



第148号

Web Fairy Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第125回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第126回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第133回出題
- ・ 第8回神無太郎の氾濫 問題編

結果発表

- ・ 第124回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第131回解答
- ・ Fairy of the Forest #64

読み物

- ・ レトロプロブレム入門(10) by 高坂研

(改訂:2020/11/17)



2020/10

はじめに



ティモンディ

9月某日に、愛媛スポーツフェスティバル・バドミントンの部（シニアの混合団体戦）に参加してきました。愛媛県では本来、9月に日本スポーツマスターズという大きな大会を開催する予定でしたが、コロナウイルスの関係でその大会が中止となり、その代替大会として愛媛県内の参加者に絞り開催されたものです。バドミントンの部が開催された会場で、オープニングセレモニーが開催された関係で、愛媛県済美高校の野球部出身で現在テレビのお笑いで活躍されているティモンディと会う事が出来ました。高岸さん（写真右）は、愛媛県ということで全身みかん色（オレンジ）、前田さん（同左）は愛媛の青い海と空をイメージした青のウェアで、高岸さんはこの格好で東京から飛行機で来られたとの事。

高岸さんの「やれば、出来る！」を参加者が大きな声で叫んだり中村県知事（大学のバドミントン部出身で、現在愛媛県バドミントン協会の会長さんです）とのエキシビジョンマッチなどもあり楽しい時間を過ごしました。

2人とも身体能力が素晴らしいのですがバドミントンは初めてとの事でだいぶ苦戦されていましたね。

高岸さんは身長188cmで素晴らしい体、前田さんは話術もお上手で頭が切れる印象でした。今後のお二人の活躍を期待したいと思います。

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148号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

<http://19900504.web.fc2.com/index.html>

フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第125回WFP作品展(再掲)及び 第126回WFP作品展

担当：神無七郎

悪魔の逆王手

フェアリーでありあまり人気のないルールの一つに「悪魔詰」があります。これは「先後協力してなるべく詰まない手順を求める」ルールです。注意すべきは「不詰」の扱い。不詰は手数∞とみなされます。つまり、不詰手順があればそれが正解であり、作品は不完全となります。

近年、一乗谷酔象氏が提唱した「天使詰（最長協力詰）」と異なり、不詰を避けず、むしろ不詰を積極的に狙うわけですね。

神無次郎氏が開発した **fmza** には「悪魔詰」を解析する機能がありますが、その改良作業の中で既発表の悪魔詰の不詰作が発見されました。山田嘉則氏の作品です。

実は筆者は **WFP55** 号に「悪魔詰を f m で検討する」と題した記事を書いたことがあります。これは協力詰を検討するためのプログラムで悪魔詰を検討しようという企画なので、当然無理がありました。それは不詰手順があっても検出できないという問題です（余詰や非限定は検出できる可能性がありました）。

そして今回、悪魔詰を検討するプログラムの整備が進んだことで、実際に不詰作が見つかったのです。その手順をご覧ください。

山田嘉則 作
悪魔詰 119手

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

持駒 金2銀2
(カピタン、1986年2月)

24 銀成 15 玉 14 全 同玉 15 銀 同玉
26 金 14 玉 15 金 同玉 37 馬 26 香

同馬 14 玉 15 馬 同玉 24 銀 14 玉
13 銀成 同玉 15 香 14 角 同香 同玉
13 金 15 玉 59 角 48 香 同角 37 銀
14 金 同玉 13 金 同玉 15 香 14 桂
同香 同玉 26 桂 同銀生 まで 40 手 (不詰)

(逃れ図)

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

持駒 なし

この手順では攻方玉に逆王手が掛かり、王手が継続できません。35 王は元々26 銀とされた時、これを放置できないようにするための配置だったのですが、それが裏目に出た格好です。

逆王手による不詰は強力で、双玉の悪魔詰を作る時は要注意です。

この不詰が発見された後に気付いたのですが、悪魔詰の不詰を検出する手段は既にありました。「悪魔詰」を「協力逃れ（ばか逃れ）」のルールで解けば良いのです。

「協力逃れ」は「双方協力して最短で王手できない状態にする」というルールです。筆者は第 87 回 WFP 作品展 (WFP102 号) の前口上でこれを紹介し、自作プログラム **NoCheck5** にも処理機能を追加しました。従って、もし悪魔詰に不詰順があれば、それは **NoCheck5** で検出できるはずだったのです。**NoCheck5** の「協力逃れ」の処理には最初に見つけた逃れ順しか出力しないという欠点（改版時のデグレードと思われる）があるのですが、とりあえず逃れ順が存在するかどうか確かめるだけなら充分です。上で例示した手順も **fmza** が検出した手順そのものではなく、**NoCheck5** で検出した手順です。

「悪魔詰」と「協力逃れ」は近縁関係にあります。先後双方が協力して不詰になる場合、その最短手順を求めるのが「協力逃れ」。不詰にな

らない場合に、不承不承ながら最長の詰手順を求めるのが「悪魔詰」です。目標は同じで、それを達成できるかどうか、達成できないときにどんな手順を解答するかが違うだけなのです。

最初に述べた通り、「悪魔詰」はあまり人気のないルールです。ただ、近年は「天使詰」という近縁ルールの登場や、「協力逃れ」という近縁ルールの再発見がありました。fmzaの悪魔詰の処理も大きく改良され、遠からず公開の日を迎えるでしょう。そして今回のWFP作品展では純正の悪魔詰が登場します。果たしてこれは悪魔詰興隆のきっかけとなるのでしょうか？

では今月の出題です。今回は第125回の再掲載分と第126回の新規出題です。

第126回は前回からの繰越分が4作、新規投稿が12作で、合計16作となりました。今回の新規出題は10題ですが、その中には複数解を求める作品やツインがあるため、実質的には14題分です。やや多い出題数ですが、解答者諸氏の奮闘を期待します。なお、次回以降に繰越しとなる作品は6作です。どうかご了承願います。

〔第125回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第125回の出題は全12題。今回登場する作者は久保紀貴氏、さんじろう氏、神無太郎氏、真T氏、占魚亭氏、上田吉一氏、たくぼん氏、変寝夢氏、馬屋原剛氏の9名です。今回は、さんじろう氏が本作品展初登場。ペンネームから推測できるかもしれませんが、古くからフェアリーに携わってきた大ベテランです。また、久保氏はWFP79-5以来、久々の本作品展登場です。常連作家の継続的な活躍に加え、久々の作家に登場していただけるのは、とても喜ばしいことです。

125-1は久保紀貴氏による「透明駒&安南」の作品。同じルールで高坂研氏作と共に投稿をいただいた3作の一つです。前回の124-8と比べると格段に難度が上ですが、最も安南らしい手順にヤマを張れば意外と早く解けるかもしれません。

(追記：既報の通り本局には余詰がありました。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。)

125-2及び125-3は本作品展初登場のさんじろう氏の作品。Knight(騎)の双裸玉です。持

駒が歩だけなので難しくはないはずですが、うっかり相手玉の利きに入らないよう気を付けてください。

125-4は神無太郎氏による「中立駒&Imitator」の作品。攻方持駒の金だけでなく、受方持駒も全部中立駒なので、ステイルメイトにするには特別な工夫が必要です。分かってみれば「これしかない」という手順なのですが、どうやって攻方をステイルメイトにするのでしょうか？

125-5及び125-6は真T氏お得意の最悪詰。125-5は最近の氏の作品から、狙いが予想できるとは思いますが、125-6はそうはいきません。しっかり変化・紛れを読み切ってください。

125-7はImitatorとフェアリー駒を組み合わせた占魚亭氏の作品。前回は通常の駒だったので、今回は中立駒の駒が使われているので、これまでの作品より駒が多く動きそうです。中立駒ではありませんが、氏の過去作(123-3)が参考になると思います。

125-8は上田吉一氏のPWC作品。一段目にずらっと並んだ香が何かを予感させますね。暗算で解けるとは思いますが、盤駒使用推奨です。

125-9はたくぼん氏の強欲協力詰。初形と作者名だけで、内容が予想できますね。123-7(伊達悠氏作)に対する氏の短評にもヒントがありますよ。

125-10はLocust(蝗)の活躍を楽しめる変寝夢氏の作品。まずは蝗を使った詰上りに目星を付けるのが先決ですね。

125-11及び125-12は馬屋原氏の透明駒作品。125-12は透明駒を使う以外は普通の詰将棋と同じルールです。特に無駄合概念が適用されることに留意が必要です。

〔第126回作品展各題への補足説明〕

第126回の出題は全10題。今回登場する作者は高坂研氏、神無太郎氏、占魚亭氏、上谷直希氏、はなさかしろう氏、真T氏、上田吉一氏、変寝夢氏の8名です。ナンバリングこそ10題分ですが、複数解を求める問題やツインがあるので、実質は14題分になります。通常よりやや多目ですが、あまり投稿作を滞留させたくないため、この出題数になりました。解答者諸氏の奮戦を期待します。珍しいルールや新登場のルールもあるので、以下の説明をよくお読みください。

126-1 は高坂研氏による「透明駒&安南」の作品。**124-8** 及び **125-1** と同時に投稿されたものですが、出題数等の都合で今回の登場となりました。本局には2つの解があるので、なるべく両方の解を求めてください。受方にも透明駒があるので、潜在的な守備力が強いことをお忘れなく。

126-2 は神無太郎氏による「Imitator&中立駒」の作品。攻方玉を動けなくするには、新たな中立駒の発生が必須ですが、中立駒は動きを止めにくい駒です。となれば、Imitatorをどこに動かすかは分かりますね。

126-3 は占魚亭氏による「Imitator&中立駒」の作品。前回の **125-7** とも共通する点がありますが、協力自玉スタイルメイトなので **124-4** の方が参考になると思います。

126-4 は上谷直希氏による近縁ルールのツイン(組局)。配置はまったく同じで一方が「マドラシ」、もう一方が「Kマドラシ」です。両者の違いは玉もマドラシ特有の「石化」の対象になるかどうかだけですが、その違いが手順にどのように影響するか興味深いですね。

126-5 は上谷直希氏による「透明駒&マドラシ」の作品。初形からは想像しにくいと思いますが、マドラシらしい大技が飛び出します。

126-6 は、はなさかしろう氏による「推理将棋×透明駒」という、新しい形式の作品。推理将棋は実戦初形から始まるわけですが、指定された枚数の駒が透明駒化し、しかもどの駒が透明駒化したか分からない状態から、与えられた条件を満たす詰手順を求めよというものです。

以下に作者自身によるルール説明と例題を掲載しますので、これをよく読んで解図に臨んでください。

☆☆☆ 推理将棋×透明駒 ☆☆☆

推理将棋に透明駒を導入してみました。導入にあたっての変更点は以下の2点です。

- ・設問条件に即して一部の駒を透明化してから指し始めます。
- ・攻方(奇数手数では先手、偶数手数では後手)に王手義務を課します。

☆☆ ルール ☆☆

通常の推理将棋と同様、出題では手順(棋譜)が満たすべき条件を提示し、条件を満たす棋譜を回答します。

一局は①駒並べ→②透明化→③着手の順に進めます。このとき、条件は②の透明化および③の着手に対して制約を与えます。解は③の着手の部分のみ、棋譜として表記します。

以下に一局の流れに沿って詳細を示します。

① 駒並べ：

全ての駒を、透明駒ではない通常の駒(以下、「通常駒」と記す)として、通常ルールの将棋の初形配置に並べます。

② 透明化：

(比喩的な意味で)盤面に覆いをかけ、設問条件に沿って通常駒を透明化します。透明化とは、「初形配置から取り除き、透明駒にして再配置」することを意味し、位置、所属、成生の状態が不定になります。

透明化する通常駒の枚数、種類、場所、あるいは透明化後の所属の配分などは、設問条件で限定されることがありますが、条件が及ばない範囲では合法(二歩や行き所のない駒がなく、後手玉に王手がかかっていない状態)でありさえすればどのような状態も取り得ます。

また、透明化は玉に対しても例外なくできるものとしますので、例えば透明玉が持駒である可能性も、一方が二玉になる可能性もあります。

なお、特に断りを入れない限り、透明化後の局面が通常の将棋対局的な意味で初形から到達可能である必要はありません。

③ 着手：

透明化後の局面から指し始めて、設問条件および攻方王手義務を満たす棋譜を求めます。

攻方王手義務とは、奇数手で詰む問題の場合は先手、偶数手で詰む問題の場合は後手の着手が、全て王手である必要があることを意味する、というのがデフォルトの定義です。

なお、このルールで自玉詰も可能です。

自玉詰の場合はその旨を明記すると共に、例えば偶数手の問題の場合、先手の全ての着手と後手の最終手に王手義務がある、といったように、別途付記するとわかりやすいと思います。

透明駒の可視化(透明駒が通常駒になること)の要件は通常の透明駒のルールと同様です。すなわち、ある着手の結果、場所、種類、所属が一意に定まった透明駒は着手の直後に可視化し、その次の手以降は通常駒になります。

なお、詰みの定義は通常の透明駒問題と同様です（二玉の場合も通常の二玉詰めと同様、どちらか一方でも王手を回避できない玉があれば、詰みです）が、改めて、棋譜が解となり得る要件を記載します。

- 1) その棋譜で全ての着手が合法であり、攻方の着手が全て王手であり、全ての設問条件を満たすような、合法的指し始め状態（透明化後の局面）が一つ以上存在する。
- 2) 1) を満たすいかなる指し始め状態から始めても、指し終わり状態は詰みである。

★☆☆透明化における盤面の覆いと

着手に対する条件について ☆★

盤面に覆いをかける、というのは、透明駒を導入するうえで必須の要件で（透明駒を用いた詰将棋の場合、玉方の駒台に覆いがかかっていることに対応しています）、目隠し将棋（脳内将棋）を指している状況をイメージしていただければと思います。言い換えれば、通常駒とは指し始めで初期配置に並べられ、棋譜では通常の棋譜表記ルールに従う駒であり、透明駒とは指し始めで配置、所属、成生状態が不定で、棋譜では透明駒の棋譜表記ルールに従う駒である、というように定義を読み替え、盤面ではなく棋譜が主体であるようなゲームをしていることとなります。

このため、着手に対して条件を課す場合には注意を要します。

透明駒の手に対しても条件を課すことは可能ですが、明確に表現するには **all** と **any** の区別が必要です。例えば、「初手は 3 段目」という条件は、初手が -X だった場合、①最終的に -X は 3 段目の着手以外あり得なかったことを証明しなければならない、あるいは、② -X が 3 段目だった可能性がひとつでもあれば良い、という二様の解釈ができてしまいます。

従って、「初手は 3 段目以外あり得なかった」あるいは「初手は 3 段目だった可能性がある」と記載しないと不明確になる恐れがあります。

そこで、このような複雑さを回避するために、「明示的に」という言葉を導入し、「対象の手が通常駒の手であるか、通常駒を取る手である」ことを意味するものとします。つまり、「初手は明示的に 3 段目」という条件の場合、初手「-X」はたとえ最終的に 3 段目の着手以外あり得ないことが証明できたとしても条件を満たした

ことにならず、「33 角成」や、「63X」のように、棋譜で 3 段目の着手であることが明示される手のみが条件を満たせる、というものです。

★☆☆例題☆☆

■ 推理将棋×透明駒 #1 (3 解)

- ・駒 2 枚を透明化した
- ・3 手で詰んだ

では、三つある解（実は…私は以下の分を含めて 2 解だと思っていたのですが、神無七郎さんから別解のご教示をいただきました！ ありがとうございます！！）のうちの一つを明かしてしましましょう。

以下の手順（棋譜）を考えてみます。

31X、-X、21 銀 まで

手数は 3 手なので初手と最終手は王手です。最終手から逆算してみます。21 銀が王手ですので、指し終わりで後手玉は 12 か 32 にいたこととなります。ということは、透明化した駒のうち一枚は後手玉でなければなりません。

また、最終手で 21 に駒を打ててしまいました。ということは、21 の地点には通常桂はなかったこととなります。ということは、透明化したもう一枚は、21 の桂でなければなりません。

さて、初手 31X は透明駒の手です。指し始め状態には 31 銀が透明化している場合と 31 銀が透明化していない場合がありますが、初手 31X が着手されたことによって、可能な指し始め状態として、31 銀が透明化していない場合のみが選ばれます。初形配置では 23 と 43 に歩がいるので、31 地点に生桂を飛び込ませるのは不可能ですが、最初から成桂として配置してあったならば、初手 31 成桂はあり得ます。そして、この手は王手です。すると、先ほどの最終手条件からして、後手の透明玉は 21 に配置されており、-X は 12 玉でなければならないこととなります。先手は 31X で銀を取っていますので、21 銀と打つことができます。初手 31X のもとになる成桂は 42 にいたと考えれば、指し始めの状態は合法です。

すなわち、31X、-X、21 銀まで、という手順が、攻方の着手が全て王手であり、全ての着手が合法になるような、合法的指し始め状態として、「51 の後手玉と 21 の桂を透明化し、21

に後手透明玉、42に先手透明成桂を配置」が存在し、本問ではこれ以外に合法的指し始め状態は存在せず、最終手を指し終えた時点で後手玉は詰んでいます。従って、「31X、-X、21銀まで」は本問の解といえます。

本問には解があと二つありますが、こちらはWFP 作品展への出題とさせていただければと思います。

【追記：2020/11/17】

★☆ 「推理将棋×透明駒」ルールへの
補足説明 ☆★

推理将棋に中立駒を導入する場合（例えばWFP 作品展 105-7）、「初形配置のうち n 枚を中立駒にした」とすれば良いのですが、透明駒を導入する場合は同様にすると、盤上に残っている通常駒の配置を確認すればどの駒が透明駒になったかが分かってしまいます。透明駒の魅力を十分に発揮するために必要な、通常駒への不定性の導入について補足説明します。

まず、通常駒の不定性ですが、実は通常の透明駒を用いた詰将棋の場合にも存在します。例として、盤上と攻方持駒に合計 3 枚の香または成香があり、透明駒が (1+0) の状況を考えてみます。攻方の透明駒は①香または成香である、②（香または成香）以外の駒である、の 2 通りの可能性があります。①の場合は受方持駒には通常香はなく、②の場合は受方持駒に通常香があることになり、①、②のどちらであるかは不定です。

手が進み、攻方の透明駒が香であることが確定すれば①が選ばれますし、受方が香を打てば②が選ばれることになります。このように、透明駒を用いた詰将棋では、受方駒台という通常駒のプールの状態が実は不定になっており、指し手の進行に伴って適宜、実在可能な場合のみが選ばれていきます。つまり、通常の詰将棋では受方持駒についての記載がなかったり、「残り全部」と記載されたりするのは単に煩雑を避けているにすぎず、全てを記載しても何ら問題はありませんが、透明駒を用いた詰将棋の場合は、実は受方持駒にあるべき通常駒は、不定、という積極的な意味があり、この通常駒の不定性が透明駒のバラエティを支えているわけです。では、推理将棋の場合はというと、初期配置では持駒はないので、残る唯一の通常駒

のプールである盤面を、不定にするしかありません。盤面が不定というのは奇異なようですが、目隠し将棋をしているときのように棋譜で着手を伝えれば実行できます。指し手の進行に伴って適宜、実在可能な場合のみが選ばれていくのは透明駒を用いた詰将棋の場合と同じで、例えば例題の初手 31X では、この手が指されることによって 31 の銀が透明化された場合のみが選ばれることになります。つまり、通常の推理将棋では初期盤面の記載が無いのは単に煩雑を避けているにすぎず、初期盤面を記載しても何ら問題はありませんが、「推理将棋×透明駒」の場合は、実は初期盤面は、不定、という積極的な意味があることになります。

