



第134号

Web Fairy Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第113回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第114回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #60
- ・ 推理将棋第119回出題

結果発表

- ・ 第111-9 再出題
- ・ 第112回 WFP 作品展
- ・ 最後のやさしい(?) Imitator
- ・ 推理将棋第111回解答

読み物

- ・ 第1回神無太郎の氾濫 問題編
- ・ 100人のフェアリスト(神無太郎)



2019/8

はじめに

避暑

暦の上では秋ですが、まだまだ暑い日が続きます。先日は台風10号が四国に近づき恐れおののいていましたが、大きな被害はなく済みました。暑い時には避暑ということで、休みの日に四国の溪谷を何箇所か回って来ました。

安居溪谷（高知県）飛龍の滝



大歩危（徳島県）



将棋の駒の名前が入っている場所をピックアップした訳ではありません。たまたまでしたが面白いですね。写真だけですが少しは涼しくなったでしょうか？

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134号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

<http://cavesfairy.gl.xrea.com/pub/>

詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

Onsite Fairy Mate

<http://k7ro.sakura.ne.jp/>

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

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第113回WFP作品展(再掲)及び 第114回WFP作品展

担当：神無七郎

“紀元”前のフェアリー詰将棋

前回までは1970年から「ばか詰(協力詰)」が急激に発展し、フェアリー詰将棋の基礎が短期間で出来上がったことを述べました。

しかし、それ以前にも変則詰将棋は存在していました。今回はそんな、“紀元”前のフェアリーを簡単に紹介したいと思います。

1. 1970年以前のばか詰

ばか詰の提唱は、その創作が本格化する約10年前でした。提唱者は「S・おぎの」氏。発表された作品は以下のようなものでした。

S・おぎの作(※非限定あり)

ばか詰5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

(詰将棋パラダイス,1961年8月)

他にもいくつかの図が発表されていますが、どれも早詰や多数の非限定があり、内容的にも上図と五十歩百歩でした。そのせいか、読者の反応も芳しくなかったようです。

2. 1950年代の性能変化ルール-安南詰

ばか詰が提唱される以前にも変則詰将棋は存在していました。特に歴史があるのは「安南詰」です。今でも性能変化ルールは人気がありますが、それは安南詰の影響かもしれません。

安南将棋や安南詰の歴史については「詰将棋一番星」の「安南将棋・安南詰将棋の歴史」(<http://1banboshi.on.coocan.jp/page09.htm#page09-004>)で読むことができます。それによると、確認できる最初の安南詰の登場は1954年。作者は伊佐坂棋印氏でした。

伊佐坂棋印 作

安南詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(風ぐるま,1954年4月)

3. 明治、江戸時代のフェアリー駒使用作品

通常の将棋駒以外の駒を使う作品も古くから存在しています。1952年には蟹江悦蔵氏が飛を詰める詰将棋を発表しています。また、前項で紹介した「詰将棋一番星」では「明治2年のフェアリー」([http://1banboshi.on.coocan.jp/page09-01\(51\).htm](http://1banboshi.on.coocan.jp/page09-01(51).htm))という記事で八方桂を使う詰将棋が紹介されています。

また、酔象を使った詰将棋として有名な小原大介作は1707年に刊行された「象戯綱目」に収録されています。

小原大介 作(※早詰)

詰将棋 45手(酔象使用、駒余り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

と										一
		王	王							二
			皇	皇	爵					三
			銀	王	馬		歩	歩		四
						桂	王			五
								歩	歩	六
			皇			歩				七
		龍								八
			飛	ス	ス	桂				九

持駒 桂2香

(象戯綱目第10番,1707年)

現代のフェアリー駒作品はチェスプロブレムから駒を借用することが多いですが、やろうと思えば借用元はいくらでもあったわけです。

4. 将棋パズルの作品

変則性に限って言えば、かなり破天荒な作品もありました。例えば二歩のある詰将棋です。

小林東箔齋作

詰将棋 61手 (※駒余り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛2 香4

受方持駒 銀4 桂4

(詰将棋精選,1916年)

2筋に二歩どころか九歩が並んでいて、行き所のない駒までありますが、これは単なる「壁」に過ぎません。本質的には「1筋のみを使った詰将棋」であり、指定された受方持駒を使い切らせる手順を求める問題です。非限定も多数、詰将棋の標準的な作法など歯牙にもかけない、自由奔放な作品です。

5. 変則と普通のボーダーライン

はっきり変則詰将棋とは言えないものの、通常の詰将棋とは異なる出題形式を持った作品もありました。例えば「逃れ図式」は、普通の詰将棋のように見せかけて、実は「不詰」が正解というものです。有名なのは「将棋精妙」の巻末2題や、以下の図です。

望月仙閣「五術之作物」

逃れ図式

9 8 7 6 5 4 3 2 1

香	王							香		一
			香	科	香			香		二
		と			科			銀	香	三
香	歩				香					四
						科				五
			銀							六
										七
									香	八
								角		九

持駒 なし

(象戯綱目,1707年)

初手 18 角で受けに窮したかに見えますが、「27 桂 同角 36 香 同角 45 歩 同角 54 歩 同角 63 桂」の5連続合の華麗な受けで逃れます。逃れ図式は大道棋と共通する点もあり、詰将

棋のルールを微妙に変えてあるという意味では、「広義のフェアリー」と言えるかもしれません。大道棋も含めれば広い意味でのフェアリー作品は意外と大量にあることになりますね。

また、中将棋の詰将棋を「広義のフェアリー」とみなすことも可能です。詰中将棋については初代伊藤宗看、三代伊藤宗看が作品集を残しており、内容も高度なものでした。ただし、これらは中将棋のルールに基づいた“普通の”詰将棋です。詰碁をフェアリー詰将棋とは呼ばないように、詰中将棋をフェアリー詰将棋と呼ぶことも、通常の意味では適当ではないでしょう。

6. なぜ変則詰将棋はブームにならなかったか

このように、変則詰将棋は散発的に詰将棋史に登場してきました。ではなぜ 1970 年代まで大きなブームが起きなかったのでしょうか？

「実戦の役に立たないから」というのはすぐに思い浮かぶ説明ですが、よく考えるとこれは説明になっていません。面白ければ人間は役に立たないことでもやりたがります。それに、大きなブームになった「ばか詰」は実戦の役に立ちそうにありません。

おそらく、変則詰将棋がブームにならなかった最大の理由は「普通の詰将棋が成功しすぎたから」ではないかと思います。

なにしろ将棋に攻方王手義務を付加するだけで、想像を越える妙手を生み出せるのです。表現の幅も広く、短編から長編まで自由自在、難解作も娯楽的作品も創作可能。こんなに単純なルール設定で、豊かな作品が生み出せるなら、苦勞して奇妙なルールを考案する必要はありません。だからこそ、変則詰将棋でも普通詰将棋と同等かそれ以上に高度で面白い作品が作れると分かるまで、変則詰将棋に本気で取り組む人が現れなかったのだと思います。

もちろん、これは筆者の私見に過ぎません。変則詰将棋の歴史をどう捉えるかは、個人の詰将棋観によって大きく変わるでしょう。

本当なら皆さんにも古図式ならぬ古変則図式鑑賞をお勧めしたいところですが、いかんせん作品数が少な過ぎます。もっとも、古図式はそれ自体が現代の詰将棋とは微妙にルールが異なります。特に草創期はルールが未整備なので、フェアリーの視点で見直すと新たな発見があるかもしれません。

前置きが長くなりましたが、今回の WFP 作品展の紹介に移りましょう。

今回は第 113 回の再掲載分と第 114 回の新規出題です。第 114 回の問題数は第 113 回に比べると少ないですが、登場するルールは様々で、深い読みの必要な作品もあります。十分な時間を掛けて解きましょう。

〔第 113 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 113 回の出題は全 15 題。複数解を求める作品もあるので実質 17 題です。内訳は、くろねこ氏 2 題、神無太郎氏 3 題、占魚亭氏 3 題、一乗谷酔象氏 1 題、Pontamon 氏 1 題、青木裕一氏 2 題、変寝夢氏 2 題、たくぼん氏 1 題です。長編や数学絡みの問題もありますが、見かけと難易度は必ずしも一致しないので、とりあえずは手を出してみることをお勧めします。

113-1 及び 113-2 は、くろねこ氏の長編協力自玉詰作品。くろねこ氏が本誌初登場なのか、ハンドルネームを変えたただけなのか、実は担当も知りません(敢えて尋ねませんでした)。作品内容や完成度から想像を膨らませるのも一興だと思います。

113-3~113-5 は神無太郎氏による数学絡みの問題。今回は「素数」が主題です。

使用されている変則駒は 2 種あります。

まずは Prime-Leaper(P)を紹介しましょう。

【Prime-Leaper】(P)

移動距離が任意の素数である無限複合八方桂。

Prime-Leaper = (0,2)-Leaper + (0,3)-Leaper + (0,5)-Leaper + (3,4)-Leaper + (0,7)-Leaper + (0,11)-Leaper + ...

	○		○		○	○		P
								○
				○				○
					○			
								○
								○

(○が P の利き)

上図は 9 × 9 の通常の盤に P を置いた時の利きを示しています。113-3 と 113-4 は盤の大きさが無限なので、上図に表されていない利きについても考える必要があります。

説明だけでは実感が湧かないと思いますので、実際に例図をご覧くださいませ。

〔例題 1〕神無太郎氏作

左下無限盤成禁協力詰 3 手

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九
										一〇

攻方持駒 P2

受方持駒 残り全部 + P2

※P:Prime-Leaper

上図は 10 筋・十段目までしか表示されていませんが、そこから先も盤はどこまでも広がっているものと思ってください。また、受方持駒に P が 2 枚ありますが、これは神無太郎氏が好んで使う「手数分のフェアリー駒を持たせる」問題設定です。必ずしも全てのフェアリー駒が使われるとは限りません。

例題 1 の解答・解説に移る前に、もう一つ説明事項があります。

113-3 と 113-4 はどちらも複数の玉を使用しています。「二玉詰」は本作品展にも何回か登場していますが、「二玉スタイルメイト」は初めてですね。二玉(または多玉)のスタイルメイトの定義は「どの玉にも王手が掛かっておらず、合法手がない状態」となりますが、具体的な図を使って、この意味を説明したいと思います。

〔例題 2〕二玉(多玉)スタイルメイトの例

二玉協力自玉スタイルメイト 2手

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

持駒 銀

42 銀 同飛生 まで 2手

(最終形)

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

持駒 なし

飛を二段目に呼んで、攻方玉を二枚とも動けなくしました。攻方には合法手がなく、これでスタイルメイト達成です。

ところで、2手目同飛生ではなく同飛成としたらどうなるのでしょうか？

(参考図)

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

持駒 なし

21 王は詰んでいますが、11 王には王手は掛

かっていません。11 王だけ見ればスタイルメイト状態なので、これもスタイルメイトなのでしょうが？

もちろん、そのような定義も可能だと思いますが、WFP 作品展ではその定義は採用しません。というのは、この状態では 21 玉が詰んでいるため「二玉詰」と区別ができないからです。

では、少し戻って例題 1 の解答に移ります。

【例題 1 解答】

42P 11 玉 41P まで 3手

(詰上り)

		5	4	3	2	1		
			P				王	一
			P					二
								三
								四
								五

持駒 なし

ご覧の通り、玉から 3マス分離れた位置に、Pを2つ並べれば、玉の逃げ道はなくなります。Pはリーパーなので、合駒もできません。従ってこれで詰みです。たとえ盤の大きさが無限でも、Pの打場所が唯一に限定されるのが本局の特徴です。

しかもこれは「差が1の素数の組は2と3の一組しかない」という素数の性質を詰将棋に応用しています。「差が2の素数(双子素数)の組は無限にある」と予想されているのとは対照的です。はたして、今回出題されている問題には、素数のどんな性質が使われているのでしょうか？

また、113-5 ではPを元にした別の変則駒が使われています。

【Torus-Prime-Leaper】(素)

盤があたかもトーラス盤であるかのように動くP。

この駒にとっては盤がトーラス(ドーナツ型の表面に盤が張り付いている姿を想像してください)に見えているので、通常なら盤からはみ出す利きも盤内に戻ってきます。またこの駒は、それが置かれる盤の大きさや形状によって利き

の分布が変化します。**113-5** は、チェス盤のような 8×8 盤で「素」の利きを持つ玉を詰める問題ですが、「素」の利きの分布がどうなっているかは、敢えて示しません。詰手順だけでなく、 8×8 盤で「素」の利きが具体的にどうなるかもお答えください。

盤をトラス盤とみなして動く駒は第 103 回 WFP 作品展 (WFP121 号) にも登場しています。利きの分布を求める時の参考になるはずですので、未見の方はぜひご一読ください。

また、「Passatismo/Neophilia ~懐古主義の新しいもの好き~」というブログの「ピタゴラスの定理を使った変則チェス 2」(<http://akasaka0x16.blog.fc2.com/blog-entry-185.html>) という記事で「Prime」という駒が紹介されていますが、これは今回使う P とは別物です。この記事を読んだ方は、混同しないようご注意ください。

113-6~**113-8** は占魚亭氏の作品。本当はもっとたくさんの方の投稿をいただいたのですが、分量の関係で今月の出題を 3 題に絞って貰いました。その分、特に力が入った 3 作が選ばれていると思います。主要ルールは AntiAndernach+Imitator、All-in-Shogi、点鏡+All-in-Shogi。各題ごとに異なっているので、思考の切り替えが重要です。どれも難しそうなのでヒントを出しましょう。**113-6** は AntiAndernach なので、駒を 2 回動かせば元の所属に戻ることを念頭に置いてください。**113-7** と **113-8** は All-in-Shogi なので「例の詰上り」を目指すのが吉です。**113-8** は 2 解作品なので、なるべく両方の解を求めてください。

113-9 は一乗谷酔象氏の推理将棋。本誌の熱心な読者なら、この条件に既視感があるかもしれません。もし解図に行き詰まったら、既刊を読み返してヒントを探してください。

113-10 は Pontamon 氏の簡潔な推理将棋。条件が少な過ぎて会話でなく、独り言になっています。「23 歩成」で詰む筋は有名な 7 手詰がありますが、これが「23 同と」になるとどうなるか、興味深いですね。

113-11 及び **113-12** は青木裕一氏の点鏡作品。超短編と長編趣向作です。これはぜひノーヒントで解いてください。

113-13 及び **113-14** は変寝夢氏の作品。リパブリカンと All-in-Shogi の超短編で、比較的易

しいと思います。**113-13** は 2 解作品なので、なるべく両方の解を求めてください。

113-15 はたくぼん氏の石囲いシリーズ最新作。この初形だと 18 王は動けないので、詰型は限られます。正しく詰上りを想定し、その形に持っていく段取りを立て、最も効率的な手順を選択する……難しいかもしれませんが、地道に粘り強く取り組めば、きっと解けるはずですよ。

〔第 114 回作品展各題への補足説明〕

第 114 回の出題は全 10 題。2 問セットの問題や複数解を求める作品もあるので実質 12 題です。内訳は、占魚亭氏 2 題、はなさかしろう氏 1 題 (実質 2 題)、変寝夢氏 2 題 (実質 3 題)、尾形充氏 1 題、上谷直希氏 1 題、青木裕一氏 2 題、くろねこ氏 1 題です。WFP 作品展初登場のルールを含めてバラエティに富んだ作品が並んでいますので、まずは自分の好みのルールの作品から解いてみてください。

114-1 及び **114-2** は占魚亭氏の作品。中立駒と Imitator の組み合わせです。神無太郎氏のシリーズと同様の問題設定ですが、協力詰ではなく協力自玉詰なので、難度は上かかもしれません。

114-3 は、はなさかしろう氏による推理将棋仕立ての最短手数探索問題。実戦初形から出発し、指定された回数の連続王手で詰む最短手順を求めよというものです。各問ごとに指定された条件をすべて満たすように解けば、普通の推理将棋になりますが、条件①を満たしつつ、条件②で指定された手数以下の手数の手順を見つければそれも正解となります。できれば、作者の想定手数より短い手順を見つけて、作者に読み勝ってください。

114-4 及び **114-5** は変寝夢氏の作品。

114-4 は透明駒を使った作品です。受方玉がありませんが、ルールが「協力自玉詰」なので、位置は不明ですが、盤上のどこかにはいるはずです。もう 1 枚は盤上にあるか駒台にあるか、初形では判明しません。透明駒作品は本誌にも登場していますし、ネット上にも参考になる資料があります。幸い、透明駒に関する資料を上谷直希氏が「透明駒はじめてガイド」(<http://fairyrypara.blog.fc2.com/blog-entry-136.html>) にまとめて下さったので、ぜひ参考にしてください。

114-5 は WFP132 号で変寝夢氏自身が提唱された「駒全マネ禁」です。2 解ありますが、ど

ちらか片方の解が見つければ、たぶんもう一方の解もすぐ見つかると思います。

114-6 は尾形充氏の最悪詰。今回の作品展で唯一の対抗系ルール作品です。綿密な読みが必要ですので、変化・紛れをしっかりと読み切ってください。

114-7 は上谷直希氏による透明駒作品。実は過去に余詰で一度撤回された作品と同じ狙いを持つ作品です。もちろん手順は異なるので、それを覚えている方も、あまり先入観を持たずに解いた方が良いでしょう。なお、受方持駒は「なし」となっていますが、これはあくまで通常持駒はないという意味です。透明駒が受方の駒台にある可能性は排除されていないので、その前提で解いてください。

114-8 及び **114-9** は青木裕一氏の All-in-Shogi。どちらも趣向作で、受方持駒制限もあるので解き易いと思います。相手の駒も動かせると、どんな手順が可能になるのか、この2題を解いて確かめてください。

114-10 はくろねこ氏の長編協力自玉詰。前回の **113-1**、**113-2** と共通する主題を持った作品ですが、複雑さでは両者を上回っています。その分、解けたときの充実感も大きいはずなので、ぜひ解図に挑戦してください。

解答要項

第 113 回分解答締切:2019 年 9 月 15 日(日)

第 114 回分解答締切:2019 年 10 月 15 日(火)

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。

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule112.pdf>) があるので、それも参考にしてください

い。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Prime-Leaper】(P)

移動距離が任意の素数である無限複合八方桂。

Prime-Leaper = (0,2)-Leaper + (0,3)-Leaper + (0,5)-Leaper + (3,4)-Leaper + (0,7)-Leaper + (0,11)-Leaper + ...

