



# Web

# Fairy

# Paradise

## 第113号

### 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第96回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第96回 WFP フェアリー作品展特別出題(再掲)
- ・ 第97回 WFP フェアリー作品展
- ・ Fairy of the Forest#53(解答延長)
- ・ 第117回推理将棋出題

### 結果発表

- ・ 第95回 WFP フェアリー作品展
- ・ フェアリー版くるくる作品展7
- ・ 第116回推理将棋出題

### 読み物

- ・ 急告:WFP作品展 95-6 に余詰

(改訂:2017/11/25)



**2017/11**



### 10 周年

今年もあと1ヶ月ちよつととなりました。1年1年が早く過ぎていきます。今年も解答もサボリ気味(時間が昔のように取れなくなりました)。会合参加も2月の詰四会の1回のみと寂しい活動内容です。作品の発表もほとんどなしで、WFPの編集が唯一の活動といった状況ですが、新しい企画もなかなか発案出来ず申し訳ない次第。

ちなみに来年6月で120号(満10周年)になります。十年一昔とよく言います。十年一昔とは「世の中は移り変わりが激しく、10年もたつともう昔のことになってしまう。また、歳月の流れを、10年をひと区切りとして考えること。」というわけでWFPも十年という区切りを迎えるわけです。というわけでWFP10周年記念の企画を考えないといけないですね。おかげさまで100号記念は結構盛り上げて頂きました。是非とも10周年記念もその調子でいきたいですね。

というわけで10周年記念行事の案を広く募集したいと思います。皆さんがこんなのをやって欲しいという企画がありましたら是非編集部まで連絡をお願いします。

WFP作品展も来年3月で100回となります。こちらは一人一作展の開催が決まっていますので是非たくさんのご参加よろしくをお願いします。

それとは別に、記録に挑戦! やルール限定の作品展(昔やったアンチキルケやPWC、最悪詰の作品展のような)のもやっていきたいと思いますので、それについての意見をお願いします。

また募集のコーナーに書いていますが、ちよつと早い2018年年賀詰も募集します。来月号に掲載しますのでたくさんの投稿よろしくをお願いします。ちなみに来年は戌(いぬ)年です。

### 【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113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://k7ro.sakura.ne.jp/>

#### 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96回WFP作品展(再掲)及び 第97回WFP作品展

担当：神無七郎



すっかり日も短くなりました。今年の WFP 作品展の新規出題も今月で最後です。今年は酉年ということで、出題前の雑談は鳥の話で始めましたが、最後も鳥の話で締めましょう。

今年は初めて見る野鳥の多い年でした。中でも色鮮やかなのが写真の鳥。キジのオスです。ネットを漁ると地元での目撃報告はちらほらと見ることができますが、自分の目で野生のキジを見たのは初めてでした。翌日には同じ場所にその姿はなく、どこかへ移動する途中で立ち寄っただけのようです。



自宅から少し遠い場所で見掛けたのがこれ。チョウゲンボウです。場所は芥川と名神高速道路と交わる地点。普段は鳩やカラスくらいしかいない場所ですが、6月下旬の一時期、チョウゲンボウたちの巣になっていました。この写真には一羽しか写っていませんが、同じ場所に5～6羽固まって暮らしていました。近くに人家もありますが、巣は橋脚の高い場所にあり、人は容易に近づけません。子育てには都合の良い場所です。

野鳥を見る機会は川のそばが多いのですが、公園でも珍しい野鳥を見ることができます。



これはコゲラというキツツキの一種。公園でモーター音のような機械的な音が聴こえたので、変だと思ったら、コゲラが木をつつく音でした。このような小さな鳥は、じっとしていませんし、カメラを向けるとすぐに逃げてしまいます。木の葉の蔭など写しにくい場所にいることも多く、思うように撮影させて貰えません。上の写真は全身が撮れた唯一のもので、これ以外は後ろ姿を撮るのがやっとでした。

私は基本的に狙って写真を撮ることはないなので、新たな野鳥と出会い、その写真を撮れるかどうかは運次第です。運が良ければ来年も(私にとって)珍しい野鳥の写真を撮り、それを原稿の余白調整用写真として、皆さんのお目にかけることができるでしょう。

話は変わりますが、ここで告知です。

来年3月には WFP 作品展が第100回を迎えます。その記念として「一人一作展」を行いたいと思います。WFP100号でも同様の企画がありましたが、普段は本作品展に投稿されない方が参加しやすいよう、「一人一作」に数を絞ることにしました。また常時 WFP 作品展に投稿されている方は、現時点での最高の自信作をこの回にぶつけてください。もちろん、私自身も第100回に自作を登場させるつもりです。

なお、この「一人一作展」は自作を自分で解説する形式ではなく、通常の WFP 作品展と同じく解説は私が担当します。皆さん奮ってご参加ください。

さて、今回の作品展は第96回の再掲分と、第97回の新規出題です。第96回は特別出題分もあるのでお忘れなく。そして第97回の出題数は何と18題。しかもツインや複数解物が5題あるので実質は23題です。第97回は解答募集期間が通常より一ヶ月長いので、コツコツと解図を進めましょう。締切直前になってから解き始めると、きっと間に合わないと思います。



## 〔第96回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第96回の出題は通常の新規出題14題（内1題はツイン）、特別出題1題、**92-13**の再出題の計16題。特別出題については別項で説明をしますので、ここでは残りの15題（内訳は神無太郎氏4題、占魚亭氏2題、上谷直希氏2題、青木裕一氏1題（ツイン）、変寝夢氏3題、Pontamon氏1題、尾形充氏1題、一乗谷酔象氏1題）について補足をします。

**96-1**～**96-4**は中立駒を使った作品。神無太郎氏自身が中立駒に慣れるために作ったせいか、玉を除くすべての駒が中立駒になっている問題設定です。ただし**96-1**と**96-2**は「成禁」の指定があり、**96-3**は大駒不使用、**96-4**は中立駒化した通常駒の他に中立駒のGrasshopperが使われています。細かい設定の違いに注意して解いてください。

**96-5**と**96-6**は占魚亭氏の作品。Imitatorではなく、性能変化ルールでの登場です。しかもかなりマイナーな「側面」（左右にある相手駒の性能になる）と、「飛び対面」（一間空いた前にある相手駒の性能になる）というルールです。前者は以前のWFP作品展で登場したことがあります。後者は初めて見るルールです。WFP作品展**58-4**で変寝夢氏が「安北2」というルールを披露されたことがあります。この流儀に従えば「飛び対面」は「対面2」になります。もし、この種のルールが流行するようなら、統一したルール名称を考えなくてはいいけませんね。

**96-7**と**96-8**は上谷直希氏の作品。どちらもキルケ系の作品で、**96-8**はマドラシとの複合ルールになっています。難解作ではないはずですが、どちらもルール固有の手筋を利用した作品なので、ルールを忘れた（あるいは知らない）場合は、易しめの過去問で感覚を慣らしておくのが良いでしょう。

**96-9**は青木裕一氏の作品。普通詰将棋と最善詰という近似ルールのツイン（組局）です。配置はまったく同じで、ルールもほとんど同じ。でも手数は違います。なぜこんなことが起こるのか、実際に解いて確かめてください。

**96-10**～**96-12**は変寝夢氏の作品。例によってそれぞれルールが違います。

**96-10**はリパブリカンと中立駒の組合せ。最初は雲を掴むような感じかもしれませんが、盤面をじっくりと見ていると、自玉の発生位置が頭に浮かぶのではないのでしょうか？

**96-11**は6手逆算して1手詰を作る問題。夜（NightRider）という強力な駒が使われていますが、使用駒も限られているので頑張れば解けると思います。

**96-12**はPaoの拡張版であるLeoを使った問題。当然LeoはPaoより強力ですし、Andernachとの組合せで何が起こるかも想像しにくいと思います。今回の氏の3作で最も難しい作品だと思います。

**96-13**はPontamon氏の推理将棋。条件も豊富に付いていて、普通の推理将棋っぽいですね。ポイントははずり条件3。「打」を明記しないとイケない状況を作りましょう。

**96-14**は尾形充氏の最善自玉詰。氏の得意分野ですので、解かないと損ですよ。

**92-13**は難解過ぎて正解者ゼロとなった一乗谷酔象氏の「輪廻の歩」の再出題です。以下に当初出題時の補足説明を抜粋します。

---

**92-13**は一乗谷酔象氏が自身で「天使詰」と名付けたルールの作品。「悪魔詰」と同様、双方が協力して最長手数を目指すのですが、不詰手順があればそれを選ぶ「悪魔詰」と違い、「天使詰」は不詰手順を回避します。つまり意味的には「最長協力詰」です。このルールは「同一局面禁」も内包しており、初形を含め手順中に同一局面が二回出現することは禁止されています。このとき気をつけないといけないのが、「同一局面」の判定基準です。同一局面は盤上の配置、持駒だけでなく、手番も一致しないとイケないことに留意してください。

更にこの作品には2つの条件が付加されています。「成禁」と「非王手可」です。「成禁」はあくまで手順中に成る手が出てこないことであり、王手や詰みの判定には適用されません。玉を取る時、駒を成る必要があっても、それは有効な王手とみなされます。また、「非王手可」は文字通り攻方に王手義務がないことです。「王手を掛けなくても良い」であって、「王手を掛けてはいけない」ではありません。

---

**92-13**の出題は「氾濫46」の「時は金なり」より早かったのですが、それも解答が寄せられなかった要因の一つでしょう。今回こそは正解が寄せられることを期待しています。

なお、**92-13**の原図には長手数の余詰解があったため、修正図（73香75桂→73桂75香）

に差し替えています。これから解答される方は修正図での解答をお願いします。

### 〔第 97 回作品展各題への補足説明〕

第 97 回の出題は 18 題。内訳は神無太郎氏 8 題、占魚亭氏 5 題、変寝夢氏 3 題、尾形充氏 2 題です。ただし、ツインや複数解物が 5 題あるので実質は 23 題です。大変な分量ですが、いつもより一ヶ月長い解答募集期間を利用して、着実に解図を進めてください。

97-1～97-8 は神無太郎氏の中立駒作品。元々は「第 47 回神無一族の氾濫」に向けて作られた作品群です。「氾濫」ではフェアリー駒の中立駒を含まない比較的手数の短い作を出題することになったので、残った作品をこちらに投稿して貰いました。なお（本作品展での他の中立駒作品もそうですが）通常駒が中立駒になった設定の問題は、その旨を注記しています。特に注記のない場合、中立駒はフェアリー駒として標準の駒とは別に付け加えられたものとします。また受方持駒は全部使うとは限りません。

97-9～97-13 は占魚亭氏の作品群。AntiAndernach と Imitator は氏のお得意ですが、一題だけ見たこともない対面系の性能変化ルールが含まれています。以下、各作品について説明します。

97-9 は元々「第 47 回神無一族の氾濫」に投稿された AntiAndernach のツイン。作品自体は文句なしなのですが、「氾濫」で出題するルールを絞り込むため、こちらに回して貰いました。ツイン（組局）なので、できれば両方解答してください。飛の位置の僅かな違いが手順にどのように影響するのでしょうか？

97-10 と 97-11 は占魚亭氏お得意の Imitator 作品。5 手でも難しいとは思いますが、過去問にヒントがあるかもしれません。

97-12 は AntiAndernach と Imitator の組合せ。難しそうですが諦めてはいけません。AntiAndernach を外して解くと何かヒントが得られるかもしれませんよ。

97-13 は前後左右にある敵駒の利きになるという対面ルールの変種。筆者も f m のテスト用に試したことがある程度で、「作品」を見たのは初めてです。基本的には対面系なので、弱い駒での詰を目指しましょう。

97-14～97-16 は変寝夢氏の作品群。ツインと複数解物を含むので実質 5 題ですね。以下、各

作品について説明します。

97-14 はリパブリカンと中立駒の組合せ。歩の向きが異なるツインですが、所属の違いが中立駒に与える影響は何か…と考えると自玉の出現位置を推測しやすいと思います。

97-15 はリパブリカンとフェアリー駒の組合せ。Amazon（媽）は Queen と Knight の利きを持つ強力な駒ですが、手数が短いので、案外紛れは少ないと思います。2 解あるので、なるべく両方の解を求めてください。

97-16 は PWC と中立駒の組合せ。紛れが少なく（初手は一つしかない！）、受方持駒もないので割と解き易いと思います。

97-17 及び 97-18 は尾形充氏の作品。自玉詰と最悪詰という、共に協力系でないルールです。97-17 は「最善」指定があるので、攻方最短の手順をお答えください。97-18 の最悪詰は受先形式で、受方から指し始める問題です。ツインなのでなるべく両方の作品を解いてください。

### 解答要項

第 96 回分解答締切：2017 年 12 月 15 日（金）

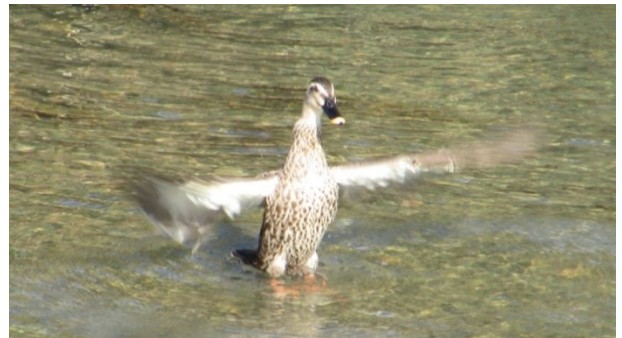
第 97 回分解答締切：2018 年 2 月 15 日（木）

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

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

### 作品投稿について

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



## WFP 作品展：年末年始の予定

来年1月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展 12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	11月	12月	1月	2月
第96回	再掲	結果		
第97回	出題	再掲	再掲	結果
第98回			出題	再掲
第99回				出題

## ルール説明

※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule88.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。

### 【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

### 【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

### 【協力自玉スタイルメイト】

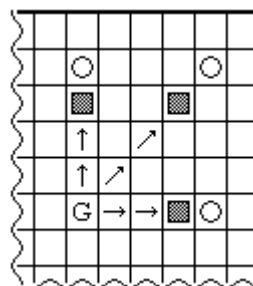
先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト(王手は掛かっていないが合法手のない状態)にする。

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【Grasshopper】(G)

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



(○がGの利き)

(補足)

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

### 【側面】

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

### 【飛び対面】

2桁前に敵駒あるとその性能に変化する(互いに利きが入り替わる)。

### 【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。

### 【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。  
ただし、玉は除く。

(補足)

- ・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。

### 【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。
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

### 【最善詰】

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

(補足)

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

### 【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。

### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

### 【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

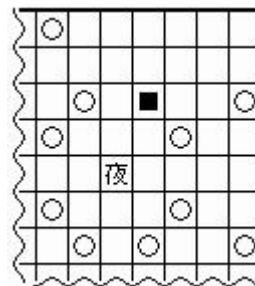
(補足)

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

### 【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。)

### 【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

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

(補足)

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

### 【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)

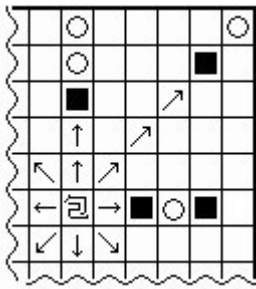
- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない
- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は駒を取った側にある
- 3) 駒取りの場合に限り、8 段目への桂の不成、9 段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）

### 【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向に 1 枚だけ駒を跳び越えて動く。





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

(補足)

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

**【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。

**【自玉詰】**

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

**【天使詰 (最長協力詰)】**

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

(補足)

- ・悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・手順中に同一局面があってはならない (初形を含む)
- ・目的が「詰」でない場合、上記「詰」をその目的に読み替える

**【非王手可】**

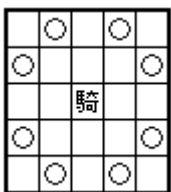
攻方に王手の義務がない。  
(王手をしても良い)

**【打歩】**

打歩詰以外の詰を失敗とする。(単純打歩)。

**【Knight】 (騎)**

チェスの Knight。八方桂。  
(○が騎の利き)



**【AntiAndernach】**

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

(補足)

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

ものとみなす。

**【Imitator】 (■または I)**

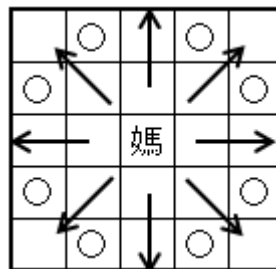
着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

**【対背側面】**

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

**【Amazon】 (媽)**

フェアリーチェスの Amazon。  
クイーンとナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

**【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。

**【最悪詰】**

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



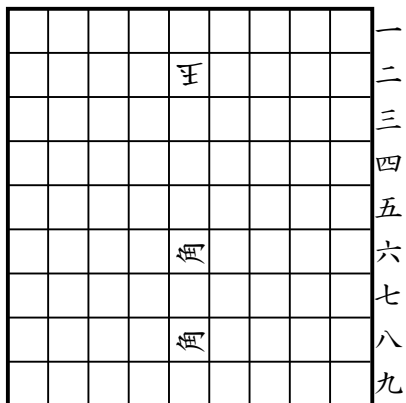


◀ 第 96 回 ▶ 解答締切：2017 年 12 月 15 日  
(金)

■ 96-1 神無太郎氏作

成禁協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



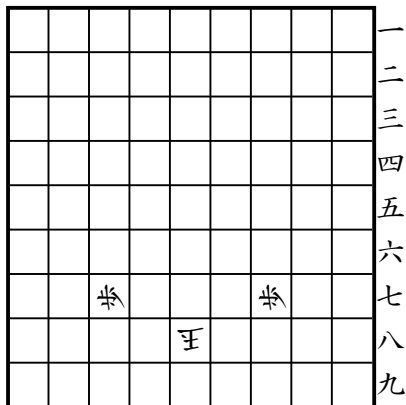
攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部 (中立駒)

■ 96-2 神無太郎氏作

成禁協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



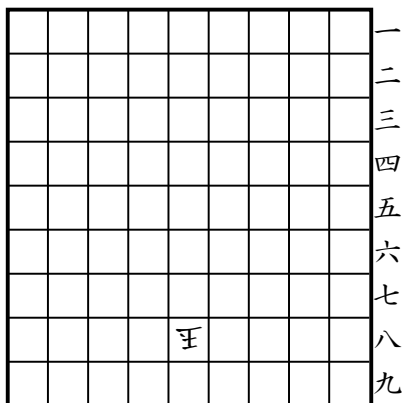
攻方持駒 n香2

受方持駒 飛を除く残り全部 (中立駒)

■ 96-3 神無太郎氏作

協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



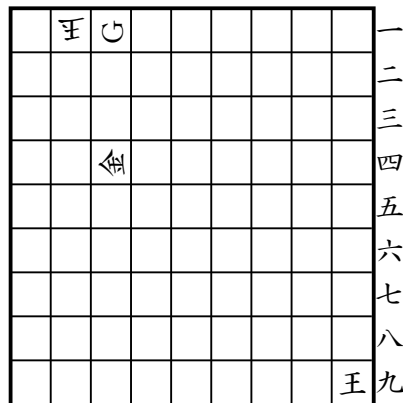
攻方持駒 n香2

受方持駒 残り小駒全部 (中立駒)

■ 96-4 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 n角n桂nG

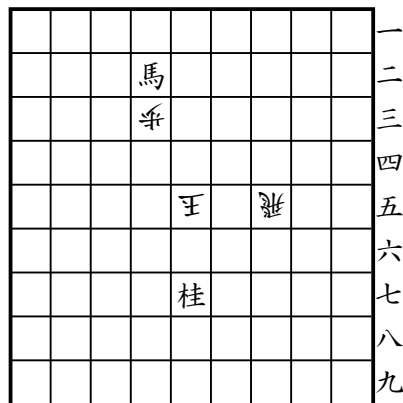
受方持駒 残り全部 (中立駒) + nG5

※nG:中立Grasshopper

■ 96-5 占魚亭氏作

側面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

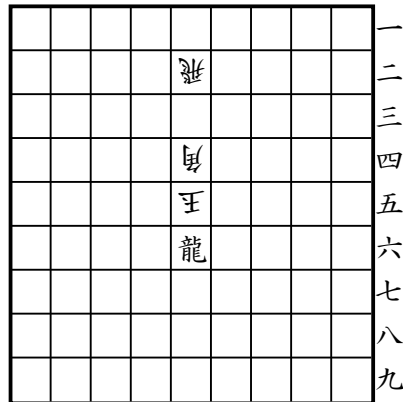


持駒 なし

■ 96-6 占魚亭氏作

飛び対面打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂

■ 96-7 上谷直希氏作

キルケ協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

■ 96-8 上谷直希氏作

キルケマドラシ協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
王									九

持駒 飛

■ 96-9 青木裕一氏作

a) 詰将棋 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) 最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 96-10 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 n角

※n角：中立駒の角

■ 96-11 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -6+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 夜

