



第195号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第164回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第165回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第178回出題
- ・ 第24回フェアリー入門(安北)
- ・ 上田吉一氏個展(変寝夢)(再掲)
- ・ Fairy of the Forest #79

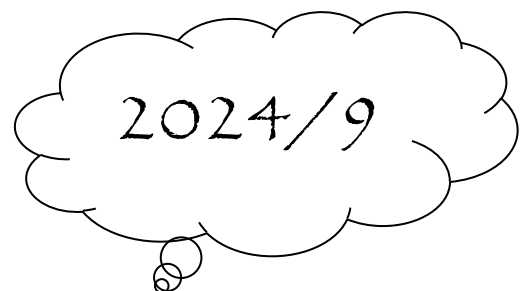
結果発表

- ・ 第163回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第176回解答
- ・ 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)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#28(駒井めい)

読み物

- ・ 2024年7月のエレ解(3)(神無太郎)
- ・ フェアリー発表数の推移(神無太郎)
- ・ フェアリー発表数の推移(太郎)(神無太郎)
- ・ 「詰将棋メーカー」好作選(2024年7・8月)
- ・ 詰将棋用語の読み方(さんじろう)
- ・ 今月の手筋(原形転)
- ・ 「フェアリー風音」のご紹介(springs)

(最終改訂:2024/9/26)



はじめに



(大小詰物)

最近の話題

まだまだ暑い日が続きますね。私はそろそろバテ気味でダウン寸前です。来週あたりからはすこし暑さも和らぐようでホッと一息というところでは。

最近の話題で興味深かったのは、今月9日に藤井七冠が静岡県牧之原市を訪問した際に、市内の旧家で今春見つけた200年以上前の詰将棋を披露され、その場で解図し余詰を指摘するという話題です。バン記者・樋口薫の棋界見歩き番外編の記事がありますので詳しくはそちらをご覧頂くとして、持駒の歩1枚は不要駒で無ければ完全作となると指摘されたり、受方72歩の不要駒を藤井七冠が指摘して首をひねった経緯が書かれています。

上の図面を見ていただければ図面の右に「文化午 大小」という文字が書かれていますので私は「あ～大小詰物なんだなあ」と感じましたが、藤井七冠は気づかなかったとの事。ちょっと面白いエピソードですね。

藤井七冠は感想として「大小詰物は聞いたことがありましたが、本作がそうであるとは、まったく気が付きませんでした。そうしてみると、実に自然に大小が表現されていると言えそうです。他の年にも同作者の大小詰物があるのか、といった想像も膨らみます」と仰られています。

それにしても作者の仲平さんって誰なんでしょうね～？

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195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>

フェアリーの風音

<https://tsume-springs.com/>

第164回WFP作品展(再掲)及び 第165回WFP作品展 担当：神無七郎

ルール細則の変更2つ

本作品展では従来にない新しいルールの作品や、新しい組み合わせで作られた作品が次々と登場しています。当初の想定になかった事例に対応するためルールの修正が必要になることも珍しくありません。今回は「ボカスカ」と「All-in-Shogi」で必要になった細則の変更についてお知らせします。

先月下旬、「ボカスカ」に対応した検討プログラム fmsk.exe が公開されました。そのおかげで、ボカスカルールの曖昧な点が明らかになりました。まずはルールのお浸いをしましょう。

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

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

問題は赤字で示した部分です。以下の例図をご覧ください。

〔例1〕非標準駒数のボカスカ

ボカスカ詰1手

									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂63

(13 桂,14 桂,15 桂,16 桂,17 桂,18 桂,19 桂,
23 桂,24 桂,25 桂,26 桂,27 桂,28 桂,29 桂,
33 桂,34 桂,35 桂,36 桂,37 桂,38 桂,39 桂,
43 桂,44 桂,45 桂,46 桂,47 桂,48 桂,49 桂,

53 桂,54 桂,55 桂,56 桂,57 桂,58 桂,59 桂,
63 桂,64 桂,65 桂,66 桂,67 桂,68 桂,69 桂,
73 桂,74 桂,75 桂,76 桂,77 桂,78 桂,79 桂,
83 桂,84 桂,85 桂,86 桂,87 桂,88 桂,89 桂,
93 桂,94 桂,95 桂,96 桂,97 桂,98 桂,99 桂)
まで1手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

この例では持駒が「桂63」だったので支障がなかったのですが、持駒が「桂64」だったらどうなるでしょう？

「すべて同時に打つ」という細則を文字通りに適用すると、「行き所のない駒」を少なくとも1枚は置かねばなりません。従って持駒の桂を打つことはできません。

これはこれで面白いルール設定で、「相手に持駒を使わせないため余分に駒を渡す」等という手筋が生まれそうですが、多くの場合は創作が不便になるでしょう。そこで、細則の3)は以下のように変更することとします。

3) 成・不成は1枚毎に自由。**持駒も同じ種類の駒は打てるだけ同時に打つ。**

こうすると持駒が「桂64」だった場合でも、1枚を駒台に残し、桂63枚を打つことが可能になります。同様の細則は歩も同時着手の対象とする「全ボカスカ」にも適用します。

元来ボカスカルールは歩を同時着手の例外としているので、持駒の同時打は4枚が上限。将棋の駒は40枚ですから、空間が足りなくなることはありません。今まではこれで良かったのですが、非標準駒数の場合も含め、様々な応用を見据えれば、持駒の同時打は4枚が上限という前提に基づく細則は見直さねばなりません。

次は All-in-Shogi です。

【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。

見直しが必要なのは細則 4)。厳密に言えば「自玉」とは攻方玉のことではなく手番側の玉であり、「玉」は「玉属性を持つ駒」です。文章表現はさておき、この規定が追加されたきっかけは下図。2019年5月頃のことです。

【例2】 All-in-Shogi ルール細則 4)の由来

All-in-Shogi協力自玉詰 2手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香
受方持駒 なし

55 香 53v 香成 まで 2手

作意は上の通りですが、細則 4)がないと最終手「51v 香成」の余詰が成立します。

「自分の手番で自玉を取らせる」着手を可能にするルール設定も可能と言えは可能ですが、王手放置すら反則なのに、王を取らせる手が反則でないとするのはさすがに無理があるので、細則 4)を追加する方向になりました。

ところが最近「複玉」という「1枚でも玉が残っていれば自玉が取られても構わない」というルールが出てきたので、話が変わりました。All-in-Shogi と複玉を組み合わせることを想定

した場合、細則 4)は次のように変更する必要があります。

4) 複玉以外で手番側の玉を取らせる手は反則。複玉の場合でも手番側の玉が 0 枚になる手は反則。

これは単玉を否定するものではありません。最初から玉が 0 枚というのは可ですが、既に存在する玉が 1 枚もなくなるのはダメという意味です。そして、「複玉」ではなく「多玉」では、どの玉を取らせるのもダメです。

このように細則を変更すると、以下のような作品を作ることができます。

【例3】 All-in-Shogi&複玉

All-in-Shogi複玉協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

22 王左 13v 王 12 王上 まで 3手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2 手目が「自分の手番で相手の駒に自玉を取らせる」手。従来の細則のままだとこれが反則になりますが、細則の変更で「複玉」らしい手を All-in-Shogi に入れることができました。

今回の2件のルール細則変更は、既発表作への影響はなく、検討した範囲では矛盾も見つかりません。特に問題がなければ、今後本作

品展ではこの細則を適用する予定です。もし本件について、疑義や指摘がある場合は担当者までお知らせください。

さて、今回は第 164 回 WFP 作品展の再掲載分と、第 165 回の新規出題です。第 165 回も相変わらずの百鬼夜行状態。多様性に富んだ（富み過ぎ？）作品が揃っています。はてさて何が飛び出すでしょうか？

〔第 164 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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。一度捨てるとう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。

〔第 165 回作品展各題への補足説明〕

第 165 回の出題は全 12 題（ツインもあるので実質 14 題）。今回登場する作者は springs 氏、駒井めい氏、占魚亭氏、若林氏、火閣氏、神無太郎氏、三角淳氏、上田吉一氏、北村太路氏、さんじろう氏の 10 名です。火閣氏は初登場ですね。これからもよろしくお願ひします。

今回の作品展も多様なルール、新しい駒、珍しい条件の組み合わせ等、異世界の詰将棋が並んでいます。見た目より易しい作品もあるので、過度に恐れず、まずは一手進めてみると良いでしょう。ヒントを付けたものもあるので、ご活用ください。

165-1 及び **165-2** は springs 氏の作品。**165-1** は、初形で王手が掛かっているように見えますが「Patrol」の条件により、歩の王手は無効になっています。攻方駒の有効／無効を上手く切り替えて詰型を目指しましょう。1 筋に埋め込まれた「不滅 Rook-Grasshopper」は余詰防止の配置。攻方金には玉属性が与えられているので、受方の有効化された利きにうっかり入らないよう気をつけてください。**165-2** 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。攻方飛が不滅駒であることをスタイルメイト達成に役立ててください。なお、「不滅歩」は成ると「不滅と」、「取捨香」は成ると「取捨杏」になり、不滅属性・取捨属性は消えません。難問だと思ひるのでヒントを小さな字で書いておきます。

ヒント：香 1 枚は盤上に残ります

165-3 は駒井めい氏による協力自玉詰のツイン（組局）。相違は歩の位置のみです。この作品では Hamster（公）という Grasshopper（G）の変種が使われています。本作品展では初登場の駒ですね。公の動く方向は G と同じですが、G と違い跳躍台を跳び越せず、跳ね返って跳躍台の直前に着地します（跳躍台の前で止まると解釈しても構いません）。従って公は相手の駒を取れません。何だか残念な駒ですね。その代わりと言っては何ですが、跳躍台がすぐ隣にあると公は「現在位置に跳ぶ」ことが可能です。Zero（零）と同様、パスにも使えるわけですね。本局でパスが出るかどうかはともかく、上手に使えば面白い働きをしてくれる駒だと思います。

165-4 は占魚亭氏による Koko と Patrol を併用した実験的作品。Grasshopper（G）王が双方の玉として使われるというオマケつきです。何

だか頭がクラクラしそうですね。仮に出題図が攻方手番だとして（実際は受方手番なのでお間違ひのないように）、33 銀と打っても王手になりません。33 銀にも 15G にも味方の駒の利きがないので Patrol により王手は無効です。通常なら両王手になる 33 銀が、Patrol で無効化されているのです。51 銀なら 15G が利いていますが、銀で 42G を取ると駒が孤立するので、Koko により王手は無効になります。要は王手を掛けることすら難しいわけです。難問だと思ひるので、ヒントを書いておきます。

ヒント：銀 2 枚が盤上に残ります

165-5 及び **165-6** は若林氏の作品。**165-5** は 4 対 5 の位置に跳ぶ八方桂が使われています。この駒は (4,5)-Leaper = $\sqrt{41}$ -Leaper なので「粗」を「根+四十一」に見立てて、この漢字を割り当てています（本当は「栖」を割り当てたのですが、これは $\sqrt{40}$ -Leaper に割り当ててしまったので、「粗」で代用しました）。さて、この「粗」は盤上で唯一箇所「行き所のない駒」になってしまう場所があります。PWC を上手く使って粗をその場所に誘導し、消してください。盤上に玉が少ないと王手を掛けることが困難なので、「多玉」の設定が使われています。まずはどの玉に王手を掛けるのが良いでしょうか？

165-6 は『Another 8 Queens』と命名された 5×5 のミニ盤を使った作品。「取禁」なので、Queen（Q）を捨てることはできず、「マドラシ」の効果で Q を石化するしかありません。その具体的な手順を求めてください。

165-7 は本作品展初登場となる火閣氏の作品。最善詰なので普通詰将棋に近い感覚で解けますが、「非王手可」の条件により、普通詰将棋ではあり得ない手順が生まれます。なお、「非王手可」は「非王手」と異なり、途中で王手を掛けても構いません。

165-8 は神無太郎氏の点鏡キルケ協力自玉詰双裸玉のシリーズ最新作。持駒が香というのは同シリーズの WFP163-5 と同じですが、手順は大きく異なります。「99 王」という攻方玉の位置に着目し、攻方玉を何に変身させるか、何の駒で詰ますか考えてください。かなりの難問だと思ひます。

165-9 は三角淳氏の攻方取禁の作品。「打歩」の条件が付いていますが、「完全打歩」でも「単純打歩」でも同じ手順で詰むので、妙な仕掛けがないか気にする必要はありません。美しい手順

と詰上りをご堪能ください。

165-10 は上田吉一氏の超長編作品。いくつものフェアリー駒が使われていますが、**Dabbaba** (戦) や **(5,5)-Leaper** (五) は余詰防止の駒なので、**Rook-Grasshopper** (城) のみ気を付ければ比較的容易に解けると思います。なお、本作品展では不透過・不可侵の駒 (あるいは領域) として石・岩 (●) と **Pyramid** (◆) を使い分けています。違いはホッパー系の駒をシャットアウトするかどうか。シャットアウトするものを●で、跳躍台として使えるものを◆で表します。本局の◆は跳躍台として使えるので、このことを前提に「城」を活用してください。

165-11 は北村太路氏の協力千日手。フェアリー駒として **Five-leaper** (伍) 王が使われています。「どこかで見たことがあるなあ…」と思う人もいるかもしれませんが、実はその通り。a) の方は **WFP30-3** とまったく同じ手順です。未見の方は答えを見ずに解くことをお勧めします。注目すべきは b)。a) とは○ (着手不可、通過可能) の位置が一つ違うだけです。これが手順にどのような違いをもたらすでしょう？

165-12 はさんじろう氏のネコネコ作品。手数はわずか 5 手ですが、性能変化の激しいネコネコの上、受先形式なので、手ごわいと思います。これもヒントを出しておきましょう。

ヒント： 受方玉は不動

解答要項

第 164 回分解答締切：2024 年 10 月 15 日 (火)

第 165 回分解答締切：2024 年 11 月 15 日 (金)

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

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

作品投稿について

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

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

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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)

- ・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自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。

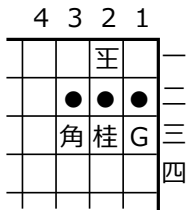
【Dummy】 (偶)

自分では動かない駒

【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。

【協カステイルメイト】

先後協力して最短手数で受方をスタイルメイトにする。

【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。

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

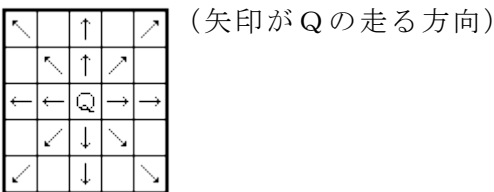
(補足)

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)

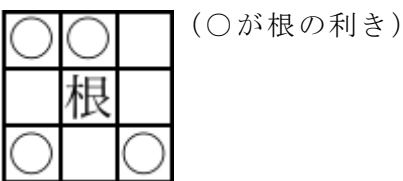
【Queen】 (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【根】

右上に進めない銀。



【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【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)

【詰】

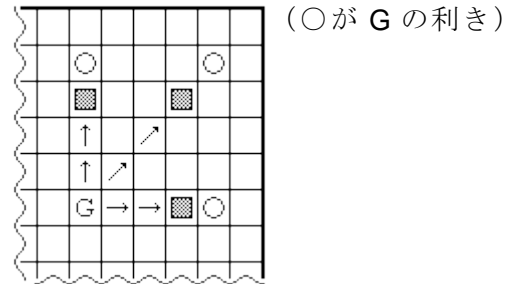
王手が掛かっている合法的な応手がない状態。またはそれを達成目的とするルール。

【受先】

受方から指し始める。

【Grasshopper】 (G)

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



(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。

【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)

【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) **複玉以外で手番側の玉を取らせる手は反則。複玉の場合でも手番側の玉が0枚になる手は反則。**
- 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、竅】(○)

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。

【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

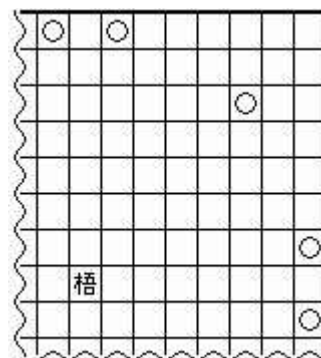
- 1)駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2)位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3)駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4)取られた玉は復元しないものとする。

→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)

【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)

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

→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)

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない

2) 初形では不滅駒を持駒にできる
→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【中立駒】(「**𨔵**」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」

【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に王手を掛け、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

【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。

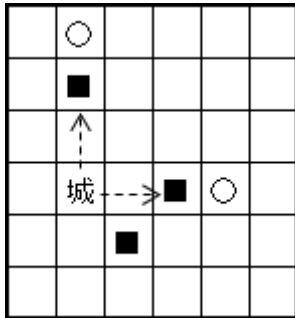
【Patrol】

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

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門
Patrol 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604fe)

【Rook-Grasshopper】(城)

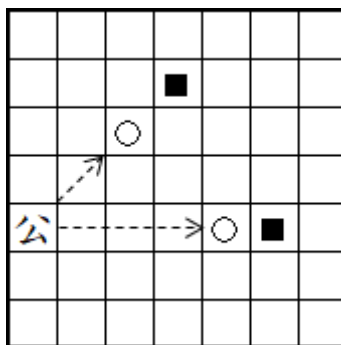
Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。
縦または横方向にある駒を1つ飛び越した
その直後の地点に着地する。そこに敵の駒が
あれば取れる。



(■は何らかの駒。
○が城の利き)

【Hamster】(公)

フェアリーチェスの Hamster。
グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方
向にある駒に到達した後、進行方向に1つ戻
った場所に着地する。



(■は何らかの駒。
○が公の利き)

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が
存在するような地点のみ有効。

(補足)

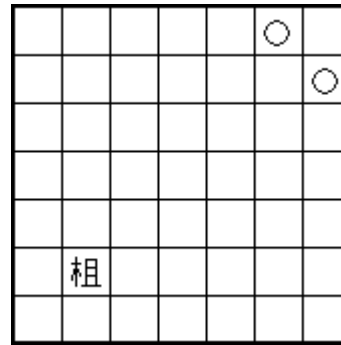
- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っ
ても周りに駒がない場合、王手とみなされ
ない。

→参考：WFP42号「Kōko について」

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門
Koko 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n5b0110fd5b7f)

【45 跳】(粗)

(4,5)-Leaper (=√41-Leaper)。
4対5の位置に跳ぶ八方桂。



(○が粗の利き)

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

(補足)

- ・あくまで手順中に駒取りが出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【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)

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしてしても良い)

【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。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。

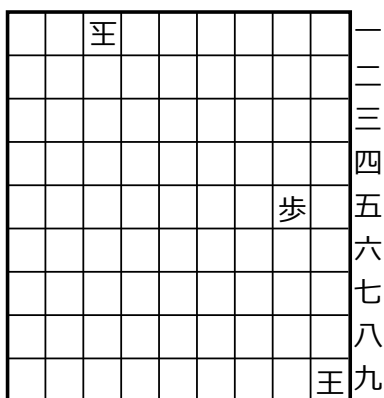
跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

■ 164-3 さんじろう氏作

ネコネコ協力白玉詰(受先) 5手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

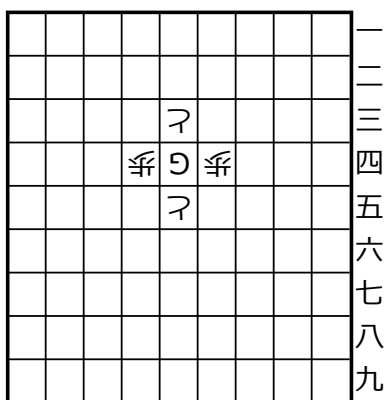


持駒 香

■ 164-4 たくぼん氏作

協力詰 71手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G

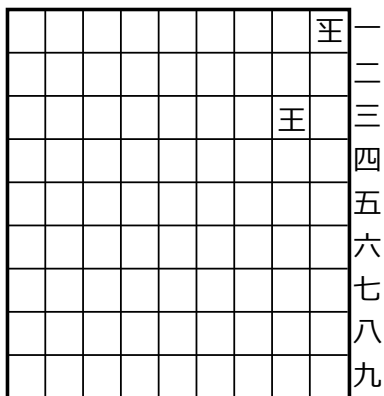
受方持駒 なし

※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

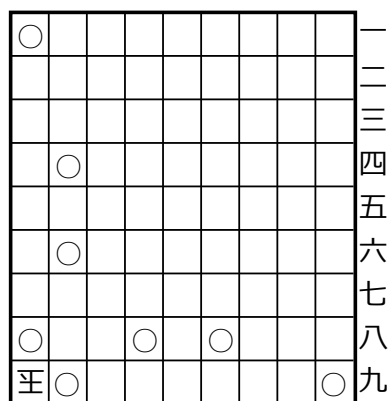


持駒 歩

■ 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



攻方持駒 歩7僧

受方持駒 歩11

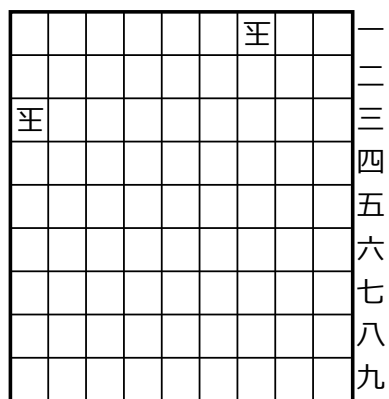
※僧: Bishop (成れない角)

