



## 第197号

### 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第166回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第167回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第180回出題
- ・ フェアリー版ぐるぐる作品展12
- ・ 上田吉一氏個展2(変寝夢)
- ・ 第25回フェアリー入門(ナイト・ナイトライダー)

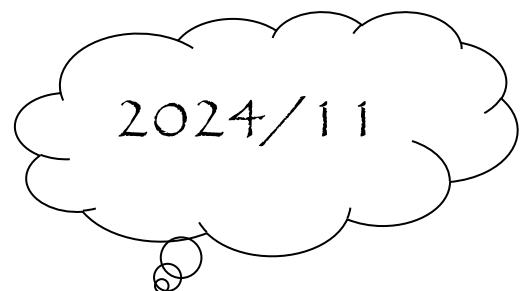
### 結果発表

- ・ 第165回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第178回解答
- ・ フェアリー版ぐるぐる作品展11
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#30(駒井めい)

### 読み物

- ・ 緩い敷き詰めパズル(神無太郎)
- ・ 秋のやさしいフェアリー作品紹介(駒井めい)
- ・ 「詰将棋メーカー」好作選(2024/9・10月)(占魚亭)
- ・ 今月の手筋(強駒先打)
- ・ 「出口信男の世界」の早詰指摘(泰永三二郎)
- ・ 「フェアリーの風音」の紹介2(springs)
- ・ 隅角打コンテスト捕逸(若林)
- ・ 「これはさすがにひどい」図を完全にしよう(若林)
- ・ フェアリー発表数の推移(神無太郎)

(最終改訂:2024/11/21)



## はじめに



## 東京出張

何だか急に寒くなりましたね。暑い日からいきなり寒くなるという「秋がない」感じはここ数年感じますね。

例年この時期に JAPANTEX というインテリアの大きなイベントが幕張であり、それに合わせて組合関係の会議が行われるのですが、今年の日程を聞いてマジか〜〜〜でした。

WFP の発行日とまるかぶり。おまけに一番編集作業でひいひい言っている 19、20 日じゃないですか〜。

先月号で遅れるかもという伏線はひいていましたが、これまでほぼ 20 日に発行していたという自負があるので頑張って 20 日の 4 時過ぎに新居浜に帰ってきて、まあこれを書いているわけです。

東京での時間は余裕がないので、とくに私用で訪れたところはないのですが、たまたま泊まっていたホテルの近くに有名なパン屋さんがあるということで、(ちなみにちょーえりからパンを買ってこいという指令もたまたまですが出ていました) 開店直後に寄ってみました。店名は Bread&Coffee IKEDAYAMA です。まだ食べてないのでこれから食べます。おいしそうです。

たくぼん

## 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

## 読み物

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

## 感想

第 197 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.g1.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166回WFP作品展(再掲)及び 第167回WFP作品展 担当：神無七郎

## fmza に大量の機能追加

フェアリー詰将棋の検討に欠かせないツール、fmza に大幅な機能追加が行われました。最新版で提供される新たなルールや条件は以下の通りです（更なる追加の可能性もあります）。

### 〔追加されたルール〕

天使系（天使詰、天使スタイルメイト、天使自玉詰、天使自玉スタイルメイト）

### 〔追加された条件〕

- ・同一局面禁、絶対同一局面禁
- ・トリウラ、トリオモテ
- ・オール交換駒
- ・攻得、受得
- ・攻方マキシ、攻方ミニ、双方マキシ、双方ミニ
- ・加南、減南、加北、減北

ラインナップを見ると、泰永三二郎氏の「出口信男の世界」の作品を検討できるような機能追加が行われたことが分かります。「加X」や「減X」は、Problem Paradise 107 号に登場していますね。

「同一局面禁」は「手順中に同一局面があつてはならない」というルール。「手数指定」と組み合わせると擬似的に「天使詰」を検討することができます。「絶対同一局面禁」は手順の途中だけでなく、「詰」の判定にも同一局面禁が適用されるもの。これで **WFP163-11**（るかなん氏作、千日手禁協力詰 13 手）が裏技なしで検討できます。また、この条件を単独で使うこともできます。以下の例図をご覧ください。

### 〔例題〕絶対同一局面禁の利用例

絶対同一局面禁詰 5手

		4	3	2	1	
		飛	金			一
			歩	王		二
			香	香		三
						四

持駒なし

11 金 22 玉 21 金 12 玉 11 金 まで 5 手  
この例はあくまで原理図ですが、金がただ往

復するだけで詰むところに面白さを感じられませんか？ **WFP163-11** という実例もありますし、工夫すればこの条件でもっと高度な作が作れると思います。

「天使詰」を始めとする天使系ルールの動作確認作業中には、WFP 作品展で発表された作品に関する新しい発見がありました。

下図は **WFP147-2** に余詰があったため、作者が提示された改作図です。作意は 31 手ですが、それを上回る 33 手の手順が発見されました。

### 〔図 1〕WFP147-2 改作図

一乗谷酔象

駒全マネ取禁天使詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

(Web Fairy Paradise 176, 2023年2月, 改作図  
原図Web Fairy Paradise 173, 2022年10月)

### (作意)

27 王 18 玉 17 王 27 玉 18 王 37 玉  
27 王 38 玉 37 王 39 玉 48 王 38 玉  
39 王 37 玉 38 王 27 玉 37 王 38 玉  
48 王 27 玉 38 王 18 玉 27 王 17 玉  
18 王 27 玉 17 王 38 玉 27 王 39 玉  
38 王 まで 31 手

### (新たに発見された解)

27 王 18 玉 17 王 27 玉 18 王 37 玉  
27 王 38 玉 37 王 39 玉 48 王 38 玉  
39 王 37 玉 48 王 27 玉 38 王 18 玉  
27 王 17 玉 18 王 27 玉 17 王 38 玉  
27 王 37 玉 38 王 27 玉 37 王 38 玉  
48 王 39 玉 38 王 まで 33 手

15 手目 38 玉のところで 48 玉とする 2 手長い解です。これは唯一最長の解なので、これを作意と置き換えれば上図は完全作として成立します。

今回追加された機能は多岐にわたるため、動作確認があまりできていません。特に「組み合わせ試験」は、ほぼ手付かずの状態です。fmzaの最新版は今月中に公開予定ですので、皆さんにはこれら新機能を積極的に使っていただき、問題点があれば筆者まで報告してください。

さて、今回は第166回WFP作品展の再掲載分と、第167回の新規出題です。第167回は期末ということもあり、解答募集期間がいつもより一ヶ月長くなります。とはいえ年末年始を挟むので、一ヶ月は意外と短く感じるでしょう。早めに解図に取り組むことをお勧めします。

### 〔第166回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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、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テイルメイト作品。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テイルメイトとは……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思います。手数の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。

〔第 167 回作品展各題への補足説明〕

第 167 回の出題は全 11 題（複数解を求める作品もあるので実質 12 題）。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、若林氏、一乗谷酔象氏、springs 氏、神無太郎氏、るかなん氏、さんじろう氏、上田吉一氏、たくぼん氏の 10 名です。

今回もフェアリー駒多め、ルールも色々。解く以前に前提条件の整理から始める必要がありそうですね。通常より一ヶ月長い解答募集期間を有効活用し、頭を切り替えつつ、各作品の解図に臨みましょう。

**167-1** は駒井めい氏による強欲作品。今回の作品展では貴重なオアシス枠になると思います。強欲条件がなければ…と考えると、早く解けるかもしれません。

**167-2** は占魚亭氏の Imitator 作品。しかも今回は Sparrow（雀）という Grasshopper の変種が使われています。Imitator が Grasshopper 系の駒を模倣する時は跳躍も模倣できなければいけません。条件をより具体的に述べましょう。

- ・跳躍台の駒までのベクトルと着地点のベクトルが模倣対象と一致する
- ・Imitator の着地点が盤内であり、駒がない
- ・Imitator から Imitator の跳躍台まで別の駒が挟まっていない

上記を満たす場合に Imitator が Grasshopper 系の駒を模倣できます。雀を使った実例をご覧くださいませ。

〔模倣できない例〕

詰将棋 1手  
4 3 2 1

			王	一
■		香	糸	二
		歩		三

攻方持駒 雀  
受方持駒 なし  
※■:Imitator  
雀:Sparrow

12 歩または 22 香を跳躍台に使う初手 21 雀が王手になりそうですが、Imitator がその動き

を模倣できないので王手にならず、不詰です。

〔模倣できる例〕

詰将棋 1手  
4 3 2 1

			王	一
		香	糸	二
		歩		三

攻方持駒 雀  
受方持駒 なし  
※■:Imitator  
雀:Sparrow

21 雀 まで 1 手

こちらは 22 香を跳躍台とした王手を Imitator が模倣でき、そのまま詰みとなります。

このように王手を掛けること自体が非常に難しいので、Imitator と他の駒の位置関係に注意して解いてください。協力自玉スタイルメイトなので、攻方玉を動けなくすることも忘れてはいけません。

**167-3** は若林氏のマキシ作品。Queen (Q) を詰めるので、盤上を大きく飛び回る Q 王が見られそうですね。持駒は Fers (賢) という斜めに一つだけ動く駒と、桂歩だけなので少し頼りないですが、上手く連携させましょう。持駒の総枚数も解図のヒントになると思います。

**167-4** は一乗谷酔象氏の対面詰。約 30 年前に作った作品の修正・改作図とのこと。今回唯一の対抗系ルールの作品です。手数が明示されているので大丈夫だと思いますが、変別に陥らないよう、変化を丁寧に読んでください。

**167-5** は springs 氏の All-in-Shogi 作品。All-in-Shogi は相手の駒も動かせるのでスタイルメイトを実現するのは難しそうですが、盤上に置かれているのはほとんどが Dummy (偶) という動けない駒。動けるのは玉と Locust (蝗) だけなので、これを上手く使ってスタイルメイトを実現してください。偶は取捨駒に設定されており、持駒にならない点も重要です。

**167-6** は神無太郎氏の点鏡キルケ協力自玉詰双裸玉シリーズ。今回も「打歩」条件が付いています。冒頭 5 手がほぼ必然ですし、「打歩」も最終 2 手を限定するための条件なので、このシリーズの中では比較的易しい作品だと思います。

**167-7** は、るかなん氏の複玉作品。受方に三種四枚の「玉」があります。最後まで残って詰まされるのは、どの玉でしょう？ Take&Make なので、駒を取ったときその性能で動くことを

考えると、具体的な手順が分からなくとも、どの玉が最後になるかは答えられると思います。また、駒表記についても述べておきましょう。受方玉の一つは Dummy (偶) 王。平駒の偶も使われているので、偶王の方を「偶」、平駒の偶を「禺」と表記しています。攻方の銀は平駒の銀、受方の銀は玉属性を持つ銀なので、銀王の方を「琅」で表しています。どちらも一般的な表記というわけではなく、あくまで玉属性の有無で区別するためのものです。銀王は成ると成銀王になり、利きは金と同じになるので、成るか成らないか、成るとしたらいつ成るかも重要です。

**167-8** は、さんじろう氏のネコネコ作品。2 解を求めよという作品ですが、解同士に明確な関係性があるわけではありません。でも、どちらも面白い手順なので、なるべく両方求めてください。

**167-9** 及び **167-10** は上田吉一氏の長編趣向作。どちらも手順の流れを掴めば、気持ちよく解けると思います。**167-9** では Rook-Locust (蟀) と Bishop-Locust (蟋) という Locust 系のフェアリー駒が使われています。それぞれ Locust の進行方向を「縦横」と「斜め」に制限したもので、飛や角と似た感覚で使うことができます。漢字表記は筆者が勝手に付けたものなので、お好みで別の字を割り当てても構いません。受方の飛は取捨駒なので、これを取ると自玉を詰めるのは不可能になります。**167-10** は (2,4)-Leaper (西) が使われています。これは  $\sqrt{20}$  Leaper (柑) と同じもので、本作品展でも過去に登場しています (WFP86-1~WFP86-4, WFP88-7, WFP89-6、いずれも作者は神無太郎氏)。本局では西が 32 と 72 に睨みを利かせていますが、作意では動くことはありません。

**167-11** は、たくぼん氏のマキシ作品。いわゆる「密室物」ですが、マキシ条件により玉が自由に動けないので、通常の密室物とは異なる味わいがあると思います。

## 解答要項

第 166 回分解答締切：2024 年 12 月 15 日 (日)

第 167 回分解答締切：2025 年 2 月 15 日 (土)

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

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

## 作品投稿について

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

宛先は解答と同じ [k7ro.ts@gmail.com](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。

	12 月	1 月	2 月
第 166 回	結果		
第 167 回	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。

### 【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」の部分で、その目的に応じて変わる。

### 【詰】

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

### 【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。

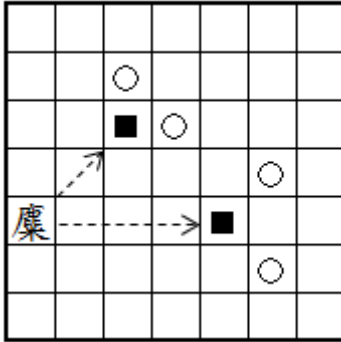
### 【受先】

受方から指し始める。

### 【Moose】(麋)

フェアリーチェスの **Moose** (麋)。

グラスホッパーの変種で、クィ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。



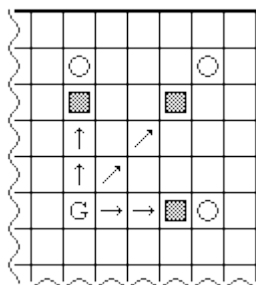
(○が麋の利き。■は敵または味方の駒。)

### 【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

### 【Grasshopper】(G)

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



(○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)

### 【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じてい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。

### 【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。

### 【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))

### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

### 【取禁】

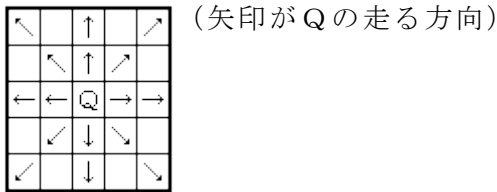
手順中に駒を取る手があってはならない。

(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。

### 【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



### 【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/ncfc676955bfc](https://note.com/tsume_springs/n/ncfc676955bfc))

### 【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。

### 【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(補足)

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

### 【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。

### 【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。

### 【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。

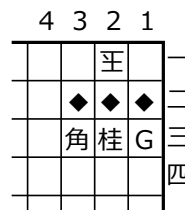
→初出:ネコネコ鮮の紹介(WFP43号)

### 【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。

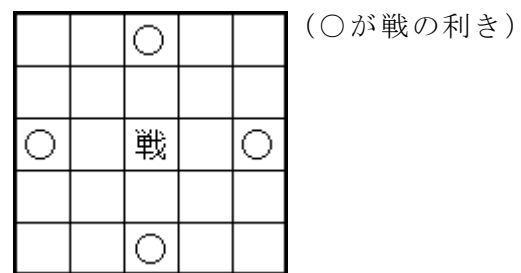


持駒 なし  
G: Grasshopper

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)。

### 【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



### 【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。

### 【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

(補足)・攻方王手義務、受方の王手回避義務はこの条件に優先する。従って、攻方は合法的な王手の中から駒取りの王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒

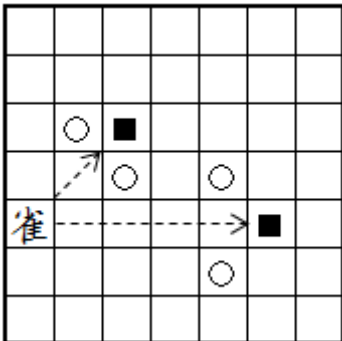


取りの着手を優先して選ぶ。

### 【Sparrow】(雀)

フェアリーチェスの Sparrow (雀)。

グラスホッパーの変種で、クィ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 135° 曲がった場所に着地する。



(○が雀の利き。■は敵または味方の駒。)

### 【Imitator】(■またはI)

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

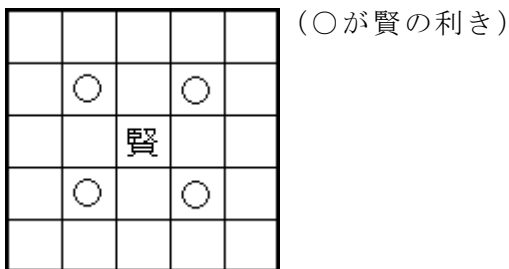
(補足)

- ・駒を打ったときは動かない
- ・Imitator は元の駒と同時に動く
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にもならない
- ・Imitator がホッパー系の駒を模倣するときには跳躍も模倣できなければならない

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

### 【Fers】(賢)

(1,1)-leaper。斜め1マスに利く駒。



(○が賢の利き)

### 【マキシ】

受方は最長距離の着手をを選ぶ。

(補足)

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

### 【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 対面編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/ndb248065d870](https://note.com/tsume_springs/n/ndb248065d870))

### 【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)

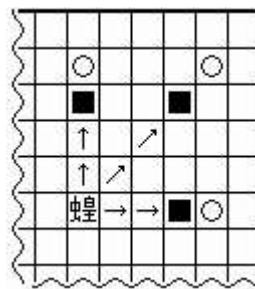
- 1) 相手駒を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 複玉以外で手番側の玉を取らせる手は反則。複玉の場合でも手番側の玉が 0 枚になる手は反則。
- 5) 相手に合法手以外の手を指させることはできない。ただし、相手玉への王手となる手は反則とみなさない。

→参照：WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

### 【Locust】(蝗)

フェアリーチェスの Locust (蝗)。

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



(○が蝗の利き。

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

### 【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

(補足)

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」たり、性能変化ルールで性能変化の対象となることはできる。
  - ・持駒であれば任意の空き枱に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。**【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。

### 【複玉】

攻方または受方が複数の玉（玉属性を持つ駒）を使用できる。

放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで王手無視が可能。

盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受もないとき「詰」となる。

(補足)

- 1) 複玉において玉属性を持つ駒が取られた場合、玉属性を失わない駒ならば持駒にならずに取捨てとなり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。
- 2) 通常の条件下では玉が残り1枚になるまで王手無視が可能だが、複数の駒を同時に取れる条件下では複数の玉があっても王手無視をできないことがある(例:ボカスカ)。このため「盤上の玉が残り1枚になるまで」という表現ではなく「放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで」とした。

**【Take&Make】**

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

(補足)

- 1) 駒取りと移動を合わせて一手とみなす
- 2) 移動先は駒を取った後の状態で選ぶ
- 3) 移動ができない場合、駒取りもできない
- 4) 王手の概念は通常通り（玉を取った後は移動しない）
- 5) 成れる生駒での駒取り時、原位置・駒取り地点・移動先のいずれかが手番側から見て可成地域の場合、成・不成を選択できる。

→初出：第143回WFP作品展(WFP169号)

**【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。

**【成禁】**

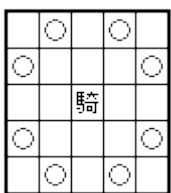
手順中に成る手があってはならない。

(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。

**【Knight】(騎)**

チェスのKnight。八方桂。

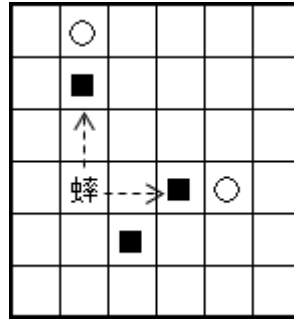


(○が騎の利き)

**【Rook-Locust】(蟀)**

フェアリーチェスのRook-Locust(蟀)。

Locustの動く方向を縦横に制限したもの。縦横の方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。

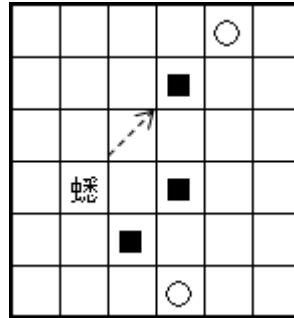


(○が蟀の利き。■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

**【Bishop-Locust】(蟋)**

フェアリーチェスのBishop-Locust(蟋)。

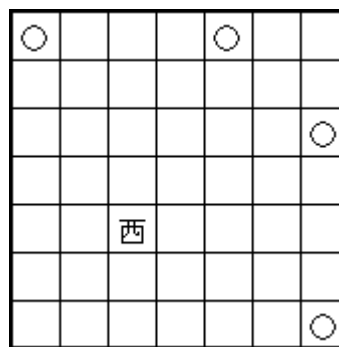
Locustの動く方向を斜めに制限したもの。斜めの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



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

**【24跳】(西)**

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。(√20Leaper(柑)と同じ)



(○が西の利き)



<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
									銀	四
										五
	銀									六
	金									七
										八
銀										九

持駒 銀

※銀:Moose王

■ 166-2 springs 氏作

協力詰 43手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

銀: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
			銀				銀			三
			銀	銀	銀					四
	金	銀	王		飛	銀				五
			銀		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
			銀	銀	金					五
			王							六
					銀		銀			七
		銀		歩						八
		銀								九

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
			王	王	王					三
			王							四
										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
			蟹						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



■ 167-1 駒井めい氏作

強欲協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2香

■ 167-2 占魚亭氏作

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
			■				王		三
									四
									五
									六
						車			七
						王			八
									九

攻方持駒 雀2

受方持駒 桂

※ ■:Imitator、雀:Sparrow

■ 167-3 若林氏作

マキシ協力詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
								歩	八
									九

持駒 桂3歩4賢4

※ Q:Queen王、賢:Fers

■ 167-4 一乗谷醉象氏作

対面詰 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								?	一
		早				?	?		二
	?								三
		?							四
				早					五
				王		早			六
	歩	歩	歩	歩	歩	王	王		七
	王	王	王	王	飛				八
王			金		飛				九

持駒 金

■ 167-5 springs 氏作

All-in-Shogi協力白玉スタイルメイト 36手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※蝗: Locust

偶: 取捨Dummy

■ 167-6 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

王									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
				王					八
									九

持駒 香

■ 167-7 るかなん氏作

Take&Make複玉協力詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王、禺: Dummy、  
零: Zero王、琅: 銀王

■ 167-8 さんじろう氏作

ネコネコ協力白玉詰 6手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛2

■ 167-9 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 64手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 蟋

受方持駒 蟀

※蟀: Rook-Locust、蟋: Bishop-Locust  
騎: Knight、銀: 銀王、偶: Dummy王  
飛: 取捨飛



第 165 回 WFP 作品展の結果を報告します。第 165 回の出題は全 12 題（ツインもあるので実質 14 題）。解答者数 9 名。全題正解者 2 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 165 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

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

今回の解答者数は前回と同じ 9 名。お二人が全題正解を達成し、全体的な解答成績も良好でした。多種多様なフェアリー駒が使われていたり、複数のルールが組み合わせられた作品が登場する中で、この結果は見事です。この調子で今期の後 2 回の WFP 作品展を乗り切ってください。

■ 165-1 springs 氏作（正解 6 名）

成禁Patrol協力詰 57手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						●		飛	●	一
						○			●	二
						●			●	三
			蛸			●			蛸	四
			蛸			●			蛸	五
						●			蛸	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

【ルール】

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

• Patrol

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

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

• 協力

先後協力して最短手数で目的を達成する。

• 詰

王手が掛かって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。

• 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

• 王 (ロイヤル) 駒

玉属性 (自らへの取りを避ける義務) が与えられた駒。「駒名」+「王」で呼称する。



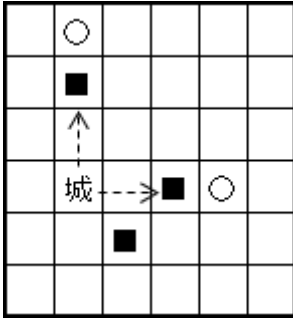
(本局では金)

(補足)

- ・玉属性を持たない駒を平駒と呼称することがある。

・ **Rook-Grasshopper** (城)

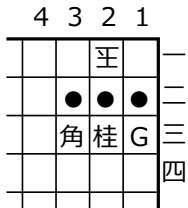
Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。縦または横方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■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。ジャンプ台になるものを Pyramid (◆) として分離した。

・ 穴、穿 (○)

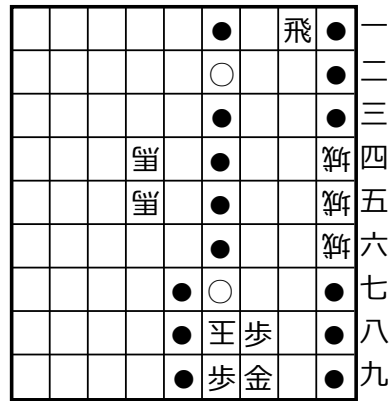
着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

【解答】

39 金 37 玉 28 金 36 玉 27 金 35 玉  
 26 金 34 玉 25 金 33 玉 24 金 32 玉  
 23 金 22 玉 32 金 33 玉 31 飛 34 玉  
 33 金 35 玉 34 金 36 玉 35 金 37 玉  
 36 金 27 玉 37 金 36 玉 38 歩 25 玉  
 36 金 24 玉 35 金 23 玉 34 金 22 玉  
 33 金 32 玉 22 金 23 玉 21 飛 24 玉  
 23 金 25 玉 24 金 26 玉 25 金 27 玉  
 26 金 28 玉 27 金 29 玉 28 金 39 玉  
 29 金 48 玉 39 金 まで 57 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【作者のコメント】

38 歩を設置します。

城は余詰消し。例えば 14 城は、20 手目に 24 玉として作意と同様に詰ます余詰を消しています。

【解説】

双方の「玉」に王手が掛かっているように見える初形。実際には攻方金王には王手が掛かっており、受方玉には王手が掛かっていません。Patrol は味方の駒の紐が付いている場合にのみ駒を取れるルール。65 馬には 64 馬の紐が付いており、金王への取りは有効。39 歩には紐が付いていないので玉取りは無効です。本作品展では Patrol は初登場なので、丁寧に進めて行きましょう。

初手 39 金は 65 馬の王手を避けつつ、49 歩に紐を付け、48 玉に取りを掛ける逆王手。48 玉には紐がついていないので、39 金は「自ら王手に掛かりに行く反則」にはなりません。ちなみにこの初手は両王手ではありません。39 金には紐が付いていないので、王手を掛けているのは 49 歩のみです。