受方持駒 角

※夜：Nightrider

●：石（着手不可、不透過）

■ 96-12 変寝夢氏作

Andernach協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
							皇		二
									三
									四
								王	五
									六
							糸		七
									八
						包		籠	九

攻方持駒 香  
受方持駒 なし  
※包：Leo (Q利きの包)

■ 96-13 Pontamon 氏作

推理将棋

「歩の突き合いで始まり、11手で詰んだね」  
「駒成はなかったね」  
「駒成なしは見るけど、43銀打の棋譜は珍しいよね」

[条件]

- 1) 11手で詰んだ
- 2) 初手と2手目は歩
- 3) 43銀打の棋譜の手があった
- 4) 駒成なし

■ 96-14 尾形充氏作

最善自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

■ 92-13(修正) 一乗谷酔象氏作「輪廻の歩」

成禁非王手可天使詰 46715手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

角		金	銀	王		銀		糸	一
	角	香			香		歩		二
桂		桂	玉	桂					三
歩		香	歩	歩					四
	歩	香			桂				五
					歩				六
		糸				歩			七
糸	糸	龍	糸	糸	糸	糸	糸		八
王		龍	王	龍	金	龍			九

持駒 歩

(※原図に長手数解があったため差し替え)



《第97回》解答締切：2018年2月15日（木）

■ 97-1 神無太郎氏作

打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
						王				六
										七
										八
										九

持駒 n金n銀n歩

※攻方持駒の金銀歩は中立駒

■ 97-2 神無太郎氏作

打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
						王				六
										七
										八
										九

持駒 n銀2n歩

※攻方持駒の銀歩は中立駒

■ 97-3 神無太郎氏作

打歩協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n銀

※攻方持駒の銀及び  
盤上の歩は中立駒

■ 97-4 神無太郎氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
								王		八
										九

攻方持駒 n香2n歩

受方持駒 残り全部（中立駒）

※玉以外の標準駒が全て中立駒

■ 97-5 神無太郎氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 nG4

受方持駒 残り全部+nG4

※nG：中立Grasshopper

■ 97-6 神無太郎氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
王										九

攻方持駒 nG3

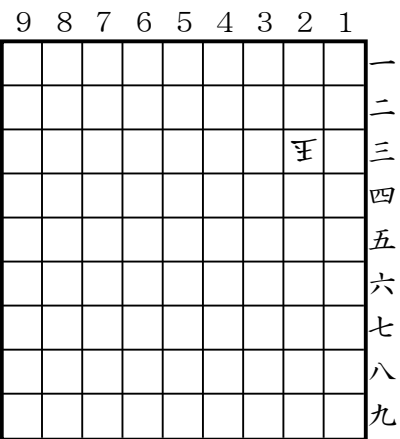
受方持駒 残り全部+nG4

※nG：中立Grasshopper



■ 97-7 神無太郎氏作

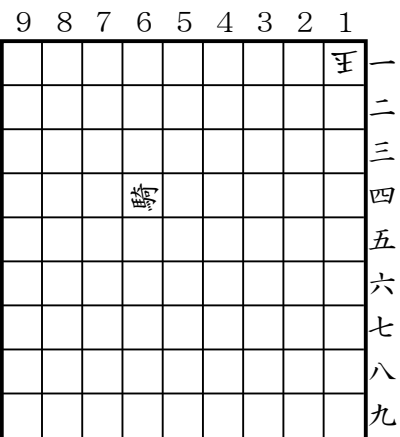
協力詰 11手



攻方持駒 n騎nG  
 受方持駒 残り全部+n騎5nG5  
 ※n騎：中立Knight  
 nG：中立Grasshopper

■ 97-8 神無太郎氏作

打歩協力詰 11手

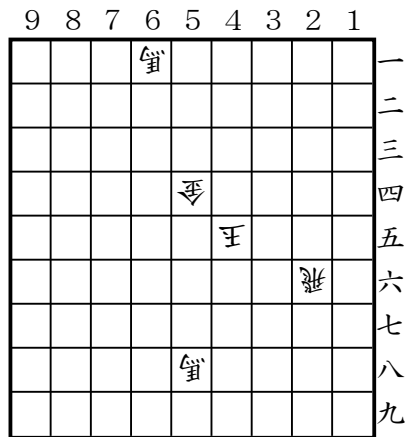


攻方持駒 n騎nG  
 受方持駒 残り全部+n騎5nG5  
 ※n騎：中立Knight  
 nG：中立Grasshopper



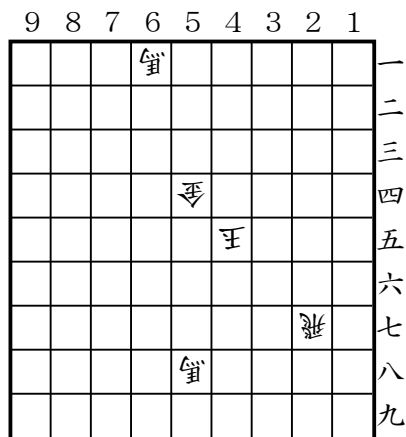
■ 97-9 占魚亭氏作

a) AntiAndernach協力詰 7手



攻方持駒 飛  
 受方持駒 なし

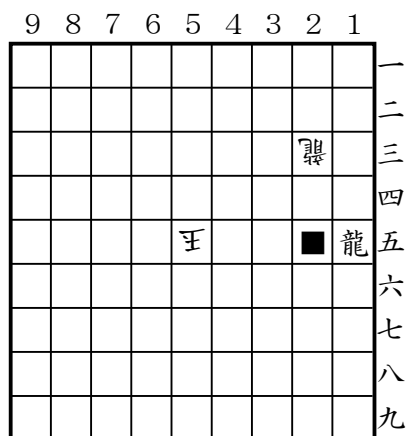
b) AntiAndernach協力詰 7手



攻方持駒 飛  
 受方持駒 なし

■ 97-10 占魚亭氏作

協力詰 5手

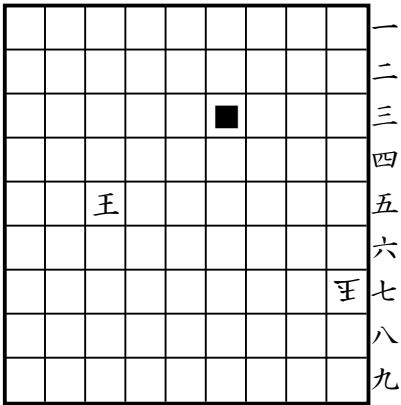


持駒 金  
 ※■：Imitator

■ 97-11 占魚亭氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



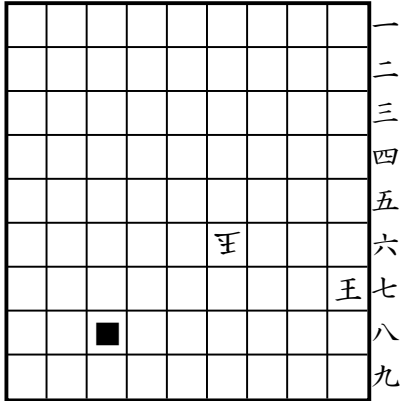
持駒 飛角

※■ : Imitator

■ 97-12 占魚亭氏作

a) AntiAndernach協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

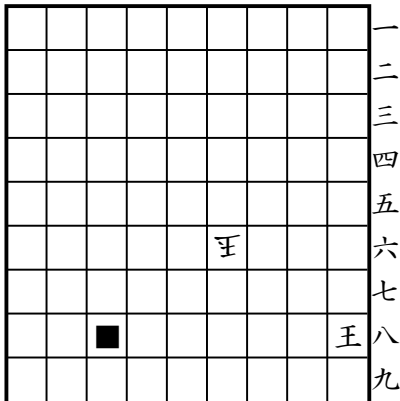


持駒 飛

※■ : Imitator

b) AntiAndernach協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



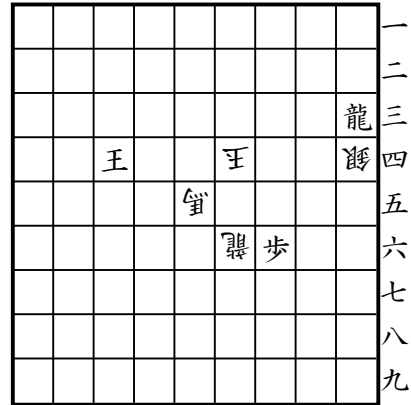
持駒 飛

※■ : Imitator

■ 97-13 占魚亭氏作

対背側面協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



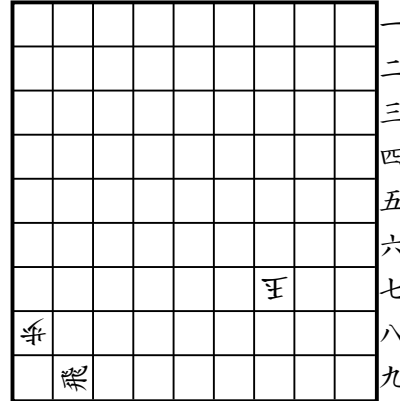
持駒 なし

※対背側面：対面+背面+側面

■ 97-14 変寝夢氏作

a) リパブリカン協力白玉詰 2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

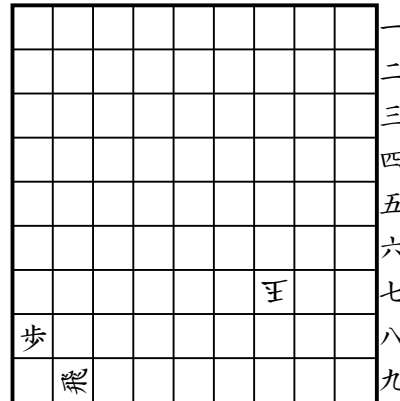


持駒 なし

※89飛は中立駒

b) リパブリカン協力白玉詰 2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

※89飛は中立駒

■ 97-15 変寝夢氏作

リパブリカン協力白玉詰 2手 ※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 媽

※媽：Amazon (Queen+Knight)

■ 97-16 変寝夢氏作

PWC協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※78香は中立駒

■ 97-17 尾形充氏作

最善白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀2

■ 97-18 尾形充氏作

a) 最悪詰 10手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2

b) 最悪詰 10手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2

以上



今回、縫田光司氏の作品を特別出題します。

この作品は新たに考案されたフェアリー駒を使っている上、それ以外にも多数のフェアリー要素を含むため、特別出題としました。

また、解答募集は行いませんが、この作品の発展形で、おそらく解答不能と思われる図も紹介します。この図に余詰があるなら別ですが、もしこれに正解が送られてきたら、それは詰将棋界の枠を越えた快挙となると思います。

何はともあれ、まずはその作品をご覧くださいませ。共に通常より大きい盤を使用しています。また、作者が考案した「迷彩駒」（透明駒と同様の性質を持つが、種類は確定している。配置や所属は不明）も使われています。ルール説明とルールや作品についての補足説明もありますので、よく確認して解図に取り組んでください。

■ 96-sp1 縫田光司氏作

禁欲協力自玉多玉詰 2手

11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

●	●	*	*	*	*	*	*	*	●	●	一
●	●	*	*	*	*	*	*	*	●	壘	二
零	●								●	▽	三
零	●								●	▽	四
零	●								●	▽	五
零	●								●	▽	六
零	●								●	▽	七
●	●	*	*	*	*	*	*	*	●	壘	八
●	●	*	*	*	*	*	*	*	●	●	九
●	●	*	*	*	*	*	*	*	●	●	一〇
包	●	●	●	半	半	半	半	半	●	●	一一

攻方持駒 城

受方持駒 零

※迷彩中立碁（Orphan）14枚使用

城；Rook-hopper

包；Pao（中国象棋の包）

零；(0,0)-Leaper王

（受方持駒の零も王属性）

●：不透過・不可侵駒（ジャンプ可）

\*：駒打禁止地点（移動・通過・存在は可）

△：覆面駒王（種類は通常駒及び

城包零碁のいずれか）

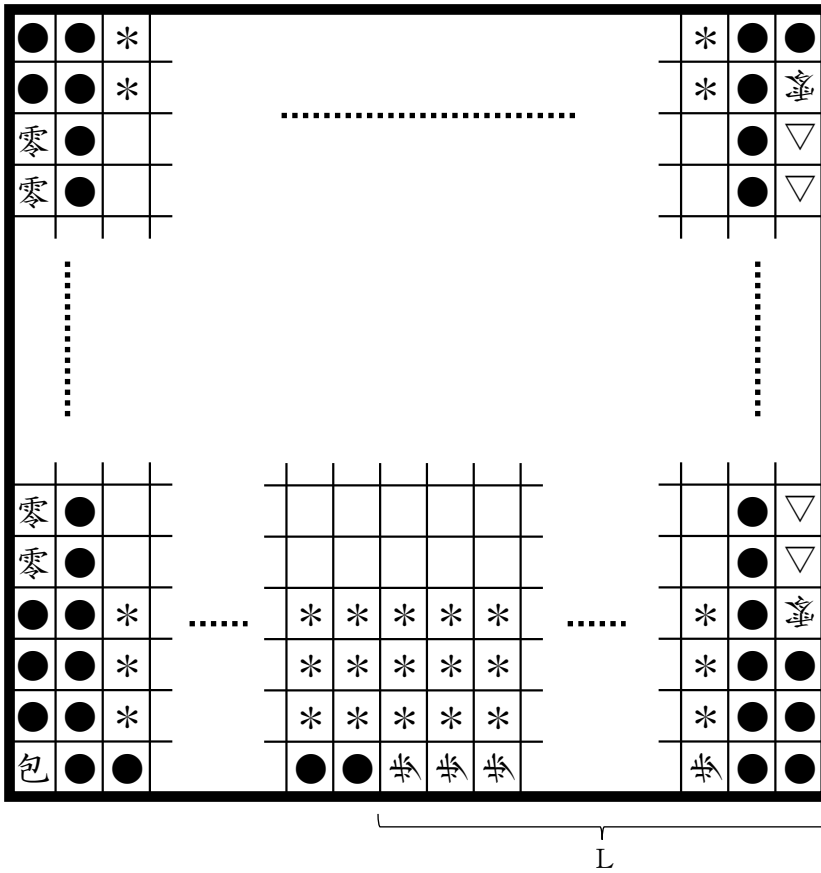
解答締切：2017年12月15日（金）

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。）



■ 96-sp2 縫田光司氏作 (解答募集対象外)

禁欲協力自玉多玉詰 2手



受方持駒：零  
 攻方持駒：城

※N路盤使用

N段目の3筋からL筋の配置は中立駒の歩  
 1筋の3段目からN-4段目は受方覆面駒王  
 N筋の3段目からN-4段目は攻方(0,0)-Leaper王  
 迷彩中立碁 (Orphan) n枚使用

城；Rook-hopper

包；Pao (中国象棋の包)

零；(0,0)-Leaper王 (受方持駒の零も王属性)

●；不透過・不可侵駒 (ジャンプ可)

\*；駒打禁止地点 (移動・通過は可)

△；覆面駒王 (種類は通常駒及び城包零碁のいずれか)

※N、n、Lの値は以下の通り

$$N = 2^{1024} + 3$$

= 179769313486231590772930519078902473361797697894230657273430081  
 157732675805500963132708477322407536021120113879871393357658789  
 768814416622492847430639474124377767893424865485276302219601246  
 094119453082952085005768838150682342462881473913110540827237163  
 350510684586298239947245938479716304835356329624224137219

**n** = 251959084756578934940271832400483985714292821262040320277771378  
 360436620207075955562640185258807844069182906412495150821892985  
 591491761845028084891200728449926873928072877767359714183472702  
 618963750149718246911650776133798590957000973304597488084284017  
 974291006424586918171951187461215151726546322822168699875491824  
 224336372590851418654620435767984233871847744479207399342365848  
 238242811981638150106748104516603773060562016196762561338441436  
 038339044149526344321901146575444541784240209246165157233507787  
 077498171257724679629263863563732899121548314381678998850404453  
 64023527381951378636564391212010397122822120720357

$$L = (\sqrt{n} \text{の整数部} + 2)$$

= 158732191050391204174482508661063007579358463444809715795726627  
 753579970080749948404278643259568101132671402056190021464753419  
 480472816840646168575222628934671405739213477439533870489791038  
 973166834068736234020361664820266987726919453356824138007381985  
 796493621233035112849373047484148339095287142097834807846

## ルール説明

### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

### 【多玉詰】

複数の玉（王属性の駒）を使用する。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

### 【石】（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

**本局ではこれを駒とみなし、城や包のジャンプ台として使うことができる。**

3	2	1	
□	□	□	一
●	●	●	二
角	桂	香	三

例えば左図で、  
 12香や11香成は不可。  
 22角や11角は不可。  
 11桂成や31桂成は可。

### 【\*】

駒を打てない地点を表す。その地点を通過したり、そこに移動することは可。**迷彩駒が存在することも可能。**

### 【Zero】（零）

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

**本局の零は持駒の零も含めすべて王属性。**

### 【中立駒】（「♁」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

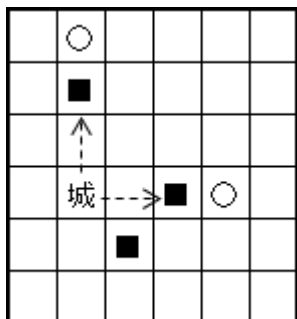
横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

### 【Rook-Grasshopper (Rook-hopper)】(城)

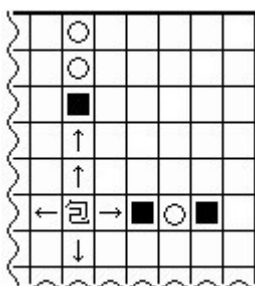
Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。縦または横方向にある駒を 1 つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は何らかの駒。  
○が城の利き)

### 【Pao】(包)

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



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

(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越

えた駒の隣でなくてもよい。

- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

### 【Orphan】(飢)

フェアリーチェスの Orphan。

本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

(補足)

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

### 【覆面駒】

種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

**本局の覆面駒はすべて王属性であり、通常の駒以外に、初形に存在するフェアリー駒(城、包、零、飢)にもなれる。**

(補足)

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。
- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。
- ・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、行き所のない駒や二歩がないこと、(受先形式でない場合) 受方玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。

### 【迷彩駒】

**位置が不明の駒。透明駒と異なり種類だけは判明している。**

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

(受方玉に既に王手が掛かっていないこと)も推論に含めて良い。今回の出題では盤面、攻方持駒、受方持駒のいずれかに、「迷彩」中立駒が指定枚存在する。

#### 〔第 96 回作品展特別出題への補足説明〕

ご覧の通り、この作品は多数のフェアリー要素を含みますが、基本的な構想は非常にシンプルです。解答募集の対象は **96-sp1** のみです。作品の核となるアイデアを見抜けば、見た目よりはるかに易しいでしょう。

**96-sp2** は解答募集の対象外ですが、もし正解が分かったらぜひお知らせください。基本となる仕組みは **96-sp1** と変わりませんが、その難度は次元が違います。

なお、以下はルールに関する補足です。上記のルール説明でも、今回の出題作に関連する固有の事項を赤字で示していますが、ここで改めて説明と補足を行います。

#### ・迷彩駒について

迷彩駒は透明駒と同様の性質を持つが、種類は確定している駒です。

透明駒では攻方と受方の枚数を別々に指定するのが普通ですが、本局の迷彩駒では合計の枚数しか指定されていません。

また、初形に関する制約はどの受方玉にも王手が掛かっていないこととします。初形が逆算可能であることは条件に含めません。

#### ・中立駒の駒 (Orphan) の振る舞い

駒 (Orphan) は「本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ」と定義していますが、これが中立駒だとどうなるのでしょうか？ また、取りを掛けている駒が中立駒の場合はどうなるのでしょうか？

これらは今まで明確にしていまませんでした。「取りを掛けられた駒の性能になる」という原則に従って振る舞うことにします。

例えば 39 地点に攻方の歩があり、38 地点に中立駒がある状況を考えましょう。この場合は 38n 駒は攻方の手番では攻方の歩の、受方の手番では受方の歩の働きになります。

次に 39 地点に中立駒の歩があり、38 地点に中立駒がある状況を考えましょう。この場合は攻方の手番のみ、39n 歩が 38n 駒に取りを掛けています。つまり (他の駒の影響がない場合)

38n 駒は攻方の手番では攻方の歩の性能になり、受方の手番では、「利きを持たない」という本来の状態に戻ります。

#### ・石 (●) について

従来のルール説明では、ライダー系の駒 (飛や角など) の通過と、リーパー系 (桂など) の侵入のみ禁止することを明記していましたが、ホッパー系の駒のジャンプ台になるかどうかは明記していませんでした。

今回は「駒」と同じようにホッパー系の駒のジャンプ台となることを明記しました (実は既に f m や fmza でもそのように扱われています)。今後の WFP 作品展でもそのように扱うものとします。ただし、本当に駒として定義すると、駒の所属や性能変化、キルケ系ルールでの扱いなど更に面倒な定義が必要なので、あくまで「駒のようにジャンプ台になる」だけとします。