○:着手不可、通過可能

■ 164-7 若林氏作

PWC二玉協力白玉 ステイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



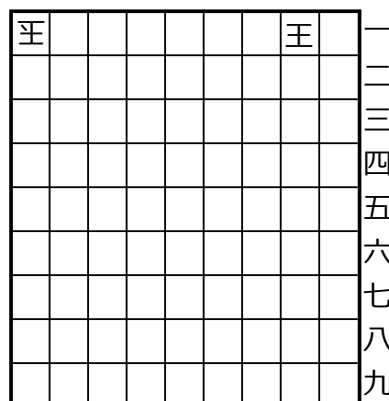
持駒 梧

※梧:Root-50-leaper

■ 164-8 神無太郎氏作

点鏡キルケ協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



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			飛							五
	王								王	六
桂	桂									七
王	香	香								八
	王									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

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

持駒 桂歩2
※指し直し上限なし

以上



<第 165 回>解答締切:2024 年 11 月 15 日(金)

■ 165-1 springs 氏作

成禁Patrol協力詰 57手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				●		飛	●	一
				○			●	二
				●			●	三
		蟹		●		獅		四
		蟹		●		獅		五
				●		獅		六
				●	○		●	七
				●	王		●	八
				●	歩	金	●	九

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

※金:金王

城:不滅Rook-Grasshopper

●:着手不可、通過不可

○:着手不可、通過可能

■ 165-2 springs 氏作

協力スタイルメイト 59手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							皇	一
							皇歩	二
								三
							皇	四
							皇	五
			糸		飛			六
		歩					鬍	七
								八
							偶	九

攻方持駒 G

受方持駒 なし

※偶:Dummy王

G:Grasshopper

歩:不滅歩

飛:成らない不滅飛

香:取捨香



■ 165-3 駒井めい氏作

a) 協力自玉詰 (受先) 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								一
				王				二
								三
							鼠	四
			糸	鼠	遊			五
			銀	銀	マ			六
				王				七
				爵				八
								九

持駒 飛

※公:Hamster

b) 協力自玉詰 (受先) 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								一
				王				二
								三
							鼠	四
				鼠	遊			五
			銀	銀	マ			六
				王	糸			七
				爵				八
								九

持駒 飛

※公:Hamster

■ 165-4 占魚亭氏作

Koko-Patrol

協力自玉スタイルメイト (受先) 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								一
				G				二
								三
								四
							G	五
								六
								七
								八
								九

持駒 銀4

※G:Grasshopper王

■ 165-5 若林氏作

PWC多玉協力白玉スタイルメイト 36手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 相

※相:(4,5)- Leaper

■ 165-6 若林氏作『Another 8 Queens』

取禁マドラシ

協力白玉スタイルメイト 16手

5 4 3 2 1

	○		○		一
○	○			○	二
	○	王			三
○	○		○	○	四
	○		○		五

攻方持駒 Q8

受方持駒 Q

※○:着手不可、通過可能

■ 165-7 火閣氏作

非王手可最善詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 なし

■ 165-8 神無太郎氏作

点鏡キルケ協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
王									九

持駒 香

■ 165-9 三角淳氏作

攻方取禁打歩協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

馬									一
									二
	銀			銀	と				三
			糸	糸					四
	と	フ		王	糸				五
		継					銀		六
			飛	王					七
						桂			八
									九

持駒 歩

■ 165-10 上田吉一氏作

協力白玉詰 928手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		皇	◆	糸	王				一
			五			◆	◆		二
			王			◆		◆	三
				歩		◆	◆		四
		戦	桂			◆	◆		五
		戦				◆		◆	六
		戦				◆			七
				◆		◆	◆		八
				◆				城	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※城:Rook-Grasshopper

戦:Dabbaba

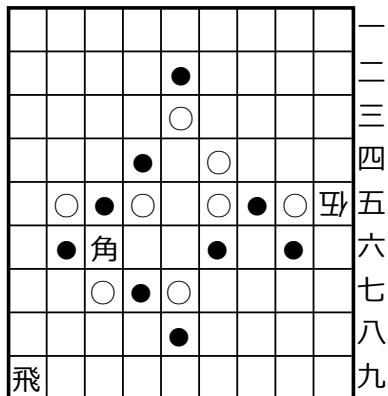
五:(5,5)-Leaper

◆:Pyramid

■ 165-11 北村太路氏作

a) 協力千日手 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

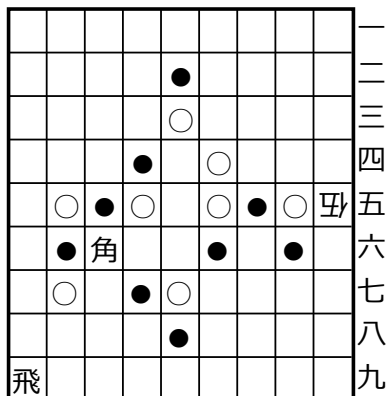
※伍: Five-leaper王

●: 着手不可、通過不可

○: 着手不可、通過可能

b) 協力千日手 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※伍: Five-leaper王

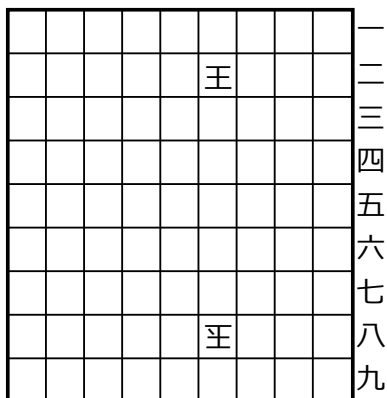
●: 着手不可、通過不可

○: 着手不可、通過可能

■ 165-12 さんじろう氏作

ネコネコ協力自玉詰 (受先) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

今月の手筋



(※解答は 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 61 回神無一族の氾濫」投稿作品募

集

「第 61 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「攻方より受方の着手地点数が多い作品」です。

普通詰将棋では攻方が王手を掛けつつ受方を追い詰めていくため、多くの場合、着手地点数（駒の移動先の種類）は「攻方 \geq 受方」となります。しかし、フェアリー詰将棋では「攻方 $<$ 受方」となる作品が比較的容易に創作可能です。今回はそのような作品を募集します。

簡単な原理図で具体的に説明します。

〔例 1〕玉鋸を使った例

協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛
受方持駒 なし

29 飛 32 玉 39 飛 23 玉 29 飛 34 玉
39 飛 25 玉 29 飛 36 玉 39 飛 27 玉
29 飛 28 桂成 まで 14 手

この例では攻方の着手地点数は 2 (29,39)、受方の着手地点数は 7 (32,23,34,25,36,27,28) で着手地点数が「攻方 $<$ 受方」という条件を満たします。

もう一つ別の例をご覧ください。

フェアリーチェスの Lion (クィーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する駒。「鬣」と表記)を使った例です。

〔例 2〕受方連取りを使った例

協力白玉スタイルメイト 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※鬣:Lion

42 王 32 角 31 王 21 角 42 王 43 角
31 王 21 角 42 王 54 角 31 王 21 角
42 王 65 角 31 王 21 角 42 王 76 角
31 王 21 角 42 王 87 角生 31 王 21 角生
42 王 98 角生 31 王 21 角生 42 王 32 角
31 王 41 銀 まで 32 手

この例では攻方の着手地点数は 2 (31,42)、受方の着手地点数は 9 (21,32,41,43,54,65,76,87,98) で着手地点数が「攻方 $<$ 受方」という条件を満たします。

このように、今回は着手地点数が「攻方 $<$ 受方」となる作品を募集します。ルールは指定しませんが、ポピュラーなルールや、詰パラで既出のルールを優先したいと思います。

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

作品要件	攻方より受方の着手地点数が多い作品
募集締切	2024 年 10 月 13 日 (日)
募集作品数	4 + 1 (協力詰枠)
送り先	神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com) 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は 10 月 20 日までに通知します。

第163回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第 163 回 WFP 作品展の結果を報告します。
 第 163 回の出題は全 12 題（163-9 は複数解×
 ツインで計 4 解を求める作品ですが、解答成績
 は 1 点で計上しています）。解答者数 11 名。全
 題正解者 2 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 163 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

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

今回は嬉しいことに全題正解者が 2 名出ました。見慣れない駒や多様なフェアリー要素を詰め込んだ作品もありますが、狙いが明確なため、解いて納得できる作品が揃っていたのが、この好成績に繋がったのだと思います。

■ 163-1 占魚亭氏作（正解 6 名）
 点鏡打歩協力自玉 ステイルメイト 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

【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）。
- 協力
 先後協力して最短手数で目的を達成する。

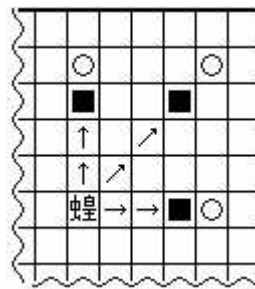
- 自玉(詰)
 攻方を詰（または達成すべき状態）にする。

(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「攻方をステイルメイトにすること」なら「自玉ステイルメイト」。
- 「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。

- ステイルメイト
 王手が掛かっておらず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。

- 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。)

【解答】

88 蝗 22 金 98 蝗 12 金打 91 角 19 歩
 まで 6 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ストックにあった「点鏡協力自玉スタイルメイト 6手」を改作（原図完成：2019年6月、改作：2024年3月）。終局図をイメージしやすいので、易しいと思います。

【解説】

将棋には「四隅の香車を見よ」という格言があります。視野が狭くならないよう戒める言葉ですが、本局は正に盤の四隅を見ることが求められる作品です。

最初に見るべきは11から99への対角線。11に攻方玉が居るので、その周辺に駒を発生させるべく、その対称位置付近の王手を探します。八段目にLocust（蝗）を打ち、対称位置に何か駒を置き、攻方玉を動けなくすることを目標に手を進めると、蝗と金の性能交換を繰り返し、22金・12金の2枚を発生させれば良いことに気付くでしょう。12金は王手を掛けていませんが、蝗と性能を交換しているのです、22金が取られるのを防いでいます。22金は12金を取られるのを防いでいます。互いが互いを守る好形で、攻方玉の包囲網が完成しました。

しかも、4手目で98蝗は動けない状態になっています。蝗は金の性能になっていますが、98から離れると12金が元の利きに戻るのです、自玉への王手となってしまいます。

さて、これで残りは持駒角の処理だけです。

注目すべきは91から19への対角線。91角に19歩と応じれば、角と歩の性能交換で91角は動けなくなります。ルールに「打歩」条件がないと、最終手は桂香歩のどれでも良いですし、角と蝗の使用順序を入れ替えても良いので、こ

の条件が手順限定のために付けられたものであることが分かります。

本局は蝗を使った4手と、角を使った2手が分離している印象もありますが、作者は盤を大きく使う作品に仕上げたかったのでしょう。作者はcorner-to-cornerを主題とする作品を多く発表していますし、前回の発表作もルールは違えど盤を大きく使った作品でした。占魚亭氏の作品を解くときには、盤の四隅を見ると良いでしょう。

【短評】

若林さん

楽しい金連続対。最終2手はないほうが好みます。

たくぼんさん

ラスト2手のとぼけた味が微笑ましい。

さつきさん

12金が蝗の特性を利用した一手ですね。蝗が飛だとこれが逆王手。

荻原和彦さん

攻方玉を動けなくする手段は大別して「鏡駒による弱体化」「退路封鎖」の2つ。

99に駒を打つ進行はなさそうだから後者に絞って考えを巡らす。

小半日悩み続けたが、解けてしまえば実に呆気ない。4手目△12金打が(蝗の性能で)22に利かしつつ蝗を98に幽閉する絶好手だった。

るかなんさん

持駒蝗2でも…と思ったら天鏡を使わずに止めてしまえるのか。

変寝夢さん（※無解）

打歩ルール手順前後を防ぐことができるのかー。



■ 163-2 springs 氏作（正解 8 名）
 ライフル協カスタイルメイト 53 手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

							黄	歩	馬	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行
 歩:不滅歩
 銅:銅将王
 ただし上記の駒はすべて成れない

【ルール】

・ライフル

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。
 (補足)

Rifle Chess の翻案。

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

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

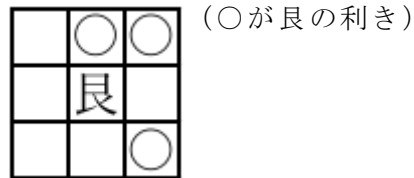
→参考:「1 手詰から始めるフェアリー超入門 ライフル編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n778e3597747b)

・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。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。

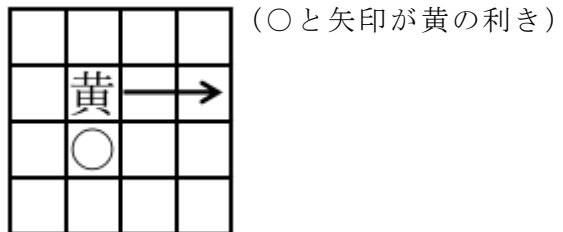
・良

左側に進めない銀。



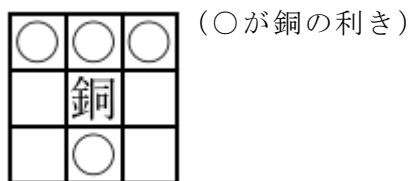
・黄

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

・駒詰

玉が指定駒の性能になる。
 (本局では銅)

※本局ではすべての駒が成れない

【解答】

22 良 12 銅 13 良 同銅/12 銅 32 黄 22 良
 同黄/32 黄 22 歩 23 良 13 銅 14 良 同銅/13 銅
 33 黄 23 良 同黄/33 黄 23 歩 24 良 14 銅
 15 良 同銅/14 銅 34 黄 24 良 同黄/34 黄 24 歩
 25 良 15 銅 16 良 同銅/15 銅 35 黄 25 良
 同黄/35 黄 25 歩 26 良 16 銅 17 良 同銅/16 銅
 36 黄 26 良 同黄/36 黄 26 歩 27 良 17 銅
 18 良 同銅/17 銅 37 黄 27 良 同黄/37 黄 27 歩
 26 良 18 銅 38 黄 28 歩 39 黄 まで 53 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
							良		六
							歩	駒	七
							黄		八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

8手1組で全体を移動させます。

【解説】

「良」や「黄」のようなオリジナル駒、「銅将」という中将棋の駒、唯一馴染みの「歩」にさえ「成れない」「不滅」という属性が付いている本局。解く前から心が折れてしまった人がいるかもしれません。でも、実際に解図を始めると驚くほどあっさりとして趣向部に入れたのではないかと思います。

「良」は利きが少ないので王手の方法も限られます。冒頭4手で良を捨てたとき、ライフルの「居食い」により銅将王が二段ではなく一段だけ上がることに気付けばしめたもの。更に4手掛けて「黄」の居食いで良を取り返せば、8手一組で「黄歩銅」の3人組が揃って一段上がったことになります。双方居食いを含む「ライフル」らしい趣向手順ですね。居食いの効果で黄の居る筋や銅将王の居る段が変わらないことが、手順の継続に役立っています。

本局の目標は受方をスタイルメイトにすることです。その最大の障害は21歩。不滅駒なので「取る」という単純な対処法が取れません。しかし趣向手順に気付けば、方法が自然に導き出されます。本局では「成れない」という制約がすべての駒に与えられているので、歩を八段目に進めれば、そのまま動けなくなります。つまり自然に趣向手順を進め、収束だけ銅将王を動けなくする工夫をすれば良いことになります。

趣向手順を離れるのが、49手目26良。銅将王は斜めに下がれないので、下を良で、上を黄で抑えて動けなくするわけです。「銅」と「成れ

ない歩」が普通の「玉」と「成れる歩」だったら全然スタイルメイトになっていない形なので、感覚的には浮かびづらい最終形かもしれません。

チェスプロブレム系のフェアリー駒や古将棋の駒には強い駒が多いですが、中長編では強い駒より弱い駒の方が便利です。例えば本局の「黄」を飛に変えたり、「良」を銀に変えると、大幅な早詰が生じます。普通詰将棋でも「桂」はその「弱さ」(特に直前のマスに利かないこと)が大変重宝しますし、筆者も創作中に「利きのない駒が使えればなあ」と思ったことが何度もあります。本局はそんな「弱い駒」の面白さと可能性を教えてくれる作品だと思います。

なお、本局は銅将王を通常の玉に置き換えて59手詰とする選択もあったと思います。この場合は作意同様に進めた後、49手目から「28良 18玉 19良 同玉/18玉 38黄 28良 同黄/38黄 28歩 29良 19玉 39黄 まで59手」でスタイルメイトになります。歩を「成れない歩」にする必要もありません。ライフルの効果により、29良を取ると歩が28に戻って、黄の利きが通るからです。本局の宙ぶらりんなスタイルメイトも面白いですが、ライフルの効果を使ったスタイルメイトも別の面白さがあると思います。

【短評】

若林さん

手を付ければ8手一組の楽しい趣向。

ライフルを使ったシンプルな良の受け渡し
が印象的。

たくぼんさん

最初、ライフル忘れて相当悩みました。

しばらくしてライフルだった事に気付いて
あとはすんなり、初めから終わりまで無駄なく
趣向手順を表現していて気持ちよい作品。

北村太路さん

特殊駒解答書きにくい！

自作はなるべく特殊駒減らそう。コピペで解
答作ったので修正漏れが心配です。

作品は当初28歩29同王の形でないとス
タイルメイトになっていないと思ひ込み苦
労しました。成れない歩は28にいたらもう
動けないんですね。

さつきさん

邪魔駒消去と持駒譲渡が繰り返される。
ライフルが巧みに利用された趣向作だと思います。

荻原和彦さん

フェアリー駒やライフルの助けを借りつつも、双方持駒なしの盤面 4 枚で「独立移動体」(WFP118 号 p.3 参照)を構成してみせた作者の辣腕ぶりに賛嘆を禁じ得ず。

☆過去の記事も読んで貰えているのは嬉しいですね。実は今回の作品展でもう一つ「独立移動体」が出てきます(163-8)。示し合わせたわけではないはずですが、詰将棋の世界ではこういう不思議な巡りあわせが時々起こります。

るかなんさん

戻れない駒をライフルで強引に引き戻す、不思議な感触。

一乗谷酔象さん

不滅歩の不動化まで先後 2 枚づつの大移動。

■ 163-3 駒井めい氏作 (正解 5 名)

協力白玉詰 (受先) 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

- ・詰
王手が掛かっており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。
- ・受先
受方から指し始める。

【解答】

62 玉 84 角 61 玉 62 角成 同玉 54 角生
66 角 51 飛成 同玉 63 角生 53 飛
まで 11 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		糸	王					一
						歩	と	二
	飛		角	継		王		三
						香		四
				香		嚙		五
			母					六
			香					七
								八
								九

持駒 なし

【作者のコメント】

53 飛・66 角を攻方駒から受方駒に変えます。

【解説】

本局を解いた方は詰上りできつと衝撃を受けたでしょう。初形と詰上りを比較すると、53 飛と 66 角が攻方の駒から受方の駒に変わっています。そしてそれ以外は、持駒も含め、まったく局面に差異がありません。11 手を掛けて 2 枚の駒の所属変更を行う作品なのです。

協力白玉詰を解き慣れた方なら、初形を見て、「横からの飛の王手で詰ますのだろう」という予想は立てやすいと思います。ただ、三段目には攻方の駒がたくさん利いています。特に 55 香が 53 に利いているのが厄介ですね。かと言って、「邪魔な駒を除去→飛合→王手→同飛」のような悠長な手順を踏むには手数が足りません。例えば「52 金 同飛生 61 玉 72 飛成 同歩 51 香成 同玉 81 飛 61 飛 52 角成 同玉 63 金 同飛」だと 13 手掛かってしまいます。

こんな場合、力づくで無理を通すのは禁物。55 香を消さなくても「無効化」できれば良い、という発想の転換が必要です。もし 66 角が逆向きならば、55 香をピン止めして無効化できます。それを現実にするのが初手から 7 手目までの手順です。角を渡して合駒として同一地点に戻し、所属だけ変えるのは、高度な手順ですね。

次に飛合を発生させるのですが、これも細心の注意が必要です。53 に利きを作らないよう、角の開き王手は常に「不成」で行い、最後に角

を開く場所も 83 飛の横利きを止める 63 地点でなければいけません。8 手目の 51 飛成を同玉と取れるよう、6 手目の開き王手の場所は 54 限定。この時点では「54 角」が「不成」である意味は分かりませんが、最終手でその意味が判明する伏線となっています。

本局は飛角の所属変更を、それ以外は原形のまま行うという高度な狙いを実現した作品です。手順も繊細かつ巧妙で、余分な装飾も一切なし。傑作だと思います。

余談ですが、この作品に触発されて、今月の手筋カードは「原形転」にしました（この用語を使えば本局は「二重原形転」になります）。語呂がイマイチなので、もっと良い用語が提案されればぜひご提案をお願いします。

