



第146号

Web Fairy Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第123回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第124回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第130回出題

結果発表

- ・ 第122回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第129回解答
- ・ 臨時②神無太郎の氾濫 解答編

読み物

- ・ レトロプロブレム入門(8) by 高坂研
- ・ 第7回神無太郎の氾濫 問題編



2020/8

はじめに



わらマンモス

新型コロナウイルスが相変わらず猛威をふるいせいかくのお盆休みですが、帰省も出来ずに家でごろごろ、事務所で事務仕事をしておりました。しかし最終日にさすがにリフレッシュしたくなり県外にはちょっと気が引けるので県内の南予地方の西予市に行ってきました。新居浜からは1時間半くらいかかりますので、高知市に行くより時間がかかりました。

とりあえずの目的は、「わらマンモス」。平成23年に市の「れんげまつり」を盛り上げるために東京の武蔵野美術大学と地元の有志が協力して制作したのが始まりで、それ以降は毎年藁の張り替え作業をしています。緑の山々をバックに田んぼの映える緑の中に立つマンモスは全部で3頭。親マンモスは「わらら」、子マンモスは「まい」、孫マンモスは「れん」という名前との事。西予市のシンボルとなっています。

今号は146号ですので、あと4号で150号の節目となります。とりあえずの企画として「復活アンチキルケばか詰作品展」を開催します。かつて一斉を風靡したこのルール。最近は見ることが少なくなってきました。かつて流行した時代の作者ではない方々が創るとどんな作品が出来るのか？またかつて創られていた方々の復活はあるのか？なんだかんだで楽しんでいただければよいかなっています。ご準備よろしく願いいたします

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146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

<http://sengyotei.hatenablog.com>

第123回WFP作品展(再掲)及び 第124回WFP作品展

担当：神無七郎

同一軌道異種鋸

WFP122-7 (青木裕一氏作、最悪詰 47 手) は同一軌道上で金鋸と馬鋸が行われる作品でした。その参考作品の紹介記事を書いていたら、分量が多くなったので、ここに場所を移すことにしました。

ここで紹介するのは同じ軌道上で異種の駒の鋸引きが行われる作品です。「軌道」には「軌道の延長線上」も含まれます。また、鋸引きを行う駒に玉が追い立てられて、自然に玉鋸が現れることがあります。そういった自明なケースはここでは扱いません。

まずは鋸引趣向の代表格である「馬鋸」です。馬鋸の軌道上に他の駒の鋸引きが現れる作品は意外と古くから存在します。相馬夢龍氏作「龍馬が行く」をご覧ください。

〔例1〕馬鋸軌道上の龍鋸・玉鋸

相馬夢龍「龍馬が行く」

詰将棋 67手

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

持駒 金4

(「私と将棋」,1970年11月,早詰)

原図：風ぐるま,1955年3月?)

作意

21 馬 76 龍 88 金 86 玉 31 馬 75 龍
 97 金 76 玉 32 馬 65 龍 67 金 75 玉
 42 馬 64 龍 86 金 同歩 85 金 65 玉
 43 馬 54 龍 56 金打 64 玉 75 金 63 玉
 52 銀生 同龍 74 金 72 玉 83 銀成 71 玉
 81 飛成 同玉 54 馬 71 玉 72 銀 62 玉
 63 金 51 玉 52 金 同玉 53 飛 41 玉

43 飛成 42 金 63 馬 31 玉 21 歩成 同玉
 11 香成 31 玉 21 杏 同玉 12 香成 31 玉
 22 杏 同玉 42 龍 23 玉 13 香成 同角成
 14 金 同馬 41 馬 24 玉 14 馬 35 玉
 44 角 まで 67 手

(早詰)

5 手目 97 金 75 玉 74 金 同玉 83 銀生以下

この作品では馬鋸の軌道上に龍鋸・玉鋸が現れます。しかも、接近する馬鋸に対し、ぎりぎりの脱出を狙って、玉も馬に接近していく異例の構成になっています。名付けるなら「相互接近型鋸引」。一手一手に読みが必要で、スリリングな手順になっています。ただし、この図には5手目97金以下の早詰がありました。強力な紛れを制御しきれなかったようですね。

サイクル数を増やすなら、離れようとする馬鋸に玉と龍が追従する構成にする方法も考えられます。そうすると鋸引というより鋸型の軌跡を描く送り趣向に近くなりますし、作者はそのような作品を目指していなかったのでしょうか。

この作品の発表時期については不明な点があります。「詰棋めいと」13号に掲載された護堂浩之氏の「新・馬子唄集」によれば、発表誌は「風ぐるま」、発表時期は1955年3月とされています。題名も「竜馬は行く」となっていました。ここでは「三百人一局集」に収録されている物を採用しました。もしかしたら、初出後に何らかの改良や修正が加えられたのかもしれませんが、詳しい経緯をご存知の方がいらっしゃいましたらご教示ください。

次に紹介するのは「龍鋸&玉鋸」。七條兼三(墨江酔人)氏の「将棋墨酔」第4番です。これは「全駒単騎無仕掛図式」の条件作として知られていますが、導入部に同一軌道上の「龍鋸&玉鋸」が登場します。

特筆すべきは、この作品の玉鋸が「龍に追い立てられて仕方なく行われる玉鋸」ではないことです。実際はその逆で、遠ざかる龍鋸に対して、取り残されないように玉鋸で玉が付いていきます。「相互接近型鋸引」ほどではありませんが、この作品のような「追随型鋸引」は大変珍しい部類に入ります。

〔例2〕龍鋸軌道上の玉鋸(追随型)

七條兼三

詰将棋 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(近代将棋,1976年10月,修正図
「将棋墨酔」第4番、余詰)

作意

42 飛 21 玉 41 飛成 22 玉 42 龍 21 玉
 51 龍 32 玉 52 龍 31 玉 61 龍 42 玉
 62 龍 41 玉 71 龍 52 玉 72 龍 51 玉
 81 龍 62 玉 92 龍 73 玉 93 龍 74 玉
 94 龍 75 玉 95 龍 76 玉 96 龍 77 玉
 97 龍 78 玉 87 角 89 玉 79 金 同玉
 99 龍 89 金 97 角 88 龍 同龍 同金
 99 飛 68 玉 69 銀 59 玉 58 銀 48 玉
 49 飛 37 玉 47 飛 26 玉 37 銀 35 玉
 36 香 同と 同銀 同玉 37 飛 45 玉
 36 金 55 玉 56 歩 同玉 65 角 同玉
 75 金 55 玉 56 歩 同玉 57 飛 同と
 47 銀打 55 玉 67 桂 同と 56 歩 同桂
 同銀 同玉 48 桂 55 玉 47 桂 まで 83 手

(余詰)

69 手目 56 歩のところ、57 飛 同と 67 桂 同歩成 88 角 66 歩 46 銀 同桂 65 金打 56 玉 68 桂 同と左 57 歩 同と 66 金 まで 83 手

この作品では、玉が龍を無視して同じ場所に留まっていると、質駒である 92 金を取られたときに困ります。従って玉は龍に付いていき、92 金を取られたときに脱出を図ります。これが追従型玉鋸の成立する理由です。

なお、この作品の原図には早詰がありました。上に紹介した図は「将棋墨酔」に収録された修正図です。ところが、その図でも収束に余詰がありました。手順は上記の通りです。

「龍鋸」で追従型鋸引ができるなら、「馬鋸」

でも当然同じことができるわけですが、それを成立させる意味付けは「脱出を図るため」だけではありません。次は、独特の手段でそれを実現した作品を紹介します。

〔例3〕馬鋸軌道上の玉鋸（牽引型）

相馬康幸

詰将棋 75手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩13

(詰将棋パラダイス,1999年2月,
Anthology No.52)

※手順は詰パラ 1999年5月号又は『相馬康幸 Anthology』(<http://pylons.style.cocacn.jp/tume/anthology/index.htm>) No.52 をご覧ください。

この作品の馬鋸は馬が玉から離れていくタイプですが、行き先には何もありません。玉は馬に付いていくことも、戻ることできます。そして受方の都合の良いときに玉が戻ると不詰になります。そこで攻方は歩を使って玉を戻れなくしながら馬鋸を進めます。受方は強制的に玉鋸をさせられるわけですね。自発的に玉が追従するわけではないので、ここでは「牽引型」の玉鋸としておきます。

ここまでは、普通詰将棋における「同一軌道異種鋸」でしたが、フェアリー詰将棋からも一局紹介しましょう。のすたる爺氏の作品です。

これも同一軌道上の「玉鋸&馬鋸」ですが、玉鋸と馬鋸が同時には行われず、交替で行われるのが大きな特徴です。

〔例4〕交替式玉鋸馬鋸

のすたる爺
ばか詰 167手

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

持駒 なし
(詰将棋パラダイス,1981年10月
164手目成・不成非限定)

- 26馬 46玉 37馬 56玉 38馬 46玉
37馬 35玉 26馬 46玉 35馬 37玉
46馬 38玉 56馬 37玉 55馬 47玉
37馬 56玉 38馬 55玉 37馬 65玉
38馬 55玉 37馬 56玉 38馬 46玉
37馬 35玉 26馬 46玉 35馬 37玉
46馬 38玉 56馬 37玉 55馬 38玉
65馬 37玉 64馬 47玉 37馬 56玉
38馬 55玉 37馬 65玉 38馬 64玉
37馬 74玉 38馬 64玉 37馬 65玉
38馬 55玉 37馬 56玉 38馬 46玉
37馬 35玉 26馬 46玉 35馬 37玉
46馬 38玉 56馬 37玉 55馬 38玉
65馬 37玉 64馬 38玉 74馬 37玉
73馬 47玉 37馬 56玉 38馬 55玉
37馬 65玉 38馬 64玉 37馬 74玉
38馬 73玉 37馬 83玉 38馬 73玉
37馬 74玉 38馬 64玉 37馬 65玉
38馬 55玉 37馬 56玉 38馬 46玉
37馬 35玉 26馬 46玉 35馬 37玉
46馬 38玉 56馬 37玉 55馬 38玉
65馬 37玉 64馬 38玉 74馬 37玉
73馬 38玉 83馬 37玉 82馬 47玉
37馬 56玉 38馬 55玉 37馬 65玉
38馬 64玉 37馬 74玉 38馬 73玉
37馬 83玉 38馬 94玉 95歩 同玉
96歩 同玉 97歩 同玉 98歩 同玉
99歩 同飛 65馬 97玉 87馬 まで 167手

この作品では攻方の歩を消すための玉鋸と、
受方の「と金」を取るための馬鋸が交互に行わ

れます。独創的な趣向を巧妙な仕組みで成立させ
た傑作です。

以上、同一軌道上で異種の駒による鋸引が行
われる作品を4つ紹介しましたが、この分野に
はまだ様々な発展の余地があります。鋸引を行
う駒数、駒種、軌道の形状、進行方向、実行時
期……考えられる要素と組み合わせは膨大です。

例えば「方向」について。今回の記事では「相
互接近型」「追従型」の例を紹介しました。これ
を一般化すれば、互いに離れる「逆進型」や、
方向の違う鋸引がすれ違う「交差型」も理論上
は考えられます。ただ、前者で面白い作品を作
るのは難しそうですし、後者はすれ違う際の干
渉が問題になりそうです。でも、フェアリーな
らルールを上手く使って、そうした問題を克服
できるかもしれません。この記事を読んだ方は、
ぜひ誰も見たことがない鋸引作品を作って、皆
をあっと言わせてください。

では今月の出題です。今回は第123回の再掲
載分と第124回の新規出題です。

第124回には14局の投稿があり、2局が次
回に繰り越しとなりました。登場作家数は8人
で、ルールもいろいろ。個性豊かな作品群が楽
しめると思います。解けた分だけでも構いません
が、行けそうと思ったら、ぜひ全題正解を
狙ってみてください。

〔第123回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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。攻方玉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？

〔第124回作品展各題への補足説明〕

第124回の出題は全12題。今回登場する作者は神無太郎氏、高坂研氏、占魚亭氏、真T氏、馬屋原剛氏、変寝夢氏、青木裕一氏、上田吉一氏の8名です。なお、久保紀貴氏と高坂研氏の各1作は次回へ繰越しとさせていただきます。本来であれば登場回数の少ない久保紀貴氏の作品を優先して出題するところですが、安南と透明駒という新しいルールの組み合わせなので、最も易しいと思える作を今回は選んでいます。

124-1 及び **124-2** は神無太郎氏の点鏡作品。前回の **123-1** とセットの投稿でした。自玉の包囲網の作り方、持駒の処理の仕方、どちらも点鏡らしい手順です。

124-3 は高坂研氏からセットで投稿をいただ

いていたキルケ&透明駒シリーズの最後の作品です。本局は高坂氏らしくレトロの概念が要求されています。初形が逆算可能であることを前提として解いてください。

124-4 も **123-3** とセットで投稿をいただいた作品。占魚亭氏お得意の Imitator に Knight (騎)が組み合わせられています。Imitator の格言を思い出して解きましょう。

124-5 及び **124-6** は真T氏の最悪詰。少し手順を進めると狙いが見えてくると思います。手数も狙いを見破るヒントになるでしょう。

124-7 は馬屋原剛氏の透明駒作品。受方玉がありませんが、それは透明駒になって盤上のどこかにいます。また、本局は連続王手の千日手は禁手という規則の下で解いてください。千日手の成立条件は「同一局面4回」ですが、ここで注意すべきは「透明駒を使った作品では、見えている駒だけで局面の同一性を判断しない」ということです。透明駒の存在位置の違いにより、同一局面が4回出現することを回避できる可能性があれば、王手を続けられるものとして解いてください。

124-8 は安南と透明駒の組み合わせ。このルールで、高坂研氏から2題、久保紀貴氏から1題投稿をいただいたのですが、まずは一番易しそうな本局に登場願いました。透明駒に惑わされず、安南の基本に忠実に解いてください。

124-9 は青木裕一の最悪詰。配置と手数でどんな作品か想像できますね。最悪詰に慣れた人ならきっと暗算でも解けるでしょう。

124-10 は変寝夢氏による中立駒作品。ただし、中立駒になっているのは玉なので、単玉の協力自玉詰という奇妙なルール設定になっています。同じルール設定による作品は **WFP95-10** でも出題されているので、当時の出題時の補足説明や結果稿を参考にしてください。

