

WFP 作品展登場ルールのまとめ

(第30～97回)

担当：神無七郎

私が担当を開始した第30回以降のWFP作品展で実際に出題されたルールをまとめてみました。説明の詳しさにバラツキがあったり、例図がないなど、不足な点多々ありますが、簡易リファレンスとしてご利用いただければと思います。

目次

1. 戦略に関するもの	2
【協力詰】	2
【最悪詰】	2
【詰将棋】	2
【最善詰】	2
【天使詰（最長協力詰）】	3
2. 目的に関するもの	3
【ステイルメイト】	3
【千日手】	3
【両王手】	3
3. 対象に関するもの	3
【白玉詰】	3
4. 性能変化	3
【対面】	3
【背面】	3
【側面】	3
【対背側面】	3
【騎面】	3
【飛び対面】	3
【安南】	4
【安北】	4
【安北2】	4
【安東西】	4
【安南北】	4
【安騎】	4
【マドラシ】	4
【天竺】	4
【ネコネコ鮮】	4
5. 手の選択に関するもの	4
【取禁】	4
【全取禁】	5
【成禁】	5
【強欲】	5
【禁欲】	5
【強欲禁欲】	5
【打歩】	5
【Isardam】	5

【千日手禁】	5
【連続王手の千日手禁止】	5
【Koko】	5
【マキシ】	5
【非王手】	5
【非連続王手】または【非王手可】	5
6. フェアリー駒	5
【Queen】(Q)	5
【Zero】(零)	6
【Dummy】(偶)	6
【Knight】(騎)	6
【Zebra】(縞)	6
【45跳】(45)	6
【Root-20-Leaper】(柑)	6
【Root-40-Leaper】(栖)	6
【Torus-Knight】(朝)	6
【Empress】(后)	7
【Princess】(姫)	7
【Amazon】(媽)	7
【NightRider】(夜)	7
【Rose】(薔)	7
【Five-Leaper】(伍)	7
【Locust】(蝗)	7
【Grasshopper】(G)	8
【Bishop-Grasshopper】(僧)	8
【Rook-Grasshopper】(城)	8
【NightRider Hopper】(蝨)	8
【Eagle】(鷲)	8
【Moose】(麋)	8
【Sparrow】(雀)	9
【Lion】(鬘)	9
【RoseLion】(RL)	9
【Kangaroo】(考)	9
【Dolphin】(鮪)	9
【Non-Stop Equihopper】(E)	10
【Pao】(包)	10
【Leo】(包)	10
【Mao】(マ)	10
【Moa】(モ)	10
【麒麟】(麒)	10
【獅子】(獅)	10
【反車】(反)	11
【仲人】(仲)	11
【燕】(燕)	11
【歩X】(X)	11
【横牛】(牛)	11
【横狼】(狼)	11
【カメレオン駒】(cX)	11
【アインシュタイン駒】(eX)	11
【中立駒】(「♁」あるいは「n駒」)	12

【Imitator】(■またはI)	12
【透明駒】	12
【迷彩駒】	12
【覆面駒】	12
【Orphan】(絆)	12
【Friend】(響)	12
【鬼】	13
7. 復活及び駒の所属に関するルール	13
【キルケ】	13
【アンチキルケ】	13
【PWC】	13
【Andernach】	13
【AntiAndernach】	13
【取捨て】	13
8. 変則盤・変則持駒	14
【石】(●)	14
【穴】(○)	14
【縦シリンダー盤】	14
【拡大盤】	14
【左下無限盤】	14
【盤の変数指定】	14
【駒位置の変数指定】	14
【非標準駒数】	14
【持駒の変数指定】	14
【持駒： ∞ 】	14
9. その他	14
【受先】	14
【手余り可】または【駒余り可】	14
【打歩詰可】	14
【駒詰】	14
【異王(X/Y)】	14
【二玉詰】または【多玉詰】	15
【n解】	15
【レトロ -m/n手】	15
【推理将棋】	15
【還元型無駄合】	15
【限定】	15
【将】	15
【持駒推理】	15
【ヘルプセルフ】	15
【量子詰将棋】	15
【連続】	15
【連続協力詰 n+1手】	15
【連続自玉詰 n+1手】	15
【共振】	15
【京都将棋】	15
【リパブリカン】	15
【ボカスカ】	16

1. 戦略に関するもの

普通の詰将棋は攻方（王手を掛ける側）が、どう受けられても詰む手を選び、受方（王手を外す側）は手数が最も長くなる受けを選ぶ。しかしフェアリーでは先手や後手が別の戦略を採ることがある。

「どのような手を選ぶか」という先手・後手の戦略に関わる変則ルールをここに挙げる。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

〔補足〕

- ・通称「ばか詰」。
- 詰パラではこの呼称で表される。
- ・ここでは「協力詰」と書いたが、これは「目的」が「詰」の場合である。目的が変われば「協力千日手」のように変化する。「協力自玉詰」のように、詰める対象が変わる場合もある。

【最悪詰】

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

〔補足〕

- ・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【詰将棋】

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

〔補足〕

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【最善詰】

攻方は受方がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。

〔補足〕

- ・いわゆる普通の詰将棋から枝葉（無駄合概

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

【天使詰（最長協力詰）】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

【補足】

- ・悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・手順中に同一局面があってはならない（初形を含む）

2. 目的に関するもの

普通の詰将棋の目的は「詰」（王手が掛かっている合法的な応手がない状態）であるが、これを変更したルールもある。

【スタイルメイト】

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

【補足】

- ・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。

【千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【補足】:

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

【両王手】

詰みではなく両王手の達成を目的とする。

3. 対象に関するもの

普通の詰将棋で詰める対象は受方の玉であるが、これを変更したルールもある。より一般的に言えば攻方を「目的」の状態にすること。

【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。

【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、「自玉スタイルメイト」のように変化する。
- ・「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。

4. 性能変化

何らかの条件が満たされると駒の性能が変化するルールをここにまとめる。これらのルールでは性能変化が起こる状態が解除されると、性能が元に戻る。また、「行きどころのない駒」や「二歩」の扱いにはくれぐれも注意！

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【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。

【側面】

敵駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【対背側面】

敵駒が前後左右にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【騎面】

八方桂の位置にある敵駒の利きに駒の利きが変わる。異なる複数の敵駒がある場合はそれらを合成した利きを持つようになる。

【飛び対面】

2枡前に敵駒あるとその性能に変化する（互いに利きが入れ替わる）。

【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。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【安北 2】

2 枡前に味方の駒があるとその利きになる。

[補足]

- ・行き所のない駒の概念は通常通り。

【安東西】

味方の駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【安南北】

味方の駒が前後にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【安騎】

八方桂の位置にある味方駒の利きに駒の利きが変わる。異なる複数の味方駒がある場合はそれらを合成した駒の利きを持つようになる。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

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

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【ネコネコ鮮】

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

[補足]

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

[性能変化ルール全般的の補足]**(1) 二歩について**

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

(2) 行きどころのない駒について

性能変化ルールでは、性能変化により利きが復活しうる位置であれば、一時的に利き所の無い駒の存在も許される。具体的には以下のようなになる。

安南：何も問題なし

安北：一段目の桂香歩は禁止

対面：一段目の桂香歩は禁止

背面：何も問題なし

WFP 作品展では他の性能変化ルールでも特に指定がない限り、この方式を適用する。上記の判定は（特に指定がない限り）特定の局面に依存しない。

(3) 行きどころのない駒について

上記(2)とは逆に利きのない駒が出現するような着手を禁止するルール設定もある。そのようなルールを A 式、(2)のようなルールを B 式と区別する。A 式はオプションが多様なため、出題時は禁則の適用範囲を明確にする必要がある。

5. 手の選択に関するもの

条件によって手が制限されたり、禁手の概念が変更されたもの。「詰み」や「王手」の概念が通常通りかどうか、くれぐれも注意！

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【全取禁】

駒を取る手は禁手。詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする。

【補足】

- ・取禁で詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする場合は「全」を付ける。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【補足】

- ・逆に、駒を取らない着手を優先するのが「禁欲」。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【強欲禁欲】

合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面を避ける。

【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】

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

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。（タイプA）

【補足】

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

【千日手禁】

同一局面が4回現われる手を禁手とする。

【補足】

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

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が4回現われる手を禁手とする。

【補足】

- ・将棋の実戦と同じ。

【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。王手にもこの条件は適用される。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

【補足】

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

【非王手】

王手を掛けてはいけない。

【非連続王手】または【非王手可】

攻方に王手の義務がない。（王手をしても良い）

6. フェアリー駒

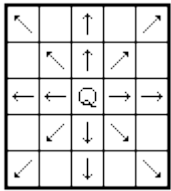
フェアリーでは、通常の将棋駒とは異なる駒を使う場合がある。そのような駒は無限に考えられるが、ここではWFP作品展で実際に出題されたものだけを紹介する。

中将棋系の駒は「成」のルールが面倒なので、成らない設定で出題されることも多い。

【Queen】(Q)

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を

持つ。



(矢印がQの走る方向)

【Zero】(零)

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

【Dummy】(偶)

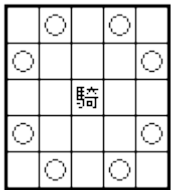
自分では動かない駒

[補足]

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」ことはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枡に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【Knight】(騎)

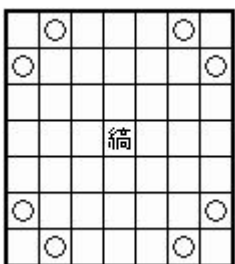
チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【Zebra】(縞)

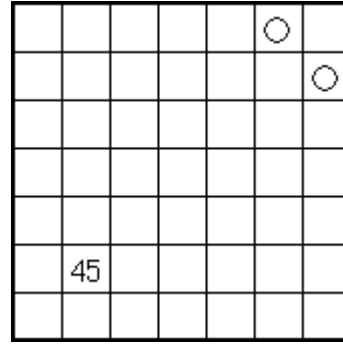
Zebra はフェアリーチェスの駒。
3対2の方向に跳ぶ八方桂。



(○が縞の利き)

【45跳】(45)

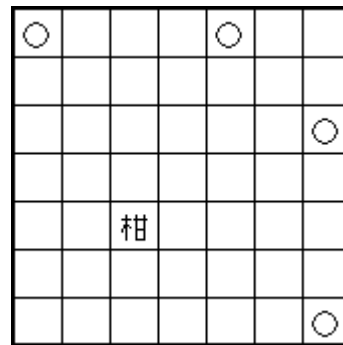
(4,5)-leaper、即ち4対5の位置に跳ぶ八方桂。



(○が 45 跳の利き。)

【Root-20-Leaper】(柑)

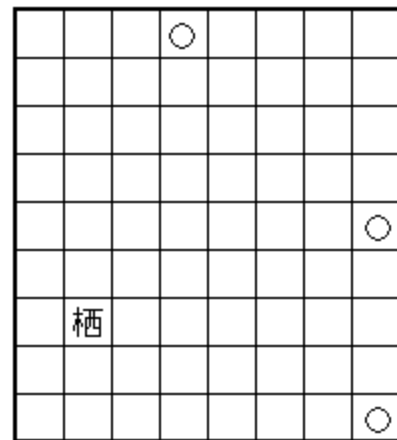
(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。



(○が柑の利き)

【Root-40-Leaper】(栖)

(2,6)-leaper。2対6の位置に跳ぶ八方桂。



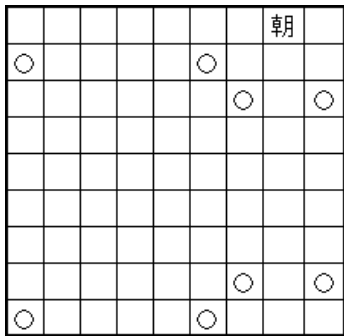
(○が栖の利き)

【Torus-Knight】(朝)

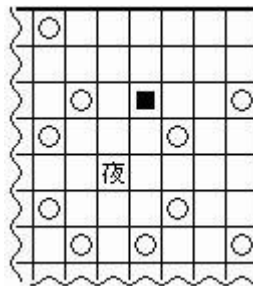
$\{(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)\}$ -Leaper。

1対2、1対7、2対8、7対8の場所に跳ぶ八方桂。

(実質的にはトーラス盤で動く八方桂)



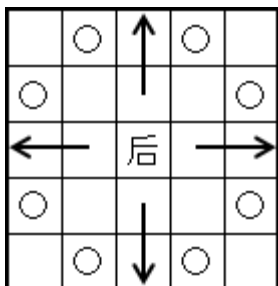
(○が朝の利き)



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるところから先には利かない。)

【Empress】(后)

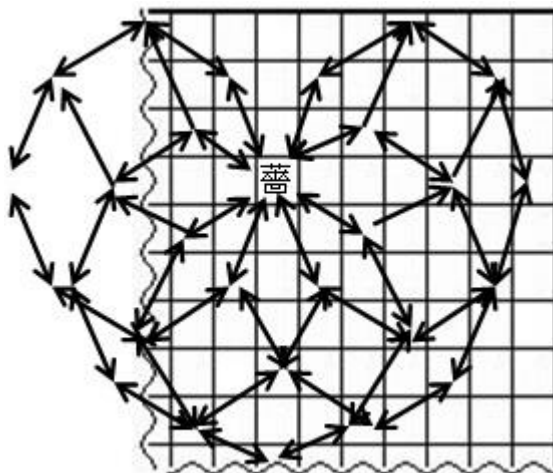
フェアリーチェスの Empress。
飛とナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