ホッパーのジャンプすら許さない「壁」が欲しい場合や、ホッパーには「空き枡」のように見える領域が必要な場合、別の名称や記号を考えたいと思います。

#### ・「王属性」について

いわゆる「ロイヤル駒」です (fmza の説明書と用語を合わせました)。自身への取りを放置する手を禁じます。受方持駒の「零」にも王属性が付与されていることに注意してください。

#### ・覆面駒の種類について

覆面駒は種類が確定していない駒ですが、通常の将棋駒以外の駒が使われている場合、そのフェアリー駒にもなれるものとします。また、今後の WFP 作品展でも特に注釈がない限り、この方式を採用します。

今回の出題では覆面駒は通常の将棋駒以外に城、包、零、駒の可能性がります。

以上で今回の特別出題に関する説明を終わります。ルール上の不明点等についてのお問い合わせは解答と同様、[k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com) へお願いします。

以上



# Fairy of the Forest#53出題 解答延長

■ 2017年08月20日：課題発表：（協力詰）

「自由課題」

- 2017年10月15日：投稿締切
- 2017年10月20日：出題
- 2017年11月15日：解答締切
- 2017年12月15日：解答締切（再設定）
- 2017年12月20日：結果発表

解答者僅少のため、解答期限をひと月延ばします。

特に長編2題は、考えるに値する作品だと思います。軽妙な短編1題をふくめ、ぜひご解答をお寄せください。

（解答先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

\*\*\*\*\*

■ 53-01 占魚亭 協力詰7手（2解）

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

持駒 なし

■ 53-02 青木裕一 協力詰65手  
（非標準駒数）

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										一
										二
										三
				銀						四
			と	駒	雀	又	と			五
				卒	王	遊				六
				手	手	手				七
				角	桂	と				八
					桂	玉				九

攻方持駒 金14銀16桂  
受方持駒 なし

■ 53-03 神無七郎 協力詰69手

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

持駒 香2歩2

## 推理将棋第 1 1 7 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 1 1 7 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 2 0 1 7 年 1 2 月 1 0 日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第 1 1 7 回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で 1 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。

\*\*\*\*\*  
今月も 9 手、1 0 手、1 1 手の短編 3 問を出題します。

初級は Pontamon さん作の易しい 9 手詰。ひねりはありませんのでさくっと解きましょう。

中級は担当作の 1 0 手詰。玉以外はたったの 4 手。詰み形の推理が鍵となります。

上級は Pontamon さん作の 1 1 手詰。手掛かりが少ない簡素 1 条件作品ですが、8 筋の歩が成るのに必要な手を探れば自ずと解けるはずです。

### ◇年賀推理将棋の作品募集◇

恒例の年賀推理将棋特集を年末に出題する予定です。難易度問わず作品を募集します。投稿 〆 切 1 2 月 5 日。

・年末年始、年賀詰 (“2018”, “18”, “30”, “11”, 干支“戌”、にちなんだ推理将棋)

\*\*\*\*\*

### ■本出題

1 1 7-1 初級 Pontamon 作  
駒打ちは駒の無いところへ 9 手  
ずばり、詰み形を推理しよう。

1 1 7-2 中級 NAO 作  
玉の手が 6 回 1 0 手  
6 回のうち先手玉の手は何回か、後手玉の手も推理しよう。

1 1 7-3 上級 Pontamon 作  
8 筋最奥での歩成 1 1 手

歩が成るのは 8 1 か 8 9 か、どちらが早いか推理しよう。

■締め切り前ヒント (1 2 月 3 日頃コメント欄に掲載 NAO)

\*\*\*\*\*

1 1 7-1 初級 Pontamon 作  
駒打ちは駒の無いところへ 9 手

「9 手目に桂を打つ手で勝ったよ」  
「桂打ちのとどめはいろいろあるけど一番多い 64 桂かな？」  
「4 手目の 64 歩がそのまま居たから同じ地点には打てないよ」

(条件)

- ・9 手目の桂を打つ手で詰んだ
- ・4 手目は 64 歩

\*\*\*\*\*

1 1 7-2 中級 NAO 作  
玉の手が 6 回 1 0 手

「序盤だけ見てたけど、さっきの将棋どうだった？ 2 手目は初手と同じ筋、4 手目は 3 手目と同じ筋と、相手は君が指した手と同じ筋に真似して指していたね」

「たったの 1 0 手で負けちゃった。玉の着手が 6 回もあって勝負はこれからだと思ったのに」

(条件)

- ・1 0 手で詰んだ
- ・初手と 2 手目は同じ筋の着手
- ・3 手目と 4 手目は同じ筋の着手
- ・玉の着手が 6 回

\*\*\*\*\*

1 1 7-3 上級 Pontamon 作  
8 筋最奥での歩成 1 1 手

「1 1 手で詰んだ将棋で珍しい手を見たよ」  
「どんな手なの？」  
「8 筋の最奥での歩成があったんだ」

(条件)

- ・1 1 手で詰んだ
- ・8 筋の最奥での歩成があった

# 第95回WFP作品展結果

担当：神無七郎

第95回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題数は全14題。95-4はツインのため各1点で集計しています。解答者数は10名。全題正解者はなし。解答の内訳は以下の通りです。

## 〔第95回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4a	4b	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	計
たくぼん	○	○	○	○	-	-	-	○	○	○	○	-	○	○	-	10
占魚亭	○	○	○	○	○	-	-	-	○	○	○	-	○	○	-	10
一乗谷酔象	○	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	-	○	○	○	9
縫田光司	○	-	○	○	○	-	-	-	○	○	-	○	○	○	-	9
青木裕一	○	○	○	-	-	-	-	-	○	○	-	-	○	-	-	6
はなさかしろう	○	○	-	-	-	○	-	○	○	-	-	-	-	-	-	5
変寝夢	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	-	○	-	-	5
井上順一	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	×	-	○	-	-	4
Pontamon	-	-	-	-	-	-	-	○	×	-	-	-	-	-	○	3
詰ガエル	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

ご覧の通り今回は○の密度が大変少なく、解答者の苦戦の跡が伺えます。95-11は作者以外の正解者がゼロという結果になりました。また、正解が一通（あるいは実質一通）という作品も4つありました。これは、今回出題された作品が多様かつ難解だったせいで、解答者の皆さんは健闘していると思います。

### ■ 95-1 上谷直希氏作（正解9名）

協力詰 9手

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

持駒 香

#### 【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。

#### 【解答】

36 龍 26 桂 27 龍 同龍 19 香 18 桂成

同香 17 龍 28 桂 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

#### 【作者のコメント】

最近、プレーンなばかり詰をやり直したりしています。

本作の狙いは「直接は打てない位置での合駒入手」。この移動合については偶数手ばかり詰での作例がありますが、奇数手での表現はまだ無いのではないかと思います。

この狙いは歩、香、桂で実現可能で、別に桂

合じゃないといけない理由はありません。構図、配置については色々候補があり、初めは「9段目の歩や香が一番簡単なのではないか？」としたりしてそちらでも考えてみたもののうまくいかず。結局この投稿図の構図がいちばんうまくいっているような気がしています。

良く言えば無駄のない構図、悪く言えばガッチガちな構図といえるでしょうか。この枚数で表現しようと思えばおそらく双玉が不可欠で、また初手 27 龍、同龍の紛れ局面に 7 手の余裕を与えても不詰である必要があるので、あまり贅沢は言えません。

### 【解説】

正解者 9 名を集めた今回最大の癒やし系作品ですが、単なる易しい作品ではなく、とても珍しい構想を簡潔に表現した作品です。

本局の狙いは「桂を八段目に合駒する」ことです。これは不可能に思えますが、そうではありません。「桂打」では禁手になりますが、「桂成」なら反則にならないのです。

それを実現するのが冒頭の 2 手。いきなり 27 龍とするのではなく、桂合をさせてから 27 龍としておけば、香の王手に 18 桂成とできて詰むわけです。

この構想はとても珍しいものですが、前例が皆無というわけではありません。

山田嘉則 作

ばか詰 9 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
		進	と	桂					四
		歩		歩	歩				五
		龍	歩	王	歩				六
		王			歩				七
		馬							八
						角			九

持駒 香

(詰将棋パラダイス、1985年6月)

65 歩 66 桂 67 龍 同銀生 59 香 58 桂成  
同香 同銀生 68 桂 まで 9 手

山田氏の作品では龍の移動の代わりに歩の開き王手で桂合を発生させています。シンプル

な本局と比べ配置が重いですが、二度の銀不成を絡ませ、重い配置に見合う手順を実現しています。

禁手を禁手でない類似の手段で代替する例としては「打歩詰」を「突歩詰」で代替する「先打突歩詰」の手筋が挙げられます。もちろん、他にも禁手を合法手で代替する手段は色々あるでしょう。ましてフェアリーともなれば、普通の詰将棋ではあり得ない代替手段があるはずで、今回の作品の登場を機に禁手の代替手段についての研究が進むことを期待します。

### 【短評】

#### 一乗谷酔象さん

行き所のない桂合を発生させる。

#### はなさかしろうさん

ロジカルで開幕の一間にぴったりですね。

#### 占魚亭さん

見事な応手。逸品です。

#### 変寝夢さん

桂以外では詰まないようになってるんですね。15馬が苦心の配置かな。

#### 井上順一さん

桂を 18 に合駒させて入手するため、すぐ 27 龍ではなく 36 龍から 27 龍とする手順の狙いが明確ですばらしい。

#### 縫田光司さん

合駒に成桂を打つことはできないけれども移動合なら成桂で合駒できるというわけですね。トップバッターに程良い難易度と確かな狙いの両立が心地良いです。

#### 詰ガエルさん

18 桂打は禁止だが 18 桂成は許されることを利用した見事な構想。

#### 青木裕一さん

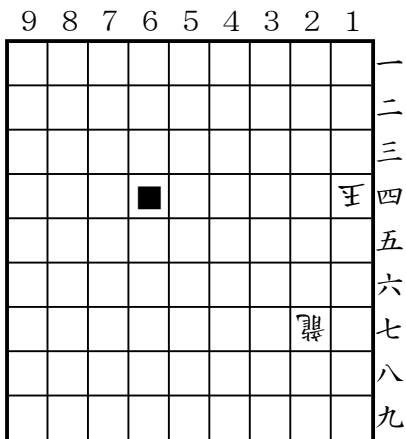
禁じられた遊びの協力詰的表現。

#### たくぼんさん

18 桂合が出来ないので先に 26 桂合として移動合。素晴らしい。

■ 95-2 青木裕一氏作（正解4名）

協力詰5手



持駒 角香

※■：Imitator

【ルール】

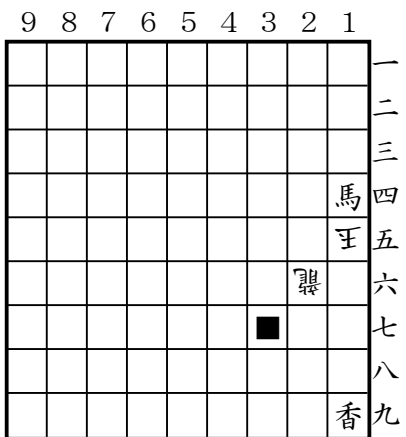
• Imitator（■またはI）

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。

【解答】

41角 15玉[I65] 19香 26龍[I64] 14角成[I37] まで5手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

最遠打2回が狙いです。

香を近くから打つと、退路封鎖になる26龍が指せません。

角を近くから打つと、最終手でImitatorの位置が6段目より上になるため同玉と取れます。

【解説】

Imitatorがあるとき、Imitatorが盤の外に飛び出さないよう、飛び道具の使い方には細心の注意が必要です。本局はそれを限定打に利用しているの、作意に沿って限定の意味付けを確認しましょう。

まずは初手、41角を32角と一つ近くから打つと、最後にImitatorの位置が46になるので、同玉[I45]と受けられると（Imitatorが盤外に出てしまうため）同香と取れません。

次に3手目、18香のように一つ近く打つと、4手目26龍[I64]が受けになりません。19香なら26龍[I64]に対し（Imitatorが盤外に出てしまうため）15香ができず、受けになります。

つまり、遠打2回はどちらも「Imitatorは盤外に出てはいけない」という性質を利用した限定打だったのです。どちらもすぐには限定の意味が分からないので、手順に深味を感じます。

主題の遠打2回が終わった後は、中段玉を馬と香で挟み込む、奇妙な両王手で詰上げます。面白いことに、この詰上がりではImitatorを省いても受けがありません。Imitatorがないと実現しない詰上りなのに、Imitatorはなくても良い…何だか不思議な幕切れですね。

【短評】

はなさかしろうさん

イミテーターによる制約なしの両王手で綺麗に詰むんですね。

占魚亭さん

この詰上りは考えていましたが余詰があり、修正を先送りにしていました。そうか、龍を置けばよかったのか（拙作は角配置）。

☆解答者の皆さん、この言葉は憶えておきましょう。近々その作が登場するかも…

変寝夢さん（※無解）

imitatorは本気で1手詰ハンドブックが必要ですね。角は下から打つことしか考えていませんでした。

たくぼんさん

本当に5手でも難しい。41角が凄い一手。



■ 95-3 占魚亭氏作（正解4名）

協力詰 7手

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

持駒 響

※響：Friend

【ルール】

• Friend（響）

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

（補足）

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

【解答】

36 響 35 玉 34 と 26 玉 35 と 15 玉 25 響 まで 7 手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

試作の域を出ていないかも知れません。

6 四飛を外して2解にしようかとも思いましたが、やめました。

【解説】

Friend（響）で利きの合成を表現した作品。

盤上に角とと金があるので、あまり凝ったことを考えず、響の周囲に駒を集める手順を考えれば解ける作品だと思います。実際、作意では響の利きが「角」→「角+と」に変化します。ただ「玉は包むように寄せよ」ではなく、端に玉を追う手が「王手は追う手」に見えて指しにくい面はあるかもしれません。最後は馬で詰めるのと実質同じわけですが、「馬」と「角+と」は感覚的に随分違いますね。

なお、64 飛を欠くと「56 角 35 玉 25 響 24 玉 23 角成 15 玉 34 馬 まで 7 手」の手順が成立します。この手順の 4 手目 24 玉は性能変化の元になっている駒を抜く手です。これは安南等の性能変化ルールでもよく出てくる手筋で、将来はこれが作意の重要な所で使われる作品が登場するのではないかと思います。

【短評】

縫田光司さん

この駒とは初対面でしたが、素直に端へと寄せていく手順だったので意外と解き易かったです。この駒も面白そうですね。

青木裕一さん

響が角から馬に昇格。

たくぼんさん

34 とから 35 とが盲点でした。



■ 95-4 占魚亭氏作(正解 a)3名 b)2名 ※実質1名)

a) 協力詰 7手

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

持駒 雀  
※雀：Sparrow

b) Andernach協力詰 7手

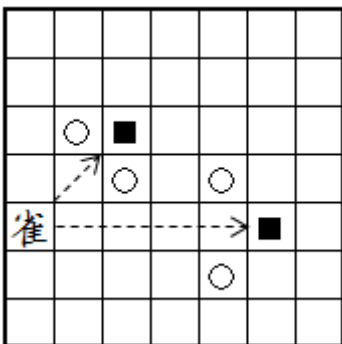
9	8	7	6	5	4	3	2	1
						馬		一
								二
							王	三
				金				四
								五
								六
								七
								八
								九

持駒 雀  
※雀：Sparrow

【ルール】

• Sparrow (雀)

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



(○が雀の利き。■は敵または味方の駒。)

• 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 Rowe、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】

a) 25 金 23 玉 35 雀 34 飛 同金 14 玉

12 飛 まで 7手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 25 金 23 玉 12 雀 22 銀 13 雀 同銀転

24 金 まで 7手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

頭2手が同じなのが痛いですが、まあまあかと。

【解説】

ジャンプ台を跳び越えるというより、跳ね返って戻ってくる動きをする Sparrow (雀)。まだ作品数が少なく、その挙動はよく知られていません。ただ、利きの軸線と着地場所のずれを利用して「合利かずの詰上り」を実現する手筋は発見されており、それを利用したのが a)です。

a)の詰上りを見てください。一見、13 地点に合駒できそうですが、それは雀の利きが自玉への王手となるため非合法です。3 手目 35 雀が限定になっているのは、この 13 合に備えるためだったのです。フェアリーでは「すかし詰」を「詰」とは認めないのが原則ですが、それと同じ効果を曲がった利きのホッパーを利用して実現することができるわけですね。前例としては WFP77-7 で変寝夢が雀と香で行った作品があります。

なお、雀には最終手 25 玉の逃走を防ぐ働きもあります。駒が効率良く働く作品は、どんなルールであれ気持ち良いですね。

b)は同じ舞台に「Andernach」の条件を加えたもの。a)と同じように進めると、5 手目同金が同金「転」となってしまうため王手になりません。

作意は 3 手目に雀を横に使い、今度は銀合を請求します。これはその銀に雀を取らせ、自駒にするのが目的です。詰上りは中段玉を金銀で詰める定番の形です。

本局は詰上りにも手順にも難しい所はありませんが、珍しい駒と比較的新しいルールで作られているため解きにくく、作者以外の正解は一通だけでした。

【短評】

変寝夢さん (※無解、a)に関するコメント)

他の人の作品だと、離し打ちがなかなか見えませんね。4 手目同雀も面白そうですね。

☆4 手目同雀以下、作意と同様の筋を狙うか、あるいは 22 を封鎖して「33 玉 43 飛」のような取れそうで取れない詰上りを目指すか…色々なアレンジがありそうですね。

縫田光司さん

(a)については第 83 回 WFP 作品展 8 番 (変

寝夢氏作、驚使用)を連想したので詰上りがわりとすんなり見えたのですが、(b)はかなり苦労しました。

それにしても面白い利きの駒ですね。

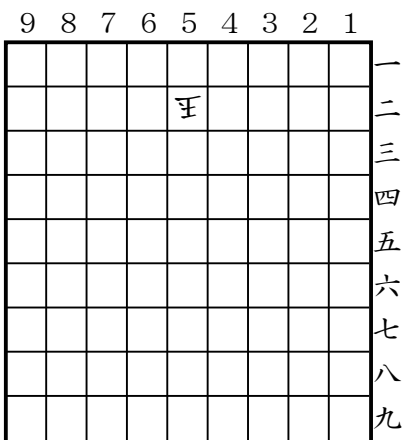
☆b)の作者以外の正解者は縫田さんのみ。お見事でした。

たくぼんさん (※a)のみ正解)

- a) 合利かずの詰上りはやはり気持ちよい。
- b) 分りません

■ 95-5 神無太郎氏作 (正解 1 名!)

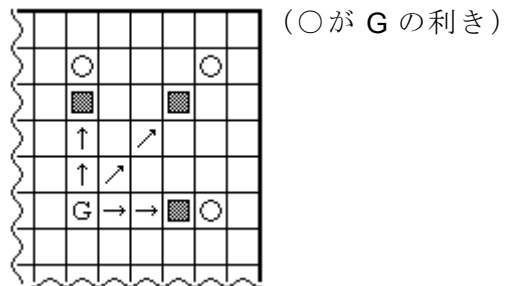
打歩協力詰 15手



攻方持駒 歩2G  
 受方持駒 残り全部+G3  
 ※G: Grasshopper

【ルール】

- 打歩  
打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)
- Grasshopper (G)  
フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(補足)

- 飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。

- ・パオと違って飛び越さないと動けない。  
動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【解答】

53歩 43玉 83G 63歩 44歩 42玉  
43歩成 51玉 52歩生 62玉 53と 72玉  
63と 61玉 72歩 まで 15手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

歩で王手しない打歩詰。

ホッパー系の駒を使うと、ジャンプ台としての歩を打って「間接打歩詰」を実現できます。これ自体は割と知られた手筋ですが、本局はそれを裸玉で実現した点と、合駒制限をせずに実現した点に価値があります。

手順もなかなか味があります。初手にジャンプ台として打った 53歩を不成で活用する手順や、最終手を見据えた Grasshopper の限定打が大きな見どころです。

また、作家的視点からは飛合の紛れ筋をぎりぎり 2手超過で凌いだことに感心します。機械検討ができない時代にこんな大胆な作意設定をすると大抵余詰・早詰に泣く結果になりますが、そんな心配がいらぬとは、良い時代になったものです。

【短評】

はなさかしろうさん

取らずに 3枚だけで隅に追うと 21手。  
王手が続く玉さばきで手順が一意に決まるのがすごいです。

☆本局唯一の正解者は、はなさかしろうさん。  
合駒を稼がず隅で詰めるという「23と 33G+歩, 11玉」の形で 22歩を狙う筋ですね。実際「取禁」の条件を付けて fmza で解くと 21手が最短と出ます。

変寝夢さん (※無解)

9手目の歩生が笑えますね。  
使用駒が全て2つ以上の役割をしている作品はとても機能的に見えます。

■ 95-6 神無太郎氏作 (正解 1名!)

