WEB Fairy Paradise

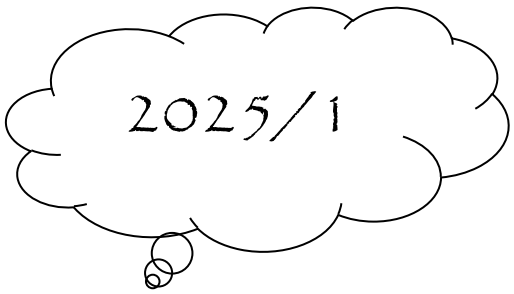
第199号

今月のフェアリー詰将棋
- 第 167 回 WFP 作品展(再掲)
- 第26 回フェアリー入門出題(背面)
- 嫁の戯言(堺健太郎)(追記あり)(再掲)
- 推理将棋第 182 回出題

結果発表
- Fairy of the Forest #80
- 上田吉一氏個展2(伊藤正)
- ちょっと早い 2025 年年賀詰作品展
- フェアリー版くるくる作品展13
- 臨時⑤神無太郎の氾濫　解答編
- 協力詰・協力自玉詰解付き＃32(駒井めい)

読み物
- 今月の手筋(影の足)
- 角建逸氏の訃報に接し(橋本孝治)
- 「詰将棋ﾒｰｶｰ」好作選(2024/11.12 月)(占魚亭)
- 年賀パズル(神無太郎)
- フェアリー短コン 2025(仮)作品募集
- WFP200 号特別企画投稿要項(再掲)
-

(最終改訂:2025/1/22)



はじめに

WFP 第１号（2008 年 7 月）の「はじめに」の冒頭次のように私は書いています。

一体、いつも間に自分がやることになったのか分からないのだが、気がついたら自分がやっていた。お気楽な気持ちで第０号を創ったら、詰将棋メモに大々的に取り上げられて後へ引けなくなってしまったというのが正直な所。

フェアリー作品の発表場所が詰将棋パラダイスのフェアリーランドしかないという事に寂しさを感じた時代。新たなフェアリー誌を待望する方は多かったと思います。じゃあとりあえず私が立ち上げて、どなたか有力な方が現れるまでがんばろうかなといった軽い気持ちではじめた WFP ですが、それから 16 年半の間続けることになるとは自分でもびっくりでした。

今回 springs さんという後継者が見つかり引き継げることになりました。彼はまだ３１歳ですのでこれから先、長く大きく発展させていただけることでしょう。またその手助けは私も生きている限りしていく所存です。

これまで WFP を支えていただいた、各担当者様、作品を投稿、または解答いただいた皆さん､読者の皆さんには大変お世話になりました。心より感謝申し上げます。昔、よく言っていたのが「ネットで WFP の悪口を書かれたら、私は打たれ弱いのですぐに止めます」というせりふでしたが、幸いなことにそのようなコメントを目にすることはありませんでした。ありがたいことです。今後はぜひ皆さんの暖かい目で新しい WFP を見守っていただけると幸いです。

須川卓二

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でも研究物でも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１９９号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々の HP アドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

http://cavesfairy.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167回WFP作品展(再掲)及び 第168回WFP作品展　担当：神無七郎

キルケ・アンチキルケの拡張

皆様、明けましておめでとうございます。
今年もよろしくお願いします。
新年度なので「手筋カード」も初形「１」にしましたが、今回の話題にちなみキルケ系ルールの手筋を選んでいます。

今回取り上げるのはフェアリー駒を扱えるよう拡張したキルケ･アンチキルケの話題です。
キルケでのフェアリー駒の扱いはチェスプロブレムの Circe が詰将棋用の「キルケ」にアレンジされた初期の頃から何度も話題に上り、立ち消えになってきた事項です。WFP198 号で若林氏が提案された「相手陣最奥」の他に、「歩の位置」とか、「飛角と同じ段」等、様々な候補が提案されてきました。
これらが定着しなかった理由はいくつかありますが､最大の要因は｢実戦初形位置に戻る」という理念に合わないことでした。フェアリー駒は実戦に存在しないので、どう決めても不自然さが払拭できないのです。
ところが、最近になってごく自然にフェアリー駒の復活位置が定まるルールが現れました。いえ､“現れた”というより“復活した”と形容する方が適切でしょう。誘い水（出口信男）氏が提唱した「とＸ」ルールです。

【とＸ】
成歩がＸで指定された駒の性能になる。

このルールは「将」1991 年 8 月号で提案され､「と飛詰」が出題されました。その後､「と銀」｢と騎」｢と炮」の作品が発表されています。1996 年 2 月の「と角」以降このルールでの作品発表は途絶えていましたが、最近これが再び脚光を浴びるようになりました。本誌でも「第９回フェアリー入門」(WFP171 号､2022 年 9 月）や｢第 16 回フェアリー入門」(WFP178 号､2023 年 4 月）で「とＸ」が取り上げられ、多くの作品が作られています。
「とＸ」は通常の「Ｘ＝金」の代わりに金以外の駒を指定するだけなので、これをキルケやアンチキルケと組み合わせても、ルールの変更は必要ありません。｢Ｘ＝Grasshopper（Ｇ)」とした例をご覧いただきましょう。

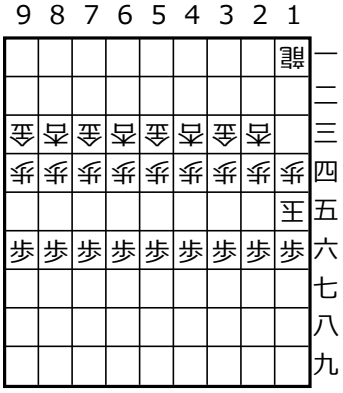
〔例１〕「とＧ」と「キルケ」の組み合わせ

とＧキルケ協力詰 51手

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

91 歩成　92 龍　93Ｇ　同金/97 歩　96 歩　85 玉
81 歩成　82 龍　83Ｇ　同杏/87 歩　86 歩　75 玉
71 歩成　72 龍　73Ｇ　同金/77 歩　76 歩　65 玉
61 歩成　62 龍　63Ｇ　同杏/67 歩　66 歩　55 玉
51 歩成　52 龍　53Ｇ　同金/57 歩　56 歩　45 玉
41 歩成　42 龍　43Ｇ　同杏/47 歩　46 歩　35 玉
31 歩成　32 龍　33Ｇ　同金/37 歩　36 歩　25 玉
21 歩成　22 龍　23Ｇ　同杏/27 歩　26 歩　15 玉
11 歩成　同龍/17 歩　16 歩　まで　51 手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

「とＸ」では「と」、つまり歩の成駒にフェアリー駒を割当てますが、飛角銀桂香の成駒にも同様のことができます。また、フェアリーでは玉金が成るルールも可能なので、これも対象に含めることができます。
アンチキルケはキルケの仲間というより、駒取りの後に更に移動が発生する「ライフル」や「Take&Make」の仲間ですが、移動先がキルケと同様なので、こちらも同様な方法でフェアリー駒を扱えるようになります。

ということで、標準駒の成駒に非標準の駒が割当てられているとき fmza でキルケ・アンチキルケが使えるよう、神無次郎氏に要望を出したところ、氏から更なる拡張の提案がありました。「駒の復活法を標準駒のどれに倣うかを直接指定できるようにする」というものです。

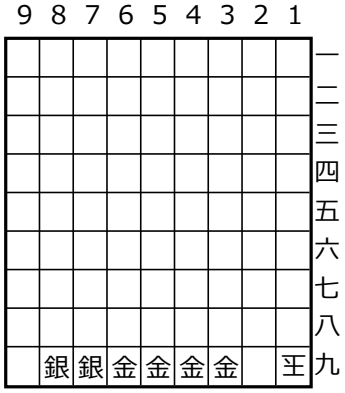
この拡張版キルケを仮に「キルケ*」と表しましょう。

【キルケ*】
駒が取られると最も近い将棋での**指定の駒の**指し始め位置に戻される。指定がない場合はその駒本来の指し始め位置に戻される。

ここでは金の復活先を歩に変更した例をご覧いただきます。

〔例２〕歩の復活位置に復活する金

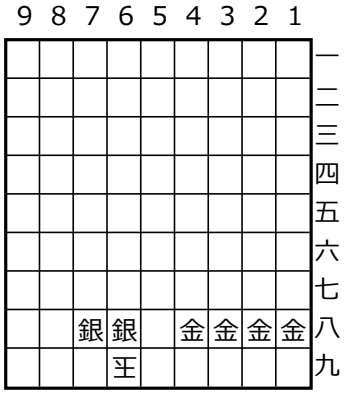
キルケ*最善詰 27手



持駒 なし
※金は歩の位置に戻る

29 金 同玉/27 金 28 金 19 玉 18 金 29 玉
39 金 同玉/37 金 38 金 29 玉 28 金左 39 玉
49 金 同玉/47 金 48 金 39 玉 38 金左 49 玉
59 金 同玉/57 金 58 金 49 玉 48 金左 59 玉
68 銀 69 玉 78 銀 まで 27 手

(詰上り)



持駒 なし

この例では金が歩の復活方法に倣い、同じ筋の七段目に復活します。あくまで復活の仕方だけを模倣しているので二歩禁は適用されません。八段目の金には「影の足」(今月の「手筋カード」参照）が付いており、玉はこれを取れません。銀は通常のキルケと同じく、銀の位置（79）に復活するので、玉は 68 銀・78 銀のどちらも取ることができません。この２枚にも「影の足」が付いています。

例２は標準駒の復活方法を別の標準駒の復活方法に変更した例ですが、もちろんフェアリー駒でも同じことができます（指定がない場合は普通に取られる)。

この「キルケ*」は「キルケ」の純粋な拡張なので、「キルケ」の定義を変えて、単に「キルケ」と表記しても良いでしょう。それについては追々考えたいと思います。もちろん、アンチキルケも同様の拡張が可能です。

こうしてフェアリー駒を扱えるキルケ・アンチキルケの拡張案が生まれたわけですが、この機能拡張を含んだ fmza は昨年 12 月に公開されています。中将棋の獅子のような規格外の動きをする駒を扱うのは無理だったのですが、様々なフェアリー駒をキルケ・アンチキルケで扱えるようになったので、実用上は充分でしょう。この拡張版キルケ・アンチキルケルールを活用した新作をお待ちしています。

さて今回は昨年度最後の出題となる第 167 回の再掲載分と、今年度最初の出題となる第 168 回の新規出題です。第 168 回はお年玉代わりにヒントを多めにしました。実際の解図は２月～３月に行われると思うので、解図に掛けられる日数の少なさも考慮しています。手強いと感じたら迷わずヒントを読んでください。

〔第 167 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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。

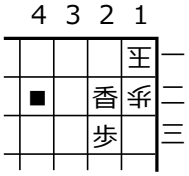
167-2 は占魚亭氏の Imitator 作品。しかも今回は Sparrow（雀）という Grasshopper の変種が使われています。Imitator が Grasshopper 系の駒を模倣する時は跳躍も模倣できなければいけません。条件をより具体的に述べましょう。

・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いただきましょう。

〔模倣できない例〕

詰将棋 1手

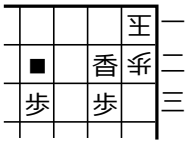


攻方持駒 雀
受方持駒 なし
※■:Imitator
雀:Sparrow

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



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。協力自玉ステイルメイトなので、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テ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テ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。

〔第 168 回作品展各題への補足説明〕

第 168 回の出題は全 11 題（組局形式の作品もあるので実質 13 題)。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、阿知矢龍氏、神無太郎氏、さつき氏、たくぼん氏、上田吉一氏、springs 氏、松下拓矢氏、さんじろう氏の 10 名です。

今回は新年度最初の出題。２月はいつもより解図に使える日数が少ないので、ヒントを多めに出しています。手強いと思ったら迷わずヒントを見てください、

168-1 は駒井めい氏によるキルケ詰。協力系ルールではないので、注意してください。もちろん 12 香成または 12 飛成の１手詰ではありません。取られた龍が 82 飛として復活し、自玉への王手となってしまいます。龍を取らなくても詰む方法を考えましょう。

168-2 はネコネコと Koko を組み合わせた占魚亭氏による実験的作品。a)を見るとまるで銀と馬で両王手が掛かっているように見えますが、銀の王手は Koko の「孤立禁」で防がれており、馬はネコネコの性能変化で龍の利きになっているので、どちらも王手になっていません。b)では Eagle（鷲）という Grasshopper の変種が使われているのが目を惹きますね。この活用法を考えるのが正解への近道だと思います。ネコネコと Koko という見慣れない組み合わせなので、強力なヒントを出しておきましょう。

ヒント： 攻方が動かす駒は龍だけ

なお、本局の投稿原稿は zero position という「共通部分＋差分」で複数の図を表す形式だったのですが、記号表記は分かりにくいので各図をそのまま図示しています。

168-3 は阿知矢龍氏による Queen 三昧の作品。通常の Queen と Queen 王の両方が使われているので、前者を「Q」、後者を「女」で表しています。受方持駒には標準駒の他に Q 三枚が追加されていますが、全部使うとは限りません。強力な Queen 王ですが、受方も強力なので、その利きをフル活用する詰上りを目指しましょう。これもヒントを出しておきます。

ヒント： 受方 Queen 王も動く

168-4 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。この初形からは想像しにくいと思いますが、角筋を活用できる場所まで双方の玉が移動します。予備知識がないと極めて難解だと思われるので以下のヒントをご覧ください。

ヒント： **WFP165-8** と同様の収束を目指す

168-5 は、さつき氏の覆面駒作品。組局形式ですが、局面に相違は一切ありません。異なっているのは、条件に「非王手可」が付くか付かないかだけ。手数もまったく変わりません。これで双方唯一解になるのは不思議ですね。非王手可の場合、攻方着手が王手とは限らない（単なる合法手）であることに留意してください。

168-6 は、たくぼん氏のマキシ作品。「マキシ」が付いていなければ簡単に詰む図ですが、この条件のせいで、玉を盤面一杯を使って追い回さざるを得なくなります。念のためヒントを出しておきましょう。

ヒント： **詰上りの玉位置は 54**

168-7 は上田吉一氏の長編趣向作。フェアリー駒として Camel（駱）と Nightrider（夜）の２つが使われていますが、駱は動きません。動き回るのは夜の方です。また、飛と角は「成れない」駒に設定されており、飛と夜は「取捨」の属性も付与されています。つまり、成れそうな駒は桂のみ。持駒にできる駒は角のみと考えれば良いでしょう。角を使った局面操作が主体となる手順が予想できますね。解図にあたっては WFP197 号の「上田吉一氏 個展２」第 2 番が参考になると思います。

168-8 及び **168-9** は springs 氏の長編趣向作。

168-8 は「駒余り禁」の条件が付いたキルケ作品です。駒が消えにくいキルケというルールで、どうやって余分な持駒を処分するかが問われます。例えば「復活先が埋まっていると復活できない」という性質を使って歩を消そうとすると手数が不足します。もっと効率の良い手段を使いましょう。**168-9** は Koko（孤立禁）の条件が付いた協力自玉詰。本作品展で Koko が２作も登場するのは珍しいですね。受方玉は蟹(左右に１マスだけ動く駒）の性能に設定されており、22 と 12 から外に出ることはできません。受方持駒制限もあるので、局面操作に使えるのは香しかなさそうです。角は２枚とも不滅駒の上、成ることもできないので、ひたすら斜めに動くしかありません。このように取れる手段が限られているので、孤立禁に抵触しないよう、王手を継続する手段を考えると、自然に作意にたどり着くでしょう。

168-10 は松下拓矢氏の協力自玉詰。初形を見ると持駒香 4 枚が目につきますね。これがなければ比較的短手数（10 手）で詰むので、解図方針は立てやすいと思います。

168-11 は、さんじろう氏のネコネコ作品。初形「１」で新年最初の作品展に相応しいですね。手数が短く、受先でもないので、ネコネコは苦手という方も頑張って解いてください。きっと苦手意識が払拭できると思います。

解答要項

第 167 回分解答締切:2025 年 2 月 15 日(土)
第 168 回分解答締切:2025 年 3 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** へ。
メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【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。

【協力】
先後協力して最短手数で目的を達成する。
（補足）
・目的が受方玉を詰める場合は「協力詰」(通称「ばか詰」）と表記される。目的が変わる場合は「詰」の部分が、その目的に応じて変わる。

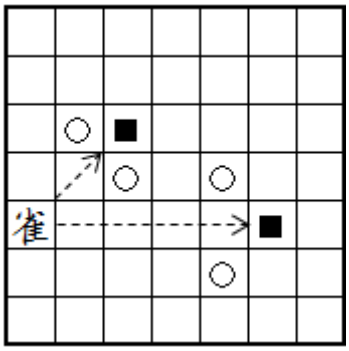
【詰】
王手が掛かっていて合法的な応手がない状態。またはそれを達成目的とするルール。

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

【ステイルメイト】
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。
（補足）
・「協力自玉ステイルメイト」の形で出題される場合が多い。
・単玉の自玉ステイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
・受方がステイルメイトの対象の場合、最終手（ステ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。

【受先】
受方から指し始める。

【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。

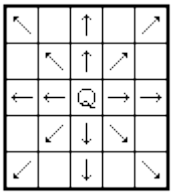


（○が雀の利き。■は敵または味方の駒。）

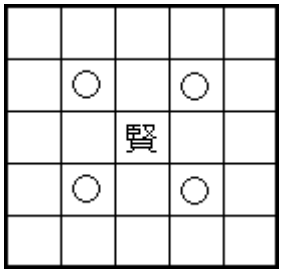
【Imitator】（■または I）
着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。
（補足）
・駒を打ったときは動かない
・Imitator は元の駒と同時に動く
・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にもならない
・Imitator がホッパー系の駒を模倣するときは跳躍も模倣できなければならない
→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【駒詰】
玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性（自らへの取りを避ける義務）を持つ。玉属性が与えられた駒を「駒名」＋「王」で呼称する。
（補足）
・玉が指定駒の性能になる場合、玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。指定駒が玉属性を持つ場合は、駒種・駒数が標準と異なることがあるので、必要に応じ使用駒を明示する。
・玉属性を持たない駒を平駒と呼称することがある。

【Queen】（Q）
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。


（矢印が Q の走る方向）

【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。

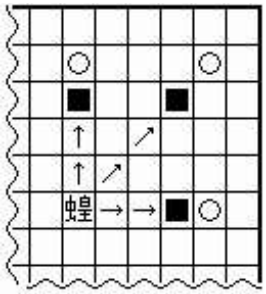
【対面】
敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。
→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 対面編 1」（https://note.com/tsume_springs/n/ndb248065d870）

【詰将棋】
攻方は受方がどのように応じ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。

【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枡に打つことができる。（行き所のない駒の禁則の対象外）。

【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。また、特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。
1) 成っても取捨性を失わない
2) 初形では取捨駒を持駒にできる
→初出：第 149 回 WFP 作品展（WFP176 号）

【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）

【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）

【打歩】
打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

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

【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）

【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）

【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】

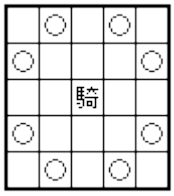
手順中に成る手があってはならない。

（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。



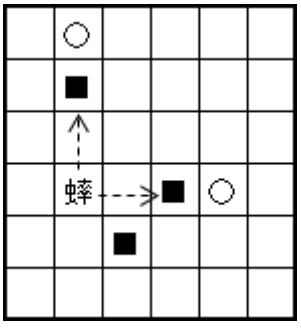
（〇が騎の利き）

【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。



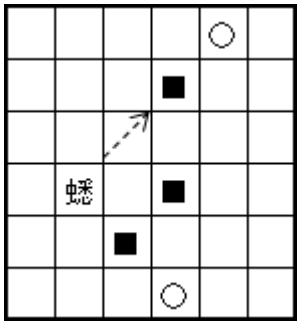
（〇が蟀の利き。■は敵駒。これを取って〇に移動する。■が味方の駒だったり、〇の地点が埋まっていたりすると跳べない。）

【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。



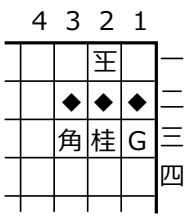
（〇が蟋の利き。■は敵駒。これを取って〇に移動する。■が味方の駒だったり、〇の地点が埋まっていたりすると跳べない。）

【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。



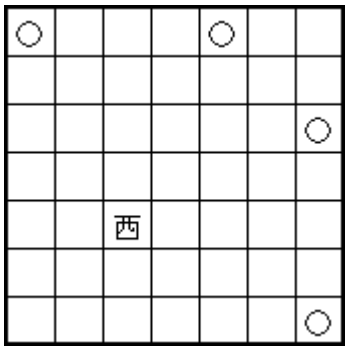
持駒 なし
G：Grasshopper

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）。

【24 跳】（西）

(2,4)-leaper。２対４の位置に跳ぶ八方桂。

（$\sqrt{20}$Leaper（柑）と同じ）



（〇が西の利き）

【Koko】

着手は、そのまわりの８マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

（補足）

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

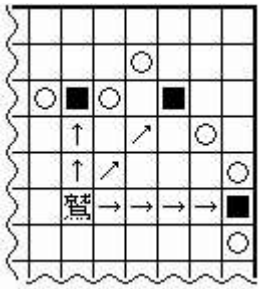
→参照：WFP42 号「Köko について」

→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）

【Eagle】（鷲）

フェアリーチェスの Eagle。

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



（○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。）

【覆面駒】

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。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

（補足）

・透明駒と異なり所属・位置は判明している。

・特に指定がない限り、受方の駒台は見えないものとする

・覆面駒を可能なあらゆる駒に置き替えても目的が達成されていれば、目的達成とする（覆面駒を目的達成に都合の良い駒に指定することはできない）

・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。

・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、駒の枚数が正しいこと、行き所のない駒や二歩がないこと、現手番側でない玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。

・フェアリー駒を使う作品の場合、特に注釈がなければ通常の駒以外に、初形に存在するフェアリー駒にもなれる。

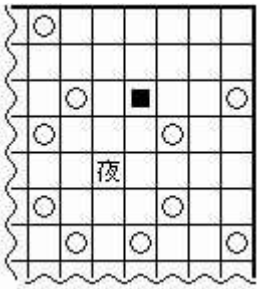
・「非王手可」の場合は攻方の着手も攻方王手義務を満たしていることを前提としない。着手の合法性を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる

→参照：覆面駒のルール説明（https://note.com/tsume_springs/n/n6bbdea657599）

【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。

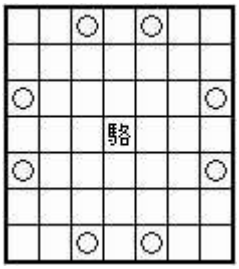


（○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。）

【Camel】（駱）

Camel はフェアリーチェスの駒。

３対１の方向に跳ぶ八方桂。



（○が駱の利き）

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

（補足）

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1) 成っても不滅性を失わない

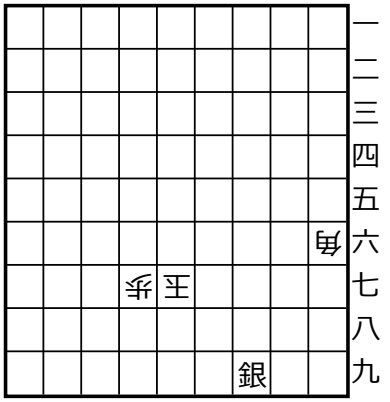
2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展（WFP165 号）

<第 167 回>解答締切:2025 年 2 月 15 日(土)

■ 167-1　駒井めい氏作

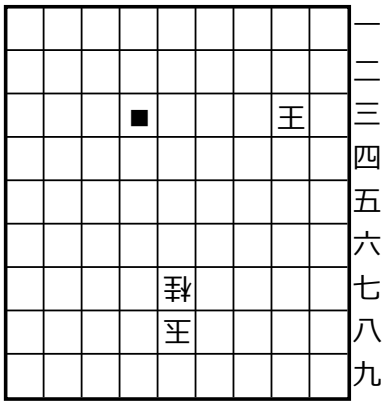
強欲協力詰 7手



持駒 金2香

■ 167-2　占魚亭氏作

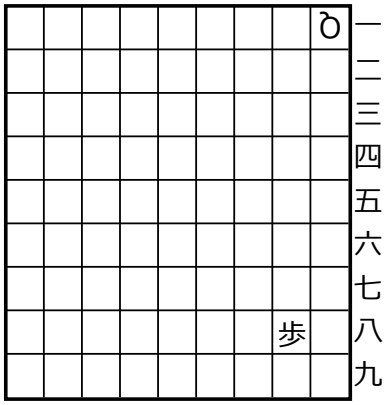
協力自玉ステイルメイト（受先） 9手



攻方持駒 雀2
受方持駒 桂
※■:Imitator、雀:Sparrow

■ 167-3　若林氏作

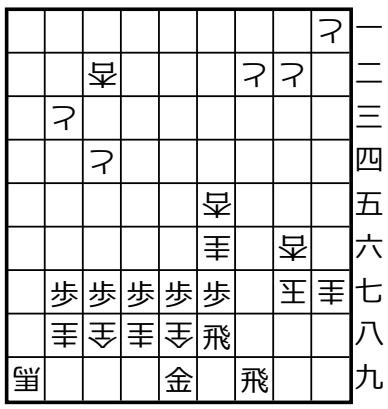
マキシ協力詰 21手



持駒 桂3歩4賢4
※Q:Queen王、賢:Fers

■ 167-4　一乗谷酔象氏作

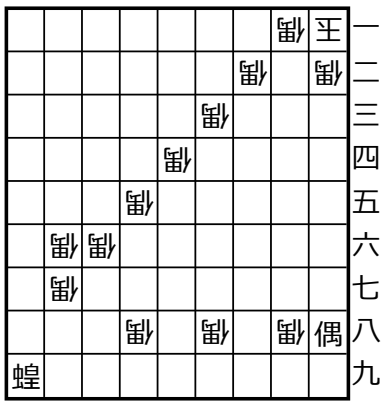
対面詰 63手



持駒 金

■ 167-5　springs 氏作

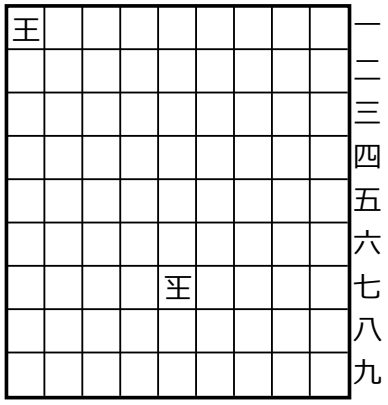
All-in-Shogi協力自玉ステイルメイト 36 手



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

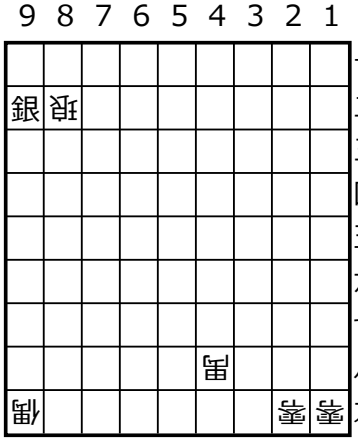
点鏡キルケ打歩協力自玉詰 14手



持駒 香

■ 167-7　るかなん氏作

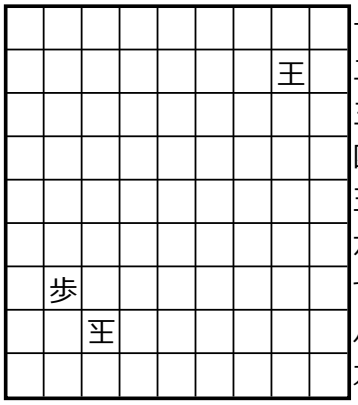
Take&Make複玉協力詰 29手



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

ネコネコ協力自玉詰 6手(2解)



持駒 飛2

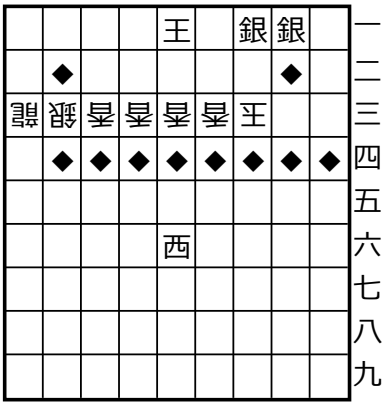
■ 167-9　上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 64手

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

■ 167-10　上田吉一氏作

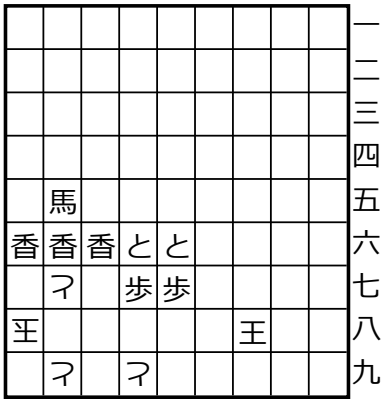
協力自玉詰 154手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※西:(2,4)-Leaper
◆:Pyramid

■ 167-11　たくぼん氏作

マキシ協力詰 63手

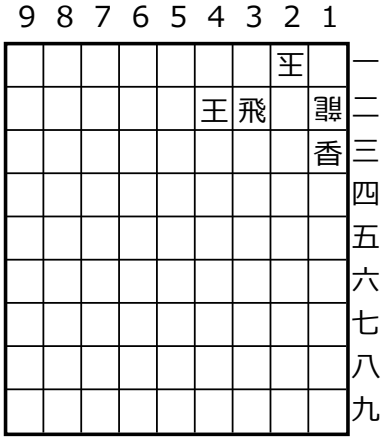


持駒 金歩6

<第 168 回>解答締切:2025 年 3 月 15 日(土)

