



第194号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 163 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 164 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 177 回出題
- ・ 上田吉一氏個展(変寝夢)
- ・ フェアリー版ぐるぐる作品展10
- ・ ネコネコ協力詰双裸玉の研究(さんじろう)(再掲)

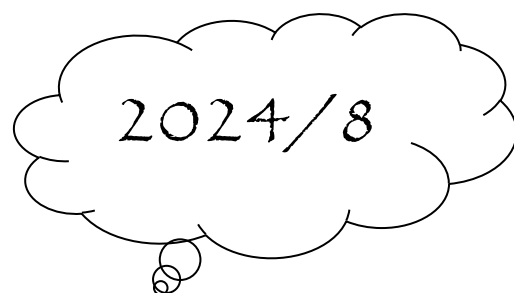
結果発表

- ・ 第 162 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 175 回解答
- ・ フェアリー入門(グラスホッパー)
- ・ The Imitator on the Board(springs)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#27(駒井めい)

読み物

- ・ 先々月のエレ解(神無太郎)
- ・ メンバ数の推移(神無太郎)
- ・ 埋駒とその関連(5)(springs)
- ・ 余詰作の修正(上谷直希)
- ・ オリンピックに困んだ協力詰(たくぼん)
- ・ 今月の手筋(開け王手)
- ・ 安北超入門(springs)

(最終改訂:2024/8/23)



はじめに



(孫二人と三沢厚彦展)

8月の暑い夏

今年の夏は猛暑と言うより酷暑と言ったら良いのだろうか。この暑さは老体にはかなりキツイ。オリンピックで40歳代馬術団体メンバーを初老ジャパンと呼んでいたが60代半ばは何と呼ばれるのだろうか？

7～8月はオリンピック観戦で結構楽しませていただきました。メインはバドミントンですが、混合と女子ダブルスでメダルは獲得しましたが、100%の力が出ていなかったように感じました。サービスの自信のなさが私にも感じられました。そろそろ新しいスターの登場を期待したいです。

8月初旬に、家に近くのミュージアムで三沢厚彦展があるので孫と見に行きました。三沢厚彦さんは彫刻家で樟を素材とした木彫で動物を表現した「ANIMALS」シリーズが代表作。実在しない動物の表現が素晴らしかったですね。孫たちも喜んでおりました。(上の写真)

8月6日、私は東京1日帰り出張ということで12時間(列車往復10時間+会議2時間)座りっぱなしという苦行をさせられていました。この日は広島に原爆を落とされた平和記念式典の日。広島の方にとっては忘れられない日です。私も電車の中で黙祷しました。そして先月ある方から連絡があり、小川悦勇さんが今年の8月6日に亡くなられていたとの事。私も長い間交流があっただけに本当にショックでした。ご冥福をお祈りいたします。

たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

感想

第194号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん : takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

Yomuka Fairy MemoR

<https://wakaba.sakura.tv/fairyR/>

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163回WFP作品展(再掲)及び 第164回WFP作品展 担当：神無七郎

2 手指し系の駒とPWC

第162回WFP作品展のWFP162-8(上田吉一氏作)は、PWCでLocust系の駒を使った作品でした。Locust系の駒取りは駒を取った後、更に別の場所に動く解釈できます。そのため、「駒位置の交換となる」としてきた従来のPWCの説明文を、「通常は駒位置の交換となる」と改める必要が生じました。WFP162-8の出題時に掲げたルール説明をご覧ください。

【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。

Locust系の駒は「駒を取った後別の場所に動く」という意味で「2手指し系の駒」の一種とみなせます。これは通常の駒の2回分の動きが一手で(ある程度の制約があるものの)可能な駒のことです。古将棋にはそのような特徴を持った駒がいくつかあります。中将棋の「獅子」はその中でも最もポピュラーなものでしょう。

「2手指し系の駒」をPWCで使う場合、その細則に更なる変更が必要です。PWCは「取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する」というルールですが、2手指しで「居食い」が行われる場合は、元の場所が埋まっています。復元すべき場所に復元することができないので、その時は通常の駒取りと同じように扱うのが妥当でしょう。従って細則2)は次のように変更する必要があります。

- 2) 復元の結果相手駒が二歩や行きどころのない駒になったり、復元位置が埋まっている場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。

この細則がどんな現象をもたらすか。以下の例図をご覧くださいませ。

【例1】桂香歩以外の駒の所属変更

PWC協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※獅:獅子(中将棋)

18-29 獅 12 飛 22 銀 まで 3手

従来PWCは「桂香歩」に限って盤上から消える可能性がありましたが、「居食い」を使えば他の駒も盤上から消すことが可能になります。

もう一つ定義すべきことがあります。獅子は「2回動ける玉」の性質を持ち、駒取りを一手で2回まで行うことができます。この場合「駒A」「駒B」を順に取ったら、各々がこの順番でPWCの復元の仕方復元する、と定義するのが自然でしょう。また、獅子は「2回動ける玉」の他に、「2倍の距離を動く玉」として振る舞うことができます。つまり同一地点へ移動する場合でも、経路と手段の選択により、局面を変えることができるのです。次の例をご覧ください。

【例2】同一地点への着手で異なる局面

PWC協力詰 1手

5 4 3 2 1

				王	一
					二
		香			三
	香	香			四
	獅				五
					六

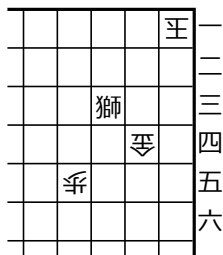
持駒 なし

※獅:獅子(中将棋)

解 1) 44-33 獅 まで 1手

(詰上り)

5 4 3 2 1

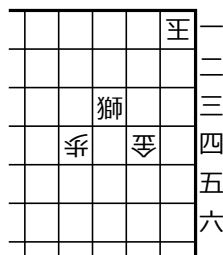


持駒 歩

解 2) 33 獅 まで 1 手

(詰上り)

5 4 3 2 1



持駒 歩

解 1)は玉 2 回の動きで 44 歩・33 歩を順に取った解。33 歩は二歩禁で復元せず、持駒になります。解 2) は 2 倍の距離を跳ぶ玉の動きで直接 33 歩を取った解。これも二歩禁で持駒になります。2 つの解は移動元も移動先も同じですが、歩が残る位置が異なります。同一地点への着手なのに、異なる局面が生まれるのは、2 手指し系の駒特有の現象です。

問題となるのは「34-33 獅」の扱いです。34 を経由して 33 へ移動する手は、経由地での駒取りがないので、解 2)の「33 獅」と同一視されます。従って 33 歩の復元位置も 45 になり、二歩禁により復元せず、持駒となります。

ただ、「空きマスを経由する駒取りが行われた場合に、経由地に復元する」と定義すれば「34-33 獅」と指したとき、33 歩は 34 に復元することになります。

どちらの定義も可能だとは思いますが、後者は結構危険な予感がするので、本作品展では前者の「移動元・移動先が同じで、経由地での駒取りがないとき、復元地点は移動元とする」という解釈をとりあえず採用したいと思います。

最後に「異なる着手なのに、着手前・着手後の局面を区別できない」事例があることも述べておきましょう。

〔例 3〕異なる着手で同一局面

PWC 詰 1 手

6 5 4 3 2 1



持駒 なし

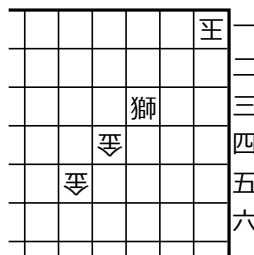
※獅: 獅子 (中将棋)

33 獅/55 金 まで 1 手

44/55 金-33 獅/44 金 まで 1 手

(詰上り)

6 5 4 3 2 1



持駒 なし

例 3 で 55 獅は直接 33 に跳ぶ手と、44 を経由して 33 に進む手の両方を選ぶことができます。44 と 33 の駒種は同一のため、盤上に残る駒も同一となります。異なる手で同一局面になりました。

念のために付け加えると、異なる手で着手後の局面が同一になる現象は、PWC 絡みに限った話ではありません。通常ルールでも「居食い」できる駒 (例えば飛鷹) を使えばそのような現象を起こせます。また、通常の駒でも「ライフ」のように駒取り後に移動を伴うルールでは、頻繁にそのような事態が生じます。

多くのフェアルールは、通常の駒を想定して作られています。2 手指し系の駒とフェアルールとの共存には慎重な検討が必要です。今回は PWC との組み合わせを検討したわけですが、他のキルケ系ルールへ応用しやすい細則を定める必要がありますし、今回のルール設定が適切かどうか議論の余地があるでしょう。もし本件について、指摘や提案がありましたら、ご意見をお寄せください。

さて、今回は第 163 回 WFP 作品展の再掲載分と、第 164 回の新規出題です。

第 164 回は第 163 回に続いて百鬼夜行状態。見たこともないフェアリー駒や複数のルールの組み合わせが当たり前のように出てきます。1 題ごとに頭をリセットし、前提条件を整理してから解図に臨んでください。

〔第 163 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 163 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は占魚亭氏、springs 氏、駒井めい氏、真 T 氏、神無太郎氏、さつき氏、三角淳氏、たくぼん氏、上谷直希氏、さんじろう氏、るかなん氏、上田吉一氏の 12 名です。

今回は投稿が多く集まったので、一人一作展としました。今回出題を見送った 3 作品は次回の出題となります。どうかご了承ください。

作品の内容はバラエティーに富んでいます。オリジナルのフェアリー駒や、多数のフェアリー要素を盛り込んだ作品があるので、まずはルールを把握して、前提条件を整理してから解図に取り組んだ方が良いでしょう。前回より解き応えのある回だと思います。

163-1 は占魚亭氏の点鏡作品。Locust (蝗) が使われているので、普通の点鏡作品とは少し感覚が異なるかもしれません。氏の作品としては易しい部類ですが、小さな字でヒントを書いております。解図に苦戦した場合にご活用ください。

ヒント：まず持駒の角と「打歩」の条件を除き「点鏡協力自玉スタイルメイト 4手」で解いてみてください

163-2 は springs 氏による左右非対称駒を使った作品。「良」(左側に進めない銀)と、「黄」(左と前に進めない横行)という、2種のオリジナル駒が使われています。玉は中将棋の銅将の性能で、全体的に中将棋色の強い駒が使われています。「協力スタイルメイト」は先後協力して最短手数で受方をスタイルメイトにするルールですが、「スタイルメイトを達成できる場合に限り攻方は王手しなくて良い」という重要な特徴があります。「攻方王手義務があるのでスタイルメイト達成は不可能」と解答すると、誤答になるのでご注意ください。また、受方持駒制限があること、「ライフル」の働きによりすべての駒で「居食い」が可能なこと、歩が不滅駒なので盤上から消せないこと、すべての駒が成れないこともしっかり頭に入れて解いてください。

163-3 は駒井めい氏による受先形式の協力自玉詰。初形で王手が掛かっていますが、まずは冷静に攻方玉の状況を見て、詰上りを想定しましょう。そうすれば解図の方針も立てやすいと思います。

163-4 は真 T 氏の「非王手」作品。「非王手可」ではなく「非王手」だということに注意してください。「非王手」は「目的を達成できる場合以外は王手できない」というルールです。「王手ができないので打歩詰達成は不可能」と解答すると、誤答になるのでご注意ください。また、本局では普通の歩と、玉属性を付与された歩(歩王、「フ」と表記)の両方が用いられています。歩王は成ることもでき、その場合は「と王」となり、動き方は「と金」と同じです。解答発表時は「と王」は「ト」と表記する予定ですが、分かるようにしてあれば皆さんの好きな表記で構いません。また、本局では持駒に Zero (零) が与えられています。これはどの空きマスにでも打つことができ、盤上では原位置に移動する駒(実質的にパスと同じ)です。この駒の有効な活用が鍵になります。

163-5 は点鏡とキルケを組み合わせた神無太郎氏の作品。もしこれが「キルケ協力自玉詰」だったらなかなか詰まない形ですが、点鏡とキルケの双方を利用すると短手数で詰めることができます。これも小さな字でヒントを書いておりますので、必要なら拡大してご覧ください。

ヒント：受方は駒を1度だけ打ちますが、合駒ではありません

163-6 は、さつき氏の衝立協力詰。指し直し上限は 0 回なので、攻方は衝立の向こうで何が起きていても王手になる手を指さねばなりません。かなり厳しい条件ですが、受方から攻方に審判を介して上手に情報を渡しましょう。必要なら以下のヒントを活用してください。

ヒント：「詰」と「王手」は別の情報であることを利用しましょう

163-7 は三角淳氏の攻方取禁協力詰。駒が密集していますが、攻方取禁なので強行突破はできません。受方は駒を取れますし、持歩もたくさんあるので、上手く局面をほぐしましょう。

163-8 は、たくぼん氏の連続詰。攻方だけが連続して指して、そのまま詰上げるルールです。

「PWC」なので駒の入れ替えは可能ですが、駒を取ることはできません。また「成禁」の条件も付いているので、成銀 1 枚で詰ますこともできません。ここまで考えると詰上りは一つしかないことも分るでしょう。その詰上りに向かう最短の手順を探すと、綺麗な趣向手順が浮かび上がります。

163-9 は上谷直希氏の「最後の 1 ピース」。生駒を 1 枚追加して「協力詰 1 手」の完全作を作ってください。「完全作となる 4 種の配置と、その手順を求めよ」ではなく、追加する駒の所属

により2分割して、各2種ずつ求める形式を採っています。解く手間自体はどちらでも同じですが、このような形で出題した方が狙いや作図の動機が伝わりやすいはずです。

163-10 は、さんじろう氏のネコネコ作品。今回より新名称での出題です。「attach and release」という題名が付いており、これがヒントとなるでしょう。繋げる手と離す手。上手く使い分けましょう。

163-11 は、るかなん氏の千日手禁作品。「千日手禁」は連続王手かどうかに関わらず、千日手を禁止するルール。千日手の成立条件は「同一局面2回」に設定されているので、既出の局面に戻る手は一切許されません。「詰」も「千日手禁」を前提としています。盤上にはRose(薔)という強力な駒が置かれているので、まずはこの利き筋を把握しましょう。「千日手禁」の具体例については第160回WFP作品展(WFP190号)の出題稿が参考になると思います。本局は中立玉が使われているので、ここで挙げられている例より短手数で「千日手禁」を利用した詰上りを実現することができます。

163-12 は上田吉一氏の長編協力白玉詰。様々な条件が付与され、フェアリー駒も使われているため、目がチラチラしますが、その役割は主に余詰・早詰や非限定の防止です。盤上に置かれた35飛(これにも“成れない”という制約が付いています)が主役となる手順を考えれば意外に解きやすい作品だと思います。

〔第164回作品展各題への補足説明〕

第164回の出題は全12題(複数解を求める作品もあるので実質14題)。今回登場する作者はsprings氏、さんじろう氏、たくぼん氏、占魚亭氏、駒井めい氏、若林氏、神無太郎氏、上田吉一氏、尾形充氏、さつき氏の10名です。

今回の作品展も前回に負けず劣らず魑魅魍魎が跋扈しています。見た目通り難しい作品もありますが、見た目が複雑でも易しい作品もあるので、先入観で怖がらずに手を付けてみてください。意外と簡単に解けるかもしれませんよ。

164-1 及び **164-2** は springs 氏のスタイルメイト作品。**164-1** は攻方をスタイルメイトにするのが目標なので、大量にある持駒の銀を全部捨てなければいけません。しかし「禁欲」の条件があるため、銀を取らせるにも工夫が必要です。受方の19銀を上手く活用してください。

164-2 は受方をスタイルメイトにする作品。最終手(スタイルメイトが達成できる時)だけ

は攻方王手義務が免除されます。「根」(右上に進めない銀)というオリジナル駒が使われているのが目を惹きますね。**Zero**(零)は「原位置に移動する駒」なので、これが1枚でも残っているとスタイルメイトになりません。**Queen(Q)**の機動力を活かして効率的に零を消しましょう。零は取捨駒に指定されているので攻方駒余りの心配は無用です。また、受方玉の性能は「成れない歩」なので八段目までしか進めません。規則性と破調を意識して解いてください。

164-3 は、さんじろう氏のネコネコ作品。双裸玉に歩が1枚加わっただけの簡素形です。玉同士が離れているので、大技の登場が期待できますね。**2**解を求める作品ですが、解の関連や対照性は気にせず解いてください。

164-4 は、たくぼん氏の **Grasshopper(G)** 作品。第23回フェアリー入門向けの副産物のようですが、入門向けをはるかに逸脱した難易度です。受方はG王ですが、攻方は平駒のGなので、双方G王の場合と違って逆王手を注意する必要はありません。Gで詰ますのは難しいので、何とか歩を入手できるよう頑張ってください。

164-5 は占魚亭氏の点鏡&All-in-Shogi 作品。点鏡だけだと17手、All-in-Shogi だけだと15手掛かる図ですが両者を併用すると何と5手で詰んでしまいます。**2**解を求める作品なので、なるべく両方の解を求めてください。

164-6 は駒井めい氏の All-in-Shogi & 駒全マネ禁作品。この2つを併用すると詰ますのに都合の良い性質が現れます。それが分かれば解くのは簡単です。余裕があれば、盤の各所に○(穴)がある理由も考えてみてください。

164-7 は第74回以来の登場となる若林氏の作品。**Root-50-Leaper**(梧)という長距離を跳ぶ八方桂(厳密には十二方桂)を使った作品です。射程が長く、玉1枚では王手が継続できないので、玉が二枚配置されています。達成すべき目標は攻方をスタイルメイトにすること。PWCによる位置交換を利用して梧を「行き所のない駒」にして消し去ってください。まずは、盤上のどの場所に梧が存在可能なのか、確かめることから始めるのが良いでしょう。

164-8 は神無太郎氏による点鏡&キルケ作品。キルケなので駒が盤上に復活する手が出てくるはずですし、攻方玉の位置(の対称位置)を見ると、攻方玉を何の性能にするかも予想できると思います。決して易しくはありませんが、頑

張れば何とかなるでしょう。

164-9 及び **164-10** は上田吉一氏の趣向作。最初の1サイクルが分かれば、どちらも容易に解けると思います。**164-9** では攻方玉が不滅駒の城に幽閉されており、動くのは「不滅」の付かない駒だけです。**164-10** は17角が取捨駒であることに注意。一度捨てると合駒で取り返すことができないので、大事に使ってください。

164-11 は尾形充氏の安南最善詰。「最善」の指定があるので、攻方最短が要求されます。協力系ルールではないので、変化もしっかり読んでください。

164-12 は、さつき氏の衝立詰。こちらも協力系ルールではありません。まずは衝立なしで解いてみて、衝立があるとどうなるか考えるのが正解への近道だと思います。指し直し上限はないので、回数を気にする必要はありません。

解答要項

第163回分解答締切:2024年9月15日(日)

第164回分解答締切:2024年10月15日(火)

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

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

作品投稿について

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

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

ルール説明

※WFPのページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【点鏡】

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出: 第108回WFP作品展(WFP127号)

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

/naab6669c82f3)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

(補足)

- ・目的が受方玉を詰める場合は「協力詰」(通称「ばか詰」)と表記される。目的が変わる場合は「詰」の部分が、その目的に応じて変わる。

【白玉(詰)】

攻方を詰(または達成すべき状態)にする。(補足)

- ・「白玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、その目的に置き換える。
例: 達成すべき目的が「攻方をスタイルメイトにすること」なら「白玉スタイルメイト」。
- ・「協力」が付くと双方協力して白玉を詰めることになる。
- ・単玉で白玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「白玉」と呼ぶ。

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

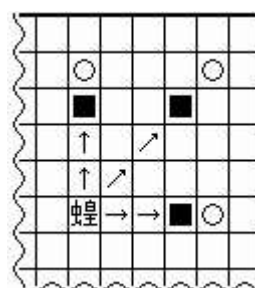
(補足)

- ・「協力白玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の白玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
- ・受方がスタイルメイトの対象の場合、最終手(スタイルメイトを達成できるとき)のみ攻方は王手をしなくて良い。

【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。)

【協カスタイルメイト】

先後協力して最短手数で受方をスタイルメイトにする。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。
(補足)

Rifle Chess の翻案。

本来は「居ながらにして利き先の駒を取れる」であるが、「取った後で元の位置に戻る」とも解釈できる。ここでは成・不成の選択ができるよう後者の解釈を採り、以下の細則に従うものとする

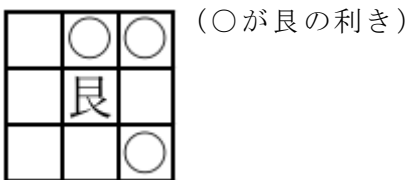
- 1) 駒取り時、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「白玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になったりしても構わない。
- 2) 生駒による駒取りで「現位置」「駒取り地点」のいずれかが可成地域にある場合、成・不成を選択できる。

★初出：第 135 回 WFP 作品展 (WFP159 号)

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門
ライフル編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n778e3597747b)

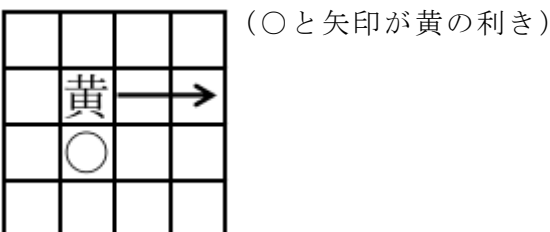
【良】

左側に進めない銀。



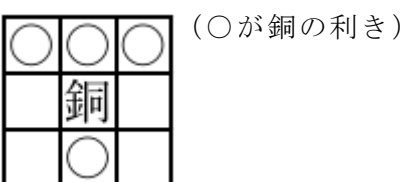
【黄】

横に何マスでも動け、縦に 1 マス動ける。
前と左に進めない横行。



【銅将】(銅)

中将棋の銅将。縦と斜め前に 1 マス動ける。



【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)

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【受先】

受方から指し始める。

【非王手】

最終手(目的を達成できる時)以外王手を掛けてはいけない。

【Zero】(零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は生駒になって戻る。
- 2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合は戻れない。
- 3) 駒取り時、駒に戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香(成駒も含む)が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

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

【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※ ¹
×	着手不成立
(+)	逆王手
;駒	指手によって「駒」を入手した
+	王手※ ²
++	詰み

※¹ XYのXYが直前の着手と同じ場合は（同）という表記を使う。

※² 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、攻方の+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。

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

（補足）

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

【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。

【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。）

（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）

【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）

- ・ 指定がない場合、連続して指すのは攻方
- ・ 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。

【最後の1ピース】

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

（補足）

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

→参照：WFP159号『「最後の1ピース」の紹介』

【ネコネコ】

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）

- ・ 旧称は「ネコネコ鮮」
- ・ 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）

【千日手禁】

同一局面が指定回数（実戦に準じる場合は4回）現われる手を禁手とする。

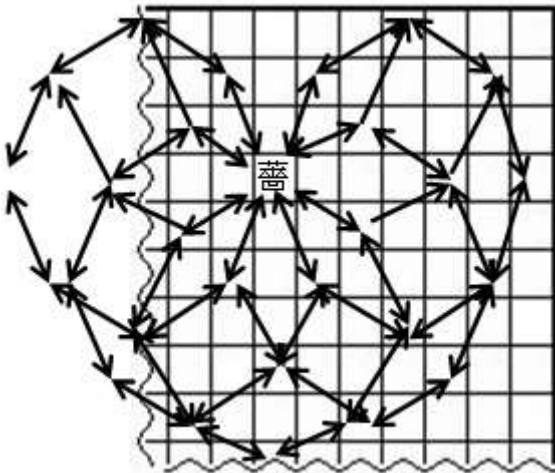
（補足）

- ・将棋の実戦と異なり、連続王手かどうかは無関係。持駒の駒数が無限の場合は、有限回の増減があっても同一とみなす。

【Rose】(薔)

フェアリーチェスの Rose。

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



【中立駒】(「罫」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」

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

(補足)

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

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

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

(補足)

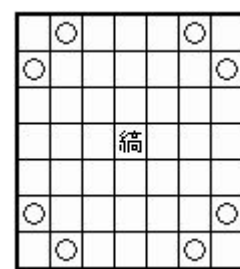
取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

→初出：第149回WFP作品展(WFP176号)

【Zebra】(縞)

フェアリーチェスの Zebra。(2,3)-leaper。

3対2の方向に跳ぶ八方桂。

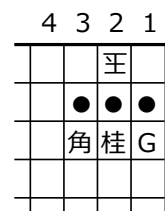


(○が縞の利き)

【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



例えば左図で、

11Gや31Gは不可。

22角や11角は不可。

11桂成や31桂成は可。

持駒なし

G:Grasshopper

(補足)

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。従来は「ホッパー系の駒のジャンプ台になる」としていたが、ジャンプ台になるものを Pyramid (◆) として分離した。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

(補足)

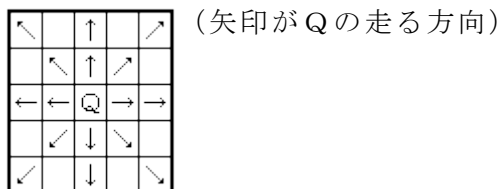
- ・攻方王手義務、受方の王手回避義務はこの条件に優先する。従って、攻方は合法的な王手の中から駒を取らない王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒を取らない着手を優先して選ぶ。

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

【Queen】(Q)

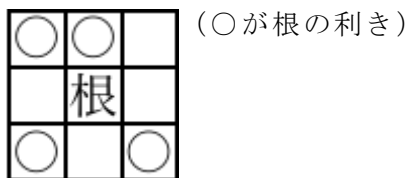
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【根】

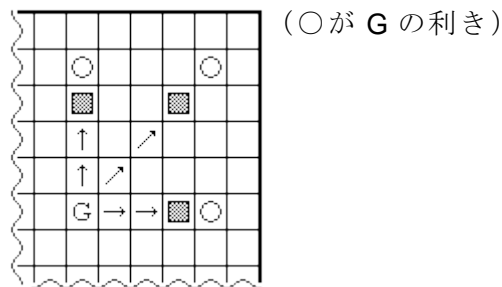
右上に進めない銀。



(○が根の利き)

【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。

【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」

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

(補足)

- 1) 直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。
- 2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→参照：WFP132号「駒全マネ禁詰の紹介」

【Bishop】(僧)

チェスの Bishop。成らない角。

【穴、奔】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

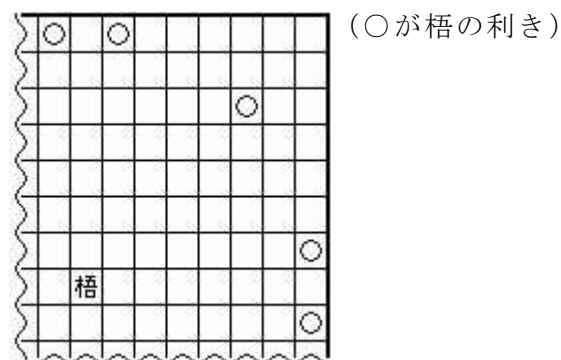
(補足)

- ・Imitatorのような特殊な駒も存在不可。

【Root-50-Leaper】(梧)

{(5, 5)+(1, 7)}-leaper。

5対5または1対7の位置に跳ぶ八方桂。



(○が梧の利き)

【二玉】または【多玉】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

(補足)

- ・ここでは玉属性(相手からの取りを回避する義務)を持つ駒を単に玉と呼称
- ・「使用する」ではなく「使用できる」としたのは、実際に玉が複数にならなくとも良いという意味。逆に言えば、玉と玉になり得

る駒が複数あれば、実際の手順で複数の玉が現れなくとも「多玉詰」とする。

- ・「攻方または受方が」は「双玉」と区別するために付けた語句。
- ・玉が3枚以上の場合、「多玉詰」と表すこともあるし、「二玉詰」と表すこともある。

→初出；第41回WFP作品展（WFP45号）

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

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

【最善】

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべく目的の達成を妨げるよう応じる。

（補足）

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

【衝立詰】

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）

指し直しの回数上限は出題時に与えられる。（指定がない場合は上限なし。）

作品が完全作となるのは、ルール（受方最長）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

<第163回>解答締切:2024年9月15日(日)

■ 163-1 占魚亭氏作

点鏡打歩協力自玉 スティルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
							王		八
									九

持駒 角蝗

※蝗:Locust

■ 163-2 springs 氏作

ライフル協カスティルメイト 53手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						黄	糸	罫	一
									二
							良		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※良:左側に進めない銀

黄:左と前に進めない横歩

歩:不滅歩

銅:銅将王

ただし上記の駒はすべて成れない



■ 163-3 駒井めい氏作

協力自玉詰 (受先) 11手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 163-4 真T氏作

打歩非王手協力詰 (受先) 26手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
									歩	九

攻方持駒 歩零

受方持駒 なし

※フ:歩王 (成ると「ト」=「と王」)
零:Zero

■ 163-5 神無太郎氏作

点鏡キルケ協力自玉詰 12手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
王										七
										八
										九

持駒 香

■ 163-6 さつき氏作

衝立協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金香

※指し直し上限0回

■ 163-7 三角淳氏作

攻方取禁協力詰 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
	王									二
	銀									三
	王	王	と							四
王	角	王	王							五
龍	フ	フ	王	王						六
銀	フ	フ	香	金						七
香	歩	フ	フ	王						八
										九

持駒 歩10

■ 163-8 たくぼん氏作

成禁PWC連続詰 41手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 163-9 上谷直希氏作

最後の1ピース・協力詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

- a) 受方の生駒を1枚追加
完全作となる配置2種とその手順を答えよ
- b) 攻方の生駒を1枚追加
完全作となる配置2種とその手順を答えよ

■ 163-10 さんじろう氏作

「attach and release」

ネコネコ協力自玉詰 (受先) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
									王	七
										八
										九

持駒 桂



■ 163-11 るかなん氏作

千日手禁協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ 薔: Rose、54玉は中立玉
同一局面2回で千日手

■ 163-12 上田吉一氏作

マドラシ協力自玉詰 854手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

糸	鯨	●	●							一
	王	糸								二
			●							三
馬	●	皇								四
	王					縞	飛			五
	爵									六
										七
										八
	ア									九

攻方持駒 歩3

受方持駒 歩6

※ 91歩・81馬・94馬は不滅駒

香は取捨駒

飛: 成れない飛車

縞: Zebra

●: 石 (着手、通過不可領域)



<第 164 回>解答締切:2024 年 10 月 15 日(火)

■ 164-1 springs 氏作

禁欲成禁協力自玉 ステイルメイト 66 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀17

※偶:Dummy

●:着手不可、通過不可

■ 164-2 springs 氏作

協力ステイルメイト 87手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									糸	一
				壘					爵	二
				壘					壘	三
				壘					壘	四
				壘					壘	五
				壘					壘	六
				壘		Q			壘	七
				壘		壘			壘	八
				壘					壘	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※零:Zero, 取捨駒

Q:Queen

歩:歩王

根:右上に進めない銀

(上記の駒はすべて成れない)



■ 164-3 さんじろう氏作

ネコネコ協力自玉詰(受先) 5手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 164-4 たくぼん氏作

協力詰 71手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
						?				三
				糸	9	糸				四
					?					五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 G

受方持駒 なし

※持駒 G:Grasshopper
54 G:Grasshopper王

■ 164-5 占魚亭氏作

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
										二
								王		三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩

■ 164-6 駒井めい氏作

All-in-Shogi駒全マネ禁協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩7僧

受方持駒 歩11

※僧: Bishop (成れない角)

○:着手不可、通過可能

■ 164-7 若林氏作

PWC二玉協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王				一
										二
王										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 梧

※梧: Root-50-leaper

■ 164-8 神無太郎氏作

点鏡キルケ協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 銀

■ 164-9 上田吉一氏作

成禁PWC協力自玉詰 58手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※95歩:不滅歩

87桂・97桂:不滅桂

香:不滅香

飛:中立飛

■ 164-10 上田吉一氏作

協力自玉詰 54手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※角:取捨角



■ 164-11 尾形充氏作

安南最善詰 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				糸		皇	一
					飛		二
				角	歩	王	三
							四
							五
							六
							七
						漣	八
							九

持駒 角

■ 164-12 さつき氏作

衝立詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩2

※指し直し上限なし

以上



今月の手筋

No.32-1

開け王手

PWC協力詰 3手

4 3 2 1

		王	一
蝗	遊		二
	香		三
			四

持駒 なし

※蝗:Locust 神無七郎作

相手の駒を（取らずに）動かし、自駒の利きを通して王手を掛けること

(※解答は P48 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

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

第162回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第 162 回 WFP 作品展の結果を報告します。
第 162 回の出題は全 12 題（ツインを含むため実質 13 題）。解答者数 11 名。全題正解者なし。
解答の内訳は以下の通りです。

〔第 162 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

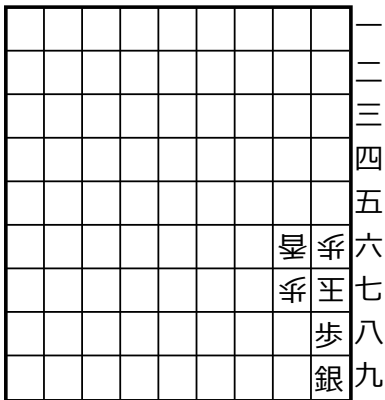
解答者名	1	2	3	4	5 _a	5 _b	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
占魚亭	○	○	○	-	○	○	○	○	-	○	○	○	-	9
荻原和彦	○	-	○	-	○	○	○	○	○	○	-	○	-	9
さつき	○	-	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	-	9
るかなん	○	-	○	-	○	○	○	○	○	-	-	○	-	8
springs	○	-	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-	8
一乗谷酔象	○	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	○	-	4
若林	○	-	○	-	-	-	○	○	-	-	-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

最近解答者が固定気味でしたが、榊彰介氏の解答初参加、若林氏の久々の解答参加で今回は解答者数が二桁に乗りました。全題正解者はいませんでした。正解者ゼロの作品がなかったのは良いことです。正解の分布を見ても分かる通り、解きやすい作品と難しい作品がはっきり分かれた回だったと思います。

■ 162-1 駒井めい氏作（正解 11 名）

レトロ協力詰 -3+5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

- ・協力
先後協力して最短手数で目的を達成する。
- ・詰

王手が掛かっていて合法的な応手がない状態。またはそれを達成目標とするルール。

・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。

※本局では「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」という場合も許容する

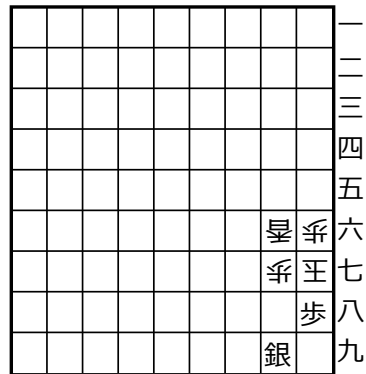
【解答】

18 歩持 18 玉 19 銀持 /

19 歩 28 玉 29 銀 17 玉 18 歩 まで -3+5 手

(詰上り)

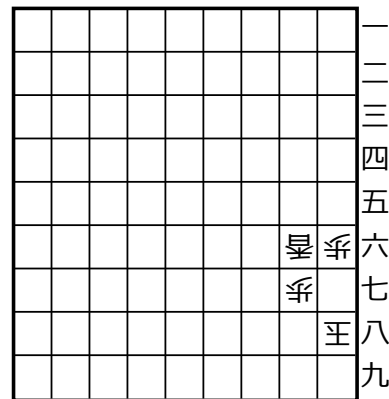
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

(逆算図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 銀歩
受方持駒 なし

〔出題図への手順〕

19 銀 17 玉 18 歩 まで 3 手

〔詰手順〕

19 歩 28 玉 29 銀 17 玉 18 歩 まで 5 手

【作者のコメント】

狙いは不可逆局面です。出題図で受方玉は詰んでいます。

王手駒は歩で、打歩詰の反則かどうかは着手の履歴を考慮しないと判定できません。従って、出題図は非合法とはなりません。ただ、逆算をしてみると、この歩は駒台から打った可能性しか有り得ないため、順算で出題図に到達するのは不可能です。従って、出題図が詰局面であるにもかかわらず、逆算手数よりも順算手数が大きくなります。

【解説】

打歩詰を突歩詰に直す作品。

打歩詰は特殊な反則で、「二歩」や「行き所のない駒」と違って、局面を見ただけでは判定できません。「歩で王手が掛かっており、受けがない」という局面であっても、突歩詰でそうなった可能性が残るからです。打歩詰は手順履歴を参照し、突歩詰でないことを確認して初めて成立する反則なのです。

プログラミングに例えるなら文法エラー (Syntax Error) と、実行時エラー (Runtime Error) のようなもの。前者は動かす前に分かりますが、後者は動かしてみないと分かりません。

本局も出題図が打歩詰だったかどうかは、動かして (逆算して) みて初めて分かります。中には「俺は見ただけで分かったよ」という人もいますが、それは作者が分かりやすいルールと分かりやすい図で出題してくれたからです。意地悪な作者なら、複雑な出題図から1手戻すのも覚束ないようなフェアリー要素を絡めて、解答者を混乱に陥れていたでしょう。表現したい主題以外は極力削り、むやみに複雑化しないのが作者の流儀です。実際、逆算図を求めるのも、そこからの詰手順を求めるのも難しくはないでしょう。

反則を指した局面を出題図とすることにより、本局では不思議な現象を生み出しています。出題図が (少なくとも見た目は) 「詰」の局面であるにも関わらず、逆算図から出題図への最短手順より、逆算図からの最短の詰手順の方が長いという、通常はあり得ない現象が起きている

のです。

反則を指した局面をレトロ問題の出題図にして良いかというのは、微妙な問題です。どんな反則もあり、とってしまうと、頓智問題にはなっても、パズルにはなりません。本局については、駒の動き自体は通常の動きである (自然な逆算ができる) ことから、注釈付きで出題しましたが、出題したことに異論が続出しないか心配していました。とりあえずは出題を受け入れていただけたようで、一安心です。

【短評】

若林さん

禁手からの逆算。レトロなのに癒やし枠。

占魚亭さん

打歩詰を突歩詰に。

springsさん

初形の18歩は打ったはずだからやり直し。やり直せる (としても受け入れられそうな) 反則は打歩詰くらいかな？

たくぼんさん

2枚持駒にしないとイケないのは意外でした。

榊彰介さん

レトロ詰の解答の書き方が良く分からなかったので、表記を考えて解答しました。打ち歩詰めの局面から、詰み上がり突き歩詰めになるのが面白いです。

変寝夢さん

銀の位置が初形と詰み上がりで1路違うところが滑稽だった。

さつきさん

禁手を使うことで逆算<順算とする発想が斬新です。

るかなんさん

反則を指摘されて待ったを掛けたイメージ。でも「待った」も指将棋では反則だったような？

荻原和彦さん

反則手は「指せない」のか「指せるけれども指せば反則負けになる」のか。どちらでも良

さそうなものだが、レトロでは両者に重大な差異が生じる。そもそも、直前の反則手は本当に「打歩詰」だったのか? 「銀歩同時打ち」だった可能性は? レトロのレギュレーションに関して考えさせられる所多し。

☆「あたかも反則に見える失敗」なら別ですが「反則のためやり直し」形式のレトロ問題を無条件で出題するのは無理でしょう。仮にそのような出題をする場合、どんな反則だったかを明示する必要があると思います。

一乗谷酔象さん

突歩のスペースを作る。

■ 162-2 占魚亭氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名!

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし
※ ■ : Imitator

【ルール】

・ Imitator (■ または I)

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

(補足)

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

→参照 : WFP75 号「Imitator の紹介」

【解答】

48 桂 47 馬[I94] 23 龍[I74] 14 馬[I41]
29 龍[I47] 67 玉[I58] 69 龍[I98] まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

2021 年 10 月完成。

不詰図改作シリーズの 3 作目(ラスト)です。

双方の大駒を動かして Imitator を盤端に運ぶシンプルな手順ですが、難しいかもしれません。

【解説】

Imitator が盤上を大きく駆け巡る華麗な作品、手順を鑑賞するだけならば……。これを解くとなると、大量の紛れと、意外な詰上りにより大苦戦は免れません。

まず初手だけでも龍の王手が 5 通り、桂の王手が 2 通りあってなかなか絞込みません。作意の 48 桂を選んでも、2 手目に迷います。

作意の 47 馬以外にも、普通に 55 玉と逃げる手や、いかにも Imitator 作品らしい「47 玉」という有力な受けがあり、どれも結構手が続くのでなかなか読みを打ち切れません。

作意は初手に桂で王手した後、双方の大駒を動かして王手の無効化・有効化を繰り返し、都合の良い位置まで Imitator を動かすというものです。6 手目に玉を動かす「破調」もあり、一筋縄では行きません。双方の大駒を動かして Imitator を操作するという、作者の狙いを察知する感性と、正解に辿り着くまで諦めない根性の両方が本局の解図には必要です。

詰上りは Imitator さえなければ「玉が逃げる」「馬で龍を取る」「と金で移動合する」のどれでも逃れる形ですが、9 筋にある Imitator 1 枚で

すべて防がれています。実に鮮やかな幕切れ

ですね。

この作品に関しては無理に解こうとせず、作意を追って、華麗な手順と意外な詰上りを味わう「観賞用作品」として接するのが、Imitatorに慣れていない多くの読者・解答者にとっては適切なのかもしれません。

【短評】

たくぼんさん

67 玉がいい手でしたね。

何気なく指したら詰型が浮かびました。

☆「何気なく」で 67 玉を指せるたくぼんさん。

凄すぎます…

榊彰介さん (※誤解)

▲ 5 四龍△ 6 六玉▲ 5 五龍△ 6 七玉▲ 5 九桂まで5手

この手順を進めると、■□が9九地点にいて、桂の王手に玉の行き場所が無いと思ったのですが、作意が分かりませんでした。

☆この解答では 3 手目の 55 龍が王手にならないので、残念ながら誤解です。

フェアリーではルール絡みの誤解は日常茶飯事ですし、誤解は無解より価値が高いと筆者は考えています。誤解を恐れず、これからも積極的に解答を出して欲しいと思います。

変寝夢さん (※無解)

あれ、占魚亭さんらしくない？

接近戦のイメージが強すぎたかも。



■ 162-3 神無太郎氏作 (正解 8 名)

点鏡打歩協力自玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 なし

【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

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

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)。

・自玉(詰)

攻方を詰 (または達成すべき状態) にする。

(補足)

・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。

詰パラではこの呼称で表される。

・「目的」が「詰」以外の場合は、その目的に置き換える。

例: 達成すべき目的が「攻方をスタイルメイトにすること」なら「自玉スタイルメイト」。

・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

・単玉で自玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「自玉」と呼ぶ。

・受先

受方から指し始める。

【解答】

92 香 18 王 93 香 17 王 94 香 16 王

95 香 15 王 96 香 14 王 97 香生 13 王 12

歩 まで 13 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の「点鏡打歩協力自玉詰(受先)」の双裸玉。このシリーズは難解作が多く出題されてきましたが、今回は箸休め的な作品です。

「点鏡・協力自玉詰・双裸玉・持駒なし」の条件だと王手を掛けることすら難しいので、手数は限られます。この条件で以下の作品を思い浮かべた方も多いのではないでしょうか。

【参考】 持駒なしの双裸玉

神無太郎 作

点鏡協力自玉詰(受先) 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
								王		五
										六
										七
									王	八
										九

持駒 なし

(Web Fairy Paradise, 2023年7月, 第5回フェアリー短編コンクール)

74 角 36 王 65 角 45 王 56 角 54 王

47 角生 63 王 38 角生 72 王 29 角生 81 王

27 角 まで 13 手

本局の場合、玉同士が同じ筋で向かい合っているため、発生させるのは飛か香。場所は攻方玉が進む 18 の対称地点である 92 です。

結論から先に言うと、飛と香の二択の正解は

香です。ここから玉と香の性能交換を繰り返し、攻方玉を一步ずつ受方玉に近づけていきます。最も接近したところで、歩を打って打歩詰達成。初手の選択が香である理由もここで判明します。飛を打つとここで横に逃げる手がある詰みにならないわけですね。

せっかく香の性能になったのに一步ずつしか進めない玉と、玉の歩みに合わせて一步ずつ動く香のペア。このシリーズには珍しく易しい一局で、今回の作品展の貴重な癒し枠でした。

【短評】

若林さん

箸休めというヒントで一直線。最初飛を打ったのはひみつ。

占魚亭さん

たのしい牛歩。

springsさん

点鏡らしい遠隔操作。

たくぼんさん

双裸玉&持駒なしでこんな楽しい趣向作があるなんて感激です。

榊彰介さん

香車を発生させ、一步ずつ相手玉に近づいていって最後は香車性能の玉が歩で討ち取られる流れが面白かったです。

変寝夢さん (※無解)

シンプルイズベスト。完璧。

さつきさん

第5回フェアリー短篇コンクールの第7番が強烈な印象を残してくれたので解図出来ました。香を短く使う楽しい趣向手順でした。

るかなんさん

王手は追う手、とはこういうこと？

荻原和彦さん

香の出しゃばり歩の餌食。楽しい趣向作。

■ 162-4 springs 氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名!

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
						香			七
			皇						八
								王	九

持駒 金桂

※指し直し回数制限なし

【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※ ¹
×	着手不成立
(+)	逆王手
;駒	指手によって「駒」を入手した
+	王手※ ²
++	詰み

※¹ XY の XY が直前の着手と同じ場合は (同) という表記を使う。

※² 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、攻方の+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。

【解答】

15 と (同) 14 と (同) 13 と (-)

15 金× 14 と (-) 16 金× 15 と (-)

17 金× 16 と (同) 17 金× 27 金 (同)

29 桂 まで 15 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔審判視点の棋譜〕

15 と 同玉 14 と 同玉 13 と 15 玉

15 金× 14 と 16 玉 16 金× 15 と 17 玉

17 金× 16 と 同香 17 金× 27 金 同馬

29 桂 まで 15 手

【作者のコメント】

早速さつきさんの衝立協力詰検討ツールを使ってみました。

双玉を利用した衝立特有の捨駒が狙いです。

例えば初手から 15 と、17 玉、17 金、×として 27 金を打つと、同玉の場合に 29 桂が王手でも不成立でもない手になるため 29 桂が指せません。

金を打つ不成立手で玉の位置を確定させながらと金を引いてくる手順を入れました。

16 玉→17、攻方 15 と追加の 17 手詰にできるとよいのですが、余詰が強力で断念しました。

【解説】

衝立特有の不成立着手を利用して、玉位置を特定しながら「と金」で玉を追う構想的趣向作。

主目的は 11 香の利きを通すこと。その効果分かるのは何と 14 手目。13 手目 27 金を「同」と取らせるのですが、そのままでは馬で取ったのか、玉で取ったのか分かりません。しかし、香筋が通っていれば、玉で取った場合、逆王手が掛かります。馬で取った場合は逆王手が掛かりません。受方は攻方に協力するため馬で取るわけですが、「逆王手が掛からなかった」ことで、馬で取ったということが分かるのです。

「逆王手を利用した受方から攻方への情報伝達」は衝立詰の手筋ですが、それを発展させ、「邪魔な駒を消して逆王手を可能にする（しかし実際には逆王手しない）」という構想に高めたのが本局です。

その構想を実現する手段が「と金」を使った往復手順。往路の捨駒は「同」で取ったことが攻方に伝わりますが、復路では駒を取らないので玉位置が分かりません。例えば 6 手目は 15・24・25 の三ヶ所に玉が居る可能性があります。どこに居ても王手、または不成立手になるのは「15 金」しかありません。実際には受方は攻方に協力するため、「15 玉」と指しているので、7 手目 15 金は不成立となり、15 玉が実際に指されたことが攻方に伝わります。そこで代替の手として 7 手目 14 とを指すことができます。

以下同様に、玉位置特定のための不成立着手と代替手を繰り返す…で済ませたいところなのですが、それは手抜きが過ぎるというものです。

9 手目 16 金（不成立）を省略しても「15 と」は王手になりますが、その次の玉の居場所が分からなくなります。仮に 8 手目 25 玉なら 3 筋に脱出したことになるので、9 手目「15 と」の後に無反応なら 10 手目の玉位置は 17・27・34・35・36 の 5 つの可能性が残ります。9 手目 16 金（不成立）を入れておけば、8 手目の玉位置が 16 に確定するので、10 手目の玉位置を 17・

27 の 2 つに絞り込むことができます。

11 手目 17 金（不成立）を入れる意味は分かりやすいですね。10 手目 17 玉・27 玉の二択を 17 玉に絞り込むことが目的です。

13 手目にも 17 金（不成立）を入れることを忘れてはいけません。12 手目に 16 地点で駒が消えましたが、同香なのか同玉なのかは確定していません。これを同香に確定するのが、13 手目 17 金（不成立）を挿入する目的です。

意味付けは毎回微妙に異なるものの、玉位置を絞り込むという目的は同じ。1 筋で金による「打診」を挿入しながら、「と金」で押して行く趣向手順が現れました。

12 手目 16 同香と取らせたとこで準備は完了。先述の逆王手を含みに収束に入ります。

構想作は、ともすれば理屈先行で煩雑な印象を与えることがありますが、本局は構想の実現手段に軽趣向を用い、その趣向部も「衝立」の特徴を活かしたものになっているので、趣向を楽しみながら自然に構想に辿り着ける作品に仕上がっていると思います。

欲を言えば、作者自身のコメントでも述べられている通り、初形を 17 玉の形から始められれば構想が際立つのですが、そんな虫の良い話を成立させるのは難しいようです。

実際に 16→17 玉、攻方 16 と追加を行うと余詰・早詰が大量に出ます。一例をご覧ください。

【参考】還元玉にしようとする…

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

持駒 金桂

16 と (一) 38 金 (16) 15 と (一) 29 桂 まで 7 手

【審判視点の棋譜】

16 と 27 玉 38 金 16 玉 15 と 17 玉 29 桂 まで 7 手

確かに余詰が強力すぎます。幸い、衝立協力詰については、さつき氏が **BlindHelp** という検討ツールを開発・公開されています。人力では大変な検討作業を機械化できるのは、とても助かりますね。以下の場所からソースコードのダウンロードができるので、皆さんもぜひご利用ください。

BlindHelp

<https://github.com/xzgz17/BlindHelp>

【短評】

たくぼんさん（※誤解）

15 と 同玉 14 と 同玉 13 と 15 玉 15 金×
14 と 16 玉 24 と× 15 と 17 玉 17 金× 16
と 同香 17 金× 27 金 同馬 29 桂 迄 15 手
前回誤解しちゃったので今回も少し不安で
す。でも気持ちよい手順。最後同玉は逆王手
なんですね。

☆たくぼん氏は 9 手目「24 と」で打診をしたため誤解。これは逆王手が掛からなかったことで玉が一筋に居ることを主張する狙いですが、8 手目 16 玉だと不成立着手ではなく、攻方王手義務を満たさないので失敗です。たくぼん氏は本局で惜しくも全題正解を逃しました。

さつきさん

逆王手がかからないのが有用な情報になるようにするための工夫が面白いです。

☆（作者以外の）唯一の正解者は、さつき氏。出題時はもっと正解者が出ると予想していたので、この結果は意外でした。

☆なお今回より「棋譜（攻方視点）表記用の記号」の注釈※2 を少し変更しました。これは王手に関する注釈です。従来は衝立詰用に逆王手の記号の所に注釈を付けていましたが、衝立推理にも流用できるよう、王手の記号の所に注釈を付け、説明文も少し変更しています。

■ 162-5 さつき氏作（正解 8 名）

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++

【ルール】

・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」

※本局は衝立で情報を隠されているのは後手であり、後手から見た棋譜が与えられている。

【解答】

- a) 96 歩 84 歩 97 角 85 歩 86 角 同歩
- 同歩 同飛 68 玉 76 飛 78 玉 97 角
- 87 玉 79 角成 同金 34 歩 76 歩 99 角成
- 97 角 77 馬 98 玉 87 銀 まで 22 手

(詰上り)

持駒 香歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	我	潤	受	王	潤	我	皇	一	
								二	
糸	糸	糸	糸	糸		糸	糸	三	
					糸			四	
								五	
歩	歩							六	
角	潤	留	歩	歩	歩	歩	歩	七	
王						飛		八	
	桂	金			金	銀	桂	香	九

持駒 飛歩

- b) 76 歩 84 歩 77 角 85 歩 86 角 同歩
- 同歩 同飛 75 歩 76 飛 96 歩 97 角
- 78 飛 79 角成 同飛 34 歩 76 飛 99 角成
- 68 玉 77 馬 79 玉 88 銀 まで 22 手

(詰上り)

持駒 香歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	爵	王	王	爵	科	皇	一	
								二	
糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	三	
						糸		四	
		歩						五	
歩	飛							六	
		皇	歩	歩	歩	歩	歩	七	
	爵							八	
	桂	王	金		金	銀	桂	香	九

持駒 飛角歩

【作者のコメント】

最終手が1マス違うだけで先手の手順ががらりと変わるのが狙いです。先手視点にすると手順中に全く意味のない手が含まれてしまうので後手視点で出題しました。

【解説】

衝立将棋の一方の側から見た棋譜から全着手を復元する衝立推理。通常は先手から見た棋譜が与えられることが多いのですが、本局では後手から見た棋譜が与えられています。

また、本局はツイン（組局）になっており、最終手87銀で詰むか、88銀で詰むかの違いしかありません。その違いがどう影響してくるかが見所です。

まずは棋譜から特徴的な場所を拾っていきましょう。

目につくのは6手目にいきなり角が手に入ることです。この間、後手は飛車先の歩を突いていただけなので、先手が自分の3手を使って86角の形を作ってくれたことになります。方法は「76歩 77角 86角」か「96歩 97角 86角」の2通り。この段階ではまだどちらか分かりません。

次に注目すべきは10手目76飛。ここで歩が手に入らないのは不思議ですね。自然な解釈は先手が「96歩 97角 86角」を選んだというものですが、断定はできません。「76歩 77角 86角」を選んだとしても、後で「75歩」と歩を逃がした可能性があるからです。

更に先に進んで14手目79角成。ここで銀が手に入りましたが、王手は掛かっていません。つまり79馬の付近に先手玉は居ないというこ

とです。可能性としては2つ。先手玉がまだ初期位置から動いていないか、逆に、既に87まで動いてしまっているかです。

後者の場合、玉は68→78→87のルートで動いています。しかも途中で76飛による王手が掛かっていません。つまり、先手の当初の選択は「96歩 97角 86角」だったということです。

ここまで来れば後は容易でしょう。先手は玉移動に手数を費やしてしまっているのに、15手目に79馬を取れるのは金しかありません。金が88に利くので、87銀での詰上りを目指して手順を調整すればa)の解が得られます。

難しいのはb)の解です。88銀で詰むということは、詰上りの玉位置は79の可能性が高いわけですが、そのために「79金 69金」の往復をしていたのでは、玉を移動できません。

この謎を解決するのが先手の飛を活用する手順。a)の解では玉を98まで動かし、97を埋めるため5手を要していましたが、79に動かすだけなら2手で済みます。飛を活用すれば、その3手分を有効に活用できるのです。

まず先手の最初の3手を「76歩 77角 86角」とした後、9手目に歩を逃がす「75歩」を実行、これなら79馬と76飛を先手の飛で取ることが可能であり、18手目99角成を邪魔する駒もありません。玉の移動は19手目から悠々と行えば良いのです。

しかし、「76歩」の1手で取れる飛を、「76歩 75歩 78飛 76飛」の4手で取るのが正解になるとは、なかなか気付くものではありません。正解者の皆さんもa)よりb)の解を求めるのに苦労されたようです。

最終手の一手の違いが初手まで影響し、大きく異なる棋譜を作り出す本局。ツインとしての出来栄も見事ですし、謎解きとしても手応えのある作品だったと思います。

【短評】

占魚亭さん

見事なツイン。

b)での攻方飛の着手が良い。

springsさん

最終手のわずかな違いが初手にまで影響を与えるとは。

たくぼんさん

aはすぐ並びましたが、bは一ひねり必要で

した。衝立推理も面白いですね。

梶彰介さん

a が先に分かったので、b の真逆からアプローチする手順がなかなか見えず苦労しました。

るかなんさん

86 角とツイン設定で初手は決め打ちできました。素知らぬ顔して飛車が暗躍。

荻原和彦さん

初手が最大の岐路。
14 手目時点での玉位置(87 と 59)が極端なコントラストを成している。

一乗谷酔象さん

初手～詰形の対比を味わう。

☆前回 **WFP161-10** の解説に誤りがあり、追記という形で結果稿を修正しましたが、その指摘と合わせ作者より **WFP161-10** の別案を提示していただきました。玉の移動が（衝立のせいで見えないですが）7筋から9筋に変わり、その分手数も95手から99手に増えていきます。別案というより改良図と呼んだ方が良いかもかもしれませんね。

[WFP161-10 別案]

さつき氏作

衝立協力詰 99手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

※指し直し上限0回

- 88 金 (-) 87 金 (-) 86 金 (-) 85 金 (-)
- 84 金 (-) 83 金 (-) 72 金 (-) 82 金 (-)
- 83 金 (-) 84 金 (-) 85 金 (-) 86 金 (-)
- 87 金 (-) 88 金 (-) 98 金 (-) 99 金 (-)

- 89 金 (69) 79 金;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 99 手

[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 72 金 92 玉 82 金 93 玉
- 83 金 94 玉 84 金 95 玉 85 金 96 玉
- 86 金 97 玉 87 金 98 玉 88 金 99 玉
- 98 金 89 玉 99 金 78 玉 89 金 69 玉
- 79 金 58 玉 49 金打 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 34 玉|44 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 99 手

■ 162-6 るかなん氏作（正解6名）

複玉協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2

※53玉:中立玉、飛:不滅駒

【ルール】

・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。

放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで王手無視が可能。

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）

- 1) 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。
- 2) 通常の条件下では玉が残り1枚になるまで王手無視が可能だが、複数の駒を同時に取れる条件下では複数の玉があっても王手無視をできないことがある（例：ボカスカ）。このため「盤上の玉が残り1枚になるまで」という表現ではなく「放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで」とした。

・中立駒（「**卍**」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横にnを付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

は中立駒として振舞う。

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

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

・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

【解答】

54歩 43n玉 53歩成 44n玉 54と 45n玉
55と 46n玉 56と 37n玉 48王 28n玉
29歩 27n玉 38王 36n玉 27王 47n玉
57と 48n玉 58と 49n玉 59と 39n玉
28王 まで 25手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔主な紛れ〕

- ・ 初手から 54歩 42n玉 43歩 52n玉 53歩成 41n玉 42となどと平凡に追うと、41飛で受方玉が無くなり失敗。

【作者のコメント】

手順から作ったのではなく、偶然の発見です。平凡に盤端に追いやる順に自玉を消す受け

を用意し、かといって銀も作れないので 22n 玉 32 銀 23 金のような捕まえ方もできない。

飛を不滅化して有刺鉄線の撤去も防ぎ、さてと金 2 枚と王で詰むものかとツールに掛けたらまさかの生歩利用が唯一解！

中立駒らしい手順が作意に表れないのは本局の弱点ですが、「玉が消える詰将棋」を考える端緒となれば。

【解説】

将棋を指していて「玉がなければ負けないのに」と思ったことはありませんか？ 複玉ルールで中立玉を使うと、そんな夢のようなことが可能になります。逆に言うと、詰めることが難しくなります。

本局は複玉作品。複玉と言っても、玉の一つは中立玉です。中立玉は手番側の玉の扱いになるので、攻方は玉が 2 枚あり、受方は玉が 1 枚しかない状態です。つまり攻方だけ複玉なのです。受方には 4 枚の不滅飛があり、初形で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できます。

逆に受方は飛の利きを無視できません。中立駒は手番側の駒を取れません。でも、手番側の駒は中立駒を取ることができます。この性質を利用して受方は中立玉を取ることができます。複玉&中立玉の秘儀「玉を消す受け」です。初手から「54 歩 42n 玉 43 歩 52n 玉 53 歩成 41n 玉 42 と」などと平凡に追うと、41 飛で玉を消す受けが生じ、もはや詰みません。それどころか、(攻方が！) 単玉になり、逆王手が掛かってしまいます。

4 枚の不滅飛が睨みを利かせているので、盤の端で詰めるのは難しそうですが、中段で玉を詰めるには歩を 2 枚とも成る必要があるので、手数が足りません。残された手段は一つ。不滅飛の利きを遮断して「玉を消す受け」を消して、盤の端で中立玉を詰めることです。

九段目に「と金」と「歩」を置いて飛の横利きを遮断し、攻方玉でとどめを刺す——このように方針を定めることができれば、後はそれを実現する最適な手順を求める作業です。と金で中立玉を追う手順と、攻方玉と中立玉の体を入れ替える手順を上手く繋げると、作意に辿り着けると思います。

本局は「自玉を消す受け」を含みにした手順が面白く、従来のフェアリーになかった独特の

手順が味わえます。玉が消える手自体は作意表面には出ませんが、今後はそのような作品例も登場することでしょう。

【短評】

若林さん

後手番で n 玉を取る紛れを許可する不思議なレギュレーション。

最初の想定が縦一直線の詰め上がり（と王玉 □と）だったので手数不足に。

☆中段で詰めるのは、と金が 2 枚要るので手数不足。縦一線の若林氏とは異なる解ですが、一例を示します。

【参考】 中段で詰める解

54 歩 43n 玉 44 歩 52n 玉 43 歩成 63n 玉
53 歩成 64n 玉 54 と 65n 玉 55 と 66n 玉
56 と 77n 玉 68 王 86n 玉 77 王 95n 玉
86 王 94n 玉 85 王 83n 玉 74 王 72n 玉
63 王 61n 玉 52 王 72n 玉 63n 玉 54n 玉
53 王 まで 31 手

占魚亭さん

難しそうに思えたがスラスラ手を進めることが出来て、意外と易しかった。

王移動や 29 歩を活かした上手い手順。

たくぼんさん

複玉+中立駒なので相当やっかいです。

今回で 1 番時間がかかりました。

さつきさん

中立玉を不滅飛で取る最強の応手を防ぐ詰上がり。そこからの逆算での解図でしたが、27 玉が見えにくかったです。

るかなんさん

裏で「有刺鉄線デスマッチ」と名付けてました。

荻原和彦さん

2 方向から狙われる盤端の中立玉を守りつつ詰ます、という矛盾を孕んだ課題設定に面白味がある。

■ 162-7 松下拓矢氏作（正解6名）

協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀2桂

【解答】

58 銀 同馬 59 桂 同飛生 68 銀 同馬
57 と 同飛生 56 銀 同飛成 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ぎりぎりまで飛車を不成でキープして両王手フィニッシュ。バッテリーのリアピースを先にセットする点がやや珍しいでしょうか。

【解説】

協力自玉詰を解くコツは攻方玉の周りを見ること。最も都合の悪い逃げ道を優先し、対策を立てます。本局の場合は 35 が鍵。駒の分布が左下に偏っており、最も逃走防止が難しい場所になっています。

35 への逃走を防ぐには 59 馬を 68 に持って来れば良いのですが、すぐに「68 銀 同馬」とすると逆王手が掛かり、後が続きません。

この問題を解決するのが「58 銀 同馬 59 桂 同飛生」の 4 手の挿入。「68 銀 同馬」で逆王手が掛かったとき、「57 と」を飛で取れるよう「59 飛」を用意。その「59 飛」を可能にするため 59 馬を 58 に待避させるというわけです。この 4 手はまるで小さな入替えパズルですね。

57 飛・68 馬の形ができれば、準備は完了。馬と龍の鮮やかな両王手で詰め上がります。それまで不成を続けていた飛が最後の最後で成るのも気持ち良いですね。

作者のコメントで「リアピース(rear piece)」という言葉が出てきます。これは直訳すると後方の駒。軸駒とも呼ばれます。この場合は馬が後方の駒で、飛が前方の駒（フロントピース front piece）です。開き王手される玉から見て、飛が前方、馬が後方に見えるわけですね。

バッテリーを構築するとき、後方の駒を先に設置するのが珍しいのは、途中で王手が掛かってしまうからです。対策はいくつかあります。例えば事前に余分な遮蔽駒を置いておくとか、バッテリーが組み上がってから玉を射線上に移動させる等です。

本局で用いられているのは、敢えて逆王手を掛けさせ、更なる逆王手をフロントピースに取らせてリアピースの利きを止めるという方法です。この場合「なぜ逆順ではダメなのか」という問題を解決しなければいけませんが、本局では 4 手目を指し終わった状態で、リアピース(馬)がフロントピース(飛)の邪魔をしている、という意味付けで順番が限定されています。

これ以外の意味付けで順番を限定することもできるのでしょうが、本局では閉じた馬の利きを直後に開けることで、一層良い解後感を生み出していると思います。

【短評】

若林さん

一回詰まない逆王手をかけさせるのがいいですね。

しかしこれが癒やし卒なのはなんともはや。

占魚亭さん

両王手で仕留める綺麗な手順。

たくぼんさん

このルールはホッとしますね。

定番の両王手でいい感じです。

変寝夢さん（※無解）

手順って大切だなあとはい知らされる。

さつきさん

軽快な捨て駒の連続でバッテリーの構築から両王手で締める巧みな構成でした。

るかなんさん

急いては事を仕損じる。

荻原和彦さん

35 への利きを作る手段は限られる。相当悩まされたものの、36 歩配置を生かした両王手のフィニッシュが頭をよぎった瞬間、作意と確信した。

■ 162-8 上田吉一氏作（正解 6 名）

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										四
									敵	五
										六
		馬		王						七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※蝗: Locust、海: Triton

【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。(通常は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復元する。
- 2)復元の結果、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。

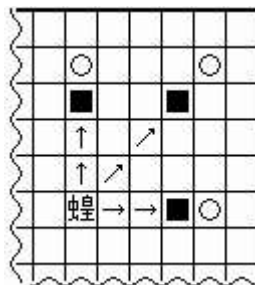
- 3)駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4)取られた玉は復元しないものとする。
- 5)駒取り後に移動が発生する駒や条件と組み合わせると、必ずしも位置交換にならない(例: Locust 系の駒や中将棋の獅子、Take&Make)

→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)

・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。



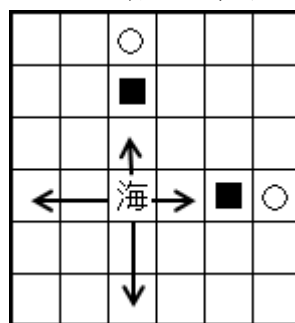
(○が蝗の利き。

■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。)

・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平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離1と定義する。

【解答】

44 飛 17 玉 47 飛 同-37 海/67 飛
 同飛/67 海 同-27 海/67 飛 同飛/67 海 19 玉
 17 飛 99 玉 19 飛 91 玉 99 飛 11 玉
 91 飛 61 海 同飛/91 海 同-51 海/91 飛
 同飛/91 海 同-41 海/91 飛
 同飛/91 海 同-31 海/91 飛
 同飛/91 海 同-21 海/91 飛 同飛/91 海 14 玉
 11 飛 94 玉 14 飛 99 玉 94 飛 19 玉
 99 飛 16 玉 96 飛 同-97 海/91 飛 96 飛 19 玉
 16 飛 99 玉 19 飛 98 玉 18 飛 同-19 蝗/15 飛
 18 飛 同-17 蝗/19 飛 18 飛 同-19 蝗/17 飛
 97 飛/17 海 18 玉 98 飛 まで 51 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

上田吉一氏の「成禁天竺 PWC マキシ協力詰」シリーズ。前回の WFP161-7 では Grasshopper と Vao という2種のフェアリー駒が使われていましたが、今回は Locust (蝗) と Triton (海) が使われています。

本局を解く前に必要なのはルールの再確認。

従来、PWCは「駒位置の交換になる」と説明してきましたが、Locust系の駒を使った場合は必ずしも位置交換になりません。「取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する」という原義に戻らねばならないのです。

Locust系の駒は、相手の駒を取った後、更にもうその先に進みます。例えば本局で「44 飛 17 玉 47 飛 同海」と進んだ場合、飛は67に復活しますが、Tritonは47ではなく37へ着地します。位置交換ではなく、交換位置から1マスずれて

しまうのです。

このような現象は Locust 系の駒に限らず、中将棋の獅子のような2手指し系の駒でも発生します。これについては第164回出題稿の前口上で考察しているので、こちらも併せてお読みください。

ルール上の注意点を確認したところで、本局の内容に移りましょう。

本局では Locust と、それと似た性質を持つ Triton が使われています。Triton は Locust と違って駒取りでなくても動けます。そのため本局では基本的に Triton が活躍し、Locust は補助的な役割を担います。

Triton の最初の活躍は4手目から。ここですぐに19玉とできれば良いのですが、マキシ条件によって Triton で飛を取る手が強制されます。ここでPWCなのに駒位置交換にならないことが活かされます。ただの位置交換なら Triton を飛で取り返しても千日手になるだけですが、Triton が1マスずれるおかげで、千日手にはならず、駒取りの位置がどんどん玉に近くなります。飛と Triton がペアになる横往復の登場です。飛が玉の隣に来るともう Triton で取ることはできません。マキシ条件により8手目19玉が必然となり、局面が進展します。

9手目の選択は悩ましいところ。ここで29飛としても53手(作意よりわずか2手長いだけ)で詰むので、この紛れに嵌った方は大いに悩んだと思います。

作意は9手目17飛として盤周を大きく回る手順。舞台を一段目に移して再び飛と Triton の戯れが始まります。18手目、すぐに14玉とできれば話は早いのですが、マキシ条件により Triton の駒取りが優先され、結局駒取り位置が玉の隣になるまで飛と Triton が互いを取り合う横往復手順が再現されます。

26手目14玉の後は、盤上を反時計回りに飛ぶようにして、34手目、玉が16に到達。次の35手目で再び大きな二択が待っています。作意は96飛なのですが、19飛としても作意より2手長いだけの53手で詰みます。この紛れが最後の難所です。

35手目96飛を決めてしまえば、後は収束。ここまで単なる「壁役」だった Locust と飛がペアになってミニ縦往復。19蝗に位置を変えた後、Triton と玉の2枚を左辺から右辺に飛ばし、98飛で急転直下の詰上りとなります。

本局には際どい紛れがいくつかありますが、ほとんどの手が自動的に決まるので、素直に手を進めていくだけで Triton と飛のペアによる横往復趣向が出現し、主題はとても分かりやすかったと思います。解答者の皆さんもこの独特の味わいの趣向に惹かれたのでしょうか。正解者5名というのは予想以上の好成績でした。

【短評】

変寝夢さん

上下での奇妙なやりとりが印象的です。

springsさん

楽しい追いかけて。盤の上側で詰まそうとすると手数超過。35 手目 96 飛に気付くのに時間が掛かりました。

たくぼんさん

本当にこういう作品はひたすら駒を動かす解き方になりますね。分岐をいかにうまく選択できるかが鍵ですね。

さつきさん

35 手目を 19 飛として上側で同じ詰み形を目指すと 53 手。これがとても有力でこの手順の途中を 2 手削ろうとしてとても苦労しました。

るかなんさん

マキシの制限がある「から」1 マスづつしか移動できないという奇妙な趣向手順。

荻原和彦さん

先が見えぬ展開が延々続いた後「▲18 飛△同蝗」×3(43～48 手目)の猛ラッシュから一気呵成に手繰り寄せた詰上りは解后感抜群。



■ 162-9 さんじろう氏作 (正解4名)

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

【ルール】

- ・ネコネコ (旧称：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】

26 金 23 角 22 金 24 角成 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

受先の上、角を持駒にしているため解答者はたくさん読まされることとなりますが、格言「ネコネコは接近戦。短打から読め。」に従うと考え易いかもかもしれません。この二枚金は付駒と言う

より待駒でしょうね。付駒をさせないための二枚金というわけです。金の代わりに飛車は最後馬を取れるのでダメです。

【解説】

詰上りだけ見ると普通の詰上り。その「普通」を影で演出するのが初手 26 金です。

まずは「受先」を忘れて、攻先 3 手の紛れを読んでもみましょう。有力なのは「23 角 22 金 24 角成」ですが、25 に飛金以外の駒を打てば受かってしまいます。ネコネコルール特有の「付駒」の受けです。

初手 26 金が付駒対策の一手。これがあれば 25 に付駒しても、駒が 3 枚連なり、24 馬が金の性能になるため、王手は解除されません。王手の維持をするだけなら初手 26 飛でも同じですが、飛で直接 24 馬を取ってしまいます。3 手目が 22 飛でない理由と同じですね。

こうして飛び石状に配置された「金馬金」の 3 枚が付駒による王手解除を妨げ、見た目だけなら「普通」の詰上りを実現します。萩原氏は短評で連珠の「夏止め」に例えています。両端を直接止めず、一つ空けて備える形は本局にピッタリ。今後活用していきたい用語です。

【参考】連珠の夏止め

十〇十●●●十〇十

【短評】

占魚亭さん

一間飛びを作る。

springsさん

まさか玉を弱くしないとは。
上下で付駒不可の愉快的な詰上り。

たくぼんさん

ネコネコの新手筋でしょうか？
面白い発想です。

変寝夢さん（※無解）

影の利きかな。飛でもいいのでは？と思ったら、シンプルに取られて終わりだった w。

萩原和彦さん

受方金 2 枚による「夏止め」(連珠用語から借用)がすこぶる味良し。

■ 162-10 さんじろう氏作（正解 2 名）

ネコネコ鮮協力詰 7 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				王					四
					王				五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

【解答】

36 桂 37 角 45 王 57 玉 58 桂 59 角成
56 王 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

3 連続で斜めに滑る手の感触がアピールできるかどうか。最終手は一応両王手です。上の図で玉跳は 58 桂＝馬でダメ。48 馬などは 58 桂＝王でダメ。58 馬は 56 王＝馬でダメ。55○打は 58 桂＝王となりいずれも王手が解除できず詰んでいる。

手順中 59 角成が肝要で限定されています。ここで 59 金打などでは最終手以降 69 玉などで逃れます。また 59 銀打は 69(49)玉跳を防いで際どいですが、58 銀生！と言う手があり王手が解除できます。馬打や龍打はできないので角成しかない。詰上がり 1 の字はネコネコでは割と普通です。

【解説】

双裸玉の初形から「1」の字が浮かび上がるまさかの炙り出し詰詰。

手順も難解かつ華麗です。特に目を惹くのが4手目から6手目の3連続ジャンプ。玉桂角の3枚がすべて角の利きで等距離を動き、3筋にあった3枚の駒の柱が、あつという間に5筋に移動します。

この引越し作業中、6手目59角が“成”に限定されているのが味わい深いところ。59角生でも最終手56玉は王手になります(57玉と58桂が性能を交換しているため)が、58角生という受けがあるため詰みません。6手目59金なら58桂を除去する受けはありませんが、最終手に対し49玉で詰みません。「58X」「49玉」の両方を防ぐ移動付駒、それが59角成なのです。

本局は形も手順も極めて上質な完成品。玉が動くので詰型の想定が難しい難解作ですが、2名の正解者が出たのは喜ばしいことです。

【短評】

占魚亭さん

1の字が完成。

57玉からの流れが良いですね。

たくぼんさん

まさかの1の字。意表を突かれたあぶり出しでした。手順も強烈。

変寝夢さん(※無解)

こりゃー解ける人いるのかな。

■ 162-11 真T氏作(正解8名)

All-in-Shogi協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※偶: Dummy王

【ルール】

• All-in-Shogi

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

(補足)

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

→参照: WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

• 駒詰

玉が指定駒の性能になる。

(※本局では Dummy)

• Dummy (偶)

自分では動かない駒。

【解答】

13 香成 14v 杏 23 杏 24v 杏 33 杏 43v 杏
32 杏 31v 杏 21 杏 11v 杏 12 杏 まで 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一	
							歩		鬪	杏	二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

持駒 なし

【作者のコメント】

初手 12 香成は 11v 成香で逃れ。

成香をぐるりと回して 11 から 12 成香とすれば詰みとなります。

余詰を消すのが大変で Dummy 王の出番となりました。

Dummy 王が便利すぎて困りますね(笑)

【解説】

動けない玉を詰めるなんて簡単。12 香成でも 13 香成のどちらでも 1 手詰。ただし、これが All-in-Shogi でなかったらの話です。実際は All-in-Shogi なので、12 香成には 11v 杏、13 香成には 14v 杏の受けがあります。

前者を少し掘り下げると「12 香成 11v 杏 21 杏 31v 杏 32 杏 41v 杏」で不詰。一切紛れの無い一本道の不詰です。

ということで、13 香成以下の筋を掘り下げ、不詰や千日手にならないように手を進めると、作意は半自動的に求められます。

そして詰上りでびっくり。初手 12 香成とした局面とまったく同じです。同じ局面なのに一方は詰み、他方は不詰。All-in-Shogi の「1 手前の局面に戻す着手は禁手」という「逆流禁」の規定により詰・不詰が分かれるのです。

普通詰将棋で着手履歴が問題になるのは、打歩詰と突歩詰の判別のときだけですが、All-in-Shogi では常にそれが求められます。「逆流禁」を利用するための 10 手の迂回。その狙いを端的に表現した作品です。

【短評】

占魚亭さん

11 手かけて 12 香成を実現。

駒井めいさん

初形から 12 香成と指せるのもいい。

Dummy 王を使うことで盤面の駒を少なくできて、より狙いが際立っている。

springs さん

遠回りして 12 へ成香。明快でよい。

たくぼんさん

面白い趣向ですね。
唯一解になるのが素晴らしいですね。

変寝夢さん (※無解)

途中で懐疑的になって諦めたけど、1 2 杏で詰んでるのか。3 と同じでこれも完璧。歩ではなく香であるところにも余裕が見える。

さつきさん

11v 杏を防ぐために初手 12 香成とできることを大きく迂回。直前の着手が重要な All-in-Shogi ならではの傑作だと思います。

るかなんさん

受先なら 2 手で詰む。

荻原和彦さん

ユニークな小品。復元禁止ルールを味方にできるか否かが勝負の分かれ目。

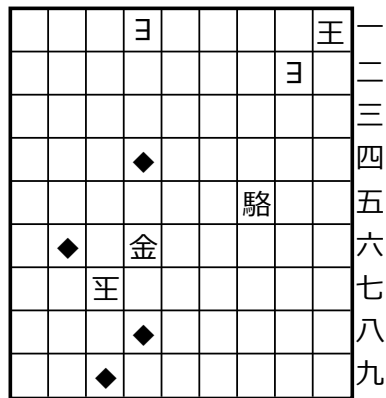
一乗谷酔象さん

遠回りして端の壁を使う。

■ 162-12 変寝夢氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名!

PWC協力自玉詰 (受先) 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



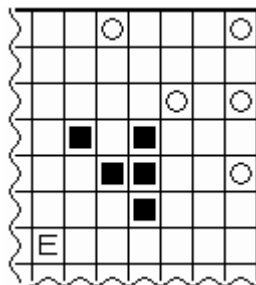
攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※ E : Non-stop Equihopper
駱 : Camel
◆ : Pyramid (不動、不滅)

【ルール】

• Non-stop Equihopper (E)

フェアリーチェスの駒。任意の方向に駒を 1 枚跳び越えて点对称の位置に動く。行先が埋まっていると跳べない。

(補足)



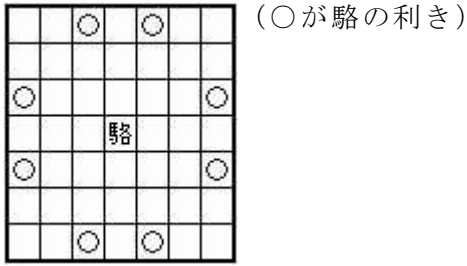
(■は敵または味方の駒。○がEの利き)

(補足)

• Equihopper と異なり、現位置と跳び先の間のマスに駒があっても跳べる。つまり合駒は効かない。

• Camel (駱)

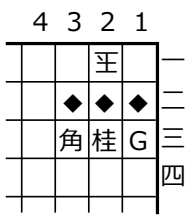
Camel はフェアリーチェスの駒。
3対1の方向に跳ぶ八方桂。



(○が駱の利き)

• 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。



例えば左図で、
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

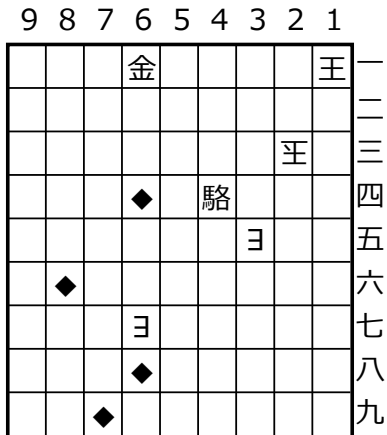
(補足)

- ホッパー系の駒のジャンプ台にならないものを石(●)、ジャンプ台になるものを Pyramid (◆)として分離した。

【解答】

48E 67金 同E/61金 48駱/35E
66玉 35駱/48E 55玉 48駱/35E
46玉 17駱 55玉 24駱 44玉 31駱
33玉 62駱 24玉 31駱 13玉 44駱
23玉 まで 21手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

EQ と Camel をなるべく動かしてみました。
各駒の動きは大きくなりましたが、結構すぐ
余詰で大変でした。

【解説】

今回の作品展では 162-2 と並ぶ難解作。

Camel(駱)の他に、Non-stop Equihopper(E)
という比較的珍しいフェアリー駒が使われているので、まずは状況を整理しましょう。

動かせる駒は金駱Eの3つだけ。合駒を請求
できる駒は一つもありません。Eが王手駒を取
ると、PWCの働きで位置交換になります。つ
まり王手した駒が遠くに跳ばされるというこ
なので、余程条件が良くないとできません。つ
まり受先の初手以外ではEが自発的に「動く」
ことはなく、PWCの位置交換によって「動か
され」ていくはずです。

次に詰型を考えましょう。PWCなので駒の
増減はなし。従って王手駒はE。自玉の逃げ道
を塞ぐことも併せて考えると「23玉 35E」や
「32玉 53E」の形が浮かびます。前者では21、
後者では12の地点を何かで埋めなければいけ
ませんが、これは駱が有力です。

では、頑張ってその形を目指しましょう。

【参考】21駱, 23玉 35Eで詰める手順例

67E 同金/66E 87玉 77金 97玉 66駱/35E
96玉 87金 同玉/96金 97金 76玉 87金
66玉/76駱 77金 65玉 66金 54玉 83駱
45玉 52駱 34玉 21駱 23玉 まで 23手

最初の6手で35Eの形ができるので、いか
にも有力そうな筋ですが、残念ながら手数超過。
しかも22Eの出番が一切ありません。

実は攻方玉の隣のマスを自駒で埋めるとい
う発想がそもそも間違い。Eはもう1枚あるの
ですから、これを使わないはずはありません。
初手48Eで眠っていたEを参加させ、攻方玉の
隣のマスを埋める役目はもう1枚のEに任せる。
これが正解でした。

…と、結論だけ言うのは簡単なのですが、具
体的な最短手順を求めるのは、決して楽な作業
ではありません。作意順は48駱と35Eの位置
交換が3度出てくるのが印象的。まるで無駄な
位置交換をしているようですが、その間に受方
玉は攻方玉に着実に近付きます。駱で玉を追う
経路上にたまたまEがあったので、位置交換が

あったと考えて良いでしょう。盤上の Pyramid (◆) のうち、64◆以外は余詰防止の配置。また、64◆を通常の駒に置き換えると、これを位置交換の対象とした余詰を生じます。初形配置からも余詰と格闘した作者の苦労が伺えますね。

【短評】

たくぼんさん

本当に利きが混乱しますが、受方玉の大移動で、あれこれで詰んでいるでした。

☆作者以外正解者ゼロになるかもと危惧していた本局ですが、たくぼん氏が正解してくださいました。いつもありがとうございます。

【総評等】

たくぼんさん

本当に解答するのも大変です。根気がいつまで続くやら・・・

柁彰介さん

普段は推理将棋のみ解答してますが、衝立推理が解けそうだったので今回初めて解答を送りました。

WFP は毎号楽しく読ませていただいています。難しい問題も多いですが、考えればもう少し正解できたかと思うので、解けたらまた解答を送ろうと思います。

変寝夢さん

今月は解きやすい作品が多かったように思います。そして面白かったです。

るかなんさん

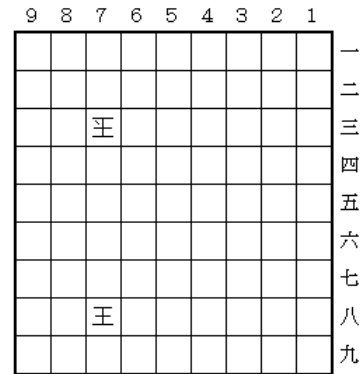
もう 2,3 問いけると思っていたのですが、時間切れ。

☆そろそろ「第 61 回神無一族の氾濫」のお題を発表する時期ですが、諸事情により今月の WFP 発刊には間に合いませんでした。今月中に Onsite Fairy Mate で発表する予定ですので、奮ってご参加ください。

【紹介】

Onsite Fairy Mate 第 144 回出題の修正

小林看空 氏作
Isardam 協力 白玉詰 8 手



持駒 飛角

上図は Onsite Fairy Mate で 2009 年 2 月 8 日に、第 144 回出題作として発表された作品です。余詰のため仮修正案を提示していたのですが、当時は f m の Isardam 対応が途上であり、完全な検証は行われていませんでした。

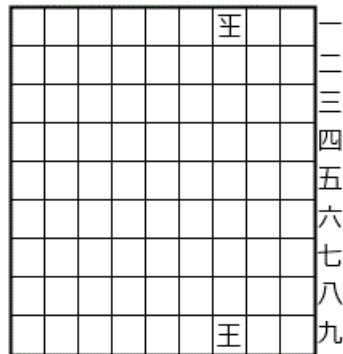
その後、再検証が行われぬまま放置状態だったのですが、最近若林氏より仮修正案にも余詰があるとのこと指摘をいただきました。

この作で使われている手筋は、今は Isardam の基本手筋として知られており、作者としても深い思い入れは持っていないようですが、この手筋の初出としての価値を鑑み、修正図を残すこととなりました。

Isardam 黎明期の作品として、当時の記事 (<https://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution29.html#144>) も併せてご鑑賞ください。

