



Web Fairy Paradise

第158号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第133回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第134回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第142回出題
- ・ 第13回神無太郎の氾濫 問題編

結果発表

- ・ 第132回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #67
- ・ 推理将棋第140回出題

読み物

- ・ 今月の手筋(寄り道移動合)



2021/8



東京オリンピック

ちょうど、前号アップから今回のアップの間で東京オリンピックが開催されました。開催の是非にはいろいろな意見もあろうかと思いますが、私は家でいろいろな競技の観戦で楽しませて頂きました。出来れば、コロナ禍の中ではなくたくさんの観客の中での開催が出来ていればと思いますが、こればかりは仕方ありません。

開会式も見ましたが、祝祭ムードを自粛したプログラムで中でも楽しかったのはピクトグラムのパフォーマンスでした。ピクトグラムの再現の精度が素晴らしすぎてリズムも良くて笑いもあり本当に面白かったです。ただ私のやっているバドミントンがいつ出るか楽しみにしていたら、出た～と思ったらラケット落とした～となってラケット落とした事に目が行き過ぎて逆にドキドキしてしまい。思わず「わ～」と叫んでしまいました。

競技でもバドミンントンの成績は事前の期待が高かった分、ちょっと寂しい結果となってしまい。少し残念でした。そんな中、混合ダブルスの渡辺・東野ペアはよくやったと思います。

オリンピックが閉会するとコロナの感染が爆発して私の住む愛媛県でも今日からまんえん防止特別措置が適用となり、近いところでコロナ感染者が出て川の向こうの話ではなくなりました。29日に開催予定の詰四会も中止としてオンラインでの開催とせざるを得ませんでした。本当に心から早く普通の生活が出来る日が来ることを祈ります。

たくぼん

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158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://senkyotei.hatenablog.com>

第133回WFP作品展(再掲)及び
第134回WFP作品展 担当：神無七郎

 手筋の分解と変形

前回は「先打変歩詰」というフェアリー用の手筋用語（造語）を紹介しましたが、今回はその元ネタの「先打突歩詰」についての話から始めます。

「先打突歩詰」を普通詰将棋で実現する場合、手数は少なくとも5手掛かります。攻方の手のみ着目すると「歩を打つ」「歩の支えを確保する」「歩を突く」の三つの作業が必要だからです。

しかし、フェアリーでは3手でこの手筋を実現した例があります。

石黒誠一 作
安南詰 3手

								銀	王	
								香	香	
								蟹	桂	

持駒 歩
(詰将棋パラダイス, 1994年8月)

16歩 17馬 15歩 まで 3手

初手 15歩は打歩詰ですが、一つ控えて打つ16歩により打歩詰を突歩詰に変えます。

普通詰将棋の「先打突歩詰」が5手を要する理由は打った歩の利き先と移動先が同じため、途中で玉の移動が必要になるからですが、歩の性能が変化すればその必要もないのです。

もちろん、3手で「先打突歩詰」を実現できるのは性能変化ルールだけではありません。読者の皆さんも別のルールでの実現を考えてみてください。

言うまでもないことですが、双方が交互に指すルールでなければ、この手筋は更に短手数での実現が可能です。自明な例として「連続詰」での「先打突歩詰」をご覧ください。

連続詰 2手

								王	銀	王

持駒 歩

15歩 14歩 まで 2手

このルールで2手の「先打突歩詰」が可能なのは攻方王手義務がないからです。ここから、双方が交互に指すルールでも攻方王手義務がなければ、3手で「先打突歩詰」が実現可能だということが分かります。つまり、先ほど「考えてみてください」と述べた例の一つが「非王手可」ルールだったわけです。

今回「先打突歩詰」について考察したプロセスを振り返ってみましょう。

まずは手筋を構成要素に分解します。次に各構成要素が必要な理由と実現手段を考えます。これは普通詰将棋でも当たり前に行われている過程ですが、フェアリーでは構成要素が必要な理由や実現手段が大幅に変わる可能性があります。それが成功すればありふれた手筋がフェアリー流に変形された新手筋に生まれ変わります。

今回は「先打突歩詰」を例に説明しましたが、他の手筋でも分析作業から作品を作ることは可能です。才能も閃きも必要ない、ある意味つまらない創作方法ですが、創作には「きっかけ」が欠かせません。最初は分析結果を図化しただけの、ごこちない作品でも、弄り回すうちに面白い作品になるかもしれません。まずはやってみることで。

さて、今回のWFP作品展は第133回の再掲載分と第134回の新規出題分です。第134回は短編特集のようになりましたが、難解作もあるので油断は禁物です。また、新ルールで大量の投稿がありましたが、ルール説明が必要なため、次回以降分割で出題する予定です。

〔第133回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第133回の出題は全11題(ツインや複数解作品を含むため実質13題)。今回登場する作者

は神無太郎氏、占魚亭氏、springs 氏、真 T 氏、藤原俊雅氏、上田吉一氏、変寝夢氏、青木裕一氏の 8 名です。springs 氏は本作品展では初登場ですが、既にネット上でいくつもの作品や研究成果を発表されています。今後は WFP 誌上でも活躍されることを期待します。

133-1 は神無太郎氏の点鏡作品。Grasshopper (G) が使われており、見るからに大技が出てきそうですね。G は合計 4 枚に設定されていますが、全部使うとは限りません。

133-2 は占魚亭氏の Imitator& 中立駒作品。**132-1** と同様、「Imitator は盤端に」の格言を頭に入れて解いてください。中立駒は中立駒を取れるということもお忘れなく。

133-3 及び **133-4** は springs 氏の点鏡作品。点鏡らしい盤面を大きく使った手順を堪能してください。氏は裸玉点鏡協力詰の体系的調査を行っている (https://note.com/tsume_springs 内で公開されています) ので、その記事を参照すると点鏡の感覚を掴みやすいと思います。

133-5 及び **133-6** は真 T 氏の Koko 作品。どちらも初形で王手が掛かっているように見えますが、Koko では駒が孤立する着手は(たとえそれが玉を取る手でも)禁止されているので、王手は掛かっていません。

133-7 及び **133-8** は藤原俊雅氏のツインと複数解作品。**133-7** はなるべく両方の図を、**133-8** はなるべく 2 解両方をお答えください。**133-8** では Queen (Q) が使われていますが、受方の持駒に Q はありません。

133-9 は上田吉一氏の PWC 作品。受方持駒制限や成禁の条件があるので、見掛けほどは難しくないと思います。趣向のサイクルが判明するまで頑張りましょう。

133-10 は変寝夢氏のレトロ協力詰。今まで本作品展で登場した「レトロ」は逆算した後、1 手詰を求める出題形式でしたが、本局では逆算した後に長手数詰を求める形式です。逆算も詰手順も長いとなると難しそうに思えるかもしれませんが、使用駒は少ないですし、着手可能地点も制限されています。むしろ、今回の作品展では一番易しいかもしれません。

133-11 は青木裕一氏の Imitator 作品。受先形式なので初手は受方が自由に指せます。一見、初手は何でも良さそうですが、本当にそうでしょうか？

〔第 134 回作品展各題への補足説明〕

第 134 回の出題は全 11 題 (ツインや複数解作品を含むため実質 15 題)。今回登場する作者

は占魚亭氏、神無太郎氏、藤原俊雅氏、上田吉一氏、変寝夢氏、高坂研氏、青木裕一氏の 7 名です。期せずして短編特集のようになりましたが、一筋縄ではいかない作品もありますので、充分に解図時間を確保して臨んでください。

134-1 は占魚亭氏の Imitator& 中立駒作品。**133-2** と同時に投稿されたものですが、狙いは異なります。大きな動きと細かな動きの両方が出てきます。

134-2 は神無太郎氏の点鏡作品。Knight(騎) が使われており、点鏡効果をフル活用した華麗な手順が出てきます。受方持駒には騎 3 枚ありますが、全部使うとは限りません。

134-3 及び **134-4** は藤原俊雅氏の作品。解くのは容易なので、狙いが何か考えてみてください。**134-3** はツイン(組局)で、12 歩の所属だけが異なります。**134-4** は 3 解を求める作品ですが、3 解の織り成すパターンにご注目を。

134-5 及び **134-6** は上田吉一氏の作品。どちらも Pao 系統の駒が活躍する作品で、本作品展では初登場となる Vao (Pao の利きの方向を斜めにしたもの) が使われています。**134-6** では Pao と Vao の両方が使われているので Pao を「包」、Vao を「砲」と表記しています。**134-6** では更に Nightrider (夜) まで使われていて、頭が混乱しそうですが、各駒の性能を有効活用する詰上りを考えると早く解けるでしょう。

134-7 及び **134-8** は変寝夢氏の作品。**WFP104-11** で「根津飛車」を使った作品が登場しましたが、本局ではこれを角に適用した「根津角」が使われています。「根津角」は角の性能をベースとし、「2 回動く」「1 回目と 2 回目は違う方向に動く」「駒取りは 2 回目だけ許される」「成ると本来の性能に戻る」という 4 つの性質が根津飛車と共通しています。本局の登場に伴いルール説明も飛車に限定せず「根津駒」という一般化した説明に直しているため、解図前に必ずルール説明をご確認ください。また、**104-11** では「元からある飛車が根津飛車の性能になった」という設定ですが、本局では「元の角は角のままで、新たに根津角が加わった」という設定になっています。本作品展では特に断りがない場合、根津駒を「新たに加わったフェアリー駒」として扱います。

134-9 及び **134-10** は高坂研氏の作品。透明駒と性能変化ルールの組み合わせです。**134-9** は 41 金の有無で手順が変わるツインになっているため、なるべく両方を解いてください。**134-10** は攻方の透明駒が 2 枚あります。作意で

はもちろん両方使うのですが、見えない駒による性能変化で詰まない紛れに陥りやすいので、注意してください。

134-11 は青木裕一氏の Koko 作品。もちろん初手 22 王の 1 手詰ではありません。Koko 特有の応手を封じる手段を考えてください。

解答要項

第 133 回分解答締切: 2021 年 9 月 15 日(水)

第 134 回分解答締切: 2021 年 10 月 15 日(金)

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。

ルール説明

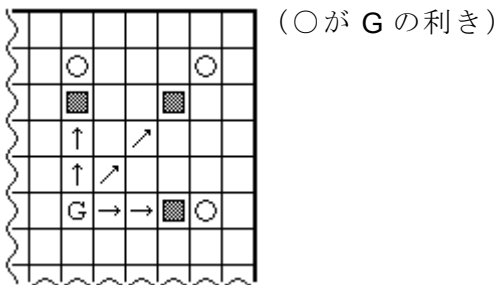
※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule128.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Grasshopper】(G)

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



(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。

- ・成ることはできない。
- ・2 つ以上の駒は飛び越せない。

【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)

【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】(「罫」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」

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Koko】

着手は、そのまわりの 8 マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

(補足)

- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

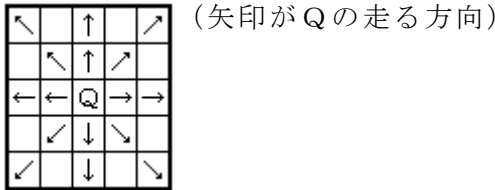
→参照：WFP42号「Kokoについて」

【n解】

解が複数あり、指定されたn個の解を求める出題形式。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【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。

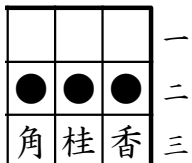
【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

3 2 1

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。

【レトロ -m+n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

(補足)

- 1)特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2)協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数逆算や短い手数の詰手

順が成立する場合、それが優先される。

【受先】

受方から指し始める。

【スタイルメイト】

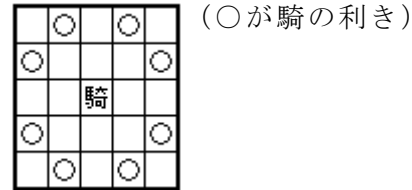
王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

【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。

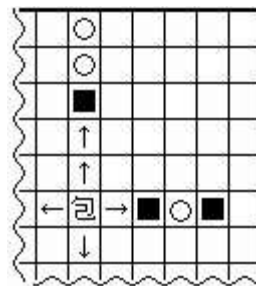
【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



