



# Web Fairy

# Paradise

第104号

## 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 88 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 89 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 強欲な世界 PART9 (解答延長)
- ・ Fairy of the Forest #50
- ・ 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
- ・ 年賀詰戯作 (小林看空)

## 読み物

- ・ 教材に使えるフェアリー作品展作品募集  
(再掲)  
(改訂:2017/2/22)



2017/2



### 50回

酒井博久氏が主催されている Fairy of the Forest が今回の出題で50回となりました。第1回出題は2003年の10月ですから14年と4ヶ月で到達されました。酒井さんご苦労様です。

第1回～15回までの作品(解答)は以下のサイトで見る事が出来ます。

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

16回以降はWFP掲載となります。

私の作品が登場したのは第3回で、これがフェアリー初登場作品ですので私のデビューはまさにFOFだったわけです。ということもあり50回記念に是非とも投稿をとは思っていたのですが、ここ数年で1番の忙しさのため誠に無念ではありましたが欠席となってしまいました。勿論解答はかならずと心に誓っております。忙しい時期のピークが終わるのが3月中くらいだと思いますので結構ギリギリではありますが。

先日行われた詰四会には多忙の中、ある催しの打合せもあり何とか参加しましたが、2次会は仕事に戻るため不参加となりました。なんだか心ここにあらずの状況の中、なんとか1日1日をこなしている状況です。皆さんにご迷惑をお掛けすることもあるかもしれませんがご容赦下さい。

## 【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104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/>

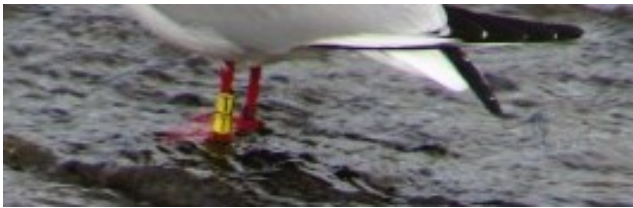
### 占魚亭残日録

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

第88回WFP作品展(再掲)及び  
第89回WFP作品展 担当：神無七郎



冬は渡り鳥の季節。写真はユリカモメの群れですが、これが見られるのも冬の楽しみの一つです。ただ今回は人生初の発見がありました。写真の一番奥の一羽、足に色環が付いています。



環の色は黄色。書かれている文字はTが二つ。この種の生態調査があることは知っていましたが、実際に目にしたのは初めてです。

ネットで連絡先を調べ、大阪市立自然史博物館に報告したのですが、担当の方によると2010年頃に標識された個体とのことでした。ユリカモメは20年以上生きる個体もいるらしいので、7年生きるのは珍しくないのでしょうか。

また今回、足環の目撃報告が減少傾向にあることも知りました。ビッグデータ時代に情報不足とは皮肉な話ですが、足環による情報収集という手法の限界なのかもしれません。渡り鳥の生態を知ることは学術的興味だけでなく、鳥インフルエンザ対策等の実用的用途にも役立つはずですが、一般人にできる貢献は微々たるものですが、これからは渡り鳥を見たら“足”にも注目しようと思います。

さて、ここからは詰将棋の話。

今月の詰パラには「大道棋教室」を初めとして、いくつかの大道棋関連記事が載っています。ここで論じるのは、フェアリーの立場から見た大道棋についてです。

大道棋では駒余りや余詰は許容されています。もし大道棋から無駄合を取り除けば、それは「駒余り可」とした「最善詰」と同じルールになります。

実は少し前に「詰将棋の欠片」のコメント欄で知ったのですが (<http://hirotsume.blog.fc2.com/blog-entry-591.html>)、若島正氏が正にその種の大道棋を発表したことがあったそうです。

若島正 作

大道棋 193手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香 歩2

(詰将棋パラダイス、196年12月)

※解答は本稿の末尾に

私は当時の詰パラを持っていないので、この作がどう扱われたのか知らないのですが、193手という手数だけ見ても、とても大道棋とは思えない作品ですね。

作意は受方の持駒が尽きるまで攻方が駒を稼ぐのですが、これを原形復帰型の無駄合とみなす人もいるでしょう。その場合は、どこかで「無駄合」を省略する必要がありますが、どこで省略を行っても不自然な手順になります。

当時はこうしたルール上微妙な作品は「大道棋」に分類するしかなかったのだと思いますが、フェアリーなら「最善詰(駒余り可)」というルールの作として扱うことが可能です。

ここでちょっとした実験です。普通詰将棋として発表された作を、「最善詰」として解いたらどうなるでしょう？

もちろん作意に影響が出ない作もあります。例えば「図巧」の第1番や煙詰、「寿」などがそうです。意外かもしれませんが「図巧」には「最善詰」として解いても作意に影響のない作が結構あるのです。

しかし「無駄合」を作意に含む作品は、ほぼすべて影響を受けます。特に大きく影響が出るのは、原形復帰型の無駄合を前提として作られ

た作品です。筆者が知る中では、ルールを「最善詰」としたとき、最も長手数になるのは次の作品です。

今村修作 「ゴゴノソラ」  
詰将棋 651手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
(近代将棋、1995年8月、修正図  
※解答は省略します)

この作品は大きな龍鋸で 97 桂を狙うので、9筋に龍が来た時に歩の捨合いをすれば手数を延ばすことができます。作意はこの捨合いを無駄合として省略するのですが、捨合いの省略なしで解くと、1931 手詰になります。元の手数の約 3 倍ですね。

これはあくまで仮定の話ですが、もしこの作品を若島氏の作のように 1931 手の「大道棋」として発表していたら、かなりの論争を招いたことは間違いないと思います。

私は、最初に紹介した大道棋らしくない大道棋のような、微妙に規格を外れた作品は、フェアリーとして、あるいはフェアリーの流儀で発表すれば良いと思っています。

「普通詰将棋」は一つのルールではなく、性質のよく似たルールの集まりです。作者や作品によってルールは大なり小なり異なっています。

ならば、それらを無理に一つにしようとせず、別々のルールとして認めてしまった方がすっきりします。それはフェアリーでは普段から行われていることですし、大道棋は「駒余り可」「長手数余詰許容」を明確にすることで（原形復帰型無駄合の扱いは不明ですが）、フェアリーの流儀に一步踏み出しています。

フェアリーはかつて「前衛詰将棋」と呼ばれ、普通詰将棋との違いが大きいことを重視する傾向がありました。しかし、詰将棋として出題・解図することが可能なら、どんなルールでも自

由というのがフェアリーの原則です。従って「ほぼ普通の詰将棋けど少しだけ規格から外れている」という作品がフェアリーとして発表されても良いはずですよ。

フェアリーっぽくないフェアリー作品。私は大歓迎です。皆さんはいかがですか？

さて、今回の WFP 作品展は第 88 回の再掲分と、第 89 回分の新規出題です。

第 89 回は珍しく攻防系の（協力系でない）ルールの作品が多く集まりました。いつもの WFP 作品展とは一味違う回になっているので、今まで敬遠されてきた方も、ちょっと覗いてみてください。

〔第 88 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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。双玉ですが白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白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白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。

#### 〔第89回作品展各題への補足説明〕

第89回の出題は全13題。内訳は尾形充氏3題、占魚亭氏1題、青木裕一氏1題、神無太郎氏3題、上谷直希氏2題、変寝夢氏3題です。いつも協力系の作品が多い本作品展ですが、今回は攻防系の作品もありますし、久々に推理将棋の出題もあります。いつもとは一味違うWFP作品展をお楽しみください。

**89-1** から **89-3** は尾形充氏の作品。最初の2題は（協力系でない）自玉詰ですが、**89-1** は長手数之余詰を避けるため「最善」指定が付いています。「最善詰」では通常、持駒の有無で手順

に優劣を付けないのですが、本局は普通詰将棋と同様に同手数駒余りを劣位の変化として扱います。**89-2** や **89-3** は「最善」指定がないので攻方最短義務はありません。また、普通詰将棋と同様に同手数駒余りを劣位の変化として扱います。偶然ですが **89-5** の青木裕一氏も「安南」なので、ぜひ **89-3** も一緒に解いてください。

**89-4** は占魚亭氏による **Imitator** 作品。今回は●（着手できず通過もできない）や○（着手はできないが透過はできる）のマスが設定されています。見るからに大技を狙っている配置ですが、今までの氏の作品の傾向を読んで、狙いを看破してください。

**89-5** は青木裕一氏の安南詰。象棋（中国将棋）の包 (Pao) が使われています。性能変化系ルールとフェアリー駒の組み合わせは珍しいですが、趣向作なので取り組みやすいと思います。

**89-6** から **89-8** は神無太郎氏の作品。それぞれルールが少しずつ違いますが、どれもG (Grasshopper) が絡んでいます。

**89-6** は前回の **88-7** に引き続き「柑王」と「G」の組み合わせですが、「打歩」が付いているので、最後は打歩詰で詰めなくてははいけません。歩の使い方に関して、誤った先入観にとらわれないよう注意してください。

**89-7** と **89-8** は共に「受先」形式です。初手に様々な可能性があるもので、うまく的を絞らないといけません。攻方の駒数を数えると、持駒を全部打っていくことが予想できるので、これが最初の手掛かりとなるでしょう。なお、両題とも受方Gの枚数はこの手数で打てる可能性のある最大値に設定されていますが、すべて使うとは限りません。