〔修正図〕

Isardam 協力 白玉詰 6 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛角

38 飛 22 玉 88 角 98 飛 48 王 88 飛生
まで 6 手

推理将棋第177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177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9月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第177回解答」をお願いします。

余詰作の出題が続いていて今年はずっと不調。今月はクリーンな月になるといいなあ。手数順に初級、中級、上級としました。いずれも簡単そうにみえて難しいのかも。初級はけいたんさんからの10手、中級は担当からの11手、上級は小林看空さんからの12手です。

■本出題

177-1 初級 けいたん作

飛不成まで 10手

最終手がタイトルの作品ですが、今回は着手地点の情報はありません。

177-2 中級 Pontamon作

プルーフゲームっぽい終局図 11手

端以外の7つの筋の初期配置の駒が盤上を動きます。(盤上なので駒台への移動は含みません)

177-3 上級 小林看空作

飛車とられ両王手 12手

両王手の最短は9手なので12手だと両王手は相当の数のはず。両王手の形を特定してください。

177-1 初級 けいたん作

飛不成まで 10手

「飛不成まで10手で詰みか」
「3手目は同の着手だったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・飛不成まで10手で詰み
- ・3手目は同の着手

177-2 中級 Pontamon作 プルーフゲームっぽい終局図 11手

「持ち駒がない11手で詰んだこの終局図は、歩の着手が1回だけだったように見えるね」「そこが不思議な終局図だね。同の手は無く、端以外の各筋の初期配置の駒が盤上を動いたらしいよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・終局時に持ち駒は無く11手で詰んだ
- ・終局図では、初期配置の歩が1回だけ動いたような配置
- ・端以外の各筋の初期配置の駒が盤上を動いた同の手は無かった

177-3 上級 小林看空作 飛車とられ両王手 12手

「最初に76歩と突いてみた」

「普通だな」

「12手で角成の両王手で詰められたんだが、直前に動かした飛車を即取られたのは痛かったなあ」

「それはお気の毒さま」

「あ、一回だけ相手玉に王手をかけたかな。それに一回だけこちらの王を動かしたな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・12手で詰み
- ・初手は76歩
- ・11手目は飛の手で12手目は角成でその飛を取る両王手
- ・先手は一回だけ王手した
- ・先手は玉を一回だけ動かした

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

推理将棋第175回解説

担当 Pontamon

第175回は終わってみると余詰が2作。粗検、大変申し訳ありませんでした。

10名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

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度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。

出題のことば (担当 Pontamon)

先手の20枚の駒配置が初形の状態の後手玉が詰む地点と詰み形を考えましょう。

作者ヒント

突歩詰 (内田昭)

締め切り前ヒント

最初の実戦初形になるのは3手目の着手後。5手目以降、先手はひとつの筋の着手のみ。

余詰修正の担当案

会話と条件に「王手は2回」を追加

推理将棋175-1 解答

▲78飛、△34歩、▲28飛、△42玉、▲16歩、△33玉、▲15歩、△24玉、▲14歩、△25玉、▲13歩成、△24歩、▲18歩、△16玉、▲14と、△25歩、▲15と、△同香、▲17歩まで19手

(条件)

- ・19手目に詰んだ時の先手の駒配置は2度目の実戦初形だった (3手目着手後と詰み上がりでの先手駒の配置は実戦初形)
- ・初手は7筋で2手目は3筋 (初手▲78飛、2手目△34歩)
- ・詰の局面は駒の損得無し
- ・王手は2回 (14手目△16玉：17手目▲15と、19手目▲17歩)

詰上り図

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

持駒なし

先手の駒が実戦初形の配置で後手玉を詰めることができる形を考えてみると、王手放置の反則になるので後手玉が8段目に入ることにはできないので、後手玉は6段目に居て、その筋の突き歩で詰ます必要があります。突き歩で王手された時に7段目の歩を取って逃げることで地点は47、57、67、87の4地点なのでこれらの地点へ移動できる位置の玉だと詰みません。飛車が居るし▲27歩は打ち歩になるので△26玉とはできないので、後手玉は16地点で詰むこととなります。

初手が7筋で2手目が3筋とのことなのですが、いつものように▲76歩、△34歩と指してしまおうですが、最終手以外に実戦初形にする必要があるのでは初手▲76歩と突いてしまうと実戦初形に戻すには時間がかかりそうなので、初手を▲78銀としてみたのが参考図の手順です。78へ上げてしまった銀を79地点へ戻すには11手もかかってしまいました。その後で1筋の歩を突いて行き、後手の歩を取ってから18地点へ控えて歩を打つと、19手目に▲17歩の突き歩の王手ができました。しかし後手玉

には 25 地点の逃げ場があるので詰んでいませんでした。

参考図：▲78 銀、△34 歩、▲79 金、△42 玉、▲69 銀、△33 玉、▲68 銀、△24 玉、▲69 金、△25 玉、▲79 銀、△14 歩、▲16 歩、△15 歩、▲同歩、△同香、▲18 歩、△16 玉、▲17 歩 まで 19 手

参考図

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

持駒 なし

実戦初形に戻すまでに手数がかかりそうなので指さなかった初手▲76 歩ですが、そのまま続けてみると▲75 歩、▲74 歩、▲73 歩成、▲77 歩とすれば参考図の手順よりも早い 9 手で先手陣内を初形に戻すことが出来ますが、後手玉の退路になった 25 地点を後手の駒で埋めるには△24 歩、△25 歩の 2 手が必要なので後手に 1 手増えても△25 歩を指すことができません。しかも 19 手目を指した時点で駒の損得なしの条件もあるため、73 地点の先手のと金を△73 桂で取る必要があるので△25 歩とするには最高図と同様に 2 手足りません。

参考図の手順では後手は歩を取られるために△14 歩、△15 歩の 2 手を指していますが、1 筋の歩を突かずに 2 筋の歩を 2 回突いて△25 歩とすれば玉の退路を塞ぐことができそうです。そのためには先手が 1 筋の歩を突き進めて▲13 歩成で後手の歩を取って、それを▲18 歩と打つ必要があります。そのためには先手の手数を稼ぐ必要があります。参考図の手順では実戦初形の形に戻せたのが 11 手目でしたが、もっと早く実戦初形に戻すことができれば▲13 歩成まで歩を突くことができそうです。金や玉なら

真っ直ぐ上がってから元に戻れば 2 手で初形になりますが、初手は 7 筋なのですが▲76 歩や▲78 銀や▲78 金では初形に戻るのに手数がかかってしまいます。これら以外に初手で 7 筋着手ができる駒として飛がありました。初手から、▲78 飛、△34 歩、▲28 飛とすれば 3 手で実戦初形に戻すことができました。続く 4 手目からは△42 玉、▲16 歩、△33 玉、▲15 歩、△24 玉、▲14 歩、△25 玉、▲13 歩成とむ進みませ。後手玉は 16 地点へ行きたいのですが 19 の香が利いているので△16 玉を指せないのここで 2 筋の歩を突く△24 歩として、先手は最終手の突き歩のために▲18 歩と控えて打ちます。14 手目は△16 玉で 16 手目は△25 歩です。13 地点の先手のと金を消去する必要があるのですが先手に残っている最終手前の手番は 15 手目と 17 手目で、後手は玉の退路となる 15 地点を参考図のように香で埋める必要があります。そこで、15 手目からは▲14 と、△25 歩、▲15 と、△同香として玉の退路が塞がってから▲17 歩の突き歩で詰みとなります。

余詰について

本作には余詰手順がありました。粗検、大変申し訳ありませんでした。余詰指摘があったのが締め切り日間近だったことと、作者との余詰修正の調整が間に合わなかったので余詰の告知と修正を実施できませんでした。もちろん、元の条件を満たしている余詰手順は正解とさせていただきました。るかなんさん、ミニベロさんから指摘があった手順は、手順前後はあるものの△25 歩を指してから玉が△24 玉、△15 玉と進み、と金を引く▲14 との王手に△16 玉として再度のと金の王手▲15 とに△同香とする手順で、詰み上がりは同じになります。作意順と余詰手順では王手回数が異なるので、余詰修正の一案としては、会話と条件に「王手は 2 回だった」を追加するのが良さそうです。他の案としては「25 玉の手があった」でしょうか。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「初形で詰むのは16地点ですね。」

■玉の詰み位置が決まれば解図が容易になりますね。

RINTAROさん「詰め上がりの推測がつくし、序の4手の推測もつく。端歩を突いて引き戻す呼吸がいいです。」

■後手玉が16地点まで出て来るので、先手は▲13歩成から▲15とまでの手を指すことができました。

るかなんさん（双方解）「もっと早く詰みそうに思える設定。」

■▲18歩を打つために後手の歩を取る必要があるものの、後手の歩突きの協力があればもっと早くに詰みそうな気がしてきますね。余詰検討の際に△16玉の形を先に決めてしまったので余詰が見えていませんでした。

諏訪冬葉さん「条件から玉位置は16しかない。25を塞ぐ駒が思い浮かばず一苦労。」

■25を塞ぐ歩を玉が中段へ出るよりも先にするか後にするかでの余詰がありました。

ほっとさん「同じような条件の前例作があったと思うが見つけられず。」

■ありそうなのは、▲26を突いた状態での▲17歩の突き歩詰ですかね。

ミニベロさん（双方解）「この条件だと、この詰め上がりしかないはず。途中で初形を出現させることによって、手順前後を綺麗に消しています。」

■玉や金を上げてから戻れば実戦初形になるので簡単だと思いきや、初手は7筋。もちろん▲76歩や▲78銀は論外ですが、▲78金だと69へ戻るのに2手かかる。

原岡望さん「指手中に初形2回、にちょっと動揺しました」

■初手条件が無ければ2手で初形に戻せる手順は多いですが、初手7筋が2手の消費対策としていい仕事をしています。

飯山修さん「玉方必然手以外3手しか指せないのだがこれに24歩25歩を充てるのはなかなか思いつかない。」

■△24歩、△25歩、△15香の3手ですね。

はなさかしろうさん「攻方が実戦初形で詰みになるのは唯一この地点。加えて、攻方に待ち手があるのにパリティの関係で18手では実戦初形詰が実現できないのがまた凄い。素晴らしい問題で楽しかったです。」

■余詰告知が出来ていたら、きっと余詰手順探しも楽しめたことでしょう。

正解：10名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん
諏訪冬葉さん ほっとさん ミニベロさん
原岡望さん 飯山修さん piyoさん はなさかしろうさん

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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？

作者ヒント

端の手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

3回の王手は全てゾロ目地点の着手で、筋は1筋側から9筋側への順。

推理将棋 175-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△74歩、▲33角不成、△62玉、▲96歩、△73玉、▲95歩、△84玉、▲66角成、△85玉、▲77桂 まで11手

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 不成あり (3手目▲33角不成)
- ・ 3回あった王手は全て玉に接しない王手 (3手目▲33角不成、9手目▲66角成、11手目▲77桂)
- ・ 取った駒は歩1枚だけ (3手目▲33角不成)

詰上り図

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

持駒歩

玉に接しない王手と言われると、はてるま手筋や角単騎詰、飛角サンドイッチのような合利かずの形が思い浮かびます。いわゆる透かし詰めです。推理将棋では無駄合いができるので、持ち駒が無いか歩しか持っていないくて二歩の反則になって合駒ができない時に透かし詰めになります。参考図の手順は二枚角で詰めた形です。取った歩は1枚だけになっていますが、条件は「歩を1枚だけ取った」ではなく「取った駒は」となっているので、歩以外の駒の角を取ることは許されていなくて失敗でした。

参考図：▲76歩、△62金、▲33角不成、△52玉、▲22角成、△44歩、▲56角、△51玉、▲33馬、△52玉、▲34角 まで9手

参考図

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

持駒歩

歩1枚しか取ることが許されていないのであれば、参考図のような角を取っての二枚角の手順だけでなく、後手の桂を取って桂打ちまでの詰み手順も失敗になります。桂の王手は元々合駒が出来なく、玉が逃げるか王手した桂を取るしかないないので玉に接しない王手という条件にピッタリの駒なので桂を取れないのは残念です。飛角サンドイッチの形では後手の飛か香を取って最終手で飛か香を打つことになるのでこれも失敗になります。となると、角単騎での詰みなのでしょうか？角単騎詰は最短で11手、馬単騎詰で10手なのですが、角単騎は後手が先手の角を取り、玉腹へ打って退路を塞ぐ必要があるし、△12玉を詰める馬単騎では玉に接しない王手は最終手しかないので失敗です。龍単騎は8手が最短なので▲78飛、△74歩、▲76歩、△52金右、▲75歩、△同歩、▲同飛、△42金上、▲71飛成の9手でも可能ですが、歩を取る手が2回と最終手が銀取りになるのでいけません。もちろん、王手回数の条件も満たしていません。

玉に接しない王手で最短なのは▲76歩、△54歩、▲33角不成の王手で、△62玉と逃げれば▲44角成が2回目の玉に接しない王手になりますが、その後が続きませんし、角や馬単騎で詰ますことができないとなると最後の頼みは桂しかありません。しかし、桂を取ることはできないので盤上の桂を活用するしか無さそうです。▲77桂で詰めるか桂の二段跳ねの▲65桂か▲85桂で詰ますことを前提にすると、後手玉は△65玉や△85玉なのか少なくとも73地点へ行く必要があるのもそれを考慮すると初手か

ら、▲76 歩、△74 歩、▲33 角不成、△62 玉までの4手は決まりのようです。もし△73 玉が詰むのであれば2回目の王手は△73 玉のあとでの▲55 角不成か▲55 角成に対して△64 歩の合駒に▲65 桂での詰みがありそうです。玉の退路になる62、63、72、84の4地点を塞ぐ必要があるのも無理なようです。△65 玉を詰ます場合、玉に接しない2回目の王手の手段が無さそうです。△73 玉に▲55 角成などでは後手玉が△64 玉経由で65 地点へ向かうことができません。▲24 歩まで歩を突いてから▲25 飛での王手か、▲44 角成の後に▲43 馬とする王手が考えられますが、飛の王手は手数が全く足りませんし、馬での王手だと歩を2枚取ることになるので失敗です。となると後手玉は85 地点で詰むことになるはずで、△85 玉に▲77 桂の王手の玉の退路としては75、84、94、95の4地点がありそうです。9筋の退路を先手が抑えるなら▲95 歩とすれば91の香があるので85の玉は94、95、96へ逃げることはできません。5手目からは▲96 歩、△73 玉、▲95 歩、△84 玉と進み、9手目の玉に接しない王手に対して△85 玉とかわして▲77 桂で詰ますには、9手目は▲66 角成が76 地点の歩も守っているのにピッタリで、△85 玉と逃げた後▲77 桂の王手に84 地点へ戻ることができないので詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「1回目の王手は玉位置が1段目、2回目は4段目と離れているので見えにくい手順。」

■条件クリアを急ぐと、▲44 角成で62の玉に王手を掛けたくなりますね。

RINTAROさん「最終手が77 桂に気付いてからは、詰め上がり図の予測が立ち、早かったです。」

■端の歩を2回突く手も見え難いはずなのに、このハードルは楽々越えられたようです。

るかなんさん「ゾロ目のヒントで一気に桂馬が視界に飛び込んできました。」

■ゾロ目地点へ角や馬を引いても単騎詰は無いので桂に目が行くようなヒントでした。

諏訪冬葉さん「最終手▲77 桂は△76 玉の可能性があつて刺しづらいけど、今回は▲66 角成がぴったりだった。(9手や10手の両王手の手順に1手混ぜれば行けるかと思ったら歩以外を取ってた)」

■駒取りが1回の縛りが結構きつかったですね。

ほっとさん「透かし詰を想定して大苦戦。これで間に合うとは。」

■玉に接しない王手と言われると透かし詰が浮かんでしまいます。元々合い駒ができない桂がとどめでした。

ミニベロさん「解図意欲の湧く良問だと思う。このわずかな条件で綺麗に限定されています。」

■第176回は作者の個展になっていますが、今年になってからの投稿数は既に約40作。良問が出題される可能性が高いです。

原岡望さん「のんびりした端歩突き。ヒントのぞろ目から桂に気づいて解決」

■最終手が▲97 桂だと、2手を掛けて折角突いた歩を△95 玉で取られてしまいます。

飯山修さん「何とパラ411と同じ詰上りですか。全く気がつかなかった。」

■詰パラ#411は不成があつて最終手が桂移動という条件なので5段目へ桂を控えて打つてからの桂不成の吊るし桂では手数オーバーになる作品でした。詰み上がりと同じでも王手回数も違うので気付き難かったかも。

piyoさん「3回とも角 or 馬での王手という線で考え始めてはまってしまい、最終日になってようやく他の駒を使うことに思い至りました。」

■桂が見えないと、角か馬で追うことになってしまいますね。

はなさかしろうさん「桂をどこまで跳ねるのか…ですが、この形は思いつきませんでした。詰形が先にあったかと思いますが、王手条件がびったりはまっています脱帽です。」

■同じ詰み形が詰パラ#411 がありました。

正解：10名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん
諏訪冬葉さん ほっとさん ミニベロさん
原岡望さん 飯山修さん piyoさん はなさ
かしろうさん

175-3 上級 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、そこで動かした駒は後の手順では動かなかったな

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であり、そこで動かした駒は後の手順で不動であった

※【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。

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

最終手で取られた駒は小駒 (上谷直希)

締め切り前ヒント

13手目は玉頭へ歩を叩き、玉の逃げ場がな

く同飛と取って先手玉の詰みになります。

余詰修正

会話の最後の文の「そこからは展開が変わったなあ」を「そこで動かした駒は後の手順では動かなかったな」に修正。条件の「動かす手だった」を「動かす手であり、そこで動かした駒は後の手順で不動であった」に修正。

推理将棋 175-3 解答 担当 Pontamon

▲58玉、△42銀、▲56歩、△14歩、▲55歩、△13角、▲54歩、△68角不成、▲53歩成、△59角不成、▲62と、△同飛、▲52歩、△同飛 まで14手

(条件)

- ・14手目の駒取りの手で詰み (13手目▲52歩、14手目△同飛)
- ・後手は禁欲ルールを課せられていた (11手目▲62と・12手目△同飛、13手目▲52歩・14手目△同飛)
- ・1手目、2手目は最下段から駒を動かす手であり、そこで動かした駒は後の手順で不動であった (初手▲58玉、2手目△42銀)

詰上り図

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

持駒なし

後手が禁欲ルールなのに最終手では駒取りで詰めるという矛盾がありそうな条件に驚かされます。以前、合法手が1通りの条件がありました。その時は王手の応手が1通りしかない局面でした。本作の禁欲ルールでも王手されていて玉が逃げることができない場合には王手した駒を取るしかないで禁欲ルール化での正当な着

手となります。すなわち、本作は逆王手で詰むこととなります。

逆王手だと例えば双方の玉が中段で対峙(▲56玉と△54玉)していて、▲55金の王手に△同金の逆王手で詰む形がありそうです。しかしこの場合は、玉も金も中段へ上げなければいけないので14手では手数が足らなさそうです。そこで金の代わりに▲55馬で王手して△同角の逆王手をする手順、▲68玉、△62玉、▲76歩、△74歩、▲33角成、△73玉、▲77玉、△64玉、▲66玉、△54玉、▲55馬、△同角を考えてみると12手の早詰みかと思うと▲56玉の退路がありました。▲55馬に△同馬なら詰みなのが惜しいところ。ということで、玉の退路が少なくなると思われる端の▲15馬に△同馬の逆王手で詰ましてみたのが参考図の手順になります。残念ながら手数オーバーの16手になってしまったので失敗です。

参考図：▲48玉、△42玉、▲36歩、△34歩、▲37玉、△77角成、▲26玉、△33玉、▲16玉、△24玉、▲96歩、△59馬、▲33角成、△14玉、▲15馬、△同馬 まで16手

参考図

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

持駒なし

双方の玉が接近していれば逆王手を簡単に出来そうでしたがうまく行きません。となると離れた地点からの王手や逆王手を考える必要があるようです。過去の逆王手の作品としては詰パラ#355や左右反転の作品がmixiにあったようで、手数は逆王手の最短11手です。おもちゃ箱には先行作がありませんので簡単に説明すると、11手で後手の△52玉を詰めた形は、44

か64に先手角があり、同じ筋の2段目に後手の飛が配置されている状態で後手が△58歩を叩いて王手した歩を先手が▲同飛で取って詰める形です。10手目に他の手を指した場合、11手目に▲58飛で王手しても持ち駒の歩で合いが可能なので持ち駒消去を兼ねて10手目に玉頭を歩で叩くという寸法です。とりあえずこの詰み形を目指してみます。本問の場合は14手詰なので13手目は▲52歩での王手になりますが、禁欲ルールの後手は△42玉や△62玉と逃げるができるため、退路を封鎖しておかないと△52同飛の手を指せません。そこで、初手の▲58玉に対して△42銀と最下段の駒を互いに上げる手で対局を始めます。先手は13手目に▲52歩と叩けるようにするために、歩の入手と初形57地点の歩を消去する必要があります。後手は基本的に駒取りができないので、▲76歩で角道を開けたあと、▲56歩、△54歩、▲55歩、△同歩、▲同角とすることができないので、先手は5筋の歩をひたすら突いて行って、▲53歩成でと金にしてから▲52歩を狙ってみます。初手から▲58玉、△42銀、▲56歩、△14歩と1筋の歩を突いて△13角から△46角を指す準備をします。初手で▲58玉と上がっているので▲68飛を指せないで△34歩から△66角の2手で済むところを△14歩、△13角、△46角の3手が必要になってしまいます。5手目からは▲55歩、△13角、▲54歩、△46角、▲53歩成、△何か、▲48飛と指し、13手目の▲52歩に△同飛としても53地点に先手のと金が残っているため詰みにはなりません。53のと金が邪魔だからと言って13手目の▲52とに△同飛だと先手は歩の持ち駒があるので5筋の合駒ができるのでうまくありません。9手目に▲53歩成で出来たと金なので、11手目のと金の手を後手に同の手で取らせれば13手目に▲52歩の王手ができて△同飛とできますが、それだと玉の退路ほ塞ぐ▲48飛ができないので他の詰み形を考えることとなります。最終手が△52飛で▲58玉を詰ます形として飛角サンドイッチの詰み形がありました。5手目からやり直すと、▲55歩、△13角、▲54歩、△68角不成、▲53歩成、△59角不成と進みます。と金を消すための11手目は禁欲ルールの後手が同の手でと金を取るしかないように王手の手を指しますが▲52と、△同飛、▲53歩、△同飛だと禁欲ルールの後手は14手目に53地点の合駒の歩を△同飛と取ることができ

ません。したがって、11手目は王手でと金を捨てる▲62とが正解で、12手目の△同飛に▲52歩で王手をして△同飛で詰みとなります。

余詰について

原岡さん指摘、ほっとさん解答の余詰手順は下記です。

▲68玉、△62玉、▲76歩、△74歩、▲33角成、△64歩、▲77玉、△63玉、▲66玉、△54玉、▲77桂、△45玉、▲44馬、△同角 まで14手

NAOさん指摘の余詰手順は下記です。

▲68玉、△62玉、▲76歩、△72玉、▲77玉、△62金、▲86玉、△34歩、▲66角、△74歩、▲93角成、△14歩、▲83馬、△同飛 まで14手

初手と2手目の最下段から動いた駒はその後不動であるという余詰修正により、最初に動いた先手と後手の玉は動けないので余詰を回避できています。なお、NAOさん指摘の手順では2手目を△62金にすると4手目の△62玉は72地点へ動かすことができませすが、先手の初手の▲68玉が動けないので詰みにはなりません。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(双方解)「収束連続の駒取り強要がお見事です。」

■禁欲ルールの後手がまさかの連続駒取りで詰みへ持って行くのが意外でした。

RINTAROさん「最終ヒント見て、52歩同飛迄に照準を絞ったため、すぐ解けたが、12手目も駒取りでした。」

■11手目を▲52ととすると、無駄合いが可能な推理将棋だから歩の合いを同飛でとれば詰みになると早合点するのが危ないところところ。

るかなんさん「11手目は打歩詰打開が必要と勘違いして放った勝負手、というサイドストーリーが浮かびました。」

■11手目▲52歩は53のと金を支えにした打ち歩詰っぽいですね。

諏訪冬葉さん「先手が歩を打つためには歩を成る必要がある。残ったとをどうするかと思ったらこれも取らせるとは。」

■条件では禁欲ルールなのに最終手は駒を取る手となっているので、後手の駒取りは最終手だけだとミスディレクションしてしまいそう。

ほっとさん(双方解)「双方の玉が中段に出ていく手順をいろいろ模索してしまった。」

■△74歩と△64歩を突いて、△63玉経由で△45玉とする余詰手順が担当には見えていませんでした。

ミニベロさん「禁欲強欲条件は、その昔MIXI時代に流行った条件。

「33角成、同角」までの順が絶好の紛れ。この「玉頭歩・同飛」までの詰め上がりは、逆王手詰みの作品でよく現れる順。本作は、簡素な条件で見事に14手を限定しています。」

■▲58金右、△42玉、▲76歩、△54歩、▲68玉、△55歩、▲同角、△52飛、▲77玉、△74歩、▲66玉、△73桂、▲33角成、△同角の手順で解けたと思わせておいて、11手目の▲33角成の王手に対して△53玉と逃げる禁欲手が優先なので失敗という紛れですね。

原岡望さん(双方解)「一見役に立たないヒントに見え動揺59角の筋と後手駒取2回と気づいて解決66角ができないのも巧妙上谷氏らしいすっきりした手順」

■余詰指摘、ありがとうございました。

piyoさん「最初に詰み形が浮かび、玉の移動がほぼなくて他に手数をかけられるので比較的すぐ解決しました。」

■詰み形が目浮かぶのが一番の解図方法ですね。

はなさかしろうさん「攻方禁欲ということで玉方の5筋突きは本命ですが、▲59歩-▲52とだと攻方の手が余っているのに48地点が塞げない。▲62と-▲52歩が絶妙でした。」

■持ち駒消去の▲59歩を11手目に指して、13手目が▲52とという紛れもありましたね。

正解：9名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん
諏訪冬葉さん ほっとさん ミニベロさん
原岡望さん piyoさん はなさかしろうさん

(総評)

RINTAROさん「少し早めに推理将棋を考えることができました。」

■他の詰将棋の解図などとの兼ね合いでしょうか。

るかなんさん「ノーヒントで詰みまで読めたのは初級だけ。易しい長手数作、他にも出てくるといいですね。」

■易しい長手数作... なかなか出て来ませんねえ。

諏訪冬葉さん「2,3がなぜ解けたかわかりません」

■きっと閃きがあったのでしょう。

ほっとさん「全体に難しかったです。」

■解答者数が少し減った原因は難問だったからなのかも。

ミニベロさん「ニューカマーに期待しています。」

■担当も今後の投稿をお持ちしています。

原岡望さん「前日25時前に解決して一安心」

■前日25時だと締め切り日当日(笑)寝るまでが前日ですね。

飯山修さん「175-1に消耗し3番に手が回らず」

■初級に引っ掛かってしまったのは意外。175-3は逆王手だと分かってても、過去作の例は少ないですね。

推理将棋第175回出題全解答者：10名
NAOさん RINTAROさん るかなんさん
諏訪冬葉さん ほっとさん ミニベロさん
原岡望さん 飯山修さん piyoさん はなさかしろうさん

今月の手筋 (解答)

解答
22-12蝗/42飛 11玉 21香成 まで3手

初手が相手の飛を動かして香の利きを通す「開け王手」。Locust系の駒は相手の駒を取った後、別の場所に移動するので、相手の駒を除去して利きを通す「除去王手」が可能だが、PWCと組み合わせると、遮蔽駒を取らずに移動させることができる。なお、最終手に対し12玉/11蝗としても王手は外せない。

「開け王手」は相手の駒を動かせるルール(All-in-Shogi)では頻りに登場する。またLocust系の駒以外でも、2手指し系のルールや駒(例：中将棋の獅子)とPWCで実現できる。

適用分野
相手の駒を動かせるルール

関連項目 除去王手

上田吉一氏 個展

変寝夢

現在、私は上田吉一氏より WFP への代理投稿を依頼されております関係で、氏の投稿作をお預かりしているのですが、ストックが多くなったため、今回より不定期に上田氏の個展を開催することにしました。解説は、伊藤正さんをお願いしております。解けた方はもちろん、解けなかった方でも PC 解答 OK なので是非とも短評をお願いします。

解答締切：2024年9月30日（月）※WFP
10月号結果稿予定

解答送付先（変寝夢）：
hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp（■を@に）



ルール説明

【成禁】

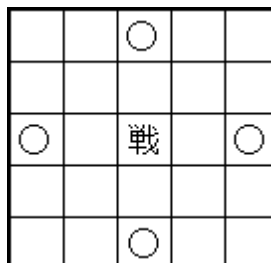
手順中に成る手があってはならない。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

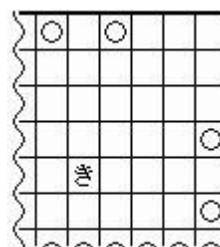
【戦：Dabbaba (0,2)-Leaper】

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



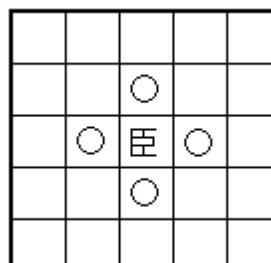
【き：Giraffe (1,4)-Leaper】

フェアリーチェスの Giraffe。4対1の方向に跳ぶ八方桂。



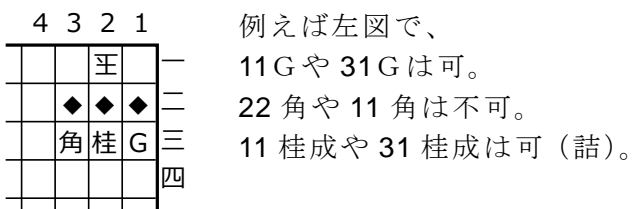
【臣：Wazir (0,1)-Leaper】

縦横1マスに利く駒。



【ピラミッド】(◆)

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。



持駒 なし
G: Grasshopper

【取捨桂】

駒(桂)を取っても持駒にならずに消える。

第1番

成禁協力白玉詰 118手

持駒 香

										一
王		銀	戦						香	二
		飛								三
王										四
き	桂									五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

き: Giraffe(1, 4)-Leaper

戦: Dabbaba(0, 2)-Leaper

第2番

協力白玉詰 422手

持駒 香3

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

持駒 角

臣: Wazir(0, 1)-Leaper

桂: 桂馬 >> 圭: 成桂, 取捨て

◆: Pyramid (不動、不滅駒)

先々月のエレ解

神無太郎

先々月のWFPで紹介した(先月も紹介されていた)数学セミナー2024年7月号の『エレガントな解答をもとむ』の問題の続きです。数学セミナーでの解答発表はまだですが、解答募集は締め切られているのもういいかなと。

《問題要旨》

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。

(<https://www.web-nippyo.jp/tag/elegant/>)

通常の盤に限らず、 $m \times n$ 盤 ($m, n \geq 2$) では、先手銀と後手銀の配置の段数の差が偶数であれば後手必勝です。(差が奇数なら先手必勝)

銀は上下の段(± 1)にしか進めないというのがポイントですね。ということで双方最善を尽くした場合に後手が最短何手で勝てるのかを調べるプログラムを作ってみました。その出力の一部をもとに作ったのが次の図面。

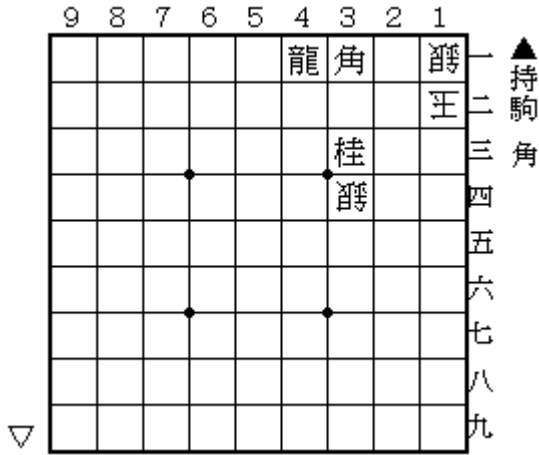
										一
14	14	14	14	14	18	22	22	26		二
										三
10	10	10	10	14	18	22	22	26		四
										五
6	6	6	10	14	18	22	22	26		六
										七
2	2	6	10	14	18	22	22	26		八
										九
銀	30	34	30	34	30	34	30	34		

攻方持駒なし

受方持駒なし

数字が入っている枱の位置に後手銀があるとき、その手数で後手が勝ち、という風に読みます。他の配置含めて、後手は必ず34手以下で勝てます、たぶん。なお、このプログラムでは「手数」は求まりますが、「手順」はわかりません。

最後の1ピース 協力詰5手 1枚追加



【追加駒】

玉方 22 成桂

【作意順】

23 角、同成桂、13 角成、同成桂、21 龍まで 5 手

第2回最後の1ピース作品展（2023/2）に発表して余詰を出してしまった作品の修正です。修正図の発表に1年以上時間を要してしまいました。

何らかの駒を足す前の初形の段階では、初手 32 龍～の筋や、52 龍で合駒を稼ぐ筋、13 角成～24 角～21 龍といった筋があり、いずれにも対応するには 22 に駒を置くのが本筋です。まず攻方駒を置くのは失敗するのは各駒種で確認して、玉方の駒のうちでどの駒がよいのかを読んできます。生駒の中で、飛、金、銀、香は 22 角成からその駒を取っての余詰筋などがあり、歩は 23 角、同歩、32 龍～以下、もとの図の余詰筋を消しきれっていません（さらに言えばそれは銀でも香でも同じです）。ならば桂はどうかと言われると、これは自由がきかず不詰です。よって成駒を考えていきますが、飛がダメだった以上龍もダメなので、小駒成駒からの選択になります。

小駒成駒を 22 に置いたとき、上の作意順が成立するのはどの駒種でも同様です。ただ、他の詰め筋も成立してしまうのかどうかも確認しなければなりません。例えばと金だと、22 角成、

同銀、13 歩、同銀、21 龍と、作意順に似た筋も成立してしまいます。成銀でも成香でもこれは同様であり、22 に置くのは玉方の成桂に決まるという理屈です。

修正図のメリットは盤面の駒数が減っていること、デメリットは品切れの駒種が出てしまったことです。ただ、もとの図が余詰なのだから選択の余地はありません。

最後に検討にご協力いただいた皆様にこの場を借りて御礼申し上げます。ありがとうございました。

第 23 回フェアリー入門解答

担当：springs

第 23 回のフェアリー入門 (Grasshopper) は 12 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！今回初めてフェアリー入門に解答を送ってくださった方もいらっしゃり、嬉しい限りです。

〔解答成績〕 (以降、敬称略)

○:正解 ×:誤解 -:無解 ※成績順・解答到着順

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
萩原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
げん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
尾形充	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	-	○	-	○	○	○	○	○	13
井上徹也	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	○	13
若林	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	-	12
神在月生	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	○	12
堺健太郎	○	○	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	7

① 駒井めい作 (登場 23 回)

協力詰 3 手

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

持駒なし

G:Grasshopper

【解答】

51G 21 歩 31G まで 3 手

【作者のコメント】

擬似ピン。開き応手ができない合駒をします。

詰上図

	5	4	3	2	1	
		飛	G	歩	王	一
						二
					金	三
		G				四
						五

持駒なし

【解説】

初手 51G は、飛車を跳躍台にして 31 の G が 51 へ跳ねる着手。開王手になっています。受方は合駒をする一手ですが、玉の逃げ道を塞ぐために 21 の地点に合駒するのが良さそうです。問題は 21 に何を打つか。

合駒の後 1 手で詰まさないといけないので、強い駒を合駒した方がいい理屈はなさそうです。試しに 21 歩と打ってみましょう。

金を動かさず王手は同玉で詰みません。有力そうな王手は、初手に動かした G を元に戻す 31G くらいですが、これで受方玉は詰んでいます。詰上図では 21 歩を跳躍台にして 31G が王手を掛けています。跳躍台が受方の駒の場合、跳躍

台を動かして王手を解除する受け(=開き応手)が付きものです。実際、詰上図で22歩とすれば31Gによる王手は解除されます。しかし、新たに44Gが11の地点に利くようになります。そのため開き応手はできず、詰みとなります。

もし2手目に歩ではなく香を打った場合、31Gに対して23香などのように王手を解除することができます。同様に、歩以外の駒を合駒した場合はいずれも開き応手で31Gの王手を解除することができます。

わずか3手で歩の限定合が現れる作品。合駒の意味付けはGrasshopperの特性を利用しています。Gがスイッチバックただけで詰むのは少し不思議な感じがします。トップバッターにぴったりの作品でした。

【短評】

げん

こんなにシンプルな理屈で歩の限定合を出せるとは。

若林

初手フェアリーの空き王手。さりげない合駒限定。

井上徹也

当たり前のようだが歩の特性が出ている。

たくぼん

見事な歩の限定合ですね。

尾形充

跳躍台回避してももう一方のGの跳躍台になってしまうのは歩合だけ。3手でもきっちり限定を入れており、教本でありつつ作品になっている。

神無七郎

2手目の合駒を何にするか、少しだけ考えました。協力詰で(7種全部の選択肢があるのに)歩合に限定される作品は貴重です。

荻原和彦

合駒選択が問題だが、22にしか動けない歩が正解だった。攻方Gのスイッチバックが面白い。

占魚亭

初形に歩が出現した詰上り。トップバッターとしては、ちょっと骨があるかも。

るかなん

合駒の余地を残さない近接はGでも大事。

堺健太郎

合駒選択で31Gがとられないことは考えたが、単に利きを外す手が一瞬見えなかった。

★作者コメントにある「疑似ピン」について補足。まずピンとは、ある駒が特定の領域を出ると自玉を王手にさらすため、その領域から出られない状況のことを言います。例えば下図では21歩は前に進むことができません。21歩は41飛によってピンされています。

	4	3	2	1	
	飛		王	王	一
					二
					三

★本作の詰上りでも21歩は動けません。ピンと同じような状況が起きていますが、ピンされているわけではありません。

★ある駒がピンされているかどうかは、その駒を取り除いたときに自玉が王手にさらされるかで判断できます。上図で21歩を取り除くと41飛の王手に自玉がさらされますが、本作の詰上りで21歩を取り除いても自玉に王手は掛かりません。

★ピンではない方法で疑似的にピンと同じ状況を作っているので「疑似ピン」と呼んでいます。

② 堺健太郎作 (登場6回)

協力詰5手

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

持駒なし

G: Grasshopper

【解答】

31G 23飛 33G 24飛 23銀生 まで5手

詰上図

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手の銀生から逆算しました。同飛と取れないし、銀で王手しているわけでもないのが Grasshopper らしいと思います。受方の動きが特徴的なのは偶然の産物です。

最初 2 手の逆算は springs 氏に協力いただきました。この場を借りてお礼申し上げます。

【解説】

初手 23 銀生という有力な王手があります。銀を跳躍台にして 33G が王手を掛けています。同飛と指しても王手は解除されません。しかし、初手 23 銀生には 24 玉と逃げることができ詰んでいません。そこで、「31G、23 飛、33G、24 飛」の 4 手で 24 の地点を飛車で埋めてから 23 銀生とすれば詰みとなります。

しかしこれはすでに解答を知っているからできる説明。実際に解くとすれば、「31G、12 玉、23 桂成」のように玉を隅に落とす手順や「23 銀生、24 玉、34 銀成」のように銀を活用する手順がちらつき、作意に辿り着くのは案外大変だったかもしれません。

G のスイッチバック (=駒の往復) と飛車の 1 マス移動 2 回で局面の微小変化(22 飛→24 飛)を引き起こしています。局面对比を意識した作りで、感じの良い短編だと思います。

【短評】

駒井めい

飛車を 24 に動かす方法がすぐには分からなかった。G を動かして、かつ 2 手かけるのが盲点だった。

若林

飛車が 24 ならば詰。ならば 24 に運びましょう。

たくぼん

大事なのは 24 に逃げ道をどうするか？頭 4

手が見事な解答でした

占魚亭

4 手かけて受方飛を 2 歩前進させて退路封鎖。

げん

一歩ずつ進む飛車の動きが面白い。

るかなん

35 桂も必要になるのが Grasshopper の弱さでもあり。

荻原和彦

2 手目△23 飛の発見に手間取る。攻方 G のスイッチバックが面白い。

神無七郎

銀不成の決め手を放つ前に、G を使った飛の位置調整を入れるのが巧い構成。正に好短編。

尾形充

G による相手駒の操作、着手駒で王手しない詰上り等、模範演技がしっかり入ったお手本作。

井上徹也

初形と 4 手目の図の対比。一歩ずつ進む飛や G を生かす銀不成が醸し出す普通詰将棋的な味の良さが G の往復運動と調和していて好み。

③ 真 T 作 (登場 19 回)

協力詰 5 手

攻方持駒 G

受方持駒 残り全部 + G

G: Grasshopper

【解答】

15 龍 14G 25 龍 12G 11G まで 5 手

詰上図

4	3	2	1	
			G	一
			㊦	二
			㊦	三
				四
		龍		五
			G	六
				七

攻方持駒 なし
受方持駒 残り全部

【作者のコメント】

G合を動かす。初形で12に受方G（もしくは歩や香）があれば、11Gで詰み。というわけで4手かけて実現します。

【解説】

盤面3枚の非常に簡素な初形。もし仮に受方12歩（または香）が配置されていれば、11Gと打って直ちに詰みとなります。受方12歩を発生させるには、11龍の王手に12歩合をするしかありません。「24龍、12玉、21龍、13玉、11龍、12歩、22龍、14玉、25龍、13玉、11G迄」の要領ですが、全くもって手数が足りません。

この問題を解決する鍵が受方持駒のG。初形に受方12Gを追加した局面も11Gの1手詰です。11Gに対して14Gの開き応手ができそうですが、自玉を16Gの王手にさらすため指せません。11龍に対して12G合を目指すと手数が足りませんが、初手15龍に14Gと打ち、25龍（16Gで王手）に12Gと跳べばわずか4手で受方12Gを発生させることができます。

なお最終手11Gに代えて14Gと打つのは、15歩のように16Gの王手を遮断できるため詰んでいません。

Grasshopperの限定合を2手後に動かす作品。手順も配置も最小の構成で、非常に価値のある作品だと思います。

【短評】

井上徹也

Gの合駒動かしをシンプルに表現。

占魚亭

持駒のGを打てる局面作り。スイッチバックの味良し。

荻原和彦

玉が不動のまま詰むのは少し意外性あり。攻方龍のスイッチバックが味良い。

げん

龍の往復で、受方のGを発生させる。3つのGを活かした、無駄のない手順。

若林

Gが受方にあるならまず打たせてみる。龍を戻したらシンプルな詰み。

堺健太郎

3手目の選択に迷った。綺麗な詰上り。

駒井めい

開き応手ができない詰上り。4手目12Gと玉の裏に動かす受けも面白い。

たくぼん

気付いたら初形に受方Gが発生している～センス抜群の作品ですね

尾形充

いつの間にか味方のGが退路封鎖してしまっているマジック。

神無七郎

4手掛けて12G発生。前からの王手で、後ろに駒を発生させる奇妙な手順です。変則駒が変則的な動きをして、通常では見られない現象を引き起こすのはフェアリーの醍醐味ですね。

④ 尾形充作（登場2回）

協力詰5手

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

持駒 歩G

G: Grasshopper

【解答】

37G 38と29歩 39と28歩 まで5手

詰上図

	6	5	4	3	2	1	
							四
							五
			歩				六
				G		王	七
					歩		八
	G		ス			王	九

持駒なし

【作者のコメント】

3手で出来る先打突歩。

【解説】

初形で受方玉は8段目に動けませんが、29に動くことができます。この退路を封じる手段として、受方には39とという着手があります。59Gが29に利くようになるため玉が29へ行けなくなります。例えば初手に29歩や29Gと打てば、その王手解除として39とを指すことができます。しかしこれ以上手が続きません。

正解は初手37G。37Gに対しても受方は39とを指すことができます。2手目39との場合、次の王手は28歩しかありません(詰上図と同じ局面)。しかし28歩は打歩詰のため指せません。

初手37Gに対していきなり39ととするのではなく、一旦38とと寄るのが正解です。続く29歩にここで39ととすれば、28歩と突いて詰みとなります。38との寄り道で29歩を打つ機会を作り、その歩を突いて詰めました。

「ある地点Xに歩を打つと打歩詰なので、あらかじめ地点Xとは異なる場所(大抵はXの一つ下のマス)に歩を打っておき、地点Xまで歩を突いて詰ます手筋」を先打突歩詰といいます。本作はGrasshopperを使用することで、短手数かつ簡素な仕組みで先打突歩詰を実現しています。

【短評】

荻原和彦

▲37G △39 と ▲28歩は打歩詰。△38 と ▲29歩の2手を差し込む工夫で先打突歩詰が実現する。

駒井めい

2手目39とに3手目28歩は打歩詰。受方のと金を遠回りで動かすのが良い感触。

たくぼん

お〜っ、先打突歩詰ですね。と金の動きもいいですね

げん

突き歩詰めが可能になるよう、と金を迂回させる。打ち歩詰めと突き歩詰めの対比が面白い。

若林

この形から突歩。4手目と突きと合わせて様式美が綺麗。

占魚亭

突歩で仕留める展開がいいですね。

井上徹也

最初、打歩詰禁止ルールが分からなかった。

堺健太郎

打歩を見つけてからは考えやすかった。

神無七郎

すぐに29歩とせず37Gを設置するのがミソ。46歩の配置が少し残念。

るかなん

46歩がなくとも初手46以遠は成立しない。誘導用？

★46歩は初手にGを離して打つ非限定(余詰)を消すための配置に見えます。しかし、46歩を外して例えば「46G、38と、29歩、39と、28歩(下図)」と進めた場合、37に駒を打って王手を解除できるため詰んでいません。

参考図

	6	5	4	3	2	1	
							四
							五
			G				六
						王	七
					歩		八
	G		ス			王	九

初手37Gには、28地点に隣接してGを打つことで最後の合駒を許さないロジックが隠れているわけです。

★しかし46歩を外すと「55G、39と、28歩、46歩、37Gまで5手」のように、Gを離して打つことで打歩詰を打開する余詰が生じます。

★46歩の代わりに55歩を置く案は考えられます。余詰を消しつつ初手46Gの紛れを確保できます。しかし使用駒数が減るわけではあり

ませんし、若干配置が広がります。原図は狙いである先打突歩詰にフォーカスできるという点で解答者にやさしいと思います。

★もちろんできることなら 46 歩や 55 歩は置きたくないですが、フェアリー入門のレギュレーション（他のフェアリー駒やルールは不可）の中で 1 枚減らすのはかなり難しいところだと思います。

⑤ 尾形充作（登場 3 回）

協力詰 5 手

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

持駒 角2

G: Grasshopper

【解答】

18 角 同G 81 角 17 玉 19G まで 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

短打と遠打。81 角に意外性を感じてもらえたら。

（解答時）

他の方との衝突はなかったようでひと安心。

【解説】

本作は 5 手の中ではかなり難しかったと思います。まずは作意を追いましょう。

初手は 18 角。これを同Gとして受方Gの位置を変えます。そして 3 手目 81 角の最遠打。17 玉と寄って 19Gで詰みとなります。もし 3 手目 81 角に代えて例えば 72 角と打った場合、17 玉、19Gに対して 81Gの開き応手で王手を外すことができます。3 手目に角を最も離して打ったのは、盤の端を利用して 18Gを行動不能にするためだったわけです。

角の最遠打が光る作品。最遠打の意味付けに Grasshopper を利用しています。また、受方Gを動かす初手 18 角の短打は 3 手目 81 角と好対照をなし、最遠打が映える素晴らしい構成だと思います。

【短評】

たくぼん

Gの特徴を生かした意味づけの最遠打。お見事です

げん

Grasshopper ならではの、最遠打の理由付け。こんな手筋があるのか。

駒井めい

受方Gによる開き応手の受けを消すために角を最遠打。角はどこに打ってもよさそうに見えるので、気付いたときには驚いた。

井上徹也

ジャンプさせないための遠打。狙いが明確でかえって解きやすかったです。

るかなん

跳べないGはただの石。この筋は確かにノーヒントでこそ活きる。

堺健太郎

最終手以外考えるのに手こずった。18 角を単にとる手が盲点だった。

占魚亭

最遠打が映える見事な組立て。

神無七郎

盤の端なら跳躍台を設置しても跳躍はできない。Gを動かす角打と動かさない角打が好対照。

若林

単打と遠打。取らせない遠打は G 入門にひとつはほしい。

荻原和彦

▲18 角△17 玉▲19Gは△18 玉で逃れ。ゆえに 18 のジャンプ台は「動けない受方駒」が勝

る。3手目の最遠打が印象的。

⑥ springs 作 (登場 34 回)

協力詰 7手

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

持駒 なし

G: Grasshopper

【解答】

31G 22 と 13G 21 角 33G 12 と
31G まで 7手

詰上図

4	3	2	1	
	G	馬	王	一
	糸		ス	二
		歩		三
				四

持駒 なし

【解説】

王手が限られているので取り組みやすかったと思います。初手 22 歩成 (生) は同玉と取るよりなく次の王手がありません。初手 13G は 23 角と指すしかなく次の王手がありません。

よって初手は 31G。これを同とは貴重な攻駒を失うので、22 との開き応手が自然でしょう。3 手目は 13G。初手に 13G と跳ねた場合と異なり、21 角で王手を外すことができます。5 手目は 33G と 31G の二択ですが、31G には 12 角と応じるよりなく、2 手前の局面に戻るので失敗。5 手目 33G に 12 とと寄り、31G で詰みとなります。

G のジャンプと開き応手を繰り返し、6 手で角とと金の位置を交換します。攻方の G は元の位置 (33) に戻ります。初手 31G に対しては開

き応手が可能でしたが、最終手 31G に対しては開き応手できません。

駒位置交換をノンストップで行っていることと、配置が右上 3×3 に収まっていることが本作の良い点だと思います。

【短評】

るかなん

自然な手順で入れ替え完了。

井上徹也

いつの間にか駒が入れ替わる不思議。

たくぼん

入れ替えパズルですね。楽しさ満載の小品

占魚亭

6 手かけて 12 角・21 との位置交換。

荻原和彦

▲31G に始まり ▲31G に終る好手順。受方駒の入替をスマートに表現。

駒井めい

と金・角の位置交換。角を開き応手できない位置に。明瞭な局面对比が気持ちいい。

げん

角とと金の入れ替え。G1 枚だけで、3 箇所から連続王手をかけることができる。

若林

ルントラウフに守備位置交換。好みです。

堺健太郎

と金と角が逆だと 1 手詰なのか。好き。

尾形充

(三角跳びによる局面変化は) 皆一度は考える素材かもしれないが、原形の入替えパズルですっきりとまとめたことに好感。

神無七郎

G を使って角を閉じ込めるパズル。自分だったら「21 と」は「21 馬」にしたいと思います。

(なるべく同系統の駒を入れ替えたいので)

★確かに……！ 21 馬の配置は考えていませんでした。自作を纏める際には「21 と」は馬にしたいと思います。

⑦ げん作 (登場 6 回)

協力詰 7 手

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

持駒 香

G: Grasshopper

【解答】

26 香 25 角 同香 13 玉 14 角 15 馬
23 角成 まで 7 手

詰上図

4	3	2	1	
				一
				二
		馬	王	三
				四
		香	王	五
				六
		糸		七
				八

持駒 なし

【作者のコメント】

平凡な合駒問題です。

【解説】

まずは 26 香と打ち、受方は 25 に何か合駒をします。それを同香と取り、13 玉や 14 玉と進むと予想できます。つまり、下図からあと 3 手で詰ますためには「？」が何であればよいかを考えることとなります。

あと3手

4	3	2	1		
				一	
				二	
		王	王	三	
				四	
			香	G	五
					六
			糸		七

持駒 ?

あと3手

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

持駒 ?

もし閃かなければ、?に一つずつ駒を当てはめて全部考えるよりありません。もし飛車を持っていたら……、もし角を持っていたら……と。

正解は左上図で「?=角」です。つまり 2 手目は 25 角と打ち、同香に 13 玉と逃げます。5 手目 14 角は 15G を使った王手。馬で G を取れば馬の利きが逸れ、23 角成で詰みとなります。

合駒を考える作品。G の着手はありませんが、14 角～23 角成の実現にしっかりと役立っています。

【短評】

神無七郎

易しい合駒選択問題。手順に「G」の文字は出てきませんが、しっかり役に立っていますね。

駒井めい

馬の利きをどう逸らすか。14 角と角で直接王手をしない手がぴったり。

尾形充

これも一種の相手駒操作。

たくぼん

15 馬に気付かず冷や汗をかきました。

堺健太郎

6 手目が難しかった。G を使った合駒問題趣深い。

井上徹也

フェアリーメイトに拘ったため解くのに苦労しました。

るかなん

主役かと思いきや縁の下に。

占魚亭

G が取られる展開になるとは。

若林

あれ、G が消えた。G 入門としてはどうでしょう。

荻原和彦

意表の構想に思わず唖らされた。まさかまさか、Gの着手が1つもないとは…。蛇足ながら、27に何を置くか個性が表れそうだ。26へ利かしたい気もするし、27香配置で詰上り対子を主張したい気もする。

⑧ 尾形充作（登場4回）

協力詰7手

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

持駒 銀G
G: Grasshopper

【解答】

37G 26飛生 15G 16桂 28銀 同飛寄生 17G まで7手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						三
			角			四
						五
				飛	桂	六
					G	七
				飛	歩	八
				馬	王	九

持駒 なし

【作者のコメント】

単騎詰。

【解説】

盤の隅で身動きが取れない玉。初手17Gが脳裏に浮かびますが、44角が利いているのでGを取られて詰みません。44角が17に利かないようにしてから17Gとして詰ます展開が予想できます。

初手は37G。対して26飛生と応じれば44角の利きを遮ることができます。26飛成は龍が17に利くようになるので不成がよさそうです。

2手目 26飛生

5	4	3	2	1	
					三
					四
					五
			飛		六
		G			七
		飛			八
			馬	王	九

持駒 銀

44角の利きを遮断できましたが、今度は28の地点が空いてしまいました。この退路を封鎖するのに48飛が使えるそうです。「28銀、同飛寄生」の捨駒で28の地点を埋める手順が思い浮かびます。しかし、上図で28銀と打つとこれは両王手。同飛寄生はGの王手を外せていないので指せません。

そこで、15G、16桂としてから28銀、同飛寄生とします。そうすれば、17Gと跳ねて詰みとなります。4手目16桂のおかげで17Gという着手が可能になっています。桂を選んだのは17の地点に利かさないために。受方の駒台には角もGもないので、前に進めない駒は桂しかありませんでした。

2枚の飛車が不成でスライドし、最後はGの単騎詰。17の地点に守備駒を利かさないという前提で手順全体が統一されており、納得感のある構成だと思います。

【短評】

占魚亭

44角の利きを塞ぐ工夫。

駒井めい

Gの単騎詰。角の遮るのにもGを使っているのが良い。

荻原和彦

手順を尽くしたG単騎詰。4手目の駒種限定が好感触。

げん

2回の飛車不成、桂の限定合、それらを全て見越したGの移動、技が盛りだくさん。

神無七郎

17Gの詰上りは予想通りでしたが、角の利きを逸らすのではなく、遮断する方でした。28

飛が別の任務に就いたので、48 飛を代役にするのが面白い。

たくぼん

15Gは不利感があって指し難い1手でした
若林

冒頭に持駒は標準駒とはあるものの、16Gを
考えてしまうのはフェアリーピース仕様の
宿命か。2枚の飛車の生での移動はちょっと
楽しい。

⑨ 占魚亭作 (登場 20 回)

協力詰 7手

									飛	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂G2

爺: Grasshopper王

G: Grasshopper

【解答】

23 桂 91 爺 31G 92 銀 96G 21 爺
11 桂成 まで 7 手

詰上図

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七

持駒 なし

【作者のコメント】

Corner-to-corner をやってみました。

二段目の駒 (銀である必要はないけれど、統一しました) の配置場所に悩みましたが、52 が

ベストと判断しました。

入門向きかどうか怪しい気もしますが、多分、大丈夫 (なはず……)

【解説】

初手は 23 桂と打つ一手。91 爺と応じるしかありません。もし受方G王を 21 の地点に呼び戻すことができれば、11 桂成や 31 桂成で詰み。

3 手目は 31G。将来的に自身が跳躍台になって 21 爺を実現することを見据えています。31 Gに対し例えば 92 銀の開き応手で応じ、93G、21 爺、11 桂成 (下図) と進めてみると、41 爺が可能で詰んでいません。

参考図

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七

どのようにして 41 の地点に攻方の駒を利かせるのが本作のポイントです。

先ほどの順で 4 手目は 92 銀、5 手目は 93G としましたが、この 2 手には自由度があります。つまり、4 手目が 92 銀なら 5 手目は 93 から 99 のどこにGを打っても同様に進められますし、4 手目が 82 銀なら 5 手目は 73 から 19 のどこにGを打っても同様の手順が可能です。これらの組合せのうち、4 手目 92 銀、5 手目 96G の場合のみ 41 の地点にGを利かせることができます。

4手目 92銀

										一
										二
										三
										四
										五
										六

持駒 G

4手目 82銀

										一
										二
										三
										四
										五
										六

持駒 G

橙線：91 爺に王手を掛けられるGの位置

青線：41 に利かすことができるGの位置

2 枚目のGが 41 の地点に利けば、最終手 11 桂成で詰みとなります。なお、3 手目に 51G と打って 41 爺を 31 桂成で詰まそうとするのは、61 (と 63) の地点に利かすような 5 手目が存在しないので失敗です。