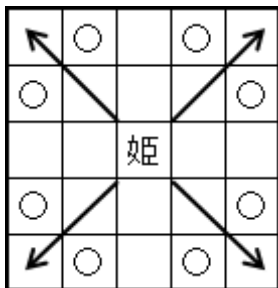
【Rose】(薔)

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



【Princess】(姫)

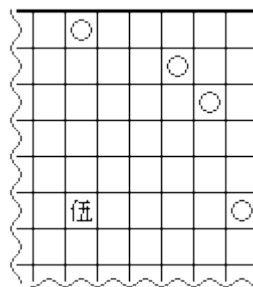
フェアリーチェスの Princess。
角とナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

【Five-Leaper】(伍)

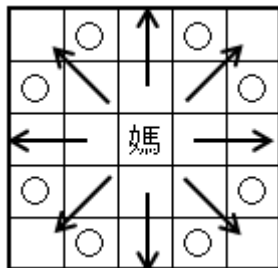
Five-Leaper はフェアリーチェスの駒。
距離 5 のマスに跳ぶ。



(○が伍の利き)

【Amazon】(媽)

フェアリーチェスの Amazon。
クイーンとナイトを合わせた利きを持つ。



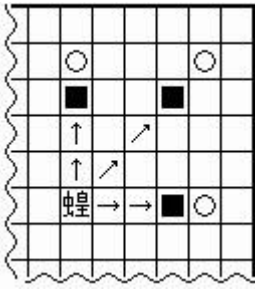
(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

【Locust】(蝗)

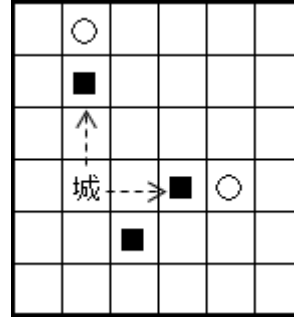
フェアリーチェスの Locust (蝗)。
Queen の利きの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。

【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。



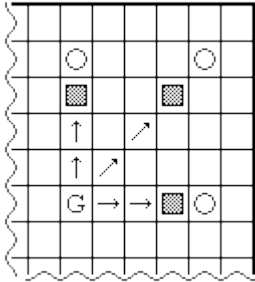
(○が蝗の利き。
 ■は敵駒。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていると跳べない。)



(■は何らかの駒。
 ○が城の利き)

【Grasshopper】(G)

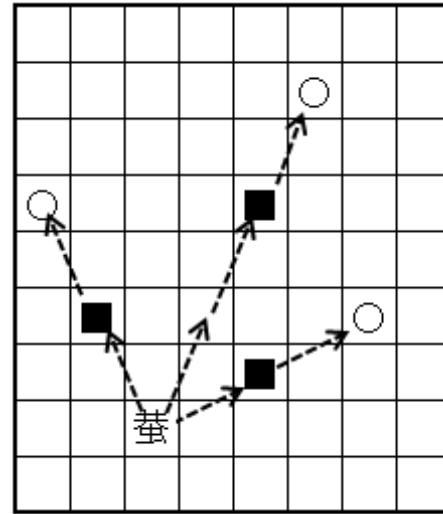
フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(○がGの利き)

【NightRider Hopper】(蚕)

ナイトライダーの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。細則はグラスホッパーと同様。



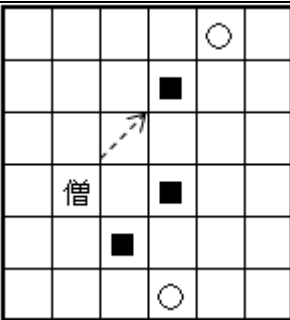
(○が蚕の利き。■は敵または味方の駒。)

[補足]

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

【Bishop-Grasshopper】(僧)

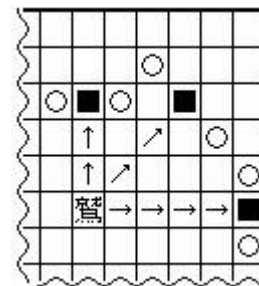
Grasshopperの動きを斜線上に制限したものの。斜め方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は何らかの駒。
 ○が僧の利き)