【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。)

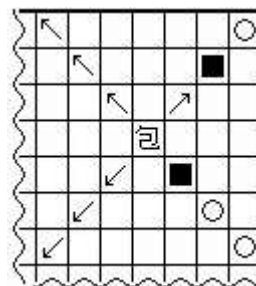
(補足)

- ・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。

【Vao】(砲)

フェアリーチェスの Vao。

中国象棋の Pao の利きの方向を角にしたもの。取らずに動く時は角と同じ。駒を取る時は角の方向に1枚だけ駒を跳び越えて動く。



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

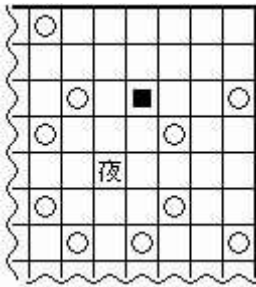
(補足)

・今回は Pao と区別するため「包」の代わりに「砲」と表記する。

【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【根津駒】

駒が一手の間に方向を変えて一回ずつ動く。
(成駒は適用対象外)

(補足)

- 1) 一回目の移動では動くことのみ可能で、駒を取ることはできない。
- 2) 一回目と二回目は別方向に動かなければならない。二回目は駒取りができる。
- 3) 根津駒を打つ時は打つだけで一手とみなす。一手の間に「根津駒を打って、その駒を動かす」のは禁止。
- 4) 成りは、一手の間に敵陣に入る・出る・敵陣内を移動したときに成ることが出来る。成ると普通の成駒と同じ動きをする。(二回動くことはできない)

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【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。

【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」



<第 133 回>解答締切:2021年9月15日(水)

■ 133-1 神無太郎氏作

点鏡協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 桂香G

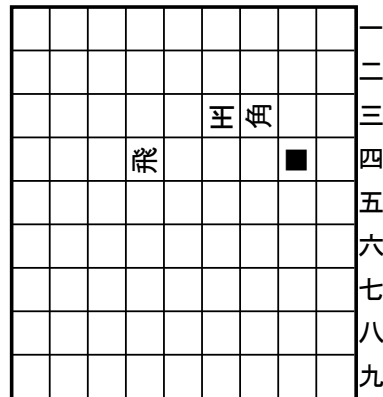
受方持駒 残り全部+G3

※G: Grasshopper

■ 133-2 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

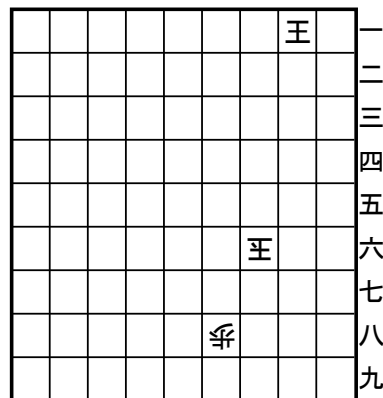
※33角と64飛は中立駒

■: Imitator

■ 133-3 springs 氏作

点鏡協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

■ 133-4 springs 氏作

点鏡協力自玉詰 10手

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

持駒 香

■ 133-5 真T氏作

Koko協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			飛					
				王				
		角						

持駒 香

■ 133-6 真T氏作

Koko協力自玉詰 46手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			王					
				王				

持駒 歩4

■ 133-7 藤原俊雅氏作

a) 協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							飛	
								科
				歩	王			
							歩	
					角			
			馬					

持駒 歩

b) 協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							飛	
								科
				歩	王			
							歩	
					角			
			馬					

持駒 歩

■ 133-8 藤原俊雅氏作

協力自玉詰 6手(2解)

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

持駒 Q

※Q: Queen

■ 134-3 藤原俊雅氏作

a) 協力詰 3手

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

持駒 なし

b) 協力詰 3手

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

持駒 なし

■ 134-4 藤原俊雅氏作

協力詰 4手 (3解)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 134-5 上田吉一氏作

協力詰 5手

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

持駒 砲

※砲: Vao (角利きの包)

■ 134-6 上田吉一氏作

協力詰 5手

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

持駒 なし

※包: Pao (象棋の包)

砲: Vao (角利きの包)

夜: Nightri der

■ 134-7 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

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

持駒 角

※持駒角は根津角

■ 134-8 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							王	
			王					

攻方持駒 角
受方持駒 飛2
※持駒角は根津角

■ 134-10 高坂研氏作

安南協力詰 3手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							王	

持駒 飛
※透明駒: 攻方2枚、受方0枚

■ 134-9 高坂研氏作

a) 天竺協力詰 3手

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

持駒 なし
※透明駒: 攻方1枚、受方1枚

b) 天竺協力詰 3手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
					王	王		

持駒 なし
※透明駒: 攻方1枚、受方1枚

■ 134-11 青木裕一氏作

Koko協力詰 7手

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

持駒 桂2

以上



第132回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第132回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の出題は全11題（複数解作品を含むため実質13題）。解答者数6名。全題正解者なし。
 解答の内訳は以下の通りです。

〔第132回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ー：無解

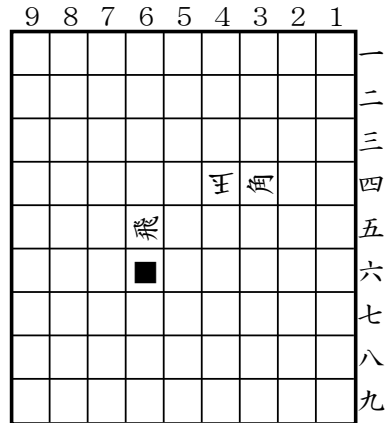
解答者名	1	2	3	4	5 ₁	5 ₂	6	7	8	9	10	11 _a	11 _b	計
たくぼん	ー	○	○	○	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	11
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	ー	○	ー	ー	ー	9
変寝夢	ー	ー	ー	○	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	9
一乗谷酔象	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	ー	○	○	ー	○	7
菊田裕司	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	ー	○	ー	ー	ー	5
はなさかしろう	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	ー	○	ー	○	○	5

このところ解答者が少ない状態が続いています。担当者としては寂しいですが、少数精鋭ということにしておきましょう。また、今回は菊田裕司氏が本作品展に解答をくださいました。フェアリーランド担当経験もある実力者の解答参加は心強い限りです。

今回の出題作は **132-1** と **132-8** が難物で、前者は作者以外の正解者なし、後者は純粋に正解者なしとなってしまいました。作品内容はどれも面白いので、鑑賞だけでもお勧めします。



■ 132-1 占魚亭氏作（正解1名） ※実質正解者なし
 協力詰7手



攻方持駒なし
 受方持駒なし
 ※65飛と34角は中立駒
 ■:Imitator

【ルール】

- 協力詰
 先後協力して最短手数で受方玉を詰める。
- 中立駒（「煙」あるいは「n駒」）
 どちらの手番でも動かせる駒。
 （補足）
 横向きの字か横にnを付加して表記。
 取り方や動かし方は以下の細則に従う
- 1)中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる（利きが非対称な駒の場合に要注意）
- 2)中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3)中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4)中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5)中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6)中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7)中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
 →参照：WFP61号「中立駒の紹介」

•Imitator（■またはI）
 着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。このImitatorが駒を飛び越えたり、

駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

(補足)

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

→参照：WFP75号「Imitator の紹介」

【解答】

43n 角成[I75] 同玉[I74] 63n 飛成[I72] 62n 角
54n 龍[I63] 52 玉[I72] 51n 角成[I61] まで 7 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			■	▲					一
				王					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】

WFP81-4 と同時期 (2016 年 2 月) の作品。

81-4 と U242 (『プロパラ』80&81 号) は実質正解者なしでしたが、中立駒+Imitator の作例が増えた今なら大丈夫だろうということで発表します。

前の 2 作では攻方が中立駒を取って打ちましたが、本作は受方が中立駒を取って打つ展開になっています。普通の詰み形なので、あまり難しくはないと思います。

【解説】

「捨てた駒で詰める」作品。

駒数が少なく、金などの強力な合駒もないので、盤上の駒は大切にしたいところ。しかし本局は大切な角をいきなり捨ててしまいます。

こんな大胆な手が成立する要因は二つ。まずは使用駒が中立駒であること。通常駒なら駒を捨てて、合駒で取り返し、盤上に打ち直すと、それだけで 7 手掛かってしまいます。その駒を成る暇はありません。ところが、本局の使用駒は中立駒なので、受方が打った中立駒を

直ちに攻方の駒として使うことができます。

もう一つの要因は Imitator の存在。捨てた駒を再利用する方法は合駒が普通ですが、Imitator があれば「壁駒」として盤上に駒を発生させることもできます。復活する機会が非常に多いわけですね。

こうした性質を利用して「捨てた駒で詰める」というアクロバティックな手順をわずか 7 手で実現したのが本局です。

詰上りは両王手に見えるかもしれませんが、実はそうではありません。王手を掛けているのは 51n 馬だけ。Imitator があるので 54n 龍は玉を取れないのです。ただし、玉が三段目に脱出したり、51n 馬を動かして王手を回避したりしようとする、この龍の利きが有効になります。Imitator によるピン止め効果ですね。また、玉は 51n 馬を取れません。Imitator が盤端にいるので、玉にとって 51n 馬は「壁の向こう側」にいて手を出せないのです。

本局は中立駒や Imitator を使用していることに目が行きがちですが、表現している主題は普遍的なものです。「捨てた駒で詰める」という主題は、手数を気にしなければ普通詰将棋でも実現可能なので、フェアリー愛好家以外の方も、この作品に注目して欲しいと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

角をいきなり取らせるとはびっくり。

たくぼんさん (※無解)

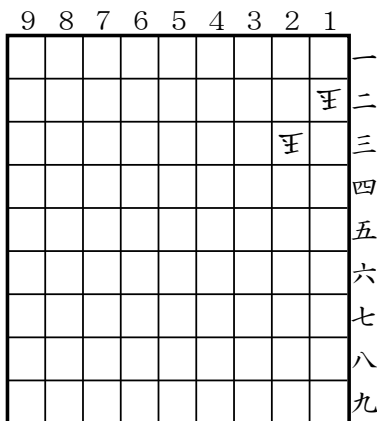
中立駒の大駒が 2 枚もあれば■を端にもヒントにならなかった。

☆本局、作者以外の正解者はゼロでした。ルールがルールですし、もっと強力なヒントを出した方が良かったですね。



■ 132-2 神無太郎氏作 (正解2名)

二玉詰詰5手

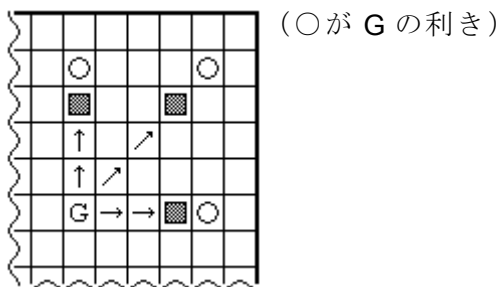


攻方持駒 nG3
受方持駒 残り全部+nG
※nG:中立Grasshopper

【ルール】

• Grasshopper (G)

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



(補足)

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

• 二玉詰

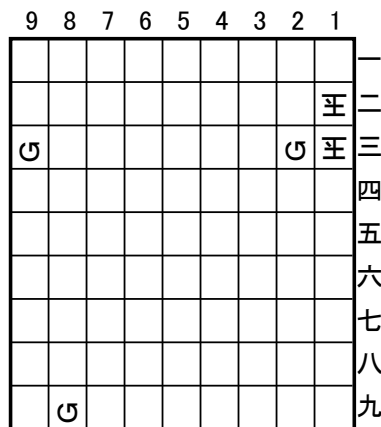
複数の玉を使用する。
どの玉に対しても王手放置は禁手。
王手を外せなければ詰み。

→初出：第41回 WFP 作品展 (WFP45号)

【解答】

89nG 13 玉上 93nG 12 玉右 23nG まで5手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 残り全部+nG

【解説】

「大駒は離して打て、Gも離して打て」。

本局は中立 Grasshopper (G) を2方向から最遠打し、その焦点にもう1枚の中立Gを打って、二玉詰の定番「玉の両取り」で詰める構成の作品です。

最遠打の意味付けは、最終手に対し 23nG が跳ねる応手を防ぐこと。玉に近いと、最終手に 23nG が跳ねて、両取りが一気に解除されてしまいます。つまり 89nG や 93nG は、自分自身が跳躍台にならないための最遠打だったのです。

盤の端は越えられない壁になっており、その向こう側に行くことはできません。

盤端の持つこの特殊な性質を利用しているのは攻方だけではありません。受方の二枚玉が盤端に寄るのも、中立Gの跳び先をなくすためです。例えば次の手順を考えましょう。

89nG 22 玉寄 29nG 12 玉引 23nG まで5手?