簡素な配置で受方G王を大きく動かす作品。2 枚のGの打点が決まる仕組みに面白さを感じました。初手に打った桂がとどめを刺す展開も良い点だと思います。

【短評】

神無七郎

冒頭 2 手はこれしかないので実質 5 手詰ですが、31G と 96G のコンビネーションは予想外。ヒントがないと結構苦戦したと思います。

駒井めい

91 に逃げられたG王を再度動かすのに一苦労。

尾形充

横移動に行き詰まり、52 銀の意味を考えてみたら 96G にたどり着いた。2 枚の銀の存在感や桂で始まり桂で終わる構成など、簡素形でも流石の仕上げ。ヒントにも助けられた。

たくぼん

92 銀が難手。52 銀の配置がヒントでしたねるかなん

一番最初に解けたのがこれでした。

荻原和彦

初手で放った桂を終手で成る美しい構成。その実現には 41 への利きを創出する必要があった。

若林

やりたいことをやりたい放題やると詰む作品。爽快。

げん

2 つのラインで 2 枚目の G の打ち場所が決まる感じが気持ちいい。

井上徹也

41 に待ち伏せするための複合限定打という趣。

⑩ 神在月生作 (登場 15 回)

協力詰 9手

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

攻方持駒 G2

受方持駒 なし

G: Grasshopper

【解答】

87G 11 玉 99G 88G 77G 66G
55G 44G 33G まで 9 手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

前例が多そうな、詰方・受方 Grasshopper のコンビ芸です。下記の原理図を発展させたもので、一味加えるために、アシストの初手をねじ込みました。内容・難易度ともに、入門用に適していると考えていますが…。

協力詰 3手

			王		一
		㊦	㊦		二
					三
					四

攻方持駒 G2

受方持駒 なし

(原理図) 29G 11玉 99G まで 3手

【解説】

たくさんの Grasshopper に気圧されそうですが、まずは玉周辺の状況を確認しましょう。32Gが12に利いているので、玉を11に移動させて詰ますのが良さそうです。初手で可能な王手は23G~29Gと43G~98Gのいずれか。例えば24G、11G、44Gと進めてみましょう(下図)。

参考図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

玉に逃げ場はありませんが、跳躍台の22Gを動かす25Gまたは55Gで王手を外すことができます。では29G、11玉、99Gの最遠打2連発で解決かと思いきや、55G(19Gが跳ねた)が可能で詰みません。

初手は87Gが正解。11玉に99Gの最遠打を放ちます。このとき初手のおかげで88Gと応じることができます。

4手目 88G

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

以下77G、66G、55G、44G、33Gと双方のGが跳ね合って詰みに至ります。詰上図では受方の42G・44Gが邪魔で22Gを動かす開き応手が指せません。

Gの最遠打2回(29G、11G、99G)を紛れに組み込み、作意ではGの限定打と最遠打を実現した作品。紛れをかわして攻方99Gと受方88Gを設置できれば、双方のGが飛び越し合う楽しい手順が待っています。

【短評】

神無七郎

この作品が今回の出題作の中で一番難解でした。第一感は「29G 11玉 99G」なのですが、55Gでダメ。二人一組でGが馬跳びする手順は時々見掛けますが、87Gの限定打で82Gを馬跳びに参加させるのは盲点でした。

荻原和彦

初手が広く、随分苦勞させられた。隅での詰み形はすぐ浮かぶものの、受方22Gを動けなくする算段が思案のしどころ。

若林

44G 11G 33G がなぜ詰まないかといえば、22Gに逃げられるから。11-99のラインに運びやすいのは82G。紛れを読み出すとなかなか深い。

尾形充

攻駒がGのみなので接近戦は困難、かと言って安易な王手で22Gを動かすと後続手段がない。という状況と作者名から82Gの活用に思い至った。

占魚亭

初手は4手目を可能にするための限定打。最遠打から考えました(笑)。

げん

2枚のGの掛け合いが愉快。

駒井めい

双方のGが追い越し合う面白い動き。これがGの限定打二発から自然に発生するのがとても巧い。

たくぼん

交互に斜めに跳ねる趣向も楽しいが初手の限定打にしびれました

⑪ 真T作 (登場 20 回)

協力詰 11手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

G: Grasshopper

【解答】

86G 55銀 53G 46銀 26G 57銀生
59G 66銀成 86G 76全 66とまで 11手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

Gと銀の1回転。初形で66銀が成銀なら3手詰。8手かけて実現します。

63Gと82Gは余詰消し。55や65に受方玉が動けると余詰みます。Gを使いたくはなかったのですが、他に余詰を消す方法が思いつきませんでした。

【解説】

一瞬玉が広いように感じるかもしれませんが、よく見ると攻方の駒が利いていて玉は一切動けません。可能なら玉が包囲されているこの状況を保ったまま詰ます手段を探したいところ。

初手は86G。受方に持駒は無いので、跳躍台の66銀を動かして王手を外すしかありません。55銀とすれば、次に53Gと跳んで王手できます。そのまま46銀、26Gと気分良く手を続けることができます。

6手目は57銀成・生の選択肢がありますが、正解は57銀生。59Gに66銀成と銀を引き成り、86G、76全、66とで詰みとなります。Grasshopper特有の浮遊感のある詰上り。と金を取る手は自玉を王手にさらすため指せません。Gと銀が1回転しました。このような手順が発生する背景を確認しましょう。初手86Gと指した局面(下図)で、もし66銀が成銀なら76全と横に動くことができ、66とで詰みとなります。つまり66銀を成らせたいわけです。

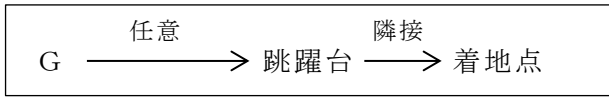
1手目 86G

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

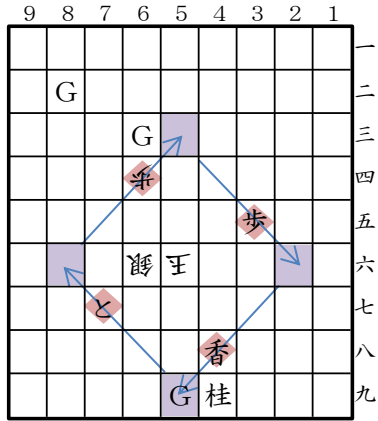
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

銀を成るだけなら2手目に57銀生とすれば手っ取り早いように見えるかもしれませんが、しかし、86Gを1手で59に戻すことができないためGの王手を継続できません。Grasshopperという駒が動くとき、跳躍台までの距離は何マスあってもOKですが、着地については跳躍台の直後のマスしか許されません。



そのため、下図のようにGの周回ルートは一方通行になっています。銀は 66→57→66 と往復することができますがGは往復ができないため、66銀を成らすにはGにあわせて銀もわざわざ1周しないとイケなかったわけです。



Grasshopper の特性を活かしてGと銀を1回転させた作品。表現に無駄がなく、気の利いた詰上りも作品価値を高めています。

【短評】

神無七郎

盤上にGの周回コースがあるので、もしやと思った期待通り銀とGの円舞が出現しました。回転の意味付も明快で、上手くできていると思います。

たくぼん

銀1回転という狙いがきれいに表現されている。動く駒が少ないのもいいですね

占魚亭

Gと受方銀を1回転させて生銀を成銀に。上手い。

げん

銀を成銀に変えるために一周。Grasshopper特有の詰め上がりも粋。

荻原和彦

回転趣向(攻方Gおよび受方銀のルントラウフ)を見破れば何とか解けるが歯応え十分。最終2手が秀逸。

若林

入門としてはともかく、面白い。作者を信じて銀を回せば解けるか。

るかなん

銀のダンスが何故必要なのかを考えれば自

ずと答えは見えてくる。

尾形充

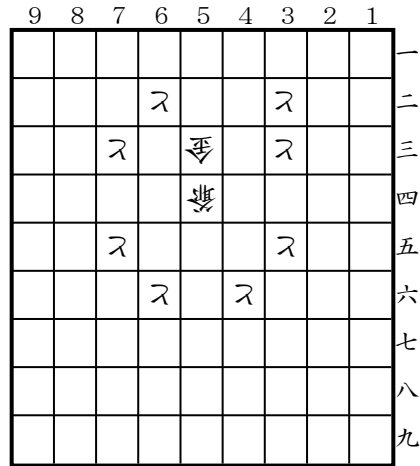
Gが軸だと攻駒のみではすっぽ抜けそう、となるとこの形しかないなど。逆には戻れないGの特性を活かした一回転。

駒井めい

Gと銀が一回転! Gの動きの不可逆性を利用しているのが、明快ながら巧い仕組み。なんて美しい手順だ。

⑫ たくぼん作(登場18回)

協力詰 19手



持駒 G

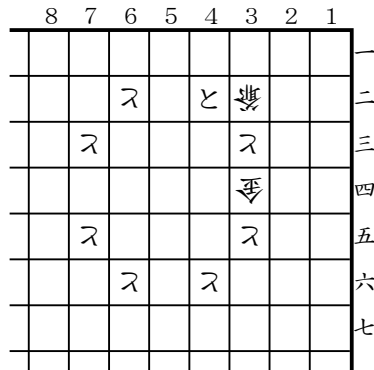
爺: Grasshopper王

G: Grasshopper

【解答】

- 52G 63金 72G 64金 74G 65金
- 76G 55金 56G 45金 36G 44金
- 34G 43金 32G 34金 43歩 32爺
- 42歩成 まで 19手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは金のほぼ1回転（1回転と見せかけて最後34へ行く）です。紛れも少なく誰でも思いつきそうな趣向ですね。

相当1回転にしようと頑張りましたが難しく断念しました。

（解答時）

11番の次という場所もよかったですね。11番は銀、本作は金の回転です

【解説】

何か起こると予感させる初形。攻方の駒はG1枚なので、このGで王手が続くように受方の手を選ぶ必要があります。

52Gと打ち、63金、72Gと進める順が見つかります。4手目に53金と戻るのは52Gと指すよりなく、初手と同一局面。戻らず進み続けるしかないようです。4手目64金に74Gと跳び、65金、76G、55金、56G、45金、36G、44金、34G、43金と進めて下図。

14手目 43金

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

持駒 なし

ここで32Gとし1歩入手できます。初手52Gに対して43金としても、42に駒が無いので32Gとは指せませんでした。そういうわけでGと金がぐるっと回ってきたわけです。

詰手数を考慮すると、15手目32Gに対して受方が何かを指した後、3手で詰まさないといけません。手数足りないようにも感じますが、うまい手段があります。32Gに34金とし、43歩と打って王手を掛けます。32爺とあっさりGを取らせて42歩成とすればなんと詰み。16手目34金がポイントで、詰上図で33とを跳躍台にして逃げる手を防いでいます。

金とGがほぼ1回転する作品。金は縦横1マスの小さな動きを繰り返し、最後は34金からあつという間に詰上り。Gを取らせてたつた一

歩で詰ます展開には驚きがあります。

【短評】

尾形 充

初形を見ての期待どおりに楽しい手順。

若林

金をお供に一回転。楽しく詰みました。理想の入門中編。

占魚亭

Gと受方金の長旅。34金の破調がいい感じ。

神無七郎

こちらは金とGの円舞曲。収束の34金が破調ですが、無理して還元金にするより形・手順のまとまりを重視したのでしょうね。

荻原和彦

愉快気に金を転がす老獪な爺。その懐に単騎突入するひよっこ成金。ドラマティックな結末に惚れ惚れ。

るかなん

一周してからはたと手が止まる。まさか歩1枚で捕まるとは。

駒井めい

Gと金がぐるりと回る。活躍したGを最後に取りらせて着地も完璧。

げん

趣向のメインとなる2つの駒が、最終的に片方は盤上から消え、もう片方はG王の邪魔駒となる。収束までよく作り込まれている。

⑬ 北村太路作（登場12回）

協力詰 21手

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

持駒 なし

G: Grasshopper

【解答】

41歩成 同玉 14G 51玉 58G 57角生

56G 54桂 53G 62と 73G 52と
71G 62金 73G 53金 同G 62と
73G 61玉 51金 まで 21手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ほぼ単一Gで追い回すだけで特記することはありません。

5八Gからでよかったのですが打つ段を特定できないので序をつけました。

【解説】

初手は41歩成と71Gの二択。71Gには同金または42玉と指さざる得ないので手が続きません。まずは41歩成、同玉、14Gと進めます。

47王の配置に目が付きます。4手目51玉に対し、王を跳躍台にして58Gと跳ねることが出来ます。跳躍台の役目だけなら47王は安い駒でいいはずですが。王を配置していることから、58Gに対して逆王手を掛けないように57角生と応じることが予想できます。

6手目 57角生

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

持駒 なし

実際、6手目は57角生の移動合が正解です。続く56Gにさらに54桂の移動合で応じます。

以下53G、62と、73G、52と、71Gと進めます。

13手目 71G

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

持駒 なし

上図で62金とできるのが長旅をしてきた効果。初手に71Gとした場合、桂が邪魔で62金とは指せませんでした。62金に73Gとし、53金、同Gで金を入手します。以下62と、73G、61玉、51金で詰みとなります。

ちなみに、6手目57角生を指さずに54桂として作意と同様に進めることもできました。しかし、その場合は24角が51の地点に利いているので最終手51金を同角と取られて失敗です。

13手目に73Gとし、最終的に攻方は金を入手しました。13手目73Gに代えて71Gとし、52金、73G、53と、同Gと進めることもできます。しかし、この順では取った駒がと金なので詰みません。

1枚のGを何度も動かして受方駒を操作する作品。駒をたくさん動かすことは詰将棋の面白さのひとつだと思います。また、角・桂の連続移動合、Gの三角跳びで受方駒を動かす仕組みにはGrasshopperの特性がよく活かされています。

【短評】

荻原和彦

好手△57角生を支える47玉配置。親切設計に助けられ、案外スラスラ解けた。

るかなん

47王を置いた意図を考えれば一目のはずが、4手目31玉しかないと思いで苦戦。

占魚亭

質駒の金を世に出す手続き。6手目を限定させるために双玉なんですね。

神無七郎

欲しいのは「と金」ではなく本物の「金」。10手目の選択でその望みが成就するかどうか

が決まります。最終手で6手目の伏線も回収し、めでたしめでたし。

駒井めい

最終手を見据えた角の移動。

たくぼん

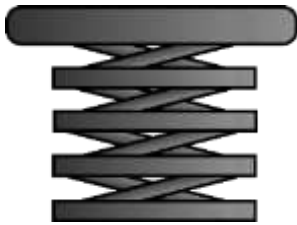
58G以降の移動合の攻防が素晴らしい

げん

移動合の意味が後になってわかる。多くの詰将棋において、玉以外の受方の駒を移動させるときはたいてい駒の授受を伴うが、Gは移動合に対して合駒を取ることなく連続して王手をかけられる。少ない駒数で移動合を出すのに向いている駒かもしれないと思った。

尾形充

序奏も三角跳びでの駒繰りもやや冗長な感があるが、間を空けることで伏線らしくなっているとも言えるか…。



⑭ げん作 (登場 7 回)

詰将棋 7手

持駒 角 桂 G

G:Grasshopper

【解答】

11G 同銀 33 飛成 23G 24 角 同桂
25 桂 まで 7 手

詰上図

持駒 なし

【主な変化】

- 2 手目 23 玉は 34 角、24 玉、36 桂まで
- 2 手目 24 玉は 36 桂、24 玉、34 角まで
- 4 手目 23 他合は 25 桂まで

【主な紛れ】

- 初手 25 桂は 23 玉以下不詰
- 3 手目 25 桂は 22 玉以下不詰

【作者のコメント】

G の限定合を出すことが狙いです。攻方の G を受方に渡すところからスタートしています。

【解説】

Grasshopper 入りの詰将棋。初手 25 桂は考えたくなくなります。24 玉なら 33 角、23 玉、43G で詰み。しかし初手 25 桂には 23 玉と寄せられ、45 角には 34 に捨合する受けがあります。同角に 24 玉で詰みません。なお、捨合しないで 24 玉は 34 飛～33 飛成で詰んでしまいます。

初手は 11G の捨駒が正解。玉を逃げる手は早いので同銀ですが、33 飛成で受方玉は途端に狭くなります。普通の詰将棋なら何を合駒しても 25 桂で詰みですが、いま受方の駒台には G があります。23G と合駒すれば、25 桂は自玉を王手にさらすため指せません。そのため 23G 合には 24 角の捨駒で受方の駒を 24 に呼んでから 25 桂と打って詰みとなります。

Grasshopper の限定合が登場する作品。初めから G を受方の持駒に加えておくのではなく、捨駒で受方に渡す構成になっています。また、「G の合駒に 25 桂が打てないから他の手段で詰ます」のではなく、「25 桂が打てない状況を解決して 25 桂を打つ」という構成は一貫性を感じます。捨駒を主体とした仕上がりで、普通

詰の楽しさと Grasshopper の魅力がうまく組み合わせられていると思います。

【短評】

たくぼん

5 手目の桂打を防ぐG合が新鮮な合駒でした
占魚亭

Gの譲渡。25 桂が自殺手にならないよう組み立てる。

駒井めい

捨てたGを逆用されるのは驚き。手順もすごく自然。

るかなん

初手一発と思いきや、強烈なカウンターが待っていた。

尾形充

捨てた G がカウンター狙いの刺客として再登場。簡潔に仕上げている上手い。

神無七郎

Gは案外弱い駒なので、対抗系ルールでG合が出るのは意外。24 角の返し技や、合駒のGを捨駒で渡すのも良い構成です。

荻原和彦

詰将棋の華はやはり捨駒。G合の妙防も入ってシャレた仕上がり。

⑮ 神無七郎作（登場 18 回）

詰将棋 9手

持駒 桂歩G
G: Grasshopper

【解答】

21 と 同銀 31G 32 銀 23 桂 同銀
12 歩 同銀 21 桂成 まで 9 手

詰上図

持駒 なし

【主な変化】

・ 4 手目同馬は 23 桂まで

【主な紛れ】

- ・ 初手 21 桂成は同銀、同と、12 玉以下不詰
- ・ 初手 33Gは 14 桂以下不詰
- ・ 初手 23 桂は同馬、21 と、同銀、31G、12 銀、21 桂成、同玉以下不詰

【作者のコメント】

詰上りの三重王手が創作の起点ですが、主役は銀。

24Gは 21 に利かす駒ですが、これを他の駒（33 桂等）に変えると早詰となります。

G単独で王手を掛けられないという性質は、創作においてとても便利です。

【解説】

初手は 21 桂成や 23 桂など色々な王手が見えます。21 桂成は成桂と 14Gによる両王手ですが、同銀と取られて詰みません。同とには 12 玉と上がり、Gの接近戦の弱さが露呈します。

初手 23 桂に同銀なら 21 との 1 手詰ですが、同馬とされると 24Gが 21 に利かなくなるため詰みません。

初手 33Gも考えてみたいですが、14 桂で詰みません。22 歩は打歩詰ですし、22 桂は打ち所のない駒なので打てません。

初手は 21 とと捨てる手が正解。同銀に 31Gと打ち替えます。31Gに同馬は 23 桂までなので、31Gは取れない捨駒。受方は 21 銀を動かして王手を外すしかありませんが、12 銀と戻ると 21 桂成で詰みなので 32 銀とします。

4手目 32銀

5	4	3	2	1	
	銀	G		玉	一
		銀	桂		二
				桂	三
			G	G	四
					五

持駒 桂歩

これで玉の守りはガラ空きになりました。実際、上図で 12 歩と打てば詰んでしまいます。しかし 12 歩は打歩詰の禁手。そこで、23 桂の捨駒で銀を呼んでから 12 歩と打ちます。この辺りの応酬は普通詰の呼吸ですね。12 歩を同銀と取り、銀が 1 周して戻ってきました。ここで初形と盤面を比較してみましょう。

初形

5	4	3	2	1	
	銀	と		玉	一
			桂	銀	二
				桂	三
			G	G	四
					五

持駒 桂歩 G

8手目 同銀

5	4	3	2	1	
	銀	G		玉	一
			桂	銀	二
				桂	三
			G	G	四
					五

持駒 なし

攻方 31 とが G に変わっています。盤上の配置にそれ以外の違いはありません。左上図で 21 桂成は同銀と取られて詰みませんでした。右上図で 21 桂成とすれば同銀と取ることができず詰みとなります。

コンパクトな配置で受方銀の 1 回転を実現した作品。31 と→G の局面对比が美しく決まっています。しかもオール捨駒。もし仮にフェアリーをやらない詰キストに Grasshopper を紹介するとしたら、本作をぜひ見せたいと思いました。

【短評】

占魚亭

8 手かけてと金を G に変換。受方銀の 1 回転も入った綺麗な構成。

荻原和彦

「▲23 桂～▲21 と～▲31 G」や「▲21 と～▲23 桂～▲31 G」は△12 銀▲21 桂成△同玉で逃れ。23 が埋まると▲21 桂成が決め手にならない。▲23 桂を保留して「▲21 と～▲31 G」が唯一の詰み筋だった。受方銀のルン

トラウフがさりげなく味良い。

駒井めい

と金を捨てて G に打ち替える。その過程で銀の 1 回転が出るとはなんと贅沢な手順。これはすごい。

げん

打歩詰の局面を経ながら銀が一周して、気付けばと金が G に変わっている。化かされたような不思議な順だ。

尾形充

銀の回転に打歩まで絡めてくるとは。自分もこういうのを作りたいかったのだが…。

るかなん

3 手目が急所の一着。33G から読んで散々打歩詰に悩まされました。

たくぼん

あれやこれや駒を動かしているとふと銀の 1 回転が見えました。変化・紛れも適度で良い作品ですね

【総評】

占魚亭

面白い作品揃いでたのしく解図しました。

たくぼん

慣れてくるといろいろ手が見えてくるものですね。これぞ入門のよいところです。

神在月生

時間切れ 短評できず 無念なり

神無七郎

「入門」にはレベルが高めですが、解答者としては楽しめました。

ホッパー系の駒は様々な変種がありますが、Grasshopper は動きが分かりやすく、将棋駒との相性も良いと思います。

るかなん

Grasshopper は強いのか弱いのか、よくわからない。可変長な桂馬みたいなイメージで取り回すのかなあ？

荻原和彦

今回も大満足。入門向けとしては難易度高めながら、挑戦し甲斐のある良問揃いで楽しめる内容だったと思う。

Grasshopper の特性とどう関係しているかは不明だが、スイッチバックやルントラウフの出現率の高さが際立った。

★スイッチバックとは駒の往復のこと。ルントラウフとは複数地点を経由して駒が元居た

位置に戻ってくる。今回 15 作中 7 作でスイッチバックカルトラウフが登場します。約半数というのは非常に多いですね。

★Grasshopper は普通の将棋駒には無いホッパー系の駒。遠くから利かすことができたり、周りの配置を壊さずに連続して王手ができたりします。具体的な説明は難しいですが、Grasshopper は局面を少しずつ変化させるタイプの手順と相性がいいと感じました。

尾形充

- ・趣旨どおりの入門用から構想や趣向の手順の入ったものまで、バラエティに富んだ顔ぶれが楽しかった。
- ・ヒントがちょうど良かった。興を削がずに負担軽減してくれて。
- ・個人的には詰将棋で手筋物を作りたかったのだが、良い着想が得られなかったのが心残り。
- ・短手数中心かつシンプルなルールで、悩んだ作もあったが難易度はこれで良いと思った。易しさも大事だが、内容の充実が先で良いと思う。
- ・募集から出題、解説まで担当氏の労に感謝。

★こちらこそありがとうございます！！

フェアリー入門の作品をブラウザ上で動かして鑑賞できるページを作りました。

https://tsume-springs.com/?page_id=104

実際に駒が動く様子を見ると理解が楽だと思えます。

現状は私が担当の回の作品しか見られませんが、それ以前の作品も少しずつ見られるようにしていきたいと思えます。

安北超入門

担当：springs

第24回の募集ルールは安北協力詰・安北詰・安北最善詰です。今回から「〇〇詰」だけでなく、「〇〇最善詰」も作品募集の対象に含めたいと思います。最善詰のルールも説明していますので、必要に応じてご覧ください。

目次

1. 概要
2. 禁手
3. 利き二歩有効／無効
4. 透かし詰
5. 最善詰
6. fmzaでの検討方法
7. 作品紹介

1. 概要

安北は駒の性能が変化するフェアリールールのひとつです。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

第20回フェアリー入門では「安南」を扱いました。安北は安南と対になるルールです。例えば下図では

安北:23 銀が歩の利きになる(歩は変化なし)

安南:22 歩が銀の利きになる(銀は変化なし)のように駒の性能が変化します。

	4	3	2	1	
					一
			歩		二
			銀		三
					四

私はどちらが安南で安北か分からなくなる時があるのですが、安南の方が慣れているので「安北は安南の逆」と唱えて思い出しています。地図では北が上であることから、上図で安北ルールなら「23 銀は 23 銀の北にある味方の

駒(つまり歩)の利きになる」と考えても良いかもしれませんが、22歩の北には自駒がないので性能は変化しません。同様に、安南なら「22歩は 22歩の南にある味方の駒(つまり銀)の利きになる」と考えられます。

安南と同様、安北で駒の利きが変化するの味方の駒が隣接して縦に並んだときだけです。下図で11銀と12玉は隣接して縦に並んでいますが、敵同士なので駒の利きは変わりません。31金と33香は味方同士ですが、1マス間が空いているので利きは変化しません。

	4	3	2	1	
		金		銀	一
				玉	二
		香			三
					四

安北ルールにおいて、味方の駒が3つ縦に並んだ場合に駒の利きがどのように変わるのか確認しておきましょう。下図では攻方の駒が3枚縦に並んでいます。

	4	3	2	1	
					一
			歩		二
			角		三
			金		四

このとき、24金は角、23角は歩の利きになります。「23角は歩の利きだから、24金は歩の利きになる」とは考えません。駒の性能ではなく駒の名前を参照して性能が変化します。4枚以上駒が縦に並んでも同様です。

さらに細かいルールを確認する前に、いくつか例題を見てみましょう。

例題1

安北協力詰3手

	4	3	2	1	
		玉			一
			歩		二
		歩			三
					四

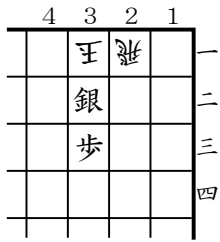
持駒 金銀

協力詰とは、双方協力して最短手数で受方玉を詰ますというルール。「安北協力詰」は安北ル

ールを追加した協力詰です。

正解は「**21金 同飛 32銀 まで 3手**」。詰上図で **33** 歩が銀の利きになっているので玉に逃げ場はありません。

詰上図



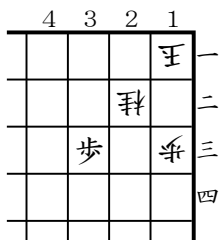
持駒 なし

上図のように、安北では強い駒を自駒の上に配置した方がお得です。

次の例題は安北詰、つまり安北ルールを追加した詰将棋です。詰将棋なので、受方はなるべく詰まないように応じます。

例題 2

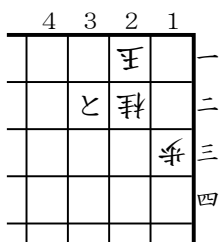
安北詰 3手



持駒 金

早速ですが、正解は「**21金 同玉 32歩成 まで 3手**」です。

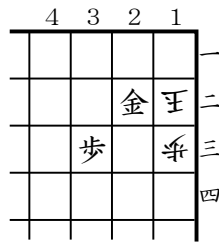
詰上図



持駒 なし

初手 **21金** に **12玉** と逃げるのは、**22金** で駒余りの詰みとなります（参考図）。**12玉** の上に歩があるので玉は歩の利きになっています。参考図では王手を外す手段がありません。

参考図

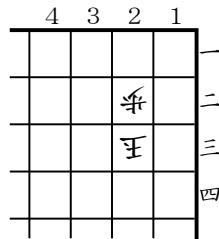


持駒 桂

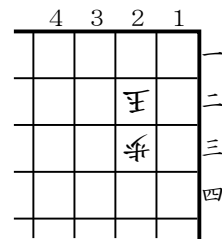
初手 **21金** には同玉が最善ですが、今度は玉の上に桂があるので、玉は桂の利きになっています。したがって、**32歩成** で詰みとなります。

安南では玉を弱い駒の上に乗せて玉を弱くするのが常套手段でした。安北では玉を弱い駒の下に移動させ玉を弱くする手段が強力です。

安南と安北は正反対のルールですが、将棋の駒には利きが上下対称ではない駒があるので微妙に違いが現れます。例えば、安南・安北で玉が歩の利きになるのはそれぞれ下図のような配置のときです。



