



## 第196号

### 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 165 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 166 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 179 回出題
- ・ フェアリー版くるくる作品展11

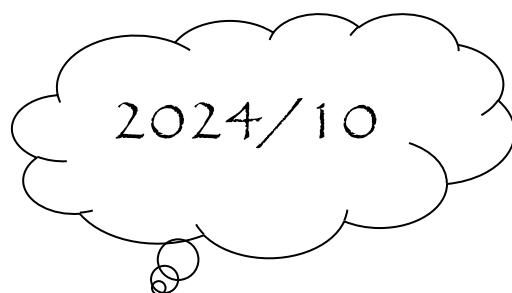
### 結果発表

- ・ 第 164 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 177 回解答
- ・ 上田吉一氏個展(変寝夢)(再掲)
- ・ Fairy of the Forest #79
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#298(駒井めい)

### 読み物

- ・ 2024 年 7 月のエレ解(4)(神無太郎)
- ・ これはさすがにひどい(神無太郎)
- ・ 協力詰 3~9 手自作ミニ作品集について(上谷直希)
- ・ Night・Nightrider 超入門(springs)
- ・ 今月の手筋(擬似王手無視)

(最終改訂:2024/10/22)



## はじめに

---



### 秋の風物詩

まだまだ暑い日が続いていましたが、今日(20日)は外に出ると肌寒さを感じるようになりました。最近夏が長くて秋が短く、すぐに冬がくるような感覚ですね。季節の変わり目には体調を崩しやすいので気をつけなければいけません。

毎号10月号の巻頭には秋の風物詩の新居浜太鼓祭りの話題を書いています。今年も10月16~18日に開催されました。毎年どこかの会場にちょーえりと連れ立って見物に行くのですが、今年は少し事情が異なりました。10月17、18日にお祭り休みの間に改修工事をして欲しいという仕事が入り、仕事をしておりました。それとともに今月はじめに、ちょーえりが入院、手術をすることになり2週間自宅を空けることとなり、祭り前に退院して帰ってきたのですが体調がまだ順調とは言えず自宅でおとなしくしておりました。

こんな年もありますね。

今年9月の「カープの大失速」という過去に無い位の心のダメージを受けておりましたのでちょーえりの入院でより輪をかけて打ちひしがれておりました。解答を出したものの、とんでもない誤答はそれが原因???ですと言いたいところですが、それはきっと老化でしょうね。皆さんも体調には気をつけられますように。

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196号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

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

---

### 協力いただいている方々のHPアドレス

\*ご協力感謝します

#### 妖精都市

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

#### 詰将棋メモ

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

#### 詰将棋おもちゃ箱

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

#### Onsite Fairy Mate

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

#### 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165回WFP作品展(再掲)及び 第166回WFP作品展 担当：神無七郎

## 王手を無視する詰将棋

将棋で王手放置や自ら王手を掛けられる手(以下、両者をまとめて「王手無視」と呼びます)は反則となります。でも、最初からこのようにルールを教わった人は少ないでしょう。多くの方は、将棋を始めたころ「相手の玉将を取ったほうが勝ち」と教わったのではないのでしょうか? 歴史的にも王手無視が反則と規定されたのは近代以降の話。今でもアマチュアの将棋大会では反則よりも投了が優先されます。途中で王手無視があったのに、表面化せずに埋もれた対局はいくつもあるでしょう。

フェアリーでは「利きだけを見ると王手が掛かっているのに、ある条件を満たすと王手が無効になる(=玉を取れない)」という擬似的な王手無視ができるルールがあります。例えば、玉取りより孤立禁が優先される「Koko」、玉取りより石化(同種の相手駒の利きに入ること)禁が優先される「Isardam(タイプA)」等、様々なルールがこのような性質を持ちます。

比較的昔からある例では、性能変化ルールにおける「利き二歩無効」がこれに該当します。玉を取ると二歩になる場合、二歩禁が優先され、利きがあるのに取れないというルールです。作例が多いので、ここでは利き二歩無効を徹底的に活用した大作を紹介しましょう。

〔図1〕利き二歩無効を活用した長編作品

洞江元太  
安北協力詰 329手(利き二歩無効)  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2  
(Problem Paradise,2012年3月)

(※解答は本稿末尾に)

上はある条件を満たすときに、王手を無視で

きる例でしたが、「ばか詰」の黎明期には、もっと大胆な「王手無視」がありました。双玉の「ばか詰」において、「詰方は王手を防がなくてよい」とするものです。これは「受方は攻方に協力するのだから、攻方玉が取れる状況でも取らない」という考え方に基づきます。最終図では攻方玉への王手は解消されていなくてはなりません、初形や手順の途中で攻方玉に王手が掛かっているでも無視できるというわけです。このルール設定で作られた2作品をご覧ください。

〔図2〕攻方が王手を無視できる協力詰1

久米良昭  
ばか詰 3手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂  
※攻方は途中王手無視可  
(詰将棋パラダイス,1972年8月)

13 飛成 12 飛 23 桂 まで 3手

ピン止めされている 43 飛を動かす初手。受方の飛がこれに追随するように移動合することで、詰上りでは王手無視の痕跡が消えます。

〔図3〕攻方が王手を無視できる協力詰2

宇野敏満  
ばか詰 9手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	皇	一
								馬	王	二
										三
										四
						継	継		王	五
								馬		六
									マ	七
										八
										九

持駒 香  
※攻方は途中王手無視可  
(詰将棋パラダイス,1972年8月)

27 香 26 角 同香 24 香 45 角 34 飛  
24 香 13 玉 14 香 まで 9手

(詰上り)

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

持駒なし

「飛角香」の四重王手が攻方玉に掛かっている大胆な初形。この状態を解消しつつ、受方玉を詰めるため、移動合・限定合・限定打・受方香筋の封鎖等、様々なテクニックが使われます。2手目は成生非限定ですが、この時代はそんな些細なことは気にされませんでした。

正直なところ「王手無視」ができるのと協力詰の創作はかなり厳しいと思います。双玉配置により余詰を防止したり、着手を制限するテクニックが使えないからです。

また、ルール自体にも疑問があります。「詰方は王手を防がなくてよい」というのは、「相手から掛けられた王手は無視できる」と解釈すべきなのでしょう。「自分から王手に掛かりに行くのも可」としてしまうと図3は「25香 24金 同王 22玉 14王 12玉 13金 まで7手」のように容易に詰んでしまいます。このルール設定が主流にならなかったのは、定義の曖昧さや不自然さにも原因があると思います。

「王手無視は反則」が将棋のルールとして定められている関係上、玉を取ることを想定する変則ルールも多くありません。しかし、最近は玉取りに優先する禁則を持つルールが増え、風向きは変わっています。

また「詰」の定義の元になる「玉を取られたら負け」という原理に立ち戻り、そこから各種ルールの再定義を行うことは、理論面でも有意義でしょう。それをきちんとした成果に結びつけられるかどうかは分かりませんが、筆者も検討を進めていきたいと思っています。

さて、今回は第165回WFP作品展の再掲分と、第166回の新規出題です。ルールの多様性(多様過ぎる気もしますが)はいつも通り。久々に長編推理将棋も登場しますので、腰を据

えて取り組んでください。

〔第165回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第165回の出題は全12題(ツインもあるのですが実質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いします。

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は受方をステイルメイトにする作品。最終手(ステ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テ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。難問だと思う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えのないように）、**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。難問だと思っので、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+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います。

**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

## 〔第166回作品展各題への補足説明〕

第166回の出題は全12題。今回登場する作者は占魚亭氏、springs氏、駒井めい氏、神無太郎氏、若林氏、真T氏、高坂研氏、さんじろう氏、上田吉一氏、一乗谷酔象氏の10名です。

相変わらず多種多様な作品群が登場する本作品展ですが、今回は久々に推理将棋が登場。長編推理将棋は詰パラで扱われないということで、本作品展でのお披露目となりました。本作品展はルールが明確であれば、手数や難易度に制約はありませんので、他の媒体での発表に向かない作品はこちらでの発表をご検討ください。

**166-1** は占魚亭氏による**Moose** (麋)を使った作品。この駒は**Grasshopper (G)**の変種で、跳躍台で跳ねた後、進行方向に対し45°曲がった場所に着地します。まずこの利きに慣れるのが先決です。詰上りの想定も難しいですが、盤上を見渡し、怪しい駒に目星を付けましょう。

**166-2** 及び **166-3** は springs 氏の作品。**166-2** は Grasshopper (G) が活躍する作品です。紛れが多いのでヒントを出しておきましょう。

ヒント： ある地点が埋まっていれば1手詰

**166-3** は透明駒を使った詰将棋。初形を見ると飛と角が受方玉に王手を掛けているように見えますが、受方は透明駒を2枚持っているのです、飛角の利きが透明駒で止められていることが分かります。手順を工夫して、透明駒を都合の良い駒にしてください。

**166-4** は駒井めい氏の作品。図面だけ見ると46金の1手詰に見えますが、そうではありません。本局は「成玉夫」という変わったルールの協力詰です。これは、「玉が成ることができ、成ると玉属性（相手からの取りを避ける義務）がなくなる」というものです。しかも成玉は取っても駒箱に消えます。こうなると「詰」は達成できません。つまり初手46金とすると、67玉成や57玉成で金輪際詰まないのです。受方玉の「成」を全力で阻止してください。

**166-5** 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作品。今回は「打歩」の条件も付いています。これがなければ「99香 98飛」以下12手で詰みます（しかも唯一解）が、「打歩」の条件により全然違う手順が正解になります。難しいのでヒントを書いておきます。

ヒント： 詰上りの攻方玉位置は12

**166-6** 及び **166-7** は若林氏の Queen (Q) を使った取禁協力詰。「取禁」はあくまで手順中に駒取りが出ないだけであり、取らないと詰む場合は取ることができます。つまりQでの近接王手では詰みになりません。あくまで遠隔王手による詰みを目指してください。

**166-8** は真T氏による非標準駒数のスタイルメイト作品。攻方も駒をたくさん持っていますが、受方持駒は「∞」。つまり飛角金銀桂香歩を無限に持っています。無限に駒があるのにスタイルメイトとは……と考えると方針は立て易いでしょう。安北では「一段目の桂香歩」だけが「行き所のない駒」になることに留意して解いてください。また収束以外では Andernach の条件を気にする必要はありません。

**166-9** は高坂研氏の安南協力詰。利き二歩無効の設定なので、それを活かす手順にヤマを張ると解きやすいと思います。

**166-10** は、さんじろう氏のネコネコ作品。ネコネコ+受先+7手という問題設定で、難解作を想像しますが、本局は例外。詰型に限られる

ので、方針を立て易いと思います。

**166-11** は上田吉一氏の長編趣向作。同氏の **WFP164-10** を解いた（鑑賞した）方なら、その応用でこの作品も解けるとと思います。手数割に易いのでぜひ解図にチャレンジを。

**166-12** は一乗谷酔象氏の長編推理将棋。83手で両王手が28回入る棋譜を求めよという問題です。両王手に対しては逃げる応手しかありませんから、56手が両王手絡みということになりますね。しかも、両王手の際の玉位置がすべて異なるという厳しい条件が付いています。本作品展では **WFP135-8**（はなさかしろう氏作、単王手禁不成禁天使詰 55手）で連続両王手の作品が登場しているので、参考にしてください。本局には条件が1)~6)までありますが、条件1)と2)を満たす解を準正解として1点、すべての条件を満たす解を完全正解として2点計上したいと思います。もし「より短い手数で」「別地点での両王手の回数が多い」解答があったら、それも加点対象としたいと思います。

## 解答要項

第165回分解答締切:2024年11月15日(金)

第166回分解答締切:2024年12月15日(日)

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

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

## 作品投稿について

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

宛先は解答と同じ [k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com) へ。

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

## WFP 作品展: 年末年始の予定

来年1月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	11月	12月	1月	2月
第166回	再掲	結果		
第167回	出題	再掲	再掲	結果
第168回			出題	再掲
第169回				出題

## ルール説明

※WFPのページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

### 【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。

### 【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\\_spring/s/n/n20c4956604fe](https://note.com/tsume_spring/s/n/n20c4956604fe))

### 【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、その目的に応じて変わる。

### 【詰】

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

### 【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

### 【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

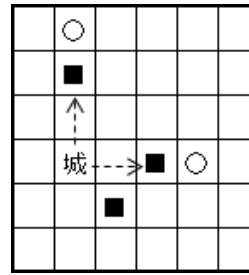
特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第140回WFP作品展(WFP165号)

### 【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。

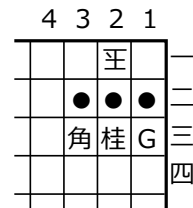


(■は何らかの駒。  
○が城の利き)

### 【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。

### 【穴、穿】(○)

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。

### 【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時)のみ攻方は王手をしなくて良い。

### 【協力スタイルメイト】

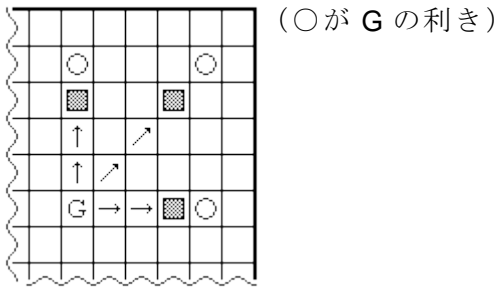
先後協力して最短手数で受方をスタイルメイトにする。

### 【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

### 【Grasshopper】(G)

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



(○が G の利き)

(補足)

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

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

(補足)

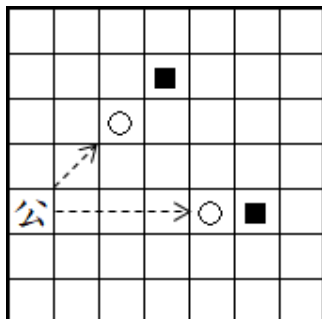
取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

→初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

【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)

【自玉(詰)】

攻方を詰 (または達成すべき状態) にする。

(補足)

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

【受先】

受方から指し始める。

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

(補足)

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

→参照：WFP42 号「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](https://note.com/tsume_springs/n/n5b0110fd5b7f))

【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](https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776))

【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。

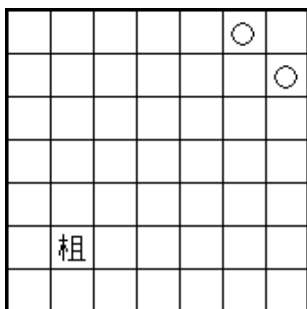
→初出；第 41 回 WFP 作品展 (WFP45 号)

【45 跳】(祖)

(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。

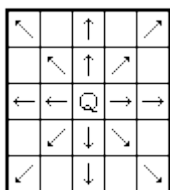
(補足)

- ・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](https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6?magazine_key=m60d25c73667f))

**【Queen】(Q)**

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

**【非王手可】**

攻方に王手の義務がない。

(王手をして良い)

**【最善】**

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

(補足)

- ・いわゆる普通の詰将棋から枝葉(無駄合概

念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則)を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数之余詰は不問。

**【点鏡】**

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

(補足)

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

**【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](https://note.com/tsume_springs/n/n915f986a5756))

**【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)

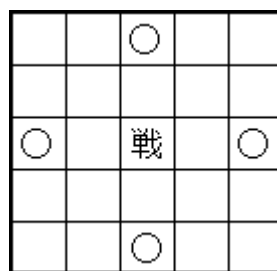
- ・あくまで手順中に攻方の駒取りが出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

**【打歩】**

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

**【Dabbaba】(戦)**

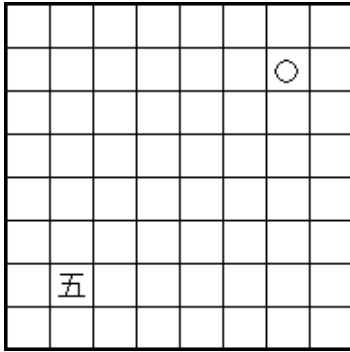
(2,0)-leaper。縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



(○が戦の利き)

**【55跳】(五)**

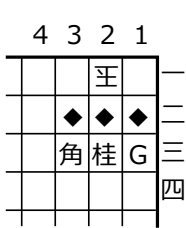
(5,5)-leaper。5対5の位置に跳ぶ。



(○が五の利き)

【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。

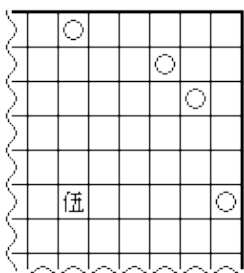


例えば左図で、  
11Gや31Gは可。  
22角や11角は不可。  
11桂成や31桂成は可(詰)。

持駒なし  
G: Grasshopper

【Five-Leaper】(伍)

Five-Leaperはフェアリーチェスの駒。  
距離5のマスに跳ぶ。



(○が伍の利き)

【千日手】

初形局面に戻す。

(補足)

- ・達成する目的が初形局面に戻すことなので、初形で攻方に持駒があれば、「詰上手余り不可」の条件の適用対象外
- ・「協力千日手」の形で出題される場合が多いが、理論上は他の戦略にも適用できる。
- ・戻すべき初形局面は左右の対称性を考慮しない。初形と左右対称の局面になっても、その時点ではまだ千日手は不成立。
- ・「千日手」で達成すべき目標は「同一局面4回」ではない。あくまで初形に戻すことが目的。初形と関係なく千日手にするのが目的でもない。

【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)

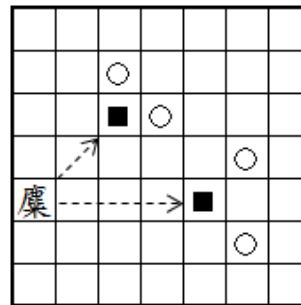
- ・旧称は「ネコネコ鮮」
- ・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。
- ・行き所のない駒の概念はなし。

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43号)

【Moose】(麋)

フェアリーチェスの Moose (麋)。

グラスホッパーの変種で、クイーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し45°曲がった場所に着地する。



(○が麋の利き。■は敵または味方の駒。)

【詰将棋】

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

(補足)

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・詰める対象が攻方玉の場合「自玉詰」と表記する
- ・本作品展で「詰将棋」として出題する場合、「攻方任意・受方最長」以外に考慮すべき要素があれば、それを明示して出題する。無駄合概念の適用有無、同手数駒余り変化を劣位変化扱いする規則、慣習的に「キズ」扱いされる余詰についても明記する。
- ・「攻方任意・受方最長」なので、長手数の余詰があれば不完全作となる
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→参照：WFP83号「透明駒の紹介」

【成玉夫】

玉が成ることができ、成ると玉属性を失う。  
成玉が取られると相手の持駒にならずに消える。

【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。

【Andernach】

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

(補足)

- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない
- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は手番側にある
- 3) 駒取りの場合に限り、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門  
Andernach 編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/nfc676955bfc](https://note.com/tsume_springs/n/nfc676955bfc))

【持駒：∞】

指定駒を無限に持っていることを示す。  
指定が特にならない場合は、全種類の駒を無限に持っていることを示す。

【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](https://note.com/tsume_springs/n/n80624ff6f562))

(補足)

性能変化ルールで「玉を取ったとき、二歩になる手を有効とするか否か」でルール設定が分かれる。これを有効とするのが「利き二歩有効」、無効とするのが「利き二歩無効」。何も書いていなければ、WFP 作品展では前者の設定を適用する。

【推理将棋】

将棋の実戦初形から会話文等によって与えられた条件を満たす将棋の指し手を復元する。

<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
			皇			●			獅	四
			皇			●			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

協カスタイルメイト 59手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

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
							馬		四
		糸	馬	銀					五
		桂	銀	金					六
			王						七
			銀						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
							馬		四
			馬	銀					五
		桂	銀	金					六
			王	糸					七
			銀						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
			㊦						二
									三
									四
							G		五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀4

※G:Grasshopper王

■ 165-5 若林氏作

PWC多玉協力自玉スタイルメイト 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

協力自玉スタイルメイト 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

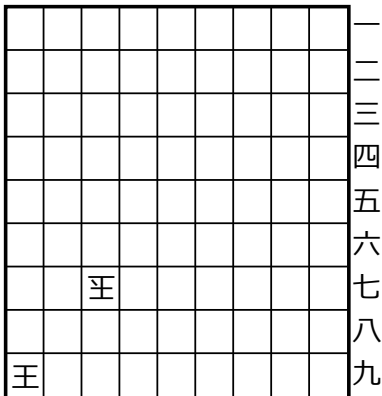
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

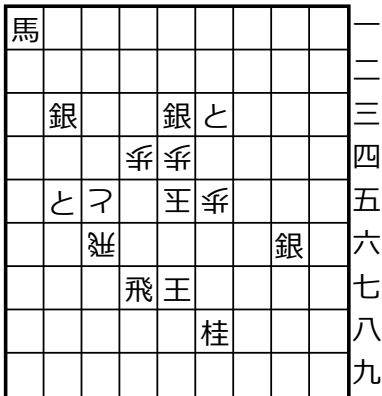
受方持駒 なし

■ 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



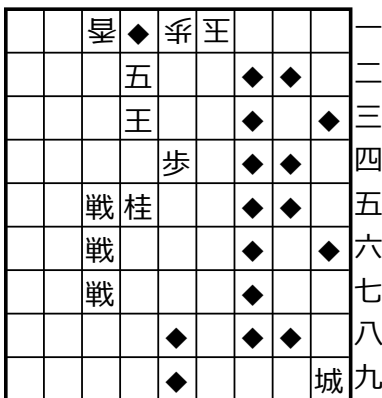
持駒 香

■ 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



持駒 歩

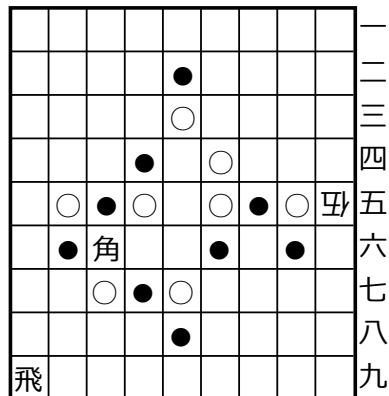
■ 165-10 上田吉一氏作  
協力白玉詰 928手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※城: Rook-Grasshopper  
戦: Dabbaba  
五: (5,5)-Leaper  
◆: Pyramid

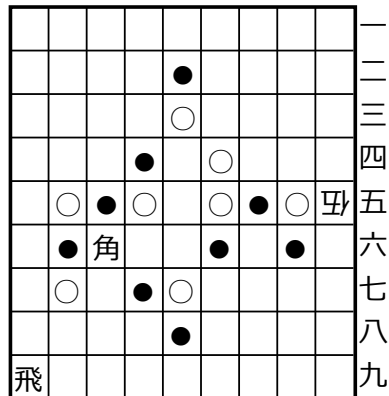
■ 165-11 北村太路氏作

a) 協力千日手 32手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



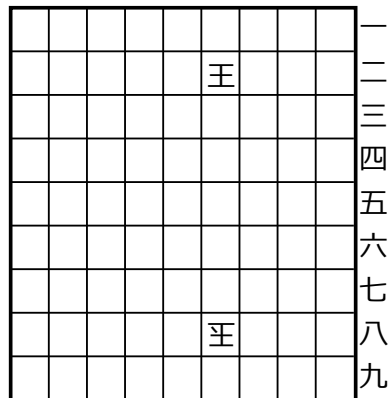
攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※伍: Five-leaper王  
●: 着手不可、通過不可  
○: 着手不可、通過可能

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  
ネコネコ協力白玉詰 (受先) 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

<第 166 回>解答締切:2024 年 12 月 15 日(日)

■ 166-1 占魚亭氏作

協力白玉詰 (受先) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
									將	四
										五
	將									六
	將									七
										八
										九
麩										

持駒 銀

※麩:Moose王

■ 166-2 springs 氏作

協力詰 43手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									將	一
					爺	G			王	二
										三
										四
			糸		G	G				五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

爺:Grasshopper王

11桂及び55歩は取捨駒

■ 166-3 springs 氏作

詰将棋 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
			皇			將				三
			皇	皇	將	將				四
	金	糸	王	飛	將					五
			糸	玉						六
		歩								七
								角		八
										九

持駒 金

※透明駒:攻方0枚、受方2枚

■ 166-4 駒井めい氏作

成玉夫協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂

■ 166-5 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
王										七
										八
									王	九

持駒 香

■ 166-6 若林氏作

取禁協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂歩4

※Q:Queen

■ 166-7 若林氏作

取禁協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 銀3  
※Q:Queen

■ 166-8 真T氏作

安北Andernach協力スタイルメイト 89手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒 飛36金8香  
受方持駒 ∞

■ 166-9 高坂研氏作

安南協力詰 (利き二歩無効) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 166-10 さんじろう氏作

ネコネコ協力自玉詰 (受先) 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 金

■ 166-11 上田吉一氏作

協力自玉詰 136手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
				笛					二
									三
									四
	◆	歩		金					五
		王							六
	桂		歩						七
	王		角	獺					八
	桂								九

攻方持駒 香  
受方持駒 飛  
※戦:Dabbaba  
◆:Pyramid



推理将棋『両王手28回 83手』

「負けました。結構粘ったんだけど83手で詰みか。感想戦をお願いします」

「異なる玉位置に28回も両王手を掛ける猛攻には痺れたね」

「いろいろな駒がよく働いたな。両王手でない普通の王手(単王手)を掛けた駒は3種類。玉の手に対しては3種類の駒で応じていたし、不成の手に対しては5種類の駒で応じていた」

「一枚の駒だけは16連続で動いたんだね。飛の手も多かったけど一枚の飛が2連続で動いたのは1回だけだったんだ」

「先後2手ずつ4連続で一つの筋に指した攻防が勝負を分けたんじゃないかな」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- 1) 83手で詰んだ
- 2) 異なる玉位置への両王手が28回だった
- 3) (a)単王手を掛けた駒が3種類、  
(b)玉の手に対する応手の駒が3種類、  
(c)不成の手に対する応手の駒が5種類だった
- 4) 一枚の駒が16連続で動いた
- 5) 一枚の飛が2連続で動いたのは1回だけ
- 6) 一つの筋に先後2手ずつ4手続けて指した



[図1の解答]

洞江元太

安北協力詰 329手 (利き二歩無効)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2

(Problem Paradise,2012年3月)

- 19歩 89馬 94歩 98馬 83歩成 89馬  
 94歩 98馬 84歩 89玉 73歩左成 79玉  
 84歩 89玉 94歩 99玉 64歩 89馬  
 94歩 98馬 84歩 89玉 74歩 79玉  
 63歩左成 69玉 74歩 79玉 84歩 89玉  
 94歩 99玉 54歩 89馬 94歩 98馬  
 84歩 89玉 74歩 79玉 64歩 69玉  
 53歩左成 59玉 64歩 69玉 74歩 79玉  
 84歩 89玉 94歩 99玉 44歩 89馬  
 94歩 98馬 84歩 89玉 74歩 79玉  
 64歩 69玉 54歩 59玉 43歩左成 49玉  
 54歩 59玉 64歩 69玉 74歩 79玉  
 84歩 89玉 94歩 99玉 34歩 89馬  
 94歩 98馬 84歩 89玉 74歩 79玉  
 64歩 69玉 54歩 59玉 44歩 49玉  
 33歩左成 39玉 44歩 49玉 54歩 59玉  
 64歩 69玉 74歩 79玉 84歩 89玉  
 94歩 99玉 24歩 89馬 94歩 98馬  
 84歩 89玉 74歩 79玉 64歩 69玉  
 54歩 59玉 44歩 49玉 34歩 39玉  
 44歩 29玉 32歩生 39玉 31歩成 49玉  
 54歩 59玉 64歩 69玉 74歩 79玉  
 84歩 89玉 94歩 99玉 34歩 89馬  
 94歩 98馬 84歩 89玉 74歩 79玉  
 64歩 69玉 54歩 59玉 44歩左 49玉  
 54歩 39玉 24歩 29玉 32歩生 39玉  
 42歩生 49玉 41歩成 59玉 64歩 69玉  
 74歩 79玉 84歩 89玉 94歩 99玉  
 44歩 89馬 94歩 98馬 84歩 89玉  
 74歩 79玉 64歩 69玉 54歩左 59玉  
 64歩 49玉 34歩 39玉 24歩 29玉  
 32歩生 39玉 42歩生 49玉 52歩生 59玉  
 51歩成 69玉 74歩 79玉 84歩 89玉



94 歩 99 玉 54 歩 89 馬 94 歩 98 馬  
 84 歩 89 玉 74 歩 79 玉 64 歩左 69 玉  
 74 歩 59 玉 44 歩 49 玉 34 歩 39 玉  
 24 歩 29 玉 32 歩生 39 玉 42 歩生 49 玉  
 52 歩生 59 玉 62 歩生 69 玉 61 歩成 79 玉  
 84 歩 89 玉 94 歩 99 玉 64 歩 89 馬  
 94 歩 98 馬 84 歩 89 玉 74 歩左 79 玉  
 84 歩 69 玉 54 歩 59 玉 44 歩 49 玉  
 34 歩 39 玉 24 歩 29 玉 32 歩生 39 玉  
 42 歩生 49 玉 52 歩生 59 玉 62 歩生 69 玉  
 72 歩生 79 玉 71 歩成 89 玉 94 歩 99 玉  
 74 歩 89 馬 94 歩 98 馬 84 歩左 89 玉  
 94 歩 79 玉 64 歩 69 玉 54 歩 59 玉  
 44 歩 49 玉 34 歩 39 玉 24 歩 29 玉  
 32 歩生 39 玉 42 歩生 49 玉 52 歩生 59 玉  
 62 歩生 69 玉 72 歩生 79 玉 82 歩生 89 玉  
 81 歩成 99 玉 74 歩 89 馬 94 歩 98 馬  
 84 歩左 89 玉 94 歩 79 玉 64 歩 69 玉  
 54 歩 59 玉 44 歩 49 玉 34 歩 39 玉  
 24 歩 29 玉 32 歩生 39 玉 42 歩生 49 玉  
 52 歩生 59 玉 62 歩生 69 玉 72 歩生 79 玉  
 82 歩生 89 玉 91 歩成 99 玉 88 角  
 まで 329 手

☆利き二歩無効を最大限に利用し、二段目・三段目に並んだ歩とと金をはがして行く作品。初手に打った 19 歩と上段の歩が居る筋の交点が「安全地帯」となるので、龍やと金の利きで横這いする歩により、王手の有効・無効を切り替えながら、玉位置を調整し、条件を整えて狙った駒をはがします。極めて独創的で、完成度の高い作品です。

## 今月の手筋



### 【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\\_spring/s/n/n20c4956604fe](https://note.com/tsume_spring/s/n/n20c4956604fe))

(※解答は P87 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”に徹して下さるようお願いいたします。

第164回WFP作品展の結果を報告します。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）。解答者数9名。全題正解者1名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第164回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	4	5 <sub>1</sub>	5 <sub>2</sub>	6	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
たくぼん	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	13
荻原和彦	-	○	-	-	-	○	○	○	○	-	○	○	○	○	9
若林	○	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	○	-	-	6
るかなん	-	-	-	-	-	○	○	○	-	-	○	○	-	○	6
springs	○	○	-	-	-	○	○	-	-	-	-	○	-	○	6
一乗谷酔象	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	○	○	○	○	5
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	○	○	-	-	3
御原真尋	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	1

今回は解答者数が一桁に戻ってしまいましたが、占魚亭氏が全題正解を達成されました。164-4は作者以外正解者ゼロとなることを危惧していたので、占魚亭氏に感謝します。また、今回は御原真尋氏が解答初参加。尖鋭的な作品の多いこの作品展ですが、シンプルなルールやポピュラーなルールの作品があると、初めての人も解答しやすいと思います。作家の皆さんも、敢えて困難に挑むつもりで、馴染み深いルールで斬新な作品を創ることに挑戦してみてください。

■ 164-1 springs 氏作（正解4名）  
禁欲成禁協力自玉ステイルメイト 66手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀17  
※偶:Dummy  
●:着手不可、通過不可

【ルール】

- ・禁欲  
駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。
- ・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。
- ・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。  
(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。

4	3	2	1	
			王	一
		●	●	二
		角	桂	三
			G	四

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

【解答】

12 銀 22 玉 11 銀 12 玉 13 銀 23 玉  
 12 銀打 14 玉 15 銀 25 玉 14 銀 15 玉  
 16 銀 26 玉 15 銀打 17 玉 18 銀 28 玉  
 29 銀 17 玉 28 銀打 同銀 18 銀 16 玉  
 17 銀 同銀 25 銀 15 玉 26 銀 同銀  
 16 銀 14 玉 15 銀打 同銀 25 銀 同玉  
 26 銀 16 玉 17 銀 25 玉 14 銀 同玉  
 23 銀打 25 玉 16 銀打 同銀 14 銀 15 玉  
 26 銀 14 玉 25 銀打 同銀 15 銀 13 玉  
 14 銀 同銀 22 銀 12 玉 23 銀 同銀  
 13 銀 11 玉 12 銀打 同銀 22 銀 同玉  
 まで 66 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

12 銀、22 玉、13 銀、同玉、14 銀、22 玉、13 銀、同玉……のように単純に銀を捨てていくと、最後の 1 枚を取らせることができなくて困ります。

これを解決するためには受方 19 銀を呼び寄せる必要があります。そして 19 銀をスムーズに動かすために、あらかじめ銀を 1 筋に敷き詰めます。

なお、25 偶は 9 手目 23 銀打 or 15 銀の非限定を消すための配置です。

【解説】

達成目標は攻方のスタイルメイト。そのためには持駒の銀を処分しなくてはいけません。「禁欲」なのでなかなか駒を取って貰えません。また「成禁」条件が付いているのも厄介です。銀を成ることができれば強制的に玉に取らせることは容易ですが、生銀の王手だと銀の脇を玉がすり抜けてしまいます。

「禁欲」「成禁」の条件下で強制的に銀を取らせるにはどうすべきでしょうか。「12 銀 22 玉 13 銀 同玉 14 銀 22 玉 13 銀 同玉……」とする手順も考えられますが、最後に残った 12 銀を取らせることはできません。

この問題の解決の鍵を担っているのが遠く 19 に置かれた受方の銀です。

仮にこれが 23 に居たとしましょう。これなら「22 銀 12 玉 13 銀 11 玉 12 銀打 同銀 22 銀 同玉」で銀が 2 枚消せますし、銀 3 枚なら「12 銀 22 玉 11 銀 12 玉 13 銀 11 玉 12 銀打 同銀 22 銀 同玉」で消せます。そう、目指すは 19 銀の 23 への運搬です。

序盤 1 筋に銀を縦に並べるのは、その下準備。例えば玉を 17 まで追ったとき、28 銀を同銀と取らせるには、受方玉の退路がないか、玉を逃げると駒取りになる状態にする必要があります。完全に退路を断つと玉を下段に戻すときに不都合なので、後者の「玉を逃げると駒取りになる状態」を作ります。これが初手から 16 手目までの手順の目的です。銀を並べる手順には規則性があり、「前や斜めには動けるが横や後ろに動けない」という銀の性能を上手く使っています。なお「25 偶」がないと、9 手目 23 銀打以下作意に合流する非限定が生じます。「25 歩」のような配置でも構いませんが、「25 偶」にしたのは作者の好みなのでしょう。

17手目から「18銀 28玉 29銀 17玉」と準備を整えてからは本格的な銀の運搬の開始です。ただ、この運搬も一筋縄では行きません。銀は斜め後ろに進む駒です。ですから 19→28→17→26→15 と進めるのは問題ありません。しかしこのままだと 24 の壁に当たってしまいます。

そこで 35 手目から一工夫。銀は真っすぐ前にも進める駒です。ここで 15→16 という縦の動きを挿入すれば、16→25→14→23 のルートで抜けることができます。そのため 14 まで戻った玉を再度呼び出し、上下を銀で抑えて、16 銀打に「同銀」を強制します。ここでも銀の持つ独特な利きが上手く使われていますね。

この 10 手の破調が本局最大の難所。ここを乗り越えることができれば、後は難しいところはありません。想定した通り、「12 銀打 同銀 22 銀 同玉」の収束に到達し、無事すべての銀を消すことに成功しました。

本局は「すべての持駒を捨てる」という単純な目標に対し、「禁欲」と「成禁」という目標の達成に不都合な要素を加え、趣向的かつパズル的な手順を実現しています。目標と条件が相反する所に好作は生まれる——本局はその好例の一つだと思います。

【短評】

若林さん

行きはよいよい帰りは怖い。  
とにかく復路が大変でした。疲れた！

☆若林氏の解答は所々「打」の表記が抜けていましたが、解けているのは確実なので正解としました。

占魚亭さん

引けなくなった受方銀をケアする 35~45 手目がポイント。

たくぼんさん

持駒銀 17 と出来る盤面ソフトを作って欲しい。銀の代わりに歩を使ったけど利きが見えにくかった。作品はパズルを解くようでなかなかの楽しさでした。

変寝夢さん（※無解）

早々とダミーが消えるとは意外。

■ 164-2 springs 氏作（正解 5 名）

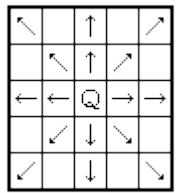

協カスタイルメイト 87 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								糸	一
				▲				▲	二
				▲				▲	三
				▲				▲	四
								▲	五
				▲				▲	六
				▲		Q		▲	七
				▲		▲		▲	八
				▲				▲	九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※零:Zero, 取捨駒  
Q:Queen  
歩:歩王  
根:右上に進めない銀  
(上記の駒はすべて成れない)

【ルール】

- 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。
- 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。
- Queen (Q)  
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。  
  
(矢印がQの走る方向)
- 根  
右上に進めない銀。  
  
(○が根の利き)
- 駒詰  
玉が指定駒の性能になる。(本局では歩)

※本局ではすべての駒が成れない

【解答】

31Q 21根 13Q 12根 31Q 21根  
 33Q 12歩 32Q 22根 14Q 13根  
 32Q 22根 34Q 23根 52Q 32根  
 34Q 13歩 33Q 23根 15Q 14根  
 33Q 23根 35Q 24根 53Q 33根  
 35Q 14歩 34Q 24根 16Q 15根  
 34Q 24根 36Q 25根 54Q 34根  
 36Q 15歩 35Q 25根 17Q 16根  
 35Q 25根 37Q 26根 55Q 35根  
 51Q 24根 95Q 25根 59Q 26根  
 95Q 35根 51Q 16歩 56Q 36根  
 34Q 25根 36Q 26根 18Q 17根  
 36Q 26根 38Q 17歩 37Q 27根  
 19Q 18根 37Q 27根 39Q 28根  
 57Q 18歩 58Q まで 87手

(最終形)

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

【作者のコメント】

歩王は成れない設定なので、19歩に対して59Qと王手する形で59の零を取ることはできません。15歩のタイミングで59零を取りに行きます。38零の配置は75手目を限定するため。「根」というヘンテコな駒を使っているのは58手目を限定するためです。

【解説】

達成目標は受方をスタイルメイトにすること。しかし零が残っているうちはスタイルメイトになりません。零は原位置に跳ぶ駒であり、盤上に居る限り指す手がなくなることはないからです。攻方はQueen (Q) の機動性を活かし

て効率よく零を拾う必要があります。

零は1筋と5筋に縦に並んでいます。歩王は前にしか進めないで、「根」(前に進めない銀)は歩王に歩調を合わせ、合駒として働きます。こうした条件を頭に入れつつ、効率的な零の拾い方を求めると、12手サイクルで1筋と5筋の零を消去しながら、歩王と根が前に進む手順が得られます。具体的には10手目の局面から。

〔途中図1〕10手目の局面

持駒 なし

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

持駒 なし

ここから「14Q 13根 32Q 22根 34Q 23根 52Q 32根 34Q 13歩 33Q 23根」と進めて22手目の局面。

〔途中図2〕22手目の局面

持駒 なし

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

持駒 なし

1筋と5筋の零が1枚ずつ消え、歩王と根が一段前に進みました。

後はこの調子で残りの零を消せば……と考えて重大な問題に気付きます。59零をどうやって消すのかという問題です。歩王は成れないので19には進めません。従って普通にやっていたのでは59零を取ることができません。とにかく解決策を探しましょう。

59Qとしたときに王手になるのは、歩王が15に居る時です。ここでサイクル手順から離脱し、59 零を消すことを考えると……ありました！53手目からQを55→51→95→59と盤面一杯を使った大回りで59 零を消去する手順があるのではないですか！59 零を消去したら、59Qを59→95→51のルートで元の軌道に戻し、56Qから元のサイクルに準拠した手順に進むことができます。零を完全に消去し、八段目に歩王を進めたら、歩王はここで行き止まり。残りの「根」もQによるピン止めで動けなくします。スタイルメイトの目標が達成されました。

12手サイクルの趣向手順だけでも立派な作品になる素材に、取れそうにない駒を取る謎解きを盛り込んだ本局。解答者は充実した解図の時間を堪能できたのではないのでしょうか。

最後に配置について確認しましょう。

「根」を「銀」にすると58手目35銀でも25銀でも良くなります。38 零は、これがないと75手目34Qでも良くなる非限定の防止。51・55の2地点はを零で埋めても手順は変わらないので、アンケートを取ったら、「飾りでも置く派」と「不要駒は置かない派」に分かれそうですね。筆者だったら51 零は省きます（省くことで51Qの意外性が増すので）が、55 零は迷うと思います。「不要駒は置かない」という作者の決断は潔いですね。

【短評】

若林さん

この初形で9x9盤が必要なのは嬉しい驚き。こういう不思議な駒の活用方法ってどうやって見つけるんだろう。

占魚亭さん

Zero 消しパズル。  
53～65手目の往復大転回が気持ちいい。

たくぼんさん

55→51→95→59→95→51→56の大転回が圧巻の手順で大きな見せ場ですね。

荻原和彦さん

機を逃さず59の受方零を取り除くべきは明らかだが、その復路で幸便に△16歩▲56Q、さらに▲34Q～▲36Qで受方根の戦列復帰を促すのが何とも巧い手順。



■ 164-3 さんじろう氏作（正解2名）

ネコネコ協力自玉詰(受先) 5手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

【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）

・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。

・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。

【解答】

1)24 飛 77 香 76 飛 75 歩 16 飛 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2)17 桂 73 香 72 角 82 香成 同角 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

- 1)原形から飛車が2枚出現してこの詰上がりは飛躍があり、ちょっと面白いかと思います。
  - 2)解1と比較すると大分普通の手順ですが、角寄が入ってまあまあ。隅の自玉を2枚で詰めるこの形は実は頻出形なので、知っている方は秒殺かもしれません。
- 解1、解2とも対面、背面とも異なるネコネコの独自性は出ていると思います。

なお2解の意義は全然別の筋というだけで、関連性や対照性は例によって薄いです。解1だけに絞った方が良いでしょう。

【解説】

ネコネコらしい詰手順を2つ同梱した複数解作品。駒が縦横に躍動する解1)と、小さな動きで斜めの利きを活かす解2)のセットです。

解1)は歩と飛の性能交換、香と飛の性能交換連発の後、歩の性能になった飛と、元の性能に戻った飛が大きく動く手順が印象的。性能交換は「対面」规则的ですが、4手目に飛が元に戻るのにはネコネコならではです。逆方向に歩と飛が大移動するのは、かなりインパクトのある手順です。作者も解1)のみに絞るかどうか迷ったようですが、その場合71玉→93玉とするのが一番簡単でしょう。

解2)は一転、渋い17桂から始まります。これは29に利かせると同時に、「影の利き」で18地点への退路も塞いでいます。これで攻方玉への網を絞ったところで、遠くからの角の睨みでとどめ。角の移動は対面的な4手目82香成と、安南的な5手目同角成で行われ、相手側の駒と自分側の駒の双方から影響を受けるネコネコの特徴が出ています。

なお25歩がないと解2)の手順の他に、「16角17香15香18王26桂まで5手」の手順も成立します。つまり解2)において25歩は余詰防止駒になっているわけです。複数解作品で、個別の解に不要駒があると、無理作りの印象が生じますが、本局にそんな難点はありません。

派手な動きと渋い動き、縦横の利きと斜めの利き。好対照な2つの解を自然に同居させた複数解作品でした。

【短評】

占魚亭さん

直斜対照性(ODT)。攻方25歩は角の方では余詰消しになっているんですね。

たくぼんさん

24飛の方の手順が圧巻なのでそちらの単解の方がインパクトが大きかったと思います。

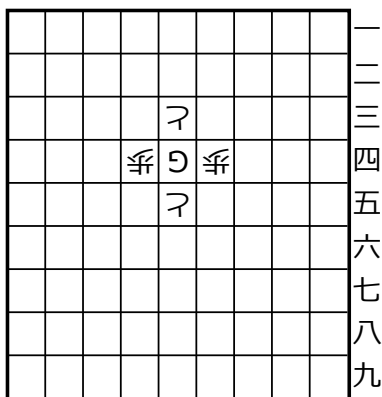
変寝夢さん(※無解)

一方の解で25歩が不要なのが気になる。

■ 164-4 たくぼん氏作(正解2名) ※実質1名!

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

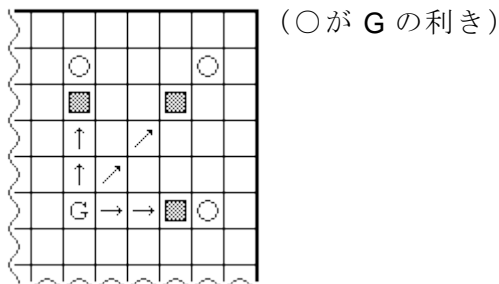
※持駒 G: Grasshopper

54 G: Grasshopper王

【ルール】

・ Grasshopper (G)

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



(補足)

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

【解答】

34G 45歩 56G 52G 54G 63と  
 74G 56G 52G 54G 74G 65歩  
 56G 66と 76G 72G 54G 73と  
 76G 36G 72G 76G 36G 67と  
 54G 72G 76G 36G 72G 63と  
 54G 46歩 76G 47歩成 58G 46と  
 76G 66と 56G 72G 36G 45と  
 54G 73と 76G 36G 72G 76G  
 36G 77と 54G 72G 76G 63と

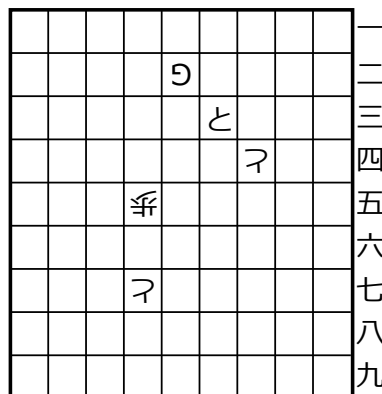
54G 78G 72G 74と 75G 34G

78G 67と 56G 44と 74G 43と

44歩 52G 34G 同と 43歩成 まで 71手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 G

【作者のコメント】

受方 54Gはロイヤル駒で、持駒のGは通常の駒です。

少ない駒数で長手数が実現できました。

クラスホッパーは移動場所が少なめなので長手数が創りやすいのでしょうね。

【解説】

作者曰く「詰将棋入門用に創っていたら入門ではない作品になってしまいました」とのこと。入門者どころか実力者も腰が引けるような難問です。

Grasshopper (G)のようなホッパー系の駒を使うと、王手に対して跳躍台の駒を動かして受ける「開き応手」が可能になります。これを利用すると、開き応手で受方の駒が移動していく作品を作ることができます。実際、「第23回フェアリー入門」㉔のたくぼん氏作では、開き応手で金が反時計回りに動いていましたね。この作品では動く駒は1枚だけですが、上手くいけば複数の受方駒を開き応手で動かす趣向作ができないかと考えるのは自然です。しかし大抵の場合、駒達は作者の思うようには動いてくれず、好き勝手に暴れ回ります。作者は厳重な檻を設けて駒達の動きを完全に制御するか、駒達の自然な性向を受け入れつつ自分の好みに合う配置を探すかという選択を迫られます。

本局はきっと後者の産物でしょう。駒の動きは彼らの自由にさせ、代わりに初形だけは幾何学的な美しさを保ちつつ、手順もある程度ボリ



ユーモア感がある作品になるよう試行錯誤を繰り返したのだと思います。

ということで本局を解く場合、解答者も試行錯誤を避けることはできません。攻方G 1枚では詰みませんから、「歩を入手する」のが必須であることは明らか。開き応手で歩やと金の位置を変えながら、攻方Gのジャンプ先に「歩」または「と金」が来る形をひたすら探します。盤上の歩が歩のままだと自由度が低いので、できれば両方「と金」にしたいのですが、手数が必要そうなので、歩を成るのは1枚で我慢しましょう。

「歩を入手する」という目標に辿り着くのは65手目。ここではその直前(64手目44と)の局面をご覧ください。

〔途中図〕 64手目44との局面

持駒なし

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

持駒なし

ここから74Gで待望の歩入手に成功。後は収束ですが、ここで意外な「ご褒美」が待っています。途中図から普通に進めてみましょう。

74G 43と 44歩 52G 43歩成

**85G**または**34G**…

と金、あるいは攻方Gがジャンプ台になってしまい詰みませんでした。これを解消する妙手があります。

74G 43と 44歩 52G **34G** 同と

43歩成 まで

妙手一閃。攻方唯一の戦力だったGを捨てるのは勇気が要りますが、34Gの捨駒で自らがジャンプ台になることを避けつつ、34への跳躍も防いでいます。この鮮やかな幕切れは、ここま

で頑張っけて解いてきた解答者への、この上ない贈り物でしょう。

【短評】

若林さん (※無解)

昔fmに並べてもらったことがある図ですが、再現できませんでした。無念。

☆若林氏もこの図を調べていたのですね。幾何学的な初形ですし、歩とGだけである程度手が続くには、少なくとも歩が4枚、内2枚は「と金」にする必要があるのですが、同じ初形に辿り着いても不思議ではありません。対称性を崩せば、もう少し手数を伸ばすこともできますが、そこまでの意味もないですね。

占魚亭さん

44歩が成って戻ってGを取り、セルフブロックすることになるとは！

☆占魚亭氏は作者以外の唯一の正解者となりました。おめでとうございます。作者もですが、筆者もこの作品に正解者が出るかどうか心配していたので、とても嬉しいです。

たくぼんさん

正解者が出るか？ちょっと心配です。

変寝夢さん (※無解)

1歩せしめるのに65手も掛かるとは。

■ 164-5 占魚亭氏作 (正解 1)5名、2)4名) 点鏡All-in-Shogi協力詰 5手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王
							王	

持駒 歩

【ルール】

- 点鏡

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

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

### ・ 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」

### 【解答】

- 1) 87v 桂 98 桂成 12 歩 13v 歩成 12 とまで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

- 2) 12 歩 21 玉 87v 香 98 香生 11v 玉まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

### 【作者のコメント】

2019 年 6 月完成。

夏向きの？易しい双裸玉をどうぞ。

87 地点に打った点鏡駒の成・生。

同種駒だったら完璧でしたが、そう都合よくはいきませんでした。

### 【解説】

攻方の持駒は歩のみなので解図方針は大きく 2 通り。歩を成って詰めるか、歩のまま詰ませるか。「と金はともかく、生歩でどうやって詰ませるの？」と疑問に思う方がいるかもしれませんが、All-in-Shogi なら置いてある歩に玉を突っ込ませる「置歩詰」の筋があります。

ここでは成・生の順番を逆にして、生歩で詰める手順から見ていきましょう。

方針は置歩詰の実現。例えばルールが「非王手可 All-in-Shogi 協力詰」なら「21v 玉 12v 歩 11v 玉 まで 3 手」の置歩詰が可能です。21 に玉を戻す手が All-in-Shogi の「逆流禁 (1 手前の局面に戻す着手は禁手)」で指せないの、歩のような弱い駒でも詰めるには充分なのです。本局は普通に攻方王手義務があるので、点鏡を使って王手を掛けつつ上手く手番を調整します。具体的には「12 歩 21 玉 X Y 11v 玉」のような手順です。ここで X は 21 玉に王手を掛ける手、Y はそれを解除する手ですが、気を付けるべきことが一つあります。これは「点鏡」なので、最終手 11v 玉に対し、98 桂や 98 角という受けを残してはいけないということです。もし 3 手目が「98 金」や「98 銀」のような 12 歩の性能を変化させる王手の場合、4 手目に王手を解除する必要があり、98 の駒か 12 歩のどちら

かを動かさねばなりません。98角だと4手目玉を逃がすしかなくなり、これも失敗。

残る手段は23王を使う王手。これは87飛と87香の2通り考えられますが、飛だと作意同様に進んだとき、最終手に対し12歩を横に逃がす受けが残ります。かくしてX=87香、Y=98香生に決定します。弱い駒を打って、不成で弱さを維持する…相手に逆用されることを防ぐAll-in-Shogiならではの手筋です。結果から見ると、形は置歩詰ですが、性能は香なので、変歩詰になってしまいましたね。

次に成歩で詰める手順です。初手12歩の解は既に求めたので、23王を利用することを考えましょう。これは初手87v桂しかないですね。次に12の対称位置である98を埋めることと、成歩を作ることと考えれば自然に2手目98桂成が読めるでしょう。以下は12歩を打って成り、改めて「12と」とすれば詰みです。歩を後ろ向きに成る感覚は新鮮ですね。最終手に対し「13と」はAll-in-Shogiの「逆流禁」により不可。3手目12歩と5手目12とを比べると、利きは同じなのに、駒種が異なるので「逆流禁」に引っ掛からないのと好対照です。

本局はAll-in-Shogiの性質を活かし、点鏡と絡めることで、成歩と生歩の両方で詰める手順をセットにした作品です。更に本局には、87に打つ駒の種類や、それを98に動かすときの成・生という対照性もあり、それが歩の成・生と同期しているのも面白いと思います。

#### 【短評】

たくぼんさん (※解1)のみ解答)

これは第一感でしたが、もう1解は分かりません。

変寝夢さん (※無解)

持駒香にしたときの余詰筋も面白い。

springsさん

相手の桂／香を打ってそれを成る／成らない、面白い対比。詰上図を見ると「12と vs 12歩」「98成桂 vs 98生香」となっていて分かりやすい。歩を打つタイミングが変わるのもいい感じ。

12歩98角や12歩98桂のような手ばかりを読んで苦労した。

るかなんさん

歩の鏡駒は角か桂かと悩んでいたらまさかの香車！

荻原和彦さん

成駒バージョンと生駒バージョンの2解。  
桂成と香生のコントラストが印象的な小品。

☆第165回出題稿の前口上で、All-in-Shogiの細則4)の変更について述べましたが、これに関して、るかなん氏よりご意見をいただいたので紹介します。

WFP 作品展の前口上で話題にあったAll-in-Shogiの細則について、別のアプローチを考えてみました。

All-in-Shogiの細則に追加すること自体は賛成ですが、今回の件は複玉の特異性に起因しているように見えるので、

複玉の定義を詳細化して、ルール複合時の標準的な裁定方針を定める方針を提案してみます。

まず通常ルール(単玉/多玉ルール)を既存の解釈と矛盾ないように細分化します。

**負**：相手方の駒に自玉を取られた場合、通常負けとなる(反則負けとは別)

**王手放置禁**：次の相手の手によって自身の通常負けが成立する着手は禁手。

**詰**：自玉に王手がかかり、通常負けまたは反則負けを回避する着手が無い場合、終局する。

上記の定義の細分化で合意が取れるのであれば、複玉ルールとは負(通常負け)の定義にある「自玉」を「全ての自玉」に置き換え、それ以外の定義に影響を与えないルールということになります。

手番でなく駒の所属のみを通常負けの条件とするのはAll-in-Shogiの細則4)にも合致しますし、自作氾濫58-4やWFP162-6とも整合性が取れるのでうまくいきそうに見えます。

中立駒で中立駒を取るのも、その着手の瞬間は取る中立駒は手番側、取られる中立駒は相手側に属すると解釈すれば矛盾しないはず。

定義の細分化によって、王手放置禁/詰の定義が通常ルールと複玉ルールで全く同じ設定にな

るといのはルールの標準化に大きな前進ではないかと。

以上です。ご一考いただけますと幸いです。

☆確かに細則 4) は必要以上に複雑ですし、複玉という特異なルールへの対応を各ルールで考慮するのは現実的ではありません。具体的にどう整理すれば良いか早々には結論を出せませんが、今回のご意見を参考に、より良い再定義ができないか検討したいと思います。

■ 164-6 駒井めい氏作 (正解 7 名)

All-in-Shogi 駒全マネ禁協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩7僧

受方持駒 歩11

※僧: Bishop (成れない角)

○: 着手不可、通過可能

【ルール】

・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。

【解答】

11 僧 88v 歩 同 v 玉 77v 歩 同 v 玉 66v 歩  
同 v 玉 55v 歩 同 v 玉 44v 歩 同 v 玉 33v 歩  
同 v 玉 22v 歩 同 v 玉 まで 15 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩18

【作者のコメント】

攻方歩を七連続で合駒します。

【解説】

「駒全マネ禁」は直前の着手と同種の駒が動くことを禁じるルールです。私たちはこれを無意識のうちに「直前の着手で動く駒=相手の駒」と解釈してしまいます。もちろん、普通ならこう解釈してもまったく問題ありません。

ところが駒全マネ禁を All-in-Shogi と組み合わせると、問題点が浮上します。All-in-Shogi では相手の駒も動かせるので「直前の着手」で動いたのが相手駒とは限らないからです。

作意を順に追って行きましょう。

初手は偶僧 (僧=成れない角) の限定打。この限定打の意味は後に明らかになります。

2 手目 88v 歩は相手駒を合駒として使う All-in-Shogi らしい応手。相手駒によって利きを遮断するという点では、キルケ系ルールの「魔女返し」と相通ずるところがあります。

3 手目は相手玉を動かす All-in-Shogi ならではの王手。駒全マネ禁なので 87 歩とする開き王手はできません。2 手目 88v 歩以外だと王手すら出来なかったわけですね。この辺りで既に駒全マネ禁と All-in-Shogi の組み合わせの恐ろしさが薄々感じられます。

4 手目の応手を考えると更に恐ろしいことが分かります。3 手目は玉を動かす手でした、従って 4 手目は玉を動かすことができません。初手は隅僧だったので僧を動かすこともできません。残るは歩を打つ手のみ。2 手目 88v 歩と同じ理屈で、歩の打場所は 77 に限定されます。

ここまで来れば作意が見えますね。同じ要領で歩を斜めに連打し、玉を 22 まで呼び出した図(詰上り)を見て下さい。もう合駒はなく、玉を動かすこともできません。直前の手が玉を動かす手だったからです。全然詰んでいないように見えるこの詰上りに、駒全マネ禁&All-in-Shogi の理不尽とも言える強力さを感じられると思います。同時に初手隅僧の限定打の目的が、詰上りで僧を動かす受けを防ぐことだったことも分ります。

攻方の歩を受方が連打する主題も奇妙ですが、詰上りは輪をかけて奇妙。この作品を見たら、駒全マネ禁と All-in-Shogi は「混ぜるな危険」の注意書きが必要な組み合わせだと感じられますね。

なお○(着手不可領域)の配置は余詰防止。以下に、○を省いたときの余詰の例をご覧ください。

【参考 1】19○がない場合の余詰の例

55 僧 88v 歩 同 v 玉 77v 歩 同 v 玉 66v 歩  
同 v 玉 19v 僧 55v 玉 46v 歩 同 v 玉 37v 歩  
同 v 玉 28v 歩 同 v 玉 まで 15 手

19 を空けたため、19 僧で詰める筋が生じました。別の○を除去すると、更に奇妙な余詰を生じます。

【参考 2】48○がない場合の余詰の例

77 僧 88v 歩 同 v 玉 59v 僧 77v 玉 15v 僧  
78 歩 66 玉 48 僧 57 歩 77v 玉 58 歩成  
66v 玉 59v 僧 77v 玉 まで 15 手

こちらは僧と歩の両王手の余詰。受方が普通に合駒して、時間差でそれを動かす手まで入っています。筆者も色々試してみましたが、○の数を減らすことはできませんでした。もし削減可能な配置を見つけたらお知らせください。

【短評】

若林さん

2 手目に気づけばあっけないほど簡単。

2 手目以降敵方着手。

占魚亭さん

駒全マネ禁利用が本作のミソですね。

たくぼんさん

普通は玉から遠いほうから打ち始めるが、近い方からは珍しい。詰上りも不思議です。

変寝夢さん

持駒から作意の推定はすぐだった。  
解図後○を一つ消して PC 検討指せてみた。  
試行錯誤を重ねたんだろうなあと思った。

るかなんさん

マネ禁の効果で All-in-Shogi の割に互いに手が狭い。穴の意図まではわかりませんでした。

荻原和彦さん

一瞬「なぬ!?!」と目を剥いたが、持駒から見てこの順しかない。終手で受方玉を動かし「玉以外の着手で受けてみよ」と手を渡せば、不条理極まる詰上りとなる。

All-in-Shogi に別のルールを複合させると却って難度が下がる不思議に興味を惹かれる。

一乗谷酔象さん

All-in-Shogi と駒全マネ禁の組み合わせを理解するのに苦戦し、穴○の配置に惑わされる。必要な穴は 89,98 の 2 枚だけ?

穴(89,98)がなければ 5 手詰か。



■ 164-7 若林氏作 (正解 4 名)

PWC二玉協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
王									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 梧

※梧:Root-50-leaper

【ルール】

・ 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](https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776))

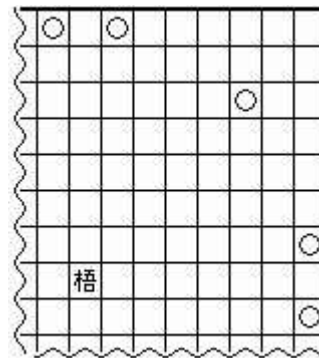
・ 二玉 (または多玉)

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。

・ 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)

【解答】

22 梧 同玉/31 梧 48 梧 84 玉  
93 梧 同玉/84 梧 39 梧 13 玉 22 梧 84 玉  
39 梧 75 玉 84 梧 同玉 まで 14 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
	王								四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

WFP96 号で問題提起された行きどころのないリーパーを利用した図になります。

目的がスタイルメイトなので、行どころのない駒が残る設定でも解は変わりません。

解くには 94 まで運んだ玉を一旦戻す 6 手目同玉がやりにくい手かもしれませんが、手が狭いので難しくないと思っっています。

【解説】

Root-50-Leaper (梧) は将棋盤を  $9 \times 9$  の正方形格子とみなしたとき、原位置から  $\sqrt{50}$  の距離に跳ぶ駒です。一切の「誤差」は許容されず、ちょうど距離  $\sqrt{50}$  のマスにしか動けません。この種のリーパーは等距離リーパーと呼ばれます。ちょっと数学的な話をする  $X^2 + Y^2 = 50$  を満たす整数  $(X, Y)$  を求めると  $(\pm 7, \pm 1)$   $(\pm 1, \pm 7)$   $(\pm 5, \pm 5)$  が解答になりますね。それが梧の跳び先になっているわけです。

梧は跳ぶ距離が大きいので、不用意な場所に梧を置くと、「行き所のない駒」になってしまいます。まずは、どこに梧を置けるか、置けないか把握することから始めましょう。

【参考図】 梧の存在可能範囲。

\* : 梧の存在可能位置

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

「等距離リーパー」の名が示す通り、55を中心として、円い「穴」が開いていますね。本局はPWCによる位置交換を利用して、梧をこの「穴」に落とすのが目的です。

梧は利きの分布がまばらなので、王手の継続は非常に困難です。そのため本局は玉が二枚使われています。それでも王手が途切れないようにするのは、なかなか大変だと思います。逆に言えば、王手さえ続けていけば、梧が穴に落ちる手順を偶然発見できる可能性は高いわけです。玉を盤の中央に寄せる手から読むと良さそうですが、作意では6手目や8手目に玉を端に寄せる手が出てきます。「急がば回れ」という言葉は本局にも当てはまるようです。

利きが疎なりパーを運搬し「行き所のない駒」にする作品は第165回WFP作品展にも登場します(WFP165-5)。本局を参考にして、ぜひチャレンジしてください。

【短評】

若林さん

10月で50歳ということで√50Leaperを使ってみました。

占魚亭さん

五段目に狙いを絞りと、なんとか消せました。

たくぼんさん

梧の利きに色を付けてみると意外と考えや

すかったです。

変寝夢さん (※無解)

利きを確認するのが大変そう。

荻原和彦さん

スタイルメイト実現のためには玉を中央に寄せたいのが本音。それだけに二玉とも端に運ぶ8手目の冷静さが光る。

注意すべきは「行き所のない駒は盤上に残れない」(終手は△同玉/75 梧ではない)という点。攻方梧は受方駒台で役目を終える。

■ 164-8 神無太郎氏作 (正解2名)

点鏡キルケ協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀

【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

- 5) 成駒は生駒になって戻る。
- 6) 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。
- 7) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 8) 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](https://note.com/tsume_springs/n/n915f986a5756))

【解答】

92 銀 82 玉 91 銀生 19 飛 92 銀成 71 玉

91 全 81 桂 同全 同玉/79 銀  
91 桂 同玉/89 桂 まで 12 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

点鏡協力白玉詰で注目すべきは攻方玉の対称位置。ここに弱い駒を置けば、攻方玉が弱い駒になります。しかも本局にはキルケルールが付加されています。21 王の対称地点は 89。89 に戻る駒は桂。攻方玉を桂の性能にすれば、実質的に利きのない駒と同じ。ここまで考えれば解図は半分終わったも同然です。

問題は手順の具体化ですが、4 手目 19 飛の発見が解けるかどうかの分岐点でしょう。ここに飛を据えることで、7 手目 91 全、11 手目 91 桂という、飛の力を借りた王手が可能になります。実物は小駒なのに、性能は大駒という「良いところ取り」が出来るのです。

8 手目 81 桂合は本局の鍵となる重要な一手。キルケなので、この局面で入手できる合駒は銀か桂のみ。他の合駒は取っても実戦初形の位置に復活するので、持駒になりません。最初に考察した通り、欲しいのは桂なのでここは桂合になります。

最終手は「点鏡」と「キルケ」の効果が同時に発揮されるクライマックス。「キルケ」で 89 に戻った桂が「点鏡」で 21 王の利きを消し、桂を取った玉が「点鏡」で飛の利きになり、21 王を仕留めます。一手で複数のルールの効果が同時に現れるのは良いですね。

本局は神無太郎氏の点鏡キルケ協力白玉詰シリーズの中でも易しい部類に入る作品だと思いますが、それでも正解者は2名のみ。複合ルールがルール名だけで敬遠されるのは、少しもったいないと感じます。

【短評】

占魚亭さん

19 飛を発生させればいいことに気付けば易しい。

たくぼんさん

最後の瞬間に 21 王が桂の利きが変わるのが目新しいし、初形と終形の王位置が一緒と言うのもいい。

変寝夢さん (※無解)

2 手詰でも苦労しそう。

■ 164-9 上田吉一氏作 (正解 7 名)

成禁PWC協力白玉詰 58手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※95歩:不滅歩  
87桂・97桂:不滅桂  
78香:不滅香  
飛:中立飛

【ルール】

・不滅駒

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 成っても不滅性を失わない
- 2) 初形では不滅駒を持駒にできる

・中立駒 (「 $n$ 」あるいは「 $n$ 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に  $n$  を付加して表記。取り方や動かし方は以下の細則に従う

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



- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩や通常の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

【解答】

66n 飛 64n 飛 84n 飛 14n 飛  
 16n 飛/14 桂 15n 飛 85n 飛 25n 飛  
 26n 飛 同桂/14n 飛 84n 飛 24n 飛  
 26n 飛/24 桂 25n 飛 85n 飛 35n 飛  
 36n 飛 同桂/24n 飛 84n 飛 34n 飛  
 36n 飛/34 桂 35n 飛 85n 飛 45n 飛  
 46n 飛 同桂/34n 飛 84n 飛 44n 飛  
 46n 飛/44 桂 45n 飛 85n 飛 55n 飛  
 56n 飛 同桂/44n 飛 84n 飛 54n 飛  
 56n 飛/54 桂 55n 飛 85n 飛 65n 飛  
 66n 飛 同桂/54n 飛 84n 飛 64n 飛  
 66n 飛/64 桂 65n 飛 85n 飛 75n 飛  
 76n 飛 同桂/64n 飛 84n 飛 74n 飛  
 76n 飛/74 桂 75n 飛 85n 飛 96 玉  
 86n 飛 同桂/74n 飛 まで 58 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

【解説】

解説の前にまずはお詫びを。当初出題時に原稿誤記により 16 桂まで不滅駒になっていたため、不詰となっていました。幸い、若林氏からのご指摘で早期に訂正ができましたが、訂正が不十分で誤記が残っていました。「香：不滅香」は「78 香：不滅香」の誤りです。正解手順は変わりませんが、謹んでお詫び申し上げます。本稿では改めて正図で解説します。

では作品内容の解説に移りましょう。

本局の主題は「桂鋸」です。

桂は後ろに下がれないので、普通なら桂鋸はできません。それを可能にするのがPWCの位置交換。桂が跳ねた二段分の前進を、位置交換で帳消しにしてやれば、桂が跳ねたときの1マスの横移動成分だけが残ります。桂の「後退」と「横移動」を併せれば、鋭いギザギザの軌道を描く「桂鋸」となるわけです。

桂の位置調整に使われるのが中立飛です。中立駒はどちらの手番でも動かせるので、「遠打」「開き王手」「鋸引」のような遠隔操作の特別な技法を使う必要はありません。攻方の手番で王手し、受方の手番で都合の良い位置まで飛ばしてやれば良いだけです。

位置調整のための中立飛の操作は、縦の操作と横の操作があります。桂にとって貫うときは、横移動は桂の隣の筋へ、桂を取るときは桂と同じ筋へ横移動します。また、桂を後ろに下げる前には桂が跳べる距離を考慮して四段目に縦移動、桂を後ろに下げた後には再び桂を元に戻さないよう五段目に縦移動します。攻方王手義務を満たすため、毎回中立飛は8筋に戻るの、とても働き者に見えますね。

本局は難しい所がなく、純粹に駒の動きを楽しむことのできる趣向作。中立駒や不滅駒というフェアリー要素で敬遠した方は、ぜひ作意を並べてご鑑賞ください。

なお、88 香配置は収束での余詰防止。88 香がないと、55 手目 85n 飛のところで、「75 桂/87n 飛 86 玉 86n 飛 同桂/74n 飛 まで」の余詰が成立します。

良い機会ですので、本作品展に登場した「桂鋸」作品を振り返ってみましょう。桂の独特の利きが「鋸引」にも影響し、見たこともない手順を生み出すことが分かると思います。

〔参考図1〕中立桂を使った桂鋸（WFP65-9）

変寝夢

協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

鬘									王	一
										二
世									G	三
										四
										五
										六
										七
									王	八
								ア		九

持駒 なし

※鬘：Lion

双方不動玉

(Web Fairy Paradise 74,2014年8月,  
Fairy TopIX 2014中編部門3位)

81n 桂生 73n 桂 61n 桂生 53n 桂  
41n 桂生 33n 桂 21n 桂生 13n 桂  
21n 桂生 33n 桂 41n 桂生 53n 桂  
61n 桂生 73n 桂 19 鬘 同とまで 16手

これは横方向の桂鋸。手番によって進む方向が変わる中立桂の性質を利用しています。そのため単方向ではなく一往復が可能になっているのが特徴。工夫すれば往復回数も増やせそうですね。

〔参考図2〕斜め桂鋸（WFP57-9）

橋圭伍

PWC協力白玉詰 142手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(Web Fairy Paradise 64,2013年10月)

(※解答は WFP66 号の結果稿参照)

こちらは斜め方向の桂鋸。PWCによる位置交換を利用しています。注目すべきは3つの桂鋸が同時並行的に行われること。3つの桂鋸が

絡み合っ作意が成立する仕組みを、ぜひ結果稿で確認してください。

【短評】

変寝夢さん

軽やかな趣向。中立飛車、初手だけ縦に使っているのが面白かったです。

若林さん

楽しい桂馬の運搬。  
最後の最後に玉がどいてさしあげる。

占魚亭さん

位置交換利用の桂鋸。楽しかったです。

たくぼんさん

中立飛1つでこんな面白い趣向手順が現れるのにビックリです。

るかなんさん

桂馬の足の長さが完璧。

荻原和彦さん

1筋の受方桂を引っ張ってくるしかない。  
16→14→26で1路近づく道筋が発見できれば後は大丈夫。

一乗谷酔象さん

リズムカルな中立飛の活用で桂を近づける。

■ 164-10 上田吉一氏作（正解8名）

協力白玉詰 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

【ルール】

・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)

【解答】

18 飛 同玉 48 飛 19 玉 28 角 18 玉  
 37 角 28 飛 同飛 19 玉 16 飛 同桂  
 98 飛 28 飛 同角 18 玉 37 角 98 歩成  
 28 飛 19 玉 88 飛 28 飛 同角 18 玉  
 37 角 88 と 28 飛 19 玉 78 飛 28 飛  
 同角 18 玉 37 角 78 と 28 飛 19 玉  
 68 飛 28 飛 同角 18 玉 37 角 68 と  
 28 飛 19 玉 58 飛 28 飛 同角 18 玉  
 17 角 58 と 19 飛 同玉 28 角 同桂成  
 まで 54 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 飛2

【解説】

97 歩を「と金」に変えて、攻方玉に近づける呼出し趣向。独特なのは、その手段です。

通常「呼出し」には「遠打」を使います。まれに「開き王手」や「鋸引」等が使われますが、いずれも、遠隔操作ができる駒を、何らかの手段で呼び出したい駒に近接させ、その駒に取らせることで位置を変更していきます。

本局で使われているのは飛の「開き王手」ですが、飛を「と金」の直前で止め、後に角の「開き王手」をしたときに「と金」に取らせるというユニークな手段が使われています。従って1サイクルの呼出しに「角を軸とした飛の開き王手」と「飛を軸とした角の開き王手」の両方

が含まれることとなります。

「開き王手を利用した呼出し趣向」は多くの前例がありますが、それらは「遠打した駒を開き王手のときに取らせる」という構成になっています。参考までに筆者の作品を示します。

【参考】「遠打+開き王手」の呼出し趣向

神無七郎

協力詰 73手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛桂2

(Web Fairy Paradise,2023年8月)

25 龍 同玉 95 飛 35 飛 同角上 14 玉  
 26 桂 25 玉 14 桂 同玉 26 桂 25 玉  
 14 桂 26 桂 同角 95 金 85 飛 35 飛  
 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂  
 同角 85 金 75 飛 35 飛 同角上 14 玉  
 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 75 金  
 65 飛 35 飛 同角上 14 玉 26 桂 25 玉  
 14 桂 26 桂 同角 65 金 55 飛 35 飛  
 同角上 14 玉 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂  
 同角 55 金 45 飛 35 飛 同角上 14 玉  
 26 桂 25 玉 14 桂 26 桂 同角 45 金  
 35 飛 同金 同角上 14 玉 25 金 同桂  
 26 桂 まで 73 手

上の図は「遠打+開き王手」で呼び出しを行うのですが、本局は「開き王手+開き王手」の構成を採用しています。取れる駒を取らず、直前で止めるという感覚的な面白さだけでなく、構造面でも独特な特徴を持つ作品なのです。

最後に、角が取捨駒に設定されている理由を確認しましょう。角が普通の角だと、角を捨てて「48 飛 38 角」とする早詰を生じます。捨てた駒の再利用ができることは、詰将棋に大きな実りをもたらしてくれます(実際本局では飛が何度も再利用されています)が、これは余詰の危険を増大させる諸刃の剣です。どうしても余

詰が消えないときは、取捨駒の採用を選択肢に入れるのも良いでしょう。

【短評】

変寝夢さん

綺麗な詰め上がりが印象的。

若林さん

と金の呼び出し。こちらも楽しい。  
取捨て1枚でこんなに綺麗にできるのか。

占魚亭さん

と金を誘導する心地よいサイクル手順。  
やさしい軽趣向作のお手本のような作品。

たくぼんさん

と金の一步手前で止める特有の手筋がいつ見ても面白く見える。16飛のタイミングも良い。

springsさん

最遠打かなと思ったら最遠移動だった。  
趣向手順に入るためには飛車を受方に渡さないといけませんが、16飛がぴったり。

るかなんさん

趣向部を見つけるまで一苦労。  
序と収束で一挙に解決。

荻原和彦さん

飛を取る開き王手と飛を取らせる開き王手で上手く繋がる。49手目▲17角の破調が良いアクセント。

一乗谷酔象さん

序で飛が余ったとき桂を飛ばす伏線。呼出しは開き王手の移動先で"と"の隣に寸止め。



■ 164-11 尾形充氏作 (正解5名)

安南最善詰 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

【ルール】

・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。

・最善

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

(補足)

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

【解答】

46角 35桂 同角 14玉 24角 同玉  
34飛成 13玉 25桂 12玉 24龍 15玉  
33桂成 24玉 34角成 14玉 24圭 15玉  
25馬 まで 19手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

### 〔主な変化〕

- ・ 2 手目 24 合は 12 飛成、同玉（同香）、24 角まで
- ・ 2 手目 35 歩は同角、14 玉、24 角、同玉、34 飛成、13 玉、14 歩、12 玉、22 歩成まで
- ・ 2 手目 23 玉は 34 飛成、22 玉、32 龍まで
- ・ 4 手目 23 玉は 34 飛成、22 玉、33 桂、同玉、24 角、22 玉、32 龍まで
- ・ 12 手目 16 玉は 33 桂成、34 合、同角成、25 合、同龍まで

### 〔主な紛れ〕

- ・ 初手 57 角は 46 桂、同角、35 桂、同角、14 玉、24 角、同玉、16 桂、13 玉で逃れ（16 桂のところ 34 飛成で作意順に還元するが手数超過）
- ・ 11 手目 22 歩成は 15 玉で逃れ

### 【作者のコメント】

限定打と中合がメインですが、そのあとの安南ならではの手順を尽くした攻防も面白いと思います。

これだけ攻方が強力なのに、さらにもう 1 枚桂をもらっても早詰にならないのが不思議なところ。

### 【解説】

限定打と中合は詰将棋の華。安南詰は性能変化が主役になりがちですが、本局は冒頭から限定打と中合の応酬が登場します。

ただしその意味付けには、ちゃんと「安南」が関わっています。2 手目 35 桂の中合を同角と取らせることにより、5 手目 34 飛成が王手でなくなるのです。

しかし、攻方も打開策を持っています。それが 5 手目 24 角。23 歩を安南の効果で角の性能に変える王手です。これには同玉と応じるしかなく、34 飛成が実現します。一連の手順を振り返ると、2 手目 24 桂という普通の合駒をした場合に比べ 2 手長くなっています。中合の直接の狙いは 34 飛成の防止なのですが、手順全体を見ると 2 手の延命が真の狙いだったことが分かります。普通詰将棋でも香の王手に対して、直接合駒する代わりに中合して 2 手伸ばす受けの手筋がありますが、本局はこれを角で行い、性能変化も絡めているので、手筋の高級感が全然違います。

中合の駒が桂である理由は 9 手目以降に明ら

かになります。もしこれが歩なら 9 手目 14 歩となるので、玉は 1 筋から脱出できません。実際は桂合なので、香の利きになった玉が 1 筋上部への脱出を図りますが、攻方は強引にこれを引き戻して詰上げます。11 手目 24 龍以降の手順は安南詰らしい展開だったと思います。15 手目 34 角成や最終手 25 馬は、さりげなく両王手になっているので、筆者などはこれを利用した趣向作ができないか考えてしまいます。最近のフェアリーは協力系ルールの作品が多いので、その意味でも本局のような作品がもっと出てきて欲しいと思います。

なお本局に「最善」の指定が付いているのは、初手で 57 以遠に角を打つ手に備えたもの。普通詰将棋の基準では非限定として許容される範囲ですが、フェアリーでは完全限定が基本です。最善指定でスッキリ割り切れるなら、それに越したことはありません。

### 【短評】

#### 占魚亭さん

23 歩が軸。

大駒が同地点で取られる構成がいいですね。

#### たくぼんさん

普通詰将棋の作品のような安南最善詰。

後半は安南らしさが満載。

#### 御原真尋さん

変化手順含め、正解かどうか不安ですがどうぞよろしくお願ひいたします。

☆御原真尋さんは解答初参加。見事正解です。

やはり安南詰というのが良かったのでしょうか。シンプルなルールは新規参加者も取っつきやすいので、本作品展でもこのような作品が増えて欲しいところです。

#### 荻原和彦さん

追い詰められた受方玉がひらりとジャンプする 12 手目が見せ場。

牛若丸もかくやあらん。

#### 一乗谷酔象さん

邪魔駒になったり攻めの起点となったり桂を巡る攻防。

(※2024/10/22に追記)

WFP164-11(尾形充氏作、安南最善詰19手)について作意の尾形氏より、以下のようなご指摘をいただきました。

10月号拝見しました。

拙作の解説ありがとうございます。

また、本作が新規解答者の呼び水になったことを嬉しく思っています。

ところで、解説の中で

「2手目中合の狙いは延命」

とありますが、2手目24合なら何合でも12飛成ですぐ詰みます。なので、延命というよりは「その時点での最善の抵抗」の方がしっくりくるかなと...

12飛成も好手順ではありますが、仰るとおり延命であった方が(延命を許さない)初手の限定打と相まって味が良かったかなとは思います。

確かにご指摘通りで、24合は簡単な詰みでした。結果稿でもこの変化手順を記載していたのですが、解説を書いている時点ではすっかり忘れていました。申し訳ありません。

実は、筆者が結果稿を書くとき、機械的に埋められる必須事項の部分(出題図・ルール説明・作意・最終図・変化・紛れ等)と、解説文を書く時期にはタイムラグがあります。今回は解説文を書くときに、24桂合に同角とする手順が先に見えてしまったため、「中合の狙いは延命」という解説になってしまいました。

不幸中の幸いは、変化は作意より短く詰めば良いので、この解説が(適切な解説ではないものの)完全な間違いではなかったことと、性能変化ルール版延命中合の概念について提示できたことです。

少し言い訳になってしまいましたが、解説では勘違いや注意力不足による誤りが含まれることがしばしばありますので、その際にご指摘をいただけると幸いです。

## ■ 164-12 さつき氏作(正解6名)

衝立詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩2

※指し直し上限なし

## 【ルール】

## ・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。

〔棋譜表記用の記号〕

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

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

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

【解答】

86 桂 (93) 94 歩 (同) 84 銀 (同)  
94 歩 (同) 73 龍 (-) 82 馬 まで 11 手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
※83は打合でも良い

〔審判視点の手順〕

86 桂 93 玉 94 歩 同馬 84 銀 同馬  
94 歩 同馬 73 龍 83 馬 82 馬 まで 11 手

【作者のコメント及び解説】

結果的に 3 連続で捨駒を馬に取らせる順になりましたが、3 手目が本作の狙いで指し直しを用意するための捨駒となります。

86 桂 (93) 94 歩 (同) 84 銀 (同) 94 歩 x と進んだ場合は 74 龍と指し直して、以下 (-) 94 龍; 馬までの詰みとなります。本作において 3 手目の 94 歩は一見意味のない捨駒であり、実際に

衝立がない状態であれば 86 桂 93 玉 84 銀と進め、同馬なら 94 歩 同馬 73 龍 83 馬 82 馬で詰み、同玉なら 74 龍 93 玉 94 歩 同馬 同龍といずれの場合も一步余して 3 手目の 94 歩と捨てたときの詰み形に合流します。しかし 3 手目の 94 歩がないと 84 銀を取り返した駒が判別できないので衝立ルールでは詰みません。そこで馬を 94 に誘導して 84 銀に同玉の場合に 94 歩が無効手になるようにします。これが本作の狙いで 指し直しを用意するための捨駒となります。

【解説】

衝立のない普通の詰将棋として見ると、無駄な捨駒に見える 3 手目 94 歩。これを「擬似駒損」と呼びましょう。無論これはただの駒損ではなく、代償に「情報」を得るのが目的です。

94 歩を省略し、3 手目 84 銀とすると、これを取られたとき、玉で取られたのか馬で取られたのか区別できません。同玉なら 94 歩が空振り、攻方王手義務違反になってしまいます。敢えて王手を続けるなら 73 龍がありますが、これは明らかに不詰です。

3 手目 94 歩を打てばこれを取れるのは馬のみ。この 2 手を挟んだ効果で 7 手目に再度 94 歩を打つことができます。この手が不成立なら 6 手目は同玉、成立するなら同馬 (作意) です。馬の位置を変えておくことで、6 手目同玉の場合でも 94 歩が攻方王手義務違反ではなく不成立着手となるようにしておくわけです。これで合法的に 6 手目の情報を得ることができ、歩 1 枚と情報の交換が成立しました。残り 3 手は収束。10 手目は通常なら非限定ですが、これは衝立の向こう側の出来事なので問題ありません。

本局の主眼は 3 手目の擬似駒損ですが、この手を中心に、前後の手順を捨駒で構成したのは手堅いまとめ。「94 歩」の再現で手順にリズム感も感じられます。詰将棋の魅力の原点が捨駒にあることを思い出させてくれる作品です。

【短評】

占魚亭さん

94 歩で玉の位置を確定させる (確認する)、ということかな。

たくぼんさん

衝立詰だと一旦 94 歩が必要。シンプルながらルールの勉強になります。

springsさん

84 銀に同玉と取られる変化に備えた 94 歩の捨駒。  
再度 94 歩と打って馬の位置を戻すのは感じのいいまとめ方。

るかなんさん

自信なし。指し直し 0 回だと 7 手目が指せないのは合っているはずですが…。

荻原和彦さん

8 筋に歩を使えぬため意外と方針が立てやすい。6 手目は△同玉・△同馬の 2 択あり困ったかに見えるが、幸い▲94 歩が通る。

一乗谷酔象さん

普通の詰将棋なら省略する 3 手目 94 歩。  
7 手目 94 歩が成立するよう慎重な運び。

【総評等】

たくぼんさん

最近は中長編の趣向作も多く発表されて楽しいです。

変寝夢さん

百鬼夜行ならぬ千鬼夜行の作品群ですねえ。

るかなんさん

もう少し本腰据えて取り掛かりたい作品群でしたが、余裕を確保できず…

御原真尋さん

初めてご連絡いたします。御原真尋（みはら・まひろ）と申します。

1 問しか解けていないのですが、WFP 第 164 回作品展の解答をお送りさせていただければと思います。

☆業務連絡です。ネコネコ作品で本作品展でもお馴染みの、さんじろう氏から「ネコネコ協力詰、双裸玉、持駒 1 枚」の全検資料を提供していただきました。今月中に Onsite Fairy Mate の「資料室」に収録する予定です。公開時にはぜひご一読を。

以上



Fairy of the Forest #79 結果発表

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
  
- 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)  
(○は全題正解者)

- 神無七郎、○三角 淳、○占魚亭、
- たくぼん、荻原和彦

☆荻原さんは、残念ながら05のみ無解。  
\*\*\*\*\*

■ 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
	桂		歩	歩					六
			歩						七
		王							八
									九

持駒 なし

22歩成 同玉 13歩成 33玉 23と 44玉  
45歩 55玉 56歩 66玉 67銀 77玉  
78銀 88玉 79金 99玉 89金 まで 17手

詰上図

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

作者—一つ目が九段九筋増九枚で、二つ目が九段九筋減九枚です。玉が九段と九筋を移動して、初形盤上九枚です。一つ目は過去の焼き直しで無理やり盤上九枚にしました。

☆課題との関連は明白ですね。「増」というのは、11から99まで段・筋が一つずつ増えていくことを表しています。

占魚亭—11から99へ一直線。

荻原和彦—受方玉の corner-to-corner その1。使用駒9枚、99で詰上り。

三角淳—盤面9枚の使用駒で、玉が11から99まで一瀉千里。いい意味で肩の力が抜けた雰囲気好感が持てます。

☆特に悩む所もなく、気持ちよく解けます。さて、問題なのは……。

たくぼん—11~99への斜め9マス移動。手順を実現するだけなら受方：11玉、78金、86桂、持駒銀くらいで4枚で出来るけど盤面9枚にするという遊び心が好きです。

神無七郎—11から99まで玉が直行。使用駒3枚でできることを敢えて「9」枚でやったわけですね。

☆七郎さんに想定図を確認しました。たくぼんさんの図の受78金を攻69金に変えれば、余詰防止の86桂は不要になります。最少駒

数は3枚ということになりますね。なお、持駒銀は23に置いた方が、不成回数やスイッチバックが増えて、ベターでしょうか（七郎さんの想定図はそうなっています）。

■ 79-02 北村太路  
協力詰 17手

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

持駒 なし

88馬 同玉 89歩 77玉 78歩 66玉  
67歩 55玉 64銀生 44玉 53銀生 33玉  
42銀生 22玉 31銀生 11玉 23桂  
まで 17手

詰上図

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

作者一つ目が九段九筋増九枚で、二つ目が九段九筋減九枚です。

☆「二つ目」です。「減」というのは、99から11まで段・筋が一つずつ減っていくことを表しています。

占魚亭-99から11へ一直線。

荻原和彦-受方玉の corner-to-corner その2。使用駒9枚、初形99玉。79-01・79-02を一連として考えれば、ある意味スイッチバック&還元玉。

三角淳-前作の裏返しで、今度は玉の軌跡が99→11ですね。「裏趣向」は何でしょうか。

☆今回は特になかったようです。作者が作者だけに、勘ぐりすぎ？

たくぼん-こっちの最小は何枚だろう？ 受方：12歩、31銀、88銀、99玉 攻方：11馬の5枚かな？ いやもっとありそうな気がしますね。

神無七郎-こちらは逆向きに99から11への玉の直行。これも使用駒「9」枚ですね。99から11へ玉を直行させる場合、使用駒数の最少は4枚でしょうか？

☆前局に続き、最少駒数議論。七郎さんの想定図は、受方：99玉・88金、攻方：14香・79馬でした。金追いと14香配置が工夫ですね。どうやら、こちらは4枚が最少のようです。

■ 79-03 三角 淳  
協力詰 19手

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

持駒 歩

32馬 99玉 22馬 98玉 32馬 76歩  
99歩 97玉 42馬 86と 98歩 96玉  
52馬 85と 97歩 95玉 84銀 同と

95歩 まで 19手

詰上図

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

作者—前回の作(78-03)の縦横を入れ替えたような構図と手順ですが、結果的に多少違いの出た部分もあります。課題との関連性は、「9筋のみを動く玉と、9筋の突歩」。後付けで若干苦しいかも知れませんが、ご容赦下さい。

☆前回の作については、WFP第193号掲載のFOF #78結果稿をご参照ください。攻方馬を主軸とし受方と金の移動を交えた構成は、本作と似通っています。また、前作では99とが動いていってトドメを刺すのですが、本作では99歩がトドメ役となっています。

荻原和彦—決して難問じゃないはずだけど、2手目に相当な不利感がある。作意は「9筋の着手が9回」かな？

☆2手目97玉だと98歩が打歩詰となり、局面を打開できません。99角を消去して、99歩を発生させるのが、序盤の急所です。

神無七郎—前回の作品の横型ですね。19手詰なので、受方着手が9回…なのは当たり前なので玉が「9」筋から出ないということが、9との関連？

☆半分は当たっています。

占魚亭—9筋に行く玉と攻方歩。と金の移動合がアクセント。

☆これが(課題との関連の)作意です。突歩詰が心地よいですね。

たくぼん—9筋を歩で縦追(変な言い方だな)ですね。96との動く軌跡が印象に残ります。

☆96にいたと金が84まで移動します。この辺も前作と共通しています。

■ 79-04 神無七郎  
協力詰 55手  
持駒 なし

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

持駒 なし

89と 同玉 88と 99玉 89と 同玉  
A 87飛 98玉 ①『97飛 89玉 87飛 88香  
同飛 99玉 89飛 98玉 88飛 97玉  
87飛 同歩生 99香 98飛 同香 同玉』  
②『97飛 89玉 87飛 88香 同飛 99玉  
89飛 98玉 88飛 97玉 87飛 98玉  
97飛 同玉 99香 98飛 同香 同玉』  
99歩 89玉 B 86飛 99玉 96飛 89玉  
86飛 98玉 88飛 97玉 87飛 96玉  
97香 まで 55手

詰上図

歩	歩	皇								
王		皇								
香	飛	玉								
		歩								
		ス								

作者一飛と香のミニ趣向+詰上り「9」の曲詰です。今回のお題に合わせて99玉型にしました。

☆3×5の石垣図式の下段中央の1箇所が欠けた初形。「お題に合わせて99玉型」ということは、原図を左右反転されたのか。2枚のと金を捌いて、A87飛から趣向手順が始まります。

たくぼんー小さい範囲、少ない駒のやり取りで織り成す巧みな手順からの詰上り9に感動しました。

☆香合～飛合を交えながら局面を変化させていきますが、最終的な狙いは86歩の消去です。  
①回目で86歩を87に呼び出し、②回目でその歩を剥がします。そして、歩を99に打ち、B86飛以下は収束です。

三角淳ー詰上り、デジタル式の9の字ですね。86歩を剥がして、その跡地に86飛と打つのが巧妙な継続手段。軽快作でもツボを押さえた作りは流石です。

☆全体を通して、飛の細やかな？動きが印象に残ります。

占魚亭ーインベーダーが9の字に。

☆インベーダー……時代を感じさせますね。

荻原和彦ーあぶり出し。「q」ではなく「9」と読むのだろう。20手目・35手目にも同じ形が現れるから、ある意味立体曲詰。

☆確かに詰上りだけでなく、途中でも2回、9の字が現れますね。これは意図したことではないにしても、舞台設定の巧さを反映しているのかも知れません。

■ 79-05 たくぼん  
協力詰 87手

	歩	角		金	角	銀	飛	飛		
	金	桂	歩	歩	桂	香	歩	香		
	金	桂		王	ス		料			
	金	歩		歩	歩	ス	ス			
	銀	駒	駒	ス				ス		

持駒なし

65歩 66香 同角 同玉 68香 67角  
同香 57玉①『A93角 84香 同角成 75歩  
同馬 67玉 66馬 同玉 68香 67角  
同香 57玉』②『B93角 84香 同角成 75歩  
同馬 67玉 66馬 同玉 68香 67角  
同香 57玉』68角 48玉 P49歩 37玉  
59角 48香 同角 同と 39香 38角  
同香 同玉 Q39歩 29玉 38角 18玉  
27角 29玉 38角 18玉 29角 27玉  
18角 37玉 38歩 同と 29桂 同と  
38歩 同玉 29角 27玉 18角 38玉  
R39歩 47玉 29角 38香 同角 同と  
48歩 37玉 38歩 27玉 29香 28角  
同香 38玉 S39歩 48玉 T49歩 57玉  
C93角 47玉 48角成 まで 87手

詰上図

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

作者－在庫からですので、課題は無理やりですが、「5×8の範囲内で空きマスが9つ」です。

作者－配置駒の誤記失礼しました。また無理やりなこじつけもすいません。在庫から一生懸命探したんです……。

☆最初の出題図は36香・46桂が入れ替わっていたため、早詰が成立していました。課題に合った作品を苦労して探されたようで、ご配慮に感謝いたします。

荻原和彦－残念ながら1問無解です。

☆正解に辿り着けなかったのは、残念でした。

神無七郎－成れる地点からの遠打「93角」が何度も出てくる珍しい作品。「馬が出来ると詰みやすい」「合駒が非限定になりやすい」という2つの難点を上手く克服しています。収束を「93角」の再現で締めたのも見事な構成です。「9」との関連は8×5の矩形領域内の空所が9個ということでしょうか？

☆まず、後で66馬と捨てることにより、84角成を成限定にしています。また、二歩禁を利用することにより、香合→歩合の順番を限定しています。初手は65歩しかありませんが、66香、同角、から57玉まで、趣向手順の一部と同様の手順から始めたのは巧妙です。

三角淳－初形5×8の長方形の枠内に駒のない空白が9マス、という意図でしょうか。歩の持駒増幅を2回だけに留めて、右辺に移った後の長丁場は解き応え十分でした。まさか収束で93角打が再現されるとは。

☆横（筋）→縦（段）という位置標記に合わせれば、5×8より8×5の方がベターなのですかね。それはともかく、①②の趣向手順を繰り返した後の68角以下の手順が、複雑で難しかったようです。

占魚亭－九段目に打った歩2枚を打ち直す巧妙な展開。突歩詰を予想していたけれど、大ハズレでした。（お題との関連は分からず……）

☆48馬までの詰上りを想定すると、初形の38と・47とを剥がすのが急所だと分かります。P49歩…Q39歩…R39歩と一旦打った歩を、48歩～38歩を経て、S39歩～T49歩と打ち直すのが気づきにくい手順。A・Bの93角を再現して、C93角で決めるのも、劇的効果を高めています。お題との関連は、七郎・三角両氏ご指摘の、空所9マスが作意です。

【総評】

神無七郎－今回は手数・難易度ともに適度なバランスが取れていたと思います。最初の2題が一目、79-03で少し考え、79-05で良い謎解きを味わえました。

☆79-05の後半は、難解だったと思います。

三角淳－質量ともに手頃で、協力詰の楽しさが味わえました。

たくぼん－楽しい作品が多く、充実した作品群でした。

☆あとは、解答者が増えれば……。

酒井博久

- 2024年10月20日：課題発表：(協力誌)  
「10・十に関連した作品」
- 2024年12月15日：投稿締切
- 2024年12月20日：出題
- 2025年01月15日：解答締切
- 2025年01月20日：結果発表

■ 課題発表

今回も今までに引き続き「10・十」が課題です。年末にさしかかり慌ただしい時期となりますが、ご投稿よろしくお願ひします。

(投稿先)  
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)



協力誌 3～9手自作ミニ作品集について

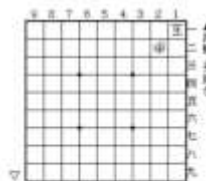
上谷直希

2021年の『透明駒自作ミニ作品集』に引き続き、自作フェアリーの作品集をつみき書店様で取り扱っていただけることになりました。

FREE

協力誌3～9手  
自作ミニ作品集

上谷 直希



ダウンロードはつみき書店様  
(<https://kazemidori001.stores.jp/>)  
から。無料です。

本書をつくるにあたってはたくさんの方々にご協力いただきました。

- 久保紀貴さん (短評)
- 藤原俊雅さん (短評)
- 藤原勝博さん (校正)
- 馬屋原剛さん (校正、書評)

皆様本当にありがとうございました。  
ルールや各作の解説も頑張りましたので詳しくぜひお求めください。

## 推理将棋第179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179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11月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第179回解答」でお願いします。

\*\*\*\*\*

今回は偶然にも、ひらがな作者特集になりました。

初級は、けいたんさんからの8手で、133-1と同じく全手順奇数筋の作品です。

中級は、はなさかしろうさんからの12手で、35地点の玉が詰むのが分かっているので中級にしましたが上級レベルかも。

上級は、るかなんさんの「37枚一致」シリーズ第2弾の13手です。投稿時に中級となっていました、それは「37枚一致」シリーズ3作での話。

\*\*\*\*\*

### ■ 本出題

179-1 初級 けいたん作  
全手順奇数筋 その2 8手

179-2 中級 はなさかしろう作  
駈込み推理将棋 12手

179-3 上級 るかなん作  
37枚一致(13手) 13手

\*\*\*\*\*

中間ヒント (10月27日頃 作者)

締め切り前ヒント (11月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

179-1 初級 けいたん作  
全手順奇数筋 その2 8手

「8手で詰みか」  
「初手は銀、3手目は歩の着手だったね」  
「全手順奇数筋の着手だったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手は銀の着手
- ・ 3手目は歩の着手
- ・ 全手順奇数筋の着手

\*\*\*\*\*

179-2 中級 はなさかしろう作  
駈込み推理将棋 12手

「12手目に初手と同じ種類の駒の手を指したら2度目の王手がかかって35の玉が詰んだのでございます」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 12手目に初手と同じ種類の駒の手を指したら2度目の王手がかかって35の玉が詰んだ

\*\*\*\*\*

179-3 上級 るかなん作  
37枚一致(13手) 13手

「13手目で詰んだこの局は、成る手はなくてこの筋に4手目と5手目だけ指したね。」  
「これも終局図で37枚が実戦初形と同じ配置…ではあるか。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 13手で詰み
- ・ 終局図で盤上の駒のうち37枚は実戦初形と同じ配置
- ・ 成る手なし
- ・ 4手目と5手目は同じ筋の着手、それ以外の手でその筋の着手なし

\*\*\*\*\*

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

\*\*\*\*\*

# 推理将棋第177回解説

担当 Pontamon

推理将棋第177回は14名から解答をいただきました。いつも解答、ありがとうございます。

第177回は、余詰も出題文修正・補足も無いクリーンな回となりました。年賀詰出題以来、ようやく今年2回目の無事故の回でした。

このまま年内を終えたいものですが、どうなることやら。

\*\*\*\*\*

## 177-1 初級 けいたん 作 飛不成まで 10手

「飛不成まで10手で詰みか」  
「3手目は同の着手だったね」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・飛不成まで10手で詰み
- ・3手目は同の着手

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

最終手がタイトルの作品ですが、今回は着手地点の情報はありません。

作者ヒント

後手の大駒の手は偶数筋 (けいたん)

締め切り前ヒント

後手陣の飛が出動して7段目での飛不成まで。3手目の同の手条件で筋は確定するはず。

\*\*\*\*\*

## 推理将棋177-1 解答

▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲48玉、△44飛、▲59金左、△69角、▲38飛、△47飛不成 まで10手

(条件)

- ・飛不成まで10手で詰み (10手目△47飛不成)
- ・3手目は同の着手 (3手目▲44同角)

## 詰上り図

持駒 歩

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

持駒 歩

飛不成で詰ます形を考えてみます。△39飛不成までの一間龍の形なら簡単なのですが、△39飛不成で詰ます場合には48地点の玉の退路を先手が塞ぐか後手が抑える必要があります。先手が自分の駒で48地点を塞ぐ例としては▲48銀があり、この銀を後手の角でピンして、△39飛不成を▲同銀で取ることができなくする形があります。しかし、10手だと△38飛と打つてからの△39飛不成では手数が足りません。▲68金、△34歩、▲36歩、△55角、▲58金上、△28角不成、▲18香、△37角不成、▲48銀、△39飛のように最終手で39地点へ直接飛を打つしかありません。そこで考えたのが57地点で先手の飛を△同角不成で取って、その角で48地点を抑える形で、手順は参考図の手順になります。同の手があつて飛不成で詰めているので解けたと思ったのですが、同の手は3手目という指定があつたので失敗でした。

参考図

持駒 銀

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

持駒 なし



参考図：▲58 飛、△14 歩、▲56 歩、△13 角、▲57 飛、△同角不成、▲58 金右、△38 飛、▲18 香、△39 飛不成 まで 10 手

条件に隠れていた大きなヒントを見逃していました。同の手は 3 手目とのことなので、初手から 3 手目までは▲76 歩、△44 歩、▲同角の一通りの手順で限定されています。続いて△52 飛、▲53 角不成、△同飛、▲58 玉、△59 角、▲56 歩、△同飛までの飛角サンドイッチの形で詰むのですが、最終手の飛の手が不成ではないので条件をクリアできません。後手は先手玉が居る 5 筋に飛を振ったのですが後手の歩が切れている 4 筋から飛が出て行く手順はどうでしょう？つまり 4 手目を△42 飛とする手順を考えてみます。先手の角が 44 地点に居る状態なので 5 手目にこの角が何処かへ移動すれば、△47 飛不成を指せますが、その飛を支える駒がありません。6 手目の△47 飛不成から△37 飛不成、△39 飛不成と進めても、玉の退路となる 48 地点の処理ができません。(▲48 銀をピンすることも 48 地点を後手の駒で抑えることもできません) となると、後手は最終手の飛不成までの間に駒を入手して、飛不成を支えるように取った駒を打つ必要があります。最終手から逆算すると 8 手目が駒打ちで 6 手目は駒取りになるので 6 手目は△44 飛で先手の角を取る手になるはずですが、この手順を進めると最終手は△47 飛不成になるので、先手玉は 47 地点の生の飛の利きがある地点に移動する必要があるため、5 手目は▲48 玉で決まりです。47 地点に利くように 8 手目に角を打つ地点は何処でしょうか。△47 飛不成の飛の媚びんに玉を逃がさないようにするには△69 角が良いのですが、それには 69 地点の初期配置の金が邪魔です。したがって、7 手目は 69 地点を空けるための▲59 金左です。飛の反対側の媚びんの 38 地点は先手の飛で埋めます。4 手目からの手順を整理すると、△42 飛、▲48 玉、△44 飛、▲59 金左、△69 角、▲38 飛、△47 飛不成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん (作者) 「歩を不成で取る手まで。1 3 5 - 1 が桂を不成で取る手までで、

「飛を不成で取る手まで」「香を不成で取る手まで」は先日投稿しました。」

■最終手で 4 筋と 6 筋の書き間違いがありましたが、作者なのでご愛敬ということで正解扱いさせていただきます。

「不成で取るまで」シリーズの続きがあるとなれば、成駒ですかね。角以外は成るのに時間がかかるので手数は長くなりそう。

NAOさん「3 手目同の追加だけで限定できるのか。なるほど。」

■3 手目同の条件で、はてるま手筋や 0 番の筋が封印されますね。「4 手目同」の条件との差ですね。

はなさかしろうさん「主条件は『0 番』をはじめ有力筋が目白押しですが、3 手目条件で 3 手目までが一通りに。両者の組み合わせでこの攻め筋が間に合って他の筋が不成立になるんですね。」

■何か余詰がありそうで、担当としては怖くなります。

原岡望さん「3 手目まで絶対なので何とか。」

■飛不成までなので 4 手目は 4 筋へ飛を振る△42 飛。さてその続きはどうでしょうか.....

中村丈志さん「解き終えてみればこれしかないですが、悩みました。」

■4 手目が同の手の 0 番 (▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲68 玉、△37 飛不成、▲78 玉、△33 飛不成、▲88 玉、△38 飛不成までの両王手) や△39 飛不成を 1 筋ずらした△49 飛不成までの手順にできないか等いろいろ悩ましい筋がありました。

諏訪冬葉さん「3 手目「同」はこれしかないと思う」

■はい、3 手目の同は▲76 歩、△44 歩、▲同角しかありませんね。

ほっとさん「頭3手は自動的に決まり、飛を4筋から活用することに気付けば瞬殺。」

■4手目の△42飛で詰み上がりまで見通しての瞬殺はさすがです。

るかなんさん「3手目までは一直線。後手が指したい手を指していけば綺麗に吊るし上がる。」

■△47飛不成までで仕留めたいけど、紐になる△69角を打つには初期配置の金が邪魔なので▲59金左を指してもらおう。等々、タイミングも着手も限定されて行きます。

ミニベロさん「これはいいです。シンプルでキッチリ限定。こんないい10手がまだあったんだ。」

■3手目同の条件の採用が決め手となった好作だと思います。

飯山修さん「1段目、9段目以外の飛車不成で詰みの作品は少ない」

■そうなんですね。では、それに乗って1作できました。条件は「○○手目の○○飛不成で詰み/駒成なし」なのですが、地点を明かせばこれで限定されているはず。飛の着手地点を隠すにはあと何条件の追加が必要になるのかなあ…。短手数での詰み手順は余詰対策で除外しなければいけないので仕上がりまでには時間がかかりそう。

RINTAROさん「解后感良し。条件も簡潔で素晴らしいです。」

■3手目が同の手という簡潔ながら序の3手明かしたも同然のヒントが効果的。

榊彰介さん「最終手前の先手の飛車の手で、後手の飛車の弱点をカバーしてるのが面白いです。」

■生の飛の媚びんを突き合わせて、最終手の駒を取れずに玉の退路を塞ぐ先手の協力手でした。

占魚亭さん「「3手目同」の条件で詰み形がイメージできました。」

■詰み形が思い浮かべばほぼ解図完了ですが、閃くかどうかがかギですね。

\*\*\*\*\*

正解：14名

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

\*\*\*\*\*

177-2 中級 Pontamon 作  
プルーフゲームっぽい終局図 11手

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

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

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

作者ヒント

詰みの主要部分は7手詰の形 (Pontamon)

締め切り前ヒント

動いた2~8筋の初期配置の駒は各筋1枚ずつ。残り4手は歩打ち2回ととどめの駒打と二度動いた駒が1枚。

\*\*\*\*\*

推理将棋 177-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金左、▲66歩、△32銀、▲51角不成、△66角、▲67歩、△33歩、▲42金 まで11手

(条件)

- ・終局時に持ち駒は無く 11 手で詰んだ
- ・終局図では、初期配置の歩が 1 回だけ動いたような配置 (初手▲76 歩、3 手目▲33 角不成 : 10 手目△33 歩、5 手目▲66 歩 : 8 手目△66 角 : 9 手目▲67 歩)
- ・端以外の各筋の初期配置の駒が盤上を動いた (初手▲76 歩 (7 筋)、2 手目△52 玉 (5 筋)、3 手目▲33 角不成 (8 筋)、4 手目△51 金左 (4 筋)、5 手目▲66 歩 (6 筋)、6 手目△32 銀 (3 筋)、8 手目△66 角 (2 筋))
- ・同の手は無かった (4 手目△51 金左 : 7 手目▲51 角不成、5 手目▲66 歩 : 8 手目△66 角)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 なし

終局図での歩の配置が初期配置と比べて先手も後手も 1 回ずつの歩の着手なら、▲56 歩、△74 歩、▲58 金右、△62 玉、▲57 金、△73 玉、▲46 金、△64 玉、▲18 香、△54 玉、▲55 金のように中段で詰む形がありますが、18 枚の歩のうち初期配置から 1 回だけ動いたのであれば、先手の攻め駒が後手陣に入り込んだり、後手の玉が中段へ出て来て詰まされるような詰み形は不可能です。この不可解な状況を再現できるのは、一度取られた筋の歩を初期配置の地点へ打ち直して歩の配置を補修する方法しかありません。3 手目の▲33 角不成の後に 33 の角を移動して、歩を後手に取らせるように先手は取った歩を打ちたいところですが、先手の初期配置の歩が全ての筋にある状態では二歩の反則になるので工夫が必要です。同じ筋の歩を突き合った後互いに歩を取る手順はどうで

しょう？試してみたところ手数オーバーの 17 手でした。(▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲38 金、△42 玉、▲27 金、△32 玉、▲26 金、△23 玉、▲25 金、△12 香、▲35 金、△14 玉、▲26 歩、△23 歩、▲25 金)

そうすると、▲33 角不成で取られた 33 地点の歩を補修するための歩を後手が調達する必要があります。その後手の歩の調達の際に取られた歩の筋の先手の歩の補修は▲33 角不成で取った歩を使うことになるでしょう。11 手のうちの先手も後手も歩を取る手と歩を打つ手の合計 4 手が必要なので、詰み形としては最短の詰みである 7 手詰の詰み形かそれに近い形になるはずですが、となると後手が先手の歩を取るために、△88 角成、△87 馬のように歩を取る余裕は無く、後手の 1 手で歩を取る必要があります。それを実現するのは先手の協力手の▲66 歩を△同角で取り、6 筋の歩が切れた先手は▲67 歩と補修し、後手は△33 歩の補修が可能になります。

この手筋を使って詰めてみたのが参考図の手順になります。条件で同の手は無しになっていたので▲66 歩、△同角ではなく▲42 角成を▲66 歩の後に指したので、これで解けたと思ったのですが、▲33 角不成から▲42 角成の手は 3 筋の角が動いているものの初期配置の駒が盤上を動いた手ではないので「2～8 筋の初期配置の駒が盤上を動いた」という条件をクリアできていませんでした。初期配置の 33 の歩が先手の駒台に乗ったのは、物理的に言えば 3 筋の駒が動いたものですが、盤上を動いたことにはならないので結局この手順は失敗でした。

参考図 : ▲76 歩、△42 金、▲33 角不成、△62 玉、▲66 歩、△72 金、▲42 角成、△66 角、▲67 歩、△33 歩、▲52 金 まで 11 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

参考図の手順では3筋以外の2～8筋の初期配置の駒が盤上を動いているので非常に惜しい手順のはずです。詰み形としては、歩を取って打つ手が先後それぞれにあるので7手詰の詰み形になっているはずですが、最終手が▲53銀の形にはならないはずですが、初期配置の歩の配置と1手だけの歩の手なら△54歩になっていないといけません、初手の▲76歩はどうすることもできないので、初期配置から1手だけ指したように見える歩の手は▲76歩になるからです。もちろん▲23歩成での詰み形は初期配置の歩の条件を満たしていません。

後手は△66角で先手の歩を取る必要があるので、7手詰の詰み形のうちの角を2枚使う▲31馬や▲31角右成の詰み形も対象外になります。7手詰の形でとどめを刺しているのが▲53銀、▲52金、▲31馬でないとすると、▲42金か▲62金のどちらかになるでしょう。▲62金までの手順では3筋の駒が動く手がないので正解は▲42金までの7手詰手順になるはずですが。初手から▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金左と進み、7手詰では5手目に▲同角不成とするところですが、同の手は指せない条件なので5手目は▲66歩として、6手目は△同角と指せないの△32銀とします。7手目から▲51角不成、△66角、▲67歩、△33歩、▲42金で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「条件の捉えどころがわかりにくい難問。7手詰+4手で各々角で歩を取り打ち合うことを目指せばよかったと後付けでわかる。」

■ プルーフゲームのように図面を提示できないので終局図の様子を言葉で説明しなければいけないとわかりにくかったのかも。

はなさかしろうさん「後手が歩を取って先後共に歩を打つミッションに先後2手ずつ費やすので詰上りは7手の基本形のどれかになるわけで、筋条件でどれを選ぶかでしたが…第一感はず52金と予想し、外してしまいました。」

■ ▲52金までの手順は参考図に採用した失敗手順でした。というか、左右反転の▲62金までの手順は失敗例には向かないのでこの手順しか使えなかったのですが....。

原岡望さん「短手数で歩を補充する手段。問題の意味を取り違えていなければよいのですが。」

■ 何か余詰がありそうで、担当としては怖くなります。

諏訪冬葉さん「多分これで条件を満たしているはず・・・」

■ 歩の配置だけじゃなくて、端以外の筋の初期配置の駒が盤上を動くという回りくどいような条件の解釈が心配になりますね。

ほっとさん「プルーフゲームとして成立しているわけではないのが残念。」

■ 今回の初挑戦では終局図の説明だけでは足りませんでした。別の終局図で作図の再チャレンジですね。

るかなんさん「この条件で飛車を使わないのは驚き。」

■ 飛車先の歩を突いて歩の交換をした後に相手陣へ飛が入り込んで大暴れしても良さそうな気がしますね。

ミニベロさん「7手ベースが大ヒント。限定できるのはこの形だけ。6筋の歩を取らせるとは、旨いですね。」

■作図の際、後手が1手で先手の歩を取れる手順に困っていたら▲66歩が見えて安堵しました。

飯山修さん「66歩の発見に手間取った。見た目と実績の条件が混じっていてややわかりづらい。」

■プルーフゲーム的な要素が入った作品だと、見た目を実現する手順が重要になりますが、問題文の解釈は少し面倒になりますね。

RINTAROさん「最初、着手後が2~8筋と勘違いしていました。同の手なしで限定させているのは流石です。」

■2~8筋への着手ではなく2~8筋の初期配置の駒が盤上を動く条件でした。

榊彰介さん「分かりませんでした。取った歩を打って局面を再現する方法が見つかりませんでした。」

■後手が歩を入手する方法が難しく、1手で歩を取れるようにする先手の協力手▲66歩がミソでした。

双方とも歩を取って打つという2手が必要なので残りは7手詰手順で着手の余裕が無さそうなので▲66歩の協力手を指し難いのですが、先手が歩を入手する手は7手詰手順の中に含まれているので▲66歩を指す1手の余裕がありました。

占魚亭さん「双方、反則したような終局図(笑)。」

■「その角は何処から入ったの？何処から出たの？」ですね。

\*\*\*\*\*

正解：11名

NAOさん はなさかしろうさん piyoさん  
原岡望さん 諏訪冬葉さん ほっとさん るか

なんさん ミニベロさん 飯山修さん  
RINTAROさん 占魚亭さん

\*\*\*\*\*

177-3 上級 小林看空 作  
飛車とられ両王手 12手

「最初に76歩と突いてみた」

「普通だな」

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

「それはお気の毒さま」

「あ、一回だけ相手玉に王手をかけたかな。それに一回だけこちらの王を動かしたな」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

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

作者ヒント

すれ違い角 (小林看空)

締め切り前ヒント

両王手の一方の駒は52地点の飛。先手の飛を空き王手で動いた角で取って成ります。

\*\*\*\*\*

推理将棋 177-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△14歩、▲44角、△13角、▲53角成、△57角不成、▲52馬、△同飛、▲58玉、△59角、▲48飛、△同角上成 まで12手

(条件)

- ・12手で詰み
- ・初手は76歩 (初手▲76歩)
- ・11手目は飛の手で12手目は角成でその飛を取る両王手 (11手目▲48飛、12手目△48同角上成)
- ・先手は一回だけ王手した (7手目▲52馬)

・先手は玉を一回だけ動かした（9手目▲58玉）

詰上り図

持駒 飛歩

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

持駒 歩

11手目に動いた飛を駒成で取る両王手で詰める手順には、▲76歩、△34歩、▲78飛、△88角成、▲58金右、△95角、▲77飛、△89馬、▲68玉、△86桂、▲78飛、△同桂成がありますがこの手順では先手が王手する手が入っていません。両王手で詰まされる先手が王手できるとすれば3手目の▲33角不成でしょうか？その可能性がありそうなので、その方針で進めてみたのが参考図の手順になります。初手は▲76歩で先手の玉の手も1手あるし、11手目に動かした飛を△同飛成で取っての両王手で詰んでいるのですが、最終手は同角成で飛を取る手が指定されているので失敗手順でした。

参考図

持駒 飛歩

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

持駒 歩

参考図：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲68玉、△36飛、▲46歩、△24角、▲56歩、△46飛、▲48飛、△同飛成 まで12手

4手目にとられてしまう王手の手の3手目は▲33角不成ではなく▲33角成でも良く、駒成や不成の手の回数が条件で指定されていないので3手目は非限定になってしまうので解の手順にはなりません。このように指示された条件と着手に矛盾が生じる着手を排除していくのを裏読みと言います。先手の王手の手に対する後手の応手がひとつしかない場合とか、後手の応手自体が詰み手順に関係してくる手であれば、先手の王手の手は無駄手ではありませんし限定手順になります。最近の作品だと「175-3 上級禁欲な駒取り」で玉頭に歩を叩く▲52歩の王手を△同飛で取って飛角サンドイッチの形で詰める手順がありました。52へ振った飛が両王手の王手をするひとつの駒になる形で、▲52歩、△同飛の手筋を使ってみると、▲56歩、△54歩、▲68銀、△55歩、▲同歩、△34歩、▲38飛、△55角、▲52歩、△同飛、▲36歩、△12香、▲37飛、△同角成の手順の両王手が可能でしたが、手数オーバーの14手になってしまいます。そこで飛を同角成で取る地点を37からずらしてみると、角成が出来る地点としては48しかないのですが、空き王手で角が48へ行くためには57地点からになるので、序の部分で互いに5筋の歩を突き進める手順では角の配置が上手くいきません。そこで、先手は▲53角成で5筋の歩を取り、▲52馬の王手に△同飛の手順にし、後手は△57角不成から△48角成での両王手をする手順にしてみたのが、▲76歩、△14歩、▲44角、△13角、▲53角成、△57角不成、▲52馬、△同飛、▲68銀、△84角打、▲48飛、△同角成 の手順になります。しかし、手数は12手で収まっているのですが、先手の玉の手が入っていないので失敗手順になります。先手玉が動くとしても52地点の飛が両王手する一方の駒となるには先手玉は5筋で居なければいけないので先手の玉の手は▲58玉しかあり得ません。先手が▲58玉の手を指す分、先の手順のどこかの手を省く必要があるので▲68銀をやめることになります。そうすると玉の退路として68地点が残ってしまうので、後手は68地点を抑える必要があります。先の手順では△48同角成した馬を

支える駒は△84角と打った角でした。今回も48地点の馬を支える必要があり、68地点も抑える地点として追加されているので両地点を1手でカバーできる△59角がちょうど良い感じですか。△52飛と△59角の配置は飛角サンドイッチの詰み形ですし、△59角は48地点の馬を支える役割も果たしていて一石二鳥の手となっています。初手から▲76歩、△14歩、▲44角、△13角、▲53角成、△57角不成で互いの5筋の歩を取って後手の飛が先手陣へ利くようにする準備が完了します。続けて7手目から▲52馬、△同飛、▲58玉、△59角で両王手の準備が完了します。両王手で詰ますには△48角成でも△68角成でも良いのですが、11手目の飛の手の条件があるので、11手目の▲48飛に△同角上成の両王手で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「11手目飛のため飛取～飛打は使えず、盤上の飛を活用」

■両王手での主役級の飛ですが、相手の飛を取れないのが辛い。短手数で盤上の自陣の飛を活用することを考えるのが解図への糸口にもなっていました。

はなさかしろうさん「強からず弱からずの条件が連立で厚めに設定されていて、王道でも裏推理でも難しかったです。第一感で76歩条件が双方の角のルートを限定するものとは想定できなかったのが難航の一因で、決め打ちは危険ですね。」

■初手7筋だと、▲76歩、▲78銀、▲78金、▲78飛の四択ですが、初手を明かす▲76歩は作者の優しさでしょう。

原岡望さん「ヒントで58玉と分かって解決。そもそも成不成の指定がないので33角はないと気づくべきでした。それにしても角馬で7手とは。角がすれ違いかどうかはやや疑問。」

■双方の角が表通りを進むとぶつかるので、双方とも裏道に行くか、片方だけ裏道を通って角

がぶつからないようにすれ違う？角の通り道が離れているのですれ違いではないような感じもしますね。

諏訪冬葉さん「最終ヒントと「玉の手1手」から先手玉は58、よって最後の2手はこれと断定。

残りの先手の手は「53歩を取る(3手)、王手、58玉」後手の手は「57歩を取る(3手)、52飛車、48角成のひも」

この中に「王手の解消」「68を塞ぐ」を埋め込んで終了」

■詰み形が浮かべば、あとは必要な手の手順を考えるだけです。

ほっとさん「52馬～58玉が好手順。」

■その3手で飛角サンドイッチでの詰みと両王手の詰みの準備完了。本問ではこれら両方を使っているダブルの詰みでした。

るかなんさん「第一感は98飛から77飛打同角成迄で、惜しい形は作れる分なかなか抜けきれませんでした。

初手96歩の存在や角の成生の限定手段など、推理の取っ掛かりは用意されていたと後になって気付かされる。」

■▲76歩、△34歩、▲66角、△同角、▲88飛、△同角不成、▲68玉、△98飛、▲16歩、△22角打、▲26歩、△77角引不成の両王手だと11手目に77へ捨てる飛を持っていませんね。先手の王手も入れた▲76歩、△32飛、▲33角成、△42金、▲32馬、△12香、▲88飛、△同角不成、▲68玉、△98飛、▲77飛、△同角不成の手順だと77の最終手の紐が無くて失敗ということかな。

ミニベロさん「初手76歩は、手順前後対策と見たら角の軌道の限定でした。52馬も53角成りを限定していて、こういうのはベテランの味なんですけど。」

■初手7筋の四択を減らした優しさかと思いましたが、初手の歩と玉や歩と飛、歩と銀などの手順前後の対策である可能性もありますね。どの手順前後の対策なのかを調べるには初手7筋

の四択以上に手間がかかりそう。

飯山修さん「成生条件がないので一回の王手は33ではなさそうと考えれば判りやすい。」

■解図はその裏読みができますが、余詰検討では省くことができない手筋です。

RINTAROさん「詰め上がり図の推測はついたが、そこに至る過程が難しかったです。52歩同飛を考えていて、52馬に気付いたときの拍子抜け感はすごかったです。」

■▲52歩、△同飛は鉄板手筋と言えそうで、合い駒の持ち歩を使ってしまう目的も兼ねている作品があったと思います。

榊彰介さん「先手から奪った角を上(6六等)から打とうとして4八地点の逃げ道が防げず考えてたら、5九に角を打つ手がびったりでスッキリしました。」

■攻める場合はどうしても上からの攻めを考えてしまいます。後ろに利く駒が少ないせいもあるのでしょうか

\*\*\*\*\*

正解：11名

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

\*\*\*\*\*

(総評)

NAOさん「久々の?すっきり余詰なしでしょうか。」

■1月以来の無傷な出題でした。

piyoさん「中間ヒントが出る前に解けた(つもり)なのは初めて。嬉しいです！」

■解答ありがとうございます。全問正解でした。

原岡望さん「9月3日の解答です。3は全く想像できず。ヒントの力は偉大です。またも詰パラ苦戦中。」

■両王手とわかっているでも12手ともなると色んな形がありそうなので絞り込みが難しいです。

諏訪冬葉さん「今回のテーマは「最奥に生角」でしょうか？」

■意図したものではなかったのですが、出題テーマとして成立しますね。

ほっとさん「今回は余詰なし、でしょうか。」

■はい、年賀推理の出題依頼、出題ページが無傷な回でした。

るかなんさん「初級はノーヒント、中間ヒントで中級、直前ヒントで上級までなんとか。」

■出題中の第178回は全体的に難易度が下がっていると思いますのでヒント前の解答を期待しています。と言ってもこの結果稿が出るころには中間ヒントが投入された後かも。

ミニベロさん「好作ぞろいですが、ヒント無しでは解けません。

昔は条件見たら詰め上がりの景色がみえたんだけどなあ。」

■1桁手数新しい詰め上がり図は減っているので、別作品だとして凝った条件で練り直したものだとは瞬殺・秒殺はし難くなっているでしょう。もちろん、10手、11手作品は更に難易度増し増し。

飯山修さん「今年もパラの全国大会に行きました。今年も原岡さんも参加。他にパラ推理将棋解答者で和田さんと宮田先生がおられましたのでお二人におもちゃ箱も覗いて下さいとPRしておきました。」

■おもちゃ箱の推理将棋コーナーのPRありがとうございます。

RINTAROさん「気が付けば締切日。ヒント頼みですが、適度な難易度で楽しめました。」

■ヒント有りとは言え、平日の締切日だけで解



図の時間が足りるのはこれまでの積み重ねでしょうね。

榊彰介さん「今月は2問分かりました。今年も残り少ないですが、分かったらまた解答を出します。」

■毎回の解答、ありがとうございます。引き続きの解答をお願いします。

\*\*\*\*\*

推理将棋第177回出題全解答者： 14名  
 NAOさん はなさかしろうさん piyoさん  
 けいたんさん 原岡望さん 中村丈志さん  
 諏訪冬葉さん ほっとさん るかなんさん  
 ミニベロさん 飯山修さん RINTAROさん  
 榊彰介さん 占魚亭さん

\*\*\*\*\*

2024年7月のエレ解（その4）

神無太郎

-----  
 ≪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/>)

（その3）で銀の代わりに Fers、Wazir でやってみました。調子に乗って、上谷さん発案の「左」、「右」でもやってみましたので、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。面白いような面白くないような。

先手：左、後手：左

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
30		34		38		42		46		一
26		30		34		38		42		二
22		26		30		34		38		三
18		22		26		30		34		四
14		18		22		26		30		五
10		14		18		22		26		六
6		10		14		18		22		七
2		6		10		14		18		八
▲		2		6		10		14		九

攻方持駒なし

受方持駒なし

先手：左、後手：右

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
46		42		38		34		30		一
42		38		34		30		30		二
38		34		30		26		30		三
34		30		26		22		30		四
30		26		22		22		30		五
26		22		18		22		30		六
22		18		6		22		38		七
18		2		6		38		42		八
▲		2		38		42		46		九

攻方持駒なし

受方持駒なし

伊藤正

☆新たに始まる上田吉一氏の個展の解説の担当をおおせつかった。

☆思うに、上田氏は、詰将棋（ルールを問わない）の歴史に残ることが決まっている人である。ここで「歴史に残る」とは、「傑作をいくつか作った」という意味ではない。創作姿勢、アイデアの魅力、新しい分野での開拓力、イメージを現実化するスキル、作品の中での表現力、継続的に作品を多く生み出すパワー、作品に現れる「美しさ」など、およそ創作に関係して作者側に求められる項目のほとんどが傑出している。そんな人は、詰将棋の歴史において数えるほどしかいない。遠い未来にも、詰将棋の概念が残っていさえすれば、その時代の作家に敬愛される存在になることはまちがいない。

☆そのような保証書付きの作家の新作を解説するという得難い機会である。上田ワールドの魅力を、「読むだけ」読者にも（一部でも）お伝えできれば、という思いで力を尽くしたい。

☆基本的には、解説を書く前に作者にインタビューして聞いたコメントその他を付記するようになりたいと思っている（今回もあります）。

☆解答者は神無七郎、たくぼん、荻原和彦、占魚亭の4名（敬称略、到着順）で全員正解でした。

作意手順の表記は上田氏が書かれたものを採用しております(変寝夢)

\*\*\*\*\*

ルール説明

【成禁】

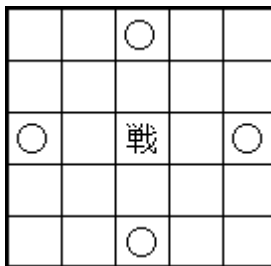
手順中に成る手があってはならない。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

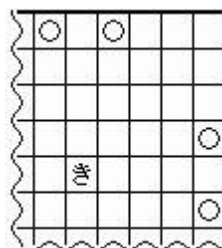
【戦：Dabbaba (0,2)-Leaper】

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



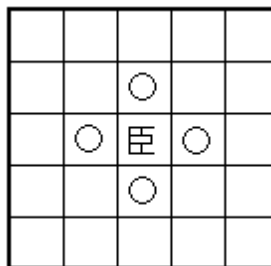
【き：Giraffe (1,4)-Leaper】

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。

4 3 2 1      例えば左図で、

		王		一
	◆	◆	◆	二
	角	桂	G	三
				四

11Gや31Gは可。  
22角や11角は不可。  
11桂成や31桂成は可(詰)。

持駒なし  
G: Grasshopper

【取捨桂】

駒(桂)を取っても持駒にならずに消える。

第1番

成禁協力自玉詰 118手

持駒 香

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王			銀	戦						香
			飛							
王										
き	桂									

持駒 なし

き: Giraffe(1,4)-Leaper  
 戦: Dabbaba(0,2)-Leaper

83 銀 91 玉 71 飛 81 香 82 銀 92 玉 81 銀  
 91 玉 72 銀 92 玉 91 飛 同玉 (途中図1)

途中図1

持駒 飛

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王										
			銀	戦						香
王										
き	桂									

持駒 香

「93 香 92 飛 同香 同玉 83 銀 91 玉 11 飛  
 81 香 82 銀 92 玉 81 銀 91 玉 72 銀 11 金」

「」内 14 手を「A」と表記。以下下線部のみ表記

- 「A、21 飛、~21 金」
- 「A、31 飛、~31 金」
- 「A、41 飛、~41 金」
- 「A、51 飛、~51 金」
- 「A、61 飛、~61 金」
- 「A、71 飛、~71 金」 (途中図2)

途中図2

持駒 飛

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王			香							
			銀	戦						
王										
き	桂									

持駒 香

93 香 92 飛 同香 同玉 82 飛 同金 83 銀 同金  
 迄 118 手。

☆上田氏は、コロナ禍で在宅を余儀なくされる中、長編協力自玉詰創作に集中的に取り組んだらしい。最近の氏の発表作を見ると、同じ状況におかれた作家の中で大きな成果を得た一人といえるのではないか、と思う。

☆作者に「この作品のねらい」を聞いてみた。「合駒と金の移動の組み合わせのパターンで作ったうちの一つ」という答えを予測していたところ、まるで違って「銀の回転」をテーマで作ったとのことだった。

☆なんでも伝統的詰将棋作家のX氏と「駒の回転のテーマ」の話をしていて「フェアリーでやってみたらどうなるのか」ということからスタートしたらしい。

☆作者曰く「銀の回転は、円形と三角形と2とおり（銀の回転方式に三角形があるとは！。私

は思いつきもしなかった。「知ってた」という人は自慢していいのでは)。どっちもやってみた」「Vizirは四角形でできる」「繰り返しには守備駒の移動が必要。そのために必要な攻方の着手は、遠打と空き王手と移動がありこれも実験した」とのこと。いつものことながら「努力の人」の面目躍如。圧倒されるコメントだ。☆何のことを言っているのかよくわからない読者には、何はともあれ、盤上で(あるいは頭の中で)駒を動かしてみることをお勧めする。銀の動きを楽しむこととあわせて作品が成立している理屈(構造)を理解すると、無理や無駄のない作り方が見えてくる。そこまでいけばもうあなたは上田ワールドの理解者だ。☆解答者は4人(全員正解!)だったが、うち3人が銀の動きに魅了されていた。

荻原 和彦：打った飛を時間差で取らせ、香打飛合で回収する14手サイクル。銀のルントラウフ(72→83→82→81→72)の繰返しが美しい。

占魚亭：受方金を誘導する、たのしいサイクル。攻方銀の軌跡(三角形)が良いですね。

神無七郎：銀をくるくる回して金呼び寄せ手順が楽しい。大物(金)を釣り上げるためにリールを一生懸命回す釣り人になった気分。本局で金を呼び寄せる手段は「遠打」ですが、これに「遠移動」を使うWFP164-10と比較すると一層楽しめると思います。

☆コミュニケーションが成立して何より。

たくぼん：直接ではなく、開き王手の時に取らせないと香が入手できないんですね。シンプルながら無駄がなくさすがと思います。

☆七郎さん同様さすがの感想。玉方駒移動の方法の選択肢に目をつけるとは。

☆表現の明解さ、収束のスッキリ感は上田作品すべてに共通しているように思う。つまり、ルールを問わず作者の美的センスは露出する、ということだろう。

## 第2番

協力白玉詰 422手

持駒 香3

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					◆	王			一
				臣		◆			二
							王		三
								歩	四
				桂					五
歩			歩						六
歩									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)

13角 22香 同角生 21玉 11角成 同玉  
13香 12角 同香生 21玉 11香成 同玉  
(途中図1)

### 途中図1

持駒 香3

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

持駒 角

「44角 33香 同角生 22香 同角生 21玉  
 11角成 同玉 13香 12角 同香生 21玉  
 11香成 同玉 44角 33香 同角生 22香  
 同角生 21玉 11角成 同玉 13香 12角  
 同香生 21玉 22香 31玉 86角 同銀生  
 21香成 同玉 11香成 同玉 13香 12角  
 同香生 21玉 (50) 11香成 同玉」

「」内 40手を「A」と表記。以下下線部のみ表記。

「A、75角 同銀」

「A、64角 同銀」

「A、53角 同銀」 (途中図2)

### 途中図2

#### 持駒 香3

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

#### 持駒 角

44角 33香 同角生 22香 同角生 21玉  
 11角成 同玉 13香 12角 同香生 21玉  
 11香成 同玉 44角 33香 同角生 22香  
 同角生 21玉 11角成 同玉 13香 12角  
 同香生 21玉 22香 31玉 42角 同銀  
 (途中図3)

### 途中図3

#### 持駒 角

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

#### 持駒 香

43桂生 同銀 21香成 同玉 11香成 同玉  
 13香 12角 同香生 21玉 11香成 同玉  
 (途中図4)

### 途中図4

#### 持駒 香3

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

#### 持駒 角

「55角 44香 同角 33香 同角生 22香  
 同角生 21玉 11角成 同玉 13香 12角  
 同香生 21玉 22香 31玉 97角 同銀生  
 21香成 同玉 11香成 同玉 13香 12角  
 同香生 21玉 11香成 同玉」

「 」内 28 手を「B」と表記。以下下線部のみ表記。

- 「B、86 角 同銀」
- 「B、75 角 同銀」
- 「B、64 角 同銀」
- 「B、53 角 同銀」
- 「B、42 角 同銀」(途中図 5)

途中図 5  
持駒 香3

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

持駒 角

55 角 44 香 同角 33 香 同角生 22 香  
同角生 21 玉 11 角成 同玉 13 香 12 角  
同香生 21 玉 11 香成 同玉 55 角 44 香  
同角 同銀 13 香 12 角 同香生 21 玉  
11 香成 同玉 33 角 同銀引 13 香 12 角  
同香生 21 玉 11 香成 同玉 22 角 21 玉  
31 角成 同銀 22 香 同銀上 迄 422 手。

☆本作も全員正解！

☆上田さんが今集中的に取り組んでいるテーマに「複数回合駒」があるそう。最近WFP上に掲載された作品やこの個展で発表される作品の多くは「合駒を取る→使う(目的は玉方駒の移動)」の繰り返しの構造になっている。「複数回合駒」とは1サイクルの繰り返し手順の中に2回以上の合駒を入れる、という意味だ。「何だ、そんなことか」というなかれ。シンプルそうに見えるこの設定の実現は想像するよりはるかにむずかしい。

☆例えば、香2回の合駒を入れることを考えた

とき、必要な条件は次のとおり。「盤面Aでスタート～飛角香の王手に香合2回～香2枚入手～香2枚消費(この中で盤面に何らかの変化)～盤面A'に戻る」

☆この条件を満たす盤面Aを見つけることは容易ではない。

☆作者によると、この合駒パターン(駒の種類による組み合わせ)を「この1年半で全部(!)チャレンジしてみた」が「ほとんどできたがまだ図化できないものがある」とのこと。

「hopper駒を入れるとおもしろい」「簡単そうに見える組み合わせがけっこうむずかしい」そう。hopper駒まで選択肢に入っているとは、これもいつもながら「上田吉一畏るべし」である。

☆そこで本作だ。作者は「会心作」「70過ぎて会心作ができるとは思わなかった」と自ら評価している。氏が「会心作」という作品はなかなかない。読者はぜひ作意手順を並べて内容を確認してほしい。

☆並べてみると気づくことがある。うまくできている、というところだ。

☆銀移動の繰り返し手順そのもののおもしろさに加えて、43桂のタイミングの限定理由(銀で取らせないと2枚目の銀のルートが作れない)、43桂消去により香の合駒が3回になり前後半の切り分けを手順でも表現していること、香をうまく使い切る収束のスピード感、など「完成品」の香りが濃い。

神無七郎:「角→香2」「香→角」の持駒増幅を単体でなく繰り返す所が巧妙。銀の呼び出しの直前、11香成の代わりに22香と打つのは勿体ないように見えますが、次のサイクルに備える味わい深い一手ですね。「43桂同銀」を境にして持駒増幅が「角→香3」「香→角」に変化。同じパターンを繰り返しても良かったと思うのですが、謎解き要素が増えて、解答者としては面白かったです。

☆さすがの感想。作者曰く「本作は銀呼び出しの2作品の合体」とのこと。

たくぼん:55桂消去を先にした方が香を3連合出来るのでお徳かと思ったが、1枚目の銀を引っ張ってきた時逃げ場がなくて行き詰まる。上田さんがいきなり桂消去の手順を入れるのは

可笑しいと気付くべきでした。1枚目の銀の逃げ場作りの43桂が鍵でしたね。

占魚亭：銀を運搬する1サイクルの手数は長いですが、方針をひと目で理解できる易しいものなのは流石。取捨桂捨てがアクセント。

☆43桂のタイミングは限定。「謎解き」要素が入ったということ。

荻原 和彦：2回の持駒増幅を含む40手サイクルが55桂消去後は28手サイクルに加速して疾走感を演出。最後ぴったり香が足りて解後感すこぶる良し。

☆収束のなんとも言えない疾走感は心地よい。作者曰く「何も手を加えずにできていた」と。作図しているときこういう幸運に時々出会う。会心作のゆえんだ。

<総評>

神無七郎：いつもは担当者として上田吉一氏の作品に関わっているのですが、なかなか解く機会がなく、残念に思っていました。こうして解答者として参加できるのは嬉しいですね。「個展」第二弾が早く開催されることを期待しています。

たくぼん：最近の上田さんの趣向作を解くのが特に楽しみです。個展もどんどんお願いします。

荻原 和彦：素敵な長編2作を堪能。無尽蔵とも思える奔放なアイデアの数々にただ感嘆するばかり。この機会に過去作も並べ直してみた。長編は勿論だが短編にも楽しい作が数多くある。特にWFP作品展「120-8」「126-9」が好き。これからも息の長い活躍を期待。

☆好評ばかりだった。氏の旺盛な創作力を見ると、当面作品が尽きることはなさそうなのでご安心を。

☆私もみなさんといっしょに歴史に残る作家のライブショーを楽しみたい。

これはさすがにひどい

神無太郎

「ベイビーわるきゅーれ」という映画の第2弾を観ていたら、賭け将棋で投了する場面がありました。



小説などで出てくる詰将棋などに苦言を呈する？人がいても「まあしょうがないよね」と思うのですが、エンタメとはいえ、これはさすがにひどいですよね。棋力の差を表現したかったのだろうとは思いますが…

さて、素直なフェアリールールで合理化できますかねえ。

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #29

担当：駒井めい



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

## 作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2024年11月15日(金)

[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

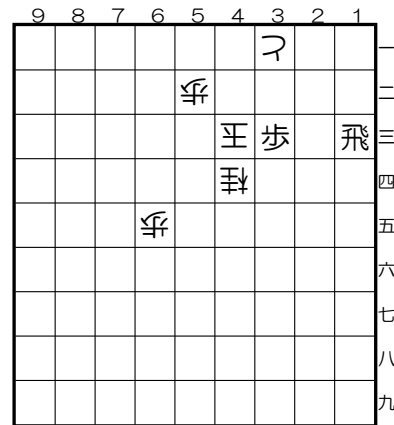
## 出題

[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。

### ■29-1 駒井めい作

協力詰 7手



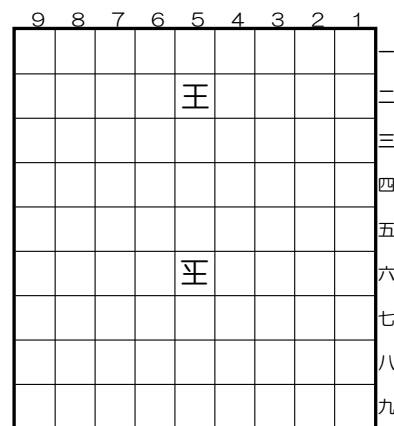
持駒 なし

[協力自玉詰]

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。奇数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

### ■29-2 上谷直希作

協力自玉詰 8手



持駒 飛角2銀

※解答・解説は次のページに掲載。



\*\*\*\*\*

～フェアリー雑談～

「取られる飛・角・歩の不成」

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

**【創作課題】**  
盤面の飛・角・歩を不成で動かし、その駒は後の手順で動くことなく相手駒に取られる。このような手順を含む協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

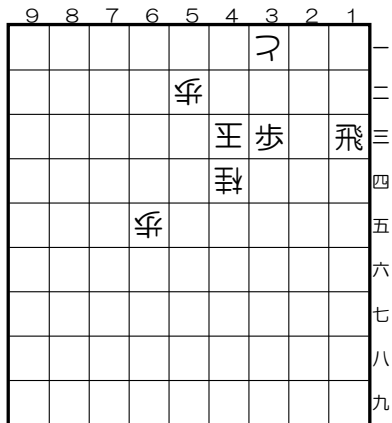
飛・角・歩は成ると元の利きよりも純粋に利きが増えるため、不成に限定するには何かしらの強い動機が必要です。さらに今回の課題では、飛・角・歩を不成で動かした後に、相手駒に取られることを求めています。ぜひ挑戦してみてください。

\*\*\*\*\*

**解答・解説**

■ 29-1 駒井めい作

協力詰 7手

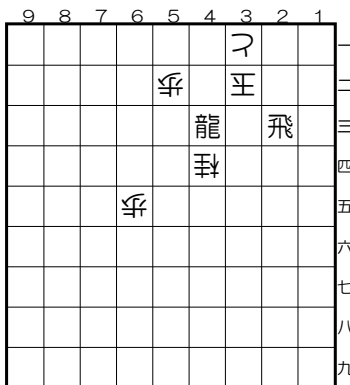


持駒 なし

**【解答】**

32歩生 23飛 同飛生 42玉 41飛 32玉  
43飛成 まで7手

詰上図



**【解説】**

攻方33歩を動かすと、攻方13飛の利きが通って開王手がかかります。初手は32歩成か32歩生のどちらかです。

解き進める上で最も悩ましいのが、受方玉に多くの逃げ道があることです。初形では受方玉は34・42・53・54の地点に逃げられます。受方玉に詰ましやすい場所へ逃げてもらおう展開が必要そうです。さらに、攻方は飛・歩の二枚で詰ませられるかも問題です。飛・歩の二枚では不十分なら、受方に合駒をしてもらい、攻方が駒を入手する展開も必要になります。

初手の正解は32歩“生”です。32歩“成”ではいけない理由は、後に明らかになります。

受方は2手目に23飛と飛合します。攻方は3手目に23同飛と取って飛車を入手します。ここでも23同飛“生”と駒を成らない選択をしますが、理由はまだ分かりません。

受方は4手目に42玉とかわします。この手を指せるのが初手32歩“生”の効果です。代えて初手32歩“成”は42の地点に攻方32とが利いてしまい、4手目に42玉と指せません。

攻方は5手目に41飛と打ちます。攻方にこの手を指させるために、受方は4手目に42玉とかわしたのです。

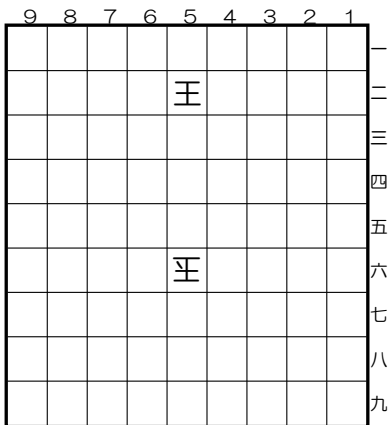
対して受方は6手目に32玉と攻方歩を取りながらかわします。この手を指せるのが3手目23同飛“生”の効果です。代えて3手目23同飛“成”は32の地点に攻方23龍が利いてしまい、6手目に32玉と指せません。

攻方が7手目43飛成と成って詰上りです。飛・龍の二枚で挟み込んで、受方玉に逃げ道はありません。

本作は受方に協力してもらうために、歩と飛を不成で動かす戦略が取られます。飛・角・歩は成ると純粋に利きが増えるので、基本的には成った方が得です。本将棋において飛・角・歩を不成で動かした方が得になるのは、打歩詰や連続王手の千日手といった特殊な状況に限られます。協力詰ではルール上の性質上、「あえて利きを増やさないことで、相手に協力してもらう」という意味付けで現れます。特に本作では、不成で動かした歩がその後役立つことなく取られてしまいます。不成で動かした意味をより感じ取れると思います。

■29-2 上谷直希作

協力自玉詰 8手

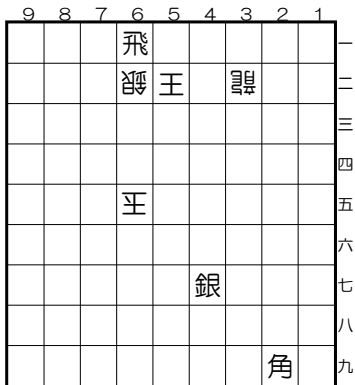


持駒 飛角2銀

【解答】

29角 38飛 47銀 65玉 61飛 62銀  
32角 同飛成 まで8手

詰上図



持駒 なし

【作者コメント】

効率のよい構図をとればここまでの攻駒がなくとも詰ますことは詰ませられるのですが、3手目の限定が難しくなっていました。逆の発想ということで、初手の3手目の駒を“遊ばせまくる(?)”ことで限定を図りました。

【解説】

自玉詰なので、攻方の目的は自玉(攻方王)を詰ますことです。協力ルールがあるため、受方も攻方王を詰ますのに協力します。

初形を眺めてみると、攻方王は52の地点にいます。周囲8か所に逃げられるため、攻方王をどう詰ますか悩ましいでしょう。さらに、受方駒は56の地点にいる玉だけです。この状況では、攻方王に王手すらかかりません。受方に合駒してもらう手順が必要です。

攻方の持駒には飛1枚・角2枚があります。「攻方は飛・角をどう打って、受方はどう合駒するか」が本作を解くポイントです。攻方王と受方玉は距離が離れているので、合駒は飛や角といった遠くまで利きが及ぶ駒が有力でしょう。

詰上りを予想するのは容易ではありませんが、目指すのは初形から受方32龍・62銀と攻方61飛を追加した形です。この配置で攻方52王が詰んでいます。

初手29角に2手目38飛が正解です。受方38飛は後に32の地点に動かします。受方玉を65の地点に動かしてから、攻方が32角と打って、受方に同飛成と取ってもらう手順が後に必要になるでしょう。このとき、初手で打った攻方29角が問題になります。受方38飛を動かすと、攻方29角の利きが受方65玉に当たってしまいます。

この状況を回避するために、攻方は3手目に47銀と打ちます。4手目65玉と指してもらっただけなら、3手目は57銀などでも構いません。銀を47の地点に打ったのは、将来攻方29角の利きが受方65玉に当たるのを防ぐためです。

5手目61飛に6手目62銀と進めます。これで攻方王は51・53・61・63の地点に逃げられなくなりま

した。

7手目32角に8手目同飛成と捨駒で受方飛を動かせば、攻方王が詰上りです。攻方には持駒がないので、42の地点に攻方駒を合駒する受けはありません。

本作は双裸玉の初形から飛・角の最遠打、そして駒が次々と打たれていく様子が印象的です。最後は駒打の展開から一変し、序盤で打たれた駒を捨駒で動かします。この転換のおかげで、手順全体が単調にならず、引き締まった印象を与えています。もし初形が双裸玉でなかったら、また異なる印象を受けたでしょう。双裸玉だからこそ映える手順と言えます。

# フェアリー版くるくる作品展11

担当：たくぼん

先々月号で久しぶりにフェアリー版くるくる作品展を開催し、投稿要項を掲載したところ3名の方から5題の作品投稿がありました。ちゃんと告知をしないとイケませんね。反省しています。最近では上田さんを初め結構多くの趣向作が発表されています。本作品展が、創作、解答の刺激となっただけならば幸いです。おまけの私の1作を加えて一挙6題の出題となります。

ルールは百鬼夜行的な感じもしますが、駒の動きやルールを理解いただいたら楽しく解ける作品だと思います。是非チャレンジしていただいて解けたものだけでもよいので解答よろしくお祈いします。

なおヒントとして最後に作者コメントを掲載しております。ヒント不要の方は読まずに解図してみてください。ヒント欲しい～という方はまずヒントを読んで解図いただければ楽しく解けるのではないかと思います。

また引き続き投稿も随時募集しておりますのでこちらもよろしくお祈いします。難解なものはダメですよ。

解答送り先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

解答締切：2024年11月15日(金)

※短評(長評)よろしくお祈いします

## くるくる 11-1 springs 作

ネコネコ非王手可協力自玉詰 66手

持駒 なし

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

持駒 零

## ルール説明

### 【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

### 【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番目の駒の利きになる。

[補足]

・1段目の桂香歩や2段目の桂も着手可能。

### 【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

### 【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。

### 【Dummy王(偶)】

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。

[補足]

・ルールによっては受動的に動かされたり、利きを持ったりする場合はある

・行き所のない駒の禁則の対象外である

## くるくる 11-2 springs 作

協力自玉詰 114手

持駒 なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			●		零					戦
										二
●				零		零				三
		零	●	●	●	●	●	●	●	四
零			●							五
		零	●	●	●	●	●	●	偶	六
			零		零	海			●	七
								引		八
		●		零		零				九

持駒 なし

※零は取捨駒

## ルール説明

### 【協力自玉詰】

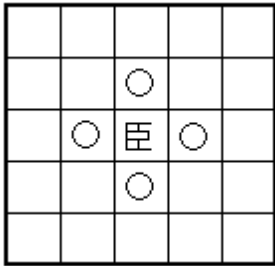
双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

**【Dummy 王 (偶)**

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。

**【Wazir 王 (臣)**

(1,0)-Leaper。つまり、縦横 1 マスに動くロイヤル駒。



**【Zero】 (零)**

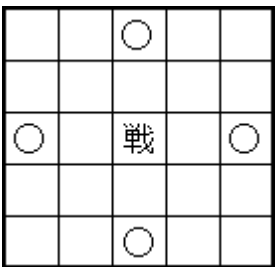
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。行き所のない駒にはならない。

**【取捨駒】**

取っても持駒にならずに消える駒。取捨属性を持つ駒は例えば「取捨歩」のように「取捨+駒名」で表す。

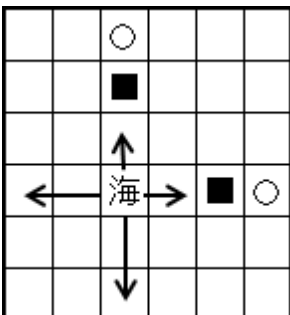
**【Dabbaba (戦)**

(2,0)-Leaper。つまり、縦横 2 マス先に跳ぶ駒。



**【Triton (海)**

フェアリーチェスの Triton。駒を取らないときは Rook と同じ動きで、駒を取るときは Rook-Locust と同じ動き (つまり、Rook の利きの方向にある敵駒を飛び越えた直後の空きマスに着地し、飛び越えた敵駒を取る)。



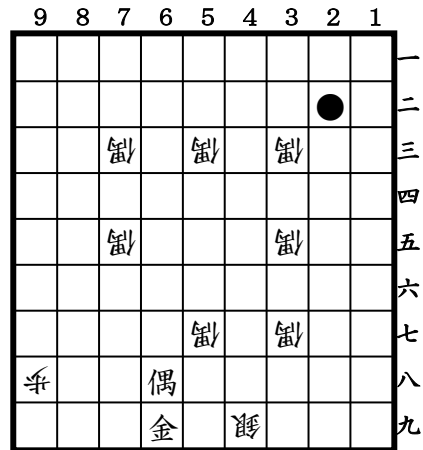
(矢印が駒を取らない時の動き。○が駒を取る時の移動先。■は敵駒。これを取って○に行く。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりするとそこには行けない。

**【石 (●)**

着手不可・通過不可の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。

**くるくる 11-3 springs 作**

PWC多玉連続スタイルメイト 497 手持駒 なし



手持駒 なし

※攻方69金と受方98歩は不滅駒  
偶は攻方、受方ともロイヤル駒

**ルール説明**

**【Dummy 王 (偶)**

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。

**【スタイルメイト】**

攻方はなるべく早く受方がスタイルメイト (王手は掛かっているが合法手のない状態) になるように着手し、受方はなるべくスタイルメイトにならないように応じる。

[補足]

- ・無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。
- ・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

**【連続】**

攻方が連続して指す。どちらの玉にも途中で王手が掛かってはいけない。

**【PWC】**

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。王手や詰み等の定義は通常通り。

[補足]

- ・通常は駒位置の交換になる。
- ・駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- ・駒の成生の状態はそのまま復元する。

・復元したときに二歩や行き所のない駒が生じる場合、通常の駒取りになる。

【不滅駒】

取られることのない駒。不滅性を持つ駒は例えば「不滅歩」のように「不滅+駒名」で表す。

くるくる 11-4 駒井めい作

強欲PWC非王手可詰 37手

										一
										二
									臣	三
										四
								臣	雉	五
臣	雉	雉	雉	雉	雉	雉	雉	桂		六
										七
雉	雉	雉	雉	雉	雉	雉	雉	臣		八
										九

持駒 歩

ルール説明

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

- ・攻方は合法的な王手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。受方は合法的な着手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。
- ・駒を取る着手が複数あるときはそれらから何を選んでよい。
- ・駒を取る着手が存在しないとき、駒を取らない着手が指せる。

【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。王手や詰み等の定義は通常通り。

[補足]

- ・通常は駒位置の交換になる。
- ・駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- ・駒の成生の状態はそのまま復元する。
- ・復元したときに二歩や行き所のない駒が生じる場合、通常の駒取りになる。

		○		
	○	臣	○	
		○		

【Dummy王(偶)】

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。

[補足]

- ・ルールによっては受動的に動かされたり、利きを持ったりする場合はある
- ・行き所のない駒の禁則の対象外である

【Wazir(臣)】

(1,0)-Leaper。つまり、縦横1マスに動く駒。

【雉(禽将棋)】

前2マス・斜め後ろ1マス。駒を飛び越えることができる

		○		
		雉		
	○		○	



くるくる 11-5 三角淳作

協力自玉詰 246手

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

持駒 金歩14

ルール説明

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

くるくる 11-6 たくぼん作

成禁マキシ協力詰 51手

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

持駒 銀

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

- ・距離は将棋盤を 9×9 の正方格子とみなし、通常の距離で測る。
- ・駒を打つ着手は距離 1 と定める。

\*\*\*\*\*

☆解図のためのヒントとして作者コメントを掲載しておきます。ヒント不要の方は読まないようお願いします。

11-1 作者 (springs) コメント

動かないはずの偶を規則的に動かします。

11-2 作者 (springs) コメント

初形で受方の持駒に戦があれば、38 海、76 海 87 臣 86 海 77 臣 76 海 67 臣 77 海 68 臣 18 戦で詰み。11 の戦を受方に取り返して戻てきます。

11-3 作者 (springs) コメント

「99 銀・88 金」の形を目指します。周回回数を削減する上辺での手順がちょっと面白いと思います。

11-4 作者 (駒井めい) コメント

先打動歩詰+歩鋸。

11-5 作者 (三角淳) コメント

典型的な持駒消費型の協力自玉詰で、1 サイクル 16 手で持駒の歩を消費していきます。最後、持駒歩 2 枚のタイミングで収束に入るのがポイントです。

11-5 作者 (たくぼん) コメント

基本受方玉は斜めに移動しますが、受方玉の廻り全ての斜めのマスに攻方の駒の利きがある場合は縦横にも動くことができます。

# 第24回フェアリー入門解答

担当：springs

第24回フェアリー入門（安北）の結果発表です。今回11名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1a	1b	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
若林	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
げん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
荻原和彦	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
高坂研	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	12
たくぼん	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	-	11
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	-	-	10
御原真尋	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	-	-	10

※成績順・解答到着順

## ① springs 作（登場 35 回）

協力詰 3手

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

持駒 銀

b) 安北協力詰 3手

【解答】

a) 56 銀 同馬 34 龍 まで 3手

b) 54 龍 同馬 46 銀 まで 3手

a) 詰上図

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

持駒なし

b) 詰上図

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

持駒なし

【解説】

本作はルールが異なるツインです。a) は普通の協力詰。56 銀、同馬で 56 の地点を塞いで 34 龍とすれば詰みとなります。初手は退路封鎖の捨駒でした。

b) は安北協力詰。a) と同じ手順を試してみると、最終手の 34 龍で龍が馬の利きが変わるため 36 玉と逃げられてしまいます。初手は 54 龍が正解。同馬に 46 銀と打てば、47 歩が銀



の利きになるためこれで詰んでいます。初手は守備駒の利きを外す捨駒でした。

a) は銀を捨てて龍で詰ましています。一方 b) では龍を捨てて銀で詰ましています。このように、捨駒とトドメの駒が入れ替わる手順構成を **Zilahi** (ジラヒ) と呼びます。比較的少ない駒数で悪くないと思います。

【短評】

高坂研

a) と b) でとどめの駒と捨駒が入れ替わる、**Zilahi** の構成。

占魚亭

サラッときれいに **Zilahi**。

荻原和彦

素晴らしい先頭打者。zilahi(捨駒とトドメの駒の役割交代)をすんなり表現した佳作。

げん

銀を取らせて龍で詰み ←→ 龍を取らせて銀で詰み。

若林

どちらも捨駒で綺麗な対比。

神在月生

銀と龍 出番交代 対比かな

御原真尋

ルールによって龍と銀の順番が変わる、ツインらしい作品に感じました。

るかなん

これで互いが余詰にならないのは驚き。

神無七郎

捨駒と詰駒の交替。頼りないはずの「頭銀」が安北では強力な決め手に。安南の「銀頭歩」は打歩詰になるので、「安北」が単純に「安南の逆」にならない良い例だと思います。

駒井めい

捨てる駒と詰める駒が入れ替わる。安北の有無で手順の成否が変わるツイン。安北や安南の有無をツイン設定にするのは、表現の自由度が高そうで、他にも色々できそう。

★協力詰なら完全作だが、○○協力詰の場合は追加したルールが邪魔して詰んでいないような図を用意すれば、あとは自由です。いい構図が見つかるかどうかは運の要素が大きい印象です。

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	銀	四
						飛			銀	五
								王		六
							桂			七
							歩	桂	銀	八
										九

持駒なし

※利き二歩無効

【解答】

56 飛 46 歩 23 歩成 まで 3 手

詰上図

	6	5	4	3	2	1	
							二
						と	三
			王			銀	四
						銀	五
		飛	銀		王		六
				桂			七
				歩	桂	銀	八
							九

持駒なし

【作者のコメント】

禁則(王手放置禁)を回避するために禁則(二歩禁)を利用します。普通の詰将棋でアンピンする場合は、ピンしている駒の利きに直接対処するしかありません。ピンしている駒が利いたままアンピンするという特殊形を成立させるには、禁則を利用してピンしている駒の王手を無効化することになります。しかし、普通の詰将棋ではこのパターンが原理上成立しません。フェアリーなら王手判定に干渉する禁則を設定でき、例えば本作の利き二歩無効が挙げられます。

【解説】

本作は利き二歩無効の設定です。38 歩は桂の

利きですが、玉を取ると 2 筋で二歩が発生するため玉を取れません。つまり、初形で受方玉に王手は掛かっていません。

攻方には 23 歩成という利き二歩無効特有の王手があります。38 歩が玉を取ったときに二歩が生じないため、38 歩による王手が掛かります。しかしながら、受方 14 歩が飛車の利きなので、23 歩成は自玉を王手にさらず禁手で指せません。飛車の利きである 14 歩に 24 歩がピンされています。

	5	4	3	2	1	
						三
		王	←	歩	歩	四
		飛				五
				王		六
			桂			七
			歩	桂	銀	八
						九

持駒 なし

このピン状態を解消するには、

- ・ 14 歩をラインの外へ動かす
- ・ 44 王をラインの外へ動かす
- ・ 34 に何らかの駒を設置する
- ・ 14 歩の性能を元に戻す

という手段が考えられますが、3 手では到底間に合いません。困ったようですが、利き二歩無効特有の手段があります：

- ・ 4 筋に受方の歩を設置する

4 筋に受方の歩があれば、14 歩が 44 王を取ると二歩が発生するわけです。

45 飛は王の利きなので 56 飛と指すことができ、46 歩合とします。そうすれば 23 歩成が指せるようになります。38 歩の王手を外す手段はなく詰みとなります。

初手 36 飛もうまい手段に見えます。37 桂が飛車の利きになるので 25 玉が指せるようになります。25 玉に 35 飛や 26 飛は両王手ですが、いずれも 26 玉が可能で詰んでいません。

利き二歩無効を利用したアンピン（ピンの解除）が狙いの作品。ピンされている駒は 24 歩ですが、歩である必要はなく、自由度があります。例えば 24 馬がピンされていて、56 飛、46 歩とした後に 24 馬を動かして詰ますような手順構成も可能です。いくつかの可能性の中から作者は 24 歩がピンされている構図と最終手 23 歩成

の手順構成を選んでいきます。最終手が利き二歩無効特有の王手なので作品全体に統一感が生まれ、3 手とは思えないほど内容の濃い作品となっています。

### 【短評】

占魚亭

23 歩成を実現するための共同作業。

たくぼん

攻方受方とも二歩が絡んで 3 手とは凄いですね

神無七郎

二歩誘致の手筋。飛のソッポ行きなんて初めて見ました。

るかなん

こうすれば良かったのか…

高坂研

実は同じ事を考えていました（笑）。

若林

なるほど、逆王手防止の歩合！

1 手目の王の効きの復活の味もいい。

げん

攻方の利き二歩無効を解除するため、受方を利き二歩無効状態にする。面白い構造。

御原真尋

3 手という短手数の中に 2 つの利き二歩が関わってくるのは驚きでした。

神在月生

僕と君 因果応報 二歩呪い

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

攻方持駒 飛角

受方持駒 なし

【解答】

36 飛 97 玉 37 角 91 玉 96 飛 まで 5 手

詰上図

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【作者のコメント】

とある詰将棋作家に少しアイデアをもらって作りました。余詰消しの角をもう少しどうにかしたかったのですが、ギリギリで作りはじめてしまったのでタイムアップです。より良い作品を作れるように精進します。

【解説】

広い玉形で詰ますのは大変そうに見えますが、81 歩の配置に着目できると、91 玉を両王手で詰ます詰上りを予想できるかもしれません。97 玉とすれば玉が龍の利きになるので玉を 91 に運べそうです。

初手は 36 飛。97 玉に 37 角と打ちます。

3手目 37角

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

37 角は飛車の利き、97 玉は龍の利きになっています。91 玉の大移動に 96 飛とすれば、37 角の利きが元に戻って両王手が掛かり、詰みとなります。

4 手で両王手できる形を作り、両王手で締める 5 手詰。5 手で過不足なくストーリーが完結しています。安北らしい応酬を楽しめる作品でした。

【短評】

若林

味よく両王手。

神在月生

遠くから タッグで挑む 両王手

高坂研

復活両王手はやりたくなりますよね。

神無七郎

大きくジャンプする前に、力を溜める 97 玉。

攻方も復活両王手で応じる丁々発止の手順が気持ち良い。

駒井めい

角の利きを変化させて安北らしいバッテリーを構築。玉を詰ましやすい位置に移動させるためとは言え、玉が龍の利きに一瞬パワーアップするのは面白い展開。

るかなん

いつもの形を実現するための変則バッテリーがいい味。

げん

駒の配置から両王手で詰ますことはわかったが、バッテリーの組み方が難しかった。通常のバッテリーとは違う、安北を活用したバッテリー。

荻原和彦

詰上りから逆算するしかない。91 を睨む対角線上に王手で角を打てれば詰みが見えてくる。

占魚亭

受方 81 歩配置が大ヒントでした。

たくぼん

81 歩が詰上りを予想させますが、気持ちよい大技がきましたね

御原真尋

81 歩があるので 91 で詰むのではという目論見通り、綺麗な両王手での詰め上がりでした。



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
							玉		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛角

【解答】

88 角 12 玉 82 飛 89 玉 87 飛成 まで 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

安北手筋の素材図ですが、これ以上発展させることができませんでした。

【解説】

右上に 3 枚がまとまったコンパクトな配置。ここから初手 88 角の遠打が飛び出すのですから驚きです。12 玉で玉を馬の利きに変え、2 度目の遠打 82 飛。

3手目 82飛

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

持駒 なし

初手の角打に続き、3 手目の飛打も最遠から 1 マスだけ近い場所に打っています。すべては詰上りのため。4 手目 89 玉の大移動に 87 飛成とすれば、88 角が龍の利きに変わって詰みとなります。

大抵の場合、最遠打よりも中途半端な位置の限定打の方が創作難度は高いです。本作は最遠から 1 マスだけ近い位置の限定打を 2 回打っています。また、遠打 2 発と玉の大移動がこのコンパクトな初形から発生するというのは非常にインパクトがあります。③と同様、5 手詰として過不足のない手順構成だと思います。

【短評】

げん

コンパクトな初形から一見想像しづらい、盤面を広く活かした手順。性能変化系らしい作品。

たくぼん

安北の手筋のような詰上り。初形からは予想できない詰上り位置でした

御原真尋

12 玉が馬の動きであることを見逃していて、ずっと悩み続けていました。盤面全体を使ったダイナミックな手順で驚かせられました。

るかなん

最遠移動を捕まえるために一工夫。

占魚亭

連続準最遠打。気持ちいい玉の大ジャンプ。

神無七郎

一番遠くではなく、一つずつ近くに打つ遠打。余白の確保は大事ですね。

荻原和彦

玉を呼び込んで実質龍 2 枚で詰ます。飛も角

も最速打じゃないのが微妙に面白い。

駒井めい

後に駒を縦に繋げるための限定打二発。最後に安北を活かすために一見普通の限定打が出てくるのがなんとも味わい深い。

若林

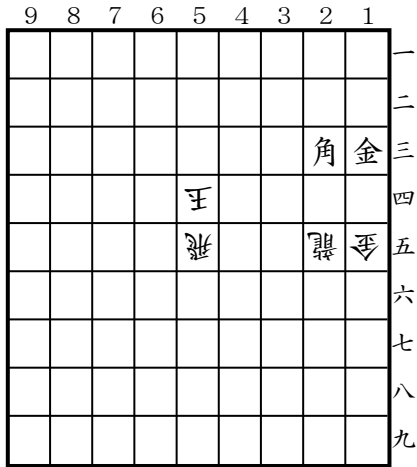
中途半端な限定打 2 発から鮮やかに成で詰。良いです。

高坂研

私もこういうことをやりたかったが…。お見事、参りました！

⑤ げん作 (登場 8 回)

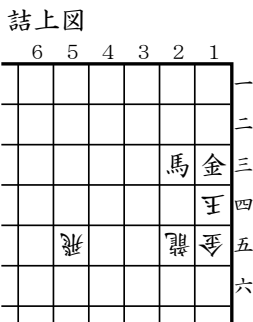
安北協力詰 5 手



持駒 なし

【解答】

45 角生 24 玉 12 角生 14 玉 23 角成  
まで 5 手



持駒 なし

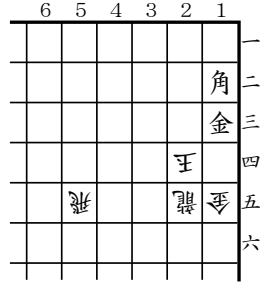
【作者のコメント】

2 連角生で、両王手の準備をします。詰め上がりで角が初期位置に戻ってくるようにしています。

【解説】

初形で 54 玉は飛車の利きになっています。初手は 32 角成・生、45 角成・生の 4 択。正解は 45 角生です。一旦 24 玉と途中下車し、12 角生と再び角を不成で使います。

3 手目 12 角生



持駒 なし

上図で 13 金が角の利きになっているので、4 手目 14 玉が可能。このために初手と 3 手目に角を成らなかつたわけ。14 玉に 23 角成とすれば、13 金の利きが元に戻り、馬と金の両王手で詰みとなります。馬と金が玉に隣接する形での両王手は普通の協力詰や詰将棋では実現できないので、性能変化ルールを活かした詰上りになっています。

2 回の角生で玉を動かして両王手の準備を整え、最後は馬と金の両王手が決まります。5 手の手順構成として本作も納得感があります。初形と詰上図を比較すると、違いは 23 角が馬に、54 玉が 14 に移動した点に絞られ、これがピツタリ感を生む要因になっていると思います。

【短評】

若林

12 角生の感触がとても良い。完成品。

るかなん

3 手目が鮮烈。

高坂研

こういう復活両王手もあるんですね。

たくぼん

これも不思議な両王手。角の連続生が GOOD 神在月生

生の罫 誘い出したり 両王手

荻原和彦

いかにもフェアリーらしい両王手その 1。14 に呼び込むための角生×2 が賢い。

御原真尋

連続不成がとても小気味良い手順でした。

神無七郎

第一感は初手 32 角生。見事に逆を突かれました。馬金の近接両王手は性能変化ルールを活かした詰上りですね。

占魚亭

角成らせ&玉のワープ。

駒井めい

王手義務の制約で1回で玉を 14 に運べない。角生 2 回から元の位置に成って戻るのは、ぴったりハマった感じがして気持ちがいい。

★もし王手義務がなければ、12 角生、14 玉、23 角成の 3 手で詰んでいました。

⑥ げん作 (登場 9 回)

安北協力詰 5 手


持駒なし

【解答】

53 飛生 44 玉 33 飛生 45 玉 43 飛成  
まで 5 手

詰上図


持駒なし

【作者のコメント】

2 連続飛生で、両王手の準備をします。詰め上がりで飛車が初期位置に戻ってくるようにしています。

【解説】

解答を見ていただくと分かる通り、本作は⑤と同様の手順構成です。2 連続の飛生で両王手の準備を整え、最後は龍と銀の両王手で締めくくります。本作の詰上りも普通の協力詰や詰将棋では実現できない形です。また、初形と詰上図を比べると、違いは 43 飛→龍と 55 玉→45 のみになっています。

⑤と⑥は別の作品ですが、対照性を楽しめるかと思います。

【短評】

駒井めい

⑤の飛車版。

高坂研

⑤と同じ筋ですね。こちらが先に解けました。たくぼん

こちらは飛の連続生ですね。センス溢れる作者の技

御原真尋

今度は飛車不成の連続で、こちらパズルらしく爽快な手順でした。

荻原和彦

いかにもフェアリーらしい両王手その 2。54 に呼び込むための飛生×2 が賢い。

神在月生

生の罠 誘い出したり 両王手

るかなん

飛角と金銀のコンビネーションは性能変化と相性が良いですね。

占魚亭

飛成らせ&玉移動。5 との対照性もあって良いですね。

神無七郎

前局に続いて大駒の連続不成から復活両王手。さすがに 2 回目だと感動も半減？

若林

5 番と手順構成は全く一緒だが、両方発表する気持ちはよく分かる。

★もし私が作者だったとしても、⑤と⑥の両方を発表すると思います。可能であればツイン

で一局にまとめたいですが、相当大変そうです。

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
									五
							王		六
						龍			七
				歩				歩	八
								王	九

持駒 金

【解答】

39 龍 29 飛 28 龍 同玉 27 金 まで 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					五
			王		六
			金		七
	歩	王	歩		八
		龍			九

持駒 なし

【作者のコメント】

歩などの弱すぎる駒を合駒できないように、9 段目で合駒させてみようと思いました。

【解説】

初形で 18 歩は玉の利きになっているので守備力があります。18 歩か 19 玉を動かして性能を元に戻したいところ。

39 龍の王手に歩の移動合をすることはできませんが、行き所のない駒の禁則のため 29 歩生とは指せず、29 歩成としなければいけません。と金ができてしまっは結局受方の守備力が高いままでうまくいきません。

では、19 玉を動かして 18 歩の利きを元に戻す手段を考えてみましょう。28 龍、同玉や 29

金、同玉のようにいきなり駒を捨ててしまっは戦力不足で困ります。一旦 39 龍とし、29 合に 28 龍、同玉とする手順があります。

4 手目 同玉

5	4	3	2	1	
					五
			王		六
					七
	歩	王	歩		八
		X			九

持駒 金

※2 手目に X を合駒した

上図では 28 玉が「X」の利きに変化していません。そのため、2 手目に弱い駒を合駒しておけば詰みやすいはずですが。しかしながら、行き所のない駒の禁則のため、打てる駒は飛・角・金・銀に限られます。そして X=飛であれば、上図で 27 金と打って詰み。27 金は王の利きになっています。

手順を振り返ってみると、2 手目の 29 飛合は結果的に逆王手になっています。さらに 4 手目の同玉も逆王手です。つまり、全着手が王手になっています。

本作は、行き所のない駒の禁則を利用して合駒の種類を絞っています。これは実は安南ではできないことです。一般的に性能変化系のルールでは、「性能変化により利きが復活しうる位置であれば、一時的に行き所の無い駒の存在も許される」と考えます。この原則に従って考えると、安南と安北では下記の違いがあります：

敵陣 2 段目の桂

敵陣 1 段目の桂香歩

安南  
安北

OK  
OK

OK  
NG

安北では敵陣 1 段目に桂香歩を打つことができません。本作はこの性質に着目した作品と捉えることができます。

【短評】

たくぼん

これは詰上りが見え難かったです

高坂研

最終手で詰んでいるように見えず、悩まされた。

るかなん

協力するために全着手王手。最初 38 に逃げられると勘違いしてました。

荻原和彦

全着手王手。華のある攻防の末、飛の性能になった玉を討ち取る。実戦でも時折感じることだが、飛は存外頓死しやすい駒なのだった。

神無七郎

安南でも見かける、「飛になった玉を玉で詰ます」の応用ですね。生飛の接近戦に対する弱さが分かります。

御原真尋

玉が 19 に戻られると詰まないの、29 には飛車を打たせる必要があるんですね、なるほどなと思いました。

若林

48 歩があるので飛合は見えやすい。

占魚亭

あえて逆王手させる。

駒井めい

協力詰で受方が逆王手をする展開は驚き。入玉形にすることで合駒が自然に限定されている。

神在月生

遠回り して果たしたり 退路断ち

### 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

#### 【解答】

87 歩 89 玉 77 歩 79 玉 67 歩 69 玉  
57 歩 59 玉 47 歩 49 玉 37 歩 39 玉  
27 歩 29 玉 17 歩 38 玉 26 角 27 玉

### 16 角 まで 19 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									四
ス									五
							角	角	六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	王	歩	七
									八
								と	九

持駒 なし

#### 【作者のコメント】

一度お見せした図ではと金の縦の効きを使っていたのですが、横の効きを使うことでまとまりました。

#### 【解説】

歩とと金が横にずらっと並んだ初形。9 段目のと金はすべて歩の利きになっています。

87 歩と突けば 89 との利きが元に戻って王手。89 玉とと金を取る一手です。77 歩、79 玉、67 歩、69 玉……のように歩突きを繰り返すことができます。12 手目 39 玉で下図に至ります。

12手目 39玉

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

持駒 なし

次の 27 歩は単なる歩突きではなく、角を入手できます。29 玉に 17 歩で 2 枚目の角を取って下図。

15手目 17歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
ス									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
						王	と		九

持駒 角2

勢い 19 玉としたいくなりますが、そこから 3 手で詰ます手段がありません。19 玉に例えば 28 角は王手ではありません。



16手目は19とを取らずに38玉とするのが正解。26角、27玉、16角で詰みとなります。詰上図で17歩は角の利きに変化しているの、26角には紐が付いています。16角には紐が付いていませんが、玉が16角を取ると17歩の利きが元に戻るの、16角は取られません。

歩突きの繰り返し手順を楽しめる作品。短評を読むと、19とだけ残して詰ます収束を発見するのに苦労された方が多かったようです。

【短評】

高坂研

実は収束が見えず、かなり悩んだ。

駒井めい

最後のと金だけ残すのが少し盲点だった。

占魚亭

勢いで16手目19玉とする所でした(笑)。

神無七郎

勢いで歩を突いたは良いものの収束で少考。

26角と16角を17歩の仮の利きと本来の利きで支える意外な詰上り。

げん

歩突きで安北解除→玉でと金を取るの繰り返し面白い。収束で一工夫必要なの、少し苦労した。

たくぼん

19とまで取りたくなりますね。そのまとめ方は無理なのかな

荻原和彦

ある意味難問。快調に進むが16手目で手が止まる。何とか解けても95と配置の謎が残るといふ心憎い演出。

★95とを省くと例えば下記の早詰が発生します:

87歩 89玉 77歩 98玉 89と 97玉

98と 96玉 97と 95玉 86と 84玉

75と 95玉 85と 96玉 86と まで17手

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
				玉	玉					三
			龍					と		四
										五
			馬		銀					六
										七
										八
										九

持駒なし

※透かし詰可

【解答】

44馬 { 同金 52飛成  
同飛 32飛成 まで3手  
同玉 23飛成

〔主な紛れ〕

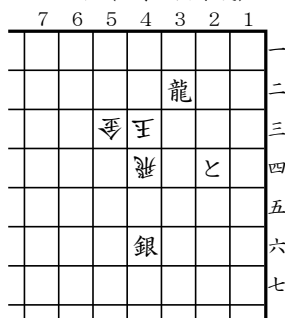
・初手33とは54玉、55馬、63玉、72飛成、93玉以下不詰

詰上図 (2手目同金)

	7	6	5	4	3	2	1	
								一
			龍					二
				玉				三
		龍	玉		と			四
								五
			銀					六
								七

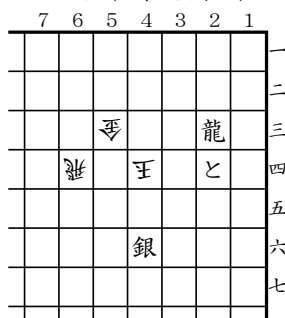
持駒なし

詰上図 (2手目同飛)



持駒 なし

詰上図 (2手目同玉)



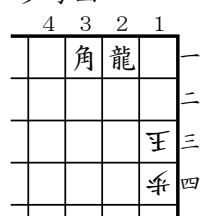
持駒 なし

【解説】

本作のルールは安北詰 3 手です。①～⑧とは異なり、受方はできるだけ詰まないように抵抗します。

初手は 44 馬。焦点に捨てる鮮烈な捨駒です。受方は同金・同飛・同玉のいずれも指すことができます。同金の場合は玉が金の利きが変わり、52 飛成で詰みとなります。同飛の場合は玉が飛車の利きが変わり、32 飛成で詰みとなります。同玉には 23 飛成で詰みとなります。24 とが龍の利きになっています。23 飛成に 34 合は同龍と取られて効果がないので無駄合です。王手を掛けた駒 (24 と) と合駒を取る駒 (龍) が異なるので気になるかもしれませんが、普通詰将棋で下図を詰みとみなすのと同じことです。

参考図



2 手目に同飛とした場合は玉の利きが飛車に変わりました。玉の利きを飛車に変えるだけな

ら、馬を捨てずに初手から 33 と、54 玉、55 馬、63 玉と進めることもできました。しかし、この場合は 72 飛成 (下図) としても 93 玉と逃げられて詰みません。

参考図



持駒 なし

上図は 2 手目同飛の詰上りと似た局面ですが、と金の位置が違いため詰みません。馬を捨てずにこの局面に到達できるのにもかかわらず馬を捨てる必要があり、この紛れは初手の捨駒の質を向上させていると思います。

初手の捨駒に対する応手が 3 通りあり、いずれも飛車を成って詰ましますが、飛車を成る場所が綺麗に異なっています。普通詰将棋的な焦点捨てとプロブレム的な多層表現がうまく組み合わせられた作品だと思います。

【短評】

駒井めい

飛車の移動 3 パターン。

若林

なるほど、2 手目に応じて 3 手目の成場所が変わるのか。

げん

詰将棋らしい焦点への捨て駒。3 つの変化で飛車の成り場所が違うのが面白い。

神在月生

強烈な ああ強烈な 強烈な

たくぼん

普通詰将棋のような味わい。変化も含めて楽しめそうですね

御原真尋

気持ち良い焦点の捨て駒、そしてどの変化でも飛車成る位置が全て異なっていて綺麗な手順でした。

占魚亭

2 手目で分岐。同玉の為に「透かし詰可」なんです。

るかなん

この無駄合は誤解しがち。重複させなかったのは流石。

荻原和彦

▲44馬が盤上この一手。玉の性能が飛や金に変化すれば斜め下が無防備になるし、△同玉ならば▲23飛成でいきなり2枚龍だ。

神無七郎

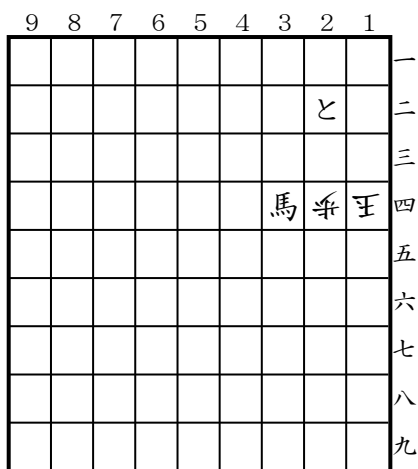
3種の受けに3通りの飛成。焦点に捨てる初手44馬は古典詰将棋の味わい。

要求する解答が標準的な解答法（受方最長の手順を一つ答える）と異なる場合は、「3解」とか「2手目のすべての変化を答えよ」のように、解答者に対する要求事項を明示すべきでしょう。

★今回、解答の仕方は特に指定していませんでした。2手目の変化をすべて書かれた方もいらっしゃるし、1つの応手を選んで解答された方もいらっしゃいました。2手目は何を解答しても正解としています。

⑩ さんじろう作（登場3回）

安北詰 5手



持駒 銀

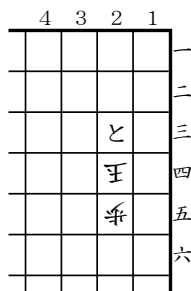
【解答】

25銀 同歩 24馬 同玉 23と まで5手

〔主な変化〕

- ・2手目 15玉は24馬まで
- ・2手目 13玉は23とまで

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

当初はもっとごちゃごちゃしたものでしたが、枝葉を削ぎ落としたりこんなものになりました。紛れも変化もないのですが、客寄せにはなるのかと思います。持駒の銀を26や16に配置することも考えましたが、あまり変わり映えはしないでしょう。その場合初手23馬で詰まないのはちょっと面白いですが。

【解説】

簡素な初形。玉の上部が開けていて少し不安かもしれません。

まずは25銀と打ち捨てます。15玉と逃げる手には24馬で銀が馬の利きになるため詰んでいます。2手目は同歩が最善ですが、24馬が強烈な捨駒。同玉で玉が歩の利きになるわけです。と金を引いて詰みとなります。

攻方は初手に歩を取りつつ24馬と指すこともできました（詰みませんが）。しかしながら、25銀の捨駒で歩を逃がしてから24馬を指すのが正解です。このように、取れる駒を逃がしてからその跡地に着手する手順を「取らず手筋」と呼びます。本作は安北特有の意味付けの取らず手筋を行っている作品といえると思います。連続捨駒、特に3手目は大事そうに見える馬を捨ててしまうので非常にインパクトがあります。

【短評】

荻原和彦

玉を弱体化して詰ます基本の筋とはいえ、一気呵成の連捨は華麗の一語に尽きる。

たくぼん

分かりやすいけど衝撃的な24馬捨てですね 御原真尋

「歩の下の玉」おそらく安北将棋界では定番であろう詰上図で、シンプルながら程よい難

易度でサクッと解くことができました。

若林

2手目 15玉に 24馬で詰むのが盲点に。安南詰っぽい味わい。

げん

安北においては、盤上の単なる歩も重要なギミックの一つとなる。

るかなん

受方歩は実質攻駒。これも清涼詰になるんでしょうか？

★個人的には、フェアリーにおいても単純に詰上図で攻方駒が 1 枚なら単騎詰、2 枚なら清涼詰でよいのではないかと思います。

★しかし、所属を問わず詰みに貢献している駒が 1 枚だけの詰上りや 2 枚だけの詰上りにはどのようなものがあるか考えることには意味があると思います。

駒井めい

取らず手筋。3手目 24馬が特に指しづらい。5手で捨駒 2回とまさに詰将棋らしい構成。

神無七郎

安北版「取らず手筋」。詰上りも「1」で、入門の趣旨に一番合っている作だと思います。

神在月生

銀犠牲 取らず手筋で 退路断つ

占魚亭

一石二鳥の頭 2手。

★厳密に言えば、本作の取らず手筋の意味付けは「玉を歩の利きにするため」だけではなく、「退路封鎖」も含まれています。実際、詰上図では 25 歩があるから玉は前に進めません。

★この意味付けのダブリを考慮しても、本作は少ない駒数で魅力ある手順が成立しているので個人的にはよいと思います。



⑩ 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	
						歩	歩	歩	歩	四
									五	
									六	
									七	
									八	
									九	

持駒 銀桂香

【解答】

13 香 12 角 同香成 同玉 13 銀 21 玉  
12 角 11 玉 23 桂 まで 9 手

詰上図

5	4	3	2	1		
				王	一	
			科	角	二	
			桂	銀	三	
		歩	歩	歩	歩	四
					五	

持駒 なし

【主な変化】

- 2手目 21玉または 22玉は 12銀 31玉 22香成 43玉 55桂まで
- 2手目 12香は 22銀まで
- 2手目 12桂は 22銀 23玉 33銀成まで
- 2手目 12金(銀)は同香成 同玉 23金(銀) 同玉 12銀まで
- 2手目 12飛は同香成 同玉 13飛 22玉 12銀 13玉 23銀成まで
- 6手目 11玉は 33角 21玉 22角成まで

【主な紛れ】

- 3手目 23桂は 33玉以下不詰

【作者のコメント】

強い合駒の出やすい安北詰のサンプルです。

【解説】

右上 4×4 に収まった初形。玉が 13・23・33・43 に移動すると玉は歩の利きになり、31 に移動すると桂の利きになることに注意しましょう。

まずは 13 香と打ちます。逃げる手は前述の通り早く詰むので合駒をします。もし 12 香合のように安い合駒をすれば、玉が香の利きになるので 22 銀と打って詰み。合駒をすると玉がその駒の利きが変わるため、玉の性能だけを考えれば受方はできるだけ強い駒を合駒したいところです。12 飛合は 9 手で駒余りの詰み。最善は 12 角合です。

2手目 12角

	5	4	3	2	1	
					玉	一
		料			馬	二
					香	三
	歩	歩	歩	歩		四
						五

持駒 銀桂

12 角には直ちに同香成と取らなければいけません。もし上図で角を取らずに 23 桂と打つと 33 玉と逃げられて詰まなくなります。33 玉は歩の利きですが、32 桂が玉の利きになるため意外と守備力があります。

角合を同香成と取り、同玉に 13 銀と上から押さえます。13 銀には 21 玉と逃げる手が最善で、12 角、11 玉、23 桂で詰みとなります。

本作は角の限定合が出る安北詰でしたが、既報の通り余詰がありました。神無七郎さんよりご指摘いただきました。粗検、申し訳ございません。

神無七郎

どの手順も作意とは思えませんが、一応上の手順が作意だと推測します。ただ、これが作意だとしても余詰があります。

〔余詰〕

5 手目から、23 銀 21 玉 33 桂 31 玉 22 銀 成 43 玉 52 角 まで

補足すると、fmza で初形局面を検討すると余詰が検出されずに、2 手進めた局面でチェックすると余詰が検出されるという状況でした。

【短評】

駒井めい

合駒選択で相手に駒を渡す効果と自玉の利きを変化させる効果がせめぎ合う。

神在月生

二三 は 空けておいてと 願いこめ げん

33 玉を許さないのが急所。

占魚亭

香を角に換えたら、後は簡単。還元玉で詰上がる所がいいですね。

たくぼん

ちょっと正解かどうか不安になります。広そうで意外と狭い

荻原和彦

入門用としてはビターかつスパイシーな風味。変化も多いが紛れも多く、作意を見極めにくい難儀な構成だ。例えば▲13 香△22 玉は▲12 銀以下早詰だが、▲11 銀しか見えないと変別解を掴まされるハメに。

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
				歩					と	三
						飛			桂	四
角	銀	銀	銀	銀	角					五
					玉			玉		六
							ス	ス		七
										八
										九

持駒 桂歩

【解答】

25 角 26 玉 24 飛 16 玉 54 飛 26 玉  
 35 銀 25 玉 34 飛 16 玉 25 銀 26 玉  
 24 飛 16 玉 64 飛 26 玉 35 銀 25 玉  
 34 飛 16 玉 25 銀 26 玉 24 飛 16 玉  
 74 飛 26 玉 35 銀 25 玉 34 飛 16 玉  
 25 銀 26 玉 24 飛 16 玉 84 飛 26 玉  
 35 銀 25 玉 34 飛 16 玉 25 銀 26 玉  
 24 飛 16 玉 94 飛 26 玉 35 角 25 玉  
 24 飛 16 玉 28 桂 同と左 17 歩 同と  
 26 飛 まで 55 手

詰上図

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

持駒 なし

【主な変化】

- ・ 10 手目 26 玉は 38 桂 同と 24 飛 16 玉 26 飛 まで

【主な紛れ】

- ・ 5 手目 23 飛成は 26 玉で不詰（23 龍が歩の性能になる）

【作者のコメント】

10 手一組で五段目の銀を消す趣向作です。角銀の横移動を楽しんでいただければ幸いです。

ルール名について補足します。各サイクルに飛の無駄な往復（迂回手順）を挿入することが可能なので、「最善」指定を付けましたが、それ以外に長手数余詰はないので、単に「安北詰」として出題しても良いかもしれません。普通詰将棋に準拠したフェアリー作品を出題するとき迷う点ですね。

【解説】

ラストは神無七郎さんの安北最善詰。5 段目の銀と角がワクワクする配置ですね。

初形で 14 桂はと金の利き、35 角は飛車の利きになっています。初手 28 桂は同と左で 17 の地点が空いてしまうので詰みません。

初手は 25 角とします。受方玉はと金の利きなので 26 玉と寄るしかありません。角を飛車の利きに変えて王手を掛ける 24 飛に、16 玉と戻ります。

4手目 16玉

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

持駒 桂歩

上図では飛車を好きな場所に動かして王手ができます。例えば 23 飛成とすれば龍を作れますが、22 歩のせいで龍が歩の利きになってしまうのであまり意味がありません。

5 手目は 54 飛が正解。55 銀を飛車の利きに変えています。26 玉と寄り、35 銀、25 玉、34 飛、16 玉（26 玉は主な変化に記載の通り早く詰む）と進みます。

10手目 16玉

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

持駒 桂歩

初形と上図を比べてみると、35 角が 54 銀に置き換わっています。10 手で角が押し出されました。そしてこの 10 手の手順は繰り返すことができます。上図から 25 銀、26 玉、24 飛、16 玉、64 飛、26 玉、35 銀、25 玉、34 飛、16 玉で下図に至ります。

20手目 16玉

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

持駒 桂歩

10 手目と 20 手目の局面を比較すると、銀が 1 枚消えています。この効果はまだ分かりませんが、あと 2 回繰り返すと下図に至ります。

40手目 16玉

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

持駒 桂歩

上図から 25 銀、26 玉、24 飛、16 玉、94 飛、26 玉、35 角、25 玉と進みます。

48手目 25玉

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

持駒 桂歩

上図で 34 飛としてしまうと、16 玉で初形と似たような局面になって困ります。上図では 24 飛とするのがポイント。いずれにせよ受方は 16 玉と逃げるしかありません。

50手目 16玉

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

持駒 桂歩

初形と上図を比較すると、飛車の位置が 34 から 24 に変わっています。そのため 28 桂から詰まることができます。28 桂に同と直は 26 飛で詰みなので同と左としますが、17 歩、同と、26 飛

で詰みとなります。

28 桂からの収束に入るためには「24 飛・35 角」の配置が必要だったわけです。例えば 9 手目に 34 飛ではなく 24 飛とすることも可能でした。16 玉で下図に至ります。

参考図

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

持駒 桂歩

上図で 28 桂と打っても同と左、17 歩、同玉で詰みません。「24 飛」だけでなく「35 角」も収束に必要なのです。初形で「35 角」がすでに配置されていますが、飛車の位置を変えるためには一旦「35 角」を捨てなければいけません。何とももどかしいですね。初形の 35 角は趣向手順の繰り返し回数を増やすだけでなく、このような表現効果を持っています。

10 手一組で邪魔駒の銀 4 枚を消去する趣向作。安北を堪能できる楽しい作品でした。

【短評】

たくぼん

くるくる級趣向手順が安北特有で楽しめますね。角で始まり角で終わる

高坂研

趣向を繰り返すと、再び 35 角が再現されて詰に至る。この構成が面白い。

駒井めい

初形から飛車の位置を調整。35 の地点に角がいてほしいのに、初形の角は取らせないとけないのが巧い表現。易しく楽しい趣向手順。

占魚亭

24 飛・35 角の形を作りたい。五段目の角・銀の横移動が楽しかったです。

若林

連取りならぬ連捨て。面白い。初形と 50 手目を比べれば飛車がひとつ寄るための趣向と見ることができ、その最小の差が味わい深い。

げん

初形で飛車が 24 にいないせいで、こんなに面倒な手順を踏む羽目に。

荻原和彦

「持ち歩は 17 に打つしかなさそう→その時、攻方角が 35 にいてほしい→攻方銀を全部消す構想?」と見当をつけてから臨むが吉。

闇雲に進めて 7 手目 ▲59 角の誘い手に目が眩むと、結構手が続くだけに厄介かも知れず。

★7 手目 59 角に例えば 37 歩合は 35 王で詰み。  
59 角には 37 との移動合で退路を空けるのが比較的分かりやすく詰まないと思います。

【総評】

占魚亭

安北もなかなか面白いですね。

神無七郎

今回は安南っぽくない作品がどれだけあるかに注目していました。その観点から印象に残ったのは①b)の歩頭銀、⑧の収束、⑩の取らず手筋。どれも「歩」が絡んでいます。歩が一番弱い駒だけにルールの特徴が良く出るようです。

高坂研

なんちゃってフェアリストなので、安北を作ったのも解いたのもはじめて。時間はかかりましたが、何とかソフトの手を借りずに完走できて満足です。十分楽しませて頂きました。

たくぼん

程好い難易度で、これまで発表が少なかった安北ルールを勉強させていただきました

るかなん

長手数作に手も足も出なかったのは心残り

...

御原真尋

安北という普段は考えないルールでしたが、2-3 週間も考えているとだんだんと安北に脳が訓練されてきて、成長を感じられるのが楽しかったです。

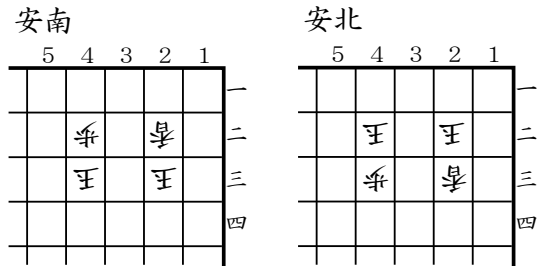
荻原和彦

従来にも増して上質な作品が勢揃い。やや馴染みの薄いルールだったのが、佳作の数々を通じて理解が深まり、面白味を感じられるまでになった。

それにしても。桂香の着手がこれほど少ないとは驚きだ。確かに桂の多段活用は表現しづ

らそうだけど、香が使われないのは本当に不思議。

★安南・安北で玉が香や歩の利きに変わるのは下図のような配置のときです。



安北では玉が一切動けませんし、玉が香の利きになっても歩の利きになっても違いがありません。玉や他の駒を香の利きに変える安北作品はなかなか作りにくいと思います。

今月の手筋 (解答)

**解答**  
23桂 同龍 22銀 まで 3手

最終手22銀が「擬似王手無視」。23龍による王手はPatrol条件により無効化されている。最終手12銀の紛れは22玉で逃れ。これもPatrol条件により13王の利きが無効化されている「擬似王手無視」である。作意の22銀は白玉に紐を付け、12玉の受けを防ぐ限定打である。  
フェアリーでは王手無視に限らず、擬似的な反則が様々なルールで登場する。例えば、透明駒を使った作品や衝立詰では情報を得るため擬似反則が積極的に使われる。

**適用分野**  
利きの有効・無効を操作できるルール

**関連項目** 擬似反則



## Knight・Nightrider 超入門

担当：springs

第 25 回の募集ルールは、フェアリー駒の Knight や Nightrider を使用した協力詰・詰将棋・最善詰です。

### 目次

1. 概要
2. 例題
3. fmza での検討方法
4. 作品紹介



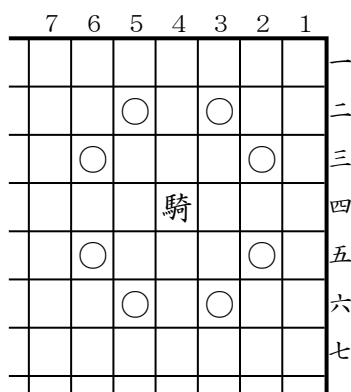
### 1. 概要

標準の将棋駒（玉王飛角金銀桂香歩）以外の駒のことをフェアリー駒といいます。

今回のフェアリー入門では、フェアリー駒の Knight(ナイト)と Nightrider(ナイトライダー)を扱います。まずは Knight です。

#### 【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

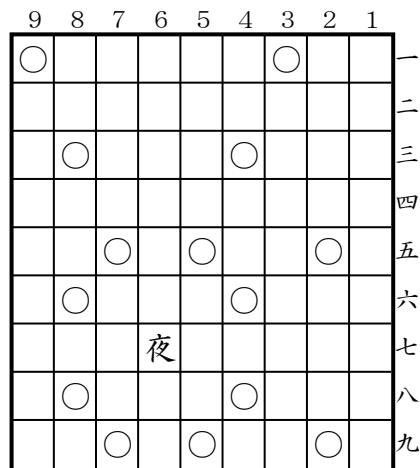


上図の○が Knight の利きです。将棋の桂を前方だけでなく左右と後方にも跳べるようにした駒が Knight といえます。Knight は局面図では「騎」と表示され、棋譜は「25 騎」のように書きます。Knight は桂と同様に駒を飛び越えることができます。

この Knight を線駒にしたのが Nightrider です。つまり Nightrider は、Knight の利きの方向に障害物がない限り進める駒です。

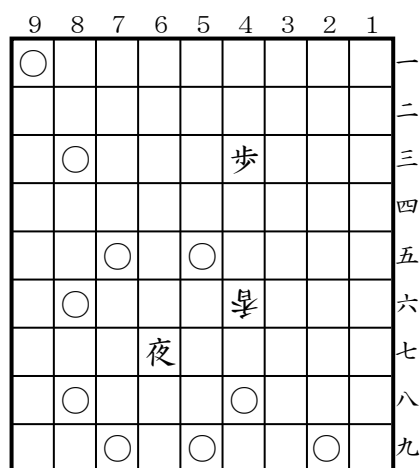
#### 【Nightrider】(夜)

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



上図で Nightrider の利きを○で表しています。Nightrider は局面図では「夜」と表示し、棋譜は「25 夜」のように書きます。

Knight の利きの方向に何らかの駒がある場合、Nightrider の利きは遮断されます。例えば下図では、43 歩があるため 67 夜は 31 の地点には動けません。また、46 香があるため 25 へは動けません。46 香は受方駒なので、香を取りつつ 46 に動くことができます。



基本的に Knight や Nightrider は成れません。また他の将棋駒と同様に、騎・夜を取るとそれは持駒になり、騎・夜を打つことができます(チェスのように取捨てになるわけではない)。また、

「騎・夜の標準枚数」のような決まりごとはなく、作品ごとに使用する騎・夜の枚数を決めます。

## 2. 例題

いくつか例題を見ていきましょう。

### 例題 1

#### 詰将棋 3手

	4	3	2	1	
一	金			王	
二			歩	歩	
三				騎	
四					

持駒 金

騎: Knight

例題 1 は Knight を使用した詰将棋です。盤上に攻方 13 騎が配置されています。受方の持駒については特に記載されていません。このような場合、受方の持駒は通常の将棋駒セットの残り全部を意味します。つまり、受方の持駒に騎はありません。

例題 1 の解答は以下の通りです：

**21 金 同飛 32 騎 まで 3 手**

#### 詰上図

	4	3	2	1	
一			金	王	
二		騎	歩	歩	
三					
四					

持駒 なし

初手の金捨てで 21 の地点を塞いでから 32 騎と跳べば、玉の逃げ場はなく詰みとなります。

例題 1 では平駒の Knight を使用していましたが。次の例題は、ロイヤル性（王手や詰みの対象であるという性質）を持つ Knight を使用した協力詰です。

### 例題 2

#### 協力詰 13手

	6	5	4	3	2	1	
一		歩				王	
二							
三							
四							

持駒 桂

騎: Knight王

攻方は 11 騎を詰まします。手数は長めですが、王手が途切れないように注意すれば解くのはそこまで難しくはないと思います。解答は以下の通りです：

**23 桂 32 騎 31 桂成 11 騎 21 圭 23 騎**

**22 圭 42 騎 32 圭 23 騎 33 圭 11 騎**

**22 圭 まで 13 手**

#### 詰上図

	6	5	4	3	2	1	
一		歩				王	
二					圭		
三							
四							

持駒 なし

詰上図で 11 騎は 23 と 32 の 2 地点にしか利きを持ちません。22 の成桂がそれらをぴったりカバーしています。

Knight は盤の中央では 8 地点に利きを持ちますが、盤の端や隅にいるときは動けるマスが少なくなります。Knight は盤の隅や端で詰ますのが効率の良い詰まし方です。

次は Nightrider を使用した例題を見ていきましょう。

例題 3

協力詰 5手

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

持駒 夜

夜: Nightrider

例題 3 は Nightrider を使用した協力詰です。攻方の持駒に夜があります。解答は以下の通りです:

15 夜 23 金 同夜 41 玉 42 金 まで 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
	王				一
	金				二
	糸		夜		三
					四
					五

持駒 なし

Nightrider は線駒なので、飛車や角、香の王手に対して合駒するのと同じように、15 夜に対して 23 金の合駒が可能です。それを取って頭金の詰みとなります。

次の例題では、受方の玉が Knightrider の性能になっています。

例題 4

詰将棋 3手

6	5	4	3	2	1	
					夜	一
		龍	香			二
	糸					三
			香			四
						五
						六
	糸					七

持駒 なし

夜: Nightrider 王

まずは Nightrider 王の利きを確認しましょう。現状、11 夜は 32・23・35 の地点に利いており、攻方の駒が利いていない 35 には動くことができます。そのため、初手 22 龍や 22 香成は 35 夜と逃げられて詰みません。

初手は 35 に利かす 31 龍が正解。21 歩のように合駒を打つ手には、22 香成で駒余りの詰み。したがって、21 金の移動合が最善です。

2手目 21 金

6	5	4	3	2	1	
			龍	香	夜	一
						二
	糸					三
				香		四
						五
						六
		糸				七

持駒 なし

夜: Nightrider 王

21 金にも 22 香成で詰みとなります。なお、21 金に対して同龍は 35 夜で詰まなくなります。21 金に同香成は 23 夜で詰みません。

31 龍 21 金 22 香成 まで 3 手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
			龍	香	夜	一
				香		二
	糸					三
						四
						五
						六
		糸				七

持駒 なし

例題 2 では受方が Knight 王で、例題 4 では受方が Nightrider 王でした。具体例は省略しますが、双方が Knight 王の場合や、一方が Nightrider 王で他方が通常の玉の場合なども考えられます。



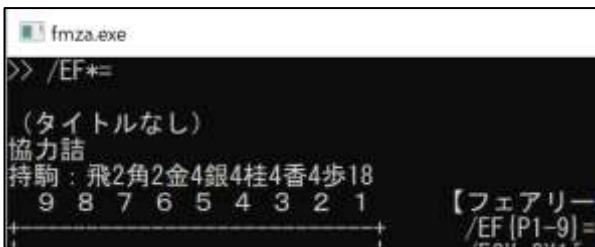
### 3. fmza での検討方法

fmza において Knight と Nightrider は定義済の駒なので、すぐに使用することができます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。

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

問題編集モード (fmza.exe をダブルクリック等で起動し、画面上で駒を打ち込む使い方) での Knight・Nightrider の使用方法を確認しましょう。

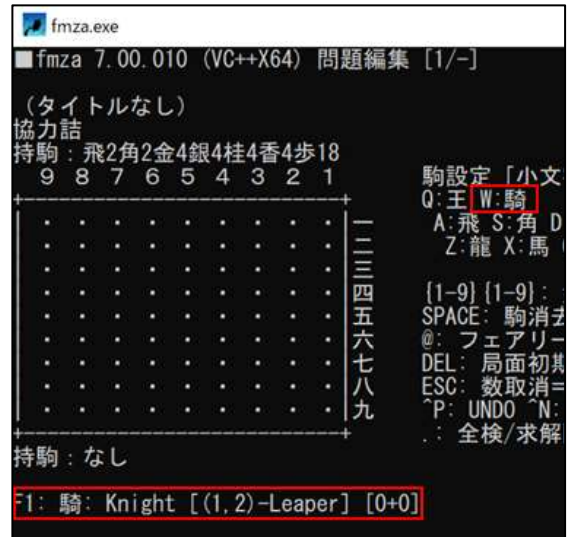
fmza を起動した後に「@」を入力すると、下記の画面になります。



使用したいフェアリー駒を設定できる状態になっています。平駒の Knight を使用したい場合、半角英字で「KN」と入力します。下記のように、画面上部に「/EF\*=KN」と表示されていれば OK です。



Enter を押下すれば、下記の画面になります。「W」キーで Knight を盤面や駒台に置くことができるようになりました。



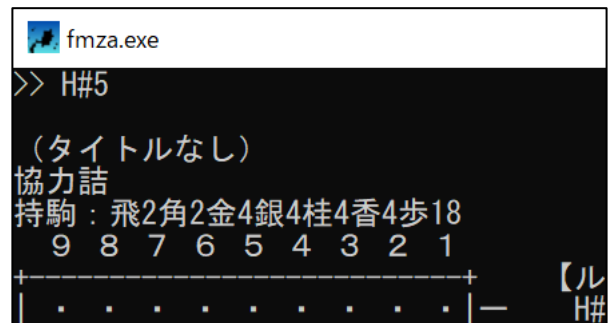
Knight 王を使いたい場合、先ほど「KN」と入力したところで「KN@R」と入力して「/EF\*=KN@R」とします。

また、Nightrider の入力用文字列は「NR」です。まとめると、以下の通りです：

Knight :	/EF*=KN
Knight 王 :	/EF*=KN@R
Nightrider :	/EF*=NR
Nightrider 王 :	/EF*=NR@R

ちなみに、「/ef\*=kn@r」のように小文字でも構いません。「/EF\*=騎@R」や「/EF\*=夜@R」のような書き方も可能です。

ルールや手数は「#」を押下して設定します。例えば協力詰 5 手なら「H#5」とします。



最善詰 5 手の場合は「#5」と設定します。なお、最善詰のルールの詳細は WFP 第 194 号「安北超入門」の 5 をご覧ください。

また、fmza では詰将棋の検討を完全に行うことはできないので、代わりに最善詰として検討します。検討方法については「安北協力詰」の 6 をご覧ください。

#### 4. 作品紹介

Knight・Nightrider を使用した作品を2作紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。なお、ルール名は「ばか詰→協力詰」のように表記を変更しております。

##### 1. 山田康平 作 (詰パラ 2003年3月)

詰将棋 5手

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

持駒 桂

b) 持駒桂→騎

騎: Knight

ツインです。a) は普通詰将棋で、b) は持駒の桂が Knight になっています。

##### 2. 神無太郎 作 (Online Fairy Mate 1996年9月16日)

協力詰 5手

									夜	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角金2

夜: Nightrider 王

\*\*\*\*\*

#### 第25回フェアリー入門

##### 【Knight・Nightrider 作品募集】

Knight・Nightrider を使用した易しい協力詰・詰将棋・最善詰を募集します。

##### 投稿可能なルール

- Knight・Nightrider を使用した協力詰・詰将棋・最善詰

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

以下では Knight を騎、Nightrider を夜と表記しています。

##### [備考]

- 使用する騎・夜はロイヤル駒でも平駒（ロイヤルでない駒）でも構いません。
- 騎王と平駒の騎の併用や、夜王と平駒の夜の併用は可。騎と夜の併用も可。
- 騎・夜は成れないとします。
- 取捨ては不可。つまり、平駒の騎・夜は通常の将棋駒と同様に、取られると持駒になるとします。
- 多玉・複玉は不可。つまり、受方のロイヤル駒は1個、攻方のロイヤル駒は1個または0個とします。
- 異王は可。例えば受方は騎王で攻方は通常の王、もしくはその逆も OK です。受方は夜王、攻方は騎王のような設定も OK です。
- 平駒の騎・夜は、有限枚であれば何枚使用しても構いません。ただし、通常の将棋駒については標準枚数を超えた使用は不可とします。
- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- その他のルールや騎・夜以外のフェアリー駒の使用は不可。
- 手数に制限はありませんが、難しくなりすぎないようにご注意ください。解図の難易度が高いと思われる場合、ヒントを多めに付しての出題となる可能性がありますのでご了承ください。

### 投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- 作者名
- ルール
- 図面

ともかく初形が分かれば OK です。kif ファイルやテキストファイル、fmo ファイル等をお送りいただくか、「攻方：13 騎、受方：11 玉、12 歩、22 歩、41 飛、持駒：金」のように配置を記載いただいても構いません。

- 作意
- 狙い・作者コメント

作品の狙いやコメントがあればお願いします。また、出題時に記載してほしいヒントがあればご指定ください。

### 投稿先と締切

- 投稿先：メール (springs)  
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- 投稿締切  
2024 年 11 月 15 日 (金)

### 今後のスケジュール

	第 25 回 Knight・Nightrider	第 26 回 未定
196 号 (10 月)	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)	超入門・作品募集
199 号 (1 月)		出題 (投稿締切：1/15)
200 号 (2 月)		結果発表 (解答締切：2/15)

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

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

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

\*\*\*\*\*

### 紹介作品の解答

#### 1. 山田康平 作 (詰パラ 2003 年 3 月)

詰将棋 5 手

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

持駒 桂

b) 持駒桂→騎  
騎: Knight

- a) 47 桂 同龍 57 馬 同龍 45 馬 まで 5 手
- b) 17 馬 同香成 14 騎 同銀 24 馬 まで 5 手

詰上図 a)

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

持駒 なし

詰上図 b)

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

持駒 なし

a) は普通の詰将棋。47 桂の捨駒でラインをこじ開け、57 馬に同龍でも 46 合でも 45 馬で詰みとなります。

b) は持駒の桂が Knight に換わっています。当然 Knight は桂の動きができるので、a) と同じ手順で詰みそうにみえます。実際、47 騎、同龍、57 馬に対して同龍や 46 歩合のように応じてくれば 45 馬で詰みです。しかし、初手に捨てた Knight が受方の持駒にあるため、57 馬には 46 騎合の逆王手があつて詰みません。

参考図

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

持駒 なし

そのため、a) とは異なる手段で詰ます必要があります。

初手は 17 馬が正解。香で取るしかありませんが、同香生は 16 騎で詰みなので同香成の一手。香が動いたので 14 騎が可能になりました。同銀に 24 馬で詰みとなります。

攻方の持駒が純粋に強くなっているのに a) の手順が b) で成立しないというのは逆説的で面白いですね。a) は桂捨て、馬捨て、馬でとどめ、b) は馬捨て、騎捨て、馬でとどめという手順になっており、見事な対照性です。

2. 神無太郎 作 (Online Fairy Mate 1996 年 9 月 16 日)

協力詰 5 手

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

持駒 角金2

夜: Nightrider 王

77 角 47 夜 37 金 89 夜 88 金 まで 5 手

詰上図

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

持駒 なし

盤上には受方夜王のみ。持駒 3 枚で 5 手なので、攻方の着手はすべて駒打ち。角金金で詰む形を探します。

初手は 77 角の限定打。47 夜、37 金に 89 夜とすれば、夜王が動けるマスは大幅に少なくなります。88 金と打てば詰み。3 枚の攻駒が夜の動きを確かに封じています。

大抵の場合、限定打はいくつかの駒の配置によって引き起こされます。しかしながら、本作の駒配置は夜王のみ。配置というよりは、盤の大きさや駒の定義、協力詰というルールから限定打が発生しています。非常に価値がある作品だと思います。

## 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11月10日(日)

#### 推理将棋第 179 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2024年11月15日(金)

#### 第 165 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

解答送り先：神無七郎

k7ro.ts@gmail.com

#### フェアリー版くるくる作品展 1 1

フェアリー作品 6 題

解答送り先：たくぼん

takuji@dokidoki.ne.jp

### 2024年12月15日(日)

#### 第 166 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 題

推理将棋 1 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：meikomai\_tsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai\_Tsume

(詳細は P 64 参照)

## Fairy of the Forest #80

課題：「10・十に関連した作品」の協力詰

投稿先：酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

投稿締切：2024 年 12 月 15 日 (日)

(詳細は P46 を参照ください)

### 第 25 回フェアリー入門

課題：Knight・Nightrider を使用した協力詰・詰将棋・最善詰

投稿先：メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

投稿締切：2024 年 11 月 15 日 (金)

(詳細は P94 を参照ください)

### 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。

\*\*\*\*\*

あとがき

来月の WFP ですが、私が来月 19.20 日東京出張が入っていて、20 日に新居浜に帰ってくる予定ですが到着時間の関係で編集が間に合わない場合は、発行が 21 日にずれ込む場合があることをあらかじめお伝えしておきます。

2024 年 第 196 号

## Web Fairy Paradise

非売品

令和六年十月号

令和六年十月廿日発行

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