協力自玉スタイルメイト 32手

										一
		▽	▲		▲	▽				二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 ▲15

※▲：攻方覆面駒  
▽：受方覆面駒

【ルール】

• 覆面駒

種類が不明の駒。  
着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

(補足)

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。
- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。
- ・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、行き所のない駒や二歩がないこと、(受先形式でない場合) 受方玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも

推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。

•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。

【解答】（※駒の移動元を()内に表す）

22▲ 同玉 11▲ 21玉 22▲打 31玉  
 21▲打 42玉 31▲打 41玉 42▲打 51玉  
 41▲打 62玉 51▲打 61玉 62▲打 71玉  
 61▲打 82玉 71▲打 91玉 81▲打 92玉  
 94▲打 83玉 84▲打 73玉 91▲打 74玉  
 82▲(84) 94△ まで 32手

（最終形）

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

持駒 なし

※21、41、61は飛または金  
 22、42、62は香または歩  
 94は馬または角

【解説】

盤上と持駒を合わせると、攻方の駒は17枚。単純に駒を捨てる方針ではスタイルメイトにできません。従って、盤上に駒を残して、その動きを凍結する形を作らねばなりません。

将棋ではチェスと違って向かい合った Pawn が互いに動けなくなる、という便利な方法はないので、盤上に駒を残して、かつそれらが動けないパターンは限られます。

また、初形に自玉を含むとそれを「蓋」に使えるのでスタイルメイトにしやすいのですが、あいにく盤上の配置は覆面駒。玉でないことを証明するのは易しい（相手の駒の利きに入れて放置すれば良い）のですが、玉であることを証明するのは困難です。従って単玉のスタイルメ

イトを目指すことになります。

では、具体的にはどんな形を目指せば良いのでしょうか？ これにはこのルールでの作図経験がモノを言います。次の作をご覧ください。

〔参考図〕

吉田直嗣 作

ばか自殺スタイルメイト 50手

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

持駒 金4銀4香4

（詰将棋パラダイス、1992年7月  
 第5回妖精賞）

72と 同玉 71と 同玉 81金 62玉  
 71銀 51玉 61金 42玉 51銀 31玉  
 41金 22玉 31銀 11玉 21桂成 12玉  
 23と 同玉 24銀 同玉 11角生 25玉  
 26香 36玉 22香生 45玉 46香 56玉  
 42香生 65玉 66香 76玉 62香生 85玉  
 86香 96玉 82香生 87玉 86飛 同玉  
 84飛 95玉 85飛 同玉 84金 同玉  
 83と 同玉 まで 50手

（最終形）

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

持駒 なし

この作品は双玉ですが、単玉でも方針は同じ



です。一段目に金銀や飛角を交互に並べ、利きの焦点を香や歩で蓋するわけです。

ただ、「蓋」をするための駒の並べ方にはちょっとした工夫が必要です。上の吉田氏の作品の最終形で91玉の代わりに91角を配置している図を考えてみてください。普通の王手をして並べていったのでは、22香か82香のどちらかが、並べられなくなります。

この問題を解決するのが「開き王手」の使用です。上図の例では4香すべての「蓋」を開き王手で発生させていますが、ここまで極端にやる必要はありません。最後の1枚の配置だけ開き王手を使えば充分です。

ただ、開き王手を使う場合に注意が必要なのが、開き王手時の王手駒の処理です。本局では手数がぎりぎりなので、開き王手時にも盤上から攻方駒が消えないと手数不足になります。つまり、開き王手の王手駒を受方の駒で抜かねばなりません。

その時に役に立つのがもう一枚の受方覆面駒の配置です。受方覆面駒2枚のうち1枚は玉なので、その配置の意味は必然ですが、もう1枚の役割は、開き王手時に王手駒を抜くことだったのです。

この配置は実に巧妙で、王手駒を抜くときにこの駒が大きく動くので、たった一手で、その駒が角か馬であることを確定し、同時に角が銀か不確定だった一段目の配置をすべて確定してしまいます。

初形で左右対称形に綺麗に並んでいる受方覆面駒はこの収束に備えた深謀遠慮の配置だったというわけです。

開き王手に話が集中してしまいましたが、手順全体にも目を向けましょう。以下に作意の各着手で何が判明するかまとめました。

手数	着手	得られる情報
1	22▲	22▲=飛 or 金、32▽=玉、42▲≠王 or 飛 or 金
2	同玉	
3	11▲	11▲=角 or 銀
4	21玉	
5	22▲打	22▲=飛 or 金 or 銀 or 香 or 歩
6	31玉	42▲≠銀、22▲=香 or 歩
7	21▲打	21▲=飛 or 金

8	42玉	62▲≠飛
9	31▲打	31▲=角 or 銀
10	41玉	
11	42▲打	42▲=飛 or 金 or 銀 or 香 or 歩
12	51玉	42▲≠王 or 馬 or 金 or 銀、 42▲=香 or 歩
13	41▲打	41▲=飛 or 金
14	62玉	
15	51▲打	51▲=角 or 銀
16	61玉	
17	62▲打	62▲=飛 or 金 or 銀 or 香 or 歩
18	71玉	
19	61▲打	61▲=飛 or 金
20	82玉	
21	71▲打	71▲=角 or 銀
22	91玉	
23	81▲打	81▲=飛 or 金
24	92玉	
25	94▲打	94▲=飛 or 香
26	83玉	
27	84▲打	84▲=飛 or 金 or 銀 or 香 or 歩
28	73玉	84▲≠金 or 銀
29	91▲打	91▲=角
30	74玉	84▲=香 or 歩
31	82▲	82▲=香、94▲=飛
32	94△	94△=角 or 馬、11▲=銀、 31▲=銀、51▲=銀、71▲=銀

手順の最初の方は「角銀」のように斜めに利く駒、「香歩」のように蓋になる駒、「飛金」のように横に利く駒を順繰りに並べる手順です。

後半は収束を見据えて少しパターンが変わります。22手目81玉ではなく91玉とするのが、その始まりですね。25手目94▲打が開き王手に向けた準備。72△が角か馬の動きをした時に取れるよう、94に打つのが肝要です。29手目は玉が73なので91▲打で91角が判明。以下、1手指すごとに次々と覆面駒の駒種が確定していきます。

31手目は注釈が必要ですね。82▲(84)は84の駒がそのままの性能で82に移動したことを示します。ここで84▲が歩である可能性が消えました。また、棋譜に「成」が付いていないので、元の性能のまま84▲が移動した(つまり香は成っていない)ことから、82に移動したのが香であることが分かります。

少し誤解を招きやすいのですが、覆面駒は「どこからどこに駒が移動した」という情報の他に、「駒を裏返さなかった」という情報を指定できません。31手目を指す前には84▲が飛や龍でないことが既に判明しているので、「成」を付けないことで、事実上「不成」を指定できるわけです。逆に84▲が飛や龍の可能性あるときに、「84▲生」で84▲が飛だったと主張することはできません。

なお、この作品は今のところ機械検討できません。その代わりに、作者はどの手で何が判明するかを表にまとめて作意成立を確認しています。その表は以下のようなものです。

n手目に打った駒の可能性一覧表

- \*: 当該局面で可能性消滅
- \*+a: 当該局面 + a手目の局面で可能性消滅
- b: b手目の局面で可能性消滅
- ✓: 確定

32手バージョン

局面	詰手	飛	角	金	銀	桂	香	歩	備考
1a	22▲	*	*	*	*	*	*	*	23△=玉
1b	21▲	*	32	*	32	*	*	*	23△=玉
2	22玉								
3	11▲	*	32	*	✓	*	*	*	
4	21玉								
5	22▲	*+3	*	*+1	*+1	*			
6	31玉								
7	21▲	*	*	*	*	*	*	*	
8	42玉								
9	31▲	*	32	*	✓	*	*	*	
10	41玉								
11	42▲	*+3	*	*+1	*+1	*			
12	51玉								
13	41▲	*	*	*	*	*	*	*	
14	62玉								
15	51▲	*	32	*	✓	*	*	*	
16	61玉								
17	62▲	32	*	*+1	*+1	*			
18	71玉								
19	61▲	*	*	*	*	*	*	*	
20	82玉								
21	71▲	*	32	*	✓	*	*	*	
22	91玉								
23	81▲	*	*	*	*	*	*	*	
24	92玉								
25	94▲	✓	*	*	*	*	31	*	
26	83玉								
27	84▲	*+3	*	*+1	*+1	*	✓	31	
28	73玉								
29	91▲	*	✓	*	*	*	*	*	
30	74玉								
31	82▲								
32	94△								72△=馬、角

この表は作意の成立を確認するためのもので、余詰がないことを保証するものではありませんが、寄せられた解答は作意に一致していたので、担当としてはほっと一安心です。

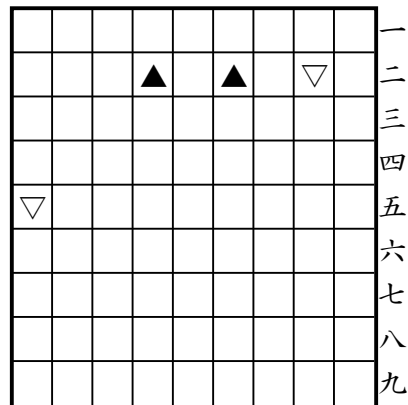
盤上も攻方持駒も覆面駒ばかり、しかも先後合わせて19枚の覆面駒を使って唯一解の作が作れるというのはとにかく驚きです。スタイルメイトのパターンが限られることを逆手に取った素晴らしい着想だと思います。

なお、作者は今回出題した32手バージョンの他に30手バージョンも用意していました。作意は掲載しませんので、32手版の作意を参考に解図してください。

【参考】神無太郎氏作

協力自玉スタイルメイト30手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 ▲14

※▲: 攻方覆面駒  
▽: 受方覆面駒

【短評】

一乗谷酔象さん

先手玉を想定すると、玉の確定もスタイルメイトも難しいので、先手玉なしで解図したところ似たような形の作品を創作したことがあるため想定範囲内でした。

収束に必要な角か馬(72△)をさりげなくカモフラージュする初形の32,42,62の配置が絶妙です。覆面駒スタイルメイトの傑作。

☆本局唯一の正解者は、一乗谷酔象さん。

本局は特に作図経験が解図にも生きる作品だったと思います。

はなさかしろうさん (※無解)

本問に集中しましたが、解けませんでした。71金、同玉、41飛、61飛、63桂、62玉、54桂、63玉、55桂、54玉、65銀、同飛、63銀、55玉、67桂、同飛不成(この時点で不確定)、77角、同飛成、73角、同龍、45金、同玉、53玉、61銀、34銀、同玉、33金、同玉、32金、同銀、43金、同銀では金が1枚足りず、どうしても稼ぎ出せませんでした。

たくぼんさん (※無解)

▲17あって32手でスタイルメイトに出来るのか? 参りました。

■ 95-7 Pontamon 氏作（正解 4 名）

推理将棋

「先輩たちが帰ったから盤を片付けようか」  
 「駒台には桂が一枚だけ。これは成桂を取ったものだと言ってたよ」  
 「この終局時の持ち駒になる最短手順だっけね」  
 「最終手は、勝った方から見て最奥から 2 段目なんだ」  
 「一体、何手で詰んで、どんな手順だったんだろう」

【条件】

平手実戦初形から次の条件を満たす最短の手順を求めよ

- 1) 終局時の駒台の駒は、成桂を取った桂が 1 枚だけ
- 2) 最終手は、勝者側から見て最奥から 2 段目の着手（※注）

（※注）先手勝ちなら最終手は 2 段目、後手勝ちなら最終手は 8 段目

【ルール】

• 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。

【解答】

76 歩 34 歩 22 角成 52 金左 21 馬 41 玉  
 54 桂 51 金寄 42 桂成 同銀 32 角 まで 11 手

（詰上り）

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 桂

【作者のコメント及び解説】

盤上の桂を跳んで行って成桂を作るには先後とも 4 手掛かるので最速で 7 手目。成桂を作

ってもそれは取られるだけのものなので、初手の 76 歩を共通で使えるようにして 7 手詰手筋を絡めても、成桂を作ってから先手はあと 3 手の着手が必要になる。

たとえば、

- ▲76 歩、△54 歩、▲77 桂、△52 玉、
- ▲65 桂、△62 銀、▲53 桂成、△同銀、
- ▲44 角、△62 銀、▲同角不成、△12 香、
- ▲53 銀 迄 13 手

があるが、最終手は 2 段目ではなく 3 段目。

2 段目で詰める 7 手詰手順なら、51 角に 42 金の詰み形があるが、3 手目の▲33 角不成で歩を取ってしまうと取った歩を使わないといけなくなるので 2 手目を△34 歩とした変化手順で、

- ▲76 歩、△34 歩、▲33 角不成、△52 玉、
- ▲77 桂、△74 歩、▲65 桂／85 桂、△51 金左、
- ▲同角不成、△32 銀、▲73 桂成、△同桂、
- ▲42 金 迄 13 手

がある。

とりあえず 13 手詰は容易に見つかるが、更に短手数があるかどうかを検討する必要がある。（この非限定がある 13 手を裏推理すればもっと短手順があるはず）

盤上の桂を跳んで行って桂成りする以外で成桂を作るには、相手の桂を取って、打って、成っての順がある。

先手なら 5 手目、後手なら 4 手目に桂を入手するのが最短なので、

先手：7 手目に桂を打つ、9 手目に桂成（10 手目に成桂を取る）、11 手目に詰ます

後手：6 手目に桂を打つ、8 手目に桂成（9 手目か 11 手目に成桂を取る）、10 手目か 12 手目に詰ます

または、8 手目に桂を打つ、10 手目に桂成（11 手目に成桂を取る）、12 手目に詰ます

という手順が成立すれば 13 手未満での詰みがあることになる。

盤上の桂を跳ねて行けば7手目に桂成りができるのに、相手の桂を取る手順では8手目か9手目が最短となるため、総手数短縮にはならないと思うかもしれないが、桂成りまでの手順で他の駒を入手できる点が有益。

成桂以外の取った駒は使ってしまう必要があるから、12手以下では歩を取る手は無い。

5手目に桂を入手する手順は、

▲76歩、△34歩、▲22角成、△何か、▲21馬、

▲76歩、△34歩、▲22角(成・不成)、△33桂、▲同馬/同角(不成・成)

▲何か、△34歩、▲76歩、△33桂、▲同角(不成・成)

▲76歩、△74歩、▲55角、△73桂、▲同角(不成・成)

▲76歩、△94歩、▲66角、△93桂、▲同角(不成・成)

の5種類。(裏推理すれば2つ目は22~33での成・不成があるので除外可能)

4手目に桂を入手する手順は、

▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角(不成・成)

この他に、先後を逆にした手順があるが、全て1手遅れになるため、上記の手順以外は先手の方が短手数になりそう。

33、73、93で桂を取る形だと、これらの地点に角か馬がある形で、7手目桂打ちで9手目に桂成する時に入手した駒を11手目に打って詰ますことになる。

▲76歩、△34歩、▲22角成、△何か、▲21馬の手順だと、角は入手済みで、7手目桂打ちで9手目に桂成なのでこの桂成時には駒を取ることはできず、持ち駒の角を11手目に打って詰ますことになる。

持ち駒を使わなければいけないので、21に居る馬を動かすことはできない。

以上の推理ができるので、解けるでしょう。

### 〔紛れ筋〕

2段目着手で詰む手順としては

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△33桂、▲52角、△45桂、▲41角不成、△37桂成、▲同桂、△72金、▲52金  
(持ち駒は先手の桂)

などがありますが、後手の歩の持ち駒が残ります。

成桂を取った桂だけが持ち駒として残る手順としては、とどめが3段目の

▲76歩、△34歩、▲22角成、△33桂、▲同馬、△52玉、▲54桂、△44歩、▲62桂成、△同飛/同銀/同金、▲43角  
(持ち駒は後手の桂)

があります。(22~33での角の成・不成の裏推理で除外可能なので、この手順は読まないかもしれませんが)

### 【解説】

手数指定なしの推理将棋。

協力詰で手数表記なしで出題すると、表記がある場合の数倍から数十倍の難度になりますが、推理将棋でも事情は同じでしょう。95-6と同様、この分野に関する一定の知識がないと、かなり難しい問題です。

解図の方針としては、まず適当な手数で条件を満たす解を見つけ、手順に非限定があったらより短い手順を探すのが素直な方法でしょう。論理的な解図の筋道については作者自身が詳しく解説されていますが、桂のやり取りがあったことから、馬を手早く作り、最短で桂を取る手順を読むという方針は立て易いと思います。

ただ、解答者の短評を読むと8手詰の応用として解図された方(一乗谷酔象氏)や最初に10手を考えてから11手を読んだ方(たくぼん氏)もいて、解き方にもいろいろあるものだと感心させられます。

作意を踏まえて本作の条件を確認すると、成桂を取って、駒台に桂だけが乗っているという条件が巧く効いていることが分かります。この条件は手順には直接関係しません（桂を捨てなくても31銀は勝手に上がってくれる）。この種の間接的な条件によって手順を限定するのは、推理将棋創作の経験を十分に積んだ作家ならではの高度なテクニックだと思います。

【短評】

**Pontamon** さん

推理将棋は対象外なのに神無一族の氾濫へ投稿してしまった作品を作品展へ廻していただきました。

☆本作は最初「氾濫 47」に投稿されたのですが、こちらに回して貰いました。「氾濫」はページ数が限られていますし、推理将棋は詰パラに定期的な出題欄があるので、推理将棋は募集の対象外としています。ただし、変則将棋の推理将棋であれば、内容次第で採用の可能性はあります。

**一乗谷酔象**さん

8手詰(たとえばおもちゃ箱推理将棋 58-2「68銀 34歩 58金左 77角成 69玉 88馬 59金寄 78角)の応用。受方は角道開けて協力して+1手。攻方は取った桂を打って成るが、角道を開けてもらって+2手。成桂を取る手を必要手に隠すところが巧い。

**はなさかしろう**さん

確かに、本問に限らずほとんどの推理将棋は手数を伏せて最短手数探索にできそうですが、解くのが格段に難しくなりますね。

▲7六歩△3四歩▲7七桂△同角成からの10手では玉方のアシストが一手足りないと思いましたが、いかがでしょうか。

**たくぼん**さん

11手ではいろいろありそうなので、10手から読みましたが、全然ダメ。改めて11手で考えたらなんとか1解見つけました。唯一解の証明はできませんでした。

■ 95-8 変寝夢氏作 (正解8名)

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

•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。また、指定より短い手数逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

【解答】

47 玉(+57 銀) 25 龍 / 27 龍 まで -2+1 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし



(逆算図)

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

持駒 なし

〔出題図への手順〕 28 龍 57 玉 まで 2 手

〔詰手順〕 27 龍 まで 1 手

【作者のコメント】

両王手みえみえですが。

【解説】

両王手でトドメを刺そうとしたら、クリックミスで、龍の行き先を間違えたような作品。

中段玉で盤上には飛角のみ、配置もスカスカなので両王手の詰上りを想定するのは難しくないでしょう。

ただ、紛れが皆無かと言えばそうでもなく、「46 玉(+57 龍) 54 龍 / 26 龍」という解答もありました。協力詰では「すかし詰」は詰上りとは認められないので、この解答は誤答なのですが、本局のようなスカスカの構図でも大駒を発生させて一気に狭められることを、常に頭の片隅に置いておいてください。

【短評】

はなさかしろうさん

やっぱり腹銀なのに…両王手、ひと目で見抜きたかった。勢い余って指がすべってしまった感が素敵です。

占魚亭さん

両王手の仕損じだったわけですね。

井上順一さん

2 手なのに詰ましくなかった。

氏の 3 作品のうちこれだけノーヒントだったが、これが最後に解けた。

縫田光司さん

「27 のマスだけ滑りやすくなったのかなあ」などと妄想しました。

青木裕一さん

玉が広すぎて、詰上りがイメージしやすい。

たくぼんさん

ほっとする 1 作。

■ 95-9 変寝夢氏作 (正解 7 名)

PWCリパブリカン協力自玉詰 4手

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

持駒 香

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

• 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。

• 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)

- 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、駒に戻るまでを一手と見なす。

【解答】

59 香 58 飛 同香 / 59 飛 47 玉(+49 王)  
まで 4 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手が地味ながら好手？

【解説】

PWCはとても詰みやすいルールです。駒を入れ替えても王手が解消されない場合、それで詰なので、支える駒がなくても頭金や腹金一発であっさり詰んでしまいます。

本局は腹金ならぬ腹飛で詰める作品です。さすがに飛だけでは詰まないの、上部への逃走の防止は受方玉で行います。

本局が難しいのは最終手で王手を掛ける駒と動く駒が違うことです。リパブリカンではしばしばある手順ですが、動く駒と王手する駒が違うと感覚がついて行きません。本局の場合、紛れがほとんどないので、合駒を飛合に絞れば、少ない試行錯誤で詰型を見つけることができる