安南で玉が歩の利きになる



安北で玉が歩の利きになる

安南（左上図）の場合、玉はまだ歩の利きで動くことができますが、安北（右上図）の場合歩が邪魔で玉は一切動くことができません。

2. 禁手

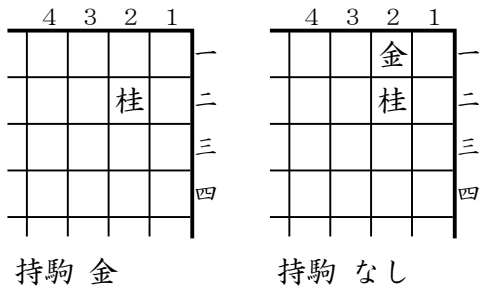
打歩詰など、普通詰将棋や協力詰で適用される禁手は安北ルール下でも適用されます。詳細を確認していきましょう。

2.1. 行き所のない駒

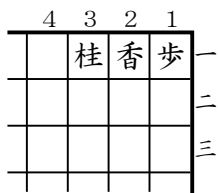
将棋や通常の詰将棋、協力詰では敵陣1段目に桂・香・歩を打ったり、2段目に桂を打ったりする着手は禁手です。このように、盤上に利きがない駒を発生させる着手を禁じる規則を行き所のない駒の禁といいます。

安北では、敵陣2段目の桂は着手可能ですが、敵陣1段目の桂香歩は着手できません。

例えば左下図の 22 桂は現状どこにも動けません。しかし、21 金と打てば 22 桂は金の利きになり動けるようになります（右下図）。



一方、下図の桂香歩は安北ルールによって性能が変化する可能性があります。



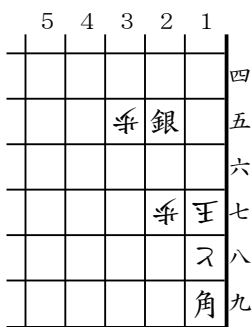
そのため、敵陣 1 段目の桂香歩は行き所のない駒の禁にあたります。

安南では敵陣 2 段目の桂だけでなく、敵陣 1 段目の桂香歩も着手可能でした。安北と安南の細かい違いに注意しましょう。

2.2. 打歩詰

安北ルールにおいても、歩を打って玉を詰ます着手は打歩詰の禁手です。具体例で確認しましょう。

例題 3
安北協力詰 5 手



持駒 歩

26 歩と打つと、歩は銀の利きになって王手が掛かります。玉はと金の利きなので、この王手を外す手段がありません。歩を打った局面で相手の玉が詰んでいるため、初手 26 歩は打歩詰の禁手です。

正解は「28 角 同歩生 26 歩 27 玉 16 銀 まで 5 手」です。

詰上図



持駒 なし

28 角、同歩生の 2 手で玉の退路を作り、26 歩が打歩詰にならないようにしています。2 手目を不成にしたおかげで 27 玉が歩の利きになり、16 銀で詰みとなります。

打歩詰については、歩という名前の駒を打った局面が詰みのときが打歩詰と理解しておくといと思います。

2.3. 二歩

安北においても二歩は禁手です。通常の詰将棋や協力詰では、二歩は歩を打つパターンしかありません。しかし、安北をはじめとする性能変化系のルールでは、歩が盤上を移動して二歩が生じる場合もあります。

例題 4
安北協力詰 5 手



持駒 なし

初形で 39 歩は角の利きになっています。しかし、17 歩は二歩のため指せません。

正解は「17 銀 15 玉 26 銀上 16 玉 17 歩 まで 5 手」です。15 歩を玉に取らせることで、17 歩が二歩にならないようにします。

詰上図

5	4	3	2	1	
					四
		銀			五
			銀	王	六
			又	歩	七
		角			八
					九

持駒 なし

上記は攻方が二歩を回避する例題でした。次は受方の二歩禁を利用する例題です。

例題5

安北協力詰 3手

5	4	3	2	1	
				香	一
		と	香	王	二
				皇	三
			歩		四
					五

持駒 なし

初形では11歩が玉の利き、12玉が香の利きになっています。初手22とは同歩と取られて詰みません。

正解は「23歩成 同歩 22と まで3手」。

詰上図

5	4	3	2	1	
				香	一
			と	王	二
			香	皇	三
					四

持駒 なし

受方22歩を23に逃がしてから22ととすれば詰みとなります。二歩になるので受方は同歩と指せません。

3. 利き二歩有効／無効

『安南超入門』(WFP第186号 pp.55-63)で利き二歩有効／無効について説明しました。考え方は同じですので、ここでは最低限の説明にとどめたいと思います。必要に応じて『安南超入門』をご参照ください。

性能変化系のルールでは、玉を取る手が二歩になるときに玉を取れるかどうかを決めておかないと困るケースがあります。

下図は安北ルール下で攻方が28歩と打った局面。28歩は銀の利きになるので、王手が掛かっているように見えます。しかし、28歩が実際に玉を取ると1筋で二歩が生じます。

4	3	2	1	
				六
		銀	歩	七
		歩		八
			王	九

上図の28歩を王手とする問題設定を「利き二歩有効」、28歩は王手ではないとする問題設定を「利き二歩無効」といいます。

利き二歩有効

玉を取る手が二歩になっても玉を取れる

利き二歩無効

玉を取る手が二歩になる場合玉を取れない

いくつか例題を見てみましょう。まずは利き二歩有効の安北協力詰です。

例題6

安北協力詰 3手

詰上図

4	3	2	1	
				六
		歩		七
			王	八
				九

持駒 金歩

4	3	2	1	
		金		六
		歩	王	七
				八
				九

持駒 なし

正解は「19歩 17玉 26金 まで3手」。最終手の26金によって27歩の利きが金に変わり王手になっています。27歩が玉を取ると二歩が発生しますが、利き二歩有効なので問題ありません。もし利き二歩無効の問題設定ならば、最終手の26金は王手ではありません。

次は利き二歩無効の安北協力詰です。

例題 7

安北協力詰 5手

5	4	3	2	1	
					三
				歩	四
			角	王	五
			歩		六
				麩	七
			桂		八
					九

持駒 なし
※利き二歩無効

初形で 26 歩は角の利きになっていますが、15 玉を取ると二歩が生じます。利き二歩無効なので、初形で王手は掛かっています。

正解は「13 歩成 26 銀生 14 と 25 玉 24 とまで 5 手」。13 歩成とすれば、26 歩が 15 玉を取っても二歩になりません。13 歩成によって 26 歩による王手が有効化されました。26 銀生で王手駒の歩を取り、初手に作ったと金を活用して詰まします。詰上図で受方玉は銀の利きになっています。攻方のと金と桂が玉の退路をぴったりとカバーしています。

なお、フェアリー入門では性能変化系の作品を出題する際、特に記載のない限りは利き二歩有効とし、利き二歩無効の作品についてはその旨の注記を付して出題します。



4. 透かし詰

詰将棋には無駄合という概念があります。大雑把に言うと、攻方に取りられるだけで効果のない合駒のことです。そして詰将棋では、無駄合はできるがそれ以外の合法手が存在しないとき、その局面で詰みとみなして以降の手順を省略します。例えば下図は、詰将棋では詰みの局面であるとみなします。

詰上図

5	4	3	2	1	
					三
			と		四
			王		五
			麩		六
					七
			桂		八
					九

持駒 なし

4	3	2	1	
	馬			一
			王	二
				三
			龍	四
				五

持駒 なし

このような詰上りを透かし詰と呼びます。

安北詰などの「〇〇詰」の場合でも無駄合の概念を使用した作品を作っても構いません。ただし、フェアリー入門では（WFP 作品展と同様に）無駄合の概念を使用する作品を出題する際はその旨の注記を付したいと思います。

では、無駄合の概念がある安北詰の例題を見てみましょう。

例題 8

安北詰 5手

5	4	3	2	1	
			王	歩	一
			歩	科	二
					三
			馬	麩	四
					五

持駒 桂2

※透かし詰可

初形で玉は桂の利きになっているので詰ましやすいですが、いくつか守備駒が利いているので注意が必要です。

正解は「13 桂 同銀 33 桂 同歩 43 馬 まで 5 手」です。

詰上図

5	4	3	2	1	
			王	歩	一
			科		二
			馬	歩	三
				皇	四
					五

持駒 なし

初手 13 桂に同玉は 24 馬で直ちに詰みとなります。よって 2 手目は同銀が最善。33 桂の捨駒で 33 の地点を埋めつつ 43 馬を可能にし

ます。詰上図で 32 合は同馬で効果がないため無駄合。透かし詰の詰みです。

なお、初手 33 桂は同銀で詰みません。以下 13 桂、同玉（下図）と進んだ局面では、32 歩が銀の利きなので 23 馬は同歩と取られてしまいます。33 同銀は銀を逃がしつつ 32 歩を強化する価値の高い手になっています。

参考図

5	4	3	2	1	
				香	一
		香	科		二
		香		王	三
		馬		香	四
					五

持駒 なし

例題 8 のように安北詰では無駄合概念を利用しても構いませんが、安北協力詰や安北最善詰の場合、無駄合の概念はなくすべての合駒が有効となりますのでご注意ください。

5. 最善詰

今回は安北協力詰や安北詰だけでなく、安北最善詰も作品募集の対象とします。

最善詰とは、普通詰将棋から枝葉（無駄合概念や、同手数駒余りの変化を劣位とする規則）を取り除き、攻方最短を義務化したルールです。

【最善詰】

攻方は受方玉がなるべく早く詰むように王手を掛け、受方はなるべく詰まないように応じる。

普通詰将棋とは異なり、なるべく早く詰ます義務が攻方にあります。そのため最善詰では作意より手数ながい詰まし方があっても余詰ではありません。「安北詰を作ろうとしたら長手数の余詰が消えないので、ルールを安北最善詰に変える」といった最善詰の使い方が考えられます。

また普通詰将棋では、手数が最長になるような応手が複数あるとき、詰上りで攻方の持駒が余らない応手を受方は選びます。しかし最善詰ではそのような規則はありません。駒が余る

かどうかは関係なく、手数だけを見て受方は応手を選びます。そのため、安北詰なら同手数駒余りで割り切れている変化は、安北最善詰では割り切れていないのでご注意ください。

また、前述の通り最善詰では無駄合の概念はありません。すべての合駒が有効です。

ではいくつか例題を見てみましょう。

例題 9

最善詰 1手

4	3	2	1	
		香	王	一
				二
		銀		三
				四

持駒 香

詰上図

4	3	2	1	
		香	王	一
			香	二
		銀		三
				四

持駒 なし

正解は「12 香 まで 1手」です。13 香のように離して打つと 12 に合駒され、同香成で詰みですが 3 手掛かっています。最善詰では攻方はできるだけ早く詰まさないといけないので、合駒の余地を与えない 12 香が正解です。

次は安北最善詰の例題です。

例題 10

安北最善詰 3手

5	4	3	2	1	
					三
			飛		四
					五
				王	六
					七
				香	八
					九

持駒 香

詰上図

5	4	3	2	1		
					三	
					四	
					五	
					六	
				飛	王	七
					香	八
						九

持駒 なし

正解は「17 香 同玉 27 飛 まで 3手」です。17 香と捨てて玉を歩の利きにするのがポイント。最終手 27 飛に代えて 14 飛は、15 合、同飛、16 合、同飛で詰みはしますが手数超過。この順は安北詰なら余詰ですが、安北最善詰なので問題ありません。

6. fmza での検討方法

安北は fmza で検討できます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。

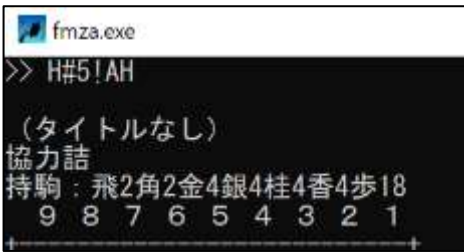
<http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html>

fmza をダブルクリック等で起動すれば、問題編集モードです。「#」を押下しルールを設定します。以下の文字列で安北や利き二歩無効を指定します。

!AH : 安北
!R2F : 利き二歩無効

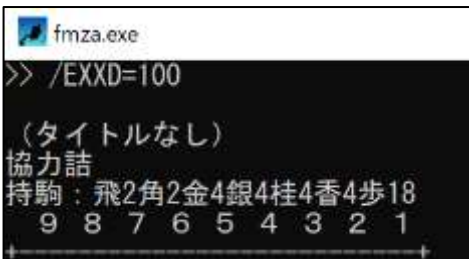
「!R2F」を付けなければ利き二歩有効です。したがって、安北協力詰や安北最善詰は下記のように入力します。

H#5!AH : 安北協力詰 5手
H#5!AH!R2F : 安北協力詰 5手
(利き二歩無効)
#5!AH : 安北最善詰 5手
#5!AH!R2F : 安北最善詰 5手
(利き二歩無効)



入力後 Enter を押下し、盤面を編集する画面に戻ります。

fmza を利用して安北詰を検討するには少し工夫が必要です。まず、fmza で安北詰を完全に検討することはできません。安北最善詰として fmza で検討することで代替します。その際、作意より手数が多い余詰を検出するために /EXXD オプションを使用します。例えば「/EXXD=100」のように設定すれば、作意 +100 手までの余詰を検出できます。



無駄合概念を利用する安北詰の場合は注意が必要です。安北最善詰には無駄合の概念がありません。例えば透かし詰の安北詰 5 手を検討したい場合、fmza で安北最善詰 7 手として求解し詰手順を観察したり、何手か進めた局面で余詰をチェックしたり、工夫が必要です。

7. 作品紹介

安北作品を 2 作紹介します。解答は最後に記載します。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. 神無太郎 作 (KAMINA PUBLICATIONS 2012.10.27)

安北協力詰 9手

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

持駒 銀桂2歩

2. 橋本孝治 作 (カピタン 1990.7)

安北詰 61手

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

持駒 飛銀

***** 第 24 回フェアリー入門

【安北 作品募集】

入門用の易しい安北作品を募集します。

投稿可能なルール

- 安北協力詰
- 安北詰
- 安北最善詰

[備考]

- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- 利き二歩有効／無効はどちらでも OK。
- その他のルールや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留意ください。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
- ルール
- 図面

とも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：18 歩、27 歩、29 金、受方：15 金、16 玉、持駒：なし」のように配置を記載いただいても構いません。

- 作意
- 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 9 月 15 日 (日)

今後のスケジュール

	第 24 回 安北	第 25 回 未定
194 号 (8 月)	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)	超入門・作品募集
197 号 (11 月)		出題 (投稿締切：11/15)
198 号		結果発表

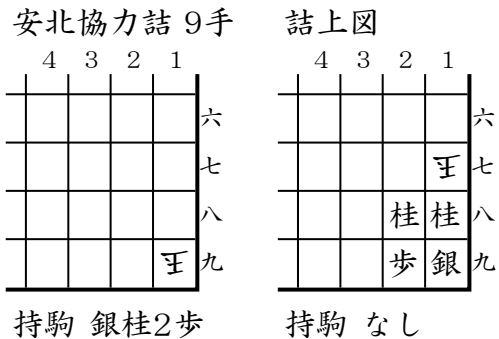
超入門の内容や作品投稿・解答で不明点等ございましたら、投稿先のメールアドレスにお気軽にご連絡ください。

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

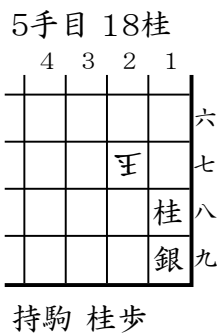
紹介作品の解答

1. 神無太郎 作 (KAMINA PUBLICATIONS 2012.10.27)



28 銀 18 玉 19 銀 27 玉 18 桂 28 玉
29 歩 17 玉 28 桂 まで 9 手

裸玉の作品。持駒は前に利く駒ばかりなので、28 銀～19 銀は自然な入りです。4 手目 27 玉に対し 18 桂と打ちます (下図)。



銀を桂の利きに変えて王手を掛けています。上図から 28 玉と潜り込み、29 歩、17 玉、28 桂で詰みとなります。詰上図では 19 銀と 29 歩が桂の利きに変化しています。現状 18 桂と 28 桂に紐は付いていないですが、もし 18 玉と指すと銀が元の利きに戻るため玉を取られてしまいます。28 玉も指せません。一種の四桂詰ですね。

裸玉という究極的な初形から創意を感じる詰上りに至る作品。普通詰将棋の四桂詰は下図のように玉を最下段に落として詰まします。一方、本作の詰上りは玉の後ろが空いている上、桂が取られそうに見えるので浮遊感があります。

5	4	3	2	1	
				王	一
					二
		桂	桂		三
		桂	桂		四
					五

2. 橋本孝治 作 (カピタン 1990.7)

安北詰 61手

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

持駒 飛銀

- 15 飛 23 玉 22 と 34 玉
- 33 歩成 同玉 32 と引 44 玉
- 43 歩成 同玉 42 と引 54 玉
- 53 歩成 同玉 52 と引 64 玉
- 63 歩成 同玉 62 と引 74 玉
- 73 歩成 同玉 72 と引 84 玉
- 83 歩成 同玉 82 と引 94 玉
- 93 歩成 同玉 92 と引 94 玉
- 93 銀 84 玉 83 銀生 74 玉
- 73 銀生 64 玉 63 銀生 54 玉
- 53 銀生 44 玉 43 銀生 34 玉
- 33 銀生 24 玉 23 銀生 34 玉
- 33 と 44 玉 43 と引 54 玉
- 53 と引 64 玉 63 と引 74 玉
- 73 と引 84 玉 83 と引 94 玉
- 93 と引 まで 61 手

詰上図

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

〔主な変化〕

- ・2 手目 同玉は 24 銀まで
- ・2 手目 24 玉は 35 銀、23 玉、22 とまで
- ・8 手目 34 玉は 33 銀、24 玉、23 銀生、34 玉、33 と、44 玉、43 歩成、54 玉、53 歩成、64 玉、……、94 玉、93 歩成まで。
- ・48 手目 15 玉は 24 銀生まで。

手数と初形から、何か楽しいことが起きるだろうと予想できます。2 段目の歩はすべてと金の利きになっています。

初手 15 飛の捨駒から入ります。同玉は玉が歩の利きが変わるので 24 銀の 1 手詰。23 玉と逃げ、22 と、34 玉、33 歩成、同玉、32 と引と進めます (下図)。

7手目 32と引

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

持駒 銀

上図で玉の逃げ方は 24 玉、34 玉、44 玉の 3 通りあります。最善は 44 玉。理由は後ほど考えましょう。44 玉に 43 歩成～42 と引 (下図) とし、ここでも 9 筋方面に逃げる 54 玉が最善となります。

11手目 42と引

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
と	と	と	と	と					一
歩	歩	歩	歩	歩	と	と	と		二
				王					三
									四
								飛	五
ス								垂	六

持駒 銀

歩を引き成つてと金を引く順を繰り返して、玉を9筋まで運びます。92と引に94玉と逃げ、下図に至ります。

32手目 94玉

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

持駒 銀

初形で2段目にあった歩がすべてと金に置き換わりました。上図で93銀と打てばこれとは金の利きで王手。84玉に83銀生と銀をスライドさせます。

35手目 83銀生

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
と	と	と	と	と	と	と	と		二
	銀								三
	王								四
								飛	五
ス								垂	六

持駒 なし

銀は成っても成らなくても同じように王手が掛かりますが、後の変化で銀を不成で使う必要があるので成ってはいけません。

上図で94玉は93とと引いて詰み。74玉、73銀生に84玉も83と、94玉、93と引で詰み。そういうわけで、受方は玉をできる限り右側に逃がして手数を稼ぎます。玉を2筋まで追って下図。

47手目 23銀生

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
と	と	と	と	と	と	と	と		二
							銀		三
							王		四
								飛	五
ス								垂	六

持駒 なし

もし上図で15玉なら24銀生で詰み。この変化のために銀を不成で動かしてきたわけです。最善は34玉で、33と以下、と金たちを引いて詰みとなります。

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
							と		二
と	と	と	と	と	と	と	銀		三
王									四
								飛	五
ス								垂	六

持駒 なし

ところで、歩を引き成つてと金を引く冒頭の手順では、玉は毎回9筋方向に逃げるのが最善でした。例えば下図では44玉としました。

7手目 32と引

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

持駒 銀

もし44玉ではなく34玉と逃げた場合は33銀、24玉、23銀生、34玉、33と、44玉、43歩成、54玉、53歩成……と進めて最終的に作意の詰上りと同様の形で早く詰んでいました。上図で24玉と逃げた場合も23銀と打って同様です。

玉が1往復半する趣向作。15飛は舞台を支える重要な駒ですが、この15飛を打つところから無理なく始まります。安北の特性をフルに活用した楽しい作品でした。

そういえば、初形ですでに2段目の歩はすべてと金の利きだったのに、なぜわざわざ歩を捨ててと金に置き換えたのでしょうか。実際、4手目と32手目の局面を比較すると、2段目の駒はどの駒も同じ利きを持っています。

4手目 34玉

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
と	と	と	と	と	と	と	と			一
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	と		二
										三
							玉			四
									飛	五
ス									歩	六

持駒 銀

32手目 94玉

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										一
と	と	と	と	と	と	と	と	と		二
										三
玉										四
									飛	五
ス									歩	六

持駒 銀

32～92の駒の利きは同じですが、駒の名前が異なります。これが重要で、玉の真後ろに銀を打ったときに銀がと金の利きになるかどうかの違いがあります。4手目34玉に対して33銀は王手になりませんでした。そういうわけで、歩を成り捨ててと金を引く前半の手順が発生しています。

協力詰・協力自玉詰 解付き #27

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力詰が4作、協力自玉詰の出題はありません。

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9月15日(日)

[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。

■27-1 上谷直希作

協力詰 3手

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

持駒 香2

■27-2 上谷直希作

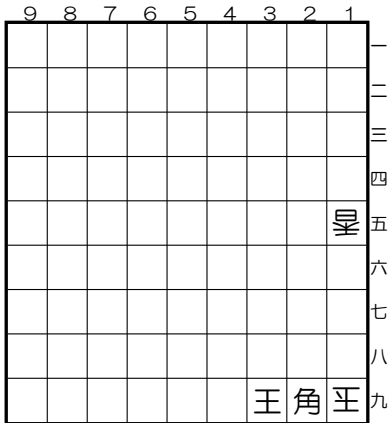
協力詰 3手

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

持駒 角

■27-3 上谷直希作

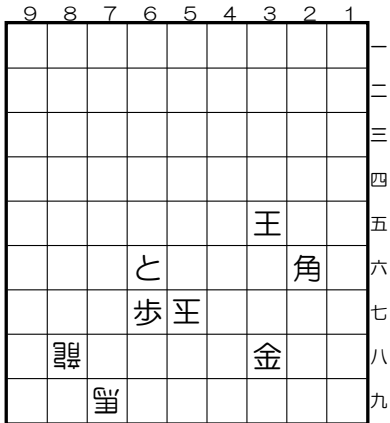
協力詰 3手



持駒 飛金

■27-4 上谷直希作

協力詰 7手



持駒 香

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

「成香・成桂・成銀の配置」

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も構いません。創作の参考にしてください。

【創作課題】

初形において成銀・成桂・成香が少なくとも一種類配置された協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

金の利きを持つ成駒は「と金」「成香」「成桂」「成銀」の4種類。創作において「と金」は余詰消し以外に、初形配置の見た目を軽くするといった積極的な理由で用いられることがあります。一方、「成香」「成桂」「成銀」は多くの作家が「可能なら避けたい初形配置」と認識しているでしょう。

「成香」「成桂」「成銀」の積極的な活用方法を考えるのが本課題の趣旨。本課題はるかなん氏が詰将棋メーカーで出題した創作課題の条件 (<https://tsumeshogi.com/problems?theme=au6mgvy7bg>) を緩和したものです。とても興味深い課題なので今回取り上げさせていただきました。頭を柔らかくして考えてみてください。

例として一作紹介しておきます。

0作 詰将棋メーカー 2024年5月8日

協力詰 7手



持駒 桂

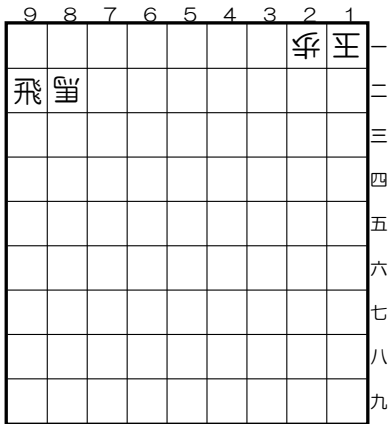
34成桂 42玉 33成桂 同玉 45桂 43玉
53歩成 迄7手

攻方は成桂を消去して桂に打ち替えます。初形の成桂は金に置き換えても完全作として成立します。ただ、作品の狙いは全くの別物になってしまうでしょう。局面の対比を表現する上で、成桂配置が最善というのが作者の判断なわけです。

解答・解説

■27-1 上谷直希作

協力詰 3手

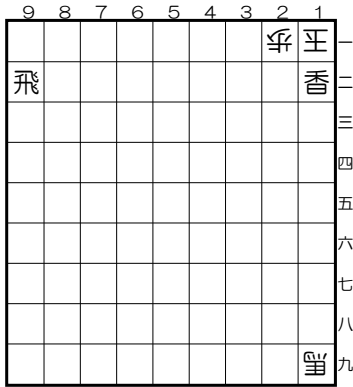


持駒 香2

【解答】

19香 同馬 12香 迄3手

詰上図



【作者コメント】

遠打と短打の対比です。

【解説】

初形では攻方92飛の横利きが受方82馬に遮られています。受方82馬が盤上から消えれば、攻方12香と打って詰みます。実際には受方82馬をどう退かすかが考えどころです。

攻方の持駒には香が2枚あります。このうち1枚を最終手で使うなら、残り1枚の香で受方馬を退かすことになるでしょう。香で王手になるのは12～19の8地点。どこに打てばよいでしょう。

初手の正解は19香の最遠打。受方は2手目19

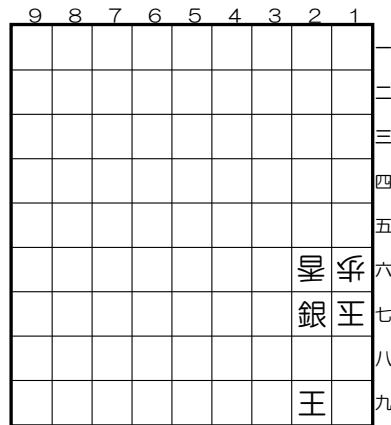
同馬と取ります。双方が協力して攻方92飛の横利きを通すことに成功しました。

最後は3手目12香と最も短く打って詰上り。代えて3手目13香は4手目12歩などと合駒をして受ける余地が残ります。普通の詰将棋なら4手目12歩は無駄合ですが、協力詰には無駄合の概念がありません。4手目12歩に5手目同香成迄と詰ますのに5手掛かった計算になり手数超過です。

本作は香を最も遠くから打った後に、最も近くから打つという対比が魅力的。この対比が上品さを演出していて、単に派手な作品にとどまっていないのが巧い作りです。

■27-2 上谷直希作

協力詰 3手

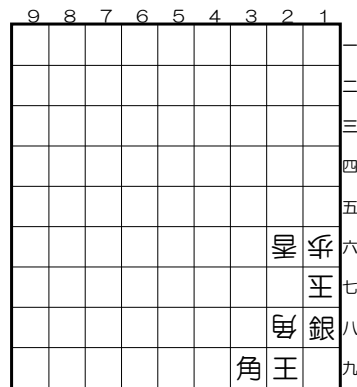


持駒 角

【解答】

39角 28角 18銀 迄3手

詰上図



【作者コメント】

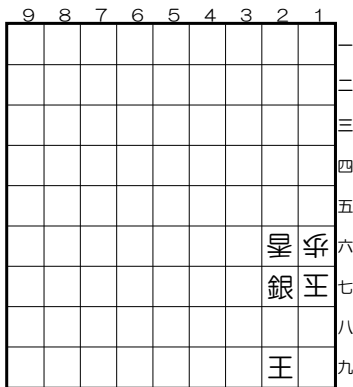
初手は39角として28地点に何らかの合駒を請

求します。前に利きがある駒では王手放置になってしまいますので合駒は角と桂の2択。そして8段目に桂合はできないため角に決まるという理屈です。2手目には捨合の雰囲気も感じられやや通常の合駒と異なるような趣があるでしょうか。

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 3手



持駒 角

初手18銀と指せば受方玉が詰みですが、反則手のため指せません。受方26香の利きが攻方29王に当たってしまいます。

対策として初手28角はどうでしょうか。次に攻方が18銀と動かしたときに、受方26香の利きが遮られています。ただ、受方が2手目に何を指すかが問題。2手目は27玉と指すしかなく失敗です。