■ 168-1　駒井めい氏作

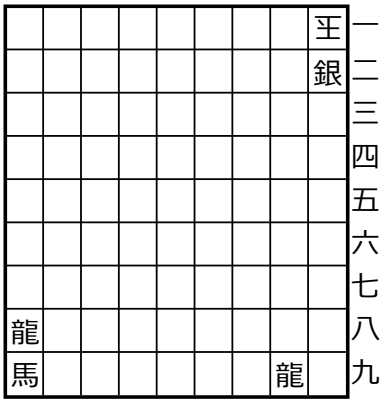
キルケ詰 3手



持駒 銀

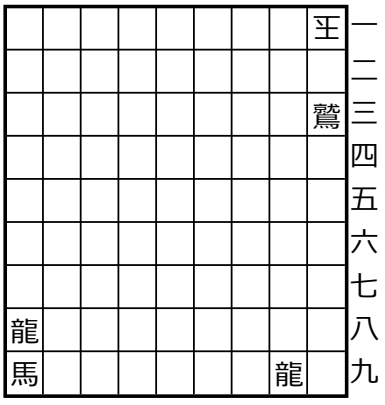
■ 168-2　占魚亭氏作

a)　ネコネコKoko協力詰 3手



持駒 なし

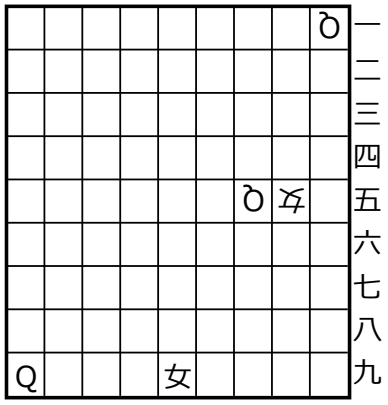
b)　ネコネコKoko協力詰 3手



持駒 なし
※鷲:Eagle

■ 168-3　阿知矢龍氏作

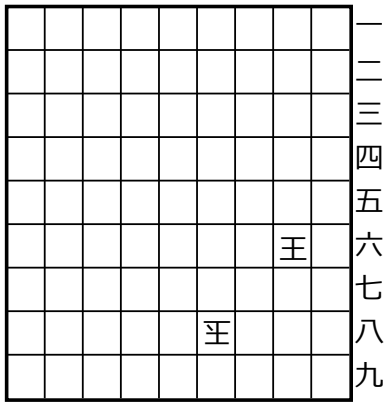
協力自玉詰 6手



攻方持駒 なし
受方持駒 残り全部＋Q3
※Q:Queen、女:Queen王

■ 168-4　神無太郎氏作

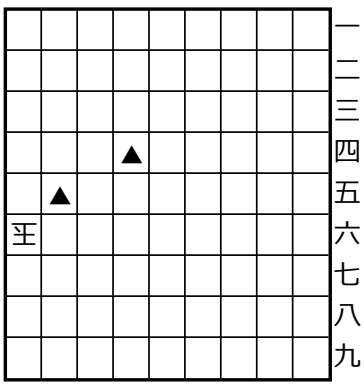
点鏡キルケ打歩協力自玉詰（受先） 15手



持駒 なし

■ 168-5　さつき氏作

a)　協力詰 3手

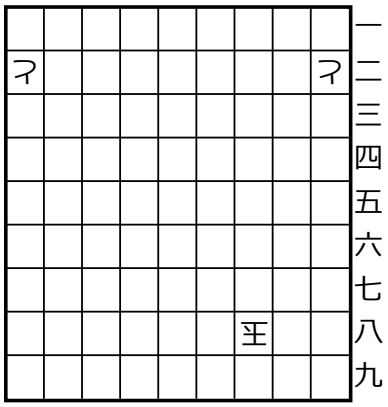


持駒 なし
※▲:攻方覆面駒

b)　協力詰→非王手可協力詰

■ 168-6　たくぼん氏作

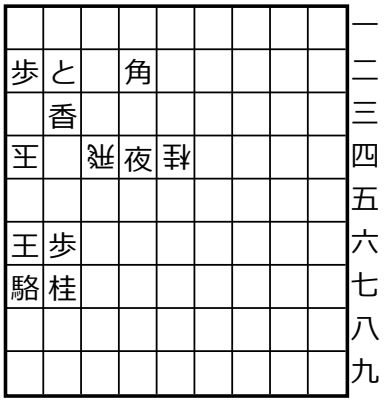
マキシ協力詰 59手



持駒 歩6

■ 168-7　上田吉一氏作

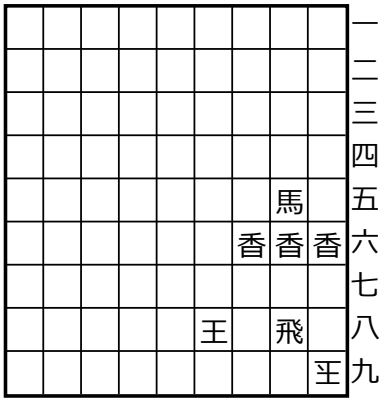
協力自玉詰 150手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※夜:取捨Nightrider
　飛:成れない取捨飛
　角:成れない角
　駱:Camel

■ 168-8　springs 氏作

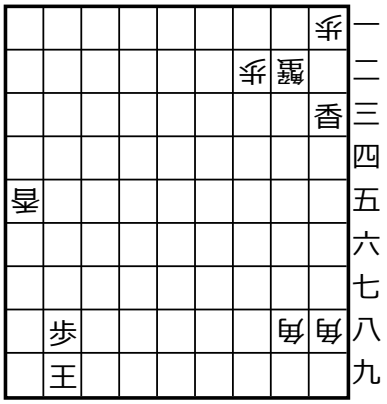
キルケ駒余り禁協力詰 79手



持駒 歩18

■ 168-9　springs 氏作

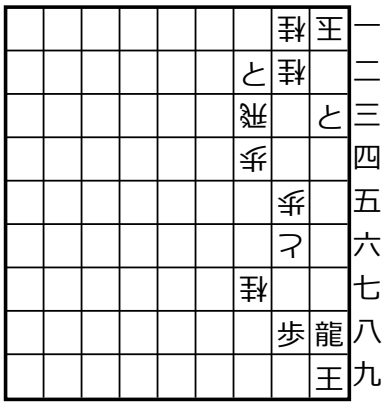
Koko協力自玉詰 56手



攻方持駒 香2
受方持駒 なし
※角:成らない不滅角
　蟹:蟹王（蟹＝左右 に 1 マス進む駒）

■ 168-10　松下拓矢氏作

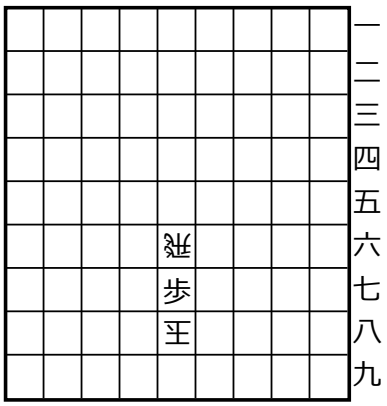
協力自玉詰 16手



攻方持駒 香4
受方持駒 なし

■ 168-11　さんじろう氏作

ネコネコ協力詰 5手



持駒 銀

以上

167-7 に関する補足説明追加及び Take&Make の細則修正

神無七郎

現在解答募集中の **WFP167-7**（るかなん氏作、Take&Make 複玉協力詰 29 手）で、ルールに関する説明不足、またルール説明自体の不備がありましたので、ここで説明を追加させていただきます。

現在 Take&Make のルールを説明は以下のようになっています。

> 【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。

問題があるのは補足の 4)です。

複玉でない場合は玉を取れれば終局なので、これで良かったのですが、**複玉は玉が残っている限り手を継続できるので、玉を取る手も通常の駒取りと同様になります。**

これを踏まえて、複玉にも対応できるよう、4)を以下のように修正します。

> 4) 王手の概念は通常通り。玉を取った後の移動先が無くても王手は有効。

また、解図にあたっては「3) 移動ができない場合、駒取りもできない」の適用に注意してください。

WFP167-7 では Zero 王と Dummy 王という似て非なる駒が使われていますが、Take&Make では両者の扱いは大きく異なります。Zero は「現在位置に動く駒」なので Take&Make でもこれを取ることができます。しかし Dummy は「動かない駒」なので、Take&Make ではこれを取ることができません。駒取り後の移動ができないためです。

一方、Dummy 王に対して「王手」を掛けることは可能です（補足 4)参照）。

以上を踏まえると、盤上の受方玉を Dummy 王を除いて全部取り、最後に Dummy 王に王手が掛かっている形を作れば「詰」が達成されることになります。

かなり作意のネタバレを含みますが、ルール説明の不備及びルール解釈の問題で躓く解答者が多数生じることが予想されるため、本稿を追加させていただきました。

また、本件について、注意喚起及び有用な提言をしていただいた駒井めい氏に厚く御礼申し上げます。

（2025 年 1 月 22 日記）

Fairy of the Forest #80 結果発表

担当　酒井博久

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

■　結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

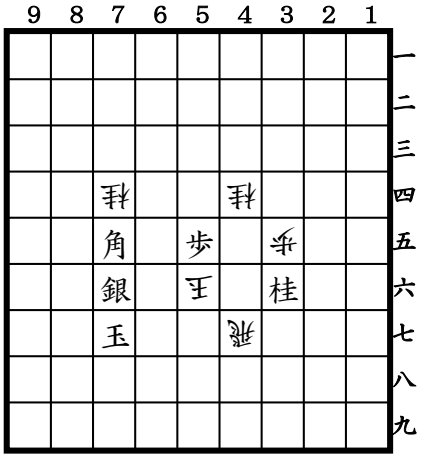
○神無七郎、○占魚亭、○たくぼん、
荻原和彦

☆荻原さんは、残念ながら 03 が無解。

――――――――――――――――――――――――

■ 80-01　北村太路

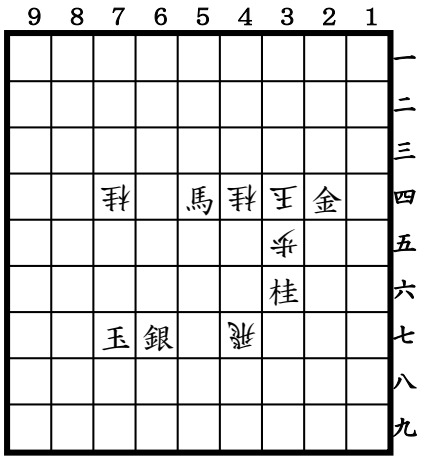
協力詰　11手



持駒 なし

67 銀　55 玉　64 角　54 玉　53 角成　45 玉
63 馬　54 金　同馬　34 玉　24 金　まで 11 手

詰上図



作者－初形 10 枚で見た目「10」。初手選択肢が１つしかないため自動で指されて実質 10 手詰です。ほとんど不動駒ですが、どの駒も欠けると完全作になりません。

☆課題との関連は、初形を見れば明らか。先手玉に王手が掛かっているので、初手は 67 銀一択です。

神無七郎－最初は飛を取りに行って失敗。36 桂の活用をまず考えるべきでした。初形「10」で課題に忠実な作。

☆２手目 46 玉、57 角、45 玉、56 銀、36 玉、47 銀とすれば 47 飛を取れますが、あと４手では詰みません。

たくぼん－44 桂を取ることばかりを考えてましたが、やはり金が欲しいですよね。

☆作った馬で 44 桂を取ることもできますが、それは方向違い。合駒で金を入手するのが決め手でした。

荻原和彦－初形「10」の曲詰。初手一択だから実質 10 手。飛を取るものと決めつけ、小一時間堂々巡りを楽しんだが、馬を作る順に気づけば話は早い。

☆「実質 10 手」も、作者の想定した課題との関連の一つ。こちらも当てたのは見事です。

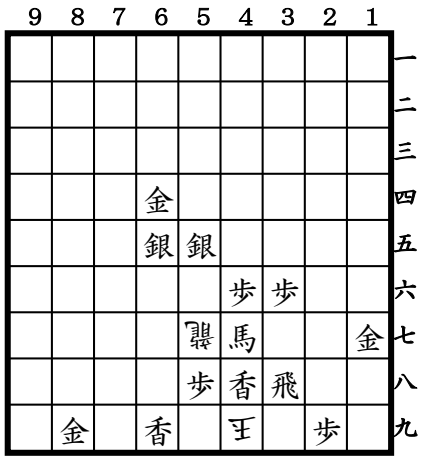
最後は 36 桂を生かして、24 金までの詰上り。

占魚亭－10 の字崩し。

☆詰上りも象形になると、なおよかったのですが……。さすがにそれは望蜀か。

■ 80-02　三角　淳

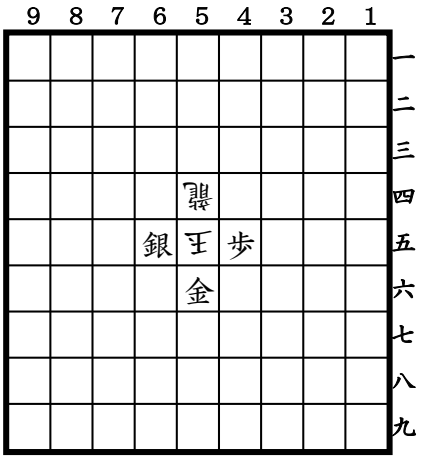
協力詰　35手



持駒 香2歩

39 飛　同玉　38 馬　同玉　39 香　48 玉
49 香　58 玉　59 歩　69 玉　79 金　59 玉
69 金　49 玉　59 金　39 玉　49 金 29 玉
39 金 19 玉 18 金　同玉　29 金　27 玉
38 金　36 玉　47 金　35 玉　44 銀　同玉
54 金　同龍　45 歩　55 玉　56 金　まで　35 手

詰上図



作者－詰上りミニ十字（別の字形にも解釈できそうですが……）。また、偶然ですが、89 金の軌跡（89→29→56）が 10 ヶ所の地点を通っています。前半の手順の付け方は、やや安直だったかも知れません。

☆手の狭い局面の創出がポイント。24 手目 27 玉までは必然手の連続です。ここから金の斜め　追いに入り、紛れ手が生じてきます。

神無七郎－詰上り「十」。最初は 28 手目から「47 同玉　56 銀」以下龍を取りに行って失敗。28 手目 35 玉は外側を周るので効率が悪そうに見えますし、31 手目 54 金も盲点になりやすい伏線的な捨駒でした。

☆29 手目 44 銀から 54 金の連続捨駒が、実は効率のよい手順。54 龍と引かせて 45 歩と突けば、狙いの詰上りが待っています。

荻原和彦－詰上り「十」の曲詰。89 の攻方金が 10 回移動。とにかく待ち駒がある方へ追っていく。44 銀～54 金の捨て味が絶品。

☆89 金の移動回数まで見破られたのは凄い。待ち駒がある方へという考え方は、そうしないと手が続かないようにできているということでもあり、真理ですね。

占魚亭－「十」字詰。終始、気持ちのいい流れ。

☆最後は少ない駒数での都詰。

たくぼん－協力詰でよくここまで逆算できたなと思います。凄いなあ。

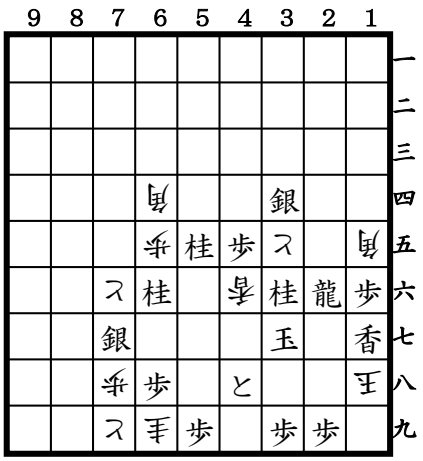
神無七郎－金による「下段追い」から「斜追い」は、協力詰で煙詰が可能だとしたらこの素材では ないかと言われていた手法ですが、煙詰に挑戦した副産物でしょうか？

☆作者の言葉から、詰上りからの逆算であるのは確かでしょう。本作は煙詰ではありませんが、協力詰という条件の下で煙詰を目指すには、やはり有力な手法と言えるでしょう。

■ 80-03　神無七郎

協力詰　127手

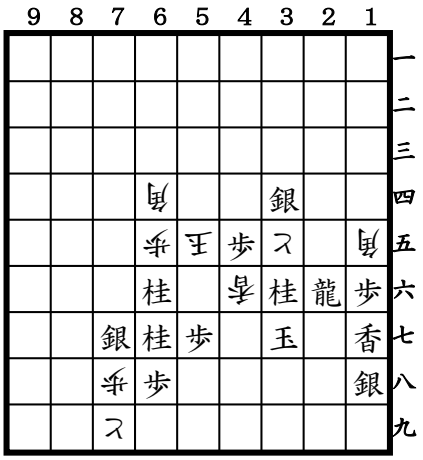
持駒 なし



持駒 銀

27 銀 29 玉 38 銀 18 玉 29 銀 19 玉
28 銀 29 玉 19 銀 39 玉 38 と 49 玉
48 と 59 玉 58 と 49 玉 48 と 39 玉
28 銀 29 玉（玉は 59 歩を回収し、戻ってくる）
A 39 銀 28 歩 38 銀 18 玉 29 銀 19 玉
28 銀 29 玉
A 39 銀 28 歩 38 銀 18 玉 29 銀 19 玉
28 銀 29 玉
A 39 銀 28 歩 38 銀 18 玉 29 銀 19 玉
28 銀 29 玉
19 銀 39 玉 38 と 49 玉 39 と 58 玉
59 歩 57 玉 58 歩 56 玉 57 歩 55 玉
56 歩 同玉 57 歩 同玉 58 歩 同玉
48 と 59 玉 58 と 49 玉 48 と 39 玉
28 銀 29 玉（玉は 55 桂を回収し、戻ってくる）
B 39 銀 28 歩 38 銀 18 玉 29 銀 19 玉
28 銀 29 玉
B 39 銀 28 歩 38 銀 18 玉 29 銀 19 玉
28 銀 29 玉
B 39 銀 28 歩 38 銀 18 玉 29 銀 19 玉
28 銀 29 玉
C 39 銀 27 桂 38 銀 18 玉 27 銀 29 玉
18 銀 39 玉
38 と 49 玉 39 と 58 玉 59 歩 同圭
49 と 57 玉 58 歩 同圭 同と 56 玉
57 歩 55 玉 67 桂 同と 56 歩 同玉
67 と 55 玉 56 と 同玉 57 歩 55 玉
67 桂（成桂を入手し、収束）
まで 127 手

詰上図



作者ーミニ銀鋸による８手サイクルの持駒増幅を「歩３回」「歩３回＋桂１回」の順に繰り返す趣向作です。「10」との関連は「玉の動く場所」です。

☆前の「歩３回」の増幅手順をＡ、後の「歩３回」の増幅手順をＢ、「桂１回」の増幅手順をＣと表記しました。こう表記してみると、整然とした構成が際立ちます。

占魚亭ー序の 59 歩消去がちょっとしたポイント。桂歩を回収するサイクルが楽しかったです。

☆２筋での持駒増幅、５筋での持駒消化と必要駒の回収が、うまく連動しています。２つの舞台を 48 との動きでつないでいるのは、巧妙です。

たくぼんー桂合と歩合の順が限定できるのにびっくりしました。49 桂の詰み筋を消している 64 角＋46 香の存在も恨めしかったです。

☆ＢよりＣ（ただし、最後の２手は 38 銀、18 玉に変更）を先にすると、ＣからＢへ移行するとき、銀の動きで余計な手数が掛かります。49 桂の筋は、同香成が逆王手となって逃れるようになっています。

たくぼんー空間マス数の先駆者として後輩が出来てうれしいです。

☆これは、前回ＦＯＦの課題に対し、たくぼんさんが「初形で区画内の空いたマス目の数が　９」という作品(79-5)を投稿されたことを受　けています。確かに本作の初形では、19・27　28・38・47・49・56・57・58・67 の 10 か所が　空いていますが、それは作者の想定外。作者　の想定は、玉が動いたマス目の数（18・19・　29・39・49・55・56・57・58・59 の 10 か所）　でした。

荻原和彦－(無解)
３歩稼いで５筋へ転戦、桂入手するも決め手が見えず。手は狭いのに不思議だ。

☆収束で、67 桂からと金を剥がす辺りも見えにくかったかも。最後は 67 とを 57 歩に打ち換えて、67 桂までの詰上り。

【総評】

神無七郎－今回は自作を除くと２作しかないため物足りませんでした。そろそろ数字にちなんだ課題は、打ち止めにした方が良い頃合ではないでしょうか。

☆まだ０～６が残っているのですが……。

たくぼん－10 はなかなかの難問課題でしたが、皆さん上手く創りますね。

☆難題が予想されたので、０や１も可としておけばよかったかも知れません。

Fairy of the Forest #81 課題発表

■　2025 年 01 月 20 日：課題発表：(協力詰)
「１・一に関連した作品」
□　2025 年 03 月 15 日：投稿締切
□　2025 年 03 月 20 日：出題
□　2025 年 04 月 15 日：解答締切
□　2025 年 04 月 20 日：結果発表

■　課題発表

数字シリーズもそろそろ潮時かもという七郎さんの意見もありましたが、今回も「１・一」が課題です。比較的作りやすいのではないかというのが、その理由です。はたして？　81 は将棋盤のマス目の数でもありますが……。

（投稿先）
→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

嫁の戯言 ～springsの誕生日を祝して～

再掲＋追記

堺健太郎

追記（springs）

誠に勝手ながら、WFP１月号で予定しておりました結果発表をWFP２月号に変更し、**解答募集の締切を１月10日(金)から２月15日(土)に延長させていただき**ます。解けた分だけで構いませんので、解答をお送りいただけますと幸いです。短い解答期間の中ですでに解答をお送りいただいた皆様には大変恐れ入りますが、何卒ご了承くださいますようお願い申し上げます。

②長谷川さん作の（２）に余詰が見つかりました。不詰ではないので解答は引き続き募集いたします。

②で使用されているフェアリー駒「闘牛」「踊牛」の説明を本稿の末尾に追記いたしました。

この企画は完全なサプライズで本当に驚きました。たくさんのお祝いをいただき、心より感謝申し上げます。また、妻にご協力いただいた皆様、誠にありがとうございました。結果発表の際に改めてお礼を申し上げたいと思います。

皆様、はじめまして。堺健太郎と申します。ペンネームで男性と思われるかもしれませんが女性です。実は『フェアリー入門』を担当しているspringsの妻です。このように独自でWFPに記事を投稿するのは初めてで、とても緊張しています。代表のたくぼんさんをはじめ、多くの方々に協力いただき心より感謝しております。

ここからは私事になりますが、我々夫婦について話をさせてください。今月12日は夫の誕生日で31歳になりました。夫は私にとっての救世主です。私は精神疾患を患って10年以上、入退院を繰り返し家事も全くしてきませんでした。夫は一人出社し文句も言わずご飯を買って帰る日々。彼がいたからこそ今の私があるといっても過言ではありません。では、そのような日常における彼の生きがいは何だったのでしょうか。それこそが『詰将棋』だと私は思っています。創作を始めて以来、彼の空き時間は詰将棋でいっぱいです。私としては、正直夫との時間がいとおしく「詰将棋を辞めてほしい」という気持ちもありました。ただ、私を支え続けてくれた彼の生きがいを奪うことだけはしたくありませんでした。それならば、いっそのこと私が詰将棋を始めてしまえば夫とたくさん一緒にいられるのではないかと考えました。少しウケを狙って多くの方には「旦那に詰将棋を辞めさせるために詰将棋を実際に作ってつまらないと言ってやろうと思ったらハマってしまった」と言っていますが、本音は彼と一緒にいたかっただけなのです。私が本格的にフェアリーを解いたのは、昨年のWFP11月号『フェアリー入門（レトロ協力詰）出題』です。締切が12月15だったため、担当者である夫の誕生日プレゼントとして解答をメールで送りました。大学から将棋を始め、初めて挑戦したフェアリー作品のルールがレトロという経歴の私にとって、フェアリー詰将棋を解くことは然程大変ではありませんでした。だって未だに桂馬の利きを見逃すのですから性能変化など大差ないのです。それ以降フェアリーの世界に興味を持ち、今年に入ってからはフェアリー入門に作品を投稿しています。私の体調も劇的に回復し、今では主人と会合に行ったり若手の作家さんと全力で遊んだりと、楽しい日々を過ごすことができています。長くなりましたが私にとっての救世主が夫のspringsであるならば、我々夫婦の救世主がフェアリー詰将棋だと言いたかったわけです。

お待たせしました。ようやく本題に入ります。今回はそんな夫への誕生日プレゼントとして、何名かの作家さんに詰将棋作品とお祝メッセージを頂戴しました。今回はその出題稿となります。詳細は後述しますが、解答締め切りは1月10日(金)です。短評とともにお祝いメッセージをいただければ幸いです。なお、私はまだまだ未熟者で知識も乏しいため、解答稿の作成はこの場を借りて夫のspringsに依頼します。このような心優しい方々に出会えたことを夫婦ともども感謝して、おじいちゃんおばあちゃんになっても仲良く笑いあっていきたいと思います。

① 堺健太郎作

天竺マキシ協力詰11手

持駒 歩

トップバッターは妻の私、堺健太郎の作品です。受方は大駒二枚で待ち構えています。99 の攻方玉が角に睨まれているので気を付けなければなりません。割と素直な性格ですので解きやすいかと思います。

普段は主人に添削してもらっているのですが、今回は自力なのでかなり不安です。もう少し工夫したかった点がいくつかありますので発表後に主人に伝えて修正してもらおうと思っています。ただ、自分の今後のためにも率直な短評をいただけるとありがたいです。

【天竺】

玉（王）が王手を掛けられているとき、玉（王）は王手を掛けている駒の利きになる。複数の駒から王手を掛けられている場合、それらの利きの合成になる。

［参考］

・1 手詰から始めるフェアリー超入門 天竺編 1（springs）

https://note.com/tsume_springs/n/nbeb660c8babe

【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。

【作者からのお祝メッセージ】

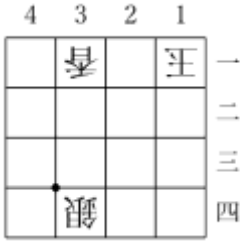
誕生日おめでとう。3 か月ほど、こそこそと準備しておりました。喜んでもらえると嬉しいです。喧嘩が絶えなかったり、私が勝手に暴れたりといつも嫌なことも多いだろうけれど、なるべく理解して私の長所を活かそうとしてくれること、本当に感謝しています。

一緒にいてくれてありがとう。これからもよろしくお願いします。

② 長谷川大地作

(1)

詰将棋5手

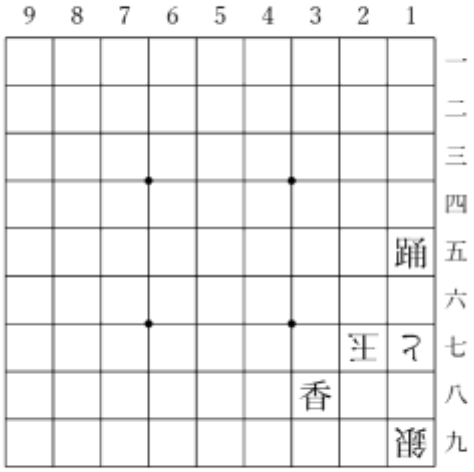


持駒 角銀闘

闘：闘牛

(2)

詰将棋7手



持駒 角2銀

踊：踊牛

続いては長谷川大地さんの作品です。(1)と(2)の２題ありますので、それぞれの解答をお願いいたします。この作品では、新たなフェアリー駒である『闘牛』と『踊牛』を使用しています。以下にや例を記載しますので参照ください。また、(1)に関しては 4×4 盤ですのでご注意ください。なお、現在この 2 種のフェアリー駒は fmza で設定できないため機械検討はできておりません。ご了承ください。

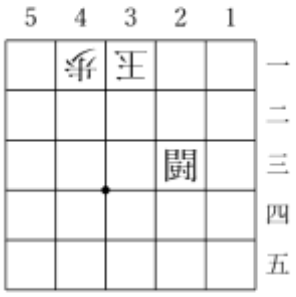
【闘牛（とうぎゅう)】

まず<u>前</u>に直進し、味方の駒があるマスに到達するたび左右どちらかに 90 度方向を変えて直進する駒。闘牛の進路にある相手の駒はすべて取る。

闘牛が盤の外に出た場合は相手の持駒となり、盤上でループした場合は自分の持駒になる。

例題1

詰将棋1手



持駒 銀

闘：闘牛

【解答】22 銀 迄 1 手

例題 1 の初期配置で、闘牛はまず直進するので 22 と 21 に利いています。また、闘牛はこのまま進むと盤外に落ちて相手の持ち駒になってしまいます。とりあえず、銀を打って王手をするしかありません。王手の方法は 21 銀もしくは 22 銀です。21 銀とすれば、闘牛は 21 に到達した後に右か左に曲がることができます。したがって 31 玉に王手をかけることができるのです。ただ、42 玉と逃げられてしまうのでこれでは詰みません。そこで 22 銀としてみます。これは単なる銀による王手になっています。闘牛によって紐がついているので同玉とはできません。32 玉や 42 玉とされる手が気になりますが、闘牛は 22 に到達した後左折することができるので 2 段目には攻方の利きがあります。したがって詰みとなります。

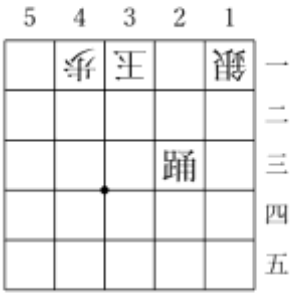
【踊牛（とうぎゅう)】

まず<u>前後左右のいずれか</u>に直進し、味方の駒があるマスに到達するたび左右どちらかに 90 度方向を変えて直進する駒。踊牛の進路にある相手の駒はすべて取る。

踊牛が盤の外に出た場合は相手の持駒となり、盤上でループした場合は自分の持駒になる。

例題2

詰将棋1手



持駒 銀

踊：踊牛

【解答】33 銀 迄 1 手

例題 2 の初期配置で、踊牛はまず前後左右のいずれかに進むので 2 筋と 3 段目に利いています。また、踊牛もこのまま進むと盤外に落ちるため、相手の持ち駒になってしまいます。銀を打って王手をするしかありません。王手の方法は 21 銀もしくは 22 銀に加えて 33 銀があります。21 銀は先ほど同様詰みません。22 銀は同銀と取られて詰みません。正解は 33 銀です。踊牛がまず左に進む経路を考えると、33 銀に衝突して左右どちらかに進路を変えることができます。そこで右に進めば玉を取れるわけです。一見 21 に逃げられそうにも見えますが、次の手番の最初に攻方が踊牛の進む方向を決められるため前進して玉を取ることができるの。

【作者からのお祝メッセージ】

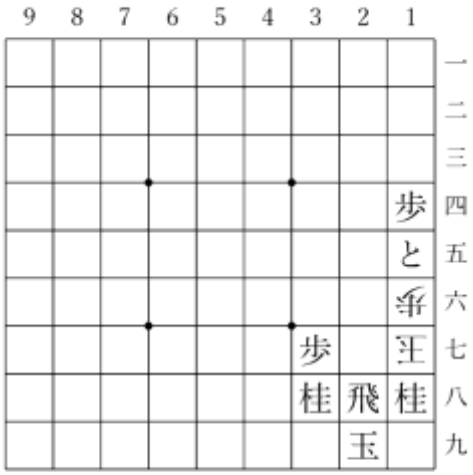
泉様誕生日おめでとうございます！以前お会いしたときに提案していただいた、「闘牛駒」を用いての詰将棋創作に挑戦しました。
気持ちよく解いていただければ幸いです。

【妻からのお礼】

作品をプレゼントしていただきありがとうございます。更に、主人が考えた「闘牛」そして長谷川さんの試行中に誕生した「踊牛」を使用した詰将棋ということで、私自身も楽しませてもらいました。初めて機械検討できない詰将棋の検討をしましたが、途方もない作業なんだと痛感致しました。おかげさまで、また新たな詰将棋の世界を知ることができました。

③ 駒井めい作

非王手可最善詰7手



攻方持駒 なし

受方持駒 金

続いては駒井めいさんの作品です。受方の持駒は金のみ。また、盤上に受方駒は 16 歩しかありませんので即刻詰んでしまいそうな状況です。この状況を詰まないようになるべく最善手で応じなければなりません。一方で攻方は 1 手で受方玉を仕留めることは難しそうです。3 手目に向けて準備をしなければいけません。攻方、受方どちらの指手も受方の気持ちになって解いてみてください。

【最善詰】

攻方はなるべく早く受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。

【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

【作者からのお祝メッセージ】

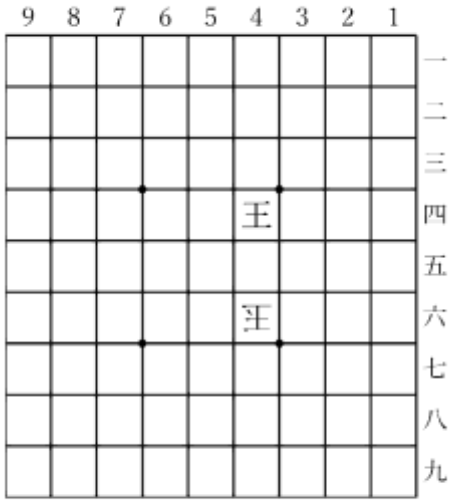
たんおめ。「凝った祝賀詰つくろうかなー」と思いながら、「普通にいい作品を送った方が嬉しいのでは？」
と考え直して、私がいいと思う作品を送ることにしました。私の価値観では結構な自信作です。

【妻からのお礼】

この度は駒井めいさんらしい作品を提供していただきありがとうございます。私自身、フェアリーに興味を持つようになってから駒井さんにはたくさん助けられてきました。フェアリーって楽しいと思えるようになったのは、無知の私にもその楽しさを優しく教えてくださった駒井さんのおかげかもしれません。今後ともよろしくお願いいたします。

④ 神無太郎作

点鏡アンチキルケ協力自玉詰 8手



持駒　銀

続いては神無太郎さんの作品です。盤上は双裸玉のシンプルな初形。協力して互いの持駒を利用しなければなりません。アンチキルケですので、どこかで駒取りは出てくるでしょう。最終的な攻方王の位置を予想することが答えへの近道となるかもしれません。

【点鏡】

55 に関して点対称の位置ある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその利きが入れ替わる。

［補足］

・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

［参考］

・1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1（springs）

https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき、駒取りを行った方の駒が最も近い実戦初形の位置に戻される。戻せない場合は持駒になる。

［補足］

・成駒は成駒のまま戻る。

・戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合、戻れずに持駒になる。

・駒取り時、駒が戻るまでを一手とみなす。

・金銀桂香（成駒も含む）が 5 筋で駒を取り、複数の戻り位置の候補がある場合、戻る位置を選択できる。

［参考］

・WFP 第 182 号『アンチキルケ協力詰超入門』（springs）

・1 手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編 1（springs）

https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435

【作者からのお祝メッセージ】

結婚祝いの祝賀詰は作ったことがありますが、誕生祝いの祝賀詰は聞いたこともなかったので、健太郎さんからの依頼にはちょっとびっくりしました。
そして健太郎さんの springs さんに傾ける熱量も感じました。

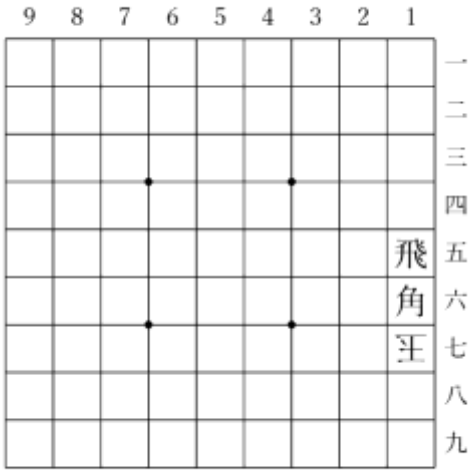
springs さんには健太郎さんと同じような熱量でフェアリー界を牽引していって欲しいと思います。

【妻からのお礼】

この度は急な依頼を引き受けてくださりありがとうございます。旦那に隠れて原稿作成をしていたため返信が遅くなることがありましたが「困ったことがあったら気軽に相談してください」と優しく応じていただきとても安心しました。今度お会いしたときにはゆっくりお話しできると嬉しいです。

⑤ 久保紀貴作

詰将棋13手



持駒 金銀3

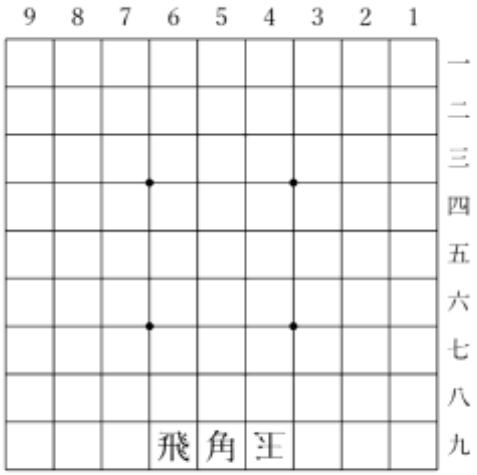
続いては久保紀貴さんの作品です。攻方は盤上の大駒 2 枚と持駒に金 1 枚銀 3 枚と戦力豊富すね。一方で、受方は盤上には玉一枚と少し心細い戦力です。ただ、入玉しているので早々簡単には捕まりそうにありません。この作品は主人の作品のオマージュとのことですので、以下のヒントを参考に挑戦してみてください。

【出題時のヒント】

本作は、springs さんの名刺に掲載されていた作品（次図）のオマージュです。

springs作

詰将棋11手



持駒 金2

【解答】
48金,39玉,38金打,29玉,
95角,18玉,19飛,同玉,
73角成,29玉,28馬 迄11手

【作者からのお祝メッセージ】

springs さんの作品で最も印象に残っているのは詰将棋つくってみた(25)（https://kazemidori.fool.jp/?p=12731）の作品で、自分が Judge を務めた上で優秀作に選んだこともあって思い出深い作品だったので、最初はこの作品のオマージュを試みました。
ところが回転などさせると原図の雰囲気が崩れてしまうため、雰囲気を維持しながら新作に仕立てるのがなかなか難しく、断念しました。

名刺の作品は雰囲気の維持が易しいと思い選びましたが、今度は手順の方がなかなか面白くならずこちらも難航しました。

幸い、名刺作同様 19 飛で決める手順を発見したため完成としましたが、べた金から角をそっぽの最遠に開く原作の面白さには遠く及びませんね。ただ、オマージュの雰囲気は出ていると思います。

【妻からのお礼】

この度はお忙しい中、企画に協力していただきありがとうございます。参考になさっている主人の作品を私が解いたのは、2023 年の詰将棋全国大会の日だったと記憶しています。あの頃はわからなかった作品の良さを今では理解できました。お酒を持って自宅に遊びに来てくださったときの主人は本当に楽しそうでした。また、主人と呑んでやってください。

⑥ 馬屋原剛作

詰将棋15手

持駒 なし

b) a)の詰め上がり図に最後の1ピースの要領で1枚追加して詰将棋15手を作れ。
c) b)の詰め上がり図に最後の1ピースの要領で1枚追加して詰将棋15手を作る（追加方法は1通りとは限らない）。さらに同じ要領で繰り返し詰将棋を作り続けるとき、(a)(b)を含めて全部で何通りの詰将棋ができるか？

続いては馬屋原剛さんの作品です。出題図は15手の詰将棋です。まずはこの詰将棋を解いて、更にその詰上図で攻方の駒、受方の駒、持駒のいずれかに駒を一枚追加して15手の詰将棋を作ります。追加する駒種とその場所が(b)の答えとなります。同様にして(b)の詰上図に駒を一枚追加して15手の詰将棋を作ります。このとき(b)とは異なり追加方法が1通りとは限らないのでご注意ください。これを繰り返すと何通りの詰将棋が完成するかというのが(c)の答えとなります。ただし、(c)の答えには(a)(b)の図も含まれます。以上より解答の記載は「(a)15手詰の手順,(b)追加する駒種とその場所,(c)〇〇通り」となります。(a)が解けなければそれ以降解けなくなってしまいますので、困ったときには(a)を機械検討して(b)(c)も楽しんでいただければ幸いです。

【最後の１ピース】

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

［参考］

・WFP 第 159 号『「最後の１ピース」の紹介』（馬屋原剛）

【作者からのお祝メッセージ】

誕生日おめでとうございます。ステキな夫婦関係ですね。世の詰将棋作家たちも、羨ましがっているのではないでしょうか。

また、最近のフェアリー界での精力的な活動には頭が下がります。私も微力ながら応援いたします。　今後ともよろしくお願いいたします。

【妻からのお礼】

馬屋原さんとは一緒に麻雀に行ったり自宅に遊びに来てもらったりと、出会ってから楽しいことでいっぱいです。今回の依頼に関してもたくさん相談させていただき感謝しております。試作を私が解く際には誤解を繰り返したり基本的な用語がわからなかったりとご迷惑をおかけしましたが、本当に親身に対応してくださって嬉しかったです。今後もいっぱい遊びましょう。

⑦ 岸本裕真作

詰将棋17手

持駒 飛角

続いては岸本裕真さんの作品です。こちらは伝統ルールでの作品。初手は 17 通りくらいでしょうか（自信のなさが満ち溢れてて申し訳ありません）。ただ、65 に逃げられると追えそうにな

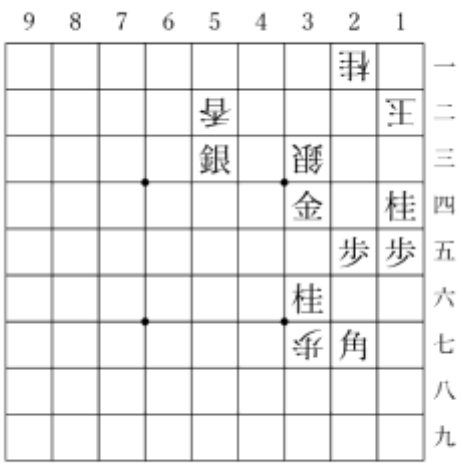
いので、初手は限られてきます。収束になるにつれて少し難しくなってきますので楽しんで解いていただけると嬉しいです。

【作者からのお祝メッセージ】
31 歳のお誕生日おめでとうございます！
この 1 年も詰将棋やボードゲームで遊びましょう。

【妻からのお礼】
いつものように kisy 君が自宅に遊びに来て、居酒屋での夕食から帰るとき、毎度のごとくなぜか雨で…。そんなときにこの企画を考えていて、協力してほしい旨をこっそりと相談させことを鮮明に覚えています。あのときに「もちろん協力させてください」と言ってくれたからこそ実現できたと思っています。本当にありがとう。
来年もたくさん遊びましょう！

⑧ オニオオハシ作

詰将棋23手



持駒 銀桂

続いてはオニオオハシさんの作品です。彼は我々夫婦の将棋部の後輩です。海外で過ごすのが好きでほとんど日本にはいませんが、帰国時にはいつも遊びに来てくれます。本格的な創作経験はあまりないとのことですが、お願いしてみたところ快く引き受けてくれました。

こちらも伝統ルールでの作品です。攻方駒が全体的に動きづらいので、スッキリさせてみるといいかもしれません。

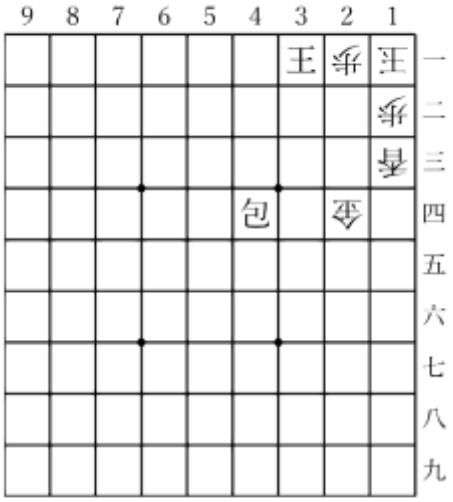
【出題時のヒント】何度か駒を取ります。

【作者からのお祝メッセージ】
お誕生日おめでとうございます。（文字通り）いつもお世話になっています。お祝いということで中学生以来 13 年ぶりに詰将棋を作ってみました。まだまだですが、精進していきたいと思います。

【妻からのお礼】
今回は忙しい中、創作してくれてありがとう。いつも遊びに来ては自由奔放にしている君を見て夫婦ともどもほっこりしています。これから長い人生でやりたいことはたくさんあるだろうけれど、なるべく今まで通りマイペースに楽しんで過ごしてほしいです。
これからもボードゲームしたり遊びに行ったりと、これまで通り仲良くしてください。

⑨ 神無七郎作

協力自玉詰 28手

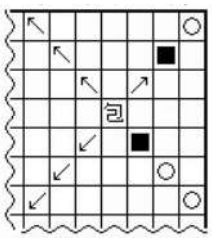


攻方持駒　桂歩
受方持駒　なし

包：Vao（角利きの包）

続いては、神無七郎さんの作品です。攻方玉の逃げ道が広いため、うまく封鎖する必要がありそうです。もちろん王手義務はあるため、効率のよい手段を探さなければなりません。おそらく鍵となるのは盤上の包でしょう。以下に包の利きを示しますので、必要に応じて参照してください。受方の持駒がないことにもご注意ください。

【Vao（包）】



フェアリーチェスの Vao。
駒を取らないときは Bishop と同じ動きで、
駒を取るときは Bishop-Lion と同じ動き（つまり、Bishop の利きの方向にある駒を 1 つだけ飛び越えた先にある敵駒を取る）。

【作者からのお祝メッセージ】

お誕生日おめでとうございます。今回は奥様のサプライズ企画に便乗する形で作品を発表させていた だきました。「31 歳の誕生日プレゼント」ということで、攻方玉が 31 に居る作品です。 springs さんは作家としてだけではなく、入門記事の執筆や、担当者としての活動等、側面支援でもフ ェアリー詰将棋界に多大な貢献をされており、頼もしい限りです。ただし、30 台は働き盛りであると 同時に、体力が下降し始める年代です。くれぐれもご自愛しつつ、無理のない範囲で活動を継続される ことを希望します。

【妻からのお礼】

主人から七郎さんの話をよく聞いております おります。まるで自分のことのようにたくさん自慢してくれます（笑）。主人の要望にも快く応えてくださりありがとうございます。今回の急な依頼も引き受けてくださり感謝が尽きません。今後ともよろしくお願いいたします。

⑩ たくぼん作

強欲Kマドラシ協力自玉ステイルメイト 106手

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

持駒 なし

続いてはたくぼんさんの作品です。盤上にはすべての駒が配置されています。ルールは協力自玉ステイルメイトなので協力して攻方に指し手がない状況を作らなければなりません。条件は強欲と K マドラシなので少し複雑かもしれません。作者からのお祝メッセージの中にヒントがありますので参考にしてみてください。「どこで K マドラシを使うのか」を考えるとなにか思いつくかもしれません。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

［補足］

・攻方は合法な王手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。受方は合法な着手のうち、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もよい。
・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。

［参考］

・WFP 第 167 号『強欲協力詰超入門』（たくぼん）
・1 手詰から始めるフェアリー超入門 強欲編 1（springs）
https://note.com/tsume_springs/n/nbea2b32a30cc

【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、ルール名を「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。例えば駒 A と B が互いに利きを消していて、新たな駒 C がその本来の利きに入っても、C の利きは消える。つまり、「すでに A B 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（springs）
https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6

【作者からのお祝メッセージ】

springs さん 31 歳のお誕生日おめでとうございます。奥様よりご依頼を受けてサプライズで作品展開催に参加させていただくという私も初めての体験で springs さんがどんな反応をするのか

楽しみです。本当に夫婦の愛を感じます。また幾多の困難を乗り越えられ、フェアリー詰将棋がその一助になったという事にも私は感動しています。これからもお二人が幸せな人生を歩まれることを祈ります。なお作品ですが、お二人のこれまでを想い創らせていただきました。長いルール名の長編ですがお許しください。前半はマドラシルールは無視して順調な人生を進められますが、中盤以降マドラシという幾多の困難を迎えることになります。それを乗り越えて二人が手を取り合うエンディングとなります。時間をかけてお二人の為に一生懸命創らせていただきました。たくさんの解答よろしくお願いします。

【妻からのお礼】

この度は企画にご協力いただきありがとうございます。詰四会に初めて行ったときから、たくぼんさんには我々が過ごしやすい環境を提供してもらって感謝しております。今回の作品を初めて拝見したときには本当にたくさん考えてくださったのだと驚き、嬉しかったです。主人も喜ぶと思います。

今後ともよろしくお願いいたします。

解答募集要項

○締切　~~2025 年 1 月 10 日（金）~~

→2025 年 2 月 15 日（土）

○記載事項

・名前（必須）　※ペンネーム可

・解答（必須）

※機械検討しても構いませんが、その旨を記載してください。

・短評（必須）

・総評（任意）

・springs へのお祝メッセージ（任意）

○投稿先（springs 宛）

hit.and.miss.masayume@gmail.com

予定では、主人はこの企画の存在をたった今知って大喜びで解き始めている頃です。そして、解答稿を任されて焦っていると思います。

今回の企画では、想定外のことがたくさんありました。どれも嬉しいことばかりです。最も喜ばしいのは、私がこれまでの人生で一番詰将棋に夢中になれたことです。これまで飽き性の私は 1 日で創作を終わらせることがほとんどでしたが、「納得のいく作品」の未来が見える度に新たな完成に向けて気長に向き合えるようになりました。今回はそれらの作品を載せることは叶いませんでしたが、作品の完成という楽しみが増えました。また、「今後も詰将棋創作を気長に楽しむ」という私も予想外のプレゼントをいただけました。今後も不定期で「嫁の戯言」を呟いていければと思っております。少し興味を持っていただければ幸いです。どうしてもこの企画を内密に進めたかったため、作家の方々には個人的に連絡させていただきました。私の「旦那を喜ばせたい」という個人的な想いのために、お忙しい時間を割いていただき本当にありがとうございました。

堺健太郎

【引用】

フェアリーの風音より「Fairy Tsume Pic」:

https://tsume-springs.com/tool/ftsumepic.html

フェアリーの風音より「ルール説明簡単コピー」:

https://tsume-springs.com/tool/rulecopy.php

フェアリーの風音より「1 手詰から始めるフェアリー超入門」:

https://tsume-springs.com/

フェアリー駒「闘牛」「踊牛」の追加説明
（springs）

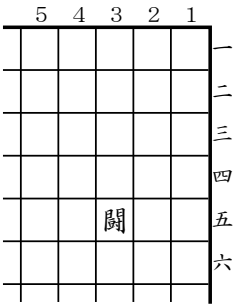
②長谷川さん作では「闘牛」と「踊牛」という新しいフェアリー駒が使われています。

【闘牛（闘）】
まず**前**に直進し、味方の駒があるマスに到達するたび左右どちらかに 90 度方向を変えて直進する駒。闘牛の進路にある相手の駒はすべて取る。闘牛が盤の外に出た場合は相手の持駒となり、盤上でループした場合は自分の持駒になる。

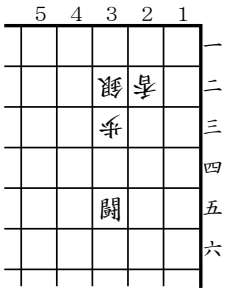
【踊牛（踊）】
まず**前後左右**のいずれかに直進し、味方の駒があるマスに到達するたび左右どちらかに 90 度方向を変えて直進する駒。踊牛の進路にある相手の駒はすべて取る。踊牛が盤の外に出た場合は相手の持駒となり、盤上でループした場合は自分の持駒になる。

踊牛は闘牛のちょっとした拡張です。闘牛を詳しく説明します。

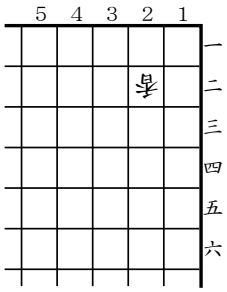
闘牛はまず前に直進しますが、基本的に盤上で止まることができません。下図で攻方が 35 闘を動かすと、34～31 を通過して盤の外へ出ます。**闘牛が盤の外へ出た場合は相手の持駒になります。**



闘牛の通り道に敵の駒がある場合、それらをすべて取ります。左下図で攻方が 35 闘を動かすと、右下図の局面になります。

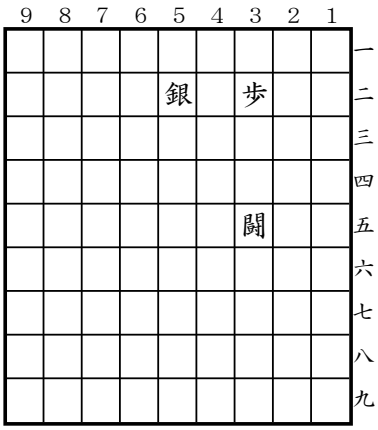


攻方持駒　なし
受方持駒　なし

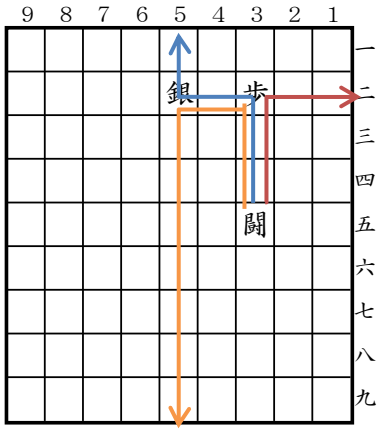


攻方持駒　銀歩
受方持駒　闘

35 闘は直進し、歩と銀を取ります。歩と銀の片方だけ取るようなことはできません。
闘牛の通り道に味方の駒がある場合、そのマスで左右どちらかに 90 度向きを変えて進み続けます。下図では 35 闘の動かし方は 3 通りあります。

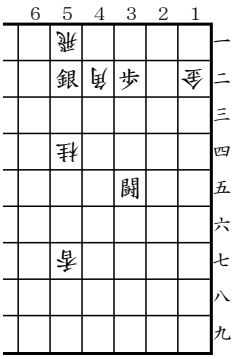


具体的には下記の通りです。
・35→32→12→盤外　　：橙矢印
・35→32→52→51→盤外　　：青矢印
・35→32→52→59→盤外　　：緑矢印

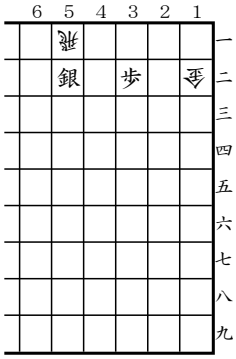


味方の駒には闘牛を操る「闘牛士」の役割があ

るわけです。ただし、敵の駒はすべてなぎ倒して進みます。左下図で「35→32→52→59→盤外」のルートを選んで闘牛を動かせば、右下図になります。

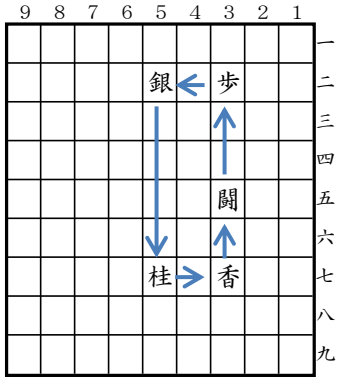


攻方持駒　なし
受方持駒　なし

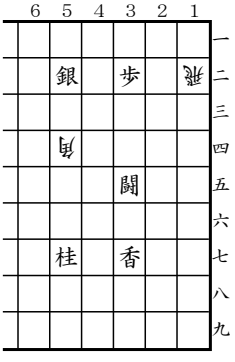


攻方持駒　角桂香
受方持駒　闘

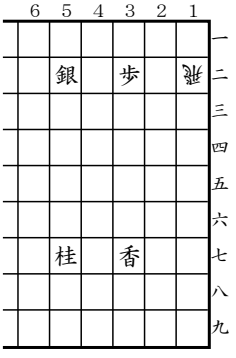
味方の駒の配置によっては、闘牛が盤上で回り続けて盤の外に出ない動かし方ができる場合があります。下図で攻方が 35 闘を矢印のルートで動かせばループが発生します。



ループが発生した場合、闘牛は自分の持駒になります。左下図で攻方が闘牛を「35→32→52→57→37→35」のルートで動かせば、右下図の局面になります。



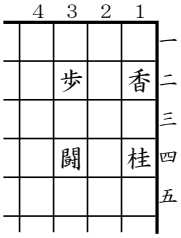
攻方持駒　なし
受方持駒　なし



攻方持駒　闘角
受方持駒　なし

ただし、闘牛が一度現在位置に戻ってきたらそこで自分の持駒になることにします。つまり、ループを複数回周ることはできません。1 周してから盤外に出るような動かし方もできません。例えば先ほどの左上図で、闘牛を動かして飛車と角の両方を取ることはできません。「35→32→12→盤外」のルートを選べば飛車は取れますが角が取れません。「35→32→52→57→37→32→12→盤外」という動かし方はできません。途中で現在位置（35）に到達するのでそこで自分の持駒になります。

なお、下図で闘牛を「32→12→14→94」と動かした場合も闘牛が現在位置（34）を通過していますが、この場合はループとみなしません。94 から盤の外に闘牛が出て相手の持駒になります。



闘牛のルールを纏めると以下の通りです：

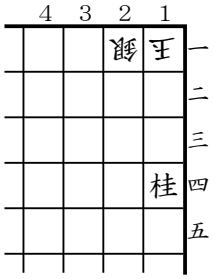
- 闘牛はまず前に直進する。止まることはできない。
- 味方の駒に到達するたび左右どちらかに 90 度向きを変えて進み続ける。左右は都度選ぶことができる。
- 闘牛が盤の外へ出た場合、相手の持駒になる。ループが発生し闘牛が現在位置に戻ってきた場合、自分の持駒になる。

闘牛はまず前に直進しますが、これを前後左右選べるようにした駒が踊牛です。

追加の例題を 5 題用意しました。

例題 1

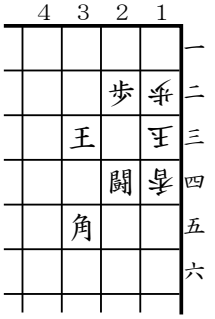
詰将棋 1手



持駒 闘
闘: 闘牛

例題２

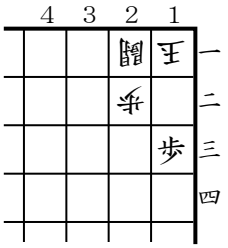
詰将棋 1手



持駒 なし
闘: 闘牛
透かし詰可

例題３

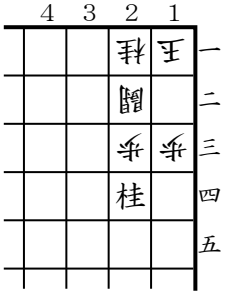
詰将棋 3手



持駒 金桂
闘: 闘牛

例題４

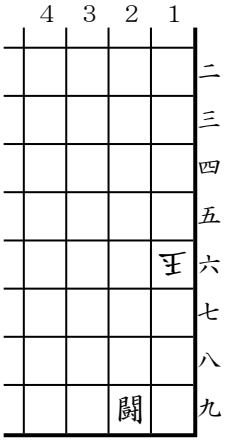
詰将棋 3手



持駒 金銀
闘: 闘牛

例題５

最善詰 9手



持駒 歩偶
闘: 闘牛
偶: Dummy

ルール説明

【詰将棋】
普通詰。つまり、受方がどのように応じても詰むように攻方は着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。複合ルールの場合、「安南詰」のように「……詰」というルール名になる。

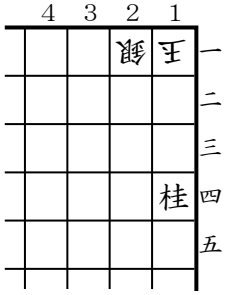
【最善詰】
攻方はなるべく早く受方玉が詰むように着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。
［補足］
・無駄合の概念はなくすべての合駒が有効。
・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

【Dummy（偶）】
利きを持たず、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

例題の解答

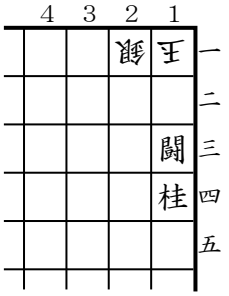
例題１

詰将棋 1手



持駒 闘

詰上図



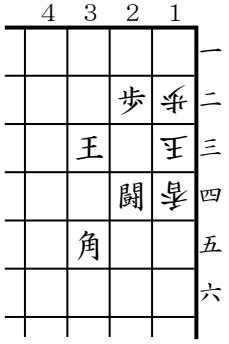
持駒 なし

13 闘 迄 1 手

13 に闘牛を打って詰み。闘牛の通り道に何枚敵の駒があってもすべて取れるので、合駒で王手を外すことはできません。

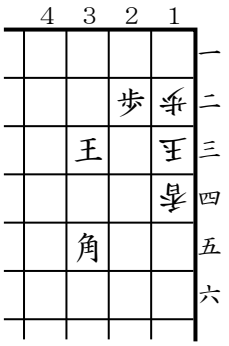
例題 2

詰将棋 1手



持駒 なし

詰上図



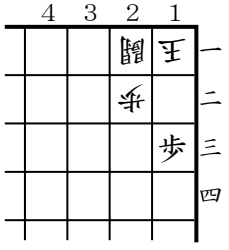
持駒 なし

24-22-92-闘 迄 1 手

闘牛を動かして開王手できますが、24-22-12-闘は 12 玉で詰みません。歩を取らない 24-22-92-闘が正解。

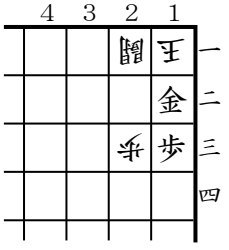
例題 3

詰将棋 3手



持駒 金桂

詰上図



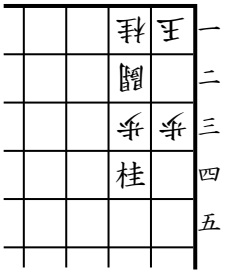
持駒 なし

23 桂 同歩 12 金 迄 3 手

初手 12 金は同 21-22-12-闘で失敗。23 桂の捨駒で 22 歩を動かしてから 12 金と打てば、闘牛を動かしても金が取れません。

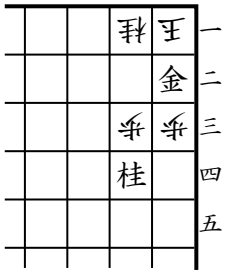
例題 4

詰将棋 3手



持駒 金銀

詰上図



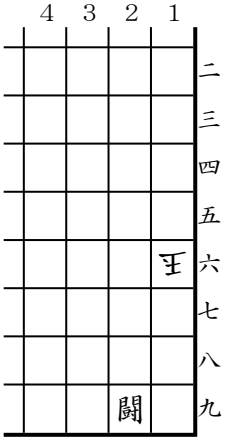
持駒 なし

12 銀 同 22-23-13-11-21-22 闘 12 金 迄 3 手

12 銀と打って闘牛に取らせれば闘牛の守りがなくなるので、12 金と打って詰みとなります。ただし銀の取り方が問題で、闘牛が盤外に出る取り方では闘牛が攻方の持駒になるので駒余りの詰み。ループを作って闘牛を攻方に渡さない動かし方が最善です。

