



# Web

# Fairy

# Paradise

第103号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 87 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 88 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 強欲な世界 PART9
- ・ 年賀詰戯作 (小林看空)
- ・ 第 109 回 推理将棋出題

結果発表

- ・ 第 86 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 1人1作作品展 2,3,6,7,8
- ・ ちょっと早い 2017 年年賀詰作品展

読み物

- ・ 教材に使えるフェアリー作品展作品募集

(改訂:2017/2/6)



2017/1

## はじめに

---



### 2017 年

今年に入りすでに20日過ぎてしまいましたが改めまして、  
新年明けましておめでとうございます。

なかなかマニアックな世界ですので裾野が広がっていきませんが、今年もぼちぼちとやっていけたらいいなと思っております。新しい人の参入やベテラン復活などを期待しています。

昨年末から超繁忙期に入り、全く余裕がない状態になっています。何せ昨年度1年分の量の仕事(1件)をこの3ヶ月でやらなければならず、なおかつ通常の仕事も平行して行わないといけない。まあ人に言わせると「仕事があるだけいい」となるので頑張るしかありません。

というわけで創作、解図もほとんど出来ない状態が続いていて年賀詰も急造の根性が入っていない? 作品になってしまいました。特に100号記念の1人1作作品展の解図に本腰を入れられなかったのは悔いが残ります。かなりの好作があったにもかかわらず時間がとれませんでした。

年が変わりましたので心機一転「今年も頑張るぞ!」と前向きな気持ちは忘れずに今年もよろしくお願ひしたいと思ひます。

本年もよろしくお願ひします

### 【募集】

#### 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

#### 読み物

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

#### 感想

第103号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

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

---

#### 協力いただいている方々のHPアドレス

\*ご協力感謝します

#### 妖精都市

<http://www.geocities.jp/cavesfairy/>

#### 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://www.abz.jp/~k7ro/>

#### K.Komine's Home Page

<http://19900504.web.fc2.com/index.html>

#### フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

#### 占魚亭残日録

<http://d.hatena.ne.jp/sengyotei/>

第87回WFP作品展(再掲)及び  
第88回WFP作品展

担当：神無七郎



皆様いかがお過ごしでしょうか。今年も本作品展を宜しくお願ひします。まずは酉年にちなんで鳥の話題から。

最近、近所の池でゴイサギを見つけました。第78回作品展でホシゴイ(ゴイサギの幼鳥)の写真を紹介しましたが、ようやく成鳥に巡り会えたわけですね。同じ場所には若鳥を含め少なくとも4羽のゴイサギがいました。ゴイサギは成鳥と幼鳥の色や模様が違うので、うっかり別の鳥だと思ってしまいそうです。



なお、ゴイサギがいたこの茂みは自然のものではなく、小さな筏の上に人工的に作られたものです。ゴイサギが使うことを想定したものかどうか分かりませんが、池の中なので敵に狙われにくく、休憩や営巣には最適。巣箱の高級版と考えて良いでしょう。小さな池で自然を楽しむための、ささやかな工夫です。

さて、ここからは詰将棋の話。ただし、少し回り道をして「将棋」の話から入ります。

去年の大晦日、ニコニコ動画で放映された「電王戦合議制マッチ」で少し面白い手順が出てきました。



【第37手▲8八玉まで】

ここから「54 飛 68 金 34 飛 37 銀 24 飛」と進んで次の局面。



【第42手△2四飛まで】

ここで実戦は「27 歩」だったのですが、もし「78 金」なら、この6手は「パス 37 銀」と同じことになります。パスと1手の交換ですが、その1手が「37 銀」ならパスの方が得になるというわけです。

この将棋では後にもパスと1手の交換が出てきました。



【第65手▲6六銀まで】

ここから「73 角 37 角 同角成 同桂」と進み、以下の局面になりました。

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
▲	▲	▲	▲						▲	▲
		▲					▲			
	▲		▲		▲	▲			▲	
▲	▲	▲	▲							
	▲	▲	▲			▲	▲			
▲		▲		▲	▲	▲	▲	▲	▲	
		▲		▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	▲	▲						▲		
▲										▲

▲ 棋士軍 角歩

【第69手▲三七同桂まで】

この場合は4手で「パス 37 桂」と進んだのと同じです。

さてここからが本題。この種の手順が普通の詰将棋で出てくるかどうか考えてみました。

後のパターンは「角打 角合 同角 同X」で、比較的良好な手順です。角ではなく飛や香を使って受方の配置を変える作品も多々あります。

でも、先に紹介した（実戦では出現しなかった）パターンのように「駒交換を行わず、駒の増減もなく、受方の配置のみが変わる」手順を含む例は思い出せません。捨駒で守備駒を翻弄する作品は沢山あるのですが、それでは攻方の持駒が減ってしまいます。

過去作は思い出せないものの、実現自体は難しいので、試しに原理図を作ってみました。

### 詰将棋 11手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩

44 龍 32 玉 41 龍 33 玉 31 龍 32 歩  
42 龍 34 玉 45 龍 33 玉 44 龍 まで 11 手

この場合は初手からの10手が「パス 32 歩」の代わりになっています。簡略化のため受方持駒制限をしていますが、それが無い図も容易に作れるでしょう。

「将棋」や普通詰将棋ではパスと一手を交換することは稀です。互いが自分に有利な手を指すルールの下では、パスはたいてい損になるからです。ただ、ここに示したように実質はパスになる手順でも、その過程で相手に損な手を強制できるなら、パスも損になりません。

フェアリーでは状況はかなり異なります。協力系のルールではパスをしても相手が都合の良い手を選んでくれるので、パスと一手の交換は割と良く出てきます。直近では詰ガエル氏の特別出題作 (85-sp) で、「(606,1206)夜」という手が2回も現れたのが印象に残っていますが、このときも同じ手を指している間に玉が別の位置に移動していました。協力詰以外でも例えば「連続詰」のように片方が強制的に「パス」させられるルールもありますし、フェアリー駒に目を転じると、「零」（元の位置に移動する駒）のように、パス専用と言っても良い駒があります。「パス」すなわち「手番を渡す」という手や手順は、これまで詰将棋ではあまり注目されてきませんでした。フェアリーでは案外色々なところに「パス」が隠れています。

ここまで長々と「パス」の話をしてきましたが、これには理由があります。次回の「神無一族の氾濫」のお題をこれにしようと思っているからです。ただ、「パス」に限定するのではなく、「手番に関わるフェアリー作品」というように広く解釈できるようにしようと思っています。来月にでも正式に募集要項を出そうと思っているので、詳細はそれまでお待ち下さい。

さて、今回の WFP 作品展は第 87 回分の再掲と第 88 回の新規出題です。第 88 回は出題数が7題なので、いつもより問題数は少ないのですが、新しいルールや目新しい組み合わせの作品も多く、一筋縄ではいきません。第 87 回の 15 題と合わせ、正月気分を一掃して解図に取り組んでください。

また、今回から投稿及び解答の宛先を以下に変更しました。

新しい宛先：[k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com)

従来の宛先でも届きますが、今後は詰将棋関連のメールをここに集約しようと思っていますので、よろしくご協力をお願いします。

### 〔第 87 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 87 回の出題は全 15 題。内訳は神無太郎氏 7 題、青木裕一氏 2 題、soga 氏 1 題、変寝夢氏 4 題、占魚亭氏 1 題です。かなり個性的、実験的な作品が多く、ルールをきちんと把握する必要があります。以下の補足説明を必ず読んでから解図に取り組んでください。

**87-1**～**87-7** は神無太郎氏の作品。カテゴリーは大きく 3 つに別れます。

まず **87-1** は Isardam (タイプ A) の登場。手数比較的長い上、命名付きで、力作を予感させますね。手ごわい作品ですが、解けた方は命名の意味なども考えてみてください。

**87-2**～**87-4** は「朝」という奇妙な名前が付けられた特殊な八方桂が使われています。この駒は 1 対 2 という通常の八方桂の利きに加え、1 対 7、2 対 8、7 対 8 の場所にも跳べるのです。なぜこんな利きの定義がされているかは英語名の「Torus-Knight」で分かるでしょう。つまり、この駒はトラス盤上を動く八方桂なのです。もちろん他の駒にとっては通常の盤なので、トラス盤と通常盤が混在しているような奇妙な手順を味わえると思います。

**87-5**～**87-7** は八方桂を追い回す協力千日手です。この連作のうち一つ(28 手)が「氾濫 45」で登場しましたが、本作品展では更に長い手数で作も登場します。特に **87-7** は手ごわそうですね。

**87-8** は青木裕一氏の中立駒を使った作品。

「連続王手の千日手禁止」のルールが適用されます。千日手の成立条件は「同一局面 4 回」。初形ですでに自玉に王手が掛かっているのです、それも勘定に入れてください。

**87-9** は変則盤を使用した詰将棋。盤の大きさを変数で与えているのです。**85-sp** で登場した「左下無限盤」と似ていますが、無限に広がっているというより、大きさが可変だと考えてください。盤の大きさは  $N \times N$ 。手数は  $N$  の関数で  $6N-14$  手となっています。変数を使った解答を書きたくない方は  $N=9$  の場合、 $N=10$  の場合…のように具体的な整数を使って、法則性分かるように解答して下さっても構いません。

この問題は歩が無限に使えたり、成禁指定があったり、受先形式(受方から指し始める)だったり、中将棋の反車(香車と異なり後にも走れる駒)を使用していたり……と問題設定には変則要素が満載ですが、手順は至って素直です。

また、厳密に言えば歩を無駄に消費する手順に備えてルールに「最善」指定を付けるべきかもしれませんが、迂回手順を無視する普通詰将棋の慣習を適用する前提で、「最善」指定は付けていません。

**87-10**～**87-13** は変寝夢氏の様々なルールの作品群。とはいえ、個々のルールは過去に登場したことがあるので、それらの組み合わせ方で何が起こるかが注目です。

まず **87-10** は Grasshopper を使った協力千日手。これも「氾濫 45」での出題作と関連しています。「G」が多くて目が回りそうですが、意外と易しいですよ。

**87-11** は夜 (NightRider) と蜚 (NightRider Hopper) という性質の似通った 2 つのフェアリー駒を使った作品。蜚の方は中立駒でもあるので、それによる役割の違いにも注目です。こういう時は、フェアリー要素が多い方が主役で、他方はサポート役というのが定番ですが、本局はどうでしょうか？

**87-12** と **87-13** は最近流行の Andernach を試してみた作品とのこと。でも作者が変寝夢氏ですから、当然フェアリー駒が絡みます。**87-13** の「アインシュタイン駒」は第 75 回 WFP 作品展で登場しているので、ルールを憶えていないという方は、そちらを参照してください。

**87-14** は占魚亭氏お得意の Imitator 作品。持駒に飛があるので、紛れが多いですが、過去作などを参考に頑張って解いてください。

**87-15** は再び青木裕一氏の作品。今年の漢字にちなんだ作品です。楽しい趣向作を解いて今年を締めくくってください。

### 〔第 88 回作品展各題への補足説明〕

第 88 回の出題は全 7 題。内訳は占魚亭氏 1 題、変寝夢氏 5 題、神無太郎氏 1 題です。新しいルールや、既存ルールの新しい組み合わせを使った作品が登場しますので、以下の補足説明をよく読んで解図に取り組んでください。

**88-1** は占魚亭氏による Imitator 作品。双玉ですが自玉詰ではありません。難解なのでヒントを出しておきましょう。飛 1 枚では詰みにくいので、1 枚駒を補充してください。

**88-2**～**88-6** は変寝夢氏の作品群。過去に登場したルールの新しい組み合わせや、本作品展では初登場となるルールが含まれています。

**88-2** は「連続協力詰」と「キルケ」の組み合



わせ。それに3種の中立駒が使われています。

「連続協力詰」は受方が連続して指してから、攻方にバトンタッチするルールですが、本局を解くためには個々のルールに加え、「中立駒」と「キルケ」の組み合わせ、「連続詰」と「中立駒」の組み合わせにおけるルール設定を明確にしておかねばなりません。本局を解く際は以下のルール設定の適用を念頭に置いてください。

- ・取られた中立駒は相手番側の駒として戻る。戻り位置や戻り方は相手番側の通常の駒と同じ。(例：27 の中立駒の銀が取られたときは39に戻る。39が埋まっていれば受方の持駒になる。)
- ・連続詰において途中で自玉に王手が掛かる手を指してはいけないというルールは、中立駒にも適用される(相手に手番が渡らないので自玉への王手にならない、とは解釈しない)。

**88-3** は「リパブリカン」と「Andernach」の組み合わせ。駒を取りにくい Andernach ですから、詰上り型の見当はつけやすいと思います。2解あるので、なるべく両方を求めてください。

**88-4** は逆算問題の「レトロ」ですが、逆算の目標は「1手詰」ではありません。両王手ができる形に持っていくことです。「詰」以外を目標にするルールでよく登場するのは「スタイルメイト(合法手をなくす)」や「千日手(初形に戻す)」ですが、今回の「両王手」は初めて見るルールですね。使用駒が玉角桂の3枚だけなので、難しくはないと思います。

**88-5** は「連続自玉詰」。攻方が連続して指した後、受方にバトンタッチして自玉を詰めて貰うルールですが、「連続協力自玉詰」ではないので、相手は協力してくれません。必ず自玉を詰まして貰える手順を選んでください。

**88-6** は「鬼」という珍しい駒を使った作品。1996年2月にフェアリーランドで紹介されていますが、その後目立った展開はなく、フェアリーデータベースにも5作しか登録されていません。最近では「フェアリー時々詰将棋」の2016年9月19日 (<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-66.html>) 及び20日 (<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-67.html>) の記事で、この駒の話題が取り上げられました。変寝夢氏もこの記事に興味を持ったそうですが、果たして今回の出題がリバイバルのきっかけになるでしょうか。

**88-7** は神無太郎氏が最近愛用している「柑」という駒を使った作品。騎(Knight)のちょうど2倍の距離を跳ぶ八方桂です。今回はそれにG(Grasshopper)が絡んでいます。柑王を動けなくするだけでなく、Gも動けなくするにはどうするか。幸い、10手で持駒5枚なので、攻方は駒を打つしかありません。これをヒントとして有効活用してください。

### 解答要項

第87回分解答締切:2017年2月15日(水)

第88回分解答締切:2017年3月15日(水)

宛先: [k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com) (メールの件名に

「解答」の語句を入れてください。)

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

### 作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。(原則として毎月15日の投稿まで当月号に掲載します。)宛先は解答と同じ [k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com) へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。



## ルール説明

※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfpr2015.pdf>)があるので、それも参考にしてください。

### 【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)  
成駒と生駒は別種の駒として区別する

### 【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト(王手は掛かっているが合法手のない状態)にする。

### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

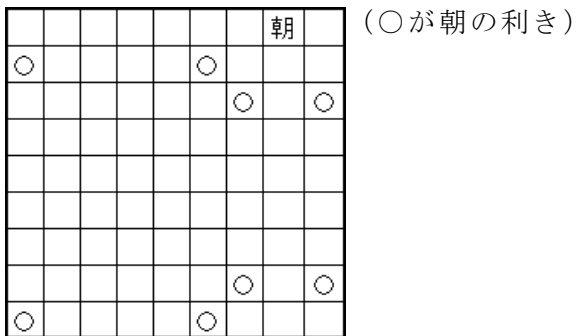
### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 【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。

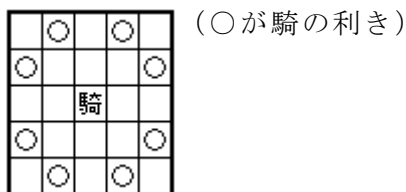


### 【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形に戻す。

### 【Knight】(騎)

チェスのナイト。八方桂。



### 【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。

### 【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。

### 【中立駒】(「 $n$ 駒」あるいは「 $n$ 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。  
横向きの字か横に  $n$  を付加して表記。

(補足)

- 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く。→詳細はWFP61号の「中立駒の紹介」参照。

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

### 【盤の変数指定】

盤の大きさを変数で表す。  
(これに伴い手数も変数で表す。)

### 【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。



### 【持駒：∞】

指定駒を無限に持っていることを示す。

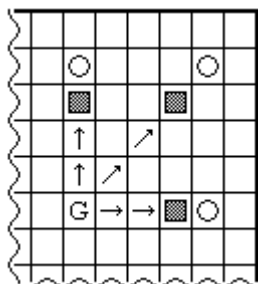
(補足)

∞で指定された駒は最終図で余っても良い。

(必ず余る)

### 【Grasshopper】(G)

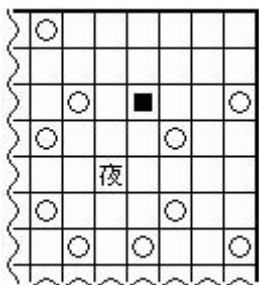
フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(○がGの利き)

### 【NightRider】(夜)

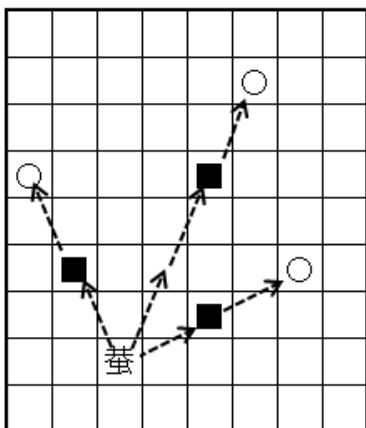
フェアリーチェスのNightRider。ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○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。)

### 【NightRider Hopper】(蚕)

ナイトライダーの線上で、ある駒を1つ飛び越した次の地点に着地する。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。)

### 【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)。

### 【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:クィーン)。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。

(補足)

戻り方等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。

→詳細はWFP85号の「アインシュタイン駒の紹介」の記事を参照してください。

### 【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。

### 【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

●	●	●	
角	桂	香	

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。

### 【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。



【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。

【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。

【両王手】

詰みではなく両王手の達成を目的とする。

【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

【連続自玉詰 n+1 手】

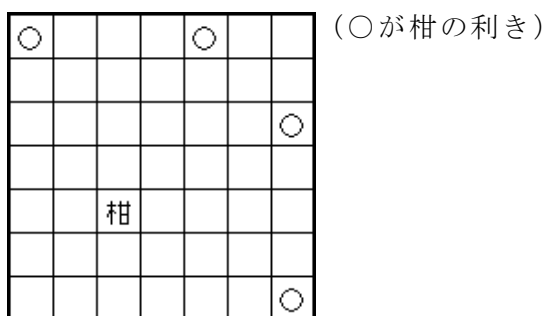
攻方が連続して n 手指し、受方がどう応じてても 1 手で攻方玉を詰めるようにする。ただし、途中で玉に王手を掛けてはいけない。