【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。



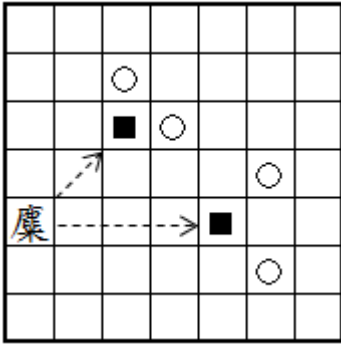
(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【Rook-Grasshopper】(城)

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

【Moose】(麋)

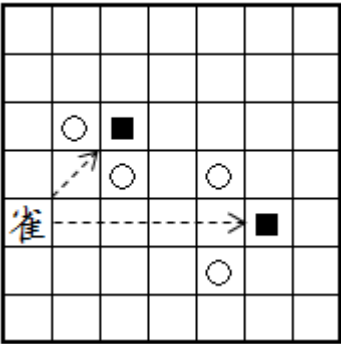
フェアリーチェスのMoose (麋)。グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し45°曲がった場所に着地する。



(○が麩の利き。
■は敵または味方の駒。)

【Sparrow】(雀)

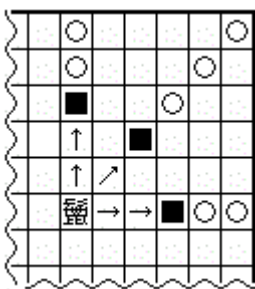
フェアリーチェスの Sparrow (雀)。
グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 135° 曲がった場所に着地する。



(○が雀の利き。
■は敵または味方の駒。)

【Lion】(鬣)

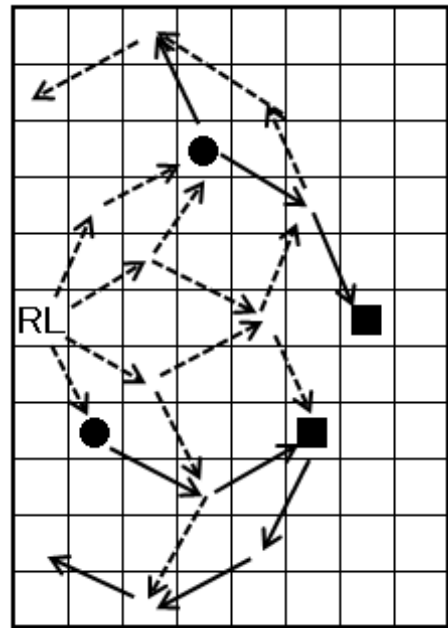
フェアリーチェスの Lion。
クィーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○が鬣の利き。
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【RoseLion】(RL)

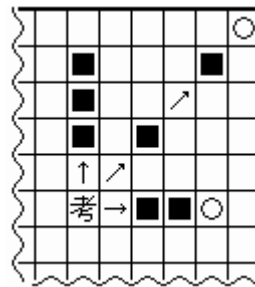
フェアリーチェスの Rose (薔) に Lion (鬣) の性質を付加したもの。
円形に進むナイトライダーで、途中の駒を一つ跳び越えその先の (Rose としての) 任意のマスに着地する。そこに敵駒があれば取れる。ただし、二枚以上跳び越したり、盤をはみ出したりすることはできない。



点線と実線の矢印が RL の軌道。●が敵または味方の駒で、そこを通過した実線部の矢印の終点に着地できる。■が敵駒なら取れる。

【Kangaroo】(考)

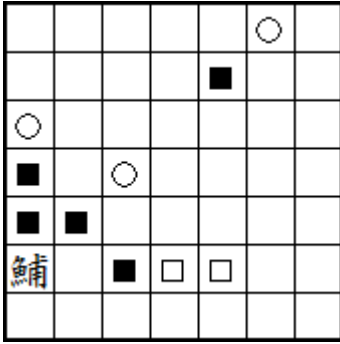
フェアリーチェスの Kangaroo。
クィーンの利きの方向にある駒を 2 つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3 つ以上は跳び越せない。跳び越す 2 つの駒は間が空いていても良い。



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

【Dolphin】(鯀)

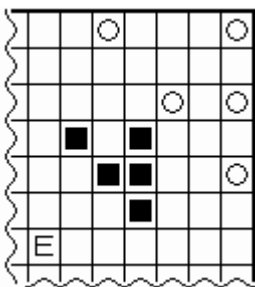
Grasshopper と Kangaroo の動きを併せ持つ駒。クィーンの線上にある駒を 1 つ、または 2 つ跳び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は敵または味方の駒。○が舗の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【Non-Stop Equihopper】(E)

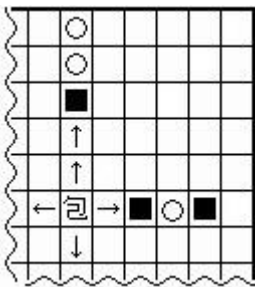
盤上の任意の駒を中心に現位置から点対称の位置に着地する。着地点に敵の駒があれば取れる。現位置と着地点を結ぶ線上に余計な駒が挟まっても跳べる。



(○がEの利き。■は敵または味方の駒。)

【Pao】(包)

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



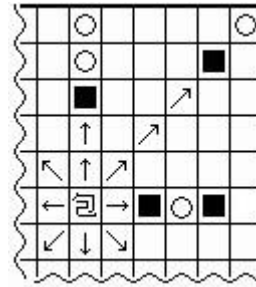
(■は敵か味方の駒。○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

【補足】

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【Leo】(包)

フェアリーチェスの Leo。
中国象棋の Pao の利きの方向をクィーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクィーンと同じ。駒を取る時はクィーンの方に1枚だけ駒を跳び越えて動く。



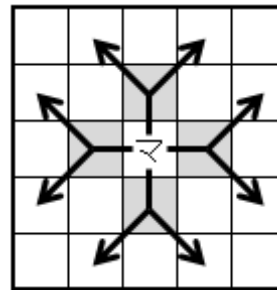
(矢印が Leo の動く方向。○は Leo が駒を取る時の利き。■は敵または味方の駒。駒を2枚跳び越すことはできない。)

【補足】

- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。Pao と区別するときは「炮」などを使う。

【Mao】(マ)

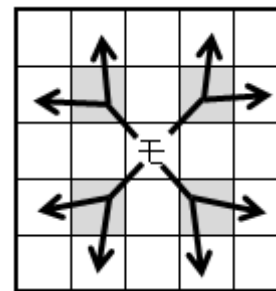
中国象棋の馬 (Mao)。合駒の利く八方桂。



(一旦前後左右に一マス進み、次いで斜めに一マス進んだ場所に着地する。網掛けで示した所に駒があると、その先のマスに進めない。)

【Moa】(モ)

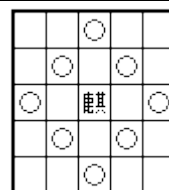
中国象棋の馬 (Mao) の斜め版。合駒の利く八方桂。Mao が上下左右のマスに駒があると先に進めないのに対し、Moa は斜めのマスに駒があると先に進めない。



(一旦斜めに一マス進み、次いで縦横に一マス進んだ八方桂の位置に着地する。網掛けで示した所に駒があると、その先のマスに進めない。)

【麒麟】(麒)

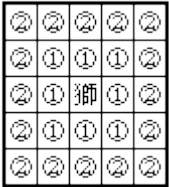
中将棋の麒麟。
斜めと1間跳んだ前後左右に利く。



(○が麒麟の利き)

【獅子】(獅)

中将棋の駒で、玉2手分の動きができる。



1回動くときは図の①または②の位置に動く。

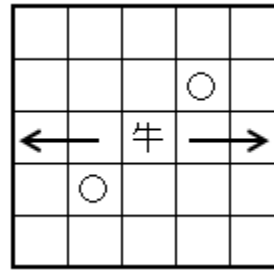
2回動くときは1手目で①の位置に、2手目で隣接する8枡のいずれかに動ける。

結果的に動かなかつたり、動かずに①の位置の駒を取ったり、2つの駒を取ったりすることができる。

在できず、打歩詰の禁則も適用される。

【横牛】(牛)

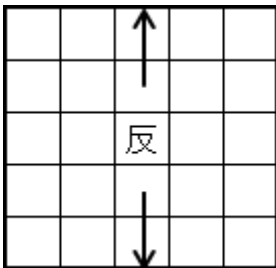
大局将棋の「横牛」。横には自由に走ることができ、斜め右上と斜め左下に一つ動ける。



(○の地点及び左右へ横牛が動ける。)

【反車】(反)

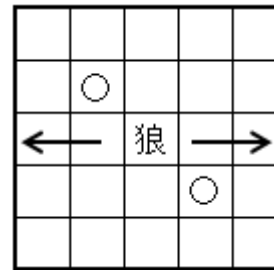
中将棋の駒。縦に何マスでも動ける。飛び越えては行けない。



(矢印が反車の利き)

【横狼】(狼)

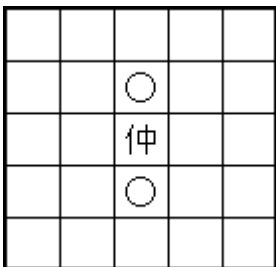
大局将棋の「横狼」。横には自由に走ることができ、斜め左上と斜め右下に一つ動ける。



(○の地点及び左右へ横狼が動ける。)

【仲人】(仲)

中将棋の仲人。前後に1マス動く。本来の仲人と異なり成ることはできない。



(○が仲の利き)

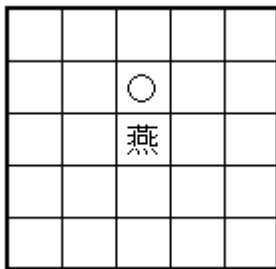
【カメレオン駒】(cX)

1手指すごとに駒の種類がサイクリックに入れ替わる。変化の順序は

Q (Queen:クイーン) → S (Knight:騎) → B (Bishop:角) → R (Rook:飛) → Q → (以下繰り返し…)

【燕】(燕)

禽将棋の「燕」。動きは歩と同じで、二歩禁の代わりに三燕禁のルールが適用される。打燕詰も禁手。



(○が燕の利き。
同じ筋に三つ以上の燕は存在できない。)

[補足]

- ・駒種の横に c を付記して表記。
- ・取られたときはその状態で相手の持駒となりその状態で打つことができる。

【アインシュタイン駒】(eX)

駒を取る時に昇格し、取らないと降格する。昇格の順序は P (Pawn:ポーン) → S (Knight:騎) → B (Bishop:角) → R (Rook:飛) → Q (Queen:クイーン)。降格はこの逆。動かないときは変化しない。Q で駒を取ったとき、P で駒を取らないときは変化しない。

【歩 X】(X)

複数の歩を使うときに、歩と識別用の文字を組み合わせる。各「歩 X」は「歩」と同じ性能で、同じ筋に2つ以上の同種の駒が存

[補足]

横向きの字か横に e を付加して表記。取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 駒種の横に e を付記して表記。
- 2) 取られたときはその状態で相手の持駒となりその状態で打つことができる。

- 3) 行き所のない駒になっても良い
- 4) P (ポーン) の状態でもダブルステップはしない。成ることもない。

【中立駒】(「罫」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

〔補足〕

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

【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。

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

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

→詳しいルール説明は WFP83 号「透明駒の紹介」を参照のこと。

【迷彩駒】

位置が不明の駒。透明駒と異なり種類だけは判明している。

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。初形の合法性 (受方玉に既に王手が掛かっていないこと) も推論に含めて良い。

【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。
- ・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、(受先形式でない場合) 受方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。

【Orphan】(罫)

フェアリーチェスの Orphan。

本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

〔補足〕

- ・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。
- ・敵 Orphan から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。
- ・中立駒は中立駒を取れるので、中立罫はそれに取りを掛けている中立駒の利きを持つことが可能。更に現手番側の駒でも取れるので、味方の駒で取れる場合は、その利きを持つことも可能。

【Friend】(響)

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

[補足]

- ・複数の味方駒から利かされると、それらを合成した利きになる。
- ・味方の **Friend** から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの **Friend** を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【鬼】

一番近いところにいる敵駒を取ることによってのみ移動する駒。距離の測り方はマキシと同じ。

→「フェアリー時々詰将棋」での「鬼」の紹介記事 (<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-66.html>、及び <http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-67.html>) を参照のこと

7. 復活及び駒の所属に関するルール

駒を取られたときや取ったときの挙動が通常と異なるものを、ここでまとめて説明する。

【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。

【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。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かっていたりするため、戻れない場合は戻らない。

- 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筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。（駒位置の交換となる）

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

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

【Andernach】

駒取りを行った駒（玉を除く）は、その場で相手の駒となる。

[補足]

- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない
- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は駒を取った側にある
- 3) 駒取りの場合に限り、8段目への桂の不成、9段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）

【AntiAndernach】

駒を取らない盤上の移動（駒を取る及び持駒を打つ以外の着手）を行うと、着手後に相手の駒となる（玉を除く）。

[補足]

- ・細則は **Andernach** と同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。
- ・キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。

【取捨て】

駒を取っても持駒にならずに消える。

8. 変則盤・変則持駒

大きさや性質が通常と異なる盤や、通常とは異なる枚数の駒を使うものここに分類する。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。
飛び越すことは可能。

3 2 1 例えば左図で、
一 12 香や 11 香成は不可。
二 22 角や 11 角は不可。
三 11 桂成や 31 桂成は可。

●	●	●
角	桂	香

[補足]

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

【穴】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

【縦シリンダー盤】

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤を使用する。

[補足]

- ・可成地点を通過するだけで成れる「通過成可」のルールが付加される場合がある。

【拡大盤】

通常の盤よりサイズの大きい盤。

【左下無限盤】

拡大盤の一種。左及び下方向に無限に広がった盤を使う。

【盤の変数指定】

盤の大きさを変数で表す。

[補足]

- ・必要に応じ手数も変数で指定する。
- ・「成禁」のような指定がない場合、可成地域の指定も必要

【駒位置の変数指定】

駒の初形位置を変数で表す。

【非標準駒数】

使用駒の数や種類が通常と異なる。

【持駒の変数指定】

持駒の枚数を変数で表す。

[補足]

- ・必要に応じ手数も変数で指定する。

【持駒：∞】

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

[補足]

- ・∞で指定された駒は最終図で余っても良い。
(必ず余る)

9. その他

以上の分類に属さないものをここでまとめて説明する。

【受先】

受方から指し始める。

[補足]

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある

【手余り可】または【駒余り可】

最後に攻方持駒が余っても良い。

【打歩詰可】

打歩詰で詰ませても良い。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

[補足]

- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・指定駒が古将棋の駒の場合、成れるかどうかは問題の設定による
- ・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。
- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名＋王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。
「駒名＋玉」としないのは“大人の事情”。
例えば玉の性能が金の場合… (以下略)。

【異王 (X/Y)】

攻方の王がXの性能、受方の玉がYの性能に

なる。

【補足】

- ・駒詰はこのルールの特別な場合（ $X = Y$ のとき）とみなせる。

【二玉詰】または【多玉詰】

複数の玉を使用する。
どの玉に対しても王手放置は禁手。
王手を外せなければ詰み。

【補足】

- ・玉が3枚以上の場合、「多玉詰」と表すこともあるし、「二玉詰」と表すこともある。

【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。

【レトロ $-m/n$ 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

【補足】

- 1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数 of 逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【還元型無駄合】

盤上の配置が同じで攻方の持駒だけが増える局面に至るような合駒はしない。

【補足】

- ・「原型復帰型無駄合」などとも呼ばれる。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【将】

協力系ルールで「すかし詰」を可とする。

【持駒推理】

図が与えられた手数で完全作となるように攻方の持駒を設定する。

【ヘルプセルフ】

最終手はどんな応手をされても目的を達成できなければならない。

【量子詰将棋】

量子将棋の詰将棋。駒の種類に複数の可能性があり、着手によって駒種が決まる。

【連続】

片方の手番のみが連続して指す。
ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

【連続協力詰 $n+1$ 手】

受方が連続して n 手指し、攻方が 1 手で詰める。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

【連続自玉詰 $n+1$ 手】

攻方が連続して n 手指し、受方がどう応じてでも 1 手で攻方玉を詰めるようにする。ただし、途中で玉に王手を掛けてはいけない。

【共振】

複数の図で同一手数目に着手出来る駒は同種の駒のみとする。

【京都将棋】

盤面は縦横 5 マス。自陣・敵陣はない。
駒は次の 5 種類を先後各 1 枚ずつ持っている。動きは将棋のものと同一。

- ・玉：表裏とも玉
- ・香と（きょうと）：表が香、裏がと
- ・銀角（ぎんかく）：表が銀、裏が角
- ・金桂（きんけい）：表が金、裏が桂
- ・飛歩（ひふ）：表が飛、裏が歩

駒は成らず、その代わりに 1 手動くごとにその駒を裏返す。すなわち駒は 1 手ごとに性能が変わる。

将棋同様取った駒は打てるが、表裏どちらで打ってもよい。

打歩詰、二歩は禁止されていない。行き所のない駒も禁止されていない。

【リパブリカン】

最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。

【補足】

- 1) 双玉等において詰める対象でない玉は通

常の玉と同じく、最初から最後まで盤上に存在する

- 2) 詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の合法・非合法の判定は行わない。ただし、最終手では玉を置いた後の配置で合法局面かどうかの判定を行う。
- 3) 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。自玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。

【ボカスカ】

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

〔補足〕

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