最後に余談ですが、逆算可能性が要求される透明駒入り詰将棋の場合、戻るべき初期状態はどのようなものなのでしょうか。「推理将棋×透明駒」は、不定にする場所が通常の透明駒入り詰将棋とは異なっていますので、いわばシステムが異なる別種の競技、という位置づけです。透明駒入り詰将棋のどのような局面にも変容可能かつ普遍的な初期状態の作り方がルール化できるのか、興味を持っています。

【追記ここまで】

以上で、ルール説明及び例題の解説は終わりです。透明玉を持駒にもできるというのは、なかなか過激なルール設定ですね。

今回の出題では上記の説明で解の一つが示されているので、残り 2 つの解を求めてください。解の一つは筆者が偶然発見したものですが、たぶんそちらの方が易しいと思います。

作者からは同じ形式で、あと 4 題の投稿をいただいています。それは次回以降の出題となります。まずは本作でルールに慣れてください。

126-7 は真 T 氏による禁欲詰。今回唯一の対抗系ルールの作品ですが、「最善」指定はありません。つまり作意より長手数之余詰はないはず。また、本局は普通詰将棋と同様、同手数駒余りの変化を劣位変化として扱う附則が適用されます。

126-8 は真 T 氏による悪魔詰。本作品展では悪魔詰は初登場ですが、ルール自体は 1977 年から存在する由緒あるものです。悪魔詰は千日手を利用した作品が多いのですが、本局はそうではありません。付加ルールのない、純正の悪魔詰のルールで解いてください。

126-9 は上田吉一氏による PWC 作品。初形からどんな狙いか見当がつくはずなので、特にヒントは要らないでしょう。

126-10 は変寝夢氏による PWC & 中立駒の作品。詰みやすい PWC と詰みにくい中立駒の組み合わせですね。中立駒で詰める時の代表的な手筋を思い出して解いてください。

解答要項

第 125 回分解答締切: 2020 年 11 月 15 日(日)

第 126 回分解答締切: 2020 年 12 月 15 日(火)

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

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

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載しますが、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。

WFP 作品展: 年末年始の予定

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

今後の予定は以下ようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	11 月	12 月	1 月	2 月
第 126 回	再掲	結果		
第 127 回	出題	再掲	再掲	結果
第 128 回			出題	再掲
第 129 回				出題

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule119.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【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

【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】

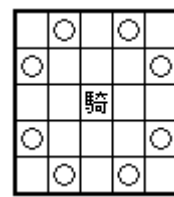
位置・種類が不明の駒。

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」

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

 (○が騎の利き)

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。


【Imitator】(■または I)

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

(補足)

- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitator は元の駒と同時に動く

→参照: WFP75 号「Imitator の紹介」

【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く。
- 参照：WFP61号「中立駒の紹介」

【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。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

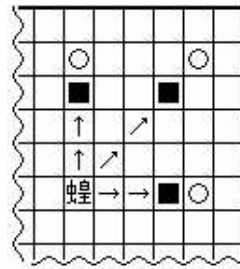
【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【Locust】(蝗)

フェアリーチェスの Locust (蝗)。

Queen の利きの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○が蝗の利き。

- は敵駒。これを取って○に移動する。
- が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

(補足)

- ・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えば A と B が互いに利きを消していて、新たな C がその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでに AB の利きが消えているから C の利きは消えない」とは解釈しない。

【Kマドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。これは玉にも適用される。

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

※「推理将棋×透明駒」のルールについては【第126回作品展各題への補足説明】を参照

【悪魔詰】

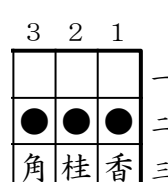
攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方もなるべく自玉が詰まないように応じる。

(補足)

- ・不詰は最長手数(手数∞)とみなされる
- ・連続王手の千日手を利用する作品の場合、千日手を利用することと、その成立条件を明示することが望ましい。(過去の悪魔詰作品では千日手の成立条件が変更されたことにより、作意が成立しなくなったものがある。)

【石】(●)

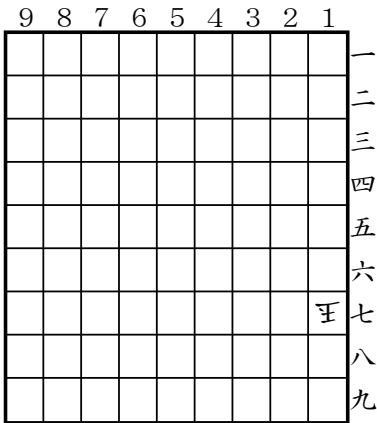
不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。



- 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。

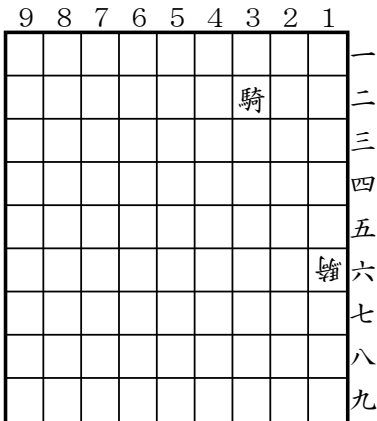
<第 125 回>解答締切:2020 年 11 月 15 日(日)

- 125-1 久保紀貴氏作
安南協力詰 3手



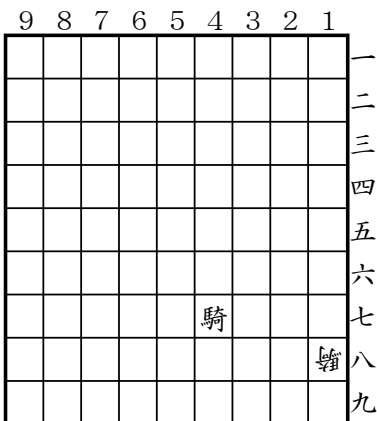
持駒 桂
※透明駒:攻方2枚、受方1枚

- 125-2 さんじろう氏作
協力詰 17手



持駒 歩3
※駒:Knight王

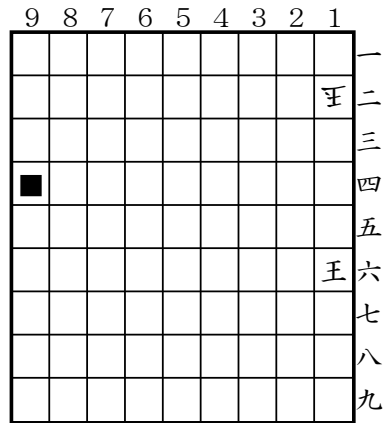
- 125-3 さんじろう氏作
協力詰 17手



持駒 歩5
※駒:Knight王

- 125-4 神無太郎氏作

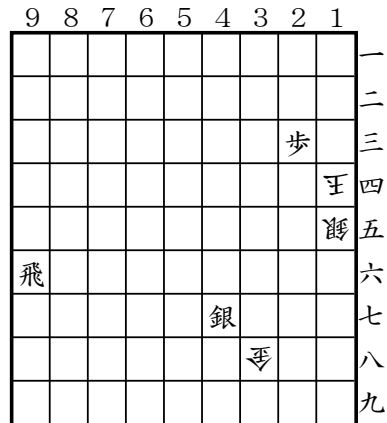
協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 n金
※■:Imitator
玉以外はすべて中立駒

- 125-5 真T氏作

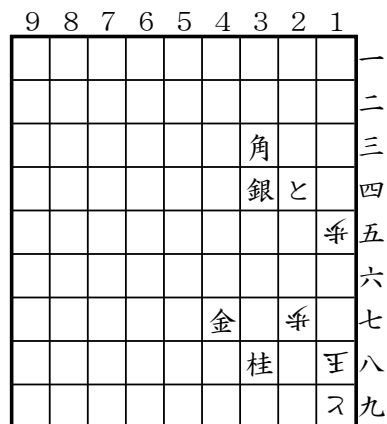
最悪詰 37手



持駒 なし

- 125-6 真T氏作

最悪詰 23手



持駒 飛

■ 125-7 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 n騎

※■:Imitator

n騎:中立Knight

■ 125-8 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 10手

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

持駒 なし

■ 125-9 たくぼん氏作

強欲協力詰 89手

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

持駒 なし

■ 125-10 変寝夢氏作

協力自玉詰 10手

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

攻方持駒 金4

受方持駒 なし

※蝗:Locust

■ 125-11 馬屋原剛氏作

協力詰 5手

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

持駒 なし

※透明駒:攻方0枚、受方1枚

■ 125-12 馬屋原剛氏作

詰将棋 5手

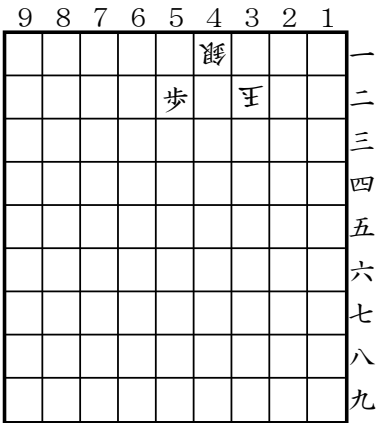
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								皇	一
		ス			と	科			二
			科	科					三
		と		王	ス		飛		四
			ス						五
						香			六
			駒	と	糸				七
									八
									九

持駒 歩

※透明駒:攻方1枚、受方0枚

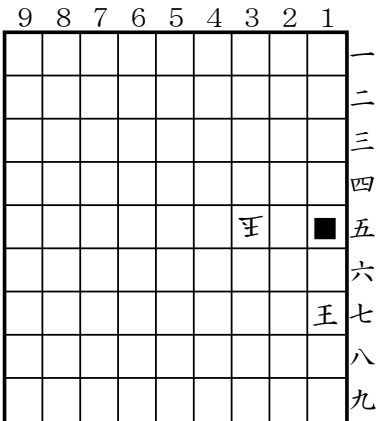
<第 126 回>解答締切:2020 年 12 月 15 日(火)

■ 126-1 高坂研氏作
安南協力詰 3手 (2解)



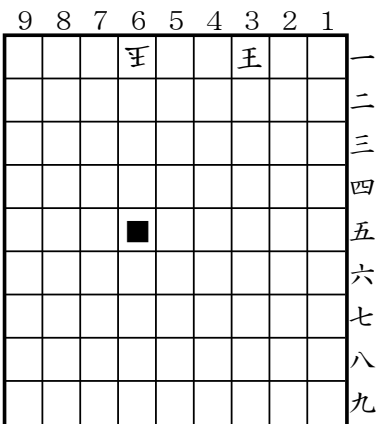
持駒 金
※透明駒:攻方1枚、受方1枚

■ 126-2 神無太郎氏作
協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 n角
※■:Imitator
玉以外はすべて中立駒

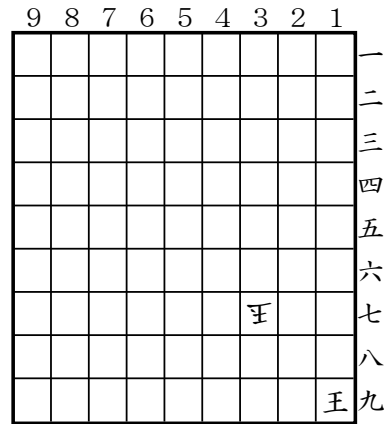
■ 126-3 占魚亭氏作
協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 n騎
※■:Imitator
n騎:中立Knight

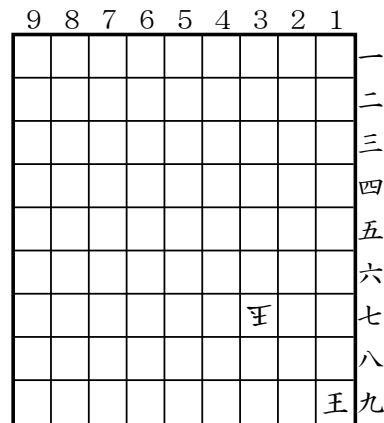
■ 126-4 上谷直希氏作

a) マドラシ協力詰 7手



持駒 銀

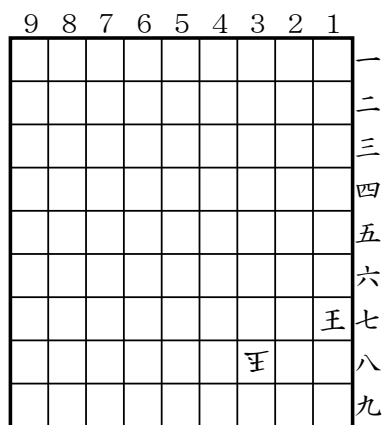
b) Kマドラシ協力詰 7手



持駒 銀

■ 126-5 上谷直希氏作

マドラシ協力自玉詰 4手



持駒 なし
※透明駒:攻方2枚、受方1枚

■ 126-6 はなさかしろう氏作

推理将棋×透明駒 #1 (3解)

[条件]

- ・駒2枚を透明化した
- ・3手で詰んだ

※上記2条件を満たす3解のうち、例示した解以外の2解を解答してください。

■ 126-7 真T氏作

禁欲詰 41手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※同手数駒余り変化を劣位変化とする

■ 126-8 真T氏作

悪魔詰 51手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛金桂

■ 126-9 上田吉一氏作

PWC協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 126-10 変寝夢氏作

PWC協力詰 7手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 n角

受方持駒 なし

※馬・角・香はいずれも中立駒

●:着手不可、不透過

以上



第124回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第124回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の出題は全12題。解答者数9名。全題正解者2名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第124回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
はなさかしろう	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	-	○	10
一乗谷酔象	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	-	○	10
占魚亭	○	○	-	○	○	○	-	-	○	○	○	○	9
変寝夢	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	-	-	9
青木裕一	-	-	○	-	○	○	○	○	○	-	○	-	7
北村太路	-	-	○	-	○	○	-	○	○	-	-	○	6
神在月生	-	-	-	-	○	×	-	○	○	-	○	-	4

ご覧の通り、○で埋まった表を見るのは、とても気持ちが良いですね。正確に計算したわけではありませんが、今回は今年一番の正答率でしょう。いつもは鬼門となる Imitator 作品にも複数の正解が寄せられました。出題作品の方もバラエティーに富んでいるので、解けなかった方もぜひご鑑賞を。

■ 124-1 神無太郎氏作（正解6名）

点鏡協力自玉スタイルメイト ♁

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			王						四
									五
									六
									七
									八
			王						九

持駒 銀

【ルール】

• 協力自玉スタイルメイト

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

• 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）

【解答】

43 銀 67 飛 63 銀生 47 飛打 53 銀成 57 香
 まで 6 手

（最終形）

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

持駒 なし

【解説】

本局と次局は前回のWFP123-1と同時に投稿された三部作。WFP123-1は空中に斜線が浮かび上がる作品でしたが、本局は横線が浮かび上がります。

手順は予想し易いと思います。銀を三段目に打てば後は一瀉千里。飛を対称位置に打って、三段目を銀が走るようにすれば、銀が動く軌跡を映すように、七段目に受方の駒が出現、攻方玉の包囲網を形成します。

最後は香で成銀のピン止め。成銀が動くと香の利きが復活して自玉への王手となるため、動かすことはできません。左右対称の初形から左右対称の最終形。とても綺麗な作品ですね。

一般に点鏡や対面のような性能交換系ルールにおいて、銀と飛は非常に相性が良い組み合わせです。斜めの王手を飛で消せるので受けに役立つだけでなく、飛の性能になった銀を大きく動かすことができるからです。

飛と銀の組み合わせに限らず、ある程度利き

に相補性がある駒同士は性能交換系ルールでは相性の良い組み合わせとなります。逆に、銀と角のように利きの重複がある駒同士の組み合わせは扱いに困ります。

相性の良い駒同士で綺麗な手順を目指すか、敢えて競合する駒同士をぶつけるか。それは作者の意志次第です。

【短評】

真Tさん

飛香の最終形がきれい。

たくぼんさん

詰上がりも対称形で美しいです。

変寝夢さん

4手目までノリだけで進めることができたのでよかったです。

1 2 4-1の文字の横の■が Imitator に見え、一瞬びっくりしました。

☆これは深刻な Imitator アレルギーですね。

フェアリーの世界では、敢えて苦手なルールで創って、アレルギーを克服するという逆療法もあります、いかがでしょうか？

占魚亭さん

美しい終局図。

一乗谷酔象さん

釘付けの成銀。

はなさかしろうさん

123-1 と同じコンセプトで並べていったらこうなりました。



■ 124-2 神無太郎氏作 (正解6名)

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
				王					三
									四
									五
									六
									七
									八
				王					九

持駒 歩

【解答】

54歩 56角 43歩成 67銀 52と 58角 63と 47桂 まで 8手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

三部作のうち、本局のみが手数 8手。少し身構えてしまいますが、ポイントの一つ。不動玉にヤマを張ることです。

初手はそもそも一つしかありません。今までの 2作と同様、双方の玉が不動で、すべての受けが駒打ちとすると、2手目は 56角か 56桂。桂だとすぐに手が途切れるので、角しかない…というように、不動玉ということさえ仮定すれば、ごくわずかな試行錯誤で作意を発見することができます。

3手目は角か銀かで少し迷うかもしれませんが、58の駒は性能が元に戻ったときに自玉に王手を掛けてはいけません。従ってここは角を残

すのが正解となります。

最後に「と金」のピン止めを行うのは桂ですが、この桂は48玉も防いでいます。字面が「桂」なので、何となく48に逃げられそうに感じますが、しっかりと包囲網は完成しています。

最終形を見ると、回転する歩（と金）の軌跡を写すように、盤上に受方駒の小さな丸が出現していますね。

前回の作品が斜線。今回は横線と丸。

軌跡趣向と象形曲詰のエッセンスが同時に味わえる今回の三部作は、点鏡ルールの新しい魅力を示すものだと思います。

【短評】

真Tさん

歩(と)がぐると動く間に攻方王の包囲が完成！

たくぼんさん

4枚出現しての過包囲網に笑っちゃいます。

変寝夢さん

最終手に対して48に逃げられそうな気がしました。

占魚亭さん

廻ると金。玉位置の違いでガラッと変わる。

一乗谷酔象さん

ぐるっと一回転。

はなさかしろうさん

124-1よりさらに選択の幅がなく、自動的に着地です。



■ 124-3 高坂研氏作（正解7名）

キルケ協力詰3手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									一	
							皇	皇	王	二
										三
									歩	四
							王	角		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

【ルール】

•協力詰

先後協力して最短手数で受方玉を詰める。

•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」

•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。

【解答】（※透明性を失った駒を括弧内に記述）

34角 13玉 - X まで 3手

(詰上り)

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

持駒 なし

※最終手は以下のいずれか

12金・23金・24金・24銀・25桂

受方の透明駒は上記駒種に応じ

41・31・21のどこかにある

【作者の解説及びコメント】

手は初手で玉方透明駒を取り、3手目にそれを打っているのだが、3手目 X が王手になる為には桂以上の駒でなければならない。もし桂ならば、初形で 34 に透明桂が、そして 21 に何か玉方透明駒が配置されていたことになり、これは確かに詰んでいる。同様の議論は銀・金でも成立する(尚、角は売り切れ)。問題は、透明飛が配置されていた場合だ。持駒に透明飛があった場合は、どこから王手したのか不明なので詰みを宣言できないのだが…。

(初形で 34 に透明飛がいた場合)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
						皇	皇	王	二 ▲
									三 なし
						皇		争	四
						玉	角		五
									六
									七
									八
									九

ここで 34 角と透明飛を取り、これが先手の持駒になるのだから、もう一枚の玉方透明駒は 82 にいる筈だ。一見何の問題もなさそうだが、実はこれ、不可能局面である。

直前の玉方の手は何だったのだろうか？ 32

香の配置から、34 飛打ではあり得ない。すると直前の手は飛で 34 にいた先手の駒を取る手だったことになるが、その取られた駒はどこに行ったのだろうか。自陣は全て空いているのだから、何か普通駒を取ったのだとすれば、それが復活していないのはオカシイし、もし先手の透明駒を取ったのだとしても、出題図における (0+2) という表記に反する。以上より、初形局面で 34 に飛がいることはあり得ないことが示された。従って、3 手目の X もまた飛ではないことになり、作意順で確かに詰んでいることが証明された。