3 手目 28 金は 21 飛の利きを活かした王手。28 金には紐が付いており、37 玉には紐が付いていないので、「玉での王手」が可能です。ここから主題の金追いが始まります。

逃げ方にも注意が必要です。4 手目 36 玉は限定。21 飛には紐が付いていないので、26 玉も可能ですが、飛の利きを遮ってしまうので金追いが継続できません。また、このタイミングでは適切ではありませんが、27 玉も可能であることを覚えておきましょう。紐を付けている駒と

王手している駒の間に割り込む受けは、Patrolの頻出手筋であり、実際この後の手順で重要な役割を果たします。

金追いを続け14手目22玉で実際に「割込み」の手筋が登場します。金と飛が近くなったので、15手目32金として飛に金で紐を付けることが可能になったからです。

ここから金追いは折り返し。金の裏に回る33玉に31飛として今度は3筋の金追いで降りて行きます。普通詰将棋だと、往復金追いは「車井戸」型の変種が主流ですが、この折り返し機構はPatrolを活用した巧妙な仕組み。上昇と下降で筋が変わるのも類を見ない特徴です。

単純な往復で終わらないのも本局の面白い所。馬の守備力が強いので、単純に金追いで押しても詰みません。では、玉を下段に追う目的は何でしょう？

それが26手目から「27玉 37金 36玉 38歩」とする4手。38歩を設置して折り返し、最初の往復とは筋を変えて、もう一回縦に往復します。

往復から戻り、玉を48まで戻すと、あら不思議。初形の持駒の歩を38に置いた局面が現れました。そして49金で1手詰。初形で持駒歩が38歩なら1手詰。それを56手掛けて実現したわけですね。「大山鳴動して鼠一匹」という言葉がありますが、長編詰将棋ではむしろそれは理想の構成。様々な手段を駆使し、苦勞に苦勞を重ねて、局面の些細な変化を達成する。これこそ長編詰将棋の醍醐味です。

最後に配置の検証を行きましょう。

16城は24手目から「26玉 36金」と進める非限定を防ぐ配置です。26玉が跳躍台になることで、36に利きが生じ、36金が王手無視の反則になります。玉が26にいる場合にのみ、36に利きを持たせるためにRook-Grasshopper(城)を置いているわけです。ただし、城を3枚も配置する必要はありません。変寝夢氏から指摘があったのですが、1筋の城は16城のみで良く、14城15城は●にできます。面白いことに14・15・16城の3枚を配置するか、16城だけのときは完全ですが、中途半端に城を置くと却って余詰を生じます。例として15城のみ●に変えた場合の早詰を紹介します。

《参考》15城のみ●に変えた場合の早詰

39金 37玉 28金 36玉 27金 35玉

26金 24玉 25歩 34玉 24飛 **25玉**  
35金 36玉 34飛 37玉 25金 35歩  
同飛 48玉 39飛 37玉 38歩 36玉  
37歩 35玉 36歩 34玉 35歩 24玉  
29飛 33玉 34金 22玉 24飛 32玉  
23金 21玉 22金 まで 39手

12手目25玉で歩を取れるのが大きく、更に35金が可能になるため早詰が生じます。協力系ルールで守備を強力にすると却って余詰を生じることがありますが、守備駒が1枚か3枚なら余詰がなく、2枚だと余詰が生じるのはなかなか珍しいと思います。

【短評】

若林さん

シンプルな形から2往復、2手目に38歩が生えて詰。気持ちの良い趣向作。

占魚亭さん

56手かけて38歩を設置。

Patrolらしさに溢れた楽しい軽趣向作。

変寝夢さん (※無解)

14と15はピラミッドでもよさそう。

面白い手順なので繰り返しができれば。

さつきさん

初形で38歩があれば1手詰。

その形を2往復して実現させる見事な構成。

たくぼんさん

詰四会の時に作者に見せていただいて会場で皆さんと解いたのだが、改めて解こうとしたら全然思い出せない。しかし玉が27～36に戻る好手順だけは覚えていて何とか辿り着けました。作者は投稿した4作の中で一番簡単と仰っていたがそれは違うのではないだろうか。

一乗谷酔象さん

上段の折り返し手順が巧妙。

フェアリー駒配置は余分な変化紛れを避けるため解答者に易しい上田流。

■ 165-2 springs 氏作 (正解 4 名)

協力スタイルメイト 59手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

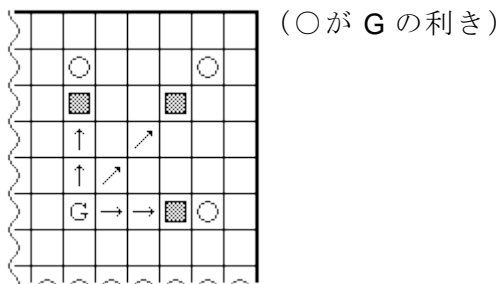
									皇	一	
									皇	歩	二
											三
									皇		四
									皇		五
			糸		飛						六
		歩								皇	七
											八
										偶	九

攻方持駒 G  
 受方持駒 なし  
 ※偶:Dummy王  
 G:Grasshopper  
 歩:不滅歩  
 飛:成らない不滅飛  
 香:取捨香

【ルール】

- 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。
- スタイルメイト  
 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。

- 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。

- Dummy (偶)  
 自分では動かない駒。
- 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】

47 飛 27 香成 37G 26 杏 57G 27 杏  
 46 飛 26 杏 35G 36 杏 47 飛 27 香成  
 37G 26 杏引 57G 27 杏直 46 飛 26 杏引  
 35G 16 杏 47 飛 27 香成 37G 26 杏引  
 57G 27 杏左 43 飛 47 杏 37G 同杏右  
 13 飛 14G 同飛 16 杏 15G 26 杏寄  
 13G 16 杏 24 飛 26 杏寄 35G 36 杏寄  
 37G 26 杏引 35G 16 杏 13G 26 杏左  
 14 飛 16 杏 54 飛 26 杏左 57 飛 47 杏  
 同飛 37 杏 同飛 27 香生 67 飛 まで 59手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

【作者のコメント】

1枚の香は最後に飛車でピンして動けなくすればよいので、受方をスタイルメイトにするためには最低3枚の香を取る必要があります。

しかし、例えばいきなり2手目に同飛とする

と、飛車は不滅なので受方偶王が詰んでしまいます。飛車で香や杏を取ると飛車が偶王に近づくので、飛車で香や杏を取るには飛車と偶王の間に十分な距離が必要です。

本作は、

- ① 3枚の香を成らす
- ② 飛車を1筋に転換する
- ③ Gで1枚の杏を取る
- ④ 飛車を7段目に戻す  
(ただし47ではなく57)
- ⑤ 飛車で2枚の杏を取る
- ⑥ 1枚の香をピンし、66歩の前に不滅飛を移動させてスタイルメイト、

という構成になっています。

### 【解説】

見るからに「香を消せ」という問題。ただ、4枚すべて消す必要はなく、1枚は合駒として縛れば良いので、消す枚数は3枚です。

もし66歩がなければ話は簡単。以下の手順でスタイルメイトを実現できます。

47 飛 27 香成 37G 38 杏 57G 37 杏  
同飛 27 香成 38 飛 37 杏 同飛 27 香成  
38 飛 37 杏 同飛 27 香生 47 飛 まで

実際には66歩があるので、これではスタイルメイトになりません。しかもこの歩は不滅駒なので、盤上から消すことはできません。同じく不滅駒である攻方の飛を歩の眼前に置けば、その動きを止められますが、上記の手順では57Gが邪魔で67飛ができません。

できればGrasshopper(G)の力を借りず、飛単独で香を消す形を作りたいですね。そのためには以下の下準備が必要です。

1. 香を成香にして六段目に並べる
2. 飛を4筋から5筋に移す
3. 飛で2枚の成香を取る(1枚は事前に消す)

このうち最も達成困難なのは2です。受方玉は偶王、つまり動けない玉なので、Gの助けを借り、開き王手によって飛の転換を図る必要があります。Gの助けがなくても済むようGに助けて貰うという皮肉な話です。

ということで、序盤はGが大活躍。それを可能にするため香を取る手は避け、序盤はGの跳

躍台確保に専念します。跳躍台の設置順も重要。例えば10手目36杏の代わりに16杏だと13手目の37Gができません。

成香3枚を設置してからの手順も簡単ではありません。

Gを捨て飛を1筋に転換した後、合駒で再びGを稼ぐのが第一関門。Gを13に据えた後、飛をすぐに5筋に転換せず、24飛と小さく動くのが第二関門。これによって杏を1枚消しつつ、残り二枚の杏を六段目に移動することが可能になり、ようやく飛を5筋に転換することができるようになりました。77歩があるので、飛の転換先は5筋に限定されています。

ここでGはお役御免。53手目57飛としてから、飛で2枚の成香を消し、67に転換する収束に入ります。「協力スタイルメイト」なので、スタイルメイトになるなら攻方は王手を掛けなくても構いません。

詰将棋には王手義務があるため「不動玉」の作品は、局面を進展させることが困難です。逆に、それを上手に逆用すれば、局面変化に工夫を要する高度な謎解き作品が創れます。Gと飛の連携で巧妙に難局を打破する本局は、「不動玉」の持つ大きな可能性を示す好例の一つになると思います。

### 【短評】

#### 若林さん

いやはや難しい。

1ヶ月だらだらと考え続けました。

成香を3枚作って43手目まで取らないという作意は強烈。鑑賞するというよりは格闘用。

#### 占魚亭さん

成香が3枚になってからが考え所。

Grasshopperを回収して縦から攻めるのが好手段。

#### 変寝夢さん(※無解)

個人的には、これは行き所のない駒ではないように思います。

#### たくぼんさん

これはあれこれ駒を動かして流れを掴もうとしましたが難しかったです。Gの斜めを上手く使ってますね。ラストの67飛にも気付くのが遅かったです。

■ 165-3 駒井めい氏作 (正解 8 名)

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
		馬	馬	龍					五
		桂	銀	公					六
			王						七
			龍						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	龍					五
		桂	銀	公					六
			王	馬					七
			龍						八
									九

持駒 飛

※公:Hamster

【ルール】

・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。

・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。

			■						
			○						
		公				○	■		

(■は何らかの駒。  
○が公の利き)

【解答】

1) 91 角 92 飛 82 公 まで 3 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2) 41 飛 12 飛 42 公 まで 3 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Hamster の移動合を可能にするために、飛・角を最遠移動します。fmza で Hamster を検討

可能にしてくださったので、試しに作ってみました。まさか可愛いハムスターにこんなジャンプ力があるとは（白目）。

### 【解説】

歩の位置が異なるだけの組局。46 に置かれた Hamster（公）が存在感を放っています。

公は Grasshopper（G）の変種。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。つまり公は相手の駒を取れない残念な駒です。また、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、パスにも使える面白い駒です。

24 角があることから公が動く開き王手が決め手になることは予想しやすいと思います。公の行き先を決めるのは 55 角と 45 飛。それぞれの駒を引いたその隣の場所に公が動いて開き王手を行います。

問題は「どちらを動かすか」と「引き場所はどこか」という 2 点。

a) は 65 歩が 66 桂を支えているので角が自由に動けます。従って動かすのは角。合駒として 82 公が可能になるよう 91 まで目一杯動くのが正解です。82 公が合駒となるよう 2 手目 92 飛も限定となります。

b) は歩が 37 にいるので 65 桂を守る 55 角は動かせません。その代わり飛の利きが消えても玉が 38 に逃げる心配はありません。従って動くのは飛。42 公が合駒となるよう、41 まで目一杯飛を引きます。こちらでは逆サイドの 12 飛が限定打。22 飛だと最終手に対し 24 角を取れてしまいますし、32 飛だと 35 飛に移動合が残ります。

a)b) を比較すると、a) は斜めの動きで b) は縦の動き、飛の打場所は a)b) で 5 筋を挟んで正反対。この対照性を歩 1 枚の異同で実現しているのが見事です。

### 【短評】

#### 若林さん

ハムスターを活かした同一陣営の駒のマグネットムーブ。  
歩一枚でツインになって上々でしょうか。

#### 占魚亭さん

歩の位置の違いが直斜対照性（ODT）を生む。  
線駒と Hamster による Bristol（擬似 Bristol

と言う方が適切かな）が見事です。

☆ Bristol、無理やり和訳するなら「先導追随」でしょうか。青の KK 氏の「温故知新（詰パ 468 号-02）」（[https://note.com/total\\_invisible/n/nfc4f2026bded](https://note.com/total_invisible/n/nfc4f2026bded)）でチェスプロブレムでの実例が紹介されています。本来は走り駒同士に適用される概念なので、擬似 Bristol の方が本局には合っていますね。

#### さつきさん

最遠移動、最遠打、最遠移動の見事なツイン。  
ハムスターは駒が取れないので使いづらいと思いましたが、こんな使い方があったとは。

#### springs さん

追随する Hamster 2 種。

#### 荻原和彦さん

1 手目で受方飛か受方角を 1 段目に引き、3 手目で受方公を 2 段目に引き移動合する筋書き。2 問とも最遠移動～最遠打に限定される上手い構成だ。

#### たくぼんさん

ルールを理解できれば割と狙いが分かりやすく良い入門編という気がします。

#### るかなんさん

異なる意味の最遠打の対比が面白い。

#### 一乗谷酔象さん

大駒の蓋になる不思議な駒。



■ 165-4 占魚亭氏作（正解2名）※余詰

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

【ルール】

・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「Koko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))

【解答】

32金 51銀 24飛 33銀 23飛 22銀打

33飛 31銀打 22金 まで9手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				銀	銀				一
				㊦	𠄎				二
					𠄎				三
									四
								G	五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント（投稿時）】

2024年7月完成。

実験シリーズの一つ。

Koko+Lortapは『Problem Paradise』に投稿したので(次号に載るかも)、Patrolの方は『WFP』に。

ややこしいですが、受方着手に面白味があるかなと。初手で打った金が最終手に動く所が気に入っています。攻方Gは平駒だと3手目が限定できないため、ロイヤル駒になっています。

ここ1年くらいG王(やG系駒のロイヤル)で遊んでいるので、今後もいろいろ発表していきます。

【解説】

紐がついていないと駒を取れないPatrol、自ら孤立する手を禁じるKoko。強い制約を重ねた上に、双方の玉はGrasshopper(G)の性能。仮に初形が攻方手番だと王手すら掛かりません。まずはこの状況の打開が先決です。

攻方Gが利いている場所は51なので、初手は51銀の王手が有効になるよう、42Gの周辺への着手を選ぶ必要があります。正解は32金なのですが、なぜこの手に限定されるのかは後の手順で判明します。

2手目、予定通り51銀を打った後、受方は3手目24飛合で応じます。これは15Gの利きを遮って51銀の王手を受けると同時に33に銀を打つ王手を可能にする狙いです。なぜ飛合なのかは後続の手順で判明します。これを24→23→33の経路で動かし、4手目に打った33銀を消去するためです。ここで初手が金である理由の一端も判明します。23に利く駒でないと、23→33の経路で駒を取ることができないからです。Patrolの条件が良く働いていますね。更に最終手で22銀を取れる駒は金合だけ。初手の意味が最終手で判明する構成は見事です。

Patrolの特徴が最もよく出ているのは最終3手。攻方の6手目22銀は「打った駒と王手する駒が異なる」委託王手。7手目33飛や9手目22金は「打った駒と異なる駒を取る」という応手です。

最終図でのスタイルメイト達成を確認しましょう。51銀はPatrolの作用で42に動けず、Kokoの作用で62に動けません。31銀はPatrolの作用で22銀・42銀に動けません。15GもPatrolの作用で42に動けません。KokoとPatrolの両方の効果が現れていますが、どちらかと言えばPatrolの作用が優勢でしょうか。Patrolで

スタイルメイトを目指す場合、その取禁的な性質を利用するのが有力な手筋になりそうですね。

さて、これで終わりなら良かったのですが、本局は残念ながら余詰でした。

余詰は2通り。一つは3手目の非限定。一見すると、4手目33銀が自玉への王手となるので、3手目24金は不可に見えますが、Kokoの条件も付いているので、自玉への王手は無効で、非限定が成立します。もう一種の余詰は初手52金の解です。

#### 《初手52金の余詰》

52金 51銀 33飛 (or金) 62銀打 同G  
42銀打 43金 71銀 42金 まで9手

7手目43金がKoko(孤立禁)を利用した受け。作意解の銀2枚とG金を横2マス並行移動したような最終形ですね。余詰解の解答者は居ませんでした。

作者からは次の修正図が寄せられています。

#### 《修正図》

Koko-Patrol協力自玉スタイルメイト(受先)9手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
			G							二
										三
										四
										五
									G	六
										七
										八
										九

攻方持駒 銀4  
受方持駒 金4  
※G:Grasshopper王

62金 61銀 43金 72銀打 同G 52銀打  
53金上 81銀 52金 まで9手

#### [修正図についての作者のコメント]

G王の位置をずらし、飛金問題を解決するために持駒制限することにしました。また、作意はG王が動く余詰順を昇格させました。

安直かなと思いましたが『プロパラ』107号のKoko+Lortap(こちらは完全でした)でもG王が動いたので、呼応していていいかなと。

KokoとPatrol(あるいはLortap)の同時指定は現在のfmzaでは「無効」となっています。これは「動かないか、ちゃんと動くか分からない」という意味です。珍しい条件の組み合わせをfmzaで検討する場合、ヘルプファイルで組み合わせの有効・無効を確認してください。そして、「未確認」「無効」の組み合わせの場合は、解析結果の妥当性を自身で検証してください。「これで余詰が見つければ儲け物」くらいのつもりで使うと良いでしょう。「未確認」の組み合わせで問題を発見したり、「無効」の組み合わせを「有効」にして欲しいという要望があれば、筆者まで連絡をお願いします。

なお、KokoとPatrol/Lortapの同時指定は、今月下旬に公開予定のfmzaでは「有効」となります。

#### 【短評】

##### 若林さん

できることが限られているので解けなくはない。面白さはよくわかりません。

☆若林氏は作者以外で唯一人の正解者となりました。解答は作意解でした。

##### 占魚亭さん

自作。『Problem Paradise』107号・U349と対になる作品です。

KokoとPatrol&Lortapは意外と相性が良かったので今後も作っていかうと思っておりますが、難しくなってしまうのが問題(いつものことか)。

##### たくぼんさん(※無解)

参りました。

余詰までであるのに解けないとは・・・というより方針がまったく立ちませんでした。





■ 165-5 若林氏作 (正解 3 名)

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 粗

※粗:(4,5)-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。

・ 45 跳 (粗)

(4,5)-Leaper (=  $\sqrt{41}$ -Leaper)。

4 対 5 の位置に跳ぶ八方桂。

					○		
						○	
	粗						

(○が粗の利き)

【解答】

94 粗 68 玉 59 粗 23 玉 14 粗 77 玉  
 68 粗 32 玉引 23 粗 86 玉引 77 粗 41 玉  
 32 粗 75 玉 86 粗 52 玉 41 粗 84 玉右  
 95 粗 38 玉 49 粗 73 玉 84 粗 27 玉  
 38 粗 64 玉上 73 粗 同玉/64 粗 29 粗 66 玉  
 75 粗 12 玉 21 粗 55 玉 66 粗 同玉  
 まで 36 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

前作の自然な発展です。

リーパーを消す位置を 55 にしてみました。

【解説】

前作 (WFP164-7) で Root-50-Leaper を「行き所のない駒」にして消す作品を見せてくれた作者。本局は(4,5)-Leaper (粗)を「行き所のない駒」にする作品での登場です。

粗は原位置から定められた距離に跳ぶ等距離リーパーで、言い換えれば  $\sqrt{41}$ -Leaper です。本作品展では WFP80-9 (変寝夢氏作、連続詰 14 手) で登場したことがあるので、そちらもぜひ参照してください。

この駒の際立った特徴は「限られた場所にし

か行けない」ことです。例えば(4,5)-Leaper を最初に 53 に置いた場合、動ける場所は以下の図のようになります。

【図 1】(4,5)-Leaper の可動域(53 始点の場合)

	12					6	
10							8
			1				
		3		15			
	5				13		
		7		11			
			9				
16							2
	14						4

(着色箇所が可動域。始点が 53 の場合、数字の順に一巡できる。)

これを見ると、前作(WFP164-7)が玉二枚で済んだのに対し、本局で5枚もの玉が使われている理由が分かると思います。粗は限られた軌道しか動けないので、玉が二枚では王手が途切れてしまうのです。

本局にはPWCの条件が付けられているので、受動的に動かされることで、粗を盤上の様々な場所に運ぶことができます。しかし、どうしても行けない場所が一つだけあります。それが盤上の天王山「55」です。ここに粗が来ると、盤上に一切の利きがなくなり「行き所のない駒」になります。

ということで、解図の目標は粗を 55 に誘導すること。追い方の基本は、粗で王手する2つの玉をペアにすることです。実際、作意で最初の15手は「59玉・14玉」のペアに対する王手を続け、次に27手目まで「95玉・49玉」のペアに対する王手を続けます。

最初にPWCによる位置交換が出るのが28手目。この後ペアの交替が行われ「75玉(初形では59玉)・21玉」に対して王手を掛けて、55玉型を作ることに成功。最後にこの玉に取られて粗は盤上から消え去ります。スタイルメイト達成です(付け加えると、利きがないので盤上から消えなくてもスタイルメイトは達成されます)。最初に王手を掛けた59玉によって、最後に取られて消えるというのは面白い構成ですね。

将棋の三大禁則(二歩・打歩詰・行き所のない駒)のうち「行き所のない駒」は合駒を限定

する以外では、比較的影の薄い禁則だと思いません。「打歩詰」には常に華やかなスポットライトが当たっており、名作が数多く作られてきた事実と比べると、あまりにも不遇と言わざるを得ません。せめてフェアリーの世界だけでも、この禁則にフォーカスした作品がたくさん生まれて欲しいと思います。

【短評】

占魚亭さん

都(55)が急所なのは説明図を見て気付きました。どの玉を向かわせるのかが悩み所で、59にいた玉だったとは。

たくぼんさん

しらみつぶしに解いていきましたが初手94は最後のほうでしたので時間がかかりました。55への誘導方法は51歩を進めると思ったのも間違っていましたね。

■ 165-6 若林氏作「Another 8 Queens」  
(正解6名)

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

【ルール】

・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。

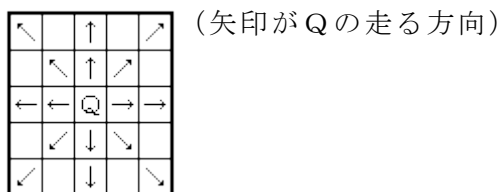
・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

・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。



### 【解答】

51Q 22玉 55Q打 13玉 15Q打 23玉  
53Q打 34玉 32Q 33Q 35Q打 23玉  
13Q打 22玉 11Q打 31玉 まで 16手

(最終形)

5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

### 【作者のコメント】

ちょっとでも「そんなことできるんだ」と思っていたら。

8 枚の Q を 16 手ですべて感電させられることは知っていたのですが、盤面をいじって単一解にしてみました。

### 【解説】

マドラシは同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなるルール。利きが消えた状態は「石化」と呼ばれることが多いですが、ここでは作者に合わせて「感電」と呼びましょう。

1 枚の駒で何枚感電させられるかは、駒の種

類によって異なりますが、将棋で使われる一般的な駒(リーパーやライダーのような駒)では、利きの数または方向の数だけ感電させることが可能です。Queen はライダーの一種で、8 方向に利くので、8 枚まで感電可能なわけですね。

本局には「Another 8 Queens」という題名が付いています。「8 Queens」はチェスの盤上に 8 個のクイーンを“利きが重ならないように”配置するパズルでした。本局は逆に“利きを衝突させるように”配置するパズルです。詰将棋として作られているので、王手義務を満たしつつ、たった 1 枚の Q が 8 枚の Q を感電させる形を目指さねばなりません。「取禁」なので、Q を取ってステイルメイトを達成することはできません。あくまで「感電」によって着手を消すしかないのです。狭い 5 × 5 盤でそれが実現できるのでしょうか？

少し考えると「最終手に受方が 33Q 合してステイルメイト」という手順はあり得ないことが分かります。Q 合前の局面で玉をどこに置いても、残り 7 枚の Q のどれかで王手が掛かっているからです。となれば、33Q は手順の途中で発生させるしかありません。

「それでは残りの Q で王手できなくて困るのでは？」という疑問を持つ方もいるでしょう。しかし対策はちゃんとあります。利きが消えた Q の横なら玉がすり抜けることができますし、受方 Q の利きを玉が遮り、その陰の方向から Q を打てば、Q で王手が可能です。その後で玉が移動して受方 Q の利きを、王手した Q に通してやれば、王手した Q の感電が起こります。『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』というマドラシの細則がここで有効に働くわけです。感電して動けない警備員たち(8 枚の Q)を尻目に、その隣を堂々とうろつく侵入者(玉)は実に大胆ですね。

本局は「8 Queens」という有名なパズルのパロディ版とも言える作品です。しかし、単なるパロディにとどまらず、いつ受方の Q を打つかを考えさせることで、パロディの枠を超えた立派な「作品」になっていると思います。

### 【短評】

占魚亭さん

いつ 33 地点に Queen を打たせるかを考えるパズル。楽しく解図しました。

さつきさん

天王山の Q が最大限に活用されている終局図が美しいです。

たくぼんさん

狭い中でもこれはパズルとしてとても面白かったです。

るかなんさん

34Q 33Q 35Q みたいな手順がありそうで無いのがニクイ。

☆なるほど、「感電」というテーマからは外れませんが、ステイルメイト問題としてなら「渋滞しているため動けない」という配置を混ぜて難解作にする路線もありそうですね。

一乗谷酔象さん

一見、Q 打の受けは最後かと思ったら、4枚 Q ですぐ詰んでしまう。  
玉を陰にした Q 打 3 回分を残すのが鍵。

■ 165-7 火閣氏作 (正解 8 名)

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

【ルール】

・非王手可

攻方に王手の義務がない (王手をしても良い)