	○		○		○	○		P
								○
			○					○
				○				
								○
								○

(○がPの利き)

【左下無限盤】

拡大盤の一種。左及び下方向に無限に広がった盤を使う。

【二玉(多玉)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にする。どの玉にも王手が掛かっているはならない。

【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。

【受先】

受方から指し始める。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【二玉詰(多玉詰)】

複数の玉を使用する。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

→本誌初出:第41回WFP作品展(WFP45号)

【Torus-Prime-Leaper】(素)

盤があたかもトラス盤であるかのように動くP。

(補足)

・盤の形状によって利きの分布は変化する。

【8×8盤】

変則盤の一種。8筋8段の盤を使う。

(補足)

・一般に変則盤は可成地域の指定も必要だが**113-5**は「成禁」の指定があるため、可成地域の指定は不要。

【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。

1)駒を取らない盤上の移動で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る

3)駒を取らない盤上の移動の場合に限り、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)

→本誌初出:第60回WFP作品展(WFP68号)

【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。

【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にする。

【Imitator】(■またはI)

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

(補足)

・駒を打ったときは動かない。

・Imitatorは元の駒と同時に動く

→参照:WFP75号「Imitatorの紹介」

【All-in-Shogi】

双方とも、自分の手番のときに相手の駒を動

かすこともできる。敵玉を王手がかかる位置に動かしてもいいし、敵の持駒を打ってもいい。ただし、双方とも1手前の局面に戻すような着手は禁手とする。

(補足)

1)相手側の駒を動かすとき、自分側の駒を取らせることはできるが、相手側の駒を取らせることはできない

2)相手側の駒で自分側の駒を取らせたとき、その駒は相手側の持駒となる

3)自玉を取らせる手は反則

→参照:WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

【点鏡】

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→本誌初出:第108回WFP作品展(WFP127号)

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

3	2	1	
●	●	●	一
角	桂	香	二
			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。

【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。

【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

<第 113 回>解答締切:2019 年 9 月 15 日(日)

を掛けるべき玉に対する王手義務がある。
→参照：WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」
【中立駒】(「**轟**」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く。

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

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

→参照：WFP83 号「透明駒の紹介」

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

(補足)

- ・直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→参照：WFP132 号「駒全マネ禁詰の紹介」

【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。

■ 113-1 くろねこ氏作
協力自玉詰 392手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛2 桂 歩17

受方持駒 香

■ 113-2 くろねこ氏作
協力自玉詰 690手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香 歩18

■ 113-3 神無太郎氏作
左下無限盤成禁二玉

協力自玉スタイルメイト7手 (受先)

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

			王	王	王				一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九
									一〇

攻方持駒 飛角

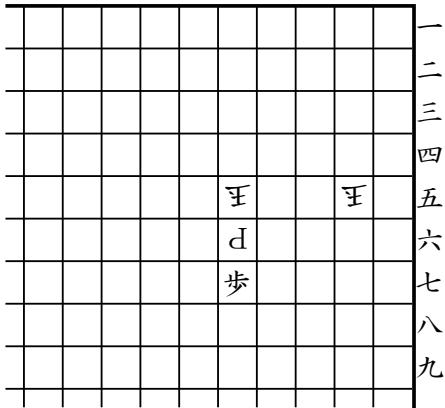
受方持駒 残り全部+P4

※P:Prime-Leaper

■ 113-4 神無太郎氏作

左下無限盤成禁 Isardam 二玉協力詰 3手

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

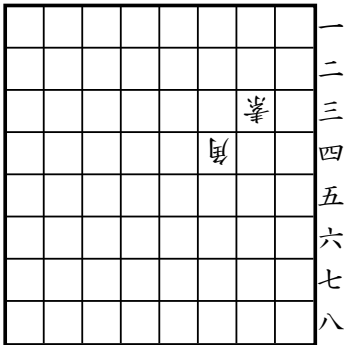


攻方持駒 なし
受方持駒 残り全部+ P3
※P:Prime-Leaper

■ 113-5 神無太郎氏作

8×8盤成禁協力詰 5手

8 7 6 5 4 3 2 1



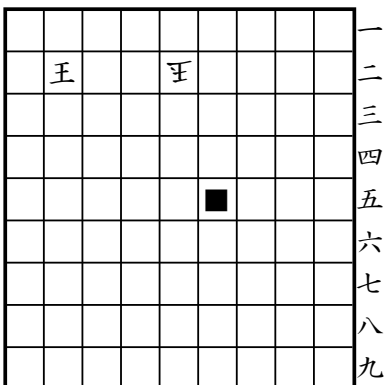
持駒 飛2角
※素:Torus-Prime-Leaper王

■ 113-6 占魚亭氏作

成禁 AntiAndernach

協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

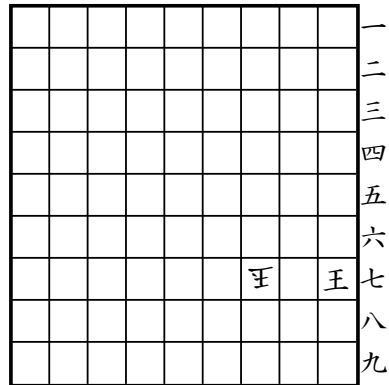


持駒 金
※■:Imitator

■ 113-7 占魚亭氏作

All-in-Shogi協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

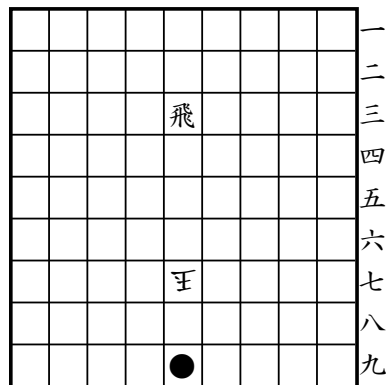


持駒 飛

■ 113-8 占魚亭氏作

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手 (※2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀

※●:石 (着手不可、不透過)

■ 113-9 一乗谷酔象氏作

推理将棋

「さっきの将棋、15手で負けちゃった。開き王手を掛けて勝ったと思ったら不成の手で逆王手の詰みとは参ったよ。」
「どんな将棋だった」
「先手は9手目に玉を動かしたね。こっちは一枚の駒を5回連続で動かした。あと、銀頭の手があったね」

[条件]

- 1) 15手目に不成の手で詰んだ
- 2) 14手目は開き王手
- 3) 9手目は玉の手
- 4) 後手は一枚の駒を5回連続で動かした
- 5) 銀頭の手があった

■ 113-10 Pontamon 氏作

推理将棋

「今日の対局は、13 手目の"23 同と"で詰めたよ」

[条件]

1) 13 手目の"23 同と"の手で詰み

■ 113-11 青木裕一氏作

点鏡協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 113-12 青木裕一氏作

点鏡協力詰 71手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし



■ 113-13 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 4手 (※2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 n香
※受方持駒香 は中立駒

■ 113-14 変寝夢氏作

All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※●:石 (着手不可、不透過)

■ 113-15 たくぼん氏作

協力自玉詰 102手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

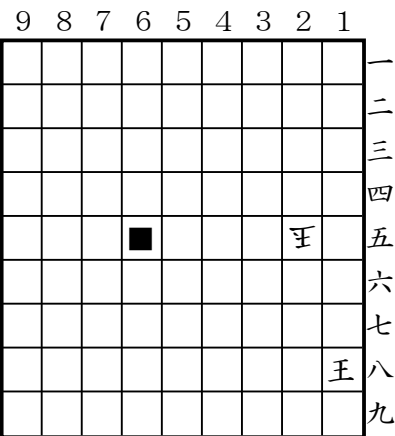
									一
									二
				●	●	●	●		三
				●	王	角	●	●	四
				●	●			●	五
			●	●		龍	香		六
			●		歩	●	●	●	七
			●	●		●		王	八
			●	●					九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※●:石 (着手不可、不透過)

<第 114 回>解答締切:2019 年 10 月 15 日(火)

■ 114-1 占魚亭氏作

協力自玉詰 6手



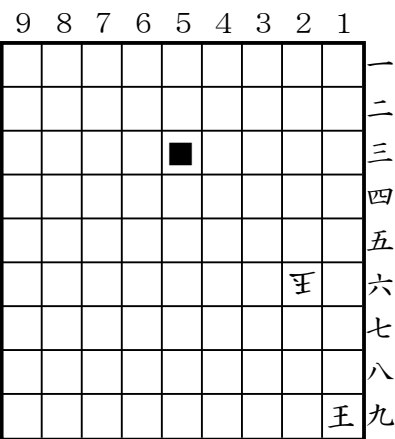
持駒 n香

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

■ 114-2 占魚亭氏作

協力自玉詰 6手



持駒 n香

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

■ 114-3 はなさかしろう氏作

最短手数探索 (推理将棋)

各問の n について、最後の n 手が王手で詰む最短手数を求め、その手順を示してください。

問 1 n=29

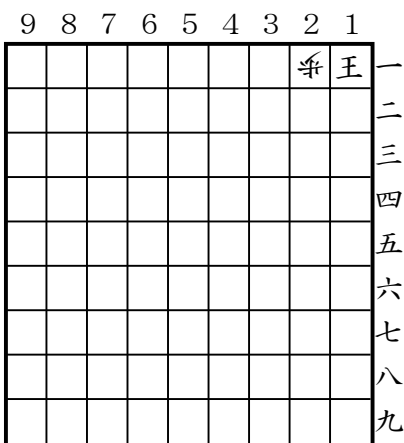
- ① 先後通算 29 連続王手で詰み
- ② 総手数 55 手 (27~55 手目は王手)
- ③ すべての筋に着手があった
- ④ 桂の手は 10 手目と 23 手目と 54 手目のみ
- ⑤ 銀の手は 5 回全てが棋譜に「打」のつかない手だった (味方銀の利きへの銀打はなかった)
- ⑥ 成る手は 36 手目と 45 手目と 55 手目のみ

問 2 n=39

- ① 先後通算 39 連続王手で詰み
- ② 総手数 74 手 (36~74 手目は王手)
- ③ 成は 7、53、54、58、66、74 手目のみ
- ④ 棋譜表記「打」(味方同種駒への利きへの駒打)は 28、62 手目のみ
- ⑤ 飛が前に進む手はなかった
- ⑥ 19 手目と 30 手目は 55 桂
- ⑦ 角の腹への金の手と金の腹への金の手があった
- ⑧ 相手が駒を打った直後の手では、必ず盤上にある「走ったり跳んだりできる駒」(飛龍角馬桂香のいずれか)の着手をした (※必ずしも走ったりせず、隣のマスへの着手でも良いが、打つのは不可)
- ⑨ 先手玉は居玉のまま不動
- ⑩ 歩の手は初手と 15 手目のみ

■ 114-4 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

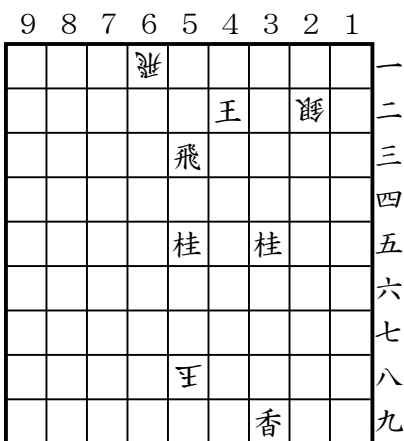


持駒 飛香

※透明駒:攻方 0 枚、受方 2 枚

■ 114-5 変寝夢氏作

駒全マネ禁協力自玉詰 6手 (※2解)



持駒 なし

■ 114-6 尾形充氏作

最悪詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				飛					一
					皇				二
						歩			三
		角					銀		四
							王		五
									六
						歩			七
					歩		王		八
				香					九

持駒 なし

■ 114-7 上谷直希氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※透明駒：攻方 0枚、受方 2枚

■ 114-8 青木裕一氏作

All-in-Shogi協力詰 35手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 114-9 青木裕一氏作

All-in-Shogi協力詰 111手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩18

受方持駒 なし

■ 114-10 くらねこ氏作

協力自玉詰 832手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛歩17

以上



「第 51 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 51 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「**局面の局所的な変化**」です。

局面の小さな変化が大きな効果を生む演出は非常に効果的です。例えば「先打突歩詰」は持駒を盤上の置駒に変えて打歩詰を打開します。

「持駒変換」は持駒の種類を変えて局面を進展させます。他にも駒の所属や手番など、変化させる対象や、変化を実現する手段によって様々な表現が可能です。

そこで今回は、局面の局所的な変化をクローズアップした作品を募集します。もちろん、容易に実現できる変化では効果は薄いので、ある程度の手数や意外性を伴う変化が望まれます。また、フェアリーならではの**変化対象・手段**を有する作品を特に歓迎します。

また、1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。今回のお題に該当する作品であれば、優先して採用します。

作品要件	局面の局所的な変化を主題とした作品
募集締切	2019 年 10 月 13 日（日）
募集作品数	4 + 1（ばか詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。 採否は 10 月 20 日までに通知します。



推理将棋第119回出題

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119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2019年9月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第119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。

推理将棋第119回出題 担当 Pontamon

皆さんお久しぶりです、Pontamonです。NAOさんに替わって担当となり、休載中の推理将棋コーナーを再開させていただきます。前担当のNAOさんは前々担当のDD++さんとタイ記録になる過去最多の38回の出題を担当されました。長らくの間、お疲れ様でした。

今月は新担当からのご挨拶とウォーミングアップを兼ねた偶数手3作を出題します。本コーナー存続のためにも皆様からの作品投稿をお待ちしています。

初級は、棋譜指定1条件の8手詰。サクッと解きましょう。

中級は、119回に無理矢理こじつけた10手詰。99飛車が活躍するには先手の協力が必要です。上級は、8マス移動条件の12手詰。既出の40-1や102-2の手筋は参考になるでしょうか？

■本出題

119-1 初級 Pontamon 作

59馬の棋譜 8手

59馬ができるのは後手だけ。詰み上がりの1手は？

119-2 中級 Pontamon 作

救急車？ 10手

99飛と指した次の手番で先手玉を詰みましょう。

119-3 上級 Pontamon 作

8マス移動で詰み 12手

8マス移動の駒種と詰み形を推理しましょう。

119-1 初級 Pontamon 作

59馬の棋譜 8手

「これが8手で詰めた時の棋譜だよ」

「珍しい手の59馬があるね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・8手で詰み
- ・棋譜に59馬があった

119-2 中級 Pontamon 作

救急車？ 10手

「隣から『救急車』とか『もうだめだ』の大声が聞こえたから119番するところだったよ」

「一体どうしたんだい」

「その後に聞こえてきたのは将棋の話で、3手目は金と言ってたよ」

「そうか！救急車は99飛車の聞き間違えだよ。99飛車の手があると10手で詰むからね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰み
- ・3手目は金の着手
- ・99飛の着手があった

119-3 上級 Pontamon 作

8マス移動で詰み 12手

「駒成なく、12手目の8マス移動の手で詰んだよ」

「へえ、どんな将棋だったの？」

「端の筋以外へ駒を打つ手があったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか。

(条件)

- ・12手目の8マス移動の手で詰み
- ・端の筋以外へ駒を打つ手があった
- ・駒成なし

Fairy of the Forest #60 出題

- 2019年06月20日：課題発表：(協力詰)
「自由課題」
- 2019年08月15日：投稿締切
- 2019年08月20日：出題
- 2019年09月15日：解答締切
- 2019年09月20日：結果発表

■ 出題

相変わらず投稿作僅少ですが、このまま出題します。2題とも手数は長めですが、そのぶん解きごたえはあると思います。受方持駒制限にご注意ください。

(解答先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)



LOVE KYUSHU

■ 60-01 神無七郎 協力詰 45手

受方持駒：桂

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

持駒 なし

■ 60-02 小林看空 協力詰 47手

受方持駒：なし

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

持駒 角

111-9(再)及び第112回WFP作品展結果

担当：神無七郎

WFP111-9（解答再募集）及び第 112 回 WFP 作品展の結果を報告します。

今回の出題は全 17 題。解答者数は 10 名。解答の内訳は以下の通りです。111-9 への作者自身の解答は前回計上しているため、今回は計数から除外しています。

〔第 112 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	111-9	1	2	3	4	5	6	7	8a	8b	9a	9b	10	11	12	13	14	15	16	17	計	
たくぼん	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
Larva	-	○	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
占魚亭	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	○	-	16
くろうさぎ	-	×	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	×	○	○	○	○	13
青木裕一	-	-	-	-	-	×	○	○	○	○	○	-	-	-	○	-	○	○	○	○	○	10
一乗谷酔象	◎	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	-	○	○	-	○	○	○	○	○	8
はなさかしろう	○	-	-	-	-	-	○	○	○	○	-	-	-	-	○	-	○	○	-	-	-	8
変寝夢	-	-	-	-	-	○	×	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	-	-	6
縫田光司	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	4
Pontamon	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	-	2

111-9 と第 112 回の双方の全題正解者は出ませんでした。第 112 回のみに限れば、たくぼん氏が全題正解を達成しています。

また 111-9 には、はなさかしろう氏から解答が寄せられました。条件をすべて満たす解ではないものの、作意より 2 手短い手順で 29 連続王手を実現しているという点では作意を上回っています。詳しくは結果稿をご覧ください。

■ 111-9 一乗谷酔象氏作（正解 2 名※実質 1 名!）

推理将棋

博士「新定跡の研究は進んでいるかな。たまには一局やるか」

助手「はい。私の先手番でお願いします」

…31 手目先手着手の後、32 手目後手の手番で…

博士「初王手。目の薬」

助手「目には目を。王手には王手を」

博士「王手！」

助手「王手！！」

…60 手目後手の手番で…

博士「王手!!!!!!」

助手「あ。詰みですね。負けました。感想戦をお願いします」

博士「この将棋、先手は 4 連続で歩の手を指し、後手は 5 連続で玉の手を指したな」

助手「同種の駒の利きへの着手が 10 回あり、"同"の付く着手が 17 回ありました。そして、銀の手より後に金の手はありませんでした」

博士「31 手目まで王手がなかったが、次の手から新しい展開になった。29 回も王手が続いて、28 連続逆王手とは驚いたよ」

助手「不成の手が 20 回、両王手が 1 回、3 筋の手が 9 回でした」

博士「まさに 2019 年、平成 31 年に相応しい対局。平成の逆王手定跡の誕生だ」

[条件]

- ① 60 手目に 29 回目の王手で詰んだ
- ② 31 手目まで王手はなかった (32 手目が初王手)
- ③ 不成の手が 20 回
- ④ 両王手が 1 回
- ⑤ 3 筋の着手が 9 回
- ⑥ 先手は 4 連続で歩の手を指した
- ⑦ 後手は 5 連続で玉の手を指した
- ⑧ 同種駒の利きへの着手が 10 回

- ⑨ "同"の付く手が 17 回
- ⑩ 銀の手より後に金の手はなかった

【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 52 玉 33 角生 51 金左 同角生 62 金
 同角生 99 角生 71 角生 51 香 53 角生 同玉
 77 桂 44 玉 66 歩 35 玉 46 歩 同玉
 44 歩 57 玉 43 歩成 32 飛 44 と 37 飛生
 45 と 38 飛生 46 と 68 飛生 38 飛 77 角生
 31 飛生 37 角 48 金打 同飛生 68 金打 同飛生
 48 金 同飛生 68 金 同飛生 48 銀打 同飛生
 68 銀打 同飛生 48 銀 同飛生 68 銀 同飛生
 37 飛成 47 桂 同龍 66 玉 55 角 同香
 56 と 同香 57 龍 同香生 58 桂 同飛成
 まで 60 手

(詰上り)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	将						将	皇	
二										
三	歩	歩	歩	歩				歩	歩	
四										
五										
六			歩	王						
七	歩	歩	皇					歩	歩	
八				龍						
九				玉				桂	香	

持駒 歩2

【作者のコメント及び解説】

双方連続王手の最長は 62 手だそうです。
 実戦初形から王手が続きそうな形を目指すと、57 玉と 59 玉を対向させると 48,68 に金銀の手を指す形で 17 手可能なことがわかりますが、龍の横効きと香の縦効きを加え、思いの外、手数が増えたので条件付けしました。
 条件てんこ盛りですが、条件①②を満たす手順がわかれば準正解扱いで構いません。9割以上解けているはずですので。

条件確認(条件を丸数字で示す)

- ▲76 歩
- △52 玉
- ▲33 角不成 ③⑤⑧
- △51 金左 ⑧
- ▲同角不成 ③⑨
- △62 金
- ▲同角不成 ③⑨
- △99 角不成 ③
- ▲71 角不成 ③
- △51 香
- ▲53 角不成 ③
- △同玉 ⑦⑨
- ▲77 桂
- △44 玉 ⑦
- ▲66 歩 ⑥
- △35 玉 ⑤⑦
- ▲46 歩 ⑥
- △同玉 ⑦⑨
- ▲44 歩 ⑥⑧
- △57 玉 ⑦
- ▲43 歩成 ⑥
- △32 飛 ⑤
- ▲44 と
- △37 飛不成 ③⑤
- ▲45 と
- △38 飛不成 ③⑤⑧
- ▲46 と
- △68 飛不成 ③⑧
- ▲38 飛 ⑤⑧
- △77 角不成 ③
- ▲31 飛不成 ③⑤
- △37 角 ①②⑤
- ▲48 金打 ①⑧
- △同飛不成 ①③⑨
- ▲68 金打 ①⑧
- △同飛不成 ①③⑨
- ▲48 金 ①
- △同飛不成 ①③⑨
- ▲68 金 ①
- △同飛不成 ①③⑨
- ▲48 銀打 ①⑧
- △同飛不成 ①③⑨
- ▲68 銀打 ①⑧
- △同飛不成 ①③⑨
- ▲48 銀 ①
- △同飛不成 ①③⑨

棋学類想者氏作の図で言えば、37 香の役割に相当します。

また 46 との配置も目に付きますが、これは金銀の不足を補う役割です。何枚もと金を作ると手数を費やしますし、非限定防止も大変ですが、1枚だけならさほど手間もかからず、非限定も生じにくいというわけですね。

作意はこのように連続王手の形を効率的に組み上げているのですが、はなさかしろう氏はもっと短手数で連続王手の形を実現しました。まずは手順をご覧くださいませ。

《はなさかしろう氏の解》

76 歩 42 飛 33 角生 52 玉 42 角生 99 角生
 53 角生 同玉 36 歩 44 玉 35 歩 同玉
 46 歩 同玉 72 飛 57 玉 88 飛 同角生
 71 飛生 68 飛 77 桂 同角生 61 飛生 66 桂
 41 飛生 54 香 31 飛生 33 桂 同飛生 15 角
 37 飛生 同角生 48 金打 同飛生 68 金打 同飛生
 48 金 同飛生 68 銀打 同飛生 48 銀打 同角生
 同銀 同飛生 68 角 同角生 同金 同飛成
 同銀 46 玉 55 角 同香 56 飛 同香
 57 銀 同香生 58 桂 同桂成 まで 58 手

連続王手の準備ができた 29 手目は、以下のような局面になっています。

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

攻方持駒 金2銀2桂歩2
 受方持駒 角歩3

ここから 15 角と打って連続王手に入ります。作意と違って「両王手」の条件を適用していないので、先手は 77 角・68 飛を取り、これを逆王手に役立てています。作意より短い準備で同じ 29 連続王手が達成できた要因もここにあるのでしょう。

今回の解答再募集では作意解こそ寄せられなかったものの、作品の趣旨に概ね沿った解答が寄せられました。解答再募集が無駄にならず、担当者としても胸をなでおろしています。

はなさかしろう氏はこれをきっかけに連続王手の問題に興味を持ち、実戦初形から最短手数で連続王手を作る問題について、連続王手回数に応じた体系的な調査を始めたそうです。その成果の一部が第 114 回 WFP 作品展で出題されているので、皆さんもぜひ挑戦してください。

【短評】

はなさかしろうさん

WFP 作品展の 111-9 について、再出題でいただいたヒントを活用しまして、部分点をいただけそうな解を見つけました。

《手順》

76 歩 42 飛 33 角生 52 玉 42 角生 99 角生
 53 角生 同玉 36 歩 44 玉 35 歩 同玉
 46 歩 同玉 72 飛 57 玉 88 飛 同角生
 71 飛生 68 飛 77 桂 同角生 61 飛生 66 桂
 41 飛生 54 香 31 飛生 33 桂 同飛生 15 角
 37 飛生 同角生 48 金打 同飛生 68 金打 同飛生
 48 金 同飛生 68 銀打 同飛生 48 銀打 同角生
 同銀 同飛生 68 角 同角生 同金 同飛成
 同銀 46 玉 55 角 同香 56 飛 同香
 57 銀 同香生 58 桂 同桂成 まで 58 手

本手順は

- ①' 58 手目に 29 回目の王手で詰んだ
- ②' 29 手目まで王手はなかった
 (30 手目が初王手)

ということで、作意よりも 2 手短い準備で、29 連続王手からの詰みに至ります。

《解図》

参考で示していただいた棋学類想者さんの双方連続王手 62 手を見ると、双方連続王手には 2 通りの機構があることがわかります。

【参考】双方連続王手の最長記録

棋学類想者

双方連続王手 62手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金4銀4

(詰将棋パラダイス,1980年8月)

《手順例》

(※今月の記事の手順例は 44 手目が王手
 なかったので再構成しました。)

- 42 歩成 同と 43 と寄 同飛 23 と寄 同飛
- 43 と直 同飛 23 歩成 同飛 43 と 同飛
- 23 と 同飛 43 桂左成 同飛 23 桂右成 同飛
- 43 香成 同飛 23 香成 同飛 43 銀 同飛
- 23 銀 同飛 43 銀 同飛 23 銀 同飛
- 43 金 同飛 23 金 同飛 43 金 同飛
- 23 金 同角 同桂成 同飛 43 角 同角
- 同香成 同と 45 玉 36 角 同香 35 金
- 同香 34 金 同香 33 桂 同香成 同と
- 42 金 同飛 43 角 同飛 44 桂打 同と
- 同桂 同飛 まで 62 手

1) (以下、「レシプロ」と記します)

A の走り駒の十字砲火の焦点に B の玉を置き、B 玉に王手をかけない駒 (以下、「中間駒」) で十字砲火の一方をブロック。B は合駒で逆王手をかけ、A は中間駒で取って十字砲火による空き王手を交互にかける (手順例の 3~36 手目が典型)。

2) (以下、「リニア」と記します)

A の走り駒による王手に対して B が合駒で逆王手。A は走り駒で取り、B は位置をずらしつつ合駒 (手順例の 45~53 手目と 54~62 手目が典型)。

以前、独力で逆王手の機構を考えた時はリニアしか思い浮かばず、レシプロの図を見た

ときは驚いたものですが、今回改めて 62 手の図を見るとむしろ、後手レシプロから先手リニアに移行し、さらに後手リニアに折り返して手を稼ぐところが凄いと思いました。後手一先手一後手と折り返すと合駒が枯れないというのも重要です。詰将棋パラダイス誌の手数更新の履歴を見ると、リニア→レシプロ→レシプロ+リニア、という風に発展したのかな、と思います。

翻って本問は連続王手が 29 手。62 手と比べると短いですが、リニアの中核部分は最長 9 手で、往復しても 18 手なので、レシプロを採り入れないと到達できそうにありません。Pontamon さんの 68 手解はリニアの折り返しを入れていてとてもチャレンジングですが、やはりレシプロを足して 29 手にしています。とはいえレシプロのみでは合駒が不足します。また、短手数準備によるリニアの折り返しは無理そうなので、レシプロ+リニアを狙うことにしました。

後手玉条件⑦より、先手陣付近で王手の応酬が起きると推測します。どちらが走り駒側を担当するか、ですが、先月自力で解いていたときは先手側に持たせようとしており、手が全く足りませんでした。改めて考えると、先手の一段目の玉金銀はそのまま活用した方が良さそうです。レシプロ機構の走り駒+中間駒は、角角+飛、飛飛+角 or 銀、飛香+角が考えられますが、角角+飛が最も容易です。ということで、まず、角角+飛の後手レシプロから後手リニアに移行する、という枠組みを想定しました。

この枠組みでは、先手はひたすら合駒をします。レシプロからリニアへの移行 (後手玉移動による空き王手) の一手を除き、合駒は後手に取られるので、先手は 13 枚の合駒を用意する必要があります。具体的には、飛 2 角 2 金 4 銀 4 桂 1 です。この 13 枚は最終局面では全て後手の持駒になり、最後の詰みには使えません。

以上の前提に基づき、手順が最短になるように探索をして導かれたのが冒頭の 58 手解です。3 筋の歩を切って飛を据えておき、移動合に使うのが本手順のポイントです。

ではこの解の 2 手の余裕を使って③~⑩を満たせるか、ということですが、③は可能、⑦は満たしており、更に⑤、⑥、⑧、⑨、⑩

のうちのいくつかならば満たせそうです。しかし、④の両王手は無理かと。両王手を回避するには玉が動く必要があるのですが、レシプロからリニアへの移行の際か、あるいは最終手が両王手のチャンスということになります。今回の解図で想定した枠組みでは不可能なのではないかと思えます。

以上、①、②を満たす順を見出しましたが、両王手、という新たな壁が現れ、①～⑩全てを満たす解には到達できませんでした。ただ、両王手の謎を解くのはまた別の問題、という気がしております。今回想定した枠組みが正解とどこまで合っているかということと併せて解答発表の楽しみにしようと思えます。

☆長文になりましたが、はなさかしろう氏の解答（及び解説）をすべて収録させていただきました。氏には棋学類想者作の適切な解答例も作っていただき、感謝の念にたえません。

Pontamon さん（※無解）

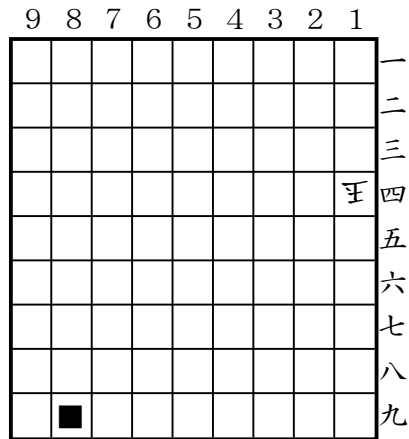
玉の着手条件から後手玉は6段目のはずだけど、先手玉と近すぎて細工がし難いし、銀より後に金の着手が無いという条件がネックになって、仕掛け配置が思い浮かばなかったです。

☆Pontamon 氏も本作に挑戦されましたが、後手玉の位置を六段目と想定したため、解答に到達できなかつたようです。ともあれ、挑戦されたこと自体に敬意を表します。



■ 112-1 神無太郎氏作（正解3名）

協力詰 5手



持駒 n香

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

【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。

• Imitator（■またはI）

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

（補足）

- 1)駒を打ったときは動かない。
- 2)Imitator は元の駒と同時に動く
→参照：WFP75号「Imitator の紹介」

• 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。

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

【解答】

17n 香 87n 角 32n 角生 [I34] 23n 飛
83n 飛成 [I94] まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

「両王手」、「大移動」、「逆流防止の成」——わずか5手の短手数に本シリーズで披露されてきた手筋が一通り詰まった作品です。

初手 17n 香は限定打。これより遠くに打つと、最終手が王手になりません。逆に近い場所、例えば 16n 香と打つと、この 16n 香自体が邪魔をして3手目 32n 角が王手になりません。もっと近く、つまり 15n 香と打つと2手目 87n 角が受けになりません。Imitatorがあると、わずか1マスの違いが大きな影響を及ぼします。

2手目 87n 角は中立香の王手を受けつつ、後の両王手を見据えた手。次にこれを 32 に動かすわけですが、3手目 32n 角成とすると、最終手に対し 22n 馬 [I84] や 31n 馬 [I93] で両王手を解除されます。これも Imitator 特有の受けですね。

4手目 23n 飛合は次に Imitator を盤端に運ぶための合駒。13 に利かせて、玉の退路を断つ役割も担っています。Imitator のせいで香の利きの到達範囲に制限が掛かるので、それを補って

いるわけです。

最終手「成」はお馴染みの逆流防止。不成だと最終手で 23n 飛生が可能になってしまいます。この大移動で Imitator を壁に押し付けて、玉を1筋に閉じ込めることに成功。「Imitator は盤端に」の格言は本局でも有効です。

香と角による両王手というと、普通はどちらも前方の利きで両王手を掛けるわけですが、本局は角の後方の利きで両王手を掛けるという、普通詰将棋ではあり得ない形になっています。こういう見慣れない詰上りを見られるのもフェアリーの楽しみの一つです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

そうか、生なんです。飛び道具で王手をした後、imitator の方で遮断した合駒を動かして王手したい場合は、その駒で直接王手を掛けないとダメなんです。

Larva さん

「3手目角の遠隔王手を作りたい」と思って解きました。「角は成ってもよかったか」も思ったが、成ったら玉方は「3-1n馬 [I9三]」で逃れます。

I thought "I want to make a diagonal long-range check at move 3" and solved it that way. I also thought "couldn't the bishop have promoted?" before realizing that if it did, "3-1n馬 [I9三]" would be an out.

くろうさぎさん (※誤解)

見落としがあるような気がします。

☆くろうさぎ氏は「n16 香 n88 飛 n84 飛 (85I) n15 桂 n23 桂成まで」の誤答でした。最終手に対し 91 に何か打つ受けや、83n 飛 [I92] とする受けがあります。

占魚亭さん

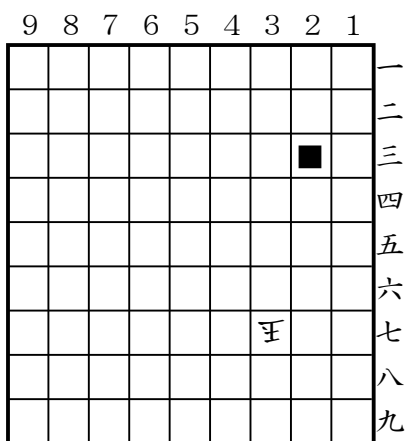
鋭い最終手。

たくぼんさん

2手目成ると最後 22 馬 [I84] が生じて、4手目成る事で ■ を 34 地点に戻せなくなる。なかなか面白い成生限定作。

■ 112-2 神無太郎氏作（正解 3 名）

協力詰 7 手



持駒 n 香

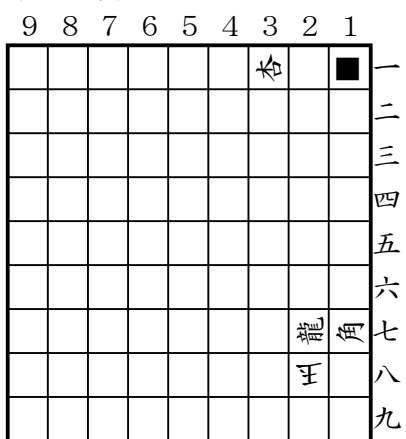
※ ■: Imitator

玉以外はすべて中立駒

【解答】

39n 香 22n 飛 27n 飛成 [I28] 28 玉 [I19]
36n 香 [I16] 17n 角 31n 香成 [I11] まで 7 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

前局では Imitator が「斜め」から「横」の順に大移動しました。本局は Imitator が上下に大きく往復する作品です。

もちろん Imitator は自分で動くことはできないので、牽引用の駒を発生させます。それが初手の 39n 香と 2 手目の 22n 飛です。

ここから Imitator の往復が始まります。

まずは 2 手目に打ったばかりの飛を動かす 27n 飛成の王手。ここで初手 39n 香の限定打の効果が出ます。初手 38n 香だと Imitator が 28 に居るため、27n 飛成が王手にならないのです。

続く 4 手目 28 玉が Imitator を利用する洒落た受け。Imitator を盤端に押し付けることで、龍の王手を防いだわけですが、まるで王手放置に見えますね。

この後、39n 香を一気に走らず、途中 36 で停車して 17n 角で受けさせるのが妙手。17n 角は受けるどころか自玉に王手を掛けているように見えますが、この時点では 27n 龍・17n 角は互いが Imitator の壁になり、両王手は無効化されています。潜在的両王手の形成です。

そして最終手で無効化されていた両王手を有効化。Imitator が 11 に居るため、玉は龍を取ることも 1 筋に逃げることもできません。中立香を 36 に戻されないため、31n 香「成」で締め括るのはもはや定番とはいえ、大切なポイントです。

本局も「両王手」、「大移動」、「逆流防止の成」の 3 点セットですが、途中で一旦止まる中立香をはじめ、移動の手に味が良い手が多かったように思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

6 手目が王手回避に見えない。
すぐに 3 手目まで見当がつく解答者がいてもおかしくはないような気がする。

Larvaさん

Imitator を引き戻し、香の移動空間を作ります。

The idea is to pull the Imitator back so that the lance has room for maneuver.

占魚亭さん

n 香の使い方は予想通り。3 手目が肝でした。

たくぼんさん

最遠移動と奇妙な両王手。
元に戻さない成は基本手筋なんだな。

■ 112-3 神無太郎氏作（正解 2 名）

協力詰 7 手

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

持駒 n角n金

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

【解答】

49n 角 58n 飛 28n 金 88n 飛成[I99]

48n 龍[I59] 69n 香 63n 香成[I53] まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

本局の Imitator の軌跡は独特。縦に大きく走る前に、横方向の往復が現れます。

また、前局・前々局と違って中立香の大移動は出て来ないのかと思いきや、本局も中立香の大移動が出てきます。香は持駒にありませんが、途中から出てくるのです。

しかし、本局の主役は別の駒です。こちらもち駒になく、2 手目に登場する中立飛です。

この中立飛は 49n 角の王手を防ぐ Imitator の壁駒として登場するのですが、これが左右に往復するような奇妙な動きを見せます。

仮に 4 手目 88n 飛成[I99]の代わりに、79 に何か駒を打ってみましょう。作意と同様の詰上りを狙うと、次の攻方の手は 48n 飛[I59]となってしまいます。

八段目では受方は駒を成れますが、攻方は駒を成れません。

以下、作意同様に「69n 香 63n 香成[I53]」と進めても、飛が成っていないため 39n 玉と逃げられてしまいます。

つまり 4 手目・5 手目の中立飛の往復は攻方の代わりに受方が飛を成る妙手だったのです。

6 手目 69n 香としては、このシリーズではお約束となった中立香の大移動が現れます。しかし、最上段に走る 61n 香成ではありません。途中で止まる 63n 香成です。

勢いよく一段目まで行ってしまうと 41 に何か駒を打つ受けがありますし、二段目で止まっても七段目に玉を逃げる受けがあります。

詰上りは三重王手ではなく、龍角の両王手。金の王手は Imitator で無効化されています。金の存在を無視すれば、本局の詰上りは前局の詰上りを横型にした形になりますが、手順の味わいは随分異なって感じられたのではないのでしょうか。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

最終手 2 段目だと 4 7 玉があるのか-。

占魚亭さん

難問。n 香をどこに移動させるか悩みました。

たくぼんさん

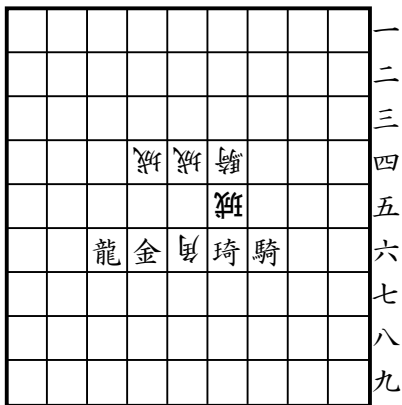
ラスト 63 という中途半端な手が気付き難い。3 重に王手がかかっているように見える（実際は両王手）だけに普通に 47 に逃げる手は盲点になります。



■ 112-4 神無太郎氏作 (正解 2 名)

協力自玉スタイルメイト 10 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部+騎2城2

※騎:Knight王

騎:Knight

城:Rook-Grasshopper王

城:Rook-Grasshopper

【ルール】

• 協力自玉スタイルメイト

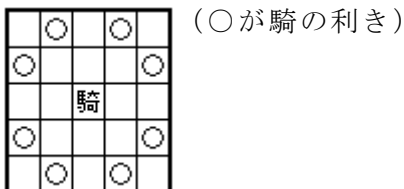
先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

• 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。

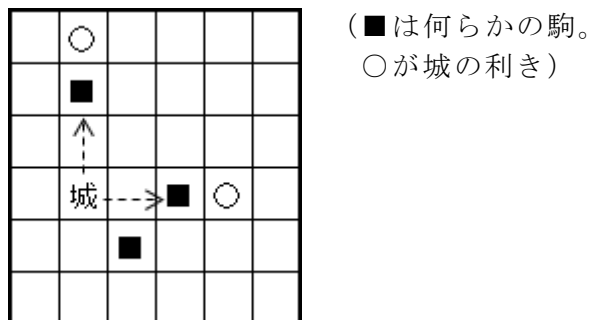
• Knight (騎)

チェスの Knight。八方桂。



• Rook-Grasshopper (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。

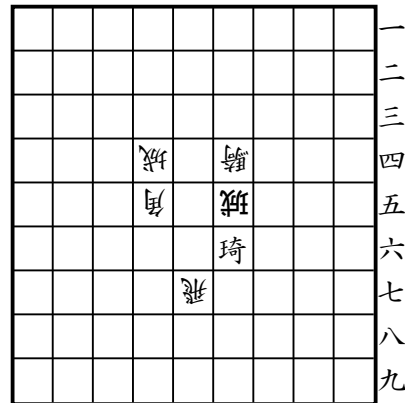


【解答】

65 龍 55 飛 54 龍 同飛 55 金 同飛
65 城 同角 57 騎 同飛生 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

結婚したのが平成元年 5 月で結婚 30 周年記念です。

【解説】

作者ご自身が、結婚 30 周年を記念して作られた立体曲詰「ユリ」です。真珠婚おめでとうございます。

この種の記念作品に理屈でどうのこうの言うのは野暮かもしれませんが、簡単に解説を。

まず確認すべきは攻方騎王(騎)の退路です。46 騎は 27、54、58 の 3 地点に動けます。この 3 つを 1 枚でカバーできる駒があります。それは 57 飛。この形を目ざして 2 手目に飛合を発生させるわけです。

この点さえ押さえれば、後は余分な龍・金・騎の 3 枚を消しながら、飛筋を通すような手順を選べば、57 飛不成が実現してスタイルメイトにできます。

それにしても、なぜフェアリー駒を 2 種類も使って立体曲詰を作ろうと思いついたのでしょうか。「ユ」と「リ」の形を考えると、36 の駒が 57 に動くと都合が良いので、Knight (騎) を使うのは分かるのですが、Rook-Grasshopper (城) を使う発想がなぜ出てきたのか、ちょっと想像が付きません。

かなり前衛的な立体曲詰ですが、無事正解も届いたので、めでたしめでたしですね。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

5 4 城を取るのは予想外。
創作過程が全く判らない。
それはさておき、おめでとうございます。

占魚亭さん

殆どがフェアリー駒で身構えましたが、飛を出せばいいことに気付き一気に解決。

たくぼんさん

昔に一度お会いしたことがあるのですが、下の名前はなんだったかな～。
しっかり覚えておけば大きなヒントになってもっと早く解けたはずなのに・・・。
しかしこの図をプレゼントされても理解できる女性はいないと思うけど・・・。



■ 112-5 占魚亭氏作（正解 6 名）

協力詰 3 手

						科			一
						王		と	二
				馬					三
				飛					四
				■					五
				卒					六
									七
									八
									九

持駒 なし
※■:Imitator

【解答】

43 馬[145] 21 玉[134] 49 飛[139] まで 3 手

(詰上り)

						科	王		一
								と	二
				馬					三
									四
				卒					五
									六
									七
									八
				飛	■				九

持駒 なし

【作者のコメント】

透明 Imitator で発表予定でしたがボロボロだったので、通常で発表することに。

最終手が見えみえなので、易しいでしょう。

【解説】

112-5 から 112-10 までは占魚亭氏による Imitator 作品と点鏡作品です。

まずは本局で Imitator の感触を思い出して貰い、次いで点鏡ルールに慣れて貰ってから、最後に両者を組み合わせた 112-10 を解いて貰おうという構成になっています。

というわけで、作者にとって本局はウォーミングアップ的位置付けなのですが、紛れが多い

ため、わずか3手の超短編にも関わらず、苦戦された解答者が多かったようです。具体的な紛れについては各氏の短評を見ていただくとして、ここでは作意について簡単に解説しましょう。

本局の狙いはずばり最終手の大移動&両王手です。最初の2手はその準備です。

初手43馬は両王手の準備の第一弾。飛筋を止めるので、あまり指したい手ではありませんね。でも、続く21玉が潜在的な両王手の位置へ移動する妙手です。この時 Imitator は34地点にいます。と金と馬が、Imitatorによって互いに互いの邪魔をする関係になっているのです。

これを一気に解消するのが最終手。九段目まで引く意味は12玉の逃走防止です。潜在的な両王手を顕在的な両王手に変えるのは、気持ち良いですね。詰将棋作家は両王手が好きなので、Imitator を見たらまず両王手になりそうな逃げ場所を探すのも良いかもしれません。

作者は Imitator を透明駒にする予定だったとか。もしそれが実現していたら、ウォーミングアップどころか、無解者続出だったでしょう。

【短評】

変寝夢さん

ひとめ34飛[45]、43桂[57]だったので作意は意外に感じた。
ひさしぶりに■作品が解けてホッとした。

Larvaさん

ほぼ手動で全検しました。一番面白いのは「4三飛[15四]」の大失敗かも。

I basically manually brute-forced all the possibilities. The most interesting line is probably the epic fail of "4三飛[15四]".

くろうさぎさん

最終手が見所。

占魚亭さん

「最後のやさしい(?) Imitator」で発表してもよかったかな。

たくぼんさん

3手でも不思議な感覚満載の手順。

Pontamonさん (※誤解)

王手が可能な初手は4種類なので、ぐるぐる何度も考えていたら、さっきは玉方の受けがあるから駄目だと思っていた手順なのに正解手順に見えたり、確かこの手順は駄目だったはずなのに今みたら詰んでいるように見えたり…。

もう歳なんだから、3手でもちゃんと書き出さないといけないな。

☆Pontamon氏は「22と[165]75歩42飛成[163]」

の解答。これには73に駒を打つ受けがありますね。Imitatorがあると、両王手に見えて両王手でないことがよくあります。

青木裕一さん (※誤解)

手が限られていて分かりやすい？

☆青木氏は「34飛[145]、43桂[157]、42馬[146]」

の解答。この紛れは変寝夢氏も言及されましたね。単に23玉と逃げる手もありますが、31玉[145]と受けるのがImitatorらしい大胆な手で面白そうです。

一乗谷酔象さん

はっとする2手目21玉。
自ら両王手に飛び込む準備だった。

■ 112-6 占魚亭氏作 (正解7名)

点鏡協力詰4手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				玉					五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀桂

【解答】

44玉 56桂 54玉 55銀 まで4手

(詰上り)

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

持駒 なし

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない
- 本誌初出:第 108 回 WFP 作品展(WFP127 号)

【作者のコメント】

ウォーミングアップ用。
最初にこれを投稿するべきでした。

【解説】

ここから点鏡の練習問題。

性能変化ルールの基本は玉を弱い駒に変化させること。「受先」なので、初手に歩を打って、玉を歩にして詰める筋は有力です。ところが、少しこの紛れを読むと、いくつか問題があることが分かります。

一つは点鏡特有の受けがあることです。例えば「46 歩 66 銀 64 玉 76 桂」とすると、34 に桂以外の駒を打たれて困ります。

もう一つは、玉と性能を交換した駒が受けに利いてくることです。例えば「56 歩 47 桂 54 玉 55 銀」と進めてみましょう。55 は点鏡で唯一性能が変化しない場所なので、前述の手順と違って対称地点に駒を受けられる心配はありません。ところがこの場合は、玉と歩の性能が入れ替わっているため、55 銀を「同歩」と取られてしまいます。

この状況は歩の代わりに他の駒を打っても

変わりません。では、どうすれば良いのでしょうか？

答えは拍子抜けするほど簡単です。

性能交換の対象は受方の駒である必要はありません。攻方の持駒には桂があるので、桂と性能を交換して、玉を桂の性能にすれば良いのです。対称地点に駒を打つ受けを防止するには、最終手は 55 銀になります。すると、54 玉・56 桂の配置も自動的に決まります。すると、初手は 44 玉か 64 玉であることも芋づる式に導き出されます。この初形だと玉を動かしても状況があまり変わらないように見えますが、実は少しの違いが大違いだったわけですね。

本局は非常に単純な例ではありますが、点鏡ルールの基本的性質を学ぶのに役立つ問題です。せっかくの「受先」の 1 手を無駄遣いするような初手も意外性がある良いですね。

【短評】

変寝夢さん (※誤解)

初手香だとだめなのかな?。と思い VM2 で確認したら誤解していたことが判明しました。そうか最後同歩があるんですね。

☆変寝夢氏は「56 歩、47 桂、54 玉、55 銀まで」の誤答だったそうです。解説文中に述べた通り、これだと歩が玉の性能なので 55 銀を取れてしまいます。

慣れないうちは点鏡独特の受けは見落とし易いと思うので、皆さんもご注意ください。

Larva さん

5 五地点を利用した「普通」の(桂王)詰みの例です。5 六桂は味方駒なので、最終手に対し「5 五同桂」の心配はありません。

This is an example of using the center square for a "normal" (knight)mate. Because the knight at 5 六 is friendly, there is no worry about "5 五同桂" at the end.

くろうさぎさん

55 が最終手だと詰ましやすい。

占魚亭さん

53 玉もありますが(同手順)、発表するなら本図ですよね。

たくぼんさん

安南の桂頭玉の頭銀の詰上り。
玉を桂に変化させる手段の違いだけなのか。

青木裕一さん

銀頭桂ですね。

はなさかしろうさん

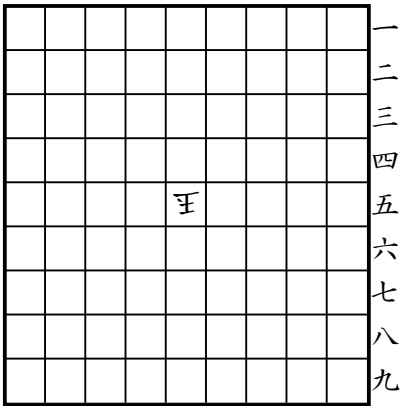
桂先の銀を最少で。美しいです。

一乗谷酔象さん

桂先の銀を目指す。

■ 112-7 占魚亭氏作 (正解 7 名)
点鏡協力詰 4 手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



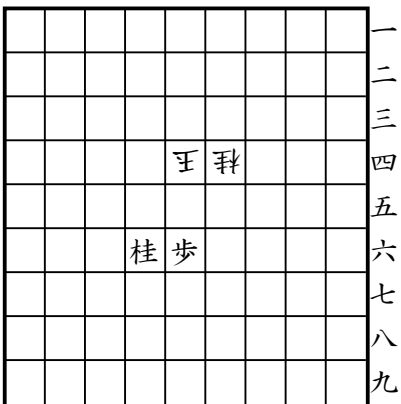
持駒 桂歩

【解答】

44 桂 56 歩 54 玉 66 桂 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

これもウォーミングアップ用。
微妙？な初手。

【解説】

前局の解説で、対称地点の受けによって詰まない紛れについて述べました。実際、これは点鏡初心者が見落とし易い手であるだけでなく、多くの紛れ筋を不詰にする恐ろしい手でもあります。本局で披露される手筋は、その対称地点の受けに対する「予防策」です。

まずこれが「受先」であることを忘れて、攻方手番から 3 手進めてみましょう。

「56 歩 54 玉 66 桂 まで 3 手？」

玉を歩にする有力な手順ですが、これでは 44 地点に駒を打たれて詰みません。しかし、44 に打つ駒は何でも良いわけではありません。44 に打つのが桂だと、王手が掛かったままになるので、受けにならないのです。

これを逆用するのが本局の初手 44 桂。

あらかじめ対称地点に桂を打っておけば、桂の利きが維持されて、前述の 3 手でそのまま詰むというわけです。

性能変化ルールなのに性能を変化させない天邪鬼な初手は、いかにも詰将棋らしいですね。

【短評】

変寝夢さん

種類を変えられなくする手筋ですね。
持駒が香だと詰まないところが面白かった。

☆持駒が桂香で本局と同様の手順を辿ると、最終手に対し 56 玉で逃れ。詰将棋では持駒が弱い方が良いというケースは珍しくはありませんが、やはり面白いですね。

Larva さん

これも、桂らしい桂で詰みです。

Again, we mate with a knight that actually acts like a knight.

くろうさぎさん

場所を埋める初手がポイント。

占魚亭さん

投稿時にも書きましたが、ほんとうに微妙な

初手……。

たくぼんさん

何を打っても桂の利きになる升目に桂を打つ不思議な詰将棋。

青木裕一さん

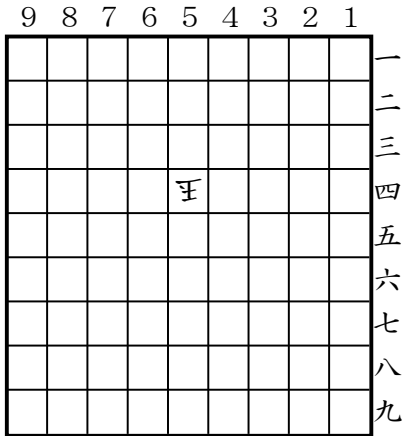
変身防止の初手。

はなさかしろうさん

玉を歩にする筋をシンプルに。
3手目まで 112-6 と同じ座標で。

☆これは気付きませんでした。確かに 3 手目まで同じ位置の着手ですね。

■ 112-8 占魚亭氏作 (正解 8 名)
点鏡協力詰 4手 (受先、2解)

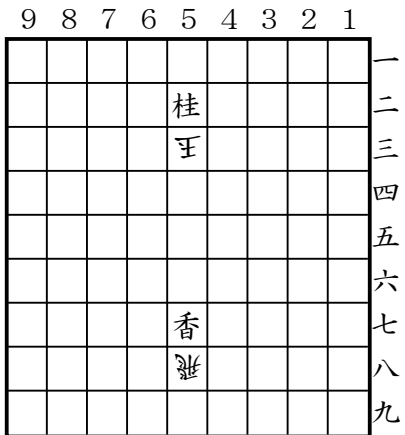


持駒 桂香

【解答】

a) 58 飛 57 香 53 玉 52 桂 まで 4 手

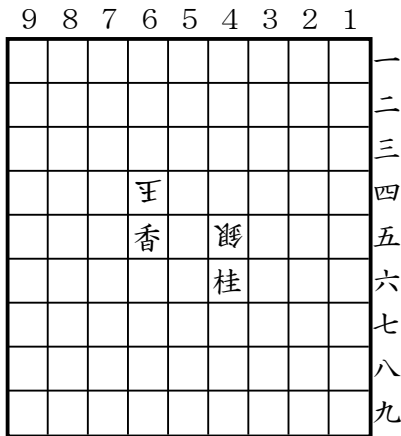
(詰上り)



持駒 なし

b) 45 銀 46 桂 64 玉 65 香 まで 4 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

a の順が気に入っています。

【解説】

112-6 を解いた方なら b) は割と予想しやすい手順だったでしょう。桂を銀で詰めるのは他の性能変化ルールでもよく見る手順で、安南詰のような感覚ですね。112-6 では銀は銀のままでしたが、本局は銀に化けた香が桂に化けた玉を詰めています。詰上り図で6筋に並んでいる駒の性能は4筋に並んでいる駒の鏡写しなのです。正に「鏡」ですね。

難しいのは a)。

仮に攻方の手番とした場合、56 香が玉と性能を交換しているため、王手でないことに注意しましょう。

同様の原理は受けの手にも使うことができます。57 香の王手に対しては 53 玉と引いて、香の利きを玉にする受けがあるのです。香の王手に対し玉を引いて受ける手は感覚に反するため難しいですね。

この手が念頭にあれば、a) で香(の性能の玉)を詰めるため飛を置く初手を読むことができます。この時、桂は二段目に置くこととなりますが、これは点鏡では反則ではありません。解答者の短評を見ても、a)の方が難しかったという声が多かったです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

4 5 銀からの手順は発見したかった。

Larva さん

- (1) 4五銀 4六桂 6四玉 6五香 まで
 (2) 5八飛 5七香 5三玉 5二桂 まで

攻方の持駒は両方とも弱い駒のため、どちらか玉を弱めることができます。ただし、王手駒は、他の敵駒と利きが入れ替わらないといけません。(1)では、その敵駒(銀)を逃がしても王手は解除されません。(2)では、その敵駒(飛)が桂の利きを持つため、まったく逃がすことができません。

Since both of the attacker's pieces are weak, either could be used to weaken the king, but then the checkmating piece needs to get its movement from an enemy piece. In (1) it's checkmate even if that piece (silver) moves away, and in (2), since that piece (rook) gets the knight's movement, it cannot move at all.

くろうさぎさん

打つ順番が逆になる事で2解として綺麗に纏まっている。

占魚亭さん

本図か53玉の1解か、迷いました(いまでも迷っています)。

☆53玉で「59飛 58香 52玉 51桂 まで4手」の1解にするわけですね。

「桂頭銀」の筋はありふれていますし、112-6や112-9にも登場しているので、そうした方が良かったと思います。

たくぼんさん

- a)香に変化した玉を尻飛で詰めるのははじめて見た詰上り。
 b)そうかこれも112-6と同様の筋なのか。それにしても初手銀は浮かび難い。

青木裕一さん

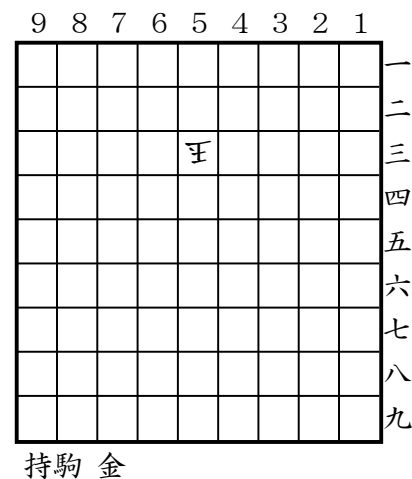
飛打の方はなかなか見えませんでした。

はなさかしろうさん

- 1) 58飛、57香、53玉、52桂まで
 2) 45銀、46桂、64玉、65香まで

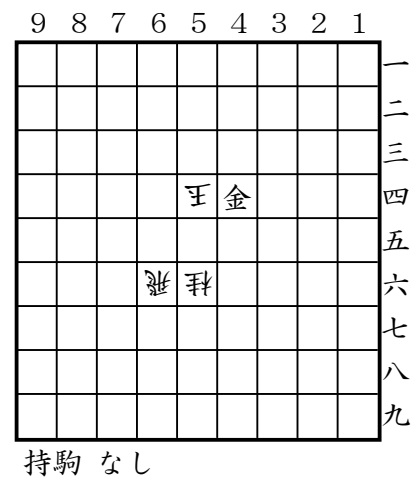
受先で2解とはなかなかいけずな問題ですね。飛を行き所のない駒にする桂打が巧みで一直線の配置も美しい1)の方が個人的には好きで、桂先の銀は112-6の方が好みます。

■ 112-9 占魚亭氏作 (正解 a)5名 b)4名)
 点鏡協力詰6手 (受先、2解)



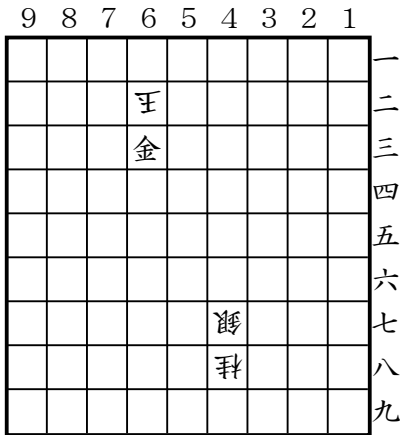
【解答】

- a)56桂 44金 66飛 43金 54玉 44金
 まで6手
 (詰上り)



- b)48桂 63金 47銀 54金 62玉 63金
 まで6手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

金のスイッチバックの2解。
52玉の図(49桂以下の1解)の方が良い?

【解説】

本局の2解は共に玉を桂にして詰める手順。そして、共通する手筋が使われています。

a)は2手目からすぐに「43金 54玉 54金」と進めても、玉が六段目に逃げられるので詰みません。そこで「44金 66飛」の2手を挟みます。回り道をしているようですが、詰上りでは発生させた飛が66の退路を封鎖し、44金の性能を飛にして46への脱出も阻止しています。正に一石二鳥の働きですね。

b)は48桂が反則でないことに気付く必要があります。点鏡で行き所のない駒の禁則が適用されないことはルールで明確に謳われていますが、八段目の桂を読まない習慣が身に付いているせいで、発見は遅れがちになってしまいます。(実際、a)だけの解答もありました。)

また、こちらにも2手目すぐに「54金 62玉 63金」としてはいけません。あらかじめ、63金として47銀を発生させ、もう一度63に戻ったときに銀の性能になるようにしておくのです。

a)では飛、b)では銀。性能変化用の駒をあらかじめ用意しておく手筋で2解が統一されており、解いて納得できる仕上がりだと思います。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

点鏡でも八段目の桂は有効そうですね。

Larvaさん

- (1) 4八桂 6三金 4七銀 5四金
6二玉 6三金 まで
- (2) 5六桂 4四金 6六飛 4三金
5四玉 4四金 まで

両方の解はよく似ていますが、私にとって難易度はかなり異なりました。なぜなら、(2)は飛・金の歩王詰みとと思いました。

Even though the two solutions are very similar, their difficulty was quite different for me. I thought the second solution was a rook or a gold checkmating a pawn.

くろうさぎさん

金を銀に変換する展開が見えにくい。

占魚亭さん

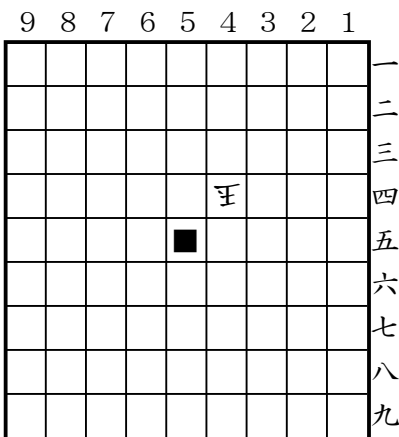
投稿時に1解の方がいい?と書きましたが、いまは本図で正解かなと思っています。

たくぼんさん

- a)金の動きがユーモラス。
- b)2度あることは3度ある。

■ 112-10 占魚亭氏作(正解3名)

点鏡協力詰6手(受先)



持駒 銀

※■:Imitator

【ルール(補足説明)】

・Imitatorに点鏡ルールは適用されない

【解答】

88角 22銀 33金 同銀生[166] 77飛 55金
まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

変化系ルールと Imitator を組み合わせて作りたいと思っていたので作ってみましたが一詰上り時に玉は利きを失い不動状態と解釈できるのはいいとして、Imitator は玉の性能のように周囲 8 マスしか動けない状態ということなのか？

他の変化形ルール（安南・安北・対面・背面など）ではどう解釈するのか？
難しい問題が出てきてしまいました……。

【解説】

今回の占魚亭氏の作品群のラストを飾る Imitator&点鏡の作品です。

出題時に述べた通り、Imitator は元々「性能」を持ちません。従って性能変化もありません。ではこの作品で Imitator はどのように利用するのでしょうか？

解図方針を絞り込む鍵は「手数」にあります。逆に、手数を無視すれば、だいたいどんな方針でも詰ますことができます。

例えば「桂頭銀」の形を目指すとしましょう。手数が 8 手でも良ければ「67 桂 53 銀 34 玉 [145] 45 銀成 [136] 66 銀 35 全 [127] 43 玉 [136] 44 全 [145] まで 8 手」という、112-9b と同様の詰筋があります。しかし、これは手数オーバーですし、Imitator の有無も関係ありませんね。

実際の手数はたった 6 手しかありません。従って、さっさと合駒を稼いで、銀と合駒の 2 枚で詰ます筋を追うのが有力です。また、せっかく Imitator があるのですから、これを壁として積極的に活用すべきです。初手を飛打か角

打に絞り、「影挟」の詰上りを狙いましょう。

うまく作意に行き当たると、驚くべき結果が待っています。斜め一線の詰上りの出現です。

この詰上りでは銀は飛の性能になって玉の脱出を防ぎ、55 金が玉のとどめを刺しています。Imitator は斜めの両側をブロックされているので、玉は金も銀も取ることはできません。

なお、初手 88 角はもちろん限定打。仮に「99 角 11 銀 33 金」と進めると、同銀生としたときの Imitator の位置が 77 になってしまい、77 飛が打てません。

本局は玉を弱い駒にするという性能変化ルールの常用手筋を使わず、Imitator を使った「影挟」の威力で無理やり詰めた印象がありますが、それは Imitator を性能変化ルールと組み合わせた時のルール設定が決まっていなかった時期に創作された影響があるかもしれません。むしろ、それで詰上り斜め一線の象形曲詰が得られたというのは、なかなか凄いことだと思います。

【短評】

Larva さん

一見、両王手で詰みだと思いました。でも玉は 55 に居るなら、性能変化しないので詰みは難しいです。55 に居ないなら、「銀+X」の両王手を作ることは困難です。だから「影挟」のはずです。

The first idea was to mate with a double check. However, if the king is at the center, then its unaltered movement makes it difficult to mate; if it is not, then it is difficult to set up a double check at all with the silver and another piece. Therefore it has got to be a "shadow pinch".

占魚亭さん

点鏡 + Imitator はもう少し掘るつもりです。

たくぼんさん

■を斜めに挟んでこの詰上りはなるほどと思いました。詰上りの斜め 1 線も素晴らしい。

■ 112-11 Pontamon 氏作（正解 5 名）

推理将棋

「盤上から盤上への角移動と馬移動の手が多かったね」
 「うん、それぞれ3回ずつだったけど、着手した筋が全て別々で、しかも連続する6つの筋だった」
 「11手で詰んだから半数以上が角や馬の移動で、面白いことにそれらの6本の移動軌跡は交差することも部分的に重なることなかったね」※1
 「面白いと言えば、自分で動かした駒が居た地点への着手が3回あったけど、すぐ次の手番でそこへ指すことはなかった」※2

【条件】

- 1) 11手で詰み
 - 2) 角移動3回と馬移動3回の6手は連続する6つの筋へ1回ずつあり、角と馬の移動軌跡6本は交差も重なりもしなかった ※1
 - 3) 自分で動かした駒が居た地点への着手3回は次の手番での着手ではなかった ※2
- (※1及び※2についての詳細は補足説明を参照のこと)

【ルール（補足説明）】

※1 軌跡の交差と重なりについての説明

- ・▲33角不成の後に55へは戻れない。また、33の先手角が移動した後、後手の△55角も不可（どちらも軌跡が重なる）
- ・先手の▲33角不成の軌跡に対して後手の53の角が△44角や△35角は交差なので不可
- ・▲33角不成を△同角とは取れない（同一地点や軌跡の地点への着手は交差と見做す）
- ・▲33角不成の後で▲22角成とか▲24角成は自分の継続手なので33地点は交差とは見做さない
- ・移動する前の初期配置の角を角や馬で取るのは可（まだ軌跡になっていないので）
- ・角を打つ手は移動としてはカウントしない

- ※2 相手が動かした駒が居た地点への着手ではない。初手76歩で3手目77桂は不可。77桂は5手目以降であれば可。

【解答】

76歩 52金左 55角 42銀 73角成 41玉
 63馬 31角 45馬 51金寄 23馬 まで 11手

(詰上り)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	爵		帝	王	皇	科	皇	
二		飛			帝	爵				
三	歩	歩			歩	歩	歩	馬	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	

攻方持駒 歩3
 受方持駒 なし

【作者のコメント】

具体的な内容が無い条件で詰み形も見えてこない。パズルのような条件文を噛み砕いて行くと進むべき方向が見えてくる。

長くなるので詳細は割愛しますが論理的に推理して行くと、動かした駒が居た地点への着手は、駒Aが居た地点へのBの着手と駒Bが居た地点へのCの着手のA-B-Cと、駒Dが居た地点へのEの着手のD-Eの2組で、これら全ては後手の着手で、実際にはA、D、B、E、Cの順に着手したことになり、Dは△42銀、Eは△31角になります。

また、角や馬の着手5回は先手の着手なので、初手の76歩を考慮すれば馬単騎の詰み形になります。

【解説】

角を大活躍させろという条件の推理将棋。単に数多く指すのではなく、なるべく盤上のいろいろな場所を通過するように動かさねばなりません。これを「交差も重なりもしなかった」と表現しているのですが、これはあまり馴染みのない概念なので、まずは「補足説明」をお読みください。

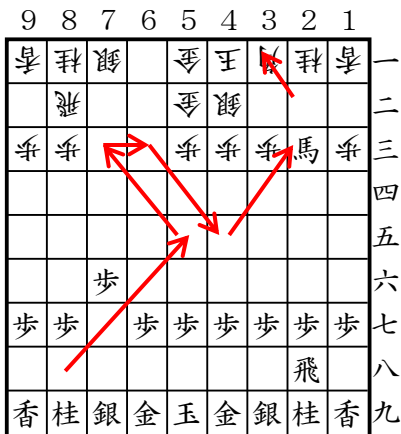
「交差」と「重なり」を避けるというのがどのような意味か理解すれば、解図に着手できるわけですが、難しいのは角や馬の着手の割り振りです。

問題文には合計回数がかかれていているものの、先手と後手がそれぞれ何回角や馬を動かしたかは書いていません。それを推測するのが本作解図における最大の関門です。

自然なのは先手と後手が3回ずつの同数か、せいぜい2回と4回程度の差で割り振ることですが、正解はそうではありません。何と先手は5回も角または馬を動かし、後手は1回しか動かさないのです。合駒ができない詰上り（透かし詰のように合駒を省略する詰上りとは異なる）は詰将棋ではあまり見られないので、それも盲点になり易いところだと思います。

また、出題文を一読すると、条件3)は何とも微妙な条件に思えますが、後手の角が1回しか動かないことを分かった後でもう一度読み返すと、後手の着手の順序を限定するのが目的だったことが分かります。

最後に作意の角・馬の軌跡を確認しましょう。確かに「交差」も「重なり」もありませんね。文章で読むと分かりにくいですが、図で見ると一目瞭然です。



攻方持駒 歩3
受方持駒 なし

【短評】

一乗谷酔象さん

角と馬の6手を先後にどう振り当てるか。先手5手と後手1手に振り当てるのはなかなか気づかない。が、わかってしまえば馬単騎詰をめざせばよい。3手目 33 角成が普通の攻め方で、角馬の6手を先手4手と後手2手に割り振るのが自然だが後手方の手数が不足して詰みに至らない。とても面白い条件付けだが、補足説明が味消し。説明を省いて条件を簡略にできないのか。

Larvaさん

王手駒を支える駒は、何種類も試しましたが、結局単騎詰みでびっくり。先手だけの角移動+馬移動5回です。

I tried many possibilities for the piece assisting in the checkmate, but surprisingly it's a mate with a single piece. The first player alone accounts for five bishop and promoted bishop moves.

くろうさぎさん

条件の勘違いがなければよいですが。

たくぼんさん

1ヶ月ばかり、76歩、14歩、33角成、62玉、23馬、13角、41馬、57角成・・・なんて1~6の筋で考えて印して手順前後や非限定もあるしおまけに詰まないしなんて悩んでいましたが、13日に阿波踊りを見に行った時ふと詰上りが浮かび一瞬で解けました。解けるときはそんなもんです。角馬移動は普通攻方3受方3と思いますがまさか攻方5受方1とはやられましたね。

■ 112-12 Pontamon 氏作（正解8名）

推理将棋

「10手目の寄る手に対して寄る手で応じて11手で詰めたよ」
「寄るとか引くとかよく言うけど棋譜には記入されないときもあるよね」
「棋譜と言えはこの対局の棋譜には角左や馬左の文字があるよ」

【条件】

- 1) 11手で詰み
- 2) 10手目の寄る手に対して寄る手で応じた
- 3) 棋譜には角左や馬左の文字がある

【解答】

76歩 34歩 22角生 52金左 42角 41玉 33角左成 42銀 13角成 51金寄 23馬左 まで 11手

(詰上り)

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

攻方持駒 歩2
受方持駒 なし

【作者のコメント】

角左の手があるとなると、3手目に角を取って、5手目に打って、7手目に角左で動けば最速7手。先手には残り2手しかないのに、馬左を指すために2枚の角を成っている馬左の手を指せないし、更に最終手が寄る手となるとなおさら。

角左の手だと、角2枚ともが同一の着手地点へ動けて、その着手地点に対して2枚とも段の上下は同じ側に居る必要がある。この配置は馬左にも当てはまるので忘れ勝ちだが、馬の場合には同じ段で1間離れた地点からの移動でも馬左が可能。この左の馬が寄る手での馬左なら、馬左と最終手の寄る手の条件を1手で両方ともクリアできる。

また、棋譜に角左の文字があるというだけで着手が角左である必要はないので、角左成の着手で角左と馬作りを共有できる。

つまり先手の着手は、3手目に角不成で角を取って、5手目に打って、7手目に角左成、9手目に3手目の角を成って、最終手は左の馬が寄る手での馬左となる。

【解説】

作者が追求している、棋譜の情報を利用した推理将棋。

将棋の棋譜法には独特のルールがあり、特に同種の駒が同じ箇所にも動ける場合に付けられる付加的な表記からは豊富な情報が得られます。

本局で出てくる付加的な表記は「左」。しかもこれは角や馬に付けられたものです。

ここから得られる情報は、角2枚や馬2枚が

同じ箇所にも動ける可能性があり、しかも「引」「上」「寄」という動作に関する表記では表せない動きをしたということです。

ということで、解図は割と易しいでしょう。まずは角2枚がある状態を作るため、早々に角筋を開けて角を入手する必要があります。次に馬が2枚ある状態を作るため、角2枚を次々に成る必要があります。もうこれだけで手順はほとんど絞り込まれてしまいます。

本文中には「寄るとか引くとかよく言うけど棋譜には記入されないときもあるよね」という気になる一文がありますが、「寄」と記入されない寄る手は6手目の「41玉」です。玉は常につきかかないので（二玉詰の推理将棋があれば別ですが）、決して付加的表記はされないのです。解図にはあまり関係ありませんが、駒が寄る手と棋譜上で「寄」が付く手は違うことを強調するためにこの文が入っているのでしょう。

最後に、詰上りに注目しましょう。前局と同様、23馬に対して合駒できない詰上りですね。同じような詰上りなのに、条件の付け方の違いで難易度がこんなに違うのは面白いですね。

【短評】

一乗谷酔象さん

"左"の付く寄る手をイメージすれば難しくない。前問と同じ詰み形だった。

Larvaさん

前題と比べると、これは本当に易いです。推理によって、先手の6つの着手が「7六歩→2二角不成→角打→角左成→角成→馬左寄」ことは明らかです。「寄る手に対して寄る手で応じて」という簡潔な条件で後手の手順を指定することは見事です。

Really easy compared to the previous problem. It can be deduced that the first player's six moves are "7六歩→2二角不成→角打→角左成→角成→馬左寄". I like that the "horizontal move against horizontal move" condition specifies the second player's move order succinctly.

くろうさぎさん

理詰めで解ける易しい問題。

占魚亭さん

「棋譜には記入されないときもある」に惑わされませんよ（笑）。

たくぼんさん

こちらはすぐ解けたのですが、こちらの詰型を意識していればもっと早く 112-11 が解けたでしょうね。ヒントにもあったのに。

☆出題時に「見た目はずいぶん違う2作ですが、両方解くと、共通点が感じられると思います」と書いたのは、詰上りに関するヒントのつもりだったのですが、あまり役に立たなかったようです。112-11 と 112-12 の出題順序を逆にしたら良かったかもしれません。

青木裕一さん

角左、馬左の条件のおかげで理詰めで解ける。

はなさかしろうさん

解きやすくて楽しかった。
気軽にパズルを楽しむには、これくらいの難しさが心地よいです。



■ 112-13 変寝夢氏作（正解5名）

点鏡協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
		王		王					二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩2

【ルール】

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

43歩 52玉 53歩 57桂 42歩成 53玉
62王 48桂生 まで 8手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			王		と				二
				王					三
									四
									五
									六
									七
						桂			八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

4手目 57桂がポイント。

【解説】

玉による王手に玉による逆王手で返す、性能変化ルールならではの作品です。

性能変化の元になる駒は4手目の57桂。この時点は歩がこの桂の性能を受け継いでいます。6手目には受方玉が桂になり、最後8手目は攻方玉が桂になります。桂の利きを持つ駒がどん

どん入れ替わっていくわけですね。

最終手は攻方玉を桂にして王手を解除すると同時に、受方玉の利きを元に戻す逆王手。もちろん、点鏡ルールでは八段目の桂も反則ではありません。対面ルールだと互いの利きが直接入れ替わりますが、当事者でない駒（この場合は桂）が動いて、互いの利きが入れ替わる（この場合は攻方玉と受方玉）というのは点鏡ルール独特の手筋だと思います。

今回の作品展は点鏡作品がたくさん登場しましたが、まだまだ点鏡特有の手筋は見つかりそうですね。

【短評】

Larva さん

「玉が他利きの敵玉を王手かける→点对称な位置の駒の移動で逆王手」という手筋は、「祝改元（令和）記念作品展」にも登場した。利きの変化は敵味方関係ないので、これは点鏡特有の手筋かもしれません。

The pattern of "king gives check to enemy king with different movement -> piece on the symmetrical square moves for a counter-check" is also seen in the second problem in the "Reiwa" exhibition. It might be specific to the "point reflection" rule since the movement alternation is regardless of piece ownership.

くろうさぎ さん

展開として玉を桂にして再度桂にするしかない。

占魚亭 さん

桂の性能に変化させるしかないのはひと目。桂を出した後の展開が面白かったです。

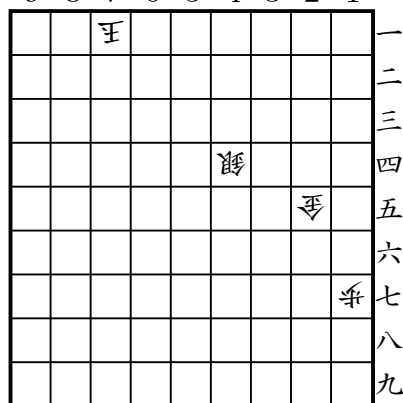
たくぼん さん

38 に歩香桂を発生させる筋と思ったが上手くいかず。それから 4 筋なら何とかなると考えて 62 王に到達。
王で王手するのはついついいうっかりします。

■ 112-14 変寝夢氏作（正解 7 名）

リパブリカン協力白玉詰 14 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



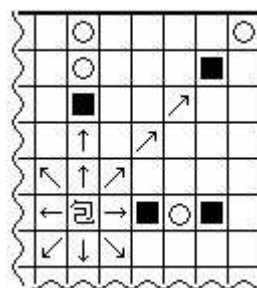
攻方持駒 包
受方持駒 なし
※包:Leo (Q利きの包)

【ルール】

•Leo (包)

フェアリーチェスの Leo。

中国象棋の Pao の利きの方向をクイーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクイーンと同じ。駒を取る時はクイーンの方に 1 枚だけ駒を跳び越えて動く。



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

→本誌初出: 第 68 回 WFP 作品展(WFP77 号)

•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。白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。

→参照：WFP92号「リパブリカン詰の紹介」

【解答】

26包 61玉 16包 62玉 26包 52玉
16包 53玉 26包 43玉 46包 35銀
16包 24金(+15王) まで 14手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

シンプルな玉鋸。17歩が残念です。

最終形 25 に先手玉を置いてしまうとえらいことになります。

【解説】

Leo を使った遠隔操作で玉をおびき寄せる「玉鋸」が主題の作品です。

玉をおびき寄せる目的の一つは、玉を 43 に移動させて、Leo による縦の筋からの王手を可能にすることです。すると受方は「開き**応手**」で銀を移動することができます。

もう一つの目的は金の移動です。詰型を作るもう1つの主役である金も、最終手 24 金の「開き**応手**」で設置します。

つまり玉鋸だけでなく、攻方玉を詰めるための金銀を移動させることも本局の狙いであり、詰上りをカモフラージュし、詰手順が単調になることを防いでいるわけです。

最終手の攻方玉の発生位置には注意が必要

です。もし「+25 王」としてしまうと、これが受方にとって自玉に王手を掛ける反則になってしまうのです。最後まで油断はできませんね。

作者が悔やんでいたのは 17 歩の配置。

これがないと Leo の往復が 16⇄17 でも良くなってしまうますが、それを防ぐため全体の配置を3段下げると今度は余詰が出てしまいます。詰将棋というものは、なかなか思い通りには仕上がってくれないものです。

【短評】

Larva さん

112-15 にも登場する、銀の斜め後ろの金は、単に良い形でしょう。

Also appearing in 112-15, gold diagonally behind silver is simply an efficient shape.

くろうさぎ さん (※誤解)

ルールが良くわからないので自信はない。

☆くろうさぎさんの解答は途中で飛合を出していました。筆者の誤記により、当初の出題図では受方持駒制限が漏れていたもので、もしかしたらその図で解かれたのかもしれませんが。だとすると申し訳ないことをしました。

たくぼん さん

最後の数手が考えどころ。

結構いろいろな筋があり楽しめました。

青木裕一 さん

25 に王を発生させそうになった。

縫田光司 さん

最終4手の手順前後の筋とか、最後間違えて 25 に王を出現させる紛れ(?)に一通り引っかかってからようやく本手順に辿り着きました。

17歩の存在が惜しいなあと思ったので、配置を3段下げて歩を消せないかなと思ったのですが、そうすると余詰むんですね(最終4手で 49包 38銀成 19包 37成銀(+29王))。

☆17歩は作者も残念がっていますね。筆者だったらリパブリカンにするのは早々に諦めて単なる協力白玉詰にしてしまうと思います。

はなさかしろうさん

最後、26に玉を生成すると逆王手が掛かるので悩んでしまいましたが、むしろそれで生成位置を限定しているんですね。

一乗谷酔象さん

玉鋸の後、跳び駒の金銀をかわす受けで詰形ができた。

■ 112-15 変寝夢氏作 (正解9名)

レトロ協力詰 -20+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
金										九
									銀	

攻方持駒 なし
受方持駒 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)

- 1)特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
 - 2)協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数 of 逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。
- 本誌初出:第36回 WFP 作品展(WFP39号)

【解答】

89 玉 98 金 99 玉 88 金 89 玉 78 金
79 玉 68 金 69 玉 58 金 59 玉 48 金
49 玉 38 金 39 玉 28 金 29 玉 28 金持
18 玉 28 銀 / 19 金 まで -20+1 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

(逆算図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
									銀 玉	八
										九

攻方持駒 金
受方持駒 なし

(逆算図からの手順)

19 銀 29 玉 28 金 39 玉 38 金 49 玉
48 金 59 玉 58 金 69 玉 68 金 79 玉
78 金 89 玉 88 金 99 玉 98 金 89 玉
99 金 78 玉 まで 20 手

(詰手順) 19 金 まで 1 手

【作者のコメント】

一応単純な趣向ですが、序のやりとりは少し面白いかな。

【解説】

金銀を1枚ずつ使った、極小のレトロ。受方持駒もないので詰型の想定も容易で、解

くのは易しかったと思います。

ただ、解くのは易しくても、作者にとって、この条件はあまり易しくはありません。金で玉を追うときに非限定を生じやすいので、思い通りの手順が実現できないのです。

本局でも作者にとって逆算の自由はあまりなく、選ぶとすれば初形を 78 玉ではなく 79 玉にするくらいでしょうか。作意は 8 段目の金で 9 段目の玉を追う手順を主にしていますが、金は後方の利きが一つしかないのので、これが最も非限定を生じにくい追い方なのです。

玉を含めて 3 枚の駒だけで、どれだけ非限定のない長手順を生み出せるかというチャレンジは、通常の協力詰でも行われており、最長手数は 35 手だったと思います。

【参考】 協力詰で駒 3 枚の最長手数

協力詰 35 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
								王	八
					將				九

持駒 歩

19 歩 17 玉 18 歩 16 玉 17 歩 15 玉
16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 23 玉
13 歩成 24 玉 14 と 25 玉 15 と 26 玉
16 と 27 玉 17 と 28 玉 18 と 29 玉
19 と 38 玉 29 と 48 玉 39 と 37 玉
26 銀 27 玉 28 と 16 玉 17 と まで 35 手

実は上図そのものは正式発表されておらず、39 銀の代わりに 38 銀とした 33 手詰が発表されています（菊田裕司作、詰将棋パラダイス 1992 年 8 月）。なぜ 39 銀にしなかったのかは当時の結果稿にも書かれておらず、理由は分かりません。

果たしてレトロ協力詰の場合は、駒 3 枚の最長逆算は何手なのか？ 皆さんも考えてみてください。

【短評】

一乗谷酔象さん

易しい金の繰替えパズル。

☆当初の出題図は筆者の誤記で受方持駒制限が漏れていました。それをいち早く指摘してくださったのが一乗谷氏でした。おかげさまで、112-14 の誤記にも気付くことができました。改めて感謝いたします。

Larva さん

金と銀で、1 段以外の詰上り形は、この形と「1 九玉・1 八銀・2 九金」しかありません。逆算部分で銀の移動は最大 2 回が、1 九から逆算 2 手で、1 八も 2 七も届かないので、実際は逆算 1 手で 2 八に行きます。

There are only two different mates with gold and silver that is not on rank 1, the other being "1 九玉・1 八銀・2 九金". In the retro part, the silver has at most two moves, but neither 1 八 or 2 七 could be reached from 1 九 in two retro moves, so instead it takes a single retro move to 2 八.

くろうさぎさん

これ以外に逆算の方法はなさそうだが。

占魚亭さん

手数は長いけれど、易しかったです。

たくぼんさん

詰型が限られているので気楽にいける。創るのは非限定のないようにですね。

縫田光司さん

手数を見て少し身構えましたが、蓋を開けてみれば易しい軽趣向で楽しめました。

はなさかしろうさん

解いてから、もっと伸びないものか、という考えに誘われましたが、そうは問屋が卸さないですね。

■ 112-16 変寝夢氏作 (正解7名)

ボカスカ協力白玉詰 136手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※94銀は中立駒

●:石 (着手不可、不透過)

【ルール】

•ボカスカ

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

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

→本誌初出:第71回WFP作品展(WFP81号)

【解答】

- 85n 銀 95 玉 96n 銀 94 玉
- 95n 銀 (92 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉
- 96n 銀 (81 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
- 95n 銀 (82 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉
- 96n 銀 (71 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
- 95n 銀 (72 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉
- 96n 銀 (61 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
- 95n 銀 (62 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉
- 96n 銀 (51 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
- 95n 銀 (52 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉
- 96n 銀 (41 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
- 95n 銀 (42 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉
- 96n 銀 (31 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
- 95n 銀 (32 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉

- 96n 銀 (21 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
 - 95n 銀 (22 銀,96n 銀) 85n 銀 95 玉
 - 96n 銀 (11 銀,85n 銀) 96n 銀 94 玉
 - 95n 銀 (12 銀,96n 銀) 95n 銀 (13 銀,96n 銀)
 - 95n 銀 (14 銀,96n 銀) 85n 銀 (25 銀,96n 銀)
 - 95n 銀 85 玉 94n 銀 96 玉
 - 85n 銀 (34 銀,94n 銀) 85n 銀 95 玉
 - 96n 銀 94 玉 85n 銀 (45 銀,96n 銀)
 - 95n 銀 85 玉 94n 銀 96 玉 85n 銀
 - (54 銀,94n 銀) 85n 銀 95 玉
 - 96n 銀 94 玉 85n 銀 (65 銀,96n 銀)
 - 95n 銀 (66 銀,96n 銀) 85n 銀 (77 銀生,96n 銀)
 - 95n 銀 (78 銀生,96n 銀) 95n 銀 (79 銀生,96n 銀)
 - 85n 銀 95 玉 96n 銀 (68 銀生,85n 銀)
 - 96n 銀 (57 銀生,85n 銀) 96n 銀 94 玉
 - 95n 銀 (58 銀生,96n 銀) 95n 銀 (59 銀生,96n 銀)
 - 85n 銀 95 玉 96n 銀 (48 銀生,85n 銀)
 - 96n 銀 (37 銀生,85n 銀) 96n 銀 94 玉
 - 95n 銀 (38 銀生,96n 銀) 95n 銀 (39 銀生,96n 銀)
 - 85n 銀 95 玉 96n 銀 (28 銀成,85n 銀)
- まで 136 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
●	●	●	●	●	●	●	●		三
	●	●					●		四
王	銀	●		●					五
	●	●		●	●	●	●	●	六
●	●		●				糸		七
							王		八
								王	九

持駒 なし

【作者のコメント】

花沢氏や北村氏の作品を思い浮かべながら、ボカスカ的なものを考えてみました。

98 飛を置いて消す順を入れたかったのですが、非限定が消えませんでした。

【解説】

「ボカスカ」は同じ所属の同種の駒が (動けるときは)、同時に同方向に動くルールです。過去には「ボカスカ」を中立駒に適用した例があ

りましたが、通常駒と中立駒の連携は本局が初めてです。中立駒は手番側の駒として動くので、手番が一致するときだけ、同じ所属と見なして「ボカスカ」を適用するという方法で、通常駒と中立駒の連携を可能としているのです。

以上のルール設定を頭に入れて、本局の初形を眺めてみましょう。

王手を掛けることができるのは 94n 銀のみ。まわりは石 (●) で囲まれているので、他の駒は一切干渉できません。

また、中立銀と連携可能なのは受方の 91 銀のみ。従って、中立銀で王手を掛けながら銀を移動させ、自玉を詰めるというストーリーが浮かび上がります。

ところが、銀の移動には制限があります。例えば 91 銀は 81 や 82 に直接動かすことはできません。●で作られた空間の形と、中立銀の利きの関係で、そういう動きはできないのです。

しかし、91 銀は前 (92) に動かすことができます。また、92 銀を左後ろ (81) に動かすこともできます。つまりこの2つの動きを組み合わせれば 91 銀を 81 に動かすことができます。「銀鋸」の登場です。

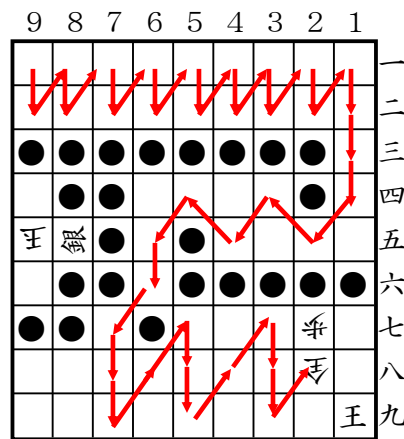
前と左後ろへの移動が可能なることから、91 銀を 14 へ移動させられることは分かります (15 へ動かすことも可能ですが、そうしてしまうと銀が動けなくなります)。ここからは銀を右辺から左辺に向かって動かさねばなりません。

幸い、銀は右後ろや右前に動かすことはできます。従って今度はやや目の粗い「銀鋸」で銀を左辺に運びます。

こうして、銀を 77 まで動かした後は、さらに違った形の「銀鋸」が登場します。前に2回、左後ろに2回の動きが組み合わせられた「大銀鋸」です。●の配置が違うので鋸引きの軌道もそれに合わせて変わるわけです。

そして目標地点に到達したら、最後は 28 銀“成”で駒の種類を変え、「ボカスカ」による連携を解除します。これも「ボカスカ」らしい幕切れですね。進行方向や空間の形で様々な種類の銀鋸が楽しめる作品でした。

最後に、銀の軌跡を確認してみましょう。



持駒 なし

作者は攻方 98 飛を置いてこれを消す手順を入れたかったそうですが、非限定で断念したそうです。確かに、上の軌跡を見ると飛を取った後、小さな銀鋸で戻るか、大きな銀鋸で戻るかの非限定が生じそうですね。もし、上手く限定する方法がありましたら、ご提案ください。

【短評】

Larva さん

手順は長いのに、本当に難しくないと思います。

Although the solution looks long, there seems to be no real difficulty.

☆Larva さんの解答は受方銀にも「n」を付けていましたが、ちゃんと手番が一致したときだけ通常の銀と中立駒の銀と一緒に動いていました。単なる表記上の問題なので正解としています。

くろうさぎ さん

解答を書くのが大変・・・

たくぼん さん

ボカスカを十分堪能できる趣向作。もっと複雑になれば楽しい作品から凄い作品になるのでしょうかね。

青木裕一 さん

左中央のコントローラーで中立銀を運ぶパズル。これは面白かったです。

縫田光司 さん

楽しいパズルでした。手数を半分ぐらい消費しても銀がまだ 12 にしか辿り着いていなかったの、本当に手数足りるのかなあと心配になりましたが、終盤の手順がまさにラストスパートという感じですね。

一乗谷酔象さん

後手銀を一つ動かすのに 2～6 手掛かる。前半の遅いペースでは手数オーバーが懸念されたが可動域が広がる後半は 2 手での移動が増えて収束できた。欲張って飛を 98 に置いたりすると手順を限定できないのかな。

■ 112-17 青木裕一氏作 (正解 7 名)

駒余り禁協力詰 31 手

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

攻方持駒 歩2
受方持駒 なし

【ルール】

・駒余り禁

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【解答】

19 歩 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 17 玉
57 飛 47 歩 同飛 26 玉 27 歩 17 玉
26 歩 同玉 48 角 37 歩 同角 17 玉
18 歩 同玉 19 歩 17 玉 48 角 37 歩
同飛 26 玉 27 歩 17 玉 26 歩 同玉
27 飛 まで 31 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

【作者のコメント】

受方に合駒の歩を渡すのを繰り返しながら局面を打開する趣向です。

【解説】

持駒を余らせて詰めてはいけない——これは詰将棋のルールに対する最も多い誤解の一つです。同手数駒余りの変化を、劣位変化として、手数の短い変化と同様の扱いをするルールがあるため、これが誤解を招いているのでしょう。

正解手順で駒が余らないように作るのは、作家に課されたルールですが、詰むか否かを判定するときに駒余りを考慮する必要はありません。

でも、フェアリーの世界では誤解を元にルールを作っても構いません。攻方持駒を余らせて詰めてはいけない——これを詰手順の制約としてルールに組み込んだのがこの作品です。

さて、「駒余り禁」が手順にどう働いているか見てみましょう。例えば本局の 4 手目、「駒余り禁」の条件がなければ、26 玉と逃げて 48 角まで詰みです。でも、これでは歩が余って手順が終わるので、この手順は失敗となります。

そこで 4 手目は同玉と歩を取るのですが、今度は受方に歩が渡ってしまったので、7 手目から「18 歩 26 玉 48 角」に「37 歩」が生じます。「駒余り禁」の条件がなければ、これを「同角」とすれば良いのですが、駒余りで手順が終わってしまうので、これも失敗です。

同様に、11 手目「48 角」もだめ、19 手目「48 角」もだめ、27 手目「27 飛」もだめ、という具

合に手順のあちこちで「駒余り」のクレームが入るため、そのたびに攻方が歩を捨てる手順が挿入されます。

手順全体の流れを見ると、歩を捨てながら局面を少しずつ変化させる構成になっており、趣向的な味わいがあります。紛れも多くないので、楽しく解ける作品だったと思います。

ここでルールに関する補足をします。

「駒余り禁」は詰上りで攻方の持駒が余る手順を失敗とするルールです。ただし「失敗」は「禁手」ではありません。また、「駒余り禁」の再帰的適用も行いません。これは「打歩」ルールで「単純打歩」と「完全打歩」が別概念であることと同様です。本作品展では特に注釈がない限り「単純駒余り禁」をデフォルト解釈とします。例として次図をご覧ください。

〔参考1〕「駒余り禁」の解釈

駒余り禁協力白玉詰?手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 金

この図で「39角 28金」としてみましょう。28同角と取るとそれは「攻方が駒余りで詰ます」手になります。これが「禁手」ならば28同角は指せず、上図の解は「39角 28金 まで 2手」となります。しかしデフォルト解釈は「失敗」なので、初手39角以下の紛れは単なる「失敗」になり、上図の解は「37龍 27金 28龍 同金 まで 4手」となります。

「駒余り禁」は見慣れない条件だと思いますが、前例が皆無というわけではありません。昔「限定」(攻方が駒を余らせず指定手数ちょうどで詰ます)というルールがあったのですが、そ

のうち「指定手数ちょうど」という条件が不要な作品は、実質的に「駒余り禁」と同じです。筆者もそんな作品を発表したことがあります。

〔参考2〕実質「駒余り禁」の例

神無七郎

限定ばか詰 39手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金4 香歩

(詰将棋パラダイス,2013年6月)

19香 18角 同香 17香 89角 78角
同角 67飛 56角 45香 17香 同飛生
16香 15香 同香 同飛生 45角 同飛
19香 18角 17香 16香 45角 同角生
23金 同角 14飛 同角 23金 同角
16香 15飛 14香 同角 23金 同角
13歩 同飛 22金 まで 39手

筆者は「駒余り禁」はかなり開拓の余地が大きい条件だと予想しています。もしかしたら打歩詰関連手筋に匹敵する多様な手筋が隠れているかもしれません。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

なぜ駒余り禁にすると、これだけ手順が限定されるのだろう。

Larvaさん

「4八角」は最短5手詰なのに、歩余りのために失敗します。その歩を受方に渡すなら、受方が歩合でき、そしてそれを取るなら歩余りになります。「2七飛」もほぼ詰みなのに、1六と金があるからダメ。そのと金を2七に誘うなら、同飛取りは歩余りになります。曲がりくねった手順の後、ついに4八角と2七飛の両王手で解決します。「駒余り禁」ルールの使い方は見事と思います。

"4八角" is mate as early as on move 5, but it doesn't work because there is a pawn left in hand, and if we give that pawn to the defender, the defender would be able to interpose; then when we capture, it's mate with a pawn left in hand. "2七飛" would also be an early mate except for the token on 1六; that token could be pulled to 2七, but when we capture it, it's again a mate with a pawn left in hand. After a tortuous setup, we finally solve the problem with a double check. Excellent use of the "no piece left" rule.