これも最終手は「玉の両取り」ですが、22玉が盤端から離れているため、最終手に対して「21nG」と応じ、両取りを解消することが可能です。本局は作意でも紛れでも「盤端」という特殊な領域を活用しているのです。

なお、本局には「13玉上」や「12玉右」という妙な棋譜表記が出てきます。これは金に使われる棋譜表記を流用したのですが、二玉詰以外ではお目にかかれない表記です。このような、実戦では出てこない棋譜表記を狙って作るのも面白そうです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

焦点に痛打ですね。これで詰んでいるのか。

占魚亭さん

玉位置を調整。

たくぼんさん

大駒は離して打て2連発。

最後は焦点に短打でよいコントラスト。

■ 132-3 神無太郎氏作（正解2名）

二玉協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
						王			八
						王			九

持駒 歩n騎
※n騎:中立Knight

【ルール】

• Knight（騎）

チェスの Knight。八方桂。

	○		○	
○				○
		騎		
○				○
	○		○	

（○が騎の利き）

【解答】

66n 騎 57 玉 45n 騎 46 玉 37n 騎 38 玉
39 歩 27 玉 25n 騎 17n 騎 38n 騎 37 玉上
38 歩 同玉直 19n 騎 まで 15 手

（詰上り）

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
							王		八
							王		九

持駒 なし

【解説】

「桂は控えて打て、騎も控えて打て」。

桂を打ちたい場所にすぐ打つと取られて困る場合、次にその場所に跳べるような位置に桂を控えて打っておいて、条件（守備駒が移動した、支え駒ができた等）が整ってから桂を跳ぶ手筋があります。これが「控えの桂」と呼ばれる手筋です。

本局では Knight（騎）を控えて打つわけですが、この場合の「控える」は、「両取りを控える」の意味になります。

本局、初形で既に両取りを狙える形。持駒の騎が通常の騎なら 37 騎の 1 手詰です。しかし、本局で使われている騎は中立駒の騎。いきなり両取りを掛けても、中立駒を逃がす受けがあるので、手数が無駄にしかありません。

それを解決する手段が「隅騎」。

盤隅の騎なら逃がす場所がないので、中立駒であっても両取りで詰ますことができるわけです。2 枚の玉を 27 と 38 に置いて、19n 騎を打つ形を目指しましょう。

玉の誘導には騎を使うことが必須なので、隅騎を実現するためには、手放した中立駒をもう一度持駒にしなければいけません。幸い、持駒には歩もあるので、使ってしまった騎を歩で取り戻すことができます。ここまで分かれば、後はなるべく無駄のない手順を探す作業になります。詰型が分かっているので、逆算と正算を接続する解法が効率的でしょう。

すぐに両取りができるのに、最後まで両取りを控える本局。「桂は控えて打て」を再解釈し、中立駒へ応用した作品でした。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

詰め上がりは判ったので逆算にしましたが、38手駒を46から持ってきてしまいました。

占魚亭さん

n駒の回収が好手段。

たくぼんさん

詰上りが思いついたのである程度逆算で考えましたが、ルート探索は根性がいました。

■ 132-4 上田吉一氏作 (正解3名)

協力自玉詰 92手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

- 13角成 同玉 31馬 23玉 41馬 32角
- 同馬 13玉 31馬 23玉 22馬 同飛
- 41角 32角 同角成 13玉 24角 同飛
- 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉
- 31馬 23玉 34角 同飛 41馬 32角
- 同馬 13玉 35角 同飛 31馬 23玉
- 41馬 32角 同馬 13玉 31馬 23玉
- 45角 同飛 41馬 32角 同馬 13玉
- 46角 同飛 31馬 23玉 41馬 32角
- 同馬 13玉 31馬 23玉 56角 同飛
- 41馬 32角 同馬 13玉 57角 同飛成
- 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉
- 46角 同龍 31馬 23玉 41馬 32角
- 同馬 13玉 35角 同龍 31馬 23玉
- 41馬 32角 同馬 13玉 24角 同龍

22馬 同龍 まで 92手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角2

【解説】

シンプルで小さくまとまった初形から、飛が遠くの何もない場所へ離れて行く予想外の手順が出現する作品。

受方の駒を玉の近くに寄せる「呼び出し」は1970年代の協力詰(ばか詰)ブームのときから盛んに作られてきました。稀に受方駒が玉から遠ざかる作品もありますが、その場合も遠ざかる先に何らかの仕掛けがあり、その仕掛けに近づくのが目的になっています。

例えば本誌 33号で出題された雲海氏の作品をご覧ください。

〔参考〕玉から離れる鋸引

雲海 作

ばか自殺詰 306手

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

持駒 歩12

(第10回詰四会フェアリー作品展, WFP33号, 2011年3月, 2011年 Fairy TopIX長編部門2位)

(※手順は WFP35号参照)

この作品は 56 香が一度盤上から消え、246 手目に再び 56 に打ち直されてから、成香鋸により玉から離れ、1 筋に移動します。

この成香鋸の目的は攻方玉に近づくことなので、協力自玉詰では比較的自然的な手順です。また成香を動かす装置も 1 筋にあるので、鋸引の出現も意外ではありません。

ところがこの上田氏の作品では、双方の玉が右上隅に配置され、その狭い領域から出ることはできません。そして飛の行く先には何の仕掛けもありません。「玉から離れる飛鋸」の出現を予感させるものは何もないのです。

作者はこれを洗練された意味付けと手段で表現しています。

まず、意味付けは飛を成らせること。

飛が生駒のままでは詰まないの、飛を成らせて、龍で詰めるわけです。

次に手段ですが、これには持駒増幅と遠打を用いています。飛を移動させるため角の遠打を行います、そこで失った角は合駒で取り戻すことができるので、持駒が枯渇する心配はありません。

以上により「玉から離れる飛鋸」という字面だけだと無理そうに見える手順が、驚くほど簡単に図化されているのです。

飛を龍にするという目的を達成した後は、これを戻さねばなりません。

往路と異なり復路は早足。龍は斜めに動けるので、パターンは「鋸引」ではなく「呼び出し」に変化します。これにも同じ持駒増幅と遠打を用いており、パターンの移行は自然に行われています。

一般論として、遠くの駒を玉の近くに寄せるのは簡単でも、玉の近くの駒を遠ざけるのは簡単ではありません。読者の皆さんは、普通詰将棋で「呼び出し」の逆（「引き離し」とでも呼ぶべきでしょうか？）が実現できないか考えてみてください。これがいかに実現困難か、容易に想像できるでしょう。本局はその実現困難な機構を、いともたやすく実現してしまった驚異の作品なのです。

【短評】

変寝夢さん

初形からは全く想像がつかない飛の動き。角を入手するところと捨てるところが、うまく独立している。

占魚亭さん

角を餌にして飛（竜）を運搬する楽しいストーリー。最高でした。

たくぼんさん

全く無駄のない配置で楽しめる趣向が出現するとは贅沢です。

■ 132-5 上田吉一氏作（正解 5 名）

協力詰 5 手（2 解）

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

持駒 金2G
※G:Grasshopper

【解答】

1) 97 金 同龍 99G 98 龍 97 金 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

2) 87 金 同龍 69G 78 龍 87 金 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

Grasshopper (G) の手筋を分かり易く、縦と斜めで表現した作品です。

2 解とも構造は同じなので、1)で詳しく見ていきましょう。

初手 97 金はGを活用する跳躍台を作る手。Gは跳躍台がないと利きがなくなるので、王手すらできません。

3 手目 99Gは限定打。98Gでは4 手目 98 龍の余地がありません。

4 手目 98 龍が憶えておきたいGの手筋。これで最終手に対し「同龍」とも「同玉」ともできません。どちらもGが玉に王手を掛ける状態になるからです。ここで重要なのが「王手の方向に沿って一つだけ動かすこと」です。龍の移動先が別の場所だと、最終手に 97 金を「同玉」と取れてしまいます。単に王手を防ぐだけでなく、Gの利きを残して頭金を取れないようにするのが大切なのです。

この「取れそうで取れない」状態を斜め方向で実現したのが 2)の解です。Gは縦横斜めに同じように利くので、多くの場合、縦横の手筋は斜めでも成立します。

フェアリーではこの作品のような入門者向けの手筋物は不足気味です。できれば WFP 誌にも、本作品展とは別に入門者向けコーナーが欲しいと思います。

なお、本局の場合は意図的に2つの解が成立するよう作られています。意図的でない場合は余詰扱いになるので、うっかり別解を見落とさないよう注意してください。

【短評】

変寝夢さん

正に様式美。

菊田裕司さん

入門用ながらきれいにできている。

占魚亭さん

縦と斜め。

初手と最終手が同一着手なのもいいですね。

一乗谷酔象さん

呼び込んだ龍の裏に2枚目の金打。

たくぼんさん

斜めと縦の2解。本当に肩に力が入っていないところが素晴らしい。

■ 132-6 真T氏作 (正解6名)

All-in-Shogi協力詰5手

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

持駒 香

【ルール】

• 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

【解答】(※相手の駒を動かす手をvで表記)

19 香 18 角 同香 17v 角 44 角 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

17角限定が狙いです。

15角は33角が成れるため逃れます。

【解説】

「成・不成の選択権の放棄」が主題の作品。簡素形からの最遠打はもちろんですが、それを成立させる水面下の紛れも見逃せません。

All-in-Shogi の特徴が手順表面に現れるのが4手目。攻方の駒を合駒代わりに使う手筋です。細則1)の「相手の持駒を打つ手も可」を利用しています。そのために角を渡すのが2手目18角。短手数ですが伏線的な味わいがありますね。

最終手は両王手ですが、「1手前の局面に戻す着手は禁手」という All-in-Shogi の規程がないと、「17v角」と戻されて不詰になります。実はこれが紛れで重要な意味を持っています。

もし4手目の合駒の場所を15にするとどうなるでしょう？

この場合は、最終手「33角成」なら「15v馬」で逃れ、「33角生」なら「15v角成」で逃れます。生駒と成駒は別の駒として扱うので、成・不成の選択肢があると、1手前の局面にならない受けが生じます。つまり、4手目17v角は「成れない位置に動くための限定打」だったというわけです。

4手目17v角は限定なので2手目18角も限定になり、初手19香も限定される……という具合に芽づる式にすべての手が限定となります。表面上に出てくる All-in-Shogi 特有の手は4手目のみですが、All-in-Shogi の各種の規程は見えないところで大切な働きをしています。

【短評】

変寝夢さん

両王手の筋は占魚亭氏の作品で一目だったが、角成の可否がポイントだったか。

4手目単に17角とするとどちらの着手か判りませんね。

菊田裕司さん

32飛が23銀となっているほぼ同一図を30年くらい前に作っている。

当時ACTで若島さんに見せたところ、同じような手順の図を作っていると見せられて、没にしたのか、それでも将棋パズル誌に発表したのかは忘れてしまった。一応間違いなく既出しているものとしては2019年6月5日のFacebookの自壁。SNSでさらに友人限定公開なので発表済みといえるかわからないが。

☆これは「詰将棋あるある」ですね。

身内にだけ見せて正式発表せずに置いていたら、別の人に同じ（または似た）作品を発表されてしまったという経験は私も何度かあります。特に簡素図ではこういうことが起こりやすいので、「遅かれ早かれ誰かが見つける作」と割り切るのが良いでしょう。