124-11 及び **124-12** は上田吉一氏の作品。変寝夢氏経由で投稿をいただいたものです。

124-11 は中国象棋の Pao (包) を使った作品。上田氏は **122-2** でも包を使った作品を見せてくれましたが、今回は包が持駒になっています。もちろん受方の持駒は標準駒の残り全部なので、合駒の読みが必要になります。しっかり狙いを見定めないと紛れに苦戦させられますよ。

124-12 は玉が動けない形。PWC なので初手88角はもちろん反則です(飛が77に復活して自玉への王手となる)。「成禁」の条件がなけれ

ば 88 飛を龍にして簡単に詰みますが、飛を成
らせずにどうやって詰ますのでしょうか？ 面
白い謎解きになりそうですね。

解答要項

第 123 回分解答締切:2020 年 9 月 15 日(火)

第 124 回分解答締切:2020 年 10 月 15 日
(木)

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

解答メールが届かない場合は掲示板 ([http://
k7ro.sakura.ne.jp/wait.html](http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html)) やブログ ([ht
tp://k7ro.sblo.jp/](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 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.dok
idoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule112.pd
f](http://www.dok
idoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule112.pd
f)) があるので、それも参考にしてくださ
い。

【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

→初出: 第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

【スタイルメイト】

王手は掛かっている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。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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」

【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。

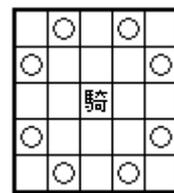
(補足)

- ・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」

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



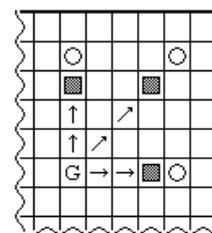
(○が騎の利き)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Grasshopper】(G)

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



(○が G の利き)

(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。

動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。

- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【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。

【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」

【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」

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

【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

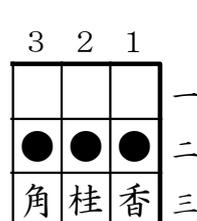
- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。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」

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

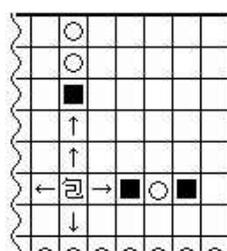
跳び越すことは可能。



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。

【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。

【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。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1)駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2)位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3)駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4)取られた玉は復元しないものとする。



<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	
								皇	一
								王	二
					將		歩		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
								二
							皇	三
								四
					皇			五
								六
王			⊖					七
		皇						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
						王	皇	二
						皇	王	三
								四
								五
							歩	六
							銀	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
							皇	一
								二
			歩	皇	皇			三
								四
							王	五
飛					桂	桂		六
					皇	皇		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	皇	一
皇	銀	皇			又		歩	二
金		歩			皇		龍	三
			皇			香		四
歩		銀	歩				歩	五
香	皇	と			又		皇	六
皇					と			七
と						皇	皇	八
	と	と	と			歩		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
		又	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
	皇							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	
							王		一
								桂	二
									三
									四
									五
									六
							王		七
									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
									八
									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
									六
									七
									八
									九

持駒 飛金

※透明駒：攻方0枚、受方2枚

<第 124 回>解答締切:2020年10月15日(木)

■ 124-1 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
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀

■ 124-2 神無太郎氏作
点鏡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
									九

持駒 歩

■ 124-3 高坂研氏作
キルケ協力詰 3手

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

持駒 なし

※透明駒:攻方0枚、受方2枚
逆算可能性を要請

■ 124-4 占魚亭氏作
協力自玉スタイルメイト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

■ 124-5 真T氏作
最悪詰11手

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

持駒 なし

■ 124-6 真T氏作
最悪詰13手

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

持駒 金4

■ 124-7 馬屋原剛氏作
詰将棋241手

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

持駒 なし

※透明駒:攻方1枚、受方1枚

連続王手の千日手(同一局面4回)は禁手

■ 124-8 高坂研氏作
安南協力詰3手

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

持駒 なし

※透明駒:攻方1枚、受方0枚

■ 124-9 青木裕一氏作
最悪詰75手

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

持駒 なし

■ 124-10 変寝夢氏作
協力白玉詰 16手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※42玉は中立駒

●:着手不可、不透過

■ 124-11 上田吉一氏作
協力詰 7手

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

持駒 包

※包:Pao

■ 124-12 上田吉一氏作
成禁PWC協力詰 25手

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

持駒 飛

「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ても構いませんが、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。



第122回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第122回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の出題は全10題（複数解を求める作品を含むので実質12題）。解答者数8名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第122回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解・余詰解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8-1	8-2	9	10-1	10-2	計
真T	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
たくぼん	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	11
はなさかしろう	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
占魚亭	○	○	○	-	○	-	○	○	○	-	-	-	7
北村太路	-	○	-	-	-	○	-	○	○	-	○	○	6
神在月生	-	○	○	-	-	-	○	○	○	-	-	-	5
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	○	○	4
一乗谷酔象	-	○	-	-	×	-	○	-	-	-	○	×	3

全般的に良好な解答成績でしたが、惜しくも全題正解者は出ませんでした。様々なタイプの作品が出題される本作品展での全題正解は至難の技です。また、上田氏の作品は変寝夢氏に転送して貰っていますが、今年度については転送分を解答に計上しないことにしました。年度の途中から集計方法を変えたくないだけなので、来年度からは作者に準ずる扱いで、集計に含めようと思います。

作品の方では122-10に余詰（非限定）発生。詳しくは当該作品の解説をお読みください。

■ 122-1 神無太郎氏作（正解2名）

協力自玉詰 6手

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

持駒 n飛

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

• 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」

• 中立駒（「𠄎」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」

【解答】

92n 飛 98n 飛成 [187] 28n 龍 [117] 16n 飛

11n 飛成 [112] 31 玉 [121] まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

Imitator と中立駒を使って駒の大移動を行う連作の一局。今回は2枚の中立飛の大移動が主題です。一枚はL字型に移動、もう一枚は直線上を移動し、ボタンタッチ方式で盤面に大きな□の字を描き出します。

手順の大枠は「**Imitator** は盤端に」の格言に沿っています。**Imitator** は最初から一段目にいるので攻方玉は九段目から上には行けません。それ自体は都合の良い状況ですが、**Imitator** を動かさなければ攻方玉を詰められません。必要な詰駒を発生させるため、一旦居心地良い場所を離れ、最後に一段目に戻って来るわけです。最終手は **Imitator** を盾に使う龍の利きを避けながら、同時に **28n** 龍を攻方玉に利かず逆王手。とても鮮やかな幕切れですね。

なお詰上りは両王手ではありません。**Imitator** の働きで **11n** 龍の利きは七段目で止まっており、**19** 王に王手を掛けているのは **28n** 龍だけです。

中立駒で気をつけないといけないのは、中立駒を動かす逃れ筋です。念のため **28n** 龍を動かす手があるかどうか確認しましょう。**Imitator** の両側に駒があるので、**28n** 龍は **19・29・39** にしか動けません。**28n** 龍が **29** や **39** に動いても王手は解除できません。攻方には持駒がないので **12** に駒を打つ受けもありません。確かにこれで詰みですね。

中立駒は「大移動」のテーマに向いています。詰将棋には王手義務があり、多くの場合、玉の足の遅さが駒の大移動の足枷となります。長編なら鋸引等の手段で、手数を掛けて大きく移動

することもできますが、超短編だと大移動の手段はほぼ開き王手の一択になってしまいます。

しかし中立駒なら受方の手番で中立駒を玉から大きく動かす応手が可能です。超短編でも大移動の手段に事欠かないわけですね。この性質は短編のみならず、中長編でも大いに役立ちます。

付け加えると **Imitator** は遠隔操作に向けた特殊駒です。従って、この両者を組み合わせて、「大移動」作品を作るのはごく自然な発想だというわけです。今回の連作は、複雑なルールを組み合わせる無理やり妙手順を生み出そうというのではなく、各フェアリー駒の性質を素直に利用して、華麗な手順を生み出した作品群なのです。もちろん中立駒と **Imitator** を組み合わせれば自動的に「大移動」作品ができるわけではないので、その点は誤解のないようにしてください。

【短評】

はなさかしろうさん (※誤解)

82n 飛、**31n** 金、**21n** 金[**171**]、**23** 玉[**172**]、**22n** 飛生[**112**]、**13n** 飛まで
久々にイミテーターに挑戦。

まず前回、前々回の解答をチェックしてから臨みましたが、方針のバリエーションが掴めていないせいで運頼りの暗中模索になってしまい、解答にも自信が持てず、やはり苦手。詰め上りは決まった感があって快いです。

☆「自信が持てず」の不安の中。上記解答では最終手に対し **32n** 飛[**122**]で逃れます。

Imitator も中立駒も「本当に詰んでいるか」という不安が常につきまとうので、解図は本当に大変です。

変寝夢さん (※無解)

三辺での大移動すごいですね。
最終手が可愛らしいです。

たくぼんさん

Imitator の大移動ですね。たまたま予想した順が正解だったのがラッキーでした。
久しぶりに解けて嬉しいです。

占魚亭さん

n 飛のリレー。鮮やかな紐なし王手。

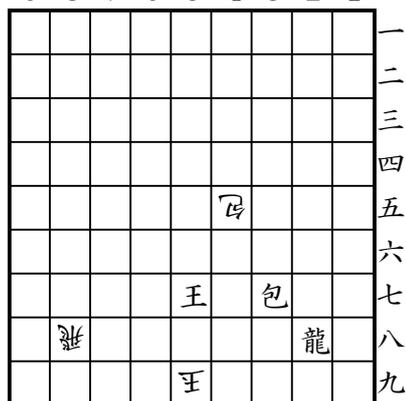
☆「紐なし王手」の表現は良いですね。

フェアリーでは紐が付いていない駒による詰上りが時々見られるので、いつか使わせていただきます。

■ 122-2 上田吉一氏作（正解 7 名）

協力詰 5 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※包:Pao

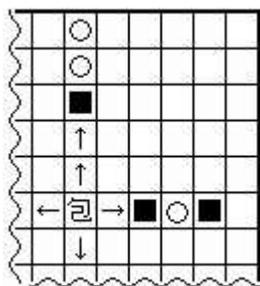
【ルール】

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方玉を詰める。

• 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。)

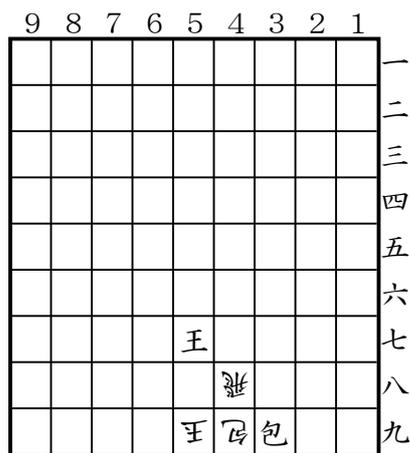
(補足)

- 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。

【解答】

39 龍 49 包 48 龍 同飛生 39 包 まで 5 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

将棋では取る時と取らない時の駒の動きに特に違いはありません。しかし海外の将棋類には、取る時と取らない時の動きが異なる駒があります。Chess であれば Pawn がそうですね。

中国象棋の Pao (包) もそのような駒の一つです。駒を取らない時は飛の動きができますが、駒を取る時は必ず一枚の駒を飛び越えねばなりません。逆に駒を取らない場合は飛び越えることはできません。

そんな包の特殊性が如実に現れるのが本局の詰上り。攻方の包と受方の包が隣り合っていますが、39 包は動け、49 包は動けません。

特に注目は 49 包。上下左右を囲まれ、その外側に相手の駒はありません。そのため 49 包が動けず、39 包の王手を防ぐ手立てがなくなっているのです。2 手目平凡な 49 銀や 49 角では最終手に対し、それを動かす「開き応手」が可能ですが、包を移動合で運んできて「動けない跳躍台」にしてしまうのは面白い発想です。

なお、4 手目飛不成は逆王手を防ぐ手です。意味付けの重複を気にする人なら配置を少し変更して「39 包を取らないための不成」に意味付けを限定したかもしれません。

本局は包を凍結状態（今風に言えばステイホーム？）にする手段を中心にまとめた作品で、包の手筋を学べる良い教材になると思います。以前、本誌でも「教材に使えるフェアリー作品展」がありましたが、WFP 作品展とは別にこうした企画が行われることを期待します。

【短評】

真Tさん

詰上がりだけで包の特徴がよく分かる。

はなさかしろうさん

包の動きの面白さを実感。小さな龍の動きで包を籠に入れる問題ですね。小籠包的な。

変寝夢さん（※無解）

消極的な意味のパオ合ですね。

たくぼんさん

包らしい詰上がり。結構オーソドックス。

占魚亭さん

受方包を 49 に呼ぶのがポイント。

北村太路さん

なるほど。こう作るものか。

一乗谷酔象さん

受方の包が石になる。

神在月生さん

玉を射んと欲すれば先ず包を射よ。
花駒化した包が哀れなり。

☆「花駒」は合駒制限の配置のこと。本局は 49 包がないと王手にすらならないので、「花駒」とは違うと思います。



■ 122-3 上谷直希氏作（正解 5 名）

禁欲詰 15 手

										馬
						遊		歩		
						金		王	桂	
						飛				

持駒 角

【ルール】

・禁欲

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【解答】

39 角 19 玉 17 角 29 銀 28 角 同玉
38 金 19 玉 29 飛 同玉 39 金 19 玉
28 銀 18 玉 17 馬 まで 15 手

(詰上がり)

						遊		歩	馬	
								銀	王	
						金				

持駒 なし

【主な紛れ】

・初手 38 金は同玉で不詰

【主な変化】

・4 手目 39 銀合は 28 角、29 玉、39 飛、28 玉、38 金以下早詰。

【作者による解説及びコメント】

つい先日には禁欲のばか自殺詰を投稿いた

しましたが、今度はかしこの投稿です。

「両王手できるところでしない」手順がマイブームです。本作では17角と敢えて力をため、29に玉形駒と発生させてから28角とします。

初形から29銀を発生させたのが6手目の局面。この効果で、初形では取られて失敗してしまった38金が成立するようになります。このあたりが禁欲らしさでしょうか。

初形からの駒発生は普通詰将棋ではよくお目にかかるテーマなので、フェアリーらしい意味付け、そしてミニマムな表現を心がけました。まさか4×4に収まるとは思わず、迫力はともかくとして仕上がりには満足しております。

(47飛配置は初手37角の余詰および、初手38金、同玉の局面での47角の余詰を1枚で防いでいます。あと飛合の変同防ぎも兼ねています。単純に役割数だけで考えれば会心の配置と言えるかも)

【解説】

角を上手く使って、玉の避難所を作る作品。冒頭6手で初形配置に受方29銀が追加された形になります。これは受方の駒を増やしただけなので、普通なら攻方は損をしただけです(しかも攻方は持駒角を失っています)。協力詰でもないのに、なぜこんな「お手伝い」のような手順を行うのでしょうか？

答えは「禁欲」の特性にあります。19地点に玉の避難所ができたおかげで、38金を同玉と取ることができません。細かい変化はありますが、この構想を看破すれば、作意に到達するのは時間の問題でしょう。

このように「受方をより有利にする」タイプの構想は、普通詰将棋なら打歩詰を利用して実現するわけですが、フェアリーではそれ以外でも実現できます。逆に言えば、「打歩詰禁止」は「どういうわけか標準ルールとして生き残ってしまったフェアリールール」と考えることもできるでしょう。

禁欲ルールは長手数之余詰が出やすいルールですが、本局では最善指定(攻方最短の義務化)は必要ありません。また、47飛の配置は初手37角の早詰防止と4手目29飛に変同防止に役立っています。余詰が出にくく、狙いを効率良く実現できる配置を見つけるのも、作家の手腕の一つです。

【短評】

真Tさん

17角からの28角の時間差攻撃。

はなさかしろうさん

11手目の39金みたいな手が利くから案外つかまってしまう……合っているといのですが。

変寝夢さん(※無解)

17馬からの打ち換えを想像しましたが……

たくぼんさん

普通の詰将棋のような感覚で解けました。

占魚亭さん

角の動きがいい味です。

神在月生さん

原形から29銀を発生させることにより、19玉という禁欲手を可能にし質駒取りを達成する。

■ 122-4 上谷直希氏作(正解2名)

禁欲協力自玉詰4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

※透明駒:攻方3枚、受方12枚

【ルール】

•透明駒

位置・種類が不明の駒。

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

→参照:WFP83号「透明駒の紹介」

【解答】

31 香成 27 香 37 香 29 香成 まで 4 手

(詰上り)

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

持駒 なし

※17Xは攻方飛または龍
19Xは受方飛または龍
49地点に受方の利きがある

【作者による解説】

初手は限定移動だが意味はすぐには分からない。後述。

27 香は合駒。続く 37 香で 29 地点の角 or 馬が判明。ここまでの手順は限定移動の意味がはっきりしないぐらいで普通の手順。

4 手目の 29 香成がきわめて異常な手。この手が駒取りであることは明白で、しかもここまでの手順で 38 地点が空いていることも分かる。すなわち、後手は持駒を持っているのにもかかわらず 38 合の手を選ばなかったことになる(禁欲ルールならば駒取り以外の応手が優先されるはずなので)。ここで、"持駒を持っているのに打てないのはどんな状況か?"という命題が突きつけられる。

まず後手持駒が何枚かを数える。

3 手目の局面で、先手に属する駒は自玉と香 2 枚、透明駒 2 枚の計 5 枚。後手は盤上の可視駒が玉香の 2 枚。玉方の透明駒は 12 枚で、透明駒がすべて盤上に出払っているとしても少なくとも 21 枚は持駒がある。最低 21 枚もあってそれら全てが合駒に使えないとはどういうことだろうか？

駒打ができない理由にどんなものがあるかを再確認してみる。

●行きどころの無い駒

もっとも一般的な理由。後手が 8 段目に打てない駒は桂のみ。21 枚のうち何枚かは桂馬だったのだろう。

●二歩

実は 3 筋に玉方の透明歩があったんだよ！という理由付け。

二歩の可能性が残っていると本作は不詰になってしまうが、初手 31 香成で 3 筋に歩が居る可能性は消えている。

もう 1 つ駒が打てない可能性がある。打歩詰だ。

●打歩詰

38 歩合が打歩詰という主張だ。これはたしかにありえる。以下のような局面だ。

【3手目31香成の局面の一例】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
馬	香					杏			一
皇	香								二
卒	香								三
	香								四
									五
				馬	馬				六
				馬	王	香	皇	飛	七
				馬					八
						玉	角	龍	九

攻方持駒 なし

受方持駒 桂4歩17

注)

- 受方玉の逃げ場がない(4 手目に玉が逃げる手を消す)
- 38 への移動合/合駒の余地がない
- 49 地点に利きがある
- 29 の角はピンされている(19 の飛 or 龍は確定)
- 玉方透明駒は指定の条件を満たすように盤上に配置されている

以上の条件が満たされている範囲内では任意の配置が許される。

上のような局面ならば確かに持駒が 21 枚あっても 38 に打つ駒はない。また同時に自玉位置が 39 地点であること、49 地点に逃げられないこと、29 地点に飛の利きがあることも自動的に決まるので、詰みとなる。

(玉方透明駒枚数の創作上の意味)

4 手目に 29 香成と指すことで、後手透明駒＝盤上の飛 1 角 1 金 4 銀 4 香 1 の 11 枚までは確定（これらが可視駒として駒台に残っているとすると、29 香成は絶対にできないので）。

残り 1 枚の透明駒が歩か桂か、盤と駒台のどちらに居るかは分からない

→可能性のなかに盤面に歩が居る場合が含まれる

→二歩のせいで 3 筋に歩が打てない可能性が残る

→よって 3 筋に歩が居る可能性を消さねば、玉位置判明には至らない。初手の限定移動は 3 筋の clearance のため。

※玉方透明駒 11 枚として出題すると、初手が限定移動にならない。

【作者のコメント】

逆打歩詰誘致っぽいテーマを、持駒制限無しでずっとやってみたかったです。

「普通詰将棋のテーマをなぜわざわざフェアリーで？」と思われるかもしれませんが、私としては「フェアリーを使えば、こってりした構図を用意しなくてもテーマを実現できる」というだけでもフェアリーを利用する理由になりえます。

「でも本作も持駒制限しているのでは？」という指摘も聞こえてきそうです。確かに全くしていないといえば嘘になります。しかし後手が透明駒を 12 枚持っているという情報のみでは持駒制限としては機能しないはず。初形の時点では、透明駒の駒種はもちろんのこと、この透明駒の全てが盤面に出払っているかどうか分からないのですから。

こちらから意思を持って働きかけないと伝えてくれない条件設定……。奥行きというか、情報の揺らぎというか、そんなものが感じられ

れば幸い。

【余談】

シフマン（ラインを塞ぎピンを解除することで合駒を直後の手で動かす筋）を使いすぎているのは重々承知しているつもりなのに、本作でも使ってしまった。

"最終手の駒取りが手順判明の肝となる本作で、初形から駒取り用の駒が盤上に配置されていると玉位置の大ヒントとなり興が削がれるから"というのが一番の事情だが、それ以外にも初手と 3 手目が遠/近移動の対比となり、全着手香の統一感も生まれ、37 香が 4 手目に玉が 3 筋に逃げる手を消してくれたりと色々と好都合だったので、まあこれぐらいお釣りが来るなら許されるかなと考えた次第。

【解説】

禁欲と透明駒の組み合わせ。しかも受方の透明駒は 12 枚。これだけで、ただものではなさそうな予感がする作品ですね。

まず、自玉詰なのに攻方玉がありません。

それは透明駒になっているわけで、攻方が使える透明駒は後 2 枚。一方、盤面には香が 2 枚置いてあるので、それぞれが対応していると推測すると、透明駒は飛(龍)と角(馬)で、香を動かして開き王手を行う手順が想像できます。

次に受方の 12 枚もの透明駒に着目します。これだけあると合駒制限の可能性が有力に思えます。八段目には桂合ができないことと考え合わせると、枚数の辻褃も合いそうですね。「合駒がないので禁欲でも駒が取れる。解けた！」と、喜んでしまいそうですが、そうは問屋がおろしません。ここまでで考えを止めてしまうと、

36 香 27 香 37 香 29 香成 まで 4 手？

のような解答になり、初手の開き王手が限定でないことに首を傾げることになります。

「禁欲なのに駒が取れる」というのは、本局の重要な柱なのですが、それ以上に重要な柱があります。

それは「逆打歩詰」(攻方玉に対する打歩詰)の利用です。

「打歩詰」には重要な性質があります。それは「歩の前に玉がいる」ということです。フェ

アリー駒や性能変化のないルールでは当たり前すぎて忘れられがちな性質ですが、本局はこの性質を利用して攻方の玉の位置を 39 に限定します。これで最終手の 29 香成が王手であることが保証されるわけです。

38 歩が打てない理由としては「打歩詰」の他に「二歩禁」が考えられるので、その可能性を排除しておかないといけません。「二歩禁」の場合は「歩の前に玉がいる」という保証がないからです。

二歩禁の可能性を排除するのが、初手の「31 香成」です。これで3筋には駒がない（たとえ31に駒があってもそれは盤上から消えている）ことになり、二歩の可能性もなくなるのです。

こうして初手が限定開き王手であることも判明し、見事な作意手順が浮かび上がりました。

分かってみると、受方の 12 枚の透明駒の内訳は「飛 1、角 1、金 4、銀 4、香 1、その他 1」の 12 枚。盤上にいる駒と攻方の飛角、桂歩を除いた駒が「飛 1、角 1、金 4、銀 4、香 2」の 12 枚なので、これに拘泥してしまうと本局は解けません。その意味でも「逆打歩詰誘致っぽいテーマを、持駒制限無しで」という作者の創作目標は達成されていると言って良いでしょう。透明駒のおかげで（目に見える）初形が簡素形になっているのも良いですね。

余談ですが最近読んだ詰棋書で「逆打歩詰」を「逆王手の打歩詰」の意味で使っている本がありました。詰将棋用語辞書が存在しているわけではないので、一概に否定はできませんが、普通は「逆打歩詰」は、本局のような「攻方玉に対する打歩詰」に使う言葉だと思います。

最近はこの詰将棋用語でも不明瞭な定義や拡大解釈、明らかな誤用を見掛けます。また、最近輸入されたチェスプロブレム由来の用語（今回の作者の解説では「シフマン」が使われていましたね）で馴染みの薄い物もあるので、詰将棋用語辞書が欲しいと常々思っています。

【短評】

真Tさん

攻方玉がどこか分からないと思ったら、打歩詰を利用するとは！

はなさかしろうさん

これは凄い。謎のボールを一枚ずつ剥がして

いく感じで、二歩禁を使うのかと思いきや、否定して打歩詰禁に持ち込む、というのが寸前まで思いも寄りませんでした。仕組みの素晴らしさは言うまでもなく、シンプルな盤面で全着手が限定されていて棋譜も美しく、完璧です。

変寝夢さん（※無解）

持駒の透明駒の意味づけに興味津々です。

たくぼんさん（※誤解）

-X 67 飛 -X 69 飛成 迄 4 手

受方 12 枚の意味が、58 合が無いということで歩合も出来ないのは 5 筋に歩があると。なるほどねえ。

☆たくぼん氏は左側から王手する筋での解答でした。開き王手を使う着眼点は良かったのですが、この手順を実現するには攻方の透明駒が（攻方玉も含めて）4 枚必要です。

■ 122-5 真T氏作（正解 4 名）

最悪詰 15 手

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

持駒 なし

【ルール】

•最悪詰

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

(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。

【解答】

36 角 17 飛生 45 角 23 桂 同角生 13 玉
 14 角成 同玉 26 桂 13 玉 23 歩生 12 玉
 13 角成 同飛生 22 歩成 まで 15 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な紛れ〕

- ・ 2 手目 13 香は同香成、同玉、23 歩生、12 玉、13 角成以下逃れ。
- ・ 8 手目同飛は 25 桂、12 玉、13 桂成、同玉、23 歩生、12 玉、13 角成、同飛、22 歩成まで 17 手。

〔主な変化〕

- ・ 初手 25 角は 13 香、同香成、同玉、15 香、14 歩、23 歩生、24 歩、14 香まで 9 手

【作者のコメント】

狙いは角の一回転。
 軌跡の形はいまいちですが、ノンストップで動くのでますます。

【解説】

角が 14→36→45→23→14 と一周して消える美しい作品。チェスプロブレムではこのような駒の周遊をルントラウフ (Rundlauf) と呼ぶそうです。英語で round trip と呼ぶ方が分かりやすいかもしれません。

とはいえ、本局は単に駒が一周するだけではありません。初手は第一感の 25 角ではなく、36 角。これにより周遊の軌道が菱形ではなく、傾いた長方形になります。

初手 36 角の目的は飛の利きを遮断して 35 角を自由に動けるようにすること。これに対して

合駒すると不詰になるので、受方は 17 香を取らざるを得ません。

続く 45 角は相手玉の延命を図る手。受方はなるべく玉を動かしたくないので 23 に合駒をしますが、前に利く駒だとそれを使って飛を消され、不詰になってしまいます。例えば 23 歩なら以下「同角生 13 玉 14 歩 同飛 同角成…」で不詰。従って 23 桂合が限定となります。

この桂合を (相手玉を詰めないよう) 不成で取って、14 で捨てれば見事角が一周します。

これに対する 8 手目「同玉」も要注意。「同飛生」だと手数超過になります。最後は 35 角も捌き捨て、華麗に収束します。

本局は中心主題となる角の回転に加え、飛の 2 回の不成や、歩の不成等の好手が散りばめられ、手順に華を添えています。作者としては軽く仕上げられた作品かもしれませんが、配慮の行き届いた構成で、豊かな手順を生み出している好作でしょう。

【短評】

はなさかしろうさん

意外に手があって悩ましく、この順しかないと思いますが……合っていてほしいです。

変寝夢さん (※無解)

初手は角なんだけど、17 飛生、78 角、23 桂以下詰むのは詰むが、手数オーバーになってしまう。

69 角だとしたら意味づけは何だろう。

たくぼんさん

初手の限定が普通の詰将棋みたいです。素晴らしい。

占魚亭さん

角の一回転！

一乗谷酔象さん (※誤解)

1 手詰の誘致と拒否。

☆一乗谷氏は初手 25 角以下作意同様の手順で詰めた解ですが、この変化は 13 香合で早詰となる変別解です。13 の合駒は歩や桂でも良いですが、香が一番早く詰むのは最悪詰らしいところです。

■ 122-6 真T氏作（正解4名）

最悪詰 26手（受先）

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

持駒 歩6

【解答】

11 飛 22 歩 31 玉 21 歩成 同飛 32 歩
 41 玉 31 歩成 同飛 42 歩 51 玉 41 歩成
 同飛 52 歩 61 玉 51 歩成 同飛 62 歩
 71 玉 61 歩成 同飛 72 歩 81 玉 71 歩成
 同飛 92 歩成 まで 26 手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

飛を連れての玉移動。
 余詰消しの 53 歩が残念な配置。

【解説】

一手一手に読みを要求される前局から一転、
 今度は分かりやすい繰り返しが行われる軽趣向
 作です。

「受先」なので初手は受方が自由に選べるわ
 けですが、これが趣向の鍵となる飛を打つ手で

あることが作品の価値を上げています。

飛の代わりに 11 金はもちろんだめです。4 手
 目 21 歩成の代わりに 32 歩とすれば詰みませ
 せん。攻方がどのような王手を選んで、71 歩成
 （または 71 と）を取れるようにしておかない
 と、不詰になってしまうのです。

11 飛を打たれたら攻方はひたすら手数伸ば
 しを行うしかありません。歩を連打すると、ど
 んどん左辺に寄られてしまうので、打った歩を
 成り捨てます。受方は玉の位置を維持しつつ、
 飛の横利きを保持するよう、と金を飛で取りま
 す。この原理により4手一組で、玉と飛が左に
 一つ移動する夏木立型趣向が成立します。

収束の手順も最小限で、趣向手順に一手だけ
 序と収束が加えられた構成ですが、本局のよう
 な軽趣向にはこの構成が最適でしょう。

なお、53 歩がないと角を 71 に利かす余詰筋
 が成立します。要は 62 歩成や 71 歩成を取れ
 ば良いので、初手に角を 53~17 の線上に打て
 ば以下のような早詰になります。

〔53 歩がない場合の早詰の例〕

53 角 22 歩 同玉 23 歩 同玉 24 歩
 34 玉 35 歩 43 玉 44 歩 52 玉 43 歩成
 61 玉 52 と 71 玉 61 と 同玉 62 歩
 71 玉 61 歩成 81 玉 71 と 同角 92 歩成
 まで 24 手

作者の立場から見ると 53 歩は残念な配置で
 すが、これは仕方ありません。逆にこの筋を作
 意にした作品もあります。（筆者の作です。）

〔参考〕斜め型の歩の成捨て趣向

神無七郎
 最悪詰 20手

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

持駒 飛歩5
 (妖精都市.2010年8月)

99角 88飛 85角 82歩 72玉 73歩
 63玉 64歩 52玉 63歩成 同角 53歩
 41玉 52歩成 同角 42歩 31玉 41歩成
 同角 22金 まで 20手

ご覧の通り、角を使った斜め型だと歩の成捨てが3回しかできません。本局は横型のメリットを最大限に生かしているわけですね。

【短評】

はなさかしろうさん

こういう機械的な動き、楽しいです。当初は 53 の歩に引かれて玉を上げて降りる展開ばかり考えてしまいましたが、53 以遠に角を置いて 62 と 71 を同時に哨戒できてしまうと困るんですね。

たくぼんさん

楽しい趣向ですが、初手 11 飛から入るのは素晴らしすぎます。

北村太路さん

攻方最長、玉方最短って結構面倒くさいですね。うっかりした手指して詰んじゃったり詰まかなったり。5 三歩がないとどうなるか少し考えてみたんですが結局わからなかったり。角あたりでなんとかなるのかな。

■ 122-7 青木裕一氏作（正解 6 名）

最悪詰 47手

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

攻方持駒 歩6
 受方持駒 なし

【解答】

28歩 17玉 35角成 26金 27歩 同玉
 45馬 36金 28歩 17玉 44馬 35金
 27歩 同玉 54馬 45金 28歩 17玉
 53馬 44金 27歩 同玉 63馬 54金
 28歩 17玉 62馬 53金 27歩 同玉
 72馬 63金 28歩 17玉 71馬 62金
 27歩 同玉 81馬 72金 28歩 17玉
 71馬 同金 27歩 同玉 28金 まで 47手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 角歩6

【主な紛れ】

- ・金が馬から遠ざかるのは、馬も金に近づいて手数稼ぎできるので、手数超過。
- ・40手目 72歩合は、取って歩の突き捨てができるので、4手超過。

【主な変化】

- ・馬で金を取るのは即詰。
- ・馬が近づくのは、馬の着手が減る分、早詰。(43手目を除く)

【作者のコメント】

できるだけ金を取ったり金に取られたりしないように馬を動かしたい攻方の意図と、それをできるだけ早く阻止するために金を馬に近づける受方の意図による攻方馬鋸と受方金鋸です。

【解説】

馬が金に追い立てられ、同一軌道上で馬鋸と金鋸が行われる作品。今まで誰も見たことがない趣向です。

初手 28金とすると一手詰。
 持駒に歩があるので、「28歩 17玉 27歩 同

玉」を挟めば、歩の数掛ける 4 手分、「詰」を先延ばしできます。

攻方は更なる先延ばしを狙って 3 手目 35 角成とします。馬鋸を絡ませることで、1 サイクルを更に 4 手伸ばして、歩の数掛ける 8 手の先延ばしを図るわけです。

もしこれだけのことなら、複式馬鋸の一変種で話が終わってしまうのですが、驚くのはここから。馬に対する合駒として移動してきた金が、馬を追うように馬鋸に付いていき、金鋸が出現するのです。

この金鋸の狙いは手数短縮。馬が金に近付いたらすかさず取ってしまおうというわけです。攻方はそれを避けるため馬を金から遠ざけ、受方は馬を逃がさないよう金で追走します。その結果、馬鋸&金鋸が出現します。

馬が 81 まで来るともう逃げ場はありません。そこには不可侵の壁があり、「80 馬」とは指せません。仕方なく馬は 71 に戻りますが、直後に金に取られて収束します。

馬鋸は極めて多くのバリエーションを生んだ実り多い分野ですが、金に追い立てられる馬鋸は前代未聞です。同一軌道上で攻守双方の駒の鋸引が行われる作品自体が割と少ない（今月の WFP 作品展出題稿の前口上で紹介している参考作品をご覧ください）ですが、それらと比べても異彩を放つ作品です。

【短評】

真Tさん

遠ざかる馬金鋸。
玉方の駒が遠ざかるのは珍しい。
最後 71 馬同金でまとめたのはうまい。

はなさかしろうさん

歩の階段配置が馬の動きを誘っているようで洒落ていますね。階段が途切れたからと 81 馬に対して 72 歩とするとかえって手が伸びてしまうのも素敵です。

変寝夢さん（※無解）

馬鋸か金鋸か両方を想像してしまいました。

たくぼんさん

こんな金が付いてくる馬鋸見たことありません。まだまだ面白い順が眠っているんですね。

占魚亭さん

馬鋸&金鋸を絡ませた 1 歩消化サイクルが見事です。

一乗谷酔象さん

馬を取りに行く金鋸。

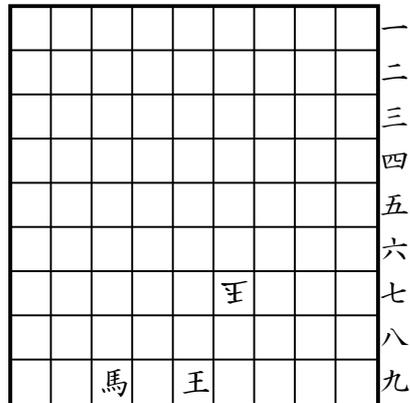
神在月生さん

最悪詰には禁欲詰と似たニオイを感じる。取ってくれといってもなかなか取らないところもその一つ。

■ 122-8 馬屋原剛氏作（正解 7 名）

協力白玉詰 4 手（2 解）

9 8 7 6 5 4 3 2 1



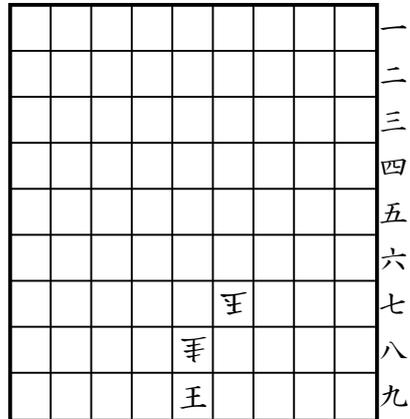
持駒 角
※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【解答】（※判明した透明駒を括弧内に記述）

1) 46 馬 同 X 58 角 同 X (=圭) まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

2) 69馬 同X 58角(69X=銀) 同銀成まで 4手
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

入門用の作品です。

2解としては3手目が同じなのが痛いかも。

【解説】

将棋において八段目、九段目は特別な領域。どちらも「行きどころのない駒」の禁則が絡んでくるため、着手や駒種に特別な制約が発生します。本局はそれを利用して透明駒の種類を判明させる2つの方法を求めよという作品です。

この出題図から想定される詰みの形は攻方玉の頭に強力な駒を置くことですが、次のような手順では失敗します。

57馬 同X 58角 同X まで 4手

この手順では最後のXが生歩香銀飛だった場合に自玉が詰みません。透明駒は覆面駒と違って「成」を指定することはできないのです。成らせたい場合は、あくまで論理的に成らざるを得ない手順を選ばねばなりません。

それを実際にやってみせるのが46馬からの解です。(便宜上これを解1)とします。)

解1)は透明駒が46から58に動いています。この動きができる駒は桂しかありません。そして「行きどころのない駒」の禁則により八段目の桂は自動的に成るしかありません。これで一つの解が見つかりました。

もう一つの解は駒を成らせる手段が異なります。透明駒は「成」を指定できませんが、通常の駒なら「成」を指定できます。つまり、3手目までに透明駒の種類を判明させてしまえば

良いのです。これが69馬からの解です。(便宜上これを解2)とします。)

解2)は透明駒が69に行ける時点で「行きどころのない駒」の禁則により「飛金銀」または成駒に絞り込まれます(角が品切れなので角や馬の可能性はないことに注意)。3手目にこれを無視するかのように58角と打つことで、69の透明駒で自玉に王手が掛かっていることを主張します。69Xが王手しないためには、Xが銀であるしかなく、透明駒の透明性は失われ、69銀と判明します。こうなれば「成」の指定に遠慮は無用です。最終手に58同銀成として、無事自玉を詰めることができました。

本局は馬を捨てる地点の違いで、透明駒が別の種類になります。手順によって種類が変わるといって透明駒の性質を説明するのに適しており、透明駒の「教科書」があったら、それに載るにふさわしい作品だと思います。

【短評】

真Tさん

さりげなく角を品切れにしているのがうまい。

はなさかしろうさん

桂は見つけやすかった。銀は精緻ですね。

変寝夢さん

攻方玉を不動玉にして、透明駒の七変化(もしくは十三変化、それ以上)も可能かも。

たくぼんさん

攻方王に王手が掛からないようにですね。シンプルですが勉強になります。

占魚亭さん

馬を捨てる地点の違いで透明駒が変化ということですね。

北村太路さん

なんだろう。透明駒って気持ち悪い。おそらく2つ目の銀だとわかった→じゃあ成ろう、ってのが二手指しというか待ったというかそんな感じにさせるからかもしれない。ひふみんが阿部先生との対局で桂を不成で置いてからそのあと成にひっくり返したみ

たい。

神在月生さん

馬を捨て 58 で角を取らせることに一貫性(共通性)が感じられる。

■ 122-9 馬屋原剛氏作 (正解 3 名)

協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
				王	將				三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

※透明駒:攻方1枚、受方2枚

【解答】(※判明した駒種・位置を括弧内に記述)

- X 86 角 62 角(84 玉) -(73)X まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※73 Xは受方飛or龍

87~89のどこかに

攻方飛or龍or香がある

【作者のコメント】

少ない盤面配置できれいな両王手が決まったと思う。

<補足>

3 手目で、84 玉が可視化する。

4 手目は飛 (龍) が、75→73 に移動した手。

同じようでも、2 手目 97 角は、4 手目に 75 銀→84 銀等の可能性があり不詰。

【解説】

本局は詰上りの想定が重要な作品。

前局は頭金 (成金) という基本に忠実な詰上りだったのですが、本局でそれを実現するのは無理そうです。

ヒントになるのは攻方玉の横に銀がいる「腹銀」の形。協力自玉詰特有の詰上りを考えると、42 を埋めて 73 龍で詰む形が候補に上ります。もっと有名な詰上りなら両王手の形も考えられます。初形で受方に 85 角と 73 龍を追加配置すれば、詰みの形ですね。ただ、どちらも「73 龍」に限定するのが難しいという難点があります。

例えばこのような手順を考えてみましょう。

96 飛 86 角 73 角(46 玉) 同 X (=龍?)

まで 4 手?

この手順だと、残念ながら最終手を龍に限定できません。飛が 75 から 73 へ移動した可能性を排除できないのです。

でも、ここまで来れば正解に近い所に辿り着いています。最後の一步は「73 龍」でなく「73 飛」でも良い形があることに気付くことです。そう、62 を角で埋めれば 73 飛でも 73 龍でも詰むのです。

でもまだ、62 角に対する合駒を飛または龍の移動合に限定するにはどうするかという課題が残っています。

それを解決するのが、作意 2 手目 86 角。

同じようでも 2 手目 97 角だと、62 角に対する移動合を 73 飛 (または龍) に限定できません。相互の玉位置を近くすることで、可能な合駒の種類を絞り込んでいるわけですね。

最後に作意をおさらいしてみましょう。

初手の透明駒の王手に 2 手目 86 角とすることで、初手が縦 (87~89) からの王手であり、受方玉が 8 筋 (81~85) のどこかにあることが判明します。

3 手目は疑似王手放置の 62 角。これで受方玉が 84 にいたことと、75 か 64 に受方の透明駒があつて攻方玉への王手を防いでいることが判明します。(ついでに初手が受方の透明駒を取った手ではないことも判明します。)

最終手が王手放置でないことから、73へ透明駒の移動合が行われたことが判明。透明駒の元位置が64だと、それが64から73へ行ける駒であり、駒の利きが左右対称であることから、初手から王手放置していたことになってしまいます。つまり透明駒の元位置は75。75から73へ移動できるのは飛または龍しかありません。どちらでも62角のおかげで、攻方玉は詰みになります。

本局は双裸玉に銀が1枚加わっただけの簡素形ですが、この形からは予想できない華麗な手順が登場します。限定合・限定打・移動合のすべてが大駒で、両王手の逆王手で詰上り。こうして名詞を並べるだけで、手順の濃密さが感じられますね。

【短評】

真Tさん

腹銀の初形から両王手の詰上りが見えたので、考えやすい。

それでも両王手の詰上がりは気持ちがいい。

はなさかしろうさん

走り駒の華麗な展開で、なかなか見つけれませんでした。

122-8でも出てきましたが、透明駒の可視化を考え合わせるのが難しいです。

最終手の受方84玉が可視化のせいで動けないことに最終チェックで気付いて一瞬慌てましたが回答手順は妨げていなかったのが胸をなでおろしました。

変寝夢さん（※無解）

95角、84飛、一X、52銀か2手目73飛で63透明駒確定の筋かと思ったのですが。

たくぼんさん

46玉として96飛、86角、73角、同飛という手順を当初考えていて、86はだめという固定観念がありましたね。62角でそれは解除できるんですね。

☆たくぼん氏は「しばらく解けなかったのが若島先生の透明駒を解くためのtipsを再読しました」とのこと。具体的にそのtips（小技）

を紹介していただきました。

若島先生の透明駒を解くためのtips

その1

バッテリーを探せ！

（これさえ知っていれば、かなりの割合で解けるはず）

その2

あるマスに透明駒がないことの証明。

そのマスをクロスせよ！

（線駒が通過したあとのマスには透明駒はいない。そのマスに着地してもいい）

その3

透明玉の位置を確定させる手口。

王手をかけていない非線駒を取る。

（初形に攻め方の非線駒がいれば、それを取ってみよう。取った駒は玉に確定する）

☆今回は「その1」の活用ですね。大駒中心の作を解くとき最も役に立つ技です。

■ 122-10 変寝夢氏作（正解 1)6名 2)5名）

※余詰

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
						王			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

【ルール】

・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」

【解答】

- 1) 13n 角 59n 香成 68n 角成(+69 玉) まで 3 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

- 2) 17n 角 62n 角成 52n 香成(+51 玉) まで 3 手

※余詰：最終手(+61 玉)でも良い

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

2, 3 手目で n 香と n 角を動かす手番が入れ替わる。

【解説】

中立駒は諸刃の剣。盤上に玉があれば中立駒の利きを気にしながら手を進めなければいけません。でも本局は「リパブリカン」なので、その心配は要りません。

本局は別の意味で中立駒の「諸刃の剣」の性質を見せる作品です。2つの解のそれぞれで、角と香が盤の下段と上段の両方に走る姿を見ることができるのです。特に香が双方向に走るのは珍しいですね。

その目的は成香と馬を組み合わせる両王手の形を作ること。中立駒の単独王手では王手駒を逃がす受けがあるので、両王手の形を作った上で、その渦中に玉を放り込み、受けがないようにしておくのです。

ここで考慮しないといけないのが、「手番」の問題。中立角は攻方持駒になっているので、その設置時期は（3手という手数を考えると）初手しかありません。中立角が成る時期も手番によって決まり、上段から下段に動いて成る場合は受方手番で、下段から上段に動いて成る場合は攻方手番で「成」を行う必要があります。そして、中立香の成る時期は、中立角の着手の隙間にはめ込むこととなります。

両王手の形も下段と上段で変わります。これは「成香」の利きが上下対称でないためです。

こうして、先手陣と後手陣の両方で角と香が成り、手順や手番、詰上り型の3つの要素が統一性と対比を生み出す2解作品が成立するはずだったのですが、ケアレスミスで余詰発生。

上段で詰める解の方で玉の出現位置が非限定（51でも61でも良い）という問題がありました。これは作者の検討プログラム（VM）でも検出されており、完全に人為的ミスだったそうです。筆者もなぜこれに気付かなかったか問われたら、返す言葉もありません。

作者からは次の修正図が示されています。零（現在位置に動く駒）を2枚追加して修正とします。

〔修正図〕

リパブリカン協力詰 3手 (2解)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			零	零					一
									二
									三
				香					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
 零：(0,0)leaper

この配置は上段での玉の出現場所を暗示してしまうので、辛いところですが、王手義務のない「単玉リパブリカン」ルールだけに修正も難しかったのでしょう。

【短評】

北村太路さん

- ・ 1七n角 6二n角成 5二n香成 / 5一玉
 - ・ 1三n角 5九n香成 6八n角成 / 6九玉
- かと思ったんですが、一つ目のものは最終玉出現位置が5一玉と6一玉非限定のように思えるのですが、何か勘違いをしているでしょうか？

「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」あたりが関係するのかなと思いましたが、WFP92号の例を見ても銀と金で両王手していて合法局面とは、という感じでした。

☆北村氏は出題後、いち早く余詰指摘を送ってくださいました。おかげで解答者の皆さんの混乱を最小限にとどめることができました。ありがとうございます。

真工さん

香が上下に動くのがいいですね。

はなさかしろうさん

52n馬-53n香(+51玉)の形を作りたくなかったのですが……残念、勘が外れました。

たくぼんさん

この余詰はうっかりしやすいかもかもしれません。面白い2解だったので少し残念です。

一乗谷酔象さん (※1)正解、2)誤解)

先手のn香成が2段目、後手のn香成が9段目の対比。

☆一乗谷氏は2)の解で中立角を2手目に打っていました。中立駒は盤上にいる間はどちらからでも動かせますが、駒台の中立駒は手番側しか打つことはできません。事前に余詰の告知をしていたため、それが却って誤解を誘発したのかもしれません。

【総評】

たくぼんさん

コロナで家にいることが多く、また天敵(■)が少なかったので頑張りました。どこかで誤解している気もしますが満足です。

神在月生さん

WFPは、まったく解けず手も足も出なかったんですが、今回はたまたま2で少し足が出たので、他にも少し手を出した次第です。

☆新型コロナの影響は詰将棋界にも波及し、今年の全国大会は中止になってしまいました。しかし、全国大会に向けて行われた様々な活動は無駄にはなりません。集まる機会がなくなっても、詰将棋を楽しむ機会がなくなることはないのです。例えば、神無太郎氏主催の「伝承」プロジェクトは予定通り進めるそうなので、筆者も自分の担当分の作業を進め、成果を披露できたらと思います。少し話が変わりますが、現在筆者が原稿作成に使用している Office 2010 のサポート期限切れが迫ってきました。最新版への移行を考えていますが、過去に Word や Excel で作成したファイルとの互換性が保たれているかが少し心配です。多分、大丈夫だとは思いますが、「WFP 作品展」「氾濫」「伝承」等の作業に影響がないことを祈ります。

以上

推理将棋第131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131回出題です。はじめての方は どのような将棋だったの？
- 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131回解答」でお願いします。

推理将棋第131回出題 担当 Pontamon

第130回の上級12手は難しかったようで全体の解答者数も減少。今回は10手以下の易問3題としました。担当から8手と10手の2題と、けいたんさんからの9手作品を選びました。

■本出題

131-1 初級 Pontamon 作

98 飛があった 8手

98 飛はどちらが指した手でしょうか？

131-2 中級 けいたん 作

飛成があった 10手

飛成はどちらが指した手でしょうか？

131-3 上級 Pontamon 作

1文字追加された棋譜 10手

1文字追加となると、右、左、寄、上、引、直、成、のどれか。

■締め切り前ヒント (9月3日頃 Pontamon)

131-1 初級 Pontamon 作

98 飛があった 8手

「たった8手で詰まされたよ」

「どんな将棋だった？」

「同種の大駒が同じ筋に居る局面があったし、98飛という手もあったよ」

(条件)

- ・8手で詰み
- ・98飛の着手があった
- ・同じ筋に同種の大駒が居た

131-2 中級 けいたん 作

飛成があった 9手

「9手目の駒打ちで詰みか。これが初王手だったね」

「飛成があったな」

(条件)

- ・9手目の駒打ちの初王手で詰み
- ・飛成があった

131-3 上級 Pontamon 作

1文字追加された棋譜 10手

「10手目の8段目着手で詰めた」

「最終手は、同じ地点への同じ駒で着手した後手の1回目の手の棋譜の最後に1文字追加された手だったね」

(条件)

- ・10手で詰み
- ・最終手は8段目の同じ地点への同じ駒での後手の2回目の着手
- ・10手目の棋譜は、1回目着手の棋譜の最後に1文字追加されていた

推理将棋第129回出題解説

推理将棋第129回解説 担当 Pontamon

第129回は14名の方から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。出題ページに赤ペンが入らなかったのは担当が代わった初回以来の2回目。この調子で今後の出題をしていきたいものです。

129-1 初級 諏訪冬葉 作

王手飛車は珍しい？ 8手

「8手で勝ったんだって？」
 「うん。最終手は△39龍」
 「龍でとどめってかっこいいよね」
 「ちなみに玉は一步も動かなかった」
 「8手ならそういうこともあるよね」
 「さらに珍しいことに王手飛車取りの手がなかった」
 「・・・それって珍しいの？」

(条件)

- ・8手で詰んだ
- ・最終手は△39龍
- ・玉は動かなかった
- ・王手飛車取りの手はなかった

出題のこぼ (担当 Pontamon)

初心者向けの8手の作品。中・上級者はサクッと解きましょう。
 締め切り前ヒント
 推理将棋では王手した駒が相手の飛にも当たっていれば王手飛車。

推理将棋129-1 解答

▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲68飛、△37飛成、▲58金右、△39龍まで8手

(条件)

- ・8手で詰んだ
- ・最終手は△39龍 (8手目△39龍)
- ・玉は動かなかった
- ・王手飛車取りの手はなかった (2手目△32飛と3手目▲33角不成、5手目▲68飛と8手

目△39龍)

詰上り図

後手の持駒：角銀歩

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

持駒 歩

はてるま手筋という言葉も59玉を39龍の龍単騎で詰める一間龍の詰み形も知らない推理将棋の超初心者向けの作品です。

この超有名な手順の解説となると逆に担当泣かせなのですが、本問では最終手が△39龍だと明示されていて、しかも先手玉は動いていないとのことなので59地点のままということになります。そこで、39の龍で59の先手玉を詰ませる形を考えてみたのが参考1図です。

参考1図

後手の持駒：銀

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

持駒 なし

39の龍で詰ますにはまず飛の入手が必要ですので、後手は△34歩、△55角から△28角不成で飛を取るとこの角が39の龍の支えにもなっています。先手には2手余裕があるので1筋の歩を突いていますが、もし玉が48へ上がった

たとしても 39 の龍での詰みになっています。もちろん王手飛車にはなるはずもない手順でしたが、この手順だと 10 手ですし最終手が△39 龍ではないので失敗です。しかしこの詰み形で注目すべきは先手に持ち駒が無いので 39 地点での合い駒ができないことと 48 地点は 39 の龍でカバーできている点です。

参考 1 図：▲58 金右、△34 歩、▲36 歩、△55 角、▲68 金上、△28 角不成、▲16 歩、△37 飛、▲15 歩、△39 飛成 まで 10 手

次に考えたのは、先手の飛を取るのではなく後手の飛が一旦成った後で最終手△39 龍とする手順が参考 2 図です。後手の飛が先手陣へ出られるようにするための 3 手目の協力手の▲33 角不成が推理将棋らしい手です。これを△同角と取ってから△15 角へ移動し、後手飛は一旦 37 地点で成ることによって最終手を龍の手にすることができます。参考 2 図では 48 へ上がった金を 15 の角がピンしているので△39 龍に対して▲49 金の移動合いができませんし、持ち駒の歩は二歩になるので 49 へ打てません。しかし、この手順も 10 手掛かっているので失敗です。

参考 2 図

後手の持駒：角銀歩

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

持駒 歩

参考 2 図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同角、▲68 金、△15 角、▲58 飛、△37 飛成、▲48 金、△39 龍 まで 10 手

参考 2 図の手順を一部変更して、▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同角、▲68 飛、△15 角、▲58 金右、△37 飛成、▲16 歩、△39 龍

とすれば両王手での詰みの手順もありますが、48 の金をピンする形や両王手の形を考えるとできる棋力があれば、龍単騎の手もあることに気付くことでしょう。つまり、後手の角は 39 の龍を支える必要もないし、48 地点の駒をピンしなくても、39 の龍 1 枚で 48 地点をカバーできるのです。

参考 2 図の手順のように、後手の飛を先手陣へ出撃させるための協力手▲33 角不成を後手の角ではなく飛でとれば、次の 6 手目で△37 飛成とすることができ、最終手の 8 手目に△39 龍の単騎詰めにできそうです。初手から、▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛。

先手は玉の逃げ場を塞ぐために自ら 58 地点と 68 地点を埋めることになります。最終手の△39 龍が玉と飛に同時に当たらないようにする必要がありますので▲68 飛の後で▲58 金右にします。5 手目から▲68 飛、△37 飛成、▲58 金右、△39 龍 で詰みとなります。

なお、単騎詰めとは、その駒以外の攻め方の駒を全て取り去っても詰みになっている形です。この龍単騎が最短の 8 手、駒別の最短手数単騎詰めで一番長いのは角単騎と香単騎の 11 手です。その他、馬、飛、桂での単騎詰めが存在します。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

諏訪冬葉さん(作者)「慣れた人には瞬殺対象ですが、初心者にはちょっと難しいかと思い玉の条件を付けました。」

NAOさん「龍単騎では 68 飛が 68 を埋める基本 3 型の一つ。3 手目は不成、先月のようにうっかりしないこと。」

■担当はうっかりして、「3 手目が非限定」などと寝ぼけた指摘をしてしまいました。

はなさかしろうさん「8 手で 39 龍までということは……「はてるま手筋」で検索すると DD++さんの推理将棋解説が出てきて、まさに黎明期の名作ですね……本作は「王手飛車

取りなし」が一石二鳥のユニークな限定。玉不動条件はなくても成立しそうですが、サービスヒントですね。」

■投稿時に作者に確認しました。その後、第126回の締め切り後に届いた全解答者の解答に投稿予定として記載されていたのが作者コメントでした。

渡辺さん「条件が付くと珍しいものとそうでないものが逆転する!!」

■最終手39龍なら「不成なし」にしてしまいそうですが、成・生の限定も一石二鳥にする条件でした。

ほっとさん「3手目33角成や5手目68金(銀)とした場合の8手目39龍は王手飛車取りと呼べるのだろうか。」

■指し将棋の場合の王手飛車は飛を取れるのが保証されますね。

RINTAROさん「王手飛車条件が斬新かつ絶妙。2度の非限定を消している。玉が動くときどんな余詰があるのかと考えたが分からなかった。」

■「はてるま手筋」という言葉を知らない初心者向けの親切設計でした。

リーグ戦ファンさん「超有名な8手、全20通りの非限定をユーモラスな1条件で消したのはお見事。ところで玉が動くとき余詰があるんですか？」

■要らないはずの条件があると自分の推理が間違っているのか心配になります。

飯山修さん「4-1はあまりにも有名。王手飛車はけっこうかけているんですね。面白い条件付けに座布団1枚。尚問題のタイトルは会話からすれば『王手飛車なしは珍しい?』が正解では」

■「王手飛車は珍しい」と思っている人が「王手飛車はなかった」と聞かされたので、持論が正しいかどうか自信がなくなって「?」が付いたとも解釈できそうです。

山下誠さん「飛角の成生限定のための条件表現がユーモアたっぷりです。」

■将棋の対局で王手飛車の頻度は少ないと思っている人多いと思っている人の会話の掛け合い。

原岡望さん「王手飛車の条件巧妙」

■68地点への飛の着手によって先手の手順前後が無くなり、且つ3手目の成・生の限定にもなりました。

べべ&ぺぺさん「王手飛車を二つ回避するのが、面白い。」

■王手飛車回避条件ひとつで手順が限定されている仕掛けです。

神在月生さん「飛車の早逃げ、八手(詰)の損。王手飛車なしの条件により3手目生も限定。」

■68地点を埋める手段は3つ。▲68飛は▲58金右よりも前である必要があるので手順の限定が効果的。

変寝夢さん「3手目成ると王手飛車ですね。68飛とした瞬間69金が飛と玉両方に利きがあるのはどうなのでしょう?(もちろん冗談ですよ)。真面目な話としては76歩、42飛、33角の局面は王手飛車なのかという疑問が生まれました。」

■玉と飛に当たっていてもその駒が取られる状態であれば指し将棋では王手飛車とは言わないので、ヒントで出した文を出題時に注釈として出しておいた方が適切でした。8手で詰む対局をした将棋の初心者にとっては王手飛車は掛けられなかった気分だったのでしょう。

正解：14名

ミニベロさん NAOさん はなさかしろうさん 渡辺さん ほっとさん RINTAROさん リーグ戦ファンさん 飯山修さん 山下誠さん 原岡望さん べべ&ぺぺさん 諏訪冬葉さん 神在月生さん 変寝夢さん

129-2 中級 NAO 作

隅と端の攻防 10手

「さっきの将棋、10手目の初王手で詰んだって？」

「19地点の手より後に、1筋の手を指したよ」

「なるほど。隅と端の攻防で勝負が決した訳か」

(条件)

- ・8手で詰んだ10手目の初王手で詰んだ
- ・19地点への着手より後に1筋に着手した

出題のことば (担当 Pontamon)

19地点の着手は先手か後手か？その駒は何かを推理しましょう。

締め切り前ヒント

後手が銀を19へ打ちます。他条件から、それは何手目なのかは判明します。

推理将棋 129-2 解答 担当 Pontamon

▲48玉、△34歩、▲38玉、△66角、▲56歩、△39角不成、▲18香、△19銀、▲16歩、△28銀成 まで10手

(条件)

- ・10手目の初王手で詰んだ (10手目△28銀成)
- ・19地点への着手より後に1筋に着手した (8手目△19銀、9手目▲16歩)

詰上り図

後手の持駒：飛

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

持駒 なし

19に限らず隅の着手がある時に最初に考えるのは角で香を取って使う手順でしょう。参考1図は、後手が19角成で香を取って、△47香までの10手詰手順になります。

参考1図

後手の持駒：桂

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

持駒 なし

参考1図手順：▲58飛、△34歩、▲48玉、△55角、▲36歩、△19角成、▲59金左、△29馬、▲46歩、△47香 まで10手

ところがこの手順では19地点の着手の後に1筋着手がありません。

▲76歩、△34歩、▲55角、△同角、▲18香、△19角 だと6手目に19地点の着手が出来、先手は△58飛、△68玉等を指す間に後手は1筋着手が可能で、最後は▲37桂、△同角上成 で仕留めることができますがこの筋だと14手掛かってしまいます。

角が19へ行く途中にある飛を取って、先手の▲18香の協力によって△19飛と打ってからの一間龍の手筋はどうでしょう。参考2図では、△19飛の後に▲16歩の手も入って良さそうなのですが68の退路が空いていて失敗です。

参考2図の手順：▲58金右、△34歩、▲36歩、△55角、▲18香、△28角不成、▲37桂、△19飛、▲16歩、△39飛成 まで10手

参考2図

後手の持駒：銀

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

持駒なし

先手は19地点を空けて、後手が角で取った駒を19へ打つ手筋だと駒取りは6手目で19への駒打ちが8手目なので、残っている後手着手は1手しかありません。となると、駒を取った角と19へ打った駒の連携で何か1手で詰む形にする必要があります。

39の銀を角で取って、△19銀と打つと28地点が角と銀が利いているので△28銀成か△28角成であれば相互が支えになっているので形としては良さそうです。この時、成駒は28地点に居るので玉は38あたりのはずです。

初手から、▲48玉、△34歩、▲38玉、△66角、▲56歩とすると次に△39角不成で銀を取れます。6手目から△39角不成、▲18香、△19銀、▲16歩、△28銀成までの10手で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO (作者)「投稿時には気づかなかった「受方に遊び手があるのに9手では詰まない10手詰」作品。投稿したのが去年だったので手順を忘れていました。攻方5手+受方5手に受方の遊び手が入ることだけは覚えていたため9手詰+1手の筋を追って思わぬ苦戦を強いられました。9手では詰まない筋に気づき納得した次第。」

■推理将棋再開の際にお願いして投稿いただいた作品でしたが、掲載が延び延びになってました。

ミニベロさん「詰みに関する事や、細かい条件ほとんどなしで綺麗に限定されている。待ち手も手順の重要な一部として溶け込んでいて、好作だと思う。」

■条件文に「着手より後に」の表記があると、別の作者を思い浮かべるのは私だけではないはず。

はなさかしろうさん「シンプルな難問でしびれました。初王手条件で56歩が5手目に限定できるんですね。詰め上りは簡潔なのに推理将棋では見たことがなかったもので、素晴らしいです。」

■作品投稿時のコメントでも、この形は見たことがないはずという自信作。担当なら日常のことですが、手順を忘れてしまったそうです。

渡辺さん「この筋後手で出来るんですね。自分が先手で何度か作ろうとして出来なかったことを実現した作。作者が自分でないのが悔しい!!」

■確かに、9手では91銀ができないし11手だと後手が2手余るのでまとめるのが難しそう。

ほっとさん「8手目19飛だと、「19地点への着手より後に1筋に着手」の条件が満たせない。」

■解説の参考2図の手順で、▲16歩の代わりに▲68銀等で68地点を埋める手順ですね。

RINTAROさん「全くこの手順は浮かびませんでした。作者に脱帽です。」

■ヒントの出し過ぎでしたでしょうか。

リーグ戦ファンさん「19の手」条件は私が「複数の純粹無駄手を1つの条件で表現」する際の芋筋候補として昔考えてた筋。今回は残念ながらちゃんと意味がある手でした(^_^) こういう筋があるなら19って無駄手には使いに

くいんですね残念。」

■詰まされる側の「自陣の隅への着手」だと純粹無駄手の可能性はあるのかなあ？飛車側の隅なら最低でも3手が必要だけど、先後の必要手の差が3手ある手順を探すのが大変そう。

飯山修さん「19銀の後の1筋着手が先手でもいと気付くのに時間がかかった」

■△19銀は最短で8手目なので、その後の1筋着手が後手なら最終手しかないの、詰み形が見えてこなかったことでしょう。

山下誠さん「ヒントを見るまで1九銀打は全く浮かびませんでした。初王手もうまい条件。」

■初王手条件によって▲56歩の手順前後が解消されています。「初手は玉」や「初手は小駒ではない」よりもずっと洗練されている条件付けですね。

原岡望さん「美しい詰上がり」

■詰ます駒とそれを支える駒の2枚だけのシンプルさ。

諏訪冬葉さん「まさか1筋の手が無駄手とは」

■△19銀があるのでこれしか指せないという先手の無駄手！

神在月生さん「全体手順・限定・条件とからめて、遊び手をどう設定するかが作者の個性・創意。」

■何かの回数条件に紛れ込ませたり、手のタイミングを計るために一手控えた地点へ指させる無駄手や棋譜指定での直球条件等々。

正解：12名

ミニベロさん NAOさん はなさかしろうさん
渡辺さん ほっとさん RINTAROさん
リーグ戦ファンさん 飯山修さん 山下誠さん
原岡望さん 諏訪冬葉さん 神在月生さん

129-3 上級 ミニベロ 作

誤解？

11手

「誤解したんだって？」
「そう、全部で5回ずつ、端の手と不成りがあったの」

「11手目の開き王手で詰んだやっだろ」

「そう、難しかったね」

「大丈夫。不正解でもおもちゃ箱の推理将棋は景品当るから」

「何か誤解しているみたい」

「ええっ、不正解だとももらえないの」

「それも誤解だよ。そもそも僕は正解してるし」

(条件)

- ・11手目の開き王手で詰んだ
- ・端の手と不成りが5回ずつあった※

※端の手と不成りは、一つの手で重複している場合があります

出題のことば (担当 Pontamon)

今月は空き王手。両王手は空き王手の一種なので似ている手筋があるかも。

締め切り前ヒント

端の手5回に1筋は無く全て9筋。そのうちの4回は不成の手でもあります。

推理将棋 129-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△62玉、▲66角、△72玉、▲93角不成、△62銀、▲82角不成、△97香不成、▲92飛、△98香不成、▲93角不成 まで11手

(条件)

- ・11手目の開き王手で詰んだ(9手目▲92飛、11手目▲93角不成)

- ・端の手と不成りがそれぞれ5回ずつあった(5手目▲93角不成、7手目▲82角不成、8手目△97香不成、9手目▲92飛、10手目△98香不成、11手目▲93角不成)

詰上り図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

端の手が5回と不成が5回となると、先後ともに端から角が出ていけば4回の端の手を確保できます。その角を相手陣で不成した後に戻ってくれば、端と不成が重複した手になり、端5回はクリアできます。この方針で11手で詰めてみたのが参考1図です。

参考1図：▲96歩、△52玉、▲97角、△14歩、▲53角不成、△13角、▲31角不成、△57角不成、▲42角不成、△13角不成、▲53銀まで11手

参考1図

後手の持駒：歩

	皇	科	駒	香		香		科	皇	一
	飛			王	角					二
歩	歩	歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	皇	三
									歩	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 歩

後手の協力手があれば7手で詰む基本形ですが、空き王手で詰ますのを忘れていました。

かと言って9手目以降を▲53角不成、△51歩、▲58飛、△13角不成、▲55飛、△62飛、▲31

角不成にして空き王手で詰ますと15手掛かってしまいます。

空き王手の最短手順と言え、9手の両王手の手順で、92飛と端に打つ手もあり、11手だと余った2手で端の手を指すことができますが、後手は詰み形のために4手必要なため端の手を指せても1手だけですし、不成も82角不成と64角不成の2回しかできそうにありません。かと言って、▲15角や▲95角から▲53飛不成の両王手の筋も中の筋の着手が多くて無理そうです。9手の両王手の筋で最終手を▲91角不成とか▲93角不成とする空き王手で詰ませれば、不成回数や端の手を稼げそうです。この方針で指してみたのが参考2図です。最終手▲93角不成だと73地点が空いたままなので玉に脱出されますし△82銀の合いが利くので、最終手▲91角不成で合いが利かなてように△62銀としてもらい空いた71地点を△99角不成で取った香で埋めてもらいます。着眼は良かったのですが、指してみると13手ですし、不成も端の手も4回ずつで失敗でした。

参考2図：▲76歩、△62玉、▲55角、△72玉、▲73角不成、△34歩、▲82角不成、△99角不成、▲92飛、△62銀、▲16歩、△71香、▲91角不成まで13手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 香歩

空き王手の時に△82銀の合いをされては困るので△62銀は譲れそうにありません。最終手▲93角不成だと空いた71地点を角が睨んでいるので△71香で埋める手は不要になりますが、73への玉の脱出や王手している92の飛車を△92

香で取られてしまって詰みません。

- ・73の退路を作らずに82の飛を取る
- ・91の香が居座っては困る
- ・不成と端の手を増やす

という課題を一気に解決するのが▲93角不成です。82の飛を取るために△74歩とか▲73角不成で73地点を空けてしまわずに、▲66角から▲93角不成としてから▲82角不成で飛を取ります。93の歩が無くなるので後手は91の香を移動して、△92香をできなくします。初手から、▲76歩、△62玉、▲66角、△72玉、▲93角不成、△62銀、▲82角不成で飛を取ります。先手の次の手は▲92飛と打つので、後手の香移動は今しかありません。8手目から△9x香、▲92飛で最終手は▲93角不成ですので、端の手の回数と不成回数を数えてみると、端の手があと1手、不成が2回足りていません。ということで8手目の香の手は△97香不成として不成を稼ぎます。残る10手目は、端の手且つ不成の手が必要なので△98香不成で一件落着となります。

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)「他愛ない順だが、△9八香不成がちょっと気に入っている。香を取ってしまえば合駒ができてしまうから、と言いたい所だが、それは強制成りの手なので、だれも間違わない、というおそまつ。」

NAOさん「先手の93角不成2回と後手の香不成2回の4手が端の手と不成の手を2回ずつ稼ぐ重複手。端単独が1手と不成単独が1手で、結局、端または不成の手は6手だけ。これに気がつかないと回数不足になる。端角(97)の筋を追うと全然足りません。」

■先後とも端角を使うと端条件と不成回数はクリアできますが空き王手になりませんね。

はなさかしろうさん「こちらも悩みました。空き王手条件がなくても、例えば▲9六歩△1四歩▲9七角△1三角▲5三角不成△5七角不成▲3一角不成△5二玉▲4二角不成△1三角不成▲5三銀までと、端5回生5回はぎりぎりなのに、序の4手は悠然。本譜の端はすべて9筋ですが、条件が端なのでなかなか絞れませんが

した。92飛形の場合、91角生と香を取りつつ空き王手をかけたくなりますが、97香生—98香生が盲点で、ぴったりでした。」

■解説の参考1図になる別手順。来月からは担当解説を短くしてもいいのかも。(笑)

渡辺さん「端で生を稼ぐとなると、こういう筋しかないですね。条件は美しいが、手がかりがなく思いつかないと解けない。自分は大量の過去問データを眺めるといって反則技が使えますが、、、。」

■端だけの条件なら1筋と9筋の活用ができますが、生の手を稼ぐには後半勝負。

ほっとさん「8手目以降で怒涛の条件消化。」

■端条件をクリアするために、96歩、97角で開始したいところが罫。

RINTAROさん「2のせいで3を考える時間がありませんでした(笑)。ヒント有でもかなり考えました。」

■ヒント後だと、96歩、97角ではないのが明白(端の手4手が不成と重複)ですが、のんびりした76歩、66角はすぐには見えなかったかも。

リーグ戦ファンさん「ひさびさにヒントに頼りました。解いてみたらなんと!過去に考えたことのある空き王手筋でした。香の行き先と無駄手をまとめた「不成5回」、なるほどです。」

■香が居るままだと92香で飛を取られる。74歩を突いて82角不成で飛を取ってから最終手91角不成だと71地点を抑えることができない。あちらを立てればこちらが立たず。作図は難しいものですね。

飯山修さん「不成の回数稼ぎに香が活躍」

■先手陣へ直射しているとできる協力手。角の不成は考えても香は考慮対象から外してしまいます。

山下誠さん「9筋に飛車を打っての開き王手を想定すれば、意外と容易に解けました。」

■▲93 角不成の発見がカギになります。

原岡望さん「端玉にするには手が足りないと気付き、なんとなく盤に並べて解決。「不成り」はまずい気がします。「ならず」なので、「り」は余計です。」

■棋譜の「不成」の読みとしては「ならず」ですが、会話では「ふなり」と言う人も居ると思います。(実は担当もそうなので違和感がありませんでした。第 102-1 参照)

開き王手も空き王手も「あきおうて」と読むそうですが、「ひらきおうて」と解説したプロもいるので、会話では言いたいことが伝わればよしということで御勘弁を(笑)。

諏訪冬葉さん「最終手は香車を取る▲91 角不成だと思っていたので 71 を埋める方法を考えていました。」

■解説の参考 2 図の筋だったでしょうか。

神在月生さん「空き王手の原資である飛を得るのは、55 経由か 66 経由か。66 経由の方に、73 を空けない・93 歩消去という大きな利点があった。」

■後手の飛を取る王道は 55 経由だと思うので、手数のかかる 66 経由は見逃しがちです。

正解：1 2 名

ミニベロさん NAOさん はなさかしろうさん 渡辺さん ほっとさん RINTARO さん リーグ戦ファンさん 飯山修さん 山下誠さん 原岡望さん 諏訪冬葉さん 神在月生さん

総評

NAOさん「意外に解答の出足が遅いようですね。中級と上級の 2 題が結構骨のある問題かもしれません。自作含め 3 題分を楽しめました。」

■出題が難しかったようで解答者数も減ってしまいました。出題中の第 130 回も同様になってしまうか？

はなさかしろうさん「今回はいつにも増して凄

い問題揃いで楽しかったです。特に中級上級は苦手な待ち手条件でしたが、最短手数探索の地平を離れてプルーフゲームの世界に踏み込んだ感があり、衝撃的でした。」

■先手、後手の手数がピッタリな図がなくなりつつあるのですかね？9 手でも発掘されていない図があればいいのですが....。

渡辺さん「久しぶりに解きましたが難しいですね。」

■今年の話パラも毎月難問出題が続いているようですね。

ほっとさん「3 作とも完全なようで、内容も良く、楽しめました。」

■出題ページに赤ペンが入らなくて良かったです。

RINTARO さん「2 にはまってしまい、ヒント待ちになってしまった。今月は三者三様で高品質の問題ばかりでした。条件優秀、手順優秀、直前ヒント優秀ということで解後感抜群でした。」

■上級のヒントは明かし過ぎないようにしたつもりでしたが、適度な甘さでしたでしょうか。

リーグ戦ファンさん「今回は「成・不成限定」「受側の無駄手」が各 2 問。無駄手が条件になるのが嫌いな方もおいでのようですが、私は大好きです。」

■凝った形にしようとする、どちらかに無駄手が発生してしまいがちです。

飯山修さん「直前ヒントに詰み位置が明示されると思考範囲が相当絞られるので筋 or 段だけとか中段玉とかを使っては。あと『桂を使う』より『角はダメ』くらいが妥当かと(上級問題だけ)」

■上級のヒントは甘くなり過ぎないようにしたのが災いだったのか解答数が減りました。

原岡望さん「今月はやや早めに解けて一安心。2 3 はまたまたヒントのお世話になりました

た。」

■セーフでした。寝てる間に届いていたメールは前日扱い！？大いにヒントを活用してください。と言いつつ辛目のヒントだともっと解答数が減るのかを確認すべきかどうか迷い始めました。

諏訪冬葉さん「3問で角不成が5回も出るとは」

■気付いていませんでしたが、そういう観点で選題するのも手ですね。

変寝夢さん「2番3番は問題文を読んだ瞬間投了でした。」

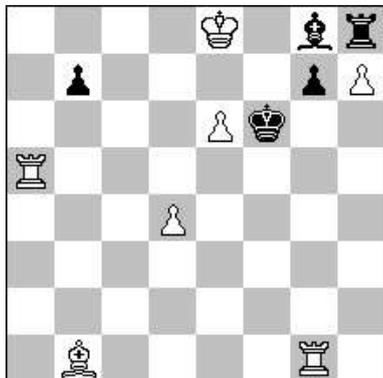
■それでも解答をいただけて感謝です。

推理将棋第129回出題全解答者： 14名

ミニベロさん NAOさん はなさかしろうさん
渡辺さん ほっとさん RINTAROさん
リーグ戦ファンさん 飯山修さん 山下誠さん
原岡望さん ベベ&ペペさん 諏訪冬葉さん
神在月生さん 変寝夢さん

(25) Josef Haas

(Die Schwalbe 143 10/1993)



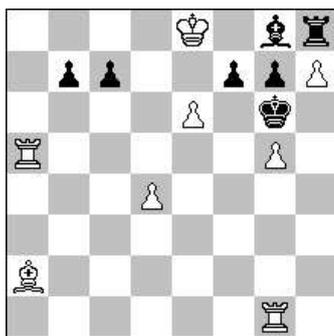
#1(7+5)

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？

a)が 1.Rg6#なのは言う迄もありません。問題は b)なのですが、まずは a)において現在白番であることを確認しておきましょう。現在白番ということは、直前の着手は黒だった筈。しかし、動いた可能性のある駒は黒 K しかありません。一見、どこに戻しても不可能両王手がかかるように見えますが…。

もうお分かりですね。そう、en passant です！つまり、1.Kg6xPf6 Pg5xf6 e.p.+ 2.Pf7-f5 Ba2-b1+...と戻すことが可能なので、現在白番であることが確認できます。では、これを否定する為には、どこに黒 P を追加したらよいのでしょうか？

その答えは c7 です！黒 P を c7 に追加して上と同じ逆算をしてみると、以下のような局面になりますね。

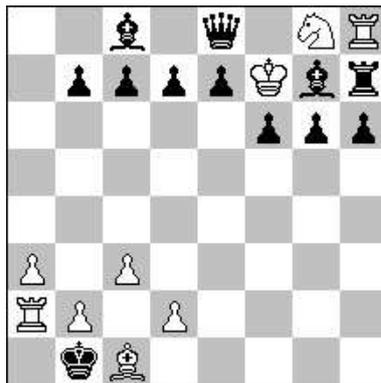


しかし、この局面は illegal です。何故な

ら、これら 4 枚の黒 P が不動なら、白 K が敵陣に潜り込むことは不可能ではありませんか！よって現在白番ではないので黒番となり、b)1.Bxe6#が正当化されます。

個々の仕掛けは目新しくないものの、組み合わせるとまた違った印象を与えますね。本作などは、レトロにおける手筋もの(?)なのかもしれません。

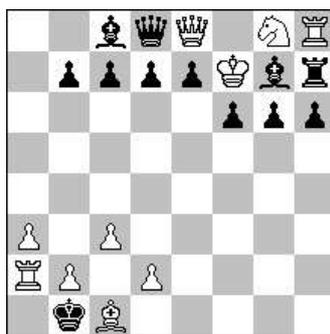
(26)Luigi Ceriani(Vittorio de Barbieri Memorial Tourney 1943, 1st Prize)



黒 Q の初手は？(9+12)

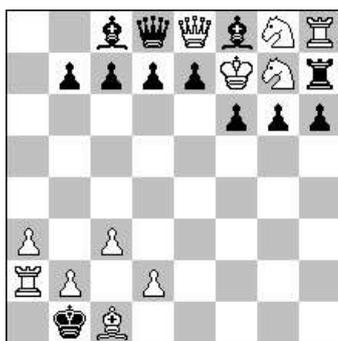
まずは取られた駒の確認から。白は QBSPPPP の 7 枚、黒は SSRP の 4 枚です。黒の最終手は明らかに Qd8-e8+ですね。これが駒取りでなかったとすると白が retro-stalemate になってしまうので、ここでは黒 Q が白 Q を取ったとして話を進めましょう。

(図 1)



次の目標は白 K を脱出させることです。それには黒に Bf8-g7, Pg7-g6 と戻してもらわないといけません、このとき黒 B が白駒を取っていることは明らかで、それが S であることもすぐに分かります。

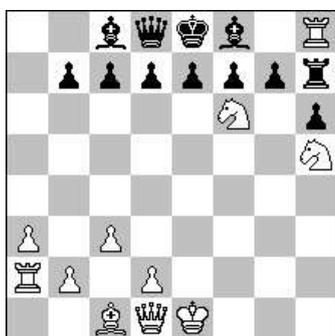
(図 2)



この状態から $Sh5-g7$ $Pg7-g6+$ と戻すことで、白 K の解放にも成功しました。次に着目すべきなのは、白 $Rh8$ です。これが成駒なのはすぐに分かりますね。黒 $Rh7$ の方は逆に成駒ではあり得ないので、これと干渉しない為には g 筋の白 P が 2 度駒取りをして $g8$ で成る必要があります。

そうすると、 P が $g8$ で成って $h8$ に移動してから白 S が $g8$ に入ったことになりませんが、勿論その直前にいる場所は $f6$ しかありません。すると、以下のような局面になってしまいます。

(図 3)



このままだと黒は白 $Sf6$ を取らざるを得ません。これを避けるための手段は一つしかありませんが、お分かりですか？

つまり、白が $Sf6$ とした時点で既に黒 Q は存在しなかったのです！即ち、黒 Q は原型位置で取られていたことが示されました。従って、出題図でチェックをかけている黒 Q は成駒です。

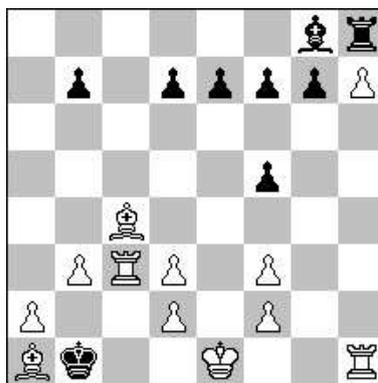
では、この成 Q はどこで発生したのでしょうか？先程の局面を見ればお分かりのように、白の $e-h$ 筋の P のうち $g8$ で成ったもの以外は、もう成ることはできませんから、 a 筋の黒 P に取られる可能性もありま

せん。よって、黒 P に取られたのは B と R です。ということは、黒 P が成るためにはまず b 筋で R を取った後、 $a2$ で B を取るしかありませんね。そして白 R に移動してもらい、 $a1$ で Q に成ったのです。

という訳で、「黒 Q の初手は？」という問いに対する最終的な解答は $Qa1-a2$ ということになります。お分かり頂けたでしょうか？

よく整理された配置に潜む、奥深い論理。レトロの巨人 Ceriani の名作でした。

(27)Michel Caillaud
(feenschach 1980)



#2 (12+9)

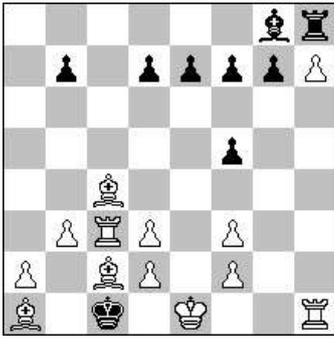
作意は $1.Ke2+ Kxa2$ $2.b4\#$ という至って平凡なもの。しかし、何故 $1.0-0??$ ではダメなのでしょうか？実はここに、作者 Caillaud の真の狙いが隠されています。では、局面を分析していきましょう。

なくなった駒は白が $QSSP$ の 4 枚で、黒は $QRBSSPP$ の 7 枚。白は $c8, d3, f3, f8$ の 4ヶ所で駒取りをしており、一方黒は $Pf5$ が 2 枚駒取りをしています。黒 $Bg8$ が成駒なのも明らかで、ここでも 1 枚駒取りがありますね。

#2 という条件より現在白番ですが、では直前の黒の着手は何だったのでしょうか？少し考えてみれば、 $-1.Kc1xBb1 Bc2-b1+$ と戻すほかないことがすぐに分かります。これで黒側の駒取りは全て判明しました。

白 B のうち 1 枚は明らかに成駒であり、これが生じたのは白 $h8$ である $g8$ なので、白 P は $g-h$ 筋で 2 枚駒取りをしています。また、白 $Pd3, f3$ がそれぞれ c, e 筋の P だったことも分かりました。

(1.0 手戻した図？)



しかし、よく考えてみると、この図では更に $-2.Kb1-c1 Bd1-c2+...$ と戻すことになり、これを繰り返すだけでは埒があきません。白の駒取りはまだ1枚の猶予があるので、白 B で取りを戻す必要があります。

例えば右のような図なら、 $-2.Sa3-b1 Ph6-h7...$ と局面をほぐすことができますね。(尚、黒駒の戻し方は一意ではありません。例えば d1 で黒 S を取る逆算も可能です)



さて、ここからが本番です。現在 g8 にいる成 B が生じたのは b1 ですが、この黒 B を b1 まで運ぶことは可能でしょうか？ g8 と b1 を結ぶルートは1本しかありませんが、その途中には白 B が挟まっています。

分岐のない一本道なので、この白 B と黒 B がすれ違うことは非常に困難です。途中で白柵にある P を戻せばよいのですが、いずれも illegal となります。(例えば、 $Pg6xf5$ と戻すと、白の方の成 B を戻せなくなってしまいます) 黒 B より先に白 B の成を戻したらそれでも良いのですが、やはり同じ理由でこれもまた難しいのです。では、これらの成を戻すにはどうすればよいのでしょうか？

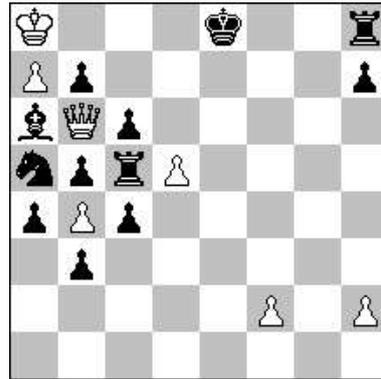
この解決法は一つだけしかありません。即ち、 $Rh1$ が動いて h1 を空けることで、

一時的な避難場所を作ることです！よって、白の castling は不可能であることが示されました。

あの世界の Hashimoto も絶賛している、Caillaud の代表作の一つ。白 R が不動ではあり得ないことを2枚の B の相互干渉を利用して示すという、独創的な構成が美しいですね。

(28) Lothar Finzer

(Die Schwalbe 29 10/1974)



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

Selfmate では白から指し始めることとなりますが、では直前の黒の着手は何だったのでしょ？もし castling が可能だとすれば、直前の黒の手は $Pc7-c6$ 又は $Pd7xc6$ しかありません。しかし、前者だと白 K が黒陣に潜り込むルートがありません。では、後者ならどうでしょうか。実はこちらも不可能局面なのですが、その証明には少々込み入ったレトロ解析が必要となります。

まず、黒の駒取りを確認しておきましょう。黒は b,c 筋の4枚の P で8枚の白駒を取っていることとなります。また、黒 Ba6 が成駒であることも明らかですね。この黒 B は、g 筋の黒 P が f1 か h1 で成ったものです。この際にも1枚駒取りがありますから、黒の駒取りはこれで尽きています。すると、黒 Pa4 は駒取りをしていませんから、白 P により a,b 筋で2枚の駒取りがあったことが分かります。更に白は黒 Bc8 も取っていますから、全部で3枚の駒取りが判明しました。

さて、ここで g 筋の白 P に着目しましょう。この P もまた黒 P に取られている筈です。すると g 筋の黒 P とすれ違う為に1枚駒取りをしなければならないので、白側の

駒取りもこれで尽きています。するとこの白 P は f8 で成ったことになりませんが、黒 K にチェックをかけずに成ることは不可能です。これより、黒の castling が可能だとすると、直前の黒の着手が存在しないことが示されました。従って、黒の castling は illegal です。これより、a)の作意は 1.Qc7 Kf8 2.Qf7+ Kxf7# (1...0-0+? but illegal!) となります。

では、b)ではどうでしょうか。Help-mate は黒から指し始めますから、直前の着手は白ということになります。よって、白が Pd4-d5 と指してこの局面に至ったと解釈すれば、黒の 0-0 は合法ということになりますね。従って、b)の作意は 1.0-0+ Qd8 2.Kh8 Qxf8# となります。

「ルールが違うと手番も違う」という、言われてみれば当然の事実を castling の可否に巧く結び付けた作者のアイデアが素晴らしいですね。

では、今月の出題です。

(29)Michel Caillaud (Thema Danicum 91 07/1998, New Years TT)

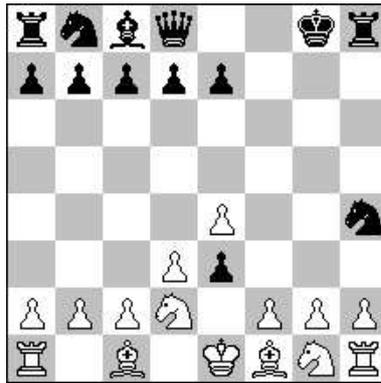


この局面に至る最短手順を求めよ(14+15)

- a)現在黒番の場合
- b)現在白番の場合

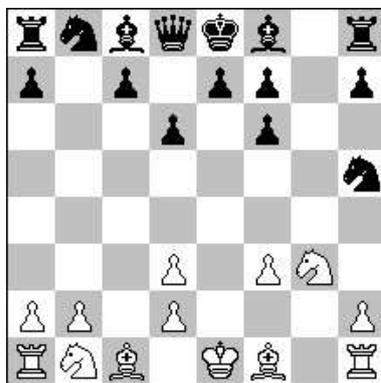


(30) Michel Caillaud
(The Problemist 2001-2002)



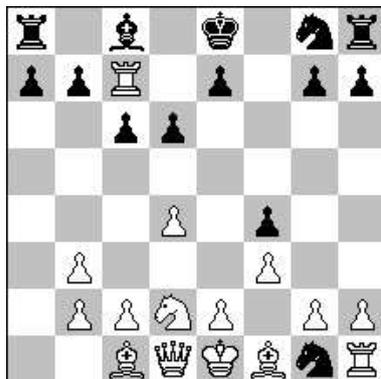
Proof Game in 7.75 moves (15+13)
2sols.

(31) 橋本 哲
(Problemlad 2007)



Proof Game in 13.0 moves (13+15)

(32) Michel Caillaud
(Orbit 15, 2002)



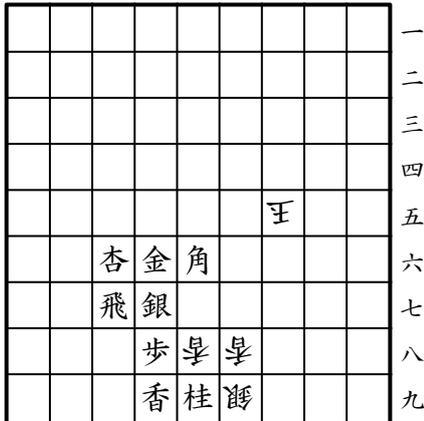
Proof Game in 14.0 moves (15+14)

※参考までに関連作を2つ掲げておきます。

【r2-3-k1】

Isardam協力詰5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀

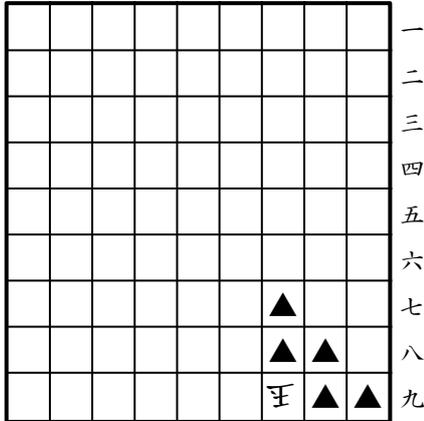
36銀 46玉 47銀 57玉 78銀 まで5手

※詰上りに係わる駒種類を増やしてみたもの。

【r2-3-k2】

Isardam協力詰1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

18▲(29) まで1手

※▲に攻方の駒を当てはめて1手詰にせよという作図的な問題。すべての▲が確定するわけではありませんが、手順は唯一なので完全作であると強弁するつもりです。

※下記4パターンで1手詰になります。

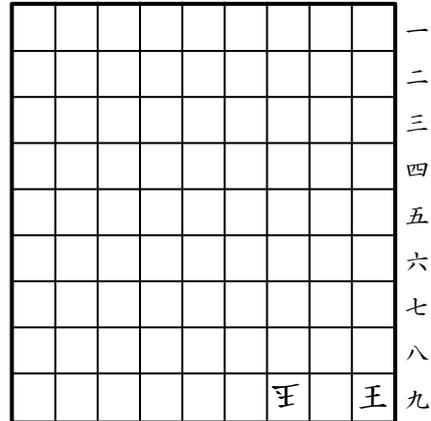
- ① 19飛 28金 29角 37龍 38銀
- ② 19飛 28金 29銀 37龍 38角
- ③ 19龍 28金 29角 37龍 38銀

④ 19龍 28金 29銀 37龍 38角

【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



持駒 角 桂

93角 38玉 39角成 27玉 17馬 同玉 29桂 25桂 まで8手

占魚亭

初手が決まれば後はスラスラ。

※Isardam密度が低すぎ。

<余談>

余白があるので、全国大会で配布予定だった「幻想詰将棋型録(新装版)」の表紙を紹介しておきましょう。暫定版で、こんな感じでした。



来月はいよいよ詰将棋全国大会。開催に合わせて、フェアリー詰将棋の資産を次の世代に引き継ぐ「伝承」サイトを一般公開します。また、会場では「伝承」の目玉コンテンツのひとつである泰永三二郎さんの『幻想詰将棋型録（新装版）』のプリントアウトを配布します・・・、というつもりだったのですが・・・

とりあえず「伝承」サイトは予定通り公開します。来年、会場でお会いしましょう。

<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】

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

【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。

【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。

【中立駒】(n 駒)

どちらの手番でも動かせる駒。「WFP 作品展登壇ルールのまとめ」(↓) も参照してください。
<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule119.pdf>

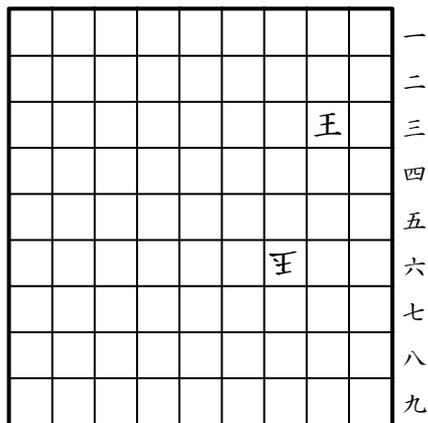
※【7-3】の後手持駒はすべて中立駒です。ただし、歩の中立駒はありません。

<問題>

【7-1】

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

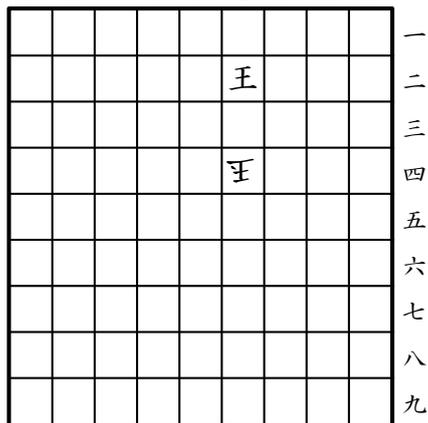


持駒 銀

【7-2】

点鏡協力自玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

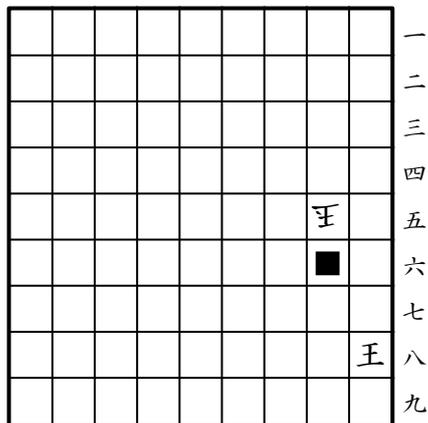


持駒 桂

【7-3】

協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n桂

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9月10日(木)

推理将棋第 1 3 1 回出題

推理将棋 3 題

2020年9月15日(火)

第 123 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

2020年10月15日(木)

第 124 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

作品募集一覧

Fairy of the Forest #64

課題：協力詰（自由課題）

投稿締切：2020年9月15日（火）

投稿先：

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)
(詳細は WFP145 号 P20 をご覧ください)

第 5 3 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)

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

WFP150 号記念復活

第 12 回アンチキルケばか詰作品展

開催号：WFP150 号（2020年12月号）

作品要件：アンチキルケばか詰（通常駒数を基本としますが、後手持駒制限は可とします。他のルールとの組み合わせは不可。手数は無制限）
お一人何作でも可。たくさんのお題で作品展を盛り上げて欲しいと思います。

投稿先

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

投稿締切：

2020年12月15日（火）

【(参考) アンチキルケ関連の HP】

Onsite Faily Mate アンチキルケ入門者のためのアンチキルケ作例集

<http://k7ro.sakura.ne.jp/book/AntiCirceStudies/index.htm>

Takubon のページ アンチキルケ入門

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirce.html>

Takubon のページ アンチキルケばか詰 図式集

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCircezusiki.html>

【あとがき】

暦の上では秋でも、全国で40℃を越える地点も出るなど残暑厳しいですね。熱中症には気をつけましょう！こまめな水分補給が大切です。

たくぼん

2020年 第146号

Web Fairy Paradise

非売品

令和二年八月号

令和二年八月廿日発行

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