**89-9** と **89-10** は共に上谷直希氏の作品ですが、一方は安南協力詰で、他方は推理将棋。両者に直接的関連性はありません。**89-9** は易しいので今回の「癒やし枠」になるかもしれませんね。**89-10** では「ピンメイト」という聞きなれない言葉が出てきますが、これは「駒がピンされていることによって、王手の駒を取れないために詰んでいる状態」のことを指します。ただし、この場合の「ピンメイト」は最終手で王手を掛けている駒は必ずピンされた駒の利きにはいけません。

例を挙げて説明しましょう。

実戦初形から「76歩、74歩、55角、62銀、82角成、73桂、91馬、42銀、73馬、52金右」となった局面を想定してください。ここで71飛



は 62 銀 (馬でピンされている) の利きに打っているのがピンメイトですが、81 飛や 91 飛は何も利いていない場所への着手なのでピンメイトとはみなしません。これがピンメイトの本来の定義かどうかは分かりませんが、本局はその前提で解いてください。

89-11 から 89-13 は変寝夢氏の作品。いつものようにフェアリー駒がたくさん登場しますので、少しヒントを多めに出しておきましょう。

89-11 は中立駒とフェアリー駒が同時に使われていてややこしそうですが、手数が短いので案外手段は限られています。同じ「蚕」を使用した 87-11 も参考になると思います。

89-12 も中立駒とフェアリー駒が使われ、龍がロイヤル駒 (自玉が龍の利きになったと思ってください) になっています。つまり 32 龍が取られたり、自分で王手に掛かりに行く手 (例えば初手 31 龍) は指せません。受方持駒は「なし」なので、主役は桂と包 (Pao) です。

89-13 は Leo という駒が使われています。これは Pao (包) の利きを Queen の方向に拡張したものです。表記は Pao と同じ「包」を使っていますが、前局の「包」とは異なった駒なので注意してください。なお、Leo は第 68 回作品展の 68-7 で登場していますので、こちらもご覧ください。

## 解答要項

第 88 回分解答締切: 2017 年 3 月 15 日 (水)

第 89 回分解答締切: 2017 年 4 月 15 日 (土)

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。

### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 【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。

### 【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。

### 【中立駒】(「罫」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。

**【協力自玉詰】**

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

**【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）。

**【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】**

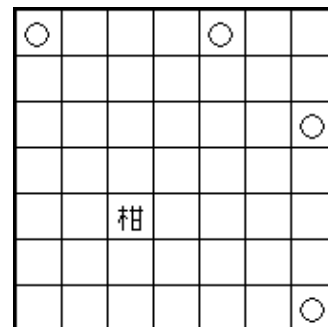
一番近いところにいる敵駒を取ることによってのみ移動する駒。距離の測り方はマキシと同じ。

**【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。

**【Root-20-Leaper】（柑）**

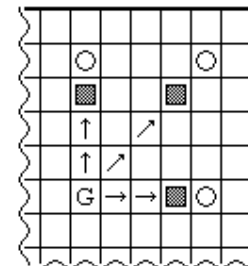
(2,4)-leaper。2 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が柑の利き)

**【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)

**【自玉詰】**

攻方は受方がどのように応じてても自玉が詰むように攻め、受方はなるべくそれを妨げるよう応じる。

(補足)

いわゆる「自殺詰」と同じ。

「最善」の指定がない場合は、長手数の余詰を不完全扱いする規定や、同手数駒余りを劣位変化として扱う規定が適用される。ただし、明示のない場合、無駄合概念はない。

**【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、長手数の余詰は不問。

**【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。

(補足)

- ・特に指定のない場合 WFP 作品展では「利き二歩有効」
- ・「行き所のない駒」の概念はない。

**【詰将棋】**

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

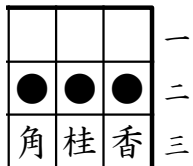
(補足)

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。

**【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。

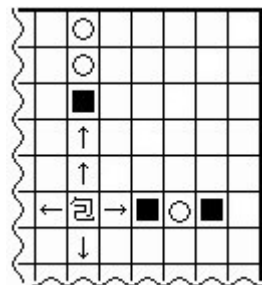


**【穴】(○)**

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。

**【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。)

**【打歩】**

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

**【受先】**

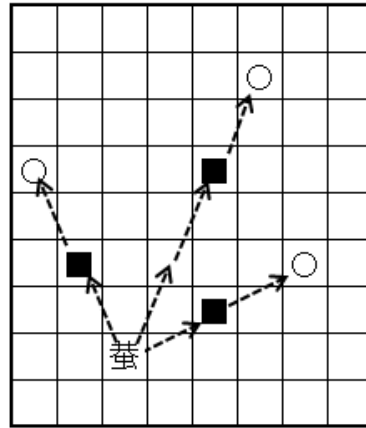
受方から指し始める。

**【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。

**【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。

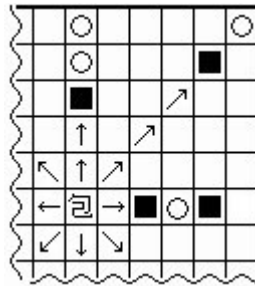


(○が蚕の利き。■は敵または味方の駒。)

**【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。)





《第 88 回 WFP 作品展》(再掲)  
 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
					槍		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
									七
				王					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	
								銀	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
									三
									四
								王	五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 鬼

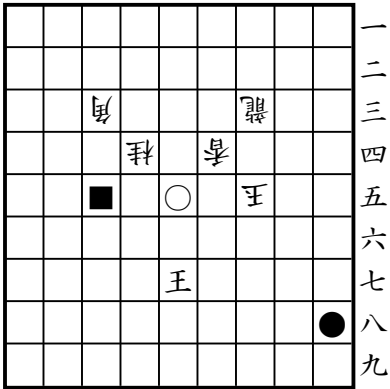
※鬼:最も近い敵駒を取る



■ 89-4 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

※■:Imitator

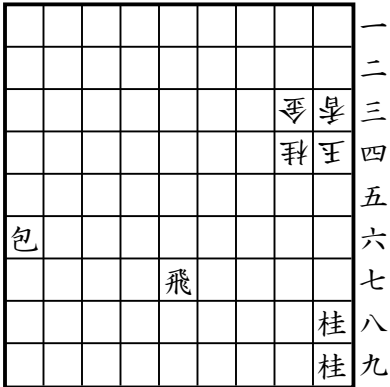
●:着手不可、不透過

○:着手不可、透過可

■ 89-5 青木裕一氏作

安南詰 57手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



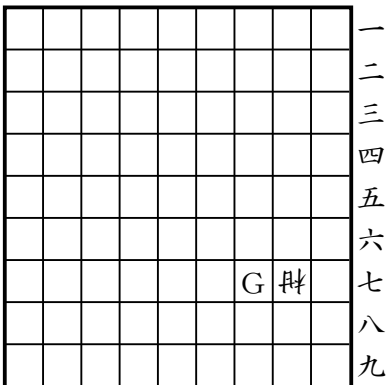
持駒 桂香歩

※包:Pao (象棋の包)

■ 89-6 神無太郎氏作

打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 G2

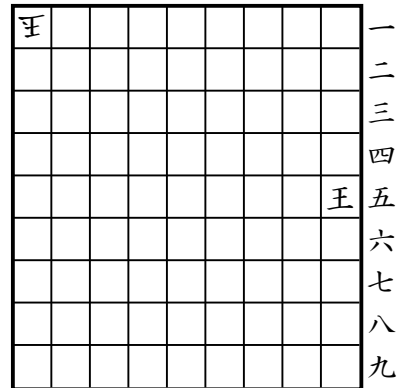
※皇:Root-20-Leaper

G:Grasshopper

■ 89-7 神無太郎氏作

協力自玉スタイルメイト 9手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G4

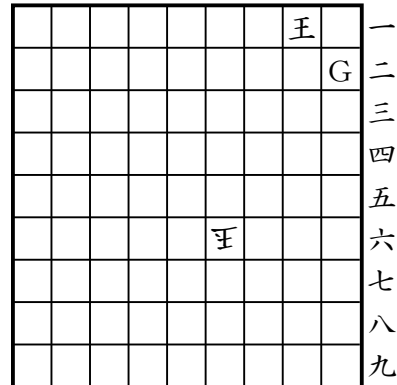
受方持駒 残り全部+G5

※G:Grasshopper

■ 89-8 神無太郎氏作

協力自玉詰 11手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G5

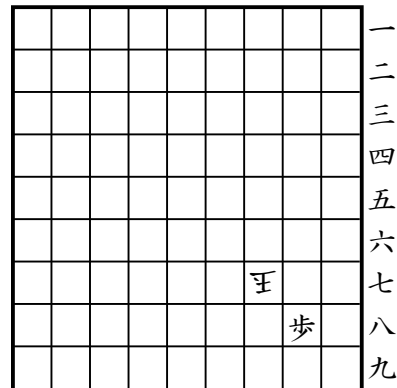
受方持駒 G6

※G:Grasshopper

■ 89-9 上谷直希氏作

安南協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀桂歩

■ 89-10 上谷直希氏作

推理将棋

「11手目のピンメイトで詰まされちゃった。  
10手目は飛車を成るはじめてのチャンスだったのに」

[条件]