でしょう。

【短評】

占魚亭さん

これしか浮かばなかったのですが、自信がありません。

井上順一さん

合駒の選択を別とすると3手目までは一本道なのだが、いつもながら詰上りが見つけにくい。

縫田光司さん

最終手の玉の動きに妙味を感じました。

青木裕一さん

紛れ筋が少ないので分かりやすい。

たくぼんさん

PWCだからできる詰上り。  
47玉で決まるとは見え難い。

■ 95-10 変寝夢氏作 (正解4名)

協力自玉詰 12手

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

持駒 なし  
※17玉は中立駒

【ルール】

- 中立駒 (「區」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる (利きが非対称な駒の場合に要注意)

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

【解答】

16n 玉 15n 玉 24n 玉 35n 玉 46n 玉 37n 玉  
28 銀 48n 玉 39n 玉 29n 玉 19n 玉 28 歩成  
まで 12 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

中立玉の連続移動物。  
9 手目の両王手が気に入っている。

【解説】

中立玉の一人旅。自分が眠るべき場所を探し、自分で王手に掛かり、自分で王手を解除します。しかもその旅に近道は許されません。

例えば初手 28n 玉の近道は 27 歩の利きに自玉を晒す反則です。自ら王手に掛かりに行くといっても、王手を掛けるのはあくまで攻方の駒でなければいけません。

また、16 金のような普通の王手では同 n 玉の後、王手が続きません。結局、攻方駒の利きを辿って遠回りをするしかないのです。

玉だけが動く手順の中で、破調となるのが 7 手目 28 銀。銀を出ていくことで 19 への利きを保持し、効率良く 19 で詰むことを可能にします。ここで 28 金では同じ詰上りに到達するのに 4 手余分に掛かります。

中立玉の一人旅は、他の送り趣向と同様、往復化や他の機構との掛け合わせが可能だと思います。本局はアイデアそのものをシンプルにまとめた作品ですが、もっと長大な旅も見てみたいと個人的には思います。

【短評】

一乗谷酔象さん

17 から 37 まで 6 手と 37 から 19 まで 4 手の不思議な玉捌き。

占魚亭さん

やさしく楽しい n 王繰りでした。

井上順一さん (※誤解)

n 玉の着手が続くおもしろい手順。  
8 手目 48n 玉も可だが、駒を置いて限定するほどではないか。

☆井上さんは 8 手目から「47n 玉 38n 玉」とする誤解。9 手目は攻方の手番なので、中立玉は攻方の駒を取れません。

たくぼんさん

中立玉の大移動。面白かった。



■ 95-11 縫田光司氏作(正解 1 名)※実質正解者なし

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 残り全部+碁  
※▲：攻方覆面駒  
碁：Orphan

【ルール】

• Orphan (碁)

フェアリーチェスの Orphan。

本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

(補足)

- 複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。
- 敵 Orphan から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【解答】

31 飛(+35 碁) 32▲(=角) / 65 角成 まで -2+1 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(逆算図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【出題図への手順】 65 角生 35 飛 まで 2 手

【詰手順】 65 角成 まで 1 手

【作者のコメント及び解説】

(注：投稿原稿は覆面駒を△で表していましたが、75-6 と統一するため▲に変更しました)

第 93 回 WFP 作品展の 4 番(占魚亭氏作)を解いていて妄想した筋を図化してみました。

覆面駒は単に角にしてもよいのですが、それだと本当に考え所が無くなりそうなので(あと、個人的に覆面駒が好みなので)覆面にしてみました。それでも紛れらしい紛れは無いと思うのですが、客寄せにでもなりましたら幸いです。

紛れ：

最初に碁以外の持駒を攻方駒として戻す筋では、この玉と飛の位置関係だと通常駒の攻方駒 2 枚で詰ませようがないので逃れ(▲が碁だとすると初形で王手が掛かってしまっている)ので▲は碁ではないことに注意)。

最初に玉を動かして碁を攻方駒として 55 地点に戻す筋については、その直前の攻方の手は「35 飛の利きを利用して碁を 55 に移動する手」もしくは「持駒の碁を 55 に打つ手」のいずれかしかない。後者については、前の段落の内容と同様に、この玉と飛の位置関係および 65△が覆面駒であることを考えると、碁をどこに打っても 1 手で玉を詰ますことは無理である。また前者の手については、直前の攻方の手は「45→55 碁」しかあり得ず、すると玉の位置は 64 または 66 しかあり得ないが、いずれにしてもそこからの 1 手詰は存在しない。よってこの筋はどちら

の場合も逃れる。

最後に、飛を動かして碁を攻方駒として 35 地点に戻す筋について、飛の戻る先は 3 筋のどこか、もしくは 15 地点か 25 地点である。後者の場合、直前の攻方の手は持駒の碁を打つ手しかあり得ないが、碁を持駒に戻した局面からの 1 手詰は存在しない。よって、あとは飛を 3 筋のどこかに戻す場合を考えればよい。

飛を 3 筋のどこかに戻した場合、直前の攻方の手の候補は「持駒碁を 35 に打つ」「玉方飛の利きを利用して、3 筋のどこかから碁を 35 に移動させる」「覆面駒による着手で、35 にある碁に 55 への利きを生じさせる」の 3 通りである。

一番目については、やはり碁を持駒にした局面からの 1 手詰は存在しない。

二番目についても、玉と飛の位置関係などから、やはり碁に戻した局面からの 1 手詰は存在しない。

そのため三番目の可能性だけが残るが、今、覆面駒は 45 から (55 玉を跳び越えて) 65 へと移動することはできないので、このような王手が可能なのは、玉方飛と 35 の碁の間を遮断していた覆面駒を 65 へ移動させて碁に飛の利きを生じさせる手段しかない。すると、現在の駒の位置関係で 3 筋から 65 へと移動できる駒は角 (または馬) のみなので、直前の攻方の手は「32→65▲」(この場合、飛の居場所は 31 に限られる) または「38→65▲」(この場合、飛の居場所は 39 に限られる) のいずれかである。初形が王手でないことから、いずれにしても▲は馬ではなく角に確定する。

以上より、2 手戻した局面の候補は「31 飛、32 角」型か「39 飛、38 角」型のいずれかである。どちらにしてもその時点で 35 碁は利きを持たないので、角を動かして 1 手詰にする必要がある。特に、64 と 66 の地点を同時に塞ぐ必要があるが、それが可能なのは作意である「32→65 角成」のみである (38 角型では角を成れない)。

### 【解説】

本作品展では初となる、レトロで覆面駒を使用する作品の登場です。本局は更にフェアリー駒も使用しており、作者以外の解答者はゼロとなってしまうました。作意成立の詳細については作者自身の解説に譲るとして、ここでは解き

方の筋道を簡単に説明します。

まず覆面駒が Orphan (碁) ということはありません。それでは出題図で王手が掛かっていることになり、合法手での逆算ができないからです。また、せっかくある碁を使わないというのは考えにくいので、玉か飛が動いて跡地に碁を発生させる逆算にヤマを張ることができます。

(通常駒だけで 1 手詰の形に逆算できないことを証明するのは作者の仕事なので、解答者はサボっても構いません！)

次は覆面駒と碁の組み合わせで詰上りを作ることを考えましょう。盤上には受方の飛があるので、これは飛と覆面駒で詰めあげるのと同じです。すると、碁に飛を利かし、碁と馬で両王手を掛ける詰上りが考えられます。95-2 の詰上りの横版ですね。実際それが本局の詰上りなのです。一見 44 や 46 に逃げられそうですが、玉が碁に接すると碁が玉の性能になり、自玉への王手となります。

この詰上りが浮かべば、後はそれが成立するよう逆算するだけです。最初の逆算は飛が動いてその跡地に碁を発生させます。飛の移動場所は 31 に限定。逆側の 39 だと角が成れません。最後は覆面駒が大きく動くことで、覆面駒が角であることを主張します。ここは 95-6 の最終手に似ていますね。覆面駒が馬でないことは出題図 (王手が掛かっていないはず) で分かるので、覆面駒を角に確定できます。

以上のように作品の狙いは明快なのですが、レトロで覆面駒を使う問題をいきなり出題したのは失敗でした。せめてフェアリー駒の絡まない例題を事前に出しておけば、解答者ゼロという結果は避けられたかもしれません。

### 【短評】

#### 縫田光司さん

今回は (今回も?) 難しい作品が多い気がしますので、本作が気軽に解ける作品になっているといいのですが…。

☆残念ながら気軽に解ける人はいませんでした。

#### たくぼんさん (※無解)

解けません (時間切れ)



■ 95-12 尾形充氏作 (正解 7名)

安南詰 9手

					銀				一
									二
				馬				歩	三
								王	四
								角	五
									六
								將	七
									八
									九

持駒 桂歩

※7手目非限定あり

【ルール】

・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。

【解答】

42馬 32桂 24馬 同桂 16歩 同桂  
42角成 32桂 26桂 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【変化】

・8手目 32 他合は 24馬まで駒余り

【紛れ】

・初手 42角成は 32桂 26桂 同銀成で逃れ  
・7手目は 42角不成でも可

【作者のコメント】

森田手筋を安南詰でやったつもりです(理論的な自信はないですが)。

易しすぎて申し訳ないですが、一桁手数でそこそこ盛り込めたのでまあ見られるかなと。

【解説】

玉が歩の性能になっているので、初手 16歩は打歩詰。この時点で打歩詰打開が主題の作品だと分かりますが、問題はその実現方法です。

現状玉は歩と同じですが、15玉の形になると玉本来の性能に戻るので捕まりません。

15玉を防ぐ王手となると 42馬か 42角(生・成)からの選択になりますが、将来、16歩が王手となるよう、土台の 16角を残す 42馬が正解です。

合駒は 24馬に備えた 32桂。23歩合では同銀生で詰んでしまう(これが 41の駒が銀である理由)ので、同銀とされても王手にならない位置に合駒するわけです。

攻方は 32桂の防御に構わず 24馬を決行。これで 16歩が打歩詰でなくなります。16歩を取った桂は 17銀の守備を無力化するので、15角を取られないように逃げてから 26桂を打てば、詰みとなります。

以上が本局のストーリー。取歩駒発生による打歩打開を実現した後も、再び 32桂を発生させて主題を強調するのが心憎い演出です。

なお、本局は合駒で取歩駒を発生させる作品ですが、これを「森田手筋」と呼ぶべきかどうかは微妙な問題です。詰将棋用語は定義が曖昧で、人によって意味が異なることがあります。「森田手筋」も例外ではありません。これについて論じると本局の解説からは大きく逸脱してしまうので、別項で筆者の意見を詳述します。

【短評】

占魚亭さん

安南で森田手筋。

2度の 32桂も素晴らしいです。傑作。

変寝夢さん

最後の一手が見えない。変身系はメインじゃない駒の利きをうっかりしやすいです。

井上順一さん

銀を無力化して桂打ちを実現するという狙

いがおもしろい。玉方の応手が全部桂。  
7 手目の成生非限定はそれほど気にならない。

**縫田光司**さん

簡素な仕掛けにもかかわらず実に見事な手順ですね。成生非限定は確かに惜しいですが、対抗系ルールだからかそれほど気になりませんでした。

**青木裕一**さん

安南版森田手筋。

**たくぼん**さん

森田手筋？  
色々なルールで試みるのは面白そう。

**☆森田手筋と取歩駒発生手筋に関する考察**

良い機会なので、この場をお借りして「森田手筋」とその関連手筋について考えてみたいと思います。

[参考図 1]

森田正司 作  
詰将棋 17手

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

持駒 桂香歩  
(詰将棋パラダイス、1959年9月)

16 桂 同飛生 25 香 15 玉 33 馬 26 玉  
44 角 **35 桂** 15 馬 同玉 33 角成 26 玉  
27 歩 同桂成 35 銀 同玉 24 馬 まで 17 手

これが「森田手筋」という言葉の発祥になった、あまりにも有名な作品です。赤い字で示したのが歩を取らせるために発生させた合駒（取

歩駒）です。注目していただきたいのは、取歩駒を発生させた後の4手。馬を捨てて角と交代することで、取歩駒をピン止めしている角を事実上消去しています。もし「森田手筋」を最も狭い意味で使うなら、このピン外しの機構を含めることになるでしょう。

しかし、取歩駒を動かせるようにする仕組みは他にも考えられます。同じく、森田氏自身の作品での例をご覧くださいませ。

[参考図 2]

森田銀杏 作  
詰将棋 11手

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

持駒 なし  
(詰将棋パラダイス、1981年2月)

68 角 同歩生 77 龍 **67 角** **66 龍上** 同銀  
58 歩 同角成 56 龍 同銀 46 銀 まで 11 手

これも半期賞を受賞した名作。詰上り「土」の曲詰に高度な手順が組み込まれています。言うまでもなく「森田銀杏」は森田正司氏のペンネームです。

この作品では取歩駒の角を発生させた後、龍を直接捨ててピン止めを外しています。この場合、ピン止めの駒が消えるだけでなく、他の配置も変わっているので、参考図1とは仕組みが異なります。いわば「広義の森田手筋」ですが、作者自身は『曲詰で「取歩駒発生」の手筋は初めてと思います』とだけ述べています。これは自身の名前を冠した名称を避けたものだと思いますが、当時の解説及び短評でも「森田手筋」という言葉は使われていません。

森田氏は更に別の手段でピン外しを行う作品も発表しています。

[参考図 3]

森田正司 作  
詰将棋 13手

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

持駒 角桂香歩  
(将棋世界、1995年9月)

35 香 25 玉 17 桂 15 玉 42 角 **24 桂**  
**33 香成** 45 龍 16 歩 同桂 23 杏 42 龍  
24 銀生 まで 13 手

この作品では取歩駒とそれを発生させた王手駒の間に別の駒を挟むことで、取歩駒を動けるようにしています。筆者は当時の将棋世界誌を持っていないので、この機構が何と呼ばれたのか知りませんが、これも「広義の森田手筋」と呼んで良いと思います。

ここで挙げた3作には共通の特徴があります。それは「取歩駒発生時の取歩駒と玉の位置は、打歩打開時の取歩駒と玉の位置と同じ」ということです。筆者の個人的見解としては、この条件を満たす時、それを「(広義の)森田手筋」、更にピン止め駒を消去する以外に配置に相違点がない時「(狭義の)森田手筋」と定義し、通常は広義の森田手筋を「森田手筋」と呼ぶのが良いと思います。

さて、こうして「森田手筋」を定義した場合、今回の**95-12**は、この定義に当てはまりません。取歩駒である桂が一度移動して、打歩詰を打開しているからです。

**95-12** と似た機構を持つ（取歩駒を移動してから打歩詰を打開する）作品と言え、塚田賞を受賞したこの名作が思い出されます。

[参考図 4]

山田修司 作  
詰将棋 25手

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

持駒 銀歩2  
(近代将棋、1962年11月)

55 銀 43 玉 44 銀上 34 玉 25 銀 同玉  
26 歩 34 玉 14 龍 **24 飛** **25 龍 同飛**  
33 桂成 45 玉 46 歩 54 玉 **36 馬 同歩**  
55 歩 同飛 43 銀生 53 玉 63 歩成 44 玉  
34 圭 まで 25 手

この作品では取歩駒の発生に加え、その移動と利きを遮る駒の除去という2つの伏線で打歩詰を打開します。どれか一つだけでも作品価値は充分なのに、重層的構成で打歩詰打開の達成感を高めた名作です。

さて、ここで問題です。これは「森田手筋」と呼ぶべきなのでしょうか？

筆者の定義では答えは「否」になります。

なぜそのような定義をしたか、理由を以下に述べます。

「取歩駒発生」は、取歩駒が歩を取るまでに経る手続きに様々な要素を仕込める応用範囲の広い手筋です。それらをすべて「森田手筋」と呼んでしまうと、拡大解釈の行き過ぎで混乱を招くでしょう。あまりにも適用範囲が広がれば「森田手筋の1号局は森田氏の作品ではない」という事態を招くかもしれません。そんな本末転倒な状況を起こさないためにも「森田手筋」には、拡大解釈を防ぐための一定の歯止めが必要だと思えます。今回の「取歩駒発生時の取歩駒と玉の位置は、打歩打開時の取歩駒と玉の位置と同じ」という条件は、その歯止めの基準として提案するものです。

また、同様の歯止めは「取歩駒」という概念自体にも必要だと思います。以下の例をご覧ください。

〔参考図5〕これは「取歩駒発生」か？  
詰将棋 17手

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

持駒 歩

これは参考図4の山田修司作の後半 17 手を取り出し、意図的にダウングレードさせたものです。初手 14 飛成とすれば以下の手順は原図の後半 16 手と同じになりますが、これは「取歩駒発生」と呼んで良いのでしょうか？

筆者の意見では、それは「否」です。

初手 33 桂成は 24 玉と応じられて不詰となるので、初手から「14 飛成 24 飛」とする 2 手を省くことはできません。

結果的に 2 手目の 24 飛は歩を取るわけですが、単に成り行き上発生した飛合を打歩詰打開に利用したに過ぎません。

「取歩駒発生」と呼ぶためには、その駒を発生させなくても打歩詰の局面まで持ってくるのが可能であることと、その合駒を発生させればその打歩詰が打開できることの 2 条件を満たす必要があると思います。

以上が、「森田手筋」及び「取歩駒発生」の手筋に関する筆者の見解です。

「森田手筋」は「取歩駒発生」の手筋の一部であり、「森田手筋」以外にも「取歩駒発生」の手筋はいろいろある、とした方が分かりやすく、実際に様々な応用を生み出す理論的基盤にもなると思います。

■ 95-13 尾形充氏作（正解 4 名）

最悪詰 29手

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

持駒 なし

【ルール】

• 最悪詰

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

【解答】

- 69 飛 59 銀 同飛 同馬 48 銀 同馬
- 36 飛 37 馬 同飛 38 馬 同飛 29 玉
- 39 飛 同玉 93 角 48 銀 同角成 29 玉
- 39 馬 同玉 93 角 48 銀 同角成 29 玉
- 39 馬 同玉 48 銀 29 玉 38 銀 まで 29 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔変化〕

- 初手 36 飛は 38 馬左、同飛、29 玉、39 飛、同玉、37 飛（69 飛は 59 銀、同飛、同馬、93 角、48 銀、同角成以下）、38 馬、同飛以下作意順に還元して 27 手

- ・初手 37 飛は 38 馬左、同飛、29 玉、39 飛、同玉、36 飛（69 飛は 59 銀、同飛、同馬、93 角、48 銀、同角成以下）、38 馬、同飛以下作意順に還元して 27 手
- ・3 手目 36 飛は 38 馬左、同飛、29 玉、39 飛（59 飛は 39 馬、同飛まで）、同玉、59 飛、同馬、93 角、48 銀、同角成以下
- ・5 手目 36 飛は 38 馬、同飛、29 玉、39 飛、同玉、93 角、48 銀、同角成以下
- ・15 手目 84～48 角は 29 玉、(92～47) 角、38 合、同角まで

#### 【紛れ】

- ・16 手目 84～57 銀は 48 角以下不詰

#### 【作者のコメント】

初形の攻方飛と受方馬を持駒銀 2 枚に替えるという筋書き。

導入 6 手の変化紛れは収穫である反面、作意順以外ほぼ詰み筋がないのでかえって最長手順探しになってしまった感も否めませんが、出発点（プチ持駒変換）から形も内容もややこしくしたくなかったのも、自分としてはベスト図です。

#### 【解説】

盤上の飛が持駒の角になり、持駒の角が銀になる、ストーリー性の強い作品。

本局は飛を縦に使うか横に使うか迷います。結論から言うと、縦から王手するより横から王手する方が手数を稼げるので、横から王手する 69 飛を選ぶわけですが、この変化の読み切りが本局最大の難所でしょう。このとき、銀合が入るのが手順に統一感を与えているのも見逃せません。攻方から見ると冒頭 6 手は 67 飛の消去で、これによって手数を稼いでいるわけです。

67 飛が消えた後、攻方はやむを得ず 36 飛としますが、それに対して馬を押し売りするのが、受方の好手。攻方が 2 枚角を持駒にした 14 手目で序奏が終わり、15 手目から本局の主部である角から銀への変換が始まります。

ここで角を 93 に遠打するのも、やはり攻方にとっては手数稼ぎ。成れない位置から王手すると、玉を 29 に逃げられて早詰となります。角

が成れば 29 玉とされても 39 角成のタダ捨てが可能なので、不詰に持ち込むことができますというわけです。従って、受方は遠打できる角を遠打できない銀に置き換えて、自ら詰むように局面を誘導します。これが角から銀への持駒変換が成立する理由です。

角が尽き、銀だけになると、もう遠打はできません。攻方は仕方なく銀を並べて、詰めてしまうこととなります。

実を言うと本局に登場する角から銀への持駒変換は、筆者には見覚えのある手順でした。

2007 年 4 月 27 日、北村太路氏からメールで Worst1.exe が誤った解を返す作の報告があり、それが本局の 14 手目が終わった局面と同一だったのです。

その後 Worst1.exe も修正され、正しく解析できるようになったので、いつか発表されると思っていたのですが、結局未発表のままでした。おそらく良い序奏を付けるためストックしていたのでしょう。

本局が未発表作と一致したことは、まったくの偶然で、作者は気にする必要はありません。序奏も十分に練られており、申し分のない完成度の作品になっていると思います。もちろん解答者からも大好評でした。

#### 【短評】

##### 一乗谷酔象さん

馬を消してから角の遠打と銀合の粘りが面白い。37～59 の馬のラインを崩さないのが解図のポイント。それに気づくまで手こずりました。

##### 占魚亭さん

銀合&馬の移動合の統一性は勿論のこと、後半にリフレインも入るとは凄い！

##### 縫田光司さん

濃密な手順で大いに堪能しました。手順を実現させる構図の取り方が絶妙ですね。

##### たくぼんさん

上手く逆王手を利用しています。趣向的な順で好きです。

■ 95-14 一乗谷醉象氏作（正解2名）※実質1名！

「時は金なり2」

成禁非王手可天使詰 10697手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩2

受方持駒 なし

【ルール】

・天使詰（最長協力詰）

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

（補足）

- ・悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・手順中に同一局面があってはならない（初形を含む）
- ・目的が「詰」でない場合、上記「詰」をその目的に読み替える

・成禁

手順中に成る手があってはならない。

（補足）

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

・非王手可

攻方に王手の義務がない。

（王手をしても良い）

【解答】

☆解答を記述する前に、略記のための記号を定義しておきます。Wやwで始まる記号は手番を変更しないもの、Pやpで始まる記号は手番を変更するもので、それぞれWait（手数稼ぎ）とPass（手渡し）と考えてください。

〔略記号定義〕

W1=「92金 89金 81金 99金 91金 89金  
92金 99金 81金 89金」

W2=「99金 91金 89金 92金 99金 81金  
89金 91金 99金 92金」

W3=「81金 89金 91金 99金 92金 89金  
81金 99金 91金 89金」

W4=「99金 81金 89金 91金 99金 92金  
89金 81金 99金 91金」

W5=「99金 92金 89金 81金 99金 91金  
89金 92金 99金 81金」

W6=「91金 99金 92金 89金 81金 99金  
91金 89金 92金 99金」

W7=「89金 81金 99金 91金 89金 92金  
99金 81金 89金 91金」

W8=「92金 99金 81金 89金 91金 99金  
92金 89金 81金 99金」

W9=「89金 91金 99金 92金 89金 81金  
99金 91金 89金 92金」

W10=「81金 99金 91金 89金 92金 99  
金 81金 89金 91金 99金」

W11=「91金 89金 92金 99金 81金 89金  
91金 99金 92金 89金」

W12=「89金 92金 99金 81金 89金 91  
金 99金 92金 89金 81金」

w1=「89金 91金」

w2=「81金 89金」

w3=「99金 81金」

w4=「91金 89金」

w5=「91金 99金」

w6=「81金 99金」

w7=「89金 81金」

w8=「99金 91金」

P1=「81金 89金 91金 99金 92金 89金  
81金 99金 91金 89金 92金」

P2=「81金 99金 91金 89金 92金 99金  
81金 89金 91金 99金 92金」

P3=「99金 92金 89金 81金 99金 91金  
89金 92金 99金 81金 89金」

P4=「99金 91金 89金 92金 99金 81金  
89金 91金 99金 92金 89金」

P5=「99金 81金 89金 91金 99金 92金  
89金 81金 99金 91金 89金」

P6=「91金 89金 92金 99金 81金 89金  
91金 99金 92金 89金 81金」

P7=「91金 99金 92金 89金 81金 99金  
91金 89金 92金 99金 81金」

P8=「89金 81金 99金 91金 89金 92金  
99金 81金 89金 91金 99金」

- P9=「89金 92金 99金 81金 89金 91金  
99金 92金 89金 81金 99金」  
P10=「89金 91金 99金 92金 89金 81金  
99金 91金 89金 92金 99金」  
P11=「92金 99金 81金 89金 91金 99金  
92金 89金 81金 99金 91金」  
P12=「92金 89金 81金 99金 91金 89金  
92金 99金 81金 89金 91金」  
p1=「81金 99金 91金」  
p2=「99金 91金 89金」  
p3=「99金 81金 89金」  
p4=「91金 89金 81金」  
p5=「91金 99金 81金」  
p6=「89金 81金 99金」  
p7=「89金 91金 99金」  
p8=「81金 89金 91金」

☆以下に適宜途中図と注釈を挟みながら全手順を記載します。略号を実際の手順に置き換えれば、記法による棋譜を得られます。ただし、本局は「成禁」なので手順中では「生」の表記を省略しています。

[詰手順]

W1 58歩

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 なし  
第11手目 58歩

☆受方に歩がないので、攻方は受方に歩を渡さねばなりません。金を互いに動かして手数を稼いだ後、58歩と打って歩を渡します。

W2 58歩

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 歩  
第22手目 58歩生

P1 11歩

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 なし  
第34手目 11歩

☆受方は貰った歩を1筋に設置。

P2 12歩

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 歩  
第46手目 12歩

☆この形が基本形です。

W3 19歩



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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 歩  
 第57手目 19歩

☆攻方は 19歩を徐々に 12歩に近づけます。

P3 18歩 P4 17歩 P5 16歩 P3 15歩  
 P4 14歩

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 歩  
 第117手目 14歩

W4 13歩

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 歩  
 第128手目 13歩

☆衝突直前で受方から歩を突くのがポイント。

### W1 13歩

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

攻方持駒 歩  
 受方持駒 歩  
 第139手目 13歩生

W2 11歩 P1 12歩 P2 13歩

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

攻方持駒 歩  
 受方持駒 歩  
 第174手目 13歩

☆基本形から歩が一段上がりました。

W3 19歩 P3 18歩 P4 17歩 P5 16歩  
 P3 15歩 W2 14歩

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 歩  
 第244手目 14歩

W3 14 歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第255手目 14歩

W5 11 歩 P6 12 歩 P7 13 歩 P6 14 歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第302手目 14歩

W6 19 歩 P8 18 歩 P9 17 歩 P10 16 歩  
W7 15 歩 W8 15 歩 W9 11 歩 P2 12 歩  
P1 13 歩 P2 14 歩 P1 15 歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第430手目 15歩

W10 19 歩 P9 18 歩 P10 17 歩 W7 16 歩  
W8 16 歩 W9 11 歩 P2 12 歩 P1 13 歩  
P2 14 歩 P1 15 歩 P2 16 歩 W3 19 歩  
P3 18 歩 W2 17 歩 W3 17 歩 W5 11 歩  
P6 12 歩 P7 13 歩 P6 14 歩 P7 15 歩  
P6 16 歩 P7 17 歩 W11 19 歩 W4 18 歩  
W1 18 歩 W2 11 歩 P1 12 歩 P2 13 歩  
P1 14 歩 P2 15 歩 P1 16 歩 P2 17 歩  
P1 18 歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第814手目 18歩生

☆同じ要領で受方の歩を前進させますが、八段目まで来るとこれ以上は進めません。ここで手を変えます。

W10 76 歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第825手目 76歩

☆7筋の歩を突いて局面を変えました。  
22手目と比べ、1筋での先手・後手の立場が入れ替わっています。従って、ここからは先手の歩が前進するパターンに入ります。

P9 19 歩 P10 18 歩

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第849手目 18歩

W7 11 歩 P11 12 歩 P12 13 歩 P11 14 歩  
 P12 15 歩 P11 16 歩 W1 17 歩 W2 17 歩  
 W3 19 歩 P3 18 歩 P4 17 歩

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第977手目 17歩

W4 11 歩 P12 12 歩 P11 13 歩 P12 14 歩  
 P11 15 歩 W1 16 歩 W2 16 歩 W3 19 歩  
 P3 18 歩 P4 17 歩 P5 16 歩 W5 11 歩  
 P6 12 歩 P7 13 歩 P6 14 歩 W6 15 歩  
 W7 15 歩 W8 19 歩 P10 18 歩 P8 17 歩  
 P9 16 歩 P10 15 歩 W7 11 歩 P11 12 歩  
 P12 13 歩 W8 14 歩 W9 14 歩 W10 19 歩  
 P9 18 歩 P10 17 歩 P8 16 歩 P9 15 歩  
 P10 14 歩 W7 11 歩 P11 12 歩 W1 13 歩  
 W2 13 歩 W3 19 歩 P3 18 歩 P4 17 歩  
 P5 16 歩 P3 15 歩 P4 14 歩 P5 13 歩  
 W5 11 歩 W11 12 歩 W4 12 歩 W1 19 歩  
 P4 18 歩 P5 17 歩 P3 16 歩 P4 15 歩  
 P5 14 歩 P3 13 歩 P4 12 歩

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第1617手目 12歩生

☆先手の歩が二段目に到着。  
 行き止まりなので手を変えます。

P5 75 歩

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第1629手目 75歩

☆ここで再び先後の立場が入れ替わります。

W5 11 歩 P6 12 歩

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第1652手目 12歩

W6 19歩 P8 18歩 P9 17歩 P10 16歩  
P8 15歩 P9 14歩 W9 13歩 W10 13歩  
W12 11歩 P7 12歩 P6 13歩 W6 19歩  
P8 18歩 P9 17歩 P10 16歩 P8 15歩  
W12 14歩 W6 14歩 W7 11歩 P11 12歩  
P12 13歩 P11 14歩 W1 19歩 P4 18歩  
P5 17歩 P3 16歩 W2 15歩 W3 15歩  
W5 11歩 P6 12歩 P7 13歩 P6 14歩  
P7 15歩 W11 19歩 P5 18歩 P3 17歩  
W2 16歩 W3 16歩 W5 11歩 P6 12歩  
P7 13歩 P6 14歩 P7 15歩 P6 16歩  
W6 19歩 P8 18歩 W12 17歩 W6 17歩  
W7 11歩 P11 12歩 P12 13歩 P11 14歩  
P12 15歩 P11 16歩 P12 17歩 W8 19歩  
W9 18歩 W10 18歩 W12 11歩 P7 12歩  
P6 13歩 P7 14歩 P6 15歩 P7 16歩  
P6 17歩 P7 18歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第2420手目 18歩生

☆後手の歩が八段目に到着しました。

**W11 74歩**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第2431手目 74歩

P5 19歩 P3 18歩 W2 11歩 P1 12歩  
P2 13歩 P1 14歩 P2 15歩 P1 16歩  
W10 17歩 W12 17歩 W6 19歩 P8 18歩  
P9 17歩 W9 11歩 P2 12歩 P1 13歩  
P2 14歩 P1 15歩 W10 16歩 W12 16歩  
W6 19歩 P8 18歩 P9 17歩 P10 16歩  
W7 11歩 P11 12歩 P12 13歩 P11 14歩  
W1 15歩 W2 15歩 W3 19歩 P3 18歩  
P4 17歩 P5 16歩 P3 15歩 W2 11歩  
P1 12歩 P2 13歩 W3 14歩 W5 14歩  
W11 19歩 P5 18歩 P3 17歩 P4 16歩  
P5 15歩 P3 14歩 W2 11歩 P1 12歩  
W10 13歩 W12 13歩 W6 19歩 P8 18歩  
P9 17歩 P10 16歩 P8 15歩 P9 14歩  
P10 13歩 W7 11歩 W8 12歩 W9 12歩  
W10 19歩 P9 18歩 P10 17歩 P8 16歩  
P9 15歩 P10 14歩 P8 13歩 P9 12歩

☆しばらく同じパターンが続きます。

**P10 73歩**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第3235手目 73歩生

W7 11歩 P11 12歩 W1 19歩 P4 18歩  
P5 17歩 P3 16歩 P4 15歩 P5 14歩  
W5 13歩 W11 13歩 W4 11歩 P12 12歩  
P11 13歩 W1 19歩 P4 18歩 P5 17歩  
P3 16歩 P4 15歩 W4 14歩 W1 14歩  
W2 11歩 P1 12歩 P2 13歩 P1 14歩  
W10 19歩 P9 18歩 P10 17歩 P8 16歩  
W12 15歩 W6 15歩 W7 11歩 P11 12歩  
P12 13歩 P11 14歩 P12 15歩 W8 19歩  
P10 18歩 P8 17歩 W12 16歩 W6 16歩  
W7 11歩 P11 12歩 P12 13歩 P11 14歩  
P12 15歩 P11 16歩 W1 19歩 P4 18歩

W4 17歩 W1 17歩 W2 11歩 P1 12歩  
 P2 13歩 P1 14歩 P2 15歩 P1 16歩  
 P2 17歩 W3 19歩 W5 18歩 W11 18歩  
 W4 11歩 P12 12歩 P11 13歩 P12 14歩  
 P11 15歩 P12 16歩 P11 17歩 P12 18歩  
 W8 **72歩**

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

攻方持駒 歩  
 受方持駒 歩  
 第4037手目 72歩生

P10 19歩 P8 18歩 W12 11歩 P7 12歩  
 P6 13歩 P7 14歩 P6 15歩 P7 16歩  
 W11 17歩 W4 17歩 W1 19歩 P4 18歩  
 P5 17歩 W5 11歩 P6 12歩 P7 13歩  
 P6 14歩 P7 15歩 W11 16歩 W4 16歩  
 W1 19歩 P4 18歩 P5 17歩 P3 16歩  
 W2 11歩 P1 12歩 P2 13歩 P1 14歩  
 W10 15歩 W12 15歩 W6 19歩 P8 18歩  
 P9 17歩 P10 16歩 P8 15歩 W12 11歩  
 P7 12歩 P6 13歩 W6 14歩 W7 14歩  
 W8 19歩 P10 18歩 P8 17歩 P9 16歩  
 P10 15歩 P8 14歩 W12 11歩 P7 12歩  
 W11 13歩 W4 13歩 W1 19歩 P4 18歩  
 P5 17歩 P3 16歩 P4 15歩 P5 14歩  
 P3 13歩 W2 11歩 W3 12歩 W5 12歩  
 W11 19歩 P5 18歩 P3 17歩 P4 16歩  
 P5 15歩 P3 14歩 P4 13歩 P5 12歩

☆これまで7筋の歩を突いて手数稼ぎをしてきましたが、もうこれ以上歩は突けません。今度は8筋で手数を稼ぐことになります。まずは香先を止めている桂を跳ねます。

**P3 73 桂**

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

攻方持駒 歩  
 受方持駒 歩  
 第4841手目 73桂生

W2 11歩 P1 12歩 W10 19歩 P9 18歩  
 P10 17歩 P8 16歩 P9 15歩 P10 14歩  
 W7 13歩 W8 13歩 W9 11歩 P2 12歩  
 P1 13歩 W10 19歩 P9 18歩 P10 17歩  
 P8 16歩 P9 15歩 W9 14歩 W10 14歩  
 W12 11歩 P7 12歩 P6 13歩 P7 14歩  
 W11 19歩 P5 18歩 P3 17歩 P4 16歩  
 W4 15歩 W1 15歩 W2 11歩 P1 12歩  
 P2 13歩 P1 14歩 P2 15歩 W3 19歩  
 P3 18歩 P4 17歩 W4 16歩 W1 16歩  
 W2 11歩 P1 12歩 P2 13歩 P1 14歩  
 P2 15歩 P1 16歩 W10 19歩 P9 18歩  
 W9 17歩 W10 17歩 W12 11歩 P7 12歩  
 P6 13歩 P7 14歩 P6 15歩 P7 16歩  
 P6 17歩 W6 19歩 W7 18歩 W8 18歩  
 W9 11歩 P2 12歩 P1 13歩 P2 14歩  
 P1 15歩 P2 16歩 P1 17歩 P2 18歩  
 ☆桂がいなくなったので香を動かします。

**W3 85 香**

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

攻方持駒 歩  
 受方持駒 歩  
 第5643手目 85香

P3 19歩 P4 18歩 W4 11歩 P12 12歩  
P11 13歩 P12 14歩 P11 15歩 P12 16歩  
W8 17歩 W9 17歩 W10 19歩 P9 18歩  
P10 17歩 W7 11歩 P11 12歩 P12 13歩  
P11 14歩 P12 15歩 W8 16歩 W9 16歩  
W10 19歩 P9 18歩 P10 17歩 P8 16歩  
W12 11歩 P7 12歩 P6 13歩 P7 14歩  
W11 15歩 W4 15歩 W1 19歩 P4 18歩  
P5 17歩 P3 16歩 P4 15歩 W4 11歩  
P12 12歩 P11 13歩 W1 14歩 W2 14歩  
W3 19歩 P3 18歩 P4 17歩 P5 16歩  
P3 15歩 P4 14歩 W4 11歩 P12 12歩  
W8 13歩 W9 13歩 W10 19歩 P9 18歩  
P10 17歩 P8 16歩 P9 15歩 P10 14歩  
P8 13歩 W12 11歩 W6 12歩 W7 12歩  
W8 19歩 P10 18歩 P8 17歩 P9 16歩  
P10 15歩 P8 14歩 P9 13歩 P10 12歩  
P8 **84香**

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 歩  
第6447手目 84香

W12 11歩 P7 12歩 W11 19歩 P5 18歩  
P3 17歩 P4 16歩 P5 15歩 P3 14歩  
W2 13歩 W3 13歩 W5 11歩 P6 12歩  
P7 13歩 W11 19歩 P5 18歩 P3 17歩  
P4 16歩 P5 15歩 W5 14歩 W11 14歩  
W4 11歩 P12 12歩 P11 13歩 P12 14歩  
W8 19歩 P10 18歩 P8 17歩 P9 16歩  
W9 15歩 W10 15歩 W12 11歩 P7 12歩  
P6 13歩 P7 14歩 P6 15歩 W6 19歩  
P8 18歩 P9 17歩 W9 16歩 W10 16歩  
W12 11歩 P7 12歩 P6 13歩 P7 14歩  
P6 15歩 P7 16歩 W11 19歩 P5 18歩  
W5 17歩 W11 17歩 W4 11歩 P12 12歩  
P11 13歩 P12 14歩 P11 15歩 P12 16歩  
P11 17歩 W1 19歩 W2 18歩 W3 18歩

W5 11歩 P6 12歩 P7 13歩 P6 14歩  
P7 15歩 P6 16歩 P7 17歩 P6 18歩  
W6 **83香**

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 歩  
第7249手目 83香生

P8 19歩 P9 18歩 W9 11歩 P2 12歩  
P1 13歩 P2 14歩 P1 15歩 P2 16歩  
W3 17歩 W5 17歩 W11 19歩 P5 18歩  
P3 17歩 W2 11歩 P1 12歩 P2 13歩  
P1 14歩 P2 15歩 W3 16歩 W5 16歩  
W11 19歩 P5 18歩 P3 17歩 P4 16歩  
W4 11歩 P12 12歩 P11 13歩 P12 14歩  
W8 15歩 W9 15歩 W10 19歩 P9 18歩  
P10 17歩 P8 16歩 P9 15歩 W9 11歩  
P2 12歩 P1 13歩 W10 14歩 W12 14歩  
W6 19歩 P8 18歩 P9 17歩 P10 16歩  
P8 15歩 P9 14歩 W9 11歩 P2 12歩  
W3 13歩 W5 13歩 W11 19歩 P5 18歩  
P3 17歩 P4 16歩 P5 15歩 P3 14歩  
P4 13歩 W4 11歩 W1 12歩 W2 12歩  
W3 19歩 P3 18歩 P4 17歩 P5 16歩  
P3 15歩 P4 14歩 P5 13歩 P3 12歩

☆ 8筋の駒を動かして手数稼ぎをしてきましたが、それも限界に達しましたが、今度は9筋で手数を稼ぐことになります。まずは香先を止めている桂を跳ねます。

P4 **84桂**

		銀		王		銀			一
金	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	二
歩	香	桂							三
香	桂		桂	桂					四
香									五
									六
香									七
糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	八
	丿	灑		灑					九

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第8053手目 84桂

W4 11歩 P12 12歩 W8 19歩 P10 18歩  
 P8 17歩 P9 16歩 P10 15歩 P8 14歩  
 W12 13歩 W6 13歩 W7 11歩 P11 12歩  
 P12 13歩 W8 19歩 P10 18歩 P8 17歩  
 P9 16歩 P10 15歩 W7 14歩 W8 14歩  
 W9 11歩 P2 12歩 P1 13歩 P2 14歩  
 W3 19歩 P3 18歩 P4 17歩 P5 16歩  
 W5 15歩 W11 15歩 W4 11歩 P12 12歩  
 P11 13歩 P12 14歩 P11 15歩 W1 19歩  
 P4 18歩 P5 17歩 W5 16歩 W11 16歩  
 W4 11歩 P12 12歩 P11 13歩 P12 14歩  
 P11 15歩 P12 16歩 W8 19歩 P10 18歩  
 W7 17歩 W8 17歩 W9 11歩 P2 12歩  
 P1 13歩 P2 14歩 P1 15歩 P2 16歩  
 P1 17歩 W10 19歩 W12 18歩 W6 18歩  
 W7 11歩 P11 12歩 P12 13歩 P11 14歩  
 P12 15歩 P11 16歩 P12 17歩 P11 18歩  
 W1 **96香**