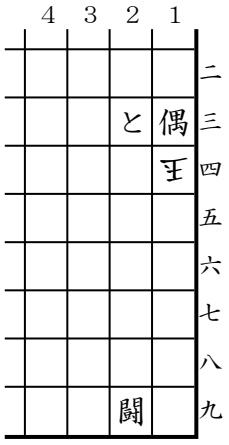
例題 5

最善詰 9手



持駒 歩偶

詰上図



持駒 なし

26 歩 15 玉 25 歩 14 玉 24 歩 13 玉 23 歩成 14 玉 13 偶 迄 9 手

まずは 26 歩と打ち闘牛で王手を掛けます。17 玉なら 16 偶と打って詰みなので 15 玉と逃げますが、25 歩～24 歩～23 歩成と追って 14 玉に 13 偶で詰みとなります。

以上

推理将棋第182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１８２回出題です。はじめての方は　どんな将棋だったの？－推理将棋入門　をごらんください。解答感想はメールで2025年2月10日までにTETSUまで（omochabako@nifty.com）　メールの題名は「推理将棋第１８２回解答」でお願いします。

****

新年、あけましておめでとうございます。今年も推理将棋をよろしくお願いします。

2025年の年賀推理は全部で９題です。昨年は解図期間を長くしましたが、あまり意味が無かったようなので今年は一気の出題です。

出題は手数順で同手数作は投稿順になっていて、手数での級分けなので難易度は合っていないかも。

****

■本出題

１８２－１　初級　　諏訪冬葉 作
3452=2025?　　７手

3452=2025の謎解きは作者ヒントで。自力で謎解きするなら先に問題を解きましょう。

１８２－２　中級　　Pontamon 作
令和７年の年賀推理　　１１手

令和７年に相応しい７の条件は、７手目は７筋、着手は１筋から７筋の７つの筋です。

１８２－３　中級　　けいたん 作
２５金まで　　１１手

西暦2025年の指し初めの最終手は25地点。２筋着手が５回も条件にあります。

１８２－４　中級　　けいたん 作
２４飛まで　　１２手

年賀条件らしいものは明示されていないようですが何か裏がありそう。

１８２－５　上級　　るかなん 作
蛇の夢　　１３手

「同じ手」や「１文字違い」は棋譜表記上の事です。蛇の初夢は吉兆ですが初夢とは別の話？

１８２－６　上級　　Pontamon 作
令和７年、2025年の指し初め　１３手

先手なら[７年の手]の駒打ちの可能性がありそうですが、それは紛れ筋なのかも。

１８２－７　上級　　はなさかしろう 作
まだ馬には早すぎる2025　１４手

９年前は先手着手６手の筋と段の数字12個の積が2016でした。今回は双方の着手の筋の数字14個の積が2025です。

１８２－８　上級　　ＮＡＯ 作
２０２５年の指し初め　　２５手

成駒の条件は成る手を含みます。つまり成駒が居る地点と居た地点合わせて７地点です。

１８２－９　上級　　はなさかしろう 作
巳年の指し初め2025　　４０手

今年は巳年の作品なのでしょうか？

****

中間ヒント（1月20日　作者）

182-1 初級：
7手詰めのうち28通りが52の手を含みます。ちなみに 34 と 52 の意味は
3^4*5^2=2025 です（諏訪冬葉）

182-2 中級：
今年はいつもの馬単騎ではありません（Pontamon）

182-3 中級：
角の着手あり（けいたん）

182-4 中級：
端の手あり（けいたん）

182-5 上級：
控えの○に好手あり（るかなん）

182-6 上級：
初手は[７年の手]の▲16歩で２手目の候補は２地点。大駒の手はありません（Pontamon）

182-7 上級：
13手以下で2025ができたら超正解。ぜひご教示ください。本譜の14手では先手の7手分の積も後手の7手分の積も共に45です（はなさかしろう）

182-8 上級：
11手目は１段目への着手（ＮＡＯ）

182-9 上級：
先手の元からいた大駒が後手の2～7筋の歩を3段目で取ります。なお、本問の目的を39手以下で達成できたら超正解！です（はなさかしろう）

締め切り前ヒント（2月3日頃　Pontamon）

****
１８２-１　初級　　諏訪冬葉 作
3452=2025?　　７手

「年賀問題どうしよう」
「25 の手がある 7 手じゃダメなの？」
「多分多数ネタだから回避する。でも 7 手にしたい」
「あとはどうやって 25 年らしさを出しながら一意解にするかか」
「よし、『34 と 52 の着手があった』にしよう」
「たしかに 3+4 も 5+2 も 7 だけど弱くないか？」
「あと『ならない』より『なる』の方が縁起よさそうだから『ならずはなかった』にしよう」
「(34 と 52 の意味は・・・)」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・7 手で詰んだ
・34 の手と 52 の手があった
・成らずの手はなかった
****
１８２-２　中級　　Pontamon 作
令和７年の年賀推理　　１１手

「あけましておめでとう。今年も元旦から年賀状書きか。今年の年賀推理はどんな感じ？」
「令和７年だから、７にまつわる条件を揃えたよ。１筋から７筋の７つの筋へ着手して、７手目の７筋への手が唯一の駒打ちだよ」
「あとは？」
「正月だけど華々しい駒成は無くて、打った駒は動かずに 11 手で詰むんだ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・11 手目で詰み
・着手は１筋から７筋までの７つの筋
・７手目の７筋への手が唯一の駒打ちで、打った駒は動かなかった
・駒成なし
****
１８２-３　中級　　けいたん 作
２５金まで　　１１手

「明けましておめでとう。これが指し初めだね」
「２５金まで１１手で詰みか」
「初手と２手目は偶数筋の着手だったな」
「２筋の手が５回、３筋の手が５回あったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・25 金まで 11 手で詰み
・初手と２手は偶数筋の着手
・２筋の手が５回、３筋の手が５回あった
****
１８２-４　中級　　けいたん 作
２４飛まで　　１２手

「２４飛まで１２手で詰みか」
「初手は玉の着手だったね」
「成る手はないな」
「王手３回は玉に接触する王手で、初王手は６手目」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・２４飛まで１２手で詰み
・初手は玉の着手
・成る手なし
・王手３回は玉に接触する王手で、初王手は６手目
****
１８２-５　上級　　るかなん 作
蛇の夢　　１３手

「これが今年の年賀詰だって？どれどれ、持駒は使い切ったんだね 。13 手目なら手数は関係ないか。わかった、令和 7 年にちなんで同じ筋に 7 手着手してるんだね。初王手で詰みというのも含めて正月らしくていいんじゃないかな。」
「あ、本当だ。でもそこじゃなくて、初手と最終手が同じで、2 手目と 12 手目も一文字違いでしょ。」
「それが？」
「12 個一組で『蛇の夢』ってこと。」
「…いや、どういうこと？」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・13 手目に初王手で詰み
・同じ筋に 7 手着手
・初手と 13 手目は同じ手
・2 手目と 12 手目は 1 文字違い
・詰上りで双方持駒なし
****
１８２-６　上級　　Pontamon 作
令和７年、2025 年の指し初め　１３手

「令和７年の指し初めだから、何か特別ルールで指そうか？」
「それじゃ、筋と段の数字を足したら７になる手を[７年の手]と呼ぶことにして、相手が[７年の手]を指したら応手も[７年の手]を指すことにしよう。無限の[７年の手]は無理だからその２手で一段落で、その後に再度[７年の手]があったらその応手も[７年の手]だぞ」
※

「了解。よろしくお願いします。では、早速...」
：
「棋譜に「寄」が付く 13 手目の手で詰みだな」
「７手目までに[７年の手]の応酬が２回あったけど、取り扱い方を決めていなくて心配していた同の手は無かったのは良かったね」
「横移動の手は、棋譜に「寄」が付く手２回と駒を取る手に必ず応じた手だけだったな」
「終局時に駒台には２枚の駒があったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・棋譜に「寄」が付く 13 手目の手で詰み
・７手目までに [７年の手]に[７年の手]で応じる応酬が２回あった　※
・同の手なし
・横移動の手は、棋譜に「寄」が付く手２回と駒を取る手に必ず応じた手のみ
・終局時、駒台には２枚の駒があった
※[７年の手]：筋と段の数字を足したら７になる地点への着手

****

１８２-７　上級　　はなさかしろう 作
まだ馬には早すぎる 2025　１４手

「あけましておめでとうございます！　今年は 9 年ぶりだねぇ」
「謹賀新年！　おぉ。今回、段は無理だから筋で行こう」
「Happy New Year !!　おや、指し初め？　14 手で詰んだね」
「11 手目には初手の駒種を 3 手目の着手地点に着手したよ」
「最終手は角不成だ。今年は巳年、まだ馬には早すぎる」
「なるほど。でも、年賀には弱いかな。指し初め感薄くない？」
「「そうでもないと思うけど。各着手の筋の数の積は 2025 だからね」」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・14 手で詰んだ
・各着手の筋の数（計 14 個）の積は 2025 ※
・11 手目には初手の駒種を 3 手目の着手地点に着手した
・最終手は角不成
※ ▲76 歩△34 歩▲22 角成△同銀 の 4 手の場合、各着手の筋の数の積は 7×3×2×2＝84、という要領で計算します。同の手も着手筋の数を用いてください。

****

１８２-８　上級　　ＮＡＯ 作
２０２５年の指し初め　　２５手

「指し初めの将棋、２５手目に２５地点の玉を詰ませて勝ったよ」
「３手目以降王手を掛け続けての圧勝だね。王手を掛けた成駒の着手地点は１段目を含む７か所、中段玉の着手地点も７か所か。駒を取る手はなかったね」
さて、指し初めの一局とはどんな将棋だったのだろうか。そして 2025 年、貴方の勝負手は？

(条件)
・２５手目に２５地点の玉が詰んだ
・先手は３手目以降王手を掛け続けた
・成駒(成る手を含む)の着手地点は１段目を含む７か所
・中段(4～6 段目)玉の着手地点は７か所
・駒を取る手はなかった

****

１８２-９　上級　　はなさかしろう 作
巳年の指し初め 2025　　４０手

「あけましておめでとう！　今年は巳年だね」
「謹賀新年！　巳は動物で蛇、龍の次で馬の前だね」
「ではさっそく、よろしくお願いします。でも馬と龍を作ってしまったな」
「よろしくお願いします。それなら 25 への着手の直前に龍を取り、25 への着手の直後に馬を取る、というのはどうかな」
「なるほど、そうしよう。ところで、巳は変化と再生を意味するらしいよ」
「蛇が脱皮して成長するイメージだね。今年がそうなるといいなぁ」
「そうだね。まぁまずは取った大駒をうまいこと使っていこう」
「了解…と、よし、新年らしく初王手で詰んだね。おさらいしようか。
・40 手で詰んだ
・成は 3 手目と 23 手目のみ
・11 手目は 96 角
・15～19 手目は 7、3、6、4、5 筋の順で 5 段目に歩を着手した
・21 手目は 15 香
・24 手目は 21 歩
・28 手目は端の手
・29、30 手目は共に 7 筋の駒を取る手
・32～34 手目では順に、84 の同歩で龍を取り、25 に着手し、85 歩で馬を取った
・35 手目は 89 歩
・36、37 手目はいずれも後手香の頭の地点への着手
・38 手目の 1 筋の手に対して 39 手目に 9 筋の手で応じた

・40 手目の味方の桂の頭の地点への着手が初王手
ということだったね」「うん。指し初めらしい一局だったね」
「「というわけで、本年もよろしくお願いします！！」」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・40 手で詰んだ
・成は 3 手目と 23 手目のみ
・11 手目は 96 角
・15～19 手目は 7、3、6、4、5 筋の順で 5 段目に歩を着手した
・21 手目は 15 香
・24 手目は 21 歩
・28 手目は端の手
・29、30 手目は共に 7 筋の駒を取る手
・32～34 手目では順に、84 の同歩で龍を取り、25 に着手し、85 歩で馬を取った
・35 手目は 89 歩
・36、37 手目はいずれも後手香の頭の地点への着手
・38 手目の 1 筋の手に対して 39 手目に 9 筋の手で応じた
・40 手目の味方の桂の頭の地点への着手が初王手

****

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。

****

今月の手筋

【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、相手駒が二歩や行き所のない駒になったり、復元位置が埋まっている場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる
3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手とみなす
4) 取られた玉は復元しないものとする

（※解答は P58 に掲載）

本コーナーへの投稿を募ります。
「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」（できればカードの他の項目も）記述して担当者までお送りください。
「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。
また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、“教材”に徹してくださるようお願いします。

上田吉一氏　個展２　結果発表

伊藤正

★度重なる誤記、たくぼんさん及び読者の皆様申し訳ありませんでした。
★解答者は神無七郎、占魚亭、荻原和彦、たくぼん、るかなん、springs の 6 名（敬称略、到着順）で全員正解でした。（変寝夢）

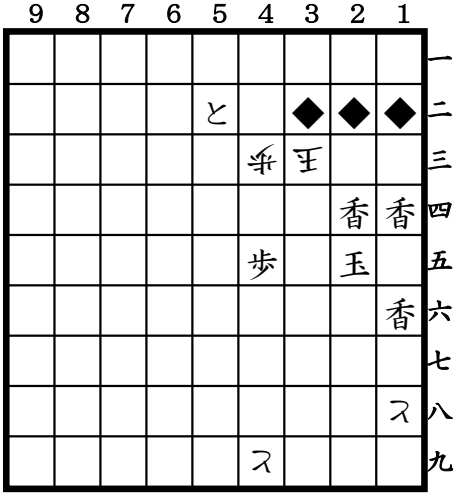
◇個展２回目。解答者が１回目から増えた。何よりのこと。
◇詰将棋（チェスプロブレムを含む）の楽しみ方は人それぞれだが、私の場合は「人智との出会いの喜び」にあるように思う。（私の）思いつかなかいアイデアや手順を見た時の楽しさ、それを具現化した作者への敬意。すぐれた作り物（文学、美術、音楽など）に出会うときとの感覚と共通している。
◇年を重ねてくるとそのような体験は、実は滅多にないことがわかってくる。その世界のトップクラスのライブパフォーマンスの時間は得がたいのだ。
◇上田さんの作品の解答や鑑賞はまさにその貴重な機会であり、たまたま同時代を生きている私たちの幸運である。

****

第１番

協力自玉詰　102手

持駒 なし



持駒 香

◆：Pyramid
49と、18とは不滅駒

＜詰手順：作者の投稿図による＞
23 香成　同玉　13 香成　33 玉　23 杏　同玉
13 香成　同玉
「17 香　16 香　同香　15 香　同香　14 香
同香　23 玉　24 香　33 玉　39 香　同と
23 香成　同玉　13 香成　同玉」
「　」内 16 手をＡと表記。以下下線部のみ記す。
「Ａ、38 香　同と」「Ａ、37 香　同と」
「Ａ、36 香　同と」
17 香　16 香　同香　15 香　同香　14 香
同香　23 玉　13 香成　同玉　17 香　同と
16 香　15 香　同香　14 香打　同香　23 玉
13 香成　同玉　16 香　同と　15 香　14 香
同香　23 玉　24 香　33 玉　35 香　同と
まで 102 手

◇おそらく、香３回の中合をベースに「手順を繰り返すために必要な「基本形復帰」に香２枚を使用して玉方駒移動」という発想で構図、という感じだろうか。

◇３筋のと金を近づけた後の収束には１筋のと金を近づける必要があり、香合の回数（＝持駒）が減り自然に収束、という構造がシンプルかつ明解にできていて上田流かと。

萩原和彦：
▲17 香に香捨合×3 で持駒増幅を図るのが狙い筋。収束に入っても全力で香回収に努め、最後は香連打で締めくくる。キレの良い一篇。

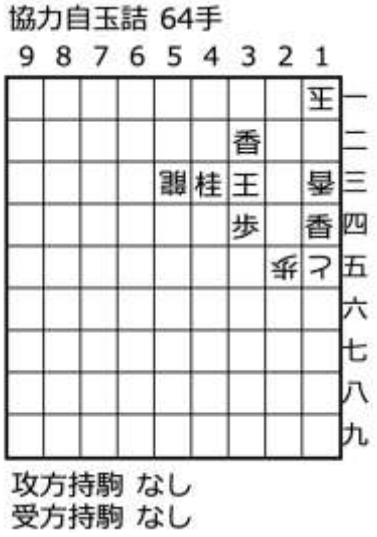
◇詰め上がり形を「35 香、同と」と設定し、「香２枚並べて攻方玉の退路封鎖（＝持駒消化）」を可能とし、最終サイクルの香合まで必要性がうまく成立している。

◇作者インタビューによると「取り組んでいる複数回合駒がテーマの作品。香合２回は創作済で３回へ挑戦したもの」とのこと。

占魚亭：攻方全着手香。WFP151-8（『WFP』2023 年 4 月）の発展？改良？版ですね。

＜参考図＞

■ 151-8 上田吉一氏作



13 香生 21 玉 12 香成 同玉 14 香 13 香
同香成 21 玉 31 香成 11 玉 21 杏 同玉
24 香 23 香 12 杏 同玉 23 香成 21 玉
32 杏 11 玉 21 杏 同玉 24 香 23 香
同香生 22 香 同香生 11 玉 14 香 同と
21 香成 同玉 24 香 23 香 同香生 22 香
同香生 11 玉 13 香 同と 21 香成 同玉
24 香 23 香 同香生 22 香 同香生 11 玉
12 香 同と 21 香成 同玉 24 香 23 香
同香生 22 香 同香生 11 玉 21 香成 同玉
24 香 23 香 22 香 同と まで 64 手
◇作者のいう「創作済」がこれですね。

神無七郎：
連続合駒を利用した持駒増幅と、と金の呼び出し。　持駒増幅継続のため、２筋に香を打つ仕組みは前回の第２番と共通していますね。　収束で少し考えましたが、呼び出しを急がず、連続合駒を挟むのが趣向部と呼応して巧いと思います。

◇作者の意図が伝わったようで何より。
◇収束については、作者曰く「３筋のと金を引っ張った後、構図の中で収束できるかどうかを試したらできてしまった。こんなことがあるんやねえ」とのこと。

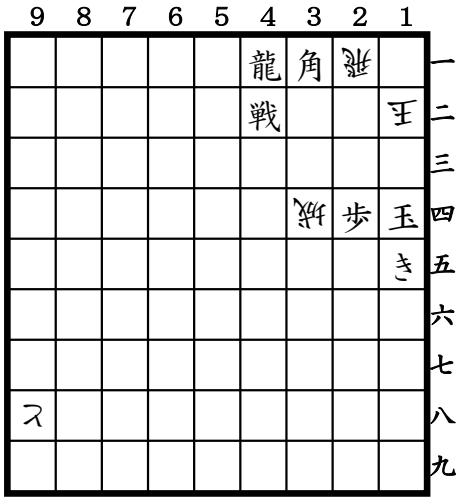
たくぼん：
非限定になりそうな形だが全く無駄なく出来ています。詰上りに少し悩みましたがと金は不滅駒でしたね。これをベースにもっと複雑な構成の作品も作者なら出来そうと思いましたがどうなんでしょうか。

◇最近の上田さんの作品はあまり複雑化にこだわっていないみたい。アイデアをシンプルに明解に表現することに留意しているような気がする。

Springs：
毎回発生する積み崩しが楽しい。１筋のと金は最後に動かすのがポイント。
るかなん
こちらの方がかなり苦戦しました。まさか香１枚増やすために香３枚必要になるとは。

第２番

成禁協力自玉詰　426手
持駒 なし



持駒 なし

き：Giraffe(1,4)-Leaper
城：Roon
戦：Dabbaba(0,2)-Leaper
21飛、34城、98とは取捨駒
41龍は不滅駒

「41 龍、31 角、同龍、12 玉、」を「A」と表記。

32 龍、11 玉、22 角、同飛、
「A」23 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、44 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、33 角、同飛、

「A」45 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」34 角、同飛、32 龍、11 玉,
「A」32 龍、11 玉、55 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、44 角、同飛、
「A」56 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」45 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、66 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、55 角、同飛、
「A」67 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」56 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、77 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、66 角、同飛、
「A」78 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」67 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、88 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、77 角、同飛、
「A」89 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」78 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、99 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、88 角、同飛、
「A」89 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」88 角、同と、32 龍、11 玉、
「A」78 角、同と、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、88 角、同飛、
「A」32 龍、11 玉、77 角、同と、
「A」89 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」78 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」67 角、同と、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、88 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、77 角、同飛、
「A」32 龍、11 玉、66 角、同と,
「A」78 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」67 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」56 角、同と、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、77 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、66 角、同飛、
「A」32 龍、11 玉、55 角、同と、
「A」67 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」56 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」45 角、同と、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、66 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、55 角、同飛、
「A」32 龍、11 玉、44 角、同と、
「A」56 角、同城、32 龍、11 玉、
「A」45 角、同飛、32 龍、11 玉、
「A」34 角、同と、32 龍、11 玉、
「A」32 龍、11 玉、55 角、同城、
「A」32 龍、11 玉、44 角、同飛、
「A」32 龍、11 玉、33 角、同と、
「A」23 角、同とまで 426 手

◇これぞ上田ワールド。
◇氏のアイデアの展開方法の一つに「複数化」というのがある。ハガシや連取りのように同一手順の繰り返しのための「複数化」ではない。本作のように駒移動がテーマの場合、複数化は玄妙な雰囲気を作り出す。

◇本作の構造（常に龍により角の入手が可能であり角の遠打ちにより玉方の駒を移動）であれば、１枚の片道の駒移動は簡単にできるだろう。それを往復で２枚にし、さらに３枚にしてみたところがアイデアだ。

◇それにしても、この作りこみ方には感心するしかない。まず、飛と城のペアを遠くに移動。９九まで動かした徹底ぶりには感銘を受ける。９九まで行く理由がまたすごい。「と金」を移動集団に組み入れるためなのだ。つまり帰路は３枚移動！　「ここまでやるか」と笑ってしまったあなたは私の同志だ。

Springs：
98 との配置は怪しいと思いつつ、とりあえずと金を寄せてきても何もできない。攻方玉を詰ますためには４・５段目に飛・城を並べて「23 角、同と」とすればいいことは分かるが、一本道なのでと金と飛・城がすれ違えない。数日悩んで城と飛を 99・89 に収納する構想に気付いたときの感動！　98 とを仲間に入れて３枚で斜めに整列しつつ帰ってくる様子は何ともユーモラス。」

占魚亭：
行きは２種鋸、帰りは３種鋸。理由が明快で面白かったです。

◇お二人とも作品の主題をよく理解されていて何より。作者とのコミュニケーション成立。

るかなん：
と金が 99 でも 89 でもない理由を考えると 99 への退避が自然に浮かぶ。
◇「99 まで引っ張るのがおもしろいですねえ」と作者に聞いてみると「隅っこまで引っ

張るのは大切」とのことだった。うん、卓見だ。
◇理屈を確認しておこう。
◇集団で移動する必要があるのは、角の筋が異なるからだ。例えばと金だけを先に引っ張ってくると、詰め上がりを構成するような城または飛の配置ができない。「23 と」で詰めるためには「と金」を先頭にして「飛・城」を移動させる必要があるのだ。そのためには、往路で９九まで城を引っ張る必要があるという構造だ。
◇この詰め上がり形を眺めると、飛と城ととと金が機能を発揮していてさながらモデルメイト。
◇作者曰く「苦労したのは完全限定にすること」「非限定はゼロ」だそうで、見えないところに時間をかけているのだ。

神無七郎：
「飛鋸＋金鋸」で、飛と金の順番を入れ替える作品は氏の過去作にもありましたが、この作品は「２枚飛鋸＋金鋸」に拡張されています。前の駒が後ろの駒の邪魔にならないよう、遠くの駒から操作する仕組みは拡張性が高いので、四枚鋸や五枚鋸への発展も期待してしまいます。飛を３枚使わずに１枚城（Rook）にしたのは、「引」とか「寄」とかを使わずに済むようにという棋譜表記上の配慮でしょうか？

◇行き届いた短評です。作者によると「攻方の１駒が遠くに行って２駒になり戻ってくるパターンは一通り終わったので（２駒～３駒）ができるかどうかやってみた」とのこと。なお「このパターンはこれ１作しかできなかった」そうです。

萩原和彦：
「独立移動体」（WFP118 号 p.3 参照）をいとも簡単に実現。２人連れで迎えに行って３人連れで戻ってくる筋書きに何やら微笑ましさを覚える。さて、本作には成禁条件が付いており「城」と「飛」は同性能と言えるのだが、なぜか作者は使い分けている。ささやかな謎が 1 つ残った。

◇作者曰く「駒種を変えた方が解答書きやすいやろ」とのことで正解です。

◇なお「飛を３枚使う方法もあるやろね。今の若い人とちがって古い人間なので将棋の範囲で駒数を設定したい感覚が残っている」とのこと。

たくぼん：
「飛・城ととと金の見事なすれ違い。止めの駒はと金しかいないので詰上りは想定内でしたが 21 飛まで連れて行くのは想定外でした。面白かったです。ちなみに城は成禁なので飛でも良さそうですが解答者の解答表記の煩わしさを慮ってでしたら感謝感謝です」

◇感謝は京都に向かってどうぞ。

＜総評＞
神無七郎：私は長編趣向作が好きなので、この個展を毎回楽しみにしています。出題数が多いと、どうしても解図が雑になるので、１回の出題数が絞られているのも嬉しいですね。今後もこの企画が継続されることを期待します。

萩原和彦：今回も上田氏お得意の長編協力自玉詰 2 題。難しすぎず易しすぎず、しっかりした構成で大いに楽しめた。

たくぼん：毎回、このような趣向作品を解く喜びを与えていただいて感謝します。この喜びをもっとたくさんの方に味わっていただきたいと切に思います

るかなん：前回両方解ききってからと思っていたら期限をのがしたので今回は早めに。実は同時期掲載の WFP166-11 の方が苦戦していました。

Springs：前回の個展は締切をうっかりしていて解答できなかったのですが、今回は解答を出せてよかったです。楽しい年末になりました。

◇みなさんお気に入りのようで何より。上田吉一という稀有な作家と出会う機会。「ストックは沢山ある」とのことなので、当分続くそうです。みんなで楽しみましょう！

第 26 回フェアリー入門出題

担当：springs

今回の募集ルールは「背面」です。たくさんのご投稿ありがとうございました。

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。いくつかの作品には小さい文字でヒントを記載しています。必要に応じて拡大してご覧ください。

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。

背面ルールの詳細は先月号の「背面超入門」をご参照ください(WFP 第 198 号 pp.76-84)。

ルール説明

【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。

【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。

【最善詰】

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

［補足］

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

【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**：
  2025 年 2 月 15 日（土）
- **解答送付先**：メール（springs）
  hit.and.miss.masayume@gmail.com

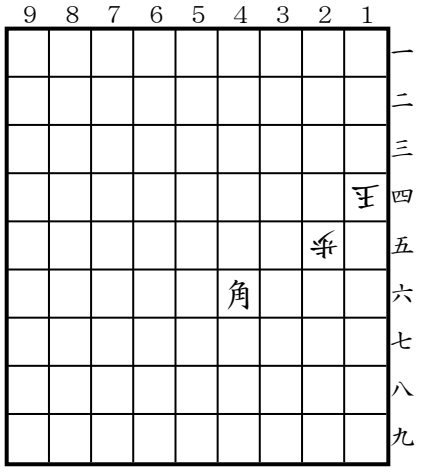
作品一覧

番号	背面協力詰	背面最善詰	背面詰	手数	備考
①	●			3	ツイン
②	●			3	
③	●			5	
④	●			5	
⑤	●			5	
⑥	●			7	
⑦	●			7・9	ツイン
⑧	●			21	
⑨		●		3	受方持駒なし
⑩		●		19	
⑪			●	5	
⑫			●	5	
⑬			●	5	
⑭			●	9	受方持駒なし

****

①　るかなん作（登場 19 回）

背面協力詰 3手



持駒 飛

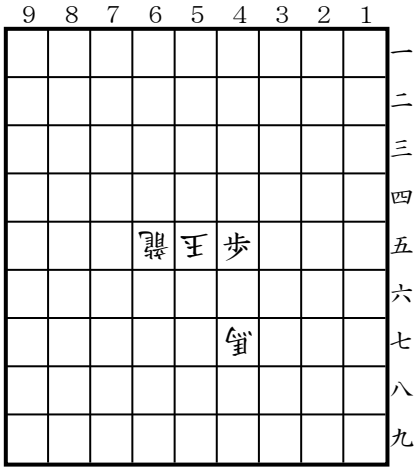
ｂ）持駒 桂

ｃ）持駒 香

トップバッターは、るかなんさんのツイン作品（正確にはトリプレット）。攻方の持駒を指示の通りに変えてそれぞれ解いてください。

② 高坂研作（登場 5 回）

背面協力詰 3手

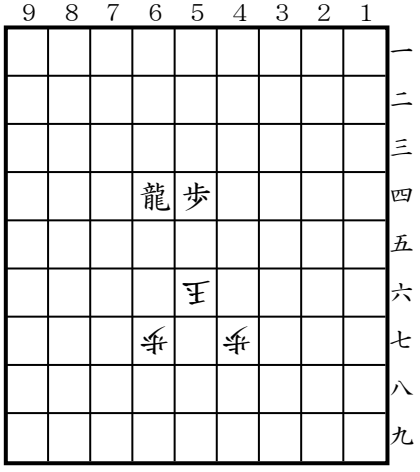


持駒 金銀

続いては高坂研さんの作品です。持駒２枚の３手詰ですから、攻方の着手はいずれも駒打ちです。強力な受方駒を逆用しましょう。

③ springs 作（登場 37 回）

背面協力詰 5手

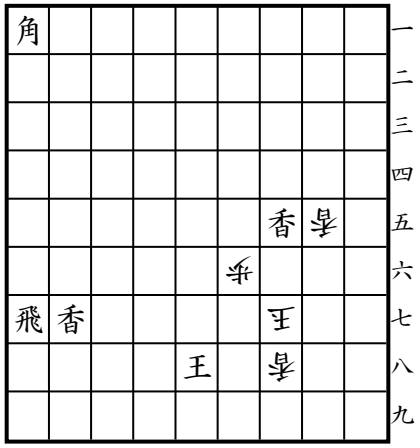


持駒 なし

続いては担当者作。背面超入門（WFP198 号 pp.76-84）の例題４がヒントになると思います。

④ 堺健太郎作（登場 8 回）

背面協力詰 5手

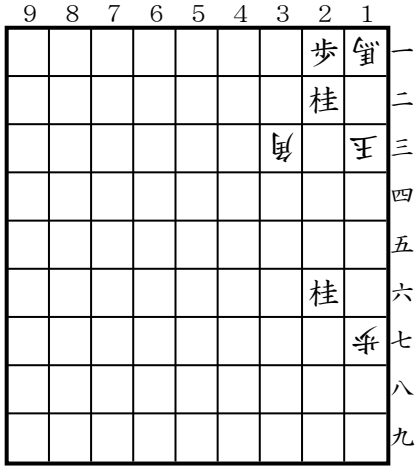


持駒 なし

こちらは堺健太郎さんの作品です。盤を大きく使った配置ですね。双玉は余詰（非限定）の防止が目的なので、不必要に惑わされないようにしましょう。

⑤ るかなん作（登場 20 回）

背面協力詰 5手

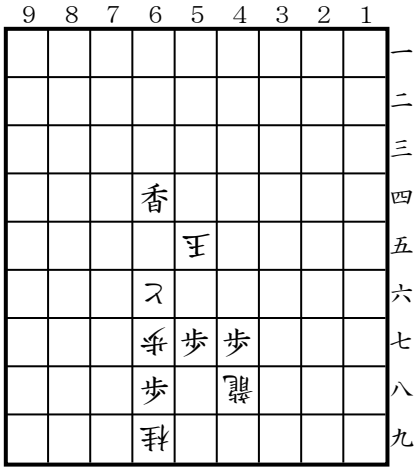


持駒 香2

続いては、るかなんさんの２作目の作品です。少し難しめかもしれませんが、５手なのでノーヒントでいきましょう。

⑥　げん作（登場 12 回）

背面協力詰 7手

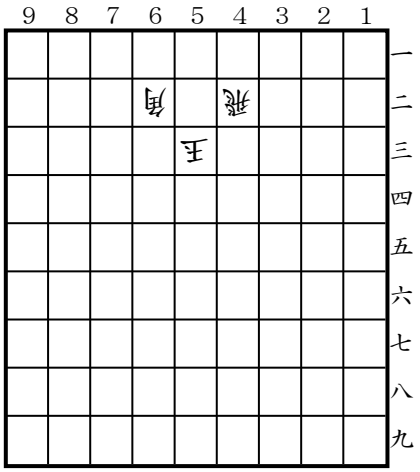


持駒 なし

続いてげんさんの作品です。まずは盤上の駒たちの性能変化を確認して解図を進めましょう。

⑦　たくぼん作（登場 19 回）

背面協力詰 7手



持駒 歩

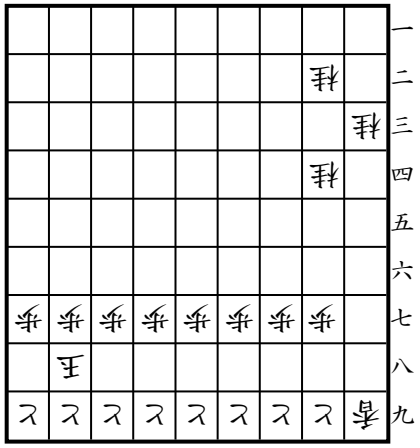
b）42飛→角

c）62角→飛、7手→9手

こちらはたくぼんさんツイン作品です。指示の通りに配置を変えてそれぞれ解いてください。c）だけ手数が 9 手になります。

⑧　若林作（登場 5 回）

背面協力詰 21手

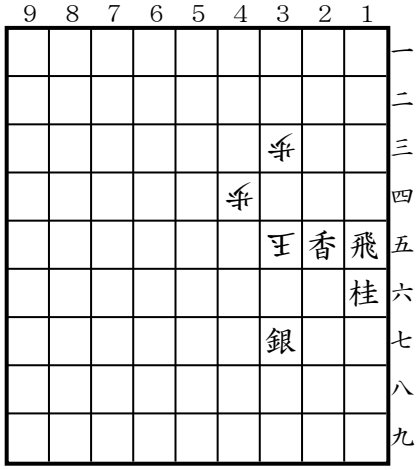


持駒 歩

ずらりと並ぶと金と歩が目を惹くこちらは若林さんの作品です。手数が長めですが、前半は手が限られているのでノーヒントでいきましょう。

⑨　駒井めい作（登場 26 回）

背面最善詰 3手



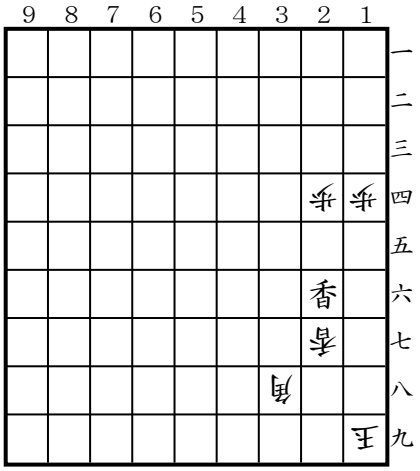
攻方持駒 銀

受方持駒 なし

ここからは対抗系のルール。まずは駒井めいさんの作品です。背面**最善**詰なので、攻方は最短手数（3 手）で詰まします。受方持駒なしにご注意ください。

⑩　尾形充作（登場 5 回）

背面最善詰 19手



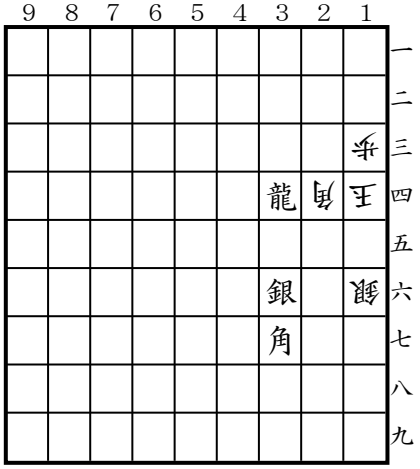
持駒 銀歩

続いては尾形充さんの作品です。手数は 19 手と長めで、しっかりとした読みが要求されます。読みを少し省略できるヒントを出したいと思います。必要に応じてご利用ください。

ヒント：初手 18 銀は 28 玉、27 銀、同角生で詰まない。

⑪　高坂研作（登場 6 回）

背面詰 5手

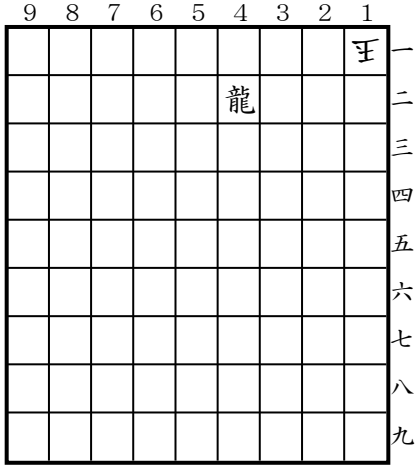


持駒 歩

ここからは背面詰。高坂研さんの２作目の作品です。初手に王手で歩を打ったらどうなるかをまずは考えてみましょう。

⑫　さんじろう作（登場 5 回）

背面詰 5手



持駒 桂2

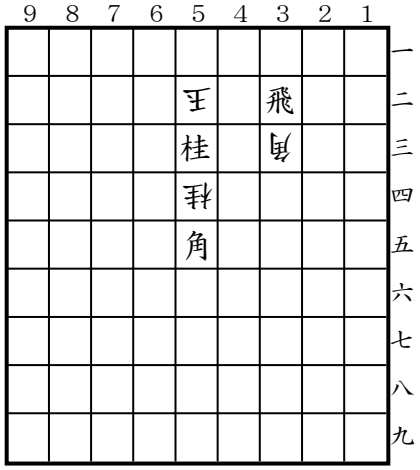
※２手目非限定

続いてはさんじろうさんの作品です。通常ルールなら桂を２回打って簡単な詰みですが、背面詰の場合は背面特有の受けがあります。

なお本作は２手目に非限定、つまり変同があります。どの応手が作意かぜひ予想してみてください。

⑬　さんじろう作（登場 6 回）

背面詰 5手



持駒 銀

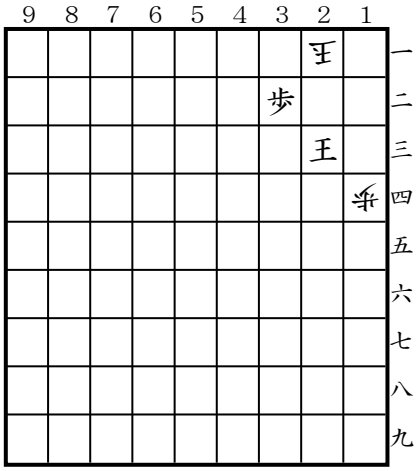
※２手目、４手目非限定

さんじろうさんの２作目の作品。初形で 32 飛と 33 角の利きが入れ替わっていますね。

なお、本作は２手目に非限定（変同）があります。２手目で作意の応手を選んだ場合は４手目に非限定（変同）があります。

⑭　神無七郎作（登場 21 回）

背面詰 9手



攻方持駒 角歩2

受方持駒 なし

最後は神無七郎さんの作品です。９手と少し長めですが、ノーヒントで挑めると思います。受方持駒なしにご注意ください。

****

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門ではフェアリー駒の Locust を扱います。Locust を使用した協力詰・最善詰・詰将棋を募集します。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちください。

	第 26 回 背面	第 27 回 Locust
199 号 （ 1 月）	出題 （投稿締切：1/15）	
200 号 （ 2 月）	結果発表 （解答締切：2/15）	超入門・作品募集
201 号 （ 3 月）		出題 （投稿締切：3/15）
202 号 （ 4 月）		結果発表 （解答締切：4/15）

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

ちょっと早い2025年年賀詰作品展
解答発表！

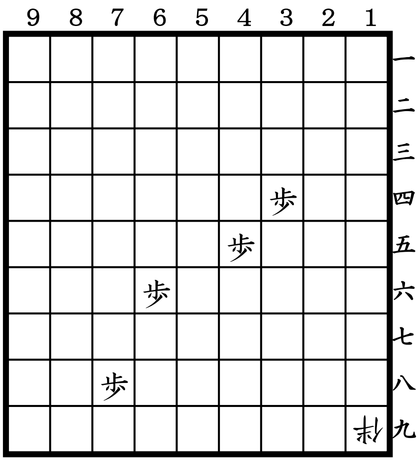
今回は難しかったのか？とっつきにくかったのか？インフルエンザやコロナの影響か？解答者は私を含めて３名という寂しい結果に･･･。

〔解答成績〕（敬称略）
〇:正解　ー:無解　×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	計
神無七郎	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇	7
占魚亭	〇	ー	〇	〇	〇	〇	〇	6
たくぼん	ー	ー	ー	ー	〇	ー	〇	2

****
1番　神無太郎作

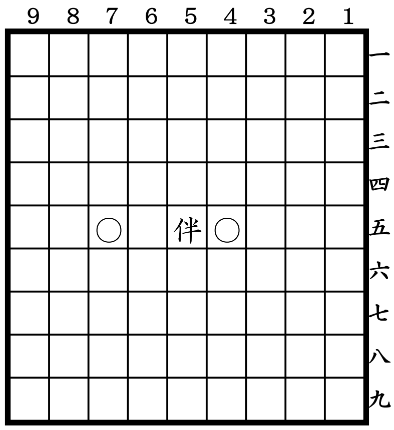
協力詰 53手
持駒 なし



持駒 夜

伴: 左2右1王 {+2-0|-1-0} [0+1]
夜: Nightrider［(1,2)-Rider］［1+0］

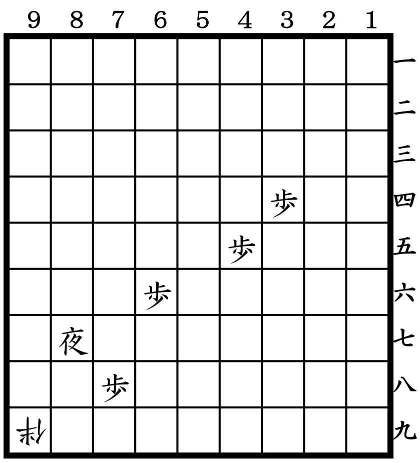
【協力詰】
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
【Nightrider（夜）】
(1,2)-Rider。つまり、Knight の利きの方向に走る駒。
【伴王】
左横に１マス飛ばして２マス目、右に１マス動くロイヤル駒



作者コメント
巳年にちなんで蛇行を詰め込んでみました。
・左に 2 枡、右に 1 枡だけ進める伴というロイヤル駒の蛇行的利き
・盤面の歩の蛇行的配置
・作意での夜の蛇行的軌跡

27 夜　29 伴　48 夜　39 伴　27 夜　49 伴
65 夜　59 伴　23 夜　39 伴　15 夜　49 伴
57 夜　59 伴　38 夜　69 伴　57 夜　79 伴
95 夜　89 伴　53 夜　69 伴　77 夜　79 伴
98 夜　59 伴　35 夜　69 伴　27 夜　79 伴
43 夜　59 伴　67 夜　69 伴　88 夜　49 伴
25 夜　59 伴　17 夜　69 伴　93 夜　79 伴
55 夜　89 伴　47 夜　99 伴　63 夜　79 伴
87 夜　89 伴　68 夜　99 伴　87 夜　まで 53 手

詰上図
持駒 なし



持駒 なし

★太郎さんの年賀詰は意味付けがいつも難解です。いろいろな蛇行的動きで蛇を表現されて

います。投稿時、伴の動きが横の平行移動で蛇行？と感じたので「怪しいですね」と失礼なコメントをお返ししてしまい（すいません）リベンジでもう１作送られてきたといういきさつが・・・。不思議な伴の動きですが規則的な動きにもならず、水前寺清子だったら３歩進んで２歩下がるんだけどとか思いながら、夜で王手を続けるだけで 53 手もかけて 99 に追い込みます。これはこれで不思議で凄い。

神無七郎

四歩進んで二歩下がる、五歩進んで二歩下がる、一歩進んで二歩下がる…法則性らしきものは見つからず、蛇の道は蛇しか知らないわけですね。99 伴・87 夜しか詰型がなさそうなので、地道な探索を行えばいつかは必ず解けるのが救いです。

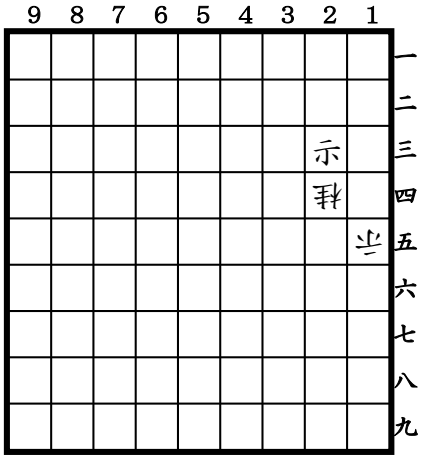
占魚亭

詰上りはひと目でしたが、なかなかの粘り強さで手こずりました。

２番　神無太郎作

天使詰 2025手

持駒 飛2角2金4銀4桂3香4



持駒 歩112騎

示: 前2後1王 {-0+1|-0-2} [1+1]
騎: Knight［(1,2)-Leaper］[1+0]

【天使詰】

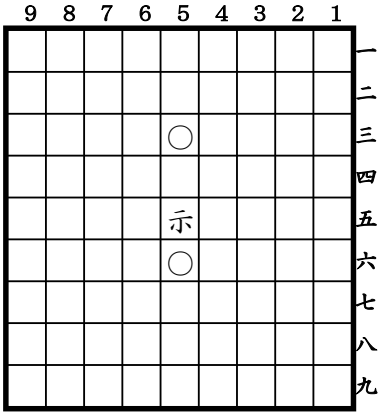
双方協力して最長手数で受方の玉を詰ます。手順中に同一局面があってはならない。

【Knight（騎）】

(1,2)-Leaper。つまり、１対２の八方向に跳ぶ駒。

【示王】

前に１マス飛ばして２マス目、後ろに１マス動くロイヤル駒

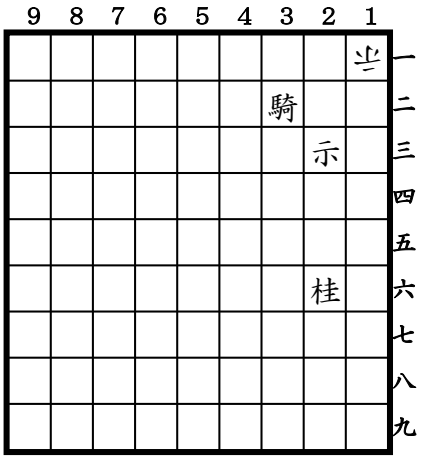


作者コメント

最初の投稿作はたくぼんさんに「かなり怪しいですね（笑い）」と言われたのでリベンジです。伴の動きを縦にした前に 2 枡、後に 1 枡だけ進む示というロイヤル駒を使って 2025 手詰を作ってみました。これならたくぼんさんも納得？

16 歩 14 示
「15 歩 13 示 14 歩 12 示 13 歩成 11 玉
22 と 13 示 12 と 15 示 36 騎 14 玉
13 と 16 示 28 騎 15 玉 14 と 同示」×111
15 歩 13 示 14 歩 12 示 13 歩成 11 示
22 と 13 示 12 と 15 示 36 騎 14 示
13 と 16 示 24 騎 15 示 14 と 同示
26 桂 13 示 32 騎 12 示 24 騎 11 示
32 騎 まで 2025 手

詰上図



持駒 なし

★リベンジで送られてきたのが本作。いやいや今度は縦になってるじゃんと思いましたが、

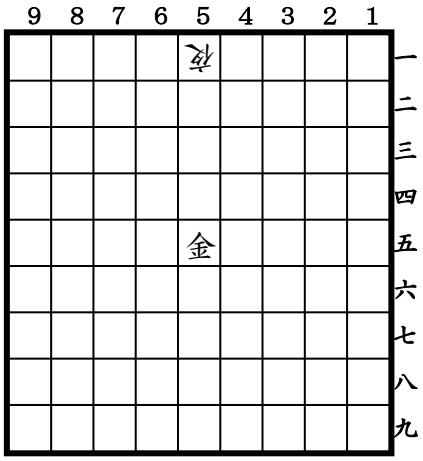
騎と歩の消去を絡めた天使詰で 2025 手になっていますので私も脱帽です。手順も意外と一筋縄ではいかず騎の使い方も巧みで占魚亭さんが解けなかったのですから難解だったのでしょう。私の失礼な一言で生まれた作品だとしたらそれはそれでよかった（？）かな。

神無七郎

解けてみれば明快な仕組みですが、サイクル手順を見つけるまで結構苦労しました。二歩進んだ「示」を騎で一歩戻す作業が２回入るのが良い味です。

３番　占魚亭作

点鏡協力詰 7手



持駒 香

夜: Nightrider王［(1,2)-Rider］[0+1]

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【点鏡】

55 に関して点対称の位置ある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその利きが入れ替わる。

【Nightrider 王（夜王)】

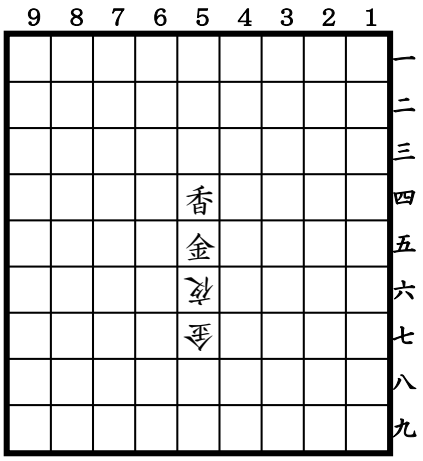
(1,2)-Rider。つまり、Knight の利きの方向に走るロイヤル駒。

作者コメント

ロイヤル駒を使用していますが、難易度は普通――昨年のものよりもやさしいかも――だと思います（ホントかよ)。年賀詰らしい詰上りを目指してください。

53 香 57 金 54 香生 35 夜 45 金 56 夜 55 金 まで 7 手

詰上図



持駒 なし

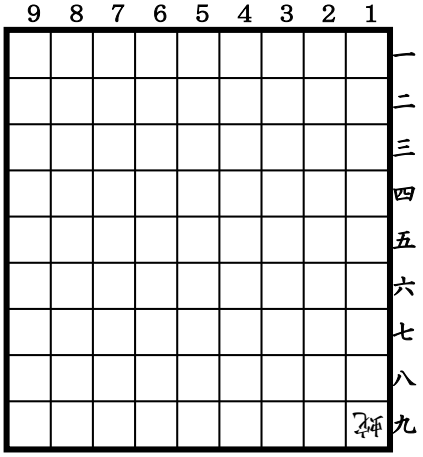
★たぶんですけど難易度は普通ではないと思います。この初形で中途半端な 53 香は打ち難くい。まして 57 金～54 香という香が後ろに下がる手順は相当に難解な手順だと思います。それに詰上り「１」のあぶり出しですので、すばらしい作品です。

神無七郎

まずは初手 54 香としてから考える形ですが、まさかの 53 香。伏線的な２手で進路を塞いだ効果で、鮮やかな「１」。作者の自作コメントが大きなヒントになりました。

４番　駒井めい作

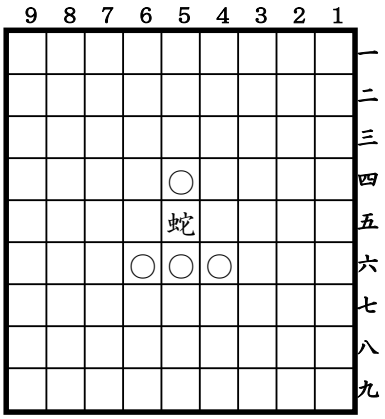
持駒推理詰　１手



持駒 ？

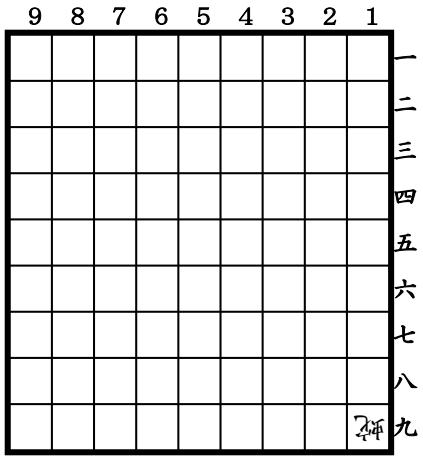
【蟠蛇（ばんじゃ）王】

縦と斜め下に１マス動けるロイヤル駒



★持駒と手順をお答えください

持駒推理詰　1手



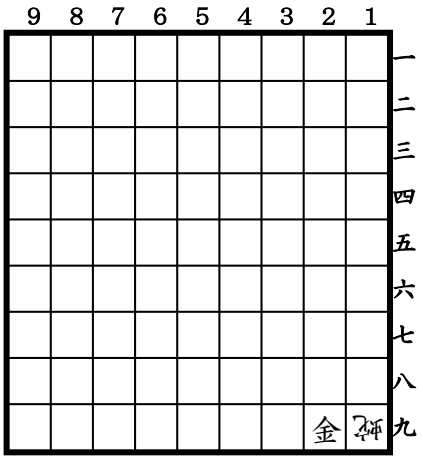
持駒 金

追加持駒：金
作意手順：29 金 まで 1 手

作者コメント
蟠蛇王＋持駒推理を使って、易しいながらもフェアリーを楽しめる設定にしました。2025 年もフェアリーを楽しむ人が増えてくれたらいいなと思います。

★これはいろんな意味で難解かもしれません。年賀詰ですので「蛇（蟠蛇）王」を使用していますが、銀でも同じじゃないの？と思ったあなた！残念でした銀だと持駒が飛でもよいし 18 金（飛）の余詰もあります。蟠蛇王なら 29 金の 1 手となるんですね。できればたくさんの方に解いていただきたい作品でしたが、解答者が少なくて残念です。

詰上図



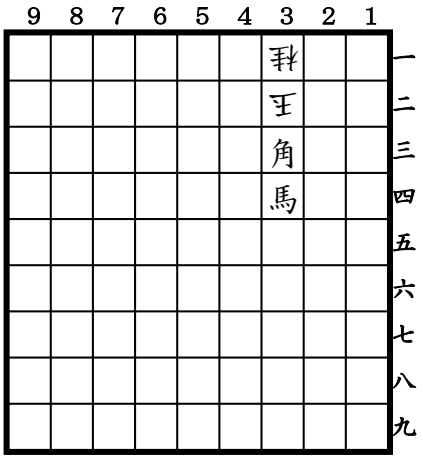
持駒 なし

神無七郎
詰上り小さな「一」。金で詰めるのはあまりに普通なので、裏作意の存在を疑っています。

占魚亭
ちょっと考えてしまいました。ひと目で解けなくてくやしい。

5 番　神無七郎作
最善千日手 14手

持駒 飛



持駒 飛

【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。攻方最短・受方最長のみが正解。
【千日手】
初形局面に戻すことを目的とする。

作者コメント
前回も最善千日手を投稿したのですが、年賀詰にしては難しすぎたので今回は解きやす

い作品にしました。変化ゼロです。

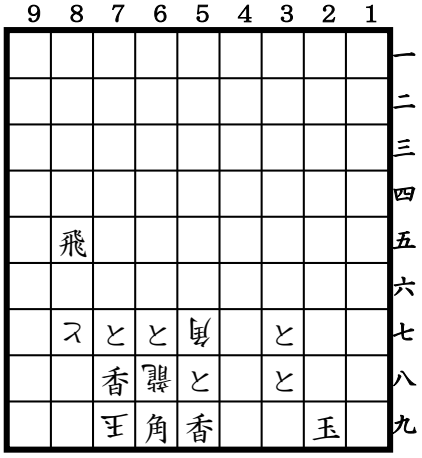
42 飛 21 玉 22 飛生 11 玉 23 飛成 22 飛
同角生 21 玉 12 龍 32 玉 33 角生 41 玉
32 龍 同玉 まで 14 手

★最善詰ですので受方の手を制限しながら進めないといけません。ポイントは 5 手目で飛をどこへ移動するがよいのかです。飛合は出るのは間違いないので 22 飛合を同角生で取れる（玉が 12 か 21 へ逃げられる）位置を探ります。23 や 32 に飛生で行くのも良さそうですが、その後にその飛を捨てるのが難しく正解は 23 飛成です。22 同角の後、33 角生の手を指さないといけませんので 12 龍、32 玉としてゴールが見えてきます。

占魚亭
　飛成のタイミングがポイント。
たくぼん
　昨年相当苦しみましたので、今年は心地良く新年を迎えられそうです。5 手目をどこに成るかが考えるところでした。

6番　三角淳作

攻方取禁協力詰（受先）22手



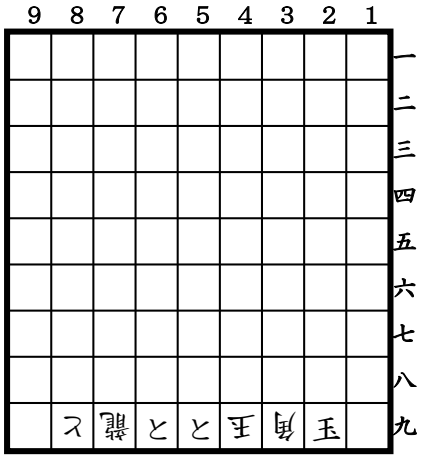
持駒 桂

【協力詰】
　先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
【攻方取禁】
　手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。
【受先】
　受方から指し始める。

作者コメント
　例年、年賀詰はあまり作っていなかったのですが、新年向けの曲詰が偶々 1 つできましたので、投稿させていただきます。

78 と 89 飛 同と 78 と 69 玉 79 と
同龍 68 と 59 玉 69 と 49 玉 48 と
同玉 47 と 同玉 39 桂 同角生 57 と
48 玉 58 と 49 玉 59 と まで 22 手

詰上図



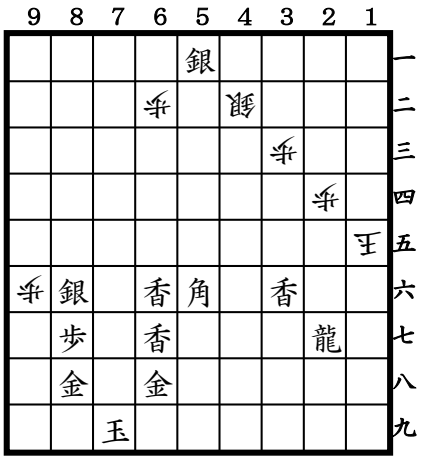
持駒 なし

★年賀詰作品展初登場の作者。駒の性能変化系は創らず一般の方が考えやすい作品を発表されています。本作はどんな趣向が凝らされているのでしょうか？受先の初手は攻方取禁ですので飛が活用できるよう 78 とです。飛筋を通してどうするのかというと、いきなり 89 飛と捨てるのが思い切った攻め。続いて角も取らせて進めます。その後も捨駒連発で協力詰でこれだけ捨駒のある中編はそうそうありません。結局 57 ととしたいが為、桂も捨てて実現します。最後は蛇のように地を這う一の出現でした。

神無七郎
　最下段での詰上り「一」。協力詰でこんなに捨駒が一杯出るのは気持ち良いですね。少しだけ迷ったのが 10 手目 58 と 69 の二択。次の「48 と」を玉で取って貰える「69 と」が正解ですが、最初は逆を引いてしまいました。
占魚亭
　一の字目指してまっしぐら。

7番　たくぼん作

強欲協力自玉詰　38手



持駒 歩

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

［補足］

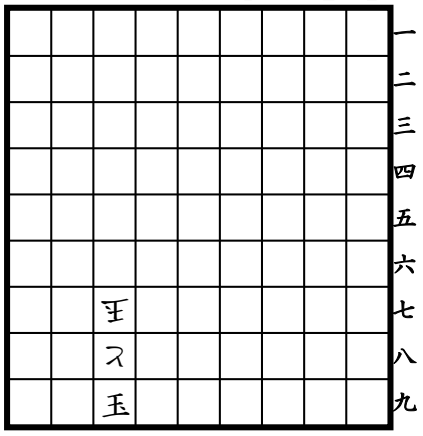
・攻方は合法な王手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。受方は合法な着手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。
・駒を取る着手が複数あるときはそれらから何を選んでもよい。
・駒を取る着手が存在しないとき、駒を取らない着手が指せる。