キルケにレトロを絡めてみた。割と分かりやすいロジックだと思うのだが、どうだろうか？

【解説】

WFP123-2 と同じく透明駒とキルケの組み合わせ。作品の解説に入る前に、ルール上のある特徴に注目しましょう。

透明駒を取った可能性があれば、その透明駒を打つことができる—これが透明駒の「取り」に関するルール設定です。「透明駒を取ったことが証明できる場合に限り、その透明駒を打つことができる」というルール設定もあり得たと思いますが、透明駒に関しては、取り易いルール設定が採用されています。

キルケもまた、「取り」に関する変則ルールで、こちらは駒取りがしにくいルールです。駒が取れるのは復活場所が埋まっているとか、二歩になるとか、一定の条件を満たす場合のみです。

透明駒とキルケ。駒を取りやすいルールと取りにくいルール。この 2 つを組み合わせると、どうなるのでしょうか？

本局は攻方が当初は持っていなかった透明駒で詰める作品です。初形で 32 香が攻方玉を睨んでいます、これは王手とは限りません。途中で透明駒が挟まっている可能性もあります。どちらにしろ、初手は 34 角とするしかないので、最終手に透明駒を打つことで、34 に居た透明駒を取ったと主張します。でもこれはキルケルールです。攻方はどうやって透明駒を取ったのでしょうか？

ここで注目すべきは受方の透明駒が「2 枚」となっていること。取る駒の居場所と、その復

活先が透明駒で埋まっていれば、駒取りを正当化できるわけです。取った透明駒の種類は不明ですが、攻方の着手は王手なので、飛金銀桂のうち、どれかであることが分かります。

しかし、ここで問題が一つあります。取った透明駒が金銀桂なら王手した時点で詰みです。例えば金の王手を透明駒で逃れたいと思っても、その時の透明駒の所在地は 41 なので、どうやっても王手箇所 (12・23・24) に届きません。これは最終手が銀や桂だった場合も同様です。

ところが、取った透明駒が飛だった場合は、どこに打っても詰みにはなりません。では、本局は不詰なのでしょうか？

ここで本局に与えられた「逆算可能」という条件が利いてきます。

もし取った駒が飛なら、その飛は 34 に居たことになります。飛の後ろには香が控えていますから、更にそこから逆算するとすれば、攻方の駒が 34 にあり、それを飛で取った形になります。ところが、これはキルケです。攻方の駒が取られたとすれば、それはどこかに復活していないといけません。でも、盤上にそれらしい配置はありませんね。

取られた駒が透明駒という可能性はないのでしょうか？

これもありません。出題図では攻方の透明駒が1枚もないことが宣言されています。ということで、「逆算可能」の条件により、初手に取った透明駒が飛である可能性は排除されました。

逆に金銀なら 33 から移動することにより、駒取りなしの逆算が可能ですし、桂も成桂にすれば金と同じ逆算ができます。作意成立が確かめられましたね。

本局は作意手順、逆算手順の双方で、キルケと透明駒の組み合わせから生じる面白い現象を楽しめる作品です。「駒を取りやすい」「駒を取りにくい」という、相反する性質を持ったルールの組み合わせが手順の妙を生み出しています。

【短評】

真Tさん

飛は逆算できないということ？

たくぼんさん

取った駒が飛であれば詰まないが、攻方の復活駒がないので逆算不可。取った透明駒を打つ事で復活位置にも透明駒がいるということが証明できるということですね。

変寝夢さん

この作に関しては逆算の可能性を要請しない方が好み (34角、13玉、-Xまで) と思ったが、飛で不詰だった。今回は位置だけ判明した駒を覆面駒として書いてみたが、どういうルールを標準にするかが難しいですね。面白い、そうでないだけの話ならいいんですが、完全不完全となると話が別だと思いますので。

☆変寝夢氏は逆算手順中も攻方王手義務があるものと解釈し、34にある透明駒は初形で攻方玉に王手が掛からない桂だと想定する解答でした。これは、逆算手順中は攻方王手義務が適用されないこと、逆算手順中もキルケルールが適用されることを明示しなかった出題側の問題なので、解答は正解としました。出題時にルールの説明をどこまで詳しく行うかは難しい問題です。詳しい「ルールブック」があって、その参照で説明の代わりにできれば便利なのですが…

青木裕一さん

余詰消しのような逆算可能性の使い方。

北村太路さん

飛ではあり得ないので。

一乗谷酔象さん

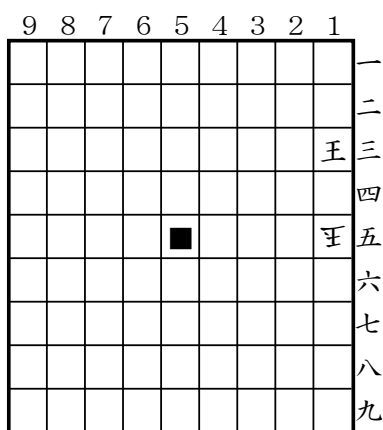
逆算可能なのでX≠飛。

はなさかしろうさん

最終手が-Xなので、初手34角は透明駒取り。角は涸れているので取った駒の候補は飛、金、銀、桂であり、取られた駒の戻り位置をもう一枚の透明駒が埋めていたことになる。取った駒が飛であれば詰みでない可能性があるが、飛は最初の局面が逆算不可能になるのであり得ない。よって、最終局面は詰み。将棋のルールにおける、駒打ちの存在感の大きさを改めて感じます…

■ 124-4 占魚亭氏作（正解3名）

協力自玉スタイルメイト6手



持駒 騎

※■:Imitator、騎:Knight

【ルール】

• Imitator（■またはI）

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

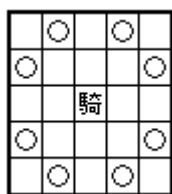
（補足）

- ・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。



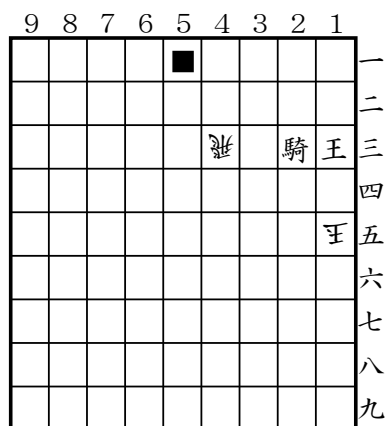
（○が騎の利き）

【解答】

27 騎 16 玉 [I56] 35 騎 [I64] 15 玉 [I63]

23 騎 [I51] 43 飛 まで 6 手

（最終形）



持駒 なし

【作者のコメント】

こちらはスタイルメイト。

目指す最終形はひと目なので、易しいと思います。

【解説】

WFP123-3 に引続き、Imitator と Knight（騎）を使用した作品。手順には共通性がありますが、今回は協力自玉詰、今回は協力自玉スタイルメイトなので、仕上げの方法が異なります。

手順の肝はいきなり 23 騎としないこと。

27 騎→35 騎→23 騎と大きく迂回して移動距離を稼ぎ、Imitator を一段目まで運び、攻方玉の二段目への移動を封じます。

23 騎は飛でピン止めします。43 飛は騎の王手を受けるため、もちろん限定打。一石二鳥の好手ですね。

本局は初手で打てる 23 騎を、余分に 4 手掛けて配置することで、Imitator を盤端に運ぶという明確な主題を持った作品でした。

Imitator を盤隅に運ぶ手筋は最も強力ですが、それができなくても、盤端に運ぶだけで多くの駒を足止めできます。「Imitator は盤端に」の格言をぜひ覚えておいてください。

【短評】

真Tさん

Imitator を 55 から 51 へワープさせる。

たくぼんさん

■を1段目にと考えれば 27 騎が浮かびました。最後 43 飛で着地が決まりました。

変寝夢さん（※無解）

3 6 騎、3 4 合、1 2 玉[54I]、3 3 合、1 1 玉ぐらいで合のどちらかが角で、9 段目に Imitator が来るように移動する、というストーリーを思い浮かべましたが、実際は真逆でしたね。

☆受方玉を固定したまま Imitator の壁駒を次々発生させる構成はとても魅力的ですね。先月号の最後の方のページにもそのような構成の作品が載っているので、ぜひご鑑賞を。



■ 124-5 真T氏作（正解9名）

最悪詰 11手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	科	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

【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】

62 角生 61 玉 73 桂生 52 玉 32 飛生 同香
42 香生 34 香 53 歩生 43 玉 32 銀生 まで
11 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

テーマは攻方 6 種不成の最短手数。
協力詰では 11 手の作例がありますが、最悪詰では何手でできるか？
11 手でできました！

【解説】

最悪詰で最短手数の攻方 6 種不成を実現した作品。
普通詰将棋での攻方不成の意味付けは「王手をするため」や「利きを減らすため（打歩詰を避けるため）」が用いられます。逆打歩詰誘致も意味付けとしては使えますが、最短記録作向きではありません。現時点での攻方 6 種不成の最短手数は 15 手です。（馬屋原剛氏作、おもちゃ箱、2012 年 4 月、<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/challenge/c2010b.htm> 参照）。

フェアリーでは（攻方手番から交互に指すルール）理論上の最短手数である 11 手での攻方 6 種不成が既実現されています。

【参考】攻方6種不成最短手数（協力詰）

小林看空「プレアデスⅡ」

協力詰 11手

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

持駒 なし

（詰将棋パラダイス、2006年12月）

55 角生 54 玉 33 香生 43 玉 52 銀生 同玉
82 飛生 61 玉 62 歩生 71 玉 83 桂生
まで 11手

協力詰でも「利きを減らすため」という意味付けの不成はよく使われますが、打歩詰絡みの不成は少数派です。協力詰の場合、攻方が利きを減らす目的は「受方の選択肢を増やすこと」が多く、これにより普通詰将棋よりも不成の入った手順を作り易くなっています。

さて、ここまで不成の意味付けと、その目的について簡単に見てきましたが、最悪詰ではどうでしょう？ 最悪詰でも「利きを減らすため」の不成はよく使われます。その目的は協力詰より更に直接的で、「受方玉を詰めないため」に攻方の不成が行われます。本局で言えば、初手の62角生が正にそうですね。

もう少し広い意味では、5手目の32飛生も「受方玉を詰めないため」の不成と言えます。5手目が32飛成だと、42に合駒されて3手以内に詰んでしまうからです。これは「手数稼ぎ」の不成と言っても良いのですが、いずれにしろ攻方がなるべく受方玉を詰めたくないという、最悪詰の性質を素直に反映した不成には違いありません。

せっかくなので、本局の各不成の意味付けをまとめてみましょう。

- ・成ると王手にならない…3手目、最終手
- ・成るとその手で詰め…初手、7手目、9手目
- ・成ると早詰…5手目

なお、最終手に「成ると王手にならない」手を使うのは必然です。他のフェアリー要素を絡めれば別ですが、純粋な最悪詰では最終手の不成は銀か桂になってしまいます。作者は小林看空氏の「プレアデスⅡ」を意識して本局を作ったそうなので、最終手が被らないよう、桂でなく銀で詰める構成にしたのかもしれませんが。

【短評】

たくぼんさん

攻方6種不成ですか。

最悪詰では初めてでしょうか？

攻方詰めない様にですから利にかなっているといえそうですね。

変寝夢さん

6種生とわかっていながら、4手目同桂として苦戦。最悪詰では後手駒6種生の方が難しそうな気がします、と書いてたら次があった（笑）。

占魚亭さん

攻方6種不成。いかにもな構図。

青木裕一さん

3手目ぐらいで狙いを察した。

理論上最短手数で上手い。

北村太路さん

まさか最悪詰で最短攻方六種不成が出来るなんて！

一乗谷酔象さん

先手の6種不成！

涙ぐましい抵抗。

神在月生さん

詰方の 六種不成を 最短で

☆神在月生氏は今回すべての短評が五七五だったので、フォントを行書体に行ってみました。筆で書いた雰囲気は出ているのでしょうか？

はなさかしろうさん

生6種コンプリート！

■ 124-6 真T氏作（正解8名）

最悪詰 13手

										一
										二
										三
										四
		科	角							五
				銀	皇					六
龍	歩		銀							七
歩		飛	王		王					八
	桂	飛	銀	桂						九

持駒 金4

【解答】

77 銀 同桂生 57 角 同香生 58 金 同角生
 69 金 同飛生 79 金 同銀生 88 龍 同歩生
 78 金 まで 13 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

テーマは受方 6 種不成の最短手数。

協力詰では 13 手の作例がありますが、最悪詰では何手でできるか？

13 手でできました！

【解説】

本局は前局と対になる作品。最悪詰で最短手数の受方 6 種不成を実現した作品です。

普通詰将棋での最短手数は現在 21 手。(中村宜幹氏作、詰将棋パラダイス、2016 年 3 月)。攻方の 6 種不成より実現が難しいことが、数字の上からも分かりますね。普通詰将棋では「あ

る地点へ利かさないため」が、ほぼ「打歩詰を避けるため」と同義であることが多く、銀桂香のように成駒の利きが生駒の利きを包含していない場合に限り、「ある地点へ利かすため」の意味付けも利用されます。

受方 6 種不成の理論上の最短手数は 13 手ですが、これも協力詰で既実現されています。

【参考】受方 6 種不成最短手数（協力詰）

小林看空「プレアデス」

協力詰 13 手

										一
										二
										三
角										四
		ス	と	と	と					五
			皇	銀	科					六
		ス	歩	王	銀					七
		銀		科	皇	銀				八
		飛		王		銀				九

持駒 金3 銀 桂

(九州G作品展フェアリー別館、2006年4月、2006年上期Fairy TopIX短編部門 2位)

68 桂 同銀生 67 金 同歩生 57 角成 同桂生
 48 桂 同香生 47 金 同飛生 46 金 同角生
 45 銀 まで 13 手

上の作では 12 手目以外はすべて「逆王手を避ける」ための不成です。打歩詰はまったく絡んでいません。

最悪詰でも打歩詰に絡む不成より、それ以外の不成の方がよく使われます。本局の不成の意味付けはすべて「ある地点へ利かさないため」。利かさない目的は「逆王手を避ける」と「王手駒を取らない」の 2 つ。前者に該当する不成が 4 手目と 6 手目で、それ以外の不成は後者に該当します。6 つの不成のうち 4 つが 78 金を取らないためなのです。

持駒を金で統一し、最終手以外すべて捨駒で統一する様式美も併せ持ち、無理を感じさせない仕上がりは条件作としての価値も高めていますね。

本局の解図においては変別解に注意する必要があります。特に初手 77 銀から 57 角で角を

消すのは重要な着手。角を残したまま金捨てを急ぐと、角を活用させられて早詰となります。例えば初手 57 銀だと、「57 銀 同香生 58 金 同香生 86 角 77 桂成 同角 まで 7 手」の早詰。攻方は早々に角を消して、早詰を避けねばならないのです。

攻方が角を消すと、もう 78 金で詰む形しか残らないので、受方は不成連発でその形に誘導します。受方 6 種不成は攻方 6 種不成より難しいはずですが、簡単に成立しているように見えるのは作者の手腕に他なりません。

【短評】

たくぼんさん

こちらは受方 6 種不成ですね。こっちの方が創るのが難しそうです。最短で実現しているのがさすがという気がします。

変寝夢さん

先手はとにかく、5 6 香に 7 5 角を取らせないと 6 9 金に同角生と応じられ早詰なんです。また 8 6 角に 7 7 銀が用意されている点も面白かったです。やはり、雰囲気だけで考えずしっかり読みたいといけません。

占魚亭さん

受方 6 種不成。こちらの方は無理作り感のない構図のように感じました。

青木裕一さん

これも理論上最短手数(受先を除く)。角銀を動かすタイミングに迷った。

北村太路さん

こちらもうまい。一つ前とどちらの作が製作困難だったのでしょうか？

一乗谷酔象さん

後手の 6 種不成！
78 金を実現するための繰替えパズル。

神在月生さん (※誤解)

玉方の 六種不成も 最短で

☆神在月生氏は「58 金、同角生、69 金、同飛生、79 金、同銀生、88 龍、同歩生、77 銀、同桂生、57 角、同香生、78 金迄」の誤解でした。この手順だと 2 手目同香生で早詰となります。

はなさかしろうさん

こちらは玉方！



■ 124-7 馬屋原剛氏作 (正解 6 名)

詰将棋 241 手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
		香	香		銀					一
	香	香	香	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

攻方持駒 なし

受方持駒 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

【ルール (補足)】

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。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る、王手を続けられるものとする。

【解答】

「- X」×241 まで 241 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※63Xは金またはと金

〔主な紛れ〕

- ・初手 82 X や 92 X は同銀で逃れ
- ・初手 82 香成や 92 香成は同玉で逃れ
- ・途中 73 香成や 83 香成や 93 香成は同歩で逃れ、63 香成は同 X で逃れ（最終手に 63 香成としても 55 に攻方透明駒がいる可能性がある）ので取れる）

【作者の解説及びコメント】

X の着手を繰り返している間、何が起きているのだろうか。

考えやすいように以降は先手番の局面だけ考える。玉が居る可能性のある位置は、6～9 筋のそれぞれ 3～6 段目、計 16 か所となる(1 度 52 玉に行くと戻れない)。

また、攻め方の透明駒の位置は、

玉が 3 段目にいるとき、同じ筋の 5～8 段目、

玉が 4 段目にいるとき、同じ筋の 6～8 段目、

玉が 5 段目にいるとき、同じ筋の 7～8 段目、

玉が 6 段目にいるとき、同じ筋の 8 段目

となる。

つまり、1 つの筋での透明駒の取りうる組み合わせは 4+3+2+1 の 10 通り、4 筋分だと 40 通りとなる。ここで、同一局面は 3 回まで可能であることを考えると、先手と後手がそれぞれ 119 回 (=40×3-1 (初形も忘れずにカウントする必要があるので)) 着手した時点で、この 40 通りの局面を 3 回ずつ経路したことになる。つまり、238 手目が連続王手の千日手にならないギリギリの局面なのだ。だが素知らぬ顔で X、X と続く。

これは先手の着手に対し、玉が 52 に潜った可能性しかありえない。そこで、X とすれば 63 からの王手しかありえなくこれで詰みとなる。

最後にこの手順は妄想ではないことを示すために、具体的な初形と手順の 1 例を示す。

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

持駒なし

- 78 金、76 玉、68 金、66 玉、78 金、76 玉、68 金、66 玉、78 金、76 玉、68 金、65 玉、78 金、75 玉、68 金、65 玉、78 金、75 玉、68 金、64 玉、78 金、74 玉、68 金、64 玉、78 金、74 玉、68 金、64 玉、78 金、74 玉、68 金、63 玉、78 金、73 玉、68 金、63 玉、78 金、73 玉、68 金、63 玉、78 金、73 玉、88 金、83 玉、98 金、93 玉、88 金、83 玉、98 金、93 玉、88 金、84 玉、98 金、94 玉、88 金、84 玉、98 金、94 玉、88 金、85 玉、98 金、95 玉、88 金、85 玉、98 金、95 玉、88 金、86 玉、98 金、96 玉、88 金、86 玉、98 金、96 玉、97 金、95 玉、87 金、85 玉、97 金、95 玉、87 金、85 玉、97 金、94 玉、87 金、84 玉、97 金、94 玉、87 金、84 玉、97 金、94 玉、87 金、84 玉、97 金、93 玉、87 金、83 玉、97 金、93 玉、87 金、83 玉、97 金、93 玉、87 金、83 玉、77 金、73 玉、67 金、63 玉、77 金、73 玉、67 金、63 玉、77 金、74 玉、67 金、64 玉、77 金、74 玉、67 金、64 玉、77 金、75 玉、67 金、65 玉、77 金、75 玉、67 金、65 玉、77 金、75 玉、67 金、65 玉、66 金、64 玉、76 金、74 玉、66 金、64 玉、76 金、74 玉、66 金、64 玉、76 金、74 玉、66 金、63 玉、