・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。

【解答】

14 歩 同玉 15 歩 13 玉 35 桂 33 歩

25 王 34 歩 14 歩 まで 9 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【作者のコメント】

非王手可最善詰で持ち駒の原型消去をするのが狙いです。

単に 35 桂だとステイルメイトになり失敗なので受け方に歩を渡します。

【解説】

(普通の) 詰将棋には局面の優越関係という概念が存在します。盤上の配置が同じで、攻方の持駒が真に多い場合、持駒が少ない局面に比べて必ず有利になるという性質です。高性能な詰将棋解図ソフトは局面の優越関係を利用して読む量を大幅に削減しています。しかし、「局面の優越関係」は些細な条件の違いで成り立たなくなります。

本局で 4 手目を指した局面をご覧ください。

〔途中図〕 4 手目 13 玉の局面

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩

初形と比べると盤上の配置は同じで、攻方持駒の歩が1枚から0枚に減りました。局面の優越関係を考えると、4手掛けてわざわざ劣位の局面に誘導したことになります。協力系ルールや白玉系ルールならこの種の「持駒譲渡」はあり得ない話ではありませんが、普通詰将棋に非常に近いルールでこの手筋が成立するのは不思議ですね。

こんな不思議な現象を可能にするのが「非王手可」の条件と、この局面の特殊な状況です。

もし攻方王手義務があるなら、本局は「14歩 同玉 15歩 13玉 14歩 同玉」で不詰。実際には王手義務がないので、初手 35 桂とすれば相手の合法手をなくすことができますが、これは王手ではないので「詰」ではなく「スタイルメイト」となります。

達成目標が「勝」ならばこれでも構わないのですが、詰将棋での達成目標はあくまで「詰」です。相手がスタイルメイトになっては困るので、わざと駒を渡す。それが冒頭4手の持駒譲渡の目的です。相手に持駒があれば 35 桂と指してもスタイルメイトになりません。渡したのは歩ですから、不詰になる心配もありません。

受方は 23 桂成を避けるため、6手目 33 歩の逆王手を放ちます。これをうっかり「同王」と取ってしまうと、またしてもスタイルメイト。冷静に 25 王と逃げれば、受方は 34 歩しか指す手がありませんが、これも「同王」と取るとスタイルメイトなので、無視して 14 歩で「詰」を達成します。

冒頭の「局面の優越関係」の話に戻りますが、本局でも分かるように、ちょっとした条件の付加で、この関係は成り立たなくなります。フェアリーの立場から見ると、普通詰将棋の常識が、他の世界ではむしろ異端になることは少なくありません。本局はそれを簡潔な初形で実現した

好局と言えるでしょう。

なお、本局で最善指定が付いているのは長手数余詰防止。これがないと例えば初手 25 王から、手数を掛けてゆっくりと網を絞るような余詰が成立します。

スタイルメイト回避は様々な手筋の宝庫です。例えば自駒の利きを遮るとか、飛角歩の不成とか、打歩詰絡みの手筋の多くが流用可能でしょう。火閣氏は本作品展初登場ですが、本局を見る限り、かなりの実力者とお見受けします。

### 【短評】

#### 若林さん

スタイルメイトにしないための歩譲渡がお茶目で面白い。

#### 占魚亭さん

4手かけて歩を譲渡。  
簡潔にできていて良いですね。

#### さつきさん

スタイルメイト回避の持駒譲渡。7手目同玉だとスタイルメイトになるのも面白いです。

#### springsさん

スタイルメイト回避の駒譲渡にスタイルメイト誘致の捨駒。納得感のある構成。

#### 荻原和彦さん

スタイルメイトが悩みの種だったが、持駒譲渡であっさり解決する。ほぼ無変化で気持ちよく解け、初手と終手の呼応も味が良い。

#### たくぼんさん

歩を渡すと歩での王手が発生するが、それを逆用してスタイルメイトにならないようにするのはなかなかの構想ですね。

#### るかなんさん

打歩打開に似た味わいのスタイルメイト打開。スタイルメイトを打開すると打歩詰に誘導されるのでそれも打開して…みたいなこともできるのででしょうか。

#### 一乗谷酔象さん

スタイルメイトを避ける手渡しの技を掛ける。

■ 165-8 神無太郎氏作（正解3名）

点鏡キルケ協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
		王							八
									九
王									

持駒 香

【ルール】

・点鏡

55 に関して点对称な位置にある 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

- 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、戻り位置を選択できる。

→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】

79 香 78 角 同香/22 角 66 玉 88 王 11 角

99 王 88 角 同王/22 角 33 角 99 王 77 香

まで 12 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

99 の対称地点は 11。しかし、11 香を発生させるのは困難です。それに 99 王を香にしてはむしろ詰めにくいですね。

代わりに使うのが角。角なら復活位置は 22 であり、88 王が王手になります。その応手として角を 11 に逃がし、もう一度攻方玉を 99 に戻せば 99 王を角の性能にすることができます。隅角を角で詰める定番の形に持ち込めそうですね。これを想定手順としてまとめると以下のようになります。

79 香 78 角 同香/22 角 66 玉 88 王 11 角  
99 王 77 角？

残念ながらこれは失敗。最初の角合発生に使った香が 77 に利いているせいで、「同香/22 角」とできてしまい詰みません。

この問題を解決する驚くべき手段が作意の手順です。99 王の後、もう一枚の角合を発生させて、今度はそれを 22 から 33 へ移動。再度の 99 王に対して 77 香で応じます。本物の角で王手する代わりに、角の利きになった香を代理にして王手するのです。

角に化けた香は本物の角と違って、駒種はあくまで香です。従って取られると 91 に復活します。つまり 77 香は取れない合駒なのです。

復活による王手を含みにして取れない合駒をするキルケの手筋を「転生返し」(神無三郎氏命名)と呼びますが、本局は本物の駒の代わりに、その駒の利きを持つ代理の駒を使い、性能変化ルールとの合わせ技で「転生返し」を実現する複合手筋が決め手になります。その決め手に至る手順も角合～移動を繰り返す趣向の手順です。双裸玉という簡素形からこれほど高度な

手順が出るとは凄まじいですね。

【短評】

若林さん

取れない香から考え始めて角合が見つかりました。6,7手目の応酬がとぼけた感じ。

占魚亭さん

角2枚を実戦初期位置に戻す、面白い展開。点鏡も十二分に活かした佳作。

たくぼんさん

双裸玉とは思えない美しい手順でした。

■ 165-9 三角淳氏作（正解6名）

攻方取禁打歩協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

【ルール】

・攻方取禁

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

(補足)

・あくまで手順中に攻方の駒取りが出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

【解答】

65 飛 同玉 74 銀生 同と 75 と 同と  
 92 馬 55 玉 65 馬 同歩 44 銀生 64 玉  
 55 銀 63 玉 53 と 同玉 64 銀 44 玉  
 36 桂 同飛 35 銀 同飛 53 銀生 55 玉  
 56 歩 まで 25 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
				銀						三
				糸						四
		マ	糸	王	糸	継				五
				歩						六
				王						七
										八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

攻方取禁と打歩協力詰を組み合わせたルールでの炙り出しで、詰上り「十」です。

初形で 76 飛の利きを逸らすことができれば 56 歩の1手詰。それを実現するための過程で、攻方銀の一回転(53→44→55→64→53)が結果的に後から付いてきました。

【解説】

詰将棋の華は捨駒。しかし、フェアリー詰将棋、特に協力系ルールでは純粋に捨駒を楽しむ作品は滅多にお目にかかれません。本局はそんな例外的な作品の一つです。

本局の達成目標は「打歩詰」ですが、初手 56 歩は同飛で不詰。76 飛の利きを逸らしたいところですね。

打歩詰に向けての下準備として、「飛銀と馬」の捨駒ラッシュを行うのが最初の見せ場。64 歩を動かす、玉をそこに移動できるようにするのが目的です。

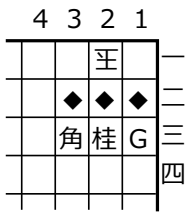
64 が空いたら、53 銀を活用して 64 経由で玉を右辺に誘導。今度は 36 桂・35 銀の連続捨駒で飛を五段目に誘導し、利きを逸らすことに成功しました。

これで目標達成間近になりました。銀を使って玉を 55 に戻し、56 歩を打てば打歩詰の達成です。気付けば、55 玉が還元しているだけでなく、53 銀も初期位置に還元。そして詰上り

「十」のあぶり出し曲詰。フェアリーではむしろ珍しい詰将棋らしい詰将棋ですね。「攻方取禁」の条件はこう使うべしという、お手本のよ







持駒 なし  
G: Grasshopper

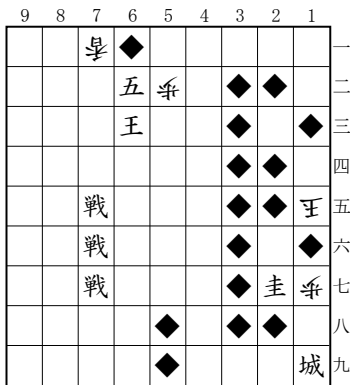
例えば左図で、  
11Gや31Gは可。  
22角や11角は不可。  
11桂成や31桂成は可(詰)。

【解答】

53桂生 42玉 41桂成 43玉 42圭 44玉  
43圭 45玉 44圭 46玉 45圭 47玉  
46圭 48玉 47圭 49玉 48圭 39玉  
49圭 29玉 39圭 18玉 29圭 27玉  
18圭 26玉 17圭 15玉 26圭 14玉  
15圭 23玉 14圭 12玉 23圭 21玉  
12圭 31玉 21圭 42玉 53歩成 41玉  
52と 同歩 31圭 42玉 41圭 43玉  
42圭 44玉 43圭 45玉 44圭 46玉  
45圭 47玉 46圭 48玉 47圭 49玉  
48圭 39玉 49圭 29玉 39圭 18玉  
29圭 27玉 18圭 26玉 17圭 15玉  
27圭 17歩 (途中図1)

〔途中図1〕 74手目 17歩

持駒 なし

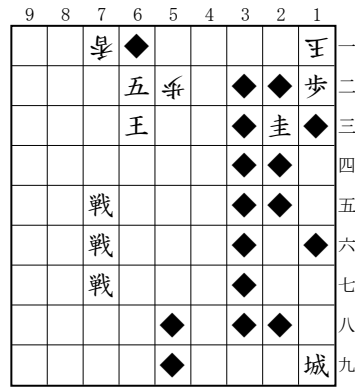


持駒 なし

26圭 14玉 15圭 23玉 14圭 12玉  
23圭 21玉 12圭 31玉 21圭 41玉  
31圭 42玉 41圭 43玉 42圭 44玉  
43圭 45玉 44圭 46玉 45圭 47玉  
46圭 48玉 47圭 49玉 48圭 39玉  
49圭 29玉 39圭 18玉 29圭 27玉  
18圭 26玉 17圭 15玉 26圭 14玉  
15圭 23玉 14圭 12玉 23圭 11玉  
12歩 (途中図2)

〔途中図2〕 123手目 12歩

持駒 なし

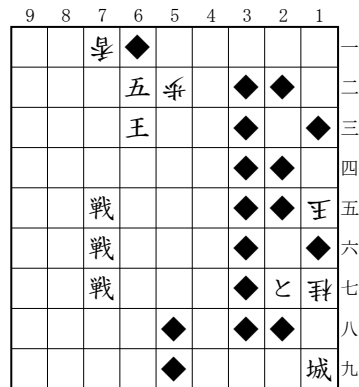


持駒 なし

21玉 11歩成 31玉 21と 41玉  
31と 42玉 41と 43玉 42と 44玉  
43と 45玉 44と 46玉 45と 47玉  
46と 48玉 47と 49玉 48と 39玉  
49と 29玉 39と 18玉 29と 27玉  
18と 26玉 17と 15玉 26と 14玉  
15と 23玉 14と 12玉 23と 21玉  
12と 31玉 21と 41玉 31と 42玉  
41と 43玉 42と 44玉 43と 45玉  
44と 46玉 45と 47玉 46と 48玉  
47と 49玉 48と 39玉 49と 29玉  
39と 18玉 29と 27玉 18と 26玉  
17と 15玉 27と 17桂 (途中図3)

〔途中図3〕 198手目 17桂

持駒 なし



持駒 なし

26と 14玉 15と 23玉 14と 12玉  
23と 21玉 12と 31玉 21と 41玉  
31と 42玉 41と 43玉 42と 44玉  
43と 45玉 44と 46玉 45と 47玉  
46と 48玉 47と 49玉 48と 39玉  
49と 29玉 39と 18玉 29と 27玉  
18と 26玉 17と 15玉 26と 14玉  
15と 23玉 14と 12玉 23と 21玉  
12と 31玉 21と 41玉 53桂 同歩



18 と 26 玉 17 と 15 玉 26 と 14 玉  
 15 と 23 玉 14 と 12 玉 23 と 21 玉  
 12 と 31 玉 21 と 41 玉 31 と 42 玉  
 54 桂 同と 41 と 43 玉 42 と 44 玉  
 43 と 45 玉 44 と 46 玉 45 と 47 玉  
 46 と 48 玉 47 と 49 玉 48 と 39 玉  
 49 と 29 玉 39 と 18 玉 29 と 27 玉  
 18 と 26 玉 17 と 15 玉 27 と 17 桂  
 26 と 14 玉 15 と 23 玉 14 と 12 玉  
 23 と 21 玉 12 と 31 玉 21 と 41 玉  
 31 と 42 玉 41 と 43 玉 42 と 44 玉  
 43 と 45 玉 44 と 46 玉 45 と 47 玉  
 46 と 48 玉 47 と 49 玉 48 と 39 玉  
 49 と 29 玉 39 と 18 玉 29 と 27 玉  
 18 と 26 玉 17 と 15 玉 26 と 14 玉  
 15 と 23 玉 14 と 12 玉 23 と 21 玉  
 12 と 31 玉 43 桂 41 玉 51 桂成 42 玉  
 52 圭 43 玉 53 圭 同と まで 928 手  
 (詰上り)

		皇	◆							一	
			五			◆	◆		と	二	
			王	マ	王	◆			◆	三	
						◆	◆			四	
			戦				◆	◆		五	
			戦				◆		◆	六	
			戦				◆			七	
						◆		◆	◆	八	
						◆				城	九

攻方持駒 なし  
 受方持駒 桂

【解説】

ピラミッド (◆)、Dabbaba (戦)、攻方玉に  
 囲まれ受方玉が5筋に出られない配置。4筋から  
 右は成金 (と金または成桂) で玉を追う周回  
 コースになっており、好きなだけ玉を追い回す  
 ことができます。62 に配置された(5,5)-leaper  
 (五) は 17 地点に利いており、玉が 17 に入る  
 のを妨げています。

17 に行かれないだけなら、ここを◆で埋  
 めれば良いわけですが、玉だけがここを通過で  
 きないようにしたい理由があります。それはこ  
 の地点に合駒することです。

まずは成桂を作って玉を追い回し、合駒が最  
 初に現れるのが、74 手目 (途中図 1) 17 歩合  
 です。

〔途中図 1〕 74 手目 17 歩

持駒 なし

			皇	◆							一	
				五	乖		◆	◆			二	
				王			◆			◆	三	
							◆	◆			四	
				戦			◆	◆	王		五	
				戦			◆		◆		六	
				戦				◆	圭	乖	七	
							◆		◆	◆	八	
							◆				城	九

持駒 なし

Rook-Grasshopper (城) は◆を跳躍台とす  
 ることができるので、73 手目 27 とは「開き王手」  
 となります。城は Grasshopper と同じく 2 枚の  
 駒を跳び越すことはできないので、合駒で受け  
 ることができます。実は 19 城は合駒請求以外  
 に、玉を追う成金 (と金または成桂) の軌道  
 を限定する役割を果たしています (もし 19 城が  
 なければ、例えば 27 手目は 17 圭でも 27 圭で  
 も良い非限定になります)。

17 歩はすぐには取ることができず、圭でぐるり  
 と追い回してから取ります。本当に欲しい駒は  
 歩ではなく桂なので、どこかで「圭」と「と」  
 の交替を行いたいのですが、それを実現する手  
 段が 123 手目 12 歩 (途中図 2) です。

〔途中図 2〕 123 手目 12 歩

持駒 なし

			皇	◆						王	一	
				五	乖		◆	◆		歩	二	
				王			◆	圭		◆	三	
							◆	◆			四	
				戦			◆	◆			五	
				戦				◆		◆	六	
				戦				◆			七	
							◆		◆	◆	八	
							◆				城	九

持駒 なし

これで追い回しの主役が「圭」から「と」に  
 交替。圭を取らせて更にもう一周すれば、欲し  
 かった桂を合駒として出現させることができま  
 す (途中図 3)。ここまでは長大な序奏と言っ  
 て良いでしょう。

〔途中図 3〕 198 手目 17 桂

持駒なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			皇	◆					一
			五	糸		◆	◆		二
			王			◆		◆	三
						◆	◆		四
			戦			◆	◆	王	五
			戦			◆		◆	六
			戦			◆	と	料	七
				◆		◆	◆		八
				◆				城	九

持駒なし

更にもう一周すれば桂を持駒にすることができます。

ここからは規則的な手順です。と金追い2周で桂を入手できるので、5筋で桂を捨てて歩を七段目まで進めて「と金」にし、更に5筋で桂を捨てて「と金」を三段目まで引き戻します。最後のサイクルだけは「53 桂 同と」だと玉位置が41で都合が悪いため、921手目43桂(途中図4)と手を変え、成桂で玉を43に追ってから「53 圭 同と」を実行し、詰上ります。

〔途中図4〕921手目43桂

持駒なし

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

持駒なし

本局の詰手順は「金追い」×「持駒増幅」×「歩の運搬」という構造ですが、その最大の特徴は金追い一周ではなく、二周で1枚持駒増幅が行われることにあります。

なぜこんな不思議な持駒増幅が成立するのでしょうか？

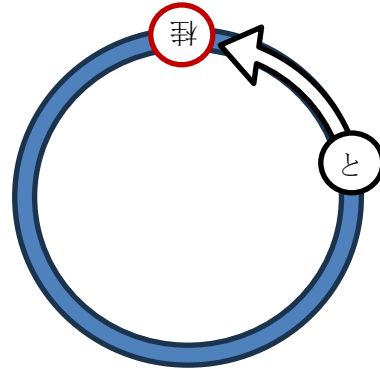
その秘密は「合駒の発生場所」にあります。

比較のため、普通詰将棋での「龍追い」を思い浮かべてください。持駒増幅ではありませんが、持駒変換のため、龍追いの途中で合駒が出現することは良くありますね。その合駒は大抵、直後に取られてしまいます。もう一周してから

取られるということはありません。これは龍の進む先に合駒が出現するためです。

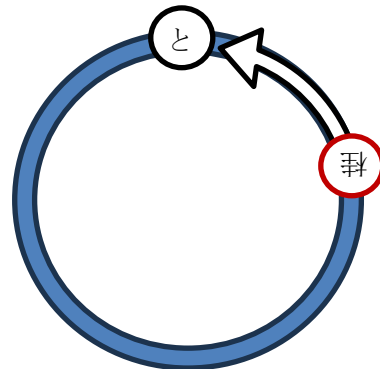
本局はどうでしょう？ 「と金追い」に対して、と金が進む先に合駒が出現すれば、龍追いの合駒と同様、これを取って持駒増幅は一周で終わってしまいます。これを模式図で表します。

〔模式図1〕進行先の地点への合駒(通常)



ところが本局はこうなっていません。と金を通り過ぎた後の地点(17)に合駒が出現します。

〔模式図2〕通過後の地点への合駒(本局)



通過済みの地点に合駒が出現してしまったため、取るにはもう一周しなければなりません。これが持駒増幅に二周を要する理由です。厳密に言えば合駒請求の分、一周目と二周目は微妙に異なるコースを辿るのですが、ほぼ同じ軌道を共有しているので、ざっくり二周で1枚合駒を取ると言って良いでしょう。「一手馬鋸」の「持駒増幅」版のような感じですね。

このような構造を持つ作品はフェアリー詰将棋でもほとんど見かけません。もし、普通詰将棋でこれに似た仕組みを実現できれば、それだけで立派な「作品」になるでしょう。本局はフェアリー愛好家だけではなく、普通詰将棋の作家にも注目して欲しい作品です。

【短評】

若林さん

二周に一回手に入る桂を使つての歩の運搬。  
極光2の84番を思い出しました。

☆「極光2」第84番も金追い二周で合駒を稼ぐ持駒増幅機構を持つ作品です。合駒請求に使う駒はライダー系の駒(桂-rider)であり、本局のような「通過後の地点への合駒」を可能にするためにホッパー系の駒が必要というわけではないことが分かります。

【参考図】「極光II」第84番

上田吉一  
マドラシ協力自玉詰 20550手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
	◆								◆	二
皇	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	駒		三
	王								◆	四
	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	佳		五
金	臣	臣	臣	臣	臣	臣	臣	零	歩	六
皇	臣	臣	臣	臣	臣	臣	臣			七
	臣	臣	臣	臣	臣	零	臣	金		八
駒	臣	臣	臣	臣	臣	零	臣	王		九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※臣: Wazir  
賢: Fers  
城: Rook-Grasshopper  
蝗: Locust  
佳: 桂-rider  
◆: Pyramid (不動、不滅駒)  
(極光II,2003年6月)

(※解答省略、早詰 4862 手あり)

☆なお、上図を紹介するため完全性の確認を行ったところ4862手の早詰が見つかりました。機械検討と人力検討の併用なので、最短手数かどうか分かりません。変寝夢氏に作者への早詰順の連絡を依頼しましたので、修正図が発表されるのを待ちたいと思います。

占魚亭さん

手順の見当をつけやすかったこともあり、すらすら解けました。  
「成桂追い→桂の渡し合い→成桂捨てで終幕」という桂に光を当てた見事な構成ですね。

変寝夢さん

51歩の壮大なる出世ストーリームービー。

面白かった。

さつきさん

1周で桂を請求してもう1周で入手する大長編。hopper駒の性質を存分にいかした手順が素晴らしいです。

荻原和彦さん

方針は明確。受方51歩を57で成って引き寄せる以外ない。城による開き王手に対する△17合と王手駒の選手交代(圭→と)に気づけば解決近し。

さて、後半の84手サイクル×8回で桂打のタイミングがズレていくのをどう略記したものか。「反復手順のm手目～n手目」の手続き定義を試みたのは凝りすぎだろうか。

☆各サイクルで桂捨てのタイミングがズレていくので、反復手順の表記は難しいですね。作者ご自身の原稿は文章で表現されていた(出題図は早詰防止のため61◆を追加しています)。

【作者の自筆原稿(写し)】

バ自+ 928手

A 図

RH = Rookhopper, O2 = Leaper O-2, 55 = Leaper 5-5, O = Piece-F.

53歩桂, 42王, 41桂成, 43王, 42歩桂 ~ 39王, 49歩桂, 29王, 39歩桂, 18王, 29歩桂, 27王, 18歩桂, 26王, 17歩桂, 15王, 26歩桂 ~ 21王, 12歩桂 31王, 21歩桂, 42王, 53歩成, 41王, 52と, 41歩, 31歩桂, 42王, 41歩桂 ~ 18王, 29歩桂, 27王, 18歩桂, 26王, 17歩桂, 15王, 27歩桂, 17歩成, 26歩桂, 19王, 15歩桂 ~ 18王, 29歩桂, 27王, 18歩桂, 26王, 17歩桂, 15王, 26歩桂, 19王, 15歩桂, 23王, 14歩桂, 12王, 23歩桂, 11王, 12歩, 21王, 11歩成, 31王, 21と ~ 26王, 17と, 15王, 26と, 14王, 15と, 23王, 14と ~ 46王, 45と, 47王

A 図から...