		金	銀		王		銀		一
	歩	歩	歩		歩	歩	歩		二
歩	香	桂							三
香	桂		桂	桂					四
香									五
香									六
									七
糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	八
	丿	灑		灑					九

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第8855手目 96香

☆遂に香まで動かしてしまいました。今まで同様の手数稼ぎができるのはこれが最後です。

P4 19歩 P5 18歩 W5 11歩 P6 12歩  
 P7 13歩 P6 14歩 P7 15歩 P6 16歩  
 W6 17歩 W7 17歩 W8 19歩 P10 18歩  
 P8 17歩 W12 11歩 P7 12歩 P6 13歩  
 P7 14歩 P6 15歩 W6 16歩 W7 16歩  
 W8 19歩 P10 18歩 P8 17歩 P9 16歩  
 W9 11歩 P2 12歩 P1 13歩 P2 14歩  
 W3 15歩 W5 15歩 W11 19歩 P5 18歩  
 P3 17歩 P4 16歩 P5 15歩 W5 11歩  
 P6 12歩 P7 13歩 W11 14歩 W4 14歩  
 W1 19歩 P4 18歩 P5 17歩 P3 16歩  
 P4 15歩 P5 14歩 W5 11歩 P6 12歩  
 W6 13歩 W7 13歩 W8 19歩 P10 18歩  
 P8 17歩 P9 16歩 P10 15歩 P8 14歩  
 P9 13歩 W9 11歩 W10 12歩 W12 12歩  
 W6 19歩 P8 18歩 P9 17歩 P10 16歩  
 P8 15歩 P9 14歩 P10 13歩 P8 12歩  
 P9 **92歩**

		金	銀		王		銀		一
歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	二
	香	桂							三
香	桂		桂	桂					四
香									五
香									六
									七
糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	八
丿		灑		灑					九

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

第9659手目 92歩生

☆遂に一段目の金の稼働範囲を狭める禁断の92歩を突かざるを得なくなりました。その代わりに9筋の一つ空き枡ができたので、これで最後の一仕事を行います。1筋の歩の折衝のパターンは変わりませんが、金繰りで稼げる手数が減ったので、略記の文字数は同じでも、手数は短くなっています。

w1 11歩 p12 12歩 w2 19歩 p2 18歩  
 p3 17歩 p2 16歩 p3 15歩 p2 14歩  
 w3 13歩 w4 13歩 w3 11歩 p4 12歩  
 p5 13歩 w4 19歩 p3 18歩 p2 17歩



p3 16 步 p2 15 步 w3 14 步 w4 14 步  
w3 11 步 p4 12 步 p5 13 步 p4 14 步  
w5 19 步 p6 18 步 p7 17 步 p6 16 步  
w1 15 步 w6 15 步 w1 11 步 p12 12 步  
p8 13 步 p12 14 步 p8 15 步 w6 19 步  
p7 18 步 p6 17 步 w1 16 步 w6 16 步  
w1 11 步 p12 12 步 p8 13 步 p12 14 步  
p8 15 步 p12 16 步 w2 19 步 p2 18 步  
w3 17 步 w4 17 步 w3 11 步 p4 12 步  
p5 13 步 p4 14 步 p5 15 步 p4 16 步  
p5 17 步 w4 19 步 w3 18 步 w4 18 步  
w3 11 步 p4 12 步 p5 13 步 p4 14 步  
p5 15 步 p4 16 步 p5 17 步 p4 18 步  
w5 **93 香**

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

攻方持駒 步

受方持駒 步

第9909手目 93香生

p6 19 步 p7 18 步 w7 11 步 p5 12 步  
p4 13 步 p5 14 步 p4 15 步 p5 16 步  
w4 17 步 w3 17 步 w4 19 步 p3 18 步  
p2 17 步 w3 11 步 p4 12 步 p5 13 步  
p4 14 步 p5 15 步 w4 16 步 w3 16 步  
w4 19 步 p3 18 步 p2 17 步 p3 16 步  
w8 11 步 p8 12 步 p12 13 步 p8 14 步  
w6 15 步 w1 15 步 w6 19 步 p7 18 步  
p6 17 步 p7 16 步 p6 15 步 w1 11 步  
p12 12 步 p8 13 步 w6 14 步 w1 14 步  
w6 19 步 p7 18 步 p6 17 步 p7 16 步  
p6 15 步 p7 14 步 w7 11 步 p5 12 步  
w4 13 步 w3 13 步 w4 19 步 p3 18 步  
p2 17 步 p3 16 步 p2 15 步 p3 14 步  
p2 13 步 w3 11 步 w4 12 步 w3 12 步  
w4 19 步 p3 18 步 p2 17 步 p3 16 步  
p2 15 步 p3 14 步 p2 13 步 p3 12 步  
p2 **94 香**

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

攻方持駒 步

受方持駒 步

第10161手目 94香

w3 11 步 p4 12 步 w5 19 步 p6 18 步  
p7 17 步 p6 16 步 p7 15 步 p6 14 步  
w1 13 步 w6 13 步 w1 11 步 p12 12 步  
p8 13 步 w6 19 步 p7 18 步 p6 17 步  
p7 16 步 p6 15 步 w1 14 步 w6 14 步  
w1 11 步 p12 12 步 p8 13 步 p12 14 步  
w2 19 步 p2 18 步 p3 17 步 p2 16 步  
w3 15 步 w4 15 步 w3 11 步 p4 12 步  
p5 13 步 p4 14 步 p5 15 步 w4 19 步  
p3 18 步 p2 17 步 w3 16 步 w4 16 步  
w3 11 步 p4 12 步 p5 13 步 p4 14 步  
p5 15 步 p4 16 步 w5 19 步 p6 18 步  
w1 17 步 w6 17 步 w1 11 步 p12 12 步  
p8 13 步 p12 14 步 p8 15 步 p12 16 步  
p8 17 步 w6 19 步 w1 18 步 w6 18 步  
w1 11 步 p12 12 步 p8 13 步 p12 14 步  
p8 15 步 p12 16 步 p8 17 步 p12 18 步  
w2 **95 香**

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

攻方持駒 步

受方持駒 步

第10411手目 95香

☆これで9筋は完全に行き詰まりです。  
しかし、まだ奥の手があり、あと1サイクル  
だけ1筋の折衝を行うことができます。

p2 19歩 p3 18歩 w8 11歩 p8 12歩  
p12 13歩 p8 14歩 p12 15歩 p8 16歩  
w6 17歩 w1 17歩 w6 19歩 p7 18歩  
p6 17歩 w1 11歩 p12 12歩 p8 13歩  
p12 14歩 p8 15歩 w6 16歩 w1 16歩  
w6 19歩 p7 18歩 p6 17歩 p7 16歩  
w7 11歩 p5 12歩 p4 13歩 p5 14歩  
w4 15歩 w3 15歩 w4 19歩 p3 18歩  
p2 17歩 p3 16歩 p2 15歩 w3 11歩  
p4 12歩 p5 13歩 w4 14歩 w3 14歩  
w4 19歩 p3 18歩 p2 17歩 p3 16歩  
p2 15歩 p3 14歩 w8 11歩 p8 12歩  
w6 13歩 w1 13歩 w6 19歩 p7 18歩  
p6 17歩 p7 16歩 p6 15歩 p7 14歩  
p6 13歩 w1 11歩 w6 12歩 w1 12歩  
w6 19歩 p7 18歩 p6 17歩 p7 16歩  
p6 15歩 p7 14歩 p6 13歩 p7 12歩  
**p6 53歩**

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩  
第10663手目 53歩

☆攻方の歩を5筋に打ってしまったため、もう  
1筋での歩の折衝はできません。ここからは  
受方の歩で手数を稼いで終わりになります。

w1 11歩 p12 12歩 p8 13歩 p12 14歩  
p8 15歩 p12 16歩 p8 17歩 p12 18歩  
w2 52歩 まで 10697手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩

【作者のコメント】

「時は金なり」修正図手順が参考になるので、  
多数の解答を期待しますが・・・

【解説】

本局は今年6月「第46回神無一族の氾濫」で  
登場した「時は金なり」(成禁非王手可天使詰  
1133手)の上位バージョンにあたります。本誌  
読者の皆さんは詰パラ誌もご覧になっていると  
思いますが、ここではその修正図を紹介します。

【参考図1】

一乗谷酔象「時は金なり」(修正図)

成禁非王手可天使詰 1111手

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

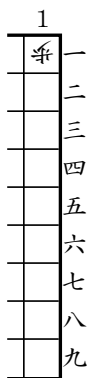
攻方持駒 歩2  
受方持駒 なし

「時は金なり」は残念ながら余詰でしたが、  
上の修正図は市村道生氏指摘の余詰順も取り入  
れたものになっています。

今回の「時は金なり2」は、この「時は金なり」の約 10 倍もの長手数を実現しているわけですが、それは一体どのような仕組みによるものでしょう？

せっかくですので、「時は金なり」から遡り、作者が「歩問題」と呼称した、大元の図から説明しましょう。

〔参考図 2〕「歩問題」原理図



双方持駒：歩

上図で、1 筋のみを使い「成禁」「同一局面禁」「パス可」の条件下でどれだけ手数を伸ばせるか。これが「歩問題」です。

既に「時は金なり」をご覧になった方は分かると思いますが、

- ・先手は歩を最下段に打つ
- ・先手は歩を進める
- ・一マス分の距離に接近したところで、後手が歩を突き出して取らせる
- ・後手は自陣の最下段に歩を打つ
- ・それを進める
- ・後手は歩を取り返す

このサイクルを繰り返すことで、同一局面を避けながら、徐々に後手の歩を前進させていくことで、最長手数を実現します。

これを元に攻守双方の金繰りを絡めたのが「時は金なり」です。この作品では、先手の金は 3 手分動くことができ、後手の金は 2 手分動くことができます。最小公倍数の原理で 1 サイクル 6 手。これに「手番」の要素が加わるので、1 サイクル 12 手となります。従って単に手待ちの場合は 10 手でサイクルを中断し、手渡し（パス）の場合は 11 手でサイクルを中断します。つまり歩問題の約 10 倍の手数になるわけ

です。

そして今回の「時は金なり2」は「時は金なり」の機構を何度も繰り返す仕組みになっています。後手の歩が行ける所まで行き着いたら、今度は別の筋の配置を少し動かします。すると、今度は先手と後手の立場を入れ替えた「裏・歩問題」を行って手数稼ぎをするわけです。「表・歩問題」と「裏・歩問題」の手数はほぼ等しく（局面を変えていくのは常に攻方なので、厳密には「表」と「裏」の手数は微妙に異なります）、局面変化の分だけ「時は金なり」が繰り返されたこととなります。

局面変化の鍵は、順番がきっちり決まっています。

- ・ 7 筋の歩を 72 まで一つずつ進める
- ・ 8 筋の桂を 73 に跳ぶ
- ・ 8 筋の香を 83 まで一つずつ進める
- ・ 9 筋の桂を 84 に跳ぶ
- ・ 9 筋の香を一つ進める

この順番で攻方駒の位置を変えるのが最長で、順番を間違えると、手数が短くなってしまいます。

ただし、上の一連の手順を終えると、それで作品全体も終わりとなるわけではありません。

9 筋の香を一つ進めた後、92 歩と指して手を継続するのです。金の可動域が減るので 1 サイクルの手数は大幅に少なくなるのですが、「歩問題」の構造は維持したまま、手を進めることができるのです。

これは市村道生氏指摘の余詰解の一つを作意に取り入れたもので、氏の貴重な貢献を上手に活かしています。機械検討はできない作品では、作品が完成に至るまでには解答者の力も欠かせません。

本局の解説は以上ですが、これで話が終わったわけではありません。この系列の問題にはまだ「輪廻の歩」という続きがあるからです。

「時は金なり2」の解を参考に、「輪廻の歩」にもぜひ解答をお寄せください。

## 【短評】

### Pontamon さん

初トライでは 30 手足りず。

▲53 歩を打ったあとの△11 歩～△18 歩不成の 30 手が抜けていました。

☆本局で作者以外の唯一の正解者は Pontamon さんでした。お見事です。

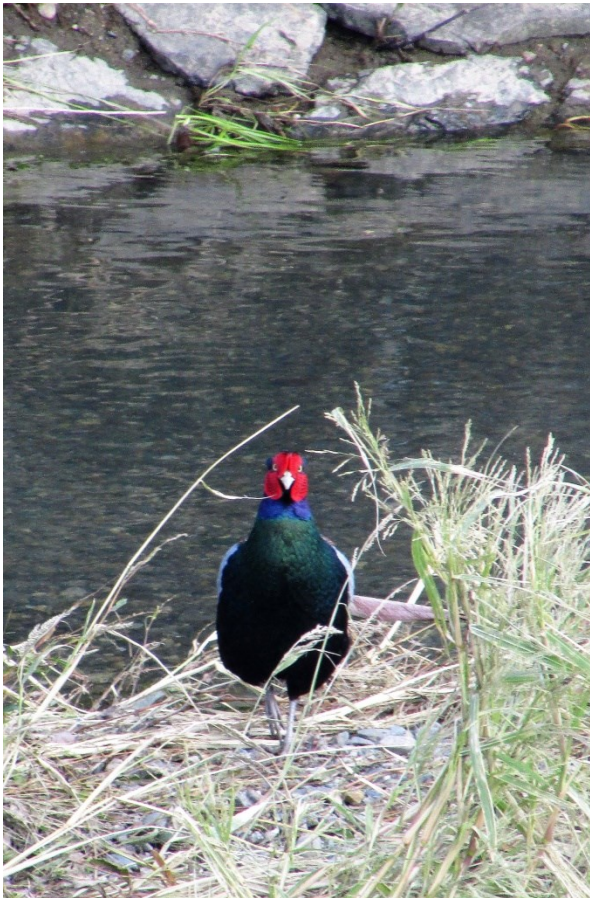
### たくぼんさん（※無解）

解けたと思って手数を数えたら 10297 手。

何かの順が抜けているんですね。

見直す時間が取れませんでした。

☆解説でも少し触れましたが、歩の折衝が行き詰まったとき、手を変えるのは常に攻方なので、手番の関係で受方が歩を前に進めていく「表」と、攻方が歩を前に進めていく「裏」は微妙に手数違います。もしかしたら、その分の誤差が影響しているのではないのでしょうか？



## 【総評等】

### 変寝夢さん

そういえば最近変身系が少なかったりして。

☆今回は久々に「安南」が出題されましたね。慣れ親しんだルールの作が出題されると、何だか少し安心します。Orphan（飢）や Friend（響）を性能変化系に分類することも可能ですが、これらはまだ馴染みが薄いですね。

### 縫田光司さん

今回は出題作たちを見て早々に全問解答を諦めましたが、あと 1, 2 問は解けるとよかったなあと思っています。個人的には 6 番の作意がとても気になります。

### 詰ガエルさん

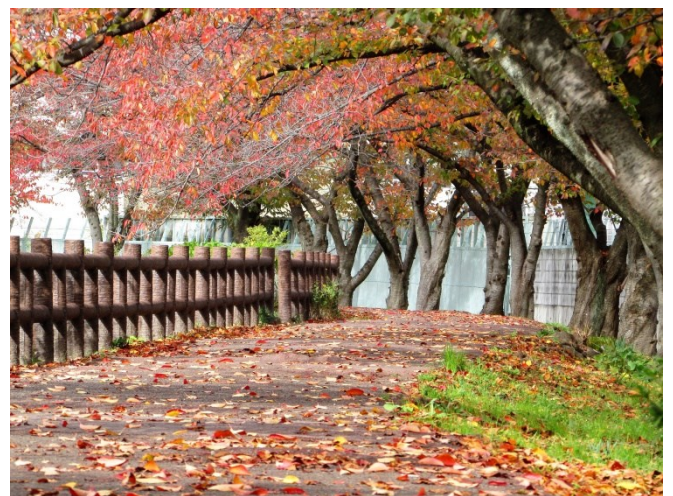
今回は解く時間が全然とれませんでした。皆勤記録を絶ちたくなかったのですが、何とか一問だけ解けたので事なきを得ました。

### たくぼんさん

なかなか思うように解図の時間が取れませんでした。

☆筆者も今回の結果稿作成には苦労しました。結構早くから準備を始めたつもりだったのですが、どうしても完成はぎりぎりになってしまいますね。来月は特別出題分もあるので、更に大変になりそうです。

以上



# フェアリー版くるくる作品展 7

たくぼん

くるくる 13 神無太郎作

協力自玉スタイルメイト 48手

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

持駒 n歩15

-ルール説明-

### 【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。

### 【中立駒】（「」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（詳しくは WFP 作品展のルール説明をご覧ください）

22n歩 同 n角 31n角成 13n馬 22n歩 31玉  
 21n歩生 14n馬 32n歩 41玉 31n歩生 15n馬  
 42n歩 51玉 41n歩生 16n馬 52n歩 61玉  
 51n歩生 17n馬 62n歩 71玉 61n歩生 18n馬  
 72n歩 81玉 71n歩生 19n馬 82n歩 91玉  
 81n歩生 29n馬 92n馬 同玉 93n歩 同玉  
 94n歩 同玉 95n歩 同玉 96n歩 同玉  
 97n歩 同玉 98n歩 同玉 99n歩 同玉 まで  
 48手

作者

42手の方は合駒の余地なし、48手の方は合駒している暇は（たぶん）ないので、積極的な意味はありません。

### 最終図

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

持駒 なし

☆解答を1ヶ月延長しましたが新たな解答者は無く解答者1名と寂しい結果となりました。序の入り方がちょっと紛らわしいですが1段目への歩生+1筋の駒消去に気付けば筋は分ると思ったのですが難しかったのかアピール不足か作者には申し訳なく思います。是非盤面に並べて見て欲しい1作です。

橋本孝治

手数不足になりそうで、駒を消さない「31n角成 13n馬」の2手が難しいですが、そこを過ぎれば狙いが見えてきました。一段目に歩が並ぶ様は壮観で、まるで安南詰を見ているようです。

### 【総評】

橋本孝治

くるくる12は本当に易しかったですが、中立駒の手筋があまり知られていない現状では、くるくる13は割と手ごわいと思います。

また、気になったのが受方持駒の設定が明確にされていないことですね。「受方持駒なし」なのか「残り全部」なのか、はたまた「すべての使用駒を中立駒としたときの残り全部」なのか…多分合駒は出てこないだろうと思ったのですが、「もしかしたら合駒絡みかも」という考えがしばしば頭をよぎって、結構解図の妨げになりました。

☆これが解答者減の理由となったのであれば申し訳なく思います。

# 推理将棋第 1 1 5 回出題解説

担当：NAO

出題：平成 29 年 9 月 16 日  
 解答締切：平成 29 年 10 月 10 日

9 月出題の第 1 1 5 回は 1 4 名から解答いただきました。解答者数減りましたが、ヒントが足らなかったか・・・

\*\*\*\*\*

## 1 1 5-1 初級 NAO 作

端に成る

9 手

「9 手で詰ませたって。どんな将棋だった？」  
 「端に成る手があったね。3 回目の王手、2 段目に銀を打つ手が決め手だったよ」

(条件)

- ・9 手で詰んだ
- ・端に成る手があった
- ・3 回目の王手は 2 段目に銀を打つ手だった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 NAO)

3 回王手の掛け方を推理しよう。

追加ヒント

端に成る手は 5 手目。成るのは何処か？

\*\*\*\*\*

## 推理将棋 1 1 5-1 解答

▲ 7 六歩 △ 5 二金左 ▲ 3 三角不成 △ 4 二銀  
 ▲ 1 五角成 △ 3 三銀 ▲ 同 馬 △ 4 一玉  
 ▲ 3 二銀 まで 9 手。

(条件)

- ・端に成る手 (5 手目 ▲ 15 角成) があった
- ・3 回目の王手は 2 段目に銀を打つ手 (▲ 33 角不成 ~ ▲ 33 同馬 ~ 9 手目 ▲ 32 銀) だった

詰上がり図

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

持駒 歩

本作は、タイトルとおりの「端に成る」手がテーマの短編です。後手銀の動きに意外性がありました。

・3 回の王手が必要。1 回目の王手 ▲ 33 角は必然として、2 回目は銀を取り、王手 3 回目に二段目銀打ちで詰む形を目指す。すなわち「△ 41 玉型 + ▲ 33 馬 + ▲ 32 銀」がぴったりの詰上がりとなる。2 手目は王手を残しながら 41 地点を空ける △ 52 金左。初手から「▲ 76 歩 △ 52 金左 ▲ 33 角不成」