【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。

【Root-20-Leaper】(柑)

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。

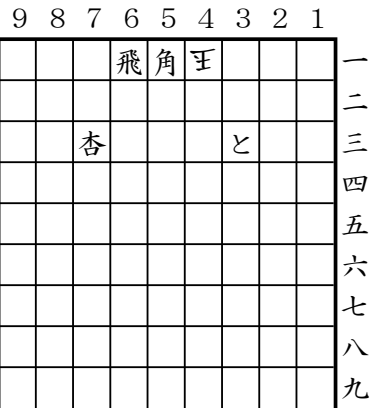


《第 87 回 WFP 作品展》(再掲)

解答締切：2017 年 2 月 15 日(水)

■ 87-1 神無太郎氏作『岩櫃城』

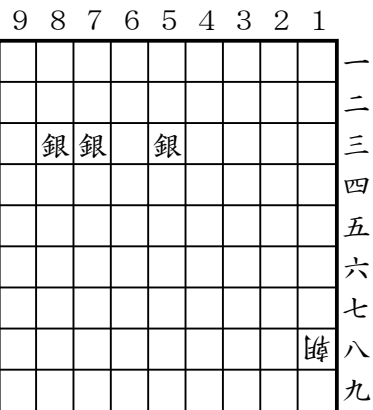
Isardam協力自玉スタイルメイト 18 手



持駒 飛桂4 香2

■ 87-2 神無太郎氏作

協力詰 15 手



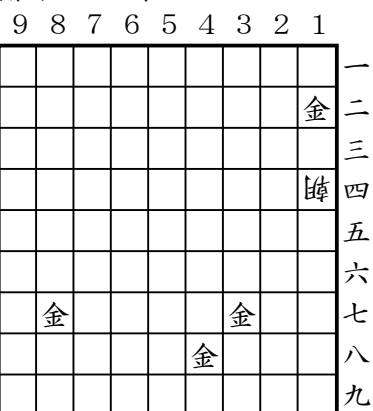
持駒 銀

※朝:Torus-Knight王

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

■ 87-3 神無太郎氏作

協力詰 15 手



持駒 なし

※朝:Torus-Knight王

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

■ 87-4 神無太郎氏作

協力詰 17手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			金					金
				驃				
	金					金		

持駒 なし  
 ※朝:Torus-Knight王  
 {(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)}-Leaper

■ 87-5 神無太郎氏作

協力千日手 24手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				驃				銀
							銀	
						銀		
				銀				

持駒 なし  
 ※騎:Knight王

■ 87-6 神無太郎氏作

協力千日手 32手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				驃				
						金		
				金				

持駒 なし  
 ※騎:Knight王

■ 87-7 神無太郎氏作

協力千日手 56手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						驃		
							歩	金
							金	
						銀		

持駒 なし  
 ※騎:Knight王

■ 87-8 青木裕一氏作

詰将棋 41手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
							驃	
飛								
銀								
王		金	金					

持駒 なし  
 ※23馬は中立駒  
 連続王手の千日手禁止

■ 87-9 sogam 氏作

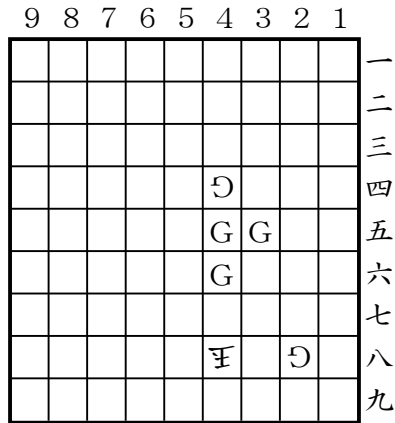
成禁詰 6N-14手 (※受先)

8	7	6	5	4	3	2	1
						飛	皇
				と歩			
							王
							兵

攻方持駒 銀香歩 $\infty$   
 受方持駒 なし  
 ※反:反車 (中将棋)  
 N×N盤使用

■ 87-10 変寝夢氏作

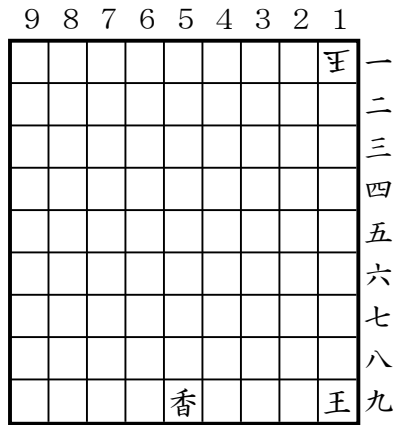
協力千日手 24手



持駒 なし  
※G:Grasshopper

■ 87-11 変寝夢氏作

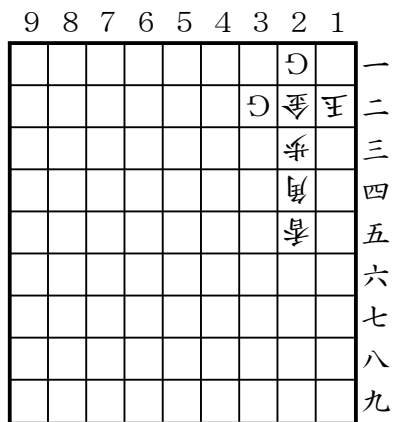
協力自玉詰 6手



持駒 n蚕夜  
※n蚕:中立 Nightrider-hopper  
夜:Nightrider

■ 87-12 変寝夢氏作

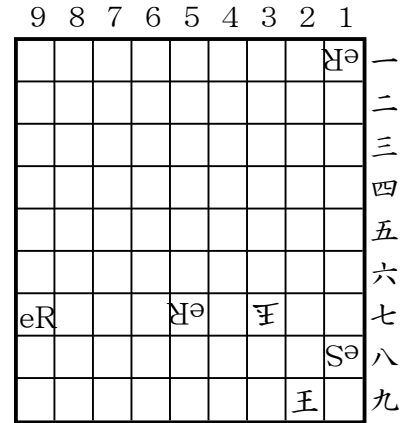
Andernach協力詰 11手



持駒 飛桂  
※G:Grasshopper

■ 87-13 変寝夢氏作

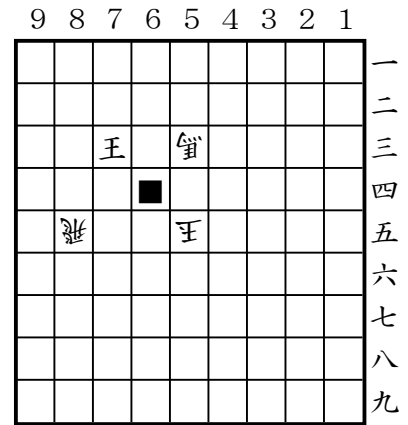
Andernach協力自玉詰 12手



持駒 なし  
※eX:アインシュタイン駒

■ 87-14 占魚亭氏作

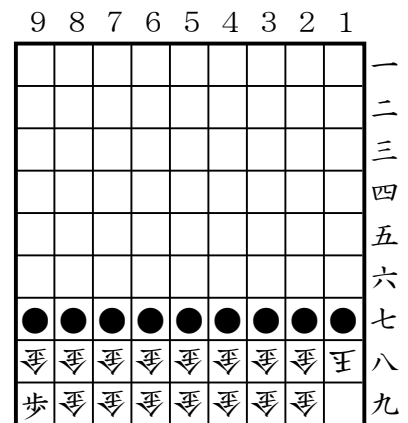
協力詰 7手



持駒 飛  
※■:Imitator

■ 87-15 青木裕一氏作

協力詰 59手



持駒 金30  
※●:石 (着手不可、不透過)

《第 88 回 WFP 作品展》

解答締切：2017 年 3 月 15 日（水）

■ 88-1 占魚亭氏作

協力詰 9 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
	皇									三
		皇								四
				王						五
										六
		王		■		飛				七
					金					八
										九

持駒 飛

※■:Imitator

■ 88-2 変寝夢氏作

キルケ連続協力詰 5+1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※15桂・27銀・35香は中立駒

■ 88-3 変寝夢氏作

Andernach リパブリカン

協力自玉詰 6 手 ※2 解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
				王						七
										八
										九

持駒 角

■ 88-4 変寝夢氏作

レトロ協力両王手 -6+1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 88-5 変寝夢氏作

連続自玉詰 9+1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 88-6 変寝夢氏作

協力自玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 鬼

※鬼:最も近い敵駒を取る

■ 88-7 神無太郎氏作

協力自玉スタイルメイト 10手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										柑

持駒 飛G4  
※柑:Root-20-Leaper王  
G:Grasshopper

以上



強欲な世界 PART9 たくぼん

久しぶりに強欲な世界を開催します。今回は2題です。普通の盤駒で考えられますのでお気軽にどうぞ。

(解答先)  
→たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)  
解答締切: 2月15日

①  
たくぼん作 強欲協力詰 77手


持駒 なし

②  
たくぼん作 強欲協力詰 83手


持駒 なし



# 推理将棋第109回出題

担当：NAO

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109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2017年2月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第109回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で2名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

年越・年賀推理将棋を特集します。Pontamonさん、渡辺秀行さん、はなさかしろうさん、DD++さん、斧間徳子さんの5名の方から投稿いただきました。多数のご投稿ありがとうございます。

今後の本コーナー予定

第109回（年賀5題）：12月31日出題、2月20日〆切り  
第110回：2月24日頃出題、3月20日〆切り  
1月下旬の出題はお休みといたします。

## ■本出題

第109回は年越・年賀推理将棋特集の、10手から20手の5問(計6局)を出題します。いずれも平成29年に因んで29地点の着手を含む作品です。

1問目、渡辺さん作は10手詰でお馴染みの詰め上がりを目指します。2問目、斧間さん作は10手詰の2局。一つの筋だけを使うか、五つの筋を使うか、対称的な攻め手順を探ります。3問目はPontamonさん作。成る手も打つ手もない渋い手順の11手詰です。4問目、DD++さん作は香落ちの11手詰。三つの駒取りがテーマです。5問目、はなさかさん作は20手詰。双方合わせて17回駒を取り合います。

109-1 中級 渡辺秀行 作

詰まされても良し 10手

29地点の手で詰む形を推理しよう。

109-2 中級 斧間徳子 作

平成29年新年将棋大会 10手×2

29地点へ着手する駒と手番を推理しよう。

109-3 中級 Pontamon 作

地味な指し初め 11手

盤面の駒を活用して詰む形を推理しよう。

109-4 中級 DD++ 作

三羽のトリ 11手(香落ち)

29地点へ移動する駒を推理しよう。

109-5 上級 はなさかしろう 作

2017(平成29)年・丁酉の指し初め 20手

双方の連続駒取りの経路を推理しよう。

=====  
■締め切り前ヒント (2月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

109-1 中級 渡辺秀行 作

詰まされても良し 10手

「平成29年に因んで29への着手で詰みだよ。詰上図に成駒はなかったんだ」

「3手目の棋譜は58金上か。10手目に詰まされた方が金運が上がるのかね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手目に29地点への着手で詰んだ
- ・終局図に成駒はなかった
- ・3手目の棋譜表記は「58金上」

109-2 中級 斧間徳子 作

平成29年新年将棋大会 10手×2

A君「昨日の新年将棋大会はどうだった？」

B君「いやあ、正月早々ひどい目にあったよ。2連敗で予選落ちだよ。」

しかも2局ともたった10手で詰まされたんだ」

A君「へえ、それは残念だったね。けど10手で詰まされるって

どんな将棋だったの？」

B君「1局目の相手はずっと同じ筋にだけ着手してきたんだ。2局目はこれと

反対で、相手の指した5手はすべて異なる筋の着手だったな」

A君「じゃあ、全然違う戦型だったんだね」

B君「うん、けれど後で棋譜を見て気付いたんだけど、2局とも29の地点に

着手があったんだ。平成29年の正月らしいと言えなくもないかな」

A君「どんな将棋だったかもう少し詳しく教えてよ」

B君「2局とも惨敗だったからあまりしゃべりたくないな。少しだけ言うと、

1局目は同のつく手があったよ。2局目は駒不成の手が1回だけあったけど

駒を成る手はなかったよ」

A君「そうか。どんな将棋だったかわかったよ」

さて、連敗した2局はどんな将棋だったのだろうか？

(第1局条件)

- ・10手で詰んだ
- ・29地点への着手があった
- ・後手はすべて同じ筋に着手した
- ・「同」のつく手があった

(第2局条件)

- ・10手で詰んだ
- ・29地点への着手があった
- ・後手はすべて異なる筋に着手した。
- ・駒不成の手が1回だけあったが駒成の手はなかった

=====

**109-3 中級 Pontamon 作**  
**地味な指し初め 11手**

「歩の突き合いで始まった今年の指し初めは地味だったね」

「派手な駒成りや目の覚めるような駒打ちもなく11手で平穩に終わってしまった」

「ま、お約束したかのように、17と29の着手はあったけどね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・初手と2手目は歩を突いた
- ・17地点と29地点への着手があった
- ・駒成りも駒打ちもなかった

=====

**109-4 中級 DD++ 作**  
**三羽のトリ 11手 (香落ち)**

A「お、BとCで今年も指し初めやってるな」

B「はい、今17地点で今年最初の駒トリがあったところです」

C「'17年の酉年だけにね！」

A「ありゃ、そこ西暦でなのか」

B「では29地点で今年2回目の駒トリを指しますね」

C「29年の酉年だけにね！」

A「いいねえ、指し初めらしくなってきた」

B「お次は11手目に今年3回目の駒トリを指しましょう」

C「1月1日で酉年だけにね！」

A「しかも今駒を成ったからCの玉が詰んだな……って11手？ Bは後手じゃないのか？」

B「香落ちの上手なんです。僕の11香をトリ除いて僕から指したんです」

C「……」

A「おい、C、何か言うんじゃないのかよ」

B「頑張ってネタ振りしたのに」

C「このネタは三連 (トリプル) までなんだ。酉年だけにね！」

A「やかましいわ！」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・香落ち対局で、11手目の駒成で詰んだ※
- ・17地点で1回目の駒トリがあった
- ・29地点で2回目の駒トリがあった
- ・11手目に3回目の駒トリがあった

※香落ち……初形から11香を取り除いた状態で対局開始します。取り除かれた駒は対局中には使用できません。51玉の側を上手、59玉の

側を下手といい、初手は上手が指します（つまり、初手△84歩などになります）。この出題が香落ちなのは単なる盤面反転による数字合わせが目的で、11香の有無は作意手順の成否や余詰の有無に全く関係ありませんので「51玉の側が初手を指す」くらいで考えていただければと思います。

=====

109-5 上級 はなさかしろう 作  
2017（平成29）年・丁酉の指し初め 20手

「あけましておめでとう！ 指し初め中継見てきたよ」  
「謹賀新年！ そうか、見逃したなあ…どうだった？」  
「2017年にちなんで20手目が17回目の駒取りでね。そこで初王手がかかって詰んだよ」  
「へえ、景気の良い取り合いだね。酉年だからかな？」  
「うん、そうみたい。それから、29と11への着手もあったな」  
「ほう、流れはわかったけど、手順を知りたいな。例えば他の干支の駒とか…」  
「干支の駒？ ははあ。そうだねえ…後手が4連続で龍の手を指していたよ」  
「なるほど。それにしても、酩の年らしいというか、あられもない将棋だねえ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

- （条件）
- ・20手目に17回目の駒取りの初王手で詰んだ
  - ・29地点と11地点への着手があった
  - ・後手は4連続で龍の手を指した

## 年賀詰戯作

小林看空

小林看空氏より WFP に投稿しますと、年賀詰が届きましたので解答募集します。

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

- (1) 持駒：飛  
1手戻して1手で詰めよ
- (2) 持駒：銀  
1手戻して対面打歩協力詰 5手

※ まず受方が1手戻します。

-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
- 【対面】  
敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる
- 【打歩】  
打歩以外で詰ませる手を禁手とする

（解答先）  
→たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)  
解答締切：2月15日

## 第86回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第86回WFP作品展の結果を報告します。

今回の解答者数はわずか5名と低調。86-1～86-4はどれも解答者なし。当然ながら全題正解者はいませんでした。

解答の内訳は以下の通りですが、86-8は2解のため各解1点で計上しています。

〔第86回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	計
変寝夢	-	-	-	-	○	○	○	2	○	○	×	7
井上順一	-	-	-	-	○	○	○	2	-	-	○	6
縫田光司	-	-	-	-	○	○	○	1	-	○	-	5
詰ガエル	-	-	-	-	-	○	○	-	-	○	○	4
たくぼん	-	-	-	-	○	-	-	2	-	-	-	3

### ■ 86-1 神無太郎氏作（正解者なし）

協力自玉詰 10手


持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper 王

【ルール】

#### • 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### • Root-20-Leaper (柑)

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。

○					○							
											○	

(○が柑の利き)

【解答】

55 飛 35 柑 21 柑 73 柑 53 飛成 63 角  
64 龍 57 柑 54 龍 同角 まで 10 手

最終図


持駒 なし

【解説】

「柑」は神無太郎氏が最近愛用(?)しているオリジナルのフェアリー駒。「柑」の表記は元々「廿」だったそうですが、「根」(ルート)を表現するために木偏の付いた字を採用したそうです。

さて、一見すると捕まえにくそうなこの駒ですが、利きが大きいために却って動ける場所が少ないという弱点があります。また、飛や角を適切な位置に置けば、その跳び先のうち最大4つを1枚の大駒で抑えることができます。従って、この駒を詰めるには利きが少なくなる場所、つまり盤端に移動するか、大駒で睨みを利かせるのが基本方針となります。

本局ではその両方を使います。

まずは盤端に移動する手順。柑王で柑王に王手を掛けることはできないので、「55 飛 35 柑」で開き王手を可能にします。開き王手の移動先の候補はいくつかありますが、利きの数が最も少なくなる21か29を選択するのは妥当な所。後の展開を見て分かる通り、飛が成れるよう、盤の上段に移動する21柑が正解となります。

次に大駒で柑を捉える手順です。21柑の動ける場所は45と63だけなので、その両方を塞ぎつつ、21柑に王手を掛ける54角が絶好の位置。この位置に角を移動させるため、3手目すぐに角合せず、飛が龍に成った後の5手目に角合を発生させます。その後、龍で受方の柑王を追い回しながら、54に角を移動させます。