- ① 11手目にピンメイトで詰み
- ② 後手番で飛成が可能だったのは10手目だけ

■ 89-11 変寝夢氏作

協力詰 3手

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

持駒 飛n香  
※ 菘: Nightrider-hopper  
39角及び持駒n香は中立駒

■ 89-12 変寝夢氏作

協力詰 7手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※ 包: Pao (象棋の包)  
32龍は玉  
15桂25桂23包は中立駒

■ 89-13 変寝夢氏作

協力詰 9手

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

持駒 包  
※ 包: Leo (Q利きの包)

以上

[若島正氏作大道棋 193手の解答]

52歩成 同角 53桂生 同桂 62歩 71玉  
83桂生 81玉 82歩 92玉 95飛 93飛  
同飛成 同玉  
「95香 94歩 91飛 92香 同飛成 同玉  
94香 93飛 同香成 同玉」×15  
「95香 94香 91飛 92香 同飛成 同玉  
94香 93飛 同香成 同玉」×2  
95香 94香 91飛 92角 同飛成 同玉  
94香 93飛 81角 まで 193手



## 「第 46 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 46 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「手番」です。

手番に関する変則ルール作品や、手番に係る主題を持ったフェアリー作品をお寄せください

例)

- ・ 受先形式のように受方から指し始めるもの
- ・ 連続詰のように片方の手番が続けて指すもの
- ・ 手番渡し（パス）と同等の手順を含む作
- ・ 原位置に移動できる駒（中将棋の獅子など）を使ってパスをする作

また 1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。必ずしもお題とリンクしていなくても良いですが、今回のお題と何らかの関連を持った作品を優先します。

作品要件	手番に関するフェアリー作品
募集締切	2017 年 4 月 16 日（日）
募集作品数	4 + 1（ばか詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可 採否は 4 月 24 日までに通知します



# Fairy of the Forest # 50出題

■ 2016年12月20日：課題発表：（協力詰）

「『50』にちなんだ作品」

■ 2017年02月15日：投稿締切

■ 2017年02月20日：出題

■ 2017年02月21日：訂正・追加

□ 2017年03月15日：解答締切

□ 2017年03月20日：結果発表

## ■ 出題

記念すべき50回にもかかわらず投稿作は変わらず僅少。私も何とか出品したかったのですが、多忙のせいで果たせませんでした。これもまあ、F O Fらしいと言うべきでしょうか。

ということで、出題は2作のみ。超短編と長編という対照的な両作となりましたが、平均手数はちょうど50。もちろんそれぞれの作品も何らかの意味で50と関わっています。その意味も合わせてお楽しみください。

## ■ 訂正・追加

50-02は「受方持駒なし」でした。解答の際はご注意ください。

訂正ついでに、50-03を【追加出題】とします。課題との関連は一目瞭然でしょう。こちらの方が02より先にできたということなので、せっかくなので出題します。「受先」かつ「受方持駒制限」にご注意を。本作を加えても、平均手数は50のままですね。

（解答先）

→酒井博久 ([sakai8kyuu@hotmail.com](mailto:sakai8kyuu@hotmail.com))

\*\*\*\*\*

## ■ 50-01 小林看空 協力詰 5手

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

持駒 なし

## ■ 50-02 神無七郎 協力詰 95手

後手の持駒：なし

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

持駒 角2

## ■ 50-03 【追加出題】

神無七郎 協力詰 50手（受先）

受方持駒：歩3

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

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28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

109-1 中級：8手目は37地点に同角不成。

109-2 中級第1局：「同」のつく手は6手目36同歩。

109-2 中級第2局：29地点への着手は8手目29角不成。

109-3 中級：止めの11手目は15歩。

109-4 中級：2回目の駒取りは9手目29香成。

109-5 上級：先手は角(馬)で1~5筋の9枚の駒を取る。33~43~53~31~13...のルート。後手は8手目47飛成~12手目67馬の後、龍を動かして計8枚の駒を取る。

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、酉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

# 第87回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第87回WFP作品展の結果を報告します。

今回の出題数は全15題。難解作、実験的な作も多く、解答者にとってかなり厳しい出題だったことは否めません。解答者数は6名。解答の内訳は以下の通りです。今回は7問正解の占魚亭さんがトップ。半数以上解けた人が誰もいないという淋しい結果でした。

## 〔第87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	12	13	14	15	計
占魚亭	-	-	-	-	○	○	-	-	-	○	○	○	-	○	○	7
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	5
縫田光司	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	○	-	-	○	5
詰ガエル	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	○	3
井上順一	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	○	3
doko	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	○	3

作品でも残念ながら87-14に余詰がありました。検討プログラムも人間の作るものなので、完璧ではありません。特に作例が少ないルールは動作確認が充分に行われていないので、自力検討の結果との突き合わせや、多種・多様な問題での動作検証を行ってください。筆者の経験では、検証用の作品を作ろうとして新しい素材を得ることも多いので、創作の役に立つと思います。

### ■ 87-1 神無太郎氏作『岩櫃城』（正解者なし）

Isardam協力自玉スタイルメイト 18手

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

持駒 飛桂4 香2

#### 【ルール】

#### • 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。

#### • 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。

#### 【解答】

49 香 52 玉 59 飛 61 玉 53 桂 52 飛  
58 桂 53 飛 69 香 51 玉 62 杏 61 香  
68 桂 62 香 42 と 41 香 48 桂 42 香  
まで 18手

#### 最終図

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

持駒 なし

#### 【作者のコメント】

初形：岩櫃城一断崖絶壁の岩櫃山に築かれた難攻不落の要衝  
手順：武田軍勢の真田軍が岩櫃城を攻め落とす様  
終形：武田四菱と真田六文銭



【解説】

いつもは自身の作品にはコメントしない神無太郎氏ですが、今回は珍しくコメント付き。命名は最近の大河ドラマにちなんだものですが、初形は形が左右対称。最終図は駒種も含めて左右対称という象形図式でもあります。

初形で攻方駒数は 11 枚。手数は 18 手ですから、単に駒を捨てるだけではステイルメイトになりません。

そこで **Isardam** の特有の手筋を使います。同種の走り駒（飛角香）の間に挟まれた駒がピン止め状態になることを利用し、盤上に駒があっても動けない状態を作る—これが基本的な目標となります。

とはいえ、これだけでは何をして良いやらさっぱり分かりませんね。こういう時は一番処理しにくそうな駒に着目します。それは持駒の飛です。

飛は前後左右に利くので、最も動きを止めにくい駒です。これを止めるには、飛を最遠打して後ろを止め、左右を香の遠打で封鎖し、更に前に「蓋」となる駒を置くという手続きが必要になります。「蓋」として利用できそうな駒は桂ですが、これは **Isardam** 流の「ピン止め」で動きを封じます。飛の横利きを止めるために打つ香にも同じ方法で蓋をします。

これで手順の方針が決まりました。攻方は 9 段目に香飛香の 3 枚を並べ、8 段目に桂を並べるのです。香飛香の 3 枚を止めるため、受方も香飛香で対抗。間に入る桂をピン止めして蓋として使います。

ただ、方針は立てられても、具体的な手順が思い浮かばない人もいるでしょう。玉から遠い場所に、何もない状態から、ピン止め状態を作るには次の 6 つのステップが必要です。

1. 走り駒で王手
2. 玉が逃げる
3. 走り駒の利きに駒を入れて王手
4. 走り駒を打って受ける（3 の駒をピン止め）
5. 間に別の（ピン止めしたい）駒を入れる
6. 3 の駒を除去する（5 の駒のピン止め完了）

この 6 手がワンセットです。3. で使う駒は一種の犠打（仮のピン止め）で、本当にピン止め

したい駒は 5. で発生させる駒です。この呼吸を会得してください。

本局はこ 6 手一組が 3 回登場します。一組終わってから次の一組というように、順々に実行されるのではなく、最初の香打に対しては 1. と 2. まで実行され、飛と香で 6 手一組の手順を実行してから、改めて最初の香打の 3. から 6. が実行されるという入り組んだ構成になっています。

73 成香の配置の意味は非限定防止。これがないと、11 手目「42 と」を先に行うことができる他、3 手目から「42 と 41 香 48 桂 42 香」の手順に入ることもできます。

『岩櫃城』は難攻不落の要衝。本誌読者もこれを攻め落とすことができず、正に命名通りの結果です。もちろん短評ありませんでした。



■ 87-2 神無太郎氏作（正解者なし）

協力詰 15手

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

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

【ルール】

- 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。



抑え、そのうち一つの銀が前向きの利きで王手を掛けています。斜対称の美しい詰上りですね。

「朝」の特徴、これで把握できましたか？

【短評】

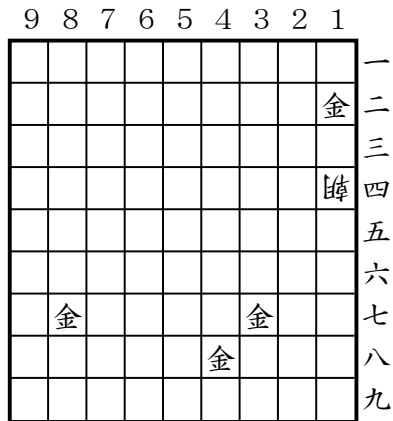
変寝夢さん（※無解）

予想どおり朝の派手な動きですが、最後の不成が良い味。

☆変寝夢さんは無解ながら、感想を送ってくれました。氏のプログラム「VM」のおかげで、fmza とのクロスチェックができるのが心強いです。

■ 87-3 神無太郎氏作（正解者なし）

協力詰 15手

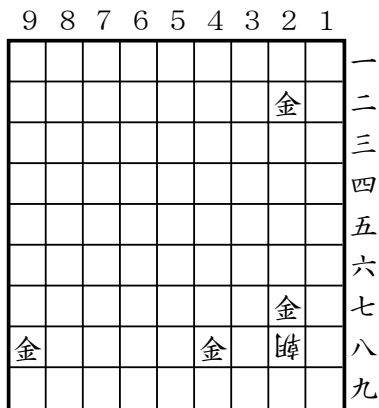


持駒 なし  
 ※朝:Torus-Knight王  
 {(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)}-Leaper

【解答】

13 金 85 朝 96 金 16 朝 27 金 87 朝  
 97 金 18 朝 17 金 21 朝 22 金 99 朝  
 98 金 28 朝 27 金 まで 15手

最終図



持駒 なし

【解説】

受方裸玉で盤面に攻方金が4枚。

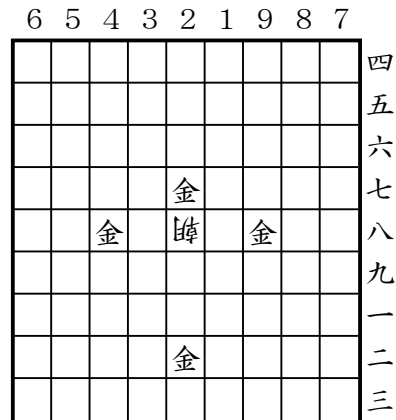
詰めるのが「騎」なら7手もあればだいたい詰みますが、前局の解説でも述べた通り「朝」は盤のどこにいても利きが減らず、端に追い込む戦略は使えません。盤上に散らばる金を集めて包囲網を築くしかないのです。

注目すべきは盤の左側にいる87金。これはぽつんと離れているように見えますが、9筋に寄せることで、右側の金と連携が取れるようになります。

盤の上段にある金も同様です。これは2度動くだけですが、ちゃんと下段と連携します。

さて、詰上りを「朝」を中心の視点で見ましょう。

最終図（筋と段を移動）



持駒 なし

これもまた2筋を軸とした線対称の美しい詰上り。「朝」の8つの利きを、4つの金が2つずつ抑え、そのうち一つの金が後ろ向きの利きで王手を掛けています。前局と金と銀の役割が入れ替わっているわけですね。

通常視点ではそうは見えないかもしれませんが、87-2 と 87-3 は立派な姉妹作なのです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

予想以上の朝の動きですが、金四枚でピッタリなんですね。



■ 87-4 神無太郎氏作 (正解者なし)

協力詰 17手

				金				金	一
					朝				二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
		金				金			九

持駒 なし

※朝:Torus-Knight王

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

【解答】

52 金 59 朝 69 金 71 朝 62 金 88 朝  
79 金 17 朝 28 金 99 朝 89 金 82 朝  
72 金 13 朝 12 金 91 朝 82 金 まで 17 手

最終図

朝									一
	金							金	二
									三
									四
									五
									六
									七
								金	八
	金								九

持駒 なし

【解説】

本局は本当にトーラス盤を使った詰将棋と、あたかもトーラス盤を動くように見える駒を使った詰将棋との違いが如実に現れる作品です。

本局での金の包囲の仕方は前局と少し異なります。4枚の金がそれぞれ2つずつ「朝」の利きを抑えているのは同じですが、前局では縦横2つだったのに対し、本局は斜め2つをセットとして抑えています。王手の掛け方も金の斜めの利きを使っています。つまり前局を縦型とすれば本局は斜め型の詰上りという対比があるわけです。

例によって筋と段を平行移動し、「朝」を中央に持ってきましょう。

最終図 (筋と段を移動)

									六
									七
									八
		金							九
					金				一
					朝				二
			金		金				三
									四
									五

持駒 なし

この図を見るとまるで82金と12金の両方が王手を掛けているように見えますが、1筋と9筋の間には断絶があり、12金はそれを越えられません。王手を掛けているのは82金のみです。

「ある駒にとってはトーラス盤であり、別の駒にとっては通常の盤である」—このルールがコラージュのような異物の混合であることを、この詰上りが端的に示しています。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

最終形線対称、見事です。

☆これは通常視点から見たコメントでしょうね。

「朝」中心の視点で見ても斜対称なので、本局の詰上りは二重の意味で対称です。

■ 87-5 神無太郎氏作 (正解1名!)

協力千日手 24手

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

持駒 なし

※朝:Knight王

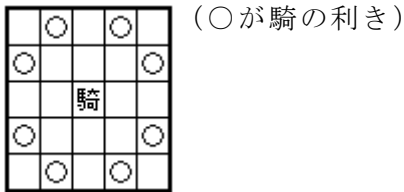
【ルール】

•協力千日手

先後協力して最短手数で初形に戻す。

•Knight王（騎）

玉がチェスのナイト（八方桂）の利きを持つ。



【解答】

47 銀 67 騎 58 銀上 48 騎 49 銀 29 騎  
 38 銀左引 17 騎 18 銀 36 騎 47 銀 24 騎  
 25 銀 45 騎 36 銀引 26 騎 17 銀 18 騎  
 27 銀 37 騎 38 銀左引 25 騎 16 銀右 46 騎  
 まで 24 手

【解説】

銀は千鳥に使えという格言があります。銀をまっすぐ前に動かすと、元に戻すための余分な手順が必要になるので、協力千日手というルールではなるべく指したくありません。銀が斜めに並ぶ初形もその心理を強めます。

しかし作意ではそれに反する手順が2回出て来ます。17 手目 17 銀と 23 手目 16 銀右です。よく見ると初形の 16 銀と 27 銀は入れ替わっているのですね。どちらも銀は銀なので、千日手は成立します。

この水面下の入れ替えトリックがどれだけ効果を上げたかは不明ですが、これに気づかなくても答えにはたどり着けるでしょう。本局は「第 45 回神無一族の氾濫」で出題された同氏作と同時投稿されたものですが、それよりは易しかったと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

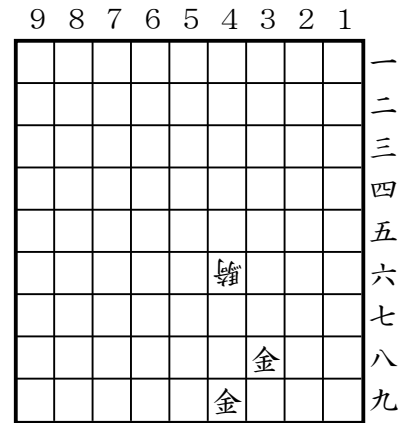
先手の最終手は49ばかり考えていました。  
 ☆これはもしかした次局の感想？

占魚亭さん

16 手目でちょっと躓きました。  
 ☆本局の正解者は占魚亭さんのみ。16 手目 37 騎は第一感ではなかったようですが、そこで方針を切り替えたのはさすがです。

■ 87-6 神無太郎氏作（正解1名！）

協力千日手 32手



持駒 なし  
 ※騎:Knight王

【解答】

37 金 25 騎 26 金 37 騎 48 金 56 騎  
 57 金 37 騎 27 金 18 騎 28 金 39 騎  
 29 金 27 騎 18 金 48 騎 58 金 29 騎  
 19 金 37 騎 47 金 58 騎 48 金 39 騎  
 49 金 27 騎 28 金 19 騎 29 金 27 騎  
 38 金右 46 騎 まで 32 手

【解説】

盤上には騎王が1枚で、攻方金が2枚。協力詰として解けば7手詰ですが、ルールはいいにく協力千日手。難度は格段に違います。

協力千日手を解く定跡は、初形からある程度順算で進めた手順と、収束からある程度逆算で進めた手順を想定し、なるべく初形から大きく外れないように両者を繋ぐことです。本局のように駒の少ない構図なら、できれば10手以上逆算したいところです。

ただ、騎は機動力の高い駒なので、逆算でも手を絞り切れません。騎が27から戻ったのか、58から戻ったのか。大きな二者択一が必要です。正解は27から46へ戻るルートなのですが、運良く最初に正解を引くか、両方試すしか正解に辿り着く手段はないでしょう。

正解は騎が27から戻るなので、大まかに言うとして右の金は右周りにくると回り、左の金は左周りにくると回るイメージです。実際には騎の移動場所を確保しないといけないので、回るというよりは金鋸に近い繊細な軌跡を描きます。特に右側の金の軌跡は複雑ですね。

Leaper系の駒を複数の金で追う手順は、見た



目以上に困難を伴います。例えば「第5回神無一族の氾濫」⑤ ([http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr05\\_r.htm](http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr05_r.htm)) は Camel ((1,3)-Leaper) を金で追う例ですが、当時の正解者はゼロでした。でも、あれから 20 年経ち、フェアリー駒が頻繁に使われるようになった今だと、違う結果が出ていたかもしれません。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

途中まで本当に戻るの、と訝ってしまいました。飛角の様な走り駒も威力がありますが、違う方向に多く進めることの出来る金も相当だなと思いました。地味なイメージは拭えませんが。

占魚亭さん

苦戦するかと思いましたが、すんなり解けました。

☆本局も正解者は占魚亭さんのみでした。

■ 87-7 神無太郎氏作 (正解者なし)

協力千日手 56手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
						駒			六
							金		七
							金		八
						銀			九