・銀をどこで取るかが問題だが、33 地点で取ればよく、端に成る手は 15 地点に決定する。4 手目から「△ 42 銀 ▲ 15 角成 △ 33 銀 ▲ 同馬 △ 41 玉 ▲ 32 銀」まで。とどめは 32 地点に銀を打つ。

紛れ筋：42 地点で銀を取る手順「▲ 76 歩 △ XXXX ▲ 33 角不成 △ 42 銀 ▲ 同角不成 △ XX 玉」後手が 2 手目 △ 52 金左 ~ 6 手目 △ 41 玉と応じれば 7 手目以降、▲ 33 角成 ~ ▲ 32 銀の詰めがあっても 8 手目 △ 99 角成ができず端に成る手が入らない。また、7 手目 ▲ 15 角成や 8 手目 △ 99 角成を入れると 9 手で詰まない。

33 角から角の筋での 2 回の王手に止めの銀打ちを狙えば自然に解がわかるので初級としましたが、担当が想定したより難しく感じられた解答者が多かったようです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

NAO (作者) 「一瞬でも 99 角成に手が伸びて



もらえれば成功です」

小山邦明 「端成を後手の 99 角成と一瞬推理させる面白い条件でした」

斧間徳子 「一目、99 角成が出るのか思ったが、これは勘ぐり過ぎでした。2 度目の王手も早くかけたいので 5 手目にすぐ銀を取りたくなる。33 銀が妙手」

Pontamon 「トドメの銀打ちと 99 角成だと、あちらを立てればこちらが立たず。本筋の 33 銀がうまい手」

ほっと 「いったん遠ざかる 15 角成が面白い」

■ 99 角成を入れる手順もちよっと考えたいが、すぐ駄目とわかるはず。

竹野龍騎 「42 馬、62 玉、53 銀まで、と思いきや条件は 2 段目だった。この手順が頭に残ったためかヒントを見ても苦戦。33 銀が好手！」

諏訪冬葉 「角の成り場所は予想の範囲内でしたが銀を 33 で捨てる手に気づかず苦戦しました」

キリギリス 「3 三の角を一度 1 筋に移動して再び 3 三で銀を取るという手順が盲点でした」

小木敏弘 「後手銀が 2 度動くのが予想外で、大苦戦しました」

山下誠 「4 二銀から 3 三銀が見えず、これが最後まで残りました」

原岡望 「角を追いかけるのがみそ」

■ 9 手詰では同一地点の王手は珍しいかも。3 3 地点での王手 2 回が意表の展開でした。

RINTARO 「初級にしては難しかったです」

S.Kimura 「33 銀には気づいていたのですが、2 手目に 52 金左にしておく詰むことを見落としていました」

はなさかしろう 「解けてなるほど、マスターピースですね」

飯山修 「いくつもの非限定を一挙に消し去る端成」

■ 詰形は 9 手詰の応用ですので、強い限定が必要でした。"端に成る"がぴったり。

\*\*\*\*\*

正解：14 名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
キリギリスさん 小木敏弘さん 小山邦明さん  
諏訪冬葉さん 竹野龍騎さん はなさかしろう  
さん 原岡望さん ほっとさん Pontamon さん  
山下誠さん RINTARO さん

\*\*\*\*\*

1 1 5 - 2 中級 Pontamon 作  
タイガー (ダンシングクイーン B 面) 10 手

「懐かしい洋楽 BGM で将棋の研究かい。昨日の将棋はどうだった？」

「着手は 2 つの筋だけの将棋で 10 手で勝ったよ。同じ駒を続けて指すことはなかったよ」「ふ～ん」

「そうそう、3 手目以降は駒を斜めに動かす手だけだったね」

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 3 手目以降は駒を斜めに動かした
- ・ 着手は 2 つの筋だけで同じ駒の連続着手はなかった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 NAO)

詰み形と着手する筋を推理しよう。

追加ヒント

斜めに動ける生駒 5 種が動く。玉、角、金、銀ともう一つは何か？

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 1 5 - 2 解答 担当 NAO

▲ 3 六歩 △ 3 四歩 ▲ 4 八玉 △ 4 四角  
▲ 3 八金 △ 3 三桂 ▲ 3 七玉 △ 3 五角  
▲ 4 八銀 △ 4 五桂 まで 10 手。



(条件)

・3手目以降は駒を斜めに動かした(3手目から▲48玉(59) △44角(22) ▲38金(49) △33桂(21) ▲37玉(48) △35角(44) ▲48銀(39) △45桂(33))

・着手は2つの筋(3筋と4筋)だけで同じ駒の連続着手はなかった(先手:歩→玉→金→玉→銀、後手:歩→角→桂→角→桂)

詰上がり図

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

持駒 なし

本作は、"斜めの動き"がテーマの短編です。使える筋は2つだけなので比較的考えやすいでしょう。

・3手目以降の"斜め"に動ける駒は、玉、角、金、銀、桂の5種。最後まで持駒を打つ手がなく、同じ駒を続けて動かさないのが後手の攻めは2種以上の駒で攻めることになる。足の長い角と桂を使う攻めが早く、角と桂を2回づつ動かして吊し桂の詰みを狙う。初手と2手目は角桂を活用する3筋の歩突き。初手から「▲36歩 △34歩」

・2つの筋は3筋と4筋。先手玉は48経由で37地点に移動すれば吊し桂の形が見える。玉の斜め前は△35角で塞ぎ、玉の後方は先手の飛金銀で塞げばよい。3手目から「▲48玉 △44角 ▲38金 △33桂 ▲37玉 △35角 ▲48銀 △45桂」まで。

玉と金が斜めにステップを踏む 101-3 NAO 作「ダンシングクイーン」とは対照的に、アンサーソングでは斜めに動く駒5種が活躍しました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon(作者)「駒の斜め着手がテーマで、タイトルとは無関係。4筋:A、3筋:Bだと先後ともBABBAなので、ダンシングクイーン(101-3)のB面のタイガーをタイトルにしました」

小山邦明「桂馬は『斜め前方の1マス跳び越えた場所に動かすことができる』として斜めに動かせる駒の条件文に合致している駒として解答します。2手目までは歩の着手で、3手目以降の斜めに動かせる駒を、最初『角、金、銀、玉』で考えたのですが、同じ駒の連続着手が禁止なので5段目に来れる駒は角だけで、他の3つの駒は3段目までしかこれずこれで玉を詰ます事は無理だと判断し、桂馬も含める事にしました。タイガー(ダンシングクイーンB面)というタイトルは、ABBA(アバ)で3手目以降が、A(4筋)、B(3筋)、B(3筋)、A(4筋)で2手ずつの手順になっていると解釈しましたが、合っているでしょうか？」

■作者のコメント通り命名の推理も正解です。初手と2手目が3筋=B面です。

はなさかしろう「先手玉は7段目までしか上がれない、となると、後手は角桂ですか!簡条書きの条件は、・着手は2つの筋だけ/・先手も後手も連続で着手した駒はなかった、とした方が解釈が紛れにくいように思います」

飯山修「離れた2つの筋限定だとかなり難しくなるのでしょね」

ほっと「AABBAAAABB。101-3ダンシングクイーンと比較してみるのもまた一興」

斧間徳子「類似作に、おもちゃ箱 No.17-2(2008年)と詰パラ No.309(2016年)があるので新味はないですが、条件は前2作より秀逸」

小木敏弘「見事な角桂のコンビネーション」

諏訪冬葉「なぜか先手角を使用する順を考えて迷走。そういえばよく似た手順の問題作ってた(52-2 解答参照)」

■足の速い角桂の活用が鍵。

キリギリス「桂馬の動きはY字型という軌跡が頭の中にあり、「斜め」と考えていませんでした。(確かに始点と終点を考えると"斜め"に移動している)」

竹野龍騎「玉金銀の限定は少し面白い。『斜め』に桂の動きが含まれるのは共通認識？」

原岡望「桂の動きを斜めと言ってよいのか分かりませんが」

山下誠「桂馬は斜めに動ける？がOKならば、これで良いのですが・・・」

S.Kimura「桂馬が斜めに動くというのは違和感がありますが、どの2つの筋を使うのか分かっていなかったの、ヒントを見てもなかなか解けませんでした」

■桂の効きが"斜め"ということに違和感を感じられるかもしれませんが、"右か左に1路、前に2路"の動きは"斜め"に間違いありません。

\*\*\*\*\*

正解：13名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
キリギリスさん 小木敏弘さん 小山邦明さん  
諏訪冬葉さん 竹野龍騎さん はなさかしろうさん  
原岡望さん ほっとさん Pontamon さん  
山下誠さん

\*\*\*\*\*

115-3 上級 渡辺秀行 作  
連続移動

12手

「12手目に詰められて負けたんだって？」  
「うん。僕が11手目に駒を取ったのがその局の唯一の駒取だったんだけど、その手は僕が同じ駒を丁度4連続で動かす手だったんだよ」  
「へえ、相手はどんな感じに指してきたの？」  
「たった3つの駒を順に動かすだけだよ。最初の駒を連続で動かした後、次の駒を動かして、その後3つ目の駒を3連続で動かしたんだ」

(条件)

- ・12手で詰んだ
- ・唯一の駒取は11手目で、同一駒を丁度4連続で動かす着手だった
- ・後手は3つの駒ABC(異種か同種かは不問)をAABCCCの順に着手した。

\*\*\*\*\*

出題のことは(担当 NAO)

どの駒を動かすか。3つの後手駒と詰み形を推理しよう。

追加ヒント

トドメの駒(C)は飛。12手目飛の王手に対し、11手目にとった駒を合駒にできないのは何故か？

\*\*\*\*\*

推理将棋 115-3 解答 担当 NAO

▲6八飛 △3四歩 ▲5八玉 △3五歩  
▲5六歩 △6六角 ▲5五歩 △3二飛  
▲5四歩 △3四飛 ▲5三歩不成 △5四飛  
まで12手。

(条件)

- ・唯一の駒取は11手目で、同一駒を丁度4連続で動かす着手だった

(▲56歩～▲55歩～▲54歩～▲53歩不成)

- ・後手は3つの駒ABC(異種か同種かは不問)をAABCCCの順に着手した。

(A:33歩→△34歩～△35歩、B:22角→△66角、C:82飛→△32飛～△34飛～△54飛)

詰上がり図

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

持駒 歩

本作は、先手1枚、後手2枚の計3枚の駒の"連続着手"がテーマの短編です。攻め方は駒取りがなく飛角だけの攻めを考えればよいので上級でも易しめかと予想しました。しかしながら、着手地点のヒントが条件に入っておらず、先手玉の4連続着手にも誘われる紛れもあって一目で詰形が見えないと解図に苦労する作品となりました。

・後手は駒取りも打つ手もないので、足の速い駒を活用を図る。Aは当然歩。角道を空ける34歩～35歩の歩突き2回の後、Bは1手で先手陣に届く角。Cは3手で出陣できる飛に決め打ちする。

・駒取りが4連続着手する先手の1回のみが解図の鍵。先手は攻方の飛の玉手に合い効かずの形を作り協力すればよい。11手目に駒を取り、合駒の受けがありそうだが、それが歩であれば二歩禁で打てない形ができる。先手玉の位置は58地点が離し飛車で詰む形。玉の両脇を塞げばよい。68地点は自陣飛で、48地点は後手角の効きで塞ぐ。初手から「▲68飛 △34歩 ▲58玉 △35歩 ▲56歩 △66角」

・先手は58玉の後、5筋の歩を4連続して突き、後手は飛車を世に出して攻める。7手目から「▲55歩 △32飛 ▲54歩 △34飛 ▲53歩不成 △54飛」まで。11手目は不成で歩を取り12手目△54飛で合い効かずの詰み。

5筋の歩を4連続で突き進め▲53歩不成で歩を取った手が、最終△54飛を取ることもできず合駒も二歩禁でできない仕掛けを演出しました。終盤連続着手の攻防が楽しめる一局です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行(作者)「不成で取ることで、二歩のため合駒できなくなっているのがミソ。どの駒を動かすか決めてから考えると考えやすいかと思えます」

小山邦明「先手の4手連続着手を玉と考えると、逃げ場所がありすぎて難しいので、歩と考えたら詰み形がわかりました」

斧間徳子「難問。普通は4連続で動かす駒は玉だと思ってしまう。玉以外かも、と疑ったらす

ぐに解けたが、53歩生の味が実にいい」

Pontamon「第一感は中段玉。35の歩を玉で取り24馬や44馬の両王手では届かない。歩合いや最終手を"同と"とさせない53歩不成が光る」

竹野龍騎「成生条件が無いので空中捕獲かと思ったがはずれ。ヒントで先手の歩生!と分かった。手順もシンプルで、作者の高い技量が発揮されていると感じる」

はなさかしろう「駒取条件から中段玉と早合点して迷い込みましたが、AABCCCを素直に読めば歩歩角飛飛飛ですね」

キリギリス「(A)が歩なのはほぼ確定ですが、先手が玉を4連続で動かして(A)をとると思っていました。(C)が飛車というヒントで▲53歩生△54飛という最終形が分かりました」

諏訪冬葉「飛車を出すために2手目と4手目は歩に確定。多分先手の4連続で動く駒も歩、合駒できない理由は二歩と予想。この形の詰み方は後手59角を置きたいが無理なので両側をどうやって塞ぐかを考えました」

S.Kimura「ヒントを見ても、どの駒を取るのか分からず、悩んでいました。それにしても、成不成の条件なしに53歩不成が限定されるとは、素晴らしいの一言です」

山下誠「Cの駒を角と考えてさまよった。二歩禁を利用したうまい条件ですね」

小木敏弘「王様がのこのこ出陣して討ち死にかかと予想しましたがはずれました」

ほっと「先手玉が中段に出て行って11手目に玉で歩を取る筋ばかり考えていた」

■△35歩を11手目に玉で取る筋にも誘われますが中段玉が広く捕まりません。紛れ筋、例えば「▲26歩(46歩) △34歩 ▲36歩 △35歩 ▲48玉 △32飛 ▲37玉 △42金 ▲46玉(26玉) △33金 ▲35玉 △34金」とCに金か銀を使う手順は、46(26)地点が塞がっておらず逃れ。

飯山修 「GIVE UP です」

原岡望 「降参」

■ ご両名が白旗とは、ヒントが足りませんでした。先手の連続着手が歩であることも明かさずきでしたね。

\*\*\*\*\*

正解：11名

S.Kimura さん 斧間徳子さん キリギリスさん  
小木敏弘さん 小山邦明さん 諏訪冬葉さん  
竹野龍騎さん はなさかしろうさん ほつ  
とさん Pontamon さん 山下誠さん

\*\*\*\*\*

総評

小木敏弘 「115-1 に一番悩みました。まぎれが多いからでしょうか？」

斧間徳子 「今月は初級に意外に手こずり、上級には大いに悩まされました」

Pontamon 「初級も上級も紛れ筋へ導かれてしまいました。条件の解釈が素直過ぎたかな」

S.Kimura 「今回は難しくて、全問ヒントに頼りました」

諏訪冬葉 「今回は完全にヒント待ちでした」

RINTARO 「時間切れです。今月は難しかったです」

原岡望 「詰将棋パラダイスの締切と重なって苦戦」

■ 例月出題並みかそれ以下の難度と予想していましたが、想定外に難しかった。

\*\*\*\*\*

推理将棋第115回出題全解答者：14名

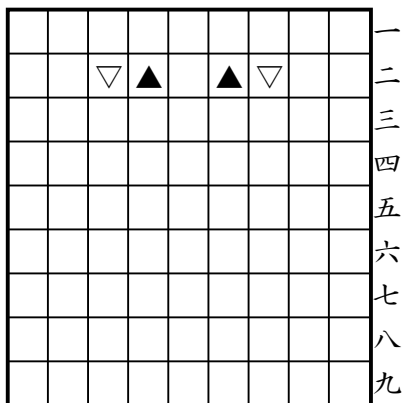
飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
キリギリスさん 小木敏弘さん 小山邦明さん  
諏訪冬葉さん 竹野龍騎さん はなさかしろう  
さん 原岡望さん ほつとさん Pontamon さ

ん 山下誠さん RINTARO さん

\*\*\*\*\*

# 【急告】WFP 作品展 95-6 に余詰

協力自玉スタイルメイト 32手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



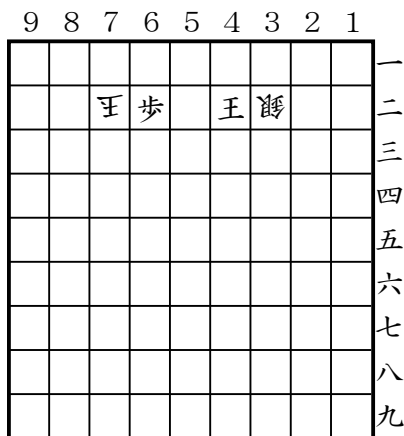
持駒 ▲15  
※▲：攻方覆面駒  
▽：受方覆面駒

WFP95-6 (神無太郎氏作) に、はなさかしろう氏から、以下の余詰指摘がありました。

- 71▲打 同△(72) 41▲打 61△打
- 63▲打 62△(71) 54▲打 63△(62)
- 55▲打 54△(63) 65▲打 同△(61)
- 63▲打 55△(54) 67▲打 同△成(65)
- 77▲打 同△(67) 73▲打 同△(77)
- 45▲打 同△(55) 53▲(42) 41△(32)
- 34▲打 同△(45) 33▲打 同△(34)
- 32▲打 同△(41) 43▲打 同△(32)まで 32手

斜めに引ける駒を品切れにして、もう一枚の覆面駒を斜めに引くことにより、それが自玉であることを主張する筋です。

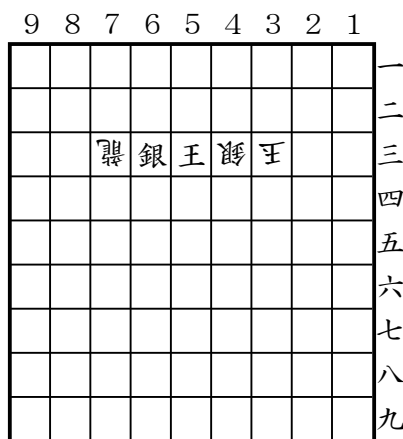
覆面が取れた後の状態での、初形と手順を以下に示します。



持駒 飛2角2金4銀3桂4

- 71 飛 同玉 41 飛 61 飛 63 桂 62 玉
- 54 桂 63 玉 55 桂 54 玉 65 銀 同飛
- 63 銀 55 玉 67 桂 同飛成 77 角 同龍
- 73 角 同龍 45 金 同玉 53 玉 41 銀
- 34 銀 同玉 33 金 同玉 32 金 同銀
- 43 金 同銀 まで 32手

(最終形)



持駒 なし

この手順が成立する理由や、修正案等については次号でより詳しく報告したいと思います。

(2017-11-23 神無七郎)

## 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12月10日(日)

推理将棋第117回出題  
推理将棋 3題

### 2017年12月15日(金)

第96回WFP作品展  
フェアリー作品 13題  
推理将棋 1題

第92回WFP作品展 92-13 (再出題)  
フェアリー作品 1題

第96回WFP作品展特別出題  
フェアリー作品 1題

Fairy of the Forest#53 (解答延長)  
協力詰 3題

### 2018年2月15日(木)

第96回WFP作品展  
フェアリー作品 18題

## 作品募集締切一覧

---

### 2017年12月5日(火)

#### ◇年賀推理将棋の作品募集◇

年末年始、年賀詰 (“2018”, “18”, “30”, “11”, “干支” 戌”、にちなんだ推理将棋)

投稿先: TETSU 宛 (omochabako@nifty.com)

### 2017年12月15日(金)

#### ちょっと早い2018年年賀詰作品展

恒例の作品展です。フェアリー作品、普通詰将棋、推理将棋なんでも可

投稿先: たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

#### 原稿募集

---

詰パラでいう所の「読者サロン」のようなコーナーです。安易なネーミングですが、「WFPサロン」と名付けます。内容は何でも可です。投稿はメールにて編集部までお願いします。掲載は20日ですが、月末までに投稿頂いたもの(その月発行号への感想や意見など)については改訂時に追加掲載します。

#### あとがき

---

巻頭にも書きましたが、2018年6月号の10周年記念イベントの企画を募集します。

募集形式物で6月発表となると、募集要項を3月か4月号に掲載しないとイケませんので2月位までに連絡いただけると嬉しいです。

たくぼん

2017年 第113号

### Web Fairy Paradise

非売品  
平成二十九年十一月号  
平成二十九年十一月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市  
発行兼編集人 須川卓二  
発行所 Web Fairy Paradise 編集部  
問合先 takuji@dokidoki.ne.jp