「柑」という見たこともない駒を詰めるのは、最初は大変ですが、動きに慣れれば意外と詰ませやすい駒だと感じると思います。

【短評】

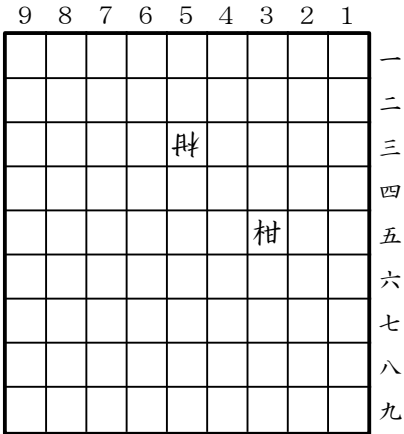
変寝夢さん (※無解)

2～4手目の柑移動が圧巻。

☆86-1～86-4は解答者ゼロですが、変寝夢さんが感想を送っていただきました。詰将棋との関わり方は「創作」「解答」だけでなく、「鑑賞」という立場もあると思うので、プログラムで解いた手順を見た感想でも、感想として送ってくだされば、結果稿に掲載します。

■ 86-2 神無太郎氏作 (正解者なし)

協力自玉詰 10手

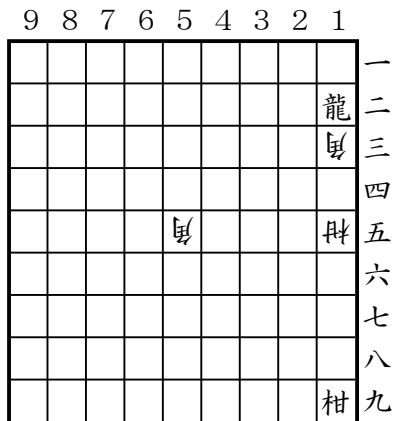


持駒 飛  
※柑: Root-20-Leaper王

【解答】

13 飛 23 飛 同飛成 33 角 55 飛 15 柑  
12 龍 13 角 19 柑 55 角 まで 10 手

最終図



持駒 なし

【解説】

本局も自玉を盤端（この場合は盤隅）に移動して角で自玉の「柑」を詰める作品ですが、発生させる合駒は角2枚。1枚は王手用、1枚は脱出防止用です。最終図を見てください。本来なら19柑王を46角1枚で詰めたいところですが、受方の柑王の初期位置が良くありません。角1枚だけでは受方の柑王に王手を掛けつつ、46角と取ってもらえる展開にならないのです。

そのため合駒は2つ必要です。ただし、初手から「55飛 15柑 19柑」のように、すぐ開き王手する筋は失敗します。王手用の角を事前に発生させねばなりません。ただし、単なる角合では飛が足りなくなるので、初手13飛に飛と角を連続合して飛を補充しておきます。

冒頭4手で準備を整えたら、念願の「55飛～開き王手による自玉の移動」の筋を実現します。ジャンプ先は前局と異なり、今度は自陣。龍や角が残っているので、その近くの11に跳びたいのが人情ですが、そこは既に埋まっているので19に跳びます。

本局は合駒の3枚も含め大駒が総登場。龍のソッポ行きのような手順も入り、難度が上がっただけでなく、手順の密度も高くなっています。特に開き王手の根本の駒を抜く詰上りは、自玉詰ならではの爽快感がありますね。

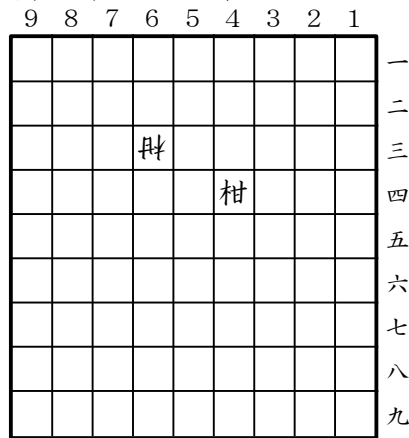
【短評】

変寝夢さん (※無解)

8手目までの細かい動きが、最終2手をよりダイナミックに演出している。

■ 86-3 神無太郎氏作 (正解者なし)

協力自玉詰 10手



持駒 角  
※柑: Root-20-Leaper王



【解答】

18 角 27 飛 同角 36 香 43 飛 47 柑  
28 柑 46 飛 38 角 同香成 まで 10 手

最終図

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

持駒 なし

【解説】

これまでの作品は飛が持駒で、角を合駒で発生させる手順でしたが、今回は持駒が角なので、飛を合駒で発生させる手順が予想されます。しかし、正解はその上を行きます。飛が2枚では足りないので、香を助っ人として動員する手順が現れるのです。出題時のヒントで「86-3 と 86-4 には小駒の合駒も登場します」と書いたのは、前2局で大駒の威力がインプットされ、小駒の合駒が盲点になるのではないかと危惧したからです。(結果的には、前2局にも解答がなかったので、盲点以前の問題でした…)

今回の攻方柑王の飛び先は28。この位置は19と同様、飛び先が2つしかありません。今までの解説で「盤端」や「盤隅」の言葉を何度も使ってきましたが、実は「柑」にとっては一路内側でも「盤端」や「盤隅」なのです。

本局は飛をバックに自玉の柑を28に開き王手で移動させ、28柑の2つの利きは合駒の飛で抑えます。この手順で飛2枚を使い切ってしまうので、36の合駒は飛ではなく香にして飛を残さねばなりません。逆に言えば自玉に王手が掛かりさえすれば良いので、香でも間に合うというわけです。

大駒は待ち伏せ役、王手する役は小駒。このような役割分担もあり得ることを念頭に置いて、次の作に進みましょう。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

これは昔タイプの協力自玉詰に感じました。

☆たぶん、そう感じたのには理由があると思います。合駒を2枚発生させ、そのうち1枚を動かすのは協力自玉詰の定番なので、古典的風味が感じられたのでしょうか。

ただ、本局はその骨格部分に、駒の補充のための合駒や自玉が動く手が絡んでいます。実際に解くと、見た目以上に複雑な手順に感じられると思います。

■ 86-4 神無太郎氏作 (正解者なし)

協力自玉詰 10手

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

持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper 王

【解答】

99 飛 98 角 同飛 76 柑 67 角 34 柑  
29 柑 56 角 38 飛 37 桂 まで 10 手

最終図

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

持駒 なし

【解説】

これまでの作品では飛をバックにして柑が開き王手を行っていましたが、本局で初めて角をバックにした開き王手が登場します。

しかし、持駒は飛。角合を稼いで設置するまで手間が掛かるので、開き王手の実現するのは7手目になります。合駒をさせ、それを移動させる…などという悠長なことをしている余裕はありません。残り手数で本当に自玉を詰めることができるのでしょうか？

こんな時に頼りになるのが「銀杏返し」の大技です。逆王手に逆王手で返し、更に逆王手とどめを刺す、あの三連続逆王手の手筋です。

詰上りをご覧ください。攻方柑王を睨んだ56角が45の脱出路を抑えると同時に、38飛のピン止めにも役立っています。ピン止めされた飛は初手に打った飛の再活用で、この感触が手順を一層に華やかにしています。

双裸玉から銀杏返しが登場し、桂でとどめを刺すこの展開は想定困難で、手順は華麗の一語。今回の神無太郎氏の連作の中でも随一の収穫だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

86-1より柑の動きが大きく感じました。

■ 86-5 変寝夢氏作（正解3名）

レトロ協力詰 -4+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし  
受方持駒飛

【ルール】

- 協力詰  
先後協力して最短手数で受方玉を詰める。
- 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)

- 3) 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
- 4) 協力系の場合逆算も双方が協力する

【解答】

18 と=歩(+19 龍) 49 龍 19 玉 38 龍 /

39 龍 まで -4+1 手

最終図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

逆算図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

(詰手順) 39 龍 まで 1 手

(出題図への手順)

49 龍 28 玉 19 龍 同歩成 まで 4 手

【作者のコメント】

逆算手順は龍の押し売りとなっております。

【解説】

出題図は無仕掛図。とにもかくにも、駒台の飛を盤上に戻さねば話が始まりません。

一手前の局面は飛か龍を取った手ですが、ど

の駒で取ったのでしょうか？「48 飛」で取ったとすれば 13 通り、「28 玉」ならば 7 通り、「19 と」なら 3 通りの選択肢があります。

最も選択肢の多い飛が正解だと解答者は困るのですが、作者の目的は紛れの多さではなく、龍の華麗な活躍です。ですから、最初の逆算手も玉が詰みやすい盤隅の地点を開ける素直な手が正解。つまり「19 と」が龍を取ったということです。このとき、詰みやすいように「と」を「歩」に戻しておくのがポイント。生駒に戻せるのにわざと成駒のままにしておく「不利逆算」も主題としては面白そうですが、そういう作もそのうち出てくるでしょう。

盤隅の狭いところに龍を発生させた目的は、玉をそこに運ぶこと。そのため、残り 3 手の逆算手順は龍が居場所を玉に譲る手続きとなります。レトロで宗看風の龍の押し売りが見られるなんて、皆さん想像できましたか？

【短評】

井上順一さん

攻方駒がないので、初手は取りを逆算するしかない。最後の詰に備えてと金を歩に戻しておく。

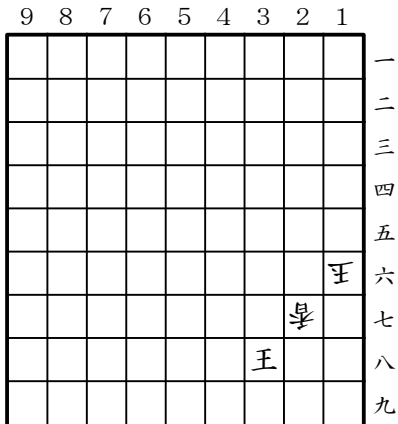
縫田光司さん

解いているときは 48 飛の意味がわかりませんでした。縦方向で同様に進める余詰筋を消しているのです。例えば「48 飛→26 香」としてそちらを作意にするのも（余詰がなければ）一興かなと思いました。

たくぼんさん

そっぽ龍が出るとは手順も良い。

■ 86-6 変寝夢氏作（正解 4 名）  
レトロ協力詰 -4+1 手 ※非王手



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【ルール】

•非王手可（非連続王手）

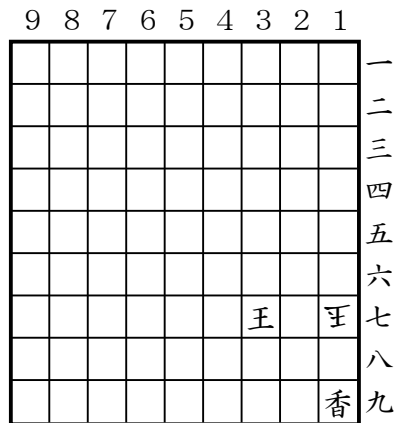
攻方に王手の義務がない。（王手をしても良い）

【解答】

27 香持 37 王 17 玉(+16 香) 16 香持／

19 香まで-4+1 手

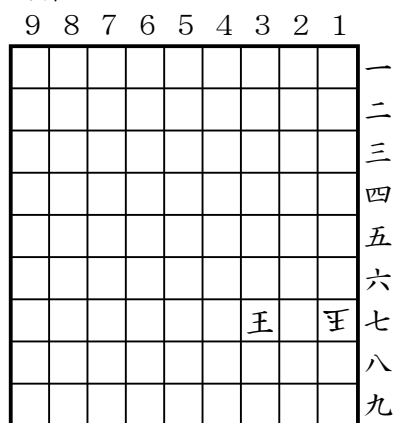
最終図



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

逆算図



攻方持駒 香

受方持駒 なし

（詰手順）19 香 まで 1 手

（出題図への手順）

16 香 同玉 38 王 27 香 まで 4 手

【作者のコメント】

こちらは普通のレトロ詰です。

【解説】

レトロにおける持駒受け渡しの典型的手順。本局の使用駒は玉 2 枚と香 1 枚のみに制限されており、王手できる駒は 27 香しかありま

せん。これを何とか攻方に渡さねばなりません  
が、自分の手番で相手の持駒を打つことはでき  
ません。取った駒を相手の駒台に置くこともで  
きません（糸谷哲郎八段は奨励会時代にその反  
則をしたことがあるそうですが…）。

盤上の自駒を相手に渡すには、少なくとも以  
下の3つのステップが必要です。

1. まず盤上の駒を駒台に戻す  
（持駒を打ったことにする）
2. その持駒を相手の駒として盤上に戻す  
（相手の駒を取ったことにする）
3. 相手が盤上の駒を駒台に戻す  
（相手が持駒を打ったことにする）

こうすると1手分余るのですが、本局ではこ  
の1手を逆算2手目の「37王」に使っています。  
逆算が終わった後の1手詰に備えて有効に活用  
するわけですね。

攻方に王手義務があるレトロだと、上記3ス  
テップを実行するのは結構面倒で、難解作にな  
り易いのですが、本局は「非王手可」なので、  
ほとんど原理そのもの。シンプルな仕上がりで、  
レトロの紹介用にも使えそうです。

【短評】

井上順一さん

最短手数で盤上の受方駒を攻方持駒とする。  
「非連続王手」より「非王手可」のほうが適切  
だと思います。前者だと連続王手はダメとい  
う解釈もできそう(?)なので。

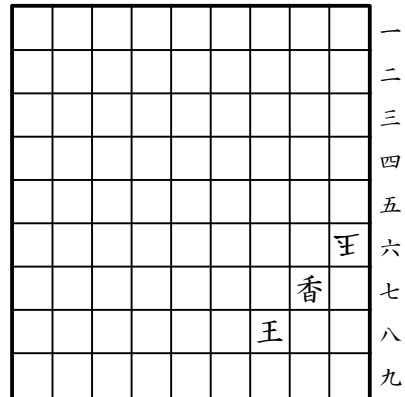
☆こういう意見もあるので、本作品展では当面  
「非王手可」を使っていきたいと思います。

たくぼんさん

86-7 と合わせて見事なツインだと思います。



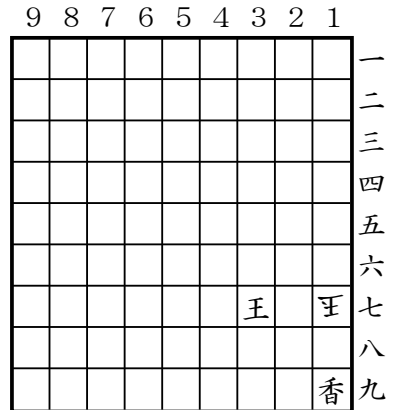
■ 86-7 変寝夢氏作（正解4名）  
レトロ協力詰 -4+1手 ※非王手可  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



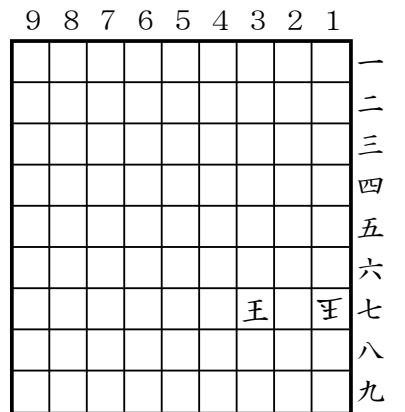
攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【解答】

26 玉 27 香持 17 玉 37 王 /  
19 香まで -4+1 手  
最終図



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
逆算図



攻方持駒 香  
受方持駒 なし  
(詰手順) 19 香 まで 1手  
(出題図への手順)  
38 王 26 玉 27 香 16 玉 まで 4手

【作者のコメント】

17に行くまでに無駄手を指さなければならぬので、王手に掛かりに行く初手が狙い。

【解説】

前局と似た構図ですが、今度は香の向きが逆です。つまり攻方が自分の香を自分の駒台に載せるだけで準備は完了してしまいます。

後は、攻方37王に1手、受方17玉に1手…と考えると受方の手が1手余ってしまいます。この1手、何に使えば良いのでしょうか？

余った1手は好き勝手に使えません。受方の駒は玉しかなく、うっかり変な場所に動いてしまうと目的地の17に行くことができなくなるからです。結局26に1回寄り道してから17へ行くのが正解となります。

攻方もこれを邪魔しない配慮が必要になります。香を持駒にする手と自玉を移動する手は攻方の都合だけ考えればどちらが先でも良いのですが、受方が自ら王手になる反則を指したことになるように、作意の順序に限定されます。逆算で見ると「自ら王手に掛かりに行った」ように見える手が、順算で見るとルール通り「王手を掛けられて逃げた」手になるのです。

本局と前局は逆算図も詰手順も同じ。違うのは出題図への手順だけです。出題図の違いも香の向きだけで、正に姉妹作です。でも手順を逆回しにする「レトロ」ですから、姉妹作や組局での価値基準を逆転する路線もあると思います。例えば初形は全然違うのに、同じ逆算図に辿り着く「隠れ姉妹作」も面白そうに思います。

【短評】

井上順一さん

初手は手待ち。こちらは香をすぐ持駒にできるので、実質の手数は短くてすむ。

縫田光司さん

ツインになっていてもおかしくない2作ですね。個人的には「16香」の「やらかした感」が味わい深いので最初の作の方が好みます。

たくぼんさん

後手は17玉1手でいいのに王手に掛かりに行く26玉がユニーク。

■ 86-8 変寝夢氏作（正解2名、部分解1名）

PWC協力詰5手※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

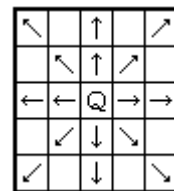
持駒 nQ

※nQ: 中立Queen

【ルール】

• 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)

• 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。

• 中立駒 (「區」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。横向きの字か横に n を付加して表記。

(補足)

- 8) 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)
- 9) 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



- 10) 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。
- 11) 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。
- 12) 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。
- 13) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 14) 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。
- 詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」参照。

【解答】

- 1) 29nQ 23 香 同 nQ 11 玉 12 香 まで 5 手  
最終図

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

持駒 なし

- 2) 32nQ 同飛/34nQ 23nQ 11 玉 21nQ/23 桂  
まで 5 手  
最終図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

- 1) こちらは普通の PWC。  
Q が中立である必要はありません。
- 2) 最終手に対して nQ を動かして逃げる手を防ぐには、後手駒でブロックする構図を作らないといけない。

【解説】

PWC はとても詰みやすいルールです。盤上にある駒は原則消えないので、取っても王手の解除にならないことが多いからです。本局も持駒の Q (Queen) が中立駒でない普通の Q なら、頭 Q までの 3 手で詰みます。具体的には「23Q 11 玉 12Q」がその一例です。

ところが実際には Q は中立駒なので、Q を逃がす受けがあります。上記の例だと最終手に「23nQ」の受けがあって詰まないわけです。ではどうやって詰めるのでしょうか？

これには二つの手段が考えられます。一つは中立駒以外で詰めるという方法。もう一つは中立駒が逃げられない、もしくは逃げても王手が掛かった状態が解除できないようにするという方法です。本局はその両方の手段を読んで貰うのが目的です。

まずは「中立駒以外で詰める」手順から説明しましょう。PWC は原則駒が消えない、つまり取れないルールですが、例外があります。位置交換を行うと「二歩」や「行き所のない駒」になる場合です。本局では「行き所のない駒」の方を利用し、香を合駒で入手します。位置交換後の香を「行き所のない駒」にするために最遠打を行うのは PWC の定番手筋。作者もコメントで述べていますが、余詰・早詰防止以外はこの手順で Q が中立駒である理由はありません。

次は「中立駒が逃げられないようにする」手順です。中立駒といえども、自分の手番の駒は取れないので、盤上の飛と桂は壁駒として利用できます。「PWC で持駒にならない場合は“取る”とは言えないのでは？」という疑問を持つ方もいらっしゃるかもしれませんが、PWC は「取ったら原則位置交換になる」とみなし、中立駒のルールの補足 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」が適用されるものと解釈してください。

Q は縦横斜めのどちらの方向にも動ける駒なので、有力な詰型は以下の 3 つに絞られます。

1. 縦の王手で横と斜めを塞ぐ
2. 横からの王手で縦と斜めを塞ぐ
3. 斜めからの王手で縦横を塞ぐ

そして、この初形から実現できるのは2.のパターンです。21 桂の配置がこの詰型のヒントになるでしょう。詰上りで中立駒のQをどこに動かしても王手の解除ができないことを確認してください。

個人的な感想としては、香を入手する解はなくても良いと思うのですが、平凡な手順と非凡な手順を並べて後者の手順を引き立てる手法は、演出として有力です。片方だけの解答もあったので、この種の複数解構成にも一定の意義があるのかもしれませんが。

【短評】

井上順一さん

合駒を入手するのは思いつくが、nQ1枚でも詰むというのがおもしろい。

縫田光司さん (※1)のみ解答)

片方しか解けませんでした。折角なので解答します。もう片方がどんな手順なのか結果稿が楽しみです。

■ 86-9 変寝夢氏作 (正解 1名) ※実質正解者なし

協力自玉詰 6手

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

攻方持駒 香nQn桂

受方持駒 なし

※nQ:中立Queen、n桂:中立桂

【解答】

44 香 同玉 26nQ 35 香 36n 桂 48n 桂成  
まで 6手

最終図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終2手は銀杏返しになるのかな。

【解説】

持駒が全部敵になって自玉を詰める作品。最初は香を渡すだけののんびりした手で始まりませんが、これは嵐の前の静けさ。中立駒のQの限定打以降は3連続逆王手で一気に自玉を詰めてしまいます。

3連続逆王手で自玉を詰めるというと 86-4でも登場した「銀杏返し」という手筋が思い浮かぶわけですが、通常「銀杏返し」は最終手が受方の合駒です。本局の最終手は直前に打った駒の移動であり、中立駒ならではの変則的銀杏返しと言えるでしょう。

本局の最終手は中立駒を動かして詰めるのですが、これも希少手筋です。通常は中立駒を元の位置に戻されると逃れるのですが、本局は中立駒の桂が成ってしまうので、元の位置には戻れません。しかも両王手なので、別の場所に中立駒を動かす受けもありません。

受方持駒制限があるため、普通なら解くのは易しいはずの本局ですが、変則的銀杏返し、不可逆な中立駒の王手など、独特の感覚を要求される手が多く、難しい作品だったと思います。結果的に作者以外の解答者は現れませんでした。



■ 86-11 上谷直希氏作（正解2名）

協力自玉スタイルメイト 8  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
									二
				王					三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀4

※透明駒：攻方0枚、受方2

【ルール】

•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。

•協力自玉スタイルメイト

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。

【解答】（※透明駒で取った手を「同X」で表す）

44 銀 同X 42 銀 同X 44 銀(42=飛) 同X  
64 銀 同X まで 8 手  
最終図

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

持駒 なし

※?は龍または飛

【作者のコメント及び解説】

双裸玉+持駒趣向+詰め上がりの対子感（見えないけど）」の自分的ノルマを達成できたので、発表できるレベルにはなってくれたかなと思います。

【解説】

4 銀を 4 連続で打ち、それを 4 連続で取る展開が予想されます。

応手としては銀打ちと同Xしか出てきませんので、以下のような省略化した表記を使おうと思います。

ex) 「44 銀、+44、42 銀、+42、44 銀、+44、64 銀、+64」  
=[44、+、42、+、44、+、64、+]

銀の捨て方は色々ありそうですが、例えばバラバラな地点へ[42、+、44、+、64、+、62、+]といったふうに捨てていっても透明駒の情報は何も得られません。1 枚ですべて取った可能性もあるし、2 枚で取ったとしてどこの駒取りがどちらの透明駒でのものなのか、分からないからです。

ただ、2 枚の透明駒のうち少なくとも 1 枚は飛車（龍）であることを示すのは比較的容易です。[44、+、64、+、44、...]といったふうに、同じ地点への銀捨てを繰り返すのです。2 回目の 44 銀を打てたということは 48 地点が空いているということ。ならば 2 手目と 4 手目の透明駒は同じ駒であるはず。なので 2 回目の 44 銀を着手した瞬間に、64 地点にいる透明駒は飛車か龍であることが分かります。

ただ、飛車 1 枚だけではスタイルメイトを達成できないので、もう 1 枚の透明駒も使わないといけませんね。

先程の手順を続けてみるとすると、[44、+、64、+、44、+、42、+]となるのでしょうか。64 地点と 42 地点にそれぞれ飛車がいるとするならば OK ですが、しかしこれでは、1 枚の飛車が 4 銀すべてを取った可能性がまだ残っています。

問題となるのは 6 手目であり、これをどちらで取ったのかが分からないのが不詰の原因です。

飛車か龍がいることが分かって、その成生はまだ分かっていないので、透明性はまだ残ります。この透明性さえ剥がせてしまえば、上記の手順で2枚飛車を証明することができます。

-----

改めて作意順を眺めてみます。

#### [44、+、42、+、44、+、64、+]

この順での6手目はどうでしょうか？先程の手順との大きな違いは、44銀を打った瞬間に42の透明駒が飛車だと確定することです。龍なら王手放置ですからね。

同一地点への捨駒のおかげで判明するほうの透明駒をA、残ったもう1枚の駒のことをBと呼ぼうと思います。先ほどの紛れと比較して、作意順のほうでは5手目を着手した瞬間、Aのほうに42地点の飛車で確定した（透明駒ではなくなった）ので6手目の+44がBの着手だと決まっていることです。あとは残りの手でBが飛車（か龍）だということを判明させてスタイルメイト達成です。

-----

以上がメイン構想ですが、紛れも作者の主張点。なぜこの順だけでしかダメなのか、それぞれ確認していきます。

#### ①[42、+、64、+、44、+、62、+]

この捨て方ならば、2手目と4手目はそれぞれ別の透明駒のものとわかります。

この2枚が両方飛車ならば良いのですが、2手目が同香の可能性もありダメです。

#### ②[42、+、44、+、42、+、62、+]

これはAの透明駒が香車である可能性を否定できていません。

#### ③[42、+、62、+、42、+、44、+]

Aは62地点の飛車だと確定しますが、Bの透明駒が香車かもしれません。

#### ④[44、+、62、+、42、+、44、+]

①の紛れと同様。

#### ⑤[44、+、64、+、44、+、42、+]

前述の紛れ。Aの透明駒が飛か龍か確定できず透明性が残っているので、6手目がAによるものかBによるものか判明しません。極端に言えば、全応手1枚の飛車の可能性もあります。

また42銀、43玉、52銀、+52、43銀成、同玉とすれば52の角が確定して自玉は動けなくなりませんが、持駒が残ります。

#### 【解説】

盤上は双裸玉、持駒は銀4枚の超美形作品。どこかに透明駒が2枚あるはずですが、スタイルメイトが目的なので、何とかしてこの2枚を飛または龍だと証明し、4筋と6筋を縦の利きで押さえることが目標となります。手数が多いので、持駒銀4枚をすべて捨てることはほぼ確定ですが、闇雲に捨てるだけでは「実は透明駒のうち1枚は香でした」などと言われてスタイルメイトを達成できません。

飛と香の違いは何か。それは「飛は後ろに下がるが香は後ろに下がる」ことです。

本局の前半5手はその性質を利用して1枚目の透明駒を飛に確定します。初手と5手目の44銀で44が一旦埋まった後に44が空いたことが確定。その間の着手は「42銀 同X」だけなので、44の透明駒が42へ移動したことが確定し、即ちこの透明駒が飛であったことが確定します。

次の課題はもう一つの透明駒を飛（龍）に絞り込むことです。今度は「横に大きく動けるのは飛（龍）だけ」という性質を利用します。それが6手目からの「同X 64銀 同X」の3手。44から64に飛べるのは飛か龍だけです。ここで重要なポイントは、既に1枚目の透明駒が透明性を失っており、6手目「同X」で、もう1枚の透明駒が動いたと主張できることです（42飛が銀を取ったなら「同飛」となるはず）。これにより、42飛を釘付けにしたまま、安心して、もう1つの透明駒の絞り込み作業を行うことができます。

結局もう1枚の透明駒は最後まで飛か龍か確定できないのですが、どちらでもスタイルメイトは達成されています。目的はあくまでスタイルメイトの達成であり、透明駒が何かを特定することは目的達成の手段に過ぎません。

また、左右対称解を除き、作意以外の捨て方でスタイルメイトを確定できないことは作者自身の解説で詳しく述べられています。これらの



紛れで行き詰まってしまった方は、ぜひ紛れと作意の違いを確認してください。

なお、この結果稿では透明駒で駒を取る手を「同X」で表しています。作者の投稿原稿で使われている「+」が現在の主流なのかもしれませんが、数学記号の「+」のイメージと齟齬があるため、適切な表記とは思えません。透明駒の駒数を指定する時の「+」も同様です。

本作品展では「同X」や「42X」のように、Xが透明駒を表すこと以外は、なるべく通常の棋譜表記に近い形で表記したいと思います。

#### 【短評】

##### 井上順一さん

これはすごい。初形と手数から、「○○銀 同X」を4回やって4筋と6筋に飛(龍)がある状態にすると予想できて、実際にもその通りだったが、手の意味が予想外だった。

この手順も漫然と眺めているだけでは、1枚の透明駒(飛)で全部取られてダメ、となってしまう。「透明駒は位置と駒種が判明したときに普通駒になる」というルールを活用が必要だが、なかなか気づけなかった。

5手目の44銀で、4手目の同Xが2手目に44で銀を取った透明駒の移動によるものであることがわかり、42にある透明駒が飛と判明し透明性を失う。そのため6手目の同Xはもう1枚の透明駒によるものとなる。

8手目の64同Xもこの駒しかなく、それが飛か龍に決まるので、ステイルメイトとなる。これと同様のことは2段目、4段目でもできそうだが、(6筋でできるのは自明)42 62 42 44は62飛は判明するが、44香で失敗するし44 64 44 42は64が飛か龍か判明していないので、64の透明駒が透明性を失っていないため、6手目を限定できずこれも失敗。

##### 変寝夢さん (※誤解)

42銀、+42、44銀、+44、42銀、63玉、52銀、+52まで8手

これで合っているのかな。2度目の42銀で52桂の可能性を消していたり、最終手51玉の存在で52に行く駒が一つ上に行けない駒に限定されたりしているのでっぼいんだけど。全て同+と思っていたので6手目玉

が逃げるのは意外だった。

☆この解答だと最終局面で攻方がステイルメイトであるということを証明できていません。42銀は動けますし、最終手の透明駒が角以外(飛や金)である可能性も消えていません。

##### 詰ガエルさん

持駒と配置が美しいです。

手順も銀翻弄による飛 or 龍の発生にテーマが統一されてていい感じです。

#### 【総評等】

##### 縫田光司さん

今回はあまり手が付けられなくて残念です。特に11番は面白そうな薫りが漂っているのでぜひ解きたかったのですが…。

##### 変寝夢さん

移動距離が中ぐらいのリーパーはやはり難しいですね。

##### たくぼんさん

0解答は寂しいのでちょっと考えました。

☆今回は解答者5名と、少し寂しい結果でした。年末年始の多忙な時期と、本作品展の不規則な進行が重なったのが一因でしょうね。かくいう筆者も、100号記念一人一作展の1月5日締切分の解答ができず、ギブアップした一人です。来月は何とか解答者数も持ち直して欲しいですね。

以上



## WFP100号記念一人一作展

### 2. 上谷直希氏作結果 担当：神無七郎

WFP100号記念一人一作展、2.上谷直希氏作の結果を報告します。担当は神無七郎です。

100号記念くらい新鮮な解説を読みたいという方も多いと思いますが、その点をご心配なく。作者自身によるコメントが充実しているので、それを実質的な解説として読んでいただければ、作品の狙いや変化・紛れについて理解することができます。

まず、出題図と解答、及び作者自身による解説をご覧ください。

#### ■ WFP100-2 上谷直希氏作

##### 詰将棋 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※透明駒：攻方 2枚、受方 1枚

#### 【ルール】

##### •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。

#### 【解答】

36馬 一X 35馬 (イ)一X 一X 15玉  
一X 16玉 25角 15玉 27桂 まで 11手

#### 詰上り

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2

〔変化〕

(イ) 15玉は一X、14玉、25龍まで。

#### 【作者のコメント】

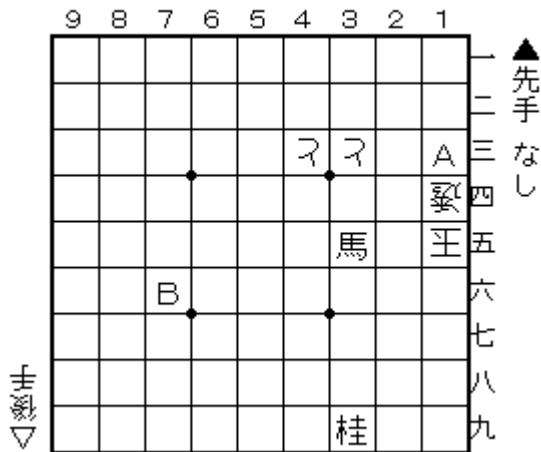
フェアリー入門⑥をつくった頃から、この筋で受方透明駒を活躍させたいと思っていました。本作はそんな狙いで作り始めたものです。

本作の導入は退路を阻みつつ透明駒の存在を主張する 36馬～35馬が自然です。受方に可視化されている持駒はないので、2手目はXしなく、4手目も恐らく作意はXのほうでしょう。結論から言えば4手目 15玉と逃げると早く詰みます。しかしこの変化を詰みと判定するためには、双方の透明駒が初形でどこにあって、どう動いたかを熟知していることが必要とされるため、最初に立ちはだかる難関と呼ぶこともできるでしょう。

4手目 15玉に対してはXとするしかありません。しかし全く不明な手というわけではありませんね。攻方2枚の透明駒はいずれも飛(or龍)であることは証明済みで、そのどちらかの手であることは間違いありません。この2枚のうち、1筋にいるものをA、6段目にいるものをBと便宜上呼ぶことにします。

一番心配なのは、Aが14の受方透明駒を取ってしまう手ですね。

こうなっていると困る



2 手目の合駒が 14 地点である可能性が残っていると 14 玉の応手が選択可能となり不詰に陥ります。しかし、14 透明駒合がありえないということはもうすでにわかっているのです！

3 手目までで A と B の存在が示され、これら 2 枚は初形から 1 筋と 6 段目にいたこととなります。しかしよく考えると、これはおかしいんです。

初形から B が王手をかけていれば、違法局面になってしまいます。つまり B の利きを遮る駒が 6 段目に必要とされ、よって受方透明駒が初形で 6 段目にいた（つまり 2 手目は移動合）ということがわかっているのです。このあたりはレトロ解析っぽい趣でしょうか。

6 段目のどこにいたかは分かりませんが、馬に取られてしまう 36 地点ではないことは間違いなく、よって 14 地点に移動合することはありえないことが示されます。

15 玉に対する 5 手目 X の候補は、①A が受方透明駒を取る透かし詰め、②26B、③16B の 3 つに絞れますね。①は即詰、②には 14 玉と逃げるしかなく、逃げた瞬間 5 手目が 26B であったことが確定、つまり 26 地点の龍が確定し透明性が剥げ 25 龍と着手可能になります。この 25 龍を取り返せないと分かるのも初形解析のおかげ。③には 16 玉（同玉）しかなく、以下 X (=A が角を取った)、15 飛合 (=16 で取った B)、25 角まで。いずれも早詰になりました。

変化にこれだけ紙面を使わねばならないのが透明駒の恐ろしいところ。ただ、この変化で透明駒の挙動を把握することは作意順にも役立つ

ため、是非とも読んでいただきたいところです。

作意順は 36 馬、-X、35 馬、-X と進みました。15 玉の変化を考えていくなかで、初形で受方透明駒が初形で 6 段目にいたこともわかりました。この情報は作意順でもものすごく大切です。

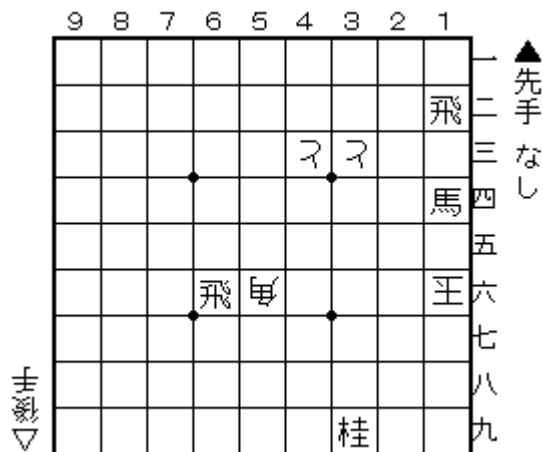
4 手目-X はどんな手でしょう。受方透明駒が 6 段目にスイッチバックしてくる手と考えるのが一番わかりやすいですね。しかしピンされたままでは動けません。よって、2 手目では 1 筋の A を取っていたこととなります！26⇄15 の往復で A は取れませんので、このスイッチバックはより大きな軌跡でなくてはならず、それを行える駒は角（馬）しかありません。

4 手目の時点で、A が取られていること、受け方の透明駒が角（馬）であることは、もうすでに確定しているのです。たった 4 手でたくさんの方が決まる充実感を表現したかったのです。

4 手目以降も攻方の着手に X は続きますが、この X は B の着手以外ありえないと思えば、A,B 入り乱れる変化よりかは気楽に進めることができると思います。最後は退路封鎖の桂馬を跳ねてのフィニッシュになったので、まずまずでしょうか。

-X だらけの手順でした。すべての透明性を剥ぎ取って手順を改めて眺めてみると、こんな初形でこんな手順であったことがわかります。

※下図は一例。



36 馬、12 角、35 馬、56 角、同飛、15 玉、

16 飛、同玉、25 角、15 玉、27 桂 まで 11 手詰

角の大きなスイッチバックをメインとして、舞台装置をすべて捌くことができたのは良かったと思います。

2 枚のと金はいずれも余詰防ぎです。いずれも 2 つ以上の役割があるので、一応は納得のいく配置になっています。当初は受方持駒ありで創作していたので、より一層論理が入り組んで頭がパンクしそうでした（笑）考えて考え抜いて、「持駒制限をしないと手順が成立しない」という結論に至りましたが、それが正しかったのかはわかりません。

### 【解説】

透明駒の正体を特定する手段はいろいろありますが、本局は「あり得なさそうな手」によって透明駒を絞り込む手法を使っています。

作意冒頭の 3 手が正にそれ。

玉から離れたところで馬が動いていて、それ自体は王手していません。となると、開き王手の可能性しかないのので、これだけで攻方の 2 枚の透明駒が飛（龍）に絞り込めてしまいます。

これに対する 2 手目の受方の手は（持駒制限により）透明駒しかありません。4 手目についてはちょっとした選択の余地があるのですが、これも透明駒で受けます。ここで 2 手目が移動合でなく素抜きだと確定します（これはルールの問題も絡むので、後で詳しく検討しましょう）。

受方の透明駒は 1 枚だけのはずですから、これはどちらも角（馬）になります。銀だと足が短すぎて、縦横の飛（龍）による開き王手にならないからです。

冒頭 4 手であらかたの透明駒が判明しましたが、5 手目の段階では横から王手したのが飛か龍か判明していません。しかし、本局は華麗な収束によって、問題を解決しています。

7 手目一 X で受方の態度を打診する手が決め手。逃げれば透明駒が龍と確定するので、取るよりなく、大活躍した角と、控えていた桂を活用して詰上ります。

改めて作意を並べて手順を整理しましょう。

1. 36 馬（11～13 の飛または龍で王手）
2. 一 X（透明駒で合駒した可能性と、角や馬で素抜いた可能性がある）

3. 35 馬（6 段目の飛または龍で王手）

4. 一 X（透明駒で移動合。2 手目は 12 角または馬での素抜きだった。※注）

5. 一 X（飛または龍で合駒を取る。角を入手）

6. 15 玉

7. 一 X（飛または龍で王手）

8. 16 玉（王手駒を取った。14 玉だと 26 龍が確定するので早詰。）

9. 25 角

10. 15 玉

11. 27 桂（詰）

括弧内の説明が各々の手の意味付けです。本局には解答が 2 通寄せられましたが、正解者は井上順一さんお一人でした。

（以降は担当のコメントは☆印で示します。）

### 【解答及び短評】

#### 井上順一さん

透明駒のスイッチバック。この手順が実質 3 枚と透明駒で成立しているのがすごい。

2 枚のと金は変化には必要なさそうなので、余詰防ぎと思われるが、どんな手順があるのか見当もつかない。

この手順で詰んでいることの説明（上記が作意手順であれば不要と思いますが、そうでなかった場合には役に立つかも）

初手から攻方の透明駒のひとつが 11～13 の飛か龍とわかる。2 手目の受方の透明駒の着手は、初手で王手している透明駒を取ったか、合駒（移動合を含む）かのいずれかである。3 手目から攻方のもうひとつの透明駒が 46～96 の飛か龍であることがわかる。4 手目の受方の透明駒の着手は 2 手目の駒を動かしたことになるが、それが可能であるためには、2 手目は攻方の透明駒を取ったことになる。また初形で 6 段目に攻方の飛か龍があっても王手がかかっていないことから、受方の透明駒は初形では 26～86(36 を除く攻方飛か龍と玉の間)にあったことになる。

よって上記手順の 4 手目までが成り立つとすると初形の透明駒の配置は、攻方 12 飛か龍、66～96 飛か龍、受方 56 角か馬となる。5 手目の透明駒の着手は、56 にある角か馬であることが判明している受方透明駒を取る手しかなく、この段階で攻方に持駒角が加わる。

6手目は15玉の他に、2手目に入手した攻方透明駒の飛を合駒する手もあるがどこに合駒しても同X15玉16飛打まで早く詰む。

8手目は16玉の他に、14玉も可能であるが、その場合は7手目の-Xが26龍と判明するので、25龍までで早く詰む。

以上、4手目までが成立すれば、上記手順で詰む。初手36馬の王手に対して、玉を動かす手はないので、2手目-Xは絶対。あとは4手目の変化を調べればよい。

3手目35馬まででわかることは、受方の透明駒が角か馬で12か13にあること、攻方の透明駒が飛か龍で56~96にあること、初形で1筋にいた攻方の透明駒は飛か龍で11か12にあるか、2手目で取られた、ということである。

4手目-X以外に可能な手は15玉しかないが、そこで5手目に-Xとする。これは1筋か、6段目の透明駒(いずれも飛か龍)による王手となるが、前者であれば持駒がないので受ける手がなく詰みとなるので、6手目として可能な手は14玉か16玉となる。16玉であれば、6段目の飛か龍の透明駒を取ったことになり7手目に-Xとすれば、12か13の受方透明駒(角か馬)を取る手となり、15飛合27角まで早く詰む。6手目14玉の場合は5手目が26龍と判明するので、25龍までで早く詰む。

**QED**

☆井上氏は解答と短評に加え、手順の説明もしてくださっています。解答は作意と一致しているので、割愛しても良かったのですが、読者の参考のため収録させていただきました。

☆また、短評で触れられている「2枚のと金」が何の余詰を防いでいるかですが、筆者は収束で角を離して打つ余詰の防止くらいしか思いつかなかったのが、作者にその点を問い合わせ、以下の回答をいただきました。

**【作者のコメント】**(2枚のと金の意味について)

想定している余詰は7手目と9手目にあります。(4手目Xの解釈の問題は残るものの、ここでは4手目X=玉方角に確定しているものとして扱います)

7手目の作意は-Xですが、簡単な余詰では24角打~13角成があります。24地点に利きをつくらなければならないのがまず1つです。

その他の余詰は玉方持駒に飛車しかないせいで生まれています。

なかでも7手目27桂が強力で、続く14玉に41角があります。23とでも23飛でも-Xとし、このXは16飛(龍)か54飛(龍)のどちらかとなります。16飛はもちろん即詰で、54飛のほうも43とがなければ合利かずor持駒がないため即詰です。

43とがあれば、Xに対して54と(=同と)という応手が生まれます。

またご指摘の通り、7手目や9手目での角離し打ちへの対処も必要です。後手の持駒は飛車しかないため、離し打ちによる合駒稼ぎそのものを拒否しなければなりません。

以上のような理由で2枚の余詰防ぎが必要になります。本図以外の置き方も無いわけではないでしょうけども、散らせて置くよりこじんまり隣接させて置いたほうがいだろうと判断しました。

金でないのは単純に見た目の問題だったり、+33や+43と質駒にされるのが怖いなどの理由です。自陣と金ではあるものの、フェアリーに実戦との関連も何も無いだろうし普通詰将棋の場合ほど味悪ではないだろうと考えております。

☆さすがに作者はよく読んでいますね。受方持駒制限があるので、普通なら簡単に逃れる筋でも結構危なくなっています。見た目よりもきわどく余詰を防止しているのですね。

☆本作にはもう一通解答をいただいているのですが、透明駒のルール解釈の問題が絡んでいるので、先にその点について触れなければいけません。焦点となるのは4手目の着手を本当に角(馬)と断定して良いのかどうかです。まずは作者のコメントをお読みください。

**【作者のコメント】**(4手目の解釈について)

ここまでもだいぶ複雑なのですが、本作はもっと複雑な問題を孕んでいました。

解答募集期間中に、ある方から「4手目-Xが



角移動合とは限らないのではないか」というご意見をいただきました。つまり2手目に取ったAを打った可能性は無いのかということです。

Aは龍が飛のどちらかです。Aが合駒で使われるとすればAは受方の駒台を経由するはず。私は、駒台という駒種と地点が確定する地点を経由すればAの透明性は除去され、透明駒ではなくなるはずだ。つまり、仮に4手目にAが使われるとしても使う前に透明駒ではなくなっている、と純朴に考えておりました。

しかしその方は、「4手目の時点でAが取られていたとは断定できないのだから、Aは透明駒のままではないか」(ニュアンスが変わってしまっていたらごめんなさい)と仰っており、説得力のあるご意見です。

ちなみに4手目XにA合の可能性が残っているとすると不詰です。本作にとってクリティカルな部分で悩ませてしまいました。

もし同じような疑問があって不詰に悩んでいた方がいらっしゃいましたら、大変申し訳なく思います。透明駒はまだまだ発表作が少なく、扱う人によって解釈の異なる部分があります。厳密に言えば正しい結論が導かれるのですが、いずれの方式を採用するにしても出題前に取り決めを予め行うのが今後必要になってくるかもしれません。

☆以上が4手目のルール解釈についての作者の説明です。実を言うと筆者も文中の「ある方」と同じように考えてこの筋は不詰と判断し、結局解けませんでした。「1筋で取られた駒は3手目まで透明性を失っていないのだから、4手目にそれを(透明駒として)打った可能性がある」と思ってしまったわけですね。

☆ただ、作意を示されてから改めて考えると、作者や井上順一氏のルール解釈の方が自然で、応用範囲も広いと思います。この解釈では「4手目に透明駒を着手したことにより、2手目が素抜きだったと分かり、透明性を失った」という手順を遡及した推定法が使われています。前述の解釈との違いは、透明性を失うか否かを「それまでの手順だけで決める」か「全体の手順で決める」かの違いだと思いますが、これには別の解釈もあるかもしれませんし、既発表作との整合性も含め、様々な観点からの検討が必要だと思います。

☆以下は、はなさかしろう氏の解答ですが、このルール解釈で躓いた可能性があります。

【解答及び短評】(続き)

はなさかしろうさん

▲36馬 △-X ▲35馬 を中心に考えてみました。  
4手目 △15玉ならば ▲-X △16同玉 ▲-X △-X ▲25角 △15玉 ▲27桂まで  
4手目 △?Xならば ▲-X で、  
6手目 △17玉ならば ▲27飛 △18玉 ▲17馬 △19玉 ▲28馬まで ですが、  
6手目 △15玉とされ、▲-Xとしても△24とで詰ますことができませんでした。

☆4手目(解説で※注を付けた部分)でもし透明駒が飛の合駒だった可能性があるると、5手目が角の入手と確定せず、7手目が飛・龍・角の3つの可能性が残り、8手目14玉の変化が詰まなくなります。上記の文面からはそこまでは読み取れないのですが、間接的にそれが影響した可能性があります。

☆初めのうちは個々の作者の解釈や感覚に委ねられていたルールでも、作例が増えるにつれ厳密化の必要性が生じる事例がフェアリーではしばしばあります。

例えば「打歩」ルール。今でこそ「完全打歩」と「単純打歩」の2つの違いが認識されていますが、それまでは作者や担当者によって解釈が異なり、曖昧なまま出題されていました。前者のルール解釈で作られた作品を、後者の解釈で解くと「不詰」になることがあるのですが、そんな解答が単なる間違いとして処理されることもあったでしょう。

透明駒のルールも、そんな行き違いを防止するため、より厳密な定義が必要とされる時期が来たのかもしれません。

☆長文になりましたが、本局が100号記念にふさわしい力作であり、内容的にも優れた作品であることは間違いありません。ルール解釈上の微妙な問題も、適切に解決されれば、透明駒作品を安心して解図できるようになり、その発展に貢献するでしょう。そして、本局はそのきっかけを与えた先駆的作品と位置付けられると思います。今回の結果稿が本局の真価を伝える一助になれば幸いです。

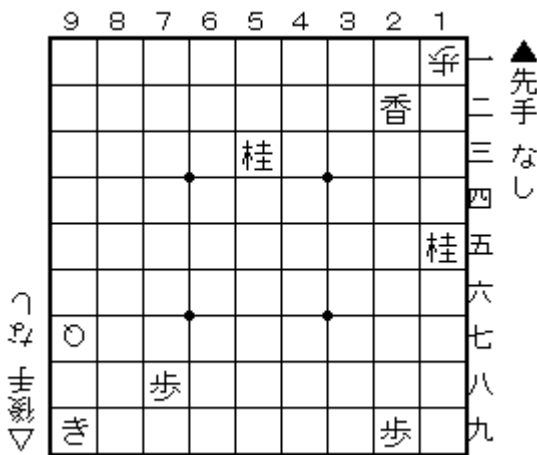
以上

2017 年もよろしくお願ひします。

解説を担当いたします上谷直希です。私にとって初めての解説が、このような WFP の歴史に残る記念作品展であることを大変光栄に思います。力不足な部分も多々あると思いますが、どうぞよろしくお願ひ致します。

1人1局作品展3 小林看空作 結果

打歩異王 (き/Q) 協力詰 27 手  
『愚者の旅』



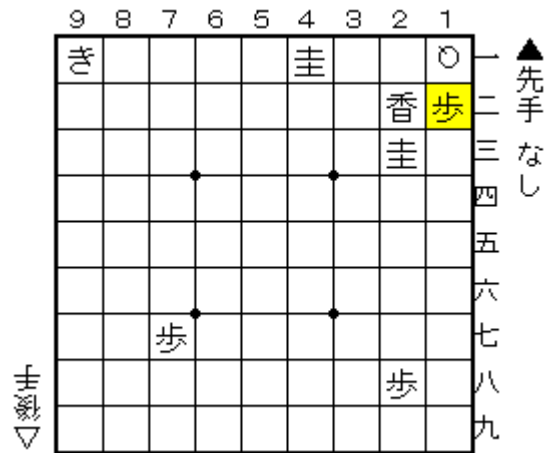
【ルール】

- ・QUEEN (Q) : チェスのクイーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。
- ・きりん (き) : フェアリーチェスの Giraffe。現位置から または の位置 (図の○印) に跳ぶ。

【解答】

58 き、27Q、28 歩、25Q、19 き、24Q、23 桂成、64Q、25 き、62Q、61 桂成、52Q、11 き、63Q、62 成桂、66Q、52 き、76Q、77 歩、85 Q、91 き、41Q、51 成桂、31Q、41 成桂、11 Q、12 歩 まで 27 手詰

【詰め上がり図】



【解説】

きりんが盤周辺を周回するユーモラスな趣向作……のはずでしたが、その狙いを看破するには相当の力が必要だったようです。

協力詰で 27 手はかなりの長手数。しかも詰める相手はクイーン (以下 Q)。難解な作品だろうというのが一見しての印象です。とにかく 11 の歩を取らなければ始まらないのは分かりますが、歩の取り方にも色々ありそうで悩ましい。

詰め上りを想定し、そこから逆算していくように考えるのは Q を詰ませる作品では特に有力な解図法です。Q は八方に利きを伸ばす非常に強力な駒であり、これを盤面中央で詰ませるのはほぼ不可能。逆に、盤の隅にいくほど詰ませやすくなりますね。初形を眺めると、攻方の戦力は右上に集まっているようですし、11 地点での詰め上りを主に考えると良さそうです。

11 地点を包囲するため、きりんを含めた攻方の駒を総動員していく展開を想定してしまいましたが、あいにくきりんはロイヤル駒。包囲駒としては扱いづらいですね。

さてどうやって包囲網しようかと思えば、なんと詰め上がりは法則系！ (本当にビックリしました)。最終手に対して 41Q とするのは、自きりんが詰んでしまう反則手であることをご確認ください。こんなに自玉が離れたところにある法則系打歩詰は初めてみました。この意外性も本作の難しさに一役買っているのでしょう。

盤周囲をピョンピョン跳ねていく趣向的なきりんの動きはもちろんのこと、詰め上がりも印象的な作品でした。



【 短評 】

たくぼんさん（誤解）－

11 以外であったら多分解けなかった。Q 玉には今年も苦しめられそうです。

☆たくぼんさんの解答はきりんを非ロイヤル駒として使っており、詰め上がりを含め王手放置となる局面がいくつか見受けられました。

Q 作品で一番ありえそうな詰め上がり地点は 11 だというのは前述の通り。しかし必ずそうだと決まっているわけではありません。11 地点の詰め上がりが正解となると、難度はより一層跳ね上がりそうです。

はなさかしろうさん（29 手解）－

きりんの 7 回跳びを中心にチャレンジしましたが、▲58 き △27Q ▲28 歩 △25Q ▲19 き △24Q ▲23 桂成 △64Q ▲25 き △62Q ▲61 桂成 △52Q ▲11 き △34Q ▲24 成桂 △31Q ▲25 き △32Q ▲23 成桂 △72Q ▲62 成桂 △45Q ▲39 き △41Q ▲51 成桂 △31Q ▲45 き △11Q ▲12 歩まで の 29 手が最短で、27 手は実現できず、78 の先手歩の活かし方も見つけられませんでした。

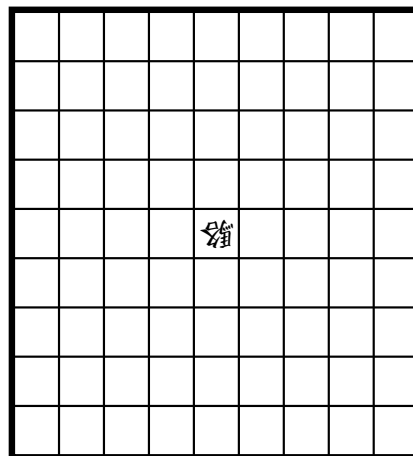
☆効率の良い手順で、法則系の詰め上がりを使わずに Q を包囲する手順としては最短の手順であろうと思われます。きりんの利きを詰め上がりに活用すると、45 きと据えるのが妥当なところでしょう。

占魚亭さん－

最初はギョッとしましたが、いざ手をつけてみると方針が立てやすかったです。元々はきりんを 1 周させる予定だったのでしようか。

☆本作唯一の正解者。さすがです。

Camel (駱) 王協力詰 13 手  
持駒 なし



持駒 歩5G

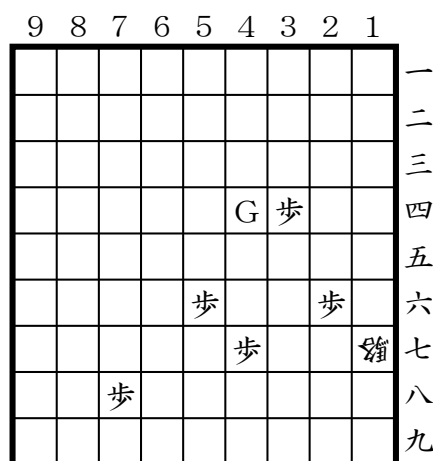
【 ルール 】

キャメル (駱) : 1 対 3 の方向に飛ぶ八方桂。

【 手順 】

56 歩、26 駱、27 歩、33 駱、34 歩、46 駱、47 歩、77 駱、78 歩、48 駱、44G、17 駱、26 歩迄 13 手

【 詰め上がり図 】



持駒 なし

【 解説 】

初形配置は 55 地点の 1 枚だけ。これ以上ないほどに清らかな初形です。

キャメル (以下駱) はあまり馴染みのない駒ではありますが、ナイトと似たような利きをもっており直感的に理解しやすい部類のフェアリ

一駒でしょう。一方グラスホッパー（以下G）はそれ単独では利きを持たない駒です。よってGの登場は歩を打ち続けて準備が整ってからだろうと推測できます。

13手詰で持駒6枚ならば、駒打ちでない手は1手だけ。その1手のタイミングを断言することはできないものの、一度打った歩やGを動かして王手するためには思ったより手数がかかるので、かなり後半のことだろうと予測できます。まずは歩を打ちつづけましょう。

初手56歩についての逃げ方は42、24、26、48の4通りで、ここは試行錯誤するしかありません。歩が成れる右上方面に追うのが良さそうですが、（歩が余らないと考えれば）この手数内に作れると金は1枚だけ。結論を言ってしまうと、歩の利きをまんべんなく活用しやすい右端中段へ向かっていくのが正解となります。

2手目48駒を選ぶと、二歩がネックとなりうまく駒を運搬できません。2手目が26駒と決まれば、（6手目64駒は有力なもの）あまり紛れの余地なく10手目48駒の局面までたどり着きます。ここでの44Gが強烈な決め手。突き歩までの詰め上がりを改めて眺めていただくと、このGが17、24、48と急所を抑えていることがお分かりいただけると思います。味わいのあるフェアリーメイトですね。

茫洋とした初形で、紛れが枝分かれ状に増え難しそうな印象を受けます。確かに2手目の読みなど簡単ではないところはありますが、左右対称な局面は読みを省略できることや、二歩を避けつつ手を続けなければならないことを考えると読むべき局面数は見た目の印象よりかは少ないはず。正解者は以下の3名の方々でした。

#### 【 短評 】

はなさかしろうさん－CamelはKnightよりも規則的な感じがするので案外理詰めで行けるかな、と思いましたが隅では詰まず大脱線。Grasshopperの動きを何度も間違えかけましたが、利きを目一杯活用した詰まし方に感動しました。

占魚亭さん－おお、突歩詰！ 詰上りをイメージするのに苦戦しました。

たくぼんさん－最後に登場のGの攻め方が切

れ味抜群。おっと来年は巨人が頑張るのか・・・！

☆Gの利きを活かした詰め上がりが好評でした。  
☆白状いたしますと、駒とカープの関連が分か  
っていません（汗）。どなたかご教示ください！

#### ★Camel

# 1人1局作品展6 はなさかしろう作結果

推理将棋「大駒と歩」

※出題文はWFP100号をご確認ください。

《A》

- ・17手で詰んだ
- ・詰め上がりで先手持駒は歩8枚
- ・後手は4筋と奇数筋に交互に着手した
- ・成1回

【解答】

76歩、42飛、33角成、52金左、43馬、41玉、53馬、51金寄、63馬、47飛不成、73馬、56歩、83馬、42銀、56馬、31角、23馬 まで17手

【詰め上がり図】

後手の持駒：なし

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	駒		香	王	馬	科	皇	一
				香	駒				二
歩							馬	歩	三
									四
									五
		歩							六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
							飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

持駒 歩8

【作者コメント】

[解図]

条件より、以下の枠組みが導かれます。

◇先手持駒条件より：先手は3手目以降、歩を取り続ける。

先手は角を成り、左右どちらかの一方向に歩を取っていきます。

後手の方針としては、a) 2枚目の先手駒を誘致する、b) 馬単騎をアシストする、の2通りがあります。玉を先手陣に送り込んで8七で詰ます等は17手では足りません。

a) 2枚目の先手駒の誘致

誘致できる駒は先手の右香あるいは飛です。

右香の例：成条件を満たすことはできません。

76歩 42金 33角成 \*\*\* 43馬 44角 53馬 17角成 63馬 27馬 13香成 32歩 23杏 41歩 32杏 53金 41杏 まで

飛の例：成条件は満たせませんが筋条件は満たせません。

76歩 32飛 33角成 42金 43馬 37飛不成 53馬 27飛不成 63馬 37飛不成 23飛不成 43歩 13飛不成 32金 43飛不成 41歩 同飛不成 まで

※ この手順は筋条件を変更すると作意解と対をなすことができます。後述します。

b) 馬単騎のアシスト

先手の馬は8枚の歩を取る前に端に達してしまいうため、後手は2手かけて歩を取り、その歩を打って先手の馬を切り返す必要があります。また、馬単騎の詰みには玉方の玉と角が隣接している必要があるため、これに最低2手かかります。更に歩がなくなってしまうため、後手は玉を一段目に配して2段目を他の駒で囲う必要があります、これに3手かかります。以上を満たせる玉位置は4一です。

76歩 42飛 33角成 52金左 43馬 41玉 53馬 51金寄 63馬 47飛不成 73馬 56歩 83馬 42銀 56馬 31角 23馬 まで

上記が作意です。馬の切り返しは5六あるいは4六で可能ですし、後手は6筋で歩を取ることもできますが、筋条件で限定しています。

なお、筋条件を「後手はある筋とその他の筋に交互に着手した」に変更すると、作意手順とa)の飛の例で示した手順の2つを解に持つ問題に変更することができますが、「ある筋とその他の筋」という表現が解釈しにくいことと、2解問題は人気がない（あるいは市民権を得ていない(?)）ことを考え合わせて、無念ではありましたが改題を見送りました。方針がa)、b)の2通りあるため、本当は2解の方が解き易かったかもしれません。

[狙い]

先手が3手目以降歩を取り続けて詰ます、という条件での最短手数を探しました。飛の誘致が13手でできそうでできず、それなのに15手でもできず、馬単騎と同手数の17手になってしまう、という奇妙な状況になっています。攻方が第2着手以降歩を取り続ける、と拡張し、果たして17手未満の解があるかどうか、というのもまた一問と思います。

### 【解説】

はなさかしろう氏ご本人による詳細な解図法を頂戴いたしましたので、まず最初に掲載させていただきました。推理将棋の創作をどのように行っているのか、その創作法が垣間見えるようで、駆け出しの私にとってとても勉強になります。

先手が3手目で歩を取るためには、76歩～33角成と始めるしかありません。作者コメントにもある通り、その後の展開としては2通りあります。もっとも自然なのは43馬、53馬、…と横にスライドして歩を取っていく流れ(a)ですね。しかし、素直に馬を93までスライドしても歩は6枚しか取れません。右辺へ折り返すにしてもその折り返しの手でも歩を取らねばならず、そこがネックになるだろうと思われます。もう一つの展開は(b)で、28飛も出動させるものです。こちらは攻方の駒を2枚出動できるのが強みでもあり、攻方の選択肢が増え悩ましい部分でもあります。先手は歩を取る以外の手を挟むことができません。いずれの展開を選ぶにしても、飛の出動による後手のアシストは必須でしょう。

相手玉を詰ませることを考えると、歩を取る駒を2枚出動できる(b)の手順が勝っているように思われます。しかし実際に並べてみると分かる通り、後手に4筋以外でやらねばならない着手が多くうまくいきません。

正解はまさかの馬単騎。馬折り返しの問題は、47飛生から入手した歩を56地点に打つことで解決しています。「後手は4筋と奇数筋に交互に着手した」が実にうまい条件設定で、(b)の手順を防ぐだけでなく(a)の手順中に必然的に生じてしまう数々の非限定を完璧に消しています。思わず溜息が出る完成度ですね。

作者コメントにもある通り、(a)(b)からともに

1解が導かれる複数回形式の出題も考えられるところ。ただし(b)の選択肢がありながら単騎詰でしか詰まない意外性も捨てがたく、好みが分かれるところでしょう。

正解者はたくぼんさんお一人でした。

### 【短評】

Pontamonさん(無解) - 8枚の歩取りの内訳が初形7枚+歩打ち1枚なのであれば、馬単騎しかないが馬単騎は無理そうなので6枚+2枚のはず。これだと後手の残り3手で詰み形を作らなければいけない。結局、3手での詰み形が見えず、延長戦もギブアップとなりました。

☆飛車と馬を出動できる手順が見えていだけに、馬単騎に絞って考えていくのは勇気が要ります。

### 《 B 》

- ・41手で詰んだ
- ・詰め上がりで先手持駒は飛角歩の計20枚
- ・玉金銀桂香の手はなかった
- ・3筋への先後通算4連続着手があった
- ・最終手は2度目の成

### 【解答】

76歩、44歩、同角、42飛、53角成、47飛不成、63馬、66歩、同歩、37飛不成、73馬、62歩、83馬、27飛不成、93馬、17飛不成、23飛不成、75歩、33飛不成、32歩、同飛不成、66角、75歩、同角、62飛不成、57角不成、同馬、92歩、13馬、87飛不成、92飛不成、97飛不成、同飛不成、**「37歩、同飛、33歩、同飛不成」**、24歩、同馬、53歩、同飛成まで41手

【 詰め上がり図 】

後手の持駒：なし

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	駒	王	王	駒	科	皇	一	
								二	
			龍					三	
						馬		四	
								五	
								六	
								七	
								八	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

持駒 飛角歩18

【 作者コメント 】

[ 解 図 ]

条件より、以下の枠組みが導かれます。

◇ 手数と先手持駒条件より：

- ・先手は 3 手目以降、大駒か歩を取り続ける。
- ・後手は 6 手目以降、歩取りか歩打ちを続ける。

◇ 更に着手駒種条件と最終手条件も考慮すると：

- ・序の 7 手は ▲ 7 六歩△ 4 四歩▲ 同角△ 4 二飛 ▲ 5 三角成△ 4 七飛不成▲ 6 三馬。
- ・40 手目からの手順は △ 5 三歩▲ 同飛成 で、両王手で詰む。

なお、駒成条件から、成駒の手は先手の馬の手のみです。

最後に両王手をかけるには、先手の大駒を 3 三飛+ (2 四 or 1 五) 馬、あるいは 7 三飛+ (8 四 or 9 五) 馬に配置する必要があります。この配置を実現するには、収束 (盤上の大駒と歩が先手の馬と飛を残して全て取り去られた後) で後手が歩を打って先手の大駒を誘導しなければならないため、盤上の大駒と歩を取り切る過程で後手の歩打ちをできるだけ節約する必要があります。しかし、a) 7 三の歩を取り切る、b) 7 六と 5 七の歩を取り切る、という二つの課題をクリアするには後手の歩打ちがどうしても必要です。それぞれの課題にはクリアする方法が複数あり、その組み合わせ方で手順の流れが決まります。

a) 7 三歩の取り方： 後手玉への王手の対策

a1) 8 手目に△ 4 五歩として馬を逸らし、

飛で取る (歩 2 枚消費)

a2) ▲ 7 三馬に△ 6 二歩と合駒する (歩 3 枚消費)

b) 7 六歩と 5 七歩の取り方： 飛では取れない段違いの歩と先手玉への王手の対策

b1) ▲ 5 八馬△ 5 七飛 — △ 7 五歩 — △ 7 六歩▲ 同馬 (歩 3 枚消費)

b2) 共に後手の歩で取り、先手の馬などで取り返す (歩 3 枚消費)

b3) 共に後手の角で取り、先手の馬で取り返す (歩 2 枚消費)

各組み合わせについて検討します。

・ a1&b1： ほぼ以下の手順の流れで盤上の大駒と歩を取り切ります。

▲ 7 六歩 △ 4 四歩 ▲ 同 角 △ 4 二飛 ▲ 5 三角成 △ 4 七飛不成 ▲ 6 三馬 △ 4 五歩 ▲ 同馬 △ 3 七飛不成 ▲ 2 三馬 △ 2 七飛不成 ▲ 1 三馬 △ 1 四歩 ▲ 同 馬 △ 5 八歩 ▲ 同 馬 △ 1 七飛不成 ▲ 2 二飛不成 △ 2 三歩 ▲ 同飛不成 △ 5 七飛不成 ▲ 3 三飛不成 △ 6 七飛不成 ▲ 7 三飛不成 △ 7 五歩 ▲ 8 三飛不成 △ 7 六歩 ▲ 9 三飛不成 △ 8 七飛不成 ▲ 7 六馬 △ 9 七飛不成 ▲ 同飛不成 (33 手目)

33 手目までの状態は、後手の持駒は歩 4、先手の大駒は 7 六馬と 9 七飛です。しかし、両王手配置に就かせるのに馬 2 手飛 2 手が必要で、最後に 5 三に打つ歩が足りません。

・ a1&b2： 以下は一例で、先手左翼の取り方にはバリエーションがあります。

▲ 7 六歩 △ 4 四歩 ▲ 同 角 △ 4 二飛 ▲ 5 三角成 △ 4 七飛不成 ▲ 6 三馬 △ 4 五歩 ▲ 同馬 △ 3 七飛不成 ▲ 2 三馬 △ 2 七飛不成 ▲ 1 三馬 △ 1 七飛不成 ▲ 2 二飛不成 △ 2 三歩 ▲ 同飛不成 △ 5 六歩 ▲ 3 三飛不成 △ 5 七歩不成 ▲ 7 三飛不成 △ 7 五歩 ▲ 同 歩 △ 7 四歩 ▲ 5 七馬 △ 7 五歩 ▲ 同 馬 △ 6 七飛不成 ▲ 8 三飛不成 △ 8 七飛不成 ▲ 9 三飛不成 △ 9 七飛不成 ▲ 同 馬 (33 手目) △ 9 六歩 ▲ 同馬 △ 9 五歩 ▲ 同 馬 △ 7 三歩 ▲ 同飛不成 △ 5 三歩 ▲ 同飛成まで

上記の手順で詰むのですが、3 筋への連続着手条件を満たすことができません。

原因は 33 手目までの状態にあります。後手の持駒はいずれも歩 4 で、先手の大駒は、9 七馬と 9 三飛、7 五馬と 9 七飛、8 三馬と 9 七飛などが可能ですが、収束で選べる両王手配置は

いずれも7三飛+(8四 or 9五)馬型になり、3筋に着手できないこととなります。

・a1&b3: 部分的には最も歩を節約できる組み合わせです。

▲7六歩 △4四歩 ▲同 角 △4二飛 ▲5三角成 △4七飛不成 ▲6三馬 △4五歩 ▲同馬 △3七飛不成 ▲2三馬 △2七飛不成 ▲1三馬 (13手目)

実はここで▲2三歩△同飛不成、あるいは▲3八歩△同飛とできれば手が続き、収束で5枚の歩打ちが可能になるのですが、前者は後手の飛の飛越し、後者は二歩です。従って、△4八歩 ▲同 飛 △4三歩 ▲同飛不成 △1七飛不成 ▲3三飛不成 △6六歩 ▲同 歩と手をつなぎますが、21手目までで手詰まりです。

・a2&b1: これは先手の馬が先に左翼に行くため、7六から5八への移動になり、後手の飛の動きと合いません。

・a2&b2: 歩の消費が大きい組み合わせです。  
▲7六歩 △4四歩 ▲同 角 △4二飛 ▲5三角成 △4七飛不成 ▲6三馬 △3七飛不成 ▲7三馬 △6二歩 ▲8三馬 △2七飛不成 ▲9三馬 △1七飛不成 ▲2三飛不成 △7五歩 ▲同 歩 △7四歩 ▲2二飛不成 △7五歩 ▲同 馬 △5六歩 ▲6二飛不成 △5七歩不成 ▲同 馬 △6三歩 ▲1三馬 △6七飛不成 ▲6三飛不成 △8七飛不成 ▲3三飛不成 △3七歩 ▲同飛不成 △9七飛不成 ▲同 飛 (35手目)

35手目までの状態は、後手の持駒は歩3、先手の大駒は1三馬と9七飛です。これも最後に5三に打つ歩が足りません。

・a2&b3: バリエーションがあります。以下に作意解を示します。

▲7六歩 △4四歩 ▲同 角 △4二飛 ▲5三角成 △4七飛不成 ▲6三馬 △6六歩 ▲同歩 △3七飛不成 ▲7三馬 △6二歩 ▲8三馬 △2七飛不成 ▲9三馬 △1七飛不成 ▲2三飛不成 △7五歩 ▲3三飛不成 △3二歩 ▲同飛不成 △6六角 ▲7五歩 △同 角 ▲6二飛不成 △5七角不成 ▲同 馬 △9二歩 ▲1三馬 △8七飛不成 ▲9二飛不成 △9七飛不成

▲同飛不成 △3七歩 ▲同 飛 △3三歩  
▲同飛不成 △2四歩 ▲同 馬 △5三歩  
▲同飛成まで

手順を成立させるためのポイントを挙げます。

まず、8手目に△6六歩▲同歩を交換してから△6二歩の合駒を打つのが重要で、この交換を怠ると後の▲3二同飛不成の時点で6二の歩が残っているので△6六歩が打てません。

次に、先手の馬が9三に達したところで△1七飛不成が間に合い、先手の飛車先が通ります。18手目はいろいろありそうですが、△9二歩を打つ余地を残して角の捌きを優先するために△7五歩とします。その後、後手は6六から7五—5七の順に歩を払い、先手は馬を使って角を取るのですが、ここで△9二歩を打って、先手の馬が移動する一手を待つこととなります。

手順中、後手は角を5七—7五の順に動かしても良さそうですが、3筋条件を満たすためには馬で1三の歩を払うことが重要です。すなわち、後手の角の動かし方で、33手目までの先手の大駒の配置が9七馬と1三飛になるか1三馬と9七飛になるかが決まり、前者は7三飛からの両王手、後者は3三飛からの両王手で詰ますこととなります。後者は収束で△3七歩▲同飛△3三歩▲同飛不成と3筋への4連続着手が可能であり、全ての条件を満たすことができます。

### [ 狙い ]

先手が3手目以降歩を取り続けて詰ます、という条件で、Aでは最短手数を追求したので、Bでは最長手数を狙ってみました。しかし、序の取り始めのタイミングに先後で差があるため、歩だけを取り続けたのでは33手目に先手の歩2枚を盤上に残して手が止まってしまいます。そこで、後手の大駒も取らせることにすれば、41手で全て取り切ることができるわけですが、丁度良く詰むというのは全くの偶然でした。

推理将棋は実は将棋の初期配置の神秘を少しずつ解き明かす作業なのかな、と思うことがあります。詰将棋が発明ならば推理将棋は発見でしょうか。本問についてはあとは余詰がないことを切に祈るばかりですが、過不足ない手順が成立することについては驚くほかありません。

### 【 解説 】

双方の最下段の駒はそのままに大駒と歩だけごっそり居なくなり、玉を仕留める2枚の大

駒だけが鎮座するととても神秘的な詰め上がり図です。

歩と大駒を取りまくるざっくりした方針は見えるものの、パッと見の印象ではたったこれだけの条件設定ですべてが限定されているとは俄には信じられません。読みを入れて考えていきましょう。

《A》のときと同様、先手が33角成～43馬～53馬の流れで、後手は42飛～47飛不成(32飛は33角成の局面が王手放置)の流れで歩を取っていく展開が予想されますが、先手の63馬のところで手が止まります。次の73馬は王手。もちろん玉は動かさませんから62歩と合駒せざるを得ませんが、こんなところで歩を消費してしまって大丈夫なのでしょうか。62歩の回収にも手間がかかりそうで選びにくい手順です(実際に62歩を打ってしまうと歩の消費が激しいです)。ここで73馬以外の選択肢がもう1つあり、45歩を打つ手が《A》でも出てきた馬の転回を助ける手があります。28飛が出動できるまで73の歩入手を待機させれば、62歩を打つことなく73歩を入手することができます。

一方後手の立場で取りにくい歩は76の歩と57の歩です。76地点に後手大駒は行けませんので、75歩と動かして角で取るか、歩を打って取るかのどちらか。一方の57の歩。これを一番取りやすいのは飛ですが工夫なしにとると王手放置になってしまいます。よって角で取るのが有力そうですが、もちろん角の出動には33の歩の消去が必要なのである程度の時間が必要です。

如何にも多岐亡羊といった趣を予想させる外見に反して、実は論理的に手が絞れることができる作品であるようです。序や収束といった手順が自然に決まり、自然発生的に難所が登場し、その難所が解図のキーになっている……。オートマチックに解図方針が決まっていく感触がたまらなく良いですね。

各選択肢の組み合わせについての詳細は作者コメントをご確認いただくとして、私は少し批評的観点で述べていこうかと思います。

《A》の場合もそうでしたが、有力な紛れがすんでのところ詰まなくて、「まさかもう一つのやりにくい選択肢のほうが正解なのか！」と

なるような解図経過をたどると、作意順への驚き・感動もより強くなることと思います。本作で8手目45歩でも41手の過不足ない詰み手順があるということは、作品評価上とても大きなポイントであると言えるでしょう。

そしてその構成を支えるのが「3筋への4連続着手」の条件です。41手中わずか4手しか拘束しない条件ですから、てっきり細かい非限定を防ぐぐらいの意味なのかな?と思ったりとんでもない。

この条件は手順中どこかで「3X歩、同○、3X歩、同○」という手順があることを示唆しており、歩を同一筋に連続で使えるまでには時間がかかります。大駒を3筋に誘導することを考えると収束間際で行うことが予想されます。作意順でこの条件を満たす部分は34手目～38手目の「37歩、同飛、33歩、同飛不成」の部分です。この条件によって最後の両王手を左右どちらから行うかを間接的に決めていることとなります。この条件が無ければ、作意順を含むa2&b3でもこんな手順も行うことも可能です。

作意順24手目に同角でなく57角不成として、以下62飛不成、75角不成、同馬、63歩、同飛不成、87飛不成、13飛不成、97飛不成、同馬、75歩、同馬、84歩、同馬、73歩、同飛不成、53歩、同飛成まで。

左からの両王手は上で示したa2&b3だけでなくa1&b2にも複数のバリエーションがあるのに対し、右からの両王手となるとぐっとその手段が減ってくるのは創作上おいしいポイントですね。

歩と大駒を全部取って詰ませる。極めてわかりやすいけど「本当にこれで限定されるのか?」と不安になる条件です。しかし蓋をあけてみれば、8手目66歩であったり、後手が66角となかなかできないおかげで16、18、20手目が勝手に決まったり、28手目92歩であったりと、図ったかのように手順がかっちり決まっていくというんだから凄いですよね。加えて「3筋への4連続着手」の条件は作意順の手順前後だけでなく、左からの両王手を行う手順をも封じる絶妙な条件付けで、題材を最大級活かす条件設定であろうと感じさせます。初形配置の神秘と作者の出会いにより生まれた、奇跡的な作品だと思います。



【 短評 】

Pontamon さんー

※締め切り延長前の感想

3筋の4連続着手ができそうなのは、△93歩のところ△38歩、▲同馬、△37歩、▲同馬、△64歩、▲同馬とする順かと思ったのですが、馬の誘導に歩を3枚使うと最後に1歩足りなくなってしまいます。

☆解答は8手目45歩とするもので、以下同馬、37飛不成、23馬、56歩、13馬、57歩不成、同馬、27飛不成、93馬、23歩、83馬、17飛不成、23飛不成、66歩、同歩、87飛不成、33飛不成、97飛不成、73飛不成、93歩、同馬、75歩、同馬、66角、97馬、75歩、同歩、同角、同馬、84歩、同馬、53歩、同飛成まで。(a1)45歩を打ち、(b2)76歩と56歩をともに歩で取るバリエーションの1つと考えることができます。41手解が存在する組み合わせであるものの、左からの両王手しか行うことができず4連続3筋の条件を満たすことができません。

※締め切り延長後の短評

締め切り延長前は、3筋4連続着手ができない41手詰みしか見つからずギブアップ。8手目に△45歩以外でもう一手順があるとのヒントに愕然としました。

△62歩があっても▲22馬や▲22飛生での詰み手順を見つけていて、8手目△45歩以外なら途中に△62歩が必須なので、これらの▲22馬や▲22飛生での手順を基本にして探していたため、後手角を使う手順に戻すまでに四苦八苦しました

☆有力な紛れを読んでもらってから驚きの作意順を発見してくれた、(恐らく)作者にとってとても嬉しい短評であることでしょう。やはり序盤から62歩と打ち歩を消費してしまうのは心理的にやりにくいようですね。

成禁協力詰 191手

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

持駒 歩5

※騎はロイヤル駒 (王手放置は不可)。

【 ルール 】

ナイト (騎) : 八方桂。

成禁 : 詰手順中に成る手があってはいけない。手順中に成る手がないだけで、王手の概念は通常通り。(玉を取る手が成る手でも良い。)

【 解答 】

27騎 38玉 19騎 37玉 38歩 36玉  
 37歩 35玉 36歩 34玉 35歩 同玉  
 27騎 44玉 45歩 55玉 56歩 同玉  
 57歩 同と左上 35騎 46玉 27騎 36玉  
 15騎 35玉 27騎 34玉 15騎 24玉  
 36騎 25玉 17騎 15玉 36騎 16玉  
 28騎 17玉 36騎 27玉 15騎 28玉  
 36騎 38玉 17騎 37玉 29騎 36玉  
 37歩 同と 17騎 46玉 25騎 45玉  
 37騎 46玉 25騎 36玉 17騎 37玉  
 25騎 38玉 39歩 同と 46騎 48玉  
 27騎 47玉 39騎 46玉 47歩 同と  
 27騎 56玉 35騎 55玉 47騎 45玉  
 26騎 46玉 38騎 47玉 26騎 57玉  
 58歩 同と 45騎 56玉 37騎 46玉  
 58騎 56玉 57歩 同と 37騎 66玉  
 45騎 76玉 57騎 77玉 69騎 76玉  
 88騎 75玉 76歩 同と 96騎 65玉  
 84騎 55玉 76騎 65玉 57騎 66玉  
 78騎 65玉 86騎 75玉 94騎 74玉  
 75歩 同と 82騎 73玉 94騎 83玉

75 騎 73 玉 74 歩 同と 94 騎 63 玉  
 82 騎 62 玉 74 騎 63 玉 55 騎 64 玉  
 76 騎 63 玉 64 歩 同と 84 騎 53 玉  
 72 騎 52 玉 64 騎 53 玉 45 騎 54 玉  
 66 騎 53 玉 54 歩 同と 74 騎 43 玉  
 62 騎 42 玉 54 騎 43 玉 35 騎 44 玉  
 56 騎 43 玉 44 歩 同と 64 騎 33 玉  
 52 騎 32 玉 44 騎 33 玉 25 騎 32 玉  
 33 歩 同と 13 騎 42 玉 21 騎 41 玉  
 33 騎 31 玉 52 騎 22 玉 23 歩 12 玉  
 13 歩 21 玉 33 騎 11 玉 12 歩生 まで 191 手

【 詰め上がり図 】

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

持駒 なし

【 解説 】

まずは本作の主眼部分とも言えると金剥がし趣向部分について考えていこうと思います。

作者さんから、本作の趣向部分を取り出した原案の図面を頂戴しましたのでご紹介いたします。

異王（騎／玉）成禁協力詰 63 手

持駒：なし

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

持駒 歩

34 歩 同と 21 騎 32 玉 13 騎 42 玉

34 騎 43 玉 55 騎 44 玉 36 騎 43 玉  
 44 歩 同と 24 騎 53 玉 32 騎 52 玉  
 44 騎 53 玉 65 騎 54 玉 46 騎 53 玉  
 54 歩 同と 34 騎 63 玉 42 騎 62 玉  
 54 騎 63 玉 75 騎 64 玉 56 騎 63 玉  
 64 歩 同と 44 騎 73 玉 52 騎 72 玉  
 64 騎 73 玉 85 騎 72 玉 73 歩 同と  
 93 騎 62 玉 81 騎 61 玉 73 騎 71 玉  
 52 騎 82 玉 83 歩 92 玉 93 歩 81 玉  
 73 騎 91 玉 92 歩 まで 63 手  
 ※成禁なので不成表記は省略

12 手サイクルで歩のベルトコンベアを剥がしていく手順です。

面白い手順なのですけれども、一見して「なんで 63 手もかかるんだろう？」と思ったしまったのは私だけではないかも。

歩 1 枚と騎だけでは戦力が足りませんが、歩 2 枚を手に入れてしまえば隅に玉を寄せて詰みます。実際に収束では歩を 2 枚取っているわけですから、ならばもっと早い段階で 2 枚取りにいけばすぐに収束に持ち込めるはず。例えば以下の手順のように。

25 騎、32 玉、44 騎、42 玉、63 騎、32 玉、51 騎、22 玉、43 騎、23 玉、35 騎、22 騎、14 騎、12 玉、13 歩、21 玉、33 騎、22 玉、23 歩、11 玉、12 歩までと、たった 21 手で詰んでしまいました。

しかしよく読むと騎はロイヤル駒ではありませんか。

と金同士で互いに紐をつけている形ですので、ロイヤル駒だと金を取ることができないのです。と金同士の連結を外すためには歩を使ってと金を動かす必要があり、こういった理屈で 1 対 1 の駒交換による趣向手順を成立させているのですね。理屈はわかりましたが、それでも騎の移動経路が 1 つに定まっていることには驚かされます。

さて発表図。上で紹介致しました原図を歩 18 枚すべて使うように逆算した作品とのこと。つまり逆算部分を乗り越えれば先ほど見たような趣向手順が楽しめるということになりますが、その追加部分がかなりの難所だったようです。

(2017/2/6 内容を修正しました)

ばか自殺スタイルメイト 40 手  
持駒 飛2角2金4銀4桂4香4歩17

零	零	零	零	零	零	零	零	零
零	零	零	零	零		零	零	零
零	零	零		零		零	零	零
零	零	零	零	零	零	Q	零	卒
零	零	零	零	零	零	零	零	零

持駒 なし

※取り捨てルール

駒を取ったら持駒とならず消える。

零：元の位置に移動する駒

55 零は受方のロイヤル零

35 は nQ (中立駒)

14 歩は受方の歩

その他の配置は n 零 (中立駒)

n 零…中立零、nQ…中立クイーン

【 解答 】

44nQ、41nQ、45nQ、23nQ、33nQ、13nQ、22nQ、  
32nQ、54nQ、21nQ、65nQ、74nQ、64nQ、84nQ、  
73nQ、83nQ、53nQ、93nQ、75nQ、72nQ、82nQ、  
81nQ、85nQ、94nQ、95nQ、62nQ、35nQ、71nQ、  
91nQ、92nQ、52nQ、12nQ、11nQ、31nQ、51nQ、  
61nQ、25nQ、24nQ、15nQ、同歩 まで 40 手

【 詰め上がり図 】

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										▲ 先手 なし
										二
										三
				●			●			四
					零			卒		五
										六
				●			●			七
										八
										九
▽ 手数										

4 筋の 3 枚のと金の壁が厚く、駒を動かしにくい初形です。この壁に手を入れるのが当面の目標になります。

8 手目までは必然。9 手目に 27 駒といきたいところで歩を消去してから駒を跳ねるのが味の良い導入です。要するに 24 手目 37 玉とするためには歩が邪魔という理屈なのですが、46 のと金を 57 に動かす序奏に気付かなければ絶対に指せません。と金の壁の崩し方にも色々あるように見える局面ですし、そこに伏線が絡まればより重層的な演出効果が得られることでしょう。

46 とを 57 に移動させることで、一筆書きのと金ベルトが完成しました。原図のようにと金を一枚ずつ剥がしていききたいところです。(39 歩、同として先に 48 のと金を剥がすのはスペースの問題でうまくと金を取りに行けないので、37 歩と叩くのが正解になります。しかし適切な玉と駒の位置関係に調整してからでないと、37 歩とはできません。玉と駒による位置調節にかなり手数をかけることになるのですが、このあたりの追いかけこの手順はユーモラスですね。

駒を 8 筋に転回し、65 のと金を剥がし始めるあたりからは 1 サイクルの骨格がしっかり見えてきますが、ここに至るまでに 100 手以上かかっている計算。本作の序が如何に難解であるかを示している数字の 1 つではないかと思えます。

本作は正解者 0 でした。難解な序奏が原因の 1 つかもしれませんが、駒による長編趣向作をあまり見かけないこともこの結果に繋がっていると思われまます。いずれにしても作者と解答者双方にとって寂しい結果となってしまいました。

難解な序、趣向手順、収束間際のちょっとした破調といった隙のない全体構成になっており、濃密な手順は鑑賞者を飽きさせません。是非一度並べてみてください。

【 短評 】

たくぼんさん (感想) 一序が難解。趣向部分のみだったら解けるかもしれないが、これは解けそうもない。唯一解というのが信じられない作品。

1人1局作品展 8 北村太路作 結果

【 解説 】

最短手数でたくさんの駒を消す北村氏作のスタイルメイトとしては、私はこの作品を思い出します。

〔参考〕

(2011.12 詰パラ 第35回神無一族の氾濫)

ばか自殺スタイルメイト 92手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

91 龍上 同馬 19 龍左 同馬 91 龍 同馬 19 龍  
 同馬 91 龍 同馬 19 龍 同馬 91 龍 同馬 19 龍  
 同馬 91 龍 同馬 19 龍 同馬 91 龍 同馬 19 龍  
 同馬 91 龍 同馬 19 龍 同馬 91 龍 同馬 19 龍  
 同馬 91 龍 同馬 92 龍上 同馬 29 龍左 同馬  
 92 龍 同馬 29 龍 同馬 92 龍 同馬 29 龍 同馬  
 92 龍 同馬 29 龍 同馬 92 龍 同馬 29 龍 同馬  
 92 龍 同馬 29 龍 同馬 92 龍 同馬 93 龍上 同  
 馬 39 龍左 同馬 93 龍 同馬 39 龍 同馬 93 龍  
 同馬 39 龍 同馬 93 龍 同馬 39 龍 同馬 93 龍  
 同馬 94 龍寄 同馬 95 龍上 同馬 59 龍左 同馬  
 95 龍 同馬 59 龍 同馬 95 龍 同馬 96 龍 同馬  
 まで 92手

見た目のインパクトが抜群で、最初の二択もありつつ、浪漫の香りを感じる手順ですね。

一方の本作も一見して、nQでn零を40手で20枚消す展開が予想されます。一般的なスタイルメイト作品が2手で1枚消えるのに対し、消す駒が中立駒だと倍のスピードで消えていきます。

方針は極めて分かりやすいのに、本作はギブ

アップの声が続出する難解作でした。n零を消していく駒がnQであるため、駒の消し方が非常に多岐に渡り、単純な一筆書きの手順には絶対になりません。

白状いたしますと、私は本作を解けなかった上に手順がなぜ決まるのか皆目見当がついておりません。本当に申し訳ないです。

とにかく、手順を並べてみることにします。

解図のヒントになりそうなのは、55地点にあるロイヤル駒の零です。王手放置を避けようとするれば、この零に隣接するn零を先手番でしか取れません。つまりこの5枚は1枚ずつしか取れず、しかも取った瞬間に折り返す必要があるということになりますね。初手~3手目や9~11手目で見られるnQの反復は、効率の良い周囲n零の取り方と言えるでしょう。そしてロイヤル零を包囲するn零がいなくなっていくたび、先手番でしか取れないn零も増えていきます。

35のn零は特に取りにくい駒と言えるでしょう。先手番で取るのは当然として、その前後の後手番で取る零の選択肢がかなり限られています。25の零は当然駄目ですし、24の零を取るのでは収束で15地点まで行けなくなってしまいます。正解は62~35~71とやはりnQを反復させての入手でした。ダイナミックなQ移動ですよ。

以上の通り、ロイヤル零が手順限定に働いていることは部分部分に見てとれますけども、改めて全体を俯瞰するとやはり限定されていることが信じられない気持ちになります。すごいです。

また、「nQを取ってしまえば先手に着手は無いのではないか」というご解答もいただいており、確かに私にもスタイルメイトは達成しているように見えたのですが、神無七郎さんから以下のようなコメントをいただきました。

『零は「動けない」ではなく「原位置に動く駒」なので、残っているとスタイルメイトにならないはずです。』

「原位置に動く」とはどういうことだろう？と初め思ってしまったのですが、今月号WFP作品展冒頭、七郎さんによる零のパスに関連した説明部分で納得しました。零は利きを持たないからどこにも行けない=着手不能なのではなく、元の位置に移動するということなのですね。驚きの性能です。

そのような性能を持つ零が盤面に残っていれば、確かにスタイルメイト達成とは言えません。これは私の認識不足でした。お詫び申し上げます。

【 解答 】

はなさかしろうさんー

※ 本問はnQを取ってしまえばn零が盤上に残っていても先手の指せる手がなくなる気もするのですが、n零をnQで全て取って40手目に△1五同歩とする順を探す問題と読み替えて回答します。

熱中しました。収束側からは35手目の3歩が最後までわからず、序は5～9筋に出る方法が2通り。最初は5四ですが、その次が6五か5三か、絞れませんでした。取りにくい3五を、71-35-31-51-84あるいはその逆回りで5一もろともクリアするのが本命だったため、8四を温存しようとしたのが拙かったようです。本手順では26手目の△6二nQが気持ち良い飛び出しになりました。

たくぼんさん（無解）ー

惜しいところまで行くけど・・・

井上順一さんー

45nQ 47nQ 37nQ 46金 57nQ 同金 まで6手

作意は39枚のn零をすべて取って、15nQ同歩まで40手と思われるが、n零が残っても盤面からnQが消えれば先手の指し手がなくなるのでスタイルメイトでは？

ロイヤル以外の零は、ロイヤル零にnQで王手をかけられる位置に20枚、その他の位置に19枚なので、これらを交互にnQで取っていくのが作意とみて考えたが、うまく手順が続かず作意の発見は断念。

☆n零が残っていればスタイルメイト達成ではないことは前述の通りです。お詫びして訂正いたします。

100号記念1人1作作品展解答発表への感想  
はなさかしろう

#2 なるほど～4手目の-Xは飛打ではあり得ないですね。このロジックは思いつきませんでした。完敗でしたが、素晴らしい問題で透明駒の面白さを堪能しました。

#3 解答手順を見てもわからず、解説を読んで愕然。法則系というのですか、禁手を攻方ロイヤル駒に適用するアイデアを本問で使うことは思いも寄りませんでした。

#6 過分なお言葉、恐縮です。実はその後、Pontamonさんより「先手が3手目以降歩を取り続けて詰ます」15手の手順があることを教えていただきました。A問自体の成立には関係しませんが、作問の前提について訂正いたします。

#8 冒頭の神無七郎さんのエッセイを読んで、「零」のルールを誤解していたことに気付きました。零は「移動できない駒」ではなく、「自分のいる地点にのみ移動する駒」なのですね。私の※のコメントは間違いで、本問は全てのn零を取り尽くす問題として成立していました。大変失礼いたしました。

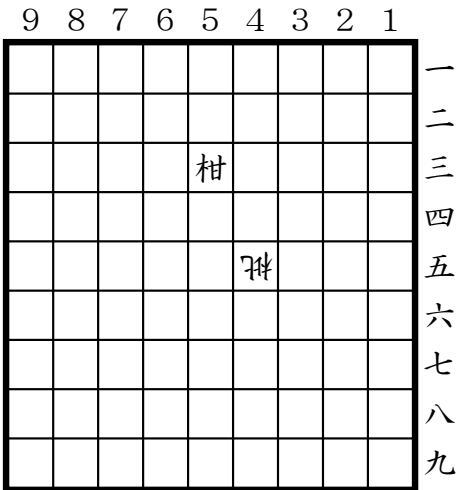
ちょっと早い2017年 年賀詰作品展解答

今年もよろしくお祈いします。ちょっと早い年賀詰作品展、解答者は3名とちょっと少なめでした。1番2番の見慣れぬ王様に怯まれたかも。

たくぼん  
いつものあれです。掛け値なしに易しいよ。

1番 神無太郎作

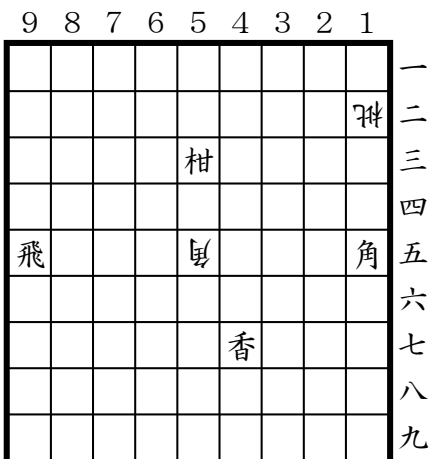
柑王/枇王ばか自殺詰 10手



持駒 香

49香 48飛 同香 47角 95飛 55角  
47香 51枇 15角 12枇 まで 10手

詰上図



持駒 なし

神無太郎

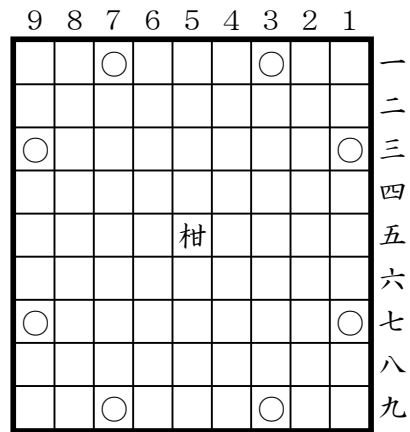
Root-20-Leaper と Root-17-Leaper で、西暦2017年年賀詰

Root-29-Leaper で、平成29年年賀詰のつもりです。

柑: Root-20-Leaper 王 ((2,4)-Leaper 王)

2対4の位置に跳ぶ八方桂。

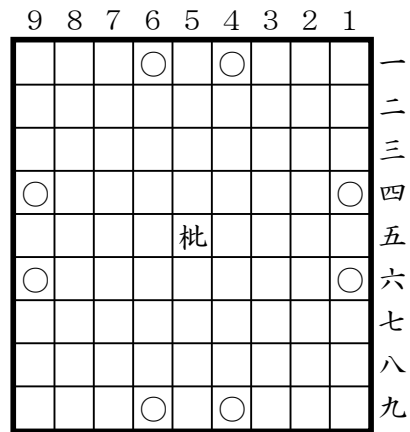
下図で○が柑の利き



枇: Root-17-Leaper 王 ((1,4)-Leaper 王)

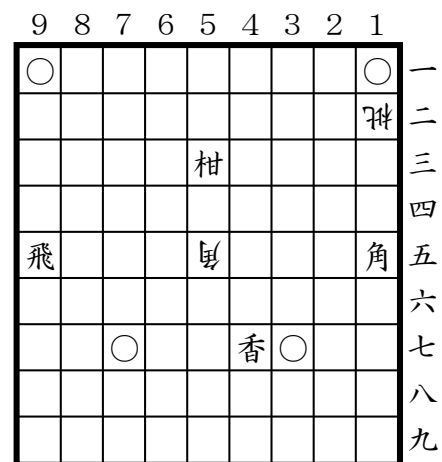
1対4の位置に跳ぶ八方桂。

下図で○が枇の利き



★かなりの歩幅の利きがある柑と枇です。詰上図に先手柑の利きを書いてみます。

詰上図 (柑の利き: ○)



持駒 なし

★15 と 95 の地点にも利きがあります。詰上図を確認してもらえれば、この作品の全てが分かります。11,37,77,91 の 4 地点は 6 手に合駒で打った角 1 枚でカバー。15,95 の地点は先手の大駒の限定の遠打で埋めています。最後は枳王による王手と見事なフィニッシュです。

ヒントを多めに出示しましたが正解者は橋本さんお 1 人でした。私もこのように利きが飛ぶフェアリー駒の使用される作品を解図するときには EXCEL を使用し利きの升目に色をつけて考えるのですが、普通の盤駒で解こうとすると分かり難いと思います。本作は鑑賞されるだけでも十分に納得できる好作と思います。

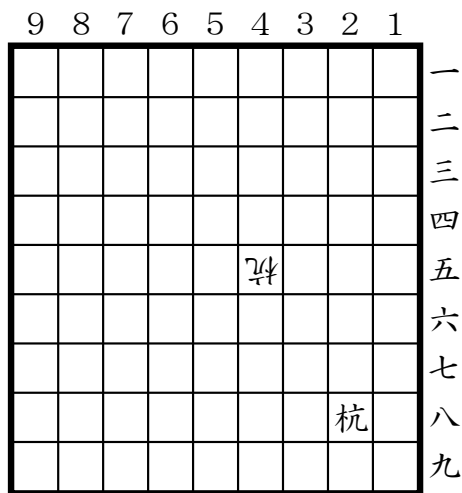
橋本孝治

55 は正に天王山。ここに置かれた角の四方への睨みが凄いですし、この利きを遮らない 47 角の限定合も良い味を出してます。ダイナミックな手順なのでヤマを張れば解きやすいのですが、枳の王手で詰むというヒントには、大いに助けられました。

★詰上図を見て頂ければ分かりますが角合の位置が 46 ではダメなところが分かります。このあたりの綾を含めて全てが上手くいっていると感じます。

2 番 神無太郎作

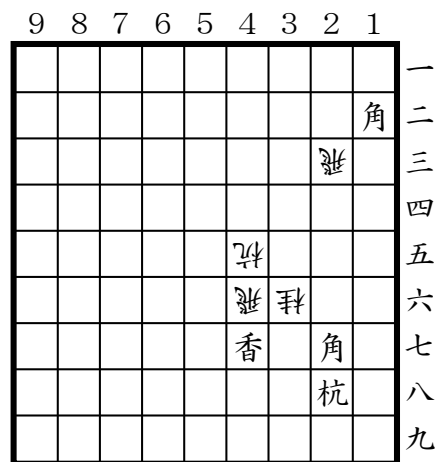
枳王ばか自殺詰 10 手



持駒 香

49 香 48 角 同香 47 角 同香 46 飛  
12 角 23 飛 27 角 36 桂 まで 10 手

詰上図

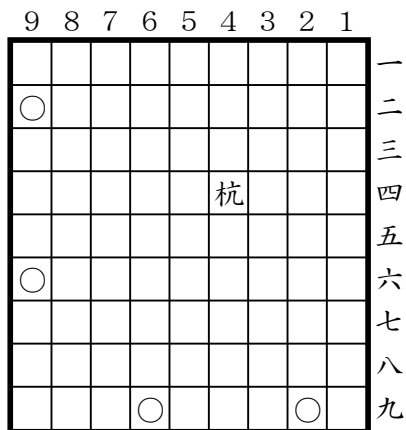


持駒 なし

枳: Root-29-Leaper 王 ((2,5)-Leaper 王)

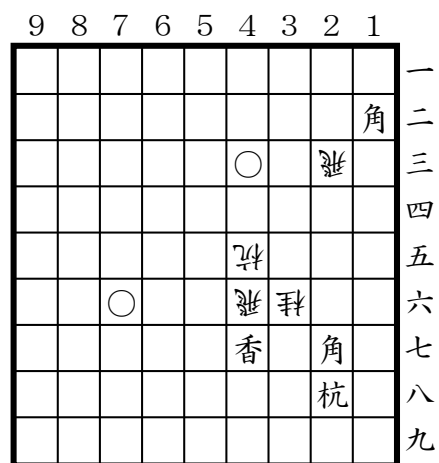
2 対 5 の位置に跳ぶ八方桂。

下図で○が枳の利き



★詰上図の枳の利きを書いたのが下の図です。

詰上図 (枳の利き : ○)



持駒 なし



★43 と 76 を抑えるように合駒を出現させればいいのです。持駒香ですので 46 飛で 76 は抑えられそうです。あとは 43 を抑える方法を考えれば解決です。12 角に対する 23 飛合が逆王手になるのでその対策として 27 角と打つ準備の為 2 枚目の角を持っておけばいいというわけです。最後 36 桂で見事に銀杏返しが決まりました。ばか自殺詰ではたまに出てくる筋ですね。

本作も正解者は橋本氏 1 人だけ。1 番よりは簡単と思いますが、取り組んだ方が少ないのでしょうね。

橋本孝治

これも「不動玉」が大ヒント。このヒントのおかげで銀杏返しの筋が想定でき、後は 6 段目と 3 段目を塞ぐだけの簡単なお仕事になりました。

3 番 たくぼん作 強欲ばか詰 23 手

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

持駒 なし

66 角 87 玉 85 と 同玉 75 角 76 玉  
 77 歩 同玉 66 角 同玉 56 と 同玉  
 46 と 同玉 36 と 同玉 26 と 同玉  
 18 桂 27 玉 28 銀 18 玉 19 金 迄 23 手

★まさに数あわせで慌てて創ったので特に難しい所はない作品。最後になかなか桂を打たない所がちょっとだけの考えどころです。本作のみの解答者を含めて正解者は 3 名でした。

詰上図

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

持駒 なし

占魚亭

手数が分からなくてビクビクしましたが、手をつけてみたらスラスラ手が進んで楽しく解けました。見事な「トリ」消しです。

★手数未記入失礼しました。それでも解答が届くのがちょっとうれしいです。

橋本孝治

もはや毎年恒例となった感がある強欲煙。気持ちよく解けるので、自分の解図力が上がったような気分になれる（たぶん錯覚）のが良いですね。創作は、まず「リ」を作って「ト」を逆算でくつつけたのでしょうか？私なら「47 と」を「47 銀」にして、「ト」を 1 段下げると思います。

★ デザイン的にちょっと斜めがカッコいいかなと・・・

井上順一

初形曲詰の煙詰。「掛け値なしに易しい」などというのは、信じないことにしているが、今回は珍しく収束までスムーズに行けた。



## 「教材に使えるフェアリー作品展」

### 作品募集

上谷直希

- ・ 単一のフェアリールール※1を用いた短編作品
- ・ 条件『教え易い、分かり易い、覚え易い』
- ・ 自作解説必須
- ・ ヒント必須（出題時に掲載）

〔詳細〕

- ・ 手数は15手までとする。1桁手数歓迎
- ・ 機械検討できる作品推奨※2
- ・ フェアリー駒もルールの1つとみなす  
2種類以上のフェアリー駒は不可
- ・ 謙遜無用

〔募集締切〕2017年3月15日

〔出題〕WFP3月号出題 5月号発表を予定

〔連絡先〕上谷：tsumecontact@gmail.com

形式は問いませんが、ヒントと解説を必ず添えてください。

※1 「最善」、「協力（ばか）」、「スタイルメイト」、「自玉（自殺）」、「千日手」は各ルールと同時に使用してもよい。それらのみを使った作品でもよい。

（例）協力詰…○ 安南協力千日手…○ 最善自玉詰…○ 協力詰（Q使用）…○ 安南キルケ協力詰…？ 安南協力詰（Q使用）…？

※2 私は作品検討の力にはなれないと思います。その点ご了承ください。

機械検討できないルールを投稿の際は、ご自身での検討をお願いします。

「WFPは難しい」という声をよく聞きます。難しいフェアリー作品の発表先として定着した印象も受けます。例えば詰パラでは学校が看板コーナーですが、それ以外にもデパートだったりヤン詰だったり、幼稚園保育園などなどいろんな詰将棋の受け皿があって、それぞれの個性を發揮しています。学校が詰パラの顔だとしても、学校だけでは詰パラにはならないのです。

WFPでもそんな感じで易しい作品も集まらないのか…と悩んでか悩まずか、ネットサーフィンしていると創棋会のHP

(<http://sokikaitusin.blog.fc2.com>)でこんな作品展を見つけました。

(同HPより引用した部分はイタリック)

### ■創棋会の次回課題

創棋会の次回課題は「ネット作品展～教材に使える10手台～」です。…

「教材に使える」！これだ！

多くの人に詰将棋の楽しさや面白さを知ってもらいたい、そのための教材があればいいのではないか、そういう思いから、この企画を考えました。うーん、フェアリーにぴったりの課題じゃないか。というわけで、完全に思いつきですがフェアリー版ネット作品展として作品を募集します（※創棋会さん、勝手にパクってごめんなさい）。

募集要項は冒頭に示した通りで、フェアリー作品展に合うように多少変更を加えております。こちらのほうではタイトルは必須ではありません。ヒント必須がオリジナルの課題。解図の助けとなりつつ、作品理解がより深まるようなヒント（←ここ重要）を待っています。

自作解説が必須とありますが、フェアリールールをどのように活用したか、狙いの手は何か、この紛れと作意順との対比を見てほしいんだ、などなどプレゼンみたいな感じでまとめていただければと思います。謙遜は無用ですので、大いに自作を語ってください。よき解説は、作品をよりよくするはずです。

詳細は私の独断と偏見で決めました。何か要望などありましたらご連絡ください。

ここでいう「教材になるような作品」とは、お手本となるような完成度でなければならないという意味ではありません。「そのルールらしきが出ていて、狙いが明快で、伝わりやすい」作品を待っているのです。この作品展への投稿については、フェアリーに精通しているかどうかなどは一切関係ありません。むしろ私は本作品展がはじめてのフェアリー創作の場でもあってほしいと思っております。「このルール使えばこんなことできるんじゃないかなと思ったんでやってみました」みたいな動機とかが最高ですね。フェアリーの検討は大変そう…。どんな余詰筋が出るのか分からない…。というときは、FMが強い味方となると思います。たくぼんさんによるFM入門

(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/FM.html>)がおすすめの解説です。Onsite fairy mateさん内のダウンロードページ

(<http://k7ro.sakura.ne.jp/fm.html>) には、FM だけでなくかしこ系も検討できるソフトもあります。

担当はとりあえず言い出しっぺの私がやりますが、担当をやってみたいという方がいらっしゃいましたら喜んで代わります（連絡待ってます!）。

シンプルなルールで、明快な狙いの作品が集まることを期待しています。創棋会 HP 作品展ともども、投稿よろしくお願ひします。

### 解答募集締切一覧

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。

#### 2017年2月15日(水)

##### 第87回 WFP 作品展

フェアリー作品 15題

##### 強欲な世界 PART 9

強欲協力詰 2題

##### 年賀詰戯作

レトロ 2題

#### 2017年3月5日(日)

##### かしこなフェアリー

フェアリー作品 3題

#### 2017年3月15日(水)

##### 第88回 WFP 作品展

フェアリー作品 7題

### 作品募集一覧

#### Fairy of the Forest #50

課題：『50』にちなんだ協力詰

投稿締切：2017年2月15日

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細は WFP102 号 P54 をご覧下さい

#### 教材に使えるフェアリー作品展

詳細は前ページをご覧下さい。

### あとがき

解図日記に掲載した年賀詰の作意を發表します。  
強欲協力詰 33手 (2/6 修正 86 銀→86 と)

										一
										二
		王	歩	と		歩	香			三
				ス		香		香		四
		歩	ス	龍		銀	歩	香		五
		と						銀		六
		香	と	香				と		七
										八
										九

持駒 なし

73 と 同玉 64 龍 同玉 75 と 同玉 76 歩 85 玉  
86 歩 同金 同と 同玉 87 歩 同玉 78 金 76 玉  
67 金 同玉 56 銀 同玉 46 金 同玉 36 と 同玉  
25 銀 35 玉 24 銀 44 玉 34 金 同玉 23 銀生  
33 玉 34 金 まで 33 手

橋本さんから解答と短評を頂いているので紹介  
します。

橋本孝治

空中での煙詰。詰四会の宣伝を兼ねて詰上り  
四枚なのでしょうか？煙詰は駒捌きが気持ち  
良いので、どんなルールでもお祝いに似合  
いますね。

たくぼん

2017年 第103号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十九年一月号

平成二十九年一月廿日発行

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 takuji@dokidoki.ne.jp