76 金、73 玉、66 金、63 玉、76 金、73 玉、
 66 金、63 玉、76 金、73 玉、86 金、83 玉、
 96 金、93 玉、86 金、83 玉、96 金、93 玉、
 86 金、83 玉、96 金、93 玉、86 金、84 玉、
 96 金、94 玉、86 金、84 玉、96 金、94 玉、
 86 金、84 玉、96 金、94 玉、95 金、93 玉、
 85 金、83 玉、95 金、93 玉、85 金、83 玉、
 95 金、93 玉、85 金、83 玉、75 金、73 玉、
 65 金、63 玉、75 金、73 玉、65 金、63 玉、
 75 金、73 玉、65 金、63 玉、64 金、52 玉、
 63 金迄 241 手

〔コメント〕

透明駒で長編が作れないか考えていたところ、X、Xで延々と追い回して最後は千日手回避を理由に詰む案を思いついた。本局は透明駒の動きの自由度を抑えて手数をカウントしやすくしたが、自由度を上げれば飛躍的に手数を伸ばせると思っているので誰か挑戦して欲しい。(作るのはコンピュータの力を使わないと難しいと思うが)

後手持駒制限は、金を盤上に配置して 61 歩あたりを置けば要らないかもしれない。だが、下手に配置・条件を変えて不完全になるのが怖いので本図で発表とする。

【解説】

$$(40 \times 3 - 1) \times 2 + 1 + 2 = 241.$$

着手はすべて透明駒で、何をしているか分からないうちに詰んでしまうミステリアスな本局。見えない2つの透明駒が何をやっているかを暗示するのが、この計算式です。

まずは初形。詰将棋なのに受方の玉がありません。透明駒としてどこかに居るはずですが、それはどこでしょう？

攻方駒の利きがない空所は 91 と 52 ですが、91 玉だと詰みそうにありません。透明駒で王手すれば(桂は品切れなので)玉が 91 にいる可能性は排除できるので、不詰の心配は無用です。

逆に 52 玉はすぐ詰みますね。攻方には透明駒が1枚あり、駒の枚数を数えると、それは「金」か「と金」しかないので、透明駒で王手できることと、詰んでいることが同義になります。

でも透明玉が 52 にいる保証はありません。それどころか、他にも透明玉が居られる場所は

たくさんあります。以下の図において、ピンク色で着色した領域です。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	香	香		銀					一
香	香	香	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

見た目では香が直射しているように見えますが、透明玉と香の間に攻方の透明駒が挟まっていれば、王手にはなりません。先述した通り攻方の透明駒は金またはと金(以下は両者を区別せず「金」と表記します)なので、七段目はダメですが、三段目から六段目、6筋から9筋の矩形領域なら、どこに玉が居ても良いのです。

次の問題はこのどこに居るか分からない玉と、どこにいるか分からない金でどう詰めるかということです。何らかの手段で玉を 52 に追い込むことができれば詰みますが、そんな方法があるのでしょうか？

その方法が「連続王手の千日手」の禁則の利用です。

スペースは限られていますから、矩形領域のどこに玉が居ようが、王手を継続する限り、いつかは同一局面が出現します。同一局面は3回まで許されますが、それでもいつか必ず限界を越えてしまいます。そして、限界を越える回数 of 王手ができたということは、玉は矩形領域から脱出したこととなります。矩形領域に繋がる脱出口は 52 しかありませんから、52 へ玉を追いこむことに成功します。

では玉が矩形領域に居られる手数の最大値はいくつでしょう？

それが冒頭に示した式の「 $(40 \times 3 - 1) \times 2 + 1$ 」の部分です。計算の仕方は色々ありますが、作者ご自身の解説にある計算法が一番明快ですね。

上記の式の最後の「+1」は玉が脱出する直前の金の王手で、これは 54・64・74 のどれでも

構いません。もちろん、透明駒の王手なので、位置が定まっていなくても問題ありません。

そして 240 手目には遂に 52 玉と脱出。いつものように、通常駒化した透明駒を括弧内に表記するなら「-X(=52玉)」になりますが、上記解答では省略してあります。

最終手は 63 香成としてはいけません。直後に「同玉」とされて、239 手目が 55X だったことにされてしまいます。この受けを用意することで全着手を透明駒だけに統一しています。

ただ、「-X」を 241 回繰り返す記譜を書いたただけだと真の正解にはなりません。受験問題なら部分点しか貰えないパターンでしょう。

必要なのは、実際に「同一局面 3 回」までぎりぎり粘った手順の「実在」を示すことです。今までの議論は例えるなら「一筆書きができるならその経路の長さはいくらになるか」しか論じていません。「本当に一筆書きができるのか」も確かめないとイケないのです。

一筆書きと言っても、これは単純に各升目を線で繋げば良いという話ではありません。繋いでいくのは「局面」です。可能な玉と金の位置の組み合わせは受方手番を基準に数えて 40。各局面間は繋がっているものと、離れているものがあり、隈なく巡回するだけでも面倒です。

加えて、これは一筆書きではなく、いわば「三筆書き」。各局面をきっかり 3 回ずつ訪れねばなりません。矩形領域内のいい加減な位置に玉を置いて、いい加減に手を進めると、上限限界まで達するどころか、その遙か手前で「同一局面 4 回」の禁則に引っ掛かってしまうでしょう。

作者はその点も抜かりはありません。きちんと、計算上の限界に達する手順が実在することを具体的に示しています。例示された手順に沿って動かしてみれば、玉が動ける 4 つの筋を 2 筋ずつ分割し、交互に往復する規則的な軌道を辿って、玉と金のすべての組み合わせが 3 回ずつ登場していることが分かります。

一般にこのような「最長経路問題」に綺麗な解が存在する保証はありません。切り捨てる場所が出てきたり、規則性が崩れたりする方がむしろ一般的です。作者が「(自由度を上げたとき)作るのはコンピュータの力を使わないと難しい」とコメントしているのは、そうした理論的背景があるからです。

例示された手順は唯一の詰手順ではありません

せんが、動いているのは透明駒だけなので、途中に非限定があっても何の問題もありません。これも透明駒を使うメリットですね。ちなみに、解答は手順例を示さなくても正解としています。

本局は透明駒を使った作品としては異例の長手数を実現した作品です。手順は透明駒のみで、手数が詰みの達成を保證するという手法も異例です。透明駒は新手筋の発掘や、新しい表現の追求が盛んに行われているホットな分野ですが、その中でも本局は例を見ない新機軸を打ち出した記念碑的作品に位置づけられると思います。

【短評】

真Tさん

よく分かりませんでした。合駒は無駄合？

☆真T氏の解答を受け取って気付いたのですが、出題時に「受方持駒 なし」の記述が抜けていました。氏がいち早く解答を送ってくださったことで、訂正と告知ができました。改めて感謝致します。

たくぼんさん

これでいいのか？という解答ですが、攻方は金の開王手で 5~8 段目、受方玉は 3~6 段目を動けるだけ動き 241 手目に金を 5 筋に動かして詰みということですか。

241 手詰の解答が 1 行で収まるとは透明駒恐るべしです。

変寝夢さん

初形は 6 6 玉 6 8 金辺りでしょうか（詰め上がりは 5 2 かな）。金は 8 段目でスライドし、玉が限界まで動きまくるということかな。解説は手順より証明方法に力点が置かれそうですね。

詰将棋だったので、若干透かし詰が頭によぎったが、杞憂でした。解図中は天使詰や悪魔詰の雰囲気を感じました（手数になるべく延びるように指す）。

☆これは千日手絡みの作品の宿命ですね。

千日手が主役になると、ルールの特徴は薄れてしまいます。個人的には天使詰や悪魔詰で自然に実現できる構想は、そのルールで作る

のが良いと思います。

青木裕一さん

手数が計算で決まる問題。

一乗谷酔象さん

オールXの200手超とはすごい。

- ・解図：6～9筋で金(または"と")を挟んで香玉が向かい合う形の先手番が40局面あり、2手毎に別の局面に移っていく。40局面を3回ずつ経るのに $40 \times 2 \times 3 - 2 = 238$ 手。収束は63玉型から54金(または"と")52玉63金(または"と")の3手。
- ・想定手順(一例)
 - 1) 8段金(先手番16局面): 初形68金-66玉型で78金以下94手
 - 2) 7段金(先手番12局面): 98金-96玉型から、97金95玉以下72手/計166手
 - 3) 6段金(先手番8局面): 67金-65玉型から、66金64玉以下48手/計214手
 - 4) 5段金(先手番4局面): 96金-94玉型から、95金93玉以下24手/計238手
 - 5) 収束: 65金-63玉型から、54金52玉63金まで。

単純な金と玉の折り返し手順では偶奇性から3回繰り返すことができない局面が生じるが、空き王手でない手が入ることで繋がっているのに感心した。

- ・条件設定には疑問を感じる。
攻防のある"かしこ"系であれば、受方が"連続王手の千日手"で逃れを主張できる方が違和感がない。であれば、単に「同一局面となる着手は禁手」とすればすっきりするのではないか。
この場合、手数は $40 \times 2 - 2 + 3 = 81$ 手。

☆一乗谷酔象氏の疑問にある通り、本局は対抗系ルールなのに受方が協力しているように感じますね。これはこれで逆説的な味わいがありますが、違和感もあります。
また、千日手の成立条件も「同一局面2回」にした方がしっくりきます。透明駒の非限定は不問なので本局では差し支えありませんが、多くの場合「同一局面4回」だと非限定

や余詰の危険が増すので、フェアリーには不向きです。それに「同一局面2回」の方が「局面同士を結ぶ一筆書き」という本局を支える構造が明確になります。

どんな条件設定にするかは作者次第ですが、筆者は一乗谷酔象氏の意見に賛同します。

はなさかしろうさん

6～9列の配置が80通りあるので、それぞれを3回ずつ通って最後に52玉になるルートがある例が示せば解になると思います。面白かった。縦横のフィールドをもっと増やすことはできないでしょうか？
ともあれこういう事案を見ていると、実戦で千日手を判定するのがたいへんなことはないんだろうかと思ったりします。



■ 124-8 高坂研氏作 (正解8名)

安南協力詰3手

										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

【ルール】

- ・安南
味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【解答】(※透明性を失った駒を括弧内に記述)

—X 14 桂 —X(=24 龍) まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

まずは軽い作を。限りなく絶連に近いが、いつもは透明駒を敬遠している解答者の解図欲を刺激するという意味はあると思う。

【解説】

安南と透明駒の組み合わせは本誌初登場。ということで、まずは両者の基本手筋を組み合わせさせた作品です。

本局で使われている安南の基本手筋は「桂頭玉」。玉を利きの弱い駒に変えるのは、性能変化ルール全般の基本手筋ですが、安南で最もよく使われるのが玉を桂にする手筋です。安南では「歩頭玉」も「桂頭玉」の次くらいによく使われますが、本局の場合は、前に玉が動くので、最も基本的な桂を使います。

透明駒については「(透明駒が1枚の場合)合駒と連続王手で、透明駒を龍に限定できる」という基本手筋が使われています。縦や横から遠隔王手ができ、それに対する合駒を取らずに王手を続けられる駒は将棋では龍しかありません。この手筋に名前がついているかどうかは知らないのですが、頻出の手筋なので覚えておきましょう。

一般に性能変化ルールでは、透明駒の性能変化も考慮しないといけないのですが、本局に限っては裸玉に攻方の透明駒1枚なので、攻方の性能変化は考える必要はありません。

まずは、安南と透明駒の組み合わせに慣れて貰うための、肩慣らしですね。

【短評】

真Tさん

基本形。

たくぼんさん

安南の王道たる手筋で入門編に最適。

変寝夢さん

14歩ではなかったか。安北なら16桂かな。

青木裕一さん

作ったというより発見したという感じの方が強い作品。

北村太路さん

王手してるだけでバレル。

一乗谷酔象さん

桂になった玉を詰める。

神在月生さん

手始めに 桂頭玉の 教材を

はなさかしろうさん

この龍の動き、頻出の手筋ですね。



■ 124-9 青木裕一氏作 (正解 9 名)

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

【解答】

- 28 と 同玉 38 金 同玉 48 飛 同玉
- 58 金 同玉 68 金 同玉 78 金 同玉
- 88 飛 同玉 97 角 同玉 96 と 同玉
- 86 と 同玉 75 銀 同玉 76 歩 同玉
- 66 と 同玉 55 角 同玉 56 歩 同玉
- 46 と 同玉 35 銀 同玉 36 歩 同玉
- 25 銀 同玉 34 銀生 同玉 33 桂成 同玉
- 43 香成 同玉 53 桂成 同玉 63 香成 同玉
- 73 桂成 同玉 83 香成 同玉 93 と 同玉
- 92 と 同玉 91 と 同玉 81 歩成 同玉
- 71 と 同玉 61 歩成 同玉 51 と 同玉
- 41 歩成 同玉 31 と 同玉 21 歩成 同玉
- 11 香成 同玉 22 桂成 まで 75 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

4 つの横追い趣向を組み合わせたような手順の双玉煙詰です。

【解説】

ずばり、最悪詰の双玉無防備煙詰。理論上の最短手数というオマケつきです。

最悪詰で双玉無防備煙詰を作ること自体はそれほど困難ではありません。実際、出口信男氏にその条件を達成した作品があります。

【参考1】最悪詰の双玉無防備煙詰

出口信男

最悪詰 91手

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

持駒 なし

(カピタン,1982年12月, 第10回前衛賞特別賞佳作)

- 94 銀 同玉 95 銀 93 玉 94 銀 同玉
- 95 飛 同玉 96 銀 同玉 97 銀 95 玉
- 96 銀 同玉 97 馬 同玉 88 角 同玉
- 79 龍 同玉 69 金 同玉 68 金 同玉
- 67 金 同玉 66 金 同玉 56 と 同玉
- 46 と 同玉 36 と 同玉 35 と 同玉
- 34 と 同玉 33 桂成 同玉 25 桂 34 玉
- 33 桂成 同玉 43 と 同玉 53 と 同玉
- 63 と 同玉 73 香成 同玉 83 歩成 63 玉
- 73 と 同玉 83 香成 63 玉 73 杏 同玉
- 83 香成 同玉 82 と 同玉 81 と 同玉
- 71 歩成 同玉 61 歩成 同玉 51 歩成 同玉
- 41 歩成 同玉 31 歩成 同玉 21 香成 同玉
- 22 歩生 31 玉 21 歩成 同玉 11 歩成 同玉
- 23 桂生 21 玉 31 桂成 11 玉 21 圭 同玉
- 22 桂成 まで 91 手

今回の作品は、手順を捨駒で統一し、最短手数で構成しただけでなく、捨て方にも工夫を凝らし、手順が単調にならないよう配慮されています。特に中段での横追いに上下運動が絡んでいるのが印象的です。

普通詰将棋では双玉煙の方が単玉煙より（消す駒が1枚増えるため）創作難度が高いと考えられていますが、最悪詰では事情が異なります。最悪詰では攻方が不詰を目指して王手を選ぶので、単玉だと詰の拠点まで処分される恐れが生じます。そのため、単玉の煙詰はとても作るのが難しいのです。

参考のため、最悪詰で単玉の煙詰に挑戦した作品をご覧くださいませ。

【参考2】最悪詰の単玉ミニ煙詰

真T
最悪詰 29手

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

持駒 歩
(新約・神詰大全.2011年3月)

これは 2011 年 3 月に刊行された「新約・神詰大全」に収録されている図です。解答は書かれていませんが、解けばこれが煙詰であることが分かります。真T氏の力量をもってしても、（少なくともこの時点では）11枚から3枚までしか到達できていないわけですから、最悪詰での単玉の煙詰がいかに実現困難か理解できると思います。

これから最悪詰の煙詰に挑む方は、「手順が複雑」とか、「攻方の駒が少ない」とか、「単玉である」など、既存の最悪詰の煙詰とは一線を画す作品に挑んでください。

【短評】

真Tさん

双玉無防備煙最短手数。ノンストップで楽しめました。

たくぼんさん

最悪詰で双玉無防備煙最短手順ですね。考えるところはありませんが中盤の追い方は最悪詰ならではの気がしました。

変寝夢さん

よくよく確認したら、一本道だった。一本道になるよう考えて逃げている後手玉に拍手でした。

もう少しで、長いしもういいかと見た目だけで諦めてしまうところだった。

占魚亭さん

最悪詰で双玉無防備煙ができるとは！

☆このような短評を読むと、フェアリーも歴史が長くなったと感じます。普通詰将棋でも「銀歩送り」を使った煙詰に「新鮮な収束」を称賛する短評が寄せられ、当時の担当だった山本昭一氏を驚かせたということがありました（煙詰に「銀歩送り」を使うのは、当時既に使い古された手法でした）。神無太郎氏が「伝承」のプロジェクトを立ち上げたのは正解だったわけですね。

北村太路さん

なるほど、こんな手があったか。途中の部品とかもうまい。

一乗谷酔象さん

お約束の無防備煙。最悪詰と思えない強欲のような手順。

☆強欲詰だと 36 手目 44 玉以下不詰。強欲協力詰だと 22 手目 77 玉以下早詰。強欲っぽい手順ですが、そのままルールを強欲にただけでは完全作になりません。別々のルールでどちらも煙詰として成立する作品が作れたら、面白そうですね。手順も違うとなお良しです。

神在月生さん

同玉と 玉方全手 略したく

はなさかしろうさん

論理はよくわかっていないのですが、次々に取り続けるのが楽しかった。最悪詰は煙詰と相性が良いのかな、と思いました。

■ 124-10 変寝夢氏作（正解4名）

協力自玉詰 16手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
					卍		皇		二
					皇	科			三
							と	遊	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

【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。

•中立駒（「皇」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。

3	2	1	
			一
●	●	●	二
角	桂	香	三

例えば左図で、

12香や11香成は不可。

22角や11角は不可。

11桂成や31桂成は可。

【解答】

33n玉 42n玉 34桂 同角 33n玉 43n玉
34n玉 45n玉 12角 同飛 34n玉 35n玉
25n玉 15n玉 14と 同n玉 まで 16手

（詰上り）

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角桂歩2

【作者のコメント】

構想も何もないですが、こういう駒繰りが好みなんですよ。

【解説】

玉が中立駒。2つの国の元首を一人が兼任しているような奇妙な設定ですね。

まずはルールの確認をしましょう。

中立玉は手番側の玉とみなされます。従って協力詰なら攻方手番で詰むような、協力自玉詰なら受方手番で詰むような手順を選ぶことになります。

次に中立玉に関する王手と応手について、基本的な事項を説明します。

攻方には王手義務があります。攻方は中立玉を自玉として見た場合に王手でなく、相手玉と見た場合に王手になる手を指さねばなりません。

例えば本局の初手 33n玉。「24と」は攻方の駒なので 33n玉は自玉へ王手する反則にはなりません。しかし受方にとっては王手になります。

受方には王手義務の縛りはないので、比較的

自由に手が選べますが、うっかり逆王手してしまう応手には注意を払わねばなりません。

例えば 6 手目 43n 玉。34 角は受方の駒なので受方手番でこの手を指すことはまったく問題ありません。しかし攻方手番では 34 角による逆王手となっているので、それを更に逆王手で返さないといけません。幸い、ここでは「24 と」を利用して王手を継続できるのですが、迂闊な手を選ぶと手が途切れることになります。

このように書くと、中立玉は不便な駒に思えるかもしれませんが、そうではありません。むしろ大変便利な特徴があります。

一つは中立玉を動かして王手ができること。攻方駒を玉に利かすだけでなく、玉を攻方駒の利きに入れても良いので、王手の選択肢が広がります。玉の方から利きに飛び込むので、三重王手以上の多重王手も可能です。

もう一つは手番によって、攻方の駒も受方の駒も取れること。取った駒は手番側の駒台に載るので、駒不足の解消にも使えます。

本局はそんな中立玉のメリットを上手に使った作品です。

中立玉が「24 と」の周辺に出入りしながら、徐々に詰型を整えます。まずは受方の駒として配置された 33 桂を、中立玉を媒介に攻方の持駒にします。その桂を使って角を 34 に移動。今度は角を中立玉で取って攻方の持駒にします。次にその角を使って飛を 12 に移動。これで1筋と2筋を飛と香で抑えることができたので、今度は中立玉自身を1筋に移動させて詰め上げます。

それまで中立玉を動かす王手が多かったので、15 手目の「14 と」という普通の王手は却って盲点になるかもしれません。それに対する「同 n 玉」は中立玉らしい手。受方手番ではまったく問題のない手ですが、手番が攻方に移ったとき王手になっており、しかも受けはありません。これで詰上りです。

と金の周りをうろうろする中立玉の動きがユーモラスで、適度な考え所もあり、解いて楽しい作品だったと思います。

最後に配置について検証しましょう。

初形の「26●」は中立玉が 16 や 17 で詰む早詰防止のための配置です。これを受方 26 歩 36 歩の 2 枚で置き換えることも可能ですが、「●」

の方が余計な心配をせずに済むということでしょう。中立玉は手番によって攻方・受方、両方の駒を取れるので、余詰防止は結構面倒です。

また、45 歩の配置は 6 手目 43n 玉のところで、44n 玉とする非限定を防いだもの。中立玉をこの駒の利きに入れる紛れに嵌った人がいたとしたら、少し罪作りの配置です。

【短評】

真Tさん

n 玉で駒を取れるのをうっかりし、初手 33 としかないと思い大苦戦。解けてみると、24 とを軸に玉が動く楽しい手順でした。

たくぼんさん

序の桂を取って桂打、角を取って角捨てが上手い入りで、後半のと金の横を通り過ぎる手順とのメリハリが良く効いている。26●はちょっと惜しい気がします。

占魚亭さん

n 玉練りが楽しかったです。

一乗谷酔象さん（※無解）

解けたと思ったら手数超過。18 手や 20 手の紛れが多く難しい。

はなさかしろうさん（※無解）

いろいろ動かしてみましたが結局、詰み形の見当が付きませんでした…

■ 124-11 上田吉一氏作（正解 7 名）

協力詰 7 手

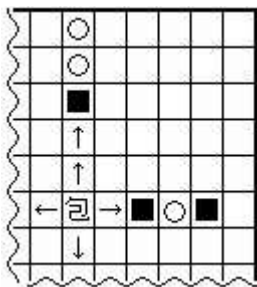
										9	8	7	6	5	4	3	2	1	
																			一
																			二
																			三
																			四
																			五
																			六
																			七
																			八
																			九

持駒 包
※包:Pao

【ルール】

•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】

15 包 25 金 同王 45 金 34 王 56 金
45 金 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

本局は Pao (包) にまつわる様々な手筋が登場する作品。この作品を並べるだけで包に関する手筋は一通り学べると言って良いほどです。実際に1手ずつ見ていきましょう。

初手 15 包 :

25 王をジャンプ台に使った王手。

2 手目 25 金 :

合駒。包は2枚の駒は跳び越せないの、合

駒ができる。

3 手目 同王 :

ジャンプ台を減らす王手。動く駒(この場合は王)と王手する駒(この場合は包)が異なるので、構造は「開き王手」と同じ。

4 手目 45 金 :

合駒。ジャンプ台を再び2枚に増やす。今度は玉に近い方に打つので、2手目より自然に感じる。限定の意味付けは後述。

5 手目 34 王 :

開き王手。ジャンプ台を1枚に減らす。3手目と異なり、王の移動先が包の利き筋を外れるので、原義通りの開き王手と言える。

6 手目 56 金 :

開き 応手。ジャンプ台をなくす。ホッパー系の駒の王手に対する特有の受け。

7 手目 45 金 :

両王手。金で王手されているので合駒が利かず、包で王手されているので 65 にも逃げられない。34 王の利きがあるので同玉とも取れない。56 は 6 手目の移動合で封鎖した。応手はなく、これで詰み。

以上のように包を使った様々な王手と、それに対する様々な応手が一局の中に登場し、とても勉強になりますね。手順の最後は両王手で締め括られますが、同じ方向の両王手というのは通常駒では見られません。ホッパー系のフェアリー駒ならではの新鮮味のある両王手です。

手順構成全体を見ると、主役のはずの包は初手に打たれた後、裏方に徹し不動のまま。手順の表舞台で活躍するのは金となっています。

特に面白いのが、4 手目 45 金合。

「開き応手」で 56 に移動させ、この地点を埋めるのがこの合駒の狙いですが、合駒が角や銀だと 5 手目 34 玉ができません。斜め上には動けても、斜め下には動けない。4 手目 45 金合は、金の持つこの奇妙な性質を再認識させる手です。

解答者の短評を見ても「包」への言及より、「金」への言及が多数ありました。45 金から 56 金という味わい深い手順が、解答者にアピールした結果だと思えます。

【短評】

変寝夢さん(※短評のみ)

5 6 金が柔らかい好手。

☆変寝夢氏にはいつも上田氏の作品を転送して貰っています。今年度は解答成績から除外していますが、来年度から作者に準ずるものとして計数に含めるよう方式を改めたいと思います。

真Tさん

包の働きも面白いですが、45金合の限定も面白い。

たくぼんさん

54の逃げ道が手ごわい所だったが、最終手となるほどの好手でした。

占魚亭さん

合駒移動がいい味。

青木裕一さん

合駒が動く華々しい攻防。

一乗谷酔象さん

4手目金に限定させるのが巧み。

神在月生さん

金づくし 飛車や銀では あきまへん

はなさかしろうさん

割に素直な手順ですが…

■ 124-12 上田吉一氏作 (正解6名)

成禁PWC協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

【ルール】

- 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。

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

89 飛 同飛/88 飛 38 飛 88 飛
 39 飛/38 銀 49 金 同飛/39 金 89 金
 同飛/49 金 同飛/88 飛 48 飛 88 飛
 49 飛/48 金 59 金打 同飛/49 金 89 銀
 同飛/59 銀 同飛/88 飛 58 飛 88 飛
 59 飛/58 銀 69 金 同飛/59 金 79 銀
 同飛/69 銀 まで 25 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

詰将棋は大抵、手数が減るに従って盤上の駒数が減っていくものです。ところが本局はその逆。手数を経るに従って、盤上の駒が増えています。

まずは状況を整理しましょう。

もし 88 角/77 飛とできれば 1 手詰ですが、これは自玉への王手なのでできません。受方に合駒がなければ 79 飛の 1 手詰ですが、実際には合駒があります。これが PWC でなければ 89 飛の 1 手詰ですが、PWC なので「同飛/88 飛」という位置交換の受けがあります。このようにキルケ系ルールで攻方駒を合駒代わりに使う手筋は「魔女返し」と呼ばれるのですが、この受けがあるため、飛の近接王手では詰みません。ただ本局においては「魔女返し」に使われた飛を開き王手で再活用できます。

以上を踏まえ、決め手は飛による遠隔王手であり、それを有効にするために、開き王手で飛の位置を調整しながら、合駒を品切れにするという目標が定まります。

幸い、最下段に打てる合駒は限られています。具体的には金 4 枚と銀 2 枚。39 銀が既に配置されているので、77 角を軸とした飛の開き王手で飛の位置を調整しながら、3 筋から左に金銀を詰め込めれば良いことになります。

詰め込み方はランダムで良いというわけではありません。何をどこに配置するか決めるのは 57 王の配置です。

詰め込んだ金銀が 57 王への王手とならないため、八段目の配置は「38 銀 48 金 58 銀」しかありません。更に最終手の 79 飛を取らないために「79 銀」の配置が決定。これで残りは金だけになるので、金 3 枚を「39 金 49 金 59 金」と配置すれば詰め込み完了です。

一見不規則に見える金銀の配置は、このように単純な原理で限定されており、規則性と不規則性が入り混じる趣向なのに、煩雑さを感じさせません。

実は 57 王は作意表面に現れる以上に効率の良い配置です。仮に受方にもう 1 枚飛があっても、詰上りでの配置場所を 68 に限定できます（この場合手数は 31 手になります）。飛が 2 枚しかないのが残念に思えますね。

ちなみに「成禁」の条件は「89 飛 同飛/88 飛 78 飛 88 飛成 79 飛 同龍/88 飛 89 飛 まで」の早詰防止。受方の飛が成れなければ良いので、人によっては「成禁」の代わりにフェアリー駒を使うかもしれません。

【短評】

変寝夢さん（※短評のみ）

初形で玉方の持駒に金銀がなければ一手詰、

を実現させるのだが、それにしても規則的、いやそうでないような、不思議な手順はどうやったら紡ぎ出せるのだろうか。

真Tさん

金銀をうまく限定するものですね。すごい。

たくぼんさん

57 王に逆王手がかからない様にするだけで見事に限定出来ているのが凄いですね。ユーモアがあり結構好みの一作です。

占魚亭さん

飛の周回軌道が小さくなっていくのが面白いところ。

北村太路さん

金銀品切れにするのが楽しい。

一乗谷酔象さん

埋蔵した金銀を掘り尽くす。
金銀を限定させる 57 玉配置が絶妙。
14 手目"打"を忘れないように。

☆14 手目"打"の記入漏れや、誤記をしている人もいましたが、解けていると推測できる場合は正解扱いとしました。

はなさかしろうさん

倉庫番みたいで面白かったです。



【総評】

たくぼんさん

硬軟取り混ぜての作品群で、楽しめました。
バラエティにとんだ作者がいるというのはいいですね。

☆WFP 作品展に登場する作者は、できるだけ偏らないようにしたいと思っています。セット投稿やシリーズ物が分割出題になるという問題点もあるのですが、解答者の立場から考えると、様々な作者による様々な作品があった方が、楽しく解図できると思います。
当面は登場数の少ない投稿者を優先しつつ、1回に登場する作者の偏りを避ける方針を続けますが、滞留する作品が多くなったら「WFP 作品展別館」を設けることも考えないといけないでしょう。問題は担当者に立候補してくれる方がいるかどうかですが…

変寝夢さん

今月は割と解きやすい作品が多かったです。

北村太路さん

難しいのは解けませんでしたが、楽しい作品ばかりで満足感があります。

以上



Fairy of the Forest #64結果発表

担当：酒井博久

- 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

■ 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、○真T、○占魚亭、○たくぼん、
青木裕一、北村太路、神在月生、変寝夢

北村太路ーせっかく大量に出題されたのに解くのを忘れて気づけば締め切り90分前。1題しか解けてませんが解答を送ります。

☆北村さんは、01のみの解答でした。

変寝夢ーこれは、解ける分だけでも、となっちやいますね。

☆01~06の解答でした。部分解もありました。

■ 64-01 上谷直希 協力詰 5手

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

持駒 飛銀歩

12 飛 同玉 13 歩 11 玉 12 銀 まで 5 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者ー飛先飛歩です。歩のほうを残すのが正解です。データベースは検索したんですがまさかの同一作なし。取られないうちに発表することにいたします。客寄せでしょうか。

☆正に掘り出し物です。

変寝夢ー結構考えましたよ2分くらい。中々詰まなくてびっくり。

神在月生ー真下への 退路を図る 飛先飛歩

北村太路ー飛先飛歩。どうやっても詰められそうなのに飛車捨てないと5手では詰まない不思議。

青木裕一ー飛先飛歩がこんなシンプルな配置でできるのですね。

たくぼんー初手12歩が詰まないとは驚く。

占魚亭ー飛先飛歩を超シンプルな図で。

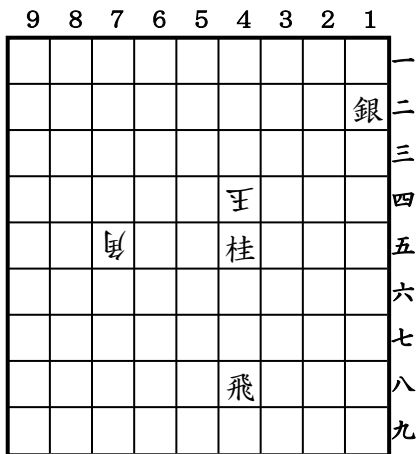
真Tー飛を捨てる。いいですね。

神無七郎ー簡素形から意外な「飛先飛歩」。持駒が「銀歩2」なら1秒も迷わないのに…。

☆協力詰入門にピッタリの作として残っていくことでしょう。

■ 64-02 小林看空

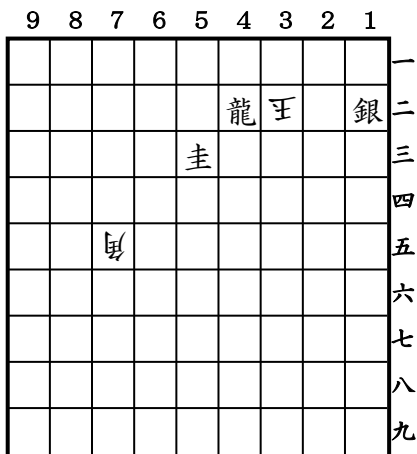
協力詰 5手



持駒 なし

53 桂成 33 玉 43 飛生 32 玉 42 飛成 まで 5手

(詰上り図)



持駒 なし

作者—ちょっとした実験作がはいっていますが、よろしくお願ひします。問題あれば、没か、他に回していただいて、かまいません。

☆「実験作」は3解の64-10のことですかね。せっかくなので、投稿された全作を出題することにしました。

変寝夢—桂生だと平凡だからあえて成と考えたらすぐ詰んだ。

神在月生—一二銀 こっちへおいで 誘いけり

☆詰上りは、よくある形です。

青木裕—桂生から考えてしまった。
 たくぼん—1枚の飛で生と成とは贅沢。
 占魚亭—不成が決め手。
 真T—素直な手順。

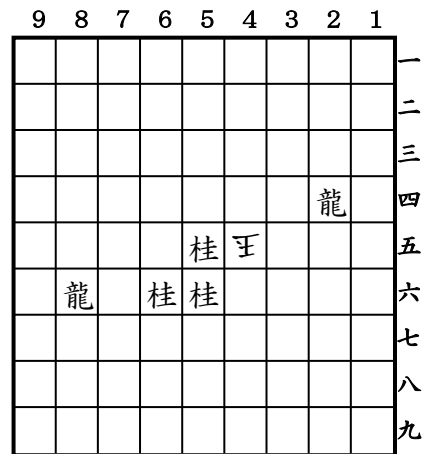
神無七郎—1枚の飛で不成と成。「源泉館」でも愛用されていた主題ですね。

☆「源泉館」は、看空氏によるばかり詰個展。詰パラ誌上で始まった企画ですが、Webでも見ることができます。

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

■ 64-03 小林看空

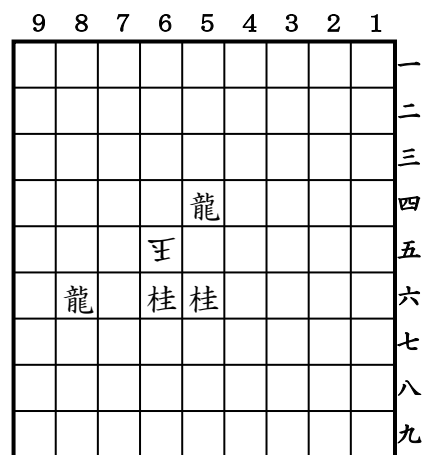
協力詰 5手



持駒 なし

34 龍 55 玉 44 龍 65 玉 54 龍 まで 5手

(詰上り図)



持駒 なし

変寝夢—ほんの一瞬 15 龍を読んでしまった。

神在月生—蟹歩き 規則正しく 一步幅

青木裕—難しく考えすぎて苦戦した。

たくぼん—あれこれ考えた挙句、1つずつ寄る龍で詰んで嘸然。

占魚亭—牛歩戦術。

真T—龍が1つずつ寄る。

神無七郎—邪魔な桂を消すのかと思ったら、まさかの龍の蟹歩き。大きな駒を短く使う妙手順。

☆この龍の動きは盲点になりそうですね。ユーモラスな表現。

■ 64-04 小林看空

協力詰 5手 (2解)

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

持駒 なし

a) 63 桂成 42 玉 53 成桂 51 玉 52 成桂 まで 5 手



(詰上り図 a)

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

持駒 なし

b) 43 桂生 42 玉 53 飛成 41 玉 52 龍 まで 5 手

(詰上り図 b)

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

持駒 なし

神無七郎—複数解物は解を発見した順に解答を書いています。つまり後ろに書いたものほど私にとって盲点だったということですね。他の解答者の方の体感難易度と一致するかどうか、結果稿が楽しみです。

☆解の順番については、作者に確認をとっていませんでした。ここでは、解答者の筆記順のうち多い方を採択しました。必ずしも七郎氏のように解けた順に書かれていたわけではなかったようですが、結果的に 10 以外は七郎氏の解答順と一致しました。

変寝夢-bの方は3手目52飛生を読んできました。

神在月生-成不成 左と右で使い分け

青木裕-初手の対比だけかと思ったら、3、5手目もだった。

たくぼん-43桂生の方が時間がかかりました。左右で成生で見事な2解。

占魚亭-飛と桂の役割交換、と言っていいのかな？(違う気もするけど)

真T-桂の成生の対比。

☆aの方は57香が不要ですが、これくらいは仕方ないのですね。

■ 64-05 小林看空

協力詰 5手 (2解)

				角						
				科				隼		
				銀						
				王						

持駒 角

a)74角生 55玉 66角 64玉 63角成 まで5手



(詰上り図 a)

				馬	科			隼		
				王	銀					
				角						

持駒 なし

b)65銀 66玉 77角 75玉 74角成 まで5手

(詰上り図 b)

						科		隼		
				馬						
				王	銀					
				角						

持駒 なし

変寝夢-65銀に対しての66玉が見えなかった。

☆bの方は、無解2でした。

神在月生-詰上り 斜め移動の 同一図

たくぼん-位置を変えて同様の詰形。65銀は見え難い。

占魚亭-位置は違うがどちらも同じ詰み形。面白い。

真T-65銀の解がなかなか見えませんでした。

■ 64-06 小林看空

協力詰 5手 (2解)

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

持駒 なし

a) 43 角生 44 玉 25 角成 33 玉 24 馬 まで 5手

(詰上り図 a)

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

持駒 なし



b) 43 角成 63 玉 53 馬 72 玉 71 飛成 まで 5手

(詰上り図 b)

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

持駒 なし

変寝夢—初手角成に対しての 63 玉が見えず。渋いなあ。

☆b は、無解 1。

神在月生—右辺行 銀を置き去り 意表外

青木裕—対比が初手と方向(左右)だけだと、2 解としては弱いかも。

☆確かにその感がありますね。

たくぼん—成の方の手順がちょっとイマイチだけど、生は秀逸。

占魚亭—角(馬)の活躍。生の手順の方が良い。

真T—同一地点への成と生。



■ 64-07 小林看空

協力詰 5手 (2解)

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

持駒 なし

a) 53 桂生 54 玉 55 馬 63 玉 73 龍 まで 5手

(詰上り図 a)

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

持駒 なし



b) 89 馬 54 玉 64 龍 43 玉 53 龍 まで 5手

(詰上り図 b)