【短評】

若林さん

不可能局面から予想通りに飛車角がひっくり返って詰。乱れのない美しい予定調和。これ好きです。

たくぼんさん

解いたあとに初形の 66 角と 53 飛がひっくり返っていることに気付きました。凄い！

さつきさん

初形から 2 枚の駒の所属が変わる衝撃的な作品。純粋な協力自玉詰で仕上げられているのが凄いです。

占魚亭さん

初形と詰上りとで 53 飛と 66 角の所属が変化。お見事。

変寝夢さん（※無解）

初手 5 3 飛 6 6 角をひっくり返すのか。さて次は 3 枚ひっくり返すのかな。



■ 163-4 真 T 氏作（正解 9 名）

打歩非王手協力詰（受先） 26 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									ㄥ	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

【ルール】

・非王手

最終手（目的を達成できるとき）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。

【解答】

12 フ 11 零 13 フ 11 零居 14 フ 11 零居
15 フ 11 零居 16 フ 11 零居 17 フ成 11 零居
16 ト 18 歩 15 ト 17 歩 14 ト 16 歩
13 ト 15 歩 12 ト 14 歩 11 ト 13 歩成
21 零 12 歩 まで 26 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

零を使ってみたかったです。
零の味は出ていると思います。

【解説】

「Zero（零）の上手な使い方」の教材に使える作品。「非王手」条件下で「零で実質的にパスができる」という性質をとことん活用します。

初形、1筋で二種類の“歩”が向かい合っています。受方は玉属性を持つ歩、攻方は平駒の歩です。攻方には持駒の歩もあり、ルールに「打歩」が付いているので、最終的には持駒の歩を打って詰ますこととなります。

持駒の歩には当面出番がありません。1筋に歩を打つ手が「二歩」になるからです。二歩禁解消のためには19歩を成らねばなりません、無策で歩を進めると歩の衝突が起こってしまいます。受方には歩王を前進させる以外の選択肢がないからです。

歩の衝突を防ぐには歩王が成って「と王」に昇進し、後退できるようになるまで攻方が待たねばいけません。そこで零の出番です。零の現位置移動は実質的にパスと同じなので、歩王の昇格を待つことができます。

零の打ち場所はどこでも良いわけではありません。「と王」が寄り道をしなくても零を取れるよう1筋に打つのが正解です。1筋とは言っても13～17だと途中で取られて19歩を動かさざるを得なくなります。18だと19歩の邪魔になります。正しい打ち場所は11であり、2手目に11零を打つてからは、この零をひたすら現在位置に移動することにより、歩王が成るまで待ち続けます。

「歩王」が「と王」に昇格し、後退が可能になったら、零の出番は一旦終了。「と王」を追うように攻方の歩が前進し、遂には13で「と金」に昇格。二歩禁状態が解消され、打歩が可能になります。

最後に役割を終えたと思われた零が再登場。21零で退路を封鎖し、12歩を打歩詰にします。

作者にとっては戯作かもしれませんが、使用駒は歩と零だけで、着手は一手を除いてすべて1筋。零による連続手待ちや、歩から金に昇格させて詰めるパラドキシカルな構成など、フェアリーらしさ溢れる一局だったと思います。

【短評】

若林さん

なるほど、非王手ならパスが有効に使えるのか。収束の零打がお茶目。双方でパスが出るようにできないかしら。

駒井めいさん

双方の歩がぶつからないように攻方が手待ち。協力ルールにもかかわらず、受方が歩王からと王にパワーアップしなければならないのが面白い。Zeroの打ち場所が限定されているのも巧い。

たくぼんさん

見事なまでのすれ違いで、まさに完成品ですね。

北村太路さん

零の指し手を沢山指せて楽しいです。

零の指し手を一旦中断して、また途中から零の指し手が出てくるとか、一旦零を指して相手に取らせ今度は相手が零を指すとか先手と後手が何度も零を指し合うとか（駒の行き来がないと千日手になってしまうか）かなり難しそうだけど、いろいろ広がったりしないかな。

さつきさん

17に零を打つと非王手条件に抵触。

11零として手待ちと歩突きを切り替えるのが好手順でした。

荻原和彦さん

スイッチバック（11→17→11）&還元玉の爽快作。「非王手」の効果で手順がピタリと味良く決まるのが嬉しい。

るかなんさん

零をただの手待ちで終わらせない。

盤上一切の駒余りなしの美しい終局図。

一乗谷酔象さん

パスをするだけなのに打場所限定。

変寝夢さん

作意は直ぐわかったが意味を理解するのに少し時間が必要だった。

■ 163-5 神無太郎氏作（正解3名）

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
王									六
									七
									八
									九

持駒 香

【ルール】

・キルケ

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

戻り方等は以下の細則に従う

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

【解答】

99 香 87 玉 98 香 86 玉 88 香 22 銀

87 香 同玉/99 香 98 香 77 玉

88 香 同玉/99 香 まで 12 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

驚くべき香の独舞。点鏡による性能変化、キルケによる復活を利用して、1枚の香だけで王手を掛け続け、局面を操作し、攻方玉を詰ませてしまいます。香の軌道を辿ると、99→98→88→87→99→98→88→99。ミニ香鋸とミニミニ香鋸です。

この香の舞の間に、受方は22銀を発生させ（性能変化で受けるこの6手目の打駒は、対面の「対駒」や背面の「背駒」になぞらえて、「鏡駒」と呼ぶのが良いかもしれませんが）、最終手88同玉で、22銀を玉の性能にして詰ませます。

22銀には紐が付いてないように見えますが、これを取るとキルケの効果で銀が31に復活するので、22銀は取れません。22銀は自分で自分に紐を付けているわけです。キルケではこれを「影の足」と呼びます。性能変化ルールの「影の利き」と紛らわしいですが、性能自体は変化せず、「復活」を含みに自分で自分に紐を付けて玉で取られないようにするのが、この「影の足」という手筋です。

攻方の香が何度も蘇り、銀を発生させるマジックのような手順は、初形からは想像もつかない展開だったと思います。

蛇足かもしれませんが、解説中に出てきた「影の足」と「影の利き」について補足します。

性能変化ルールとキルケ系ルールを組み合わせた場合、「影の足」と「影の利き」の両方の効果を複合させることができます。実例を見ていただきましょう。

【参考】「影の足」と「影の利き」の同時併用

神無三郎

背面キルケばか自殺詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛金

(Online Fairy Mate 045,
1994年12月11日)

11 飛 12 歩 32 金 33 桂 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

詰上りで攻方玉が 12 歩を取ると、キルケの効果で歩は 13 に復活します。そして 13 歩と 12 王が背面の効果で性能を交換し 12 王への王手となります。「復活」と「性能変化」の両方の効果で 12 歩は自分を攻方玉から守っているわけです。このような「影の足」と「影の利き」の同時併用が、今後このシリーズでも出てくるか、この点にも注目してください。

【短評】

若林さん

2、3 手目を見つけたら解けました。
取れない銀を玉に変えるのが不思議な感触。

たくぼんさん

右上の手は 1 手のみでのこの攻防は面白かった。

占魚亭さん

復活を利用した香のリフレインが上手い。

変寝夢さん (※無解)

細かい動きが多いイメージ。



■ 163-6 さつき氏作 (正解 6 名)

衝立協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金香

※指し直し上限0回

【ルール】

・衝立協力詰

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。
初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

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

(補足)

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

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

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

〔与えられる情報〕

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

〔不成立となる着手〕

- (1) 王手が掛かっているが解消できない手。

- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。

〔棋譜（攻方視点）表記用の記号〕

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XY の位置の攻方駒が取られた※ 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、+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】

67 香 (75) 86 金 (同+) 87 玉;香 (-)
74 銀成 (-) 96 香 まで 9 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔審判視点の手順〕

67 香 75 玉 86 金 同角生 87 王 84 玉
74 銀成 95 玉 96 香 まで 9 手

【作者のコメント】

4 手目が詰みでないことを有用な情報とするために初手の香が限定打になります。この筋に名称をつけるなら、自殺誘致あたりでしょうか。

【解説】

本局の主眼は初手 67 香。「詰」と「王手」の

違いを利用するための深謀遠慮の限定打です。

初手を仮に 66 香として 4 手目まで作意同様に進めたとしましょう。2 手目に 75 歩が消えたことで、既に 2 手目 75 玉は確定しています。4 手目で審判からは金が取られたことに加え、「王手」が掛かったとの情報が渡されます。4 手目に金を取れる駒は角しかないので、角で逆王手が掛かったことは分かりますが、角が成ったかどうかは教えて貰えませんし、知り得る情報から導き出すこともできません。「指し直し上限 0 回」の条件があるので、角が成っていたかどうか確かめるため「5 手目 87 玉としてみる」という衝立特有の“打診”もできません。

何とか角の成・不成を特定することはできないでしょうか？

それを可能にするのが初手 67 香です。

もし 4 手目角成であれば、審判から告げられる情報は「王手」ではなく「詰」になります。詰まなかったということは逃げ道があるということであり、4 手目は「同角生」であって 87 に逃げられることを知ることができます。香を他の段に打ったのでは、このような結論を導き出すことはできません。これが初手の限定打の意味です。与えられる情報が同じ「王手」なのに、局面のわずかな違いで、得られる情報量に差が出るというのはとても不思議です。作者が「自殺誘致」と呼ぶこの手筋は、衝立作品の花形手筋になるかもしれませんね。

5 手目以降難しい箇所はありませんが、8 手目が「無反応」であることも意外と重要です。仮に 6 手目に合駒を打ったとすると、8 手目は 74 成銀を取らざるを得なくなります。成銀が取られなかったことにより 6 手目は玉を逃げる 84 玉であったことが判明し、8 手目も玉が 9 筋に逃げたことが分ります。これで安心して最終手 96 香が打てるわけです。衝立詰において「何もない」ことは「何かある」と同じくらい重要な情報なのです。

なお、作者が作られた「BlindHelp」は、この「自殺誘致」に対応しておらず、現時点では「不詰」と判定されるそうです（5 手目からは作意解を返してくれます）。今後のバージョンアップに期待したいと思います。

【短評】

若林さん

4 手目が詰でない王手なので同角不成が確定
74 銀成が取られず王手回避できたので玉位

置が9筋に確定
96香は必ず王手で、協力詰なので詰

一度桂をもらう紛れに沈みました。
まだルールが良くわかっていませんが、こう
いうことでしょうか。

(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。

という記載がWFP8ページにあります、
「最終手は必ず王手でなくてはならないが、全ての局面が詰である必要はない(協力詰なので)」ということだとすると、ちょっと誤解を生む表現かもしれません。私の読解力の問題であればスルーしてください。

☆若林氏が括弧内で補足した通り、衝立協力詰は協力系ルールなので、対抗系ルールとは「詰」に課せられる条件が異なります。
例えば本局の最終手96香は、8手目94玉に対しては王手になっていますが、「詰」にはなっていません。つまり、『考えられる全ての局面に対して王手』ではあるものの、『考えられる全ての局面に対して詰み』とはなっていません。でも、実際には受方は攻方に協力するため95玉を指しており、詰んでいます。
この辺りをもう少し分かりやすく伝えられる表現があれば良いのですが…

たくぼんさん

衝立はイマイチ理解出来ていない部分があるかもと不安です。初手67限定は何となく分かります。

荻原和彦さん

「4手目は王手だが詰んではない、つまり角生だ」という主張。この論法を支える初手限定打の味良さに惚れ惚れする。
衝立の向こう側で望外の詰みが生じ結果オーライは若干拍子抜けの感もあるが、それはこのルールが持つ宿命でもあるだろう。

るかなんさん

「詰まなかった」という情報が焦点。

衝立詰は情報戦。

springsさん

詰みではない王手という情報が活用できるとは。
狙いは初手の限定打にあると思うのでそこまで気にはならないが、角を成らない意味付け(87/96に利かさない)はできれば一つにしたい(が大変そう)。

一乗谷酔象さん (※誤解)

指直し不可なので攻め手が限られる。87玉〜74銀成が後手玉を端に追い込む妙手順。

☆一乗谷酔象氏は初手66香の解答でした。
誤記かとも思ったのですが、短評を見ても解けているかどうか判断できないため、誤解として扱いました。

■ 163-7 三角淳氏作 (正解4名)

攻方取禁協力詰 63手

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

持駒 歩10

【ルール】

• 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。

【解答】

94 銀成 同馬 95 龍 同玉 96 歩 同と
86 銀 84 玉 95 銀 85 玉 86 銀 84 玉
85 銀 95 玉 84 銀 86 玉 95 銀 97 玉
86 銀 88 玉 89 歩 同と 97 銀 79 玉

88 銀 78 玉 79 銀 67 玉 78 銀 76 玉
 67 銀 85 玉 86 歩 同と寄 76 銀 96 玉
 97 歩 同と寄 87 銀 95 玉 96 歩 同と寄
 86 銀 84 玉 85 歩 同金 95 銀 75 玉
 76 歩 同金寄 84 銀 86 玉 87 歩 同と左
 75 銀 77 玉 78 歩 同と寄 66 銀 67 玉
 68 歩 同銀成 57 金 まで 63 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
	王								二
									三
蟹	皇	と							四
	季	皇							五
ア	季	銀	科						六
ア	ア		王	金					七
駒		ア	季	季					八
	ア								九

持駒 なし

【作者のコメント】

攻方 97 銀が主役の一局です。

47 金を活用する詰み形から、逆算を重ねて長手数になりました。22 手目の応手の選択が、ささやかな考えどころでしょうか。

【解説】

高密度に駒が詰め込まれた初形。攻方は駒を取れないので、受方の駒はもちろん、攻方駒すら場合によっては邪魔な駒になります。ということで 83 銀と 96 龍を消す導入は必然ですが、5 手目反射的に 95 銀としてしまった人も多いはず。85 角が邪魔なので、これは失敗。96 歩で「86 と」を 95 にずらしてから銀を前に進めねばなりません。この辺から既に、受方駒を邪魔にならない場所に移動して通り道を確保しつつ銀で玉を追い、行き詰まりを回避する「倉庫番型パズル」の予感がしますね。慎重に事を進めましょう。

85 角を消して玉を 97 から 88 に追う所までは順調に進みますが、22 手目に本局最大の難所が訪れます。

【途中図】 21 手目 89 歩とした局面

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
	王								二
									三
蟹	皇	と							四
	季	皇							五
ア	銀	季	科						六
	ア	ア	駒	金					七
駒	王	ア	ア	季					八
	歩								九

持駒 歩8

98 銀の配置を見ると、詰棋人としては本能的に「同銀生」と指したくなる局面です。98 を空ければ「87 と」をそこに移動させることができるので、後の手も続け易そうです。しかし、どうやっても手数が 63 手に収まりません。2 手超過してしまうのです。失敗手順の一例をご覧くださいませ。

【参考】 22 手目同銀以下の詰手順の例

97 銀 99 玉 88 銀 98 玉 99 銀 97 玉
 98 歩 同と 88 銀 86 玉 97 銀 85 玉
 86 銀 76 玉 85 銀 87 玉 88 歩 同と左寄
 76 銀 86 玉 87 銀 95 玉 86 銀 84 玉
 85 歩 同金 95 銀 75 玉 76 歩 同金寄
 84 銀 86 玉 87 歩 同と寄 75 銀 77 玉
 78 歩 同と左 66 銀 67 玉 68 歩 同銀成
 57 金 まで 43 手 (計 65 手)

作意の「同と」は意外な一着ですが、詰上りから遡って考えると、「47 金で詰めるには 57 銀が邪魔」→「57 銀を動かすには 68 とが邪魔」→「68 とを動かすには 78 とが邪魔」という構造になっており、途中の手間が変わらないなら、22 手目に「78 と」に動いて貰った方が効率が良いということになります。でも、解図中にはそんなこと分かりませんよね？

作意は 78 を空けることで、斜め追いが主体の展開になります。67→76→85 の斜めのラインで追い上げた後、そのラインに金を移動させ、今度は 84→75→66 という一つずれた筋を銀が下る様子は趣向的です。標準駒数にこだわらなければ、斜追いの繰返し趣向にも発展させることが可能でしょう。

本局は「銀歩金」という小駒が織りなす繊細な手順が楽しめる作品です。適度な紛れもあり、解答者の皆さんは充実した解図の時間を味わえたのではないのでしょうか。

【短評】

若林さん

銀がバイト君の倉庫番。

たくぼんさん

倉庫番趣向で詰上り予想がついたので楽しめました。78 を空けるのがポイントでした。

さつきさん

と金や金の細かな位置調整が楽しい作品でした。

占魚亭さん

邪魔駒移動パズル。後半、何度も躓きました。

変寝夢さん（※無解）

大活躍する駒が 97 銀だったとは意外。

■ 163-8 たくぼん氏作（正解 7 名）

成禁PWC連続詰 41手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【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。

・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)

・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。

【解答】

28 銀 27 銀 18 銀/27 銀 29 銀
 38 銀 27 銀/38 銀 16 銀/27 銀 25 銀
 36 銀 47 銀 38 銀/47 銀 27 銀/38 銀
 36 銀 45 銀 56 銀 47 銀/56 銀
 38 銀/47 銀 49 銀 58 銀 67 銀
 56 銀/67 銀 47 銀/56 銀 58 銀 69 銀
 78 銀 67 銀/78 銀 56 銀/67 銀 65 銀
 76 銀 87 銀 98 銀 89 銀
 78 銀/89 銀 67 銀/78 銀 76 銀 87 銀
 98 銀 89 銀/98 銀 78 銀/89 銀 77 銀
 88 銀 まで 41 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
									銀	八
									王	九

持駒 なし

【作者のコメント】

上田作みたいなのを創ってみたくて弄って

いたら趣向っぽい手順が引っぱりだせました。詰上りの型は予想できそうですが、難易度はどうでしょうか？

【解説】

連続詰は攻方のみが続けて指す詰将棋。PWCルールも付いているので、「成禁」の条件がなければ銀が成って89全の単騎詰が可能ですが、生の銀では88銀しか王手の手段はありません。88銀で詰ますには、89・98の二ヶ所を埋める必要があります、1筋の銀を「運搬」してそれを実現するしかありません。つまりこれは2枚の銀を最も効率良く運搬する手段を探す最適化問題なのです。

最初の数手を進めてみると、3手目で2択が現れます。16銀を取るか、18銀を取るかの選択です。前者を選択すると「16銀/27銀 25銀 36銀 27銀/36銀 18銀/27銀…」という展開が、後者を選択すると「18銀/27銀 29銀 38銀 27銀/38銀 16銀/27銀…」という展開が予想されます。以降はなるべく銀2枚を斜めに並べて一緒に運ぶのが効率的です。目標は銀を玉に近づけることですから、銀を真っすぐに並べるような手は（どうしても上手く行かない場合を除いて）考えなくて良いでしょう。

運搬法には規則性が現れます。3手目の選択は収束との繋がりには影響がありますが、運搬法は本質的に同じなので、作意の3手目18銀に沿って説明します。

【途中図1】3手目18銀とした局面

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

持駒なし

ここから4手進めると27銀・16銀が一段ずれ、38・27銀になります。更に5手進めると、傾きが反転して一路左辺に移動、47銀・38銀になります。次の運搬に備えて1手進め、計10手で次の局面。

【途中図2】13手目36銀とした局面

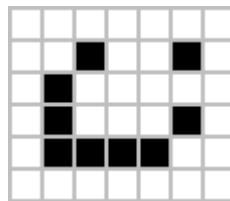
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
								銀	六
							銀		七
							銀		八
王									九

持駒なし

途中図1と途中図2を比べると、10手で六段目から八段目の配置が上下反転しつつ、左に2路移動したことが分かります。同様にもう一度10手進めれば、20手で4路左辺に移動し、元の形に復元するわけです。

上下反転しながら横に進むというと、筆者はライフゲームの「宇宙船」(参考図)を連想します。これは2世代で上下反転して一路横に移動するパターンで、4世代で元の形に戻って2路横に進みます。

【参考図】ライフゲームの「宇宙船」



本局は10手で上下反転しつつ2路横に移動し、20手で元の形に戻って4路横に進みます。その挙動は「宇宙船」にそっくり。筆者は第101回WFP作品展(WFP118号)の前口上で、「独立移動体」の概念について述べたことがありますが、「攻方銀1枚+受方銀2枚」の集団が「PWC&連続」の条件下で独立移動体となっているのです。

残念なことに将棋盤は狭いので、もう1サイクルの移動を楽しむことはできません。すぐに収束に向かいます。

普通に先を読み進めても良いのですが、詰上りが一つしかないことを利用して手間を省きましょう。詰上りから逆算し、その逆算形に繋げやすい手順を選ぶのです。

これは協力千日手で有効な解図法ですが、詰

上りが一つしかない場合にも有効です（協力千日手は初形が到達目標なので、詰上りが一つしかないのと同じ）。受方の銀2枚がなるべく離れず、六段目より上にはみ出さないことを仮定して、14手逆算してみましょう。

〔想定図〕 14手逆算（27手目）

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

持駒 なし

ここから銀を 65→76→87→98→89→78→67→76→87→98→89→78→77→88 と動かせば詰上り。詰上り直前で一瞬2枚銀が離れますが、ここは仕方ありません。この「想定図」に上手く繋がる手順を求めると、3手目の2択は18銀が正解だったことが分かります。

作者は上田吉一氏の影響で本局を創作したと述べていますが、これはきっと **WFP161-9** のことでしょうね。この作品は玉を使って「桂香」を移動させる趣向でしたが、銀を使ってこんな面白い手順が出現するというのは、画期的な発見だと思います。

【短評】

若林さん

下から上から、思いのほか不規則で楽しめました。

さつきさん

終始ほぼ論理的に解ける趣向作。
3手目の選択が重要な鍵でした。

占魚亭さん

方向転換するタイミングが重要。面白かったです。

荻原和彦さん

独創的で面白いパズル。「2枚続けて左側から取る」→「左へ3回動く」が手数短縮のコツ

だ。リズム的な5拍子の快さに加え、終盤現れる7拍子の破調が素敵すぎる。

るかなんさん

16銀/17銀から考えてました。
上下に動かしていても進展しない。

一乗谷酔象さん

初形から2枚銀を呼び出すルートは3通りありそうだが、最短収束から逆算すると 16-27-38-47-56-67-78-89-98 のW字型に決定。

変寝夢さん（※無解）

詰め上がり一つしかないけど、相当難しそう。趣向手順だったのですね。

■ 163-9 上谷直希氏作（正解10名）

最後の1ピース・協力詰1手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									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

【ルール】

・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』

【解答】

a) [追加駒] 受方 91 飛
[手順] 21 馬 まで 1 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

[追加駒] 受方 98 角
[手順] 21 龍 まで 1 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) [追加駒] 攻方 31 金
[手順] 21 馬 まで 1 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

[追加駒] 攻方 32 銀
[手順] 21 龍 まで 1 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

詰将棋創作を始めた頃の頃はツインと2解の区別がつかず、どちらがどちらなのかうろ覚えで混乱していたのを覚えています。数ヶ月前、いっそのこと1作の中にツインも2解も組み込めばいいんじゃないかという無邪気な発想が思い浮かびました。しかし言うは易し……というべきか実際にその設定でまともな全体構成を、となるとなかなかよい案を思いつけませんでした。すなわち「2解×ツイン」でなければならぬ必然性・説得力はどうすれば作り出すことができるのかというのが一番超えなければならぬ壁であったのではないかと思います。

1つ1つの手順はどうということはないのかもしれませんが、a)の2解同士を見て、b)の2解同士を見て、a)とb)を見て、4解全体を見て、と各所に対比的要素はひとまず設けられましたし、この出題形式に耐えうると(個人的には)思えるものをつくることができたことに安堵しております。配置で言うと3枚並んだ歩配置は残念ですが、ここを例えば攻方24金1枚などに代替してしまうと複数理由で不完全になってしまいますし、仮にそうでなかったとしても龍、馬以外の攻方駒を置くことにより生じる紛れは本作では夾雑物になってしまうだろうから避けるべきかと判断いたしました。

今後は、この掛け算の出題形式を使用して他の作家さんならばどのようなものを作られるのか見てみたい気持ちもあります。

【解説】

「最後の1ピース」を舞台とした、「2解×ツイン」。条件を単に「生駒1枚追加。完全作とな

る4種の配置を求めよ」としなかった理由や創作の動機は作者のコメントで述べられています。解答者の立場から見ても、条件が2つに分かれているおかげで、追加する駒が攻方か受方かで配置位置・種類・詰駒が変化する対照性を理解しやすくなっています。a)では余詰防止駒を玉から遠くに配置。置く駒は大駒。b)では余詰防止駒を玉の近傍に配置。置く駒は小駒。配置する駒の種類によって詰駒が龍か馬かも綺麗に分かれます。この2×2が成立する仕組みを確認しましょう。まず出題図では21龍・21馬の2つの詰め方があります。完全作にするために、どちらか片方だけが成立する構図を選ばねばなりません。受方駒の追加の場合は、龍や馬の利き筋上に駒を置くと、その利きを完全にシャットアウトするので不詰になります。「利きは残して、動きだけを封じる」目的で、外側から大駒を利かせて余詰を消す配置が正解になります。

攻方駒の追加の場合は、龍や馬の利き筋上に駒を追加して動きを封じます。でも詰駒への利きは必要です。「動きを封じる代わりに利きは残す」。このため龍の代わりに金、馬の代わりに銀を置くのか正解になります。金の代わりに飛、銀の代わりに角だと別の余詰が生じるので小駒限定になり、置き場所も玉の近傍になります。

「最後の1ピース」は作り方によっては、検討が難しくなりがちです。本局は余詰・不詰の検討が容易で、解答者に優しい仕上がりです。そのため作者の狙いも伝わりやすく、解答者からも好評でした。

【短評】

若林さん

HOF みたいな構成。シンプルだけど形式は完璧。強い駒4枚がAUWみたい。と、チェス用語でまとめてみました。

たくぼんさん

1つの図で4つの展開とは恐れ入りました。

駒井めいさん

受方駒なら飛角、攻方駒なら金銀。大駒と小駒の対比がくっきり。

北村太路さん

2一馬、2一龍のどうやっても詰む2手段があり、余詰消しのためにどちらかを潰さないといけない。

受方の場合は一方の筋のみ王手駒を取れる位置に駒を配置。

攻方の場合は一方の利きを遮るが、遮る駒が飛角のように強すぎると遮った駒が成ってまた余詰なので最低限2一に利かし、利かし駒が生でも成っても逃げ道ができるようにする。最遠と最近、駒種。綺麗に出来てますね。発想の勝利。

さつきさん

ラインと遠近の対比。追加駒の所属と効きの長短の対応もあり、シンプルながら複数解のお手本のような好作だと思います。

占魚亭さん

完璧な対照性。

荻原和彦さん

なるほど、追加駒に応じてトドメの駒が変わる2解作×2組、ってことか。スマートな出題に脱帽。控え目な難度に感謝。

るかなんさん

対象解となっている2解同士にまた対称性がある。これは美しい。

springsさん

コロブスの卵。

一乗谷酔象さん

b)攻めの効率を落とす追加駒、完全化(手順限定)の配置に絞り込み。

■ 163-10 さんじろう氏作

「attach and release」(正解3名)

ネコネコ協力白玉詰(受先) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
									二
									三
									四
									五
					王				六
									七
									八
									九

持駒 桂

【ルール】

・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)

【解答】

34 桂 33 桂 35 桂 32 桂成 33 桂 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

本作を見ていて連結と開放という言葉が自然に連想されたので、命名してみました。自作に命名するのは初めてです。解答者へのヒント?にもなると思います。初手が余りにも手広いので解答者には先にお詫びしておきます。

手順の流れとしては逆王手にならぬよう 35 桂を打つまでが連結で、その後の 2 手が開放というわけです。指手がすべて桂になったので、手順の統一感が出たかと思います。

【解説】

初手 34 桂が味わい深い一手。

性能変化ルールで受先ならば、初手は 2 手目の駒の性能を変化させる手を選ぶのが普通です。「32 飛 31 桂」とか「53 角 52 桂」などの展開を読んだ人も多いでしょう。

正解は何と 34 桂。2 手目 33 桂の性能を変化させないための桂打です。性能を変化させない

のに何のために打つか判明するのは 3 手目。35 桂で連結を作り、遠く 36 王の利きを 33 桂に反映させるのが目的だったのです。

桂による小さな柱が出来た後は、今度はそれを崩す収束。端の駒が玉の性能になるので、端から順に 2 枚の連結を外せば、桂と王の 2 枚が盤上に残り、ネコネコのみならず対面ルールでもお馴染みの「頭桂」の詰上りとなります。攻方には持駒がないので、34 や 37 に駒を打つ受けはなく、24 や 44 に攻方玉が跳ぶ手も成桂の性能になった 33 桂が阻んでいます。

本局は短編には珍しく「attach and release」と命名されています。detach ではなく release を選んだのは「catch and release」という言葉に似せるためでしょうか。最初から最後まで桂の着手で統一され、前半で成長した桂の柱が端から崩れて二本の小さな柱に分かれる手順は氷柱の成長と崩落を見ているかのようです。わずか 5 手にも関わらず、ストーリー性が感じられる作品ですね。

【短評】

若林さん

33-36 のミニ駒柱にアタリをつけたら大当たり。全着手桂!

attach といえばデゼニランド、というのは通じる人はいるのでしょうか。

たくぼんさん

桂づくし手順に驚き。

初手桂打ちはまったくの盲点でした。

占魚亭さん

全着手桂。飛び石を作る最終手が好感触。



■ 163-11 るかなん氏作 (正解 5 名)

千日手禁協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
	薔									二
										三
				卍						四
										五
										六
		歩								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

【ルール】

・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)

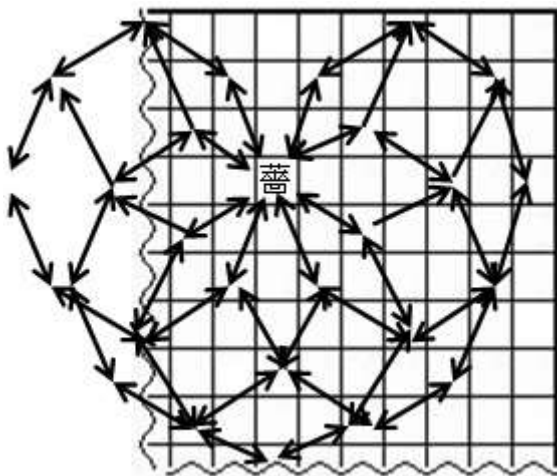
・将棋の実戦と異なり、連続王手かどうかは無関係。持駒の駒数が無限の場合は、有限回の増減があっても同一とみなす。

(※本局では同一局面 2 回で千日手)

・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 (「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」

【解答】

63n 玉 64n 玉 74n 玉 65n 玉 76n 玉 66n 玉
67n 玉 56n 玉 46n 玉 45n 玉 34n 玉 44n 玉
55n 玉 まで 13 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
	薔									二
										三
				卍						四
										五
										六
		歩								七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

初めは All-in-Shogi で作っていたのですが、玉だけ双方指せることにしたら思いの外簡素に。

77 歩はとりあえず作意を繋げるために置いたのですが、追加で検証したところこの歩の追加を「最後の 1 ピース」としても唯一解になることが判明し、自分でも驚いています。

詰上図から 46n 玉は千日手ではないことに注

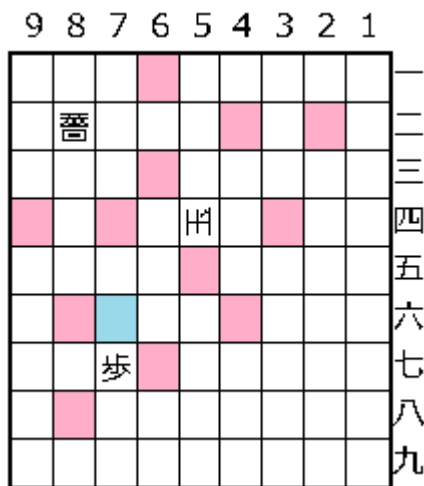
意。

【解説】

「千日手禁」を利用して、玉の周囲8マスのうち7マスを進軍禁止にする作品。

筆者は第161回WFP作品展(WFP190号)の前口上で、「連続王手の千日手禁」の働きの、3つの着手が除外される例を提示したことがあります。本局はそれをはるかに上回る7つの着手が除外されます。「連続王手の千日手禁」と「千日手禁」という違いはあるものの、本質的には同じ狙いであり、一見指せそうな着手が、見えない壁に阻まれて指せないという奇妙な感覚が味わえます。

本局ではRose(薔)という珍しいフェアリー駒が使われているので、何はさておき、その利きの把握が必要です。



ピンク色に着色した部分が初形で薔の利いている場所です。ついでに歩の利きも水色で示しています。最終的には中立玉を薔の利きに入れ、周囲に動ける場所がない状態を目指します。歩の利きに入る詰上りは考えなくて良いでしょう。歩を取る手を防ぐには薔を歩に利かせねばならず、効率の悪い手順になる可能性が高いからです。

次は具体的な手順の探索ですが、その前にもう少し条件を絞り込みましょう。

千日手禁を活かすため、薔と歩が不動だと仮定しましょう。代わりに中立玉の方を動かし「攻方駒の利きがある場所」「攻方駒の利きがない場所」を交互に通過するようにします。これで攻方王手義務と受方王手回避義務は満たされます。

中立玉の初期位置が54であることを考えれば、最終地点はその近傍。歩の利き(76)を通過する手が入ると仮定すると、55が最有力です。

ここまで整理すれば後は簡単ですね。着色されたマスと無色のマスを交互に探訪して、55の周囲すべての無色のマスを探訪済にし、最終的に55に到達するルートを求めれば、それが本局の正解手順となります。

「中立玉」「千日手禁」「Rose」というフェアリー要素で敬遠した解答者もいたと思いますが、狙いは明快。詰将棋版「ハミルトン閉路問題」と言っても良いでしょう。

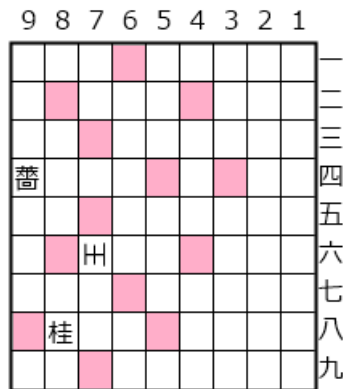
ところで、この解説で「薔が不動」とした仮定は本当に妥当だったのでしょうか？

たまたまそれで正解が得られたので、解答者の立場なら文句を言う筋合いはないのですが、作者・出題者はそれで済ますことはできません。例えば77歩の代わりに88桂配置だと何がいけないか確かめてみましょう。

【参考】77歩→88桂とした場合の余詰

94薔 65n王 86薔 75n王 94薔 85n王
96n王 87n王 86n王 77n王 67n王 66n王
76n王 まで13手

(参考・詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

77歩を88桂に変えると薔が動く余詰が成立してしまいました。上の手順の下線部で、玉の周囲の無色のマス5つがすべて訪問済みであることを確認してください。88桂は玉に取られる心配がないので、桂の利きに入る詰上りが可能であり、その分玉の周囲に攻方駒の利きが多い形を選択できます。結果的に薔が動く余裕も出来るので、「薔が不動」というのが、虫の良い仮定に過ぎなかったことも分ります。

作者はコメントで『最後の1ピース』としても唯一解』とサラッと書いていますが、もし本局が「最後の1ピース」の形式で出題されていたら正解者は居なかったかもしれません。正解らしい配置と手順を見つけたとしても、余詰検

討で挫折するのが目に見えます。「検討に機械を使っても良い」として出題しないと、ヤマ勘に頼った解答しか集まらないでしょう。

fmza では「連続王手の千日手禁」は検討できますが、「千日手禁」は検討できません。作者は裏技を使って fmza で「千日手禁」を検討しています。これはとても面白い裏技なのですが、本題から外れるので割愛します。機会があればその裏技を紹介することがあるかもしれません。

【短評】

若林さん

詰め上がりの周囲 8 マスのうち、効きのないマスを巡回するパズル。Rose の効きを盤面で確認すれば難しくはない。

たくぼんさん

薔の利きに石を置いて一筆書きのような解き方をしました。面白い作品。

さつきさん

Rose の疎で扱いにくい効きが千日手禁とここまで噛み合うことに感嘆。
1 手でいける地点に周囲を入念に踏み抜いてから移動する手順も面白いです。

荻原和彦さん

「千日手禁」は見慣れぬものの、案ずるより産むが易しで実は易しく楽しいパズル。
「全着手中立玉」という方針さえ決まれば、後は試行錯誤で行ける。
ふと考えたのだが「玉＝中立玉、薔＝中立 Rose、歩＝不滅歩」の設定(終手で不滅歩の利きに玉を入れる)も面白いかも。
完全作を得るのは難しそうだけど。

るかなんさん

究極は Universal Leaper 王(好きな距離・方向に跳べる Leaper)の移動先 80 マスを全て千日手禁で封じる形でしょうか。とても完全作が成立し得るとは思えませんが…。

☆一手毎に指定の利きに変化するご都合主義的な不滅 Leaper を使い、常に移動先が一つしかないようにすれば実現できると思います。作品価値があるかどうかは別ですね。

■ 163-12 上田吉一氏作 (正解 7 名)

マドラシ協力白玉詰 854手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

香	王	●	●							一
	王	香								二
			●							三
馬	●	皇								四
	王				縞	飛				五
	薔									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)

【ルール】

・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。

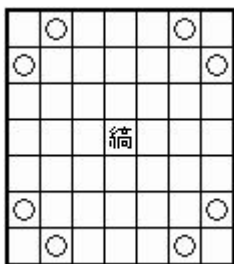
(補足)

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。

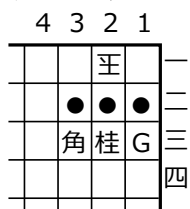


(○が縞の利き)

・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

※本局で飛は成れない

【解答】

83歩 92玉 82歩成 同馬 93歩 81玉
92歩成 同馬 82歩 同玉 72馬 93玉
94馬 82玉 32飛 42歩 同飛 52歩
同飛 62歩 同飛 72歩 同飛 81玉
82飛 同玉

「83歩 72玉 82歩生 83飛 73歩 82玉
72歩成 同玉 73歩 81玉 82歩 同飛
72歩成 同飛 82歩 同玉 72馬 93玉
94馬 82玉」 (= A)

「12飛 22歩 同飛 32歩 同飛 42歩
同飛 52歩 同飛 62歩 同飛 72歩
同飛 81玉 82飛 同玉」 (= B)

A B A B A B A B
83歩 72玉 82歩生 83飛 73歩 82玉
72歩成 同玉 73歩 81玉 82歩 同飛
72歩成 同飛 82歩 同玉 72馬 93玉
99飛 同と 94馬 82玉

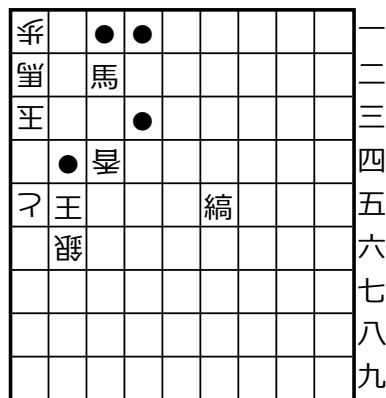
A B A B A B A B A B
83歩 72玉 82歩生 83飛 73歩 82玉
72歩成 同玉 73歩 81玉 82歩 同飛
72歩成 同飛 82歩 同玉 72馬 93玉
98飛 同と 94馬 82玉

A B A B A B A B A B
83歩 72玉 82歩生 83飛 73歩 82玉
72歩成 同玉 73歩 81玉 82歩 同飛
72歩成 同飛 82歩 同玉 72馬 93玉
97飛 同と 94馬 82玉

A B A B A B A B A B
83歩 72玉 82歩生 83飛 73歩 82玉
72歩成 同玉 73歩 81玉 82歩 同飛
72歩成 同飛 82歩 同玉 72馬 93玉
96飛 同と 94馬 82玉
83歩 72玉 82歩生 83飛 73歩 82玉
72歩成 同玉 73歩 81玉 82歩 同飛
72歩成 同飛 82歩 同玉 72馬 93玉
95飛 同と まで 854手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
受方持駒 歩10飛

【解説】

「成れない飛」が大活躍する超長編。
手順の根幹となるのは、5歩消費6歩獲得で1歩が増える持駒増幅機構。その媒介となるのが「成れない飛」です。本局には様々な条件が付与され、フェアリー駒も使われていますが、その役割は主に余詰・早詰や非限定の防止。あくまで主役は「成れない飛」です。

局面をほぐした後、15手目32飛から4連続歩合が登場。序に仕込まれた小さな「予告編」です。持駒が歩5枚になったところで、「A」と略記した「歩5枚→飛」の持駒変換が登場します。「合駒を可能にするための不成」や「同一地点への打替え」等、協力系ルールならではの手筋が駆使された面白い変換手順です。

こうして入手した飛を使い、「B」と略記した飛の王手に対する6連続歩合が登場します。歩の獲得後、飛を捨てるので、最終的には「飛一步6枚」の持駒変換になっています。

A Bを合わせると全体は「5歩消費6歩獲得で1歩が増える持駒増幅」となります。

これを繰り返せば、歩が1枚ずつ増えるわけですが、その目的は何でしょう？

その答えは「と金の呼び出し」。

歩が 10 枚になれば、飛を捨てても歩が 5 枚残るのでもう一度 A 手順に入ることができます。従って AB を 5 回繰り返して、飛を「と金」で取らせることにより、初形で 89 に置かれた「と金」を呼び出すことができます。

「と金」を一つ呼び寄せると、歩の枚数は持駒増幅を続けるための最少枚数である 5 枚に戻ってしまいます。連続した呼び出しはできないので、趣向の最初からやり直し。これが 800 手を越える長手数 の原動力となっています。

ただし最後のサイクルだけは話が別です。収束では歩 5 枚の“備蓄”は必要ないので、備蓄を切り崩して飛を入手。「96 飛 同」「95 飛 同」の呼び出しを連続で行い、持駒をきっちり使い切った幕切れとなります。

連続合で歩を獲得し、獲得した歩の一部を変換し、再び連続合を請求するための種駒とする——この仕組みの持駒増幅は協力詰の長編で用いられてきました。筆者のような古参のフェアリー愛好家には懐かしささえ感じる機構です。例として以下の作品をご覧ください。

〔参考図 1〕 3 歩消費 4 歩獲得の持駒増幅

加藤徹 作

ばか詰 5329 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩4

(詰将棋パラダイス、1974年8月、1976年5月発表の改訂版)

(参照 : <https://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kato/fbaka4.htm>)

長手数なので手順は省略しますが、上の加藤徹氏作で持駒増幅に用いられるのは「香」です。香に対する 4 連続歩合で「香→歩 4 枚」の持駒変換を行い、続けて「歩 3 枚→香」の持駒変換を行うことで歩 1 枚を増やす持駒増幅を実現しています。こうして稼いだ歩で「寿限無」のよ

うな歩の梯子を作ったり、香を「と金」や「成桂」に取らせて呼び出したり、はがしたりといった局面操作を行います。

これは半世紀も前の作品であり、当時から既にこのような構成の作品が存在していたことに畏敬の念を禁じ得ません。

ただ、当時はフェアリーールのバリエーションは少ししかありませんでした。純粋な協力詰で「飛」などという強力な駒を持駒にすれば早詰は免れず、連続合を使った持駒増幅には、「香」が使われていました。

本局では様々なフェアリー要素を付加することで、持駒増幅の媒介になる駒を「飛」にしています。これにより、連続合の回数を増やし、「飛」を再び入手する機構もとても巧妙な手順になっています。また、連続合による持駒増幅が「種駒は香、稼ぐのは歩」という定番から脱却したことも大きな前進だと思います。何を媒介にどの駒を稼ぐか、という組み合わせを変えることで、様々な作品が生み出せそうですね。

そのヒントとなる作品が普通詰将棋に既に存在しています。

「連続合」は普通詰将棋では、それ自体が離れ技であり、これをより大きな構造の一部として用いた作品はなかなか見られませんでした。しかし、2015 年にそれを実現した画期的作品が出現しました。

〔参考図 2〕 四桂連合の繰返し

田島秀男 作

詰将棋 137 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂3

(詰将棋パラダイス、2015年7月、看寿賞)

(参照 : <https://zentsumeren.web.fc2.com/html/kanju/kanpe05h27zu.html#la174>)

こちら手順は割愛させていただきますが、香で 4 連続桂合を発生させ、その桂を使って「香

はがし」により香を取り戻すことで、「桂」の連続合を何度も繰り返しています。普通詰将棋なので「持駒増幅」はできませんが、「種駒は香、連続合は桂」という手順の繰り返しを実現しただけでも驚異的です。普通詰将棋でこれができるのですから、フェアリーで同様の機構が実現できない理由はないでしょう。

本局の登場を契機に、様々な駒の組み合わせで連続合を繰り返す長編作品が登場することを望みます。

【短評】

変寝夢さん

サイクル中の稼いだ歩の消去法がお見事。

82歩と打ってからの72馬がお気に入りです。

若林さん

この手数を回答するのは初めてかもしれません。ヒントの通りフェアリー駒は気にしないことでなんとか解けました。凄い構造の歩稼ぎ。面白かったです。

たくぼんさん

あれ早く詰むなと思ったらマドラシを忘れてました。最近こんなものばかりです。当たり前ですが歩の数がちょうどになるのは気持ちよいですね。

さつきさん

長手順の持駒譲渡で歩を稼いで盤面に変化をもたらしていく巧い構成。

持駒譲渡の根幹の5歩と飛の交換の手順自体も面白く、とても濃厚な作品でした。

荻原和彦さん

マドラシ発動を避けつつ何とか手を繋ぐ導入部は少し難解だが、歩5枚を飛に両替する手続き「A」と飛を歩6枚に両替する手続き「B」が見つかればしめたもの。

「ABABABABABA」で飛を丸得でき、受方とを動かす202手サイクルの趣向手順がくるくる回って、面白いように解けちゃう仕組みだ。

るかなんさん

このてんこ盛りの内容を標準盤で入力可能というのがまた信じられない。

一乗谷酔象さん

歩5枚→飛1枚→歩6枚の持駒変換。

マドラシにより双方馬の動きが制限されて上手く歩を消費する歩5枚→飛の変換機構が巧み。

と金呼び出しを続けるために最大持歩10枚の局面に誘導。

【総評等】

たくぼんさん

最近長編趣向作が多くあり楽しく解図できます。

北村太路さん

163-3 は図面を眺めて最終形を想定できませんでした。逆逆逆王手とかするのかと思ったんですが実現方法はさっぱりでした。

163-7 は、ほぐしきれず。。。残念。

163-8 は最終図はわかりませんが、二人の銀を引き連れて歩く歩き方がわからなくて。一人連れ回すのも大変なのに二人も引っ張っていくのは、手順を確立できたら行けるのですが、結局わかりませんでした。

あとの問題は取っ掛かりさえ掴めず申し訳ないですが未着手でした。

るかなんさん

個人的には親しみやすい部類の狙いが多く、楽しんで悩ませてもらいました。

変寝夢さん

PCを新調した結果VM2がもう動かないことが分かり、ショックでした。

足掛け12年ほど頑張ってきたので・・・

でもまたぼちぼち頑張ります。

☆OSのバージョンアップで以前は動いていたプログラムが動かなくなったり、変な動作をしたりすることは結構ありますよね。筆者も最近PCの新調でWindows11を使うようになったのですが、Windows10とはコマンドプロンプトの仕様が変わったせいで、自作プログラムのSnifferDogに修正が必要になりました。新機能追加や不具合修正もあるので近く新版を公開する予定ですが、今までとは逆にWindows10での動作に問題が出ないか心配です。

以上

Fairy of the Forest #79

酒井博久

- 2024年7月20日：課題発表：(協力詰)
- 「9・九に関連した作品」
- 2024年9月15日：投稿締切
- 2024年9月20日：出題
- 2024年10月15日：解答締切
- 2024年10月20日：結果発表

■ 出題

今回は短・中編3作、長編2作と、割とバランスのよい出題となりました。例によって課題との関連が分かりやすいものと、そうでないものがありそうです。

01・02は、少なくとも表面的には分かりやすいはずですが、作者のことですから思いがけない裏趣向があるかも知れません。03は、前回の78-03の姉妹作。たとえば、ヒントになるのでしょうか。04は、詰められれば分かると思います。05は、難しいかも。「5×8」と言っておきます。

課題との関連も推理しながら、お楽しみください。04は、受方持駒制限にご注意を。

(解答先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 79-01 北村太路
協力詰 17手

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

持駒 なし

■ 79-02 北村太路
協力詰 17手

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

持駒 なし

■ 79-03 三角 淳
協力詰 19手

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

持駒 歩

■ 79-04 神無七郎
協力詰 55手

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

持駒 なし

推理将棋第178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178回出題です。はじめての方は どのような将棋だったの？ - 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10月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第178回解答」でお願いします。

初級は、飯山修さんと担当の共作になる8手です。客寄せの8手の提供ありがとうございます。

中級は、けいたんさんの同角までの9手です。前作では3手目条件でしたが本作は4手目条件があります。

上級は、るかなんさんからの11手で、終局図での駒配置は初期配置と37枚の駒が一致しています。

今月は手数短めの3作ですので、ヒント投入までの解答にチャレンジしてみましょう。

■ 本出題

178-1 初級 Pontamon・飯山修作 飯山氏からの図 8手

飯山氏から提供された詰み上がり図に担当が条件付けた8手作です。

178-2 中級 けいたん作 同角まで 9手

前は飛不成まででしたが今回は成も不成も付いていない同角までです。

178-3 上級 るかなん作 37枚一致(11手) 11手

37枚一致シリーズの第一弾は11手です。動いた駒は何枚なのでしょう？

178-1 初級 Pontamon・飯山修作 飯山氏からの図 8手

「これは飯山修氏から提供された図で過去作には無い詰み上がりらしい」

「どんな手順で実現できるのかな？」

「初手は7筋の手で、8手目の2回目の王手で詰みだね」

「ほかにはどんな手があるのかな？」

「駒を横へ動かす手があるし、同で取った駒を同じ段へ打つ手があるね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手目の2回目の王手で詰んだ
- ・ 初手は7筋の手
- ・ 駒を横へ動かす手があった
- ・ 同の手で取った駒を同じ段へ打った

178-2 中級 けいたん作 同角まで 9手

「同角まで9手で詰みか」
「4手目は飛の着手だったね」
「王手が2回あったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 同角まで9手で詰み
- ・ 4手目は飛の着手
- ・ 王手2回

178-3 上級 るかなん作 37枚一致(11手) 11手

「11手で詰んだこの局は、3手目と4手目は同じ筋の着手で、4連続で動いた駒が2枚あったね。」
「終局図で37枚が実践初形と同じ配置なのはそんな事情があったのか。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 終局図で盤上の駒のうち37枚は実践初形と同じ配置
- ・ 3手目と4手目は同じ筋の着手
- ・ 4連続で動いた駒が2枚

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176回解説

担当 Pontamon

推理将棋第176回の不成で駒を取るまでの3題はいかがでしたでしょうか。

今回は14名から解答をいただきました。解答、ありがとうございました。

上級の176-3で余詰を出してしまい、大変申し訳ありませんでした。

176-1 初級 けいたん 作 金を不成で取る手まで 9手

「金を不成で取る手まで9手で詰みか」
「6手目は金の着手だったね」
「王手は2回あったな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・金を不成で取る手まで9手で詰み
- ・6手目は金の着手
- ・王手2回

出題のことば (担当 Pontamon)

歩・香・桂で一段目の金を不成では取れないので、金を取る駒と金の位置を考えましょう。

作者ヒント

大駒の不成あり (けいたん)

締め切り前ヒント

唯一の不成の手は1段目の飛が動いた最終手の飛不成。

推理将棋176-1 解答

▲76歩、△32飛、▲33角成、△42銀、▲32馬、△52金右、▲31飛、△62銀、▲41飛不成まで9手

(条件)

- ・金を不成で取る手まで9手で詰み (9手目▲41飛不成)
- ・6手目は金の着手 (6手目△52金右)
- ・王手2回 (3手目▲33角成、9手目▲41飛不成)

詰上り図

持駒なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科			王	飛		科	皇	一
			駒	駒	馬	馬			二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
									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 金歩

まず、条件を吟味して詰み形を想定してみます。初期配置の金は角の筋違い地点なので、先手角で金を取る最終手だと地点は42、51、62などが思い浮かびますが、これらの地点での角不成だと角頭や角の腹が空いているのと、この角を支える駒を配置するのが難しくなります。あとは角を取って41や61の金を取るために角を打つ方法もありそうです。角不成で金を取った時に角頭や角の腹が逃げ道になりそうなので埋める必要があります。▲41角不成で金を取って52の玉を詰ます形を目指す手順の▲76歩、△34歩、▲22角不成、△52玉、▲31角成、△62銀、▲32角、△51銀、▲41角不成では、角の腹の51地点を後手の銀で埋めることができますが、△62飛が間に合わないで△62玉で逃げられてしまいます。△62飛を指すと手数オーバーの11手になってしまいます。

不成の手で金を取る駒を銀にした場合はどうでしょう。▲76歩、△54歩、▲44角、△42銀、▲18香、△53銀、▲同角成、△42金、▲31銀、△72銀、▲42銀不成の手順で詰むのですが、銀不成の場合も手数オーバーの11手になってしまいます。

角不成も銀不成もだめそうだとすると3段目の桂不成で金を取るのはどうでしょう。▲76歩、△42金、▲33角成、△41玉、▲77桂、△54歩、▲65桂、△53金、▲同桂不成だと△52玉の逃げ場が残っていて失敗です。となると、不成の手で金を取る駒は飛しか残っていま

せん。そこで、後手の飛を取ってから打って、9手目に金を飛不成で取って詰めてみたのが参考図の手順です。角、銀、桂で金を取る手順では6手目に金の着手ができませんでしたが、飛で詰ます場合は6手目の金も可能なので無事に解けたと思ったのですが、初王手となる9手目の▲41飛不成で詰んだので王手2回の条件をクリアできず失敗手順でした。

参考図：▲76歩、△34歩、▲22角成、△32飛、▲同馬、△52金右、▲42飛、△62銀、▲41飛不成 まで9手

参考図

持駒 なし

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

持駒 角金

32地点の飛を馬で取って、最終手の▲41飛不成の支えにする構想は良いはずなので、この参考図の詰み形を参考にして、手順の途中で王手を1回挟むことができれば王手2回の条件をクリアできそうです。となると思い当たるのは3手目の▲33角成での王手です。初手から、▲76歩、△32飛、▲33角成で最初の王手をします。5手目は▲32馬で飛を取ることになりますが、4手目の王手の応手が問題です。玉が52地点や62地点へ逃げると▲41飛不成が王手にならないので42地点での合い駒が4手目になります。41の金は最終手で取られる金なので必然的に4手目は△42銀です。続けて▲32馬のあとの6手目は金の手なので61の金を動かす△52金右になります。参考図の手順だと飛を42へ打ったのですが、今回は42地点には銀が居るため飛を打てません。しかし、銀が移動したおかげで31地点が空いているので7手目は▲31飛で、8手目は玉の退路を埋める△

62銀になり、最終手の▲41飛不成で詰みになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「52を塞いでから定番の詰形に導く」

■最終手が▲41飛成なら52地点にも利きがあるのですが、本問では▲41飛不成で金を取る最終手。よくあるのは△52金左で41の金が52地点を埋めての▲41飛と打つ手順。

RINTAROさん「初級にしては結構考えたと思います。」

■32の飛を取るなら▲22角成からの▲32馬が多いので王手回数が合わなかったのでは？

るかなんさん「6手目に動いた金は取らないのでは？と疑念が燻っていたところに飛車が目に留まり一気に解決。」

■52へ動いた右金ではなく、41に居座っている左金を飛不成で取る手順でした。

ミニベロさん「実はこれが一番大変。後手陣に金銀4枚・飛車角馬が固まっていて、暗算では頭がパニック。42飛から41飛を消した「王手2回」だが、42銀が、攻めにも守りにも関係ない不思議な手。」

■△42銀によって▲31飛が実現できているので、先手の攻めへの協力手ですね。

中村丈志さん「飛車をどこで取るか悩みました。」

■初期配置の82の飛を取りに行っている詰みませんから、飛の取り場所が考え処です。

原岡望さん「馬の位置を考えるととどめは飛車しかない」

■1段目で不成が出来る他の駒種だと飛以外は角か銀しかないので消去法で飛が残ります。

飯山修さん「不成で金を取って詰ませる方法は意外に少ないんですね」

■王手1回と2回で金の手が6手目と8手目の違いの4通りだけのようです。

占魚亭さん「不動の金を取ることに気付けば易しい・・・？」

■6手目は金の条件に引っ掛かって、動いた金を取ろうとするとハマります。

ほっとさん「作意はすぐにわかったものの、王手2回の条件が必要な理由がわからず。」

■担当のようにへそ曲がりだと、裏読み対策として不必要な条件を追加するかもしれませんが、本問は正攻法の王手回数違いの余詰消しました。

諏訪冬葉さん「▲42角△52玉▲72飛の形かと思ったら生飛車だと詰んでいなかった」

■「知っておきたい推理将棋の各駒手筋」の「第7回 飛の手筋」に出ている飛角のサンドイッチの横型の手順では▲72飛成として61地点を抑えていますね。

榊彰介さん「龍と違い、生身の飛車はこれだけお膳立てして居玉を仕留める使いにくさに苦戦しました。」

■生の駒は玉とのすれ違いでは活躍しますが、詰み上がりでの不成は厄介者ですね。

はなさかしろうさん「すんなり解けましたが、王手2回は何を消しているのか、解説楽しみです。」

■王手2回の条件は、王手がかかるように逃げる手順に限定している可能性はありますが、居玉のままで詰む本問だとそれはありません。となると、王手回数が多いか少ないかの余詰があることが推察されます。本問では、3手目の角成を22にするか、王手になる33にするかの違いでした。

正解：14名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん
ミニベロさん piyoさん 中村丈志さん
原岡望さん 飯山修さん けいたんさん 占魚亭さん ほっとさん 諏訪冬葉さん 榊彰介さん はなさかしろうさん

176-2 中級 けいたん 作
角を不成で取る手まで 11手

「角を不成で取る手まで11手で詰みか」
「後手玉は連続で動いたな」
「歩の着手は初手と2手目と3手目だけだね」
「初手と2手目は同じ筋の着手だな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

- (条件)
- ・角を不成で取る手まで11手で詰み
 - ・後手玉は連続で動く
 - ・歩の着手は初手と2手目と3手目だけ
 - ・初手と2手目は同じ筋の着手

出題のことば (担当 Pontamon)
最終手で取る目標の角の位置と最終手の駒は？

作者ヒント
端の手あり (けいたん)

締め切り前ヒント
9手目は端筋で駒が成る手。この成駒は動きません。

推理将棋 176-2 解答 担当 Pontamon

▲36歩、△34歩、▲76歩、△32銀、▲37桂、△42玉、▲25桂、△31玉、▲13桂成、△42飛、▲22角不成 まで11手

- (条件)
- ・角を不成で取る手まで11手で詰み (11手目▲22角不成)
 - ・後手玉は連続で動く (6手目△42玉、8手目△31玉)
 - ・歩の着手は初手と2手目と3手目だけ (初手▲36歩、2手目△34歩、3手目▲76歩)
 - ・初手と2手目は同じ筋の着手 (初手▲36歩、2手目△34歩)

詰上り図

持駒なし

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

持駒 角歩

角を不成の手で取る最終手はどこなのかを考えてみます。不成と言っても後手陣の手とは限りません。9手の両王手の手筋で、▲82角不成で飛を取って、▲92飛と打って、▲64角不成や▲55角不成での両王手が可能かもしれません。角を不成で取る手までなので後手は△64角か△55角を指す必要があるのではどちらの形でも手数オーバーの15手になりそうです。どうやら、後手角は後手陣にある角が最終手で取られるようです。それでは、先手のどの駒で後手陣の角を取るのでしょうか。2筋の歩を突き進めて▲23歩成から▲13とを指せば22の角に飛が直射するので▲22飛不成で32の玉を詰める形がありそうですが、ないものねだりの歩突きはできません。▲26歩、▲25歩までならその後、▲26飛、▲X6飛、▲X3飛不成で後手陣へ飛は入れますが▲22飛不成は指せません。後手が△34歩から△33角としていれば先手は9手目の▲43飛不成から11手目の▲33飛不成で角を取ることができますが、21の桂の守りがあるし、詰み形がありません。つまり、飛不成で角を取る手順は無さそうです。次は、銀を取って、打って、▲22銀不成で詰む形を考えるのですが、▲36歩、△34歩、▲96歩、△42銀、▲97角、△33桂、▲53角不成、△52金左、▲42角不成、△41玉、▲31銀、△32玉、▲33角不成、△21玉、▲22銀不成 では手数オーバーの15手でもまだ詰んでいません。銀の両腹(32地点は角頭でもある)の退路が塞がっていないからですが、先手の持ち駒の桂を▲24桂と打てていれば銀の両腹を抑えることができたはずでした。

あと残っている駒種で有望なのは角しかありません。角も銀同様に両腹や角頭、角尻に玉の退路が残り易い駒なので工夫が必要です。桂を取って桂打ちで玉の退路の2地点を同時に抑える手筋を使って、33地点の角を▲33角不成で取って見たのが参考図の手順になります。この図だと△52飛が間に合わなくて詰んでいない形になっていますが、暗算で詰み手順を考えた際には9手目は玉の両脇の32地点と52地点を抑えるための▲44桂を考えていたのですが、▲44桂を打ってしまうと最終手の▲33角不成を指せなかったのでは仕方なく32地点を抑える▲24桂にしたのでした。

参考図：▲36歩、△34歩、▲76歩、△33桂、▲37桂、△25桂、▲同桂、△42玉、▲24桂、△33角、▲同角不成 まで11手

参考図

持駒なし

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

持駒 角

33の角を角不成で取る手順ではないとすると、初期配置の22の角を角不成で取るのが最終手でしょうか。33地点だと21の桂が利いていたので△33桂を指してその桂を取って使おうとしましたが、22地点は31の銀が利いています。▲22角不成で角を取っての王手だと、後手玉はどこに居るのかと言うと31地点のはずです。もし11地点や13地点の場合は、21か23を経由して11地点へ移動したことになり11地点を空けるための△12香の手も必要になり手数オーバーになります。玉が△31玉で最終手が▲22角不成の王手だとすると32地点が後手の駒で塞がっているか先手の駒で抑えられていなければいけません。△32銀を指してい