作者コメント

今の干支の回りは強欲協力自玉詰で創ってます。詰上りが同じようなものになるのが悩ましいところです。本年もお世話になりました。来年もよろしくお願いします。

24 龍 同玉 23 角成 同玉 33 香成 同玉
42 銀生 同玉 53 銀 同玉 63 香成 同歩
同香成 同玉 64 歩 同玉 65 歩 同玉
66 歩 同玉 77 銀 75 玉 86 銀 76 玉
77 銀 85 玉 86 歩 75 玉 76 銀 86 玉
97 金 同歩成 87 銀 同と 77 金 同玉
78 歩 同と まで 38 手

詰上図



持駒 なし

★解図日記に発表した強欲協力詰 31 手と詰上りが対称となっています。中盤に少しばかり考え所がありますので適度な難易度かなと思います。

神無七郎

初形「へび」から詰上り「１」へ。

（去年も同じ短評を書きましたが）いつもながら見事なお手並みです。16 手目 75 銀の紛れさえ乗り越えれば収束が見えるので、解図もスムーズに進みました。

占魚亭

中盤の玉位置調整がアクセント。97 金からの収束手順が爽快。

★平井さんからメールで感想のみいただきました。形については「へ」の右辺を曲げたくなかったというところですがそんなにこだわりはありません。

平井康雄

最後の銀の繰り替えの部分がどうしてもわからず、ついつい FMV の解答を見てしまいました。なお、形的には「26 龍・14 玉」の方が良くはないですか？

【総評】

神無七郎

今年の年賀詰の最難関は神無太郎氏の２作のどちらかでしょう。自作は正解が多く集まることを期待しています。

強欲な世界　PART13　　たくぼん

退任記念じゃないですが、2023 年 4 月以来久しぶりに強欲な世界 PART13 を開催します。

こつこつ創っては自信作は時々発表してきたのですが、そうでもない作品は創作フォルダに溜まる一方で日の目を見ないのも気の毒（？）なので在庫処分を兼ねてお披露目します。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

［補足］

・攻方は合法な王手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。受方は合法な着手のうち、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もよい。

・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。

解答送り先：たくぼん

takuji@dokidoki.ne.jp

解答締め切り：2025 年 2 月 15 日（土）

※長編ばかりで解答を書くのが大変ですので略記でも kif ファイルでも最終手だけでも構いません。短評はかならず書いていただけるとうれしいです。

****

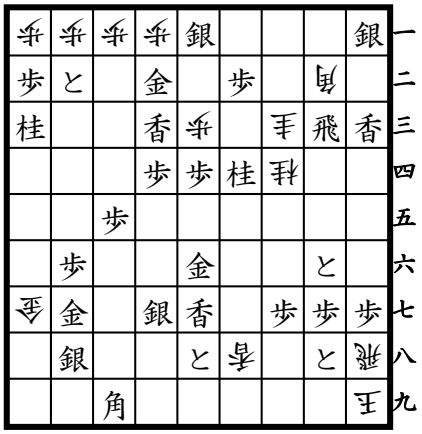
13-1

強欲協力詰　79手

持駒 なし

13-2

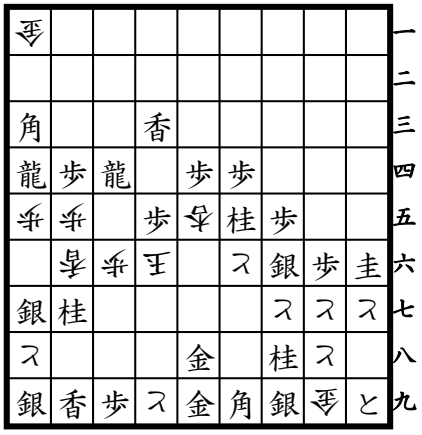
強欲協力詰　75手



持駒 なし

13-3

強欲協力詰　79手



持駒 なし

13-4

強欲協力詰　121手

持駒 なし

協力詰・協力自玉詰　解付き　#32

担当：駒井めい

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

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2025年2月15日（土）

〔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

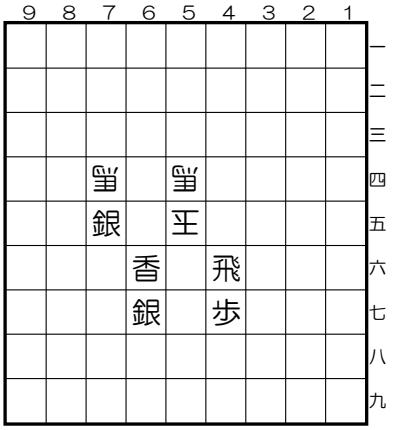
出題

〔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。

■32-1　springs作

協力詰 7手



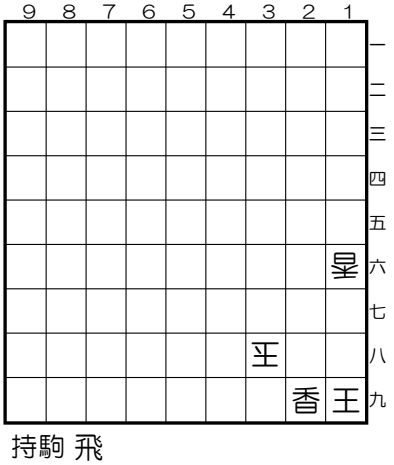
持駒 なし

〔協力自玉詰〕

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

■32-2　駒井めい作

協力自玉詰 4手



持駒 飛

※解答・解説は次のページに掲載。

****

～フェアリー雑談～

「味方駒も取れるルール」

将棋のルールでは、味方駒を取れません。対戦ゲームとして当然の前提です。その前提を崩した変則ルールがチェスにあります。

D. B. Pritchard著・J. Beasley編「The Classified Encyclopedia of Chess Variants」によれば、「Bicapture Chess」という変則チェスがあるそうです。チェスプロブレムでフェアリールールとして用いる場合は、Bicapturesの名称も用いられます。

簡単に言うと、敵駒だけでなく、味方駒も取れるルールです。ただし、味方のキングを取る手は反則です。キングには、やや例外的な規則が適用されます。キングに対して味方駒が利いている場合も、チェックとみなします。味方のキングに「取りをかける」ことはできますが、「実際に取る」ことはできません（2023 FIDE Laws of Chessにおける「Attack」と「Capture」の区別に相当する）。

一見面白そうですが、チェスプロブレムでは流行りませんでした。Chess Problem Database Server（チェスプロブレム作品のデータベース）で検索すると、3作しか登録されていません（2025年1月18日時点）。未登録の作品があったとしても、ほぼ間違いなくマイナールールに分類されるでしょう。

流行らなかった理由は、いくつか考えられます。「敵駒は取れるが、味方駒は取れない」ルールが、チェスにおいて根幹をなす前提なのが、最も大きいでしょう。様々なフェアリールールも、この前提で成り立っています。Bicapturesは「扱いづらいルール」と言わざるを得ません。

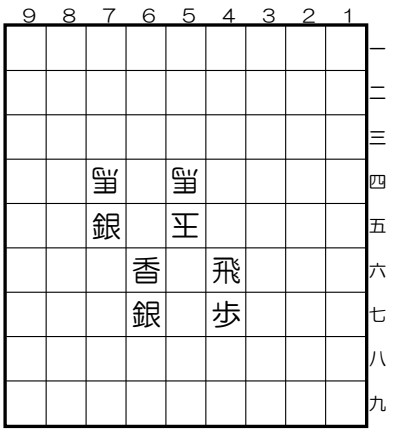
ある意味「触れるなキケン！」のフェアリールールですが、だからこそ学術的には興味深いと言えます。フェアリー詰将棋として「味方駒を取れる」ようにしたら、何が起こるでしょうか？一考の余地はありそうです。

****

解答・解説

■32-1　springs作

協力詰 7手

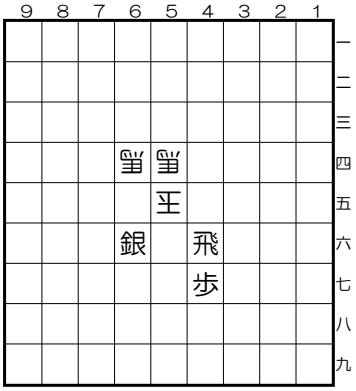


持駒 なし

【解答】

64銀　同馬右　56銀　66玉　67銀　55玉　66銀　迄7手

詰上図



持駒 なし

【作者コメント】

普通の邪魔駒消去。66香がなければ66銀上の1手詰だが、初手に56銀とすると66玉と指せないので、先に64銀、同馬右としておく。

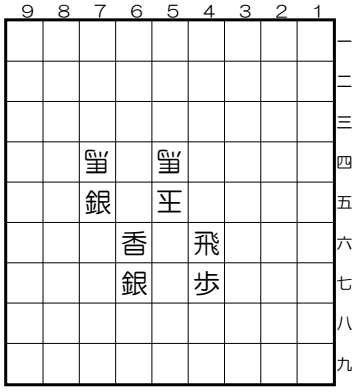
【解説】

初形の攻方66香がなければ、攻方が66銀上と指して詰みます。初形の攻方66香は、攻方にとって味方ながら邪魔な駒です。

攻方が攻方66香を動かすのが、最も分かりやすい解決方法です。しかし、攻方66香を動かしても王手になりません。

出題図を再掲します。

協力詰 7手



持駒 なし

攻方66香を受方駒に取らせる方法もあります。取らせる受方駒の候補として、攻方66香の近くにある受方55玉が有力です。

実際に手順を考えてみると、別の課題が浮上します。66の地点に攻方67銀・75銀の二枚が利いています。初手に56銀や64銀を指しても、2手目に66玉が指せません。

攻方67銀・75銀の役割を確認しておきます。攻方75銀は64の地点に利かせて、受方55玉が逃げるのを防いでいます。攻方は最後に66銀と指したいので、攻方67銀も必要です。受方55玉を詰める上では、攻方67銀・75銀はどちらも必要な駒です。しかし、攻方66香を消去する上では、どちらも邪魔な味方駒になっています。

困ったようですが、初手64銀に2手目同馬右と進めて解決できます。受方55玉が64の地点に逃げられなければよいわけです。64の地点を受方馬で埋めれば、初形から攻方75銀が消去されても問題ありません。

66の地点に利いているのは、攻方67銀だけになりました。3手目56銀と動かせば、4手目66玉を指せます。これで初形から攻方66香を消去できました。5手目67銀に6手目55玉と駒を元の位置に戻します。7手目66銀迄で詰上りです。

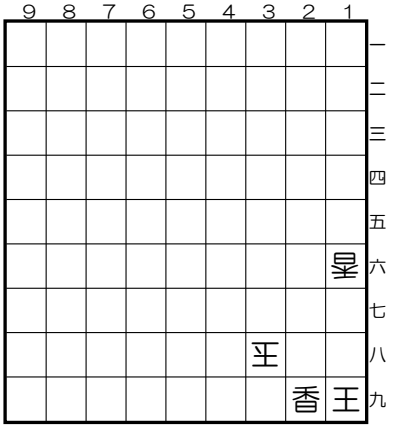
本作は初形から邪魔な攻方66香を消去します。さらに、攻方66香を消去する上で、攻方75銀も邪魔になっています。解く上で厄介なのが、攻方75銀が完全に邪魔な駒ではないことです。

攻方66香は「詰める上で邪魔な味方駒」であり、詰将棋で定義される「邪魔駒」に該当します。一方、攻方75銀は「詰める上では必要そうな味方駒」であり、「邪魔駒」に該当しません。初形から単純に攻方75銀を除去した局面は、指定手数未満（7手未満）で詰みません。しかし、「別の目的（攻方66香の消去）を達成する上では邪魔な味方駒」になっています。攻方75銀は見る視点によっては、広義の「邪魔駒」と言えます。

本作は「狭義の邪魔駒」と「広義の邪魔駒」が入り混じっています。後者は用語の定義上、見過ごされてきたのではないでしょうか。そういった意味でも、興味深い作品と言えます。

■32-2　駒井めい作

協力自玉詰 4手

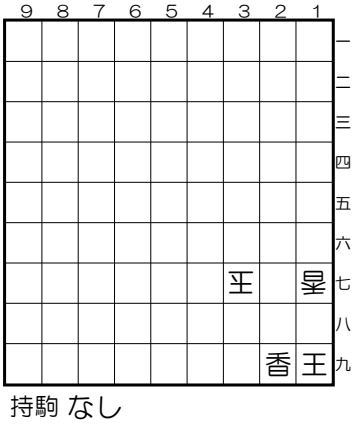


持駒 飛

【解答】

18飛　37玉　17飛　同香生　迄4手

詰上図



持駒 なし

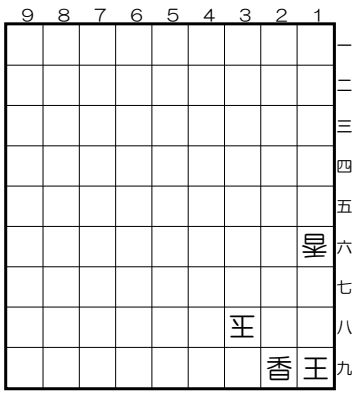
【解説】

協力詰は攻方と受方が協力して受方玉を詰ますルールです。協力“自玉”詰では目的が変わり、攻方と受方が協力して“攻方王”を詰ましま

す。ただ、攻方が受方玉に王手し続けるのは、普通の詰将棋や協力詰と変わりません。

出題図を再掲します。

協力自玉詰 4手



持駒 飛

初形では、受方16香が攻方19王に王手をかけています。攻方19王には逃げ道がないので、既に攻方王は詰んでいるように見えるかもしれません。しかし、攻方の持駒には飛が1枚あります。攻方は合駒で受けられるので、攻方王は詰んでいません。

攻方は受方16香からの王手を防ぐ必要があります。受方玉に王手をかけることも考えると、初手は18飛に決まります。

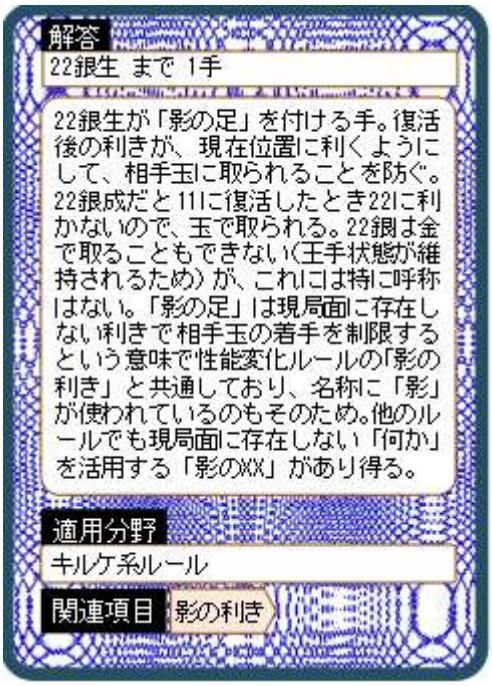
2手目18同香成と取っては、3手目18同王と取り返せるので、攻方王は詰みません。

2手目37玉に3手目17飛で解決します。受方が4手目17同香“生”と取れば、攻方王が詰上りです。攻方の持駒は空になっていて、合駒で受ける手はありません。

代えて2手目47玉はうまくいきません。3手目17飛に4手目同香生と進めれば、攻方19王に対して受方17香の王手がかかります。しかし、5手目28王と逃げられるので、攻方王は詰んでいません。受方玉を28の地点に利かせたままにするために、2手目は37玉を選ぶ必要があります。

本作は攻方王の詰みを妨げている攻方持駒飛を、どう消去するかが考えどころです。攻方飛を取らせる位置が重要です。

今月の手筋（解答）



フェアリー版くるくる作品展13解答発表

担当：たくぼん

今回はお手ごろの作品５題でしたが、解答者は私を含めて５名でした。そんな難しくはなかったと思いますがちょっととっつき難かったかな。七郎さんの３作は投稿時に解が書かれていないので私が解いて解答を七郎さんに送るシステムになっており解答者に私の名前が入っているのはそんな理由です。

〔解答成績〕（敬称略）

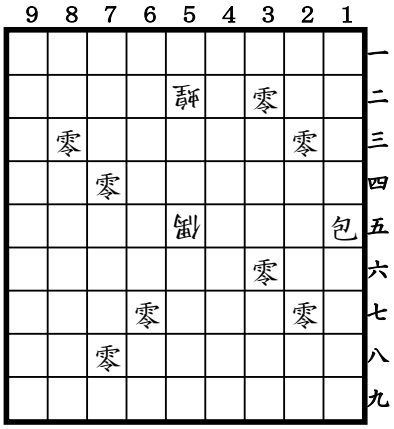
○:正解　－:無解　×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	計
神無七郎	○	○	○	○	○	5
占魚亭	○	○	○	○	○	5
若林	○	○	○	○	○	5
たくぼん	－	－	○	○	○	3
御原真尋	－	－	－	○	○	2

くるくる 13-1　若林作

協力詰 17手

持駒 なし



持駒 なし

蝗: Locust [0+1]
包: Leo（Q利きの包）[1+0]
偶: Dummy王 [0+1]
零: Zero［(0,0)-Leaper］[8+0], 取捨て

【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。

【Locust（蝗）】
フェアリーチェスの Locust。Queen の利きの方向にある敵駒を１つ飛び越したその直後の空きマスに着地し、飛び越えた敵駒を取る。一度に２つ以上の駒は飛び越せない。

【Leo（包・炮）】
フェアリーチェスの Leo。駒を取らないときは Queen と同じ動きで、駒を取るときは Lion と同じ動き（つまり、Queen の利きの方向にある駒を１つだけ飛び越えた先にある敵駒を取る）。

【Dummy 王（偶王）】
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

【Zero（零）】
(0,0)-Leaper。つまり、現在位置に移動する駒。

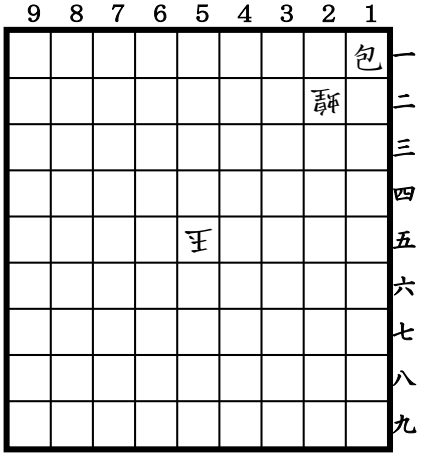
【取捨駒】
取っても持駒にならずに消える駒。

作者コメント
イメージした瞬間後半９手の一回転ができていました。もう一回転は僥倖。

51包 74-85蝗 95包 67-58蝗 59包 36-25蝗
15包 23-22蝗 11包 27-28蝗 19包 78-88蝗
99包 83-82蝗 91包 32-22蝗 11包
まで 17手

詰上図

持駒 なし



持駒 なし

★フェアリー駒だらけで蝗や包など利きを確認もしないといけないのでとっつきにくいところはあるかと思いますが、その壁を突破すればまさにくるくる級の趣向が現れます。手がほとん

ど限られていますので最後まですんなり行くことでしょう。考えるところは 8 手目で、22 へ行くか 28 に行くか？ここで 28 に行ってしまうと、時計回りで追って最後 11 包に 22-24 蝗とされて詰みません。22 に行くことで 23 零を消しておくことが大切でした。詰上りは盤上の零が一掃されて蝗も動けませんのでこれでジ・エンドです。包が最初、菱形に１周し、その後は四角に１周+αする軌跡で魅せる趣向でした。

神無七郎

ライオンがイナゴを追い立てるシュールな追い掛けっこ。蝗の最終地点を 22 にするため、８手目 23 零を先に消すのが重要な選択でした。

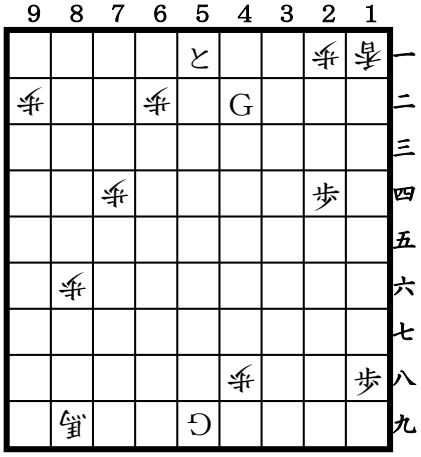
占魚亭

ぐるっと盤上２周。

くるくる 13-2　若林作

協力詰 21手

持駒 なし



持駒 なし

G: Grasshopper [1+0]
G: Grasshopper王 [0+1]
香: 香車 [0+1], 取捨 て

【協力詰】

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。

【Grasshopper（G）】

フェアリーチェスの Grasshopper。Queen の利きの方向にある駒を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。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に 2 つ以上の駒は飛び越せない。

【Grasshopper 王（Ｇ王)】

上記のロイヤル駒。本作では 59G

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

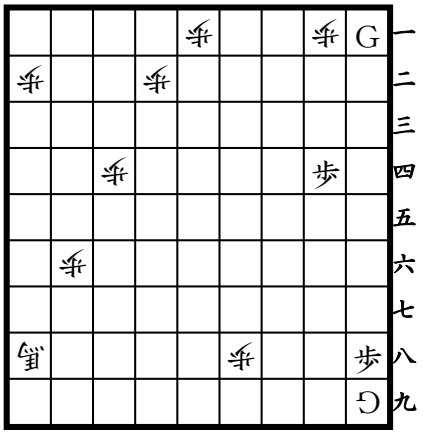
作者コメント

似た動きが極光 II 上田氏作の G 同士の追い回しに序奏をつけてもできるな、ということで作図しました。おまけ的な感覚のパロディ作です。メイン部分のキーは馬だけお借りしました。

15G 95G 59G 51G 95G 15G 51G 19G 11G 99G 19G 91G 99G 98馬 97G 11G 91G 51歩 41G 19G 11G まで 21手

詰上図

持駒 なし



持駒 なし

参考上田吉一作　極光Ⅱ114 番

★同じく若林さんの作品。上田さんの作品から発想されて出来た作品で、13-1 と同様の軌跡で魅せます。14 手目の 98 馬がキーとなっており、それに気づかないとずっとくるくるすることになってしまいます。くるくるではなくもっと凝った作品に昇華できそうな感じもしますね。51 とを取らせる関係で歩をどこかで使ってもらわないといけませんが、最後１筋に歩合させないために打てるのは 5 筋だけですので、結果初形のの 51 との位置に歩合をするということになりました。これも一つの様式美です。

神無七郎

最初２手目から「99G 19G 49 歩成 59G 98 馬 95G 88 馬…」の紛れに誘われました。結局手が続かないので、素直に「51 と」「11 香」を消す筋を読んで作意が判明。G 王が 19 に来たときの跳躍台を事前に撤去する 98 馬の伏線と、消えた「51 と」が受方の「51 歩」として復活する構成がお洒落です。

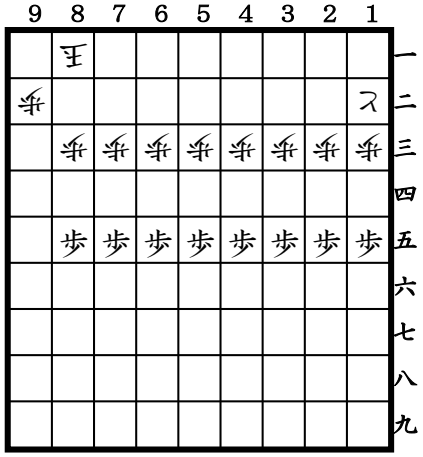
占魚亭

Gの追いかけっこ。

くるくる 13-3　神無七郎作

背面協力詰 89手

持駒 なし



持駒 銀

【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。

【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。

82 銀 72 玉 81 銀生 71 玉 72 銀生 62 玉
71 銀生 61 玉 62 銀生 52 玉 61 銀生 51 玉
52 銀生 42 玉 51 銀生 41 玉 42 銀生 32 玉
41 銀生 31 玉 32 銀生 22 玉 31 銀生 21 玉
22 銀生 32 玉 21 銀生 22 と 31 銀生 41 玉
42 銀生 32 玉 41 銀生 31 玉 32 銀生 42 玉
31 銀生 32 と 41 銀生 51 玉 52 銀生 42 玉
51 銀生 41 玉 42 銀生 52 玉 41 銀生 42 と
51 銀生 61 玉 62 銀生 52 玉 61 銀生 51 玉
52 銀生 62 玉 51 銀生 52 と 61 銀生 71 玉
72 銀生 62 玉 71 銀生 61 玉 62 銀生 72 玉
61 銀生 62 と 71 銀生 81 玉 82 銀生 72 玉
81 銀生 71 玉 72 銀生 82 玉 71 銀生 72 と
81 銀生 93 玉 92 銀生 94 玉 83 銀生 95 玉
96 歩 同玉 97 歩 95 玉 94 銀生 まで 89 手

作者コメント

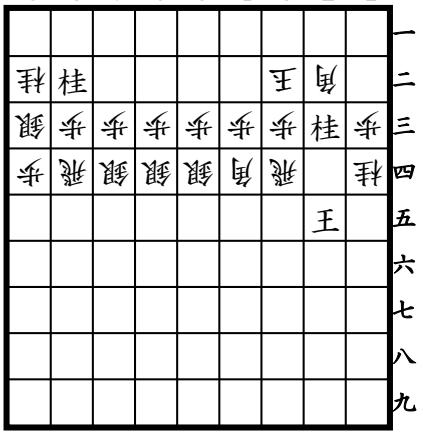
「くるくる 12-2 若林作」の銀鋸を往復化できないか考えていたときに思いついた趣向です。復路で「と金」を連れて来るのが特徴です。

後で気付いたことですが、昔「第 8 回神無一族の氾濫」で成桂を使って銀を運ぶ作品を発表したことがありました。本局とは運ぶ駒と運ばれる駒の関係が逆になっています。

参考図

神無七郎／詰将棋パラダイス／1997 年 12 月／第 8 回神無一族の氾濫

背面ばか詰 201手



持駒 なし

参考図手順

31 桂成 42 玉 41 圭 52 玉 51 圭 62 玉
61 圭 72 玉 71 圭 同玉 81 桂成 61 玉
71 圭 51 玉 61 圭 41 玉 51 圭 31 玉

41 圭 21 玉 31 圭 12 玉 21 圭 11 玉
12 圭 21 玉 11 圭 32 玉 21 圭 12 角
22 圭 41 玉 31 圭 51 玉 41 圭 61 玉
51 圭 71 玉 61 圭 81 玉 71 圭 91 玉
81 圭 82 銀 92 圭 同玉 93 桂 81 玉
92 桂成 72 玉 81 圭 71 玉 72 圭 81 玉
71 圭 92 玉 81 圭 72 銀 91 圭 82 玉
92 圭 71 玉 81 圭 62 玉 71 圭 61 玉
62 圭 71 玉 61 圭 82 玉 71 圭 62 銀
81 圭 92 玉 91 圭 82 玉 92 圭 71 玉
81 圭 61 玉 71 圭 52 玉 61 圭 51 玉
52 圭 61 玉 51 圭 72 玉 61 圭 52 銀
71 圭 82 玉 81 圭 92 玉 91 圭 82 玉
92 圭 71 玉 81 圭 61 玉 71 圭 51 玉
61 圭 42 玉 51 圭 41 玉 42 圭 51 玉
41 圭 62 玉 51 圭 42 銀 61 圭 72 玉
71 圭 82 玉 81 圭 92 玉 91 圭 82 玉
92 圭 71 玉 81 圭 61 玉 71 圭 51 玉
61 圭 41 玉 51 圭 32 玉 41 圭 31 玉
32 圭 41 玉 31 圭 52 玉 41 圭 32 銀
51 圭 62 玉 61 圭 72 玉 71 圭 82 玉
81 圭 92 玉 91 圭 82 玉 92 圭 71 玉
81 圭 61 玉 71 圭 51 玉 61 圭 41 玉
51 圭 31 玉 41 圭 22 玉 31 圭 21 玉
22 圭 23 角 11 圭 31 玉 21 圭 42 玉
31 圭 22 銀 41 圭 52 玉 51 圭 62 玉
61 圭 72 玉 71 圭 82 玉 81 圭 92 玉
91 圭 82 玉 92 圭 71 玉 81 圭 61 玉
71 圭 51 玉 61 圭 41 玉 51 圭 31 玉
41 圭 21 玉 31 圭 32 角 22 圭 23 角
31 圭 12 玉 11 銀 まで 201 手

★七郎さんが示された参考図の時代は私はまだフェアリー界にいませんでしたので本作は知りませんでした。背面協力詰の長編趣向作でこれほどの作品が発表されていたとは驚きです。その時の七郎さんのコメントも凄いですね。

七郎―発展性がありそうな素材だが、本作は単純すぎたか。

★まだまだ発展性があるとのことで、そんな作品を見てみたいですね。本作はくるくる 12 で発表された若林さんの作品を往復化した作品で、5 段目の歩で早詰を防いで 12 と配置できれいに往復化を実現しています。

占魚亭

12-2 の改作ですね。と金を引き連れる復路が素晴らしいです。

若林

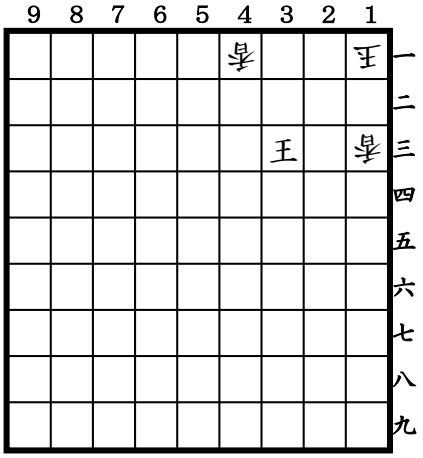
復路にと金を連れて行く別趣向が埋まっていたとは。お見事です。

たくぼん

これほど簡素に一往復ができるとは素晴らしい。これは発表したくなりますね

くるくる 13-4　神無七郎作

天使詰 107手



持駒 歩18

【天使詰】

双方協力して最長手数で受方の玉を詰ます。手順中に同一局面があってはならない。

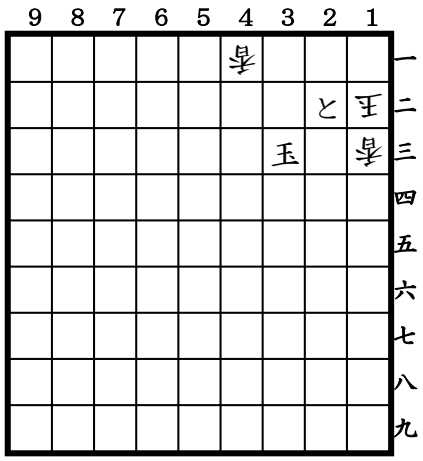
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 11 と 同玉
12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 同玉
22 歩 11 玉 21 歩成 12 玉 22 と

まで 107 手

作者コメント

12 手で歩 2 枚を消す持駒消去。fmza に天使詰が実装されたので、動作確認用に作った例図です。

詰上図



持駒 なし

★ほとんど解説するところはありませんが、とにかく歩を使って手数を伸ばします。11 玉の時は 12 歩、21 玉、11 歩成、31 玉、21 と、同玉の 6 手で 1 歩消去、21 玉の時は、22 歩、11 玉、21 歩成、12 玉、11 と、同玉の 6 手で 1 歩消去して 2 歩を 12 手かけて消去します。最後は 11 とではなく 22 ととして詰め上げます。まさにくるくる級の天使詰の作品です。fmza に天使詰が実装されましたのでこのような楽しい作品がたくさん発表されればうれしいですね。

占魚亭

「12 歩、21 玉、22 歩、31 玉…」が第一感でした（苦笑）。

若林

復路にと金を連れて行く別趣向が埋まっていたとは。お見事です。

御原真尋

6 手かけて手駒の歩を 1 枚減らせば、あとはそれをくるくると。機構が分かれば長手数でもなんとか解けました。

たくぼん

まさに王道のくるくる作品。最後に方向転換して 22 とが完璧なラストですね。ついでに言うと天使詰は基本協力詰なので天使協力詰の方がいいような気がするのですがどうでしょう？

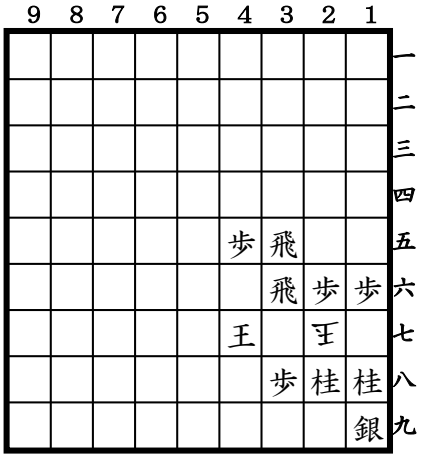
上記コメントに対する七郎さんの返信

七郎

なお、コメントにあった「天使詰」の名称の件ですが、fmza のヘルプファイルでは「同一局面禁最長協力詰」と表現されています。多分、これが内容を最も端的に表した“機能的名称”で、それでは長すぎるので「天使詰」という“一般名称”を使うということで良いのではないでしょうか。

くるくる 13-5　神無七郎作

悪魔詰 37手



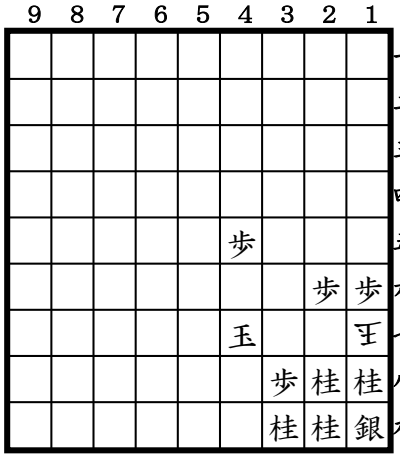
持駒 金4桂2

【悪魔詰】

双方協力して受方玉の詰みを可能な限り避ける。不詰の局面に到達してもよく、その場合は作品が不完全。

17 金 同玉 37 飛 27 金 同飛 同玉
17 金 同玉 37 飛 27 飛 同飛 同玉
17 金 同玉 37 飛 27 飛 同飛 同玉
17 金 同玉 37 飛 27 飛 同飛 同玉
17 金 同玉 37 飛 27 金 同飛 同玉
37 金 17 玉 27 金 同玉 39 桂 17 玉
29 桂 まで 37 手

詰上図



持駒 なし

作者コメント

こちらは金の持駒消去。天使詰と悪魔詰は似ていますが、悪魔詰は厳重に管理しないと、すぐ「不詰」になるので、天使詰の方が若干作り易いと思います。

1 手目 37 金は、17 玉以下
27 金 同玉 17 金 同玉 37 飛 27 金
同飛 同玉 37 飛 27 飛 同飛 同玉
17 金 同玉 37 飛 27 飛 同飛 同玉
17 金 同玉 37 飛 27 金 同飛 同玉
37 金 17 玉 27 金 同玉 39 桂 17 玉
29 桂 迄 35 手

10 手目 27 金合は、
27 同飛 同玉 37 金 17 玉 27 金 同玉
37 金 17 玉 27 金 同玉 37 金 17 玉
27 金 同玉 37 金 17 玉 27 金 同玉
39 桂 17 玉 29 桂 迄 31 手

28 手目 27 飛は、
同飛 同玉 39 桂 17 玉 37 飛 27 合 同飛
迄 35 手

★桂は打ってしまうと玉の動けるマスがなくなってしまうので早く詰みます。初手は 17 金か 37 金の 2 択です。37 金と打ってみると 17 玉以下上記順で 35 手と 2 手短くなります。37 飛で王手したところが考えどころで飛合か金合かの選択があります。手順を伸ばすことを考えれば飛合して飛を離して打ち合駒請求する方が良さそうですが、その際、17 金と捨てなくてはならないのがポイントで、1 回目（4 手目）は飛合が無いので金合、2 回目（10 手目）は飛合、3 回目（16 手目）も飛合、4 回目（22 手目）も飛合、ここまでは飛合ですが 5 回目（28 手目）から金合に変わります。その理由は持駒に金がないため飛合だと同飛、同玉のあと 17 金が打てないため、桂を打つか 17 飛とするかしかなく早く詰んでしまいます。

★ちなみにですが本図を天使詰 37 手としても同手順の完全作になります。悪魔詰と天使詰という両極端なネーミングですが似たルールですね。また 13-4 を悪魔詰で解くと 12 歩、同玉で不詰です。このあたりが 2 つのルールの差異となります。

占魚亭
34 手かけて盤上の飛 2 枚と駒台の金 4 枚を消去。面白かったです。

若林
くるくるらしく飛金を消費して桂をならべて〆。楽しくできてます。

たくぼん
悪魔詰はほとんど解いた記憶がないので新鮮でした。受方は詰まないようにするのに飛や金を渡して延命するのも面白い。最後飛合いから金合に変わるところも作品としての見所になっていますね。悪魔詰も天使詰同様今後が楽しみなルールですね

御原真尋
6 手 1 組で手駒の金が 1 枚減ることが分かれば、これもくるくると繰り返せばよいわけですね。28 手目の金の限定打（最長手順を求めると金に限定される）にも味があり楽しかったです。

【総評】

神無七郎
自作が過半数だと解答も楽ですね。今月は大量に作品が出題されているので、ちょうど都合が良かったです。

占魚亭
今回も面白い作品揃いでした。

御原真尋
繰り返し手順の構造を整理して考えられると、手数が長くても比較的容易に解くことができ、とても満足感がありました

****

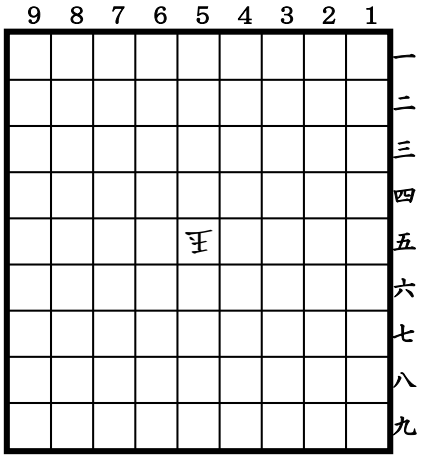
年賀詰紹介

2025 年ネットで発表された年賀詰を紹介します。手順を公表されていない作品は図面のみ紹介します。(作品収集は詰将棋おもちゃ箱を参照させていただいております)

また解答が発表されていない作品は図面のみ掲載しています。

１．占魚亭（占魚亭残日録）

対面双方マキシ協力詰　7手



持駒 金桂

b）持駒　銀桂

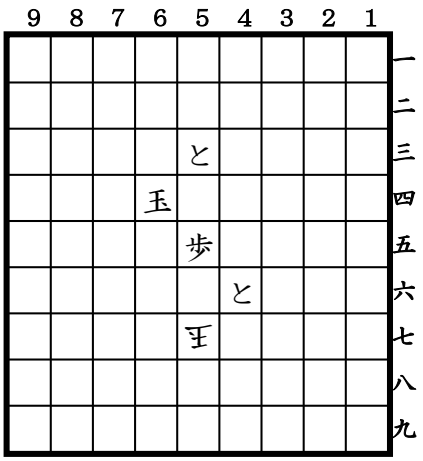
【対面】
敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【双方マキシ】
攻方受方ともに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。

【協力詰】
双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は不可。

２．加賀孝志「ヘビはニョロニョロ」

安南協力自玉詰　10手



持駒 銀歩2

【安南】
盤上の駒は、すぐ後ろのマスに味方の駒があるとき、動き（効き）がその駒の動き（効き）に変化する。

【協力自玉詰】
双方協力して最短で先手玉が詰んだ局面を作る（先手は後手玉に王手をかけ続けなければならない）

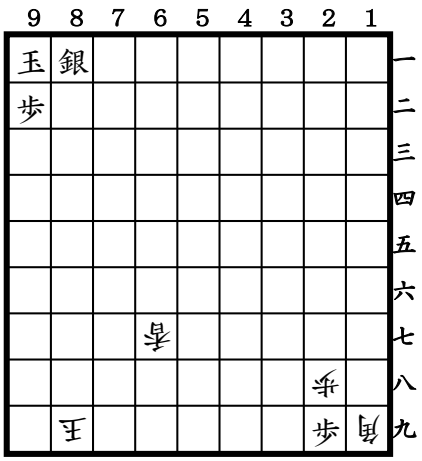
３．吉田直嗣　年賀推理将棋
指し初めの一局

「あけましておめでとう。指し初めの一局はどうだった？」
「７手で詰ませて勝ったよ。相手は２手目に玉を動かしたけどこっちは７段目への手を指したんだ。」
「新年早々から絶好調だね。今年もよろしく」
さて、どんな将棋だったのだろうか。
そして令和７年、貴方の勝負手は？

・７手で詰んだ
・２手目は玉
・７段目に着手

4．θ「蛇行」　（詰将棋メーカー）

協力自玉詰　16手

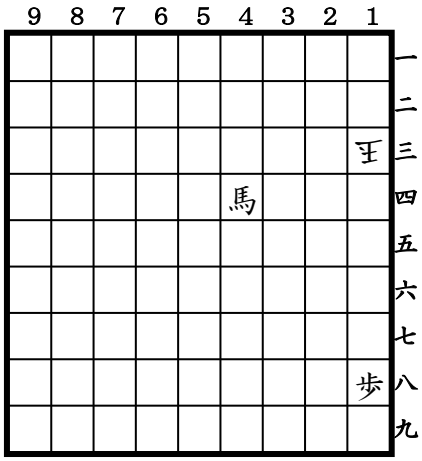


持駒 角

【協力自玉詰】
双方協力して最短で先手玉が詰んだ局面を作る（先手は後手玉に王手をかけ続けなければならない）

5．xzg17　（詰将棋メーカー）

マキシ協力詰（Snake王使用）19手



持駒 なし

【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。

【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。

【Snake】
前に 1 マス動いた後に斜め前 45 度に何マスでも進め、後ろに 1 マス動いた後に斜め後ろ 45 度に何マスでも進める Rider 駒。

【Snake 王】
Snake の性能を持った王。

6．山口成夫 中将棋の協力詰　37 手

7．神無太郎

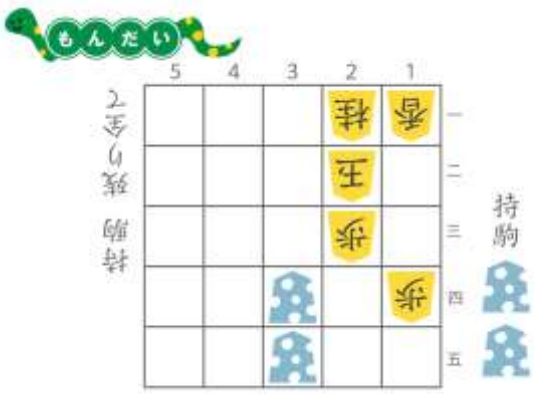
謹んで初春のお慶びを申し上げます

２０２５＝へ^び＋ど^し

①違う平仮名には違う数字を当てはめてください。

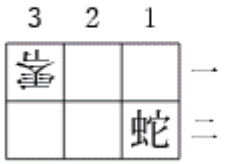
②２０２５を異なる立方数の和で表してください。

８．Kawazoe　いつつブログ



９．Springs（フェアリーの風音）

３×２盤ランダム詰将棋



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

p=1-(5/6)^10

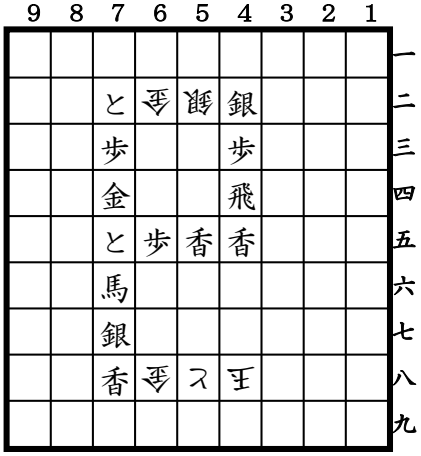
蛇：蟠蛇

零：Zero王

【ｎ×ｍ盤】
ｎ×ｍの大きさの盤を使用する。
【ランダム詰将棋】
着手は動かす駒を決めることしかできず、その駒が可能な動き方全体から等確率で１つ選ばれて動く。指定された確率 p 以上で詰みとなる着手列を求める。
［備考］
・攻方は最短手数の詰みを目指し、受方はできるだけ詰まないように応じる。
・着手列 F の途中で詰みとなる場合も、「着手列 F で詰み」とみなす。
・千日手は考慮しない。同一局面が現れてもよい。
【蟠蛇（蛇）】
縦と斜め後ろに１マス進む駒。
【Zero（零）】
(0,0)-Leaper。つまり、現在位置に移動する駒。
【駒詰】
玉が指定駒の性能になる。ルール名は例えば「角王」のように「駒名＋王」で表す。

１０．　たくぼん　たくぼんの解図日記

強欲協力詰　31手



持駒 なし

【強欲】
駒を取る手を優先して着手を選ぶ。
【協力詰】
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

****
【解答】

１．
a) 47 桂 66 玉 67 金 65 玉 56 金 54 玉 55 桂 迄 7 手
b) 46 銀 66 玉 57 銀 77 玉 68 銀 同玉 69 桂 迄 7 手

８．

９．

蛇 零 蛇 零 …… 蛇 まで 43 手
（攻方が 22 回指す）

１０．
58 馬 同玉 59 歩 同玉 68 銀 同玉
67 金 78 玉 77 金 同玉 76 と 同玉
75 金 同玉 74 飛 65 玉 64 飛 55 玉
54 飛 45 玉 44 飛 同玉 53 銀生 43 玉
52 銀生 同玉 62 と 同玉 71 銀 同玉
72 金 迄 31 手

★感想が届いているので掲載します。

占魚亭
58 馬～72 金 迄 31 手
すらすら気持ちのいい捌き。五段目の駒を消す部分が好きです。
平井康雄
超簡単で気持ち良く詰みました
小池正浩
つい同玉としそうになる局面が数か所。飛車の押し売りが特に印象に残りました。

フェアリー短編コンクール 2025(仮)作品募集

担当:占魚亭

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、手数の合計が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・穽(〇)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 (■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。

空きスペースコラム

年賀パズル

神無太郎

大学の同級生のオリジナル年賀パズルを少しだけアレンジしてみました。

A、B を項数 6 の等差数列とします。
A:a1, a2, a3, a4, a5, a6
B:b1, b2, b3, b4, b5, b6
c1＝a1 の b1 乗、c2＝a2 の b2 乗、
c3＝a3 の b3 乗、c4＝a4 の b4 乗、
c5＝a5 の b5 乗、c6＝a6 の b6 乗として、
c1×c2×c3×c4×c5×c6＝25 (2025 年の 25)

となるような A、B を一組求めてください。

なお、公差 0 を認めると、
A:1/3, 1/3, 1/3, 1/3, 1/3, 1/3
B:5, 5, 5, 5, 5, 5

のようなあまり面白くないものも答えになってしまうので、公差は 0 ではないものとします。

答えは次期編集長が考えてくれると思います。調整はしてないけど。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
＝　臨時⑤　神無太郎の氾濫　解答編　　＝
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

占魚亭さんから感想をいただきました。いつもありがとうございます。ページ数を抑えるために改行を少なくしています。ちょっと見にくくなっていると思いますがご了承ください。

＜ルール説明＞

【協力詰】先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

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

【打歩】打歩詰以外の詰手を禁手とする。

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

【アンチキルケ】駒取りがあったとき、取った方の駒が最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

【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。

【AntiAndernach】玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

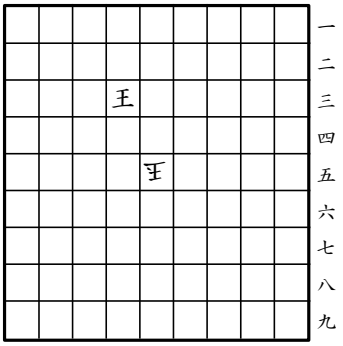
【ライフル】駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

※奇数手の問題は受方から指し始めてください。

＜問題＞

【r5-1】

点鏡キルケ協力自玉詰 6手



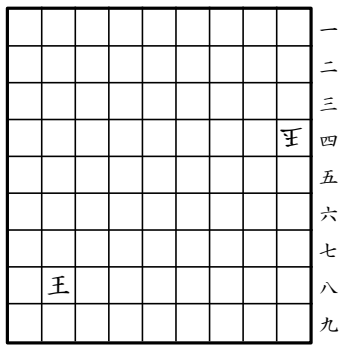
持駒 角

22 角 88 飛 28 角成 46 角 同馬/22 角 64 飛 まで 6 手

占魚亭：序２手が分かれば後はすらすら。

【r5-2】

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 6手



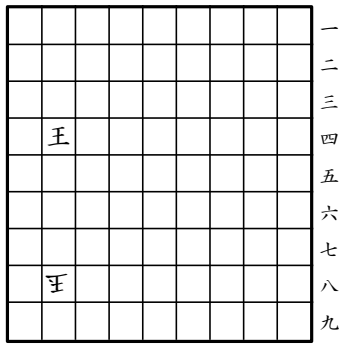
持駒 飛

11 飛 12 角 同飛成/22 角 13 角 23 龍 87 歩 まで 6 手

占魚亭：実戦初期位置に復活させて性能を入れ替える３手目が肝ですね。

【r5-3】

点鏡キルケ協力自玉詰 7手



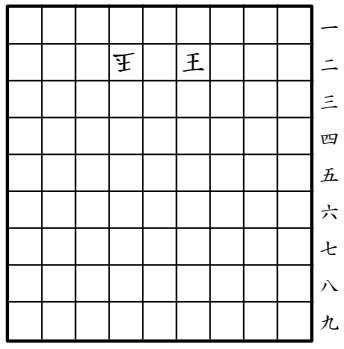
持駒 なし

25 飛 85 王 87 角 同王/22 角 23 香 85 王 86 飛 まで 7 手

占魚亭：影の足を利用。攻方王が８筋で上下移動する展開と上手く融合している。

【r5-4】

点鏡AntiAndernach協力自玉詰 7手



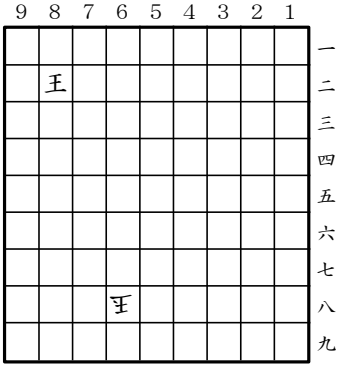
持駒 なし

48 歩 53 王 57 歩 52 王 58 歩生転 51 王 59 歩生 まで 7 手

占魚亭：この組合せは考えていませんでした。二歩禁利用の最終手が鮮やか。

【r5-5】

点鏡キルケ協力自玉詰 8手



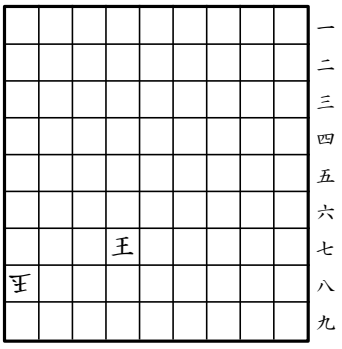
持駒 角

95 角 86 飛 同角 77 飛 63 飛 47 角 18 飛成 92 金 まで 8 手

占魚亭：点鏡色の濃い手順。

【r5-6】

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 8手



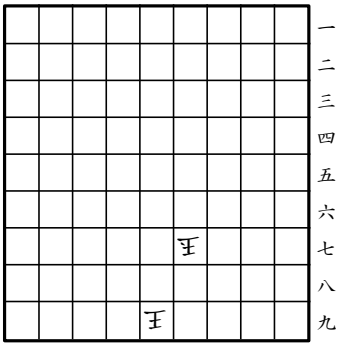
持駒 角

21 角 32 角 同角成/22 角 88 玉 33 馬 44 歩 同馬/43 歩 66 歩 まで 8 手

占魚亭：王を歩の性能にして 66 歩迄と山を張れなくもないけど難しかったです。

【r5-7】

点鏡All-in-Shogi協力自玉詰 8手



持駒 なし

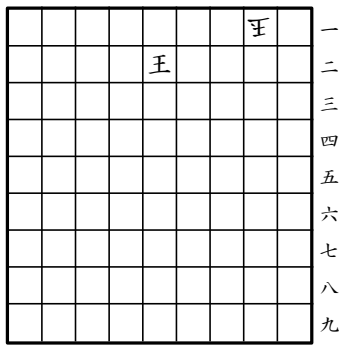
51v 桂 67v 王 43v 飛 57 飛 53v 飛成 65v 王 45v 角 54v 王 まで 8 手

占魚亭：在庫と衝突……。攻方王が 54 まで動くのは意外性大。

※私も大量ストックがあるので心配です。

【r5-8】

点鏡AntiAndernach協力自玉詰 9手



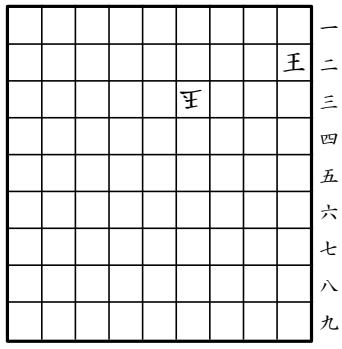
持駒 なし

67 角 43 王 56 角生転 54 王 12 玉 98 王 21 玉 12 角生転 32 角 まで 9 手

占魚亭：２度の角転を活かした好手順。

【r5-9】

点鏡ライフル打歩協力自玉詰 9手



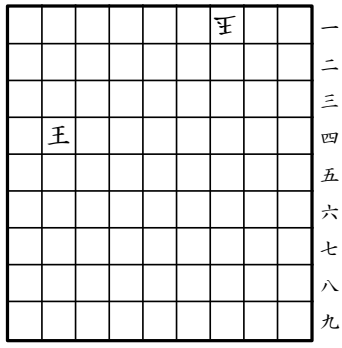
持駒 なし

89 角 21 王 32 角 同王>21 88 角生 89 角 34 玉 98 王 21 歩 まで 9 手

占魚亭：居食いがアクセント。王の大移動が気持ちいい。

【r5-10】

点鏡アンチキルケ協力自玉詰 14手



持駒 桂

43 桂 67 角 21 桂成 32 玉 22 圭 41 玉 32 圭 78 飛 52 圭 58 飛 42 圭 68 角 51 圭 同飛成>82 まで 14 手

占魚亭：詰み形をイメージしやすいので、手数のわりに易しかったです。

「詰将棋メーカー」好作選（2024 年 11・12 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。

【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。

【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。

【駒余り禁】
最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【衝立協力詰】
双方協力して最短手数で受方玉を詰める。
初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または不成立となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、指し直しができる。
［補足］
攻方の最終手は「考えられる全ての局面に対して王手または不成立となるような着手であればよく、「考えられる全ての局面に対して詰み」である必要はない。
作品が完全作となるのは、ルールに従って得られた手順が、次の条件を満たすときである。
・不必要な指し直しを除いて、攻方の手が一意に決まる。
・受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる。

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

〔不成立となる着手〕
（1）王手がかかっているが解消できない手。
（2）自分の王を王手にさらす手。
（3）相手の駒のある場所に駒を動かす手。
（4）相手の駒を飛び越える手。
（5）打歩詰。

〔棋譜（攻方視点）表記用の記号〕

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

※1 XY の XY が直前の着手と同じ場合は（同）という表記を使う。
※2 衝立将棋では王手に+の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、+は省略する。詰を意味する++も省略。

【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。

【Leo（炮）】
フェアリーチェスの Leo。
中国象棋の Pao の利きの方向を Queen にしたもの。駒を取らずに動く時は Queen と同じ。駒を取る時は Queen の方向に1枚だけ駒を跳び越えて動く。

【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。

【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。

【取禁】
手順中に駒を取る手があってはならない。

【詰将棋】
攻方は受方がどのように応じ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］
・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

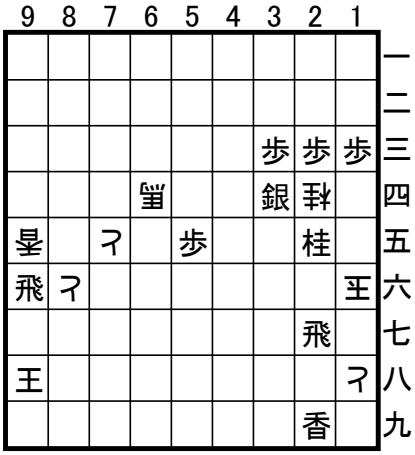
【双方マキシ】
攻方受方ともに最長距離の着手を選ぶ。
［補足］
・距離は将棋盤を９×９の正方格子とみなし、通常の距離で測る。
・駒を打つ着手は距離1と定める。

【Queen（Q）】
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【滅南】
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。

■No.301

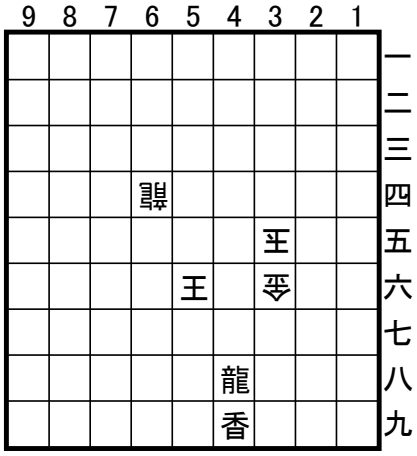
若林
協力詰 107手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※盤上の駒はすべて取捨駒
(2024.11.01)

■No.302

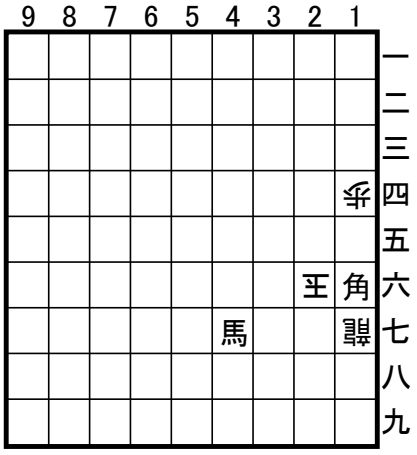
xzg17
協力自玉詰 6手



持駒 桂
(2024.11.03)

■No.303

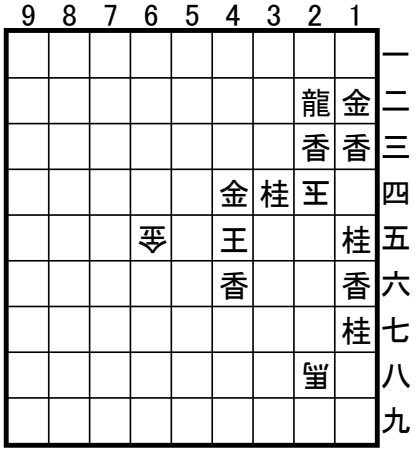
尾形
安南詰 13手



持駒 金銀
(2024.11.04)

■No.304

springs
協力自玉詰 150手

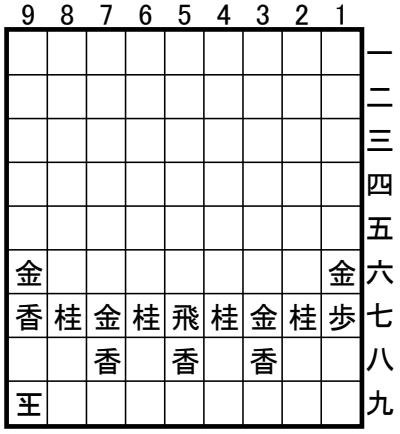


攻方持駒 飛歩18
受方持駒 なし
(2024.11.05)

■No.305

springs

駒余り禁協力詰 677手



攻方持駒 銀3歩17

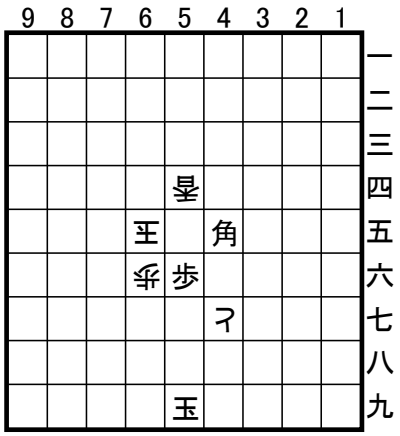
受方持駒 なし

(2024.11.06)

■No.306

xzg17

衝立協力詰 7手



持駒 角　金

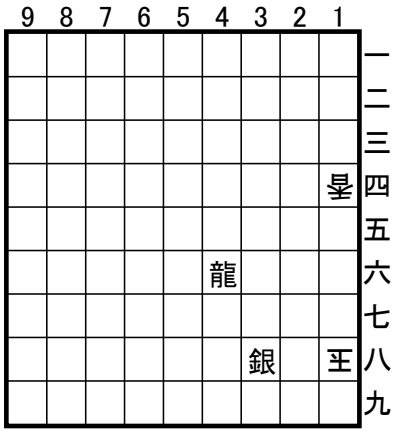
※指し直し上限0回

(2024.11.13)

■No.307

seaslugmhr(御原真尋)

安南詰 7手



持駒 金

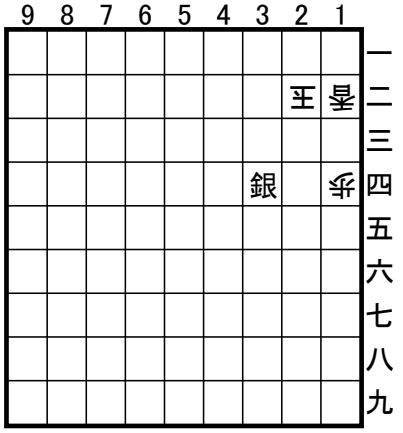
「sturgeon」

(2024.11.21)

■No.308

せら

All-in-Shogi協力詰 3手



攻方持駒 角2

受方持駒 なし

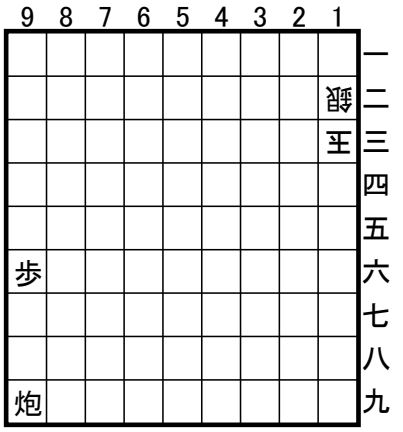
※Twitter発表(2019.06.23)再録

(2024.11.23)

■No.309

springs

協力自玉詰 28手



持駒 なし

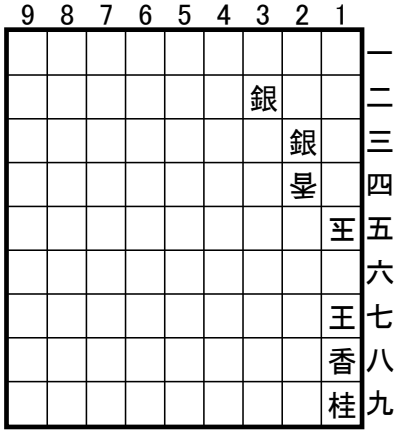
※炮:Leo王(Q利きの包)

(2024.11.25)

■No.310

尾形

背面打歩協力自玉詰 6手



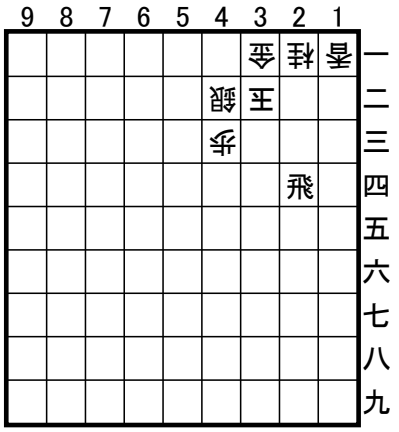
持駒 飛

(2024.11.28)

■No.311

御原真尋

安南詰 5手



持駒 角銀

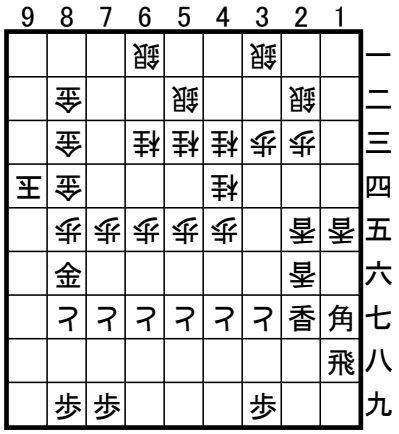
「amberjack」

(2024.11.28)

■No.312

無い段

取禁協力詰 529手



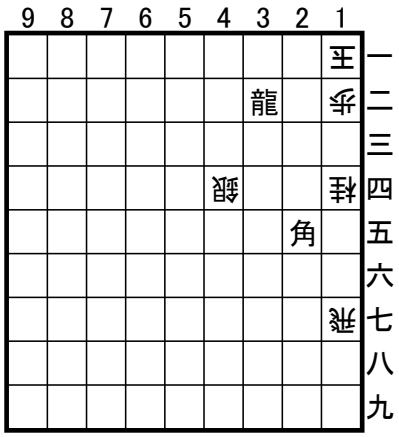
持駒 なし

(2024.11.28)

■No.313

尾形

安南詰 15手



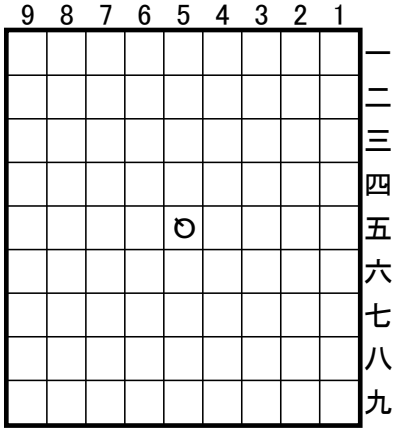
持駒 歩2

(2024.12.11)

■No.314

若林

双方マキシ協力詰 13手



持駒 角2銀2桂歩

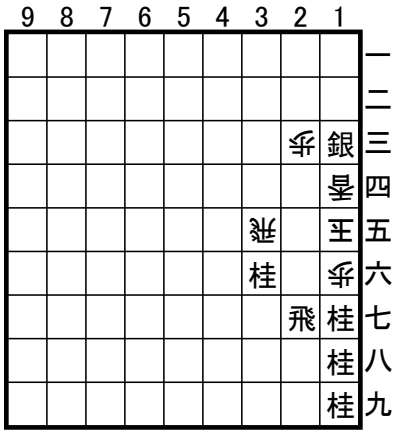
※Q：Queen王

(2024.12.20)

■No.315

無い段

協力詰 5手



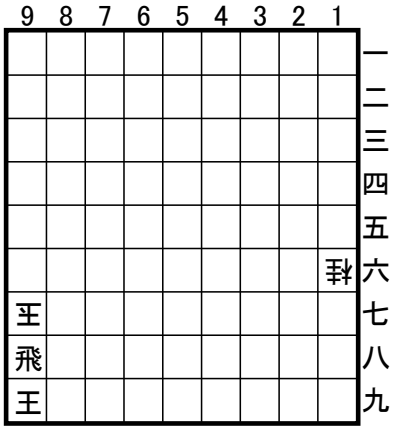
持駒 なし

(2024.12.22)

■No.316

springs

減南協力自玉詰 34手



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※飛：成れない飛車

(2024.12.25)

今回は、2024 年 11～12 月に発表された 67 作（11 月:41 作〔「協力詰3手　盤上飛角玉のみ　5題」を含む〕／12 月:26 作）の中から選びました。
※コメント:★＝占魚亭／●＝駒井／▲＝springs

■No.301（若林／協力詰 107 手）
＜手順＞
26 飛 17 玉 97 飛 77 と 27 飛 16 玉
96 飛 76 と引 26 飛 17 玉 97 飛 67 と
27 飛 16 玉 96 飛 66 と引 26 飛 17 玉
97 飛 57 と 27 飛 16 玉 96 飛 56 と
26 飛 17 玉 97 飛 47 と 27 飛 16 玉
96 飛 46 と 26 飛 17 玉 97 飛 37 と
27 飛 16 玉 96 飛 36 と 26 飛 17 玉
97 飛 27 と 同飛 16 玉 96 飛 66 と
26 飛 17 玉 97 飛 57 と 27 飛 16 玉
96 飛 56 と 26 飛 17 玉 97 飛 47 と
27 飛 16 玉 96 飛 46 と 26 飛 17 玉
97 飛 37 と 27 飛 16 玉 96 飛 36 と
26 飛 17 玉 97 飛 27 と 同飛 16 玉
96 飛 86 馬 26 飛 17 玉 97 飛 77 馬
27 飛 16 玉 96 飛 66 馬 26 飛 17 玉
97 飛 57 馬 27 飛 16 玉 96 飛 46 馬
26 飛 17 玉 97 飛 37 馬 27 飛 16 玉
96 飛 26 馬 同飛 17 玉 27 飛 迄 107 手

●詰ますために受方 17 玉・攻方 26 飛・攻方 97 飛の局面を作る。受方 26Xの移動合が必要。条件に合うのは受方馬の移動合だが、そこに至るまでに二枚のと金を消去する。明快な仕組みながら、長編らしい手間のかかる構成が実現されている。

▲26 の地点で駒を取らないと詰みの形を作れないが、構造上と金は 26 に呼べない。邪魔なと金を取り切ってから馬を 26 に呼ぶ。と金と馬の違いに着目した仕組みが面白い。

■No.302（xzg17／協力自玉詰6手）
＜手順＞
47 桂 同金 37 龍 36 金 46 龍 同金 迄6手

▲金の出現マジック。

■No.303（尾形／安南詰 13 手）
＜手順＞
36 金 16 玉 25 銀 15 玉 48 馬 37 歩
同馬 同龍 26 金 同龍 16 歩 同龍
24 銀 迄 13 手

▲楽しい駒捌き。

■No.304（springs／協力自玉詰 150 手）
＜手順＞
33 龍 14 玉 24 龍 同玉『27 飛 26 飛
25 歩 同飛 同飛 14 玉 24 飛 同玉』×18
27 飛 同馬 迄 150 手

●2手目 27 同馬は攻方が歩合をできるため詰んでいない。攻方が持駒歩を消去する方法が悩ましい。攻方が受方に飛を譲渡して、飛合を動かす手順で解決する。目的は分かりやすいが、解決方法に程よい謎解き要素があって、解いて気持ちのいい作品。

■No.305（springs／駒余り禁協力詰 677 手）
＜手順＞
『88 銀 98 玉 99 銀 89 玉 98 銀 88 玉
89 銀 79 玉 88 銀 68 玉 79 銀 59 玉
68 銀 48 玉 59 銀 39 玉 48 銀 28 玉
39 銀 19 玉 28 銀 18 玉 19 銀 29 玉
18 銀 28 玉 29 銀 39 玉 28 銀 48 玉
39 銀 59 玉 48 銀 68 玉 59 銀 79 玉
68 銀 88 玉 79 銀 98 玉 99 歩 同玉』×16
88 銀打 98 玉 99 歩 89 玉 98 銀 迄 677 手

●攻方の持駒歩を消去したいのは、ルール設定からはっきりしている。しかし、その方法が限られているのが面白い。

■No.306（xzg17／衝立協力詰7手　※指し直し上限0回）
＜手順＞
55 金（同）54 角（―）45 角（―）68 角 迄7手
＜審判視点＞
55 金 同香 54 角 56 玉 45 角 57 玉
68 角 迄7手

★衝立将棋での取らず手筋。香を残す理由に感心。

●取れる香をあえて取らない、いわゆる取らず手筋。6手目で応手によっては逆王手がかかるようにすることで、受方が何を指したか分かる仕組み。普通詰将棋で見られる取らず手筋を、衝立らしい意味付けで表現している。駒を取らない方が得という状況が、衝立で自然に実現しているのが興味深い。

▲衝立特有の取らず手筋。簡潔なまとめが良い。

■No.307（seaslugmhr（御原真尋）／安南詰7手「sturgeon」）
＜手順＞
16 龍 同香 29 金 17 玉 28 金 19 玉
29 銀 迄7手

●攻方が大駒の龍を捨てて、受方香を呼び出すのが好感触。受方玉の利きが変わるのは一瞬で、すぐに元の利きに戻るのも面白い。攻方金が上下する手順を入って、視覚的にも楽しい手順。

■No.308（せら／All-in-Shogi 協力詰3手）
※Twitter 発表（2019.06.23）再録
＜手順＞
88 角 13 玉 79 角打 迄3手

●初手の限定打は3手目の限定打を見据えたもの。限定打の複合によって初めてそれぞれの打ち場所が決まるのが面白い仕組み。

▲複合限定打。この配置で初手 88 角は素晴らしい。

■No.309（springs／協力自玉詰 28 手）
＜手順＞
11 炮 23 銀 33 炮 24 玉 22 炮 34 銀
44 炮 35 玉 33 炮 45 銀 55 炮 46 玉
44 炮 56 銀 66 炮 57 玉 55 炮 67 銀生
77 炮 68 玉 66 炮 78 銀生 88 炮 79 玉
77 炮 89 銀生 99 炮 88 玉 迄 28 手

●攻方 Leo 王一枚で、受方玉・銀をセットで遠征させる。分かりやすく楽しい手順。

■No.310（尾形／背面打歩協力自玉詰6手）
＜手順＞
11 飛 12 角 55 飛成 14 玉 25 龍 26 歩 迄6手

▲最終手 26 歩に対し、同王も 24 龍も受方玉を打歩以外で詰ます禁手。背面ルールを利用し、紐なしの打歩で詰ます浮遊感を際立たせている。

■No.311（御原真尋／安南詰5手「amberjack」）
＜手順＞
41 角 同金 22 飛成 同玉 23 銀 迄5手

▲実戦的な初形。2手目 33 玉の変化がアクセント。

■No.312（無い段／取禁協力詰 529 手）
＜手順＞
98 飛 97 と 95 金 93 玉 94 金 92 玉
93 金 81 玉 92 金 71 玉 81 金 72 玉
71 金 62 玉 72 金 51 玉 62 金 41 玉
51 金 42 玉 41 金 32 玉 42 金 21 玉
32 金 11 玉 21 金 12 玉 11 金 13 玉
12 金 14 玉 13 金 24 玉 14 金 34 玉
24 金 35 玉 34 金 36 玉 35 金 46 玉
36 金 56 玉 46 金 66 玉 56 金 76 玉
66 金 86 玉 88 飛 87 と左 76 金 95 玉
86 金（中略）66 玉 56 金 76 玉 78 飛
77 と左 66 金 86 玉 76 金（中略）56 玉
46 金 66 玉 68 飛 67 と左 56 金 76 玉
66 金（中略）46 玉 36 金 56 玉 58 飛
57 と左 46 金 66 玉 56 金（中略）36 玉
35 金 46 玉 48 飛 47 と左 36 金 56 玉
46 金（中略）24 玉 14 金 34 玉 38 飛
36 桂 24 金 44 玉 34 金 54 玉 44 金
64 玉 54 金 73 玉 64 金 72 玉 73 金
81 玉 72 金 91 玉 81 金 92 玉 91 金
93 玉 92 金 94 玉 93 金 95 玉 94 金
96 玉 95 金 86 玉 96 金 76 玉 86 金
66 玉 76 金 56 玉 66 金 46 玉 28 角
37 と 48 飛 47 と右 56 金 35 玉 46 金
44 玉 35 金 54 玉 44 金 64 玉 54 金
（中略）66 玉 76 金 56 玉 58 飛 57 と右
66 金 46 玉 56 金 35 玉 46 金（中略）
76 玉 86 金 66 玉 68 飛 67 と右 76 金
56 玉 66 金 46 玉 56 金（中略）86 玉
96 金 76 玉 78 飛 77 と右 86 金 66 玉
76 金 56 玉 66 金（中略）96 玉 95 金
86 玉 88 飛 87 と右 96 金 76 玉 86 金
66 玉 76 金（中略）96 玉 95 金 97 玉
98 飛 86 玉 96 飛 迄 529 手

★周回軌道を反転させる展開が見事。このシリーズのベスト。

▲52 手目に 87 と右としても収束には入れない。収束に入るためには反時計回りで玉を追ってくる必要がある。1周で1枚のと金をずらし、308 手目に桂を跳ねる。周回ルートを切り替えるのだ！ 反時計回りで周回できるようになったので、と金たちを元に戻して収束に向かう。

■No.313（尾形／安南詰 15 手）
＜手順＞
31 歩 21 角 同歩成 同歩 22 角 同歩
31 歩 12 玉 22 歩成 13 玉 23 と 同桂
24 歩 同玉 34 龍 迄 15 手

▲冒頭6手で 12 歩を 22 へ動かす。2度の 31 歩が楽しい。連続捨駒の収束で、非の打ちどころがない。

■No.314（若林／双方マキシ協力詰 13 手）
＜手順＞
56 歩 11Q 23 桂 99Q 33 角 同Q
22 銀 99Q 88 銀 19Q 46 角 12Q
13 角成 迄 13 手

▲着実に駒を設置する。裸玉に価値がある。

■No.315（無い段／協力詰5手）
＜手順＞

24 銀生 同歩 25 飛 同歩 27 桂 迄5手

★歩を呼び出す序奏が良い。

▲邪魔駒を取る駒の呼び出し。初手から 25 飛、同飛の紛れがあるのがよい。

■No.316（springs／滅南協力自玉詰 34 手）
＜手順＞
89 王 86 玉 88 飛 87 玉 79 王 76 玉
78 飛 77 玉 69 王 66 玉 68 飛 67 玉
59 王 56 玉 58 飛 57 玉 49 王 46 玉
48 飛 47 玉 39 王 36 玉 38 飛 37 玉
29 王 26 玉 28 飛 27 玉 19 王 37 玉
27 飛 38 玉 28 飛 同桂成 迄 34 手

●滅南を活かした趣向手順。受方は玉鋸で、攻方は王・飛が平行移動。飛車の利きが歯抜けになるのが、滅南の面白い効果。

次回は 2025 年3月（対象は 2025 年1～2月に発表された作品）を予定しています。

参加者を募集しています。
「詰将棋メーカー」で発表されたフェアリーを解図・鑑賞し、気に入った作品のコメントを占魚亭まで送ってください。
送り先 ： sengyotei■gmail.com （■を@に）

空きスペースコラム

太郎さんの年賀パズルに勝手に回答を送付する（1/21 追記）　北村太路

算数パズルとかにすぐ食いつく癖がある私ですので、回答募集されていないけれども勝手に書いてみます。間違っているかもしれないけれども。

まず、最終項第６項で 25 を作って、あとの５項で１にすればよいのでは、と考えました。
第３項を１にして第１項×第５項、第２項×第４項をそれぞれ１にすることを考えました。
Ａ項の公差をα、Ｂ項の公差をβとして、
-2α の-2β乗×-α の-β乗×０の０乗×α のβ乗×2α の 2β乗×c6(=25)
第５項までの掛け算は
(-1 の-2β乗×2α の-2β乗)×(-1 の-β乗×α の-β乗)×1×α のβ乗×2α の 2β乗
=(-1 の-2β乗×-1 の-β乗)×(2α の-2β乗×2α の 2β乗) ×(α の-β乗×α のβ乗)
=(-1 の(-2β-β)乗)×(2α の(-2β+2β)乗)×(α の(-β+β)乗)
=(-1 の-3β乗) ×(2α の 0 乗)×(a の 0 乗)
=1÷(-1 の 3β乗)×1×1
ということで、3β が 2 の倍数ならば-1 の 3β乗は１になるのでは？と考えました。
3α の 3β乗は c6 になるので、3β が 2、3α が 5 ならば 5 の 2 乗となって都合がいいです。
（その場合、α は 5/3、β は 2/3）
よって、
A：-10/3, -5/3, 0, 5/3, 10/3, 5
B：-4/3, -2/3, 0, 2/3, 4/3, 2
とすればよい。・・・と思ったんですが、マイナスのマイナス分数乗っていくつになるかわからなくて、ちょっとひよって、べき乗は２の倍数にすれば符号が取れるのでは？と思いました。
B：-4, -2, 0, 2, 4, 6 として
A の第６項は 5 の立方根。第３項は０にする計画ですので
A：-2/3×5 の立方根、-1/3×5 の立方根、0、1/3×5 の立方根、2/3×5 の立方根、5 の立方根
B：-4, -2, 0, 2, 4, 6

でいけたのではないでしょうか。よかった、よかった。

と考えてから、しばらく後。
いや、これ６項あるから、A って 1, 2, 3, 4, 5, 6 で B の第 5 項が 2 じゃね？ということをひらめきました。
B の第 1 項は何でも累乗して 1 になるから、B の第 2, 3, 4 項をマイナスにして、第 6 項をプラスにすれば 6 は 2 と 3 の掛け算なのでうまいこと左右で相殺できるんじゃね？と思いました。
しかし実際には 6 が持つ 3 の要素と 3 が持つ 3 の要素で相殺しないといけません。
第 3 項が 3 のマイナス n 乗ならば第 6 項は 6 のプラス n 乗にしないと 1 になりません。
B の公差を x とすると、2x-2=2+x（第 5 項が 2 なので正負のバランスと取るとこうなる）
x=4 にすると、1 の-14 乗×2 の-10 乗×3 の-6 乗×4 の-2 乗×5 の 2 乗×6 の 6 乗=2 の-8 乗
2 のマイナス累乗要素が大きすぎてうまくいきませんでした。ダメか。

しかしこれがヒントになってさらに思いつきました。
A:-1, 1, 3, 5, 7, 9
B の第 4 項を 2、第 5 項を 0 にしたら、
第 1 項は偶数乗すれば 1、第 2 項は何乗しても 1、第 4 項は 5 の 2 乗で 25、第 5 項は 0 乗で 1。
第 3 項と第 6 項は 3 の累乗で記載できる。

A:-1, 1, 3, 5, 7, 9
B:8, 6, 4, 2, 0, -2
-1 の 8 乗×1 の 6 乗×3 の 4 乗×5 の 2 乗×7 の 0 乗×9 の-2 乗
=1×1×81×25×1×(1/81)=25

というわけで、これを導き出すのが狙いなのではないかと思いました。
（A,B はいろいろ変えれるのでこれ以外も解は当然あるのですが、一例としてあげてほしいのはこれではないかと。）

角建逸氏の訃報に接し　　橋本孝治

※「将棋担当業務用」(http://k7ro.sblo.jp/) の 2025 年 1 月 8 日及び 2025 年 1 月 14 日の記事をここに転載します

〔1 月 8 日〕角建逸氏の訃報に接し

昨日、角建逸氏の訃報が飛び込んで来ました。
何かの間違いではないかというのが、最初に思ったことでした。最近は連絡を取ることも少なく､近況を知っているわけではありませんが、命に関わるような病気を患っているような話は聞いていなかったからです。今月の詰パラにも作品が掲載されており、今年も「便りの無いのは良い便り」になるだろうと考えていたのです。

私にとって角建逸氏は「詰将棋界への導き手」です。
大学に入るまで、私は創作は基本的に一人で行っていて、会合に参加したり、他の詰棋人と会うということはありませんでした。別に交流を拒んでいたわけではありません。そもそも詰将棋で誰かと交流するという概念そのものがなかったのです。

それが変わったのは、大学の将棋部で角氏に出会ってからです。氏は西へ東へ精力的に飛び回り、各地の詰棋人と交流していました。
私も氏に連れられて詰朗会に参加しました。それまでは、近代将棋誌上で名称だけ知っていた会合です。図や文章だけからは伝わらない、強烈な刺激がそこにはありました。
それ以外でも、名前だけしか知らなかった多くの詰棋人と顔を合わせる機会を氏からいただきました。
「詰将棋」だけ知っていた高校生が、大学生になって「詰将棋界」に触れた。
作る詰将棋の内容も変わって行った。
その導き手が角建逸氏だったのです。

新作を作ったとき、最初にそれを見せ、感想を貰う相手が角建逸氏であることも多々ありました。
「ミクロコスモス」を作ったとき、最初に個人的なお披露目をした相手も角氏でした。
手順は会合で会ったときに説明するつもりで、手紙で図面と最小限の説明だけ書いたのですが、当日は大雪のため電車もバスも止まり、私は会合の場所に辿り着けませんでした。
結局、作意を説明する機会を得たのは春休み明け。そのとき手数の数え間違いを指摘された時には、さすがと思うと同時に、自分の間抜けさを露呈したようで、少し恥ずかしかったという記憶があります。(今となっては良い思い出ですが…)

社会人になってからは会う頻度も少なくなりましたが、作品集「饗宴」への参加、相馬康幸氏結婚祝賀詰、山村浩太郎氏結婚祝賀曲詰、「詰将棋探検隊」での「ミクロコスモス」改良図発表､将棋世界付録｢ミクロコスモスの世界」への寄稿など、氏が主催する企画に参加する機会は多くありました。詰将棋を続ける限り、何らかの形で縁は必ず繋がっています。

添川公司氏「新桃花源」の結果稿（詰将棋パラダイス,2006 年 12 月）には、「記念座談会」として大学時代に集った仲間で詰将棋について語り合った「同窓会」のような原稿が添えられています。
座談会は相馬康幸氏による次の言葉で締めくくられます。

相馬 ― では､20 年後も 4 人揃って会いましょうということで。
一同 ― 賛成

約束の年である 2026 年に､この 4 人が揃うことはありません。
いまはただ、そのことを淋しく思います。

〔1 月 14 日〕角建逸詰将棋作品集「迷図」について

私の手元に角建逸氏の私家版作品集「迷図」があります。

（表紙）

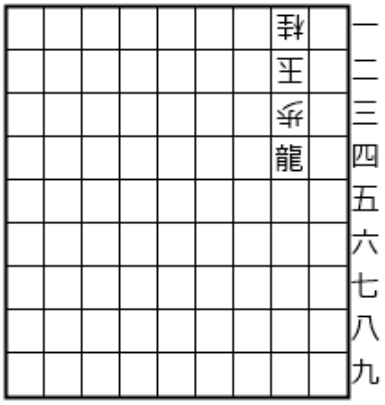
（裏表紙）

日付は 2003 年 1 月 23 日、第３版となっています。収録作品数は 50。

作意や出典等の情報はなく、図面が並んでいるだけですが、ここには既に将来発行するであろう自作集の青写真が描かれています。

収録作品の冒頭は初形「１」で、最後は塚田賞受賞作の「遠雷」です。

角建逸 「迷図」 第1番



持駒 飛 桂3
(近代将棋,1997年8月)

角建逸 「迷図」第50番 「遠雷」

持駒 飛
(近代将棋,1995年6月,塚田賞長編賞受賞,
「41龍 同玉」の２手が追加されている)

「遠雷」は発表図から２手逆算し、「41 龍 同玉」の２手が加えられています。

おそらく玉座還元を意識しての改変でしょう。

作品集の最初に「１」、最後に“出発点に帰る”作品を置いたのは、作品集全体のまとまりを意識したものだと思います。

今後角氏の作品集を編纂しようという話は必ず出てくると思いますが、その際はこの「迷図」と「迷図に収録されなかった作品」の２部構成にすることを提案しておきます。

以上

WFP200号記念企画のお知らせ

WFP が来年２月号で 200 号を迎えるにあたり、特別企画を実施いたします。とはいっても 100 号で行いました企画を再度開催するというものです。100 号以降に新たに読者になられた方もたくさんいらっしゃいますのでご紹介を兼ねた企画でもあります。全体の雰囲気は 100 号を参照ください。

募集内容は次のとおりです。

１．１人１作作品展

・作品（新作）１作（組曲、ツインなど複数解も可）
解答募集形式を取り、解説文は基本出題者にお願いします。解説は無理という方は他の方に依頼いただいても構いませんし、編集部に依頼させても構いません。その旨お書きください。
2025 年 2 月 20 日が出題日になりますので、解答期間は最低 2025 年 3 月 15 日から長いものは無制限で設定可としますが節度あるところでお願いします。
以下の項目を記載投稿ください。
・解答締切 : 2025 年〇月〇日（設定して下さい）
・解答送り先：メールアドレスを明記ください
・発表号：結果発表する号数、年月を明記ください。
・（解答者に呈賞もご自由にどうぞ）
・プロフィールをお願いします。
作者名（ペンネーム）を含むプロフィール
①生年月日、②住所、③職業、④発表数、⑤受賞歴、⑥著書・著作、⑦趣味、⑧好きなフェアリスト⑨その他
※記載可のものだけで結構です。

・出題時に掲載する「出題コメント」もお願いします。
・図面は kif ファイルもしくは fmo。ファイルなど出題図が分かれば大丈夫です。文章は word もしくはテキストファイルでお願いします。

※作品については、全くの無条件とします。普通詰将棋でも推理将棋でも可とします。自信作！２００号に関する作品など大歓迎ですが、それ以外の作品でも構いません。たくさんの参加を希望します。ルール説明につきましては一括して掲載しますので特殊なルールを除いては明記不要です。

２．１人１局集

・過去作の中から自薦作+文章+プロフィール

新作の発表が難しい方は自作の過去発表作の紹介（１作）+プロフィールをお願いします。
特に条件は設けません。ご自由にどうぞ

３．１人一言集（200 号に寄せて）

・作品を発表していない方（解答者等）向けです。プロフィール+WFP200 号に寄せてという項目を含めて好きなことをお書きください。

※全ての形式ともプロフィールを必ずお願いします。なお、１，２，３重複も可とします。
※編集は word でしていますが、投稿は word でなくてもテキストファイルで可。

※なお予定では出題稿は私（たくぼん）が作成し結果稿編集は springs さんが行います。

****
投稿要項

１，２，３とも

投稿先：たくぼん（takuji@dokidoki.ne.jp）までメールにて
投稿締切：2025 年 2 月 15 日（土）

ご不明な点がありましたら、たくぼんまでメールにて確認ください。

たくさんのご参加よろしくお願いします。

【投稿状況　1/20 現在】

１人１作作品展・・・１名（神無太郎さん）

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。

2025年2月10日(月)

推理将棋 182 回出題
推理将棋　９題
解答送り先：TETSU　omochabako@nifty.com

2025年2月15日(土)

第 167 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１１題
解答送り先：神無七郎　k7ro.ts@gmail.com

嫁の戯言（解答期間延長）
フェアリー作品・普通詰将棋　１０題
解答送り先：springs
hit.and.miss.masayume@gmail.com

第２６回フェアリー入門（背面）
フェアリー作品　１４題
解答送り先：springs
hit.and.miss.masayume@gmail.com

強欲な世界　PART13
強欲協力詰　４題
解答送り先：たくぼん
takuji@dokidoki.ne.jp

作品募集一覧

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（■を@に）
〔投稿締切〕2025 年 2 月 2 日（日）
（詳細は P69 参照）

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〕2025 年 2 月 15 日（土）
〔投稿先〕
下記どちらかの方法で投稿してください。
・メール：meikomaivtsume▲gmail.com
※▲を@に置き換えて送信してください。
・Twitter の DM：@MeiKomai_Tsume
（詳細はＰ55 参照）

Fairy of the Forest #81

課題：「１・一に関連した作品」の協力詰

投稿締切：2025 年 3 月 15 日（土）
（投稿先）
→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）
（詳細は P19 をご覧ください）

****

あとがき

冒頭で退任の話を書いたので新年の挨拶をここでさせていただきます。

あけましておめでとうございます。今年も WFP＆たくぼんをよろしくお願いいたします。今年は編集の手が離れることになるので創作に解答にもっと力を入れていきたいと思います。

1 月 19 日に開催されました詰四会でフェアリーについていろいろな話がありました。
・フェアリストの全国大会フェアリー祭を開催したらどうだろう？20 人くらいは集まるんじゃないかな？
・フェアリー詰将棋対応の将棋盤（アプリ・ソフト）を作って欲しい。非標準駒数対応なら可能だが、多種多様なルール・フェアリー駒、複合するルールへの対応は難しそう。
などなどでした、いろいろなご意見をお聞きしたいと思いますので、ありましたら新 WFP へ投稿をお願いします。

たくぼん

2024 年　第 199 号
Web Fairy Paradise
非売品
令和七年一月号
令和七年一月廿日発行

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