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

持駒 なし

青木裕一—意味のなさそうな桂生が見えづらかった。

☆これは少数派。

たくぼん—44 桂配置が 2 解ともよく利いている。

☆退路を巧く封鎖しています。

占魚亭—初手成生の筋かと思いました。

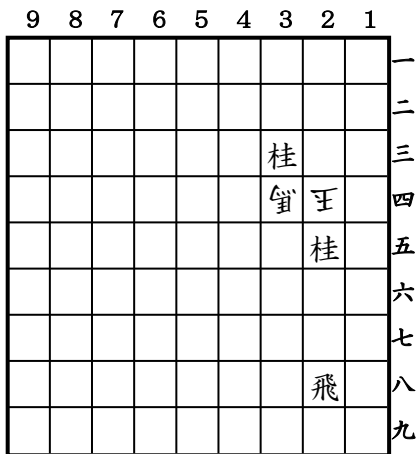
真T—開き王手をしたくて、89 馬が指し辛い。

神無七郎—初手 89 馬の解にやや苦戦。桂を動かしたり、消したくなる心理の裏に行く。



■ 64-08 小林看空

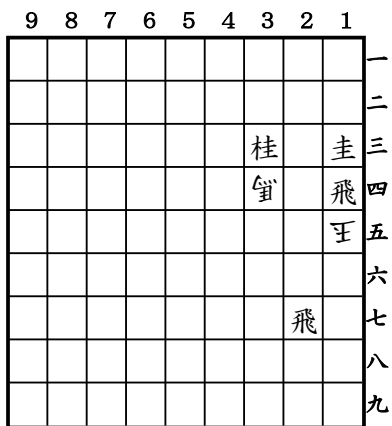
協力詰 5手 (2解)



持駒 なし

a) 13 桂成 27 飛 同飛 15 玉 14 飛 まで 5手

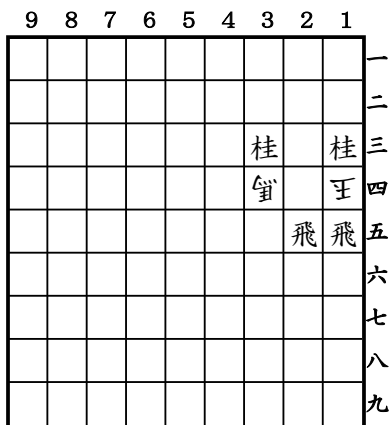
(詰上り図 a)



持駒 なし

b) 13 桂生 25 飛 同飛 14 玉 15 飛打 まで 5手

(詰上り図 b)



持駒 なし

☆a が先の解答と b が先の解答が同数でした。

青木裕一—2 解のお手本のような作品。

たくぼん—桂の成生の違いで最後の飛打の位置が上下異なるのは面白い対比。

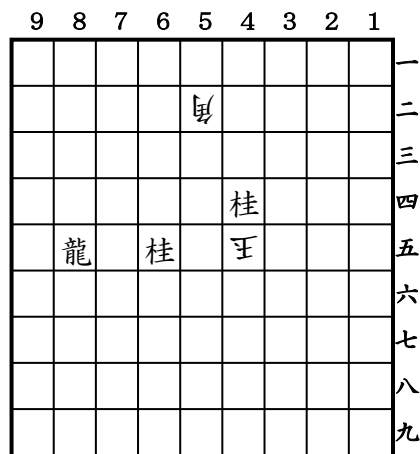
占魚亭—成生の違いを活かす。易しかった。

真T—成と生で合駒地点が変わる。

☆シンプルな仕掛けで、面白い対比でした。

■ 64-09 小林看空

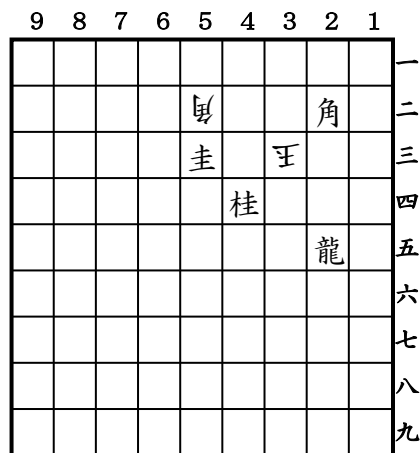
協力詰 5手 (2解)



持駒 角

a) 53 桂成 34 玉 25 龍 33 玉 22 角 まで 5手

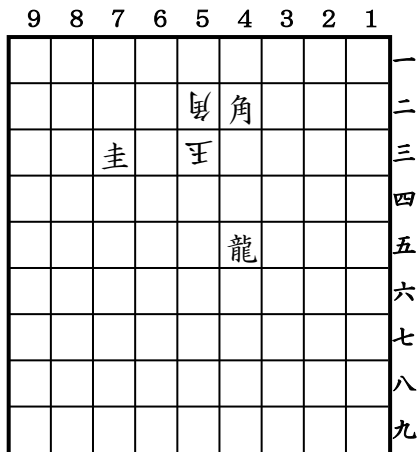
(詰上り図 a)



持駒 なし

b) 73 桂成 44 玉 45 龍 53 玉 42 角 まで 5 手

(詰上り図 b)



持駒 なし

青木裕一—詰上りが見えづらかった。

たくぼん—同じような展開でしたね。

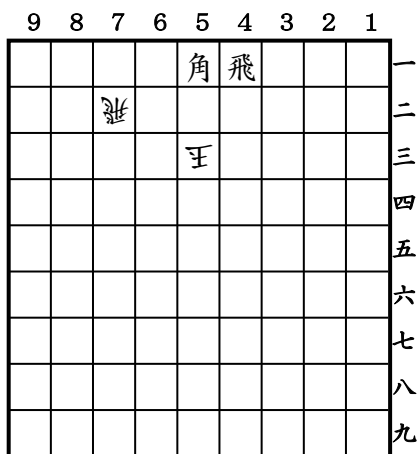
占魚亭—53 成の手順で桂を取らないのが盲点でした。

真T—詰上がり、2 路ずれているだけでほぼ同じなのが面白い。

☆構図は、07 に似ていますね。

■ 64-10 小林看空

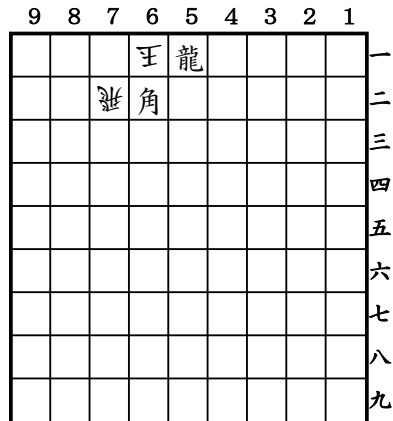
協力詰 5 手 (3 解)



持駒 なし

a) 62 角生 52 玉 42 飛成 61 玉 51 龍 まで 5 手

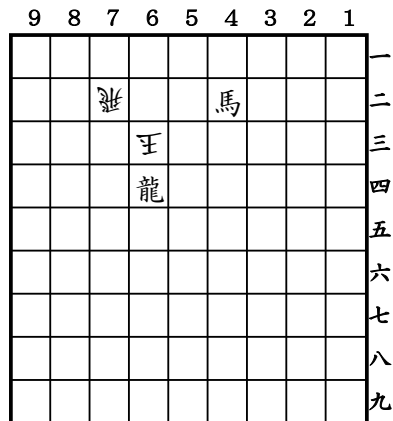
(詰上り図 a)



持駒 なし

b) 44 飛成 52 玉 42 角成 63 玉 64 龍 まで 5 手

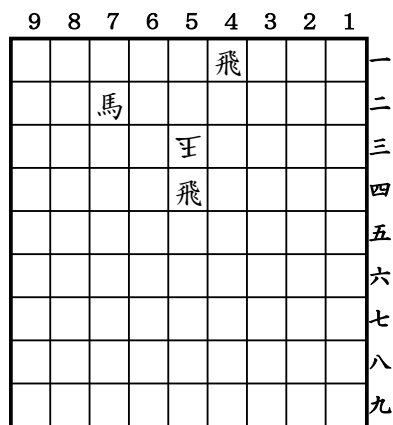
(詰上り図 b)



持駒 なし

c) 62 角成 54 玉 72 馬 53 玉 54 飛 まで 5 手

(詰上り図 c)



持駒 なし

☆七郎氏の解答順では、b・cが入れ替わっていました。

青木裕一—3解の間の関連性が分からない。

たくぼん—62角成の解が最後まで残りました。飛を取る手が盲点。

占魚亭—飛不成の順もあつたらというのは望みすぎですかね？

☆4解にできたら、対比が明確だったかも。

真T—62角成の解に苦戦。飛を取るのが思考外でした。

神無七郎—看空氏の一挙出題。短手数なので一気に解きましたが、問題数が多いとやはり疲れますね。個別作品への短評も省略気味です。

■ 64-11 馬屋原剛

協力詰 7手

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

持駒 飛

84 飛 54 歩 33 角成 45 玉 55 馬 同歩 46 金
まで 7手



(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—歩合を動かす手順をできるだけシンプルに作ってみました。

青木裕一—双玉歩合最小駒数の新記録！

☆記録面については調べていませんが、これ以上減らすのは、なかなか難しそうですね。

たくぼん—歩合でないといけないのが不思議な感覚でした。

占魚亭—歩合！ 動かす！

真T—合駒の歩が動く。

神無七郎—協力詰では地味な歩合が一番難しい。本局は仮に角が3枚あっても歩合に限定されているので、合駒制限のための配置がないのと同じですね。

☆6手目55馬を取ることができ、なおかつ最終手を可能にする合駒は、54歩しかないというわけです。



■ 64-12 馬屋原剛

協力詰 7手

馬										
			王		銀					
		銀		玉						

持駒 飛

86 飛 76 香 57 銀 67 玉 78 銀 同香生 68 銀
まで 7手

(詰上り図)

馬										
	飛									
			王							
		皇	銀							
				玉						

持駒 なし

作者—香合を動かす手順をできるだけシンプル
に作ってみました。

青木裕一—64-11 を作っているときにできた？

☆構図としては、前局に似ていますね。

たくぼん—合駒を動かし、しかも香とは難易度
が高そうです。

占魚亭—こちらは香合。11 同様、上手いで
す。

真T—合駒の香が動く。

神無七郎—「香の合駒を不成で動かす。意味は
横に利かさないため」と書くともるで普通詰
将棋の解説ですが、打歩詰が絡まないのが協
力詰らしさ。

☆6 手目 78 銀を取ることができ、なおかつ最
終手を可能にする合駒は、76 香しかないとい
うわけです。



■ 64-13 青木裕一

協力詰 45手

持駒 なし

				香	角					
				皇						
				皇						
		香		香		銀				
			香	入	歩	進				
			銀	と		飛				
				桂	香	王				
		金	歩			桂				
		歩				桂	玉	馬		

持駒 なし

27 飛 36 玉 46 と 同と
63 角成 45 と 26 飛 37 玉 73 馬 55 と
27 飛 36 玉 72 馬 54 と 26 飛 37 玉
82 馬 64 と 27 飛 36 玉 81 馬 63 と
26 飛 37 玉 91 馬 A82 歩 同馬 73 と
27 飛 36 玉 81 馬 B72 と 同馬 45 歩
26 飛 37 玉 27 飛
48 玉 C49 歩 58 玉 D59 歩 49 玉 E94 馬
48 玉 58 馬 まで 45 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者－WFP143号 122-7の攻方駒受方駒のW 鋸の協力詰版です。前作とは違い、こちらは移動先(72)で駒(と)を取らせるための受方鋸です。

☆122-7については、WFP146号の結果稿をご参照ください。

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP146.pdf>

真T－玉から遠ざかる馬とと金鋸。上手いですね。

☆27 飛～26 飛の飛の上下運動で玉位置を変えながら、攻方馬が63→73→72→82→81→91と遠ざかっていきます。面白いのは、受方と金が45→55→54→64→63→73と馬鋸の後を追って、馬に近づいていく所です。

たくぼん－82歩合から72でと金を取らすのが無駄ない順。協力詰の馬鋸の理由付が素晴らしい。

☆91馬にA82歩、再度の81馬にB72とで2歩を入手しますが、これは収束でC49歩～D59歩と打つためです。

占魚亭－歩2枚を獲得する地点が重要。81馬の所で手拍子で72馬とやっしまいました。面白かったです。

☆単に2歩を入手するだけでなく、後でE94馬と転換する必要があるのです。65歩・74歩の配置は二歩禁で歩合を防止するとともに、馬の転換を防止しています。

神在月生－二歩入手 下段に誘い 止め馬

神無七郎－「馬鋸」に追従する「と金鋸」。WFP122-7の最悪詰に雰囲気が似ていますが、意味付けは全然違うのが(ルールが異なるので当然とはいえ)興味深いですね。鋸引は協力詰でも多様な作品が生み出せるはずなので、この分野の開拓が進むことを期待しています。

■ 64-14 たくぼん

協力詰 107手

持駒 なし

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

持駒 歩3

15 飛 26 玉 16 飛 27 玉 17 飛 38 玉
 18 飛 47 玉 48 歩 同と 17 飛 38 玉
 18 飛 27 玉 ◎28 歩 37 玉 17 飛 ○27 と
 △38 歩 26 玉 □27 歩 36 玉 16 飛 ○26 と
 △37 歩 25 玉 □26 歩 35 玉 36 歩 同と寄
 15 飛 26 玉 16 飛 27 玉 ◎28 歩 37 玉
 17 飛 ○27 と △38 歩 26 玉 □27 歩 36 玉
 16 飛 ○26 歩 △37 歩 25 玉 □26 歩 35 玉
 15 飛 26 玉 16 飛 35 玉 15 飛 46 玉
 16 飛 ○36 と △47 歩 35 玉 □36 歩 45 玉
 46 歩 ◇同と 15 飛 36 玉 16 飛 27 玉
 ◎28 歩 37 玉 17 飛 ○27 歩 △38 歩 26 玉
 □27 歩 36 玉 16 飛 ○26 歩 △37 歩 25 玉
 □26 歩 35 玉 36 歩 ◇同と 15 飛 26 玉
 16 飛 37 玉 17 飛 ◆27 と △38 歩 36 玉
 △37 歩 46 玉 16 飛 ○36 歩 △47 歩 35 玉

□36歩 45玉 15飛 ●35歩 46歩 同玉
 ※47歩 36玉 16飛 45玉 46歩 まで 107手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一第50回神無一族の氾濫1番と姉妹作で、こちらは縦型です。前作と異なるのは駒を取るのほぼ2筋で行うというところで、趣向的な感覚が得られるのではないかと思います。手数が同じになったのは偶然です。

☆横型の姉妹作については、「氾濫」の再録をご参照ください。

http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr50_r.pdf

真T一不規則なはがし趣向。詰上がりに残る27とまではがしてしまい、苦戦しました。

☆基本的には、◎：2筋への歩の設置→○：飛の王手に対してと金の移動合（または歩の打合）→△：3筋の歩の王手→□：◎の歩で○の合駒を取る、という仕組みになっていますが、◎3筋～△4筋という具合に、一路ずれて合駒はがしを行う場合もあります。

占魚亭一55とを呼んで取ると思っていたので、終盤で悪戦苦闘しました。

☆55とは、◇46→◇36→◆27と呼び出されますが、この位置変更は収束のためであり、結局はがされないまま終わります。●35歩の合駒も同様に、退路封鎖の壁駒となるだけで、取られることはありません。

神無七郎一突歩詰の詰上りは予想通りでしたが、最初は手数超過。55とを消さずに残すのは予想外でした。順番にと金を消すのではなく、この「捻り」があるおかげで、楽しんで解図することができました。

☆最後は※47歩と先打した歩を、46歩と突いてエンディング。この仕上げ方も、先の姉妹作と共通しています。

■ 64-15 神無七郎
 協力詰 131手
 持駒 歩3

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

持駒 なし

16歩 同玉

- ①25角 26玉 14角 25歩 27歩 16玉
- ②25角 27玉 14角 25歩 28歩 16玉
- ③25角 26玉 14角 25歩 27歩 16玉
- ④25角 27玉 14角 25歩 28歩 16玉
- ⑤25角 26玉 14角 25歩 27歩 16玉
- ⑥25角 27玉 14角 25歩 28歩 16玉
- ⑦25角 26玉 14角 25歩 27歩 16玉
- ⑧25角 27玉 28歩 同と 14角 16玉
- ⑨25角 26玉 27歩 同と 14角 16玉

17歩 同と

- ⑩25角 27玉 14角 25歩 28歩 16玉
- ⑪25角 26玉 14角 25歩 27歩 16玉
- ⑫25角 27玉 14角 25歩 28歩 16玉
- ⑬25角 26玉 14角 25歩 27歩 16玉
- ⑭25角 27玉 14角 25歩 28歩 16玉
- ⑮25角 26玉 14角 24桂 27歩 16玉
- ⑯25角 27玉 28歩 38玉
- 16角 27と 同角 29玉 18角 38玉
- 27角 47玉 38角 46玉 47歩 45玉

※57 桂 同と 46 歩 同玉 47 歩 56 玉
 46 歩 ※47 桂 同角 同玉 39 桂 37 玉
 38 歩 26 玉 27 歩 25 玉 26 歩 15 玉
 16 歩 同桂 27 桂 まで 131 手

(詰上り図)

										一
										二
							飛	玉		三
				と	銀	香				四
				歩		香		玉		五
					歩	香	歩	桂		六
				ス			桂			七
			香			歩				八
										九

持駒 なし

作者一創作時は収束で角を捨てて桂を入手する仕組みの構築に難航し、本図のようにやや横に広がった図になってしまいました。と金を移動させる仕組みまでは上手くできたと思うのですが…。

☆3手目の時点で、受方の持駒は歩4枚になっていますが、①から25角～14角の開き王手→25歩合→28歩～27歩→16玉→25角という手順を繰り返すと、⑧25角、27玉となった時点では、受方の歩4枚が攻方の持駒へと移行しています。

占魚亭一開き王手で持駒と盤面を微妙に変化。タイミングの見極めに苦労しました。

☆次に、⑧～⑨+17歩、同とまでで、受方の38とを17へ移動させます。

真T一38と金を17に移動して、また同じ手順で歩を稼げるのが面白いですね。

☆⑩～⑮25角、26玉まで、再び上述の持駒増幅手順を繰り返し、持歩を増やします。⑮の途中14角に24桂と手を変え、⑯25角～28歩に38玉、16角以降は、歩を補充しつつ、桂の入手を目指します。※57桂で受方に渡した桂

を、※47桂合、同角で回収に成功。39桂からは2筋に戻っての収束となります。

たくぼん一28歩と打ってまた27歩と付く2段活用が歩増幅機能を可能にしているのに感心しました。1度目で道を切り開いて2度目で桂を入手し収束へ、そして還元玉での詰上り。まさに完成品ですね。

☆最後は16歩、24桂で飛車道を通す手も入り、27桂跳まで繊細に仕上がりました。還元玉が花を添えています。

【総評】

神在月生一短評を 全て記述の 余裕なし

☆青木裕一さんと同様、13までの解答でした。川柳調の短評、楽しめました。

たくぼん一これだけのバラエティに富んだ出題は過去最高ではないでしょうか。たくさんの解答が来るといいですね。

☆解答者数もまずまずでした。最後の2題については、解答数は伸びませんでした。

神無七郎一普段の作品数・作者数を考えると今回は大盛況。いつもこのくらいだと良いのですが。

☆本当にそうですね。看空さんの大量投稿に助けられた面はありますが、今回並みとまではいなくても、ある程度の出題数は維持したいものです。

Fairy of the Forest #65課題発表

担当：酒井博久

- 2020年10月20日：課題発表：(協力誌)
「自由課題」
- 2020年12月15日：投稿締切
- 2020年12月20日：出題
- 2021年01月15日：解答締切
- 2021年01月20日：結果発表

■ 課題発表

前回は稀に見る盛況だったせいで、逆に次回が心配です。さて、どうなることでしょうか。こういう他力本願の姿勢がが問題なのかも知れませんが……。ご投稿をお待ちしています。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)



LOVE KYUSHU

推理将棋第133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133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11月10日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第133回解答」でお願いします。

推理将棋第133回出題 担当 Pontamon

第133回の推理将棋は「奇数筋」の条件がある作品を集めました。

初級はけいたんさんの8手、中級はミニベロさんの9手、上級は担当からの11手ですが難度は中級かもしれません。

◇年賀推理将棋の作品募集◇

2021年の初回は恒例の年賀推理将棋特集の予定です。(全投稿作採用)

難易度問わず作品を募集します。投稿〆切12月20日。

(“2021”, “21”, “3”, “11”, “丑”, “牛”などにちなんだ推理将棋)

■本出題

133-1 初級

初級手順+1手で中級問題の余詰にならないということは....?