れば△31 玉の手も可能になり、32 地点を埋めることも出来て一石二鳥です。△31 玉の前は△42 玉だったはずなので 42 地点の退路封鎖は△42 飛になります。残った課題は▲22 角不成を支える駒です。参考図の手順では桂を入手することと最終手の▲33 角不成を支えるために▲25 同桂を指していましたが、この 7 手目に▲25 桂を指して 9 手目に▲13 桂成をすれば 22 地点の角を支えることができます。したがって、初手からは▲36 歩、△34 歩、▲76 歩、△32 銀、▲37 桂と進み、6 手目からの後手の 2 手は玉の連続着手になり、△42 玉、▲25 桂、△31 玉、▲13 桂成と進み、10 手目の退路を塞ぐ△42 飛に▲22 角不成で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん「歩が使えないので右桂の 3 段跳ね」

■桂は最下段の配置なので遠いようですが、2 マスずつ前へ進めるので 3 段跳ねで駒成が可能ですね。

RINTARO さん「22 角不成の紐が右桂であることに気付けば解決。」

■▲13 桂成に気付いた時点で解図完了だったはず。

るかなんさん「23 歩成まで 7 手が思い浮かべば目指す形はわかりやすい。」

■▲26 歩、△34 歩、▲76 歩、△32 銀、▲25 歩、△42 玉、▲24 歩、△31 玉、▲23 歩成、△42 飛、▲22 角不成の手順が浮かべば、2 手目に合わせて初手は▲36 歩で、2 筋の歩を突き進めないで 29 の桂の三段跳ねの▲13 桂成で 23 のと金の代用ですね。

ミニベロさん「これは、歩を突いていくか桂が跳ねるかの 2 択。」

■最終手の▲22 角不成が見えると、支え駒は 2 択になりますね。歩成は▲13 歩成と▲23 歩成の 2 通り。

原岡望さん「序盤は分かったが詰筋は締め切り前ヒントにおんぶ」

■最終手で取られる後手の角が初期配置から動くとしたら 2 手目は△14 歩か△34 歩。先手角が 22 へ直射するように 2 手目△34 歩と 3 手目▲76 歩は考え易いけど、もしこれが畏だったら大変なことになるどころでした。

飯山修さん「直前ヒントで 13 の成駒の支えて 22 角を取る事が判ったが飛車で取る方法を選んで失敗。

角で取る方が歩の制約を受けないのでずっと簡単だった。」

■先手の自陣の飛を使うのは歩の手の制約があるので無理そう。かと言って、後手の飛を取って▲12 飛から▲22 飛不成は手数オーバーです詰み形を作るのも大変。

占魚亭さん「詰み形が全く見えません……。」

■角を不成で取る単純な手は 3 手目の▲22 角不成。これを 11 手目に指して詰ますために必要な道具を揃えて配置できれば解けたでしょうね。

ほっとさん「桂を活用するとは。」

■最下段の桂なので目が向き難いです。

諏訪冬葉さん「端の手は動かないが意味はありと判断し、▲22 角不成で詰む形を探しました」

■「端の手は駒成」のヒントだと成駒の活用も検討内容に追加されてしまうので「動かない」を追加しましたが、その前に「9 手目」も追加していたので、最終手の 11 手目は不成の手が確定しているので 9 手目に端で成った駒を動かすチャンスはありませんでしたね。「9 手目は端筋で駒が成る手」だけで良かったことでした。

柘彰介さん「分かりませんでした。初手から 3 六歩、3 四歩、7 六歩で角を活用していくのかと思いましたが。」

■序の解図予想は当たっていました。角を活用するには支えとなる駒の配置が必要でした。

はなさかしろうさん「歩条件が強いのでこちらでも解きやすかったです。」

■不成で角を取るまでの手順に使える駒が限定されてくるので解き易かったと思います。

正解：11名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん
ミニペロさん piyoさん 原岡望さん 飯山
修さん けいたんさん ほっとさん 諏訪冬葉
さん はなさかしろうさん

1 7 6 - 3 上級 けいたん 作
銀を不成で取る手まで 1 2 手

「銀を不成で取る手まで12手で詰みか」
「5手目は飛の着手だね」
「後手がかけた8手目からの3連続王手はすべて駒取りだったな」
「同の手は1回だったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・銀を不成で取る手まで12手で詰み
- ・5手目は飛の着手
- ・後手がかけた8手目からの3連続王手はすべて駒取り
- ・同の手は1回

出題のことば (担当 Pontamon)

3連続王手の条件自体がきついのにも更にそれらの王手全てが駒取りの手です。

作者ヒント

端の手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

5手目は端の手で玉は28地点で詰みます。

余詰修正

会話と条件の「3連続王手」の前に「8手目からの」を追加

余詰修正2

会話に「同の手は1回だったね」を追加し、条件に「同の手は1回」を追加

▲76歩、△34歩、▲66角、△同角、▲18飛、△58角、▲48玉、△57角不成、▲38玉、△49角成、▲28玉、△39角不成 まで12手

(条件)

- ・銀を不成で取る手まで12手で詰み (12手目△39角不成)
- ・5手目は飛の着手 (5手目▲18飛)
- ・後手がかけた8手目からの3連続王手はすべて駒取り (8手目△57角不成：歩取り、10手目△49角成：金取り、12手目△39角不成：銀取り)
- ・同の手は1回 (4手目△66同角)

詰上り図

持駒 金銀歩

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

持駒 なし

7手詰の手筋の応用で57の銀を△57銀不成で取って詰む手順なら、▲56歩、△34歩、▲48銀、△66角、▲68銀、△48角不成、▲58玉、△46銀、▲57銀、△同銀不成の10手で詰めることができるので、手順を工夫すれば3連続王手にして△57銀不成で詰ますことができそうな気がしたのですが、どうもうまくいきません。最終手の位置は玉に直接利いている地点での不成の手だという先入観が間違いなのかもしれません。最終手が△39角不成の手で初期配置の39地点の銀を取る手であってもその39の角が玉に利いていない空き王手でも良いはず。参考図の手順は8手目からの3連続王手で58地点の先手玉を詰めた手順ですが、最終手は△39角不成の空き王手です。持ち駒が無い先手は57地点での合い駒ができずに詰みと

なっていますが、8手目からの3連続王手のうち、駒取りでの王手は最終手の12手目だけなので失敗手順でした。

参考図：▲76歩、△34歩、▲56歩、△88角不成、▲68飛、△99角不成、▲55歩、△56香、▲48玉、△57角、▲58玉、△39角不成 まで12手

参考図
持駒 銀

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

持駒 なし

空き王手がだめなら、8手目からの3連続駒取り王手を考えることとなります。初期配置の39の銀を△39角不成で取って詰めた形を考えて逆算してみます。△39角不成が最終手なら先手玉は28地点に居るのでしょうか。玉の逃げ場としてありそうなのは18地点と38地点になります。18地点については5手目の飛の手で▲18飛を指していれば玉の逃げ場にはなりません。38地点については最終手の△39角不成を支えている駒が38地点もカバーしているはずですが。と言うのも、先手玉は28の前は38に居たはずで王手されて28地点へ逃げたはずだからです。終局図で39地点の角を支えつつ、10手目は38地点の先手玉に王手をかける手であり、かつ、最終手で動く角が57地点に居る場合は10手目の王手で48地点を塞いではいけません。そもそも48地点に後手の角がある場合は10手目の王手の手48地点であるはずはありません。これらを考慮すると10手目の王手は38地点の先手玉に対して49地点から馬か龍で王手するしかありません。小駒の駒成で49の金を取っても38の玉への王手にならないからです。先手の飛は5手目に▲18飛として

いるはずなので、もし△49飛成が10手目なら、後手の飛が自陣から進出して来ていなければいけません。考えられる手順は、▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲18飛、△44飛、▲48玉で8手目の△47飛不成の歩取り王手に▲38玉、△49飛成の金取り王手に▲28玉と進み、最終手の△39角不成で銀を取って詰めたいところですが、44で取った角は持ち駒のままなので最終手を指すことができません。

となると10手目の49の金を駒成で取って王手するのは龍ではなく△49角成した馬になります。この着手を実現するには4手目に角を取って、6手目に△58角と打つこととなります。最終手で△39角不成を指す角は8手目に駒取り王手ができる地点に配置する必要がありますが、その機会があるのは4手目だけです。つまり、後々に39地点へ行くことができる地点で先手の角を後手の角で取る必要があります。39地点から辿ってみると、48、57、66、75、84地点のどれかになりますが、4手目に角を取れる地点となれば66に決まりです。初手から、▲76歩、△34歩、▲66角、△同角、▲18飛、△58角の手順になります。10手目の王手は9手目の▲38玉に対する王手なので、7手目は▲48玉です。8手目の駒取り王手は、57の歩を取っての王手の△57角不成で、続けて▲38玉、△49角成、▲28玉と進み、12手目の△39角不成で銀を取っての詰みになります。

余詰について

NAOさんとRINTAROさんから指摘があった元条件での余詰手順は先手の余裕手まで完全一致してました。

▲16歩、△34歩、▲15歩、△77角成、▲68飛、△同馬、▲48玉、△57馬、▲59玉、△38飛、▲58金右、△39飛不成 まで12手

ミニベロさん指摘の手順は逆側の△79飛不成の手順でした。

▲76歩、△34歩、▲77角、△同角不成、▲68飛、△同角不成、▲48玉、△57角不成、▲59玉、△78飛、▲58金左、△79飛不成 まで12手

余詰修正条件での余詰手順（NAOさん指摘）

▲76歩、△32飛、▲33角成、△同角、▲68飛、△15角、▲78金、△37角成、▲48金、△同馬、▲69玉、△39飛不成 まで12手

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）

けいたんさん（作者）「個展ありがとうございます。粗検申し訳ありません。銀を不成で取る手までの実現が容易だったということでしょう。実現が困難な手順ほど余詰がでにくく作りやすいというパラドクス。」

■担当の粗検も申し訳ありませんでした。作り易さに関してですが、珍しい手順を見つけた作品、余詰や紛れ筋が多いのにこれだけで限定できているのかと驚く作品のどちらも作者としては作り難いですよね。

NAOさん（双方解）「8手目からの駒取り5手詰、そのお膳立てには6手目迄に大駒2枚を適所に配置しなければならない。2枚目の攻駒は玉頭の角。」

▲33角や△77角の余詰筋が先に見えてしまい、なかなか作意に辿り着かなかった」

■玉頭へ打った角が成って49の金を取り、最終手の支えに早変わり。

RINTAROさん（双方解）「余詰手順はすぐ分かったが、本手順が難しかったです。5手目飛なので、飛を取ることはあり得ず、角2枚の詰め上がり図を考え、正解に辿り着きました。」

■5手目が飛なので最短6手目に取った飛を3連続王手の時に使えても、駒取りにはできませんね。

るかなんさん（双方解？）「8手目から3連続は思い込みでは？」と疑ってみましたが、いざ並べると非限定多数。

4手目77同角成の順も並べましたが、素直に「王手は3連続のみ」でしたね。」

■余詰手順の記載がありませんでしたが、コメントから察するに、途中で3連続の駒取り王手がある手順を並べられていたようですね。

▲76歩、△34歩、▲77角、△同角成、▲68飛、△同馬、▲48玉、△57馬、▲59玉、△38飛、▲58金右、△39飛不成。（3手目は▲77桂かも）

ミニベロさん（双方解）「先手5手、後手7手の順だが、66角で調整するあたり、ベテランの作者には当然とはいえ、ならいある手筋。」

■△88角不成で角を取って、△66角不成で戻っても△79角不成にしても△57角不成の歩取りでの王手ができますが手数オーバーの後手7手。先手の角を取りつつ66へ角を配置することで手数を削減しています。

原岡望さん「ヒントから角捨てが浮かび解決」

■先手玉を28地点へ向けて王手で追うためには自分の角以外に先手の角も入手する必要がありますね。

飯山修さん「28で詰むという事で5手目は18飛車確定。移動に4手かかるので39銀を取る方針にすれば一気に解決。」

■上級だったので玉の詰み位置もヒントに加えましたが、甘過ぎたかも。

占魚亭さん「4手目駒取り・6手目駒打ち」が見えているので、組み立てやすかったです。」

■8手目からの3連続駒取り王手なので、後手が駒を取って打つタイミングが限られていました。

ほっとさん「7手目までの準備工作が印象的。」

■何せ8手目からの3連続駒取り王手なので準備が大変。

諏訪冬葉さん「△49金を消すのは必須なのでここから考えました。」

■参考図の手順のように空き王手だと49の金で39の角を取ることができないので、49の金を消す必要がない場合もありますのでご注意ください。

柘彰介さん「分かりませんでした。条件を満たすのが難しかったです。」

■連続の駒取り王手と聞くと、7段目の歩や9段目の駒を馬で取る王手で玉を追って手順もありそうなので手順を絞り難かったのかもしれないね。

はなさかしろうさん「ユニークな詰ませ方ですね。裏推理で3手目は角に決め打ちして解いたので、解説楽しみです。」

■詰み形からの逆算が解説でした。逆算すると4手目は39地点へ到達できる角筋で先手角を取る手になるので3手目はその地点への角移動の手で決まりました。

正解：12名

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

(総評)

NAOさん「不成で駒取りの3問。いずれも一捻り謎解き要素がある好作でした」

■最終手が不成というだけでも結構面倒ですが、指定された駒種を取る課題が追加されると一苦労します。

RINTAROさん「今月も早めに推理将棋を考えることができました。けいたんさんの作品は、分かりやすく好きです。」

■けいたんさんからの最近の投稿では「〇〇まで」のタイトルの作品が多いです。もちろん最終手の棋譜がタイトルになっているので分かり易いのですが、解くのが簡単というわけではありません。

るかなんさん「1問解けたら一気に考えやすく

なりました。」

■最終手の駒種と場合の玉の退路の関係を1問目で見極めると、多少は検討内容を削減できたのかも。

ミニベロさん「けいたんさんの個展、楽しめました。」

■楽しんでいただけて幸いです。

piyoさん「176-1と176-2はすぐに解けたのですが、176-3は全然考えが進まず、締め切り前ヒントを見るまでは全然詰み型がイメージできずでした」

■3連続王手は挟殺なのかとの考えも浮かんだのかな。王手は追う手で端へ追い詰める手順でした。

原岡望さん「今日は珍しくパラも解答できました。やれやれです。」

■詰パラの解答送付を忘れていて、解答いただいた前日の8/5に慌てて解答送付しました。

飯山修さん「最終手不成駒取り個展面白かったです。」

■次に個展を開催するなら、「〇〇まで」シリーズで駒種を揃えるか、バラすかかな。流石に地点が同じで、駒種や手数が違う組み合わせは今のところできません。

無理矢理担当作を追加すれば可能か？

ほっとさん「またしても最終ヒント待ちに。」

■中級で引っ掛かったのかな？

諏訪冬葉さん「今回は3問とも最終ヒント待ちでした」

■簡単だったような短評もあったので、作品と解答者の相性があるみたいですね。

柘彰介さん「1問のみですが、解答を送りました。難しいですが、引き続き挑戦していきます。」

■今後も解答をよろしくお願ひします。

推理将棋第176回出題全解答者： 14名
 NAOさん RINTAROさん るかなんさん
 ミニベロさん piyoさん 中村丈志さん
 原岡望さん 飯山修さん けいたんさん 占魚
 亭さん ほっとさん 諏訪冬葉さん 榊彰介さん
 はなさかしろうさん

今月の手筋（解答）

解答

24銀生 22玉 13銀生 32玉 33銀 23玉
 24銀右成 まで7手

初形と6手目を比較すると、13銀の所
 属のみが変化している。13銀の「原
 形転」である。「原形転」は普通詰将
 棋を含む多くのルールで実現可能だ
 が、一般に対抗系ルールより協力系
 ルールの方が実現が容易、攻方駒を
 受方駒に変えるより受方駒を攻方駒
 に変える方が容易である。類似の概
 念に特定のマスの駒だけが成駒に変
 化する「原形成」や、逆に成駒が生駒
 に変化する「原形生」が考えられる。
 複数箇所の「多重原形転」や「双方原
 形転」等の応用も考えられる。

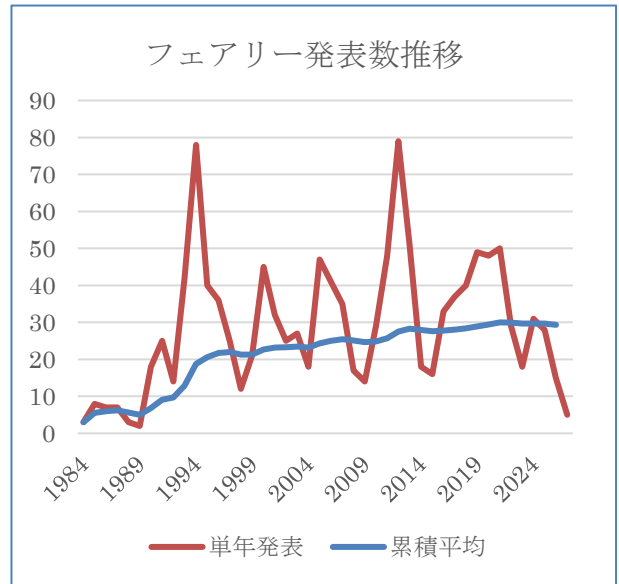
適用分野
 一般

関連項目 原形成

フェアリー発表数の推移（太郎）

神無太郎

自身のフェアリー詰将棋の発表数の推移も
 グラフにしてみました。最初の発表は1984年
 で、この年には3作発表。以降1989年までは1
 桁発表が続きます。そして1990年にギアが一段
 上がっています。fmを乱用し始めたせいでしょう。



以降、数年～10年に一度くらいのピークがあ
 ります。これには自覚があって、フェアリー詰
 将棋に限らない熱病の周期なのです。なお、今
 年以降もグラフは続いています、これは予定
 というか予測です。

上田吉一氏 個展（再掲）

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】

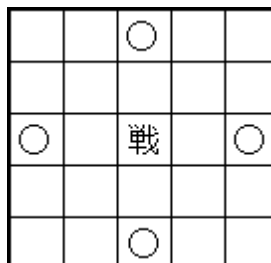
手順中に成る手があってはならない。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

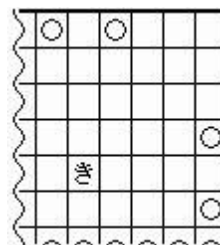
【戦：Dabbaba (0,2)-Leaper】

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



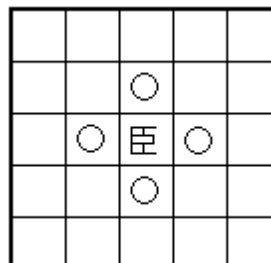
【き：Giraffe (1,4)-Leaper】

フェアリーチェスの Giraffe。4対1の方向に跳ぶ八方桂。



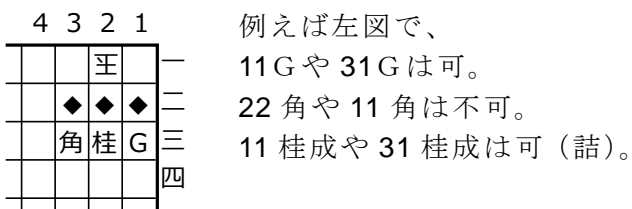
【臣：Wazir (0,1)-Leaper】

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。

2024年7月のエレ解 (その3)

神無太郎

第1番

成禁協力自玉詰 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

協力自玉詰 422手

持駒 香3

					◆	王			一
			臣		◆				二
							王		三
								歩	四
			桂						五
爵		歩							六
爵									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)

《元の問題要旨》

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/>)

銀の代わりに金でやってみたらつまらない結果になったので、Fers、Wazir でやってみました。双方最善を尽くした場合に後手が最短何手で勝てるかをまとめた図を示します。数字が入っている枱の位置に後手駒があるとき、その手数で後手が勝ち、という風に読みます。たいして面白くはないですが、金よりだいぶマシです。

Fers

									一
14	14		14		14		14		二
									三
10	10		10		10		14		四
									五
6	6		6		10		14		六
									七
2	2		6		10		14		八
									九
▲		2	6		10		14		九

攻方持駒なし

受方持駒なし

Wazir

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

第24回フェアリー入門出題

担当：springs

今回の募集ルールは「安北」です。たくさんのご投稿ありがとうございました。①～⑧は安北協力詰、⑨～⑪は安北詰、⑫は安北最善詰です。なお、②のみ利き二歩無効です。

安北や最善詰のルールについては先月号の「安北超入門」をご参照ください（WFP 第194号 pp.72-82）。

1作でも解けたら解答をお送りいただけると幸いです。

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

ルール説明

【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。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【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。

[補足]

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

解答規定

- 以下をお書きください：
 - 解答者名（変名可）
 - 各作品の解答と短評（長評）
 - 総評（任意）
- 解答締切：

2024年10月15日（火）
- 解答送付先：メール（springs）

hit.and.miss.masayume@gmail.com

[追記 2024/9/26] ⑩に余詰がありました。作意解・余詰解いずれも正解といたします。確認不足で申し訳ございませんでした。

① springs 作（登場 35 回）

協力詰 3手

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

持駒 銀

b) 安北協力詰 3手

担当者作。ツインです。この図を協力詰 3手と安北協力詰 3手でそれぞれ解いてください。

② 駒井めい作（登場 24 回）

安北協力詰 3手

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

持駒 なし

※利き二歩無効

続いては駒井めいさんの作品。利き二歩無効の設定です。初形で 38 歩は桂の利きですが、玉を取ると二歩になるので受方玉に王手は掛かっていません。また、受方 14 歩は飛車の利き、攻方 45 歩は王の利きに変化しています。

③ 堺健太郎作（登場 7 回）

安北協力詰 5 手

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

攻方持駒 飛角
受方持駒 なし

続いては堺健太郎さんの作品。受方に持駒はありません。飛車と角をどこに打つか。詰上りの形を予想できるかが鍵になりそうです。

④ 神在月生作（登場 16 回）

安北協力詰 5 手

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

持駒 飛角

簡素な初形。こちらは神在月生さんの作品です。金と馬の守備力が高く、右上で詰ますのは難しそうです。さて、飛車と角をどこに打つか。

⑤ げん作（登場 8 回）

安北協力詰 5 手

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

持駒 なし

続いては、げんさんの 1 作目の作品。初形で玉は飛車の利きになっています。2 枚の攻方駒が協力して詰ます形を考えましょう。

⑥ げん作（登場 9 回）

安北協力詰 5 手

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

持駒 なし

げんさんの 2 作目の作品。初形で玉は銀の利きになっています。前問と同様、2 枚の攻方駒が協力して詰ます形を目指しましょう。

⑦ げん作 (登場 10 回)

安北協力詰 5手

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

持駒 金

続いては、げんさんの3作目。本作でげんさんは登場回数が10回になりました。おめでとうございます！

初形で18歩が玉の利きになっています。そのため19玉のまま詰ますのは難しそうです。

⑧ 若林作 (初登場)

安北協力詰 19手

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

持駒 なし

若林さんは本コーナー初登場です。投稿ありがとうございます！

9段目のと金は現在すべて歩の利きになっています。楽しく駒を動かしましょう。

⑨ 高坂研作 (登場 3 回)

安北詰 3手

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

持駒 なし

※透かし詰可

ここからは対抗系のルールです。まずは高坂研さんの安北詰。本作は透かし詰可です。つまり普通詰将棋と同様に、受方が無駄合しかできないような局面を詰みとみなします。多層的な表現を楽しみましょう。

⑩ さんじろう作 (登場 3 回)

安北詰 5手

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

持駒 銀

続いては、さんじろうさんの安北詰です。盤面右上の少ない駒数で解図欲が湧いてきますね。玉を上部に逃がさない手段を考えましょう。

⑪ 若林作（登場 2 回）

安北詰 9手

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

持駒 銀桂香

続いては若林さんの2作目の作品。無仕掛けの安北詰です。玉が特定のマスに移動すると利きが大幅に弱くなることに留意しましょう。

⑫ 神無七郎作（登場 19 回）

安北最善詰 55手

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

持駒 桂歩

最後は神無七郎さんの作品です。初形で16玉はと金の利き、攻方35角は飛車の利き、14桂はと金の利きになっています。手数は長いですが、受方玉が動ける範囲が限られているので考えやすいと思います。

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門ではフェアリー駒の Knight と Nightrider を扱います。Knight または Nightrider を使用した協力詰・最善詰・詰将棋を募集します。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちしております。

	第 24 回 安北	第 25 回 Knight・ Nightrider
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 (12月)		結果発表 (解答締切：12/15)

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

https://note.com/tsume_springs/n/nbe63131a8093

協力詰・協力自玉詰 解付き #28

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力自玉詰の出題はなく、協力詰が2作です。

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2024年10月15日(火)

[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。

■28-1 せら作

協力詰 3手 (4解)

				馬	卒				
					卒	王	銀		
				飛	卒				
					卒			銀	
				馬	王		卒		
				飛			香		

持駒 なし

正解手順は4つあります。

■28-2 駒井めい作

協力詰 5手

						卒		全	
							王		
					角	卒	卒		
								香	

持駒 銀

※解答・解説は次のページに掲載。

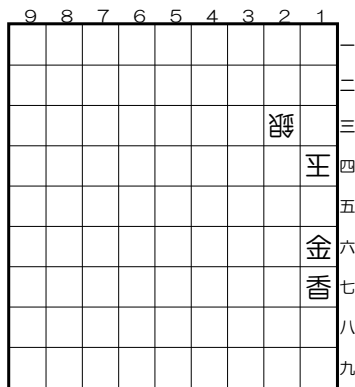
～フェアリー雑談～

「古典手筋をフェアリーで」

玉の退路を封鎖する手順は詰将棋でよく現れます。攻方が捨駒をして受方駒を移動させる手順を思い浮かべるでしょうか。これについて根本から考え直してみると、受方玉の退路を受方駒で封鎖するのが到達したい状況です。攻方の捨駒は手段として必須ではありません。普通の詰将棋では手段に限られますが、フェアリールール(変則ルール)を用いれば様々な手段が可能になります。ここではキルケルールを用いた例を挙げます。

駒井めい作

キルケ協力詰 3手



持駒 なし

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う。

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

正解手順： 26金 15歩 同金/13歩 迄3手

3手目の「同金/13歩」という棋譜表記は、攻方が15同金と受方歩を取り、取られた受方歩が13の地点に再生することを表しています。これで受方14玉は13の地点に逃げられません。

攻方が受方駒を“直接”動かすので、普通の詰将棋では見られない特殊な退路封鎖と言えます。「玉の退路封鎖」という詰将棋の古典手筋も、手順から受ける印象はかなり異なるものになったかと思えます。このように多種多様な表現方法があるのもフェアリーの面白さの一つです。

解答・解説

■28-1 せら作

協力詰 3手 (4解)



持駒 なし

【解答】

1) 39飛 同桂成 25銀 迄3手

1) 詰上図



2) 39飛 38桂成 35馬 迄3手

2) 詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				馬	卒			
				飛	王	銀		
				飛	卒	馬		
								銀
					王	卒		
						卒		
						飛	香	

3) 39飛 37桂生 25銀 迄3手

3) 詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				馬	卒			
				飛	王	銀		
				飛		銀		
					卒			
				馬	王	卒	卒	
						飛	香	

4) 39飛 36桂 35馬 迄3手

4) 詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
					卒			
					王	銀		
				飛	卒	馬		
					卒	卒		銀
				馬	王	卒		
						飛	香	

【作者コメント】

2手目に27・46・45・44の桂を跳ねる4通りの応手があり、桂が動くことで香・馬・飛・馬の利きが通って詰みとなります。47王は2手目37桂成を防ぐための配置です。

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 3手 (4解)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				馬	卒			
				飛	王	銀		
				飛	卒			
					卒			銀
				馬	王	卒		
				飛			香	

持駒なし

初形では攻方29香・53馬・55飛・57馬の利きが受方桂に遮られています。これらの利きが通ってれば1手で詰みます。

受方27桂がいなければ、攻方が25銀と指して詰みます。攻方29香の利きが通って、攻方25銀に紐が付きます。

受方45桂がいなくても、攻方が25銀と指して詰みます。攻方55飛の利きが通って、攻方25銀に紐が付きます。

受方44桂がいなければ、攻方が35馬と指して詰みます。初形の攻方53馬を35の地点に動かさせます。

受方46桂がいなければ、攻方が35馬と指して詰みます。初形の攻方57馬を35の地点に動かさせます。

これらの受方桂を退かす方法が初手39飛。2手目37桂生や39同桂成には3手目25銀迄で詰上り。どちらの手順も3手目は25銀。同一の着手ですが、この攻方銀に紐を付けている駒が異なります。

ちなみに、2手目37桂“生”に代えて37桂“成”と指すのは失敗。攻方47王に逆王手が掛かり、3手目に25銀が指せません。

2手目36桂や38桂成には3手目35馬迄で詰上り。どちらの手順も3手目は35馬。表記は同一ですが、着手している駒が異なります。

本作は2手目で分岐する4解の構成。2手目37桂生・39同桂成の手順では利きを通った駒(攻方29香・55飛)は脇役、2手目36桂・38桂成の手順では利きを通った駒(攻方53馬・57馬)は主役

として働きます。

更に面白いのが3手目。2手目39同桂成・37桂生の手順では、3手目が同一着手(3手目25銀)。一方、2手目36桂・38桂成の手順では“同一に見える”着手(3手目35馬)です。同じ「3手目35馬」でも着手している駒が異なります。

4解同士が絶妙な類似と差異で関係付けられた作品。独創的な世界が描かれています。

■28-2 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 銀

【解答】

14銀 12玉 13銀生 23玉 12銀生 迄5手

詰上図

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

【解説】

初形から攻方12成銀がいなくなれば、攻方が12銀と持駒から銀を打って詰みます。初形の攻方12成銀は邪魔駒です。この邪魔駒を消去するにはどうしたらよいでしょうか。

初手13成銀はいくら受方が協力してくれると言っても、2手目同銀と取るしかありません。攻方15香の利きが遮られる上に、24の地点に玉の逃げ道ができてしまいます。

初手22成銀は2手目同金と取るしかありません。12の地点に受方金が利く上に、32の地点に玉の逃げ道ができてしまいます。

初形の攻方12成銀を直接的に消去するのは難しいのです。邪魔駒の消去の仕方に工夫が必要です。

初手14銀と早々に持駒から銀を手放すのが正解。攻方15香の利きを遮られるので、受方が2手目12玉と指すことができます。受方玉に攻方成銀を取らせて間接的に消去するわけです。

3手目13銀生に4手目23玉と進めれば、初形から攻方12成銀を消去して攻方13銀を設置した局面になります。5手目12銀生と指せば詰上りです。初形の攻方12成銀が生銀に置き換わった局面になっています。

本作は邪魔駒を間接消去する構成。初形の攻方成銀は金などに置き換えても完全作として成立しますが、あえて成銀の配置を採用しています。

邪魔駒消去の作品は、どれが邪魔駒かを分かりにくくするのが一般的な表現です。「この駒が邪魔駒なのか！」という意外性の演出がとても重要です。一方、本作は成銀という少々不自然な駒を配置しています。「この駒が邪魔駒です！」と知らせているようなものです。その意味ではかなりの味消しと言えるでしょう。ただ、邪魔駒の存在を明示することで、「どうやって邪魔駒を消去しますか？」と解くべき問題が絞られる利点があります。

邪魔駒消去は基本的に「邪魔駒の発見」と「邪魔駒の消去方法」という二つの謎を解く必要があります。この構造が作品の表現として良い方向に作用することもあれば、悪い方向に作用することもあります。本作は「邪魔駒消去」という古典手筋を改めて考え直す作品になっていると思います。

フェアリー版くるくる作品展 10

担当：たくぼん

久しぶりのフェアリー版くるくる作品展で、難易度も高くなく楽しめる内容と思いましたが解答者は3名とやや少なかったです。今回、初めて御原真尋（みはらまひろ）さんから解答をいただきました。新しい方の登場はうれしい限りです。

作者の若林さんはかつて WFP 誌上で作品や解答で活躍された方で、最近フェアリー関連のブログを立ち上げられました。WFP を振り返る等の記事は必見です。私も懐かしく拝見させていただいております。自作を紹介していただいているにも関わらず、創った記憶をほとんど覚えていない作品もあり年をとったなあと思ってもいます。

Yomuka Fairy MemoR

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

【解答者】全員全題正解（お見事です！）
橋本孝治、占魚亭、御原真尋 以上3名

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た。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

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

22歩 12玉 13歩成 11玉 22歩 21玉
23角居成 迄 7手

詰上図

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

作者コメント

打って成って打って成って。2枚くるくるします。

★私も相当悩んだんですが、零という駒はその場に移動するという事で安南ルールを加味することによって可成地点での居成をすることが出来るというまさにコロンブスの卵。作者は成る行為をくるくるとコメントしています。

橋本孝治

5手目 12歩だと打歩詰。打開方法がないと思ったら「居成」の秘儀がありました。「居成」に気付けばすぐに解け、気付かなければ一生

詰上図

									王	一
零	零	零	零	零	零	零	零	零	歩	二
龍		龍		龍		龍				三
零		零		零		零				四
										五
										六
										七
										八
										九

作者コメント

受け方持ち駒制限があります。とてもとても簡単です。4枚くるくるします。

★10-2の手数を伸ばした趣向作です。楽しい繰り返し手順はまさにくるくる趣向ですね。3段目の4枚の飛がその場でくるくと居成する順はこれまで見たことのない手順です。なお2段目の受方零の駒はないと早詰がある守り駒です。ちなみに余談ですが受方62零を除くと持駒：零2歩で9手の完全作。受方42零を除くと持駒：零3歩で13手の完全作となります。時間のある方は考えてみてください。

橋本孝治

くるくる10-2の発展形。できれば「打歩」でなく、零と飛のみで仕上げたかったです。

占魚亭

10-2の発展作。飛の居成4回が味わい深い。

御原真尋

【総評】

橋本孝治

零と他の駒の合成で「居成」ができるという話は第152回WFP作品展の前口上でしたことがありますが、合成しなくても性能変化ルールを使えば「居成」ができるのですね。これは大きな発見だと思います。

御原真尋

「零」という駒に初めて出会いましたが、楽しみながら解くことができました。安南ルールと組み合わせると、位置を動かずに駒が

成れるのがトリッキーで面白かったです。

☆初回答の御原真尋さんからはWFP194号の感想も頂いていますのでここで紹介します。

御原真尋

WFPの存在を最近知り今号が初めての拝読でしたが、コンテンツが盛り沢山でここ数日をとても楽しく過ごすことができました。（もっと早くWFPの存在を知っていたら…！）今号の中では、フェアリー版くるくる作品展がとても楽しかったです。安南は数少ない知っているフェアリールールで、かつ比較的難易度も低い作品になっており、初心者でも気軽に楽しむことができました。また、本誌全体を通して、初めて出会うルールや駒が多く、理解に苦戦する部分もありましたが、それでもライターや作者の方々の頭の冴えに感動しました。次号もとても楽しみにしています。

【募集】

当コーナーは随時、簡単で楽しい作品を募集しています。お気軽に投稿くださいませ。

投稿先は、

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp) まで

ネコネコ協力詰双裸玉の研究 結果発表

さんじろう

WFP7月号の発行が1日早まったため、出題したのが7/19でしたが、なんと7/21の朝のうちに占魚亭氏の解答第1号が到着。驚きました。見事全題正解。これは幸先が良いと思っていたら、その後待てど暮らせど解答が届かない。結局締切日の8/31の夜、荻原和彦氏の2通目が到着。解答者が2名だけとは正直寂しい、、、。その後springs氏の各題へのコメント（解答はなし）が到着。

占魚亭氏の驚速解答に目をくらませられましたが、やはりネコネコは人間にとってやっかいなルールであると言えそうです。

そんな催しに参加して下さった3名に感謝！解答を下さった占魚亭氏と荻原氏に拙著「出口信男の世界」をお送りしました。結局抽選はいらなかった、、、

荻原和彦氏は、1,3,4,6の4題正解でした。解答成績堂々の2位ですから銀メダルですね。金メダルの占魚亭氏はフェアリーはもちろん伝統ルールもたくさん解いているのは皆さんご存じの通りで、一日の時間が24時間では足りないのじゃないでしょうか。凄いものです。



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
								王	六
									七
									八
								王	九

持駒 歩

詰手順：29玉、18歩、19玉、28王迄。

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

持駒 なし

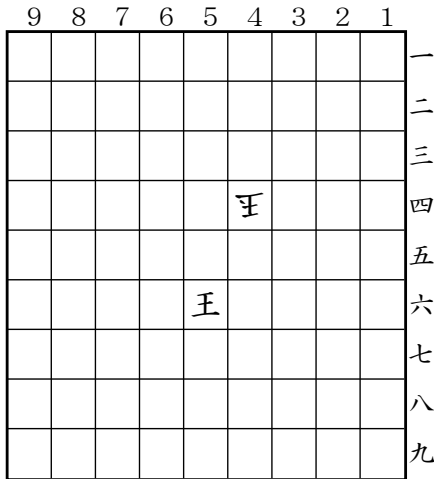
シンプルな両王手問題で、初手29玉の味が捨てがたく客寄せとしてトップバッターにしました。あまり考えるところはなさそうですが、さにあらず。「受先+ネコネコ」は恐ろしい組み合わせです。

初手より例えば92角、91歩、29玉、28歩生とか、29玉、28歩、27飛、26王など王手を続ける手はあるものです。まともに読もうとすると紛れの泥沼に引きずり込まれて大変。占魚亭/歩を打てるようによろける玉。最後は両王手で締める。

荻原和彦/動けぬ玉へ2つの筋から両王手。この詰み形は1つの基本形。

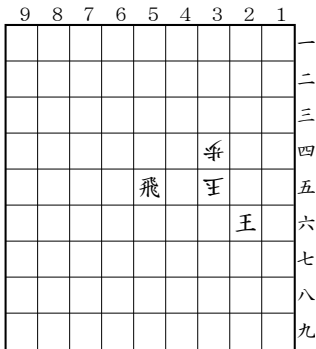
2番

ネコネコ協力詰受先 4手



持駒 飛

詰手順：34歩、55飛、35玉、26王迄。



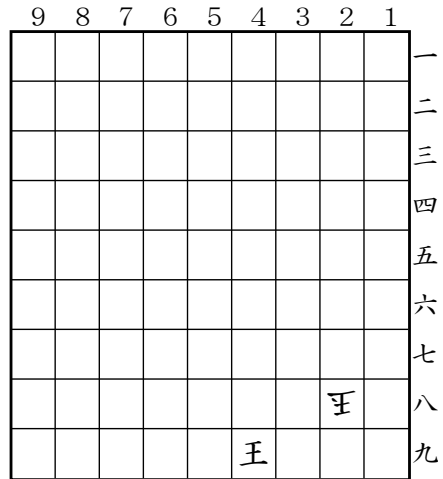
持駒 なし

これも両王手。その準備として飛車を斜めに使って王手して、その流れで歩に乗せる。そこが見え難いかも。最終手26王のところで、46王と節約？したりすると45歩など付駒（合駒）されて両王手をいっぺんに解除されます。

占魚亭／気持ちのいい最終手。
springs／いきなり玉を弱くするのではなく玉の横に歩を打つのはオシャレ。

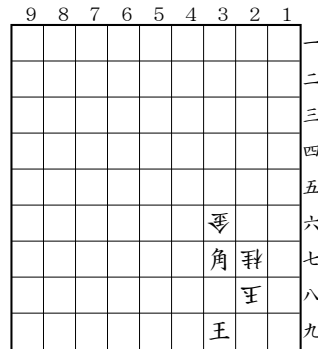
3番

ネコネコ協力詰 5手



持駒 角

詰手順：29角、27桂、37角、36金、39王迄。



持駒 なし

上図で38○は無効です。最後38王でも同じようですが、35歩などで解除されます。39なら38の付駒は出来ない。そのための36金。占魚亭／最終手38だと受けがあるので39に。慣れていないと抵抗感があるかも。

荻原和彦／玉の弱体化、付駒されても王手維持。単に37角でなく桂を打たせて37にジャンプする巧さ。
springs／5手で付駒2回のリッチな手順。

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

詰手順：22飛、23桂、28金、同桂成、19玉、18金迄。

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

持駒 なし

面白いことに攻め方王の位置は、11,12,13,14のどれでも完全作になります。11と13が初手22飛で、12と14が初手21飛です。私は4図の中からこれを選びましたが、好みで色々あるのでしょね。盤端の効果で最後付駒は無効です。

占魚亭／桂の大きな動きがいい感じ。
 荻原和彦／合駒只取り、付駒されても王手維持。13玉配置で初手を限定できているのは味良い。
 springs／13王は初手の打点を限定しているのですね。盤端の便利さを実感する詰上り。

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

詰手順：28金、29香、27銀、28香、18玉、19金迄。

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

持駒 なし

手順だけ見ると非王手可の協力詰のような感じ。これで詰上がりと言われてもなかなかピンとこない。手順は王手が続くように、常に一步先に備える後手の手が見え難いようです。言わば「転ばぬ先の杖」。持駒は歩でも同様手順ですが、ここは香にするものでしょうね。

占魚亭／香の二段活用。この詰上りが浮かぶまで少し時間がかかりました。
 springs／自然な詰上りだが逆に盲点かも。

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	玉		六
									七
									八
									九

持駒 歩

詰手順：26歩、25桂、38王、37飛、同王、39玉、38飛迄。

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

持駒 なし

受先と違って奇数手は初手の可能性が激減するので随分考え易い。本題は、盤端で影の利きを利用して詰めるこの形を知っているかどうかで、難易度が異なると思います。38王は付駒を催促する手ですが、37金付は王手が解除できていないので不可。

占魚亭／理詰めで考えやすい作品。玉跳ねがアクセント。

荻原和彦／玉の弱体化、付打只取り。3手目は37玉も選べて選択肢多し。

springs／影の利きがはたらく詰上り。かなり意外性のある展開だと思いました。

7 番

ネコネコ協力詰 7手

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

持駒 銀

詰手順：17銀、16金、27銀、17玉、16銀、15飛、18金迄。

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

持駒 なし

4番と玉の位置が一段違うだけですが、持駒の違いもあって手順は全然違う。16金の付駒を回り道をして取る、この取り方はネコネコでは時々出てきます。対する15飛がギョッとする応手ですが、最後の18金を同玉と取れなくする隠し味。17玉はどこにも逃げられず(26玉が利かない!)、14〇付も19〇付も王手が解除できません。