持駒 なし

※駒:Knight王

【解答】

- 37 金 57 駒 48 銀 45 駒 36 金 66 駒
- 57 銀 47 駒 37 金 39 駒 38 金 18 駒
- 28 金 26 駒 17 金 47 駒 48 銀 28 駒
- 37 銀 47 駒 36 銀 28 駒 18 金 16 駒
- 25 銀 35 駒 36 銀 56 駒 47 銀 37 駒
- 46 銀 29 駒 19 金 48 駒 57 銀 67 駒
- 56 銀 46 駒 55 銀 38 駒 29 金 57 駒
- 46 銀 36 駒 37 銀 17 駒 18 金 29 駒

19 金 17 駒 28 銀 38 駒 39 銀 17 駒  
28 金 36 駒 まで 56 手

【解説】

前局が金 2 枚だったのに対し本局は金銀で駒を追い回す作品。本来なら 1 枚が銀になった分だけ易しいはずですが、構図が右に一つずれて狭くなっている上、27 歩の「壁」が設置されているせいで逆に難しくなっています。盤上にある駒では合駒を請求できないので、この歩は取れませんし、動かすこともできません。

セオリー通り、先に収束を考えると 17 駒 19 金の形から。28 金 36 駒となったことが想定されます。つまり金を 19 に運ぶことが当面の目標で、銀はそのサポート役に使うことが想定されます。

この目標は作意 33 手目で一応は達成されます。でも 19 金を設置した代償として銀の位置が悪くなっています。

そこで、今度は金がサポート役に回ります。16 手掛けて金が 19 に戻ったとき、34 手目では 46 銀・48 駒だった形が、50 手目では 37 銀・17 駒の形になっています。ようやく最初に想定した収束に繋がりました。

協力千日手を解く定跡は最初と最後を考え、その間を繋ぐ手順を求めることですが、本局の場合は「19 金を設置する」という中間目標を設定するのが正解への近道です。一般的な解図テクニックだけでなく、その作品に固有の条件から、探索範囲を絞る工夫が必要なのは、どんな詰将棋にも言えることですが、フェアリーではそのノウハウが確立されていないので、自分で工夫するしかありません。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

87-5 と 87-6 を合わせるとこうなった、的な作品。なるほど。







A = 「28 飛右 19 玉 18 飛 29 玉」

B = 「28 飛左 39 玉 38 飛 29 玉」

とする。

ここで次の規則で文字列を生成する。

- (ア) 最初の文字を A か B に決める
- (イ) 文字列の後に文字列の各 A と B を逆転した文字列を付け加える
- (ウ) 2.の操作を繰り返す

例えば最初を A に決め、2.の操作を4回繰り返してみる。

- 1回目：A (最初の文字を A に決める)
- 2回目：AB (A を逆転した B を加える)
- 3回目：ABBA (AB を逆転した BA を加える)
- 4回目：ABBABAAB  
(ABBA を逆転した BAAB を加える)
- 5回目：ABBABAABBAABABBA  
(ABBABAAB を逆転した BAABABBA を加える)

同様にこれが続ければ、どこをとっても3回の繰り返しのない、好きなだけ長い文字列が得られる。後は A と B に具体的な手順を当てはめれば、千日手を永遠に避ける手順が得られる。

☆このように千日手の判定基準が「同一手順3回」から「同一局面4回」に変わった理由は分かっているのですが、一般の千日手が引き分け扱いとなるのに対し、「連続王手の千日手」だけが、いつ、どのような理由で禁止されるようになったのか、私には分かりません。

☆将棋のルールには今後も変わらないだろうと思われる基本的なルールと、これからも変わる可能性がある補助的なルールがあります。千日手に関する規定は、持将棋規定等と同様、後者に属するものであり、これからも変わる可能性を残していると思います。従って詰将棋の基本ルールに取り込むより、あくまで「オプション」として扱うのが適当だというのが、私の考えです。

WFP 作品展ではこの考えに基づき、千日手を利用する作品は、必ずそれを明示して出題しています。

## ■ 87-9 sogam 氏作 (正解4名)

成禁詰 6N-14手 (※受先)

8 7 6 5 4 3 2 1

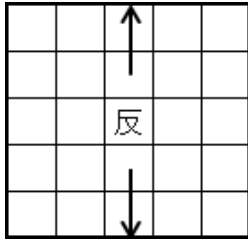
							飛	皇	一
							と	歩	二
								玉	三
								反	四
									五
									六
									七
									八

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

### 【ルール】

- 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。  
 (矢印が反車の利き)
- 持駒 :  $\infty$   
指定の駒を無限に持っていることを示す。  
(補足)  
 $\infty$ で指定された駒は最終図で余っても良い。  
(必ず余る)

### 【解答】

(1,N)反  
14歩 同玉 15歩 同玉 … (1, N-1)歩 同玉  
(2,N)銀 (1,N-2)玉 (1,N-1)歩 同反 … 15歩 同反

25 銀 13 玉 14 香 同反 24 銀 12 玉  
 13 歩 21 玉 22 歩 同玉 23 歩 21 玉  
 31 とまで 6N-14 手  
 最終図

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

攻方持駒 歩 $\infty$   
 受方持駒 飛 香 歩10

[変化]

初手：(1,N)反のところ

- ・ 12 香は 24 銀まで
- ・ 12 玉は 13 歩 同玉 (21 玉は 23 香以下)  
 24 銀 12 玉 13 歩 23 香 22 飛 31 とまで
- ・ (1,N-1)反またはそれより短い距離の移動は作意同様で短手数

3 手目：14 同玉のところ

- ・ 12 玉は 23 銀 21 玉 31 とまで
- ・ 同反は 24 銀 12 玉 13 歩以下

5 手目：15 同玉のところ

- ・ 13 玉は 14 香まで

収束 6 手目：21 玉のところ

- ・ 同反は 23 銀 21 玉 31 とまで

[紛れ]

2 手目：14 歩のところ

- ・ 15 香は同反 14 歩 同玉 25 銀 13 玉 14 歩 12 玉で逃れ
- ・ 24 銀は 14 玉 15 歩 25 玉以下逃れ

収束 15 手目：15 歩のところ

- ・ 15 香は同反 25 銀 13 玉 14 歩 12 玉以下逃れ

収束 13 手目：25 銀のところ

- ・ 同銀は同玉 17 香 16 歩 13 反 同香で逃れ

収束 11 手目：14 香のところ

- ・ 14 歩は 12 玉 13 香 21 玉 22 歩 同玉 23 歩 33 玉で逃れ

【作者のコメント】

N×N の盤面を使った受先詰将棋です。Infinite chess の研究が参考元になっていますが、それを元に最遠移動した反車を呼び戻す一往復として構成してみました。

[よい点]

- ① 受先で最遠移動を含む一往復の趣向詰は例がない(はず)
- ② ほとんど無限の彼方まで飛んでいった反車が元の位置に戻ってきて、最終形が 4×4 で収まる

[よくない点]

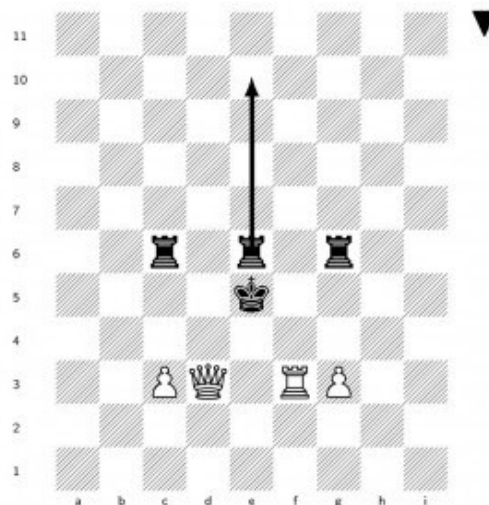
- ① 往復の手順自体がありきたり
- ② 初手の考え方が元図と同じ

以上の点を比較し、作品価値はあると考えましたので、投稿します。

なお、無限と関係している点は、“N→ $\infty$ の無限詰将棋にしても詰みがある”という点です。(上記に対応するために、攻方持歩が無限という設定にしています)

【参考】

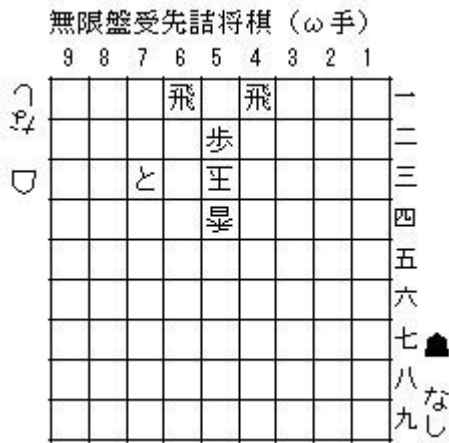
Infinite chess での図面と、それを元に試作した自作 (twitter にて公表)



参考図 1 (<http://jdh.hamkins.org/game-values-in-infinite-chess/>より)

※白はルーク・クイーンで追う形になる





参考図 2

(<https://twitter.com/eesoonepoxa/status/669873071562469377> より)

※攻方はと金により追う形になる

【解説】

本邦初、盤の大きさを変数で表した詰将棋。盤の大きさを表す変数  $N$  は好きなだけ大きくできるので、実質は無限の大きさの盤上で行う詰将棋と考えることもできます。

手順内容は最遠移動した反車を元に戻す素朴な往復趣向です。収束 11 手目 14 歩ではなく 14 香とするのが唯一の注意点。飛を取られてはいけないので、ここだけは香を打たないといけません。

本局は変数を使って繰り返し回数を可変にしているのですが、趣向作は元々こういう構造をしています。通常の盤駒を使う場合は、盤の大きさや駒の数が上限となって自然に「 $N$ 」の値が決まります。本局では  $N$  によって繰り返しの数が決まる素朴な構造でしたが、今後は  $N$  の値によって挙動が大きく変わるような凝った作も出てくるのではないかと思います。

また、作者のコメントでは Infinite chess が紹介されています。この図だけだと無限の盤駒を使う有り難みがいまいち分かりませんが、そんな方は WFP100 号に載った soja 氏の論文を読むことをお勧めします。詰将棋からサイズや物量の制約を外すだけで、およそありとあらゆるものが表現できることが分かります。

ただ、無限は可能性だけでなく危険性も孕みます。人間が取り扱えるのは、有限で得られた知見を拡張しても矛盾が生じないと思われる、割と素直な無限に限られます。

数学ではもっとたちの悪い無限を扱うこともあるようですが、我々詰棋人が深入りするのは禁物だと思います。

【短評】

縫田光司さん

とりあえず初手をノータイムで指してから後の手順を考えたわけですが、作意を見つけるのと手数を確認するのと解答を書くので計 3 回悩みました (笑)。

ところで、この配置でもし盤面が下向きに無限に伸びた (端の無い) 盤面だったとしたら、初手の「最善手」は存在しない、ということになりそうで、それはそれで面白いなあなどと思いました。

☆無限盤だと最善手は「存在しない」のか、それとも「無限遠に存在する」のか…何だか禅問答みたいですね。作者が紹介している Infinite chess は後者の立場のようですが、何だか危険な匂いがします。

井上順一さん

解はすぐわかるが、手数計算が面倒。

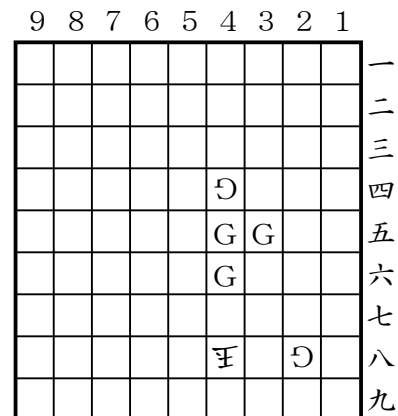
dokoさん

$N=4$  でも手数が成り立つのが面白い。歩の枚数も「 $2N-6$ 」とか変数にするというのはダメでしょうか？

☆それでも良いですが、作者は「無限詰将棋」への拡張を見据えてこの設定にしています。

■ 87-10 変寝夢氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名

協力千日手 24 手



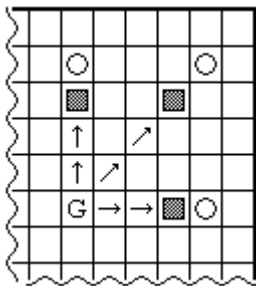
持駒 なし  
※G:Grasshopper



【ルール】

• Grasshopper (G)

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



(○がGの利き)

【解答】

47G 37玉 57G 27玉 37G 26玉  
 48G 15玉 26G 25玉 27G 24玉  
 25G 35玉 15G 45玉 35G 46玉  
 24G 57玉 46G 47玉 45G 48玉  
 まで 24手

【作者のコメント】

初形と12手目の局面を比べてみてくださいね。

【解説】

本局は「第45回神無一族の氾濫」で発表された同氏の作品の前身に当たります。詰パラ3月号にその作品の結果稿が載りますが、まずはこの作品で予習しましょう。

Gは跳躍台が要る駒ですが、2枚使うと互いを跳躍台として直線的に玉を追えます。縦なら縦にずっと、横なら横にずっと、斜めなら斜めにずっと、という具合です。

Gを3枚使うと方向転換ができるようになります。G3枚でスクラムを組めば、縦横と斜めの跳躍の選択ができるので、追われる立場の玉が協力すればスクラムを維持したまま、方向転換や移動をすることが可能になります。

本局はG3枚による方向転換の原理を表す実例です。手順構成も明快で、12手で攻方G群と玉の関係が上下逆になるので、もう一回それを繰り返せば初形に戻るという寸法です。

なお、受方G2枚は単なる非限定防止です。この地点に玉が入れなければ良いので他の駒でも構いませんが、この初形なら誰でもGを選び

ますよね？

【短評】

占魚亭さん

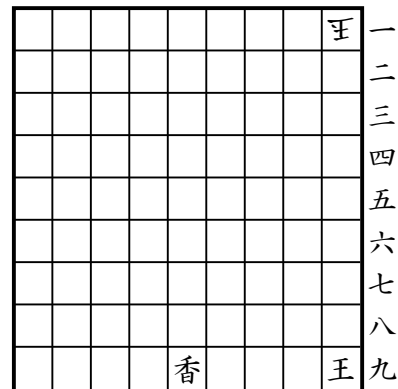
やさしく楽しい、好みの作品。  
 Grasshopperに慣れるのに最適ですね。



■ 87-11 変寝夢氏作 (正解2名) ※実質1名

協力自玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n 蝥夜

※n 蝥: 中立 Nightrider Hopper

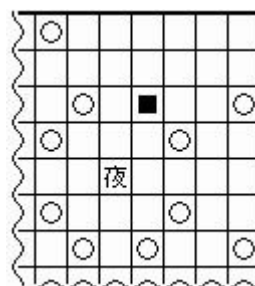
夜: Nightrider

【ルール】

• NightRider (夜)

フェアリーチェスの NightRider。

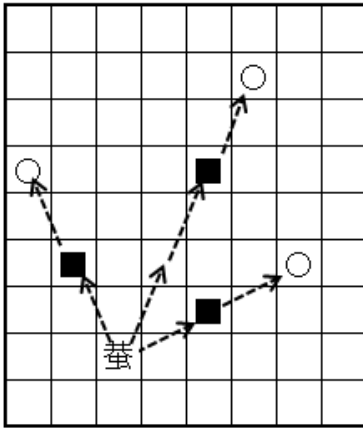
ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○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 (蝥)

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。



(○が蜚の利き。■は敵または味方の駒。)

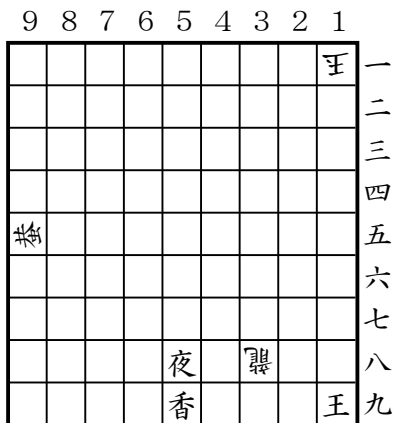
•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

74 夜 32 飛 53n 蜚 95n 蜚 58 夜 38 飛成  
まで 6 手

最終図



持駒 なし

【作者のコメント】

最終手の前後での対称性（攻方のハードルが玉方のハードルになる）が狙い。

【解説】

協力自玉詰では同種の走り駒（ライダー）を同じ筋に打つ手筋があります。同じ筋に合駒を2回出させることで、玉が不動のまま最初の合駒を動かすことを可能にするのが狙いです。

本局は同方向に進むライダーとホッパーで同じ筋の王手を掛ける作品です。ライダー2枚

を同じ筋に打った場合と異なり、合駒を2枚出さなくても合駒を動かすことが利点です。

具体的な手順で言うと「74 夜 32 飛 53 蜚 38 飛成」のように進む展開になります。

これは蜚が中立駒かどうかに関係なく、いかにも有力そうな手順ですが、本局の場合は後が続きません。

実際には蜚は中立駒なので、これを自玉に睨みの利く位置、95に移動しておく好手が登場します。初手95夜ではなく、74夜と少し近い場所に打ったのは、95地点を空けておくためだったのです。最後の「夜」の移動は香筋を塞ぐための限定開き王手。他の場所では最終手に対し57香とする受けがあります。香の配置の意味はこれだけなので少し勿体ないのですが、「58夜38飛成」の連続限定移動の味を良くする効果が高いので、「投資」に見合う価値があります。

なお、作者のコメントは飛の役割に注目したものです。飛それ自体の所属は変わっていないのですが、中立駒である蜚の役割が変わっているため、攻方の跳躍台から受方の跳躍台に一手で変身してしまうわけです。中立駒を使った作品ならではの面白い視点だと思います。

【短評】

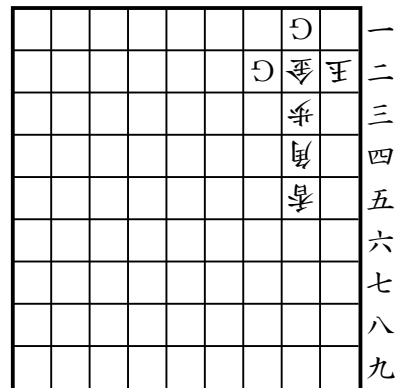
占魚亭さん

詰み形がイメージできず苦戦しました。  
38 飛成にちょっと感動。

■ 87-12 変寝夢氏作（正解3名）

Andernach協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛桂

※G:Grasshopper

【ルール】

•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）

- 4) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない。
- 5) 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。
- 6) 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）。