もちろんこれは水面下での衝突なので、真T氏も気にする必要はありません。

また、この短評に出てくる若島氏の作品とは以下の作でしょうか？

若島正作

All-in-Shogi ばか詰 5手

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

持駒 飛

b) 飛→角

(Problem Paradise, 1999年2月1日)

a) 59飛 58角 同飛 57v角 35角 まで 5手

b) 17角 26飛 同角 35v飛 55飛 まで 5手

☆確かに手順は似ていますが、この図では合駒がほぼ必然手になっています。「成・不成選択権の放棄」を主題とした本局とは意味がかなり異なると思います。

占魚亭さん

以前、この詰み形の例題（受先2手）を作りましたが、32 飛を置けば5手にできたのか。

はなさかしろうさん

馬にして戻せない44。
将棋盤が9列でぴったりですね。

一乗谷酔象さん

17~44が防手を許さないルート。

たくぼんさん

両王手を予想させる形だがこの位置でないとダメというのも凄い。

■ 132-7 真T氏作（正解6名）

All-in-Shogi詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【ルール】

・詰将棋

攻方は受方がどのように応じても詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。（いわゆる普通の詰将棋）

（補足）

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【解答】（※相手の駒を動かす手をvで表記）

48 角 24 玉 15v 玉 75v 角 42 角生 75v 角成 42 馬 まで 7 手

（詰上り）

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

持駒なし

【作者のコメント】

狙いは5手目の角不成です。意味は最終手を指すため。

【解説】

「成・不成選択権の譲渡」を決め手とし、攻方の着手を両王手で統一した作品。

両王手の連続とは言っても、同じことを繰り返すわけではありません。All-in-Shogiの「1手前の局面に戻す着手は禁手」という規則や、配置のわずかの違い、成・不成の選択肢の有無を有効に使って局面を打開します。

まずは前半、24へ脱出できるのを承知で48角の両王手を掛けます。これに対し、受方はすぐに75v角とは戻せません。攻方の思惑通り24玉とします。これに対して玉を15に戻して再び両王手の状態にするのが用意の手。玉を元の位置に戻していますが、24歩が消えているため「1手前の局面に戻す禁手」にはなりません。これに対して受方が24玉と戻る手は「1手前の局面に戻す禁手」になります。従って千日手に持ち込むことはできません。その代わりに、受方は攻方の角を75v角と戻せます。これで初形から24歩が消去された形になりました。

ここから後半。24歩消去の効果で、今度は42角の両王手。普通ならここは成・不成どちらでも1手詰なのですが、これはAll-in-Shogiです。詰めるためには「不成」しかありません。もし成ってしまうと75v馬と戻され、42馬が「1手前の局面に戻す禁手」になってしまいます。これに対し5手目42角生なら75v角生と戻す手が禁手になるので、受方は75v角成とせざ

るを得ません。これに対する 42 馬が更なる両王手の返し技。これに対して受方が 75v 馬と戻す手は「1 手前の局面に戻す禁手」なので、今度こそ受けはありません。成・不成選択権を受方に譲渡する作戦が見事に決まりました。

手順全体を振り返ると、角を引く前半と角を入れる後半。邪魔駒消去の前半と成りを保留する後半。二つの主題が「両王手」という一貫した手段で繋がり、見事なコントラストを見せています。角があちらこちらに動いているだけで詰むという、狸か狐に化かされたような手順ですが、All-in-Shogi のルールを上手く使えばこんなこともできることを示した作品です。

【短評】

菊田裕司さん

132-6 からの着想だろうが、24 歩のありなし、角の生成で一手前の局面に戻すこと禁止を利用してうまく成立させている。

占魚亭さん

邪魔駒消去と角成らせをスマートに演出。

はなさかしろうさん

1 手前に戻す着手は禁手というルール、相変わらず強いですね。

一乗谷酔象さん

4 回目の両王手は受けがない。

たくぼんさん

不思議な応酬。3 手目になかなか気づかずだ
いぶ苦労しました。

■ 132-8 真T氏作 (正解者なし)

PWC協力自玉スタイルメイト 34 手

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

持駒 角金2銀4桂歩5

【ルール】

•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。

•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】

21 角 32 角 同角生/21 角 63 玉
41 角生 72 玉 61 銀 82 玉
91 銀 81 玉 82 歩 71 玉
81 金 61 玉/71 銀 62 歩 51 玉
61 金 41 玉/51 角 33 桂 31 玉
32 歩 22 玉 11 銀 32 玉/22 歩
41 銀 31 玉 21 桂成/33 角 41 玉/31 銀
42 歩 同角/33 歩 32 歩成 同玉/41 と
33 歩 同角/42 歩 まで 34 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

攻方玉のない自玉スタイルメイト。

手数と駒数を見ると、攻方の駒を捨てていけば良さそうですが、PWCなのでそうはいきません。収束に必要な角を序で出せたのが気に入っています。

【解説】

PWCは原則駒が消えないルールです。必然的に駒を消さないスタイルメイトを目指すしかありません。

考えられるスタイルメイトの型は、一段目に金銀を交互に並べ、その焦点に香や歩で蓋をして駒の塊を作る形です。足りない金は成金で補うことができますし、銀の代わりに角を置いても構いません。PWCなので、位置交換による駒位置調整も可能です。

しかし、具体的な手順を考えると大きな問題にぶつかります。最後の「蓋」はどうやって配置するのでしょうか？

蓋をする位置は金銀の利きの焦点なので、そこから玉を移動することはできません。駒を並べる順番を工夫しても、1枚は並べられない「蓋」が残ってしまいます。

普通の方法は「開き王手」を使って間接的に蓋をすることですが、そうすると開き王手の軸になった駒の処理に困ります。PWCは駒を捨てたくても捨てられないルールなのです。

この難題を解決する秘策が、蓋をするための助っ人を呼ぶ作戦です。玉は金銀の焦点に入れません、玉以外の駒なら攻方の利きに自由に入れます。つまり、位置交換用の合駒を発生させ、蓋をしたい位置に移動し、その駒で蓋用の歩を取って貰えばスタイルメイトの達成です。

冒頭2手で角合を発生させるのが、その作戦を具体化する伏線。この角を 32→21→33→42と動かし、最後に 33歩と位置交換して懸案だった42歩の「蓋」を出現させます。角の移動の途中に桂との位置交換が入るせいで、当初の筋とは違う筋に角が動くので、いきなり 32角合とする冒頭2手は想像しにくいと思います。

本局は形式的には「裸玉」であるものの、通常の裸玉でイメージされる「発見」や「調査」の産物とは異なります。実現したい手順の青写真があり、それが裸玉で実現可能だという目途を立ててから、玉位置や持駒を調整して裸玉に仕上げたものでしょう。長手数裸玉は、「創作」の側面が強く、「発見」や「調査」の要素が濃い

短手数裸玉とは別の分野です。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

1.2 段目に並べる順をだいぶ考えましたがダメでした。

☆本局は今月の作品展で一番の難解作だったと思います。もしかしたら年間を通して最上位に入る難解さかもしれません。正解者ゼロは残念ですが、作意を見ていただければ、内容の素晴らしさは伝わるとと思います。

■ 132-9 変寝夢氏作（正解6名）

協力自玉詰 4手

								王	香	
金										
	銀									
								王		

持駒 飛2
※響:Friend

【ルール】

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

•Friend（響）

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

（補足）

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

【解答】

32 飛 同玉 38 飛 同響 まで 4手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初形で持駒の飛が邪魔駒というだけです。

【解説】

Friend (響) と馬の連携が既にできている初形。馬二枚が並んでいるのと同じに見えますね。

ならば「38 飛 同響」まで 2 手で詰みでしょうか？

もちろん、そんなことはありません。83~47 のどこかに飛を打って馬の利きを遮断すれば、「響」が利きのない状態に戻るので詰んでいません。83~47 に飛を打つ手は王手ではないので、「38 飛 同響」の後で飛を捨てることはできません。

となると、飛は「38 飛 同響」の前に捨てる必要があります。結局、飛 2 枚のうち 1 枚は邪魔駒だったというわけです。

単に正解を出すだけならこれで充分ですが、せっかくなので、飛を捨てる以外の方法はないか考えてみましょう。初手、一段目に飛を打つ手はどうでしょうか？

飛を 81~41 に打つと、この飛が盤上に残るため、「38 飛 同響」の後、移動合で馬と響の連携を断つことが可能になります。初手 91 飛は「38 飛 同響」の後、92 飛で馬を取れてしまいます。飛の処分の仕方はいろいろありそうですが、やはり捨駒しかなかったという結論になりました。

「持駒消去」を主題とした作品では、捨駒が妙手にならないことが多いですが、本局は捨駒以外の手段がいくらでもありそうな局面で、捨駒以外は詰まないことで、捨駒の妙味を出すことに成功しています。

【短評】

菊田裕司さん

はじめ 38 飛、同響、83 飛、同馬までと思ったら、3 手目が王手でなかった。

飛の短打と遠打が狙い？ もう少し何とかしたい気がするが・・・。

全体を右に 2 つずらして、81 馬、72 響にすれば一枚減らせるような気がするが、余詰むのだろうか。

☆ご提案の図でも余詰はありません。

作者は飛を 81~41 に打つ紛れにおける移動合による逃れを重視して本図を選んだのだと思います。筆者は紛れをあまり気にしないので、自分なら駒数が少ないこちらの図を選ぶかもしれません。

占魚亭さん

頭 2 手に「なるほど」、と。

はなさかしろうさん

これで良いのか不安になりますが、案外他に手段がなさそうです。

一乗谷酔象さん

受駒を捨ててから 38 に呼び込む。

たくぼんさん

飛 1 枚が邪魔なんですけど捨てるのは 32 だけとは・・・

■ 132-10 変寝夢氏作 (正解 3 名)

リパブリカン 協力 白玉詰 6 手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※94飛は中立駒

【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。白玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。
- 参照：WFP92号「リパブリカン詰の紹介」

【解答】

34n 飛 74n 飛 75n 飛 77n 飛成
75n 龍 86n 龍(+96 王) まで 6 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

【作者のコメント】

玉位置が見え見えですねえ。

【解説】

詰めにくい中立駒で詰めるには両王手。
とは言っても、大駒の長いリーチを使う通常の両王手ではありません。龍と銀を並べて、その利きの焦点に玉を置く近接型の両王手です。詰上り図をご覧ください。単に中立龍を動かすのでは銀の王手が残りますし、中立龍で銀を取っても中立龍の王手が残ります。後から玉を出現させるリパブリカンらしい詰上りです

が、本局を解くには、まずこの詰上りをイメージできるかどうか鍵になります。

この詰上りを目指すには、生飛を龍にする必要があります。中立駒は双方の手番で動かさませんが、「攻方王手義務」を遵守せねばなりません。一直線で飛を成るのではなく、王手のための寄り道をしながら成る機会を伺います。

攻方の手番で成ることにこだわってはいけません。例えば「34n 飛 46n 玉 36n 飛 33n 飛 36n 飛成」では、もうこの時点で指定手数に達してしまいます。最短は 77 歩を取って受方の手番で成る手順です。中立駒が受方の手番で攻方の駒を取っても、取られた駒は受方の駒台に載るだけなので、詰上りで攻方駒余りになる心配はありません。

出題時は比較的易しい作品だと思っていたのですが、リパブリカンと中立駒という組み合わせが敬遠されたのでしょうか。正解者は3名(作者を除いて実質2名)にとどまりました。

【短評】

一乗谷酔象さん

銀と中立駒の両王手を目指す。

たくぼんさん

駒を取る手が盲点になる。77n 飛成かあ。

■ 132-11 変寝夢氏作 (正解 a)3名 b)4名)

リパブリカン協力白玉詰 6手 (2解)