占魚亭／金の取り方に味がある。

springs／銀の巧みな駒繰りで駒を入手。玉を挟むような詰上りもあるのですね。

8 番

ネコネコ協力詰 7手

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

持駒 歩

詰手順：54歩、55銀、52王、56玉、55歩、54飛、57銀迄。

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

持駒 なし

持駒が歩なので、初手はほぼ絶対。ポイントは3手目の52王です。そこから畳み込んで前問と似た収束で同様な詰上がり。持駒歩1枚でこんなに技が掛かるのはネコネコならではでしょう。

占魚亭／目まぐるしく歩の性能が変化。ネコネコらしき全開。

springs／7番と似た詰上がりですが、攻方王が動くのがいいですね。

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

詰手順：28桂、15玉、16桂、14角、27桂、51玉、15桂、41玉、42桂成迄。

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

持駒 なし

本題は桂角コンビで手を繋ぎ上辺に追い込んでいくパターンで、易しいながら流れるような手順は気持ちが良いと思います。人間はこういう手の流れが好き。

これは桂の特性です。持駒が歩でも例えば24玉ならば23歩、25角、34歩成、51玉、24と、、、のような追い方がありますが、25玉や26玉ではこの追い方は出来ません。3段目迄の歩打なら成って王手が続くのですね。

占魚亭／好打14角。後半の流れが良いですね。

springs／抜群に面白い桂の連続活用。

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
				王					六
									七
									八
									九

持駒 桂

詰手順：38桂、37飛、58桂、59角、36桂、55玉、56桂、57飛成、54王迄。

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

持駒 なし

双裸玉ネコネコ協力詰持駒1枚の条件で完全作のうち最長手数は9手詰で、実質今回の9番と10番の2題だけでした。

初手は遠くの方から桂を打つ。飛角の付駒から桂馬がZ形に動いて、最後は「！」が浮き出る究極の一題。57飛成も限定で最後の47(67)玉跳を防いでいる。57銀打や57角打の付駒では54王に56銀生などの抵抗手段が生じます。不成移動中合ならぬ成移動付駒でしょうか。

このZ形の軌跡は以前背面ルール7手詰で出たことはあります(参考図)が、本題は対面でも背面でもないネコネコならではの一題と言えるかと思えます。

占魚亭／鮮やかな桂の軌跡(一筆書き)。
springs／桂のジグザグ・ジャーニー。9番で驚いていたらもっとすごい手順が来た。

参考図(さんじろう、詰パラ2021-5)

背面協力詰 7手

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

持駒 桂

詰手順：35桂、36飛、55桂、56角、33桂生、44玉、43桂生迄。

今度の10番の方は付駒が対面と背面の両方で出現して最後はネコネコという仕上げです。いずれにしてもこの手順は対面～背面～ネコネコ系の面白手順と言えるようです。

総評

占魚亭／スケジュール的に厳しそうだったので、超速で解いて解答を提出しました。荻原和彦／5題解けたら御の字かなと思ってました。しかし結果は4題どまり。苦手克服は遅々として進みませんが「付打で不詰」が瞬時に見える程度には慣れてきたかも。

4題正解はすごいと思います。これに懲りずまた挑戦してください。

「詰将棋メーカー」好作選(2024年7・8月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

《ルール説明》

【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。

【詰将棋】

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

【補足】

・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【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。

【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
透かし詰は詰みと認められない。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Grasshopper(G)】

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

【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。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【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。

【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトに

する。

スタイルメイトとは、王手は掛かっているが合法手のない状態。

【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。

【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、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。

【最悪詰】

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

【補足】

- ・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。
- ・作意を超える手数の別詰は不問(余詰ではない)。

【受先】

受方から指し始める。

【補足】

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある。

【非王手可】

攻方に王手の義務がない(王手をしても良い)。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【最善詰】

攻方はなるべく早く詰むように王手し、受方はなるべく詰まないように応じる。

【補足】

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

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

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

【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【Rose(薔)】

フェアリーチェスの Rose。円形に進むナイトライダー。途中に駒があつたり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。

【取禁】

手順中に駒を取る手があつてはならない。

【Eagle(鷲)】

フェアリーチェスの Eagle。グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 90° 曲がった場所に着地する。

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

[補足]

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

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があつてはならない。

【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]

- ・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。

【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枱に打つことができる(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【Pao(包)】

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない(タイプA)。

[補足]

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

【n解】

解が複数あり、指定されたn個の解を求める出題形式。

【Patrol】

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

■ No.258

尾形
安南詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
						飛			五
								料	六
									七
			遊				王	角	八
					銀				九

持駒 飛金
(2024.07.06)

■ No.259

げん
駒全マネ禁協力詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
(2024.07.08)

■ No.260

無い段
協力白玉詰 42手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※G: Grasshopper
(2024.07.09)

■ No.261

xzg17
禁欲安北協力白玉スタイルメイト 24手

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

攻方持駒 歩3
受方持駒 なし
(2024.07.09)

■ No.262

springs
協力詰 11手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※蝗: Locust
(2024.07.10)

■ No.263

xzg17
マドラシ協力詰 21手

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

持駒 なし
(2024.07.11)

■ No.264

尾形
協力詰 27手

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

持駒 歩
※G: Grasshopper
(2024.07.14)

■ No.265

尾形
最悪詰 6手(受先)

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

持駒 角
(2024.07.25)

■ No.266

keima82

非王手可強欲最善詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2024.07.25)

■ No.267

springs

天竺マキシ協力自玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2024.07.29)

■ No.268

xzg17

協力千日手 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
								歩	五
									六
									七
								角	八
鼻									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※蓄: Rose王

(2024.08.01)

■ No.269

springs

取禁マキシ非王手可協力自玉STM 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※鷲: Eagle王

(2024.08.04)

■ No.270

駒井めい

Koko協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

(2024.08.07)

■ No.271

springs

攻方取禁ネコネコ協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
								馬	六
								馬	七
									八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

(2024.08.13)

今回は、2024 年7~8月に発表された 79 作(7月:34 作/8月:45 作[「フェアリーコンテスト6」を含む])の中から選びました。

※コメント:★=占魚亭/●=駒井/▲=springs

■No.258(尾形/安南詰7手)

<手順>

17 飛 37 玉 36 金 47 玉 29 角 36 玉 47 角
迄7手

▲両王手でちょうど捕まる距離感。

■No.259(げん/駒全マネ禁協力詰 27 手)

<手順>

88 角成 69 馬 98 歩 59 馬 97 歩 69 馬 96 歩
59 馬 95 歩 69 馬 94 歩 59 馬 93 歩成 69 馬
94 と 59 馬 95 と 69 馬 96 と 59 馬 97 と 69 馬
98 と 59 馬 99 と 69 馬 89 と 迄 27 手

★歩がと金になって帰還。ただただ楽しい。

●歩が遠征してと金で戻ってくる。受方馬の移動先を限定する仕組みはかなり力技だが狙いは明快。

■No.260(無い段/協力白玉詰 42 手)

<手順>

77G 16 玉 11G 17 玉 62G 18 玉 81G 72 歩
63G 19 玉 82G 73 歩 64G 29 玉 83G 74 歩
65G 39 玉 84G 75 歩 66G 49 玉 85G 76 歩
67G 48 玉 68G 47 玉 69G 56 玉 57 歩 66 玉
67G 77 玉 78 歩 86 玉 66G 87 玉 65G
77 歩成 67G 88 と 迄 42 手

★7手目から始まる趣向手順(ダブルG鋸と受方歩の前進)が面白い。収束はもたついた感があるが、仕方ないか。

▲2枚のGが歩の周りを往復しつつ下降する面白い動き。収束は短くまとめたいが難しいか。

■No.261(xzg17/禁欲安北協力白玉スタイルメイト 24 手)

<手順>

25 銀 35 玉 36 銀 26 玉 24 歩 同玉 25 銀
35 玉 36 銀 26 玉 24 歩 同玉 25 銀 35 玉
36 銀 26 玉 24 歩 同玉 25 銀 35 玉 36 銀
46 玉 35 銀 同玉 迄 24 手

★攻方銀と受方玉による楽しい輪舞。

●持駒歩を消去するために、攻方銀の往復と受方玉の周回が現れる。繰り返し手順に安北らしさがあって視覚的にも楽しい。

■No.262(springs/協力詰 11 手)

<手順>

16 歩 17 玉 15 歩 16 玉 14 歩 15 玉 13 歩生
14 玉 12 歩生 13 玉 11 歩成 迄 11 手

★遠ざかる攻方歩に追従する受方玉。完成品。

●玉から離れるように突いた歩に、玉が追従する様子が面白い。仕組みは驚くほどシンプルで、Locustの性質をもろに活かしている。素材の味を存分に引き出した感じがとても良い。

■No.263(xzg17/マドラシ協力詰 21 手)

<手順>

76 歩 79 玉 97 馬 31 馬 75 歩 69 玉 96 馬
41 馬 74 歩 59 玉 95 馬 51 馬 73 歩成
49 玉 94 馬 61 馬 83 と 同馬 同王 39 玉 28 角
迄 21 手

★受方玉&双方の馬による盤端遊歩。上手く構築されている。

●双方の馬と受方玉が盤の端に沿って1マスずつ動く。マドラシを使った巧い仕組み。本作は盤の端を3つ利用していて、高度なことをさりりと実現している。さて、端4つ全てを使った手順は可能か？

▲双方の馬が辺を歩く。自然に成立しているのがよい。

■No.264(尾形/協力詰 27 手)

<手順>

29 歩 19 玉 28 歩 18 玉 72G 26 金 27 歩
17 玉 62G 25 金 26 歩 16 玉 52G 24 金 25 歩
15 玉 42G 23 金 24 歩 14 玉 32G 22 金
23 歩生 24 玉 22G 13 玉 24 金 迄 27 手

★右上に集結。縦の動き(受方玉・受方金・攻方歩の3枚)に面白味あり。

●計5枚の駒が右上に集まっていく。2枚のGrasshopperの動きも当然面白いが、後ろに下がる受方金を攻方歩が追いかけるような動きも印象的。

▲2枚のGの馬跳び。進む方向と王手の方向が異なるのが楽しい。

■No.265(尾形/最悪詰6手)

<手順>

19 金打 93 角 29 玉 39 角成 同金 28 金
迄6手

▲初手の限定が巧い。双玉がぴったり。

■No.266(keima82/非王手可強欲最善詰 13 手)

<手順>

91 龍 同龍 99 歩 同龍 54 馬 19 龍 11 香成
同龍 同桂成 同玉 21 飛 12 玉 23 歩成
迄 13 手

★受方龍の世界一周。楽しい作品。

▲龍が四隅を一巡り。19 歩に繋ぐための3手目 99 歩がポイント。

■No.267(springs/天竺マキシ協力自玉スタイルメイト 10 手)

<手順>

28 龍 11 玉 22 龍 91 玉 82 龍 99 玉 92 龍
29 玉 22 龍 同玉 迄 10 手

★攻方駒2枚を消すパズル。7手目 92 龍がポイント。

●ルール設定から駒の動きがダイナミックになるのは必然だが、それによってスタイルメイトが難しくなっている。手順はもちろんのこと、パズル的な側面もあって面白い。複数のフェアリールールを複合しているが、それらが見事に調和している。

■No.268(xzg17/協力千日手 10 手)

<手順>

77 角 39 薔 66 角 79 薔 57 角 19 薔 46 角
59 薔 68 角 99 薔 迄 10 手

★19・59 を経て 99 に帰還。Rose 王よりも攻方角の着手の方に気を配る必要がある。

●Rose が半円を描きながら動く。描ける円の直径は5・7マス。Rose も角も利き是对称的。直感的には双方が駒を往復するだけですぐに初形に戻せそうに思えるが、案外上手くいかない。例えば、初形の攻方 68 角が 28 や 48 の地点にあれば、双方が駒を往復させて4手で済む。本作は攻方角の位置が絶妙で、これだけの違いで手数が倍以上になっている。Rose は移動方向が特殊なため着地地点の調整が難しく、本作にはその性質が存分に表れている。

▲Rook のように動く Rose。

■No.269(springs/取禁マキシ非王手可協力自玉スタイルメイト 16 手)

<手順>

18 鷲 28 鷲 16 歩 17 鷲 15 歩 26 鷲 25 鷲
24 鷲 34 鷲 37 鷲 14 歩 44 鷲 15 桂 33 鷲
13 鷲 26 鷲 迄 16 手

★Eagle の動きに慣れるのに最適な作品だと思うが、

ちょっと難しいかも。44 に行くのがポイント。

■No.270(駒井めい/Koko 協力自玉詰6手)

<手順>

56 飛 48 玉 57 飛 同玉 49 桂 69 香成 迄6手

▲軽快な邪魔駒消去。

■No.271(springs/攻方取禁ネコネコ協力詰7手)

<手順>

45 飛成 46 角 18 龍 19 角成 17 龍 18 馬 26 龍
迄7手

●龍と角がペアで動く様子がなんともコミカル。

■No.272(ひっぽ/協力自玉詰6手)

<手順>

11 包 28 玉 21 包 27 飛 11 王 21 飛成 迄6手

▲駒数が少ないのがよい。

■No.273(駒井めい/非王手可最善詰5手)

<手順>

69 角 45 香 58 飛成 36 玉 56 龍 迄5手

▲スタイルメイトを回避するために角のラインを遮断する。そのための角の移動から始めているのがよい。

■No.274(seaslugmhr/安南詰7手)

<手順>

22 金 同歩 23 金 同玉 33 馬 同桂 14 金
迄7手

▲切れ味鋭い連続捨駒。

■No.275(xzg17/Isardam 協力詰3手)

<手順>

1) 96 桂 72 桂 94 角成 迄3手
2) 96 桂 92 桂 94 飛成 迄3手

●埋駒をさせて受方龍・馬の利きを遮る。利きを通ったままの受方龍・馬の利きは、攻方飛・角で遮られる構造になっている。まとまりのある小洒落た作品。

■No.276(springs/Patrol 協力自玉スタイルメイト 12 手)

<手順>

86 飛 55 飛 64 馬 75 飛 66 飛 65 飛 86 飛
66 飛 82 馬 86 飛 94 桂 82 飛 迄 12 手

★「攻方飛&馬をスイッチバックさせた後、受方飛に取らせる」という、Patrol ルールを十二分に活かした手順構成。

●攻方馬・飛が互いに利かせ合うわけだが、受方

飛で巧みに受けさせて、攻方馬・飛を二枚とも取らせる形に持っていく。その結果、攻方馬・飛がどちらも往復するとはなんと美しい表現。最終形では攻方桂で受方飛を取れないところも、Patrol の取禁的な性質がスタイルメイトと相性が良いことを示唆している。Patrol を用いたスタイルメイトはそれほど作例が多くない。今後もっと作品が増えるかもしれない。

■No.277(springs／天竺協力詰9手)

<手順>

57 銀 同飛寄生 47 歩 同飛成 55 銀 同飛生
58 桂 同飛成 57 銀 迄9手

★初手と最終手が同一手なうえ受方飛2枚をスイッチバックで成らせるという難度の高い狙いを実現させている。秀作。

●初手も最終手も 57 銀の着手。何が変わったかという、二枚の受方飛が龍になっただけ。作家目線で言うと、二枚を成らせる創作は一気に難易度が跳ね上がる。特に駒を成らせる順番を限定するには、相当な苦勞を伴うはず。他のフェアリールールを追加することなく、高級な狙いを最短手数でまとめたのは見事。

次回は 11 月(対象は 2024 年9～10 月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

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

送り先 : sengyotei@gmail.com (■を@に)

フェアリー発表数の推移

神無太郎

「フェアリーデータベース」サイトのメンバー数の推移を示しましたが、それよりも「フェアリーデータベース」に収録されている作品数の推移が気になりますよね。ということでグラフにしてみました。



累計数がときどきジャンプしているのは「絨毯爆撃」の結果を収録しているためでしょう。データを細かく見るのは面倒だったので、収録数が 150 を超える「月」は絨毯爆撃の影響ありとみなして収録数を 0 に調整してトレンドを際立たせたグラフにしてみました。



月平均の発表数が増加に転じているところが 3 ヶ所ありますが、その理由は想像がつきません。データを細かく見たわけではないので、あくまで想像です。

1972 年頃：詰パラで「ばか詰教室」開校。その後、「カピタン」や「将棋パズル」などのフェアリー専門誌が次々に創刊。

2005 年頃：Takubon's 詰将棋で「Fairy の部屋」開設、その後 WFP 創刊。

2020 年頃：「詰将棋メーカー」でフェアリー投稿常態化。

1996 年頃～2005 年頃の停滞期も気になりますが、その理由の想像はついていません。

「フェアリーの風音」のご紹介

springs

最近自分の Web サイトを立ち上げました。

フェアリーの風音

<https://tsume-springs.com/>

主なコンテンツは以下の 3 つです：

1. 投稿・解答の受付状況
2. 鑑賞室
3. データ集

1. 投稿・解答の受付状況

springs が担当している以下のコーナーについて、作品投稿や解答、短評の受付状況をご確認いただけるページです。

- ・ Web Fairy Paradise 「フェアリー入門」
- ・ Problem Paradise 「Shogi」

WFP「フェアリー入門」では、2 か月に 1 回のペースで特定のフェアリールール作品募集／出題を行っています。今後ともよろしく願います。

プロパラ「Shogi」セクションでは、随時フェアリー作品を募集しております。解答は募集せずに解付きでの発表です。発表はプロパラ発行月の 3 月、6 月、9 月、12 月の年 4 回です。作品への短評も募集しております。ぜひご覧ください。

Problem Paradise

<https://problem-paradise.com/>

2. 鑑賞室

主にフェアリー入門の作品をブラウザ上で並べて鑑賞できます。神無七郎さんの「詰将棋用 XML ビューア」を使用しています。

3. データ集

フェアリー詰将棋や WFP に関する種々の情報を公開しています。

3-1. WFP 記事検索

WFP の記事を検索できるページです。入力した文字列をタイトルに含む記事を一覧表示します。

例えば、透明駒の勉強をしたいと思ったとき、

透明駒を扱った WFP の記事やコーナーを見つけることができます。

記事 または 備考 (部分一致) :

透明駒

カテゴリ: すべて 出題 結果発表 読み物

検索

発行年	発行月	号数	カテゴリ	回数	記事	担当
2015年	5月	第83号	読み物	第1回	透明駒のご紹介	倉嶋
2015年	9月	第87号	出題	第1回	フェアリー入門 (旧)	橋本
2016年	1月	第91号	読み物	第1回	自分なりの透明駒の入門	上谷
2021年	2月	第152号	読み物	第1回	講座案内 はじめての透明駒集中講座	上谷
2021年	9月	第159号	読み物	第1回	「透明駒入門」発行!	上谷
2022年	10月	第172号	出題	第10回	フェアリー入門	上谷
2023年	1月	第175号	読み物	第1回	WFPが初出ではない既発表作 (透明駒)	上谷
2023年	10月	第184号	出題	第1回	透明駒コンクール	上谷
2024年	1月	第187号	結果発表	第1回	透明駒コンクール	上谷

「号数」のリンクをクリックすると、その PDF を開きます。

3-2. WFP 作者数・解答者数推移

WFP の作者数・解答者数の年次推移の折れ線グラフを表示します。グラフの点をクリックすると、該当年の作者・解答者の一覧を確認できます。

3-3. WFP 活動量ヒートマップ

WFP における個人の活動量 (作品発表、解答、コーナー担当、読み物の投稿) の度合いをヒートマップで表しました。

今後、データ集には「媒体別・ルール別作品数」を追加予定です。もし他に見たいデータや情報などご要望があれば、メールやホームページのお問い合わせフォームにてご連絡ください。対応可能な場合があります。

解答募集一覧

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。解答先は各々異なりますのでお間違えにないように。

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10日(木)

推理将棋第178回出題

推理将棋 3題

解答送り先: TETSU (omochabako@nifty.com)

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

Fairy of the Forest #79

協力詰 5題

解答送り先: 酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

第24回フェアリー入門(安北)

フェアリー作品 12題

解答送り先: springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2024年11月15日(金)

第165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10月15日(火)

[投稿先]

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール: meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・TwitterのDM: @MeiKomai_Tsume

(詳細はP62参照)

第61回神無一族の氾濫

課題: 攻方より受方の着手地点数が多い作品

(投稿先)

→神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

投稿締切: 2024年10月13日(日)

・1人何作でも投稿可。

・メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。

採否は10月20日までに通知します。

(詳細は先月号P18をご覧ください)

フェアリー版くるくる作品展

易しい趣向的作品を募集します。ルールほか制限はありません。

投稿先: たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

投稿締切: 特にありません。随時募集し集まり次第作品展を開催します。

2024年 第195号

Web Fairy Paradise

非売品

令和六年九月号

令和六年九月廿日発行

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