【解答】

14 飛 同G転 32G 13金 14G 同金転  
13金 同角転 24桂 同G転 22角成 まで 11手  
最終図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

andernach が流行りなのでGを転してみました。

【解説】

Andernach は自分の駒を相手に取らせて自分の駒にするのが特徴のルール。合駒は取りにくいのですが、盤上の駒を減らすことは容易です。無仕掛図式も恐れる必要はありませんし、Gが入っても基本は同じです。

本局は最終的に寝返らせたGと角で詰めるのですが、ちょっとしたアクセントになっているのが金の寝返らせ方。3手目 32Gをすぐ同金と取るのではなく、一度 13に移動してからGを取ります。これで金が良い位置にくるので、24角を寝返らせることができるわけですね。

自分の駒を相手に取らせて自分の駒にする、この繰り返して守り駒が減っていく様子を見る

と、Andernach では全駒無仕掛に近い煙詰が可能ではないかという夢を抱いてしまいます。

【短評】

縫田光司さん

このルールはそもそも王手を続けていくこと自体が難しめなので逆に答えは見つけやすいと感じるのですが、本作のように駒取りが多いと状況が目まぐるしく動くので楽しいですね。

占魚亭さん

Grasshopper と Andernach ルールは相性がいいのかも。

■ 87-13 変寝夢氏作（正解1名）※実質正解者なし

Andernach協力白玉詰 12手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									eR	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
eR				eR		王				八
									S	九
								王		

持駒 なし

※eX:アインシュタイン駒

【ルール】

•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

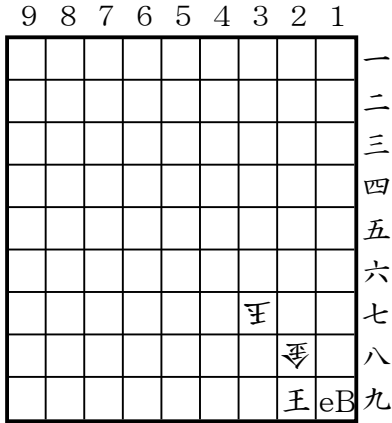
しない。成ることもない。

→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。

【解答】

91eR=eB 36 玉 55eB=eS 同 eR=eQ 転  
37eQ=eR 同 eS=eB 転  
15eB=eS 同 eR=eQ 転 16eQ=eR 37 玉  
19eR=eB 28 金 まで 12 手

最終図



持駒 なし

【作者のコメント】

アインシュタイン駒での andernach です。  
手は限られているのですが駒に慣れないと  
合法手を探すこと自体がやっかいかも。

【解説】

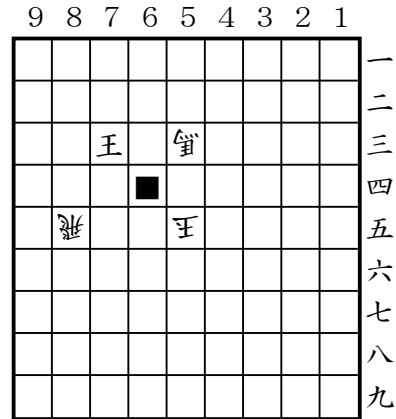
Andernach 特有の取れそうで取れない詰上り。  
最終手で王手を掛けているのはB（角）なので  
一見、金を取っても問題なさそうですが、金を  
取るとB（角）はR（飛）に変身します。そし  
て、Andernach では駒を取ると相手の駒になる  
ので、自玉に王手が掛かってしまいます。

動かすたびに駒の性能が変化すること以外  
は Andernach の基本手筋そのものですが、変身  
の種類や順序を考えながら指すのはやはり厄介  
なのでしょう。作者以外の正解者はゼロになっ  
てしまいました。



■ 87-14 占魚亭氏作（正解2名） ※余詰

協力詰 7手



持駒 飛  
※■:Imitator

【ルール】

• Imitator (■)

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。

【解答】

35 飛 74 香 72 王 [I63] 45 金  
同飛 [I73] 76 香 [I75] 65 金 まで 7 手

最終図



持駒 なし

【作者のコメント】

香を出して動かすのが狙いです。  
小粒なのが残念。

【解説】

金があれば頭金で簡単に詰みそうな形。もの

は試しで実際にやってみましょう。

57 飛 56 金 同飛[163]…

これでは玉が横に寄せません。きっと飛の打ち場所が悪かったのでしょう。

58 飛 56 金 同飛[162] 65 玉 66 金 84 飛[171]

頭金は打てましたが Imitator の足を止める受けがありました。

何とかかなりそうでもどかしいのですが、実はこの筋をスッパリ諦めるのが正解。金は縦ではなく横に使うのです。

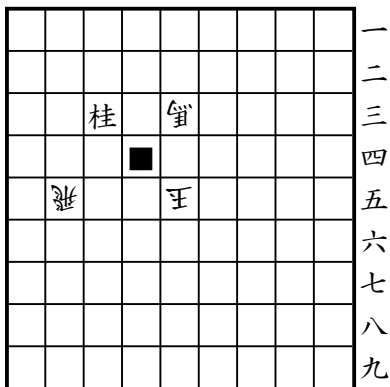
論より証拠、詰上り図を見てください。まるで飛と金で両王手が掛かっているようですが、違います。あくまで腹金での詰上りです。金には紐はついていないのですが、Imitator が足止めされているせいで、玉はこの金を取れません。唯一の逃げ路に見える 56 の空間も、Imitator が香により足止めされているため行くことができません。この香を発生させるのが本局の狙いだったのです。

作者の言うように、狙いは小粒ですが、その小粒な狙いがなかなか粋な作品……だと思っていたのですが、残念ながら本局には余詰がありました。初手から「25 飛 84 桂」とし、以下作意と同様に進む手順です。指摘は変寝夢氏。作者より以下の修正図が届いています。

〔87-14 修正図〕

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

※■:Imitator

45 飛 74 香 81 桂成[172] 82 金

同圭[173] 76 香[175] 65 金 まで 7手

作者によれば、元々73は桂にする案もあった

そうなので、余計に惜しいですね。でも上から迫る紛れを残すため、桂ではなく玉にしたかった気持ちは分かります。

この余詰は fmza で検出されなかったのですが、今回の指摘を受け、最新版では不具合が修正されています。改めて変寝夢氏の指摘に感謝します。

【短評】

変寝夢さん (※無解→余詰指摘)

5 8 飛、5 6 X、同飛しか読んでいなかった。

3 5 飛は思い浮かばないなあ。

と、思ったら 2 5 飛、8 4 桂、7 2 玉でも同様の手順で詰んでいませんか？

☆この余詰の発見はお手柄。余詰指摘分で1点計上させていただきました。

占魚亭さん

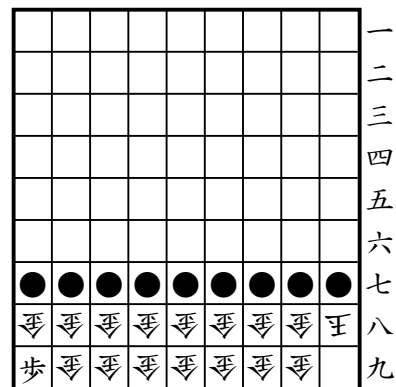
余詰発生、すみませんでした。

☆冒頭にも書きましたが、検討プログラムも人間の作るものなので、必ずしも完璧ではありません。特に Imitator は性能の特殊性に加え、使用者が限られており、動作検証が充分に行えていないのが実情です。現時点では占魚亭さんか変寝夢さんが頼りなので、fmza 自体の検討もどうか宜しくお願いします。

■ 87-15 青木裕一氏作 (正解6名)

協力詰 59手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



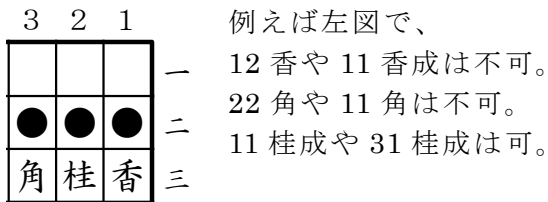
持駒 金30

※●:石 (着手不可、不透過)

【ルール】

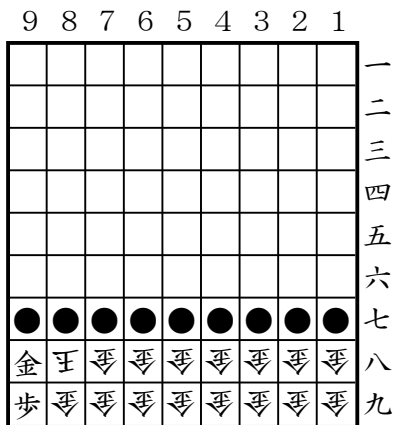
●石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。  
飛び越すことは可能。



【解答】

- 19 金 同金上 28 金 同玉 18 金 同金  
 19 金 同金寄 29 金 同金右上 38 金 同玉  
 28 金 同金引 29 金 同金右 39 金 同金右上  
 48 金 同玉 38 金 同金引 39 金 同金右  
 49 金 同金右上 58 金 同玉 48 金 同金引  
 49 金 同金右 59 金 同金右上 68 金 同玉  
 58 金 同金引 59 金 同金右 69 金 同金右上  
 78 金 同玉 68 金 同金引 69 金 同金右  
 79 金 同金右上 88 金 同玉 78 金 同金引  
 79 金 同金右 89 金 同金右 98 金 まで 59 手  
 最終図