「46と ~ 26王, 17と, 15王, 27と, 17歩成, 26と, 19王, 15と ~ 46王, 45と, 47王」

「」内 42手を「A」と表記。

「46と ~ 26王, 17と, 15王, 26と, 19王, 15と ~ 41王, 53桂, 40歩, 31と, 42王, 41と ~ 46王, 45と, 47王」

「」内 42手を「B」と表記。

下線部の桂捨て場所の表記。

「A」「B, 54桂, 同歩」  
「A」「B, 55桂, 同歩」  
「A」「B, 56桂, 同歩」  
「A」「B, 57桂, 同歩成」  
「A」「B, 56桂, 同と」



(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、「詰上り手余り不可」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。

【解答】

a) 19 飛 41 伍 32 角生 91 伍 11 飛生 96 伍  
91 飛生 59 伍 99 飛生 16 伍 43 角生 11 伍  
19 飛 61 伍 11 飛生 95 伍 91 飛生 69 伍  
87 角生 19 伍 99 飛生 14 伍 19 飛 51 伍  
11 飛生 94 伍 76 角 99 伍 91 飛生 49 伍  
99 飛生 15 伍 まで 32 手

b) 19 飛 41 伍 32 角生 91 伍 11 飛生 96 伍  
91 飛生 62 伍 92 飛生 36 伍 54 角生 79 伍  
99 飛生 74 伍 63 角生 48 伍 49 飛 43 伍  
54 角生 77 伍 79 飛 34 伍 43 角生 68 伍  
78 飛 94 伍 76 角生 99 伍 98 飛 49 伍  
99 飛 15 伍 まで 32 手

【作者のコメント】

a)は WFP30-3 と同手順です。

WFP30-3 について飛角伍以外を石にして動く駒を強調するという案を言われたのですが、単純に石にする訳にはいかなかったよなあ、と思い出しつつ穿を利用しました。

出題時に発展する未来についてコメントをもらったりしたのですが、当時の出題図で沢山駒を置いていたように伍王が結構奔放に動くのを抑えないといけないので、断念したままの状態です。

楽な方向として飛角伍の組み合わせを諦めたほうがいいと思っていますが、飛角伍でも可能性があるかもしれないので、いろいろ思い悩んでいるところです。

【解説】

$3 + 5 = 8$ 。本局 a)はこの事実を利用して Five-Leaper (伍)王が盤周を巡る明快な手順が作意です。伍は距離5の位置に跳ぶ等距離リー

パーです。縦横の5マス分跳ぶのはもちろんですが、 $3^2 + 4^2 = 5^2$ なので3対4の位置にも跳ぶことができます。この「3」を使って斜めに跳び、「5」を使って縦横に跳べば「8」マス分だけ縦か横に移動することができます。将棋盤は9×9ですから、周辺だけを巡るにはちょうど良いですね。

実際に伍王を動かしてみると8手で15→41→91→96→59に移動し、時計回りに1/4周した状態になります。相対的な伍王と角の位置関係が初形と変わっていることは気になりますが、その問題を保留して後4回、同様の手順を繰り返せば伍王が元の位置に戻り、飛角の位置も初形に戻ります。

素直に盤周を伍王が巡る a)と異なり、b)は曲者です。まず、87が埋まっているため、a)の19手目87角が指せません。代わりに77が空いているので、伍王がここを通過する手順が想定できます。伍王が盤周を離れる離脱ルートと盤周に戻る復帰ルートは具体的にどうなるでしょう。王手を掛け続ける飛角も元に戻れねばならないという条件も満たさねばなりません。

問題を複雑にしているのが、離脱と復帰が1回とは限らないということです。実際に作意に沿ってその様子を見てみましょう。

〔b)の伍王の巡回ルート〕

15→41→91→96→62→36→79→74→48→  
44→77→34→68→94→99→49→15

注目点は2つ。盤周からの離脱・復帰(赤字)が2回起きていること。そして最初の離脱からの復帰場所が「79」であることです。

伍王が元位置に戻るためには、盤周に戻るとき「中央3マスのどれか」に戻ると考えてしまいがちです。九段目に戻るなら49・59・69のどこかに戻るわけですね。これは離脱・復帰が1回しかない場合は妥当な仮定です。しかし、離脱・復帰が2回以上ある場合は、途中の復帰場所が中央寄りである必要はありません。最後の復帰位置が中央寄りでさえあれば良いのです。結局 b)は中途半端に論理的な推論を行い、可能性を過剰に絞り込むと解けません。愚直に見えても、先入観を排し、可能性を取りこぼさないことが重要なのです。

本局は着手不可の地点が一つずれるだけで、内容も難易度も根本的に異なる手順が正解となる組局。作者のコメントからは、かなりの試行錯誤の末の産物であることが伺えます。

また、本局の原図は **WFP30-3** で、a)の手順は **WFP30-3** そのままです。通常ならそのような作は出題しない（紹介にとどめる）のですが、今回は b)の新題としての価値が高いことと、原図の出題から長い年月が経過していることを考慮し、特例として a)を含めて解答募集の対象としました。素直な a)と曲者の b)を同時に並べることで、双方の個性が引き立ち、相乗効果が生まれていると思うのですが、いかがでしょうか？

【参考図】 **WFP30-3** (北村太路氏作)

北村太路

Five-Leaper王協力千日手 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※伍:Five-Leaper王

(Web Fairy Paradise 32,2011年2月)

19 飛 41 伍 32 角生 91 伍 11 飛生 96 伍  
 91 飛生 59 伍 99 飛生 16 伍 43 角生 11 伍  
 19 飛 61 伍 11 飛生 95 伍 91 飛生 69 伍  
 87 角生 19 伍 99 飛生 14 伍 19 飛 51 伍  
 11 飛生 94 伍 76 角 99 伍 91 飛生 49 伍  
 99 飛生 15 伍 まで 32 手

【短評】

若林さん

- a) 相変わらずの飛車がぐるぐる。
- b) 不規則趣向になるんですね。盤面北海道風。

占魚亭さん

87 地点に着地できるか否かで旅行ルートがガラリと変わる。a)での伍王と攻方飛の外縁3周旅行が楽しかったです。

**springs** さん (※a)のみ解答)

b)は解けませんでした。WFP30-3 と a)との比較でさえ本作の方が好みます。

**荻原和彦**さん (※a)のみ解答)

a)の前例(WFP30-3)は「16 手で反転(攻方飛:99→11、受方伍:15→95)」と記憶していた。b)との比較で△87 伍か▲87 角を含む手順と判り、何とか解を発見。一方、b)は△77 伍を含む手順と判る。かなり大きなヒントなのだが、残念ながら見つからず。

**たくぼん**さん

- a)解いた記憶も残っていませんでしたが素直な順ですね。
- b)a)を解いた後だと相当難しく感じます。中を逃げ回るような感じです。手数が同じなのが不思議です。

**るかなん**さん (※a)のみ解答)

前作は未見で解きましたが新作は降参。87 に伍が移動できそうには見えるのですが。

**一乗谷酔象**さん (※a)のみ解答)

(b)変調の動きが絞りきれなかった。

■ 165-12 さんじろう氏作 (正解3名)

ネコネコ協力白玉詰 (受先) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
				王						二
										三
										四
										五
										六
										七
				王						八
										九

持駒 角

【ルール】

- ・ネコネコ  
敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上から n 番目の駒は下から n 番目の駒の性能になる。(補足)



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

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43号)

【解答】

44 飛 45 角 43 飛 15 王 47 角 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
					継				三
					継				四
					角			王	五
									六
					毎				七
					王				八
									九

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

本題の特徴は、双裸玉から始まって詰上がり  
が飛角図式になるところです。駒が増加し易い  
ネコネコルールにおいても格別と思います。手  
順中最終手に対して 47 同角が可能ですが無効  
です。このパターン（王手駒に委託王手してい  
る方の駒種が変化しないため王手の解除が出来  
ない）は割合多いようです。

ただ攻め方王が大きく動くのと、最後は駒の  
利きの確認が分かり難い上、委託王手の詰上が  
り（王手しているのは角に変身した玉）となる  
のは解く方にしてみると、「勘弁してくれ」かも  
しれません。

【解説】

本局は攻方玉が動く協力自玉詰です。

攻方玉が動く協力自玉詰は大抵難解作です。  
玉が動くせいで詰上りの想定が難しくなるから  
です。

勘の良い人なら二段目の攻方玉配置と玉同  
士が離れている事実から、攻方玉が動くことを  
推測できるかもしれませんが、推測はあくまで  
推測。出題時に「受方玉は不動」というヒント  
を出したのは、裏読みで「攻方玉は動く」こと  
を確信して欲しかったからです。

受方玉が不動で攻方玉が動くなら、手順の組  
み立ても明確になります。玉同士が遠いので、  
玉で王手することはできませんから、攻方玉の  
移動により残る駒の性能を変える「委託王手」  
が必要だと分かります。ネコネコの性能変化を  
活かし、縦に駒を並べればそれが可能になりま  
す。角で縦に王手を掛けるには角を飛にする必  
要があるので初手に飛を配置し、「玉飛飛角」の  
並びを作るところまではほぼ必然です。

問題は最終2手。攻方玉をどこに動かせば良  
いのか、その後どうやって詰ますのか考えさせ  
られます。作意は「15 王 47 角」で詰みなの  
ですが、利きの確認が大変ですね。しかも、47 角  
は飛の利きになった 45 角で取れそうに見えま  
す。でも角を取るのが角のため 48 玉が角の利  
きである状態は変わりません。天網恢恢疎にし  
て漏らさず。4筋の遠隔配置で見事に中段玉を  
捕らえました。双裸玉の初形に飛角4枚が加わ  
る詰上り。ネコネコルールにこんな宝石が眠っ  
ていたとは驚きです。

本局は協力自玉詰ですが、さんじろう氏は協  
力詰で双裸玉の調査を網羅的に行い、その成果  
を公開されています。まとめ資料は Onsite Fai  
ry Mate の「資料集」(<https://k7ro.sakura.ne.jp/data.html#nk2>)  
に収録させていただきましたので、ぜひご鑑賞  
ください。さんじろう氏のコメントが付いたもの  
を鑑賞するだけでも、ネコネコの感覚がある程  
度身につくと思います。

【短評】

若林さん

受方玉"は"不動のヒントで 15 王にヤマがは  
れました。最終図で同角ができないのがネコ  
ネコたる所以。

占魚亭さん

角（の性能変化）が主役。  
双玉飛角図式の詰上りが美しい。

たくぼんさん

たった5手でこの難しさ。  
いつになったら慣れる事やら。

☆たくぼん氏の解答は3手目44 飛打となっ  
ていましたが、前後の手順から解けていると判  
断し、正解としました。

## 【総評等】

### 変寝夢さん

そろそろ年賀詰が頭によぎる頃ですねえ。

☆もうそんな時期なんですね。一応フェアリー用の年賀詰候補作はストックがあるのですが、別案も考えてみます。普通詰将棋の年賀詰は白紙状態。これから考えます。

### たくぼんさん

中長編は謎解きが面白くて満足。  
逆に短編は苦勞の連続でした。

### るかなんさん

今回は大分苦戦。  
ほぼ全部ラスト 1 週間で解けはじめてます。

☆先週、関西将棋会館の開館に合わせていくつかのイベントがありました。安満遺跡公園で行われた「高槻将棋まつり」や開館式典、芥川商店階街で行われた「将棋ストリート」等です。筆者はこの原稿を書く作業に追われ、見に行くことができませんでした。その代わりと言ってはなんですが、街に出たときに見掛けた将棋関連の写真をお見せしましょう。最初はもちろん、関西将棋会館です。まずは駅の西口から見た会館の写真。逆光で見づらいですがご容赦を。



☆会館を近くから別角度で写した写真もご覧ください。



☆会館の建設に伴い、公園や駅の通路の整備工事も行われました。下の写真は整備中の通路に飾られていた子供たちの手形です。



☆駅の歩道橋にも会館オープンのお知らせがあります。



☆高槻阪急では浦野八段の詰将棋が展示されていました。筆者が行ったときは既に応募締切が過ぎていました（もっとも筆者が解答を出したら営業妨害になるかもしれませんが）。

## 今月の手筋（解答）



☆「将棋のまち高槻」と書かれたバス。側面には棋士の写真もあります。



☆他にもマンホールや商店街ののぼり等、街のあちらこちらで将棋仕様に詠えた風景や意匠が見られますが、それはまたの機会に紹介しましょう。将棋会館が本格的に動き始めてから、どんなイベントがあるのか、自分の住む街がどう変わっていくのか楽しみです。

以上

**解答**  
12Q 同龍 31飛 22玉 32銀成 まで 5手

XとYの二種の駒があり、Xの利きがYの利きを包含しているとき、普通詰将棋ではYを先に使い、Xを残す方が有利なことが多い。それを敢えて逆順にする手筋を「不利先打」と呼び、駒の種類に応じて「X先XY」と表わす（例：飛先飛香）。フェアリーでは弱い駒を残す方が有利なことも多いので「強駒先打」とした。通常の将棋駒では利きの包含関係は限られるが、フェアリー駒を使えばすべての将棋駒をこの手筋の対象にできる（本局は「Q先Q飛」）。歩を「先打」の対象にすることも可能。

**適用分野**  
一般

**関連項目** 強駒先合

## 推理将棋第180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180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12月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第180回解答」をお願いします。

今年の出題は残すところ今月と来月の2回になりました。先月は余詰を出してしまいましたが今年の残り2回は如何に？

初級は、けいたんさんからの8手で、4年以上前の投稿作をようやく出題することができました。

中級は、原岡望さんからの13手で、ついに初期配置と一致する駒が38枚になりました。

上級は、るかなんさんの「37枚一致」シリーズ第3弾の15手です。

### ■本出題

#### 180-1 初級 けいたん作

5手目と7手目は7筋 8手

初手が7筋着手なら4択ですが、5手目や7手目だと着手可能な駒種が増えそうです。

#### 180-2 中級 原岡望作

38枚配置 13手

単騎詰が11手以内で可能なのは玉方が詰まされる配置にできるから。本問では2枚で詰めるようです。

#### 180-3 上級 るかなん作

37枚一致(15手) 15手

3作同時投稿だった37枚一致シリーズの最終回は15手です。37枚は位置と駒種と所属が同じです。

中間ヒント (11月26日頃 作者)

締め切り前ヒント (12月3日頃 Pontamon)

#### 179-1 初級 けいたん作

5手目と7手目は7筋 8手

「8手で詰みか」

「5手目と7手目は7筋の着手だったね」

「大駒を打つ手はないな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・8手で詰み
- ・5手目と7手目は7筋の着手
- ・大駒を打つ手なし

#### 180-2 中級 原岡望作

38枚配置 13手

「12手目に置き駒を移動し、13手目4度目の「同」と思い込んでいたら他の手で詰まされた」

「詰上がり、盤上の駒38枚が原配置とは! 他の駒は寝ていたのかな」

「そうそう、横に動いた駒はなかったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手で詰んだ
  - ・「同」のつく指し手が3回あった
  - ・12手目に駒を移動し、13手目同のつく指し手を予想していたら、他の手で詰まされた
  - ・終局時、盤上の38枚の駒は原位置だった
  - ・横に動いた駒はなかった
- ※担当補足;「原配置/原位置」は、地点と駒種と所属が同じ。(駒種は全部で14種)

#### 180-3 上級 るかなん作

37枚一致(15手) 15手

「15手目で詰んだこの局は王手1回、玉頭の手も1回で、駒取りもその玉頭の手直後の1回だけだったね。」

「また37枚が初期配置と同じなの?」 ※

さて、どんな手順だったのでしょうか。

「玉の周辺へ着手した駒は1種類だけだった。」

(条件)

- ・15手で詰み
- ・終局図で盤上の駒のうち37枚は実践初形と同じ配置 ※
- ・王手1回
- ・玉頭の手1回
- ・駒取りは玉頭の手直後の1回
- ・玉周辺への着手は1種類の駒種

※担当補足;「同じ配置」は、地点と駒種と所属が同じ。(駒種は全部で14種)

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178回解説

担当 Pontamon

推理将棋第 178 回は 13 名から解答をいただきました。

\*\*\*\*\*

1 7 8 - 1 初級 Pontamon・飯山修 作  
飯山氏からの図 8 手

「これは飯山修氏から提供された図で過去作には無い詰み上がりらしい」

「どんな手順で実現できるのかな？」

「初手は7筋の手で、8手目の2回目の王手で詰みだね」

「ほかにはどんな手があるのかな？」

「駒を横へ動かす手があるし、同で取った駒を同じ段へ打つ手があるね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

飯山氏から提供された詰み上がり図に担当が条件付けした 8 手作です。

作者ヒント

もちろん同の手は角ですが棋譜は同角成 (Pontamon)

締め切り前ヒント

横に動ける駒は、飛、金、玉の 3 種。本問では玉が動くので 49 地点か 69 地点で詰まされます。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 7 8 - 1 解答

▲78 金、△34 歩、▲56 歩、△66 角、▲48 金、△同角成、▲69 玉、△58 金 まで 8 手

(条件)

- ・ 8 手目の 2 回目の王手で詰んだ (6 手目△48 同角成、8 手目△58 金)
- ・ 初手は 7 筋の手 (初手▲78 金)

- ・ 駒を横へ動かす手があった (7 手目▲69 玉)
- ・ 同の手で取った駒を同じ段へ打った (5 手目▲48 金: 6 手目△同角成 - 8 手目△58 金)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 なし

「寄る手があった」だと棋譜に「寄」が付く手なのかと迷うかも。8手の棋譜に「寄」が付く手は「金寄」しかないけれど、本問では「駒を横へ動かす手」なので、横へ動ける玉、金、飛の3つのどれかになるでしょう。初手は7筋と言えは圧倒的に多いのは▲76歩。駒を取る手は同の手で取る必要があり、王手2回のうちの最初の王手は77で角を取る手での王手が見え易いので、この方向で考えた手順が参考図の手順になります。詰み上がりの形は二枚角での詰みになっていますが、先手の協力手の▲66歩は手数が足りないので後手が一旦角を打ってから△67角不成としています。初手の▲76歩が角打ちを邪魔しているため、同の手と同じ筋に打てるのは78地点に限定されています。

参考図: ▲76歩、△34歩、▲77角、△同角成、▲58玉、△78角、▲48飛、△67角不成まで8手

参考図

持駒 歩

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

持駒 なし

無事に解けたと思ったのですが条件を見直してみると、同の手で取った駒を打つのは駒取りした同じ筋ではなく同じ段だったので参考図の手順は失敗手順でした。短手数で取れる駒としては角なのですが、角を同の手で取って、同じ段へ角を打つなら、▲76歩、△34歩、▲66角、△同角、▲58玉、△46角、▲48飛、△57角左成の形が思い浮かびますが、王手は1回だし59地点の逃げ場があるので失敗です。どうやら、角を同の手で取る手順では無さそうです。

となると後手が取って打つ駒は何でしょうか。歩や角以外の駒を取れるのは6手目なので、その取った駒を8手目に打って詰めることになるので、とどめは金の可能性が高いでしょう。初期配置で金は角の筋違いなので、動いた金を直後に角の同の手で取るしか無さそうです。6手目に角で金を取れるのは37地点、48地点、57地点、59地点、68地点、77地点の6地点ですが、本問では初手が7筋の条件があるため、歩突きと金移動合わせて3手かかる37地点と57地点は除外されます。また、初手▲76歩で69の金を2手かけて77地点へ移動して77地点で後手が角で金を取ると、その手は王手になるので王手の応手をすると7段目へ金を打てません。したがって77地点も除外されます。59地点で金を取る手順では、▲78銀、△34歩、▲48玉、△77角不成、▲59金右、△同角成、▲38玉、△48金のように9段目に金を打つことはできても王手にはなりません。残る金取り地点は48か68になりますが、68地

点で金を同の手で取る際、▲78銀、△34歩、▲38金、△77角成、▲68金、△同馬の手順だと、△77角成と△68同馬の両方が王手になるので、▲49玉、△58金で詰めることができても失敗手順になります。なお、取った駒を同じ段へ打つので、角不成で取っては打った金の支えがないので金取りは角成か馬で取る必要があります。角成を77でも68でもできるので手順が非限定になるので68地点で金を取るのではないという裏読みが可能でした。

ということで、金を取らせるのは48地点のようで、目指すのは68地点で金を取って詰める左右反転形です。初手から▲78金、△34歩、▲56歩、△66角として、48地点に角が利くようにし、▲48金、△同角成で金を取ります。これが1回目の王手なので横移動の手の▲69玉で王手をかわし、△58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)

飯山修さん(作者)「送った図とはどれも合わず変だなと思ったら「パラ302作品の68玉が69のものは未出」とついでに書いたつぶやきが作品になってたと知りビックリ  
こうして作品にさせていただくと69玉型が未出の理由が良く判りました」

■提供いただいた他の詰み形は互いに余詰になりそうで条件付けが難しそう。いつかは作図にチャレンジしてみます。

NAOさん「69玉を金で詰ますのは初ですか。角か馬で詰める形が多いから見過ごされたのかも。」

■玉位置を明かせば、小駒で詰むのは本問の詰み形だけの6通りになりますね。

はなさかしろうさん「手数の割にしっかりした条件がたくさん付いていますが、王手2回と同の駒取りの両立が鍵でしょうか。7手基本形とは反対の、玉の右側からの角侵入でした。」

■成や不成の条件は排除しましたが、余詰を無くすために条件が増えてしまいました。

原岡望さん「角の使い方」

■先手陣へ直射している角ですが、先手陣へは入らずに66地点で方向変換。

るかなんさん「初手第一感は飛車でした。作意より余詰でこの形に遭遇した人多そう。」

■初手は▲76歩、▲78銀、▲78金、▲78飛の四択でした。「初手は7筋」だと▲76歩以外だと想定する人が多いでしょうから、その裏をかく条件として使えるかも。

ミニベロさん「7手のアレンジだけど、2回目の王手が旨い限定。」

■初王手や3回王手で詰む余詰を排除するためにどうしても必要になった王手2回条件でした。

諏訪冬葉さん「4手目「△77同角成」を中心に読んでたので解答にたどり着けませんでした」

■△77同角成後に78地点や68地点の駒を同の手で取って8手目に打つ手順だと条件のいずれかが不成立になります。

ほっとさん「過去に無かったのは、余詰を消すために条件がたくさん必要になるから、という気がする。」

■余詰を消すための条件設定に苦労しました。

中村丈志さん「金のフェイントが難しかった。」

■初手▲78金のフェイントから同の手で金を取らせるための▲68金を△同角成で取らせる手順だと、この時点で既に王手を2回しているので▲49玉を△58金で詰める手順は失敗でした。この手順が余詰にならないようにするために王手回数の条件が必要になりました。

RINTAROさん「初手76歩を考える。気付きにくい角の活用。今回の3問で一番考えました。これまでで一番難しい初級問題だったかも。」

■条件が多いと解図のヒントが多いようで、逆に達成しないといけないタスクが多いとも言えるので8手でも難問になったのかもしれない。

御原真尋さん「角は7筋になるものだとばかり思っていて、解けるまでにかなり時間を要しました。」

■先手なら▲44角、後手なら△66角経由で角の進行方向を変えて、次に金、銀、飛を取る手筋がよく出てきます。

占魚亭さん「同じ段ではなくて同じ筋に打つと勘違いしていました（苦笑）。」

■参考図の手順をどれにしようか悩んでいたのですが、その勘違いをいただいて結果稿を書きました。

\*\*\*\*\*

正解：12名

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

\*\*\*\*\*

178-2 中級 けいたん 作  
同角まで 9手

「同角まで9手で詰みか」  
「4手目は飛の着手だったね」  
「王手が2回あったな」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・同角まで9手で詰み
- ・4手目は飛の着手
- ・王手2回

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

前は飛不成まででしたが今回は成も不成も付いていない同角までです。

作者ヒント

端の手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

最終手は、最初の王手に対する合い駒を同角で取る手。成も不成もついていないので後手陣の手ではありません。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 7 8-2 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△52 飛、▲21 馬、△42 玉、▲15 角、△24 歩、▲同角 まで 9 手

(条件)

- ・同角まで 9 手で詰み (9 手目 ▲24 同角)
- ・4 手目は飛の着手 (4 手目 △52 飛)
- ・王手 2 回 (7 手目 ▲15 角、9 手目 ▲24 同角)

詰り図

持駒 なし

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

持駒 桂歩

最終手の角は先手の初期配置の角が動いて行ったものでしょうか？4手目が飛なので、その飛を取って両王手にする手順の▲76 歩、△54 歩、▲44 角、△62 飛、▲同角不成、△42 玉、▲72 飛、△51 金右、▲同角不成の両王手だと△同玉で角を取ることもできますし△53 玉と逃げることもできるので詰んでいません。また、角と飛での両王手でも王手回数は1回にしかならないので条件をクリアできていません。どうも先手の初期配置の角を最終手で同角と指すのは難しいようです。となると、最終手の角の手は後手の角を取って、盤上へ打ってから同角と動かすのでしょうか。その角の支えるのは後手の角を取った時に成った馬になるはずで。盤上の馬と持ち駒の角で詰める形で思い出

されるのは馬と角を横並びにする二枚角の形です。二枚角の詰み形の時、玉腹の退路を埋める必要がありますが、4手目飛の条件があるので△52 飛と指すのがピッタリのはずです。この方針で詰めた手順が参考図の手順になります。条件を確認してみると王手は2回とのことですが、参考図の手順では王手は最終手の1回だけになっていましたので、角の打ち場所を22ではなく、角打ちが王手になる▲24 角なら△33 桂に▲同角不成で王手2回にすることができます。この手順変更で解けたと思ったのですが、最終手は同角成ではないので不成にすれば良いと思い込んでいましたが「同角まで」だと同角不成では条件をクリアできていませんでした。

参考図

持駒 なし

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

持駒 桂歩

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△52 飛、▲23 馬、△42 玉、▲22 角、△33 桂、▲同角不成 まで 9 手

角打ち王手に合い駒をして、その合い駒を同角で取って詰める手順は替えようが無さそうなので、角打ち王手は後手陣ではなく、同角も後手陣ではない必要がありますが、参考図の形では同角で取る駒は後手の△33 桂しかありませんでした。二枚角の形にするために22で成った馬を▲23 馬と動かしましたが、23の後手の歩を取らなければ▲15 角の角打ち王手に△24 歩の合い駒が可能になります。この歩を▲同角で取って詰めば良いのですが、参考図の手順のように△33 桂の合い駒が可能ですし、後手玉はまだ居玉のままなので△42 玉を指す必要があります。これらを一挙に解決する手が▲



21 馬で後手の桂を取ってしまう手です。桂がなければ△33 桂の合い駒ができないですし、21 地点へ 22 の馬が動いても、32 地点に馬が利いたままなので玉の退路はありません。初手から▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△52 飛、▲21 馬とすれば△42 玉を指せます。続けて 7 手目▲15 角の角打ち王手に△24 歩の合い駒をして▲同角で合い駒の歩を取って詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん「6 手詰の筋の応用ですね。」

■推理将棋では最短 7 手詰ですが、詰将棋ルールだと無駄合い無しなので、▲76 歩、△34 歩、▲58 飛、△88 角成、▲68 玉、△95 角の 6 手で詰みの判定。そのまま推理将棋のルールで続けると▲86 歩、△同角、▲77 桂、△同角不成までの 10 手詰になってしまいます。先後を逆にして、▲21 馬で桂を取ると△33 桂の合い駒の手ができなくなって 9 手詰になりました。

はなさかしろうさん「手順はストレートですが第一感を空振り。チェンジアップという感じでした。」

■空振りした第一感の手順はどんな手順だったのだろう....

原岡望さん「同角で詰める工夫」

■取った角は中段だけで使う工夫が必要になりました。

るかなんさん「王手 2 回が単に無駄合対応というのは珍しいような。」

■推理将棋は無駄合いも指さないといけないルールですが、あまり見掛けないですね。

ミニベロさん「これも、6 4 桂で 5 2 をふさぐ順のアレンジだが、条件が巧みです。

8 手も 9 手も、新手順はあまり無いけど、条件の工夫はできますね。」

■▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△42 玉、▲21 馬、△24 歩、▲64 桂、△25 歩、▲24 角などの 9 手詰手順のことですね。

諏訪冬葉さん「最終手は敵陣に入れない。でも玉は最大 2 回しか動かさない・・・」

■後手は角を取らせるための 2 手目の協力手の△34 歩と 4 手目の飛の手が決まっているので、玉の手は残り 2 手が最大で可能ということですね。その場合は、最初の王手の応手は玉が逃げる手になるので最終手で同の手は指せなくなるため、玉の手 1 回と合い駒の手 1 回が確定しますね。

ほっとさん「5 手目 23 馬だと最終手に成か不成が付いてしまう。」

■△24 歩を指せなくなり、残っている合い駒の手が△33 桂なので、成か不成が付いてしまいますね。

飯山修さん「過去問 116-1 の逆バージョンということか」

■王手される前に△24 歩を突くか、▲15 角の王手に△24 歩とするのかの違いですね。

RINTARO さん「ヒントなしで解けたのはこれだけでした。」

■王手 2 回を中段の角ですることになるので解き易かったかも。

御原真尋さん「「同角で詰み」という条件を考えると意外とすんなり解けました。」

■最終手の棋譜が分かっていると大きなヒントになりますね

\*\*\*\*\*

正解：11 名

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

\*\*\*\*\*

178-3 上級 るかなん 作  
37枚一致(11手) 11手

「11手で詰んだこの局は、3手目と4手目は同じ筋の着手で、4連続で動いた駒が2枚あったね。」

「終局図で37枚が実戦初形と同じ配置なのはそんな事情があったのか。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

37枚一致シリーズの第一弾は11手です。動いた駒は何枚なのでしょう？

作者ヒント

7手詰のおさらいを (るかなん)

締め切り前ヒント

4連続で動いた駒は先手の歩と後手の玉。もう1枚、初期配置と一致しない駒がありません。

\*\*\*\*\*

推理将棋 178-3 解答 担当 Pontamon

▲48金、△24歩、▲49金、△42玉、▲26歩、△32玉、▲25歩、△23玉、▲24歩、△12玉、▲23歩成 まで11手

(条件)

- ・11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 (初形の配置ではない駒: 51の後手玉、23の後手の歩、27の先手の歩)
- ・3手目と4手目は同じ筋の着手 (3手目49金、4手目△42玉)
- ・4連続で動いた駒が2枚 (4手目△42玉から10手目△12玉までの後手玉、5手目▲26歩から11手目▲23歩成までの先手の歩)

詰上り図

持駒なし

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

持駒歩

4連続で駒を動かすという条件の場合、よくあるのは攻め方の歩と玉方の玉でしょう。先手の歩を4手突き進めて7手目の▲23歩成で詰ます形の場合、後手玉の手は2手しかないので、これを4手連続の玉の手にすれば良さそうです。後手に2手増えるのであれば先手も2手増やすことになり、7手詰の詰み形に4手加われば11手なので計算があいそうです。先手の2筋の歩突きは4手連続で指す必要があるので先手は初手と3手目の2手で2筋の歩以外の手を指す必要があります。後手は玉の手を2手増やすために△42玉を指す前に玉の手を2手指すことになるのですが、3手目の先手の着手と4手目の後手の着手は同じ筋の条件があるので工夫が必要です。あと、終局時に盤上の37枚の駒が初期配置と同じにする必要があるため、初期配置の地点へ1手で後戻りができない歩を突く手は指せません。そこで考えた対処策はどの方向でも3手目に初期位置へ戻ることができる玉の手を先手が指せば良さそうです。4手目は6手目の△42玉を指せる地点へ後手玉を動かす手になるはずなので4手目は5筋への玉の手に決まります。先手玉も後手玉も初手からの4手を5筋の手にすれば、3手目と4手目は同じ筋の条件をクリアできます。この考えで指したのが参考図の手順で7手詰での▲23歩成の詰み上がりになりました。先手玉は元の59地点に戻っているので、先手の動いた駒は歩1枚だけで後手は玉と飛が動いているので、双方合わせて3つの駒が初期位置から動いたので、終局図では37枚の駒が実戦初形と同じになっているはずでしたが、盤上を確認してみると最終

手の▲23歩成で取られた23地点の後手の歩が無くなっているのが初形と異なる駒は36枚なので失敗手順でした。

参考図

持駒なし

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

持駒歩

参考図：▲58玉、△52玉、▲59玉、△51玉、▲26歩、△42玉、▲25歩、△32玉、▲24歩、△42飛、▲23歩成まで11手

後手玉を4手かけて32地点まで動かすことを考えたのですが、それならば2手目の△62玉から△52玉、△42玉、△32玉の手順でも良いので手順は非限定になっていました。後手着手の最後の△42飛で玉の退路を塞いだのですが、飛を動かすと初形と同じ駒が36枚になってしまうため、これも要修正です。攻め方である先手は2筋の歩を4手連続で突き進めて▲23歩成で詰ます手順は変更できそうにありません。後手玉の最終位置を7手詰と同じ32地点で考えたために△42玉の前に玉の手2手を追加しましたが、2手目が△52玉でも△62玉でも良いことになるので、△42玉、△32玉の後に玉の手を2手に続けて指すことを考えてみます。3回目の玉の手を△42玉として戻ってから再度△32玉とするのでは△42飛が必要になるので3回目の玉の手を△42玉と指すことはできません。後手玉が2筋方向へ動いて4回目の玉の手を△12玉にすれば、11手目の▲23歩成で詰むことに気付けば、2手目は△24歩を指してその後は△42玉、△32玉、△23玉、△12玉の4手連続の玉の手を指すことができます。となると、4手目は4筋の手なので先手の3手目も4筋の手を指す必要があります。参考

図では玉を前後させて3手目に初期位置へ戻しましたが、3手目に4筋の手を指すなら49の金を前後させれば良いことに気付きます。よって、初手から▲48金、△24歩、▲49金、△42玉になります。続けて5手目からは▲26歩、△32玉、▲25歩、△23玉、▲24歩で王手になりますが10手目の△12玉で王手をかわしますが▲23歩成で詰みとなりました。初期配置と一致していない駒を確認してみると、27地点の先手の歩、23地点の後手の歩、51地点の後手玉の計3枚なので37枚一致になっています。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん(作者)「手数都合で上級になったのだと思いますが、作者としては中級相当のつもりです。」

■はい、投稿時には初級～中級とのことでした。

NAOさん「攻方が1手余る10手詰の形。11手なら2手余らせることができ金の屈伸でびったり。」

■指した駒を元に戻す時間稼ぎを思い付くかどうかカギ。

はなさかしろうさん「n枚一致、n=39は不可能、n=36は最短7手ですね。n=38は16手で可能ですが最短かどうか、と脱線も楽しみました。本問はn=37ということで、本手順の11手が最短なのか、他にどんなバリエーションがあるか、楽しみです。」

■37枚一致シリーズの第二弾を出題中です。11手の別手順ではなく、手数が2手増えています。

原岡望さん「金の動きが盲点でした。似たような条件でいくつか作れそうです。」

■是非、作図して投稿していただけると幸いです。

ミニベロさん「うーん。これも7手のアレンジ。やっと気が付きました。  
4連続駒が2つ。これがネックで困ってましたが、金の往復ですか。  
私好みなのに苦戦しました。おかげで、次回作見えたかも！」

■シリーズだと明かしたので、解図の際に別の筋が見えると予習になってしまうかも。

諏訪冬葉さん「例の7手は36枚不動だな・・・から終局図が浮かびました。」

■攻め方の駒を1枚だけ動かす手筋が浮かぶと解き易いですね。

ほっとさん「形を崩さずに手待ちする1・3手目が妙手。」

■▲23歩成の形を目指すと、▲26歩、▲27飛、▲28飛のように2筋の手を考えてしまいそう。これだと先手も後手も連続着手は3手にしかなりません。

飯山修さん「3手目4手目を同一筋に出来る方法を探る謎解き問題」

■3手目▲48銀で▲39銀と戻すと、後手は玉の4連続着手が可能ですが、先手は3連続にしかできなくなります。

RINTAROさん「夜、布団の中で考えてるときに解けました。序の3手が絶妙ですね。」

■夢の中で解けたと思った手順を翌朝に並べてみると全然だめなことが多いですが、寝入る前なら正解することも。

御原真尋さん「先手番が2手余ってしまいますが、その遊びの2手を「3手目と4手目は同じ筋の着手」という条件でただ一通りに定まるのが綺麗でした。」

■2手も余っていると、それを吸収させる条件設定に苦勞するのですが、本問ではメイン条件と相まって見事な条件設定でした。

\*\*\*\*\*

正解：11名

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

\*\*\*\*\*

(総評)

piyoさん「今回も運良くスムーズに解けました(たぶん)。早く解けると嬉しいのですが、その分次の餌(次回出題)までの間が空いてしまうのが難点で、締切近くまでうんうん唸ってる方の楽しみも捨てがたい気がしてきました。」

■これから年内は難しい問題が目白押しになるかも。

NAOさん「37枚一致のシリーズ続編が楽しみです。」

■現在出題されているのが第二弾。来月は第三弾です。

原岡望さん「23日解答はたぶん自己新記録です」

■作者からの中間ヒント投入前の解答でした。

るかなんさん「今回は初級が最後でした。そろそろ年賀詰を考え始める季節ですかね。」

■第179回の出題時に年賀詰作品の募集を記載しました。現時点(10/13)では募集前から投稿された4作が手元にあります。

ミニベロさん「7手ベースの可能性を広げてくれた178回でした。」

■筋や段をずらした7手ベースは難問になるかも。

諏訪冬葉さん「今回の勝手に決める隠しテーマは「6・7手詰めの応用」になりました。」

■狙った特集ではなかったのですが、結果的には的を得ているテーマですね。

ほっとさん「久しぶりにヒント前に解けまし

た！」

■出題時の予想通りに易しい回だったようです。手応えが不足していたのでは？

飯山修さん「'作'という実感はないが去年のパラ全国大会での中村雅哉さんの要望に答えられた形になりました。ありがとうございました。」

■提供いただいたあの8手の6作が164-3の総評で書かれていた詰上り図面DB集の一部なのです。

RINTAROさん「ヒントのおかげで何とか解けました。」

■ヒントが出ない詰パラの推理将棋は、問題文の解釈で躓くと正解できる希望が薄れます。10月号では王手放置の手を指すような文になっていてお手上げ状態です。(泣)

御原真尋さん「初めての解答で、至らない点があるかもしれませんが、どうぞよろしくお願いたします。」

■初解答ありがとうございます。今後とも解答をよろしくお願いします。推理将棋の作図にもチャレンジしていただければと思います。まずは2025年の年賀推理作りでしょうか。

占魚亭さん「今回は1問解答。全く浮かばない……。」

■そんな時もありますね。担当は、思考が堂々巡りして全然進まず、新しい手順や形が思い浮かばないことが多々あります。

\*\*\*\*\*

推理将棋第178回出題全解答者： 13名  
 piyoさん NAOさん はなさかしろうさん  
 原岡望さん るかなんさん ミニベロさん  
 諏訪冬葉さん ほっとさん 飯山修さん 中村丈志さん RINTAROさん 御原真尋さん 占魚亭さん

\*\*\*\*\*

「さすがにこれはひどい」図を完全にしよう

若林

-----  
 WFP196号のコラムで紹介された「これはさすがにひどい」図面をフェアリー詰将棋として完全にしてみましょう。



6重の取りがかかっているのを正当化するルールで真っ先に思いつく lotrap。一部が見えている駒は適当に採用したりしなかったりして fmza にかけるとかなり惜しい。平行移動と非限定消しの75歩を置くと。

Lortap協力詰 5手

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

持駒なし

これがなんと合駒の入る完全作で、不要駒は56歩だけ。なかなか面白いものを見せていただきました。

(55王、61玉、91龍、71金、52龍まで)

## 第25回フェアリー入門出題

担当：springs

今回の募集ルールはフェアリー駒の Knight と Nightrider です。Knight や Nightrider を使用した作品が 15 作集まりました。たくさんのご投稿ありがとうございました。

各作品のルールや使用されているフェアリー駒は右表の通りです。作品はルール・手数順に並べています。

なお、受方の持駒について記載されていない場合は標準の将棋駒の残り全部です（つまり持駒に Knight も Nightrider もない）。

1 作でも解けたら解答をお送りいただけますと幸いです。

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

### ルール説明

#### 【Knight】（騎）

チェスの Knight。八方桂。

#### 【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。

#### 【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

#### 【n 解】

解が複数あり、n 個の解を求める出題形式。

#### 【ツイン】

問題図を a) とし、b)、c) ……を指定された設定でそれぞれ解く出題形式。

フェアリー駒の詳細は、先月号の「Knight・Nightrider 超入門」をご参照ください（WFP 第 196 号 pp.89-95）。

### 解答規定

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

#### • 解答締切：

2024 年 12 月 15 日（日）

#### • 解答送付先：メール（springs）

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

### 作品一覧

番号	ルール	騎	騎王	夜	夜王
①	協力詰 3 手 ツイン	●			
②	協力詰 5 手		●		
③	協力詰 5 手				●
④	協力詰 5 手	●			●
⑤	協力詰 5 手				●
⑥	協力詰 5 手				●
⑦	協力詰 5 手				●
⑧	協力詰 7 手				●
⑨	協力詰 7 手				●
⑩	協力詰 19 手	●			
⑪	詰将棋 3 手	●			
⑫	詰将棋 3 手			●	
⑬	詰将棋 7 手 ツイン			●	
⑭	詰将棋 7 手 2 解	●			
⑮	詰将棋 13 手	●			

\*\*\*\*\*

#### ① springs 作（登場 36 回）

協力詰 3 手

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

持駒 金桂

b) 持駒 金騎

担当者作。ツインです。まずは普通の協力詰として解き、その後に持駒の桂を Knight に変えて解いてください。

② 若林作 (登場 3 回)

協力詰 5手

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

持駒 銀3

駒: Knight王

続いては若林さんの作品。55 の Knight を詰めます。盤上の桂はいずれも余詰消しの駒なので、あまり気にする必要はありません。銀4枚で詰む形を考えましょう。

③ 若林作 (登場 4 回)

協力詰 5手

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

持駒 歩

夜: Nightrider王

若林さんの2作目。75 の Nightrider を詰めます。やはり大駒は強力ですから、2枚の角を活用したいですね。

④ げん作 (登場 11 回)

協力詰 5手

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

持駒 飛桂駒

夜: Nightrider王

駒: Knight

盤上は受方夜王1枚のみ。げんさんの作品です。攻方の持駒には Knight があります。手が広く簡単ではないと思います。直接的なヒントを小さい文字で出しますので、必要に応じて拡大してご確認ください。

ヒント: 持駒は駒、飛、桂の順に打つ。

⑤ 北村太路作 (登場 13 回)

協力詰 5手

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

持駒 角金

夜: Nightrider王

北村太路さんからは夜王協力詰を3作ご投稿いただきました。その1作目です。本作も手が広めなのでヒントを出したいと思います。

ヒント: 初手は角打ち。





⑩ 神無七郎作 (登場 20 回)

協力詰 19手

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

持駒桂 4 騎 4

騎:Knight

本作で神無七郎さんは本コーナーの登場回数がちょうど 20 回になりました。おめでとうございます！

攻方の持駒に桂と Knight がそれぞれ 4 枚あります。手数は長めですが、難しすぎるということはないと思います。

⑪ 駒井めい作 (登場 25 回)

詰将棋 3手

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

持駒桂 騎

騎:Knight

ここからは詰将棋、つまり受方はできるだけ詰まないように応じます。

まずは駒井めいさんの作品。持駒に Knight が 1 枚あります。桂と Knight のどちらから打てばよいでしょうか？

⑫ 高坂研作 (登場 4 回)

詰将棋 3手

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

持駒香

夜:Nightrider

※透かし詰可

続いては高坂研さんの作品。盤上に攻方の Nightrider が 1 枚あります。

手数が 3 手で駒が余らない変化が複数あります。そのうち 1 つの応手を記載いただければ解答は丸ですが、可能であれば最終手を軸にうまく整理してすべての変化を記載してみましよう。

なお、透かし詰 (すべての合駒が無駄合の詰上り) となる変化があります。

⑬ せら作 (登場 3 回)

詰将棋 7手

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

攻方持駒桂 歩

受方持駒なし

b) 攻方持駒 夜 歩

こちらはせらさんのツイン作品。a) は受方の持駒がないだけの普通の詰将棋で、攻方持駒

の桂を Nightrider に変えたのが b) です。a) が解けたら b) でその手順を試してみましょう。

⑭ 原亜津夫作（登場 5 回）

詰将棋 7 手 2 解

									皇	兵	一
		雀	飛							騎	二
										王	三
										ス	四
					角						五
											六
											七
											八
											九

持駒 騎  
騎: Knight

続いては原亜津夫さんの Knight を使用した複数解作品。2 解の対照性を意識するのが解図の近道だと思います。

なお、片方の解には最終 2 手の変同があります。

⑮ さんじろう作（登場 4 回）

詰将棋 13 手

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

持駒 歩  
騎: Knight

最後はさんじろうさんの作品です。盤上に 4 枚の Knight があります。手数は若干長めですが、難しすぎるということはないと思います。利きをよく確認しつつ進めましょう。

\*\*\*\*\*

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「背面」です。背面協力詰・背面最善詰・背面詰を募集します。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちしております。

	第 25 回 Knight・ Nightrider	第 26 回 背面
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)

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://tsume-springs.com/?page\\_id=72](https://tsume-springs.com/?page_id=72)

変寝夢

8月に続いて上田氏の個展第二弾です。  
 長編2作ですが、1番は使用駒が歩と香だけ  
 ですので考えやすいと思い  
 ます。2番はちょっと難しいかもしれませんが、必ず満足して頂ける内容になっております。  
 解答手順は略記で大丈夫です。解説は、伊藤正  
 さんです。PC 解答 OK なので是非とも短評総  
 評をお願いします。

解答締切：2024年12月31日（月）  
 ※WFP1月号結果稿予定

解答送付先（変寝夢）：  
 hennemu\_vm2■ares.eonet.ne.jp（■を@に）

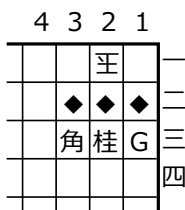
\*\*\*\*\*



ルール説明

- 【協力自玉詰】  
 先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。
- 【ピラミッド】（◆）

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



持駒 なし  
 G: Grasshopper

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）。

【不滅駒】

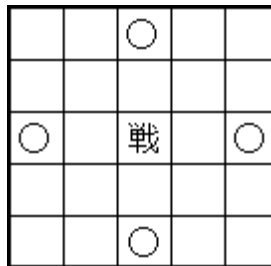
取られることのない駒。不滅性を持つ駒は例えば「不滅歩」のように「不滅+駒名」で表す。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

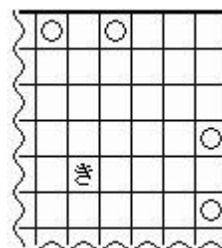
【戦：Dabbaba (0,2)-Leaper】

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。



【Rook (城)】

チェスの Rook。つまり、成れない飛車。

【取捨】

【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。

第1番

協力自玉詰 102手

持駒 なし

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

持駒 香

◆: Pyramid

49と、18とは不滅駒

第2番

成禁協力自玉詰 426手

持駒 なし

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

持駒 なし

き: Giraffe(1,4)-Leaper

城: Rook, 取捨駒

戦: Dabbaba(0,2)-Leaper

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #30

担当：駒井めい



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

## 作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2024年12月15日(日)

〔投稿先〕

駒井めい:meikomaivtsume[at]gmail.com

〔投稿時の記載内容〕

- ・作者名(ペンネーム可)
- ・作品図面
- ・ルール名、手数、ツインなどの問題設定
- ・作意手順
- ・狙いなどの作者コメント(省略可)

〔その他〕

フェアリー詰将棋の検討ソフトとしてfmやfmzaがあります。Onsite Fairy Mate(<https://k7ro.sakura.ne.jp/>)よりダウンロードできます。

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。

### ■30-1 深井一伸作

協力詰 5手


持駒 なし

### ■30-2 springs作

協力詰 5手 (2解)


持駒 なし

正解手順は2つあります。

※解答・解説は次のページに掲載。

## 解答・解説

### ■30-1 深井一伸作

協力詰 5手

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

持駒 なし

#### 【解答】

12飛生 23玉 32角成 12玉 22馬 迄5手

詰上図

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

#### 【作者コメント】

使用駒数4枚。

#### 【解説】

初手で王手になる手は、12飛成・12飛生・22飛成の3つです。飛・角・歩は成ると純粋に利きが増えるので、成る方が得なことが圧倒的に多いです。

いくら受方が詰みに協力してくれると言っても、初手22飛成は2手目14玉と逃げるしかなく、5手以内に詰みません。初手12飛成は2手目同玉・24玉の二択ですが、いずれも5手以内に詰みません。

正解は初手12飛“生”です。なぜ成らない方が

よいのか？2手目23玉とよろける手が指せます。攻方が飛車の利きを増やさない選択をしたことで、受方は指せる手が増えています。協力詰ならではの戦略です。

3手目32角成に対して、受方は4手目12玉と攻方飛を取ります。5手目22馬と寄って詰上りです。

本作は、角を成るために飛車を成らない構成です。基本的に飛・角・歩は成った方が得です。成・不成を使い分ける構成は、協力詰ならではの対比表現と言えます。使用駒4枚の初形から、詰上りで大駒の飛車が消えて、気持ち良い作品です。

### ■30-2 springs作

協力詰 5手 (2解)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
馬				と	皇				一
	角		平	香	飛				二
			将	王		銀			三
	と								四
									五
					歩				六
									七
									八
									九

持駒 なし

#### 【解答】

1) 64角生 54玉 45飛成 64玉 55龍 迄5手

1) 詰上図

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

2) 43飛生 54玉 55角成 43玉 44馬 迄5手

2) 詰上図

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

【作者コメント】

不成で動かした大駒が玉に取られ、もう一方の大駒が成って詰まします。

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 5手 (2解)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
馬				と	皇			一
	角		平	香	飛			二
			將	王	銀			三
	と							四
								五
				歩				六
								七
								八
								九

持駒 なし

初手で王手をかけるのに、攻方33銀・42飛・82角のいずれかを動かします。

初手44銀成は2手目42玉と逃げられて、5手以内に詰みません。初手44銀生に2手目54玉の展開もうまくいきません。3手目55角成は4手目同角と取られて、5手以内に詰みません。

初手は攻方42飛・82角のいずれかを動かすこととなります。これらを動かした際、成・不成の選択が生じます。飛・角・歩は成ると純粋に利きが増えるので、成る方が得なことが圧倒的に多いです。

しかし、初手43飛成・44飛成・64角成は、2手目に受方が攻方の大駒を取るしかなく、5手以内

に詰みません。いくら受方が詰みに協力してくると言っても、受方の指す手が限られていては、協力しようがありません。

正解は初手64角“生”と43飛“生”です。2解なので、正解手順が二つあります。

まずは初手64角生から見ていきます。あえて成らないことで、受方が2手目54玉と協力する余地が生まれます。

3手目45飛成に4手目64玉と攻方角を取られますが、5手目55龍と寄って詰上りです。

もう一つの正解である初手43飛生を見ていきます。こちら受方に2手目54玉と協力させるための不成です。

3手目55角成に4手目43玉と攻方飛を取られますが、5手目44馬と入って詰上りです。

本作は飛・角の一方を不成で、もう一方を成で使う構成です。面白いのが成る駒と成らない駒の役割が入れ替わっているところ。さらに、取られる駒と詰める駒の役割も入れ替わっています。

2手目54玉が2つの解で被っています。複数解において、この重複は評価が低くなることが多いです。本作については、「受方に54玉と指させるために、攻方に2通りの攻めがある」といった見方ができ、むしろ解同士の対比が際立っているように思えます。

30-1深井一伸作と本作は、手順構成が似ているにもかかわらず、作品の主張は全く異なっています。受ける印象にこれほどの違いが現われるのも興味深いところです。あなたはどちらの作品が好みでしょうか。

# フェアリー版くるくる作品展12

担当：たくぼん

先月に引き続き投稿がありましたのでくるくる作品展12を開催します。前回よりは手数が短めですので解答よろしくお願ひします。

解答送り先：  
 たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)  
 解答締切：2024年12月15日(日)  
 ※短評(長評)よろしくお願ひします

## 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つてはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

### 【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

### 【Knight王(騎)】

(1,2)-Leaper。つまり、1対2の八方向に跳ぶロイヤル駒。

\*\*\*\*\*

## くるくる 12-1 若林作

背面協力詰 29手

持駒 なし

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

持駒 なし

## 作者コメント

中編以上の背面協力詰がほとんどない、ということで作ってみました。ごくシンプルな一往復ものです。

## くるくる 12-2 若林作

成禁背面協力詰 43手

持駒 角

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

持駒 銀

## 作者コメント

ちょっと長めの片道です。往復は無理そうだったので収束をつけました。

## くるくる 12-3 たくぼん作

成禁協力詰 17手

駒: Knight王 [(1,2)-Leaper] [0+1]

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

持駒 銀

## 作者コメント

フェアリー入門に投稿しようと思ったら成禁がダメということでこちらへ。



# フェアリー版くるくる作品展11解答発表

担当：たくぼん

久しぶりに開催したフェアリー版くるくる作品展ですが、4名の方から解答を頂きました。投稿いただいた作品を全て一挙に載せてしましまして、よく考えたら中長編の作品を6題ですので解答を書くのが大変という事をすっかり失念しておりました。その点お詫び申し上げます。

中にはくるくる級？という作品もあったようでその点もヒントを多く掲載するなどの配慮が必要だったかもしれません。

今後はその点を加味して開催していきたいと思ひます。

## 【解答成績】(敬称略)

○:正解 - :無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	6
占魚亭	○	○	○	○	○	○	6
若林	×	○	○	○	○	○	5
springs	○	○	○	○	○	-	5

## くるくる 11-1 springs 作

ネコネコ非王手可協力白玉詰 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
									割	九

持駒 零

## ルール説明

### 【協力白玉詰】

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

作者コメント

動かないはずの偶を規則的に動かします。

18 零 19 偶居 14 金 19 偶居 15 金 19 偶居  
16 金 19 偶居 17 金 29 偶 28 零 29 偶居  
27 金 39 偶 38 零 39 偶居 37 金 49 偶  
48 零 49 偶居 47 金 59 偶 58 零 59 偶居  
57 金 69 偶 68 零 69 偶居 67 金 79 偶  
78 零 79 偶居 76 金 79 偶居 85 金 79 偶居  
94 金 79 偶居 83 偶 79 偶居 93 金 79 偶居  
82 金 79 偶居 84 偶 79 偶居 83 金 79 偶居  
85 偶 79 偶居 84 金 79 偶居 86 偶 79 偶居  
85 金 79 偶居 87 偶 79 偶居 86 金 79 偶居  
88 偶 79 偶居 76 金 79 偶居 77 金 78 偶  
まで 66手

詰上図

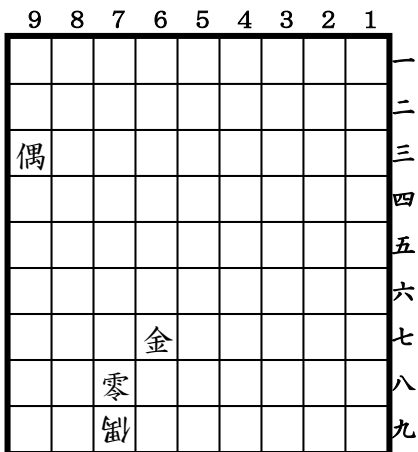
持駒 零

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

持駒 なし

★まず偶をどうやって動かすかが問題ですが、ネコネコルールがありますので縦に並べれば動けます。13金を93偶にくっ付ける訳ですがこれが意外と紛れが多い。とその前に、受方の手が無いといけませんので初手18零は絶対です。これで受方偶が現在位置に居動することが出来ます。(1手パス)で13金を23金~83金、92金とくっ付けて83偶以下28まで引っ張ってきてと考えてしまいそうですがそれが大きな罠。どうやっても68手以上かかってしまうのです。まあよく考えれば縦横の動きでいろいろな道筋があり非限定になってしまうのでこれは違うなと気付くことでしょう。作意は17金をまず下に移動させ19偶を79まで横移動させます。(途中図)

途中図 (32手目79偶居の局面)



持駒なし

★そしてここから76金と斜め移動をして93偶を連れて来るのが最短の道なのです。紛れの93偶を28まで引っ張ってくる68手解と比較すると、  
 作意：19偶→78偶(7手)、93偶→88偶(6手)、14金→82經由77金(20手)  
 紛れ：19偶→18偶(1手)、93偶→28偶(12手)、23金→92經由17金(21手)  
 となって金の移動手数の分2手の差がでるので。作意は76金の斜め移動が入っているのが大きいのです。紛れ順では縦横だけの移動となっています。斜め移動の位置も93偶の位置の関係で限定されているのが凄いいところです。たった4枚の駒で謎解き要素もあるこの手順を表現できたのは素晴らしいですね。はっきり言うてくるくる級ではなかったと反省しています。

若林 (誤解)

何も考えずに先手偶だけ運ぶと非限定含みの手数オーバー。わずか4駒でよくできてます。

★若林さんの解答は途中図より 77金以下、89偶 88零 パス 87金 99偶 98零 パス 86金 パス 85金 パス 84金 パス 83金 パス 92金 パス 94偶 パス 93金 パス 95偶 パス 94金 パス 96偶 パス 95金 パス 97偶 **パス** 96金 98偶 まで でしたが、64手目のパスができない(99偶が97偶が居るので零の動きではない)ので惜しくも誤解でした。

占魚亭

たのしい Dummy 王の運搬。自分では動かない駒を動かす所におもしろさがありますね。

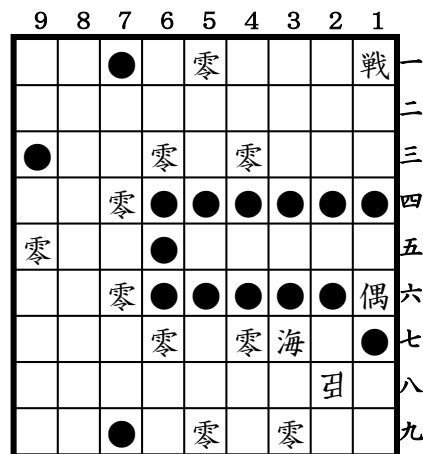
神無七郎

68手から2手短縮する手段がなかなか思いつかなかったのですが、金を93偶の裏から回し、横移動を2手で済ます手段に気付いて解決。この作品が今回の作品展で一番難解でした。

くるくる 11-2 springs 作

協力白玉詰 114手

持駒なし



持駒なし

※零は取捨駒

ルール説明

【協力白玉詰】

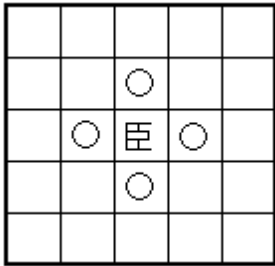
双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【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)

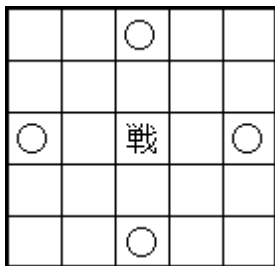
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。行き所のない駒にはならない。

【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。

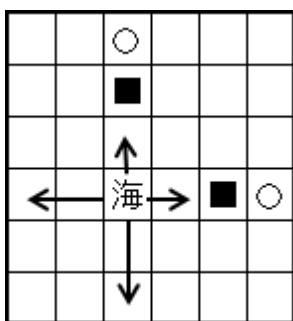
【Dabbaba (戦)】

(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。

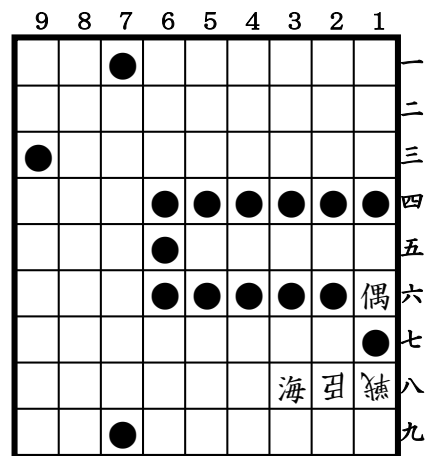
作者コメント

初形で受方の持駒に戦があれば、38 海、18 戦で詰み。11 の戦を受方に取りらせて戻ってきます。

27 海 38 臣 28 海 39 臣 29 海 38 臣  
 39 海 48 臣 38 海 47 臣 37 海 48 臣  
 47 海 58 臣 48 海 59 臣 49 海 58 臣  
 59 海 68 臣 58 海 67 臣 57 海 68 臣  
 67 海 78 臣 68 海 77 臣 67 海 76 臣  
 77 海 86 臣 76 海 85 臣 86 海 95 臣  
 96 海 85 臣 95 海 84 臣 85 海 74 臣  
 75 海 84 臣 74 海 83 臣 84 海 73 臣  
 74 海 63 臣 73 海 62 臣 63 海 52 臣  
 62 海 51 臣 61 海 52 臣 51 海 42 臣  
 52 海 43 臣 53 海 42 臣 43 海 32 臣  
 42 海 33 臣 31 戦 23 臣 43 海 22 臣  
 23 海 32 臣 22 海 31 臣 21 海 32 臣  
 31 海 42 臣 41 海 52 臣 51 海 62 臣  
 61 海 72 臣 62 海 73 臣 63 海 74 臣  
 73 海 84 臣 74 海 85 臣 75 海 86 臣  
 76 海 87 臣 86 海 77 臣 76 海 67 臣  
 77 海 68 臣 67 海 58 臣 57 海 48 臣  
 47 海 38 臣 37 海 28 臣 38 海 18 戦  
 まで 114 手

詰上図

持駒なし



持駒なし

★詰上りが作者コメントによって明示されていますので戦を臣に取りらせて行きます。海の

特性を生かして、なおかつ邪魔駒の零を排除しながら進むのですが、結構零が邪魔でなかなか進みません。しかしながら邪魔零を取り除いて戦を渡し終わると、帰りは一直線に進むのがちょっと驚きで、これで非限定にならないのが不思議な程の手順でした。これは確かにくるくる級の作品で皆さんに楽しんでいただけたと思います。

若林

伝統ルール of 飛車追いを解いたことはないんですがこんな感じなのでしょうか。考えやすいとはいえ盤駒が必要でした。

占魚亭

azir 王のルートを考えるパズル。楽しく解図しました。

神無七郎

行きは邪魔な小石を取り除くためのジグザグ走行を強いられますが、帰りは既に道が整備されているので、高速で駆け抜けることができました。

### 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

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

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 (王手は掛かっていない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。

### 作者コメント

「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。

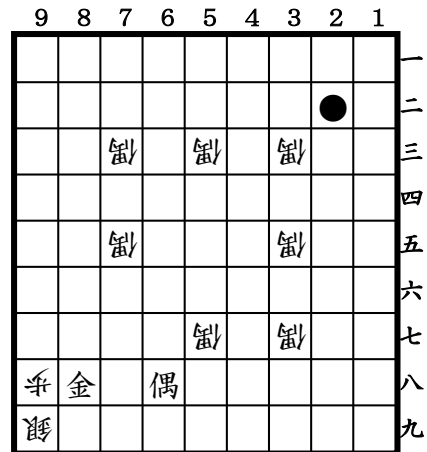
78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金 17 金 18 金 19 金 29 金 39 金  
 49 金/39 銀 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金  
 95 金 94 金 93 金 82 金 71 金 61 金  
 51 金 41 金 31 金 21 金 11 金 12 金  
 13 金 14 金 15 金 16 金 17 金 18 金  
 19 金 29 金 39 金/29 銀 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金 17 金 18 金 19 金 29 金/19 銀 18 金  
 19 金/18 銀 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金 17 金 18 金/17 銀 19 金 29 金 39 金

49 金 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金  
 95 金 94 金 93 金 82 金 71 金 61 金  
 51 金 41 金 31 金 21 金 11 金 12 金  
 13 金 14 金 15 金 16 金 17 金/16 銀 18 金  
 19 金 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金/15 銀 17 金 18 金 19 金 29 金 39 金  
 49 金 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金  
 95 金 94 金 93 金 82 金 71 金 61 金  
 51 金 41 金 31 金 21 金 11 金 12 金  
 13 金 14 金 15 金/14 銀 16 金 17 金 18 金  
 19 金 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金/13 銀 15 金  
 16 金 17 金 18 金 19 金 29 金 39 金  
 49 金 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金  
 95 金 94 金 93 金 82 金 71 金 61 金  
 51 金 41 金 31 金 21 金 11 金 12 金  
 13 金/12 銀 14 金 15 金 16 金 17 金 18 金  
 19 金 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金/11 銀 21 金 11 金/21 銀 12 金  
 13 金 14 金 15 金 16 金 17 金 18 金  
 19 金 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金/31 銀 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金 17 金 18 金 19 金 29 金 39 金  
 49 金 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金  
 95 金 94 金 93 金 82 金 71 金 61 金  
 51 金 41 金 42 金 31 金/42 銀 41 金 42 金/41 銀  
 51 金 41 金/51 銀 31 金 21 金 11 金 12 金  
 13 金 14 金 15 金 16 金 17 金 18 金  
 19 金 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 62 金 51 金/62 銀 61 金  
 62 金/61 銀 71 金 61 金/71 銀 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金 17 金 18 金 19 金 29 金 39 金  
 49 金 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金  
 95 金 94 金 93 金 82 金 71 金/82 銀 81 金  
 91 金 92 金 93 金 82 金/93 銀 71 金 61 金  
 51 金 41 金 31 金 21 金 11 金 12 金  
 13 金 14 金 15 金 16 金 17 金 18 金

19 金 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金 94 金 93 金/94 銀  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金 17 金 18 金 19 金 29 金 39 金  
 49 金 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金  
 95 金 94 金/95 銀 93 金 82 金 71 金 61 金  
 51 金 41 金 31 金 21 金 11 金 12 金  
 13 金 14 金 15 金 16 金 17 金 18 金  
 19 金 29 金 39 金 49 金 59 金 69 金  
 78 金 87 金 96 金 95 金/96 銀 94 金 93 金  
 82 金 71 金 61 金 51 金 41 金 31 金  
 21 金 11 金 12 金 13 金 14 金 15 金  
 16 金 17 金 18 金 19 金 29 金 39 金  
 49 金 59 金 69 金 78 金 87 金 96 金/87 銀  
 97 金 87 金/97 銀 88 金 97 金/88 銀 87 金 77 金  
 78 金 79 金 89 金 99 金 88 金/99 銀 まで 497 手

終了図

持駒 なし



持駒 なし

★78 金～ぐるっと左回りで金を動かして PWC ルールで 49 銀と位置交換して 49 銀をぐるっと右回りで 99 まで連れて来る趣向です。ただ無意識にぐるぐる回ると大幅に手数を超過してしまいます。ところどころにある短縮手順を探し出す謎解きが本作の肝なのです。

- ポイント 1 :  
右下 19 金、29 金/19 銀、18 金、19 金/18 銀 18 金と戻れるので短縮可
- ポイント 2 :  
右上 11 金、12 金/11 銀 21 金 11 金/21 銀 右下同様の短縮可
- ポイント 3 :

中央上 41 金、42 金、31 金/42 銀、41 金、42 金  
/41 銀、51 金、41 金/51 銀  
斜め上から交換することによって一気に前進可  
(以下同様に 9 筋まで)

★くるくる回って手数を超過して首をひねり短縮可所を探していくといった解図の経過を皆さん辿ったと思います。私個人的にはこういう作品が解図冥利に尽きるんですが皆さんはいかがでしたか？なおその短縮可所探しで結構難儀されたようでくるくる回るのでくるくる級なんです。難易度的にはちょっと違ったようで申し訳ありませんでした。

若林

破調が多くて大変でした。くるくるといえばくるくるだけれど、少し面倒かなと。

占魚亭

周回を短縮させるタイミングの見極めに苦労しました。疾走感のある収束がいいですね。

神無七郎

最初は何も考えずくるくる回して大幅手数超過。左上隅、右上隅、右下隅、一段目の横這い…の順に手数を短縮して何とか 497 手に辿り着きました。解図は楽しかったですが、「くるくる」級とは言い難い気がします。

### くるくる 11-4 駒井めい作

強欲PWC非王手可詰 37手

										銀
								臣	駒	
臣	駒	駒	駒	駒	駒	駒	駒	駒		
駒	駒	駒	駒	駒	駒	駒	駒	駒	駒	

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】

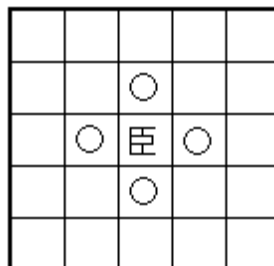
攻方は王手を掛けなくてもよい。

#### 【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。



#### 【Dummy 王 (偶)】

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。

#### [補足]

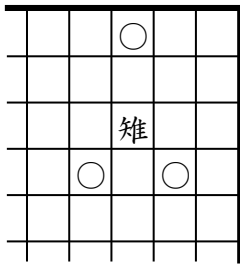
- ルールによっては受動的に動かされたり、利きを持ったりする場合はある
- 行き所のない駒の禁則の対象外である

#### 【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

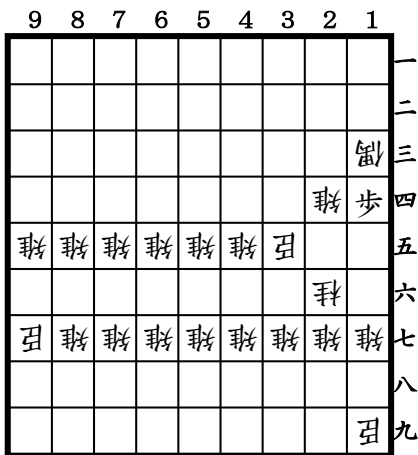


作者コメント

狙い、先打動歩詰+歩鋸。

- ④ 19 歩 同臣/18 歩 17 歩 ① 同雉引/28 歩  
 27 歩 同雉/38 歩 37 歩 同雉/48 歩  
 47 歩 同雉/58 歩 57 歩 同雉/68 歩  
 67 歩 同雉/78 歩 77 歩 同雉/88 歩  
 87 歩 同雉/98 歩 97 歩 同臣/96 歩  
 95 歩 同雉/86 歩 85 歩 同雉/76 歩  
 75 歩 同雉/66 歩 65 歩 同雉/56 歩  
 55 歩 同雉/46 歩 45 歩 同雉/36 歩  
 35 歩 同臣/25 歩 24 歩 同雉/15 歩  
 14 歩 迄 37 手  
 ① 同雉上/15 歩は 14 歩迄  
 ④ 14 歩は打歩詰

詰上図



持駒 なし

★攻方の手駒は歩1枚。初手 14 歩は打歩詰です。どうやって歩を 14 に移動で持ってこさせるのか？対抗系ですので利きがあって強欲条件である程度強制的に先へ進めないといけません。この 19 歩～16 歩と進めて以下雉のベルトに運んでもらう順が見えてくることでしょう。このあたりは協力詰のような感覚になっていま

すね。途中つなぎの臣を入れて U ターンで見事 14 歩を実現です。対抗系で協力詰のような手順を見事に表現されており、素晴らしい作品です。★本作にある解答者より、12 歩、19 臣、11 歩成、18 臣、12 とで早詰？という問い合わせがありました。12 歩に対しては受方に持駒があるので 11 金などの防手があり不詰となります。

若林

強欲ルールで応手を完全制御。19 歩さえ打てれば気持ちよく往復。みごとなものです。

占魚亭

ベルトコンベアで歩を運んで打歩詰を回避。たのしい歩鋸でした。

神無七郎

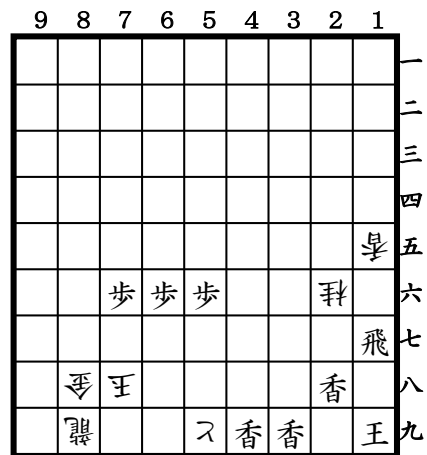
初手の選択肢はたくさんありますが、とりあえずは変化の少ない 19 へ。(そうでなければ「くるくる」での出題になりませんよね?) 性能変化なしで、連続先打動歩詰がここまで拡張できるとは驚きです。対抗系ルールで実現したのも天晴れ。

springs

ルールに乗ったらノンストップ。マリオメーカーの自動演奏コースをイメージしました。

### くるくる 11-5 三角淳作

協力自玉詰 246手



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。

作者コメント

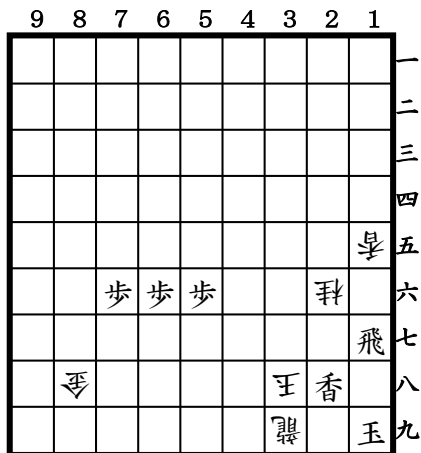
典型的な持駒消費型の協力自玉詰で、1 サイクル 16 手で持駒の歩を消費していきます。最後、持駒歩 2 枚のタイミングで収束に入るのがポイントです。

77 金 68 玉 67 金 58 玉 57 金 68 玉  
58 金 69 玉 59 金 78 玉 68 金 79 玉  
78 金 69 玉 68 金 59 玉 58 金 49 玉

「48 金 59 玉 58 金 69 玉 68 金 79 玉  
78 金 69 玉 79 金 58 玉 68 金 48 玉  
49 歩 59 玉 58 金 49 玉」×13 回

48 金 39 玉 38 金 49 玉 48 金 59 玉  
58 金 69 玉 68 金 59 玉 69 金 48 玉  
49 歩 同玉 59 金 38 玉 49 金 同龍  
39 歩 同龍 迄 246 手

詰上図



持駒なし

★フェアリー駒が使われていない標準使用駒の協力自玉詰です。何だかほっとする初形です。持駒に歩が 14 枚あって長手数ですので持駒消去というのは予想できますね。金を取られてはだめですので金を動かして歩を捨てる場所を探します。3 筋は手が続きませんので 49 歩となりますが、68 金状態で 49 歩、59 玉、58 金、49 玉、で歩を消去することができます。68 金設置がポイントで再び 68 金型を作るのに 8 段目横移動で 16 手 1 サイクルの手順となります。それを繰り返して歩を消去するわけですが、最後にちょっとした罫があり、228 手目にこれまでと同様に 59 玉以下進めると 248 手となり 2 手超

となってしまいます。最後にちゃんと考えどころがあるのも作者らしいところ。作者コメントがなければかなり苦しんだ人も出たのではないのでしょうか。

若林

収束で割と考えました。既存のつくりではあるけれど、楽しく解けました。

占魚亭

六段目の歩 3 枚も持駒にして手数を延ばしたいけど難しいか。

神無七郎

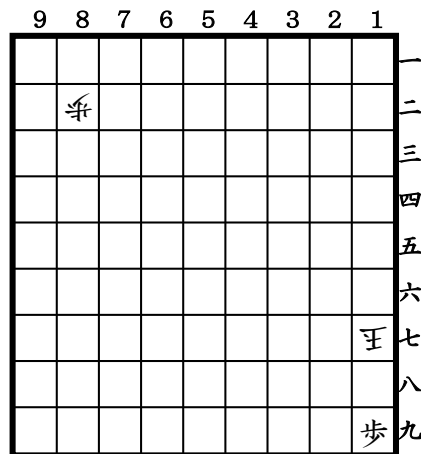
素直に手順を進めると 2 手長の 248 手解。228 手目 39 玉が英断です。協力自玉詰での持駒消去は食傷気味ですが、本局は金の動きが良い味付けになっているので、楽しむことができました。

springs

49 歩に同玉ではなく 59 玉として金を寄せられるようにするのがポイント。作者コメントのヒントがなければ収束を見つけるのが大変だったかも。

くるくる 11-6 たくぼん作

成禁マキシ協力詰 51手



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。

作者コメント

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。

28 銀 26 玉 37 銀 35 玉 46 銀 44 玉  
 55 銀 53 玉 64 銀 62 玉 73 銀 71 玉  
 82 銀 62 玉 73 銀 53 玉 64 銀 44 玉  
 55 銀 35 玉 46 銀 26 玉 37 銀 17 玉  
 18 歩 27 玉 36 銀 16 玉 17 歩 26 玉  
 35 銀 15 玉 16 歩 25 玉 34 銀 14 玉  
 15 歩 24 玉 33 銀 13 玉 14 歩 12 玉  
 13 歩 23 玉 24 銀 32 玉 23 銀 21 玉  
 22 歩 11 玉 12 歩 迄 51 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									王
									歩
									銀

持駒 なし

★最近、発表数が少ないマキシやミニといったルールで面白い順がないだろうかと遊んでいた

ときに出来た作品です。今現在 WFP 作品展に投稿している作品もそうなのですが意外と長手数作品を創りやすい感じがしています。でもかつての出口信男さんの作品群を見ているととても足元にも及ばない素晴らしさを痛感しますね。

★作品は 17 玉が 71 を経由してまた 17 まで戻ってくるのがちょっとお気に入り、その後歩と銀で下へ追いやります。マキシ手筋の勉強になれば幸いです。

若林

銀の斜め往復からマキシ版銀歩送り。清く正しくくるくるだと思います。

占魚亭

後半の銀歩送りが面白かったです。

神無七郎

26 手目 27 玉が重要な岐路。最初はここで「16 玉 17 歩」のように歩突きを急いで失敗しました。ここを乗り越えれば収束まで一瀉千里。突歩詰の収束は 11-4 とお揃いですね。

【総評】

神無七郎

「氾濫 61」関連作業が一段落したので、解図に着手しましたが、予想以上に歯ごたえがあって正直焦りました。フェアリー駒を使った作品を解くときは想定難易度を大きめに見積もる必要がありますね。

\*\*\*\*\*

# 秋のやさしいフェアリー 作品紹介

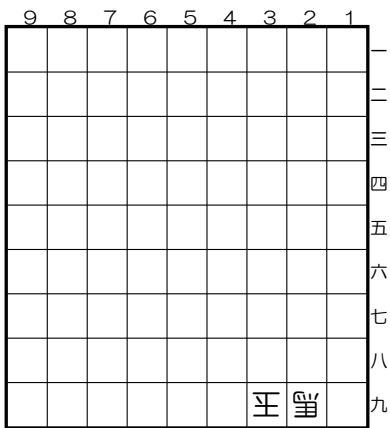
## 駒井めい

筆者のnoteで「秋のやさしいフェアリー」と題した作品展を開催しました([https://note.com/meikomai\\_tsume/n/nb841af3a7e76](https://note.com/meikomai_tsume/n/nb841af3a7e76))。易しいフェアリー作品(変則ルールの将棋作品)を対象としたものです。本稿では、出題作品を紹介します。

### ① 上谷直希作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月13日

協力千日手 8手



持駒 角

#### ■フェアリールールの説明

##### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

##### 【千日手】

初形局面に戻す。

#### ■解答

17角 28飛 同角 同馬 19飛 29角 同飛 同馬 迄8手

#### ■作者コメント

例題級ですが、協力千日手で無仕掛けをやってみたかったようです。

29馬配置がMVPです。馬以外だと余詰。この手順をするとすればこの図に必然的に決まるようです。

また、似たようでも「持駒飛、受方39玉、28龍

配置」といういわゆる飛verの構図も潰れております。初形2枚でこの手順を行うとすれば案外この構図しかないのかもしれませんが。

#### ■解説

攻方と受方が協力して初形局面に戻します。普通の詰将棋と同じく、攻方には王手義務があります。

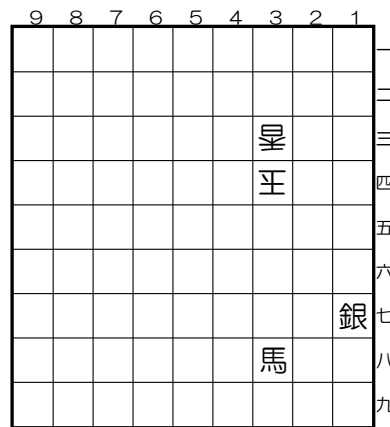
ポイントは攻方の持駒角です。攻方が王手をかけるには、持駒の角を盤面に打つ必要があります。局面に戻すには、最終形で再び持駒に角がある状態にしないといけません。