くろうさぎさん

一本道だが何か畏があるのか。

占魚亭さん

両王手で詰ますのは一目。

48角のタイミングがポイントでしょうか。

たくぼんさん

面白いルール設定でありながら、なかなか楽しめる作品。一筋縄ではいかない。

今後が期待できるルールかも。

☆「駒余り禁」は **fmza** では「!NPL」(No Piece Left の意) を指定することで検討できます。この作品を見て興味を持ったら、いろいろと試作してみてください。

縫田光司さん

手を切らさないようにすると他に手段がないので難しくはないのですが、詰む直前までなぜか両王手での詰上りが想像できませんでした。

一乗谷酔象さん

単純に歩を捨てる順：19歩～18歩、27歩～26歩が各々2回ずつ入って解決。

【総評】

変寝夢さん

imitator 物の解図ができてよかった。

Larvaさん

今回も、私は解題を楽しんでいました。

ただし、来月はおそらくまだ忙しいので、今回は特に気に入っているいくつかの作品だけを解答していると思います。

As usual, I enjoyed solving those problems. However, since I would probably be still busy for the coming month, I think I might only solve a few problems that I especially like from the next exhibition.

☆前回同様、Larvaさんの短評は日本語と英語の両方を収録しています。日本語の短評は若干修正した箇所がありますが、修正箇所は前回よりかなり少なくなりました。そのうち、そのまま収録できるようになりそうです。

くろうさぎさん

ルール理解が大変。

たくぼんさん

バラエティに富んだルールで楽しめる作品群でした。

Pontamonさん

時間があつたはずなのに手付かずで、結局、自作以外では解けそうな気がする1問だけ解答。でも誤解濃厚。

☆出題数が多くて大変だったと思いますが、皆さん解答を送っていただき、ありがとうございます。今月は私も原稿を書くのに手一杯で、あまり余裕がありませんでした。全国大会で購入した本も、まだ斜め読みしかしていないので、これからじっくり読みたいと思います。

以上

最後のやさしい(?) Imitator【解答編】

占魚亭

☆回を重ねる毎にやさしくなっていく本作品展。(一応)ラストとなる今回は、前回と同じく7名の方から解答をいただきました。ありがとうございます。

【成績】(敬称略、到着順、カッコの数字は正解数)
 変寝夢(1)、神無七郎(3)、たくぼん(3)
 Pontamon(2)、青木裕一(3)、ほっと(3)
 一乗谷酔象(3)

—ルール—

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【Imitator(■またはI)】

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。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。

【受先】

受方から指し始める。

第1問

協力詰 2手 (受先)

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

持駒 なし

※■ : Imitator

※ノーヒント。

【手順】

54 飛[I65]、52 桂成[I53]まで2手。

詰上り

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

持駒 なし

【解説】

本作は Imitator を挟む「影挟」の練習問題。
 受先であることをいったん忘れて 52 桂成[I33]としてみましょ。飛車が Imitator の壁になっているため同玉とできないので詰んだように見えますが、32 地点に駒を打つ受けがあり詰みません。Imitator が 53 地点にあればこの受けは成立しないので 54 飛[I65]と動かし、Imitator が 53 地点に行くよう位置を調整すれば万事解決。52 桂成[I53]と跳ねて Imitator を成桂と飛車で挟んで駒打ちの受けを消して詰み。「影挟」は Imitator 使用作の基本手筋。これを使えば本作のように1枚で詰ますことも可能なのです。
 (2019年4月20日完成/創作方法=逆算)

【短評】

変寝夢さん

影挟基本形ですね。これはタイトルに偽りなしです。

神無七郎さん

攻方の駒が1枚しかない…となると「影挟」ですね。

たくぼんさん

1段玉での頭金の形は、下に向かって「金■駒」が定跡。

Pontamonさん

1手詰に見えたけど、Imitator の進路ブロック着手が可能だった。

青木裕一さん

単王手の基本形ですね。

ほっとさん

最終手はこれしか無いので、Imitator の北側(?)に駒を打つ受けが効かないように、Imitator を 53

に誘導する。

一乗谷酔象さん

すっきり縦1の詰上り。

☆皆さん正解で、ほっとしました。

第2問

協力詰 3手

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

持駒 金

※■ : Imitator

※Imitator を○○に。

【手順】

11 金、97 馬 [I99]、23 金 [I98] まで3手。

詰上り

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

持駒 なし

【解説】

本作は「Imitator の盤端(または隅)移動」と「両王手(または多重王手)型の詰み形」の練習問題。

初手の候補は5つありますが、11 金が正解。これに対して 97 馬 [I99] と Imitator を隅に移動させて王手を消すのが Imitator 使用作でよく出てくる受け方。これは駒の可動域を狭めるのに最適の方法で、この筋は受けだけではなく攻めの手にも出てくるので、盤上に線駒(飛・角・香)がある場合はこの筋を意識するといいでしょ。

隅移動の受けに 23 金 [I98] として両王手型の詰み形を作って詰み。11 金・23 金の両王手を外す手がないことをご確認ください。

両王手型で仕留めるのは Imitator 使用作の基本ですので、常に狙いましょう。

(2019年7月11日完成 / 創作方法 = 逆算)

【短評】

変寝夢さん (※誤答)

これでいいと思うのですが、自信ありません。こういった動きの大きな作品が好みです。

☆13 金 [I88] までの解答。11 玉 [I87] や同玉 [I89] と金を取る手、22 玉 [I98] や 23 玉 [I99] と逃げる手があり、逃げています。

神無七郎さん

ヒントは「Imitator を盤端に」ですね。両王手を掛けている2枚の金が、どちらも取られそうで取られないという何とも虫の良い詰上りです。

たくぼんさん

■は隅にやると玉の移動範囲が狭くなるんですね。

Pontamonさん

なんとまあ壮大なスケールの手順！！ 2手目に同玉とされてしまう通常感覚が邪魔して初手も思いつきににくく、たった3手でも Imitator は難しい。看板に偽りあり。

☆3回解答をいただきました。最初の解答は 23 金 [I32]、21 歩、22 金打まで。これは同歩 [I33] で逃れています。

2回目は、13 金 [I22]、11 玉 [I21]、12 金打まで。これは Imitator が 21 地点にあるため、王手になっていません。

青木裕一さん

盤の右側を使う意外性。易しくはないと思います。

ほっとさん

2手目が妙手。しかし詰んでいることを確認するのに一苦労。

一乗谷酔象さん

左辺を壁に使って解決。

☆解説に書いたように、線駒を動かして Imitator を盤端(または隅)に移動させる筋はよく出てくる(というか、自分がよく使っている)のでやさしいと思っていましたが、そうでもなかったようです……。

第3問

協力詰 5手

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

持駒 なし

※■ : Imitator

※2手目駒打ち、4手目打った駒が移動。

【手順】

42 飛成[I61]、51 桂、21 と[I71]、43 桂[I63]、22 と[I64]まで5手。

詰上り

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

持駒 なし

【解説】

本作は「壁駒(合駒)打ち&打った駒の移動」の練習問題。

初手は素直に 42 飛成[I61]。これに対して 51 桂と壁駒(合駒)を打って王手を消すのが Imitator 使用作ならではの受けて、21 と[I71]で王手を復活させるのも Imitator 使用作ならではの手です。ここで 43 桂[I63]と跳ねるのが眼目の一手。2手目に打った駒が桂馬以外だと 61 地点に壁駒を打ち、22 と[I72]と両王手にしても受ける手があるため詰みませんが、桂馬であれば Imitator を 63 地点に運び 22 と[I64]の両王手で受けがなく、詰みとなります。

壁駒(合駒)は Imitator 使用作では避けて通ることができません。詰上りを想定して何を打つのかを考えましょうとしか言えませんが、「線駒(飛・角・香)→桂→金・銀→歩」の順に読んでいくといいかもしれません(協力系の場合、歩を打つ可能性はほぼないので、読む必要はないのですが)。

(2019年4月20日完成/創作方法=正算)

【短評】

変寝夢さん(※コメント)

初手 43 と[I53]で何とかならないかと思いましたが、無理でした。51 桂~43 桂のリズムは心地が良いですね。

☆初手 43 と[I53]で後に飛車を引く手が入る展開でしょうか。大改造すれば作意にできるかも。

神無七郎さん

前局に引続き両王手狙いで解きました。紛れが多いので、ヒントがないと解くのはかなり辛かったと思います。

たくぼんさん

特有の両王手。21 とを想定して■を4手目までに63 に運ぶ手段を考えるパズル。

Pontamon さん(※誤答)

42 飛成[I61]、51 歩、12 と[I62]、52 歩[I63]、43 と[I53]で解けたと思ったら 23 玉へ逃げられた。

☆本作も3回解答をいただきました。最初の解答は 43 飛成[I62]、51 歩、12 と[I63]、52 歩[I64]、42 と[I53]まで。両王手がかかっているように見えますが、王手はかかっていません(龍が壁になっているため 32 とと指せず、と金が壁になっているため 32 龍とも指せない)。Imitator が密集地帯にある場合は、駒が壁になっていないかどうかを確認してください。

2回目は 42 飛成[I61]、22 玉[I51]、12 と[I52]、62

歩、54と[153]まで。4手目は龍の王手が消えていないので受けになっていません(ここは32金[I43]しかない)し、最終手には32金[I44]があるので詰みません。

3回目は42飛成[I61]、51歩、12と[I62]、52歩[I63]、22と[I73]まで。両王手がかかりましたが、22玉[I63]で逃れています。

青木裕一さん

龍と金で挟むのも Imitator ではよくある詰上り。そこに持っていくまでが難しかったです。

ほっとさん

ヒントを頼りに2・4手目は決め打ち。それでも3手目の発見に手間取り、最後詰んでいることの確認にも一苦労。

一乗谷酔象さん

ヒントがあっても難しい。隅のと金を2回動かすのが盲点になった。

☆本作については、やさしいと言うつもりはありません。ヒント込みでやさしくしたかったのですが……。

【総評など】

変寝夢さん

基本的には Imitator もフェアリー駒の一種と考えています。古将棋の駒が基本的にライダーとリーパーだけなのに対して、外国のフェアリー駒は柔軟性があるなあと思います。

Imitator も発表数が増えましたね。何ができるかというより何をやるのかというステージにあるのかもしれない。そういう意味で青木さんの「メビウスの帯」には、考えさせられるものがありました。これからもどんな Imitator の作品が見られるのか楽しみにしています。

☆Imitator が「何ができるかというより何をやるのか」というステージにある、というのは間違いないですね。以前どこかに書いたと思うのですが、私は「Imitatorを短編で使うのなら通常盤、中・長編で使うのなら拡大盤やシリンダー盤」と考えていて、青木さんの「メビウスの帯」は中・長編での方向性を示した作品でした。

Imitator を使用した中・長編を作りたいのですが、テーマ(何をやるか)が浮かばないので着手できていません。いつか発表できればいいのですが…。

神無七郎さん

今月は余裕があまりないので、どうしようかと迷っていたのですが、せっかくのヒント付き出題なので解答を出すことにしました。

少しでも解答増に寄与できれば幸いです。

☆お忙しい中、ありがとうございました。

たくぼんさん

Imitator 作品で素直に楽しめるのはこの位の手数ですね。この作品展は貴重な場だと思います。最後とおっしゃらずに是非定期的にお願いします。☆やさしい Imitator を作るのは色々悩み所があり、持駒制限を使おうとも考えましたがこれはこれで難しく、結局は制限なしで作ることになりました。今回の反応を踏まえると、第4回は持駒制限や壁駒打ちのない作品の出題に絞った方がいいのかなと思いました(在庫ゼロで、開催予定はありませんが)。

Pontamon さん

いつも、このくらいの難度なら私の実力に合っているのだけど。

☆3度も解答を送っていただき、ありがとうございます。Imitator の感覚を掴んでいただけただけでしょうか。

ほっとさん

今回は過去の出題と比べると易しかった、と思う。Imitator を用いた作品について。

まず、普通詰将棋・普通の協力詰における詰上りの知識がほぼ役に立たないのがつらいところ。それから、Imitator を大きく動かしたり何度も動かす方が手順としては面白いが、作意をそのように設定すると難易度が上がる。その結果、解いた感想は、手順の面白さよりもまず「難しかった」が来てしまう。この辺りが、透明駒などと比較して普及が進んでいない原因だと思われる。

☆普通詰将棋や普通の協力詰の経験・知識を活かすことができず難しくなってしまうのが Imitator 使用作の辛い所であるのは確かです。それに加え、透明駒と比べて魅力的な駒ではないので普及が進まないのも当然かなと思っています。

一乗谷酔象さん

×切り過ぎてますが、やさしい Imitator に解答いたします。3番はやさしくなかった。

☆解答ありがとうございました。3問目はヒント込みでもどうにもなりませんでした。

【最後に】

全3回の出題で Imitator 使用作の手筋・狙い(テーマ)を紹介できたと思います。出題作を通して「Imitator」という特殊な駒について少しでも分かっていたら嬉しいです。

今後も Imitator 使用作を発表していきますが、本作品展で紹介した手筋を駆使すれば解けますので、現在出題中の作品(第113回・第114回WFP作品展)共々考えていただければと思います(と、宣伝)。お付き合い、ありがとうございました。

推理将棋第111回出題解答

推理将棋作家として育てていただいたこのコーナーへの恩返しのために、休載している推理将棋を再開すべく担当させていただくことになった Pontamon です。行き届かないところもあるかと思いますがよろしくお願いします。

今後の予定ですが、未発表の結果稿を順次公開して行き、途中、8月中旬に第119回の出題を予定しています。

推理将棋第111回解説 担当 Pontamon

この回の第111回に因んだ『11手詰1条件』特集です。(担当 NAO)

第111回 出題2017年4月16日、
解答締切2017年5月10日、解答20名

111-1 初級 Pontamon 作
13龍があった対局 11手

「隣の部屋は11手で終局だって？」
「うん、13龍の着手があったよ」

- (条件)
- ・11手で詰んだ
 - ・13龍の着手があった

出題のことば (担当 NAO)
龍ができるのは最短で7手目。飛成までの手順を推理しよう。

追加ヒント
手なりに7手目飛成りを目指す。最終手、角の打場所にはご注意ください。(手稼ぎの無駄はい有効)

推理将棋111-1 解答

▲26歩 △24歩 ▲25歩 △同歩 ▲同飛 △42金 ▲22飛成 △41玉 ▲13龍 △32玉 ▲23角 まで11手

- (条件)
- ・11手で詰んだ
 - ・13龍の着手(9手目▲13龍)があった

詰上り図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩2

本作は第111回に因んだ11手詰1条件特集の1弾。

出題のことばで龍は最短で7手目となっているので先手の龍作りを考えれば良いのですが、13龍の着手があったという条件だけでは先手なのか後手なのか分かりません。実際、龍を作る最短手数は6手ですので、後手が13龍と指す手順もチェックしておきましょう。

後手が龍を作ってから13地点へ行くのに都合が良いのはやはり3筋になります。

▲76歩、△32飛、▲33角成 ここで馬を取ってしまっは先手の攻めが無くなるので4手目は△42金とでもしておいて、5手目からは▲23馬、△37飛成、▲13馬、△33龍、▲22馬、△13龍 の10手目に13龍の条件をクリアできます。(参考1図)

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 角歩3

先手は 22 に馬と持ち駒に角なので色々な攻めがあるのですが、残されている手数は 11 手目の最終手 1 手だけなので、さすがにこれでは後手玉を詰めることができません。

となると、13 龍の着手はやはり先手です。飛成の後に 13 へ行くのに便利ですし手数も節約できるので飛先の歩を突いて飛成を目指します。

▲26 歩 △24 歩 ▲25 歩 △同歩 ▲同飛 これで次の手番の 7 手目に飛成ができますが、▲23 飛成での空成か▲22 飛成で角を取っての駒成が可能です。もし、13 龍が最終手だとすると、後手玉の位置は 33 くらいしかありません。

▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲同飛、△34 歩、▲23 飛成、△42 玉、▲12 龍、△33 玉、▲13 龍 (参考2図)

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩2

玉の退路が 3 箇所と△23 歩の合いの他、13 の龍を同で取る手が 3 種もあって詰みません。

つまり、13 龍は最終手ではなく 9 手目になるので、最終手で詰ますための駒の入手が必要であることが分かります。すなわち 7 手目は▲22 飛成で、9 手目が▲13 龍、11 手目に角を打って詰みになる形を考えればよいこととなります。

最終手は 13 の龍を支えにしての角打ちですので、詰み形は玉の退路を塞ぐ△42 金と△32 玉の形で▲23 角で詰み上がりになります。

なお、先手の 7 手目が▲22 飛成なので、6 手目からは、△42 金、▲22 飛成、△41 玉、▲13 龍、△32 玉、▲23 角の手順になります。また、推理将棋では無駄合いが有効なので、最終手を▲14 角とするのは失敗です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon(作者)「後手なら 6 手目に龍を作り 10 手目に 13 龍が可能です、そんな手順は読まず、素直に初手 26 歩から解かれた方が大多数でしょう」

RINTARO「詰み形の推察が全て」

まさ「考えやすい良問」

竹野龍騎「すぐ解けた。1 条件の易問は貴重。

少しだけ考えどころがあるのも良い」

斧間徳子「飛を取って打つのでは手数足らず。となれば**5**手目まではこうなるところ。易問だが、1条件は解いて爽快感がある」

はなさかしろう「傑作！ 11分の1の棋譜表記指定だけで玉の移動まで一意になるのが素晴らしいですね」

渡辺（締切後）「11手の1条件でこれだけ易しいのは仲々出来ない。」

■1条件でも棋譜指定だと易問になりやすいようです。多くの情報を持っている棋譜を選ぶのが作図のミソ。

小木敏弘「玉が危険に近づきすぎ」

■短手数で詰ますには、玉に危険地帯へ来ていただきます。

山下誠「2二飛成を王手にしない手順がうまく限定されていますね」

波多野賢太郎「これは素直に考えたらわかりました。いきなり4二玉ではなく、4二金から4一～3二玉という工夫がうまいですね」

小山邦明「**42**金の発見がカギの気がしました」

■工夫された手順に見えますが作者は**13**龍の棋譜を選んだだけ。と言うと作者に叱られますが担当作なので大丈夫。

飯山修「2筋歩の突き合いの作品は久し振り」

諏訪冬葉「移動のしやすさから飛車の成る場所は**22**か**23**と予想。あとは手なり」

原岡望「手なりが盲点」

隅の老人B「最短で飛を成るには？ ここから思考が始まった」

ほっと「龍を作るならこの手順」

占魚亭「7手目飛成・9手目**13**竜しか考えら

れないので、やさしかったです」

■手なりで複数の着手が限定されていると条件数を少なくできます。

魚熊「当初読んだときは最終手**14**角の誤答案。ヒント前には気づきましたが」

S.Kimura「答えは割と早く見つけたのですが、最終手は**14**角しかないとなぜか思い込み、その後、無駄合に気づいてしばらく頭を抱えていました」

■担当は詰将棋をよく知らないのですが、「合い駒は利かないよ」という感じでわざと離して詰ますのが華麗な形？ 推理将棋ではベタで行きます。不正解となったキリギリスさんの最終手はこの▲**14**角でした。

正解：19名

山下誠さん 斧間徳子さん のくせにさん
ほっとさん RINTAROさん 飯山修さん
S.Kimuraさん まささん Pontamonさん
小山邦明さん 諏訪冬葉さん 波多野賢太郎さん
竹野龍騎さん 占魚亭さん 原岡望さん
魚熊さん 隅の老人Bさん 小木敏弘さん
はなさかしろうさん
カウント外：渡辺さん

1 1 1-2 中級 Pontamon 作
2 3 飛まで 1 1 手

「この2 3 飛で詰みだね」
「ありゃ、1 1 手で負けちゃった」

(条件)

・1 1 手目の2 3 飛で詰んだ

出題のことば (担当 NAO)

2 3 飛で詰む形を推理しよう。

追加ヒント

5手目に奪った飛を11手目に打って**33**地点の玉を詰ます。最終手は"不成"も"成"もつかない棋譜上「**23**飛」

推理将棋 1 1 1-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩 △34歩 ▲22角成 △32飛 ▲同馬 △44歩 ▲23馬 △42玉 ▲41馬 △33玉 ▲23飛 まで11手

(条件)

・11手目の23飛で詰んだ(11手目▲23飛)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 角金歩

11手詰1条件特集の2問目。

最終手が▲23飛の駒打ちなので、玉は2筋か3段目に居るはずです。

22玉の場合は、12地点と32地点を抑えるために▲24桂が必要になるのですが、飛や桂を取る馬の場所が悪くて、中々玉が22へ移動できません。

25玉に対して▲16歩、▲33馬、▲23飛の形は、△34歩と25までの玉移動で5手を使ってしまい、飛を差し出すための△32飛ができません。

となると、後手玉の位置は3段目です。玉を飛から離す△43玉だと桂での合いができるので、33玉が有力です。

参考1図

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

持駒 なし

参考1図の配置には23飛を支える馬がありませんが、後手の手数を数えてみると3つの筋の歩突きと玉移動の2手で5手を要してしまい、飛を差し出す手が回りません。

△44歩と上がっているので中段への脱出はできませんが、この図だと32や42へ玉が逃げることができます。この2地点は、▲41馬の形であれば▲23飛の支えにもなっていて一石二鳥です。そうすると、問題として残っているのは、後手の手数オーバー1手をどうやって短縮するかです。

▲23飛を打てるように後手が△24歩として協力していますが、先手自身で23の歩を取ってしまえばこの問題は解決されます。

うまい具合に、▲23馬で歩を取ってから▲41馬とすれば、23地点を空けることと玉の退路封鎖にもなります。

となると、馬が23へ行けるところで飛を取る必要があるのですが、飛を取るまでの手順は、▲76歩、△34歩、▲22角成、△32飛、▲同馬です。その後、先手は▲23馬、▲41馬、▲23飛と指しますが、後手は33への玉移動と中段への抜け道封鎖の△44歩です。

先手の馬の動向にタイミングを合わせて、6手目以降は、△44歩、▲23馬、△42玉、▲41馬、△33玉、▲23飛 になります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon(作者)「23 飛には"不成"が付いていないので盤上移動ではなくて駒打ちなのが判ります。2 手目に 32 飛や 42 飛を指すのが紛れだったでしょうか」

山下誠「遠回りのようでも、角は 2 二から動くしかないのがうまい条件です」

占魚亭「飛車を取る地点が考え所。最終手が分かっているので、玉の詰み位置が見えやすかったです」

ほっと「馬の動きが無駄なような気がしてやりにくい」

原岡望「馬と玉のすれ違い。飛に玉を射とめられる」

小木敏弘「馬と玉のかけあいが面白い」

小山邦明「玉を最短で 33 玉の配置を実現するための馬の動きが巧妙」

斧間徳子「44 歩～52 玉はよくある順だが、44 歩～42 玉は見えにくい。佳作」

まさ「退路をどう塞ぐかが鍵」

はなさかしろう「△4 四歩が絶好の一手。詰め上がりも飛打ちが効いていますね」

■馬の活躍が光ります。

飯山修「なるほど 23 飛打で詰む形というのはほとんどないんですね」

RINTARO「詰み形の推察が全て」

S.Kimura「後手玉を 33 に置いて、23 飛で詰む形を考えたら答えが見つかりました。最終手分かるのは大きいと思いました」

波多野賢太郎「これはヒント見ました。3 三玉の形しかないのはわかったんですが、3 二飛とわざわざ取られに動く手が無駄に思えて盲点になっていました。この手順しか成立しないのがうまいですね」

諏訪冬葉「最終手が生飛車なので退路封鎖に角を打つと予想して手が足りなくなる。△44 歩で十分だったのか。(参考: ▲76 歩△34 歩▲22 角成△53 歩▲23 馬△12 飛▲同馬△42 玉▲53 角△33 玉▲23 飛 と考えて△32 玉と逃げられた)」

■最終手の棋譜指定問題の場合は、詰形を考えるのが一番です。

隅の老人 B「11 手目、23 飛打と書かない処が憎い」

竹野龍騎「まず 23 飛生までの順は見えましたが非限定があり除外、解けそうで解けずヒント待ち。44 歩が好手」

■23 飛生までの順の解答はありませんでしたが、さすがに最終手▲23 飛成は不正解とさせていただきます。もし手順が同じで最終手の表記が 23 飛打ならおまけで正解でしょう。

渡辺(締切後)「玉と馬のすり抜け条件からの手順確定が心地良い。

※26 歩、34 歩、25 歩、44 角、24 歩、42 玉、23 歩生、33 玉、22 歩成、42 銀、23 飛生という手順があるので、最終ヒントではなく問題条件に棋譜上である旨明記すべき。」

■普段の会話でも棋譜通りに「不成」とか「生」を付けて手順を話すのであれば、注釈は不要かと思いますが、勘違いを防ぐ意味ではあったほうが親切ですね。

正解: 19 名

山下誠さん 斧間徳子さん のくせにさん
ほっとさん RINTARO さん 飯山修さん
S.Kimura さん まささん Pontamon さん
小山邦明さん 諏訪冬葉さん 波多野賢太郎さん
竹野龍騎さん 占魚亭さん 原岡望さん
魚熊さん 隅の老人 B さん 小木敏弘さん
はなさかしろうさん
カウント外: 渡辺さん

1 1 1-3 上級 Pontamon 作
中段での同飛 1 1 手

「5 段目の飛の着手って結構あるよね」

「じゃ、11手で詰んだ対局で85地点での同飛って見たことある？」
 「あるような気もするけどすぐには思いだせないよ」

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・85地点での同飛があった

 出題のことば (担当 NAO)

85同飛は先手か後手か？取る駒種は何か？
 推理しよう。

追加ヒント

後手が85同飛と取るのは意外な駒種。先手は、歩以外に2枚の駒(85で取らせる駒と止めの駒)を取って打つ

 推理将棋 1 1 1 - 3 解答 担当 Pontamon

▲76歩 △32飛 ▲33角不成 △42金 ▲同角不成 △41玉 ▲31角不成 △35飛 ▲85銀 △同飛 ▲42金 まで11手

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・85地点での同飛があった (10手目△85同飛)

詰上り図

後手の持駒：銀

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

持駒 歩

11手詰1条件特集のトリ。

後手飛の先にある85地点ですが、どのようにすれば85同飛ができるか考えてみます。

- ・83の歩をさばいてから△85同飛を目指す

- ・先手の飛が中段へ出てから▲85同飛を目指す
- ・相手の飛を取って85同飛を目指す

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

まず、後手の△85同飛はどうでしょう。参考図1は、83歩があるので△85同飛があったようには見えませんが、手順は以下です。ただし、手数オーバーの13手です。

▲76歩、△84歩、▲86歩、△85歩、▲同歩、△同飛、▲77桂、△65飛、▲同桂、△52玉、▲56飛、△83歩、▲53飛成

次に、先手の飛が中段へ出て行く手順ですが、▲26歩、▲25歩、▲24歩、▲25飛、▲85同飛は残り1手、▲56歩、△34歩、▲55歩、△同角、▲58飛、△84歩、▲55飛、△85歩、▲85同飛も残り1手なので駄目。

初期配置の先後の飛で85同飛を指せないのであれば、相手の飛を取って使う手順はどうでしょう？

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩3

参考 2 図は、後手の飛を取って▲85 同飛を実現する手順例になりますが、これも 13 手なので手数オーバーです。

▲76 歩、△42 飛、▲33 角不成、△52 玉、▲42 角不成、△84 歩、▲95 飛、△85 歩、▲同飛、△99 角不成、▲55 飛、△51 香、▲53 飛成

手詰まりのようですが、実は後手の初期配置の飛が 85 地点へ行くのには飛先の歩を突く以外の手順があるのです。1 1 1 - 1 の初級の解説にあった 3 筋から飛が出て行く手順や、▲76 歩、△44 歩、▲同角、△42 飛、▲53 角不成、△45 飛 の次に△85 飛が可能です。ただし、この手順だと"同"にするためには先手が▲86 歩、▲85 歩とするか▲77 桂、▲85 桂とする協力手が必要なので残り 1 手で詰ますことはできません。

つまり、可能性があるのは後手の飛が 3 筋から出る手順で、中段の△35 飛と出てからの△85 同飛が正解手順になります。

飛の横利きを先後の着手で止めておいて 2 段目着手で仕留めるという手順は多いですが、本作では飛自身が戦線離脱して横利きを無くすものです。頭金で詰ます形は珍しくはありませんが、飛の横利きが無くなったのですからいろんな詰め方がありそうなのに、この詰め手順しか無いのは意外でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon(作者)「41 玉に腹角と頭金の形は、飛の横効きを外す協力手がいろいろある 9 手詰めですが、本作は 2 手を足して 11 手詰め 1 条件にしたものです」

山下誠「8 五同飛が、3 筋から回る後手の飛車とは意外でした」

RINTARO「難易度が 2 と同程度というのは、答を知っている者だけ。3, 4 筋を経由する手順に気付かず苦しんだ。結果的に 3 筋経由でしたが、85 同飛の 1 手のみで 11 手が限定される。素晴らしい作品です」

■飛が中段へ出やすいのはやはり 3 筋か 4 筋。

小山邦明「85 同飛までのいろいろな手順を考える事ができて大変楽しめました」

斧間徳子「紛れが多く解くのに苦労した。この条件付けはすばらしい」

■考え方によっては、多くの可能性を読むことを強要する、親切さのない駄作。(笑)

ほっと「難解。何故解けたのか自分でもよくわからない」

■閃きも重要。

飯山修「これだけ無駄手があると 7 手詰基本形を利用するしかないのか」

はなさかしろう「11 手だとかこういう詰みに関わらない 1 手限定もありなんですね」

渡辺 (締切後)「私がこれを発見していたら大喜びしそう。8 手の順で銀で飛の横利きを防ぐ代わりに飛が中段に出て条件を満たすために余計に 3 手消費。11 手以上中段の同飛条件で問題を作るときはこれが余詰にならないように注意しないといけないことが判明しました。」

■前月の 1 1 0 - 1 と同様に手数を増やすことによって条件を減らすことができるケースでした。

波多野賢太郎「これはヒントを見てもなかなかわからず、難しかったです。8五同飛なら飛車先の歩を突くものとばかり考えていました。この飛車の転回トリックはすごいですね」

まさ「飛は縦に使うものと思い悩まされた」

S.Kimura「後手飛車は82からそのまま85同飛とすると考えていたので、ヒントが出てからしばらくの間も他の筋から85に回ることになりませんでした。9手目と10手目が無駄手だったのも想定外でした」

隅の老人B「9手目、時間に追われて85に銀を落とす。『待った』は、しないよ」

■中段の「〇〇同飛の着手があった」の1条件で行ける地点は85の他に4地点。85を選んだのはもちろん飛車の歩を突く紛れがあったからです。

占魚亭「もう少しでギブアップするところでした。桂を取る筋をなかなか切り捨てられなかったです。難しかったです」

諏訪冬葉「ヒント待ちの後、1.ヒントを『85で取られた駒を取り返す』と誤読して1日つぶす。2.飛車を縦に動かすために△84歩-△86歩とつくと予想して2日つぶす」

竹野龍騎「全く分からずヒント待ち。85に銀を打つとは」

魚熊「中級問題が初級問題より先に解け、この問題は連休ヒントをもらうまではお手上げ状態だった私にとっては、妥当なクラス設定でした」

■おもちゃ箱の推理将棋コーナーは、皆さんに解いてもらうのが第一目的（だと新担当は思っています）で、解図に十分なヒントが投入されているようです。さて新担当の119回のヒントはどうなるやら。

原岡望「盤に並べて閃きました。角はちまちま、飛車は大きく」

小木敏弘「十字飛車、角の不成攻撃が素晴らしい」

正解：19名

山下誠さん 斧間徳子さん のくせにさん
ほっとさん RINTAROさん 飯山修さん
S.Kimuraさん まささん Pontamonさん
小山邦明さん 諏訪冬葉さん 波多野賢太郎さん
竹野龍騎さん 占魚亭さん 原岡望さん
魚熊さん 隅の老人Bさん 小木敏弘さん
はなさかしろうさん
カウント外：渡辺さん

(総評)

斧間徳子「今月は大好物の1条件作品展で、しかも好作・秀作揃いで楽しめました。Pontamonさんの第2回1条件作品展を期待します」

■プレッシャーが...

のくせに「1と2は成駒と玉の駆け引きが対照的でエレガントです。3は9手で詰む状態から条件のためだけの無駄手が入るのでちょっとエレガントではないですね」

ほっと「108回以降の結果発表の遅れが気になりつつ・・・って前回も書いたな。忙しくてできないなら誰かに引き継いでほしいのだが」

■遅ればせながら担当を引継ぎました。解答の他、作品投稿もよろしくお願ひします。

RINTARO「3が解けたときは久々に感動しました」

まさ「5/3の詰備会で解きました。どの作品もうまく手数+1条件に仕上がっており感心しました」

小山邦明「素晴らしい作品(11手を1条件だけで見事に限定)を創作されたPontamonさんに脱帽です」

波多野賢太郎「今回の11手1条件の3作品、

いずれも好作品で良いセットだったと思います。条件がシンプルな上に相当頭を悩ませ、楽しかったです。108回からの解答、解説を楽しみに待っています。」

■不慣れでしかも代打ち解説なので、慣れるまではダラダラ解説になりそうです。

竹野龍騎「1条件の好作づくし。こうなってくると、特に私のようなヒント待ち解答者にとっては、ヒントが作図の重要事項といえるかも！」

原岡望「今回は全部ヒントのお世話になりました。ㄨ切前日に解けてホッ。」

隅の老人B「連休明けの月曜日、久しぶりに推理将棋を考える。ヒントを読んで難なく解決？」

小木敏弘「限定の妙味」

はなさかしろう「一手のみの条件で限定できる11手の手順がいろいろあるのに驚きました」

Pontamon「『1 1 手詰 1 条件』特集での個展の開催、誠に光栄です。今後も創作に精進していきます。解答の集まりが悪かったせいか、締め切り前ヒントは親切過ぎる感じでしたが、解答が集まるのはGW明けからかな。(記：5月6日)」

渡辺（締切後）「11手飛の一条件でこんなに揃うものなんですね！」

■気付いてませんでした。3問とも飛の問題ですね。

推理将棋第1 1 1回出題全解答者： 20名

山下誠さん 斧間徳子さん のくせにさん
キリギリスさん ほっとさん RINTAROさん
飯山修さん S.Kimuraさん まささん
Pontamonさん 小山邦明さん 諏訪冬葉さん
波多野賢太郎さん 竹野龍騎さん 占魚亭さん
原岡望さん 魚熊さん 隅の老人Bさん 小木敏弘さん はなさかしろうさん
カウント外：渡辺さん

大量ストックを抱えて頭も抱える事態となっています。WFP 作品展等の通常の作品発表ルートだけではどうしようもなくなっていますので、しばらくの間、その一部をここで公開してみることになります。解答募集は行わず、隔月で問題掲載、解答掲載を繰り返すスタイルです。ルール説明等は手抜き、解説等も特に用意はしないつもりです。感想等お寄せいただけましたら解答編で紹介させていただきます。

それではさっそく。

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【点鏡】

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

[補足]

行き所のない駒の禁則は適用されない。

<問題>

【1-1】

点鏡協力詰 5手

				王						

持駒 角銀2

【1-2】

点鏡協力詰 5手

									王	

持駒 飛角2

【1-3】

点鏡協力詰 7手

									王	

持駒 銀3

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。

2019年9月10日(火)

推理将棋第 119 回出題

推理将棋 3 題

2019年9月15日(日)

第 113 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 3 題
推理将棋 2 題

Fairy of the Forest #60

協力詰 2 題

2019年10月15日(火)

第 114 回 WFP 作品展

フェアリー作品 9 題
最短手数探索 (推理将棋) 2 題

作品募集締切一覧

第 51 回神無一族の氾濫

作品要件	局面の局所的な変化を主題とした作品
募集締切	2019年10月13日(日)
募集作品数	4 + 1 (ばか詰枠)
送り先	神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com) 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1人何作でも投稿可。 採否は10月20日までに通知します。

※詳細は本号の P15 をご覧下さい

【あとがき】

詰将棋全国大会時にいろいろと話が出ていたようですが、フェアリー関連での動きが出始めました。

まず前頁に太郎さんが呼びかけられている「100人のフェアリスト」企画。100という数字はかなり多い気もしますがどれだけ集まるか、皆さん是非考えてみて下さい。伝承というバックボーンもこれまで実現できていないもので大きな意義があるように思います。ご協力よろしくお願い致します。

もう一つは、詰将棋メモ・推理将棋出題の復活です。しばらくの間休業していましたが、Ponrtamonさんが手を上げられ復活することになりました。推理将棋ファンは喜んでほしいよね。休業中は詰パラと本誌がその受け皿でしたが、本誌に限ってはなかなかその受け皿になれていなかったように思います。今後は推理将棋愛に溢れる担当者ですので長く続けていくことでしょう。皆さんも投稿・解答で盛り上げて欲しいと思います。勿論 WFP もお忘れなく。

フェアリー作品を掲載されている「暁将棋部屋」の暁フェアリーコーナーの担当に占魚亭さんが就任されました。現在は短編主体の作品ばかりですが今後どのように展開されていくのかこちらも注目です。こちらも投稿・解答よろしくお願ひします。また最新号には拙作短編が2題出題中ですのでよろしければこちらの解答もよろしくお願ひします。

その他、フェアリー入門や透明駒関連の動きもあるようです。フェアリー界もちょっと動き始めた。そんな感じがしています。

たくぼん

2019年 第134号

Web Fairy Paradise

非売品
令和元年八月号
令和元年八月廿日発行

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