133-2 中級

第20回の上級も全手順が3つの奇数筋ですが、今回は成る手はありません。

133-3 上級

上級は全手順ではなく王手の手が全て奇数筋で同種の駒着手。王手回数は?

■締め切り前ヒント (11月3日頃 Pontamon)

133-1 初級 けいたん 作

全手順奇数筋 8手

「8手で詰みか」

「初手は金の着手だったね」

「全手順奇数筋の着手だったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・8手で詰み
- ・初手は金の着手
- ・全手順奇数筋の着手

133-2 中級 ミニベロ 作 三つの奇数筋 9手

「三つの奇数筋にだけ着手して、9手で詰めたよ」

「それ知ってる。たしか玉が上がったり下がったりするやつ」

「それとは全然関係ない。それに今回は成る手もないよ」

「2手目は2段目で間違いないよね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手詰
- ・着手は三つの奇数筋だけ
- ・2手目は2段目
- ・成る手なし

133-3 上級 Pontamon 作 都詰め 11手

「成駒を動かさしないで、後手の都(55地点)の玉を11手で詰めたらしいね」

「王手は、全て同じ駒種の奇数筋着手だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で都詰め(55の後手玉が詰んだ)
- ・王手は、全て同じ駒種の奇数筋着手
- ・成駒着手なし

推理将棋第131回出題解説

推理将棋第131回解説 担当 Pontamon

担当になって2年目に入った第131回は15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。

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 (5手目▲98 飛)
- ・ 同じ筋に同種の大駒が居た (4手目△66 同角、6手目△68 角)

出題のことば (担当 Pontamon)

98 飛はどちらが指した手でしょうか？
 締め切り前ヒント
 同じ筋の同種の大駒は9筋の先後の飛ではありません。(9筋でも、先後でも、飛でも)

推理将棋131-1 解答

▲76 歩、△34 歩、▲66 角、△同角、▲98 飛、△68 角、▲58 玉、△57 角上成 まで8手

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 98 飛の着手があった (5手目▲98 飛)
- ・ 同じ筋に同種の大駒が居た (4手目△66 同角、6手目△68 角)



詰上がり図

後手の持駒：歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	帝	王	帝	爵	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
飛			馬	玉					八
香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	九

持駒 なし

98 飛を指したのは先手なのか後手なのかを考えてみます。8手詰なので先手も後手も4手ずつの着手になります。後手が自陣の飛を98 地点へ移動するには手数が足りないので、98 飛を後手が指すとすると、6手目に飛を取って、最終手の8手目に△98 飛と指すこととなります。

参考1図は、△88 角成から△78 馬で飛を取って、8手目に98 飛と打った場面です。△69 飛と打てば詰んでいたのですが、「98 飛の着手があった」という条件があるため折角の詰みを逃してしまいました。

参考1図

後手の持駒：角

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	帝	王	帝	爵	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
飛			馬	金	金				八
香	桂	銀		玉		銀	桂	香	九

持駒 なし

参考1図：▲76 歩、△34 歩、▲78 飛、△88 角成、▲58 金左、△78 馬、▲48 金上、△98

飛 まで8手

どうやら、98 飛の着手は先手の着手のようです。

次にもう一つの条件の「同じ筋に同種の大駒が居た」を検討してみます。同じ筋に同種の大駒とることなので、先手の▲98 飛の着手があるのはほぼ確定したので同種の大駒は後手の飛で△92 飛の着手をすれば同じ筋に同種の大駒の飛が居る状態にはなりません。しかし、後手の着手4手のうちにこの余分な△92 飛を指していると実質の着手は3手になり、最短の詰め手数7手を下回る6手詰手順が存在することになってしまい矛盾が生じます。となると同種の大駒は飛ではなく角になりそうです。角2枚が同じ筋とか同じ段にいる詰み形と言えば、筋違いの角との2枚角の形でしょうか？

参考2図は2枚の馬で8手で詰んだ場面ですが、手順中に▲98 飛を指す暇はありませんでした。4手目の△77 同角成が王手になるので玉が上がると飛を98へ移動することができなくなったのが原因です。

また、6手目に△78 角と打った時、77の大駒は角が成った馬になっています。一枚の駒の連続着手であれば駒の表裏は不問になりますが、77の馬と78の角は同種の大駒ではあるものの2枚の大駒なので、馬と角が同種の大駒とは言えません。

参考2図

後手の持駒：歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	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	歩	七	
				玉	金		飛		八	
香	桂	銀	金			銀	桂	香	九	

持駒 なし

参考2図：▲76 歩、△34 歩、▲77 角、△同角成、▲58 玉、△78 角、▲48 金、△67 角成

まで8手

これらの失敗を踏まえて考えると、

先手は角を移動して、飛が8段目を9筋まで動けるようにすること。

先手が角を後手に渡す地点は77 ではない。(△同角(成)が王手になるため)

馬と角の2枚の駒は同種の大駒とは言えないので、後手が先手角を取る時に、もし成れるとしても成ってはいけません。

以上の条件を念頭に入れると、初手から▲76 歩、△34 歩、▲66 角、△同角、▲98 飛 の5手目までは必然となります。7手詰や8手詰で多いのは、銀を最終手で53や57へ打つ形です。銀の代わりに66に居る後手角が57で成れば銀の代わりになり、それを支えるのは48か68の角になります。同じ筋に同種の大駒の条件なので、角打ちは王手で△68 角として先手は▲58 玉と逃げてから最終手は66の角が57で成る手なので棋譜は△57 角上成になります。

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手ならではの66での角交換。上級の伏線でもあるのでしょうか。」

■たまたま同回での出題になっただけで、上級の77での角取りとは関係ありませんでした。

NAOさん「攻方4手+受方3手も7手詰にはない筋。遊び手の1手で98に飛を寄る。」

■角入手のタイミングが邪魔して攻方4手+受方3手なのに7手詰では存在しない形になりますね。

ミニベロさん「この条件で、いきなりその大駒を取らせる順は、心理的に読みにくい。8手もまだまだ開拓できる。」

■3手目に▲66 角と角捨てに行く手は見えにくいですね。 </p>

渡辺さん「98 飛を指すなら5手目まで必然ですね。」

■残り3手での光速の寄せ。

小山邦明さん「先手が98飛を実現するには88角の移動が必要と推理しました。」

■88の角の移動は必須になりますが、66が見えるかどうか解図のカギ。

RINTAROさん「手数的に先手の98飛しかありえない。」

■後手が先手の飛を取れるのは6手目。8手詰なのに8手目に△98飛では詰みませんね。

ほっとさん「やはり98飛は先手の着手。」

■先手角がどいてからの▲98飛しかありませんね。

波多野賢太郎さん「9八飛は後手が指すのは無理だと気づいたら、6六角の筋がすぐ閃きました。」

■58の玉に対して△68角と△57銀での形は多いので、銀の代わりに成駒を57へ配置できれば詰みの形になるので△68角の筋が閃いたのだと思います。

飯山修さん「8手詰は3420通り全検されているけど2年位前に調べた時は遊び手のない未発表の詰上がりが結構ありました」

■是非、条件をつけての投稿をお願いします。

けいたんさん「98飛が大ヒント先手角が動くと言っているようなもの。」

■はい、先手角が動かないと▲98飛を指せません。

神在月生さん「担当者の気遣いで初級者用に纏められたと考えるが、98飛（遊び手）が他条件であったら中級以上になったかも？（具体的な条件を思い浮かべた訳ではありません）」

■「98飛の手があった」の代わりに「78飛の手があった」でも、初手や3手目▲78飛での余詰は無さそうで、5手目▲78飛で限定され

るみたいです。

諏訪冬葉さん「ヒントを見て先に筋違い角による詰みを考えたのはさすがに筋悪だったと思います。」

■▲76歩、△34歩、▲77角、△同角成、▲58玉、△78角、▲48金、△67角成でしょうか。△同角成が王手になるので▲98飛を指すチャンスがありませんね。それと、77の馬と△78角は同種の大駒とは言えないでしょう。

変寝夢さん「締め切り前ヒントの『先後でも』でピクツとなった。それまでは先後の駒が向かい合ってる図しか、浮かんでませんでした。」

■「98飛があった」の対として△92飛でしょうか？先後ともに無駄手があると6手詰が存在することになってしまいます。

原岡望さん「これは割に簡単。98飛のタイミングが問題。」

■▲58玉の前でないと▲98飛が指せません。

占魚亭さん「98飛は先手の着手と決め打ちして解図（笑）。」

■正しい決め打ちでした。

正解：15名

はなさかしろうさん NAOさん ミニベロさん 渡辺さん 小山邦明さん RINTAROさん ほっとさん 波多野賢太郎さん 飯山修さん けいたんさん 神在月生さん 諏訪冬葉さん 変寝夢さん 原岡望さん 占魚亭さん

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

出題のことば (担当 Pontamon)

飛成はどちらが指した手でしょうか？
締め切り前ヒント

最終手は駒打ちなので9手目の先手飛成ではない。あの手筋だと6手目が最短だが…

推理将棋 1 3 1-2 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△42 飛、▲33 角成、△32 金、▲43 馬、△41 玉、▲61 馬、△47 飛成、▲52 金 まで9手

(条件)

- ・9手目の駒打ちの初王手で詰み (9手目▲52 金)
- ・飛成があった (8手目△47 飛成)

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩2

飛車成があって、初王手で詰むとなると頭に浮かぶのは「はてるま手筋」の1間龍の合い効かずの形。参考1図は、初手▲26 歩から7手目に▲22 飛成してから9手目の▲31 龍までの1間龍で詰めた図ですが、条件をよくよく見ると最終手は駒打ちとのことなので不正解でした。

参考1図：▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲同飛、△52 金左、▲22 飛成、△62 金上、▲31 龍 まで9手

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 角銀歩

この参考1図の手順を少し変更して、▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲同飛、△42 玉、▲22 飛成、△32 銀、▲31 角 と9手目に角を打っても詰んでいないので別の序を考えないといけません。

参考2図は先手の飛が6筋から7手目に後手陣へ成り込む手筋を使います。この後、▲61 龍とすれば詰みなのですが手数オーバーで失敗です。

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

参考2図：▲66 歩、△34 歩、▲68 飛、△66 角、▲同飛、△44 歩、▲63 飛成、△42 銀、▲43 角 まで9手

先手の飛成では手数が足りないようです。実

は、飛成の手は先手の最短が7手目であるのに対して後手は6手目で飛を成ることができません。後手勝ちの作品だと3筋か4筋から飛が出て行く手順（下記A、B）が知られています。

A：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲何か、△37飛成

B：▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲53角成など、△47飛成

Aの手順だと3手目が王手になるので、後手の飛が成る手順としてはBの手筋になるでしょう。ただし、Bの手順のままでは53に馬を作っただけですので、先手の残り2手で71か31の銀を取って、9手目にその銀を打つ形を考えてみても詰み形がありません。42に居る飛は△47飛成で2段目から居なくなるとして、先手は駒の補充や詰みに持っていけるのでしょうか？

5手目に▲53角成とはしないで、▲33角成としてると、王手放置の反則になるので後手は6手目に△47飛成とはできないので、△32金、▲同馬、△47飛成と進めてみても、金1枚と32の馬では詰み形にはなっていません。もちろん22の角を取っても詰み形はありません。何処かに見落としがあったようです。41の金を32で取っても4筋に龍がいるので詰み形にはならなかったのですが、61の金を馬で取れば後手玉の右側からの攻めができそうです。馬で61の金を取るにはBの手順の後に▲43馬から▲61馬では金を取る手が9手目になってしまうので駄目です。そこで角は3手目に33で成って、5手目▲43馬、7手目▲61馬とすれば9手目に取った金を打つての詰みに期待が持てます。この手順では△47飛成は最短の6手目ではなく、7手目▲61馬で4筋を通った後の8手目に△47飛成とします。

また、3手目の▲33角成が王手にならないように2手目は△42飛です。初手から▲76歩、△42飛、▲33角成、△何か、▲43馬、△何か、▲61馬、△47飛成、▲○○金で詰めることとなりますが、7手目の▲61馬が王手になっていると△47飛成を実行することができないので、4手目と6手目の2手で先に玉を移動させておく必要があります。もちろん最終手の金打ちで詰む地点に玉が居ることになります。61の馬の支えで▲51金が最終手なら42

地点が空くことになりそうなので、玉は41に居て、最終手は▲52金になります。△41玉とするためには4手目△32金で41地点を空けて6手目が△41玉です。

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）「飛成が無駄手かどうか微妙」

■短評を拾ってみると、無駄手ではないけど成っている場合ではない自滅の一手とのことです。

はなさかしろうさん「条件がぴったりですね。馬で61の金を取る形は詰みやすい印象があったので、この簡素な条件で限定できることに驚きました。」

■作者の投稿時のコメントでは、41飛までの手順を研究していて見つけた手順とのことでした。

NAOさん「初手42で3手目王手を回避。結局飛成が自滅の一手。」

■王手回避のためには4筋から飛が出て行く必要がありますが、いつもの順ではないので悩まれる方が居たかも。

ミニベロさん「9手王手1回で飛車が成れるのはこの順しかないんですね。知っているはずなのに、苦戦しました。9手もまだまだ開拓できる。」

■はてるま手筋も飛が成れて王手1回ですが、本問は最終手が駒打ちでした。

渡辺さん「飛を成っている場合ではない。」

■飛は2段目から居なくなってくれたので▲52金で詰めることが出来ました。

小山邦明さん「最後の着手が駒打ちでなければ「26歩、24歩、25歩、同歩、同飛、52金左、22飛成、62金上、31龍まで」のような手順がありますね。飛成が後手の手と気付くの

がポイントでした。」

■解説の参考 1 図の手順ですね。その他、飛成までの手順、▲76 歩、△74 歩、▲75 歩、△同歩、▲78 飛、△52 金右、▲75 飛、△42 金上、▲71 飛成 もあります。

RINTARO さん「4 手目 32 金の発見で解決。」

■41 玉のための場所を明けつつ、32 の退路封鎖の一石二鳥の協力手。

ほっとさん「9 手目駒打ち」の条件がいろいろ余詰を消している。」

■手順内での手順前後や非限定のチェックの次に調べる「はてるま手筋」での余詰みがいつも付きまといまいます。

波多野賢太郎さん「飛成は後手の手としてまず考えたのは 4 四歩を角で取る手順でした。王手ができないので結構手は限られてきますね。」

■解説の B の手順で行けそうな感じがするのですが...

飯山修さん「飛車成（縦移動）は無駄手ではないところがいいですね」

■2 段目に居座っていられたら最終手を打ち込めません。

神在月生さん「飛成は、先手でないことはすぐわかったが、早く済ませたいという心理が働き、なかなか詰み直前まで待てなかった。」

■「じっと我慢の子であった」。ちょっと古いフレーズ。

諏訪冬葉さん「3 手目▲33 角成は 2 手目が△42 飛しかなく飛車成りに手数がかかりそうだったので最後に考えました。」

■後手の飛成と予想しても、この罨があって手応えがあったことでしょう。

原岡望さん「玉頭の金打と思い込んで往生しました。」

■初期配置の金は角筋にないので 22 の角を取ってからの▲52 角、▲61 角不成、▲52 金では 4 筋の歩が残り、△47 飛成ができなくて苦労されたようですね。

正解：1 2 名

はなさかしろうさん NAOさん ミニベロさん 渡辺さん 小山邦明さん RINTARO さん ほっとさん 波多野賢太郎さん 飯山修さん 神在月生さん 諏訪冬葉さん 原岡望さん

1 3 1-3 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

出題のことば (担当 Pontamon)

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

追加される文字は素直に「成」。2 回目着手で「成」が付くパターンを整理しましょう。

推理将棋 1 3 1-3 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△34 歩、▲77 角、△同角成、▲58 玉、△68 角、▲59 金左、△79 角不成、▲48 金左、△68 角成 まで 1 0 手

(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 (6 手目△68 角、10 手目△68 角成)
- ・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 (6 手目△68 角、10 手目△68 角成)

詰上がり図

後手の持駒：銀

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

持駒 なし

6手目に銀・金・飛などを取って最終手に使おうと思っても、同一地点の2回着手は手数が足りません。4手目に取れる駒は歩・桂・角の3種ですが、桂は同一地点へ戻ることができないので紐として使うとしても、桂打ちの手や角移動の後に最終手で77へ角が戻って詰んだとしても8段目の条件をクリアできません。取った駒を使わずに初期配置22の角で仕留めるには、支えの△54歩との協力での△55角成までの10手の手順くらいしかありません。

となると、4手目に先手角を取って角2枚を使つての8段目着手での詰み上がりを考えることになります。角取りをする地点との兼ね合いがあるので、最終手の候補地点は88、78、68の3地点でしょう。

角2枚での詰み上がりだとまず思い浮かぶのは77と88の角(馬)で79の玉を詰める形でしょう。参考1図は88地点の2回着手で詰めたもので、88地点着手の棋譜は△88角不成と△88角引成なので「不」と「引」の1文字違いですが1文字追加にはなっていません。

参考1図：▲76歩、△34歩、▲78銀、△88角不成、▲68玉、△99角不成、▲79玉、△77角打、▲68飛、△88角引成 まで10手

参考1図

後手の持駒：香

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

持駒 なし

次に、78地点での詰みを考えてみたのが参考2図です。△88角成で取った角を78地点へ打つ△78角と、89から78へ戻って来るときに成る△78角成の棋譜になるので「成」が棋譜の最後に1文字追加された形になっているの、玉の退路を塞ぐ▲58金右や▲58飛が間に合いません。

参考2図：▲76歩、△34歩、▲68銀、△88角成、▲77銀、△78角、▲68玉、△89角不成、▲59金左、△78角成 まで10手

参考2図

後手の持駒：桂

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

持駒 なし

参考2図では最終手の△78角成を▲同銀とさせないために先手の左銀を2手使つて77へ移動していますが、玉の退路の58地点を塞ぐ手順、▲76歩、△34歩、▲68玉、△88角成、▲58金左、△78角、▲59金寄、△89角不成、▲

78 銀、△同角成 であれば詰むのですが、最終手の棋譜は△同角成なので「同」の文字が余分に付きます。

どうやら正解は 68 地点の 2 回着手のようですが、68 地点には金銀が利いているので金銀 2 枚とも 68 への利きを外し、しかも最終手に同が付かないようにする必要があります。6 手目に△68 角と打つには 4 手目に角を入手するとともに 68 地点を支える必要があるので角取りは 77 地点になります。つまり、初手▲76 歩で角道を開けて、3 手目に▲77 角として角を差し出します。その後△68 角の手があるので先手玉が詰まされるのは 58 地点になります。48 地点に玉の退路があるので 48 地点を塞ぐ先手の協力手が必要になります。▲48 銀や▲48 飛でしょうか。その場合、先手の左の金銀の処理はどうなるのでしょうか。

△68 角は 6 手目ですので 8 手目に不成で移動して、最終手で△68 角成として 58 の玉を詰めるので、69 の金は、▲59 金左、△同角不成で金を取ってもらい、79 の銀は△78 銀と上がって 68 への利きを外せば良いようなのですが、それには先手に 2 手が必要です。しかし、初手▲76 歩、3 手目▲77 角の他に▲58 玉と 48 地点を埋める手が決まっているので先手が指せる手は 1 手しか残っていませんでした。

うまい解決策は何でしょう？正解は、68 へ利いている 69 の金を 2 手使って 48 へ移動し、79 の銀は動かずに後手に取ってもらうことによって手数は足りません。つまり、先手は、▲76 歩、▲77 角、▲58 玉、▲59 金左、▲48 金左の 5 手で手順も確定します。後手は 2 手目△34 歩で角道を開けて、77 で角を取り、6 手目△68 角、8 手目△79 角不成としてからの 10 手目△68 角成の手順です。

解けたと思って、初手から▲76 歩、△34 歩、▲77 角、△同角不成 としてしまうと 6 手目の 68 への角打ちの棋譜は△68 角打になるので、最終手の棋譜△68 角成には「打」が入っていないので条件をクリアできません。この罠にひっかからずに 4 手目は△同角成とするのが正解になります。

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「言葉では説明しづらいですが、本当はそれほどややこしくなくて、手を出したくなる切り口ですね。これで 77 同角の成やら金の動きやら打った角やら、一切合切を限定してしまうというのが斬新で、面白い条件付けでした。」

■条件は「6 手目△68 角、10 手目△68 角成」というだけのことなのです。127-3 の「4 手前のアリバイ」が投稿された後、同趣向の 10 手詰を考えたのが本作です。

NAO さん「6 手目に打って 10 手目に成るしかないですね。」

■88 だと 4 手目の移動と 10 手目の成の組み合わせがあり、物理的に同じ駒で同じ地点の着手という条件には出来ませんでした。

ミニベロさん「そもそも 6 手目に「打」が付くと、もう何もできない。つまり、4 手目 7 7 同角（成）が自動限定されている。巧妙な仕掛けです。」

■△77 同角成の仕掛けは好評だったようです。

渡辺さん「簡単そうなのに苦労した。88 馬→88 馬(左右上引)は無理そう。78 角(打つ手)→78 角成は全部同角成でアウト、68 角→68 角成や 88 角→88 角成は、全部最初に打が付いてアウト、と思ったら 77 角成とする手があった。」

■気付けば何のことはないのですが、「打」を除外するのが取って置き罠でした。(暗算で解図されている方だと「打」が付くことを見逃す可能性もある)

小山邦明さん「「最後に 1 文字追加」の条件で、「76 歩、34 歩、68 玉、88 角不成、78 銀、99 角不成、79 玉、77 角打、?、88 角引不成」のような最初に思いつく手順がうまく回避できていると思いました。」

■参考 1 図の手順を検討いただいたようですね。解図ではなく余詰探し？(笑)

RINTARO さん「1、2 は出題日に解けたので

すが、3が解けずに今になってしまいました。論理的に手は限られているのに、何故か解けない。59金左から48金左が見えにくいのは、右利きだからだろう。」

■手応えのある10手作だったようです。玉の裏を回って反対側へ行くなんて、角以外ではあまり見掛けませんね。(玉頭を通して反対側の金移動はたまにあります)

ほっとさん「追加された1文字は「成」だと予想はつく。とは言え暗算で解けたと思っても、1回目の着手の時点で「打」が入ってしまったら、10手目が同角成になってしまったり、意外と難しい。」

■暗算で解いても「打」や「同」の付け忘れをしないところが凄い。担当は柿木様にお伺いを立てています。

波多野賢太郎さん「条件がぼんやりしてる感じなので難しそうでしたが、手数的に角を取って打つしかないと思ったら意外と考えやすかったです。でも、この条件で成や不成などうまく限定されるものだなと思いました。」

■8段目着手の条件もあったので絞られています。9段目なら▲76歩、△34歩、▲77角、△同角成、▲58玉、△59角、▲38金、△48角不成、▲78金、△59角成という手順もあります。

飯山修さん「最終手同○でない手順探しということですか」

■8段目最終手だと同になる手順が多いですね。

けいたんさん「131-1のオープニングや78に角を打って動かす紛れにハマりました。作意は美しいと思います。」

■131-1のように66で角を取って、99等へ移動後55角と66角成で57の玉を詰める形だと先手が2手足りないようです。(たとえば57玉と58金左の2手)

神在月生さん「4手目角成が、以降の限定を支援したという見方をした。」

■最初からそこが見えていればすんなり解けた

ことでしょう。

諏訪冬葉さん「ヒントから後手の手順がかなり絞れたので最初に解けました。」

■ヒントは少し足りないかもしれないと思ってましたが、充分だったようです。

原岡望さん「4手目までに駒を入手ということで角、しかも88、77、66のいずれか、までは分かりました。できたと思ったら同角成だと気付いてその後迷路をさまようことになりました。」

■短評を拝見すると、多くの方が同角成に阻まれたようです。

正解：13名

はなさかしろうさん NAOさん ミニベロさん 渡辺さん 小山邦明さん RINTAROさん ほっとさん 波多野賢太郎さん 飯山修さん けいたんさん 神在月生さん 諏訪冬葉さん 原岡望さん

総評

ミニベロさん「これくらいの難度が夏向きかな。短編はいいですね。」

■ベテラン解答者には物足りなかったかも。

ほっとさん「割と早めに解けていたのに、いつの間にか8月も末になってしまった。」

■一目で解けていまいよりはヒント投入少し前までかかる方が良い塩梅でしょうか。

波多野賢太郎さん「夏バテ気味でしたが、これならなんとか解けそうということで頑張りました。」

■秋の夜長は難しくしても大丈夫かな？133回の方針はまだ何も考えていません。

飯山修さん「3日AM中に解答が送信できる月はほっとします」

■ヒント投入前解答はひとつの目標。

神在月生さん「解答者数復活を目論んだようだが、はたして前回のショックを取り戻せたか（笑）」

■はい、解答者数は回復傾向ですが……。9手特集6題は多かったかな。少なくとも来月は横這いであって欲しい。

諏訪冬葉さん「▲76歩△34歩の2手から始まる問題って少ない気がします。」

■その2手で始まる手順は多過ぎて、手順限定が難しくなって、結果、作品が作られていないのでしょうね。

変寝夢さん「なんとか一問は解けました。よかった。」

■解答、ありがとうございます。一問解答でも大歓迎です。

原岡望さん「今月のヒントは余り助けになりませんでした。またも大苦戦。パラが珍しくメ切前にできたのでこちらにかかりきりになれました。それにしても期限1時間半前とは心臓に悪いです。

今月のパラはまた難しそうです。一難去ってまた一難。」

■パラはヒントが出ないから、9月号のパラも1問無解になりそうです。

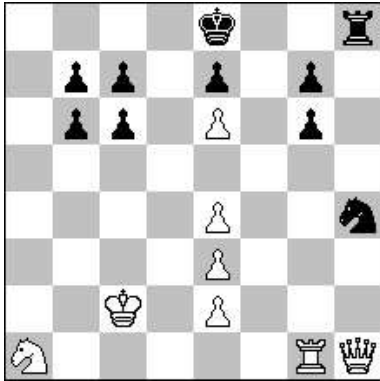
占魚亭さん「今回は全部いけると思ったんですけどねえ……。」

■132回は6題ですが、全部9手なので、是非チャレンジしてみてください。

推理将棋第131回出題全解答者： 15名
はなさかしろうさん NAOさん ミニベロさん
渡辺さん 小山邦明さん RINTAROさん
ほっとさん 波多野賢太郎さん 飯山修さん
けいたんさん 神在月生さん 諏訪冬葉さん
変寝夢さん 原岡望さん 占魚亭さん

(33) Josef Haas

(Die Schwalbe 20 04/1973)



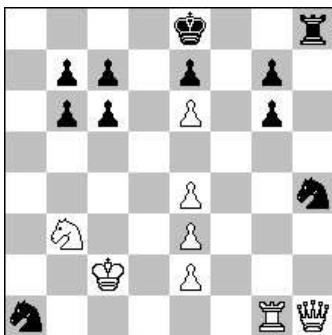
白が1手戻し、それから#2にせよ
(8+10)

なくなった駒は白が RBBSPPPP の 8 枚で、黒は QRBBSP の 6 枚。白側の駒取りは e 筋の P による 4 枚と黒 Bf8 の合わせて 5 枚が判明していて、黒側の駒取りは P による 3 枚が分かっています。

とりあえず 1.Sb3xBa1? と戻してみましよう。すると、この黒 B が成駒であることは分かりますが、それ以上の情報は得られませんね。よって、1.Rxa1 としてみても、1...0-0 とされてしまい、全然届きません。この castling を阻止するにはどうしたらよいのでしょうか？

実は、S を戻せば、黒の castling が illegal であることが示せます。でも、どうしてそんなことが言えるのでしょうか？

(図 1)



B と違って、a1 に黒 S を戻せばその直前の手が S 成を戻す手であることはすぐに分かりますね。この黒 P は、遠く f 筋から 5 枚も駒取りをして a1 に辿り着いていたの

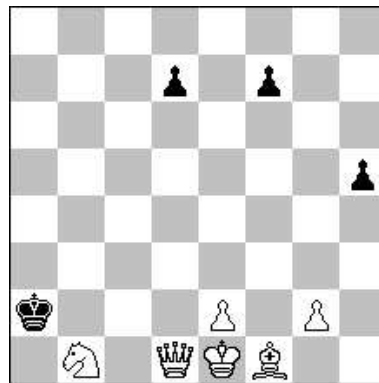
です。

すると、他の黒 P でも 3 枚駒取りをしていますから、黒側の駒取りはこれで尽きています。ところで、黒に取られた白駒の中には h 筋の白 P も含まれますが、これはどうやって黒 P に取られたのでしょうか？

もうお分かりですね。この h 筋の白 P が黒 P に取られるためには成る必要がありますが、黒 S を戻したために白の駒取りは既に尽きています。従って、黒 Rh8 が不動ではあり得ないので、黒の castling は illegal となるのです。これより作意は、Retract - 1.Sb3xBa1 & 1.Rxa1 ... 2.Ra8#(1...0-0?? illegal!) となります。

(34) Raymond Smullyan (The Chess

Mysteries of Sherlock Holmes 1979)



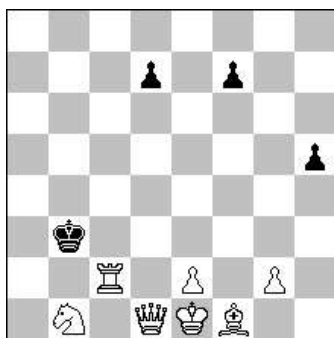
castling と en passant があったことを示せ。

Monochrome chess (6+4)

黒 K が白柁のみを踏んで e8 から脱出する為には 0-0 とするしかありませんから、castling があったことは明らか。問題は en passant です。こちらは局面を詳しく分析する必要があります。

まず、現在白番なのだから直前の着手は黒によるものですが、Pg6xh5 だと黒 K が a2 にいることと矛盾しますから、Kb3-a2 しかありません。では更にその前、白はどうやって Q によるチェックをかけたのでしょうか？すぐに分かる様に、それは Rc2-a2+ です。ということは、1.0 手前は図 1 のような局面だったこととなりますね。

(図 1)



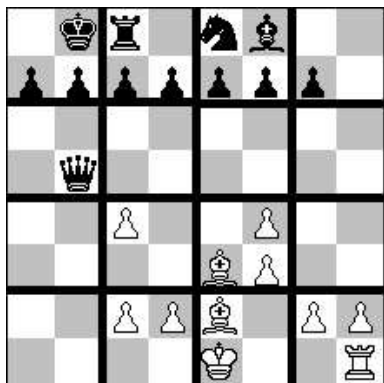
実はこの白 R、初形で h1 にいたものではありえないのです。実際に動かしてみれば分かりますが、Monochrome Chess においては偶数段目にいる白 R は全て成駒なのです！

では、この成 R はどのようにして発生したのでしょうか？勿論初形で白枰にいた白 P、すなわち Pa2 又は Pc2 が 4 枚駒取りをして、a8 か c8 で成ったものなのです。(g8 で成るには 6 枚の駒取りが必要になりますから、これは不可能です)

すると、取った黒駒は何だったのでしょうか？当然これは、初形で白枰にいた黒駒に限られます。つまり、Ra8, Pb7, Bc8, Sg8 の 4 枚ですね。ところが Sg8 は自力で動けませんから、白 P に取られることもありません。

従って、白枰の白 P は黒枰にいる駒を 1 枚取ったということになりますね。Monochrome Chess においてそれを唯一可能にするのは en passant capture です！以上で証明が完了しました。

(35) Julio Alberto Pancaldo
(feenschach 01-03/1977)



H#2.5 Grid Chess (11+12)
b)Orthodox

なくなった駒は白が QRSSP の 5 枚で、黒は RBSP の 4 枚。また、Bc8 が初形位置で取られたこと、そして Qb5 が成駒であることもすぐに分かりますね。従って、c 筋と f 筋で白 P が取った駒は R と S に決まり、これで白の駒取りは尽きています。成った黒 P は h 筋のもので、これが例えば h7-h5xg4xf3-f2xg1=Q と 3 枚駒取りをして g1 で Q に成ったと考えられます。(ちなみに、取られた白駒は QSS です)

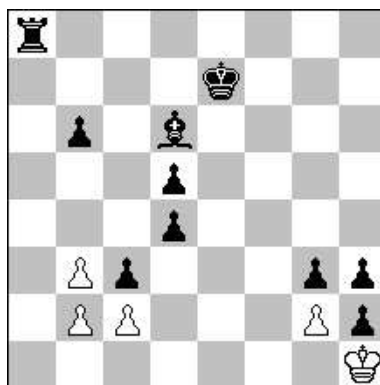
ここで、黒 Pxf2 とした瞬間が問題の局面。通常ならこれはチェックですが、Grid Chess だとチェックではありません！従って、白は castling の権利を保持していると主張できるのです。

という訳で、a)の作意は 1...0-0!(Kf2? illegal) 2.Qb1 Rxb1 3.b5 Rxb5#となります。

勿論 b)では白の castling は不可で、その代わり 1...Kf2 が成立します。従って、b)の作意は 1...Kf2!(0-0? illegal) 2.Ka8 Ra1 3.Rb8 Rxa7#となります。

Grid Chess のルールを castling の可否と巧みに絡めた論理構成が面白いですね。

(36) Michel Caillaud (Diagrammes
1979, dedicate to G.Yacoubian)



SH#15 (5+10)

何しろ白は最後に 1 手しか指せないので、詰め上がりは Pb3/Kc4 しかありません。しかし、すぐに 1-2.Ra8-a3-xb3? とすると、この局面において直前の白の手が存在しません。

そこで、1-6.Ra8-f8-f2-xb2-f2-f8-a8 と前もって白 Pg2 を除去しておきます。こうしておいて先の筋に入れば、今度は Rxb3 の

瞬間も illegal ではありません。(直前の白の手として Kg2-h1 がある)

よって作意は、

1-9.Ra8-f8-f2-xb2-f2-f8-a8-a3-xb3-b5
 10.Bb4 11-13.Ke7-d6-c5-c4 14.Rc5
 15.b5 b3#となります。

序の 6 手が、Series Help のルールを活かした明快な伏線工作でした。

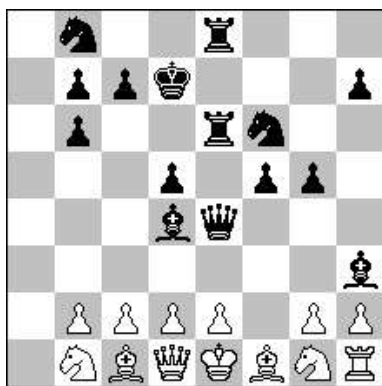
では、今月の出題です。

(37) Michel Caillaud
 (Messigny 06/1995, 1st Prize)



Proof Game in 16.0 moves (16+13)

(38) Michel Caillaud (G.Donati 50th
 JT 12/2003, 1st Prize)



Proof Game in 15.0 moves (13+15)

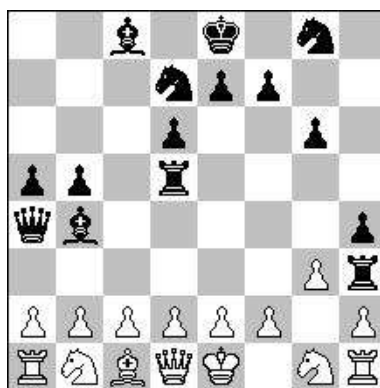


(39) 橋本 哲
 (Problemesis 12/1999, 2nd Prize)



Proof Game in 12.0 moves (15+14)

(40)Thierry le Gleuher
 (Problem Paradise 10 1998)



Proof Game in 17.0 moves (15+15)

先月の「第7回 神無太郎の氾濫 解答編」の記事の中で、特に若い世代とのフェアリー資産の共有を目的とした「伝承」サイトの公開告知を「妖精都市」で行うと告知しておきながら、「妖精都市」の URL を記載していませんでした。たくぼんさんには WFP のあとがきでフォローいただきありがとございました。

あらためて「伝承」サイトの URL を掲げておきます。

<http://cavesfairy.g1.xrea.com/guide/>

副題の”A Young Person’s Guide to Fairy Tsume Shogi”は、七郎さんも指摘されていますが”A Young Person’s Guide to King Crimson”に倣ったものです。これが”The Young Person’s Guide to the Orchestra”に倣ったものであることも知っていましたが、さすがに定冠詞はつけられませんでした。

さて、本題です。

今回の問題は点鏡と Grasshopper の組み合わせ。変身物ルールとフェアリー駒の組み合わせはどうかとも思いましたが、まあまあ楽しめるのではないかと思います。

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【点鏡】

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

[補足]

行き所のない駒の禁則は適用されない。

【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。

※【8-1】～【8-3】の各題とも後手持駒に G があります。一応 3 枚ということにしておきます。

<問題>

【8-1】

点鏡協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
									九

持駒 角金G

【8-2】

点鏡協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
						王			六
									七
									八
									九

持駒 銀G

【8-3】

点鏡協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
									九

持駒 香G

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11月10日(火)

推理将棋第132回出題

推理将棋 3題

2020年11月15日(日)

第125回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題

2020年12月15日(火)

第126回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題

作品募集一覧

詰将棋メモ

◇年賀推理将棋の作品募集◇

2021年の初回は恒例の年賀推理将棋特集の予定です。(全投稿作採用)

難易度問わず作品を募集します。投稿〆切12月20日。

("2021", "21", "3", "11", "丑", "牛"などにちなんだ推理将棋)

※詳細は P51 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。

2020年10月20日現在の投稿数・・・3

(神無太郎1、神無七郎1、たくぼん1)

投稿先

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

投稿締切：

2020年12月15日(火)

Fairy of the Forest #65

課題：自由課題(協力詰)

投稿締切：2020年12月15日(火)

投稿先：

酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

※詳細は P50 をご覧ください

ちょっと早い2021年年賀詰作品展

恒例の作品展です。フェアリー作品、普通詰将棋、推理将棋なんでも可です。干支は「丑」です。

投稿締切：2020年12月15日(火)

投稿先：たくぼん(takuji@dokidoki.ne.jp)

【あとがき】

太郎さんのツイッターで知りましたが、WFPがノーベル平和賞を受賞致しました。大きな災害が起こったときには「祈念作品展」などを開催するなどの功績が認められたのでしょうか。1億円の報奨金は何に使おうかと考えております。ありがとうございます・・・しかしまだ財団から連絡は来ていないんだけどな(笑)・・・本当は国際連合世界食糧計画(WFP)でした(笑)

たくぼん

2020年 第148号

Web Fairy Paradise

非売品

令和二年十月号

令和二年十月廿日発行

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

問合せ先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp