



第145号

# Web Fairy Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第122回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第123回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第130回出題

結果発表 45

- ・ Fairy of the Forest #63
- ・ 推理将棋第128回解答
- ・ 第6回 神無太郎の氾濫 解答編
- ・ 続・やさしい双裸玉 Imitator【解答編】by 占魚亭

読み物

- ・ レトロプロブレム入門(7)by 高坂研
- ・ 臨時②神無太郎の氾濫 問題編

(改訂:2020/7/24)



2020/7

## はじめに

---



### 藤井新棋聖

コロナウイルスも東京都やその近郊で第2波か・・・という状況にあります。さすがに検査数が多くなったとは言え1日に300人近い数字が連続しているわけで、その中で半分が経路不明となると、もう市中感染はかなり浸透しているでしょう。それにもましてGO TO トラベルキャンペーンですから地方に飛び火してくるのは確実です。何とかありませんかねえ。

先月ここで書きましたが、バドミントンの大会がコロナ対策仕様で開催されました。少しだけスポーツ界も日常に戻りつつあるようで嬉しかったです。

そんな中、明るい話題。テレビで連日放送されているのが、藤井聡太七段の棋聖位奪取ですね。藤井新棋聖おめでとうございます。渡辺さんも好きな棋士ですのでちょっと複雑でしたが、素晴らしい偉業達成を心から祝いたいと思います。やはり詰将棋をこよなく愛する棋士ですので嬉しさ倍増です。本人に記念詰将棋を創って頂きたいなあと思います（決定局の終盤を連想できる配置なんてどうでしょう）

藤井新棋聖は詰将棋を解くスピードはおそらく世界一。では協力詰はどうだろう？積んでいるエンジンが違うのでこちらも早そう。協力詰5手位で藤井新棋聖を1分以上考えさせられる作品はどんな作品だろう・・・ふとこんな事を昨晚布団の中で考えていた私でした。

### 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145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://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122回WFP作品展(再掲)及び  
第123回WFP作品展 担当：神無七郎

**■ ルールの再発見**

WFP143号の巻末で「煙協力詰」というルールが紹介されていました。これは詰上りを煙詰（攻方2枚、受方盤上1枚で詰）にせよという条件の付いた協力詰です。

筆者はTwitterのアカウントを持っていないので、検索で出てくる作品しか見ていないのですが、たくぼん氏の仰る通り、捨駒連発型の作品より、駒を減らす手段が難しい作品の方が面白いと感じました。

同時にある種の既視感も感じました。過去に似たルールの作品を見たことがある気がしたのです。というわけで、フェアリーデータベースで調べてみました。

花沢正純作  
ばか自殺詰 18手 (詰上り煙指定)

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

持駒 飛2 銀  
(カピタン,1982年12月,余詰)

25 飛 38 玉 18 飛 47 玉 17 飛 56 玉  
16 飛 55 玉 26 王 45 角 46 銀 同玉  
17 王 37 玉 36 飛 同角 27 飛 同角成  
まで 18 手

(※余詰の一例)

25 飛 38 玉 29 銀 47 玉 17 飛 27 角  
38 銀 56 玉 16 飛 55 玉 26 王 46 玉  
17 王 16 角生 37 銀 同玉 27 飛 同角成  
まで 18 手

この時花沢氏は「詰上り煙指定」だけでなく、

様々な条件を付けた「ばか自殺詰」を発表していました。具体的には「先手最終王移動」、「最終駒打」、「詰上り位置指定」です。筆者はこの「条件付きばか自殺詰」作品群を解けなかったのですが、結果稿は読んだので、かろうじて記憶の片隅に残っていたのでしょう。

上で紹介した作品は当時完全作とされていたのですが、調べたところ多くの余詰が見つかりました。上の手順はその一例です。

「煙ばか自殺詰」があったことは分かったが、「煙ばか詰」はどうでしょうか？

不可避的に煙詰になっている「ばか詰」は珍しくありません。「ばか詰」が提唱された時に示された図のいくつかは煙詰以外の詰ませ方が存在しない作品でした。

S・おぎの作

ばか詰 7手

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

持駒 歩2

(詰将棋パラダイス,1961年8月)

詰手順の一例：

33 歩 22 玉 23 歩 21 玉 32 歩成 11 玉  
22 と まで 7 手

筆者が調査した範囲では、煙詰以外の詰め方があり、その上で煙詰にせよと指定された「ばか詰」はありませんでした。

しかし、それに近い条件の作品はありました。(神無太郎氏からご教示によれば、これは「最短手数探し」として出題されたので、「作品」というより「問題」と呼んだ方が良いのかもしれない。)

室岡克彦 作

ばか詰 67手(条件：還元玉&詰上り4枚)

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1973年2月)

詰手順の一例：

82歩成 同玉 72歩成 同歩 92歩成 71玉  
62歩成 同歩 81と 61玉 52歩成 同玉  
42歩成 61玉 51と 同玉 52歩 同玉  
53歩 42玉 32歩成 51玉 41と 同玉  
42歩 同玉 43歩 32玉 22歩成 同歩  
42歩成 33玉 32と 23玉 22と 13玉  
12と 23玉 13と 32玉 22と 41玉  
31と 同玉 32歩 同玉 33歩 42玉  
32歩成 43玉 42と 53玉 52と 63玉  
62と 73玉 72と 同玉 73歩 81玉  
82歩 同玉 83歩 81玉 72歩成 91玉  
82と まで 67手

「詰上り4枚」なので厳密には煙詰ではありませんが、攻方玉を無視すれば煙詰です。条件には「還元玉」も加えられており、どこで一段目の歩を上げるか、考えさせようという意図が感じられます(実際はどの筋の歩を上げるかは限定されていません)。

今回の調査で、「煙協力詰」は、それに近い条件の作品はあったものの、同じルールの作は見つかりませんでした。

今回紹介した作品が発表された当時「条件付ばか詰」や「条件付ばか自殺詰」は、あまりポピュラーなものではありませんでした。しかし現在は違います。例えば「推理将棋」は、王手義務がないだけで、出題形式は「条件付協力詰」または「条件付協力自玉詰」が大半です。

また、同一作や類似作と異なり、ルールの衝突や類似は、あまり気にする必要はありません。

ルールが再発見されるということは、人気が出ずにそのまま忘れ去られたということです。そのルール自体の魅力不足が原因であれば再び忘れ去られるだけですし、見過ごされた価値が再発見されたなら、それは新たなフェアリーの財産になるでしょう。どちらにしろ、損にはなりません。

「煙協力詰」や「煙協力自玉詰」にどれだけ潜在的な価値があるか現時点では不明ですが、筆者は自作ソフトの NoCheck5.exe に、このルールを扱う機能を追加しました。急拵えなので、もう少しテストをする必要がありますが、ある程度安定したら公開する予定です。性能の貧弱さには目をつぶって貰うしかなく、検討の補助に活用していただけたらと思います。

では今月の出題です。今回は第122回の再掲載分と第123回の新規出題です。

第123回には16局の投稿があり、4局が次回に繰り越しとなりました。選題は登場回数の少ない方を優先しているため、投稿の多い方は掲載までの期間が長くなったり、シリーズ物が分割での出題となったりする可能性があります。あらかじめご了承ください。

#### 〔第122回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第122回の出題は10題。複数解を求める作品を含むので実質12題です。今回登場する作者は神無太郎氏、上田吉一氏、上谷直希氏、真T氏、青木裕一氏、馬屋原剛氏、変寝夢氏の7名です。透明駒作品が多いのは珍しくなくなりましたが、今回は最悪詰が多いのが特徴的です。

また、今回はいつもより解答募集期間が一ヶ月長くなっています。腕に自信のある方は、ぜひ全題正解を狙ってください。

**122-1**は神無太郎氏の中立駒&Imitator作品。前回出題分と同時に投稿いただいた作なので、それらと共通する要素があります。第120回作品も参考になるとと思います。

**122-2**は上田吉一氏の Pao (包) を使った短編。包の持つある性質をクローズアップした作品と言えるでしょう。その性質は何でしょう？

**122-3**と**122-4**は上谷直希氏の「禁欲」2題。**122-3**は「最善」指定がないので、攻方最短は義務化されていません。それでも、余詰はない

はずです。**122-4**は「禁欲」と「透明駒」の組み合わせ。協力自玉詰なのに攻方玉がありませんが、これは攻方の透明駒の1つが玉だということです。また、受方の透明駒が大量にあります、これにはもちろん意味があります。なお、「禁欲」と「透明駒」の組み合わせは初めてなので、作者から投稿作の一つを例題として使って良いとの申し出をいただきました。解答は本稿の末尾に掲載しますので、まずはこの例題で肩慣らしをしてください。

〔例題〕 上谷直希氏作

禁欲最善詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
角									二
									三
									四
									五
									六
						歩			七
									八
									九

持駒 金

※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【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。

**122-5**と**122-6**は真T氏の最悪詰2題。**122-6**は「受先」なので、初手の選択が重要です。

**122-7**は青木裕一氏の最悪詰。余詰防止のため受方持駒制限があるので、解きやすくなっていると思います。

**122-8**と**122-9**は馬屋原剛氏の透明駒作品。どちらもルールは「協力自玉詰」です。**122-8**は2解問題なので、なるべく両方の解を求めてください。**122-9**には受方の玉がありませんが、これは誤植ではありません。受方の2枚の透明駒のうち、1枚が玉ということです。

**122-10**にも玉がありませんが、こちらも誤植ではありません。変寝夢氏による「リパブリカン」作品です。特徴は中立駒を使用していること。詰めにくい中立駒でどうやって詰めるかを考えると早く解けるとと思います。「リパブリカン」では玉は最終手で出現するので、もちろん攻方王手義務はありません。本局も2解問題なので、

なるべく両方の解を求めてください。

(※追記) **122-10**には2つの解の一方に余詰がありました。不詰ではないので解答募集は継続し、結果稿で修正図を紹介します。

〔第123回作品展各題への補足説明〕

第123回の出題は12題。複数解を求める作品を含むので実質13題です。本作品展では原則として複数解物は各解1題分としていますが、今回の複数解作品については、解答に掛かる負担があまり増えないと判断しました。

今回登場する作者は神無太郎氏、高坂研氏、占魚亭氏、上田吉一氏、真T氏、伊達悠氏、たくぼん氏、馬屋原剛氏、変寝夢氏、神在月生氏の10名です。伊達悠氏と神在月生氏は本作品展では初登場。作家の顔ぶれも多彩で、ルールも様々。頭の切り替えが大変だと思いますが、解けた分だけでも解答をお寄せください。

**123-1**は神無太郎氏の点鏡作品。3題の投稿をいただいておりますが、分割での出題となります。本局は「詰」ではなく「スタイルメイト」が目標なので、攻方玉の包囲と持駒の処理の両方に気を配ってください。

**123-2**は高坂研氏のキルケ&透明駒シリーズの一作。作品数の関係で出題が1回飛びましたが、**121-7・121-8**と同時に投稿されたものです。2解あるので、なるべく両方の解を求めてください。

**123-3**は占魚亭氏お得意のImitator作品。今回はKnight(騎)との組み合わせです。紛れが多くて大変だと思いますが、Imitatorの格言を思い出せば早く解けるかもしれません。

**123-4**は上田吉一氏によるGrasshopper作品。これまで本作品展に登場した氏の作品から作意を予測すると早く解けるとと思います。

**123-5**及び**123-6**は真T氏の最悪詰。**123-6**は変化・紛れを丁寧に読んで、趣向手順を成立させる仕組みを解き明かしてください。

**123-7**は本作品展では初登場となる伊達悠氏の作品。初形を見て煙詰を予想する方もいらっしゃると思いますが、ちょっと違います。実際に解けば狙いは一目瞭然だと思います。

**123-8**はたくぼん氏によるAll-in-Shogi。このルールは初めてという方も気軽に挑戦してください。ヒント「最後の6手は普通の協力詰です」。

**123-9**及び**123-10**は馬屋原剛氏の透明駒作

品。解き終わったら、紛れも読んで手が限定される意味を確認するのがお勧めです。

123-11 は変寝夢氏のリパブリカン作品。攻方が登場する位置を予想すれば易しいはずです。

123-12 は本作品展では初登場となる神在月生氏の透明駒作品。盤上に桂が3枚使われているのが意味深ですね。その理由は何でしょう？

### 解答要項

第122回分解答締切:2020年8月15日(土)

第123回分解答締切:2020年9月15日(火)

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

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

### 作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。原則として毎月15日の投稿まで当月号に掲載しますが、投稿作が一回の出題数(12題)を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。

宛先は解答と同じ [k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com) へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

### ルール説明

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

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【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) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。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」

#### 【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

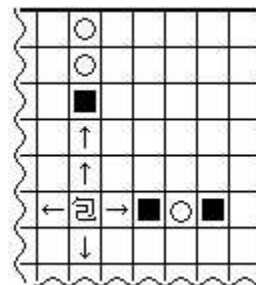
→参照: WFP75号「Imitatorの紹介」

#### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

#### 【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。

#### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

#### 【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」

### 【最悪詰】

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

(補足)

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

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【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。

→参照：WFP92号「リパブリカン詰の紹介」

### 【点鏡】

55 に関して点对称な位置にある 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

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 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。

### 【キルケ】

駒が取られると最も近い将棋での指し始め

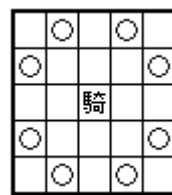
位置に戻される。戻せないときは持駒になる。  
(補足)

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。

### 【Knight】(騎)

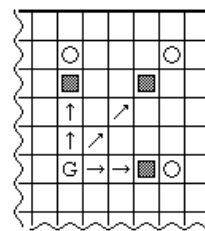
チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

### 【Grasshopper】(G)

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



(○が G の利き)

(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。

### 【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

### 【All-in-Shogi】

双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも 1 手前の局面に戻す着手は禁手とする。

(補足)

- 1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 自玉を取らせる手は反則

→参照：WFP122号「All-In-Shogi の紹介」

<第 122 回>解答締切:2020 年 8 月 15 日(土)

■ 122-1 神無太郎氏作

協力自玉詰 6手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
■								
							王	
								王

持駒 n飛

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

■ 122-2 上田吉一氏作

協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 なし

※包:Pao

■ 122-3 上谷直希氏作

禁欲詰 15手

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 角

■ 122-4 上谷直希氏作

禁欲協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1


持駒 なし

※透明駒:攻方3枚、受方12枚

■ 122-5 真T氏作

最悪詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇
							王	王
							歩	角
							角	
							龍	香

持駒 なし

■ 122-6 真T氏作

最悪詰 26手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王
歩	王							

持駒 歩6



■ 122-7 青木裕一氏作

最悪詰 47手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩6  
受方持駒 なし

■ 122-8 馬屋原剛氏作

協力白玉詰 4手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角  
※透明駒:攻方0枚、受方1枚

■ 122-9 馬屋原剛氏作

協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
				王	馬					三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角  
※透明駒:攻方1枚、受方2枚

■ 122-10 変寝夢氏作

リパブリカン協力詰 3手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
						馬				四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 n角  
受方持駒 なし  
※角と香は中立駒



<第 123 回>解答締切:2020 年 9 月 15 日(火)

- 123-1 神無太郎氏作  
点鏡協力自玉スタイルメイト 6 手

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

持駒 角

- 123-2 高坂研氏作  
キルケ協力詰 3 手 (2 解)

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

持駒 なし

※透明駒:攻方1枚、受方0枚

- 123-3 占魚亭氏作  
協力自玉詰 6 手

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

持駒 騎

※■:Imitator、騎:Knight

- 123-4 上田吉一氏作

協力詰 9 手

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

持駒 G

※G:Grasshopper

- 123-5 真T氏作

最悪詰 19 手

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

持駒 なし

- 123-6 真T氏作

最悪詰 45 手

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

持駒 角

■ 123-7 伊達悠氏作

強欲協力詰 93手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
馬				王		馬	科		一
酒	銀	香			入		歩	皇	二
金		歩			香		龍	香	三
			香			香		入	四
歩		銀	歩					歩	五
香	科	と			入		科	入	六
科					と			金	七
と						酒	進		八
	と	と	と			歩		金	九

持駒 なし

■ 123-8 たくぼん氏作

All-in-Shogi協力詰 13手

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

持駒 なし

■ 123-9 馬屋原剛氏作

協力詰 4手 (受先)

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

持駒 なし

※透明駒：攻方1枚、受方1枚

■ 123-10 馬屋原剛氏作

協力詰 5手

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

持駒 角

※透明駒：攻方0枚、受方1枚

■ 123-11 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 16手

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

攻方持駒 飛

受方持駒 なし

■ 123-12 神在月生氏作

協力詰 7手

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

持駒 飛金

※透明駒：攻方0枚、受方2枚

以上

〔例題解答〕 上谷直希氏作

禁欲最善詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
角									二
									三
									四
									五
									六
							歩		七
									八
									九

持駒 金

※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【解答】(※判明した透明駒を括弧内に記述)

28 角生 - X 26 金 (16 玉) まで 3手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
							金王		六
							歩		七
							角		八
									九

持駒 なし

〔紛れ〕 初手 28 角成は、同 X (=玉) で不詰

【作者のコメント】

禁欲と透明駒の組み合わせは多分初めてなので例題級を。

初手角生とすれば玉位置がどこであろうと角が取り返される心配はありません。

なお、禁欲詰ではなく禁欲最善詰なのは余詰対策(いくらでも手順が挙げられるので手順は省略)。盤面の自由度が高い構図の場合、禁欲ルールは余詰の宝庫といえるでしょうね。

【解説】

盤上に玉がありませんが、これは誤植ではありません。受方の1枚の透明駒は玉だということです。駒の種類は判明していますが、位置が分からないので透明性は失っていません。

初手の選択肢はかなり広く、王手にならない手を探す方が難しいくらいです。敢えて王手にならない着手を挙げると、「19 角生」「91 角生」「81 金」の3つです。

一方、いきなり玉位置を判明させてしまう着手もいくつかあります。例えば初手 26 歩とすると、これが王手であることから 25 玉が確定します。ただ、そうすると 2 手目どこに玉が逃げても詰みません。受方が協力しても詰まないのですから、「最善詰」だとなおさらです。詰みやすい形になるか、詰んだ状態で玉位置を判明させるのが、対抗系(協力系でない)ルールで透明玉を詰めるときのコツです。

本局ではそれを初手 28 角生と 3 手目 26 金の組み合わせで実現します。初手 28 角生が王手であることから、透明玉は 17 か 39 にいたことになりませんが、3 手目 26 金により、17 玉が 16 へ逃げたことが確定するわけです。

同じようでも初手 28 角成とすると、2 手目に同 X (=玉) とされます。「実は 18(あるいは 29) に玉がいたので、禁欲だけど取るしかなかった」と主張されてしまうわけですね。対抗系ルールでは常に変化に気を配らねばなりません。

なお、本局に「最善」指定がある理由は、長手数之余詰を防ぐためです。これがないと、以下のような余詰が成立します。

19 角成 - X 18 馬(17 玉) 16 玉 26 金 まで  
72 金 - X 93 角成(92 玉) 91 玉 82 金 まで

:

他にも無数の長手数の詰手順が存在します。それらをすべて潰すことは、不可能でないにしても、あまり建設的な結果を生まないでしょう。禁欲詰は余詰を生じやすいルールなので、必要ならば「最善」指定で攻方最短を義務化し、狙いをスッキリと表現することが望ましいと思います。

以上

## 「第 53 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 53 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「7」です。

「7」は詰将棋とゆかりの深い数字です。

玉以外の駒が七種あることから「七種合」や「七色図式」等の分野が生まれ、盤の大きさが 9×9 であることから「七連続合」等の主題が生まれました。昨年刊行された「Limit7」では、「使用駒数 7 枚」が簡素図式の指標とされましたね。上記以外でも、7 手詰、七の字の曲詰等、「7」に関係していればどんな作品でも構いません。何らかの点で「7」にちなんだ作品をお寄せください。

また、1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。こちらは必ずしもお題とは関係なくとも構いませんが、お題に合った作品を優先して採用したいと思います。

蛇足ながら、「氾濫 53」の出題は詰パラ 12 月号、即ち通巻 777 号の予定です（実はこれが今回このお題が選ばれた理由です）。

作品要件	7 にちなんだ作品
募集締切	2020 年 10 月 18 日（日）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
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 25 日までに通知します。



## 推理将棋第130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10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2020年8月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第130回解答」でお願いします。

### 推理将棋第130回出題 担当 Pontamon

今月は偶数手3題で、初級は担当の8手、中級はけいたんさんの10手、上級はミニベロさんの12手です。

#### ■本出題

##### 130-1 初級 Pontamon 作

珍しい28銀 8手

初心者向けの簡単8手です。129-2でも28地点の銀着手があったので珍しいとは言えない?

##### 130-2 中級 けいたん 作

56馬まで 10手

最終手の56馬が明かされていますが、何処で成った馬でしょうか?

##### 130-3 上級 ミニベロ 作

三捨利警部の推理(4手前のアリバイ・オマージュ) 12手

「4手前のアリバイ」条件の習作。127-3結果稿での担当コメントは偽証だと証明されました。

#### ■締め切り前ヒント (8月3日頃 Pontamon)

##### 130-1 初級 Pontamon 作

珍しい28銀 8手

「初手は7筋の普通の手だったのに、たった8手で詰まされたよ」

「8手とは早かったね。何か新手はあったのかな?」

「そうだね、28銀は珍しい手かな」

(条件)

- ・8手で詰み
- ・初手は7筋
- ・28銀があった

##### 130-2 中級 けいたん 作

56馬まで 10手

「56馬まで10手で詰みか」

「初手は6筋の着手だったな」

「不成はなかったね」

(条件)

- ・10手目の56馬で詰み
- ・初手は6筋
- ・不成なし

##### 130-3 上級 ミニベロ 作

三捨利警部の推理(4手前のアリバイ・オマージュ) 12手

「警部、またまた4手前のアリバイ事件です。8手目と12手目は、同一駒を同一地点に着手されています」

「またかね。もう4手前のアリバイは、アリバイとして認められないと判例も出ているんだよ」

「ところが今度は、11手目に玉が動いているんです」

「なに!それは不思議だ。」

それなら幻の13手目に、直前にいた地点に逃げられるはずだが・・・」

「当然成る手はありません。いったいどうなっているのでしょうか」

「もしかしたら、あの手を使ったのかもしれない」

三捨利警部は何か閃いたのでしょうか。

皆さんも一緒に、このカラクリを解いてくださいね。

(条件)

- ・駒成なく12手で詰み
- ・8手目と12手目は、同一駒を同一地点に着手
- ・11手目は、「玉」

# Fairy of the Forest #63 結果発表

- 2020年03月20日：課題発表  
「自由課題」(協力詰)
- 2020年05月15日：投稿締切
- 2020年05月20日：出題
- 2020年06月15日：解答締切
- 2020年07月15日：解答締切延期
- 2020年07月20日：結果発表

## ■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)

(○は全題正解者)

- 神無七郎、○占魚亭、○真T、
- たくぼん、○神在月生、北村太路

☆北村さんは、05のみ無解答でした。解答延期のせいもあってか、解答者が増えたのは喜ばしいことです。

### ■ 63-01 馬屋原剛

協力詰 7手

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

持駒 桂

64桂 同玉 56桂 65玉 64桂 56桂  
54馬 まで 7手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一盤面が一切変わらない純粋な持駒消去は使用駒何枚で出来るか気になって作ってみました。思ったよりも少ない枚数で出来たと思います。

☆普通詰将棋でご活躍中の馬屋原さんがフェアリーにも参入か。論理的狙いの実現に定評のある作者の長所が、本作においても見事に発揮されています。

真Tー桂合できれば3手詰。というわけで桂を渡す。うまい。

☆64桂、同玉と桂を渡し、56桂、65玉としてみると、4手で初形に戻ります。違うのは先手の持駒の桂が後手に渡っているだけです。5手目再度の64桂に、56桂合ができるのが手品のタネ。64桂が84飛の横利きを遮っているのです、54馬までの詰上りとなります。

神無七郎ーわざと桂を渡す作は数あれど、これは文句なく楽しい作品。作者のセンスの良さを感じさせます。

占魚亭ー桂を譲渡。今回の5作の中で一番好きな作品。

☆七郎さんも同意見です。

北村太路ー桂を只で呉れてやる作。最高にすっきりした初形で素晴らしいです。九州Gの

第3回で歩をあげる自作を森さんにコメント貰ったのを思い出しました。(自作は超見栄えが酷いけど)

☆下図がその作品。「受方持駒なし」にすればもっとスッキリしますが。

[参考]

北村太路／九州Gフェアリー別館／  
2004年10月1日／完全／第3回出題

ばか詰17手(手順省略)

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

持駒 桂

たくぼん一頭5手は普通に考えれば何やってんだ!という手順ですよ

神在月生一敵に塩を送り、その塩を使わせる。  
伝統詰将棋にはない、持駒の邪魔駒消去。

☆いかにもフェアリーらしい手順を簡潔な形で実現した秀作です。



■ 63-02 馬屋原剛

協力詰 11手

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

持駒 桂歩

37銀 同飛生 38桂 同角生 27歩 同角生上  
35銀 16玉 17歩 同飛生 28桂 まで 11手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一大駒4枚生を作ってみたくて作りました。余詰に苦労しましたが、玉の可動域を減らす36歩配置がポイントだったようです。

☆今度の狙いは「大駒4枚の不成」。明確な条件を設定しそれを実現するという、創作姿勢が一貫しています。

占魚亭一大駒4枚の不成。狙い・詰上りともにひと目ですが、上手く作られていますね。



神在月生一玉方大駒4枚不成だけではなく、2～6手目の後追い移動も面白い。

真T一駒4枚生。28桂を打ちたいただ1点。

☆16玉に28桂までの詰上りは見えています。そこで、16への玉移動を邪魔している駒を順次不成で動かしていきます。37飛生～38角生～27角生上が、その手順です。8手目16玉に、17歩と桂を入手した手に対し、同飛生と最後の不成が出現します。

たくぼん一駒4枚不成の短編ってそうそうないですよ。素晴らしいです

北村太路一駒4枚不成。そういう作品は過去見たことある気はしますがどこだったか。楽しめたのでそれで良いのでしょうか。

☆ひょっとしたら、下図のことでしょうか。

神無七郎一テーマは明快、受方全駒不成。双玉なら9手で実現した例がありますが、単玉だと9手は難しいのでしょうか。

[参考]

太郎@神無一族/Takubon's 詰将棋 / 2005年10月9日 / 完全 / 第5回出題

ばか詰9手(手順省略)

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

持駒 金4桂

☆これが究極という感じもしますが、単玉9手へのチャレンジを期待します。

■ 63-03 たくぼん 協力詰 53手

持駒 なし

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

持駒 なし

28金 39玉 38金 29玉 21龍 23と  
 28金 39玉 31龍 34と 38金 29玉  
 21龍 25と 28金 39玉 31龍 36と  
 38金 29玉 21龍 27と 28金 39玉  
 31龍 38と ◎同金 29玉 21龍 38玉  
 31龍 27玉 21龍 36玉 31龍 25玉  
 21龍 34玉 31龍 23玉 21龍 ○22金  
 24歩 33玉 23歩成 34玉 31龍 △33金  
 同と 25玉 21龍 35玉 26金 まで 53手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一前回の作品の縦型を考えてみましたが、なかなか凝ったものにならずくるくる的な感じに仕上げました。

☆「前回の作品」というのは、62-02 のことで  
 す。図面は省略しますが、受方のと金が鋸  
 状に動きながら横に移動していくものでし  
 た。本作のと金は、縦に移動していきます。

神在月生一横には動け、玉を取れる時のみ後に  
 動ける、フェアリー駒の趣き。

☆31 龍は 41 飛によってピンされているので、  
 21 と 31 の 2 地点を往復するだけです。その  
 龍の王手をと金の移動合で遮るため、と金  
 鋸が出現します。龍の左右の動きを成立さ  
 せるため には、玉も 29 と 39 の 2 地点を  
 左右に動く必要 があり、その役目は 28 と  
 38 の 2 地点を動く金 が担っています。

神無七郎一行きと帰りで主役交替。と金の軌道  
 を玉が辿る。あっさり風味ですが、ストー  
 リー性を感じます。

☆行きは龍の王手にと金の移動合を繰り返し、  
 と金が 38 まで来た時点でそれを◎同金と取  
 るまで。以下、29 玉、21 龍に 38 玉となっ  
 て、帰りはと金の軌道を玉が辿っていきま  
 す。○22 金合以下は収束ですが、攻方も 24  
 歩～23 歩成と取った歩を巧く活用します。

真Tーと金鋸。収束でも 1 回ですが金鋸が出  
 てくるのがいいですね。

☆受方も取った金を巧く活用しています。

占魚亭一金の回収。スピード感のある軽趣向  
 作。

☆22 金～△33 金を同と取り、最後は金打  
 迄。

北村太路ーうまいこと完全になってますねえ。

☆玉の動きを 25 に限定する 16 桂が、苦心の配  
 置でしょうか。

■ 63-04 青木裕一  
 協力詰 63手  
 持駒 なし

							銀			
皇	歩					と		歩	皇	
								飛		
									王	
飛						桂		歩	王	
玉							香			

持駒 なし

27 飛 16 玉 96 飛 86 歩 26 飛 17 玉  
 97 飛 87 歩成 27 飛 16 玉 96 飛 86 と  
 26 飛 17 玉 97 飛 77 と 27 飛 16 玉  
 96 飛 76 と 26 飛 17 玉 97 飛 67 と  
 27 飛 16 玉 96 飛 66 と 26 飛 17 玉  
 97 飛 57 と 27 飛 16 玉 96 飛 56 と  
 26 飛 17 玉 97 飛 47 と 27 飛 16 玉  
 96 飛 46 と 26 飛 17 玉 97 飛 37 と  
 27 飛 16 玉 96 飛 36 と 26 飛 17 玉  
 97 飛 27 と 同飛引 16 玉 17 歩 同全  
 同飛 26 玉 35 銀 まで 63 手

(詰上り図)

							銀			
皇						と	銀	歩	皇	
								王		
飛									飛	
						桂		歩		
玉							香			

持駒 なし

作者ー85 歩を右に運ぶ趣向です。

たくぼんー前回の拙作と似た感じですが、玉の上げ下げに歩を消費しないという違いがありますね。

☆62-02 を左右反転したような形。たくぼん作は玉の上下運動を持歩の打ち捨てに拠っていましたが、本作はもう1枚の飛の運動に拠っているのが相違点です。

神在月生ー上下には動け、玉を取れる時のみ横に動ける、フェアリー駒の趣き。

☆98 飛は 95 香によってピンされているので、96 と 97 の2地点を往復するだけです。

占魚亭ー2枚飛車の上下運動と連動させた、と金鋸趣向。とても面白かったです。

☆86 歩突～87 歩成と、と金を作った後は、飛の王手に応じて、このと金を鋸状に移動させていきます。

真T-03 を横にした形。収束があっさり。

☆と金が27まで移動した後は、同飛～17歩で銀を入手し、その銀を打って詰上がりします。

神無七郎ー素直なと金鋸。もう少し発展させたい素材です。

☆あっさりしたまとめ方なら 62-02 という先行作があるわけで、違いを強調するなら何か付加価値が必要だったかも知れません。

北村太路ー似た感じのが並びましたね。何か影響を与えるような作が最近あったのでしょうか？

☆前局 63-03 については同じ作者の 62-02 からの影響は明らかですが、本局への影響はどのようなのでしょうか。

■ 63-05 小林看空

協力詰 77手

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

持駒 角歩2

87 角 78 歩 同角 58 玉 48 と 同玉  
 38 と上 58 玉 48 と 同と 69 角 49 玉  
 58 角 39 玉 38 と 同玉 49 角 29 玉  
 38 角 18 玉 27 角 29 玉 18 角 38 玉  
 29 角 49 玉 38 角 58 玉 49 角 69 玉  
 58 角 78 玉 69 角 ◎88 玉 89 歩 98 玉  
 87 角 89 玉 98 角 78 玉 89 角 69 玉  
 78 角 58 玉 69 角 49 玉 58 角 38 玉  
 49 角 29 玉 38 角 18 玉 27 角 29 玉  
 18 角 38 玉 39 歩 49 玉 27 角 ○38 角  
 同角 58 玉 49 角 69 玉 58 角 78 玉  
 69 角 89 玉 78 角 98 玉 87 角 89 玉  
 98 角 88 玉 89 歩 78 玉 87 角打 まで 77 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

占魚亭ー初手・最終手ともに 87 角。楽しい角  
追いでした。

☆初形の 7 段目で 87 と 27 の 2 箇所が空いてい  
るので、ここに角を打つ（または動かす）  
ことは予想できます。78 歩合で歩を稼ぐの  
も必須です。歩は 89 に 2 回、39 に 1 回打つ  
ことになり、局面の展開を図る上で重要な  
駒となっています。

神無七郎ー入玉型の角追いということでちょっ  
と身構えましたが、素直な作でした。最初  
は 36 手目に同玉として 2 手超過したのです  
が、それ以外は特に躓く所もなく、予想通  
りの詰上りになりました。

☆39 玉を阻害している 38 と・29 とを捨て、さ  
らに 28 とも捨てながら、玉を右辺に追い、  
それから左辺へと折り返します。

真 T ー角を渡すために 1 往復必要なのが面白  
い。

神在月生ー角を提供しその角を入手するとい  
う、回収手筋風趣向。

☆いったん往復するのは、受方に◎88 角を取  
らせるためでした。それからまた玉を右辺  
に追い、今度は左辺に戻る途中で○38 角合  
を入手します。角を入手してからは、左辺  
での収束となります。

たくぼんー難問か？と身構えましたが、角追  
いの易しい一作でした。本当にこういうのは  
いいですね。

作者ーまだ、どうにでもなりそうですが、非限  
定がなかなか消せず。素材チックですが。

☆駒を詰め込む余地があまりないので、非限定  
を消すのは案外難しいのかも知れませ  
ね。このままでも十分楽しめます。

#### 【総評】

七郎ー今回も作品で参加できなかったのが解答  
での参加です。（出せそうな作は「氾濫」に

回してしまいました。） 一番のお気に入り  
は 63-01 です。

☆今回の収穫ですね。

占魚亭ー馬屋原さんのフェアリー、今後も楽し  
みです。

☆馬屋原さん作の客寄せ効果は大きかったよう  
です。

たくぼんー今回の作品群は、難易度的にも内容  
的にも協力詰の楽しさを知って頂ける 5 作  
だったのではないのでしょうか（1 作は？）。

☆本当にそう思います。たくぼんさん作も楽し  
めましたよ。

神在月生ーWFP はまったく解けないんですが、  
たまたま 1・2 をすぐに解け、3・4・5 も入  
り 易かったので解答します。それぞれに  
作者主張の趣きがあり、初心者にも楽しめ  
る好作品連でした。

☆初解答ありがとうございます。今後もよろし  
くお願いします。

## Fairy of the Forest #64 課題発表

- 2020 年 07 月 20 日：課題発表：（協力詰）  
「自由課題」
- 2020 年 09 月 15 日：投稿締切
- 2020 年 09 月 20 日：出題
- 2020 年 10 月 15 日：解答締切
- 2020 年 10 月 20 日：結果発表

#### ■ 課題発表

前回は久しぶりに盛り上がったので、今回  
もそうありがたいものです。出題時期が詰将棋全  
国大会@福岡と重なりそうですが……。個性溢  
れる作品を待っています。

（投稿先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

# 推理将棋第128回出題解説

推理将棋第128回解説 担当 Pontamon

初級のけいたんさんの投稿コメントからテーマのヒントを貰い、初手 76 歩・26 歩・96 歩以外の作品を特集してみました。

今回は、自作への回答も含めて棋譜の誤記が多く見られました。

\*\*\*\*\*

## 128-1 初級 けいたん 作 9筋に打った駒を動かして詰み 9手

「9筋に打った駒を動かして9手で詰みか」  
「3手目と5手目は生の同じ駒の着手だったな」  
「後手は2回玉を動かしたね」

(条件)

- ・9手で詰み
- ・最終手は9筋に打った駒を動かした
- ・3手目と5手目は生の同じ駒の着手だった
- ・後手は2回玉を動かした

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

5手目までに入手した駒を9筋へ打ちますが、詰みに効果的な駒と取り場所は？

締め切り前ヒント

飛車で角を取り、96へ打った角を後手陣で成ります。

\*\*\*\*\*

推理将棋128-1 解答

▲66歩、△34歩、▲68飛、△66角、▲同飛、△62玉、▲96角、△72玉、▲63角成まで9手

(条件)

- ・9手で詰み
- ・最終手は9筋に打った駒を動かした (7手目▲96角、9手目▲63角成)
- ・3手目と5手目は生の同じ駒の着手だった (3手目▲68飛、5手目▲66同飛)
- ・後手は2回玉を動かした (6手目△62玉、8手目△72玉)

詰上り図

後手の持駒：歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞		丞	爵	科	皇	一
	進	王							二
歩	歩	歩	馬	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
			飛						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

玉着手が2回だけだと7筋へ行くのがいっぱいなので、9筋に打った駒が最終手で動いての詰みとなると9筋に打つのは飛か角のどちらかしかない。つまり、先手は5手目までに大駒を取って7手目に9筋へ打ち、最終手の9手目にその駒を動かすことになります。

先手が飛を取って9筋に打つ手順を考えてみたのが参考1図です。

参考1図：▲76歩、△74歩、▲55角、△52金右、▲82角不成、△61玉、▲92飛、△42金寄、▲71角不成、△51玉、▲62飛成まで11手

参考1図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	角		王	丞	爵	科	皇	一
			龍		丞		皇		二
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	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

持駒 銀

3手目と5手目は角を動かして、5手目に82の飛を取り、7手目に▲92飛と打ちます。後

手玉は△61玉、△51玉と2回動いて、▲62飛成までの詰みですが、62の龍の支えのために82で飛を取った角を71へ移動する手が入るために手数は11手になってしまい失敗です。

本命の大駒はやはり角のようです。3手目と5手目の駒が同じで、5手目までに後手の角を取る手順は幾つかあります。初手については何も言及されていないので3手目や5手目と同じ駒であっても良い条件なので、▲46歩、△34歩、▲45歩、△44角、▲同歩で角を取ることとも可能ですが、7手目に9筋へ角打ちして9手目に移動してもその駒を支える駒がありません。▲56歩、▲55歩で55の角を取るのも同様です。

先手が角を動かして後手の角を取る手順だと、2枚の角で左右からの挟殺の筋がありそうです。参考2図は先手の角で後手角を取ったあとに▲23馬として41地点に利かせて、▲96角からの▲41角成を支える手順で先手玉を9手で詰ましていますが、3手目と5手目は同じ駒ではあるものの駒成した後の▲23馬なので条件を満たしていません。

参考2図：▲76歩、△34歩、▲22角成、△52玉、▲23馬、△42玉、▲96角、△64歩、▲41角成まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 金歩

となると、何処でどの駒で後手角を取るのが正解でしょうか？9筋への角打ちは96が最有力です。95だと9手目が桂が利いている73にな

るし、94からだと飛が利いている83への移動になり、どちらにしても角あるいは角成した馬を支えることができません。▲96角と打つ場合は参考2図のように41地点を支え目には馬の着手が必要になるため、最終手は▲63角成が有望で、この駒を支える必要があります。初手から6筋の歩を進めて行き、△55角、△64角とした角を64地点で取れるのであればこの64の歩が63地点の支えになります。しかし、初手から▲66歩、△34歩、▲65歩、△55角では次の▲64歩の着手前に64へ角を持っていきません。(先後を変えた10手なら25-2の作品の手順になるのですが...)

正解は、飛で後手角を66地点で取る手順になります。初手から▲66歩、△34歩、▲68飛、△66角、▲同飛です。66の飛が63地点を支えているので、6手目から△62玉、▲96角、△72玉、▲63角成で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん(作者)「これは完全なら喉から手が出るほど欲しい、初手76歩以外の9手詰と思います。」

はなさかしろうさん「96角が大本命ですが、63にどうやってひもをつけるか考えているうちに92飛に惹かれて寄り道しました。「生の」という条件がなければ…など、案外易しくなかったです。」

■解説の手順も検討されていたようです。

RINTAROさん「最初、生を不成と勘違いしていました。」

■生の手なら不成の手ですが、生の駒なら成る前の駒のことですね。

ミニベロさん「飛車を世に出す基本手筋だが、通常は後手飛車が多い。後手の形(51金左)や角の打ち場所など、限定の仕方が作者の腕の見せ所。」

■▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛は鉄板手順ですが、先後逆は思いの外少ないようで

す。

NAOさん「第一感は合い効かずの角の筋だったけど外れ。俗に角成か。」

■ 9手だとあまり凝った詰み上がりは難しいようです。

ほっとさん「複数の解釈ができる条件が多くて難儀した。」

■ どの辺りのことだろう？「玉を動かしたのは後手の2回だけ」とはなっていないので先手も玉を動かせる。後手が9筋へ駒を打つのも禁止されていない。諸々の行間を解釈すると検討しなければいけない手の範囲は拡大しますね。

リーグ戦ファンさん「今回この問題に一番時間がかかりました。「生の手」がうまくて、当然に先手角の成・不成を縛る目的と思い込むじゃないですか。主目的は手順前後の限定だったとは。これは巧みな叙述トリック。」

■ 「初手（3手目）は飛」では手順前後回避がバレバレ。桂の二段跳ねの可能性もあるけど、角や桂の着手ならわざわざ3手目と5手目と言う必要はないとの裏読みもありそうです。でもその裏読みも正しくはなく、5手目と7手目の桂・角の連続着手を除外する目的の可能性もあります。

飯山修さん「5手目同○ では余詰があるのかな」

■ 作意順の初手と3手目を入れ替えると3手目から▲66歩、△同角、▲同飛になるので、「3手目と5手目は生の同じ駒の着手」の代わりに「5手目は同の手」では余詰みます。

べべ&ぺぺさん「6筋に飛車を持ってきて、66角という手順はたまにありますね。」

■ 解図の時には考える手筋かもしれませんが、6筋に飛を振って4手目の△66角の作品は少なく、殆どは後手が先手玉を詰める偶数手の作品です。最近の作品だと緑衾さん作 122-3 上級です。唯一先手が後手玉を詰める作品は、奥野眞さん作の詰パラ#71(2010/4)の11手詰だけのようなのです。

山下誠さん「角を取る駒が飛車と気づかなければ超難問。」

■ 上記コメントのように、過去作での経験が無い手順なので気づき難かったでしょう。

原岡望さん「ヒント前は角を角で取ると思いこんでいました。」

■ 3手目で角を取って、5手目は取った角を打つのは同じ駒ではない（同種の駒ではあるが）ので、▲22角不成としておいてから5手目はこの22の角が連続で動く。そう考えるのは正常な論理的思考です。

波多野賢太郎さん「かなり悩みました。というのも、3手目、5手目が生なのでやはり角が後手陣で駒取りをすと思ったからです。4二で飛車を取る順はずいぶん考えてしまいました。」

■ 攻め駒として強い飛を取りたい気持ちは分かります。その後9筋に打って最終手で動かし飛成で詰めれそうな気がするのですが

S.Kimuraさん「「生=不成」と思っていたので、ヒントを見るまで啞然としました。コメントに気付かなかったのが悪いのですが、がっかりしました。」

■ 「生の着手」と誤解されたのですね。「生の」が掛かっているのは「同じ駒」で、「生の同じ駒の」が掛かっているのが「着手」です。助詞の「の」はその次に来る名詞（体言）に掛かります。漢の委の奴の国王印も然り。しかし、「綺麗なお姉さんの服」だと「奇麗」なのは「お姉さん」なのか「服」なのかが確定していません。こちらは複数の解釈が可能な表現になるので、一意にするには読点を付けたり括弧が必要になります。

諏訪冬葉さん「角を角で取るのは連携が難しそうなので、飛車を取る手を先に考えていました」

■ なんせ9筋へ打たないといけないので後手陣で取る角や飛では連携が難しいです。

変寝夢さん「3、5手目は角しかないと思って  
いたのだが。飛車を活用する筋は、これっぽ  
ちも考えなかった」

■滅多にない序の順なので仕方なかったと思  
います。

占魚亭さん「普通に考えれば9筋に打つ駒は角  
しかないの、詰み形の予想は容易でした。」

■角を取ってからの▲31角不成に最終手▲42  
角成で玉を詰めようとしても97へ角を打てな  
いのでNG。となると角成の場所と支えになる  
駒が何になるかを考えると角を取る場所が浮か  
んできます。

神在月生さん「角を使おうとすると迷宮入  
り。」

■9筋ではなく「端」だったら1筋へ角を打つ  
手順が一杯あるので、序で角で角を取る手順は  
ありそうな気がするのです。

緑衾さん「ほぼ同じ筋の問題を送っていた（余  
詰修正中）のですがこっちの方がいいです  
ね。」

■条件が違えば別作品というのが推理将棋です  
ので同じ詰み上がりや似た図は問題ありませ  
ん。

\*\*\*\*\*

正解：18名

はなさかしろうさん RINTAROさん ミニベ  
ロさん NAOさん ほっとさん リーグ戦フ  
ァンさん 飯山修さん ベベ&ペペさん けい  
たんさん 山下誠さん 原岡望さん 波多野賢  
太郎さん S.Kimuraさん 諏訪冬葉さん 変  
寝夢さん 占魚亭さん 神在月生さん 緑衾さ  
ん

\*\*\*\*\*

**128-2 中級 Pontamon 作**  
**8手で負けない初手 10手**

「8手で負けてばかりで悔しくて、研究したら  
8手では負けない初手を発見したよ」  
「8手では負けない初手？初手で何を指しても  
7手詰め手順で詰むと思うけど…」  
「その初手を指しても59地点の駒成りの10  
手で負けちゃった」

(条件)

- ・10手目に59への駒成で詰んだ
- ・初手は8手では負けない手

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

連立条件の初手を解くことから始めるか、詰  
み形を考えるのが先なのか。

締め切り前ヒント

初手は▲66歩。△59角成で詰めるためにサ  
ポートする駒が必要です。

\*\*\*\*\*

推理将棋 128-2 解答 担当 Pontamon

▲66歩、△34歩、▲65歩、△77角不成、▲  
68金、△同角不成、▲48玉、△69金、▲38  
金、△59角成 まで10手

(条件)

- ・10手目に59への駒成で詰んだ(10手目△  
59角成)
- ・初手は8手では負けない手(初手▲66歩)

詰上り図

後手の持駒：歩

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

持駒なし

本作では初手の条件はあるものの、駒種や地点  
などの明確な情報はなく、他の将棋パズルを解  
かないと初手がわからないという連立条件にな  
っています。将棋に関する会話をもとに手順を  
再現するのが推理将棋の基本で、本作では8手  
で負けない初手を発見したという先手の会話が  
連立条件になっています。

会話のように初手に何を指しても7手詰手順を



2手目から指せば詰む手順がありそうな気がしますが、実はこの初手が邪魔をして7手詰手順を実施できなかつたり、玉の逃げ道になる初手があるのです。

7手詰の全29手順の初手は26歩、76歩、96歩の3つ。26歩の場合は最終手は23歩成の1通り。96歩から始まる4手順では最終手は53銀になります。残りの24手順は76歩からで3手目が22、33、44への角の手で最終手は53銀の他にも2段目の金打ちまでや31馬や31角成までの手順があります。もし、44歩が突かれていると、23歩成の時に32の玉は43へ逃げる事ができ、53銀と打たれても52の玉は43へ逃げる事ができます。最初から44歩が突かれていると、先手の3手目で33や22への角移動ができません。44の歩を取る44角からの詰みは53銀までなので、96歩からの53銀までと同様に玉は43へ逃げる事ができます。したがって、8手で負けない初手とは先後を入れ替えた66歩になります。

初手は66歩だと分かりましたが、最終手が59地点への駒成で詰ますことができる駒や手順は何でしょう？

駒成可能で10手で行けそうなのは、飛、角、銀、桂くらいでしょう。

参考1図は一番強い59飛成までで詰めた局面です。

参考1図

後手の持駒：金歩

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

持駒なし

参考1図：▲66歩、△34歩、▲65歩、△77

角不成、▲68飛、△同角不成、▲58玉、△77角成、▲78金、△69飛、▲59金、△同飛成まで12手

67へ脱出されないように、飛を取った後に△77角成する必要があるため、△59飛成までの手順は12手になってしまって失敗です。

最初から77角成で駒を入手して打った後59で駒成する手順はどうでしょう。桂であれば▲66歩、△34歩、▲76歩、△66角、▲77桂、△同角成、▲58玉、△67桂、▲48金で次の10手目に59桂成ができますが、▲78金が間に合っていません。68で銀を取る場合は飛の手順と同様に△77角成の手が入り、結局、飛でも桂でも銀でも12手掛かってしまいます。

では、△59角成の最終手はどうでしょう。参考2図は2枚の角の連携で△59角成を目指した手順の9手目までの局面ですが、69の金が居座ったままなので次の10手目の△59角成では詰んでいません。

参考2図：▲66歩、△34歩、▲76歩、△66角、▲77角、△同角成、▲58玉、△68角、▲48金まで9手目局面

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒なし

これまでのところ、先手玉は58の位置に居るため67への脱出を阻止する必要があったのでもうまく行かなかったのかもしれませんが、67へ玉が移動できない48や49地点の玉を詰める手順を検討してみます。49の金が居る状態な

ので▲49 玉とはできないので、▲58 玉以外だと▲48 玉になりそうです。

初手から▲66 歩、△34 歩、▲65 歩、△77 角不成の後、飛を 68 地点で角不成や角成で取って▲48 玉とすると、飛をすぐに打つことができず詰みまでは 12 手掛かってしまいます。68 で銀を角で取って▲48 玉に△58 銀と打って▲38 金に△59 銀成としても王手にはなりませんが、銀を 68 角不成で取った場合には△59 銀成ではなく△59 角成がいい線行っていることに気付きます。69 に居座っている金が邪魔なので、△68 角不成で取るのを銀ではなく金にすれば△69 金と打つことができるのでうまく行きそうです。5 手目から▲68 金、△同角不成、▲48 玉、△69 金、▲38 金、△59 角成 までの詰みになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

はなさかしろうさん「8 手で負けないためには後手角の動きを制し、8 筋歩突きにも逃げ道を用意する 66 歩が大本命ですが、確かに他の 29 の初手では全て詰みがあるんですね。その後 10 手目の条件だけで一意に決まるのも素晴らしいです。」

■出題翌日の解答にもかかわらず、初手 30 種中の大本命の 66 歩以外の残り 29 種を確認されたようですね。

RINTARO さん「初手 66 歩の確定に 10 分。3 手目 65 歩に 1 分。以下 10 秒。」

■初手からの高速の寄せ。

ミニベロさん「この「8 手では負けない初手」は、過去に渡辺さんから聞いたことがあり、作家として一応知ってはいたが、これが作品になるとは驚いた。7 手詰の基本をおさらいしましょう！」

■初手 30 種の全てを 7 手詰手順で検討してみると、変なところの駒が動いているのが理由で 7 手詰手順を実行できない場合がありますが、それでも詰む形があればその初手は除外されません。

NAO さん「7 手詰手順のお復習い。87 歩成と 57 銀の双方の詰筋を防ぐ 66 歩。」

■詰み上がりの玉位置から考えると逃げ道を作っておく▲66 歩に到達できますね。

ほっとさん「初手だけの出題で良かったのでは？初手 30 通り中、残りの 29 通りに 8 手で先手玉が詰む順があることを確認するのが大変だった。」

■論理で行けば初手確定は 10 分だったようです。初手 30 通りを厳密に検証すると時間が掛かります。

リーグ戦ファンさん「「8 手で負けない」が俄然パズル心をくすぐって、即刻考えなくなった楽しい問題。初手絞り込みのため 7 手詰手順の構成をいろいろ考えたおかげで、この受け側 66 歩！という初手の優秀さが強おく認識でき、「3 手目▲65 歩として無効化するしかなさそう」との第一感であっさり解けました。」

■先手は、初手▲66 歩なのだけを覚えていたようで 3 手目▲65 歩を指しては研究が台無し。

飯山修さん「『8 手で詰まない初手は』という初級問題を出せば 1 問のみ解答者が増えたのでは？」

■客寄せ用の 1 手作品ですか。

けいたんさん「角道を止め空間をあけるのか、なるほど」

■解答に誤記だと思われる手がありました。正解扱いとさせていただきます。皆さん、「誤記あるある」の左右筋反転や先後の段反転にご注意。

山下誠さん「初手の発見というより、8 手では詰まないという証明が難しい。」

■「初手〇〇の時に 8 手で詰む手順はない」と言う仮説の時に、詰む手順をひとつでも提示すればこの仮説が間違っていたという証明になります。8 手で詰む 3420 手順を求めよという問

題ではないので、例外をひとつ提示すればいいので、初手 30 種を順に検討すれば確実です。おすすめは△84 歩から△87 歩成での詰み手順です。初手▲68 銀だと 78 への玉移動ができないので別の手筋（57 銀まで）を検討します。

原岡望さん「せっかくの守りの 66 歩を動かしたのが悪かった。」

■せっかく初手を研究したのに 3 手目で御破算に。

波多野賢太郎さん「これは思わず 7 手詰 29 手順を探して復習してしまいました。それでも 8 手で詰まない初手が何かを考えるのは難しかったです。」

■7 手詰 29 手順の復習をしていただくのも目的のひとつ。

S.Kimura さん「初手 66 歩とした局面から、7 手詰の手順で詰まないようですが、初手 66 歩とする 8 手詰の手順がないことは確認していません。」

■▲66 歩と突いてあるからこそ到達できる▲67 玉、▲56 玉、▲76 玉の 3 地点の玉を後手の 4 手だけで詰ませる形が無いことを確認すれば検証終了です。

諏訪冬葉さん「2 手目から△14 歩▲56 歩△13 角 以下解答と同じ順で失敗したのでこの回答を読むのが遅れました。」

■解説では取り上げませんでした、△13 角からの攻めは最終手△59 角成とした時に 57 への脱出が可能な紛れ筋になります。

神在月生さん「8 手詰防止の初手が 10 手詰には邪魔駒になるというわけですね。」

■はい、そうとは知らず先手は研究成果をふいにする 3 手目▲65 歩を指して邪魔駒を排除してしまいました。

緑衾さん「66 歩は分かったのですが、詰み形が分からなくて、別の初手があるのではないかと心配しました。」

■1 分 10 秒で見える場合もあるし、数時間必要だったりもします。寝不足などのその日の体調とか頭の冴えの違いで調子は変わります。

\*\*\*\*\*

正解：13 名

はなさかしろうさん RINTARO さん ミニベロさん NAO さん ほっとさん リーグ戦ファンさん けいたんさん 山下誠さん 原岡望さん 波多野賢太郎さん S.Kimura さん 神在月生さん 緑衾さん

\*\*\*\*\*

128-3 上級 ミニベロ 作

11 手目の初王手の両王手 11 手

「両手でとどめとか、8 本の手で尻を搔くとか、恐ろしい話だな」

「違うよ。とどめは両王手、8 手目は打った角の尻という意味だよ」

「それなんの話？」

「11 手目の初王手の両王手で詰んだ推理将棋の話」

(条件)

- ・11 手目の初王手の両王手で詰んだ
- ・8 手目は打った角の尻

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

8 手目の角尻までの手順を考えるか詰み形を考えるか。手掛かりが少ない難問です。

締め切り前ヒント

▲32 角と打った角尻に△33 玉と指した玉をそのまま 33 で詰めます。

余詰修正

会話、条件とも「8 手目は角の尻」を「8 手目は打った角の尻」に修正

\*\*\*\*\*

推理将棋 128-3 解答 担当 Pontamon

▲46 歩、△34 歩、▲45 歩、△44 角、▲同歩、△42 玉、▲32 角、△33 玉、▲76 歩、△24 歩、▲43 歩成 まで 11 手

(条件)

- ・11 手目の初王手の両王手で詰んだ (11 手目▲43 歩成)
- ・8 手目は打った角の尻 (7 手目▲32 角、8 手

目△33玉)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

詰み上がりは両王手という以外には8手目に角尻の着手の情報しかありません。実現が難しそうな条件の場合は攻める側ではなく、詰まされる側の余裕手を使って実現することが多いのですが、この「8手目に角尻への着手」は難題です。後手が△34歩、△33桂、△32銀、△21銀で自分の居角の尻へ着手するには4手かかります。△55角、△54歩で▲53銀を打つての詰みとか、△34歩、△33角、△32金の壁作りなら9筋側からの攻めへの協力はできますが、両王手にはなりそうにありません。解図を角尻着手から攻めるのではなく、両王手の形から角尻着手が可能なものを探るのが良いかもしれません。

推理将棋のトップページに掲載されている推理将棋講座にミニベロ講師の「6 開き王手・両王手」があるので両王手の形を見てみましょう。

両王手最短手数9手の形なら、▲76歩、△74歩、▲55角、△84歩、▲82角不成、△72銀、▲92飛、△83銀の順によって8手目に角尻の着手が可能ですが、後手だけで余分な3手を使っているので手数が足りません。

5筋の飛角による11手の両王手の原理図の場合は、手順次第では▲55角に対して角尻への△56歩が可能で、先手は△56飛の1手を追加すればよいのですが、後手の余裕手2手を先後へ1手ずつ振り分けることはできません。

解図が進まず困っていた時におもちゃ箱を見て、

条件が修正されていることに気付かれた方も居るでしょう。角尻着手は、打った角の角尻着手だと情報が追加されていたのでグッと取り組み易くなりました。

角を打って両王手となると思い浮かぶのは、端の5段目へ角を打ち、角筋を止めていた3段目(7段目)の飛を5筋へ横移動して成る形です。▲95角だと後手が96の着手は難しいですが、▲84角だと△85桂がピッタシの配置になります。参考1図はこの方針で手を進めてみたものです。

参考1図：▲78飛、△34歩、▲68銀、△77角不成、▲同飛、△94歩、▲84角、△93桂、▲73飛不成、△64歩、▲53飛成 まで11手

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩2

7手目の▲84角と打った角の角尻への△85桂が出来れば条件クリアなのですが、間に合いませんし△64歩も指す必要があるので手数が足りていませんでした。

講座に戻ってみると、中段玉を両王手で詰める10手の原理図がありました。後手は△86角と打って75地点を抑えています。75地点は△74歩で抑えることも可能です。そうすると△78角の1手を増やして玉移動が角尻を通るようにすることができそうです。この角打ち追加で11手になるので先後を入れ替えた手順が参考2図です。

参考2図：▲78飛、△34歩、▲36歩、△77角不成、▲同飛、△42玉、▲32角、△33玉、▲

46 歩、△44 玉、▲74 飛 まで 11 手

参考 2 図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

7 手目に▲32 角と打ち、8 手目は角尻の△33 玉で条件クリアしての両王手で詰みになっているのですが、4 手目の△77 角不成が先手玉に対する王手になっているため、「初王手」の両王手になっていませんでした。

ここまでの両王手は両王手の主流の飛角によるものでしたが、講座に戻って再度見ると、飛び道具同士だけでなく、片方が歩や桂馬の場合もあるとの解説で、43 歩成までの 11 手の手順が示されています。この手順を並べてみてください。最終手の▲43 歩成のと金を支えているのは初手の▲48 飛ですが、他の方法を考えます。後手は角を 2 手動かして 24 地点の退路を塞いでいますが、退路封鎖は△24 歩にして、先手へ角を渡すことができれば、先手は▲32 角と打って、△33 玉が角尻着手になるのは参考 2 図と同じになりますし、最終手の 43 歩成のと金の支えにもなります。

先手は 5 手目までに角を入手して、7 手目に▲32 角と打つ必要があります。最終手の 43 歩成が両王手になるためには先手角を使って後手の角を取ることはできないので、初手の▲46 歩から歩を進めて行く途中で角を取る必要があります。初手から▲46 歩、△34 歩、▲45 歩、△44 角、▲同歩で 4 手目の 44 角を同歩で取ることができます。7 手目は▲32 角で 8 手目は△33 玉を指すために 6 手目は△42 玉と上がります。先手の残り着手は▲76 歩と角筋を開けてからの最終手の▲43 歩成ですが、後手は△24 歩で玉

の退路を塞ぎます。23 地点が空いたようですが、ここは▲32 角が抑えています。

はなさかしろうさんから指摘があった元条件での余詰は、11 の香を角で取って 56 香へ打ち、55 角からの両王手の筋で、角尻着手は 12 飛とする手順でした。

▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△54 歩、▲11 角不成、△55 歩、▲56 香、△12 飛、▲55 角不成、△62 飛、▲33 角不成

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「充分時間をかけて検討した作品なのですが、だめでした。担当先生ならびに解答者の皆様に深くお詫び申し上げます。一応テーマとしては、<飛香を使わない両王手>だったのですが、力不足でした。」

■ 8 手目での角尻着手は数多くて検討に時間が掛かったのに、11 角生に 12 飛がまったく見えてませんでした。担当の力不足、申し訳ありません。

はなさかしろうさん(双方解)「(余詰手順解答時) 両王手の詰みは最短 9 手だけに 11 手だといろいろありそう。本手順は 8 手目まで一意ですが、その後は成生や左右など選択肢が広いので、余詰かな、と思います。

(作意手順解答時) この両王手は頭の片隅にはあったのですが、どういうわけか角+もう一枚を取りに行く順にすっかり嵌ってしまいました。手順の限定が簡潔で素晴らしいです。」

■ 9 手詰では「両王手」を条件にしません、11 手だと「両王手」を明かしても支障がないくらい沢山の形がありそうです。条件が簡素になる利点があるので「両王手」条件は有りですね。11 手での両王手の詰み形って一体どのくらいの種類があるのでしょうか？

RINTARO さん「76 歩 34 歩 22 角成 32 飛同馬の筋が詰まない、別の詰上図を考える。76 歩 34 歩 22 角成同飛 44 角 55 角 22 角成 54 歩 12 飛 62 玉 44 馬のような筋も考えました(笑)。本詰上図に気付いてからは早かったです。」

■後手の△55 角に△54 歩で、9手の両王手反転パターンの▲44 馬までは担当も考えました。△51 金左が間に合いませんでした。

NAOさん「歩の遅早。角尻が玉とは意表。」

■投稿があった際に即思い浮かんだのが解説の参考2図の手順。その後、角尻の着手条件に翻弄されました。

ほっとさん「飛+角の両王手を考えてハマる。43歩成が間に合うとは。」

■両王手の主流は「飛+角」で間違いないですね。

リーグ戦ファンさん「両王手系は大好きで過去いろいろ分類したことがあったので自信を持って取り組んだところ、そのルートでは解に行き当たらず、別掲の余詰候補が発見できたのみ。その手順をヒントに「32角に33玉」にこだわったら私の知らない形の両王手詰がありました。歩の両王手詰めで11手があったとは。知ってみればほぼ同じパターンでもう一種できますねメモメモ。」

■担当は過去作の条件と手順を書き出してあるのですが、作品の特徴を書いていないので、両王手等での検索ができない状況です。列を追加して作品の整理をやり直そうかな。

飯山修さん「120-3の変形かと思ったが全然違いました。歩の行進は結構強力で侮れないですね」

■角と歩の連携という意味では120-3と同系ですね。

けいたんさん「76歩を遅らせる効果か、なるほど」

■44歩を配置した後なら76歩を突くことができます。両王手へ持って行けます。

山下誠さん「両王手と聞くとどうしても飛角の組み合わせを考えてしまう。歩が主役とは予想外。」

■両王手の片方は必ず飛び道具になります。すぐ思い浮かぶのは飛角でしょう。香と歩のコンビはあり得無いので、弱い駒での両王手としては香と桂のコンビ。(16手は幾つかあるけど、短くなるかな)

原岡望さん「前回に続く歩の活躍」

■前回とは、ミニベロさん作の120-3の12手目の両王手のことですね。

波多野賢太郎さん「これは難しくてヒントが出るまで全然わかりませんでした。ずっと考えたのは3手目に角を取る筋で、その後飛車を取ってみたりしてもうまくいきませんでした。11手でこの条件の少なさはなかなかすごいですね。」

■両王手を隠そうとすると条件が一気に増えますが、両王手を明かす英断でシンプルな条件に。と言っても追加された条件は「打った角尻への着手」なのであまり解図の参考にならない難問でした。

S.Kimuraさん「ヒントを見て、32角33玉の局面から両王手になる手段を考えましたが、答えは見つかりませんでした。」

■33の玉を両王手で詰めるという目標が定まったはずですが、44歩で角道を止めておくという構造が見え難かったようですね。

諏訪冬葉さん「前2題から「初手66歩」と読んで失敗しました」

■上級も初手66歩にしたかったのですが在庫がありませんでした。出題コメント「今回の選題のテーマは…」が初手66歩を匂わせたかな。

緑衾さん「何故か居玉だと決めつけてしまいヒント待ちになりました。暗算だと24歩の一手で詰み形だと分かりづらかったです。」

■絶妙な協力手△24歩！ 23と22がスカスカになるので「これで詰んでいるの？」となります。

\*\*\*\*\*

正解：12名

はなさかしろうさん RINTARO さん ミニベロさん NAOさん ほっとさん 飯山修さん けいたんさん 山下誠さん 原岡望さん 波多野賢太郎さん 諏訪冬葉さん 緑衾さん  
\*\*\*\*\*

## 総評

RINTARO さん「今回の出題は親切設計で楽しめました。」

■担当としては、いつも同じ調子でやっているつもりなのですが...

リーグ戦ファンさん「128-2、「8手で負けない」的メタパズルは大好きです。論理パズルとして手が決まるのは楽しいフュージョンと思いました。

128-3、会話はこれでよいとして、条件のところでも「初王手」で済ませてしまったのは私には疑問の残る表現でした。

「初王手」という言葉は、主語が「対局」でなく「攻め手側」である、という感覚が強いのは私だけでしょうか？

先に話題になった「二回目の王手」に比べてもさらに読む側の認識が分かれそうな表現だと思います。

しかも、今回の問題についていえば「初王手」を「この対局最初の（唯一の）王手」等、より厳密に解説したとして、余詰候補解がはっきりと余詰と認識できるだけで、なんら解題の楽しさを失わないですから、その旨記載すべきだったと思います。

(余詰候補解)▲36歩▽34歩▲78飛▽77角成▲同飛▽42玉▲32角▽33玉▲37桂▽44玉▲74飛 まで(手順前後等非限定多数)。 」

■推理将棋の用語集を本結果稿の末尾に掲載しました。

飯山修さん「直前ヒントが出てからすぐ解答が出せる時はヒントが大甘だった証拠かな」

■上級はヒントが出て解けないくらいがいいですかね。1週間でギリギリ解けるようにするのは至難の業。

原岡望さん「久々の期日前解答でほっとしています。」

■募集中の9手特集の回では、ヒント投入前での解答を期待します。

波多野賢太郎さん「今回もなかなか手強かったです。次回こそはノーヒントで解けるといいなあと思います。」

■この結果稿を読まれている時点でヒント投入まで1週間を切っているはずですが。解けたかどうか。

変寝夢さん「気づいたら締め切りでした。」

■月日の流れを速く感じる今日この頃。3日前くらいに「今日は週末」と思ってた感じ。倍速モードです。

占魚亭さん「相変わらず、低調です……(汗)」

■マイペースでどうぞ。

緑衾さん「送り忘れてました。よろしければコメントだけでも載せてください。」

■セーフでした。寝てる間に届いていたメールは前日扱い！？

\*\*\*\*\*

《128回のおまけの解答》

コロナに負けるな

条件：

- ・9手詰
- ・5手目5筋、6手目6筋、7手目7筋と着手
- ・後手の手順だけを拾っても、5・6・7筋に連続で着手
- ・大駒3回、不成りなし

作意順：

▲76歩、△74歩、▲75歩、△52飛、▲55角、△62玉、▲74歩、△73桂、▲同角成 まで9手詰

7手目と最終手の両方とも7筋なのが詰形が見えない原因かも。詰形が見えていないと指し難い3手目▲75歩がキーポイント。

5手目の5筋、7手目の7筋が先手の着手なので、5手目▲51角で金を取って、6手目△61玉、7手目▲73角のあと頭金で仕留める筋が気になりますが、不成なしの条件なので成立しない筋でした。

\*\*\*\*\*  
推理将棋第128回出題全解答者： 18名

はなさかしろうさん RINTAROさん ミニペロさん NAOさん ほっとさん リーグ戦ファンさん 飯山修さん ベベ&ペペさん けいたんさん 山下誠さん 原岡望さん 波多野賢太郎さん S.Kimuraさん 諏訪冬葉さん 変寝夢さん 占魚亭さん 神在月生さん 緑衾さん

\*\*\*\*\*  
《推理将棋のルール》

推理将棋は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パズルです。実戦初形から指し始め、与えられた条件を満たす手順を見つけてください。

### 《推理将棋用語》

誤解が起きやすい用語について簡単に説明しておきます。

#### 成について

駒を成る手を指した場合、その着手は成る前の駒種になります。つまり、棋譜に記載される駒種になります。

「33への角の着手で王手を掛けた」では、着手したのは角だと明記されていますが角成したのか角不成だったのかは限定されませんので思い込みは失敗のもとになります。不成・成の回数条件との組み合わせやその後の手順によって不成・成が限定されることになります。

#### 回数・個数等について

王手、駒成、不成、駒取りなどの回数に関して手番が示されていない場合はその対局を通して実行された回数になります。

大は小を兼ねません。「2回だった」の解釈で「3回なら2回が含まれる」との解釈は間違いです。ちょうどの数になります。また、「初」は対局開

始から1回目の意味です。対局者にとっての「初」の場合は手番を指定する必要があります。初王手ではなく対局を通して2回目の王手だけだと先手にとっての初めて王手で詰ませたのであれば、「先手の初めての王手で詰んだ」や「2回目の王手で詰んだ」の表現になります。後者の文章の先頭に「先手の」を付けると修飾は「先手の⇒2回目の⇒王手」になるので意味が違ってしまいます。詰みまでの手数で先手が詰めたのかは分かりますので、丁寧に説明しようとして間違いを起こさないように作家の方は気を付けましょう。

#### 一枚の駒

一枚の歩を5連続で指したという条件の場合、4手目に歩成をして5手目が成った「と金」の着手も可能です。つまり、駒成があっても物理的に一枚の駒であれば、駒の表裏は不問になります。

通常は駒が取られた時点で「一枚の駒」の効力は失われることが多いですが、状況によっては駒を取られても一枚の駒であることが論理的に成立する場合があります。

たとえば、「一枚の角で不成・成・打の付く着手があった」では取った相手の角を「打」「不成」「成」の順で指すことができます。

#### 空き王手と開き王手について

ウィキペディア (Wikipedia) での「王手」の説明では、「空き王手・開き王手 (あきおうて)」の項目の記載があります。ネットで調べても「あきおうて」の漢字はどちらが正しいというものではなく両方が使われているようです。

担当 (Pontamon) は、「開き」だと「ひらき」と読んでしまうので、「空き王手」に統一して使っています。出題は作者の原文のまま出題していますが、結果稿では「空き王手」になっているのはこのような理由からでした。



# レトロプロブレム入門(7)

高坂 研

(21) 橋本 哲(Problemesis 13 2000)



Proof Game in 11.5 moves (15+15)

なくなった駒は白が Q のみで、黒は d 筋の P だけ。また、白は castling しており、盤面配置だけで 11 手かかります。白があと1手で直進途中の黒 P を取るのは不可能であり、黒 P は c2 で白 Q を取った後 c1 で成っていることが分かります。すると、序は 1.Sc3 d5 2.Se4 d4 3.c3 d3 4.Qc2 xc2 と決まりますね。

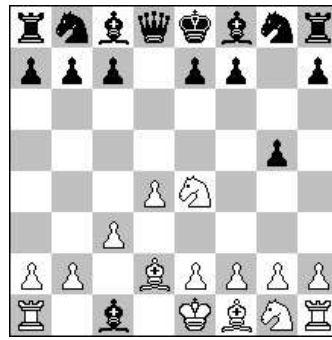
(4.0 手目の局面)



続いて 5.d4 g5 6.Bd2 c1=B と進みますが、castling する為には、白はすぐにこの黒 B を取る訳にはいけません。



(6.0 手目の局面)



白は 7.b3 Ba3 8.h4 Bd6 とし、一旦黒 B を逃がします。この後の展開はもうお分かりですね。9.0-0-0 Bf4 10.Kb2 e5 11.Be1 Bc1 12.Rxc1 と、c1 で成った B が一回転して c1 で取られた訳です。

この B は成駒なので、Ceriani-Frolkin と Rundlauf を組み合わせたテーマを表現していることになります。しかし不思議なことに、本作は“64 Proof Games”未収録。

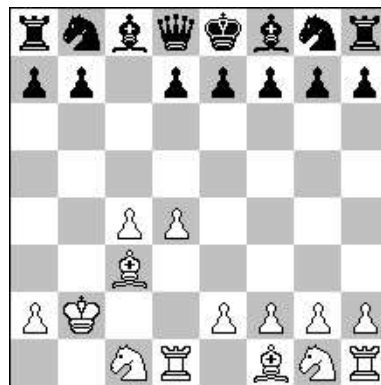
実はのちに、Dan Meinking により 2.0 手短いバージョンが発表されているのですが、あるいはそれが原因なのかもしれません。

(reference problem)

Dan Meinking

(G.Donati 50th JT 12/2003)

after Hashimoto



Proof Game in 9.5 moves (14+15)

ちなみに、本作の作意は 1.d4 c5 2.Sd2 c4 3.Sb3 c3 4.Bd2 cxb2 5.Qc1 bxc1=B 6.c4 Ba3 7.Bc3 Bd6 8.0-0-0 Bf4 9.Kb2 Bc1 10.Sxc1 です。

(22) Michel Caillaud  
(StrateGems 1998, 3<sup>rd</sup> Prize)



Proof Game in 11.0 moves (15+15)

b/c) Pd7→d6/d5

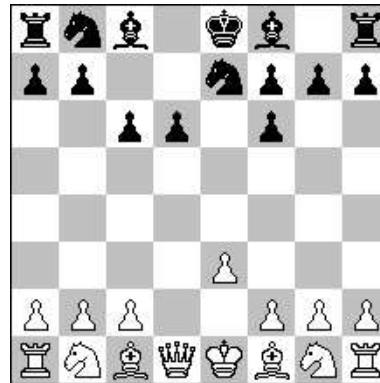
取られている駒はどちらも P1 枚。また白の手は 11 手ちょうど。よって白 Pb2 は不動のまま取られています。黒は Pxb2 としてから b1 で成る迄、白に Pa4-Ra3-Rc3-Sa3 としてももらわないといけません。この 4 手を含めると、黒には 2 手しか残されていませんが、b1 で成った駒を後 2 手で白に取らせることはできません。従って、黒は a8 の R を捨てておいて成 R を a8 に戻すこととなります。a) の作意は、a) 1.d3 a5 2.Be3 a4 3.Bb6 a3 4.e3 axb2 5.a4 Ra5 6.Ra3 Rf5 7.Rc3 Rf3 8.Sa3 b1=R 9.Ke2 Rb5 10.Kxf3 Ra5 11.Kg3 Ra8 ですね。

b) では当然 a) と同じ手順は成立しません。しかし、黒 Bc8 は 2 手で e2 に捨てることのできるため、1.d3 a5 2.Be3 a4 3.Bb6 a3 4.e3 axb2 5.a4 d6 6.Ra3 Bg4 7.Rc3 Be2 8.Sa3 b1=B 9.Kxe2 Ba2 10.Kf3 Be6 11.Kg3 Bc8 という順が成立します。

更に c) では、B 成も成立しませんね。しかし今度は、Q を 2 手で a3 に捨てるのが可能です。従って、c) では 1.d3 a5 2.Be3 a4 3.Bb6 a3 4.e3 axb2 5.a4 d5 6.Ra3 Qd6 7.Rc3 Qa3 8.Sxa3 b1=Q 9.Ke2 Qb5 10.Kf3 Qd7 11.Kg3 Qd8 が作意となります。

このように「出題図で原型位置にある駒が実は成駒である」というテーマは、**Pronkin theme** と呼ばれています。本作では、3 種類の Pronkin が d 筋の黒 P の位置によって鮮やかに描き分けられています。流石は Caillaud ですね。

(23) Gianni Donati  
(Thema Danicum 97 01/2000)

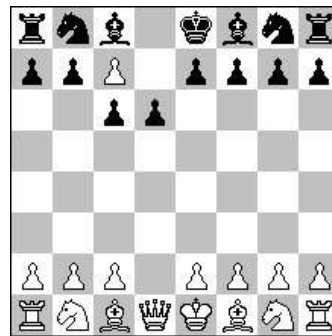


Proof Game in 10.0 moves (15+15)

白のなくなった駒は P1 枚のみ。一方、黒が取られたのは Q1 枚だけです。黒 Pd6 は駒取りをしていませんから、d 筋の白 P は直進してから c7 で黒 Q を取り、c8 で成ったことが分かります。黒が f6 で取った白駒は何だったのでしょか？もし c8 で成った駒なら、Ceriani-Frolkin ということとなりますが…。

何はともあれ、序は 1.d4 c6 2.d5 Qb6 3.d6 Qc7 4.xc7 d6 とするしかありませんね。

(4.0 手目の局面)



この瞬間、白は Pc7 以外の駒を動かすこととなりますから、c8 で成 S を作って b6-d5-f6 と持っていくのは手数オーバー。また、c8=Q だと黒 K にチェックをかけてしまうことになり、黒は Bxc8 と取らざるを得ません。以上より、Ceriani-Frolkin は成立しないことが分かりました。

従って Pronkin ということとなりますが、c8 は白枰ですから黒が f6 で取った白駒は B ではありません。S ではやはり手数オーバーなので、ここは Q しかありません。よ

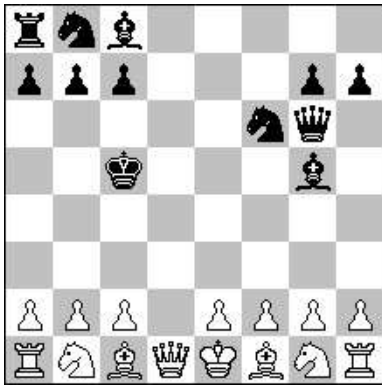
って5手目以降は、5.Qd4 Bh3 6.Qf6 exf6 7.c8=Q+ Ke7 と進行します。先に Q を捨てておけば、黒 K は Ke7 とチェックを躲すことができます。

(7.0 手目の局面)



この後はもうお分かりでしょう。8.Qg4 Ke8 9.e3 Se7 10.Qd1 Bc8 となって出題図に到達します。白 Q の Pronkin というメインテーマに対し、黒 Q の tempo move と黒 B と K の switchback が彩を添えています。そして何より、これらが綺麗に溶け合って表現されているところが素晴らしいではありませんか！10.0 手という短手数でも、これだけのことが表現できるんですね。

(24) Mark Kirtley, Michel Caillaud  
(Die Schwalbe 178 08/1999)



Proof Game in 9.0 moves (15+12)  
2sols.

なくなった駒は白が P1 枚のみで、黒は RPPP の 4 枚。また、黒は盤面配置のみで 8 手かかっていますから、なくなった駒のうち 3 枚は不動のまま取られています。これらの黒駒を単純に白 Q で取りに行くのは手数が足りませんから、白 P が直進途中で駒取りをし、更に成ってから駒取りをしていることが容易に想像できます。ではまず、Ceriani-Frolkin を目指してみましよう。

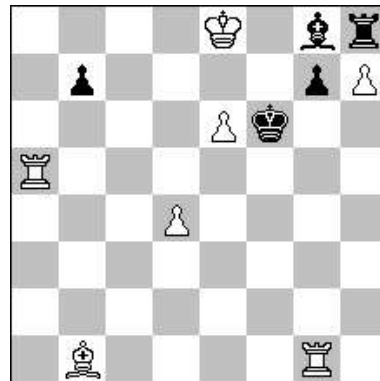
黒は P を 1 手動かすことができますから、しばらく眺めていると Pxe6-xd7-d8 と進んで S に成り、それから Sxf7-xh8 と取る筋が浮かんできます。h8 で黒 R を取ったら、最後は g6 に跳ねて黒 Q に取ってもらうのです。これで白の手は 8 手ですから、最初に single step すればちょうど 9 手になりますね。ということで、一つ目の作意は、1.d3 e6 2.d4 Ke7 3.d5 Kd6 4.xe6+ Kc5 5.xd7 Qe8 6.d8=S Be7 7.Sxf7 Bg5 8.Sxh8 Sf6 9.Sg6 Qxg6 となります。

Ceriani-Frolkin の解はこれしかありません。よって 2 解目は、Pronkin ということになりますね。すると、Qxd7+ と突入してから P が Q に成る筋が自然に見えてきます。二つ目の作意は、1.d4 e5 2.xe5 Be7 3.Qxd7 Kxd7 4.e6 Kc6 5.xf7 Bg5 6.f8=Q Sf6 7.Qxh8 Qd3 8.Qd8 Qg6 9.Qd1 Kc5 となります。

2 解で S 成の Ceriani-Frolkin と Q 成の Pronkin とを描き分けるという離れ業。作者二人の創作力をまざまざと見せつけられる作品です。

では、今月の出題です。

(25) Josef Haas  
(Die Schwalbe 143 10/1993)

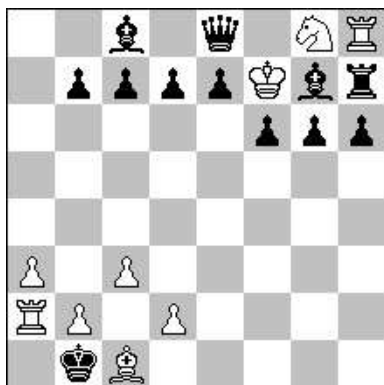


#1 (7+5)

b)黒から#1にするには、どこに黒 P を 1 枚追加すればよいか？

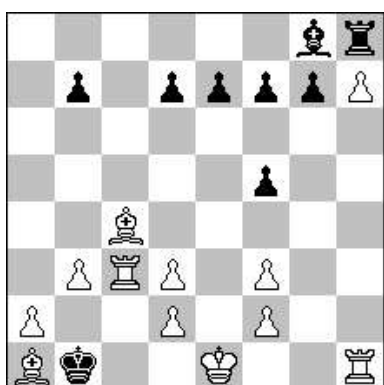


(26) Luigi Ceriani (Vittorio de Barbieri Memorial Tourney 1943, 1st Prize)



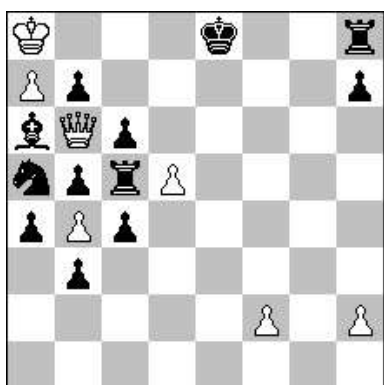
黒 Q の初手は？ (9+12)

(27) Michel Caillaud  
(feenschach 1980)



#2 (12+9)

(28) Lothar Finzer  
(Die Schwalbe 29 10/1974)



S#2 b)H#2 (7+12)

### ルール説明

**Selfmate(S#n)**: 通常白から指し始め、黒が n 手で白 K をチェックメイトにする手順を求める (例えば、S#2 なら白黒白黒と指して詰めることになる)。黒は白 K を詰めないよう抵抗する。

<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。

**【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。

**【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】(n 駒)**

どちらの手番でも動かせる駒。「WFP 作品展登場ルールのまとめ」(↓)も参照してください。

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule119.pdf>

※出題作の後手持駒はすべて中立駒です。

**【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。

**[補足]**

駒を打ったときは動かない。

<問題>

**【6-1】**

協力自玉スタイルメイト 6 手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n 金

**【6-2】**

協力自玉スタイルメイト 6 手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n 金

89n 金 88n 金 [I78] 98n 金 [I88] 89 玉 [I78]  
99n 金 [I79] 同玉 [I89] まで 6 手

**【6-3】 ツイン a)**

協力自玉スタイルメイト 6 手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n 銀

27n 銀 37 玉 [I25] 38n 銀 [I36] 28 玉 [I27]  
29n 銀 [I18] 同玉 [I19] まで 6 手

**【6-4】 ツイン b) 24 I → 28 I**

25n 銀 35 玉 [I27] 24n 銀 [I26] 34 玉 [I25]  
23n 銀生 [I24] 同玉 [I13] まで 6 手

【6-5】

協力白玉スタイルメイト6手

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

持駒 n飛

86n 飛 76n 角 43n 角生 [I44] 14n 飛  
98n 角生 [I99] 66n 角 まで 6手

※明には解答募集していませんが、ご覧のとおり感想もなしでした。とりあえず第 15 回までは続けるつもりです。

<余談その1>

しばらくさぼっていたフェアリーデータベースを更新、やっと 2019 年分と 2017 年～2018 年の保留分を追加して公開しました。

また、特定の「フェアリー駒」等をキーにした検索ができないので、登録データを全文検索するツールも追加しておきました。簡易版なので使い勝手は例によってイマイチだと思います。

<余談その2>

以前、『岩櫃城』と題したフェアリー詰将棋を公表したことがあります。詰上りを、武田（四割菱）と真田（六文銭）に見立てたもので、難攻不落の山城というイメージにも合っていると思っています。

さて、このコロナ騒動がなければ、7月11日はノエビアスタジアム神戸で開催されたはずのラグビー日本代表対イングランド代表戦を観戦しているはずでした。前日から休みを取って万全を期していたのですが、よもやの中止に。

ということで、この休みのリユース？で草津に行ってきました。その道中、「岩櫃城址はこちら」という立て看板を見つけたので、それらしい建物に近づいてみると、なんと町役場でした。付近にいたおじさんに岩櫃城址への行き方を聞き、山中の迂回路を経て登山口まで車で。後は

徒歩ですが、さすがに険しい山道でした。

町役場！です。



登山口の注意書き！



本丸址直前の場所からふもとを見下ろす。



本丸の痕跡はありませんでした。



「第52回神無一族の氾濫」(お題は「ルールの回避」)に応募したけど落選した作品群のお披露目第二弾です。員数合せのためにそうではないものも混ぜています。

どこかで見たことがあるなあ、というような感じは臨時①と同じかもしれません。悪しからずのほど。

<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。

**【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。

**【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。

**【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]

- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

<問題>

**【r2-1】**

Isardam協力詰 5手

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

持駒 金 桂

**【r2-2】**

Isardam協力詰 5手

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

持駒 飛 桂2

**【r2-3】**

Isardam協力詰 5手

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

持駒 銀

**【r2-4】**

Isardam協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 角 桂

# 続・やさしい双裸玉 Imitator【解答編】

占魚亭

—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。

【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。

第1問

協力自玉詰 6手

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

持駒 金

※■ : Imitator

【手順】

16 金、27 飛、15 王[I18]、36 玉[I28]、26 金[I38]、同飛成[I37]まで6手。

詰上り

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

持駒 なし

☆初手は 16 金。これに対して 27 飛と壁駒の受けをします。頭2手が決まれば、後は簡単。15 王[I18]の両王手に 36 玉[I28]と逃げ、26 金[I38]、同飛成[I37]で詰み。玉が壁になっているので、14 王とは指せません。

第2問

協力自玉詰 6手

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

持駒 銀

※■ : Imitator

【手順】

16 銀、26 飛、23 王[I24]、35 飛、24 王[I25]、17 玉[I15]まで6手。



詰上り

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

持駒 なし

☆初手は 16 銀。26 飛の壁駒の受けに 23 王 [I24] で銀の王手を復活させます。ここでも 35 飛と壁駒に受け、後は互いに王を動かし合って詰み。飛車が壁になっているので、35 玉とは指せません。

ちなみに、3手目 13 王 [I14] は 25 飛打、23 王 [I24] に 16 玉 [I13] や 16 飛 [I14] に対して 22 王があるため詰みません。

## 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。

### 2020年8月10日(水)

#### 推理将棋第130回出題

推理将棋 3題

### 2020年8月15日(土)

#### 第122回WFP作品展

フェアリー作品 10題

### 2020年9月15日(火)

#### 第123回WFP作品展

フェアリー作品 12題

## 作品募集一覧

### 第53回神無一族の氾濫

作品要件

「7にちなんだ作品」

募集締切

2020年10月18日(日)

募集作品数

4+1(協力詰枠)

送り先

神無七郎 ([k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com))

備考

1人何作でも投稿可。採否は10月25日までに通知します。

※詳細はP13をご覧ください



## 【あとがき】

お約束ですので、藤井新棋聖誕生を記念して1作。

### 強欲協力詰 24手(受先)

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

持駒 なし

「藤井7段」と呼ぶのは今後無い可能性が高いですね。Twitterで知ったのですが、藤井棋聖は、詰パラの将棋パズル雑談や推理将棋にも興味を持っておられるみたいですね。フェアリーはどうなのか気になるころではあります。

今年12月号がWFP通算150号になります。何か企画をと思うのですが、ちょっとまだ決めておりません。しかしながら1つはかつてフェアリー界で一大ムーブメントとなったアンチキルケばか詰作品展をしようかなと考えています。第1回の作品展は平成17年10月開催ですのでもう16年前になるんですね。それから第11回作品展まで開催しました。第11回の解答発表がWFP創刊号でした。まだ時間がありますのでご準備よろしくお願ひします。

たくぼん

2020年 第145号

### Web Fairy Paradise

非売品

令和二年七月号

令和二年七月廿日発行

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