 16歩 45歩は 35桂 36歩と 1枚減らしたいのですが、それでは意味がないんですね。

【解説】

初形ですでにいくつかの駒の性能が変わっているのによく確認しましょう。受方 53歩は角の利きになっていますが、攻方王に王手は掛かっていません。53歩が 26王を取ると二歩が発生するからです。本作は利き二歩無効なので、玉を取るときでさえ二歩はできません。

また、攻方 16歩は桂の利き、34歩は飛車の利きになっています。これらを動かす 24歩右や 24歩左は受方玉を詰ましているように見えますが、24歩を取ったことで、53歩が攻方王を取る着手が二歩ではなくなります。つまり、自玉を王手にさらす反則のため 24歩右や 24歩左は指せません。

そこで、「受方 24歩を 2筋の別の地点に動かしてから 24歩右(左)とする」という方針が思い浮かびますが、本作はその方針では詰みません。33歩成~34飛で玉を 43に移動させ、44歩と突いて詰まします。詰上図で 53歩は角の利きですが、44歩を同歩とすると 54角の利きが元に戻るため自玉を王手にさらしてしまいます。

作者コメントから、「受方 24歩を 2筋の別の地点に動かしてから 24歩右(左)とする」方針を目指して作図されていたと推察します。フェアリー入門に投稿するためには、対面以外のルールやフェアリー駒を使用できないなどの制約がありました。ここからは制限や期限のない創作を始められます。作者の意図を完全に表現したバージョンも見てみたいところですね。

【短評】

駒井めい

4手目 43玉は角の利きに入っているように見えるし、5手目 44歩も飛の利きを遮っているように見えて、どちらもやりにくさがある。げん

24の歩を取らないように注意が必要。

神無七郎

初手 24歩とできない…というのが狙いでしょうか？ 何だか解けた気がしない作。

荻原和彦

▲24歩右も ▲24歩左も反則(王手放置)とは何とも面妖だなあ。取れそうで取れぬ終手▲44歩も含め、不思議な味わい。

尾形充



何かありげな初形でこの手順は少し不安。  
 占魚亭  
 動けぬ 53 歩が哀れ。  
 たくぼん  
 53 歩を逆に利用する順に納得です  
 堺健太郎  
 何がどの利きなのか混乱する。

⑦ 占魚亭作 (登場 18 回)

対面協力詰 7 手

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

持駒 歩3

【解答】

77 歩 56 玉 34 歩 45 飛 46 歩 65 玉  
 66 歩寄 迄 7 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手歩寄の感触を味わっていただけたら  
 と思います。

【解説】

守備駒は馬 2 枚、持駒は歩 3 枚。普通なら絶  
 望的な戦力差ですが、敵駒と性能が入れ替わる  
 対面ルールなら大きなギャップがむしろ好都合。

初手 77 歩で 1 枚目の馬を無効化しつつ王手  
 を掛けることができます。56 玉または 45 玉と  
 逃げれば、34 歩と打つてもう 1 枚の馬も無力化  
 できます。45 玉、34 歩、54 玉と進めた場合、  
 55 歩打とすれば受方玉に逃げ場はないですが、  
 これは打歩詰の禁手。56 玉、34 歩、65 玉と進  
 めても 66 歩打は打歩詰です。困ったようで  
 すが、手数は 7 手なので打歩詰を打開する余裕が  
 あります。2 手目は 56 玉と逃げ、34 歩に 45 飛  
 と合駒します。飛車の正面に 46 歩と打ち、65  
 玉に 66 歩寄とすれば詰みとなります。

本作は④と同じく先打動歩詰で詰ます作品。  
 ④は歩の動きにフォーカスした作意でしたが、  
 本作は 77 歩や 45 飛などの必要な駒を手順で盤  
 上に発生させています。特にシンプルな初形か  
 ら 45 飛の合駒が発生するのは大きなポイント  
 です。歩を滑らせるように動かす最終手も好感  
 触です。

【短評】

荻原和彦

4 手目△45 飛が▲46 歩～▲66 歩を見た佳手。  
 馬 2 枚を歩 2 枚で無力化&逆用した綺麗な詰  
 上り。

たくぼん

強力な馬の守りを歩に替えるユーモラスさ  
 が良い

駒井めい

4 手目から 65 玉 66 歩打は打歩詰。二枚の馬  
 が無力化されている詰上りは好感触。

神無七郎

飛の力を借りる 4 手目が鍵。馬と歩だけで何  
 とかしようとして苦労しました。

尾形充

飛合の味良し。

げん

シンプルな構図から繰り出される飛車合が  
 見事。

るかなん

歩は 3 枚、跳躍板は 2 枚。もう 1 枚をどう調  
 達するか。

堺健太郎 ※無解

2手目 45 玉ばかり考えていた。そして飛車合か。なるほど打たせて詰ませる、まさに対面協力ならではでした。

神在月生

飛合さま 貴方のおかげ 呪縛解け

⑧ 占魚亭作 (登場 19 回)

対面協力詰 7 手

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

持駒歩 2

【解答】

43 歩 64 玉 54 歩成 73 玉 43 歩 62 玉  
63 歩生 迄 7 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3			
									一
			王		龍				二
			歩						三
				と					四
									五
		龍							六
									七

持駒なし

【作者のコメント】

43 地点に打った歩の動きの違いを楽しんでいただければ。

【解説】

⑦とは対照的に盤上には 2 枚の龍、持駒の歩は 2 枚です。

初手は 43 歩と打ってみたいところ。玉を逃げる手に 43 歩を龍の利きで動かして王手を継続できます。例えば 43 歩、55 玉、46 歩成と進める順があります。以下、66 玉に 77 歩と打てば 76 龍を活用した王手ができますが、あと 2 手では詰みません。また、46 歩成に 45 香などの対駒で受け、同手で駒を入手することもできますが、以下 44 銀、56 香と打っても 76 龍が利いているので詰んでいません。

実は 76 龍は余詰消しの駒で、これを活用しようとするとうまくいきません。43 歩、64 玉、54 歩成、73 玉と進め、もう 1 枚の歩も 43 歩と打ちます。62 玉に 63 歩生とスライドさせて詰みとなります。

1 枚目の歩は 43 歩→54 歩成と活用し、2 枚目の歩は 43 歩→63 歩生と使いました。同一地点に打った歩を動かすリズムと成生の違いを楽しめる作品でした。

【短評】

神無七郎

76 龍があるので上段に追う手順を読んでもしまいました。これは余詰防止駒だったんですね。

駒井めい

玉が下段でなくても、歩と支え駒の二枚で詰むところが対面らしい。

荻原和彦

意外に苦戦。「歩打～歩成～歩打～歩生」以外あり得ないはず、と思えば自然に最終 3 手が見えてくる訳だが…。

尾形充

手が限られていて論理的に解けた。

たくぼん

こちらは龍はそのままなんですね。面白い対比

るかなん

こちらは一つの跳躍板を再利用。似ているようで大違い。

げん

64 玉→73 玉は攻方の駒から離れてしまう気がするので、少し見えにくかった。龍の横効きを活かすならこれがベストコース。

堺健太郎 ※無解

なるほど 54 歩成があったか。成り場所が多くてかなり悩んだ。最後は生で詰ませる。⑦

と盤面上の対比もあるが、手順も違うパターンでおもしろかった。

⑨ げん作 (登場 5 回)

対面協力詰 19 手

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

攻方持駒 銀  
受方持駒 桂

【解答】

49 銀 47 玉 58 銀 56 玉 67 銀 65 玉  
76 銀 74 玉 85 銀 84 桂 73 銀成 75 玉  
74 全 85 玉 84 全 86 玉 85 全 97 玉  
98 桂 迄 19 手

詰上図

9	8	7	6	
				四
	全			五
				六
王				七
桂				八
	ス			九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【作者のコメント】

玉の斜め前から金で王手→桂を対駒→金が跳ねて後ろから王手という動きを最初に思いつきました。金を銀に変えることで、銀が成れる位置までの長距離移動が発生することに気付きました。

【解説】

銀 1 枚で詰ますことはできないので、もう 1 枚駒を入手する必要があります。しかし、盤上の 89 とを銀で取って歩を入手しても、銀と歩だけで詰みの形を作ることは困難です。

89 とは壁駒として詰みに利用するのが正しい方針です。代わりに受方持駒の桂を対駒で盤上に発生させ、それを銀で取りに行きます。例えば 49 銀に受方は 48 桂と打って王手を外すことができます。49 銀は桂の利きなので、37 銀または 57 銀と動くことができますが、王手ではありません。もし仮に銀が成れたとすれば、37 銀成として王手を継続できます。そこで、銀が成れる位置まで玉を移動させてから桂を対駒します。49 銀、47 玉、58 銀、56 玉……のように斜めに追い、85 銀のタイミングで 84 桂と対駒をします (下図)。

途中図 (10 手目 84 桂)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

上図から 73 銀成、75 玉、74 全、85 玉、84 全で桂を入手できました。あとは玉を 97 に追って 98 桂と打てば詰みとなります。89 とのおかげで玉に逃げ場はありません。

ちなみに冒頭 9 手の追い方ですが、桂を取るだけであれば斜めに追う必要はありません。冒頭 9 手の追い方は、桂を取った後に最短で 97 玉の形を作れるようにするためです。成銀が 8 筋で桂を取ればそのまま成銀を引いてくるだけで済みますが、他の筋で桂を取ると余計に手数がかかります。

わずか 4 枚の使用駒で成立する楽しい追い趣向の作品でした。

【短評】

占魚亭



途中図 (5手目13角生)

4	3	2	1	
				一
			王	二
		皇	角	三
	桂			四
				五

持駒 なし

3手目は12香と短く打ちましたが、13香のように離して打った場合は詰みません。13香に対して12歩と合駒(かつ対駒)すると同香生で作意と同様に詰んでしまいますが、12角の限定合で詰みません。

また、2手目23桂に対して22歩のように対駒する受けも考えられます。これには13香と打ち、12歩合に22桂左生とすれば詰みとなります(下図)。

参考図

4	3	2	1	
	角	皇	王	一
		桂	歩	二
		桂	香	三
				四

持駒 歩

途中の13香は限定打で、例えば14香のように離して打つと13桂と応じられ詰みません。22桂生には12玉と逃げられてしまいます。

改めて作品の構造を整理すると、

- ・初手から12香、同玉、13角生とすると34玉などと逃げられて詰まない
- ・そのため「23桂、同香」の交換を入れておく
- ・代わりに21に逃げ道ができるが詰むので問題ない

となります。変化と紛れが重厚で、解きごたえのある作品だったと思います。

【短評】

たくぼん

2手目22歩の変化で悩みました。紛れもあり好作ですね

神無七郎

2手目22歩の変化では13香、作意では12香。この使い分けが良いですね。

トドメに残したい香を歩のように捨てるの

は、対面ルールでは最高の贅沢。

荻原和彦

3手目▲22桂成は対駒にて逃れ。香打～角生が名調子だ。終手が桂成一択なのも上手い作り。

占魚亭

22桂成を実現するプロセス。21地点を空けるのがポイント。

げん

初手13香としたときは、12角が好手。この受けがなかなか見えにくかった。

神在月生

対面の エキス色々 窺わせ

尾形充

割と素直な手順。

堺健太郎 ※無解

初手は大体4通りで考えた。12桂・香,13香,23桂の4つ。12桂はどう考えても逃げられる。13香は合駒されたときに成生が限定できないから違う。12香だとしたら歩でもいい。としたら23桂だが22歩でわからない。次の手は1筋に香を打つ手しか残らないが、これも12歩合で…?解説お願いします。香ってこんなに強いんですね。

るかなん ※誤解

逆説的に直感に反する桂成に意表を突かれた。

☆るかなんさんは「12香 同玉 24桂 23香 13角生 21玉 22桂成 迄7手」の解答でした。24桂に対して23香の移動対駒で応じてくれば確かに記載の順で詰みますが、実際は同香で詰みません。



⑪ 尾形充作 (初登場)

対面詰 7手

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

持駒 金香

【解答】

26金 同桂 24角成 同飛 15香 同玉  
16角生 迄7手

詰上図

4	3	2	1	
				一
				二
				三
		飛		四
			王	五
		桂	角	六
				七

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 2手目 13玉は 14香まで
- ・ 2手目 15玉は 25角成、同飛、16香まで
- ・ 2手目 15桂は同金、同玉、16香まで
- ・ 4手目同玉は 25香まで
- ・ 4手目 13玉は 14香まで

〔主な紛れ〕

- ・ 初手 16香は 15歩以下不詰
- ・ 初手 24金は同飛以下不詰
- ・ 3手目 24角生は 45飛、15香、同飛以下不詰

【作者のコメント】

全王手対面で、最後は角の単騎詰。対面らしさは十分と思います。

【解説】

フェアリー入門初登場の尾形さんの作品。初手は 26金から入ります。これに対し玉を逃げたり桂を動かしたりして受けると前述の通り早く詰みます。いずれも香をトドメに使う詰上りです。

2手目は同桂が最善。さらに 24角成と捨てます。同飛に 15香と捨て、同玉に 16角生と引いて詰みとなります。

初形と詰上図を比較すると受方の 3枚の駒が 1段移動しており、きれいな局面对比があります。また、13角は成って使い、43角は成らないで使うという対比もあります。

ちなみに、3手目 24角生は 45飛の限定移動で逃れています (下図)。

参考図

5	4	3	2	1	
					一
		角			二
			角	王	三
		飛			四
			桂		五
					六
					七

持駒 香

上図で 15香には同飛が可能で詰みません。3手目はしっかり成に限定されているわけです。

手順はオール捨駒であり、しかもその捨駒のすべてが対面を利用した着手です。詰上りは⑤でも登場した角の単騎詰。非常に対面らしさにあふれた作品でした。

【短評】

占魚亭

受方駒 3枚を一段上げる。シンプルで上手い。駒井めい

玉飛桂が平行移動。対面だと金よりも香の方が価値は高い。

神無七郎

受方の 3枚の駒が 1段ずつ上がれば 1手詰。3手目 24角成が 45飛の受けを消す好手で、成る角と成らない角の対比を作るのに貢献

しています。

荻原和彦

3 手目 ▲24 角生は△45 飛にて逃れ。ここでは角成が好手。以下は前問と似た筋ながら、対抗系での生角単騎詰はポイント高し。

たくぼん

香で仕留めようとしたらダメなんですね。3 手目 24 角生でも良さそうに思ったけど 45 飛！が素晴らしい応手なんですね

げん

どの変化を見ても大体香打ちで詰む。対面における香車の強さがよくわかる。香打ちで詰ます構想しか頭になかったので、正解手順がなかなか見えなかった。

堺健太郎

初手が不意打ちだった。収束がきれいで、生角一枚で詰むのかと感動した。

るかなん

2 手目 15 桂が先に見えて苦戦。単に取る早詰が見えなくなる癖をどうにかしたい。

神在月生

成れば成る 成らねば成らぬ 面白さ

### ⑫ 神無七郎作（登場 17 回）

対面詰 9 手

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

持駒 桂3

【解答】

54 桂 53 角 31 飛成 同玉 32 桂打 23 玉  
24 桂 15 玉 16 桂 迄 9 手

詰上図

7	6	5	4	3	2	1	
							一
		と			桂		二
			料				三
			桂	王		桂	四
						玉	五
						桂	六
							七

持駒 なし

【主な変化】

・ 2 手目 53 歩は同桂成、52 歩、同とまで

【主な紛れ】

・ 初手 33 飛成は 32 歩、34 桂、33 歩以下不詰  
・ 初手 31 飛成は同玉、32 桂、23 玉、24 桂、  
15 玉、16 桂、27 玉以下不詰  
(初手はこの手順の 27 玉に備えた伏線)

【作者のコメント】

対面によくある「桂になった玉が跳ねる」手順に、小さな伏線を付けました。

ちなみに全体を一段下げても唯一解となります。

参考図

対面詰 9 手

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

持駒 桂3

参考図の解答

32 飛成 同玉 33 桂 24 玉 25 桂 16 玉  
17 桂 28 玉 29 桂 迄 9 手

### 【解説】

まずは初手 31 飛成としてみましょ。これは重要な紛れです。同玉に 32 桂と打ち、23 玉、24 桂、15 玉、16 桂と進めることができます(下図)。受方に変化の余地が無い強制的な手順です。

#### 参考図

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

#### 持駒 桂

しかし、上図では 27 玉と逃げられ、28 桂と打っても 19 玉または 39 玉で詰みません。

そこで、いきなり 31 飛成とはせずに初手は 54 桂と打ちます。41 玉と引く手には 42 桂生(または打)で詰み。53 歩など前に利く駒を対駒するのは同桂成、52 歩、同とで早く詰みます。

2 手目は前に進めない駒を対駒する 53 角が最善です。この 2 手を入れてから 31 飛成以下の手順を実行すれば、上図に受方 53 角と攻方 54 桂を追加した局面に至ります。54 桂は角の性能で 27 の地点に利いているので、15 玉に逃げ場はなく詰みとなります。

初手 54 桂が詰上りに向けた伏線になっており、解図者は確かな創意を感じるに違いありません。また、初手 33 飛成や 43 桂など紛れが適度にあることが作品の厚みを生んでいます。

### 【短評】

荻原和彦

2 手目△53 角は好防だが、27 が塞がったため飛切りの強襲を招く結果に。格言通り三桂あってぴったり詰む爽やかさよ。

尾形充

対駒の受けを逆用。

占魚亭

31 飛成は 27 地点を押さえる仕込みが完了してから。

たくぼん

頭 2 手が詰上りにしっかり利いているのがい

い感触でした

げん

最初に打った駒が最後に効いてくるという、詰将棋として理想的な構想。非協力の限定対駒でそれを実現しているのが素晴らしい。

駒井めい

初手 43 桂がチラついて苦戦。初手 54 桂は角の対駒でダメか...と思ったところでヒントと繋がった。玉を中段に逃がすにもかかわらず、キレイに捕まっているのは気持ちいい。

堺健太郎 ※無解

4 手目までは自力で導いただけに解けなくて悔しい。ヒントから 24 に桂を打ったタイミングで 31 飛成から 33 桂打で詰ませるのだろうと考えたが、まさかの玉を逃がして詰ませるとは…。

るかなん ※無解

33 飛成 32 歩 34 桂でどうやっても次の頭桂が受からない...と思いきや 33 歩で封殺される。さてどうしたものか。

### 【総評】

占魚亭

入門向けの作品揃いでした。ベストは 4。

尾形充

全作品角桂歩で詰ませていますね。これもまた入門らしさ。

るかなん

どうやっても金銀の印象が弱くなるなかで、銀を最大限活躍させる⑨が好み。

神無七郎

最終手の内訳は、歩：5 題、桂：4 題、角：2 題、圭：1 題。香で詰める作品がなかったのが意外です。詰上りだけ見ると金の性能の駒(成桂)で詰める⑩が最も特殊ですね。

荻原和彦

今回も素晴らしいラインアップ。対抗系の出題も充実。貧乏図式率が高く、生駒の終手が目立つのが対面らしさと言えそう。

入門向けとしては難易度高めな点だけが若干心配だ。

堺健太郎

性能変化は大好きだが解くのはやはり難しい。対面詰はより一層難しいし、創作もしかりだと思った。

たくぼん



思った以上に時間がかかりました。手強いルールだと再認識させられました

北村太路

全然解けませんでした。

神在月生

対面や 入門史上 最不得手

☆今回のフェアリー入門は少し難易度が高かったようです。対面は安南とは異なり敵駒の性能を変化させることができるため、受方は性能変化を使って王手を外すことができます。対面というルール自体が難しめであることを考慮して、もう少しヒントを多めに出しても良かったかもしれません。

☆しかしながら、解答者全員が全問正解するような状況は個人的には避けたいなと思っています。全員全問正解が常になっている状況では、(余計な心配かもしれませんが)全問解けていない方が解答を送りにくくなるのではないかと懸念しています。

☆当然のことですが念のために述べておくと、誤解(不正解)や無解(白紙解答)は恥ずべきことではありません。誤解や無解は作品の難しさを表す指標となったり、どのような間違いが起きうるのかを明らかにしたりするので、非常に重要な情報です。誤解や無解を恐れる必要はありません。

☆いつも解答をお送りいただいている皆様、本当にありがとうございます。今後ともよろしくお願いいたします。

もし解答を送るのをためらっている方がいらっしゃいましたら、是非えいやと送ってみてください。あなたの解答を心よりお待ちしております。

### All-in-Shogi ルールを「普通」にする(3)

るかなん

(前号より続く)

「All-in-Shogi という標準ルール」の続き。赤字は「通常将棋という特殊ルールで追加する項目」です。

#### 参. 着手の合法性の判定

- 一、手番側でない側は着手できない。(二手指し)
- 二、ルール上移動できない位置に駒を移動してはならない。(ワープ)
- 三、通常将棋では相手に所属する駒および相手の駒台にある駒を着手してはならない。
- 四、着手する駒が取れない駒を取ってはならない。(自駒取り)
- 五、着手した後、着手した側の玉に王手の掛かった状態にしてはならない。(王手放置)
- 六、同じ筋に同じ所属の歩を2枚以上配置する着手はできない(二歩)
- 七、盤上の駒を行き所のない駒にしてはならない。
- 八、着手によって直前の局面に戻してはならない。(局面復元禁) 通常将棋では適用しない。
- 九、歩打による詰みで終局してはならない。
- 十、連続で王手を掛けている手番は、千日手で終局してはならない。(詳述は割愛)

ルールは以上になります。

All-in-Shogi を先に定義すると、通常将棋のルール差分は反則裁定を1つ追加、1つ削除しただけでしかありません。

(続く)

# Grasshopper 超入門

担当：springs

第 23 回の募集ルールは、フェアリー駒 Grasshopper を使用した協力詰・詰将棋です。

## 目次

1. 概要
2. 例題
3. fmza での検討方法
4. 作品紹介

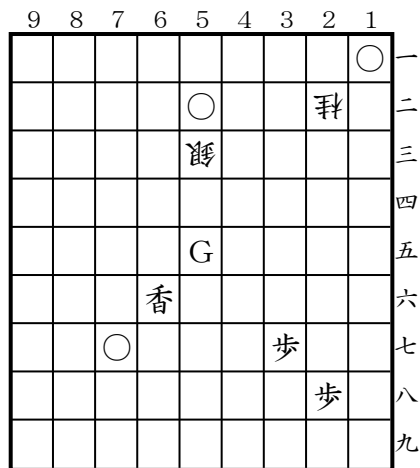
## 1. 概要

Grasshopper (グラスホッパー) はフェアリー駒のひとつです。フェアリーチェスではもちろん、フェアリー詰将棋でも比較的人気のあるフェアリー駒のひとつです。

前々回のフェアリー入門では Queen を取り上げました。今回の Grasshopper はフェアリー入門で扱う 2 種類目のフェアリー駒です。

### 【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。

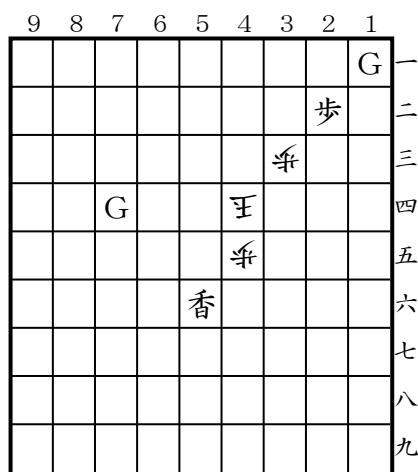


例えば上図の 55G は、○の地点に動くことができます(それ以外のマスには動けません)。縦横斜めの方に駒を 1 枚だけ飛び越し、飛び越した直後のマスに着地します。飛び越す駒は敵味方どちらでも構いません。飛び越す駒のことを跳躍台と呼びます。G が動くためには必ず跳

躍台が必要です。まっさらな盤面に 1 枚の G があるとすれば、その G は利きを一切持ちません。自分が動くためには他の駒が必要というのは、通常の将棋駒とは一線を画する性質です。

基本的に Grasshopper は成れません。また、他の将棋駒と同様に、G を取ったら持駒になり、G を打つことができます(チェスのように取捨てになるわけではない)。また、「G の標準枚数」のような決まりごとではなく、作品ごとに使用する G の枚数を決めます。

まずは G の利きに慣れるためのトレーニングです。下図は攻方が手番の局面。可能な王手をすべて書き出してみましょう。

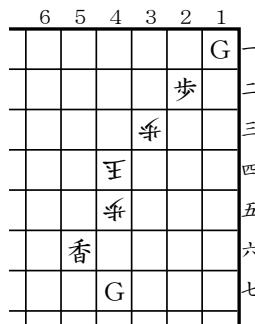


持駒なし

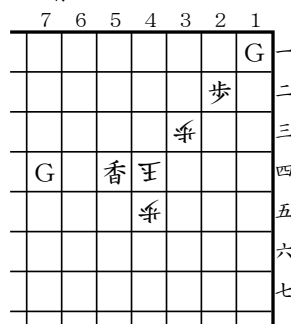
正解は以下の通りです：

- ・ 47G 56 香を飛び越えて 47 に着地。  
45 歩を跳躍台にして王手。
- ・ 54 香 74G の跳躍台を設置して王手。
- ・ 21 歩成 上図では 11G と 44 玉の間には 2 枚の駒が挟まっている。21 歩成とすれば、挟まる駒が 33 歩だけになって王手。

47G



54香



21歩成

								と	G	一
										二
								歩		三
								王		四
								歩		五
								香		六
										七

今度は王手の外し方を練習しましょう。下図は攻方が14Gとして王手を掛けた局面です。王手を外す応手をすべて書き出してみましょう。

									王	一
									歩	二
										三
									G	四
										五

正解は以下の通りです：

- ・ 21 玉 玉が逃げて王手を解除。
- ・ 22 玉 玉が逃げて王手を解除。
- ・ 24 桂 跳躍台の12桂を外すことで王手を解除。
- ・ 13 合 何らかの駒を13に打つことで王手解除。

21玉

									王	一
									歩	二
										三
									G	四

22玉

									王	一
									歩	二
										三
									G	四

24桂

									王	一
									歩	二
										三
									歩	四

13合 (歩の場合)

									王	一
									歩	二
									歩	三
									G	四

ちなみに、Grasshopperは昆虫のバッタという意味です。飛び跳ねる様を端的に表現した名前ですね。



## 2. 例題

いくつか例題を見ていきましょう。

### 例題 1

#### 詰将棋 1手

									王	一
										二
									歩	三
									G	四
										五

#### 持駒 金

G: Grasshopper

まずは1手詰。盤上に攻方14Gが配置されています。受方の持駒については特に記載されていません。このような場合、受方の持駒は通常の将棋駒セットの残り全部を意味します。つまり、受方の持駒にGはありません。

解答は以下の通りです。

### 12金まで1手

#### 詰上図

									王	一
									金	二
									歩	三
									G	四
										五

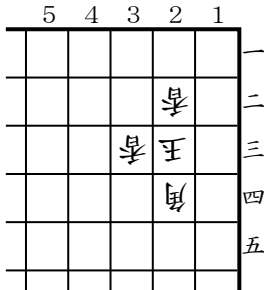
初形で14Gは12の地点に利いています。したがって12金を同玉とはできません。また、

12金を同金と取ると、14Gが12金を跳躍台にして11の地点に利くようになります。つまり、王手を解除できていないため同金とは指せません。

次の例題は協力詰です。

例題 2

協力詰 5手



持駒 金G

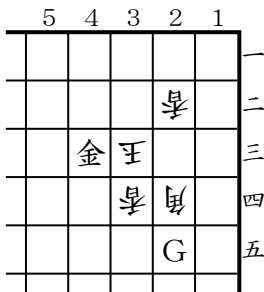
G: Grasshopper

攻方の持駒にGが1枚ある協力詰です。初手に可能な王手は21G、25~29G、43~93G、13金、14金、34金です。

解答は以下の通りです。

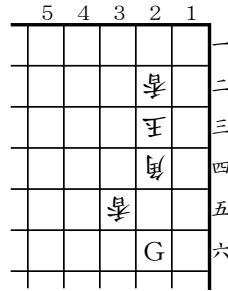
43G 34香 25G 33玉 43金 まで 5手

詰上図



初手は43G。33香を跳躍台にして王手を掛けています。この王手を34香として外します。そしてこの香を使って25Gと跳ねます。33玉と逃げる手に43金と打って詰みとなります。詰上図ではGが23と43に利いているため、確かに王手を外す方法がありません。

ちなみに初手で43よりも左側にGを打った場合でも、例えば53G、35香、26G（下図）のように進めることはできます。



持駒 金

しかしここから34玉、44金としても25玉と逃げることができるため詰みません。

なお、2手目34香のように跳躍台を動かして王手を外す着手は開き応手と呼ばれます。詳細はフェアリー手筋カード No.18-1 をご参照ください。

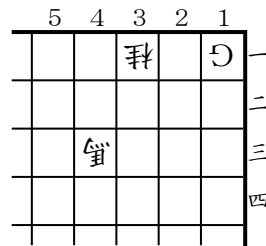
<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

一般に、玉のように「取りを掛けられたらそれを外さないといけない」という性質をロイヤル性や玉属性と呼びます。ロイヤル性を持つ駒をロイヤル駒といい、ロイヤル性を持たない駒は平駒といわれることがあります。

ここまでの例題は、通常の将棋駒セットに平駒のGrasshopperを追加していました。以降は、ロイヤル駒のGrasshopperを使用した例題を見ていきましょう。

例題 3

協力詰 3手



持駒 銀桂

G: Grasshopper 王

攻方は11Gに王手を掛けて、これを詰まします。解答は以下の通りです。

23桂 同桂 22銀 まで 3手

詰上図

5	4	3	2	1	
				㊦	一
			銀		二
	金	科			三
					四

持駒 なし

初手 22 銀は 41G と逃げられて詰みません。23 桂の捨駒で 31 桂を動かしてから 22 銀とすれば詰みとなります。詰上図で G は 33 の地点に利いていますが、攻方 22 銀が利いているので 33G とは指せません。一方、最終手 22 銀に代えて 12 銀と打った場合は 13G と逃げられるため詰んでいません。Grasshopper は比較的利きが少ないので、この例題のように攻方駒 1 枚で詰ますこともできます。

次の例題は双玉です。

例題 4

協力詰 5手

7	6	5	4	3	2	1	
							三
	角				飛		四
			馬				五
					歩		六
				G			七
							八
				ス	季	㊦	九

攻方持駒 銀

受方持駒 なし

G: Grasshopper王

例題 4 では双方の Grasshopper がロイヤル駒です。また、受方の持駒はありません。攻方は 19G に王手を掛けて詰ますのが目標ですが、37G を 73 に跳ねる手や 28 銀と打つ手は自玉を 19G の利きにさらす反則です。

解答は以下の通りです。

15G 28金 55G 29金 28銀 まで 5手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
角				飛		四
	G	馬				五
				歩		六
						七
				銀		八
			ス	季	㊦	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

初手 28 銀は、19G が 37 の地点に利くため反則です。そこで、4 手掛けて 37G を 55 に運びます。そうすれば 28 銀が指せて詰みとなります。詰上図で同金は 55G が 19 の地点に利くようになるため指せません。

各着手を説明すると下記の通りです：

1. 15G 26 歩を跳躍台にして G が跳ねる。64 角が王手を掛けている。
2. 28 金 金の移動合。
3. 55G 45 角を跳躍台にして G が跳ねる。28 金を跳躍台にして王手。
4. 29 金 開き応手。
5. 28 銀 銀と G の両王手で詰み。

例題 4 では双方のロイヤル駒が G でしたが、片方が G 王でもう一方が通常の玉という問題設定も考えられます。

例題 5

詰将棋 7手

5	4	3	2	1	
			歩	㊦	一
					二
		龍			三
		王			四
					五

持駒 歩

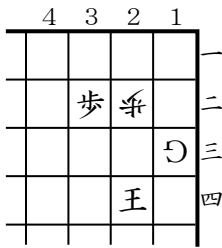
G: Grasshopper王

例題 5 では受方は Grasshopper 王、攻方は通常の王です。初手 12 歩は打歩詰のため指せません。打歩詰を打開する必要があります。

解答は以下の通りです。

13 龍 31G 22 龍 同歩 32 歩 13G  
24 王 まで 7 手

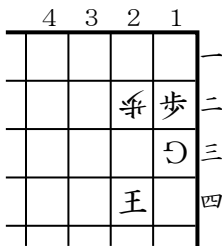
詰上図



持駒 なし

初手 12 歩は打歩詰の禁手。一旦 13 龍とします。12 合は同龍、31G、21 龍で早く詰むので受方は 31G とします。ここで 32 歩はまたしても打歩詰ですが、22 龍と捨てる手があります。同歩の一手に 32 歩を打つことができ、13G に 24 王で詰みとなります。

なお、初手 22 龍は同歩、12 歩、13 玉、24 王（下図）に対し 31G と逃げることができるため詰みません。



上図と詰上図を比較すると、攻方の歩の位置だけが違います。13 龍、31G の 2 手を入れてから 22 龍と捨てるのは、32 歩の形にするためでした。

## 7. fmza での検討方法

fmza において Grasshopper はすでに定義された駒なので、すぐに使用することができます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。

<http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html>

下記設定で Grasshopper を使用できます。

・平駒の Grasshopper : /EF\*=GH

・ロイヤル駒の Grasshopper : /EF\*=GH@R

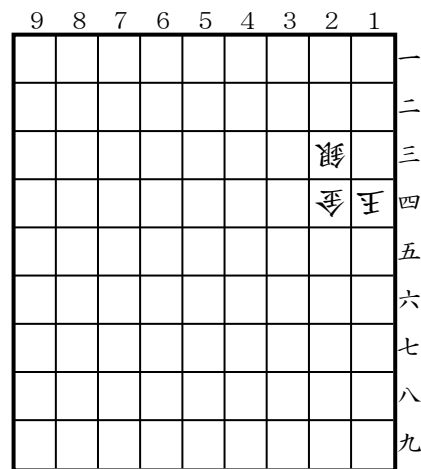
フェアリー駒の設定の詳細は Queen 超入門の同項目（WFP 第 188 号 pp.75-76）をご参照ください。

## 4. 作品紹介

Grasshopper を使用した作品を 3 作紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。なお、ルール名は「ばか詰→協力詰」のように統一しております。

### 1. 尾形 作（詰将棋メーカー 2024.4.10）

協力詰 5 手

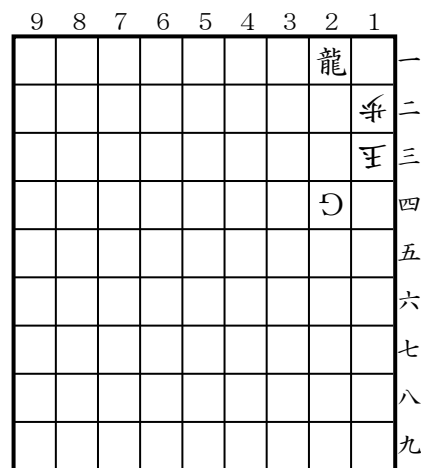


持駒 飛G

G: Grasshopper

### 2. 若島正 作（Problem Paradise 2005.8）

詰将棋 5 手



持駒 角G

G: Grasshopper

### 3. 菊田裕司 作 (詰パラ 1993.7)

詰将棋 25手

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

持駒 G8

G: Grasshopper

\*\*\*\*\*

#### 第23回フェアリー入門

##### 【Grasshopper 作品募集】

Grasshopperを使用した、入門用の易しい協力詰・詰将棋を募集します。

##### 投稿可能なルール

- Grasshopperを使用した協力詰
- Grasshopperを使用した詰将棋

以下、非常に細かく備考を記載していますが、それは入門を大きく超えるGの使い方を防ぐのが目的です。ここまでの説明で自然に想像できるGの使い方であれば問題ないと思います。

##### [備考]

- 使用するGはロイヤル駒でも平駒(ロイヤルでない駒)でも構いません。
- G王と平駒のGの併用は可。
- Gは成れないとします。
- 取捨ては不可。つまり、平駒のGは通常の将棋駒と同様に、取られると持駒になるとします。
- 多玉・複玉は不可。つまり、受方のロイヤル駒は1個、攻方のロイヤル駒は1個または0個とします。
- 異王は可。つまり、受方はG王で攻方は通常の王、もしくはその逆もOKです。
- 平駒のGは、有限枚であれば何枚使用しても

構いません。ただし、G以外の駒については標準枚数を超えた使用は不可とします。

- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- その他のルールやG以外のフェアリー駒の使用は不可。
- 手数に制限はありませんが、難しくなりすぎないようにご注意ください。解図の難易度が高いと思われる場合、ヒントを多めに付しての出題となる可能性がありますのでご了承ください。
- 何作投稿いただいても構いません。

##### 投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- **作者名**  
発表時に記載する作者名です。ペンネームも可能です。
- **ルール名**  
ルール名と手数をお書きください。  
例：協力詰 5手
- **図面**  
とにかく初形が分かればOKです。kifファイルやテキストファイル、fmoファイル等をお送りいただくか、「攻方：64角 37G王、受方：19G王 24飛 26歩 29金 37と 45角、持駒：銀」などのように配置を記載いただいても構いません。
- **作意**  
作意手順をご記載ください。  
例：15G 28金 55G 29金 28銀 まで5手
- **狙い・作者コメント**  
作品の狙いやコメントがあればお願いします。また、出題時に記載してほしいヒントがあればご指定ください。

##### 投稿先と締切

- **投稿先**：メール (springs)  
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- **投稿締切**  
2024年7月15日(月)

今後のスケジュール

	第 23 回 Grasshopper	第 24 回 未定
192 号 ( 6 月)	超入門・作品募集	
193 号 ( 7 月)	出題 (投稿締切：7/15)	
194 号 ( 8 月)	結果発表 (解答締切：8/15)	超入門・作品募集
195 号 ( 9 月)		出題 (投稿締切：9/15)
196 号 (10 月)		結果発表 (解答締切：10/15)

なお、解答および作品投稿の受付状況は下記に記載しておりますので、必要に応じてご参照ください。

[https://note.com/tsume\\_springs/n/nbe63131a8093](https://note.com/tsume_springs/n/nbe63131a8093)

超入門の内容や作品投稿・解答で不明点等ございましたら、投稿先のメールアドレスにお気軽にご連絡ください。



\*\*\*\*\*

紹介作品の解答

1. 尾形 作 (詰将棋メーカー 2024.4.10)

協力詰 5手

4	3	2	1	
				一
				二
		駒		三
	王	王		四
				五
				六

持駒 飛G

詰上図

4	3	2	1	
			飛	一
				二
		駒		三
	G	王	王	四
		科		五
				六

持駒 なし

11 飛 13 桂 12G 25 桂 34G まで 5 手

初手は 11 飛。13 桂の合駒に対して 12G と打つスペースを確保しています。25 桂と跳ねる開き応手に 34G と開王手をすれば両王手の詰みとなります。詰上図を見ると、25 桂が壁駒の役割をしていることが分かります。2 手目の合駒は、4 手目に動かして 25 の地点を塞ぐことができるという理由で限定されています。

簡素な初形から桂合を動かし、鮮やかな両王手に無駄なく接続した作品です。

2. 若島正 作 (Problem Paradise 2005.8)

詰将棋 5手

5	4	3	2	1	
			龍		一
				科	二
				王	三
			G		四
					五
					六
					七

持駒 角G

詰上図

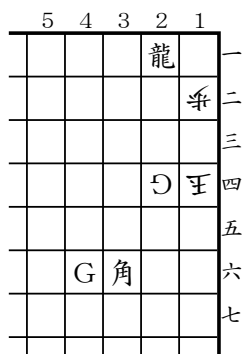
5	4	3	2	1	
					一
				科	二
				王	三
			龍		四
			G		五
		G			六
					七

持駒 なし

46G 57G 35角 同G 24 龍 まで 5 手

初手は 46G。これは限定打であり、その理由は 14 玉と逃げる変化に隠されています。14 玉には 36 角と打ちます (左下図)。実はこの角も限定打。15 玉には 12 龍で駒余りの詰み。46G が利いているので 26 玉と逃げることはできません。これが初手の 46G と変化の 36 角の打点が限定される理由です。なお、左下図で 25 合にも 12 龍で詰みとなります。13 の地点には 46G が利いているので 13 合は無駄合です。





持駒 なし



持駒 角

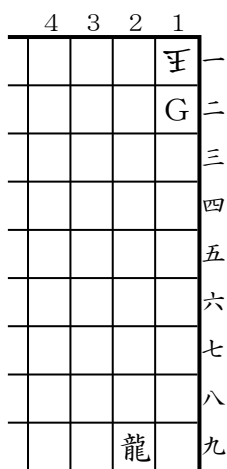
初手 46G に対し、受方は 35 に合駒を打って王手を外すこともできます。しかし何を打っても 24 龍で詰みとなります（右上図）。

2 手目は 57G が最善ですが、35 角が決め手の捨駒で、同 G に対しても 14 玉に対しても 24 龍で詰みとなります。

26 の地点に利かすという 1 つの理由で発生する複合的な限定打 (46G・36 角) が魅力的な作品。さらに作意では角を捨てており、充実した手順になっています。

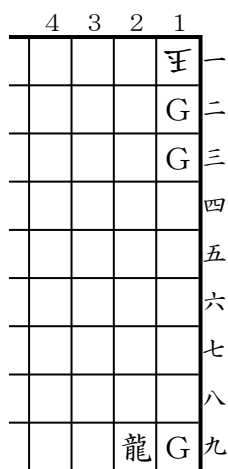
### 3. 菊田裕司 作 (詰パラ 1993.7)

詰将棋 25 手



持駒 G8

詰上図

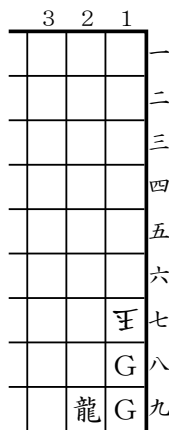


持駒 なし

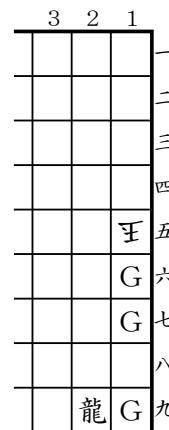
13G 12 玉 14G 13 玉 15G 14 玉  
 16G 15 玉 17G 16 玉 18G 17 玉  
 19G 16 玉 17G 打 15 玉 16G 14 玉  
 15G 13 玉 14G 12 玉 13G 11 玉  
 12G まで 25 手

初手は自然に 13G と打ち、受方は 12 玉と応じるしかありません。攻方はここでも 14G と打

つくらいしか有効な王手はなく、受方も 13 玉と応じます。これを繰り返せば 13 手目に 19G と打つこととなります（左下図）。18 玉とは指せないで 16 玉と戻るしかありません。



持駒 G



持駒 G

最後の G を 17 に打ち、15 玉と引きます。たくさんあった G を使い果たしてしまいましたが大丈夫。あとは盤上の駒だけで詰ますことができます。18 の G を 16 に跳ねます（右上図）。19G が利いているので同玉とはできません。14 玉の一手に、17 の G を 15 に跳ねて王手。これを繰り返して玉を 11 まで追えば詰みとなります。G の捨駒で 11 玉を 17 まで呼んで 19G を設置し、玉を 11 に戻して詰みます。実際、初手 13G を打った局面と詰上図を比較すると、19G の有無だけが異なります。G の特性を活かした易しく楽しい作品です。

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #25

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。今回は協力自玉詰の出題がなく、協力詰が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7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。

<https://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。

### ■25-1 駒井めい作

協力詰(受先) 2手

		角								
								金		
								歩	王	
									卒	
								香	皇	

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

受方に持駒はなく、受方から指し始めます

※解答・解説は次のページに掲載。

\*\*\*\*\*

～フェアリー雑談～

「Corner to Corner」

今回は作家向けの内容です。創作課題を出します。従来通り、課題と無関係な作品を送っていただいて構いません。創作の参考にしてください。

**【創作課題】**  
 駒が盤の隅から別の隅に移動する協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

「盤の隅」とは11・19・91・99の四地点を指しています。例えば、駒が11から99の地点に動くような手順を作るということです。駒の移動に要する手数は必ずしも1手である必要はありません。

駒の長距離移動は見た目のインパクトが大きく、人気のあるテーマです。課題を満たすこと自体は難しくありませんが、上手く満たそうと思うと大変でしょう。あなたならどう工夫しますか？

\*\*\*\*\*

**解答・解説**

■25-1 駒井めい作

協力詰（受先）2手

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

**【解答】**

91馬 15金 迄2手

詰上図

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

**【解説】**

本作は受方から指し始めます。受方は初手でパスさえできれば、攻方が2手目15金と開王手をして詰みます。本作は受方の持駒がない設定なので、3手目に合駒をする受けはありません。

「初手でパスさえできれば」と聞くと簡単そうに思えます。初手でパスと同等の手、つまり手待ちができればよいわけです。しかし、実際に解いてみると、案外簡単ではないことに気がきます。初手で受方が動かせる駒は19馬しかありません。

初手29馬は攻方香を取ってしまうので、2手目15金と指しても詰みません。3手目27玉や28玉と玉の逃げ先ができてしまう他、3手目26香などと合駒で受ける余地が生じるからです。

初手28馬は攻方29香の利きを遮ってしまいます。2手目15金には3手目27玉と攻方歩を取りながら逃げられます。

初手37馬は攻方71角の利きに入ってしまうます。2手目15金には3手目26馬と移動合で受ける余地が生じます。同様の理由で初手46～73馬も失敗。初手82馬も攻方71角を取れる位置で当然ダメ。

正解は初手91馬です。2手目15金を邪魔しないようにするには、これしかありません。

駒が大きく動きますが、初手の目的は手待ち（パスと同等の手）という消極的なものです。そのギャップが本作の面白さです。

前回(WFP 第 191 号 pp.67-72)の続きです。当面の目標は埋駒と退駒を別の枠組みで捉え直すことですが、今回は寄り道して、幽閉・排斥にまつわる少し特殊な例をいくつか取り上げます。

本稿に登場するフェアリールールの定義や説明は、例えば WFP のページから「WFP 作品展登場ルールのまとめ」をご参照ください。

参考 WFP のページ  
<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfp.html>

- 目次
- 9. 幽閉されているのにその領域を出る
  - 10. 排斥されているのにその領域に入る
  - 11. 排斥する駒=される駒
  - 12. 敵駒が利くマスに玉は入れない
  - 13. 疑似幽閉
  - 14. 二重幽閉

### 9. 幽閉されているのにその領域を出る

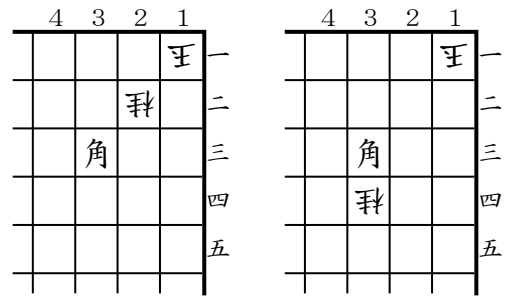
まずは用語のおさらいです。駒 A を動かす着手をするとき、駒 A が現在地を離れることによる影響と、駒 A が移動先に到着することによる影響の 2 つが発生します。前者を出発効果 (Departure effect)、後者を到着効果 (Arrival effect) と呼びました。そして、出発効果・到着効果を使って幽閉・排斥を定義しました：

**幽閉 (Pin)**  
 その着手の**出発効果**によって自玉が王手にさらされるため、ある着手ができない状態。

**排斥 (Repelling, Antipin)**  
 その着手の**到着効果**によって自玉が王手にさらされるため、ある着手ができない状態。

通常、相手の線駒によってピンされている駒がピンラインの外に出ることはできません。しかし、フェアリールールを追加するとそれが可能になる場合があります。例えば左下図は背面ルール下の局面です。22 桂が 33 角によってピ

ンされているので、14 桂と指すことはできません。しかしながら、34 桂と指すことはできます (右下図)。

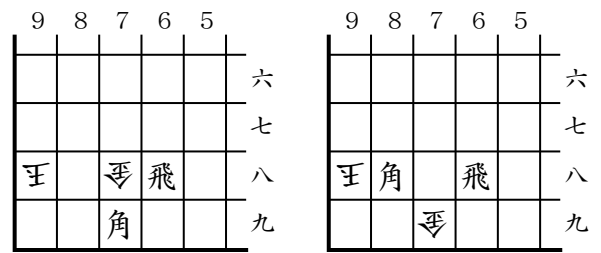


背面

背面

背面の効果で 33 角が桂の利きになるため、自玉に王手は掛かっていません。22 桂が盤を離れた瞬間は自玉に 33 角の王手が掛かりますが、桂が 34 の地点に着地すると 33 角の利きが変化して王手が外れます。34 桂の出発効果は自玉を王手にさらしますが、到着効果がそれを上書きし、最終的には自殺手になりません。

以下はキルケを利用した別の例です。左下図で 78 金は 68 飛によってピンされているので、77 金や 89 金とは指せません。しかしながら、79 金と指すことはできます (右下図)。



キルケ

キルケ

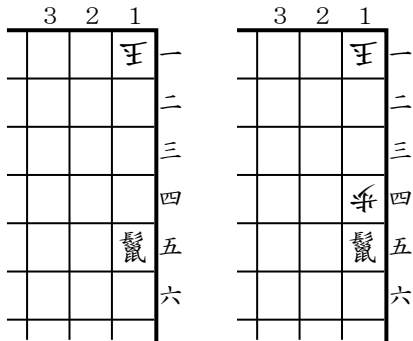
金が角を取れば、取られた角は 88 に復元するので 68 飛の利きが遮断されます。この例でも、自玉を王手にさらす出発効果を到着効果が上書きしています。

### 10. 排斥されているのにその領域に入る

前項の排斥版、つまり、一部の影響だけを考えたらある駒がある領域から排斥されているが、別の影響も考慮するとその領域に入れるようなケースを考えてみましょう。

例えば左下図は対面ルールで鬣 (Lion) を使用する場合があります。鬣はクィーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳び越え、その先の任意のマスに

着地する駒です。一旦対面ルールを忘れると、受方のすべての駒は 12~14 から排斥されています。しかし対面ルールがあれば、例えば 14 歩のような着手が可能です (右下図)。

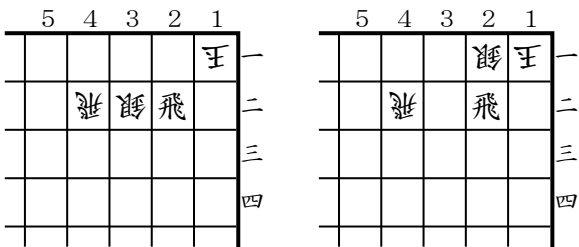


対面  
鬣: Lion

対面  
鬣: Lion

14 歩を打った瞬間、15 鬣の利きが歩に変わっています。

以下は別の例です。左下図で 21 銀と打つことはできません。対面ルールにより、22 飛の利きが銀に変わるからです。しかし、32 の銀を 21 に引くことは可能です (右下図)。



対面  
マドラシ

対面  
マドラシ

マドラシのおかげで 22 飛が利きを失うため、自玉に王手は掛かりません。

### 11. 排斥する駒=される駒

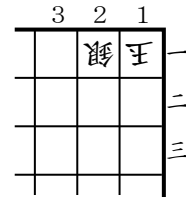
幽閉や排斥という状態が成立するためには、以下の三者が必要です：

- A. 玉
- B. 幽閉 (または排斥) する駒
- C. 幽閉 (または排斥) される駒

ただし B は、幽閉 (または排斥) の定義において自玉に王手を掛ける駒のことです。

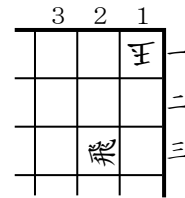
大抵の場合は A・B・C はすべて異なる駒ですが、排斥では B=C となる場合があります。

下図は AntiAndernach の一局面。受方が 21 銀を動かすと攻方の駒に変わります。したがって、銀を 12 や 22 に動かすことはできません。銀を 12 や 22 に動かしたときに王手を掛ける駒はこの銀なので、「排斥する駒=排斥される駒」となっています。



AntiAndernach

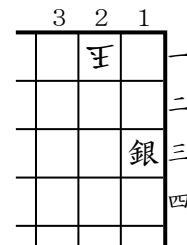
仕組みは似ていますが、中立駒を使って「排斥する駒=排斥される駒」の状況を作ることができます。下図で受方が 23 の中立飛車を 21 や 13 に動かすことはできません。



n飛: 中立飛車

### 12. 敵駒が利くマスに玉は入れない

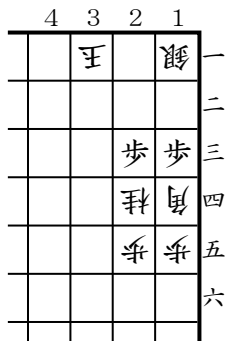
幽閉や排斥は、「駒の動き方だけを考えれば指せるはずの着手が、実際には自殺手なので指せない」という点が共通しています。この基本概念の最も自明な例は、「敵の駒が利いているマスに玉は入れない」という状況です。例えば下図で受方は 12 玉や 22 玉とは指せません。



あまりに単純ですが、排斥の定義に照らし合わせると、確かに 21 玉は 13 銀によって 22・12 から排斥されています。前項の記号を用いれば、「A=C」の例になっています。

### 13. 疑似幽閉

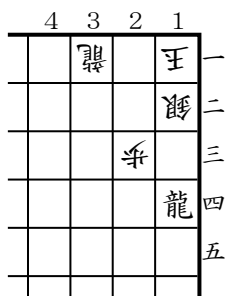
下図はネコネコ鮮の一局面です。受方が11銀を動かす手を考えてみましょう。



ネコネコ鮮

12銀とすると、13歩が角の利きが変わるので自玉を王手にさらします。22銀とすると、23歩が桂の利きが変わるので自玉を王手にさらします。したがって、11銀はどこにも動くことができません。まるで銀が11に幽閉されているようですが、11銀を盤上から取り除いても自玉に王手は掛からないので幽閉ではありません。銀を動かすすべての着手が排斥によって禁手になっています。このような状況は疑似幽閉と呼んでいいと思います。

以下は疑似幽閉の別の例です。12銀を21に動かす着手は自玉を王手にさらすため指せません。一方13銀と指すことはできます。まるで12銀が14龍の線上に幽閉されているように見えませんか？



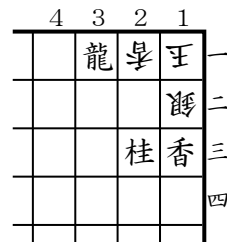
Isardam

しかし、12銀を盤上から取り除いても自玉に王手は掛かりません。21銀という着手は31龍の利きを切るから自殺手になっていたのです。つまり、12銀は14龍によって21から排斥されています。

### 14. 二重幽閉

ダブルピンメイト (Double pin-mate) という用語があります。下図は普通詰将棋または協力詰で詰みの局面です。

例0

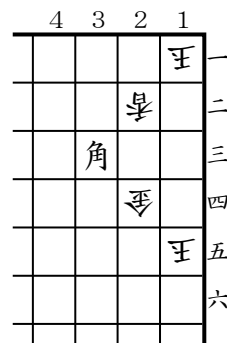


12銀と21香はそれぞれピンされているため23桂を取ることはできません。11玉の周りで2つのピンが発生しています。この状況を一般化すれば二重幽閉を定義できます：

#### 二重幽閉 (Double pin)

1つの玉に対して2つの幽閉が発生している状態。

わざわざ玉は1つと断っているのは、下図のような状況を二重幽閉に含めないようにするためです。

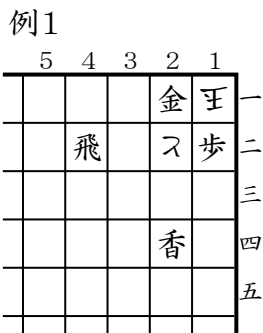


多玉

例0では幽閉する駒とされる駒が1対1の関係です。この構成の二重幽閉は自然ですが、そうではない場合もあります。つまり、下表の例1や例2のような枚数構成の二重幽閉もあり得ます。

二重幽閉の例	例0	例1	例2
幽閉する駒の枚数	2	2	1
幽閉される駒の枚数	2	1	2

下図が例 1 です。Patrol ルール下なので現局面で王手は掛かっていませんが、22 とが例えば 23 に動くと 12 歩による王手が掛かり、22 とが 32 に動けば 21 金による王手が掛かります。



Patrol

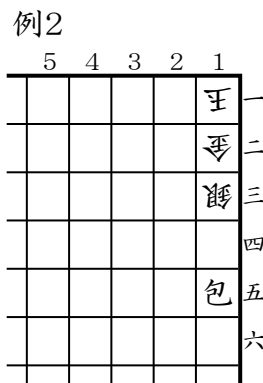
22 とを盤上から取り除けば 12 歩と 21 金によって両王手が掛かります。したがって、22 とは 12 歩と 21 金のそれぞれに幽閉されています。

脇道に逸れますが、幽閉（または排斥）には A. 玉、B. 幽閉（または排斥）する駒、C. 幽閉（また排斥）される駒の三者が必要であると少し前に述べました。例 1 の場合、12 歩と 21 金が B で、22 とが C です。24 香や 42 飛は A でも B でも C でもありません。しかしながら、24 香や 42 飛がなければこの幽閉は成立しません。つまり、前述した A・B・C は確かに幽閉（または排斥）に必要な駒ではあるものの、必要な駒がそれで尽くされているわけではないということです。幽閉や排斥を分類したり深く考察したりするために、例えば下表のように「幽閉領域（排斥領域）を決める駒」を導入するのは一案かもしれません。

記号	役割	例 1	
A	玉	11 玉	11 玉
B	幽閉（または排斥）する駒	12 歩	21 金
C	幽閉（または排斥）される駒	22 と	22 と
D	幽閉領域（または排斥領域）を決める駒	42 飛	24 香

例えば、線駒が相手の駒をピンしている状況では B=D となります。D の定義がうまくいっている保証はありませんが、深入りせずに一旦脇に置いておこうと思います。

下図は例 2 です。包（Pao）はクィーンの方向に 1 枚飛び越えた先のどこかに着地する駒です。そのため、12 金と 13 銀はどちらも 1 筋を離れることができません。



包：Pao

1 枚の包が 2 枚の受方駒を幽閉しています。

\*\*\*\*\*

本稿に関してご意見やご感想、ご指摘などございましたら、下記までご連絡いただけますと幸いです。

springs  
[hit.and.miss.masayume@gmail.com](mailto:hit.and.miss.masayume@gmail.com)

# The Imitator on the Board

## springs

きっかけは詰将棋メーカーに投稿された、げんさんの下記の作品。解答は末尾に記載します。

<https://tsumeshogi.com/problems/a2qvfxsbec>

げん氏作／詰将棋メーカー／2024年5月20日  
協力自玉スタイルメイト 20手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■: Imitator

そうか、Imitatorを使って趣向作が作れるのか！と驚きました。感化されてImitator入りの作品を早速いくつか作りました。

せっかくなので解答を募集したいと思います。解答募集は計4作です。1～3は易しいと思いますが、4は相当難しいと思います。5は非限定が消せなかったため、解答募集はせずに解付きで発表したいと思います。

3～5では受方はDummy王です。4、5では、91角だけが不滅駒です。

### ルール説明

#### 【協力スタイルメイト】

双方協力して最短手数で受方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手が無い状態）にする。

#### 【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

### 【全成禁】

駒を成る手は禁手。詰みやスタイルメイト等の概念も成れないことを前提にする。

### 【Imitator】（■）

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

### 【Dummy】（偶）

自分では動かない駒

[補足]

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

### 【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。

- ・成っても不滅性を失わない
- ・初形では不滅駒を持駒にできる

### 【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

### 解答締切と送付先

#### ・解答締切：

2024年8月15日（木）

※WFP8月号で結果発表予定

#### ・解答送付先：メール（springs）

[hit.and.miss.masayume@gmail.com](mailto:hit.and.miss.masayume@gmail.com)





1.

協力スタイルメイト 13手

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

攻方持駒 歩4  
受方持駒 なし

2.

協力自玉スタイルメイト 16手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

3.

全成禁協力自玉スタイルメイト 28手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
11偶: Dummy王

4.

協力自玉スタイルメイト 32手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
91角: 不滅角  
55偶: Dummy王

5. (解答募集対象外)

協力自玉スタイルメイト 60手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
91角: 不滅角  
55偶: Dummy王  
※52手目非限定あり

5の解答・解説

解答

89馬[I54] 68金[I64] 78馬[I53] 79金[I64]  
 56馬[I42] 78金[I41] 82角生[I32] 77金[I31]  
 73角生[I22] 76金[I21] 89馬[I54] 86金[I64]  
 99馬[I74] 76金[I64] 84角生[I75] 75金[I74]  
 95角[I85] 74金[I84] 86角[I75] 73金[I74]  
 97角[I85] 72金[I84] 88角[I75] 63金[I66]  
 98馬[I65] 64金[I66] 97馬[I65] 65金[I66]  
 87馬[I56] 75金[I66] 86馬[I65] 76金[I66]  
 95馬[I75] 67金[I66] 94馬[I65] 68金[I66]  
 93馬[I65] 69金[I66] 75馬[I48] 59金[I38]  
 64馬[I27] 49金[I17] 91馬[I44] 48金[I43]  
 99角[I54] 58金[I64] 92馬[I65] 57金[I64]  
 82馬[I54] 67金[I64] 83馬[I65] ※77金[I75]  
 73馬[I65] 76金[I64] 84馬[I75] 75金[I74]  
 95馬[I85] 74金[I84] 73馬[I62] 同金[I61]  
 まで 60手

※または66金[I64]。

その場合、次の手は73馬[I54]となる。

スタイルメイト達成図

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 角



解説

まず冒頭4手はお互いにImitatorを動かして91角のラインを開け閉めしつつ、馬と金の位置を変更します。

4手目 79金[I64] まで

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

上図で攻方は56馬[I42]とします。ここから10手目までは馬が王手を掛ける駒となり、不滅角と金を一歩ずつ動かします。

そして11手目89馬[I54]で王手を掛ける駒が馬から角に切り替わります。13手目、馬が99の地点に戻り、ここからは不滅角を動かします。角を88まで移動させて下図に至ります。

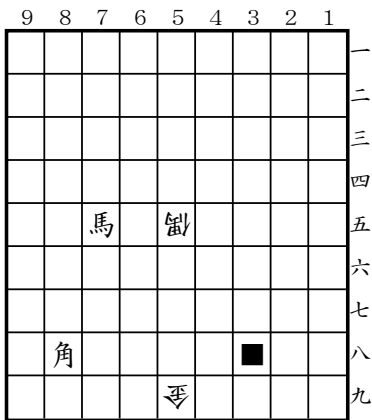
24手目 63金[I66] まで

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

上図からは動かす駒が馬にバトンタッチ。39手目まではImitatorを使った開王手と王手解除を繰り返し、40手目59金[I38]は盤の端を使って受けます。

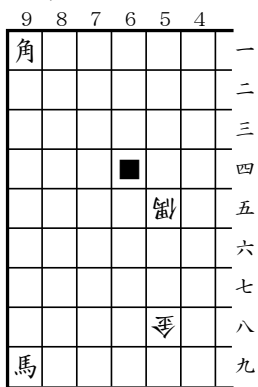
40手目 59金[I38] まで



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

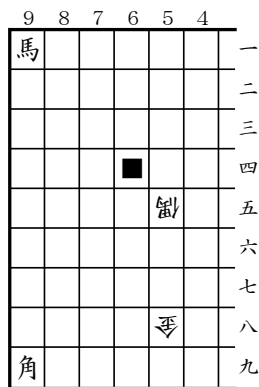
上図から攻方は64馬～91馬で馬を91に運び、角は99に引きます。そして46手目を指した局面と初形を比べてみましょう。

初形



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

46手目



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

不滅角と馬の位置が入れ替わっています。46手掛けて盤上に生じた変更はこの位置交換のみです。

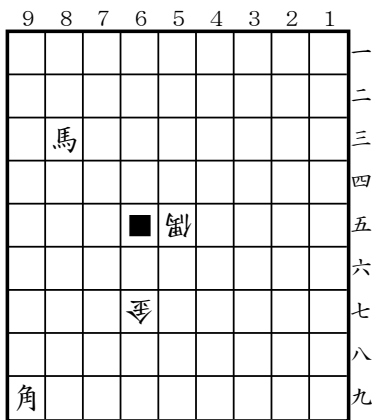
これで馬・金・Imitatorの距離のバランスが取れました。短いですが馬鋸と金鋸を行って馬と金を接近させます。

本作、惜しいところが52手目の非限定。下図は51手目 83馬[I65]を指した局面ですが、ここから

- ・77金[I75]、73馬[I65]
- ・66金[I64]、73馬[I54]

のどちらを指しても次の76金[I64]で同一局面になります。55-99のラインは序盤で大いに使用するため、この非限定をうまく消す方法を思いつきませんでした。

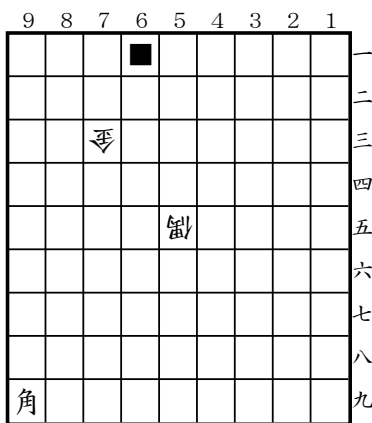
51手目 83馬[I65]



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

上図からは最後の微調整を行い、馬を金で取らせるときにちょうどImitatorが1段目に位置するように進めれば、99角は微塵も動けないのでスタイルメイトになります。

スタイルメイト達成図



攻方持駒 なし  
受方持駒 角

げんさん作の解答

解答

- 22香生[I98] 11玉[I88] 21香成[I87] 同玉[I97]
- 23香 22香 同香生[I96] 11玉[I86]
- 21香成[I85] 同玉[I95] 23香 22香
- 同香生[I94] 11玉[I84] 21香成[I83] 同玉[I93]
- 23香 11玉[I83] 21香成[I81] 同玉[I91]
- まで 20手

作者の解説より

6手のサイクルで、■のみが2段上に移動します。これを利用して■を1段目まで運び、銀を移動不能にします。

ひさしぶりの氾濫です。例によって問題提示だけで、来月には解答発表の予定です。ご感想などがあれば [sgr03057@nifty.com](mailto:sgr03057@nifty.com) までお寄せください。

<ルール説明>

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】 攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【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。

【打歩】 打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【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。

【対面】 敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【キルケ】 駒取りがあったとき、取られた方の駒が最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。

【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。

※奇数手の問題は受方から指し始めてください。

<問題>

【r4-1】

安南協力自玉詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
王									王	六
										七
										八
										九

持駒 香

【r4-2】

安南協力自玉詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
									王	四
										五
								王		六
										七
										八
										九

持駒 香

【r4-3】

点鏡キルケ協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
										七
王										八
										九

持駒 香

【r4-4】

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
								王		六
										七
										八
							王			九

持駒 桂

【r4-5】

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 8手

										一
										二
										三
		王								四
										五
							王			六
										七
										八
										九

持駒 銀

【r4-6】

対面協力自玉詰 9手

										一
王										二
									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩

【r4-7】

対面協力自玉詰 9手

										一
王										二
										三
										四
										五
										六
									王	七
										八
										九

持駒 銀

【r4-8】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

									王	一
										二
										三
										四
										五
							王			六
										七
										八
										九

持駒 香

【r4-9】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
							王			七
										八
										九

持駒 香

【r4-10】

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 10手

										一
										二
										三
								王		四
										五
							王			六
										七
										八
										九

持駒 香

## 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7月10日(水)

#### 推理将棋第 175 回出題

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

### 2024年7月15日(月)

#### Fairy of the Forest #78

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

#### 臨時④神無太郎の氾濫

フェアリー作品 10 題  
解答送付先：神無太郎  
sgr03057@nifty.com

### 2024年8月15日(木)

#### 第 162 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題  
解答送り先：神無七郎  
k7ro.ts@gmail.com

#### The Imitator on the Board

Imitator 協力詰 4 題  
解答送り先：springs  
hit.and.miss.masayume@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 7 月 15 日 (水)  
〔投稿先〕  
下記どちらかの方法で投稿してください。  
・メール：meikomai\_tsume▲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 66 参照)

### 第 23 回フェアリー入門 (グラスホッパー)

投稿可能なルール

- ・ Grasshopper を使用した協力詰
- ・ Grasshopper を使用した詰将棋
- ・ 投稿先：メール (springs)  
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- ・ 投稿締切  
2024 年 7 月 15 日 (月)  
(詳細は P63 をご覧ください)

\*\*\*\*\*

### 第 37 回詰将棋全国大会 (再掲)

日時：2024 年 7 月 14 日 (日) 12:30～  
開催場所：山梨県甲府市 山梨県立図書館イベントスペース  
会費：一般 2000 円、女性・高校生以下 500 円  
大会概要：看寿賞、七條賞・門脇賞表彰、アマ連杯握り詰紹介、アトラクション、記念写真撮影等

今年も詰将棋全国大会の季節がやってきました。フェアリストの方もたくさん参加されると思いますので、ぜひ参加された方は参加記を WFP まで送ってください。少しでも行った気になりたいですね。よろしくお願ひします。

\*\*\*\*\*

次回詰四会の日程が決まりました。8 月 18 日 (日) 13:00～17:00 ユ～プラザうたづ。

2024 年 第 192 号

## Web Fairy Paradise

非売品  
令和六年六月号  
令和六年六月廿日発行

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