持駒 なし

【作者のコメント】

今年の漢字が金なので作りました。

【解説】

大量・難解・奇抜と解答者が敬遠する要素が三拍子揃った今回の WFP 作品展。最後の最後でやっと癒やしの作品が登場しました。昨年の「今年の漢字」に選ばれた「金」にちなんだ作品です。

盤上には金が 15 枚、持駒には金が 30 枚。時々混じる「同玉」を除いて全着手「金」。解答者を引っ掛けるトリックなどなく、素直に趣向手順を楽しめる良心的構成になっています。

この趣向で大事なのが金が斜めに下がれないこと。このため、玉が 9 段目を通る「近道」はできなくなっています。

1 サイクルの手数を増やすなら 8 段目に並べるのは、金ではなく歩にするところ。でも、それでは「金」にちなんだ作品になりませんね。普段の生活ではこんな「金」の大盤振る舞いをする事はないので、せめて盤上では景気良くいきましょう。

【短評】

変寝夢さん

2、4 手目をクリアしてホッとした。  
 今月唯一のオアシスだった。

縫田光司さん

まず本作を解いて、今月も解答を出せると安心しました（笑）。  
 単純明快な趣向手順と、何より持駒も含めた見た目のインパクトが素晴らしいですね。

占魚亭さん

金の浪費。楽しかったです。

井上順一さん

15 パズルみたいな詰将棋。

dokoさん

最初 99 の歩も金に見えて不詰かと思いました（笑）





【総評等】

変寝夢さん

かなりハードだった。

縫田光司さん

今回も解けた作数が少なかったのは残念ですが、解いた作品はどれも面白かったのもその点は満足しています。

ところで、前回（でしたっけ）出題されていた透明駒ルールに関しまして、個人的には「手順中、ある透明駒の駒種と位置が確定したら、以降その駒は普通駒に変化する（その駒で着手したか、他の透明駒で着手したか判別可能になる）」という付帯事項は、「そういう付帯事項があるかもしれない」ということ自体を推測し辛いのでデフォルトのルール説明文に含めてもよいのではないかと思います。（「ちゃんと詳しいルール説明を読め」と言われればそれまでなのですが…）

☆これはもっともなご意見だと思います。ただなにぶん担当者も透明駒には疎いので、できればこの分野に詳しい方のご意見をお願いしたいと思います。ルール説明の文案なども提案して戴けると助かります。

☆それにしても、たくぼんさん多忙の影響は大きいですね。暫くはこの状態が続くようなので、他の解答者の方々の奮起を期待します。

以上

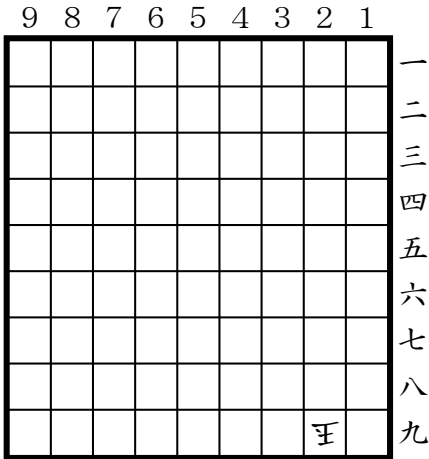


年賀詰戯作として先月号で出題した小林看空さんの作品の解答発表です。解答者は4名で全員正解でした。作品は平成29年に因んで29玉の裸玉で条件を変えての2題でした。

【解答者（全員正解）】

占魚亭、橋本孝治、縫田光司、井上順一

小林看空作 年賀詰戯作

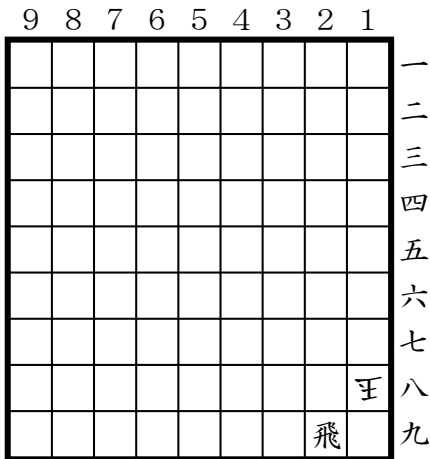


(1) 持駒：飛

1手戻して1手で詰めよ

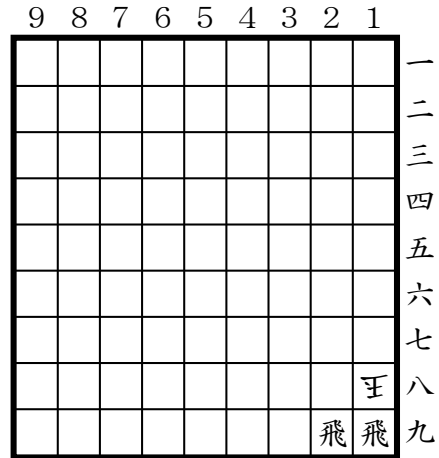
正解：18玉 (+29飛) /19飛 迄 1手

1手戻した図



持駒 飛

詰上図



持駒 なし

★持駒飛で1手戻して1手で詰めるには飛を並べるしかないですね。まあこちらの作品は幕開けのウォーミングアップといったところでしょう。

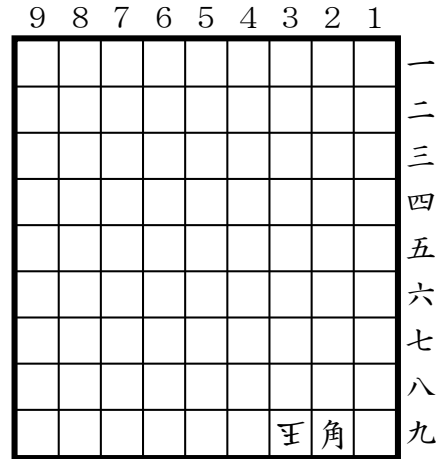
(2) 持駒：銀

1手戻して対面打歩協力詰 5手

正解：39玉 (+29角) /48銀 47歩 同角 28玉 29歩 迄 5手

1手戻した図

(ここより対面ばか詰5手となります)



持駒 銀

★この作品は問題を解くと言うよりも創るといった方がいいでしょう。対面打歩協力詰5手の歩をどこで入手するかを考えないといけませんね。持駒銀ですので合駒で取るのは間に合わず、結局対面特有の対駒で歩を打たせてそれを取ると考えることとなります。48銀47歩を取

るには 29 角型が行き着くところですが、フェアリー創作に手を染めたことがなければ少々難しい問題だったかもしれません。

詰上図

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

持駒 なし

★対面では打歩で詰めるのは簡単です。

占魚亭

1 手戻した時に、29 地点にある攻方の駒（大駒）の違いがウリですね。いい頭の体操になりました。

橋本孝治

玉位置が平成 29 年にちなんでいるわけですね。来年はこの手は使えないので……いや、フェアリーなら「30」を追加した変則盤の年賀詰も出るかもしれません。

偶数手戻して 1 手で詰める形式のレトロは変寝夢氏が WFP 作品展で発表していますが、1 手だけ戻した後、5 手も掛ける形式は珍しいですね。逆算というより「ここから少し配置を変えて完全作を作れ」という条件付き創作に近い感覚を覚えました。

縫田光司

答えを見つけるのは難しくないですが、レトロルールや対面ルールの特徴がちゃんと現れていて、復活駒も飛と角で対比がとれていて「整った作品」という印象を受けました。

井上順一

5 手だと合駒を取ってる暇はないので、歩対を入手して詰ますことになるが、うまく限定されている。

多忙で解答発表原稿に手が回らず、申し訳ありませんが 1 ヶ月解答期間を延長します。現在の解答者は 3 名です。

【解答締切延長】3 月 15 日

(解答先)

→たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

①

たくぼん作 強欲協力詰 77 手

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

持駒 なし

②

たくぼん作 強欲協力詰 83 手

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

持駒 なし

## 「教材に使えるフェアリー作品展」

### 作品募集（再掲）

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や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

強欲な世界 PART 9  
強欲協力詰 2題

Fairy of the Forest #50  
協力詰 3題

## 作品募集一覧

教材に使えるフェアリー作品展  
詳細は前ページをご覧ください。

## あとがき

数ヶ月前から、足の付け根辺りに違和感があり、おちんちんの横におできかきりか分からないようなものも出来て、排尿の勢いが弱くなってきたので、思い切って病院に言ってみたら「前立腺肥大」と診断されました。通常 20ml 以下が正常らしいのですが 50ml あるそうで、とりあえず薬治療ということになりました。やや高血圧ぎみでもあるし、本当に健康に気をつけないといけない年になったんだなあと痛感しました。皆さんも油断は禁物ですよ、おかしいなと思ったらすぐ病院へどうぞ。

たくぼん

WFP 作品展登場ルールのまとめ(第30回～88回)を WFP のトップページに更新掲載しております。

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思ます。」

\*\*\*\*\*  
結果稿を読んでの感想、意見、返信等ありましたらメール下さい。改訂時スペースに追加掲載します。(25日前後まで) たくぼん  
\*\*\*\*\*

2017年 第104号

### Web Fairy Paradise

非売品  
平成二十九年二月号  
平成二十九年二月廿日発行

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