角から飛、飛から角と合駒を駆使すれば、局面に戻すことができます。飛車を媒介にして角を持駒として回収するわけです。大駒交換の派手さと統一感が光る作品です。

### ② 上谷直希作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月13日

安南協力詰 5手



持駒 なし

#### ■フェアリールールの説明

##### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

##### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

#### ■解答

56馬 39玉 38馬 同香生 28銀 迄5手

■ 作者コメント

おそらく中学生のころにはすでに手元にありましたが投稿する機会に恵まれず。

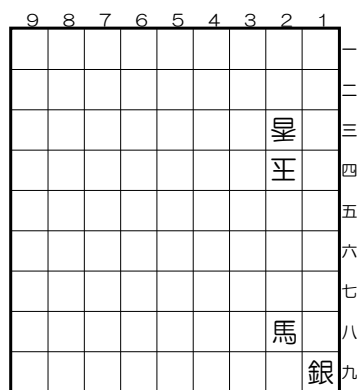
易しさに関してはピカイチだと思いますので放出いたします。

なんとか創意を感じられるとしたら17銀配置ぐらいでしょうか。初心者の方に「16馬だとなんでダメなんだろう？」とちょっとでも考えていただければ。

例えば下のような図にしても完全作ではありませんが、これだとちょっと……、ですよね。投稿図のほうが優れた構図であると判断しました。

参考図

安南協力詰 5手



持駒 なし

46馬 29玉 28馬 同香生 18銀 迄5手

■ 解説

攻方と受方が協力して、受方玉を詰まします。安南ルールがあるので、駒の利きが変化することがあります。

初形で受方33香・34玉が縦に並んでいます。受方34玉は香の利きが変わっています。そのため、2手目39玉が成立します。このとき、受方39玉は本来の利き(玉の利き)に戻っています。

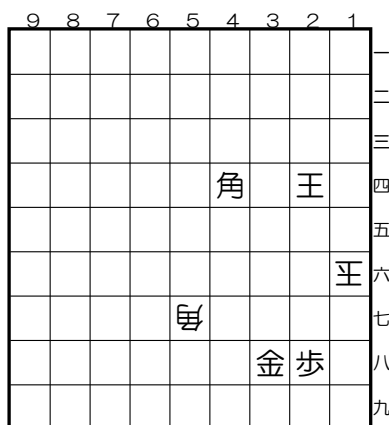
4手目38同香生で、受方39玉が再び香の利きに変わります。5手目28銀に対して、6手目同玉と取ったり、6手目48玉と逃げたりすることはできません。

初形から最終形で、受方香・玉の二枚が平行移動しています。この局面对比が馬の往復捨てで見れるところが、とても気持ちが良いです。

③ 詰ナビのずんだもん作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月14日

最悪詰 5手



持駒 飛金

■ フェアリールールの説明

【最悪】

攻方はなるべく目的の達成を妨げるように王手し、受方はなるべく早く目的を達成するように応じる。

■ 解答

46飛 36金 26金 同金 27金 迄5手

■ 作者コメント

ペレをやってみたのだ。

■ 解説

初形では受方57角が攻方24王に王手をかけています。攻方はこの王手を解除しながら、受方玉に王手をかけなければいけません。初手は46飛と指すしかありません。

最悪詰では、受方は自玉(受方玉)が詰むように指します。受方が2手目36歩などと合駒をすれば、攻方が3手目27金と指して詰むように思えます。

気を付けたいのが、最悪詰における攻方の目的です。攻方は相手玉(受方玉)が詰まないように王手をかけます。攻方と受方の目的が、普通の詰将棋と逆になっています。

受方が2手目36歩と指すと、攻方が3手目26金とわざと詰まないように王手をかけます。攻方44角

の利きが遮られているので、4手目17玉と逃げるし  
かなく詰みません。

受方が2手目36金と金合で受けるのが正解で  
す。攻方が3手目26金(それ以外の王手は、受方  
玉が詰む)と指す手に、受方が4手目同金と取る  
ことができます。5手目で王手になる手は27金しか  
なく、受方玉が詰んでいます。

代えて2手目36飛だと、4手目36同飛のときに  
攻方王に逆王手がかかってしまい、5手目27金を  
指せません。

限定合から合駒を動かす構成です。受方は自  
玉(受方玉)が詰ますために、攻方の戦力を削ぎ  
にいく(合駒の受方金で攻方金を取る)のが不思議  
な感じです。

#### ④ springs作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月14日

All-in-Shogi協力詰 3手

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

攻方持駒 角  
受方持駒 なし

#### ■フェアリールールの説明

##### 【All-in-Shogi】

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

[補足]

- 1) 相手駒を動かす王手や、相手の持駒を打つ  
手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒  
は相手の持駒となる。

4) 自玉を取らせる手は反則。

5) 相手に合法手以外の手を指させることはでき  
ない。ただし、相手玉への王手となる手は反  
則とみなさない。

##### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

##### ■解答

91角 28飛成 29v龍 迄3手

##### ■作者コメント

初手の最遠打が狙い。2手目28飛成で29v龍  
とした場合は28v龍の受けが可能です。

##### ■解説

All-in-Shogiは自分の手番で相手駒を勝手に  
着手できるルールです。盤面にある相手駒を動か  
せませし、相手の駒台から相手駒として打つことも  
できます。相手駒を相手駒として着手できるだけ  
で、自駒になるわけではありません。

協力詰なので、攻方と受方が協力して受方玉  
を詰まします。また、受方の持駒は「残り全部」で  
はなく、「なし」の設定です。

3手目29v龍がまさにAll-in-Shogiならではの  
着手です。「v龍」の棋譜表記は、相手の龍を着  
手したことを表しています。攻方が受方龍を29の  
地点に動かしたという意味です。

最終形はなぜ詰んでいるのでしょうか。受方に  
は持駒がないので、28~82の地点に合駒を打つ  
受けがありません。4手目28龍の移動合は直前の  
局面(2手目28飛成迄の局面)に戻ってしまいま  
す。これはAll-in-Shogiで禁じられた着手のため  
指せません(逆流禁と呼ばれる)。

4手目28龍の受けを消すために、2手目28飛  
“成”と指したわけです。代えて2手目28飛“生”だ  
と、3手目29v飛“生”に4手目28飛“生”は指せま  
せん。しかし、4手目28飛“成”と受けられます。

また、代えて初手37角と近づけて打つと、4手  
目26v角などの攻方角を動かす受けが生じます。

角の最遠打は一見すると派手なだけで、意味  
の分からない手です。打ち場所が決まる理由が

All-in-Shogiと深く関係しています。受方が守備を強化する飛成も、自玉(受方玉)を詰ましてほしい受方の目的から逆行しているように見えて不思議です。All-in-Shogiの逆流禁と、「成駒は生駒に直接戻せない」という駒の基本的な性質を、うまく組み合わせた手順です。

## ⑤ springs作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月14日

詰将棋 9手

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

攻方持駒 QG

受方持駒 歩17

Q: Queen

G: Grasshopper

馬: 龍馬王

### ■フェアリールールの説明

#### 【Queen】(Q)

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

#### 【Grasshopper】(G)

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

#### 【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

### ■解答

37Q 26香 35Q 25香 33Q 24飛 13Q 14飛  
35G 迄9手

### ■作者コメント

たくさん移動合をします。

### ■解説

玉が見当たりませんが、代わりに15の地点にいる馬を詰まします。

QueenとGrasshopperというフェアリー駒(変則駒)が使われています。Queenはチェスで使われる駒です。将棋でいうなら飛+角の利きを持っています。

Grasshopperはフェアリーチェス(変則ルールのチェス)で使われる駒です。Queenの利きにある駒を1つ飛び越した先に利きを持ちます。

Grasshopperは駒単独で利きを持たない点で、通常の将棋駒と比べてかなり特殊です。

また、受方の持駒は「残り全部」ではなく、「歩17枚」の設定です。それ以外は普通の詰将棋とルールは同じです。

馬王は通常の玉よりも利きが多く、詰ますのが大変です。馬王をどうやって閉じ込めるかがカギになります。馬王を閉じ込めれば、駒を飛び越えて王手をかけられるGrasshopperが役立ちます。

8手目14飛迄の局面で、受方15馬王の逃げ先がなくなります。9手目35GとGrasshopperを打って詰上りです。

受方はひらすら移動合で受けるわけですが、例えば2手目26歩と歩合で受けると、3手目33Gあるいは35GとGrasshopperを打って詰みます。馬王の逃げ道を作るために、受方は移動合で受けるのが最善です。

攻方は初手で打ったQueenを動かしていき、受方は移動合で受け続けるという展開です。手順に統一感があります。

## ⑥ yabecchi0210作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月14日

ネコネコ協力千日手 8手

									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
角										九

持駒 なし

### ■フェアリールールの説明

#### 【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。

#### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

#### 【千日手】

初形局面に戻す。

### ■解答

99飛 21玉 77飛 31玉 97飛 21玉

79飛 11玉 迄8手

### ■解説

攻方と受方が協力して、初形局面に戻します。普通の詰将棋と同様に、攻方の着手は受方玉への王手でなければなりません。ネコネコルールがあるので、敵味方問わず縦に並んだ駒の利きが変化します。

初手99飛で攻方98角・99飛が縦に並びます。攻方98角は飛車の利きに、攻方99飛は角の利きが変わっています。初手99飛の局面は、角の利きが変わった攻方99飛で王手をかけています。

3手目77飛によって、縦の並びが解消されまし

た。攻方98角が本来の利き(角の利き)に戻って、王手をかけています。

攻方の飛・角の利きを変えたり戻したりしながら、動かした攻方飛と受方玉を元の位置に戻していく手順です。攻方飛は「8」のような軌跡を描いています。駒の利きが目まぐるしく変わる展開も面白いです。

## ⑦ ひっぽ作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月14日

安南協力白玉詰 4手

									王	王	一
											二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

持駒 飛2

### ■フェアリールールの説明

#### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

#### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

#### 【白玉(詰)】

攻方を詰(または達成すべき状態)にする。

### ■解答

11飛 同玉 42飛 21飛 迄4手

### ■解説

攻方の目的は受方玉を詰ますことではなく、攻方王を詰ますことです。ただ、普通の詰将棋と同様に、攻方の着手は受方玉への王手でなければなりません。受方も攻方王を詰ますのに協力しま

す。安南ルールがあるので、駒の利きが変化することがあります。

3手目42飛と指した局面で、攻方41王・42飛が縦に並んでいます。攻方41王は飛車の利きが変わって、受方玉に王手をかけています。攻方王の利きを大駒に変えてしまうのは、攻方王の詰みから遠ざかっているように見えます。攻方王は縦横には大きく動けますが、斜めに動けなくなっているのがポイントです。

4手目21飛と飛合をすれば、攻方王が詰んでいます。攻方には持駒がないので、31の地点に合駒をする受けがありません。攻方41王は飛車の利きが変わっているので、32や52の地点に逃げることもできません。前半の2手で攻方が受方に飛車を渡しているのは、受方に飛合をしてもらうためだったのです。

双裸玉で攻方王の逃げ道が多い中で、攻方王の利きをあえて強力な飛車に変えてしまうのは驚きです。攻方が受方に飛車を渡す手順も、協力ルールらしい展開です。

### ⑧ 源川さとし作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月15日

キルケ詰 3手

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

持駒 なし

#### ■フェアリールールの説明

##### 【キルケ】

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

##### [補足]

戻り方等は以下の細則に従う。

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

#### ■解答

12成香/31銀 同馬/19香 同香成/22角 迄3手

#### ■作者コメント

作意は復元した駒が受け側の邪魔になる形、特に22に復元した角が飛車の利きを止める部分からスタートしました。やさしいフェアリーがテーマなので、少ない駒数・手順でまとまるように工夫しました。

#### ■解説

キルケは取られた駒が基本的に盤面の特定の位置に復活するルールです。復活するのは、指し将棋の初期位置です。ちなみに、23の地点にある「杏」は成香を表しています。

初手12成香と受方銀を取ると、普通の詰将棋なら銀が攻方の駒台に移ります。ただ、今回はキルケルールがあるので、取られた受方銀は指し将棋の初期位置、つまり31の地点に復活します。このとき、1手で2枚の駒が動いています。棋譜表記は「12成香/31銀」と表すのが慣例です。

3手目12同香成/22角と指した局面で、受方玉に王手をかけているのは攻方12成香だけです。4手目12同玉と取れそうですが、このとき取られた攻方成香が19の地点に香車として復活します。4手目12同玉/19香は、自玉を王手にさらすことになるので指せません。

攻方12成香での王手を二回繰り返し、受方駒を巧みに変化させていきます。3手で駒が計6回動くという本来は有り得ない状況が、キルケによって実現しています。

## ⑨ シナトラ作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月16日

5五将棋ブルーフゲーム 10手 (2解)

持駒 なし

5	4	3	2	1	
王	馬		馬	王	一
					二
	馬				三
歩				歩	四
王	金	銀	角	飛	五

持駒 なし

### ■フェアリールールの説明

#### 【5五将棋ブルーフゲーム】

5五将棋の実戦初形から始めて、指定された手数で問題図に至るような手順を求める。

[補足]

- 5五将棋の陣地(可成地域)は最終一段(先手陣:五段目、後手陣:一段目)のみ。

5五将棋 初形

持駒 なし

5	4	3	2	1	
王	馬	馬	馬	王	一
				歩	二
					三
歩					四
王	金	銀	角	飛	五

持駒 なし

#### 【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) 43角 13歩 21角生 14歩 43角生 32銀  
21金 同銀 25角 43金 迄10手
- 2) 34角 32金 12角 43金 32歩 同銀  
34角 14歩 25角、21銀 迄10手

### ■作者コメント

単純な手数計算では後手が6手かかるので工夫が必要。2解を手順前後なく構成できたのは幸運でした。

### ■解説

ブルーフゲームは指定された手数(本作は10手)で、実戦初形から問題図に至る手順を求めるパズルです。詰将棋ではないので、着手は合法手であればよく、先手に王手義務はありません。

ただ、本将棋ではなく5五将棋が題材です。盤の大きさや使用駒の数、成れる場所が異なります。2解の指定があるので、正解手順は2つあります。

まず状況を整理します。先手駒は実戦初形と同じ配置です。先手は何かしらの手を指しているはずで、最終的に元の配置に戻します。後手駒は実戦初形と金・銀・歩の位置が異なります。

実戦初形の後手21金を42の地点に動かすのに2手、後手31銀を21の地点に動かすのに2手、後手12歩を14の地点まで動かすのに2手、合計で6手かかります。後手が指せる手数は5手です。実戦初形から素直に動かすのでは、手数が足りません。

先手が後手金・銀・歩を取り、それを後手に渡せば手数を短縮できます。解1は先手が後手金を取って、後手に金を渡す手順です。解2は先手が後手歩を取って、後手に歩を渡す手順です。

5五将棋のブルーフゲームは、盤が小さくや使用駒数も少ないので、解図意欲が湧きやすいと思います。本作は悩むべきポイントがはっきりしていて、解いた後の感触がとても良いです。後手金・銀・歩のうち二枚は実戦初形から直接動かすわけですが、手順前後なく成立しているのは実に巧みです。



## ⑩ 占魚亭作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月16日

点鏡All-in-Shogi協力自玉詰（受先）5手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 香4

### ■フェアリールールの説明

#### 【点鏡】

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

#### 【All-in-Shogi】

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

#### 【補足】

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

#### 【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。

#### 【受先】

受方から指し始める。

#### ■解答

62香 48v玉 51香 57v玉 58香 迄5手

#### ■解説

攻方の目的は受方玉を詰ますことではなく、攻方王を詰ますことです。ただ、普通の詰将棋と同様に、攻方の着手は受方玉への王手でなければなりません。受方も攻方王を詰ますのに協力します。点鏡ルールがあるので、駒の利きが変化することがあります。

All-in-Shogiは自分の手番で相手駒を勝手に着手できるルールです。盤面にある相手駒を動かせませし、相手の駒台から相手駒として打つこともできます。相手駒を着手できるだけで、自駒になるわけではありません。

受方の持駒は「残り全部」ではなく、「香4枚」の設定です。受先なので、受方から指し始めます。

攻方駒は王だけです。攻方が受方玉に王手をかけ続けるには、点鏡で利きを変化させる必要があります。攻方王の逃げ道は豊富なので、攻方王を香の利きに変えて弱体化させる必要もありそうです。

2手目48v玉は攻方が受方玉を48の地点に動かす着手です。「v玉」という棋譜表記は、相手玉を着手したことを表しています。点鏡ルールによって、48の地点に動いた受方玉は香の利きが変わっています。攻方59王から受方48玉に王手をかけていますが、受方48玉から攻方59王には王手がかかっていません。

5手目58香と指した局面では、受方58香が攻方59王に王手をかけています。攻方59王は香の利きになって逃げ道がありません。

双裸玉で攻方持駒なしの状況から、攻方がどう王手をかけていくかが難しいです。点鏡とAll-in-Shogiを活かしてうまく手を繋げていきます。攻方王を弱体化させて詰ます展開も、点鏡の性質がよく表れています。

## ⑪ げん作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月17日

攻方取禁協力詰 9手

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

持駒 n香2

※n香: 中立香車 (成ると中立成香)

### ■フェアリールールの説明

#### 【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。王手や詰み等の定義は通常通り。

#### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

#### 【中立駒】

どちらの手番でも動かせる駒。

#### [補足]

横向きの子か横に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

18n香 19n香成 18n成香 16玉

17n成香 15玉 16n成香 14玉 15n香 迄9手

### ■解説

攻方と受方が協力して受方玉を詰まします。攻方取禁があるので、正解手順の攻方着手に駒取りが含まれてはいけません。受方は通常通り駒を取れます。

中立駒というフェアリー駒(変則駒)が使われています。中立駒は攻方にも受方にも属さない中立的な存在の駒です。盤面にある中立駒は、攻方手番のときは攻方駒として、受方手番のときは受方駒として振る舞います。駒台にいても中立駒のままですが、相手の駒台から中立駒を打つような着手はできません。中立駒の中立性が機能するのは、盤面にいるときだけです。

受方の持駒は標準駒残り全部です(飛2枚・角2枚・金4枚・銀4枚・桂4枚・香3枚・歩17枚)。

初手18n香は、攻方18香で受方17玉に王手をかけているのと同じ意味です。代えて2手目19n香“生”は、中立19香で受方17玉に王手がかかったままです。受方は王手放置(自玉を王手にさらす)になるため、2手目19n香生は指せません。

代えて5手目17n香は、6手目18n香成と王手を解除できます。中立駒で中立駒を取ることができます。9手目15n香に対して10手目16n香は、受方が王手放置(自玉を王手にさらす)になるため指せません。中立香を成る受けを消したわけです。

生香と成香の利きの違いを、中立駒で中立駒を取れる性質で表現しています。作意に直接現れるわけではないので、余計な手を指しているように見える不思議な手順です。

## ⑫ シナトラ作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月18日

5五将棋ブルーフゲーム 13手

持駒 なし

			馬	王	一
		馬	馬	王	二
			王		三
歩					四
王	金	銀	角	飛	五

持駒 なし

### ■フェアリールールの説明

#### 【5五将棋ブルーフゲーム】

5五将棋の実戦初形から始めて、指定された手数で問題図に至るような手順を求める。

[補足]

- 5五将棋の陣地(可成地域)は最終一段(先手陣:五段目、後手陣:一段目)のみ。

5五将棋 初形

持駒 なし

王	馬	馬	王	一	
			王	二	
				三	
歩				四	
王	金	銀	角	飛	五

持駒 なし

### ■解答

14飛 22玉 34飛 23玉 31飛生 22金  
34飛生 32角 11銀 同飛 14飛 21銀  
15飛 迄13手

### ■作者コメント

飛のスイッチバックがテーマ。

### ■解説

ブルーフゲームは指定された手数(本作は13手)で、実戦初形から問題図に至る手順を求めるパズルです。詰将棋ではないので、着手は合法手であればよく、先手に王手義務はありません。ただ、本将棋ではなく5五将棋が題材です。盤の大きさや使用駒の数、成れる場所が異なります。

まずは状況を整理します。先手駒は実戦初形と同じ配置です。先手は何かしらの手を指しているはずで、最終的に元の配置に戻します。後手駒は実戦初形と玉・金・銀・角・飛(歩以外)の位置が異なります。

実戦初形の後手11玉を23の地点に動かすのに2手、後手21金を22の地点に動かすのに1手、後手31銀を21の地点に動かすのに2手、後手41角を32の地点に動かすのに1手、後手51飛を11の地点に動かすのに1手、合計で7手かかります。後手が指せる手数は6手なので、実戦初形から素直に動かすのでは手数が足りません。

先手が後手駒を取り、それを後手に渡すことで手数を短縮できます。後手銀を31から21の地点に動かすのに2手かかるので、攻方駒で後手銀を取る手順が有力です。さらに、後手51飛を11の地点に直接動かすには、一段目の駒をすべて退かす必要があります。

実戦初形から先手飛で後手銀を取ります。9手目11銀に10手目同飛と、手順に先手が後手に銀を渡して手数を短縮します。

面白いのが先手飛の動きで、行きと帰りが同じルートです。実戦初形と問題図を見比べると、先手飛は動いていないように見えます。実は動いているのも驚きですが、このような規則的な動きが現れるのはもっと驚きです。

## ⑬ せら作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月19日

題名「やさしい作」

協力白玉詰(受先) 3手

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

持駒 なし



【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

■解答

19香 14香 同香 同玉/13香 19香 15香  
同香 同玉/14香 19香 16香 同香 同玉/15香  
19香 27玉 28成桂 同桂成/36成桂 37成桂  
迄17手

■解説

攻方と受方が協力して受方玉を詰まします。  
PWCは取られた駒が基本的に盤面の特定の位置に復活するルールです。復活するのは、取った駒が元あった位置です。ほとんどの場合、駒位置の交換になります。ちなみに、「圭」は成桂を表しています。

3手目14同香で取られた受方香は19の地点に復活するはずですが、しかし、復活した受方19香は行き所のない駒になってしまいます。このような場合、受方香は盤面に復活せずに、取った側の持駒になります。

攻方の香打に受方の香合で、受方玉を上部に動かしていきます。手を繋げるために、攻方の香打が最遠打(19の地点)に決まり、受方の合駒が香合に決まるわけです。

17手目37成桂に対して、18手目同玉と取れそうです。しかし、取られた攻方成桂が27の地点に復活します。受方は玉手放置(自玉を玉手にさらす)になるので、18手目37同玉は指せません。

取られた駒を持駒にしにくいPWCで、如何に持駒にして手を繋いでいくかという構成です。攻方の香最遠打から受方の香合と、繰り返し手順が楽しい作品です。

⑮ 久保紀貴作

秋のやさしいフェアリー 2024年10月20日

安南協力詰 3手

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

持駒 銀桂  
b) 安南→安北

■フェアリールールの説明

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

【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。

【ツイン】

問題図をa)とし、b)、c)……を指定された設定でそれぞれ解く出題形式。

■解答

- a) 24桂 同銀 23銀 迄3手
- b) 24桂 同銀 23銀 迄3手

■作者コメント

ツインであえて同じ作意手順というのが狙いです。対比は、王手駒が異なるという点で出したつもり。

■解説

攻方と受方が協力して受方玉を詰まします。安南ルールがあるので、駒の利きが変化することがあります。

「b)安南→安北」と書かれているのは、設定の一部を変更して同様に解くという指定です。つまり、「安北」協力詰 3手」とルールを変更して解きます。安北は駒の利きが変化するルールで、安南との違いに気を付けてください。

a図(安南協力詰)で初手24桂と指した局面は、攻方24桂・25角が縦に並んでいます。安南ルールによって、攻方24桂が角の利きが変わっています。3手目23銀と指した局面では、攻方22金が銀の利きが変わっています。

4手目23玉と逃げようとしても、攻方22金が本来の利き(金の利き)に戻って、受方玉に王手がかかります。受方は王手放置(自玉を王手にさらす)になるので、4手目23玉は指せません。

b図(安北協力詰)で初手24桂と指した局面は、攻方24桂・25角が縦に並んでいます。安北ルールによって、攻方25角が桂の利きが変わっています。3手目23銀と指した局面では、攻方23銀が金の利きが変わっています。

a図とb図は異なるフェアリールール(変則ルール)を使っているにもかかわらず、不思議なことに正解手順が同じです。ただ、内容ははっきりと異なっています。安南と安北の性質の違いから、自然に王手駒が変わっています。見た目では分からない絶妙な差異が味わい深い作品です。

フェアリー発表数の推移

神無太郎

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



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



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

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

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

**2020**年頃：「詰将棋メーカー」でフェアリー投稿常態化。

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

。

## 「詰将棋メーカー」好作選(2024年9・10月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

### 《ルール説明》

#### 【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

#### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

#### 【補足】

・打歩以外の詰を禁手とする場合は「完全打歩」、打歩以外の詰を単なる失敗と扱う場合は「単純打歩」と呼ぶ。

#### 【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

#### 【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

#### 【補足】

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

#### 【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

スタイルメイトとは、王手は掛かっているが合法手のない状態のこと。

#### 【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。

#### 【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じて詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。

(いわゆる普通の詰将棋)

#### 【補足】

・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

#### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

#### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

#### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

#### 【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

#### 【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

#### 【補足】

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

#### 【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

#### 【減南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは「自分自身の利きから下の駒の利きを引いた利き」になる。

#### 【補足】

- ・上下の駒で共通する利きだけを引く。
- ・敵陣一段目の桂香歩、敵陣二段目の桂は行き所のない駒の禁則のため着手できない。

#### 【最悪詰】

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

#### 【補足】

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

#### 【最善自玉詰】

攻方はなるべく早く攻方玉が詰むように着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。

#### 【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。

#### 【Queen(Q)】

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

#### 【最善詰】

攻方はなるべく早く詰むように王手し、受方はなるべく詰まないように応じる。

#### 【補足】

・いわゆる普通の詰将棋から枝葉(無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則)を

取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数之余詰は不問。

【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。

【Rose(薔)】

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

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

■No.278

ひっぽ  
協力詰 9手

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

持駒 角2  
(2024.09.01)

■No.279

尾形  
打歩協力詰 23手

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

持駒 角  
(2024.09.06)

■No.280

springs  
天竺マキシ協力自玉STM 6手

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

持駒 角  
(2024.09.07)

■No.281

springs  
安北詰 1手 ※透かし詰可

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

持駒 なし  
(2024.09.11)

■No.282

springs  
安北協力詰 11手

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

持駒 歩  
(2024.09.16)



■ No.283

ひっぽ  
禁欲協力詰 5手

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

持駒 香  
(2024.09.19)

■ No.284

springs  
協力自玉詰 8手

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

持駒 なし  
(2024.09.24)

■ No.285

尾形  
安南協力自玉詰 8手

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

持駒 なし  
(2024.09.25)

■ No.286

yabecchi0210  
協力詰 13手

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

持駒 なし  
(2024.09.29)

■ No.287

springs  
取禁協力詰 13手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※Q: Queen王  
(2024.09.29)

■ No.288

springs

駒全マネ禁協力詰 7手

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

持駒 なし  
(2024.09.30)

■ No.289

xzg17

協力千日手 10手

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

持駒 銀  
(2024.09.30)

■ No.290

springs

協力詰 7手

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

持駒 なし  
(2024.10.02)

■ No.291

尾形

禁欲協力詰 7手

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

持駒 角  
(2024.10.06)

■ No.292

ひつぽ

禁欲協力詰 7手

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

持駒 なし  
(2024.10.06)

■ No.293

springs

減南協力詰 7手

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

持駒 歩  
(2024.10.10)

■No.294

尾形  
最悪詰 15手

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

持駒 香  
(2024.10.12)

■No.295

ひっぽ  
安南最善自玉詰 6手

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

持駒 飛香歩  
(2024.10.13)

■No.296

尾形  
最善自玉詰 10手

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

持駒 角金  
(2024.10.20)

■No.297

尾形  
安南詰 9手

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

持駒 香  
(2024.10.23)

■No.298

若林  
マキシ協力詰 11手

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

持駒 飛2角歩  
※Q: Queen王  
(2024.10.23)

■No.299

xzg17

最善詰 3手(2解)

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

持駒 金

※薺:Rose

(2024.10.27)

■No.300

若林

取禁背面協力詰 27手

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

持駒 桂

(2024.10.30)

今回は、2024年9~10月に発表された55作(9月:27作/10月:36作[「フェアリーコンテスト7」を含む])の中から選びました。

※コメント:★=占魚亭/●=駒井/▲=springs

■No.278(ひっぽ/協力詰9手)

<手順>

14角 25金 36角 同金 同角 47角 58銀  
同角生 59金 迄9手

●金合をわざわざ動かしてから取る味が良い。

■No.279(尾形/打歩協力詰23手)

<手順>

38角 27角 同角 同飛生 17歩 同飛生 38角

27香 同角 同飛生 19香 18角 同香 17桂  
同香 同飛生 38角 27歩 同角 同飛生 28桂  
同飛生 17歩 迄23手

★突歩詰を打歩詰に変えるマジック。お見事。

●初形から攻方18歩を持駒に。これだけ手数がかかる上に、歩合もなかなか出ないのが驚き。

▲22手掛けて18歩を持駒にする。5回の限定合を見事にまとめた。

■No.280(springs/天竺マキシ協力自玉スタイルメイト6手)

<手順>

21香成 89玉 12角 同玉 22成香 同玉 迄6手

●マキシは受方に適用されるルールだが、それが攻方の手にも影響を与えて最遠移動から最遠打が飛び出す。無理のない作りが心地よい。

■No.281(springs/安北詰1手 ※透かし詰可)

<手順>

16飛 迄1手

●普通の詰将棋なら49飛も無駄合を考慮して詰みだが、安北があると39X合が有効合になるのが面白い性質。フェアリーだと無駄合の判定が難しいので、無駄合の概念を用いる設定は避けられがちだが、逆に言うと無駄合関連にまだまだ多くの鉱脈が眠っているかもしれない。

■No.282(springs/安北協力詰11手)

<手順>

67歩 55玉 46と 67玉 68歩 57玉 47と  
66玉 57と 55玉 46と 迄11手

★歩の打ち直し。味わい深い手順。

●初形の攻方68歩を打ち直す。玉を桂の利きに変えるために攻方68歩を動かさなければならないが、攻方歩は68の地点にいてほしいというジレンマ。せっかく玉を桂の利きに変えても、一旦元の利きに戻す展開になるのは、歩の功績を無駄にするようでなんと驚き。額縁にでも飾っておきたい素晴らしさ。

■No.283(ひっぽ/禁欲協力詰5手)

<手順>

19香 18飛 同香 26玉 16飛 迄5手

●攻方に合駒を取らせるために逆王手。盤面3枚と非常に少ない駒数で作られているのが良い。

■No.284(springs/協力自玉詰8手)

<手順>

16 飛 29 玉 19 飛 同玉 39 龍 29 飛 28 龍  
同飛成 迄8手

★駒の譲渡が目的の原形消去。シンプルに纏められている。

■No.285(尾形／安南協力白玉詰8手)

<手順>

28 飛 38 角 同飛 67 玉 34 角 45 金 37 王  
57 飛 迄8手

▲白玉を飛車の利きにして詰ます。角の限定打と金合が詰上りに直結する。

■No.286(yabecchi0210／協力詰 13 手)

<手順>

98 飛 同玉 87 角 89 玉 98 角 同玉 87 銀  
97 玉 86 銀 96 玉 85 銀 95 玉 96 金 迄 13 手

●攻方角も消去することになるのは意外な展開。

▲盤面七色のミニ煙。5手目 78 角を読んで結構苦しんだ。

■No.287(springs／取禁協力詰 13 手)

<手順>

11Q 16 龍 81Q 27 飛生 88Q 17 玉 44Q 26 龍  
11Q 28 玉 55Q 17 玉 19Q 迄 13 手

●受方玉・龍・飛の配置が平行移動。それを攻方 Queen 王のみでやっているのが美しい。

■No.288(springs／駒全マネ禁協力詰7手)

<手順>

12 桂成 同銀 14 歩 23 玉 13 歩成 同玉  
24 銀成 迄7手

●3手目 24 銀成は駒全マネ禁のせいで指せない。直前の指し手を変更するために攻方 15 歩を原形消去。局面を静的に見ただけでは歩を消去する理由が分からないので、駒全マネ禁の面白さがストレートに表現されている。

■No.289(xzgj17／協力千日手 10 手)

<手順>

87 銀 97 玉 86 銀 96 玉 94 金 85 銀 95 金  
86 玉 85 金 96 玉 迄 10 手

▲初手に打たざるを得なかった銀を駒台に戻す。そっぽ金がアクセント。

■No.290(springs／協力詰7手)

<手順>

36 銀 26 玉 37 銀 16 玉 27 銀 17 玉 28 銀  
迄7手

●二枚の銀が往復。初形から玉の位置だけが違って協力詰らしい手順。

■No.291(尾形／禁欲協力詰7手)

<手順>

91 角 39 玉 17 角 28 龍 同角左生 29 玉 19 飛  
迄7手

★最遠打から不成。きらりと光る角。

●駒取りを選べるように最遠打。成れる場所から打って不成なのもいい。

▲簡素の配置とルールで成立しているのがよい。

■No.292(ひっぽ／禁欲協力詰7手)

<手順>

29 金 49 玉 39 金 同玉 48 銀 49 玉 39 金  
迄7手

●初形の攻方 19 金は禁欲ルールのもとでは邪魔駒。39 金の着手が繰り返されるのも狙いとマッチしていて統一感がある。

■No.293(springs／減南協力詰7手)

<手順>

23 銀生 同馬 15 歩 13 玉 12 金 同馬 14 歩  
迄7手

★玉の利きの復活と消滅を打歩詰に絡めた好編。

●玉の利きが消失するのは、本来なら攻方にとって得なはず。打歩詰が関わって状況が逆転している。減南と打歩詰打開は興味深い組み合わせ。

■No.294(尾形／最悪詰 15 手)

<手順>

26 香 14 玉 23 銀生 15 玉 14 銀成 同玉  
41 馬 23 歩 同馬 同金 15 歩 13 玉 14 歩  
同金 23 歩成 迄 15 手

▲爽やか。

■No.295(ひっぽ／安南最善白玉詰6手)

※『カピタン』44号[1990.05]修正図

<手順>

54 香 41 玉 42 飛 31 玉 41 歩 42 玉 迄6手  
※2手目 61 玉～も可

▲双裸玉で大きな価値がある。

※原図を紹介します。

(参考図13)

安南最善白玉詰 14手

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

持駒 飛桂3香歩

<作意>

54 香 41 玉 42 飛 31 玉 23 桂 21 玉 11 桂成  
同玉 12 歩 21 玉 33 桂 31 玉 23 桂 42 玉  
迄 14 手

\* 塩田洋氏、出口信男氏、矢部寛氏が早詰を指摘。

■No.296(尾形／最善白玉詰 10手)

<手順>

38 角 17 玉 27 金 同龍 15 龍 16 龍 26 龍  
同龍 28 銀 同龍 迄 10 手

▲龍を強制的に活用させる。

■No.297(尾形／安南詰9手)

<手順>

22 龍 同香 23 飛成 15 玉 26 馬 同と 14 龍  
同玉 15 香 迄9手

▲この捨駒の回数よ!

■No.298(若林／マキシ協力詰 11手)

<手順>

51 飛 19Q 11 飛 82Q 71 角 28Q 29 歩  
91Q 17 角成 19Q 28 馬 迄 11 手

★最遠打&最遠移動入りの都裸玉。ダイナミックな手順で、並べても楽しい。

●裸玉から自然に最遠打・最遠移動が入っている。

▲大きく動きすぎるQ王をコントロールする。

■No.299(xzg17／最善詰3手 ※2解)

<手順>

1) 79 金 99 玉 66 薔 迄3手  
2) 98 金 89 玉 85 薔 迄3手

▲単独の Rose による両王手2種。

■No.300(若林／取禁背面協力詰 27手)

<手順>

88 桂 21 玉 98 桂 22 玉 88 桂 32 玉 98 桂  
33 玉 88 桂 43 玉 98 桂 44 玉 88 桂 54 玉  
98 桂 55 玉 88 桂 65 玉 98 桂 75 玉 87 桂  
88 銀 78 桂 86 玉 87 桂 97 玉 96 桂 迄 27 手

★75 玉の変調がアクセント。神無七郎氏作(対面取禁協力詰 25 手／『WFP』34 号・下図)のパロディとのことだが、なかなか上手くできている。

(参考図 14)

神無七郎

取禁対面協力詰 25手

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

持駒 桂

<作意>

24 桂 22 玉 12 桂生 33 玉 22 桂生 34 玉  
12 桂生 44 玉 22 桂生 45 玉 12 桂生 55 玉  
22 桂生 56 玉 12 桂生 66 玉 22 桂生 67 玉  
12 桂生 77 玉 22 桂生 78 玉 12 桂生 88 玉  
89 桂生 迄 25 手

今回は 2025 年 1 月(対象は 2024 年 11~12 月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

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

送り先 : [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

## 隅角打コンテスト捕逸

若林

WFP191号で結果が発表された隅角打コンテスト。それぞれ素晴らしい作品でしたが一つだけ不満がありました。ステイルメイト作品はともかく、角を打たずに隅に移動する手が王手にならなかつたり\*逆王手になつたりすることです。そこで、角を移動しても打つても王手になる図の例を作ってみました。

\*るかなん氏作は 91 角直も王手になっていました。この稿の意味がなくなつてしまいましたがせっかく書いたので厚顔にも取り下げません。

しかし、角を移動しても王手になるという条件は成約がきつく、実現できるフェアリー条件は多くありません。性能変化系と Eagle くらいでしょうか。そのため、この条件をつけずにコンテストを開催したのは正解だつたと思います。

ネコネコ協力詰 3手

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

持駒 角2

しかし、角を移動しても王手になるという条件は成約がきつく、実現できるフェアリー条件は多くありません。性能変化系と Eagle くらいでしょうか。そのため、この条件をつけずにコンテストを開催したのは正解だつたと思います。

協力詰 3手

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

持駒 角

鷲：着地時90度曲がるグラスホッパー

## 「フェアリーの風音」のご紹介 2 springs

WFP 第 195 号で、私が立ち上げた下記 Web サイトの紹介記事を書きました。

フェアリーの風音

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

その後、ツールを 2 つ追加したのでご紹介し  
ます。

### FairyTsumePic

Web 上で局面画像を作成できるツールです。  
駒の配置を直接入力するので、任意のフェアリー駒を使用できます。中立駒も使用可能です。  
KIF、FMI、FMO 形式のテキストを貼り付けて画像を作成することもできます。

画像は PNG または SVG 形式でダウンロード  
できます。



### ルール説明簡単コピー

フェアリールールの説明文を簡単にコピー  
できるツールです。必要なルールにチェックを  
入れるとそのルールの説明文が表示され、ワン  
クリックでそれらをクリップボードにコピーで  
きます。

元々は Problem Paradise の原稿を書くため  
に Excel の表でまとめていた説明文でした。  
Excel から必要なルールを探してそれらを一個  
一個コピーするのは手間だなあと感じてこのツ  
ールを作りました。



どちらのツールもヘッダメニューまたはバナー  
からアクセスできます。



お気づきの点等ございましたらお気軽にお問  
い合わせください。



# 「出口信男の世界」の早詰指摘

泰永三二郎

神無次郎氏より拙著「出口信男の世界」の7-6番、オール交換駒121手詰をPC検討したところ早詰があるようだ、との指摘を頂きました。調べたところ

- ・早詰が成立していること
- ・作品としては作意手順を変更することによって113手詰の完全作になるらしいこと

が分かりましたので、少し詳しく解説を書きます。

最初に「出口信男の世界」の紹介から。フェアリー詰将棋界のレジェンド出口信男氏=左真樹氏の作品の紹介を目的として雑誌

「Problem Paradise」に2年半ほど連載した原稿を加筆訂正の上まとめて、今年7月にwebでPDFの形で公開したものです。氏の作品から特徴的なもの約100局を選んで、詳しい解説を付けました。部分図をたくさん入れて読み易さを念頭に書き、A4版で120ページあります。他では見られない珍しいルールもたくさん出てきます。手前みそですがまだ読んだことのない方は一度目を通すことをお勧めします。

(<https://problem-paradise.com/>からたどってください)

続いて「オール交換駒」ルールについて、説明します。このルールは出口氏創案のルールです。

## 《オール交換駒》

コーカン駒：駒取りの場合、取られた駒が取った方の駒台に乗るのは通常と同じだが、取った方の駒も盤上から消えて取られた方の駒台に乗る。取りに関わる2枚の駒の所属が逆転するからコーカン（交換）です。

オール交換駒：すべての駒がコーカン駒の詰将棋。

このルールでは、玉が敵駒を取ることが出来ない。従って王手を外す手が玉の駒取り以外になければ詰み。

と文字で書いても分かりにくいので、筆者のまづい図ですが例を上げます。

## 例題

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

持駒 金

上の図で52金と打ちます。玉で取ることは出来ず、かといって逃げる場所もないので、同金の一手。41金が52に移動して駒取りをしたので、この金は盤上から消えて、先手の駒台に乗り次の図になる。

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

持駒 金

ここでもう一度52金と打つと、この52金を取る駒はなく玉が逃げる場所もないので詰みです。

## 詰上がり

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

持駒 なし

詰手順：52金、同金、52金迄。

初手で62金などと打つと、42玉とかわされて52金、33玉のように王手のかからない局面にされ逃れます。

このルールでは駒取りより駒取らせが良いらしい、と何となく雰囲気があったところで、問題の7-6番に移ります。

7-6番とは「出口信男の世界」の第7章の6番目の作品という意味。

Y-213とは出口氏の作品番号で、ほぼ発表順に1番から454番までつけてあります。

7-6番 オール交換駒、121手。Y-213 (カピタン46号、1990-7)

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

持駒なし

発表は1990年7月発行のカピタン46号。最初に作意手順をべたで書きます。

84飛、同と、84歩、73玉、83歩成、同歩、74歩、83玉、73歩成、同と、84歩、73玉、83歩成、63玉、73と、同歩、64歩、73玉、63歩成、同と、74歩、63玉、73歩成、53玉、63と、同歩、54歩、63玉、53歩成、同と、64歩、53玉、63歩成、43玉、53と、同歩、44歩、53玉、43歩成、同と、54歩、43玉、53歩成、33玉、43と、同歩、34歩、43玉、33歩成、同と、44歩、イ33玉、43歩成、23玉、33と、同歩、24歩、33玉、23歩成、同と、34歩、23玉、33歩成、13玉、23と、同角、24角、同角、24角、同と、14歩、23玉、13歩成、同香、24香、33玉、23香成、43玉、33杏、53玉、43杏、63玉、53杏、73玉、63杏、83玉、73杏、同香、84香、73玉、83香成、63玉、73杏、53玉、63杏、43玉、53杏、33玉、A43杏、23玉、33杏、13玉、23杏、同歩、14歩、23玉、13歩成、同香、24香、33玉、23香成、43玉、33杏、53玉、43杏、63玉、53杏、73玉、63杏、83玉、73杏迄121手詰。

詰上がり

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

持駒なし

玉が左右に往復する横追い趣向ですが途中どの駒で取るのか選択肢がある場合の変化読みが結構煩わしい。

この作意手順中53杏、33玉とした98手目が下図。

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

持駒なし

この局面から作意は手なりで43杏、23とと進めています、32飛成の強烈な一手があった。

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

持駒なし

これは同との一手。21とが消えて先手の駒台に乗ります。以下43杏、23玉、33杏、13玉、14歩、12玉、13歩成、21玉、32杏迄。

玉が駒取りできないというのが効いています。

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

持駒なし

この早詰が成立した要因は2つある。

- ・ 32歩が既に消去されていた
- ・ 左から右に追う手順中だった。

後手方32歩が存在するとき32飛成は成立しない。なぜなら32飛成が駒取りの場合成ったはずの32龍が消えてしまい後手方の駒台に移動してしまうので、そもそも王手にならないのだ。

また左に逃げる可能性があるときに飛車捨てを行うと、玉が左に逃げて行ったときに94に逃路が出来るので不詰となる。

左から右に追っていくときに32歩がないと早く詰む。そこで後手方としては、32歩を消去する前に71香を消去したらどうか、という対策が考えられる。

そもそも玉方の駒消去の順番（つまり先手に持駒として渡す順番）はどうだったのか。元の作意手順で、同○の部分に注目して書き出してみると次のようになる。

73と～82歩～63と～72歩～53と～62歩～

43と～52歩～33と～42歩～23と～（\*）～  
32歩～13と～41角～15角～25と～12香～71香～（\*\*）～22歩～11香～

（\*\*）で早詰手順が生じたことになる。

そこで、序盤左から順に2段目の歩と3段目のとを消して行って、42歩～23とを消した直後、すなわち問題の32歩を消去する直前の（\*）のところ、51手目44歩を指した局面（下図）が分岐点となりそう。

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

持駒なし

作意はここから手なりに33玉、43歩成と進み32歩～13とのように消去している。このタイミングで作意と逆の左辺にUターンして32歩が存在しているうちに71香を消去したらどうかというアイデアである。

具体的に上図以降の手順を全部書き出してみると次のようになる。

53玉、43歩成、63玉、53と、73玉、63と、83玉、73と、同香（71香消去）、84香、73玉、83歩成、63玉、73杏、53玉、63杏、43玉、53杏、33玉、43杏、23玉、33杏、同歩（32歩消去）、24歩、33玉、23歩成、同と（13と消去）、34歩、23玉、33歩成、13玉、23と、同角（41角消去）、24角、同角（15角消去）、24角、同と（25と消去）、14歩、23玉、13歩成、同香（12香消去）、24香、13玉、23歩成、同歩（22歩消去）、14歩、23玉、13歩成、同香（11香消去）、24香、33玉、23歩成、43玉、33杏、53玉、43杏、63玉、53杏、73玉、63杏、83玉、73杏迄113手。

上記手順は神無次郎氏の指摘手順。同○のところで駒消去が行われるので、そのときどの駒が消去されるのかを筆者が（ ）で追記した。

その駒消去の順番に注目してそこだけ抜き出してみると次のようになる。

71香～32歩～13と～41角～15角～25と～12香～22歩～11香～

手順中受け方の選択がややこしい場面が多く変化手順が複雑であるが、本稿の趣旨は早詰手順の解説なので、詳しくは述べない。興味を持った方は「出口信男の世界」に詳しく書いてあるのでそちらを参照いただきたい。

という訳で、この手順を本手順とすれば113手詰の完全作となる、というのが本稿の結論である。諸氏の研究を待ちたい。

2025年2月にフェアリー短編コンクールを開催します。つきましては、作品を募集します。

出題・結果発表は下記のスケジュールを予定しています。

#### 【出題・結果発表】

〈出題〉 『WFP』2025年2月号

〈結果発表〉 『WFP』2025年5月号(予定)

条件等は下記の通りです。

#### 【条件】

・8~10手のフェアリー作品

(連続系やレトロの場合は、手数合計が8~10手)

・受先、ツイン、複数解、非標準駒数(受方持駒制限、玉や平駒を標準枚数以上使用)、複合ルール(例:安南キルケ、Andernach-Isardam など)は可。

・フェアリー駒(改変駒[成の改変、属性の付与]、透明駒、チェス駒、象棋駒、本将棋以外の駒など)や変則盤の使用は不可。

例外として、石・岩(●)や穴・窪(○)の使用は可。

#### 【投稿数】

1人1作(期間内であれば、差し替え可能です)

#### 【投稿先】

作品の情報(配置・ルール・手数・作意)と自作解説(狙いなど)を明記のうえ、下記のアドレスにお送りください。件名に「投稿」の語を入れていただけると助かります。

なお、投稿作の検討はこちらでは行いません。

メールアドレス: [sengyotei■gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

#### 【投稿締切り】

2025年2月2日(日)

皆様からの投稿、お待ちしております。

#### 緩い敷き詰めパズル

神無太郎

数学セミナー2024年11月号の「エレガントな解答を求む」でこんな問題が出題されました。  
※少し書き直しています

1×2のサイズの畳がある。これを敷き詰めて、サイズが3×3以上の、長方形の部屋を作りたい。ただし条件がある。

条件1: 畳の長辺同士をぴったり合わせて並べてはいけない。

条件2: 部屋に穴(敷き残し)があってはいけない。

敷き詰め可能な部屋はあるか?

(<https://www.web-nippy.com/tag/elegant/>)

解答発表はまだです。敷き詰め可能な部屋はたぶんなしです。

条件1を条件3のように緩めると(条件2はそのまま)、サイズが偶数×偶数のどんな正方形の部屋も敷き詰め可能となります。条件2を条件4のように緩めると(条件1はそのまま)、サイズが奇数×奇数のどんな正方形の部屋も敷き詰め可能となります。

条件3: 1か所だけ畳の長辺同士をぴったり合わせて並べてもよい。

条件4: 1か所だけ部屋に1×1サイズの穴(敷き残し)があってもよい。

将棋盤と同じ9×9のサイズの部屋も敷き詰め可能だということです。(ああ、詰将棋に関連づいた記事になってよかった)

それで本題です。この緩い敷き詰めには、

・最初の畳を部屋に敷いた瞬間に、敷き詰め可能かどうかが決まる。

・敷き詰め可能な場合、敷き詰め方も一意に決まる。

という面白い性質があることがわかりました。

説明はそんなに難しくはないのですが、空きスペースが残り少なくなってきたので、ここには書ききれません。もしかしたら、数学セミナーの解答発表号に掲載されるかもしれないので、それにご期待ください。なお、これまでも何度か「とんでも解答」を応募していますが、掲載されたことは一度もありません。

## 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12月10日(日)

#### 推理将棋第 180 回出題

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

### 2024年12月15日(日)

#### 第 166 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 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 2

フェアリー作品 3 題  
解答送り先：たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

#### 第 25 回フェアリー入門

ナイト・ナイトライダー作品 1 5 題  
・解答送付先：メール (springs)  
[hit.and.miss.masayume@gmail.com](mailto:hit.and.miss.masayume@gmail.com)

### 2024年12月31日(月)

#### 上田吉一氏個展 2

フェアリー作品 2 題  
解答送り先：変寝夢  
hennemu\_vm2■ares.eonet.ne.jp (■を@に)

### 2025年2月15日(土)

#### 第 167 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 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 12 月 15 日 (日)  
〔投稿先〕  
下記どちらかの方法で投稿してください。  
・メール：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 WFP196 号 P46 を参照ください)

## 詰将棋メモ推理将棋出題【年賀作品の募集】

2025 年元旦の年賀詰の出題を予定していますので、2025 年、令和 7 年、巳、蛇などに困んだ年賀詰作品を募集いたします。(こじつけ可。手数制限なし。複数の作品投稿も可) 投稿締め切りは 12 月 15 日といたします。奮っての投稿をよろしくお願いいたします。投稿先：TETSU (omochabako@nifty.com)

## ちょっと早い 2025 年年賀詰作品展

〔課題〕2025 年年賀詰 (巳)  
〔ルール他〕一切不問のフェアリー作品  
〔投稿先〕  
たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)  
〔投稿締切〕2024 年 12 月 15 日 (日)

## フェアリー短編コンクール 2025 (仮)

〔条件〕8~10 手のフェアリー作品  
〔投稿先〕  
占魚亭  
メールアドレス：[sengyotei■gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)  
〔投稿締切〕2025 年 2 月 2 日 (日)  
(詳細は P100 参照)

\*\*\*\*\*

2024 年 第 197 号

## Web Fairy Paradise

非売品  
令和六年十一月号  
令和六年十一月廿日発行

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