初手の正解は39角。1マス離して打つことで、2手目に合駒をする選択が生じます。しかし、2手目28歩は逆王手で、3手目に18銀が指せません。

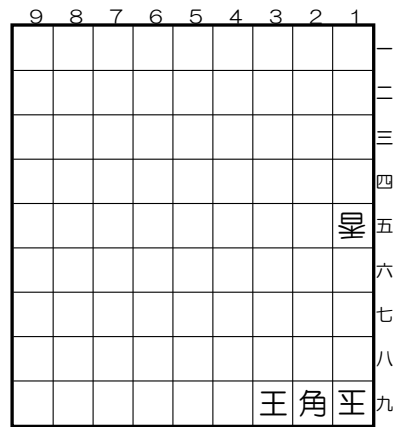
合駒は前に利きのない角か桂がよいと分かります。ただ、2手目28桂は行き所のない駒の反則。2手目の正解は28角となります。

3手目18銀迄で詰上り。受方28角の効果で受方26香の利きが攻方29王まで届いていません。

本作は釘付けにされた銀を、どうやって自由に動けるにするかがポイント。攻方の角打に受方が同じく角合で応じるのは、一見無意味なやり取りに感じられて意外性があります。双玉を活かした反則回避がとてもスリリングです。

■ 27-3 上谷直希作

協力詰 3手

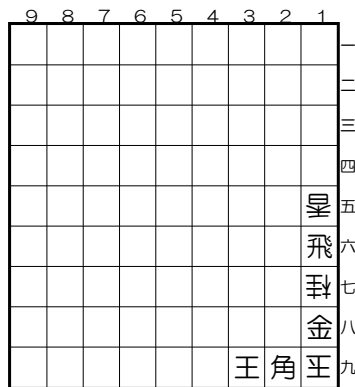


持駒 飛金

【解答】

16飛 17桂 18金 迄3手

詰上図



【作者コメント】

今度は桂合です。17に合駒して前に利きがないのは桂と角のみですが、角は逆王手になってしまうので、桂合が正着となります。

【解説】

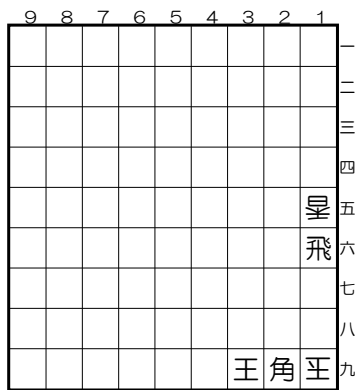
初手18飛や18金は2手目同香成と取られます。初形の受方15香が18の地点に利いているのが問題。初手17飛に2手目同香成と成らせても、18の地点に受方駒が利いたままです。

初形の受方15香の利きを直接遮るしかなさそうです。初手の正解は16飛。悩ましいのは受方が2手目に何を指すか。2手目16同香は再び18の地点に受方香が利いてしまうので失敗。

2手目は合駒で受けることとなります。2手目18歩と18の地点に合駒をするのは、3手目18同飛しか王手がなく失敗です。

初手16飛と指した局面を示します。

1手目16飛迄



持駒 金

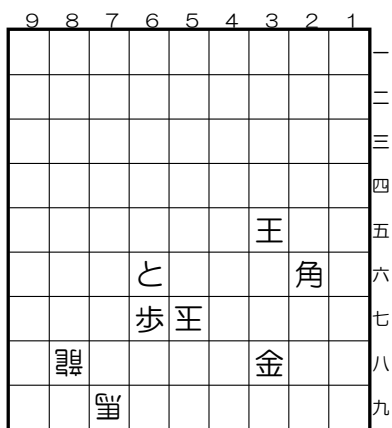
2手目の合駒は17の地点に打つことになりま
す。受方駒が18の地点に利かないように、前に利
きのない角か桂を合駒します。景気良く2手目17
角と角合で受ければ、3手目18金迄で受方玉が
詰上り。…と思いきや、3手目18金は王手放置の
反則。2手目17角が逆王手になっています。

2手目の正解は17桂。3手目18金迄で詰上り
です。これなら3手目18金が反則になりません。

本作は18の地点の利きをめぐって、双方がどう
協力するかがポイント。前作(27-2)を受けて角合
が最初に思い浮かんだのなら、本作を十分に味
わえたと言えるでしょう。

■27-4 上谷直希作

協力詰 7手

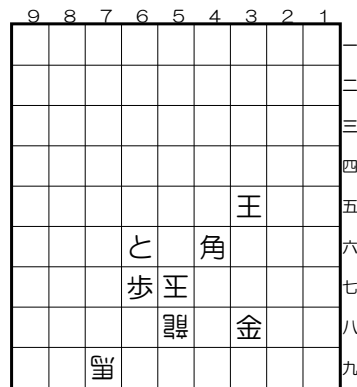


持駒 香

【解答】

48角 同龍 59香 58角 同香 同龍 46角 7手

詰上図



【作者コメント】

私は回収手筋が好きで、普通詰将棋でもフェアリーでもたまに取り上げています。本図では盤上にある26の角を攻方の駒台に回収します。「59香、58合、同香、同龍」という手順は初手の段階から始められますが、その前に初手で48角として角を捨てておきます。この角捨ては龍を動かすためのものではありません。受方の駒台に角を移動させるためのものです。46地点にあった角は、受方の駒台を経由して先手の駒台に回収され、その角を使用しての詰め上がりとなります。

このテーマは普通詰将棋でもかなり頑張れば成立させられるのでしょけども、受方の持駒をいじらないと実現が難しいのではないかと思います(普通詰将棋では相手に角を渡したところで相手が角合をしてくれるとは限らない)。

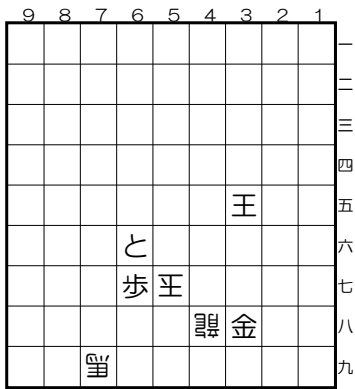
【解説】

攻方の持駒に角があれば、初手から58香 同龍と退路封鎖をして、3手目46角と打って受方玉が詰みます。攻方が角を持駒にするために、初手から59香 58角 同香 同龍と進めればよさそうですが、2手目58角は不可能な着手。角は盤上に出払っていて品切れです。

初形の攻方26角を“回収”して攻方の持駒にしたくても、直接そのようなことをするのは当然反則。ただ、少々複雑なやり取りを経れば、盤上の角を持駒化することが可能です。

初手48角に2手目同龍と進めるのが正解。盤上の攻方角を受方の駒台に移すのが目的です。2手目48同龍と指した局面を示します。

2手目48同龍迄



持駒 香

受方の持駒に角が入ったことで、3手目59香に4手目58角と角合ができるのです。5手目58同香で攻方の持駒に角が入ります。攻方は盤上の角を“回収”することに成功しました。

6手目58同龍と退路を封鎖すれば、7手目46角迄で詰上りです。

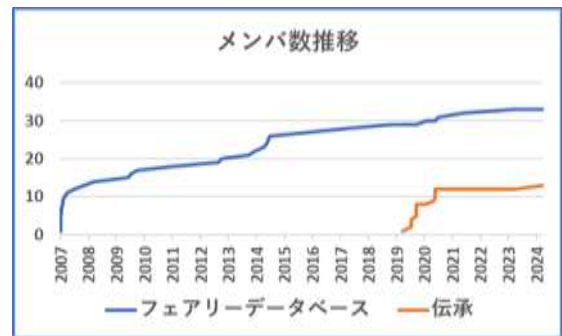
本作では盤上の駒を持駒化する「回収手筋」が高純度で実現されています。回収手筋は相手の駒台を中継地点とするため、普通の詰将棋では創作難易度が高い手筋です。作者は協力詰によって回収手筋を高純度で実現したわけです。回収手筋が持つ“素材の味”を極限まで引き出した作品と言えるでしょう。

メンバ数の推移

神無太郎

先日、springsさんから「伝承」サイトのパスワードを入手したいとの連絡がありました。「伝承」は2020年に特に若い世代とのフェアリー資産の共有を目的に開設したサイトで、条件付きで『カピタン』や『将棋パズル』などのバックナンバーも公開しています。パスワードを共有した人をメンバと呼んでいて、springsさんは4年振りの新メンバでした。そしてたった13人目のメンバでした。開設時はよいサイトができたと喜んでいたのですが、宣伝が足りていないんですかねえ。

ということで、宣伝がてらにメンバ数の推移を示しておきます。ついでに「フェアリーデータベース」サイトのメンバ数推移も。



「伝承」サイトの URL

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

フェアリー版くるくる作品展 10

担当：たくぼん

くるくる作品展はやさしく楽しい作品を出題するコーナーです。第9回は2019年1月に開催しましたがそれ以降投稿がありませんでした（ほとんど告知をしていなかったの知らない方も多いでしょう）ので未開催でしたが、今回若林さんより新たに投稿がありましたので第10回を開催します。

作者コメント

ひさしぶりにフェアリーブログを立ち上げたところ、思いのほかはまってしまいましてここしばらくフェアリーで遊んでいます。その際にくるくるっぽい小品ができましたので投稿させていただきます。怪談の夏ということで霊ならぬ零と遊んでみました。

ルール説明

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【Zero】（零）

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。
行き所のない駒にはならない。

くるくる 10-1 若林作

安南協力詰 7手

零: Zero [(0,0)-Leaper] [1+0]

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

持駒 歩2

くるくる 10-2 若林作

安南協力詰 7手

零: Zero [(0,0)-Leaper] [4+0]

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一
									二
						飛		飛	三
						零		零	四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 零2

くるくる 10-3 若林作

安南打歩協力詰 17手

零: Zero [(0,0)-Leaper] [8+3]

持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王									一
	卒		卒		卒				二
飛		飛		飛		飛			三
零		零		零		零			四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩零4

【解答送り先】

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

【解答締切】

2024年9月15日(日)

復活された若林さんの個展です。たくさんの解答よろしくお願ひします。

埋駒とその関連（5） springs

若林さんから本連載についてのご感想をお寄せいただきました。ありがとうございます！

駒井めいさんの「埋駒 2 箇所以上」をきっかけに論考を読み返しましたが、ほとんど抜けがなく網羅されていて感心しました。新しい図面やルールが生まれるかもしれませんね。

一応、知っている範囲でその他の王手回避手段（退駒にこだわらず）を記載します。

（後略）

駒井めいさんの「埋駒 2 箇所以上」というのは、駒井めいさんが詰将棋メーカーで出された創作課題（<https://tsumeshogi.com/problems?theme=ec897hxmbb>）のことです。

本連載の初回に、埋駒や退駒が生じうるルールやフェアリー駒を一覧にしました。その表にいくつか抜け漏れがあることを教えていただきました。更新した表を掲載いたします。#13 と #16 を追加しています。

表で斜体になっている言葉は一般的な用語ではなく、本連載で使用している名称です。また、各ルール・フェアリー駒を考える際はそれ以外のフェアリールールやフェアリー駒はないものとしています。

#	ルール・駒	埋駒	退駒	備考
1	対面	対駒	対駒外し	
2	背面	背駒	背駒外し	
3	点鏡	鏡駒	鏡駒外し	
4	ネコネコ	付駒		
5	マドラシ			退駒は線駒のライン開放
6	Isardam			退駒は線駒のライン開放
7	Koko	—	孤立禁誘致	
8	K-Take&Make		—	
9	Patrol		—	埋駒は線駒のライン閉鎖
10	Lortap	—		退駒は線駒のライン開放
11	線駒	合駒	—	
12	G系ホップ駒	合駒	開き応手	G系ホップ駒は跳躍台を飛び越えて着地先の駒を取る駒全般のこと
13	蝗系ホップ駒	合駒 (着地先への)埋駒	—	蝗系ホップ駒は跳躍台を取って着地する駒全般のこと
14	Imitator (■)	壁駒	—	
15	Orphan (𠄎)			埋駒は線駒のライン閉鎖
16	Friend (響)		—	埋駒は線駒のライン閉鎖

短いですが、追加分の例図を挙げて今回は終わりです。

#13 蝗系ホップ駒
埋駒 (合駒)

41蝗

4	3	2	1	
蝗	王			一
		駒		二
				三
				四

蝗: Locust

31銀

4	3	2	1	
蝗	駒	王		一
				二
				三
				四

蝗: Locust

埋駒 (着地先への埋駒)

41蝗

4	3	2	1	
蝗	王			一
		駒		二
				三
				四

蝗: Locust

11銀

4	3	2	1	
蝗	王	駒	銀	一
				二
				三
				四

蝗: Locust

#16 Friend (響)
埋駒

33飛

4	3	2	1	
	響		王	一
				二
	飛	駒		三
				四

響: Friend

32銀

4	3	2	1	
	響		王	一
		駒		二
		飛		三
				四

響: Friend

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

空きスペースコラム

オリンピックに因んだ協力詰

たくぼん

8月18日の詰四会にて北村太路さんに見せていただいたフェアリー作品を紹介します。まさにオリンピックにちなんだ作品です。

北村太路作

協力詰 7手

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

持駒 なし

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【銅将 (中将棋の駒)】

前三方と、後ろに1マス進めます。

銅将

○	○	○
	銅将	
	○	

そんなに難しくはありませんので考えてみてください。解は最終ページにて

The Imitator on the Board 結果発表 springs

WFP 第 192 号にて Imitator を使用した自作を 5 作発表し、そのうち 4 作の解答を募集しました。その結果発表です。

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	計
たくぼん	○	○	○	○	4
占魚亭	○	○	○	-	3
荻原和彦	○	○	○	-	3

※成績順・解答到着順

この度は解答をお寄せいただき誠にありがとうございました。4 は相当難しく、全問正解はたくぼんさんおひとりでした。

各作品は下記の Web ページで手順を並べることができます。併せてご覧いただければ幸いです。

フェアリーの風音 > 鑑賞室

https://tsume-springs.com/?page_id=104

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（王手は掛かっている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

1.

協力スタイルメイト 13 手

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

攻方持駒 歩4

受方持駒 なし

15 歩 13 玉 [I97] 14 歩 [I96] 同玉 [I97]
 15 歩 13 玉 [I96] 14 歩 [I95] 同玉 [I96]
 15 歩 13 玉 [I95] 14 歩 [I94] 18 と [I93]
 94 歩 まで 13 手

スタイルメイト 達成図

歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	王
■										王
歩										歩
										王
										ス

攻方持駒 なし
受方持駒 歩2

【解説】

協力スタイルメイトなので、受方をスタイルメイトにするのが目標です。Imitatorが9筋に位置しているので、すでに玉と金は1筋を上下することしかできません。よって、Imitatorの上下を塞げばスタイルメイトになります。

「15歩、13玉、14歩、同玉」の4手を行います。すると下表の通りImitatorが動くため、差し引きして結果的にImitatorが1マス上に移動します。

指し手	Imitatorの動き
15歩	移動なし
13玉	上へ1マス
14歩	上へ1マス
同玉	下へ1マス

駒を打つ着手でImitatorは動かないのがポイント。歩を打って突き捨てているだけですがImitatorの位置が変わります。

「15歩、13玉、14歩、同玉」を2回行いますが、3回目は最後の同玉の代わりに18ととしてImitatorをさらに上に移動させます。受方92歩があるので確かに王手を解除しています。そして94歩と打ってImitatorを挟めばスタイルメイト達成です。

【短評】

たくぼん

歩を打って捨てるだけで■が1つ上に行くんですね。それを上手く利用した作品

占魚亭

2歩進んで1歩下がる。18との破調がいい感じ。

荻原和彦

時間稼ぎみたいな歩打～歩捨ての反復で

Imitator の位置を変えていく。全てを封じる終手も味良し。

2.

協力自玉スタイルメイト 16手

										歩	王
											歩
											王
											王
王											
歩											
■											

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

87 王[189] 26 飛[199] 77 王[189] 36 飛[199]
67 王[189] 46 飛[199] 57 王[189] 56 飛[199]
47 王[189] 66 飛[199] 37 王[189] 76 飛[199]
27 王[189] 86 飛[199] 17 王[189] 96 飛[199]
まで 16手

スタイルメイト 達成図

										歩	王
											歩
											王
											王
王											
歩											
■											

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解説】

協力自玉スタイルメイトなので、攻方をスタイルメイトにするのが目標。初形では 98 歩があるため 12 歩は王手を掛けていません。87 王とすれば Imitator が右に動き、12 歩による王手が掛かります。

16 飛が意味ありげな配置に見えます。初手 87 王に対して 26 飛とすれば Imitator が 99 に戻るので王手を解除できます。さらに 77 王と寄り、37 飛と受けます。これを繰り返せば王と飛車は

すれ違い、最終的に王は 17、飛車は 96 に辿り着きます。17 王も 12 歩も動けないためこれでスタイルメイトです。

【短評】

たくぼん

王と飛が上手くすれ違うもんですね。これは楽しい

占魚亭

盤隅配置を活かしたすれ違い手順。

荻原和彦

これがボクらの道なのか。手順も駒の軌跡も一本道。

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	
				王			金	鋸	一
							歩		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

スタイルメイト 達成図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

78 歩[I98] 41 金[I88] 88 歩[I87] 52 金[I98]
 77 歩[I97] 42 金[I87] 87 歩[I86] 53 金[I97]
 76 歩[I96] 43 金[I86] 86 歩[I85] 54 金[I96]
 75 歩[I95] 44 金[I85] 85 歩[I84] 55 金[I95]

74 歩[I94] 45 金[I84] 84 歩[I83] 56 金[I94]
 73 歩[I93] 46 金[I83] 83 歩[I82] 57 金[I93]
 72 歩[I92] 47 金[I82] 82 歩[I81] 58 金[I92]
 まで 28 手

【解説】

攻方 21 金と 22 歩は初形ですすでに動けません。攻方をスタイルメイトにするには 89 歩と 79 歩を動けなくする必要があります。その鍵は全成禁。一切成れないので、2 段目の歩は動けません（不成で動くと行き所のない駒の禁に抵触）。89 歩と 79 歩を 2 段目まで動かすことが目標になります。

まず 78 歩と突けば、Imitator の右側が空くので 21 金による王手が有効化されます。41 金と寄ってこの王手を外します。今度は 88 歩と突き、受方は 52 金とします。ここまでの 4 手で Imitator と攻方の 2 枚の歩は 1 段上がり、受方の金は 1 段下がりました。攻方の 2 枚の歩が 2 段目に到達するまでこの手順を繰り返せばスタイルメイト達成です。

【短評】

たくぼん

2つの筋の歩を巧みに進めるだけだけどこれも楽しい趣向になっていますね

占魚亭

楽しい金&Imitator鋸。

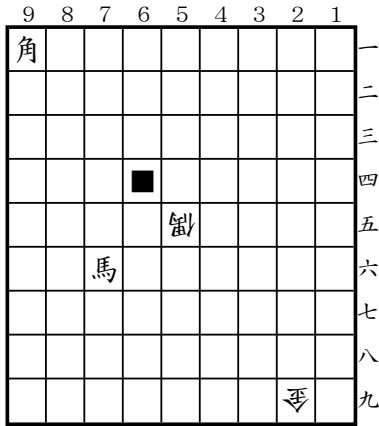
荻原和彦

受方金鋸をたったこれだけの配置で表現できるとは驚いた。Imitator の corner-to-corner まであと一歩届かぬもどかしさがまた良い。



4.

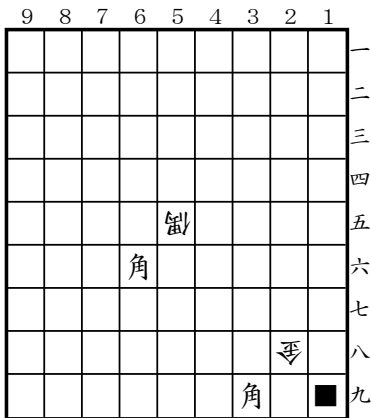
協力自玉スタイルメイト 32手



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

- 86 馬[I74] 28 金[I73] 87 馬[I74] 27 金[I73]
 - 77 馬[I63] 26 金[I62] 82 角生[I53] 25 金[I52]
 - 78 馬[I53] 36 金[I64] 79 馬[I65] 35 金[I64]
 - 69 馬[I54] 45 金[I64] 47 馬[I42] 36 金[I33]
 - 46 馬[I32] 35 金[I31] 93 角生[I42] 46 金[I53]
 - 82 角生[I42] 64 角 同角生[I24] 36 金[I14]
 - 28 角 35 金[I13] 75 角[I24] 46 金[I35]
 - 66 角[I26] 37 金[I17] 39 角右[I28] 28 金[I19]
- まで 32手

スタイルメイト 達成図



攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【解説】

5番と似た初形ですが、手順は全く異なります。大雑把には以下の流れです:

1~20手目

主に馬と金を動かし、馬を金に取らせる

21~24手目

不滅角の王手に角合し、その角を取る

25~32手目

「28金・19■」の形を目指す

不滅でない方の馬が盤上に残った状態でスタイルメイトを実現するのは困難です。5番では馬を受方に取らせたタイミングでスタイルメイトを達成しました。一方本作では馬を早めに受方に取らせ、角合をさせその角を取り、攻方の角が計2枚盤上にある状態でスタイルメイトにします。この終了図を想像することは非常に難しいと思います。

時間を掛けて本作に挑んでいただいた皆さんには大変感謝しております。ありがとうございました。

【短評】

たくぼん

5. を参考に進めていたが上手いかず、早めに馬を取って角合はなかなか気付かず、また73角合して手数オーバーで相当悩みました。

占魚亭(無解)

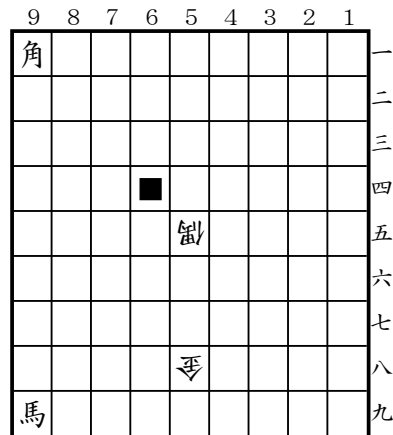
平駒の馬(角)を駒台に移す展開になるとは。これは解けません。

荻原和彦(無解)

作意手順にたどり着くどころか40手を切ることも叶わず無念なり。

5. (解答募集対象外)

協力自玉スタイルメイト 60手



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・解説は WFP 第 192号 pp.72-75 をご覧ください。

【短評】

占魚亭

46手かけて平駒の馬と不滅角の位置交換。凄い手順。

総評

たくぼん

1～3でImitatorの楽しさを体感しましたが、4でImitatorの難しさを再認識です。それにしても5の非限定が残念ですね。作者の無念さが伝わってきます。

- ★5の非限定は本当に残念。どうにかありませんか？ どうかねえ…… どなたか何かいいアイデアがありましたら教えてください。
- ★駒井めいさんのnoteによれば、Imitatorが特徴的な軌跡を描く作品は過去にも何作か発表されているそうです。

WFP2024年7月号 感想 | 駒井めい

https://note.com/meikomai_tsume/n/nbe241013b8e7

① Imitatorの三地点スイッチバック

占魚亭作

WFP第109号 第93回WFP作品展 93-5

<https://k7ro.sakura.ne.jp/jTMLView/TMLView.html?../wfp/wfp93-5.xml>

② Imitator鋸

青木裕一作

WFP第110号 第94回WFP作品展 94-5

<https://k7ro.sakura.ne.jp/jTMLView/TMLView.html?../wfp/wfp94-5.xml>

★今回の自作はいずれもスタイルメイトが目標でした。内容にもやや偏りがあったと思います。Imitatorの趣向作には可能性を感じていますが、自分の発想が乏しく、今回の作品群ではその魅力を十分に表現しきれなかったかもしれません。もう少しImitatorと遊んで仲良くなりたいと思います。

ネコネコ協力詰双裸玉の研究 (再掲)

さんじろう

昨年の春以来ネコネコルールを調べる過程で、持駒一枚の裸玉は発展性が無いと分かり、双裸玉にしてみましたらどうかと、ネコネコルールの双裸玉持駒一枚の全検を思い立ちました。

調査は昨年の11月末から12月中旬までの半月あまり掛かりました。見つかった完全作は800超です。その中からいくつかをWFPに投稿しました

今回はWFPに投稿しなかったものの中から、特徴的な作を一挙蔵出しすることにしました。当初は解付のつもりでしたが、いっそ解答募集をしたらどうだろう。それに何か賞品を用意したら、、、

《ネコネコルール》

- ・ 敵味方を問わず駒が縦に繋がったとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒と性能が入れ替わる。
- ・ 繋がりの枚数が奇数の時、中央の駒の性能は変化しない。
- ・ 一段目の桂香歩、二段目の桂の何れも禁手ではない。
- ・ 二歩は打つのはもちろん、動いて二歩になるのも禁止。王手と二歩との兼ね合いは、効き二歩有効と効き二歩無効の二説あるので、紛らわしい場合は出題時に明記することが望まれる。ちなみに本稿は効き二歩有効を採用しています。実際はややこしいものは選んでいません。

例題

ネコネコ協力詰受先4手

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

持駒 桂

詰手順：51銀、52桂、53玉、54王迄。

詰上がり

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

持駒 なし

*ネコネコらしく縦に駒が繋がってそのまま詰みになります。

上図では52桂=玉と54王=銀の二重の王手が掛かっています。

後手の指手は、次の三択

1. 51銀が動く
2. 53玉が動く
3. 駒を打つ

以上どの指し手においても王手が解除できず、詰みであることを確認ください。

それでは初手銀の代わりに51角と打ったらどうか。同様の手順で次の図になります。

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

持駒 なし

54王=角だから前図と異なり52桂=玉による単体の王手である。53玉が動いても王手は解除できず、55○打も52桂=王の王手が掛かる。この図でも詰みのように見える。ところが、、、

52角！と桂を取る手がある。銀と違って最

後54王=角となるので、王手が解除出来ている。この理由で初手51角では詰まず、51銀に限定されるわけです。

この辺りのニュアンスがネコネコの面白いところでもあり、嫌われるところでもある所以でしょうね。

それでは、手数順に10題並べます。難易度は手数と比例しないので、解き易そうなものから攻略するのが良いと思います。

解答者の中から、二名に賞品を送ります。奮って解答ください。

解答はsanjiroyas@gmail.comまで。なお解答メールの件名にネコネコ解答の文字を入れてください。

解答送り先：sanjiroyas@gmail.com

解答締め切り：2024/8/31

正解一題以上の方の中から、2名に呈賞

《ネコネコルール対処法》

- ・玉は弱い駒にして料理する。
- ・影の利きを活用する。
- ・上下の盤端は付駒の弱点。
- ・最終手以降に王手を解除される可能性に注意（付駒など）。
- ・偶数枚 vs 奇数枚の攻防
- ・両王手特に複数の筋からのものは強力。
- ・大駒は近接打から読め

1番

ネコネコ協力詰受先 4手

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

持駒 歩

2番

ネコネコ協力詰受先 4手

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

持駒 飛

3番

ネコネコ協力詰 5手

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

持駒 角

4番

ネコネコ協力詰受先 6手

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

持駒 桂

5番

ネコネコ協力詰受先6手

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

持駒 香

6番

ネコネコ協力詰7手

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

持駒 歩

7番

ネコネコ協力詰7手

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

持駒 銀

8番

ネコネコ協力詰7手

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

持駒 歩

9番

ネコネコ協力詰9手

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

持駒 桂

10番

ネコネコ協力詰9手

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

持駒 桂

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8月31日(土)

ネコネコ協力詰双裸玉の研究

フェアリー作品 10題
解答送り先：さんじろう
sanjiroyas@gmail.com
(詳細はP98をご覧ください)

2024年9月10日(火)

推理将棋第176回出題

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

2024年9月15日(日)

第163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

フェアリー版くるくる作品展

フェアリー作品 3題
解答送り先：編集部まで

2024年9月30日(月)

上田吉一氏個展

フェアリー作品 2題
解答送付先(変寝夢):
hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp (■を@に)

2024年10月15日(火)

第164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

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9月15日(日)
〔投稿先〕
下記どちらかの方法で投稿してください。
・メール：meikomaivtsume▲gmail.com
※▲を@に置き換えて送信してください。
・TwitterのDM：@MeiKomai_Tsume
(詳細はP83参照)

Fairy of the Forest #79

課題：「9・九に関連した協力詰」

(投稿先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)
・投稿締切
2024年9月15日(日)
(詳細は先月号P32をご覧ください)

第24回フェアリー入門(安北) 詳細はP78

入門用の易しい安北作品
・投稿先：メール (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com
・投稿締切
2024年9月15日(日)

P80 オリンピックに因んだ協力詰

北村太路作 解答
56銀 36玉 45銀 46玉 57金 55玉 56金
迄 7手

※63銅は63金でも同じじゃないですか？
細かいこと言いつこなしですよ(笑)

2024年 第194号

Web Fairy Paradise

非売品
令和六年八月号
令和六年八月廿日発行

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