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

攻方持駒 香
受方持駒 桂
※39角は中立駒

【解答】

a)12 香 22 玉 66n 角 31 玉 22n 角生
99n 角生(+11 王) まで 6 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 桂

b)18 香 17n 角生 28n 角 17 桂 55n 角
91n 角(+19 王) まで 6 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

a の時に持駒の桂の出番がないのは痛い
が、香の短打と遠打の使い分けが出来たので・

【解説】

中立角で詰める手筋の代表格が「隅角」。
これに香の遠打と短打を絡ませ、上段の隅角
と下段の隅角、下段に出現する玉と上段に出現
する玉の対比を演出した作品です。
最上段と最下段に攻方玉を発生させようと
すると、掛かる手数に大きな差が出そうですが、
上手い仕組みで手数を揃えています。
最上段に攻方玉を発生させる a)は手数が短く
て済みそうですが、出現場所の 11 を受方玉が
占拠しています。そのため、場を譲るのに手間
を要することになります。最下段に攻方玉を
発生させる b)では、玉同士が遠いので、合駒

を発生させて発生予定地点の周囲を埋めます。
これは割と普通の協力自玉詰に近い感覚ですね。
1～3 筋に収まる初形から、盤全体を大きく
使う手順が出てくるダイナミックな作品でした。

【短評】

はなさかしろうさん

- a)18 香 17n 角生 28n 角 17 桂 55n 角
91n 角 (+19 王) まで
 - b)12 香 22 玉 66n 角 31 玉 22n 角生
99n 角生 (+11 玉) まで
- 2 解の対比が綺麗ですが、受方持駒の限定が
残念。a の単独解に仕上げて也十分面白いと
思いました。

一乗谷酔象さん (※b)のみ解答)

中立角は最遠へ。
2 解目は+13 玉当たりと予想したが。

☆a)では桂の出番がないので、桂を使おうとす
ると作意順は読めませんね。作者も気にして
いましたが、やや罪作りの構成だったと思
います。

たくぼんさん

初手香短打からの 99n 角、初手 18 香からの
91n 角と見事な対比の佳作。



【総評等】

変寝夢さん

解答期間が長くても取り組む時期がいつもと同じ、情けないけど改められない（笑）

菊田裕司さん

WFP の存在は何となく知ってはいたのですが、今回初めて読みました。

初めての解答ですが、簡単に解けたもののみです。バックナンバーでルールとかを勉強して、今後はもう少し解くようにしたいです。

☆本作品展では様々なルールの作品が登場するので、興味を持ったものだけで良いので解答を送ってください。全部解こうとすると、かなり大変だと思います。

たくぼんさん

昨日ワクチン接種 2 回目を受けて終日副反応で発熱してベットに伏せておりました。

☆筆者も先日 2 回目のワクチン接種を受けました。2 日ほど微熱が出ましたが、大きな支障はなく、こうして原稿を提出することができました。ただ、ワクチンも万能ではないですし、各地で緊急事態宣言が発令され、全国大会も中止になるなど、状況の好転はまだ先のようにです。読者の皆様も、引き続き健康に気を付けてください。

以上



今月の手筋



(※解答は P45 に掲載)

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

本コーナーへの投稿を募ります。

「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」(できればカードの他の項目も) 記述して担当者までお送りください。

「手筋の名称」は既存のものがないければ、造語でも結構です。

また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、“教材”に徹して下さるようお願いいたします。

Fairy of the Forest #67結果発表

- 2021年05月20日：課題発表：（協力詰）
「自由課題」
- 2021年07月15日：投稿締切
- 2021年07月20日：出題
- 2021年08月15日：解答締切
- 2021年08月20日：結果発表

■ 結果発表

【今回の解答者】（敬称略、到着順）
（○は全題正解者）

- 神無七郎、○占魚亭、○たくぼん
- 一乗谷酔象、菊田裕司

☆一乗谷酔象、菊田裕司のお二人が初解答。ありがたいことです。

■ 67-01 上谷直希 協力詰 4手（受先）

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

持駒 飛金

11 龍 12 飛 同馬 18 金 まで 4 手



（詰上り図）

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

持駒 なし

作者一ひねらず王道の意味付けでも受先をつくっておきます。

☆前回、機知に溢れる受先協力詰4手を発表した作者が、今回も同じ条件の作品で登場。またしてもセンスの良さを見せつけました。

占魚亭－18金を可能にするための形作り。上手い。

一乗谷酔象－3手で2重の利きを逸らす。

☆18金までの詰上りは見えていますが、初形では18地点に受方龍があり、受方45馬も18地点に利いています。この守備駒2枚の利きを18地点から逸らす方法は？

たくぼん－受方も最遠打を打たす協力をするのがユニーク。

☆初手11龍！の最遠移動がその答えでした。続けて12飛！の最遠打。同馬と取らせれば、18地点への龍・馬の利きが消滅し、18金までの詰みが実現します。

神無七郎－邪魔にならない唯一の場所への大移動。花沢正純氏の有名な3手詰の応用だと思いますが、あの主題が受先形式とこんなに相性が良いとは意外でした。

☆花沢作は、手順だけ書くと、91飛、同角、22金まで。91飛の最遠打が、協力詰の特性を生かした妙手です。

菊田裕司—うまくできているが、この作者としてはちょっと物足りない。

☆作者の実力を考えればまだまだ、ということでしょうか。

■ 67-02 神無太郎

協力詰 9手

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

持駒 銀

38 銀 39 玉 48 銀 28 玉 37 銀直 27 玉
36 銀 26 玉 37 銀 まで 9手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—とりあえずストックが1題。

☆本欄の作品不足を嘆く私（八級）の要請に応え、久しぶりに登場した太郎氏。軽作ながらちょっとした考え所もあり、さすがにツボは外しません。

菊田裕司—入門用の小品。

占魚亭—バカバカしい？素直な？手順。

☆何といっても形が良く、手順もそう難しくないなので、入門用として最適です。

一乗谷酔象—39 から2筋へのルートが盲点。

☆初手 38 銀は当然として、2手目 48 玉と広い方に逃げるのはさすがに届きません。29 桂や 19 香の配置を考えると、39 玉、48 銀、28 玉と2筋に展開するのはむしろ必然です。

たくぼん—実戦型で銀しか動かさないんですね。きれいな初形です。

☆5手目 37 銀直(右)がやや意表で、ここで37 銀左ではうまく行きません。

神無七郎—いろいろ手がありそうなのに、ちゃんと手が限定されているんですね。入玉実戦型の初形も面白いですし、協力詰初心者に出題しても興味を持って貰えるのではないのでしょうか。

☆7手目 36 銀が5手目の継続手で、ここまで来れば 37 銀までの詰上りが見えてきます。詰上りに 29 桂・19 香も働いていて、納得。

■ 67-03 たくぼん

協力詰 15手

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

持駒 なし

11 香成 22 玉 12 香成 23 玉 13 杏 24 玉
14 杏 33 玉 24 杏 22 玉 12 杏 32 玉
33 杏 31 玉 22 杏寄 まで 15手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—4香にしたいところですね。3香は何だか中途半端な気がします。

☆初形を見て真っ先に思ったのが、4香に出来ないかということでした。しかし、3香でも十分きれいですね。

占魚亭—この筋の基本？手順。

菊田裕司—少し考えてしまった。

☆成香を作って追い回せば何とかなるだろうと高を括っていると、意外にもそう簡単ではありません。

一乗谷酔象—41香成を入れるとどうしても手数超過。不動の42香には痺れました。

☆2手目31玉として41香成と成香を作った方が有利そうに見えるのですが、これは逆に遠回り。42香は押さえ役にして、3筋内で成香2枚の協力態勢を作るのが急所でした。

神無七郎—15手ということで、香3枚全部は成らないだろうと思ったのですが、成るのが1筋の2枚だとは思いませんでした。玉を上から押さえるには玉を一旦上に追う必要があるのですが、二段目で香を成ると効率が良いわけですが、完全に後知恵ですね。

☆1筋で成香2枚を作るのが一番効率がよいとは、意表を突いていますね。

■ 67-04 たくぼん

協力詰 45手

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

持駒 なし

11 龍 12 歩 同龍 13 歩 同龍 14 歩
 同龍 15 歩 同龍 16 歩 同龍 17 歩
 同龍 29 玉 18 龍 同玉 19 歩 28 玉
 29 歩 27 玉 28 歩 36 玉 37 歩 46 玉
 47 歩 55 玉 56 歩 66 玉 67 歩 75 玉
 76 歩 65 玉 66 歩 54 玉 46 桂 同香
 55 歩 45 玉 46 歩 55 玉 59 香 58 全
 同香 64 玉 65 銀 まで 45 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—氾濫の課題「7」に向けて創った作品でしたが、あまりにも純情ですね。

☆本作は「合駒7回」でその課題を満たしていたのですが、一旦お蔵入りしていました。攻駒が少なく、攻撃手段が限られているのが難点でしょうか。

占魚亭—77歩を活かす流れが見えるので、方針を立てやすかったです。

☆11龍以下、歩合を稼ぐのは必然ですが、調子に乗って18歩合とすると詰まなくなります。29玉が後の展開を考えた手で、19歩に28玉～29歩が可能になり、後の歩追いに繋げることができます。77歩で76桂を入手するのは想定通りですが、この桂を46に使うて45香を呼び出し、46歩と入手するのは巧妙な手順。

神無七郎—いかにも質駒然としている86香ではなく、45香をはがすのがポイント。

☆入手した香を59に打ち、58成銀（移動合）で銀を入手すれば、以下は容易です。

一乗谷酔象—銀を入手するのがちょっとだけ早い。

☆58成銀の所で58飛合として飛を入手しても早く詰める手がありません。ところが……。

菊田裕司—昔の神無三郎氏の姫シリーズを思わせるのどかな手順で、軽く楽しめる。

☆残念ながら収束で勘違いがあったようで、誤答でした。50手目から、56玉、59香、58飛、同香、47玉、57飛迄としたものですが、46玉があるので詰んでいません。

神無七郎—48全は三段目の金のどれかと入れ替えられなかったのでしょうか？

☆可能のようですね。例えば、48金・83銀型。42手目は58金、最終手は65金に変わります。



■ 67-05 神無七郎
協力詰 45手

持駒 なし

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

持駒 桂歩

26歩 同玉 A「18桂 17玉 26桂 18香
同香 26玉 29香 28歩 同香 27桂
同香 同玉」28歩 26玉 27歩 25玉
B「17桂 16玉 25桂 17香 同香 25玉
26歩 同玉 29香 28歩 同香 27桂
同香 17玉」18歩 16玉 17歩 15玉
16歩 14玉 C「26桂 25玉 14桂 26香
同香」14玉 15香 まで 45手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—ストックに埋もれていたものなので、当時の創作動機や狙いは忘れてしまったのですが、たぶん鶯図式を目指していたのだと思います。

☆王・歩・桂・香という使用駒から察するに、どうやらそのようですね。でも、内容は単なる条件作に止まらないものを持っています。

菊田裕司－軽趣向的で面白い。

☆受方に持駒がないので、攻方は自分の駒を取らせてから後に合駒させ、それを回収することで局面を展開させていきます。そして、その手順が繰り返されるのが面白いところ。

一乗谷酔象－桂跳ねの開き王手3回を1枚の桂でやりくりする巧妙な構成。

☆特に最初の2回の手順（AとB）は似通っており、おおよそ以下のような構成になっています。

「桂打～桂跳（開き王手）→香合回収
→香打→歩合・桂合回収」

占魚亭－甦る香・歩。くるくる風味で楽しかったです。

☆反復手順の合間に、歩打～歩突きによる玉位置変更が織り交ぜられるのも見逃せないところでは。

たくぼん－7・8段目に合駒させることで歩と桂の打ち順を限定しているのがなるほど。解くのはそう難しくはありませんでしたが、こんな作品を創ってみたいと思います。

☆歩合～桂合の順に限定されてされているわけですね。さて、A・B両手順には異なる点があります。桂打～桂跳の場所が1段違うのもそうなのですが、もっと重要なのは1筋の香位置の違いです。つまり、Aでは18香だったのが、Bでは17香になっています。これにより、27香に対し17玉が可能になり、舞台を1筋に転換できたのです。

☆歩打～歩突きで玉を14へ追い込み、筋違いの桂打～桂跳＝C手順で香合を回収すれば、収束です。

【総評】

神無七郎－作品不足を訴えておられたので少し心配していたのですが、割と形になっていて安心しました。

特に短編の3題は手を付けやすい形で、適度な考え所もあり、協力詰の初学者に紹介したくなる作品だと思います。

☆作品不足は慢性化していますが、皆様のご協力により一息ついた格好です。今後の不安が解消したわけではありませんが……。

たくぼん－難易度低めなのでたくさんの方に解いて頂きたいですね。

☆解答者数は増えなかったのですが、初解答の方が二人もおられたのは収穫です（一条谷さんも初解答ですよ）。

Fairy of the Forest #68課題発表

■ 2021年08月20日：課題発表：（協力詰）
「自由課題」

□ 2021年10月15日：投稿締切

□ 2021年10月20日：出題

□ 2021年11月15日：解答締切

□ 2021年11月20日：結果発表

■ 課題発表

福岡市での詰将棋全国大会は2年続けて見送りとなりました。残念ですが、現状ではやむを得ないと考えています。来年度はどこでどうやるか未定ですが、何とか開催まで漕ぎ着けてほしいものです。

協力詰の方もよろしくお願いします。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

推理将棋第142回出題

担当 Pontamon

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142回出題です。はじめての方は「どんな将棋だったの?」 - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2021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142回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月は、推理将棋担当になって3年目へ突入する月になります。3年目のメモリアルとして少し長めの手数作特集にしました。手数が多いので全て上級として手数順に並べました。手数が長くてもやることことが決まっているので手数は苦にならないはずです。

■ 本出題

142-1 上級 はなさかしろう作

準備の10手とあと1手 14手

14手中11手が後手陣内の着手。後手陣外の3手で先手玉を詰める形とその準備とは?

142-2 上級 Pontamon 作

入玉して勝った 15手

13手目の先手玉の入玉までの道中で、王手されずに金や銀を取ることはできません。

142-3 上級 ミニペロ作

墨守3 18手

今回の墨守は2つの駒で2つの筋のみです。同じ段の玉着手があるのかどうか。

142-1 上級 はなさかしろう 作

準備の10手とあと1手 14手

「隣の将棋が終わったみたいだけど、どんな将棋だったの?」

「14手目の初王手で詰んだよ。駒を成る手は2回あったな」

「後手陣の方にだいぶ手が行っていたみたいだったけど」

「そうだね。後手陣への着手が11回あった」「ふうん…そうすると、後手の方が暇になりそうだけどねえ」

「そのせいかな。8筋にいる駒を動かす手が3回あったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・14手目の初王手で詰んだ
- ・成2回
- ・後手陣への着手11回
- ・8筋にいる駒を動かす手3回

142-2 上級 Pontamon 作 入玉して勝った 15手

「15手目の初王手で詰めたけど勝った気がしない」

「一体どうしたの?」

「同じ筋の玉着手で対局が始まって、13手目に入玉したんだ」

「入玉って玉が敵陣へ入ることだろ。そんなことしてたのに詰めたの?」

「本当は14手目で詰まされるところだったけど、後手が詰みの手を見逃したので逆転で詰めたんだ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・15手目の初王手で詰み
- ・同じ筋の玉着手で対局が始まった
- ・13手目に入玉した玉を詰める手があった

142-3 上級 ミニペロ 作 墨守3 18手

「隣の将棋見たかい。後手は自陣から一步も出ない墨守戦法使ってたね」

「ああ見たよ。しかも新型の、2枚の駒と二つの筋しか使わないやつだよ」

「先手も、一手おきに玉の手を指す工夫を見せて抵抗してたけどね」

「ああ、玉が5段目まで行ったところで18手で詰まされちゃったね」

「5筋の手は先手だけだったね。これが敗着かな?」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・18手詰
- ・後手は、2枚の駒で自陣内の二つの筋だけを着手
- ・先手は、一手おきに玉の手を指し、5段目で詰み
- ・5筋の手は先手だけ

推理将棋第140回出題解説

担当 Pontamon

推理将棋第140回は19名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。20台へもう一步。

140-1 初級 Pontamon 作
都の桂 8手

「大駒着手は1回なのに8手で詰めたよ」
「どんな将棋だった？」
「55桂の着手があったよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・大駒着手が1回の8手で詰んだ
- ・55桂の着手があった

出題のことば (担当 Pontamon)

先手でも後手でも、桂を入手しないと55桂の手は指せません。

作者ヒント

とどめは67桂成です (Pontamon)

締め切り前ヒント

後手が77で取った桂を55へ打ちます。

推理将棋140-1 解答

▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角成、▲58玉、△55桂、▲48銀、△67桂成 まで8手

(条件)

- ・大駒着手が1回の8手で詰んだ (4手目△77同角成)
- ・55桂の着手があった (6手目△55桂)

詰上り図

後手の持駒：歩

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							六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角			玉	銀		飛		八
香		銀	金		金		桂	香	九

持駒 なし

55地点は桂跳びの地点ではないので、桂を取って打つしかありません。先手が桂を入手できるのは5手目なので先手着手の最後になる7手目に▲55桂を指すことも可能な感じがしますが、先手が桂を入手するには後手の協力も必要なので、4手ずつの着手しかない8手詰ではそれは無さそうです。つまり、55桂は攻め方の後手の着手になります。

△55桂の目的は何でしょう？詰み形が吊るし桂だとして、先手が協力手として桂打ちする7段目地点を空けるための歩突きをする暇が無いので、後手は控えた△55桂として最終手で桂を跳ねる手である可能性があります。跳ねる先は、桂取りで盤上に残っている77の角との連携が利く△67桂でしょう。

参考1図

後手の持駒：歩

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							六
歩	歩	歩	科	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角		銀	飛					八
香		金	玉	金	銀	桂	香		九

持駒 なし

参考 1 図は、桂を取った 4 手目の△77 同角成が王手なので▲68 銀の合いをしたのですが、馬でピンされているので王手の△67 桂不成を▲同銀で取ることができません。うまく行ったように思ったのですが、玉の退路の 48 を塞ぐ手が間に合っていないでした。

△67 桂不成ではなく△47 桂不成で詰めた参考 2 図では、無駄手は無いのですが手数が 10 手になっているし大駒着手が 3 回なので失敗です。

参考 2 図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

参考 2 図の手順：▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角成、▲68 銀、△55 桂、▲56 歩、△66 馬、▲58 飛、△47 桂不成 まで 10 手

どうやら、桂不成での吊るし桂では無さそうです。となると、桂を取った後の馬を支えにして最終手△67 桂成で詰めるのでしょうか。その場合は、△77 同角成で桂を取った手の王手の応手として 68 へ金や銀が上がっては△67 桂成を同で取られてしまいますし、第一、△67 桂成が王手になっていません。なので、5 手目は▲58 玉のような玉が王手から逃げる手のはずです。6 手目の△55 桂の次の 7 手目は玉の退路を塞ぐための協力手▲48 銀を指せば△67 桂成で詰みとなります。

先行作としてミニベロ作「1-2 とどめは桂」の 4 解作があります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon (作者)「7 手や 8 手の短手数作は創作してもほぼ先行作があります。条件が同じであれば出題はできませんが、本作では推理将棋の初回に出題された作品の条件限定作になっていました。条件が異なれば別作品とみなされま

す。」

渡辺さん「条件に従えばそのままですね。」

■超易問の条件でした。

けいたんさん「大駒着手 1 回の条件が新しいかな。」

■「大駒着手 1 回」の条件は過去作に無いことはないですが非常に少ないようです。「92-1 七の段の九九(7×5=35)」はそのものの条件、「95-3 美野櫨 9 兄妹の一局(その 9)」は後手着手に限定した大駒 1 回でした。

小山邦明さん「大駒着手が 1 回という条件で、7 手目の 48 銀が限定できました。」

■7 手目▲48 飛が唯一の落とし穴。

NAOさん「1 回だけの大駒着手で桂を取りスラスラと。」

■4 手しかないので、成り生も限定されています。

山下誠さん「桂馬を後手が打つと素直に考えたら解けました。」

■うっかりだと思いますが、7 手目▲48 飛は大駒着手 1 回の条件をクリアしていませんでした。

ほっとさん「55 桂は後手と決め打ち。」

■先手が▲55 桂を指せるのは 7 手目。後手の協力も必要なので、詰みがありません。

RINTAROさん「後手の指し手はこれしかなく、先手の指し手もこれしかない。」

■手順前後や非限定が残っている場合は条件追加が必要になります。

ミニベロさん「まあ、推理将棋初期のレトロ感
はありますが。桂は隠して、55だけなら何か
あるのかな。」

■ 8手で詰み／大駒着手1回／55の着手あり
で限定されていますね。これだとグッと難度が
上がります。

はなさかしろうさん「するする解けます。こう
いうのもまた、なかなか貴重ですね。」

■ 少しだけ難度が上がる8手がありますので今
年中には出題できればと思っています。

諏訪冬葉さん「最終手55桂馬はないと判断す
れば4手目まで確定」

■ 6手目に55桂を打つためには4手目で桂を
とる必要があるので先手の協力手▲77桂が見
えてきます。

ジェシーさん「最後にうっかり六七馬としない、
ということですね。」

■ 馬が動くと折角抑えていた59地点が退路に
なってしまいます。

占魚亭さん「7手目飛車を動かす所だった……
危ないあぶない。」

■ 自作なのに
出題前のチェックで「あっ余詰ん
でる」と思った担当でした。(笑)

飯山修さん「記念すべき第1回の今では考えら
れない非限定が2つある作品と同じ詰形。14
年も前なんですね」

■ 担当がこちらへお邪魔したのが7年前。よう
やく、居住時間の方が長くなります。

原岡望さん「さりげない大駒の条件」

■ 48の埋め方が2通りあるもんで。

中村丈志さん「今までで一番速く解けました。」

■ 中級問題にもチャレンジしてみてください。

べべ&ぺぺさん「3分で解けました。嬉しいで
す。」

■ 客寄せの超易問でした。

緑衾さん「2手で桂を取って2手で成ればいい
ので、素直で解きやすかったです。」

■ 手割りを
実現するだけで解けたはず
です。

正解：18名

渡辺さん けいたんさん のくせにさん 小山
邦明さん NAOさん ほっとさん

RINTAROさん ミニベロさん はなさかしろ
うさん 諏訪冬葉さん ジェシーさん 占魚亭
さん 飯山修さん 原岡望さん 中村丈志さん
べべ&ぺぺさん 神在月生さん 緑衾さん

140-2 中級 けいたん 作 とどめ3
条件 9手

「9手で詰みか」

「とどめは同角成だったね」

「とどめで同金では詰まないな」

「とどめでは金以外の駒を取ったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

9手で詰み

とどめは同角成

とどめで同金では詰まない

とどめでは金以外の駒を取る

出題のことば (担当 Pontamon)

8手目を指した局面は、角でも金でも同が付
く手を指せる局面です。

作者ヒント

同金だと取られるパターン (けいたん)

締め切り前ヒント

▲同金だと△同飛。でも同じ地点への▲同角
成だと△同飛できず。

推理将棋140-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金右、▲
同角不成、△42銀、▲72金、△62銀、▲同角
成 まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ とどめは同角成（9手目▲62同角成）
- ・ とどめで同金では詰まない
- ・ とどめでは金以外の駒を取る（8手目△62銀、9手目▲同角成）

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩

先手が金を取れるのは最短で5手目。取った金を7手目に打てば、9手目に同金の手が可能になります。その同金ができる地点は同角もできる地点になっていなければいけないので、金の打ち場所は角が動ける地点である必要があります。

5手目に角で金を取れる地点は、42、51、62の3箇所。62で金を角で取る手順は▲76歩、△62金、▲44角、△54歩、▲62角不成のような手順なので金を取った手が王手なので玉は52か42へ逃げることになります。△42玉とすると32への逃げ場が残るので推理将棋的には△52玉でしょう。この手順が参考1図です。

参考1図：▲76歩、△62金、▲44角、△54歩、▲62角不成、△52玉、▲61金、△51金、▲同角成 まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 金

9手目が▲51同金だと、62の角を取る手もありますし42や53へ逃げることも可能なので詰んでいません。かと言って▲51同角成だと詰んでいるのかというと53の脱出口が開いているので不詰みでした。

これに対して、反対側の42地点で金を取る参考2図の手順では角の通り道を開ける協力手が不要なので62の逃げ場を自ら塞ぐ△62飛を指せているので9手目の▲51同角成で詰みました。これで正解かと思ったら、最終手の同角成で取った駒は金でした。条件では金以外の駒を取る必要があったので参考2図の手順も失敗でした。

参考2図：▲76歩、△42金、▲33角不成、△52玉、▲42角不成、△62飛、▲41金、△51金、▲同角成 まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 金歩

42 や 62 で金を取ると最終手の同角成は 51 地点しかないので同で取れる駒は金の他にはありません。となると 5 手目に金を取れる残りの 51 地点で金を取るのが正解手順のはずですが、この手順だと角は 51 に居るのですから、最終手は 42 同角成か 62 同角成のいずれかです。3 段目で角成は可能ですが、同が付く手にはなりません。もちろん△33 桂、▲同角成の手は可能ですが王手になりません。最終手になる 2 段目の 42 同角成か 62 同角成なのかが決まるのは、4 手目の 51 への金着手が右なのか左なのかの状況次第になります。

▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△51 金左、▲同角不成 で左金を寄った場合、先手の金の打ち場所は 41 で最終手は▲42 同角成で銀を取ることになります。6 手目は玉の退路を塞ぐ協力手の△62 飛で続いて▲41 金、△42 銀なのですが、この順だと最終手が▲42 同金でも詰んでしまうので失敗です。つまり、正解の 4 手目は△51 金右です。初手から▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△51 金右、▲同角不成で 6 手目は退路封鎖の協力手△42 銀。続けて▲72 金、△62 銀、▲同角成で詰みになります。最終手が▲62 同金だと△62 同飛で王手をしている金が取られてしまいます。このトリックに気付くかどうかは解図のカギになります。左右同型な気がすると確認せずに決めつけてしまうことがあるので要注意です。

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)「○○なら詰まない条件がマイブームでした。」

■何作か投稿いただいております。

渡辺さん「「同金では詰まない」から金の尻の角が一段目に成る形を考えたが無い。仕方なく金打から同角成までの形を順に並べて発見しました。同金だと背後の飛が利くというのは盲点でした。」

■飛の利きを自ら止める△72 銀に▲62 金までというのがよくあるパターンですが本作は▲72 金で飛の利きを止めます。

のくせにさん「金を 42 で取る順はなんとかかなりそうでなんとかならなかった。」

■金を取る第一候補は 42 地点なのですが、最終手で取る駒が金になってしまいます。

小山邦明さん「最終手を同金ではなく同角成が選ばれたとしたら、以下のような 3 つのいずれかだと考えましたが、今回は 3 のケースでした。

1) 同金では、玉が 3 段目に逃げる手を防げない

2) 同金だと、角を取られてしまう

3) 同金の王手だと、同 x x と取られる手が生じる」

■金と角のペアだと、同角成も可能な同金での空き王手はないのでこれら 3 つのケースですね。

NAOさん「同金で詰まない防手に飛車の利きを使うのは意外だった。」

■同金だと角を取られるとか同金でも詰んでしまうケースがある中、同金だと取られる地点なら同角成でも取られると勘違いし易いのがミソ。

山下誠さん「なるほど、飛車の利きで手順を限定しているんですね。」

■実戦で▲72 金なら同銀か同飛で取ってしまうので、経験値が無いので気付き難い形です。

ほっとさん「条件 3 つのうち 2 つまで合致する紛れが多くて苦勞。」

■とどめの 3 条件を堪能されたようですね。

RINTAROさん「先手の指し手は限られている。42 か 51 か、右か左か、それが問題だ。」

■62 もお忘れなく。裏読みすれば、△42 金や△62 金の場合は手順前後を回避する条件が必要なので 51 に絞ることができます。

ミニベロさん「これもレトロ感いっぱい作品。条件が最終手だけというのはポイント高い。」

■推理将棋を始めた頃、▲33 角不成から▲51 角不成で金を取る手順を知った時に衝撃を受けたのを思い出します。

はなさかしろうさん「金では詰まない、が面白い条件でした。第一感は▲7六歩△4二金▲3三角不成△5二玉▲4二角不成△6二飛▲4一金△5一金▲同角成まででしたが、取る駒が金。ということで、解の近くでしばしもだしました。」

■金以外の駒ということで、62の飛を取ってみると同が付かないし、同になるように△42銀を先に指して△62飛、▲同角成/同金では△同銀。

諏訪冬葉さん「7手目までに金を打つ」でかなり手が絞られました」

■最終手で同金ができる状況設定なので金を打つ必要があり、推理の糸口になっています。

ジェシーさん「いろいろ形がありそうな気がしますが、これしかないのですね。」

■金と角のペアで詰める形はいろいろありますが、今回のとどめ3条件に合うのは作意順だけでした。

占魚亭さん「今回最後まで残った作品。51角の筋が盲点でした（よくよく考えたら、明らかなのに……）。」

■△42金の筋を深く追われたのでしょうかね。

飯山修さん「同金でも詰む形をどうやって詰まなくするかを探す問題でした」

■同金だと斜め後ろにいる玉に王手が掛からないから金尻への同角成のはず。となると金が1段目だと玉は隣の筋の3段目に居るはず……。中段への玉の脱出をどうやって防ぐのか……。ドツボに嵌る推理例でした。

原岡望さん「珍しい詰上がり」

■飛の利きを止める△72銀に慣れ過ぎてますよね。

べべ&ぺぺさん「2時間くらいで解けました。色々な紛れがありました。金を取って打つので、無駄な手がありません。」

■先手の指し手は決まっているので簡単なはずですが中々正体を現さない手順でした。

神在月生さん「差異ありは性能でなく飛の防御」

■金の利きよりも断然利きが多い馬なら詰む形を考えると正解が見えて来ません。

緑衾さん「金だと斜め後ろに逃げられるタイプだと思っていたのですが飛車を利用するんですね。」

■▲76歩、△42金、▲33角不成、△72金、▲42角不成、△61玉、▲41金のあと、▲51金なら△62玉が可能だけど▲51角成だと詰むような配置ですね。この手順では51へ捨てる駒が後手にありませんでした。

正解：18名

渡辺さん けいたんさん のくせにさん 小山邦明さん NAOさん 山下誠さんさん ほっとさん RINTAROさん ミニベロさん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん ジェシーさん 占魚亭さん 飯山修さん 原岡望さん べべ&ぺぺさん 神在月生さん 緑衾さん

140-3 上級 渡辺秀行 作
ちょこまか 12手

「昨日の12手で詰んだ将棋見た？」
「うん、4筋の角が5筋に、9筋の角が8筋に移動していたね」
「それって成ったんだっけ？どっちが先だっけ？」
「覚えてないなあ。後手の小駒が成ったけど、その駒は打った駒ではなかったね」
「そう言えば68へ指す着手はなかったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・12手で詰み
- ・4筋の角が5筋に、9筋の角が8筋に移動した
- ・打った駒でない後手の小駒が成った
- ・68への着手はなかった

出題のことば (担当 Pontamon)

後手勝ち手順で一番多い 68 地点の手が無い。あなたにはヒントか苦痛か？

作者ヒント

あ、思い出した。9筋の角を8筋に移動した方が先だったよ（渡辺秀行）

締め切り前ヒント

4回の角の手は物理的に同じ駒。玉は78で詰みます。

推理将棋 1 4 0 - 3 解答 担当 Pontamon

▲96歩、△84歩、▲97角、△85歩、▲86角、△同歩、▲58金左、△48角、▲69玉、△59角成、▲78玉、△87歩成 まで12手

(条件)

- ・12手で詰み
- ・4筋の角が5筋に、9筋の角が8筋に移動した（3手目97角－5手目▲86角、8手目△48角－10手目△59角成）
- ・打った駒でない後手の小駒が成った（12手目△87歩成）
- ・68への着手はなかった

詰上り図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

打った駒でない後手の小駒が成るとのことなので、それを糸口にして手順を考えてみます。

参考1図は香が走って▲19香成で先手の香を入手し、その香を▲56香と打って詰ます形ですが手数が全く足りませんでした。先手は▲96歩、▲97角、▲86角の3手を使って条件をクリアしつつ後手の攻めを待っているのが手数がなかった理由のひとつです。

後手角が△13角、△68角不成、△59角不成で移動すれば16手に縮まりますが、68地点の着手をしてしまいますし、角移動の条件もクリアできなくなります。どうやら香成は無理なようです。となると、桂がピョンピョン跳んで行つての桂成でしょうか？

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

参考1図：▲16歩、△14歩、▲96歩、△15歩、▲同歩、△34歩、▲97角、△66角、▲56歩、△48角不成、▲58玉、△15香、▲86角、△19香成、▲55歩、△59角不成、▲98香、△56香 まで18手

参考2図は桂が跳んで行つて、12手目の△57桂成で先手玉を詰めた手順になります。端の筋と真ん中の筋での角のひと筋移動もできているので正解手順のように思えますが、条件をよく見ると、真ん中の筋での角のひと筋移動は4筋から5筋への移動でした。参考2図の手順では5筋の角が4筋へ移動する△55角⇒△46角でした。

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

参考2図：▲96歩、△34歩、▲97角、△55角、▲86角、△46角、▲76歩、△33桂、▲58玉、△45桂、▲59角、△57桂成 まで12手

初期配置の後手の銀が先手陣まで行って成るには段移動だけで6手かかるので手数的に無理。となると残る小駒は歩しかありません。参考2図の詰み上がりの形で△57桂成の代わりに△57歩成にする手順はどうでしょう？銀とは違い、スタートが3段目なので△57歩成までの歩の着手回数は4回に減ります。指してみると▲96歩、△54歩、▲97角、△55歩、▲86角、△34歩、▲58玉、△44角、▲76歩、△56歩、▲59角、△55角、▲95歩、△46角、▲94歩、△57歩成 まで16手

の16手必要でした。これは後手角で4筋から5筋への角移動を指したのが原因です。詰めるだけなら歩を進める4手と△34歩、△66角の2手でよいので、4筋から5筋への角移動も先手にやって貰おうとしても、▲96歩、△54歩、▲97角、△55歩、▲86角、△56歩、▲53角不成、△34歩、▲58玉、△66角、▲44角不成、△57歩成 まで12手

では、▲55角が間に合いませんし59地点の玉退路の封鎖もできていません。

歩成で詰める最短手順の7手詰の手筋で後手が詰めるなら△87歩成までの手順になりますが、▲78玉の形にするための通過点の68地点の着手が禁じられているのでここを玉が通ることはできません。不可能な手順を消去すれば、

残ったものが奇妙であってもそれが真実なはずです。要は▲68玉を指さずに▲78玉を実現すれば良いのです。

78地点への玉移動経路は、▲58玉、▲67玉、▲78玉の経路か▲69玉、▲78玉の経路の可能性があります。どちらの経路でも初期配置の駒がある地点を通過することになるので、その駒を移動する手も必要になります。となると可能性が高いのは玉移動の手数が少ない後者の手順なので、初期配置69の金の移動が必要です。玉の移動先である78地点へ移動する▲78金では元も子もないので▲58金左でしょう。その後▲69玉、▲78玉なので計3手必要です。

9筋の角が8筋へ移動する条件がありますがこれは先手の役割なのは一目瞭然です。つまり、▲96歩、▲97角、▲86角／▲88角の2通りでそれぞれ3手が必要。▲78玉への移動3手と合わせて先手の手数6手の割り振りがこれらの手の組み合わせになります。

後手の手は、83の歩を△87歩成まで進める4手の他には2手しかありません。実現しなければいけないミッションで残っているのは4筋の角を5筋へ移動する手ですが、後手が△34歩、△44角、△55角の3手を指すことはできません。2手で4筋から5筋への角移動をするには、4筋への角打ちからの5筋への移動になります。後手は8筋の歩を前進させる手を指し続ける際に先手の角を入手すれば4筋への角打ちができます。

初手から▲96歩、△84歩、▲97角、△85歩、▲86角、△同歩 の手順がピッタリ。7手目は▲58金左で9手目▲69玉、11手目▲78玉が先手着手になります。78の玉ですが、この状態だと△87歩成の王手に対して逃げ場所として68と69の2地点がある状態になっています。先手の協力手は手数的に無理ですし、先後とも68地点へ着手して68地点を塞ぐことはできません。残っている手は後手の4筋への角打ちと5筋への角移動の手の2手です。68と69の地点をカバーするには△59角成した馬で抑えることができるので8手目は△48角で10手目が△59角成が確定し、正解手順の完成となります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

渡辺さん(作者)「87歩成を難しくしてみましたが無かどうでしょうか？」

■歩成までの手筋は検討から忘れがちなのに、ダメ押しで68禁条件との相乗効果が効いたようです。

けいたんさん「成った小駒が桂と思い難儀しました。9筋から8筋の角の条件で歩がひらめきました。」

■妥当なところで桂成は考えてしまいますね。

のくせにさん「打った駒でない後手の小駒が成った→桂香は手数不足、87歩成しかない、68への着手はなかった→玉が69、78と移動後に68,69を4-5筋の角で後手が封鎖→9-8筋の角を先手が差し出す。理詰めで解ける問題はすっきりします。」

■桂成は微妙な手順があるので中々抜け出せない。桂だと手数不足だと判定するまでが早かったのですね。

小山邦明さん「68の着手がない」という条件は、上記の正解手順の9手目を限定にするだけでなく、以下のような後手でよくみかける勝ち手順を、うまく排除できていると思いました。

96歩、34歩、97角、77角不成、58玉、68角不成、88角、33桂、44角、45桂、55角、57桂成 まで」

■解説の参考3図にしたい手順。

NAOさん「関係のなさそうな4,5筋と8,9筋の角の手が見事に融合。68の手を封じられて87歩成はないと思ひ込み大苦戦でした。」

■7手詰手筋に手順前後なしで追加された5手が見事。

山下誠さん「6八玉を否定するだけで後半の手順を限定しているのはうまいですね。」

■▲68金を除外するだけでは無く、この条件の効果は各方面へ。

ほっとさん「解ける直前までどうにも手数が足りずに苦戦。8筋の歩が間に合うとは。」

■桂成を中心に検討されたようですね。

RINTAROさん「68への着手はなかった」が左辺への玉移動を制限する上手い条件。」

■戦場は右辺だと思わせる効果有り。

ミニベロさん「この形は、77角生とセットが多いので、69の穴ふさぎの59角成が見えずに、この順を捨てたのが敗因。

どの順も成り生が限定できないので、93角や53角なども早く捨てればいいのに。

今日は6月28日。何日考えたのだろう。

氏の作風とは違う手順だった、という言い訳はだめかな。」

■「○○の後に○○」が多い印象だけど、本作では「どっちが先だっけ？」になってたことでしょうか。手順を変えた両方の検討が必要ですね。

はなさかしろうさん「歩ずんずんの7手が12手になるんですね。とりとめない条件で、だいぶ迷いました。68なしを見て、敢えて78玉を一目散に目指せなくなっているあたり、我ながら随分素直になってしまったようです。」

■68地点は△77角の合いだったり、飛、金、銀を後手に渡すために使われることが多い地点。それらを使えないのなら右側の筋が戦場だと思ったのかな。

諏訪冬葉さん「打った駒でない後手の小駒が成った」は57桂成をメインに読んでました。」

■△57桂成は皆さん読まれたようです。

ジェシーさん「面妖な条件の難問。あの「飛車先歩突型」の応用でこんな設定もできるんですね。」

■いかにも角の手が主役で詰める手順だと思わせる好条件。

占魚亭さん「68 地点への着手なし」条件が肝ですね。」

■これに引っ掛かると解後感というより「やられた感」があって、解けた時に気が抜けてしまいます。すんなり解かれたとのことなので解後感を満喫されたことでしょう。

飯山修さん「基本の7手詰に4手の角と1手の歩を加えたような作品。ちょこまかという表現が行ったり来たりではなく1マスずつしか動いてないという意味だったのか」

■大駒なのに1マスずつの移動をあらわしたタイトルでした。

原岡望さん「68 着手なしをうまく使っています」

■妙手と言いたいところだけど、着手無しの条件なので好条件としか言いようがない。もっと賞賛する言葉が思い浮かびません。

べべ&ぺぺさん「残念ながら、手も足も出ません。何か盲点になっているみたいです。」

■どうやっても解けそうにないときは両王手とこの歩成までの手筋を疑ってみることでですね。

神在月生さん「まいりました。直前ヒントから、玉移動3手(68通過なしのための通過箇所空けを含む)・角移動5手(初期位置から該当筋のみ)・小駒成1手(香の直行としても)の計9手が最低限必要となり、残り3手でお膳立てや詰み形構築ができるのか!？」

■78で玉が詰むので筋に近い9筋の香成を考えられたようですね。残り3手は小駒(歩)が成れるように前進する手でした。

緑衾さん「68禁止は8筋の歩成で詰む余詰を消すためと思い込んで苦労しました。おそらく23歩成までの詰みを42禁止でできないかというのがスタートだと思うのですが、なるほどこうまとめるんですね。」

■条件設定の裏読みは作図者あるあるですね。ベテラン作者が軒並みに翻弄されていた条件でした。

正解: 16名

渡辺さん けいたんさん のくせにさん 小山邦明さん NAOさん 山下誠さんさん ほっとさん RINTAROさん ミニベロさん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん ジェシーさん 占魚亭さん 飯山修さん 原岡望さん 緑衾さん

総評

渡辺さん「自作以外は一桁だったので当日解答できました。」

■難問作者が解図時は有利になりますね。

けいたんさん「今月はわりと易しかったと思います。」

■超易問が入っている効果でしょうか。

ほっとさん「今回は140-3が難しくて参りました。」

■解答時期はいつも通りでしたが、今回は全問が解けて即送付だったということですね。

RINTAROさん「今月も親切設計。来月が怖いです。」

■141回出題は予定変更で、40手越えではありませんので大丈夫でしょう。

ミニベロさん「上級が難問だったのでこれでいいのかな。」

■難問、易問、超易問で平均化。

占魚亭さん「1・3はすんなり解けたものの、2に時間がかかったのでまだまだですね…。」

■難問との評価が多かった上級をすんなり解かれたのですね。

飯山修さん「難しそうな問題があった時はあまり考えずヒントが出るのを待つという軟弱な解答者でした」

■もちろん、易しい問題は解いた上でのヒント待ちですね。

原岡望さん「今回も2と3はヒント頼みでした。余談ですが最近詰パラの小学校に苦戦しています。推理将棋の副作用でしょうか。」

■推理将棋は通常以上の手も読む必要があるので、詰め将棋では不要な手まで読む癖がついてしまったということでしょうか。

べべ&ぺぺさん「上級がどうしても解けません。悔しいです。」

■解けた時の解後感は次回に持ち越しですね。

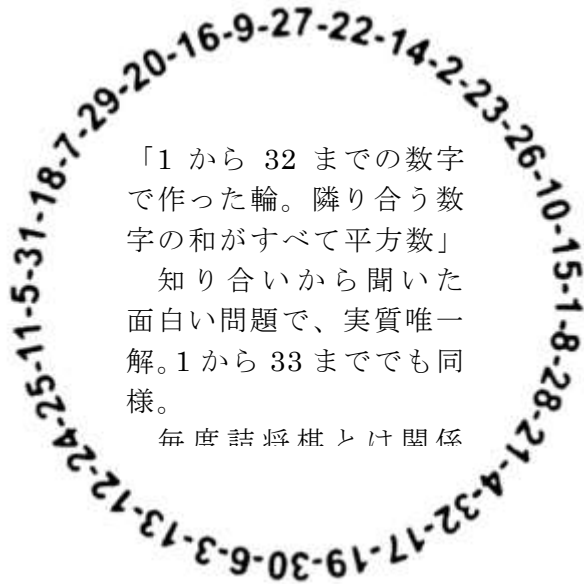
緑衾さん「3問目で苦勞しましたがなんとか全問ヒント無しでできました。」

■2月から5か月間連続のトリの解答継続中。

推理将棋第140回出題全解答者： 19名
渡辺さん けいたんさん のくせにさん 小山
邦明さん NAOさん 山下誠さん ほっとさ
さん RINTAROさん ミニベロさん はなさか
しろうさん 諏訪冬葉さん ジェシーさん
占魚亭さん 飯山修さん 原岡望さん 中村丈
志さん べべ&ぺぺさん 神在月生さん 緑衾
さん

来月は待ちに待った全国大会！、と思っていたら再度の中止。しかたない状況ではあります。今回の問題は再び点鏡+Knightです。お楽しみください。

<余談>



<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【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。

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

※各題騎の総駒数は 4 の設定です。

<問題>

【13-1】

点鏡協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
					王				四
									五
			王						六
									七
									八
									九

持駒 騎

【13-2】

点鏡協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							王		四
									五
									六
									七
									八
			王						九

持駒 角騎

【13-3】

点鏡協力自玉スタイルメイト 8

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			王						一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
							王		八
									九

持駒 騎

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(金)

推理将棋第 142 回出題

推理将棋 3 題

2021年9月15日(水)

第 133 回 WFP 作品展

フェアリー作品 11 題

第 13 回神無太郎の氾濫

フェアリー作品 3 題
(sgr03057@nifty.com)

2021年10月15日(金)

第 133 回 WFP 作品展

フェアリー作品 題

作品募集一覧

復活！おぼかな作品展（再掲）

WFP53号で出題（54号で解答発表）されたWFP史上最も異質な作品展であった「おぼかな作品展」を復活させます。WFP160号(10月号)にて開催します。というわけで大々的に作品募集します。前回から約9年の歳月が流れておりますのでどのようなものか分からない人はWFP54号の結果稿をご覧ください。

課題：おぼかな作品（おぼかの定義は各々の判断にお任せします）

解答の正誤判定の最終判定は作者にお願いします。（この辺りはWFP54号解答発表をご覧ください）

投稿締切：2021年10月17日（日）

投稿先：WFP編集部（たくぼん）メールにて
条件：図面につきましては作者にて作成下さい
※一人何作でも可。フェアリーに拘らなくて可。
推理将棋可。他なんでもあります。

人智を超える発想で笑える作品をよろしくお願

いします。

Fairy of the Forest #68

課題：自由課題 協力詰

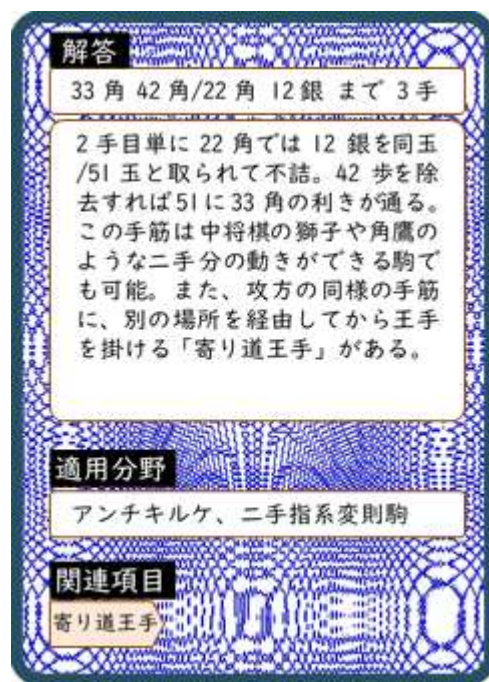
投稿先：→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

出題：WFP160号（2021/10月号）

投稿締切：2021年10月15日（金）

詳細は P.31 をご覧下さい

今月の手筋（解答）



【あとがき】

たくぼん

2021年 第158号

Web Fairy Paradise

非売品

令和三年八月号

令和三年八月廿日発行

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

問合せ先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp