



Web Fairy Paradise

第159号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第134回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第135回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第143回出題

結果発表

- ・ 第133回 WFP 作品展
- ・ (ライトな)フェアリー短編コンクール(占魚亭)
- ・ 推理将棋第141回出題
- ・ 第13回神無太郎の氾濫 解答編
- ・ 解答募集不適切作品群(解答)(神無太郎)

読み物

- ・ 『透明駒入門』発刊!(上谷直希)
- ・ 「最後の1ピース」の紹介(馬屋原剛)
- ・ 求む! 入門編担当者



2021/9



JII 君

ぬいぐるみ

最近ではコロナの感染拡大もやや下降気味ではありますが、まだまだこの先どうなるかは不透明ですね。今月開催予定だった詰将棋の全国大会も中止となりました。今年はバドミントンの大会も中止になり参加のチャンスただけにちょっと残念でした。そんな折、オーダー注文していた愛犬のぬいぐるみが届きました。今年の4月に愛犬 JII が亡くなって悲しみにくれていたときにネットで見た愛犬そっくりにぬいぐるみを作ってくれるお店があることを知り、さっそく写真を10枚近くと特徴を書いたオーダーシートを送り注文しました。創作期間は4ヶ月で値段も5万円弱と思ったほど高くありませんでした。4ヶ月もかかるのにこの値段ですのでクオリティはそんなに期待していませんでしたが届いたぬいぐるみを見てびっくり。



ぬいぐるみ

私たち夫婦の年齢を考え次の犬を飼うのは止めようと思っています。そして今ソファで横になっている姿に毎日癒されています。よい買い物をしました。

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

感想

第159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134回WFP作品展(再掲)及び
第135回WFP作品展** 担当：神無七郎

100年目の新ルール

今回は新ルールを紹介します。元となっているのは1921年にW. B. Seabrookという方が創案したRifle Chessというルールです。これは「居ながらにして利き先の相手駒を消せる」というルールで、「ライフル」で離れた獲物を仕留める様子に見立てた名称です。

このルールの詰将棋への翻案を提案したのが小林看空(神無三郎)氏でした。具体的な内容は以下の通りです。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

(補足)

Rifle Chess の翻案。

本来は「居ながらにして利き先の駒を取れる」であるが、「取った後で元の位置に戻る」とも解釈できる。ここでは成・不成の選択ができるよう後者の解釈を採り、以下の細則に従うものとする

- 1)駒取り時、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「自玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になったりしても構わない。
- 2)生駒による駒取りで「現位置」「駒取り地点」のいずれかが可成地域にある場合、成・不成を選択できる。

「居ながらにして利き先の相手駒を取れる」を「相手駒を取って元の位置に戻る」と解釈するのは独自解釈ではありません。実際、このようにRifle Chessのルールが説明される場合もあります。これを利用して成・不成の選択を可能にし、表現の幅を広げようというのが、この翻案の狙いです。ルール名が「Rifle」から「ライフル」になっているのも、日本将棋向きの改変が入っていることを示唆しています。

ルールの構造はアンチキルケと同様なので、戻り位置が「実戦初形位置」ではなく「現位置」になったと考えれば理解しやすいでしょう。

では、このルールで何が起きるか実際に見てみましょう。駒を取るときはアンチキルケと同様に、「/」の後に戻り位置と駒種を表記します。

このルールではすべての駒で「居食い」が可能です。しかし、それは良いことばかりではありません。下図をご覧ください。

〔例図1〕駒を取る手が王手にならない

ライフル協力詰 (不詰)

	4	3	2	1	
			王		一
			玉		二
			銀		三
					四

持駒 なし

これがただの「協力詰」なら「22 銀生 12 玉 13 金」の3手詰ですが、このルールだと初手が「22 銀生/23 銀」になるので王手になりません。「22 銀成/23 全」も同様です。結局本図は金を取れず不詰。「ライフル」は取禁的な性質が強いルールだということが分かります。

〔例図2〕食い逃げしやすい

ライフル協力詰 3手

	4	3	2	1	
				王	一
					二
			歩		三
			香		四

持駒 歩

これは初手22歩成の1手詰ではありません。「同玉/11玉」という、玉が「食い逃げ」する受けがあります。駒に戻るまでを1手とみなすので、駒を取った瞬間だけ自玉への王手になる同玉を指せるのです。

正解は「12歩 21玉 22歩成 まで3手」。これなら「食い逃げ」しようとしても「同玉/21玉」なので香が利いています。

〔例図3〕「居食い」が裏目に出ることもある

ライフル詰 1手

	4	3	2	1	
			玉	王	一
					二
			歩		三
			香		四

持駒 なし

この図は 12 歩成まで 1 手詰。12 には金が利いていますが、「12 と」を取ると「同金/21 金」で香の利きが玉を直射します。アンチキルケの「北村手筋」と同様の現象が起きるわけです。また、例図 2、3 から想像できると思いますが、「ライフル」では飛び道具（飛角桂香）が非常に有効です。

〔例図 4〕異なる手で同一局面

ライフル協力詰 3手

	4	3	2	1	
		龍	歩	王	一
					二
			歩	桂	三
					四

持駒 なし

この図を「21 龍/31 龍 12 玉 24 桂 まで 3 手」しか読まずに発表すると、余詰作の烙印を押されます。「21 桂生/13 桂 12 玉 24 桂 まで 3 手」という詰手順もあるからです。「21 桂生」は一時的に行き所のない駒になる手ですが、このルールでは 13 に戻るまでを一手とみなすので、反則にはなりません。

「ライフル」では「一つの局面から異なる着手で同一の局面に到達することがある」という興味深い現象が起こります。中立駒と PWC を組み合わせたときに起きる例を第 129 回 WFP 作品展（WFP152 号）の前口上で報告しましたが、「ライフル」では頻繁にこの現象が起きます。

〔例図 5〕ピン止めされた駒で駒を取れる

ライフル協力詰 5手

	4	3	2	1	
				王	一
		馬		角	二
					三
					四

持駒 なし

最後に「駒を取った瞬間だけ自玉への王手になっても構わない」という性質を合駒に応用した図をご覧ください。「ライフル」は駒を取ると元の位置に戻るの、ピン止めされた駒でも駒取りができます。解答は本稿末尾に掲載しますので、考えてみてください。

さて、今回の WFP 作品展は第 134 回の再掲載分と第 135 回の新規出題分です。第 135 回には多くの投稿があり、内容もバラエティーに富んでいます。初めてのルール（条件）や、珍しいルールの作品もあり、戸惑うかもしれませんが、面白い作品ばかりなのでお見逃しなく。反面、投稿が多いため次回以降に繰り越しとなる作品も多くなりました。作者の皆様には少々お待ちいただくこととなりますが、ご了承ください。

また、今回から図面のフォントを再度変更しました。前はあまり一般的でないフォントを使っていたため、PDF 化時のレイアウトが筆者とたくぼん氏の PC で異なっていたためです。今回は割と一般的なフォントに変えたので改善されていると思いますが、しばらく試行錯誤が続くかもしれません。

〔第 134 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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。受方持駒には駒 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の、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ので、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。

〔第 135 回作品展各題への補足説明〕

第 135 回の出題は全 12 題（複数解作品を含むため実質 13 題）。今回登場する作者は高坂研氏、小林看空氏、神無太郎氏、占魚亭氏、はなさかしろう氏、springs 氏、上田吉一氏、変寝夢氏、たくぼん氏の 9 名です。新ルールを含む様々なルールの作品が登場し、手数も短編から長編までバラエティーに富んでいます。以下の補足説明なども参考に、解きやすそうな作品、あるいは自分の好みのルールの作品から解き始めると良いでしょう。

135-1 及び 135-2 は高坂研氏の透明駒&性能変化ルールの作品。135-2 は 2 解あるので、なるべく両方を答えてください。キルケと透明駒を組み合わせたとき、復活場所に透明駒があるかどうかで挙動が変わることが考えられますが、今回は『透明駒がある場合、「戻り先に透明駒が存在するため戻れない」、「戻り先に透明駒が存在しないため戻れる」のどちらかを手番側が選択できる』ものとし、特に問題がなければ、キルケ系ルールと透明駒の組み合わせでは、こ

の設定を適用したいと思います。

135-3~135-5 は小林看空氏提唱の「ライフル」作品。今回（第 135 回）の前口上でその紹介をしていますが、ルール自体は分かり易いので、すぐ慣れると思います。具体的にどんな手筋が現れるのか、実際の作品で確かめてください。今回の 3 題、135-3 は例題級、135-4 はルールの特徴を活かした詰上り、135-5 は派手な大技が見られます。

135-6 は神無太郎氏の点鏡作品。WFP133-1 と同様、標準駒に Grasshopper (G) 4 枚が追加されています。受方の G は 3 枚ですが、全部使うとは限りません。

135-7 は占魚亭氏の Imitator 作品。それだけでなく中立 NightRider (n 夜) が使用されています。WFP131-2 に関する作者のコメントの中にヒントが隠れているので、ルールの復習も兼ねて結果稿を読み返してみてください。

135-8 は、はなさかしろう氏の天使詰（最長協力詰）。「単王手禁」（両王手でない王手は禁手）という独特の条件が付いています。つまり、「同一局面を避けながら、できる限り長く両王手を続けなさい」という問題と思えば良いでしょう。また「不成禁」（成れるのに不成とする着手は禁手）という条件も付いていますが、これは主に収束で効いてくるので、まずは「単王手禁」に集中してください。

135-9 は springs 氏による Siren (汝) を使った作品。Siren は本作品展でも何度か登場していますが、本局では双方の玉が Siren の性能になっています。盤面を大きく使う手順を考えてください。

135-10 は上田吉一氏の Leo を使った作品。前回 Pao (包) や Vao (砲：角利きの包) を使った作品が登場しましたが、Leo は Queen 方向に利く Pao です。混同を避けるため、ここでは「砲」の表記を使用しています。本局も Pao 系の駒の特徴がよく分かる作品です。

135-11 は変寝夢氏によるボカスカ作品。氏は WFP112-16 で中立駒と通常駒が連携するボカスカ作品を見せてくれましたが、今回は普通に通常駒同士と一緒に動く作品です。難解作というわけではありませんが、連携しそうな駒が 3 種もあり、手数も長いので、結構解き応えがあると思います。

135-12 はたくぼん氏による禁欲協力詰。楽しい趣向作なので、最初にこの作品から解くのも良いでしょう。

解答要項

第 134 回分解答締切：2021 年 10 月 15 日
(金)

第 135 回分解答締切：2021 年 11 月 15 日(月)

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。

【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う。

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

【スタイルメイト】

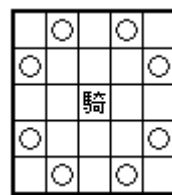
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



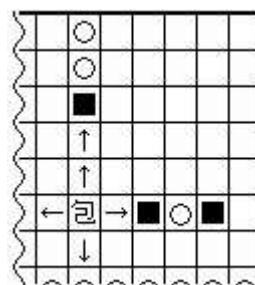
(○が騎の利き)

【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。

【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)

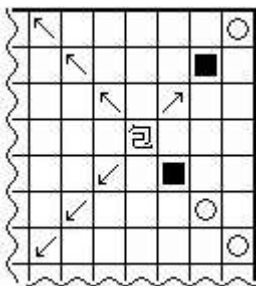
- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。

・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枚だけ駒を飛び越えて動く。



(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枚飛び越すことはできない。)

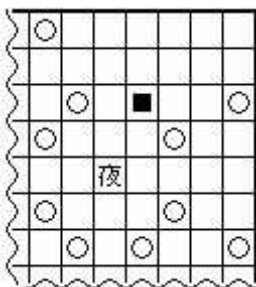
(補足)

・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)

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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」

【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」

【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みなす。
- 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。
- 5) **透明駒がある場合、「戻り先に透明駒が存在するため戻れない」、「戻り先に透明駒が存在しないため戻れる」のどちらかを手番側が選択できる。**

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

(補足)

Rifle Chess の翻案。

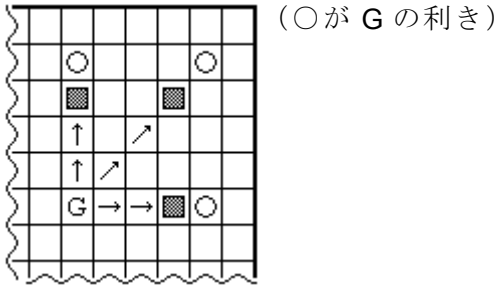
本来は「居ながらにして利き先の駒を取れる」であるが、「取った後で元の位置に戻る」とも解釈できる。ここでは成・不成の選択ができるよう後者の解釈を採り、以下の細則に従うものとする

- 1) 駒取り時、駒が戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「白玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になったりしても構わない。
- 2) 生駒による駒取りで「現位置」「駒取り地点」のいずれかが可成地域にある場合、成・不成を選択できる。

【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。

【単王手禁】

両王手(多重王手)でない王手は禁手。

【不成禁】

成れる駒が成らない手は禁手。

【天使詰(最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

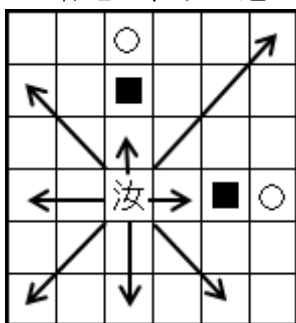
(補足)

- ・悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・手順中に同一局面があってはならない(初形を含む)

【Siren】(汝)

フェアリーチェスの Siren (汝)。

駒を取らないときは Queen の動き。駒を取るときは Locust の動き (Queen の利きの方向にある敵駒を飛び越えその1つ先の空きマスに着地し、飛び越えた敵駒を取る)。



(矢印が駒を取らない時の動き。○が駒を取る時の移動先。■は敵駒。これを取って○に行く。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりするとそこには行けない。)

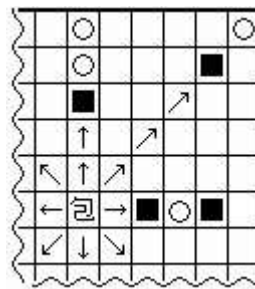
→初出：第102回 WFP 作品展 (WFP119号)

【Leo】(包)

フェアリーチェスの Leo。

中国象棋の Pao の利きの方向をクィーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクィーンと同じ。駒を取る時はクィーンの方に1枚だけ

駒を飛び越えて動く。



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

(補足)

- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。Pao と区別するときは「炮」などを使う。

→初出；第68回 WFP 作品展 (WFP77号)

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

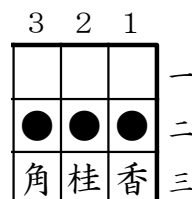
(補足)

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 可能な限りすべての駒を同じ距離動かす。動かさない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 3) 成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- 4) 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。



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。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。



<第 134 回>解答締切:2021 年 10 月 15 日(金)

■ 134-1 占魚亭氏作
協力詰 7手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※33角、64飛は中立駒
■: Imitator

■ 134-2 神無太郎氏作
点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

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

攻方持駒 騎
受方持駒 残り全部+騎3
※騎: Knight



■ 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
									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
									二
						銀			三
									四
						桂			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	母			五
			雫	銀					六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 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

■ 134-11 青木裕一氏作

Koko協力詰 7手

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

持駒 桂2

以上



<第 135 回>解答締切:2021 年 11 月 15 日(月)

■ 135-1 高坂研氏作

点鏡協力詰 3手

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

持駒 角
※透明駒: 攻方1枚、受方1枚

■ 135-2 高坂研氏作

キルケ協力詰 5手(2解)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						糸	王	

持駒 なし
※透明駒: 攻方2枚、受方0枚

■ 135-3 小林看空氏作

ライフル協力詰 5手

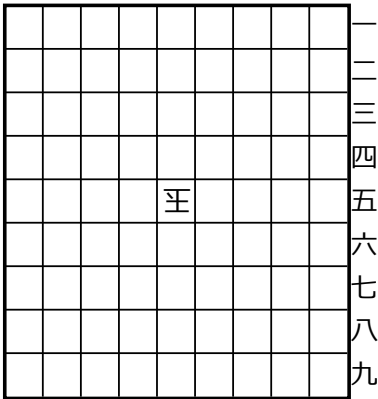
9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 角香

■ 135-4 小林看空氏作

ライフル協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

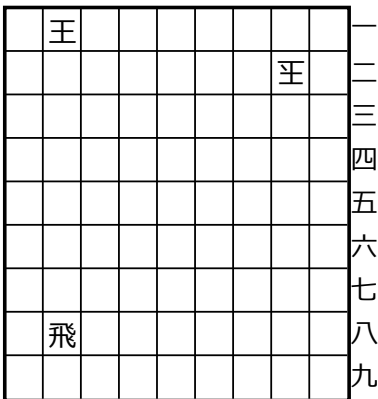


持駒 桂4

■ 135-5 小林看空氏作

ライフル協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

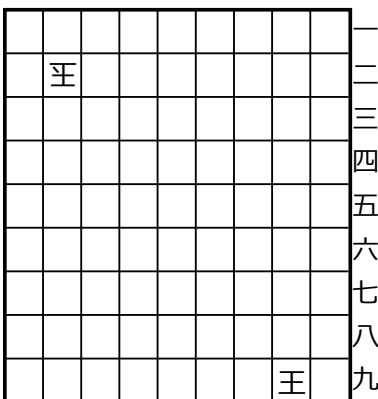


持駒 飛角香

■ 135-6 神無太郎氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

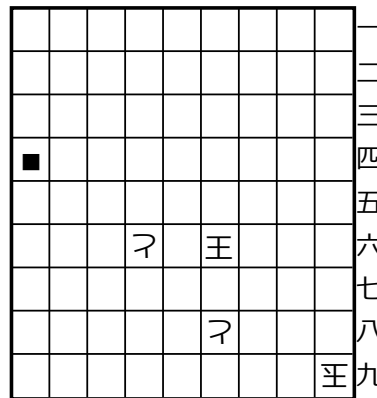


攻方持駒 角G
受方持駒 残り全部 + G3
※ G:Grasshopper

■ 135-7 占魚亭氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n夜
※ ■:Imitator
n夜:中立 Nightrider

■ 135-8 はなさかしろう氏作

単王手禁不成禁天使詰 55手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

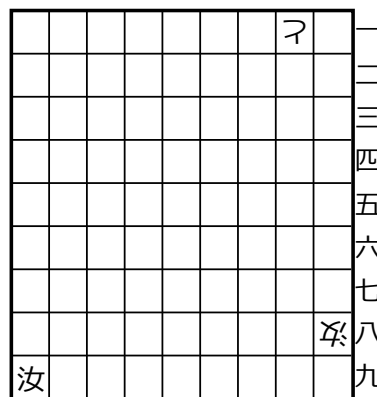


持駒 なし

■ 135-9 springs 氏作

協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※ 汝:Siren王

■ 135-10 上田吉一氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
		糸								二
		炮								三
								炮		四
										五
										六
										七
									糸	八
									王	九

持駒 なし

※炮:Leo (Q利きの包)

■ 135-11 変寝夢氏作

ボカスカ協力詰 449手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

爵	●	と								一
●	歩	●	●	●	●	●	●	●		二
	●	●	●			爵	●			三
王	●		●	●		●	●			四
執	●			●	●		●			五
歩	●		●			●	●			六
香	●	マ		●	と	金	●			七
	●	●	●	●	●	●	●			八
と	金									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※●:石 (着手不可、不透過)

■ 135-12 たくぼん氏作

禁欲協力詰 127手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
		王								五
			糸	糸	糸	皇	糸			六
						王				七
香										八
金	マ	マ	マ	マ	マ	マ				九

持駒 歩7

[例図 5 解答]

ライフル協力詰 5手

4 3 2 1

			王	一
		馬	角	二
				三
				四

持駒 なし

33 馬 22 桂 同馬/33 馬 22 桂

23 桂 まで 5手

(詰上り)

4 3 2 1

			王	一	
			執	角	二
		馬	桂		三
					四

持駒 なし

☆4 手目 22 桂の代わりに 22 歩とすると、最終手 23 桂に対し「同歩/22 歩」と取ることができます。前に利く合駒はすべて同様に不詰。角は品切れなので桂合限定となります。

「ライフル」ではピン止めされた駒も王手の利き筋の外に動くことができます。居食いを防ぐための限定合はこのルールの花形手筋になる可能性があります。



今月の手筋



(※解答は P69 に掲載)

【打歩】打歩詰以外の詰を失敗とする。

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」に徹してくださるようお願いいたします。

「第 55 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 55 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「歩の特殊性」です。

歩の手筋や主題を含めたり、歩に関する変則ルールを使って、歩の特殊性を印象付ける作品をお寄せください。

将棋の駒の中でも「歩」は最も枚数が多く、かつ特殊なルールが適用される駒です。

特殊なルールの代表的なものは「打歩詰」「二歩」「行き所のない駒」の 3 つの禁則。

普通詰将棋でもこれらの禁則に関する様々な手筋・構想が考案されていますが、フェアリーではそれらを独自の方法で実現することができます。

また「打歩」ルールのように禁手であるはずの詰め方を逆に義務化したルールもあります。

歩の枚数が標準駒数より多かかったり少なかったりする作品も受け付けます。

「歩」の持つ個性をフェアリーらしく表現した作品をお待ちしています。

また、1 題通常の協力詰 (ばか詰) を募集します。

こちらは必ずしもお題とは関係なくても構いませんが、お題に合った作品を優先して採用したいと思います。

作品要件	歩の特殊性を感じさせるフェアリー作品
募集締切	2021 年 10 月 17 日 (日)
募集作品数	4 + 1 (協力詰枠)
送り先	神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com) 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。採否は 10 月 24 日までに通知します。

第133回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第133回WFP作品展の結果を報告します。

今回の出題は全11題（ツインや複数解作品を含むため実質13題）。解答者数6名。全題正解者2名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第133回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解 - :無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7 _a	7 _b	8 ₁	8 ₂	9	10	11	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
変寝夢	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	7
一乗谷酔象	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	7
kz	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	○	3
はなさかしろう	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	2

解答総数は相変わらず低調ですが、今回は占魚亭氏とたくぼん氏のお二人が全題正解。正解者ゼロの作品が出なかったのは幸いでした。またkz氏から第121回以来、久々の解答をいただきました。誌面には出なくても潜在的な読者がいることが分かると、原稿作成の励みになります。

■ 133-1 神無太郎氏作（正解2名）

点鏡協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 桂香G
受方持駒 残り全部+G3
※G: Grasshopper

【ルール】

- 協力詰
先後協力して最短手数で受方玉を詰める。
- 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

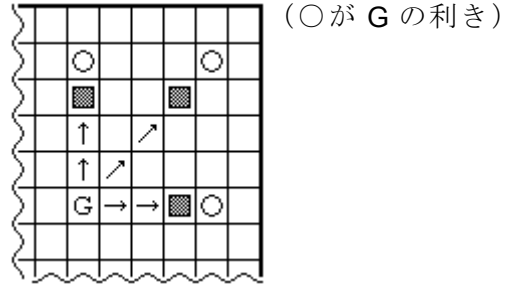
る。

(補足)

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

• 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。

【解答】

59香 49玉 69G 41飛 51香成 61飛
59桂 41玉 49桂 まで9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【解説】

舞台は盤の最上段と最下段。
本局は点鏡効果を最大に活用した華麗な作品です。手順では飛が Grasshopper (G) の動きをし、玉が飛の動きをし、最後は桂が成香の動きをします。

詰上りは両王手。成香と桂が両王手を掛けて

います。利きの状態は玉がG、桂が飛、飛が桂、Gが玉。本来の動きなのは香(成香)だけです。その香も最下段から最上段まで最遠移動し、手順の途中では桂と利きを交換しています。点鏡効果がすべての駒に適用されているのです。

この華麗な手順が成立する背景には、性能変化ルール共通原理、「玉を弱い駒にする」があります。この場合、最弱の駒はGです。

Gは跳躍台がないと使えないので、冒頭3手で持駒のGを盤上に配置し、性能変化で駒をやり繰りして、玉をGの性能にします。Gの発生場所が九段目になるので、その対称位置は一段目。そのため、一段目と九段目を大きく動くダイナミックな手順が現れます。

後半5手はどれも非凡な手ばかりですが、中でも特に印象に残るのは最終手の49桂。桂を横に動かす両王手は誰も見たことがないと思います。

最後に本局の面白い特徴について触れておきましょう。

本局は盤のサイズが大きくても同様の手順が成立します。盤が点鏡ルールを適用できる(奇数)²のサイズであり、相手陣で駒が成れば良いのです。

配置を平行移動しても良い詰将棋を相馬康幸氏は「PSI (Position Independent) 詰将棋」と呼んでいました。本局は盤サイズを拡大すると、手順が自動的に拡大するので、「BSA (Board Size AutoFit) 詰将棋」と呼べると思います。点鏡だとBSA詰将棋は作りやすいのかもしれませんが、自明でない手順でこれが成立するのは、とても珍しいと思います。

【短評】

占魚亭さん

5手目から圧巻の展開。詰み形も面白い。

変寝夢さん (※無解)

衝撃の最終形、さらに衝撃度10倍の61飛でした。

たくぼんさん

1段目と9段目だけで醸し出す不思議な感覚の手順。

■ 133-2 占魚亭氏作 (正解2名) ※実質1名!

協力詰 7手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※33角と64飛は中立駒

■: Imitator

【ルール】

• 中立駒 (「▲」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横にnを付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
 - 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
 - 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
 - 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
 - 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
 - 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
 - 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
- 参照: WFP61号「中立駒の紹介」

• Imitator (■またはI)

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

も適用される。

(補足)

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

→参照：WFP75号「Imitator の紹介」

【解答】

44n 角成[135] 45n 馬[136] 63n 飛生[135] 52 玉[144]
63n 馬[162] 72n 馬[171] 62n 飛 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】

WFP132-1 の姉妹作その 1 (2016 年 4 月完成)。132-1 から難度がぐんと上がってしまいました。n 飛を取る展開になるのは見えづらいです。すね……。

【解説】

駒を取って、その駒を打って詰める……普通の詰将棋なら単なる俗手ですが、本局ではそれが妙手になっています。

特に何も注釈がない場合、詰将棋は駒が余りません。従って残り 3 手で駒を取るの、取った駒を打って詰む見込みがある場合だけです。

ところが本局の使用駒は中立駒です。取った中立駒を打っても通常はその中立駒を逃がす受けがあります。しかも使われている中立駒は飛と角。打って詰ますには向かない駒ばかりです。そのため駒取りが妙手になるのです。

しかし Imitator が絡むと話は別。

盤端と馬で Imitator を縦方向に挟み込めば、飛の可動域が制限されて横にしか動けない状態が作れます。この状況を利用して、中立飛を取り、それを打って詰める手を成立させるのです。

詰上りを見てみましょう。中立飛だけでなく、玉の可動域も横と斜め前だけに制限されています。62n 飛を打ったことで、玉が斜め前に逃げる手も断たれています。もちろん 72n 馬で 62n 飛を取る手は自玉に王手を掛ける反則です。確かに詰んでいますね。

最初の 4 手はこの状態を作るための下準備。のんびり感じる出だしだけに、収束 3 手の急展開がより印象に残ります。

変則詰将棋の世界では妙手の意味も効果的な演出法も変わる好例だと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

n 飛を取るのは想定外でした。

たくぼんさん

あれこれ弄っているうちに詰型を発見したので何とか解けました。

意外と詰む形がないのにビックリしました。

☆作者以外の正解者はたくぼん氏のみ。

今回の殊勲賞です。

■ 133-3 springs 氏作 (正解 2 名)

点鏡協力白玉詰 8 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

【ルール】

・協力白玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

18 角 92 飛 14 角 45 玉 23 角生 54 玉
89 角生 43 角 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
継									二
				馬					三
			王						四
									五
									六
									七
				糸					八
角									九

持駒 なし

【作者のコメント】

角を大きく動かします。5手目 23角成は、作意と同様に進めた際に 21王が馬の性能になり詰みません。

詰め上がりの形は「119-1 神無太郎氏作 点鏡協力白玉詰 6手」と同様です。

【解説】

本局の主役は角。持駒の角はもちろん、合駒でもう一枚の角が参入し、角の性能になった玉を仕留めます。

性能変化ルールでは、角の性能になった玉を角で詰ます手順は頻出です。点鏡では、例えば「11王+角, 55玉」の形ならば「99角 44角」の2手で白玉を詰めることができます。しかし、本局では攻方玉が 11ではなく 21に居るので、一工夫が必要になります。

その一工夫が冒頭の「18角 92飛」の2手。初手いきなり 14角するのではなく、飛を発生させておくのが「寄り道王手」の手筋です。詰上りを見れば、この「寄り道」の効果は明らかですね。92飛が 12玉の逃走を阻んでいます。

点鏡に慣れていないと、一番見えにくいのは、角を大きく動かす7手目 89角でしょう。王手とは無関係のような地点に駒を動かす上に、王手を掛ける駒が切り替わるため、直感的に浮かびにくい着手です。性能変化系ルールの難しさと、面白さを象徴する手ですね。

5手目と7手目、角を不成で活用するのも芸の細かいところ。途中で成ってしまうのももちろん詰みません。盤上狭しと角が動き回る手順に、様々な好手を絡ませつつ、鮮やかな収束。解後感の良い作品だと思います。

【短評】

占魚亭さん

89角生がかっこいい一手。

変寝夢さん (※無解)

天竺のような詰め上がり。

たくぼんさん

2段目に飛で、角を 89に持ってくる。

この方針に気づけば解るが結構試行錯誤を繰り返しました。

■ 133-4 springs 氏作 (正解 2名)

点鏡協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

【解答】

19香 18飛 同香 92歩 17香 27玉 88飛 18玉 28王 82歩 まで 10手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

王を飛車の性能に変え、大きく動かします。

また、序盤に打った 92 歩を動かし、玉による王手で攻方の王を詰まします。

【解説】

わずか一手で立場逆転。

本局のハイライトは最終 2 手。歩になった受方玉に攻方玉で王手を掛けたその直後、歩がちょこんと横に動いて、たちまち立場が逆転。今度は攻方玉が歩になって、元に戻った受方玉に詰まされてしまいました。言うまでもないことですが、82 歩は受方の駒なので、攻方はこれを元の位置に戻すことはできません。飛でこれを取っても受方玉の性能は変化しません。持駒もないので 92 に駒を打って受けることもできません。再逆転は起きないのです。

序盤は静かに始まります。最初に打った香が歩のように一マスずつ前に進みます。よくある連続合を取ることに由る移動ではありません。合駒は 1 回だけ。2 回目は香を歩にして一步前に進む性能変化ルールらしい手順です。

2 手目飛合は意味が分かり易いですが、4 手目 92 歩を置く意味はすぐには分かりません。収束の急展開を生む種駒なのです。

7 手目から 9 手目の展開も点鏡らしさがよく出ています。飛で直接王手せず、自玉を飛の性能にする 7 手目 88 玉。まるで飛の利きに飛び込むような 8 手目 18 玉。玉の利きに玉が飛びこむような 9 手目 28 王。これらの点鏡らしい手順の連続が収束に向けてムードを盛り上げ、最終手の幕切れを劇的に演出します。

springs 氏は裸玉点鏡協力詰の体系的調査を行い、その成果をネット上 (https://note.com/tsume_springs) で公開されています。こうした絨毯爆撃型の調査活動は、そこから得られる直接的な知識も有用ですが、大量の作品を鑑賞することにより、その分野に関する審美眼が養われることも重要です。基礎ができてこそその応用。今回の 2 作、特に 133-4 はその成果が良く出ていると思います。

【短評】

占魚亭さん

92 歩を最後に活用するのは上手い。

変寝夢さん (※無解)

8 8 飛も好手だが、スッと横に動く歩も大妙手。

たくぼんさん

66 歩配置は惜しかったですが、それ以上にしびれるような手順。

特にラスト 92 歩～82 歩は歩の魂が後手玉から先手玉に移る憑依のようだ。

■ 133-5 真T氏作 (正解 2 名)

Koko協力詰 5手

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

持駒 香

【ルール】

• 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」

【解答】

66 香 54 角 63 香成 76 角 64 杏 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

テーマは「合駒を動かす」。

新しいルールを作るときにとりあえず作ってみるテーマです。

【解説】

いきなり両王手が掛かっているように見える初形。Kokoの「孤立禁」が働いているため、飛の王手も角の王手も無効化されています。いわば「幻の両王手」です。玉の周辺に1枚駒を置けば、その王手を有効化できます。

とは言っても、すぐに両王手を掛けるのは得策ではありません。なまじ両王手を掛けると玉が逃げざるを得ず、後続の手段に窮します。

何とか片方だけの王手を有効化し、合駒を発生させることはできないでしょうか？

その答えが初手66香。角の利きを止め、飛の王手のみを有効化する好手です。

ただ、話はこれで終わりではありません。合駒を取ってそれを打って終わりという俗な手順では詰まないからです。「66香 54合 同飛成 66玉」の展開はいかにもありそうですが、入手した合駒が何であれ、残り1手では詰みません。

合駒はそれを取るため発生させるわけではありません。「幻の両王手」を「現実の両王手」に変える“環境整備”に用いるのです。

その第一弾が54角の限定合。第二弾が63香成の開き王手、更に76角の開き応手が第三弾。これで準備は完了し、待望の64杏。見事両王手の詰みが現実のものとなりました。香の動きが、行き過ぎて戻ることを感じて面白いですね。両王手を掛ける2つの駒が不動のまま、攻守の駒が限定移動を行い、両王手するという実に不思議な手順でした。

作者のコメントによれば、テーマは「合駒を動かす」。実際、作者は他のルールでもそんな作品を発表しています。本局を単品で見ると、Kokoらしい詰上りをKokoらしい手の連続で実現した作品ということになるわけですが、それが生み出された背景には、ルールの垣根を越えた構成原理があるのです。

【短評】

占魚亭さん

両王手を実現させる華麗な香捌き。

変寝夢さん（※無解）

まさか初手が66香とは・・・

たくぼんさん

攻方は香を打って成って引く、受方は角合して限定移動と5手全てが好手。

■ 133-6 真T氏作（正解2名）

Koko協力自玉詰 46手

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

持駒 歩4

【解答】

47歩 46玉 35歩 45玉 54王 34玉
 43王 45玉 46歩 54玉 65歩 64玉
 73歩 63玉 52王 54玉 53王 43玉
 34歩 33玉 42王 44玉 45歩 53玉
 64歩 62玉 51王 52玉 63歩成 42玉
 33歩成 53玉 42と 43玉 52と上 32玉
 41と左 43玉 44歩 53玉 43歩成 63玉
 53と 72玉 63と 61玉 まで 46手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは玉1枚に詰められる詰上がりです。合駒を出しようがないので、初形でそれは分かっています。

【解説】

玉による単騎詰。

双方の玉が接触している初形にギョッとさせられますが、これはもちろん反則ではありません。Kokoの効果で、互いに相手の玉は取れないのです。

Kokoでは、この対等な関係を崩すこともできます。例えば初手47歩とすれば、65王は56玉を取れるのに、56玉は65王を取れません。何だか不平等ですね。これを利用すれば「47歩 46玉 55王」のような具合に攻方玉を移動させることも可能です。

従って本局は、持駒の歩4枚と双方の玉を上手く操作しながら、攻方玉が詰む形を作る問題ということになります。

次に具体的な詰型の想定を行います。

合駒は発生させられないので、攻方玉を詰める駒は受方玉しかありません。受方玉が攻方玉に一方的に王手を掛けつつ、攻方玉が逃げられない形は以下の「仮想図」、あるいはこれを横に平行移動した形です。

(仮想図)

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

持駒 歩?枚

さらにここから逆算を考えると、61玉が71から来た可能性はなくなります。従って玉は72から来るしかありません。また、72玉が孤立せず、王手が掛かっているためには、その周囲に2枚の駒が必要になります。出題図の「持駒歩4」は必要最小限の枚数だったわけです。

詰型の目処が立ったら、後は根性あるのみ。駒不足にならないよう注意しながら、詰上りに至る手順を求め、それが指定された手数に収まるように、無駄を削減します。規則的な趣向手順が出てくれば読みも削減できるのですが、そんな都合の良い話はありません。

ということで、双裸玉に持駒歩のみという超

簡素図式にも関わらず、本局は今回の作品展で一二を争う難問でした。正解したお二人には拍手を送りたいと思います。

【短評】

占魚亭さん

詰み形の予想が立たず、Kokoらしい手順に山を張って絞り込んでいきました。

手が進むにつれ見えてきたものの、難しかった……。

変寝夢さん (※無解)

玉を上辺に追いやる手順が凄まじい。

たくぼんさん

数ヶ月前に歩のみのKoko協力詰の作品を創っていた経験があって定跡が頭に入っていたのよかったです。1段目玉+1.2段目にと金を縦に並べる+その横に駒1枚の詰型も頭にありました。しかしながらその形を目指して解図しましたが苦労の連続。Kokoルールは独特の感覚が必要でした。

つまずいたのは10手目の変化で55玉として、歩の周りをぐるっと玉が回る順が現れいかにも作意らしいので進めると最後51玉でどうしても60手かかってしまう。あれこれ悩んで詰型を平行移動した形を模索して順算+逆算でなんとか10手目54玉以下を見つけたという所です。双裸玉で合駒も出ない形でどうやって自殺するのかという謎からKokoルールの技を駆使した手順は圧巻でした。ただあのぐるっと回る変化の順は捨てがたかったと作者は思っていると思いますがどうでしょうか？

(参考 60 手の手順)

- 47歩 46玉 35歩 45玉 54王 34玉
- 43王 45玉 46歩 55玉 56歩 54玉
- 64歩 63玉 52王 54玉 55歩 43玉
- 34歩 42玉 33歩成 32玉 41王 43玉
- 54歩 52玉 63歩生 62玉 53歩成 72玉
- 62と 73玉 72と 74玉 73と 64玉
- 74と 54玉 64と 45玉 34と 44玉
- 45歩 43玉 53と 32玉 23と 33玉
- 42と 22玉 31と 33玉 44歩 43玉
- 32と上 53玉 43歩成 62玉 53と 51玉
- 迄 60手

☆たくぼん氏は自分の **Koko** ルールでの創作経験を活かしての解図でした。解図力を上げる最良の手段は創作することですね。

たくぼん氏の示した紛れは **27** 手目 **63** 歩生と **29** 手目 **53** 歩成の手順前後のみで、その後は唯一解。ひょっとしたら「**Koko** 協力詰・双裸玉+歩 n 枚」でこの筋を含んだ完全作が存在するかもしれません。



■ 133-7 藤原俊雅氏作 (正解 5 名)

a) 協力詰 5手

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

持駒 歩

b) 協力詰 5手

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

持駒 歩

【解答】

a) 42 飛生 33 玉 34 歩 同角生 24 角 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 45 歩 同角成 55 角 同馬 34 飛成 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

成×2 と生×2 の対比。前例として WFP 2018/2 の上谷直希作がある。

上谷作はより対比重視で作られていて、2 枚の角の同地点における成・生を描き分けている。そのため、初手の被りはほぼ必然である。対して拙作はツインであるというところを重視しているため、a)と b)で飛・角の移動先を変え、手がダブるのを避ける作り方になっている。ただし、その反動として上谷作よりも局面の対比が弱い。

同じ狙いでも、どこに重点を置くかによって作り方が変わってくるのが面白いと思う。

【解説】

生には生を成には成を。

歩の僅かな位置の違いで大駒の成と不成を描き分けたツインです。作品の狙いについては作者自身のコメントで述べられているので、こ

ここではこれを成立させる仕組みと、協力詰創作入門者に知って欲しいテクニックについて解説します。

普通詰将棋で大駒の不成を出すには、それなりの仕掛けが必要です。双方不成などはそれだけで希少価値のある時代もありました。しかし、協力詰では事情が異なります。協力詰では不成は珍しいものではありません。むしろ成の方が妙手と言われることすらあります。特に受方の「成」は守備力を強めるので、それなりの意味付けが必要です。

本局でどうなっているか確認しましょう。

a)での攻方飛の不成は、詰み易い位置に玉が動けるようにするため。受方角の不成は守備力を弱めるためです。

b)での攻方飛の成は攻方を強力にするため。受方角の成は横に動いて利き筋を逸らせるようにするためです。

守備力が強くなるはずの「成」で守備力が弱くなるのは皮肉な現象ですが、これは協力詰創作時に知っておいた方がよいテクニックです。協力詰で余詰が発生したとき、守備力を弱めた方が余詰を綺麗に消せることがあります。これは受方の自由度が減るからです。

普通詰将棋では不成はそれだけで作品価値の一つとして評価されますが、協力詰では成も不成も等価です。それが面白く感じられるかどうかは作者の腕次第。本局では双方不成の a)も、双方成の b)も、それぞれに主張があり、バランスのとれたツインになっていると思います。

【短評】

占魚亭さん

双方、歩の顔を立てる手順。
成生の対照になっているのは流石。

変寝夢さん

成りと生の対比かな。
a の場合は54歩、b だと23桂が不要駒なので省いた方がいいと思いますが。

☆ツインは全体で一局扱いなので、個々の不要駒は気にされないようです。文字表記より、図で見た方が解きやすいので、本作品展では個々の図を出していますが、そのため余計に不要駒が目立つのでしょうか。

たくぼんさん

双方成と不成の競演。同一図2解だったらもっとすごいとなりそうですね。

一乗谷酔象さん

双方生と双方成。a)の54歩は不要か？



■ 133-8 藤原俊雅氏作（正解4名）

協力自玉詰 6手（2解）

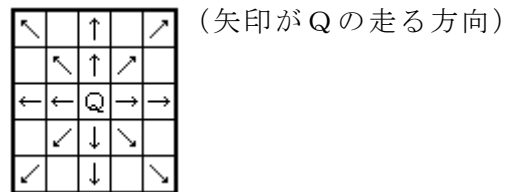
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								馬	王	一
			王							二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 Q
※Q: Queen

【ルール】

• Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【解答】

1)12Q 22飛 67Q 66角 17Q 26飛 まで6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2)26Q 35角 22Q 32銀 44Q 同角 まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

「攻駒 1 枚で合駒を 2 枚出して 1 枚目の合駒を動かす」を目標に作図。さらに欲張って 2 解にした。1 解目が Schiffmann 的な、2 解目が Pelle 的な合駒動かしになっている。

2 つの解で Q の移動先が 1 つも被らないのは、複数解の作法通りの構成。

【解説】

合駒を動かして詰める 2 つのやり方。

協力自玉詰で、盤上の駒だけで攻方玉を詰めることができない場合、合駒を発生させてそれを動かして詰める手段が使われます。特に双裸玉では必須のテクニックですね。

ただ、一口に「合駒を動かす」とは言ってもそれには 2 つのパターンがあります。

一つは動かした合駒で直接王手して詰めるパターン。これは最もポピュラーです。

もう一つは合駒の利きを遮断している駒を

動かして開き王手で詰めるパターン。これには「仕掛け」が必要なので、簡素図では滅多にお目に掛かれませんが。

本局で「開き王手」の詰筋を生み出す原動力になっているのは持駒の Queen (Q)。その機動力の高さで、あっという間に飛角のバッテリーを出現させ、飛を移動合させて開き王手の詰上りを実現します。作者が「Schiffmann 的」と呼ぶ解です。

もう一つの解は角銀を合駒で発生させ、角を動かして、その角の直接王手で詰める手順。作者が「Pelle 的」と呼ぶ解です。開き王手に比べれば普通ですが、初手の王手の筋に沿って動くため、これも割と珍しく感じます。普通の駒だと合駒を請求した駒が、合駒の先に回り込むのは困難なのですが、Q の機動力の高さのおかげで容易に回り込むことができます。次 (133-9 上田吉一氏作) では、馬の「回り込み」が見られるので、Q と馬の機動力の差を確かめてください。

本局の複数解の構成で、作者は「Q の移動先が 1 つも被らない」という作法に従っています。

この「作法」がどのようにして生まれたのか筆者は知らないのですが、想像はできます。

複数解物で手順の被りが多いと、余詰的な印象が強くなります。極端な話 99 手詰で 98 手が同一の複数解物があれば「そりゃ余詰か非限定だろう」というツッコミが来るのは避けられません。こうして着手の被りを忌避する作法が自然に生まれ、移動先の被りを避ける作法も生まれたのでしょう。

やや潔癖すぎる気もしますが、作者がこのような様式美を大切にしていることは、今回の 2 局だけからも伝わります。

【短評】

占魚亭さん

角の透かし詰の 2 手順。

12Q の順が面白かった。

変寝夢さん

a 1 2Q、2 2 飛、6 7Q、6 6 角、1 7Q、2 6 飛上まで 6 手

b 2 6Q、3 5 角、2 2Q、3 2 銀、4 4Q、同角まで 6 手

2 解の対比が面白い。手順は b の方がよかったかな

☆筆者は 12Q から始まる解の方が好まれると
 思ったので、これは意外な感想でした。
 やはり好みは人それぞれなんですね。

たくぼんさん

通常 8 手かかりそうな所を持駒 Q で 2 手短縮
 できるんですね。今後はやるかも。

一乗谷酔象さん

合駒の裏に廻る解 1 とバッテリーを仕掛ける
 解 2 の対比。

■ 133-9 上田吉一氏作 (正解 4 名)

成禁 PWC 協力自玉詰 90 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【ルール】

• 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。

• 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。

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

12 飛 21 玉 98 馬 同銀/97 馬 87 馬 同銀/98 馬
 22 飛 11 玉 21 飛 12 玉 89 馬 78 銀
 22 飛 11 玉 12 飛 21 玉 98 馬 31 玉
 97 馬 21 玉 87 馬 31 玉 86 馬 21 玉
 76 馬 12 玉/21 飛 67 馬 同銀/78 馬 22 飛 11 玉
 12 飛 21 玉 87 馬 31 玉 86 馬 21 玉
 76 馬 31 玉 75 馬 21 玉 65 馬 12 玉/21 飛
 56 馬 同銀/67 馬 22 飛 11 玉 12 飛 21 玉
 76 馬 31 玉 75 馬 21 玉 65 馬 31 玉
 64 馬 21 玉 54 馬 12 玉/21 飛 45 馬 同銀/56 馬
 22 飛 11 玉 12 飛 21 玉 65 馬 31 玉
 64 馬 21 玉 54 馬 31 玉 53 馬 21 玉
 43 馬 12 玉/21 飛 34 馬 同銀/45 馬 22 飛 11 玉
 12 飛 21 玉 54 馬 31 玉 53 馬 21 玉
 43 馬 同銀/34 馬 22 飛 31 玉 32 飛 同銀/43 飛
 まで 90 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

本局は一言で言えば馬で銀を呼び出す趣向
 作です。

PWC ルールで「呼び出し」を行うと、呼び
 出しに使った駒が盤上から消えないため、何度
 でも同じ駒を再利用できるメリットがあります。

その反面、PWC の位置交換により、玉から
 見て裏に回ってしまった駒を、どうやって表に
 戻すかが問題になります。

本局はその問題を「筋を変えて馬鋸を行う」
 という手段で解決しています。12 手目、最初の
 「呼び出し」の前の局面を見てみましょう。

【途中図 1】 12 手目 78 銀とした局面

持駒 なし

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

持駒 なし

ここで馬を 67 に移動できれば「67 馬 同銀 /68 馬」で銀を呼び出せます。

受方玉から見て銀の裏にある馬を、表に回り込ませるために使う手段が馬鋸。筋を変え、小規模な馬鋸を使って回り込みます。目標地点は 67 なので、馬鋸は 98→97→87→86→76。こうして「迂回路」を辿って回り込み、筋を戻せば 67 地点に到達できます。

【途中図 2】 27 手目 67 馬とした局面

持駒 なし

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

持駒 なし

この馬を銀に取らせて、一段分の呼び出しに成功。後は同じ要領で銀を近付けていきます。

これが本局の趣向部ですが、序奏や収束の仕上げにも抜かりはありません。

序奏では銀を「呼び出し」の軌道上に移す作業を行い、収束では逆に「呼び出し」の軌道上から外して攻方玉を詰めます。銀を呼び出す軌道と、銀の初期位置・最終位置が異なることで、適度に考え所が生まれているわけです。長編趣向作のお手本のような仕上げですね。

ここで本局の趣向について、別の観点からそ

の特徴を説明しておきましょう。

【途中図 1】と【途中図 2】を直接比較してみてください。馬がまるで Grasshopper のように跳ねています。

ある駒の動きを別の駒で模倣する「エミュレーション」は詰将棋における重要な研究テーマです。本局では馬が Grasshopper の動きをエミュレートしているわけです。

他の例も挙げましょう。例えば図巧第 43 番の飛鋸は、「飛が角のように斜めに動いた」と解釈することができます（この作の 10 手目と 18 手目、24 手目と 32 手目を比較してください）。飛に角の動きをさせるのは無理がありますが、それを実現したからこそ価値があるわけです。本来はできないはずの動きを何らかの手段で実現できれば、それだけで立派な「作品」が出来上がるのです。

本誌の読者諸氏には、まだ誰も試みたことがないパターンの「エミュレーション」に挑戦されることをお勧めします。

【短評】

変寝夢さん

かしこで 3 段鋸を初めて見た時のような驚きがありました（藤本和氏の 6 段鋸とか）。棋譜を並べるのは大変なので、是非再生ソフトを使用して鑑賞してほしいものです。

占魚亭さん

もどかしさを感じつつも面白い銀の運搬。楽しかったです。

たくぼんさん

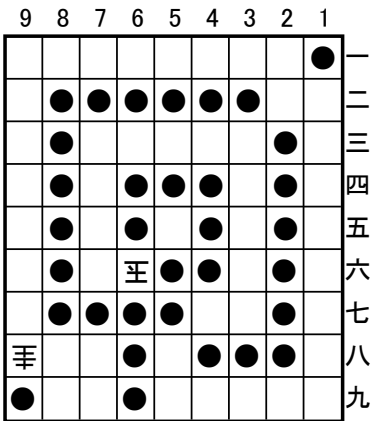
銀と馬の位置を上手く変えて銀を右上に誘導する PWC ならではの趣向。相変わらず無駄のない配置には驚かされる。

一乗谷酔象さん

裏に馬を廻り止めの銀を上手く引き出す。21 玉+12 飛型から 12 玉/21 飛が手数短縮のポイント。

■ 133-10 変寝夢氏作 (正解 5 名)

レトロ協力詰 -78+77手



攻方持駒 なし
受方持駒 金
※●: 不透過・不可侵

【ルール】

•レトロ $-m+n$ 手

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

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

•石 (●)

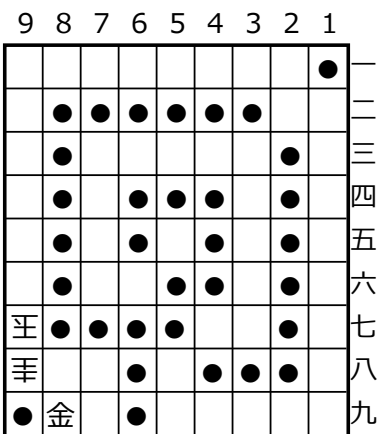
不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

【解答】

(逆算図)

協力詰 77手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

[出題図への手順]

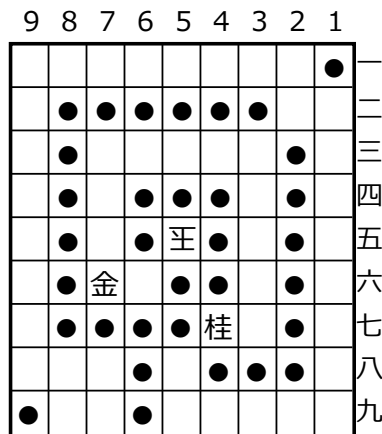
88金 96玉 97金 95玉 96金 94玉

95金 93玉 94金 92玉 93金 81玉
92金 71玉 81金 61玉 71金 51玉
61金 41玉 51金 31玉 41金 21玉
31金 22玉 21金 12玉 22金 13玉
12金 14玉 13金 15玉 14金 16玉
15金 17玉 16金 18玉 17金 19玉
18金 29玉 19金 39玉 29金 49玉
39金 58玉 49金 47玉 58金 36玉
47金 35玉 36金 34玉 35金 43玉
34金 53玉 43金 63玉 53金 73玉
63金 74玉 73金 75玉 74金 76玉
75金 66玉 76金 55玉 66金 同玉 まで 78手

[詰手順]

98金 96玉 97金 95玉 96金 94玉
95金 93玉 94金 92玉 93金 81玉
92金 71玉 81金 61玉 71金 51玉
61金 41玉 51金 31玉 41金 21玉
31金 22玉 21金 12玉 22金 13玉
12金 14玉 13金 15玉 14金 16玉
15金 17玉 16金 18玉 17金 19玉
18金 29玉 19金 39玉 29金 49玉
39金 58玉 49金 47玉 58金 36玉
47金 35玉 36金 34玉 35金 43玉
34金 53玉 43金 63玉 53金 73玉
63金 74玉 73金 75玉 74金 76玉
75金 66玉 76金 55玉 47桂 まで 77手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

98金として桂を取ることが出来ることを失念してしまった、図です。

考えどころ全くゼロですが、夏向けの作品でしょう。

【解説】

「♪買い物しようと街まで出かけたが財布を忘れて～」という有名な歌が頭に浮かぶ作品。

手数が長いので逆算表記ではなく、逆算図、逆算図から出題図へ至る手順、及び逆算図からの詰手順を並べる流儀で解答を表記しました。

並置された2つの手順を比べてください。異なる着手は下線の箇所のみ。それ以外の75手は完全に一致しています。98成桂を取り忘れたので、76手分やり直すはめになったわけですね。

作者からはテキストでの投稿と合わせて、「動画」での投稿もいただきました。この種の作品では棋譜を追うより、実際の駒の動きを見る方が何倍も分かり易いことを実感しました。容量の関係で動画そのものは皆さんにはお見せできませんが、後日「WFP 作品展鑑賞室」の動く盤面で、本局をお楽しみください。

【短評】

占魚亭さん

取れるものを取らなかったから失敗したんですね(笑)。

たくぼんさん

手順書くほうが時間がかかった(笑) こういう作品は必要です。

はなさかしろうさん

うずまきダンジョンですね。

一乗谷酔象さん

一本道でした。

■ 133-11 青木裕一氏作 (正解6名)

協力詰 2手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

※■: Imitator

【解答】

91角 28角 まで 2手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

馬									一
									二
									三
									四
									五
									六
							■	圭	七
								角	八
							圭	桂	九

持駒 なし

【作者のコメント】

攻方の手番なら28角までの1手詰なので初手で1手パスすればいいのですが、その手が何でもありに見えて限定されているという狙いです。

つまり、初手に打った駒が↓↗↘に動けると Imitator に働きかけて詰みを回避できるようになるので、それらのどの方向にも動けない手に限定されるという仕組みです。

【解説】

「パス」と同等の手を探せという問題。

本局は受先形式。受方に手番が与えられています。受先協力詰では、この一手を使って攻方の手助けとなる手を探すわけですが、本局に限っては目標を下方修正しても構いません。もし初形が攻方手番なら28角の1手詰なので、攻方の邪魔をしない手なら何でも良いわけです。

盤上には空きマスがたくさんありますし、受方持駒制限もありません。よほど変な手を指さない限り、上記目標の達成は容易に思えます。

ところが実際に試してみると、ほとんど何をやってもそれが攻方の邪魔になることが分かり、愕然とします。

原因は37に置かれている Imitator。

初手は何らかの駒を盤上に打つしかありませんが、攻方28角の後、初手に打った駒を動かして Imitator の働きで王手を防ぐことができしてしまうのです。

例えば初手に歩を打つと、28角の後、歩を前に進めれば、Imitator も38に移動し、29桂の

壁を利用して王手を防げてしまいます。

「どこにも動けない駒」があれば都合が良いのですが、将棋にはそんな駒はありません。「どこにも動けない駒」に最も近いのは桂です。仮に桂が残っていれば9筋に桂を打てば動けません。29桂が Imitator の動きを阻害しているからです。本局で桂をすべて盤上に配置しているのは、初手桂打の筋を防ぐためなのです。

でも、これで手段がなくなったわけではありません。攻方の邪魔をしない手が一つだけあります。それが初手 91 角です。

Imitator は着手と同じ方向に動く駒です。28角が 19 玉を取る方向は右斜め下です。もし初手に打った駒が右斜め下にしか動けなければ、Imitator を使っても王手を阻止することはできません。盤隅に 91 角と打てば、その角は右斜め下にしか動けないので、攻方の邪魔をしなくて済むのです。もちろん角の打ち場所は 91 以外ではいけません。ちょっとくらい良いじゃないかと 82 角とすると、28 角に対して 93 角 [148] や 71 角 [126] の受けが生じてしまいます。

受先形式で初手の手番が邪魔と言う作品はこれまでもありました。しかし、本局は桂を品切れにすること以外は特に制約を設けず、受方の自由度が非常に高い状態で「パス」と等価な着手を唯一に限定することに成功しています。Imitator にこんな利用法があるとは、誰にも想像がつかなかったのではないのでしょうか。

【短評】

占魚亭さん

Imitator を動かす受けを消すには角の最遠打しかない。これも1手パスなのかな？

変寝夢さん

Imitator が動けないようにする隅角。

正直中立角でよく使われる手なので意外性はなかったが、4桂配置の意味がわかった時は思わず頬が緩んだ。

たくぼんさん

初手打つのは前に利く駒や横に利く駒はダメ。桂はないので角。15,26,48,59 に■を動かされない位置は 91 のみ。面白い！

はなさかしろうさん

邪魔しない一手といえば隅の角。

一乗谷酔象さん

Imitator を働かさない隅角。

【総評等】

変寝夢さん

バラエティに富んだ作品群でした。

たくぼんさん

大半を 133-6 につぎ込みましたが、解けてその時間が無駄にならずよかったです。

これぞ解答者の至福の時です。

☆現在「第 55 回神無一族の氾濫」への投稿作品を募集しています。お題は「歩の特殊性」。募集要項では色々と能書きを並べていますが、要は歩にまつわるフェアリー作品の募集です。今月の「手筋カード」で「打歩」ルールの手筋を取り上げたのも、「氾濫 55」を意識してのものです。最近「打歩」というと専ら「打歩協力詰」ですが、協力しない「打歩詰」も興味深いものがあります。そこで、自作ソフトの Worst1.exe にも「打歩」を扱う機能を追加しました。近日公開予定ですので、創作や検討にご活用ください。

☆もう一つ業務連絡です。第 127 回 WFP 作品展で、さんじろう氏の「Queen 王双裸玉+持駒桂」の作品を出題しましたが、氏より調査結果をまとめた資料を提供していただきました。これも Onsite Fairy Mate で近日公開予定ですので、お待ちください。WFP 作品展で出題した 2 題や詰パラで発表された図以外にも面白い図がいくつもあるので、ぜひご覧ください。

以上



(ライトな)フェアリー短編コンクール 解答

担当 占魚亭

(ライトな)フェアリー短編コンクールに 17 名の方から解答をいただきました。ありがとうございます。出題数を超える(10名くらいと予想していた)とは思っていませんでしたので、驚きました。

解答成績は下記の通りです。

多くの方が出題作の半数を正解していて、ホッとしました(縛りを設けたのが功を奏した?)。

◆解答者 17 名(敬称略)

20 問正解 (全問正解)	神無七郎、たくぼん
16 問正解	若林
15 問正解	青木裕一、雲虚空、金少桂
14 問正解	上谷直希、冬眠蛙
13 問正解	一乗谷酔象
12 問正解	菊田裕司、変寝夢
11 問正解	風みどり、神在月生、せら
9 問正解	駒井めい、藤原俊雅
5 問正解	Pathfinder

また、作品を投稿してくださった 15 名の方々もありがとうございました。

◆参加者 16 名(敬称略)

神無太郎、上谷直希、せら、藤原俊雅、駒井めい、小林看空、青木裕一、神無七郎、springs、馬屋原剛、変寝夢、たくぼん、真T、さんじろう、神在月生(以上 15 名、到着順) + 占魚亭

第1番 駒井めい作(正解 16 名 **実質全員正解**)
協力詰 5手

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

持駒 角歩

【ルール】

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【手順】

28 歩、同角生、37 飛、同角生、38 角まで5手。

詰上り

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

持駒 なし

【作者コメント】

飛の原形消去と、角生スイッチバックが狙いです。

★バーチャル詰将棋作家・駒井めいさんの作品からスタート。実質全員正解(自作解答がなかった)で、いいスターターになってくれました。

【短評】

若林さん

邪魔駒原型消去。よいスターターだと思います。

神無七郎さん

邪魔駒の原型消去のための取らず手筋。狙いも手段も明快なのが良いですね。

たくぼんさん

シンプルな邪魔駒消去。1番はこうでなくっちゃ。

冬眠蛙さん

わかりやすい邪魔駒消去。幕開けに最適。

金少桂さん

とりあえず歩を打ってみる。解けてから初形の飛が邪魔駒だったことに気づいた。

変寝夢さん

スイッチバックというのかな。カタカナ用語と英語は苦手です…。

風みどりさん

素直な原型消去。このような楽しいバカ5手詰集が欲しいですね！

★『5手ばか詰傑作選』、つみき書店さんからいかがでしょう？

青木裕一さん

飛の原型消去。シンプルで良い。

藤原俊雅さん

ライトな飛の消去。

神在月生さん

原形で 邪魔駒消去 果たしたり

菊田裕司さん

邪魔駒消去。何か物足りない。

雲虚空さん

狙いが明快な作品でトップバッターにはピッタリ。

上谷直希さん

飛車の原型消去。“取らずの手筋”が主張か。

Pathfinderさん

見た瞬間に狙いがわかる、まさにライトな作品。連続不成が見事。

せらさん

トップバッターに最適。

一乗谷酔象さん

飛が角に変身。

【作者予想】

たくぼんさん

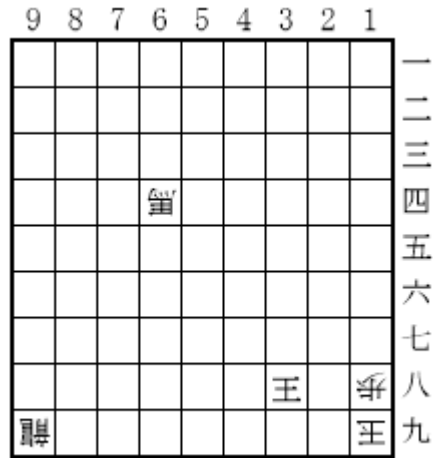
神在月生さん(幕開けはこの方でというイメージです)

★作者予想をしてくださった方は何人かいましたが、全作予想(自作は除く)に挑戦したのはたくぼんさんお一人。何作的中するでしょうか？

★駒井さんは原形消去について note に書かれていました(→[こちら](#))。作者予想のヒントだった!?

第2番 上谷直希作(正解 17名 **全員正解**)

強欲協力詰 5手(2解)



持駒 飛角銀

【ルール】

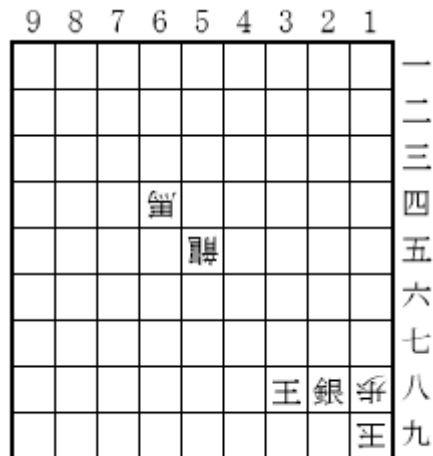
・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【手順】

1) 59 飛、同龍、55 角、同龍、28 銀まで5手。

詰上り(1)



持駒 なし

【手順】

2) 46 角、同馬、79 飛、同馬、28 銀まで5手。

詰上り(2)

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

持駒 なし

【作者コメント】

ライトなやつを選びました。強欲なので受方に合駒の余地はなく全応手駒取り。紛れは極小。これ以上の解説は不要でしょう。

最終手が一緒なのがちょっと残念かもしれませんが、"28 銀が打てるようになった理由"は異なるということでご容赦を。

★普通詰将棋・フェアリー双方で活躍されている上谷直希さんの作品。

28 銀と打って詰ますために①受方馬を動かして利きを逸らす②受方龍を呼んで利きを塞ぐ——という2解もので、全員正解でした。

最終手の被りを気にされていますが、個人的には気にする必要はないと思います。

【短評】

若林さん

パーフェクト。よく残っていました。

神無七郎さん

馬筋を止めるか、馬筋を逸らすか。「強欲」を「取捨て(≒合駒出来ない)」の代わりに使うのは、面白い利用方法だと思います。

たくぼんさん

馬の28への利きを2種類の方法で止めるのは粋。

冬眠蛙さん

詰み形が見えているので楽しく解けました。

金少桂さん

馬と龍の焦点の作り方を考える。

変寝夢さん

64馬の28への利き消滅をbは直接、aは間接的に行っていますね。

風みどりさん

2解がヒントになりますね。

青木裕一さん

典型的な対比構造。

藤原俊雅さん

1解目は馬のラインを切るための、2解目は馬を逃がすための連続捨てになってしまっている。最終手の被りを無くすことでこの問題を解決できないだろうか？

駒井めいさん

馬の利きを逸らす手順と馬の利きを遮断する手順。

神在月生さん

止め銀 遮断と除外 二策あり

菊田裕司さん

強欲にするとこんなにすっきりとできるんですね。

雲虚空さん

対称的な手順ではあるが、意味付けが微妙に違うのをどう評価するか。

Pathfinderさん

大駒限定打&大駒動かしの対比を鮮やかに表現。

せらさん

焦点は2個あった！

一乗谷酔象さん

すっきりと軽いツイン。

【作者予想】

たくぼんさん

藤原俊雅さん(複数解なのでといったところ)

雲虚空さん

たくぼん氏？

★お二人ともの中ならず。雲虚空さんの予想の根拠は、強欲ルールだからでしょうか？

第3番 さんじろう作(正解 13名)

背面協力詰 5手

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

持駒 歩

【ルール】

・背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【手順】

78 角成、同玉、67 歩、79 玉、78 歩まで5手。

詰上り

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

持駒 なし

【作者コメント】

しょうもない作ですが、ライトであることには自信があります。客寄せですね。

★最近復活され、各所で活躍中のさんじろうさんの作品。「78 歩と打ちたいが打歩詰。そこで角を成り捨てて 67 歩と打ち換え、78 歩を実現させる」という打歩詰打開の先打引歩詰。角を成り捨てるのがちょっとした盲点でしょうか。シンプルな構図&手順の好編。

【短評】

若林さん

ライトなフェアリーというのは本来これくらいかもしれない。

神無七郎さん

先打動歩詰の背面版。さしずめ「先打引歩詰」でしょうか。

初手 78 角生が第一感でした。

たくぼんさん

角を歩に打ち替えるのが面白い。歩は3手目にしか使えないのがヒントですね。

冬眠蛙さん(誤解)

背面では手筋モノという感じなのでしょう。

★「78 角成、97 玉、98 歩、99 角、87 馬まで」の解答でした。87 馬には 88 歩(銀・桂・香も可)の受けがあるため詰んでいません。

金少桂さん

角をあっさり取らせるのが盲点になって一苦労。先打動歩詰?とでも言えればいいのかなこれ。

変寝夢さん

2手目同玉はなかなか浮かばなかった。打ち換えは面白い。

青木裕一さん

角を取っちゃうのが意外でした。

駒井めいさん

銀の意味は?と考えて解けた。

神在月生さん

先打にて 打ち歩じゃないよ 引き歩詰

菊田裕司さん

狙いが分からないが、背面入門用ということか。

雲虚空さん

普通は角生から考える。面白い。

上谷直希さん

本作は正真正銘「ライト」だと思う。

一乗谷酔象さん

背面の止めに強い駒は要らない。突き歩ならぬ引

き歩詰。

【作者予想】

たくぼんさん

さんじろうさん(最近背面協力詰発表されていたので)

★見事、的中です。

第4番 藤原俊雅作(正解 17名 **全員正解**) **第2位**
協力詰 4手(受先)

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

持駒 なし

b) 58 王 → 33 王

※圭 = 成桂

【ルール】

・受先

受方から指し始める。

a) 出題図

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

持駒 なし

【手順】

a) 37 馬、25 飛、46 玉、38 桂まで4手。

a) 詰上り

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

持駒 なし

b) 出題図

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

持駒 なし

【手順】

b) 35 成桂、28 角、45 玉、36 角まで4手。

b) 詰上り

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

持駒 なし

【作者コメント】

初手の Pelle move の意味付けはセルフブロックとピンの維持。同じようでも、初手に a) で 37 桂・b) で 35 桂とするのは馬・成桂が unpin されて詰まない。この構造により玉方持駒制限が不要になっているのがミソ。

★複数解・ツインの名手、藤原俊雅さんの作品。
セルフブロックとピンの維持を目的とした初手がポイントです。

【短評】

若林さん

アンチジラーヒといえいいのか。チェスプロブレムのテーマを将棋でしかできない展開をしたという点を高く買います。2解ともピンメイトになる構成も完璧。

神無七郎さん

軸線上の移動。
飛角の睨みに質駒が挟まっている形から、ヤマを張ったら当たりました。
個人的な要望ですが、紙の本と違って電子媒体の場合はページ数を気にする必要がないので、b) にも図面が欲しいと思います。

★言われてみると確かにその通りで、図面を2つ掲載した方がよかったですね。

たくぼんさん

a で 25 の駒が桂だと初手 46 玉が成立するので成桂でないといけないのは感心しました。

冬眠蛙さん

受け先でのツインでこの対称性は素晴らしい。

金少桂さん

ライン上で守備駒を1マス近づけてピンメイト×2。

変寝夢さん

初手が退路を塞ぐ意味で共通している。

風みどりさん

受先ははじめて解きますが、なかなか隔靴搔痒の感じ。

青木裕一さん

一見、意味がなさそうな初手が良い。

駒井めいさん

Pelle move と Pin-mate。シンプルに表現されていて好き。

神在月生さん

共通は 退路封鎖の 合移動

菊田裕司さん

ピンメイトのツイン。もう少し何とかしたい気がするが。

雲虚空さん

対称的な手順できれいなツイン。

上谷直希さん

ライン上の移動のツイン。駒取りが気になってしまうのは詰将棋畑の人間だと仕方ない!?

Pathfinder さん

初手に成駒を1マスだけ動かすのは盲点でした。

せらさん

Pelle move と pin mate。

一乗谷酔象さん

受先で退路塞いで取駒を打って仕留めるツイン。

【作者予想】

神無七郎さん

作者予想は作品を解くより難しいですね。
最近の WFP 作品展への投稿作を参考に5人だけ予想します。
第4番…藤原俊雅さん?

たくぼんさん

馬屋原剛さん(藤原さん、駒井さん、馬屋原さんの3択ですが馬が居たので)

駒井めいさん

作者当て: 上谷直希

★七郎さんが的中。たくぼんさんの「馬が居たので」という理由にクスッとしました。

第5番 真T作(正解 13名)
All-in-Shogi 協力詰 3手

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

持駒 なし

【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。

【手順】

64 飛生、63v 飛生、53 飛生まで 3 手。

詰上り

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

持駒 なし

【作者コメント】

狙いは3連続飛生です。

成ると62v 龍(42v 龍)で逃れます。

また初手 51 飛生は 53 合、同飛生、63v 飛生で逃れます。5手に伸ばしたかったのですが、余詰が強烈で断念しました。

★真Tさんの作品。真Tさんといえば最悪詰ですが、最近は All-in-Shogi や PWC、Koko ルールの作品も発表されています。

作者コメントにあるように、3連続飛生が狙い。成ると龍を動かす受けがあり詰まないのが要注意。また、両王手で詰ます筋が魅力的に見えますが上手く行きません。

3手とはいえメジャーなルールではないのでどれくらい解答が集まるか不安でしたが 13 名正解で、杞憂でした。

5手に伸ばしたかったとのことですが、Andernach系ルールと同様に駒の制御が難しいルールなので実現するのは難しいかもしれません。私には良い案が浮かびませんが、どなたか挑戦してみませんか？

【短評】

若林さん(誤解)

All-in-Shogi は3手でも割と難しくなりますね。

★最終手「飛成」の解答でした。惜しい。

神無七郎さん

両王手にヤマを張りましたが、見事に外れました。

弱い駒の方が詰め易い All-in-Shogi の性質を端的に示す作品。

たくぼんさん

63 を経由しないとダメという詰上り。王道の両王手をかなり考えました。

★両王手を考えたい構図ですよ。

冬眠蛙さん

ツイッターでルールを教えてくださいました。若島先生ありがとうございました。とって間違っていたりして。

★正解でした。

金少桂さん

最後成ると龍を動かされてしまう。銀と金が壁になって飛を横にどけられない。

変寝夢さん

初手に玉を動かす手ばかり考えて苦戦。私は、このルールでの1手前には戻れないというところが好きなのですが、そうでない人もいるでしょうね。

★「1手前の局面には戻れない」というのは、よくできたルールだと思います。

風みどりさん

なぜか直ぐに閃いた。

青木裕一さん

簡単と思いきや、意外とてこずりました。

★両王手の筋を追ったのでしょうか。

神在月生さん

戻すにも 戻す場所なき 生飛かな

菊田裕司さん

ちょっと盲点になったが、気が付けばなんということはない。

最初5手だと勘違いして悩んだが、5手以内でもこの順しか詰まない？

★4手だと初手に関係のない地点(99等)に駒を打った後に本作の手順で、5手だと64銀成以下両王手で詰ます手順が多数成立します。

雲虚空さん

62龍→53龍かと思ったが42龍があった。

上谷直希さん

ルールを確認しながら解答した。

せらさん

63を経由しているのがポイント。

一乗谷酔象さん

飛不成の3連続。不思議な感触。

【作者予想】

たくぼんさん

真Tさん(このルールです)

雲虚空さん

変寝夢氏。

★たくぼんさん、的中です。

第6番 青木裕一作(正解 13名) **第1位**

安南協力詰 9手



持駒 歩

※利き二歩有効

【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。

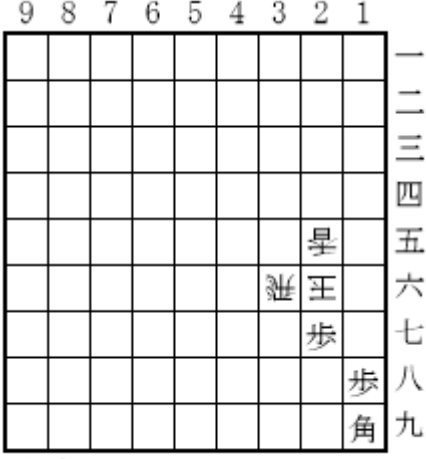
・利き二歩有効

玉を取ると二歩になる手を王手とみなす。

【手順】

37角、27玉、19角、17玉、28角、16玉、27歩、26玉、19角まで9手。

詰上り



持駒 なし

【作者解説】

すぐに27歩打は打歩詰。なので37→19→28の順で角を将来の歩の打ち場所の後ろに移動します。

その後、27 に角の利きの歩を打ち、それを歩の利きに戻せば、初形で 27 に歩を打った場合と同じ配置の詰上りになります。

つまり、「先打突歩詰」を突歩の代わりに駒の変身で行っています。

★フェアリーでも構想作を多数発表されている青木裕一さんの作品。

27 歩の発生（初形と詰上りの差異）をスマートに演出した、この筋（投稿時の添付ファイルには「先打変身歩詰」とありました）の決定版とも言うべき傑作。

【短評】

若林さん

27 歩の発生というやりたいことが明快でよい。

神無七郎さん

純正先打戻歩詰。

中近宗氏作（詰将棋パラダイス 1990 年 5 月）や、上谷直希氏作（WFP89-9）を思い出しますが、初形と詰上りの相違が歩の有無のみというのは、この手筋の理想的な表現の一つだと思います。

★言及された作品を紹介（手順は本稿末尾に）。

中近宗作
安南ばか詰 5手

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

持駒 金歩

（『詰パラ』1990 年 5 月号）

上谷直希作
安南協力詰 9手

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

持駒 銀桂歩

（『WFP』第 104 号 WFP89-9）

たくぼんさん

いきなりの 27 歩は打歩詰ですが遠回りして最後この詰上りになるのは凄いです。

冬眠蛙さん

先打不動歩詰。これは面白いです。

金少桂さん

初手 27 歩打の詰め上がりを9手かけて実現。詰め上がりを決め打って逆算で解きました。

気が付いたら玉が四角形に一周していた。

変寝夢さん

詰め上がりは突歩だろうと考えていたのだが、解けはしたが違っていた。

感覚的には利き二歩有効がデフォルトなので、説明がなかなか頭に入らなかった。

頭が固いなあ。

風みどりさん

苦心の末に解けました。麻姑搔痒の快感！

藤原俊雅さん

初形との対比が完璧で傑作と思う。

神在月生さん

先打にて 打ち歩じゃないよ 置き歩詰

菊田裕司さん

WFP157 号にある先打変歩詰の手筋カードがヒント。36 飛の配置がうまく、簡潔にできている。

★手筋カードは神無七郎さんの HP「Onsite Fairy Mate」でも見れます→[「フェアリー手筋カード集」](#)

雲虚空さん

初形と詰め上がりの対比。軽快な手順でうまくできていると思う。

上谷直希さん

トリッキーな歩先打。本作品展の収穫の一作か。

一乗谷酔象さん

巧妙な打歩詰の打開。

【作者予想】

たくぼんさん

青木裕一さん(シンプルかつ見事な構想で作者の名前が1番に浮かびました)

★たくぼんさん、連続的中。

第7番 馬屋原剛作(正解 7名)

安南協力自玉詰 8手

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

持駒 金

【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。

【手順】

91 飛成、81 飛、21 金、12 玉、82 龍、同馬、11 金、同飛まで8手。

詰上り

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

持駒 なし

【作者コメント】

多分初めて安南を作ってみました。安南自玉詰をデータベースで眺めた限りでは同じ詰上りはなさそうです。92 馬を配置しないで、92 龍、82 角合とする案など色々なバリエーションが考えられるのですが総合的に判断して本図を選びました。

【作者解説】

詰み形が見え辛く方針が立たないが、まずは91 飛成としてみたいところ。対して 21 飛合として先手玉への包囲を強めたいが、以下 12 金、同玉、56 馬、同馬で手が続かない。正解は81 飛合。一見意味が分かりづらいが 21 金、12 玉に 82 龍が好手。同馬として準備が整った。さながら弓を引くように先手玉へと狙いを定める。11 金を引き金に矢が放たれ両王手の詰上がりとなる。

★馬屋原剛さんの作品。フェアリーでは透明駒を得意とされていますが、去年は他ルールで「FairyTop IX 2020」に入賞(短編部門2位・長編部門1位)されました。最近では、新ルール? 将棋パズル? の「最後の1ピース」を提唱されたり、高坂研責任編集『透明駒入門』(JCPS)に参加されています。

さて、本作。両王手の詰上りへの組み立て方が考え所となっています。81 飛が深慮遠謀の一手で、21 金・12 玉を入れてからの 82 龍が決め手。同馬以下、両王手の詰上りへと至る流れが素晴らしいです。

お気に入り投票でいい所に行くのではと予想していたのですが、1票足りませんでした。

【短評】

若林さん

最終手に比重のかかった作。

神無七郎さん

ヒントを読んで、その通り大技を狙いました。
 憑依先の入れ替えで、両方の駒が一気に働くのは気分爽快です。

たくぼんさん

この先手の形はいかにも両王手ですが、その方法はかなりの難しい順でした。

冬眠蛙さん

玉を飛ばすのではなく、玉で王手でしたか。完全限定スゴイです。

金少桂さん(コメント)

両王手しかないのはパッと見てわかるが、実現するのは超大変。

変寝夢さん(コメント)

まったく筋が浮かばず。最後の大技より、金の二段活用が心に残った。

風みどりさん(コメント)

これ解いたはずなのにもう一度解こうとしても解けません。悔しい！

青木裕一さん

両王手できれいに決めるためのお膳立て。

藤原俊雅さん

限定合+龍捨てで舞台を作る。最後が王の能力変換で両王手になってるのも1段階凝っていて面白い。

上谷直希さん

最終手で「本来の利きからの変化/本来の利きへの復帰」が同時に起きその両者がいずれも詰みに働いているのがオシャレ。

【作者予想】

たくぼんさん

駒井めいさん(noteでこのルールを解説されていたので)

★駒井さんのnoteに記事はなかったのですが、他の方と間違われているかと。

第8番 springs 作(正解 3名) 第3位タイ

点鏡協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない。

【手順】

77金、33飛、97金、13飛打、87金、23角、96金、87玉まで8手。

詰上り

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

持駒 なし

【作者解説】

金の王手に対し、点対称の地点に大駒を打つことで攻方玉を包囲します。

最終手87玉は、23角を玉の性能に変えて攻方玉への王手になっています。一方87玉は角の性能になるので、遠く21の地点まで利いていて先手玉は

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う。

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があつたり、自玉に王手が掛かつたりするため、戻れない場合は戻らない。
- 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筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻り位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【手順】

- a) 31 角成、23 玉、32 馬、同銀/88 角、33 角成、12 玉、22 馬まで7手。

a) 詰上り

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

持駒 なし

【手順】

- b) 31 角成、33 玉、42 馬/88 馬、23 玉、33 馬、12 玉、13 銀まで7手。

b) 詰上り

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

持駒 なし

【手順】

- c) 31 角成、23 玉、41 馬、32 飛、同馬、13 玉、14 飛まで7手。

c) 詰上り

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

持駒 なし

【作者解説】

短編は苦手でなかなか作品の案が思いつかなかったが、ある方の twitter のつぶやきでキルケとアンチキルケのルールの違いのツインってありましたか？というのが目に入りました。これまで無かったよなあと思いましたが、それではちょっと考えてみようかということで考えてみました。論理的に攻めても全然上手くいかず「ライトな」という縛りもあるのでこれは難物だと結構時間がかかりました。

何ととっても1つのルールが出来ても、もう一つのルールの手順では配置駒のいくつかが必要になるという事態が多発。配置駒全てにどのルールでも必要駒とするのはかなり難しかったです。

というわけで完成はしたものの、手順自体があまり面白くないという点はいかんともし難く。イマイチ感満載でした。

a) のキルケ協力詰の手順は、32 馬の一手が唯一の魅せる手で、同銀と取らせることで角を 88 に復活させつつ銀の 22 への利きを無くしています。詰上り横一線はちょっとしたおまけです。

b) のアンチキルケ協力詰の手順は、王手を続ける順は、31 角成、33 玉しかないスタートから 3 手目どちらの銀を取るかが少しの考え所です。しかし 42 地点を空けないとアンチキルケでは定番の 51 地点を抑えることができないので 42 馬/88 馬が正解です。33 馬で 51 を抑えて 13 銀まで。慣れていないと詰んでいないような詰上りですが同玉と取れません。

c) 実は a,b のツインとして創作した本作ですが、たまたま協力詰で fm にかけた所唯一解が出てビックリ！ 手順のつまらなさには目をつぶって c)としました。定番の飛合が出るだけですが、配置駒に不要駒が無いのは良しとしましょう。

結果3作とも初手 31 角成に統一できて3手目が全て異なるように出来ただけはアピールポイントになったでしょうか。

ここからはおまけですが、実は c)の手順は、安南協力詰、安北協力詰の7手詰でも成立します。安南、安北らしい順ではないのでダメですけど。

それと PWC 協力詰3手もいけます。手順は、33 角成 31 玉 32 馬 迄 3手です。但しこの順は受方 52 飛が不要駒となります。これらを全て書き出しますと、

- a) キルケ協力詰 7手
- b) アンチキルケ協力詰 7手
- c) 協力詰 7手
- d) 安南協力詰 7手
- e) 安北協力詰 7手
- f) PWC協力詰 3手

となるわけですが、c,d,e は同一手順、f は不要駒ありで結局外さざるをえませんでした。c)も外したほうがよかったかもしれませんが判断に迷うところです。

★たくぼんさんの作品。同一図でルールが異なるツインです。2つは縫田光司作などが発表されています(私も何作か作りましたが)、3つは記憶にありません。ルールの数は忘れたけれど金子清志さんも発表していた記憶があったので調べてみたら、5つでした。ツインらしい主張があればよかったです、それぞれのルールらしさは出ていると思います。

ちなみに、作者解説で触れられている Twitter のツイートは Sinatra さんのツイート(2021年6月16日)で、キルケとアンチキルケのツインは springs 作がありました(紹介3作の手順は本稿末尾に)。

縫田光司作

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

持駒 銀桂

- a) 安南協力詰 3手
 - b) 対面協力詰 3手
- (『WFP』第 39 号)

※この号には縫田さんのツインがもう1作出題されているので、興味のある方はチェックしてみてください。

金子清志作

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

持駒 金歩

- a) ばか詰 3手
 - b) 打歩ばか詰 3手
 - c) 安南ばか詰 3手
 - d) 対面ばか詰 3手
 - e) 背面ばか詰 3手
- (『詰パラ』2011年1月号)

【ルール】

・Isardam

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

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

【手順】

19 香、15 香、17 桂、同玉、16 桂、18 金、同香、16 玉、27 金まで9手。

詰上り

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

持駒 なし

【作者コメント】

結局新しいものはできず、ストックの中から最もライトなルールのものを選んでみました。

2020年6月の氾濫出題作と同時期に作ったものです。香の利きの消失と復活が端的に表現できていると思います。

★神無太郎さんの作品。

初手はこの一手。2手目がIsardamらしい受けの限定打で、玉を取る手を消しています。3・5手目に桂を打って受方香の利きを遮断し、18 金以降は簡単。

なお、作者コメントにある「2020年6月の氾濫出題作」は下図。本作の別パターンと言える手順です(手順は本稿末尾に)。

神無太郎作

Isardam 協力詰 9手

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

持駒 桂桂桂香

(『詰パラ』2020年6月号)

【短評】

若林さん

最後 26 金が効かないのが Isardam の持ち味。

神無七郎さん

25 歩は桂で受ける手を消す配置だと予想したのですが、金で受ける手を消す配置だったんですね。

攻守の走り駒で挟まれた駒が、その利き筋上から離れられない現象は Isardam の効果を利用したピン止めの一種ですが、この状態を表す何か良い用語はないでしょうか？ そのまま「Isardam ピン」？

★Isardam ピン、わかりやすくいいですね。

たくぼんさん

Isardam らしい不思議な手順。2手目が上手い手でした。

金少桂さん

双方の香で玉をサンドイッチすると玉はライン上から出られないというルール解釈で合ってますよね？

最終形で攻方 25 歩の意味がわかってすっきり。

★はい、その解釈で合っています。

変寝夢さん(コメント)

16、17 への連続遮断駒が当然とはいえ好手。特に 17 桂に対して同玉と取らせるところが面白かった。

青木裕一さん

香の打ち場所や合駒の駒種が限定されているの

が良いです。

雲虚空さん

2手目は27玉しかないと信じて疑ってなかった。

せらさん

2手目の位置や6手目の合駒がうまく限定されている。

【作者予想】

たくぼんさん

上谷直希さん(こんな作を創りそうという希望的観測です)

★上谷さんが創りそう——その感覚、わかります。

第11番 変寝夢作(正解 12名)

協力自玉詰 10手

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

攻方持駒 角角
受方持駒 角

【手順】

98角、87角、32金、12玉、89角打、11玉、21金、同角成、22桂成、同馬まで10手。

詰上り

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

攻方持駒 なし
受方持駒 金桂

【作者コメント】

22馬とするためには、角を87へ打たなければならぬのが狙いです。

最終形も面白いかも。

★変寝夢さんの作品。非標準駒数+使用駒制限作です。

詰み形の予想を立てやすく、14桂・23金の消し方も見えているので、易しかったと思います。

【短評】

若林さん

最初 b)攻方持駒 角と思い込んだのはご愛敬。持駒制限のためそれっぽい手を指してしまえば解けてしまう。

神無七郎さん

隅玉を角だけで詰めるには角が3枚必要。

でも、その3枚のうち2枚は玉の味方側の角でも構わないということですね。

たくぼんさん

詰上りの予想はたつけど楽しい順でした。馬を作る87角の合駒が光ります。

金少桂さん

最終形が見えているので方針を立てやすい。

99-11ラインに玉方角をどう設置するか困ったが、馬作りに気づいて解決。

風みどりさん

持駒制限があると詰め上がりが読めるので楽です

ね。

青木裕一さん

成れる位置に限定合というのが上手いです。

藤原俊雅さん

この詰上りは作ってみたいくなる。

神在月生さん

遠打にて 退路封鎖の 二枚角

雲虚空さん

きれいな手順ではありますが、角3枚使ってまでやる手順なのかな？ とは思う。

上谷直希さん

白玉 10 手詰は普通ならば難しいはずだが、本作は安心設計。

せらさん

ユーモラスな詰上がり。

一乗谷酔象さん

3枚角が大ヒント。

【作者予想】

たくぼんさん

小林看空さん(標準駒数でないのでベテランかなと)

★面白い着眼点。私は、看空さんは非標準駒数の短編は作らないイメージを持っています。

第12番 神在月生作(正解 7名)

協力白玉詰 10 手

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

持駒 飛角

【手順】

91 飛、同と、98 角、87 飛、22 歩生、12 玉、89 角、56 角、17 龍、同飛成まで 10 手。

詰上り

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

持駒 なし

【作者コメント】

フェアリーでもつい遠打を考えてしまう人です。初手は玉方に飛を渡すための回収手筋もどき。過去作例は多そうですが、無知のためご容赦を。

★神在月生さんの作品。

ポツンと配置されていると金に目が行く初形。誘いに乗って 91 飛と打ってみます。同とに 98 角。ここで 87 飛と合駒できるのが飛車を渡した効果で、詰み形へ向けた仕込みの第1弾。飛車を取るのは元も子もないので 22 歩生、12 玉として 89 角。これに 56 角と合駒をするのが仕込みの第2弾で、29 地点へ睨みを利かします。仕込みが完了したので 17 龍を執行し、同飛成で詰み。

92とが見え見えの配置ですが、飛角の最遠打を入れたのはお見事。

【短評】

若林さん

難しい。飛車を渡して飛車を合駒で再利用するため、という 92 との意味づけが明確で助かった。

神無七郎さん

「92 と」が 91 飛を打てると主張している初形。もう少しさりげない配置で実現出来たら良かったと思います。

たくぼんさん

飛を渡す初手がよく入ったなあと感心ですが、92 とはちょっと初手が見えやすい配置かなあと感じました。

冬眠蛙さん

これしか自玉が詰む形がない……と教えてもらいましたw

★詰とうほくで尾形さん・岩本さんと解かれたそうです。

変寝夢さん(コメント)

10手だとソフトに20時間解かせてもダメだったが、3手目から解かせてみたら(初手と2手目は一目これしかないの)、2分で解図。一生懸命作ったのがよくわかる。

風みどりさん

古典的ですが、オイラにはちょうど良く、楽しめました。

神在月生さん

フェアリーも 遠打に固執 変わり者

雲虚空さん

92とが怪しすぎます(笑)。

【作者予想】

たくぼんさん

springsさん(協力自玉詰というだけです。ちょっとわかりません)

★springsさんは『詰パラ』『詰将棋メーカー』で協力自玉詰を発表されていますから、候補に挙がっても不思議ではありませんね。

第13番 せら作(正解 15名)

詰将棋 10手(受先)

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

持駒 銀

【ルール】

・詰将棋

攻方は受方がどのように応じて詰むように攻め、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)。

【手順】

(イ)55角、(A)28飛成、(ロ)22桂合、同馬、同角、23桂、12玉、21銀、13玉、24銀まで10手。

【変化】

(イ)39飛は29飛成、33合、同馬、同飛成、21龍まで6手。

(ロ)22歩合は同馬、同角、12歩、同玉、23銀、13玉、14銀上まで同手数駒余り。

【紛れ】

(A)28飛生も可(非限定)。

詰上り

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

持駒 なし

【作者解説】

双玉の受先詰将棋です(受方玉に必至がかかっており、最も延命できる手を選ぶ)。初手は攻方王に王手するしかありませんが、39~99飛は29飛成、37、46、64~91角なども28飛成で容易に詰んでしまいます。初手55角とし、3手目馬を取らずに22合とするのが受方の最善です。22へ前に利く駒を合駒すると変化(ロ)のように駒が余るので桂合となります。

★Twitterで活動されている謎多き作家・せらさんの作品。普通詰将棋の複数解やツインの投稿は想定していましたが、受先は想定していませんでした。

初手が考え所で、そこをクリアすれば後はスラスラ手が進むので易しかったと思います(最終手の作意は24銀ですが、24龍も勿論正解)。

初手の他にも何かあったら……というのは望み過ぎでしょうか。

【短評】

若林さん

初手は絶対なので実質伝統ルール9手。主張はよくわからないが、ともかくひさしぶりに伝統ルールを解きました。……と書いてからPDFを読み、初手候補がほかにもあることを知りびっくり。

★「飛か角か」という意味でした。紛らわしい書き方ですみませんでした。

神無七郎さん

攻方王手義務のせいで「無駄な抵抗」が無駄でなくなる受先詰将棋の面白さ。

2手目成・生非限定が成立するようですが、もしそうなら出題時に但し書きが欲しいと思います。(フェアリーでは完全限定が普通なので)

★2手目成生非限定について言及するのを忘れていました。申し訳ございませんでした。

たくぼんさん

詰将棋で受先の完全作はやるなあと思いました。

冬眠蛙さん

これ以外考えられない初手で考えやすかったです。

金少桂さん

攻方に王手義務があると55角の王手馬取りが一番の抵抗になるのか。

受先以外は伝統ルールのはずなのに将棋の実戦ではありえない手で異次元感覚。

変寝夢さん

18銀は、何かなと思ったがなかったら駒打たれて即死だった。

初手の発想は面白い。必至図の逆王手ラッシュのようなイメージがした。

風みどりさん

これは良く意味が理解できていないようです。

青木裕一さん

どうやっても詰みそうな形で55角は妙防。

駒井めいさん

初手39飛も考えたが、攻方の飛車を制限するには初手55角でピンするしかなかった。序盤の応酬が面白い。

藤原俊雅さん

初手と3手目の組み合わせはなかなか面白い。15銀をちょっと変えれば2手目の飛成を限定できるんじゃないだろうか。

菊田裕司さん

余詰みたい手順で自信なし。3手目の変化で作意が2通りになったりするのかなと思ったが…。設定は面白い。

雲虚空さん

2手目以降の手順が物足りないので誤解っばい。

上谷直希さん

22合が有効合に見えにくい。収束はもう1枚ぐらい捌きたい。

【作者予想】

たくぼんさん

せらさん(せらさんはよく知らないので…一番自信がありません)

★見事、的中でした。

第14番 神無七郎作(正解 3名) **第3位タイ**
協力逃れ 10手(駒余り可)

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

持駒 角銀4桂香

【ルール】

・協力逃れ

双方協力して最短で受方玉に王手を掛けられない状態にする。

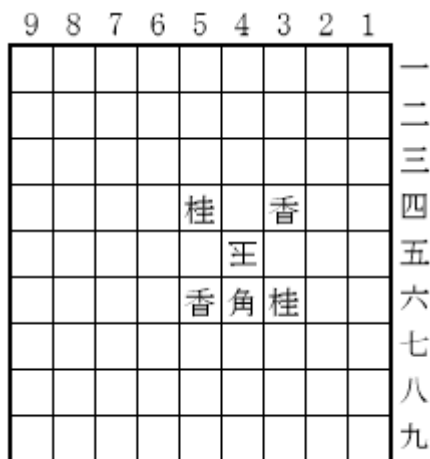
・駒余り可

最終手で攻方持駒が余っても良い。

【手順】

46 角、56 桂、同香、42 玉、54 桂、33 玉、34 香、44 玉、36 桂、45 玉まで 10 手(駒余り 角銀4)。

終局図



持駒 角銀4

【作者コメント】

「氾濫 54」で将棋の格言に関連する作品を募集しましたが、格言ではなく名言にちなんで創作した作品です。

その名言は「銀が泣いている」。

持駒が少ないと、単純に銀を捨てて逃れる筋があるので、角も持駒に加えました。

★神無七郎さんの作品。坂田(阪田)三吉の名言にちなんで作られた作品で、今回の最難解作。

協力逃れは発表作が少ない(20 作くらい?)ルール。駒の余る協力逃れは例題として2作発表されています(『WFP』第 149 号)が解答募集の場での発表は本作が初で、難度が格段に上がっています。

序が難しい本作、初手は①銀捨て②開き王手の2つが有力ですが、①は上手くいきません。持駒に角がなければ

42 銀、同玉、33 銀、同玉、37 香、44 玉、45 銀、55 玉、44 銀打、45 玉まで 10 手(桂余り)

など逃れ筋が多数成立しますが、角を持っているのでこの手順はダメです(つまり、角は余逃れ消しのための持駒ということになります)。

ということで②の開き王手になりますが、角の移動場所が悩ましいところ。正解は1マス動かす 46 角で、ここに角がないと後の 45 玉に銀で王手する筋が発生します。

2手目は 56 桂と合駒。持駒の角銀は使えないので攻め駒を渡す意味もありますが、同香と取った時に初手と同様に後の王手の筋(今回は角銀どちらでも可)を消すためにこの地点に打ちます。

難しいのはここまでで、42 玉と逃げた後は桂桂香の3枚を打って王手がかからない形を作ります。

正解者が出るか心配だった本作に正解を入れたたくぼんさんと青木さんのお二人に拍手。

【短評】

たくぼんさん

最後まで残ったのがこれ。普通は銀4枚を捨てる順だと思うのだが散々考えたがダメ。最終的に角銀4を残す形を考えたら何とか解けましたが、これだけの持駒があって初手が角による開き王手で合駒を取るのが正解とは誰が考えるんだ。

変寝夢さん(コメント)

42 銀、同玉、33 銀、同玉、37 香以下辺りかなと思ったが。飛合に持駒を喰わせる手も考えたがダメだった。

青木裕一さん

端で詰むと思っていたので、そうでないのは意外です。

【作者予想】

神無七郎さん

第 14 番…私(これだけは确实)

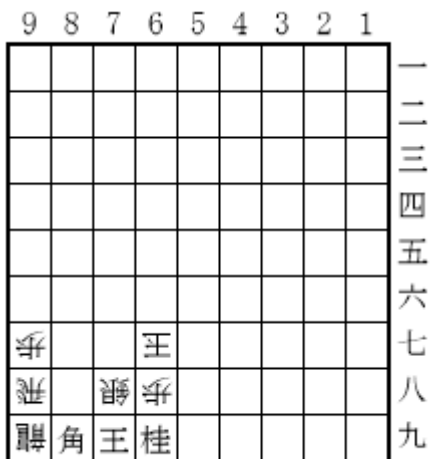
たくぼんさん

神無七郎さん(これは間違い無い。正解の自信 100%)

★たくぼんさんは作者予想も正解でした。

第15番 小林看空作(正解 6名)

レトロ協力詰 -3(受先)+3手



持駒 なし

3手逆算して、その局面から(先手番で)3手の協力詰をせよ。

※逆算時、攻方王手義務なし

【ルール】

・レトロ -m+n手

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

(補足)

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

【逆算手順】

87 銀生(+78 桂)、69 桂持、96 歩(+97 馬)

逆算図



持駒 桂

【詰手順】

59 桂、77 玉、86 馬まで3手。

詰上り

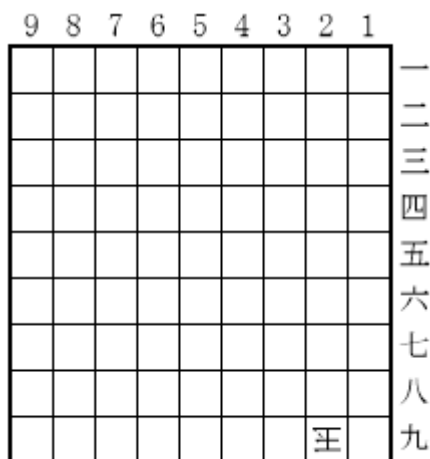


持駒 なし

【作者解説】

○発端は、自作↓

B図(発端図)



持駒 飛

レトロ

1手戻して、1手で詰めよ

2017 年年賀作品(おもちゃ箱より)

解

18 玉(29 飛発生) →C図

C図 (B図解答図)

1手詰

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

持駒 飛

19 飛打 まで 1手

分析

A図(出題図)では最終手 78 銀で王が詰んでいるので、レトロするには、玉方の手番であることは明らか。

すると、そのときの可能性は次の3通り。

- ① 78 銀と打つ、②77 銀→78 銀生、③87 銀→78 銀生

王方 89 角は動いた駒ではない(98 に駒があるゆえ)。また、直前に打った駒ではない、というのは、99 龍が存在しているからには 99 龍の王手に対して 89 角と対応したのであろう。しかし、そのようなことはない。99 龍は成駒なので、打った駒ではない。99 に龍が来るとしたら、98 か 88 から。しかし、98 には駒があり、88 は王手なので不可能。ゆえに 89 角は、78 銀とする直前の手でない。

最終手 78 銀の分析

①78 銀と打つ、可能性はない。その前に 89 角が王手であり、89 角は 78 銀とする直前の手ではないからである。

とすると②と③が銀のいた場所である。そのとき、玉方の駒Pを取ったのである。(78 銀生とした)

Pがどんな駒だったのか、まず、Pがどこかにいて、78Pと 78 にあった、玉方の駒を取った可能性はない。

というのは、A図において、玉方の持駒は、なし、だからである。

しかも、Pは直前に打った駒ではない。89 角が王手になってしまうからである。

ということで、Pは 78 銀生とされる直前に打った駒ではない。

さらに、Pは王手をかけない駒、つまり歩、香、桂の三種類のうちのどれかである。

(飛車はすでに二枚使われているので該当しない)

もう一手逆算すると、その手は 69 桂打しかない！ことに気が付くだろう。

ようやく 2 手逆算できた。

可能性としては、次の 2 図

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

持駒 桂

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

持駒 桂

問題は、3 手目である。

もう一手逆算したい。

可能性は、大きく分けて次の5通り。

単なる「レトロ」ではなく「レトロ&手番変更」なんですね。

注釈が図面のすぐ下にあるのは、配慮が行き届いていて良かったと思います。

たくぼんさん

これはレトロの中でもなかなかのもの。97 歩が動いていたとは見えない。

冬眠蛙さん

面白かったです。89 角打は逆算できないんですね。

金少桂さん

逆算過程で如何に攻方の強力な駒を復活させるか。広い玉だが、玉頭の桂がぴったり包みこむ感じで捕まる。

変寝夢さん

-3 手目が好手。銀を再度動かすことしか考えていなかった。

ストーリー的には 59 桂以下3手詰に討ち取ろうとしたところ、後手が何故か 97 歩生と馬を捕ってしまった。以下 69 桂、78 銀生と進んだようだが、いくら何でも2手指しはどうかなあ(笑)。

風みどりさん(誤解)

これもよくわかっていません。レトロは敬遠したくなりますね。

一乗谷酔象さん

純粋なレトロではない変則レトロ。“局面”は持駒、手番も含むので出題文には強い違和感がある。「3 手逆算した局面から”手番を変更し”3 手の協力詰をせよ」ぐらいでどうか。

★酔象さん案の出題文の方が分かりやすいですね。出題文の改稿を提案するべきでした。

【作者予想】

神無七郎さん

第 15 番…変寝夢さん？

たくぼんさん

変寝夢さん(レトロ創りそうと思ったら彼しか居ないかな)

★お二人とも変寝夢さん予想でした。確かにレトロのイメージがありますね。

第16番 占魚亭作(正解 4名)

AntiAndernach 協力自玉詰 10 手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

•AntiAndernach

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

•細則は Andernach と同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。

- 1) 駒を取らない盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
- 2) 相手の駒になるのは成生の選択後。
- 3) 駒を取らない盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能(二歩の例外を除く)。

【手順】

49 角転、75 銀転、84 銀転、85 銀転、96 銀転、56 玉、96 飛、67 玉、58 銀、同角成まで 10 手。

詰上り

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

攻方持駒 なし
受方持駒 銀

【作者解説】

銀4連続転が狙い。

四段目の攻方歩を 74 と 84 のどちらに置くか迷いましたが、ニッチなルールなので紛れの少ない 74 に置きました。

初手は角を動かす着手ですが、転して所属が変わるためどこに移動させるかが重要です。49 へ動かすのが正解で、2手目から銀の連続転が始まり、5手目に銀を 96 に運んだら、後は一本道となります。このルールらしさを楽しめるのは前半だけで、後半は長い収束になってしまったのが反省点ですね。

他所向け(『WFP』や『プロパラ』)であれば手数を延ばして角銀の複数回「転」ものに発展させますが(そして、「正解者なし」になる)それだといつもと変わらないので(笑)、予定通りに銀の連続転を主眼にしました。

ライトとは言えませんが、銀の動きを楽しめる作品にはなっていると思います。

★ラストは私、占魚亭。背面・点鏡・All-in-Shogi の3つを用意していましたが投稿が入り、「いろんなルールがあった方がいいな」と思い、新たに作ることにしました。対面・天竺(鏡)・Andernach のどれかにしようと思いつりかかったものの納得のいくものができず、締切りが近かったこともありそのうち作る予定だったこのネタ(銀連続転)を形にすることにしました。解説に書いたように後半が反省点で、なんとかして後半にも転を入れたかったですね……。角銀の複数回「転」バージョンは、いつか(何年後?)『WFP』か『プロパラ』で発表できればと思っています。

【短評】

若林さん

先後で同一の銀を運搬。AntiAndernach はこの趣向が素直に面白い。

神無七郎さん

最初は角が主役で、94→76→65→38 と動く大立ち回りを予想しました。

銀が主役であることは 74 歩の配置から予想できたはずですが、勘が悪いとか何とか……でも、解けて良かったです。

たくぼんさん

これもなかなかの難物。だが質駒作りの受方銀の動きがこれは見事だ。

金少桂さん(コメント)

先後協力して銀を繰り替える手順が面白い。玉から離れる方向に繰り替えるのが意外だった。

★[WFP97-9](#) の a)で金転をやったので(転の回数に不満があるので、いずれ再挑戦するつもりです)、銀でやってみました。

変寝夢さん(コメント)

連続銀転は面白い発想。長編に発展するかも。

★長編になるかはわかりませんが、中編にはできそうです。

一乗谷酔象さん

飛の下まで銀を運ぶ軽快な手順。

【作者予想】

神無七郎さん

第 16 番…占魚亭さん？

たくぼんさん

占魚亭さん(これも自信あり度 100%)

一乗谷酔象さん

作者は占魚亭さんでしょう。

★みなさん正解。ルールからバレバレでした(笑)。

■作者予想結果

- ・たくぼんさん……6人
- ・神無七郎さん……4人(実質3人)
- ・一乗谷酔象さん……1人
- ・雲虚空さん、駒井めいさん……0人

たくぼんさんが最最多的中者となりました。
みなさん、ご参加ありがとうございました。

■お気に入り投票結果

12名の方から投票をいただきました。ありがとうございます。

集計結果は下記の通りです。好作が多く、票がばらけた印象です。

1位は5票獲得の第6番。3票獲得した作品が3作ありますが、正解者数が多い第4番を2位、第8番と第14番を3位とさせていただきます。

5票	第6番(青木裕一作)
3票	第4番(藤原俊雅作) 正解者数:17 第8番(springs作) 正解者数:3 第14番(神無七郎作) 正解者数:3
2票	第2番(上谷直希作) 正解者数:17 第5番(真T作) 正解者数:13 第11番(変寝夢作) 正解者数:12 第7番(馬屋原剛作) 正解者数:7 第16番(占魚亭作) 正解者数:4
1票	第13番(せら作) 正解者数:15 第3番(さんじろう作) 正解者数:13 第10番(神無太郎作) 正解者数:7 第15番(小林看空作) 正解者数:6

※獲得票同数の場合、正解者数の多い作品を上位にしています。

若林さん

4) 2) 16)

解けた中では割とはっきり1位～3位といった感じ
です。

神無七郎さん

第6番

たくぼんさん

7番、8番、14番

「14番は飛びぬけています。7番は両王手の安南型
バッテリーの作り方が気に入りました。8番は苦労し
たので。結構選びたい作品が多くて悩みました。好
みによって割れそうです」

冬眠蛙さん

4・7・15

金少桂さん

6番・8番

変寝夢さん

8, 13, 14です。

青木裕一さん

11, 14

神在月生さん

一作だけということで、第6番にさせていただきます。
原形からの一駒変化と玉の□移動がお気に入り
です。

雲虚空さん

解けた中でのお気に入りには③④⑩です。

上谷直希さん

6

本作より高度な内容の作品はあるものの、重量が
上がればパワーも上がるのは当然なので、本作品展
の趣旨(と思われるもの)に合致しているかどうかとい
う視点で選びました。

せらさん

2、5、11

一乗谷酔象

5番、6番、16番

(7～10番あたりが好手順と予想されるが、解けてま
せんで)

■総評

神無七郎さん

出題数 16は大盛況。作品にも個性があつて良か
つたと思います。

「WFP 作品展」や「氾濫」の原稿作成の合間に少し
ずつ解き進めたのですが、これだけ多いと解図は意

外と大変でした。難易度面でも「ライト」に「？」の付加が必要な作品が(自作も含め)結構あったように思います。

久々の短編コンクールということで、皆さん力が入ったのでしょうか。

★出題数 16・解答者数 17 と大盛況でした。

自作を含めてライトに「？」がつく作品があったのは確かなので、次回は「(ライトな?)フェアリー短編コンクール」にしましょうか。

たくぼんさん

いろいろなルールがあり、新しい作者の方も呼び込まれてのコンクールが盛況でうれしく思います。これは占魚亭さんのすばらしい告知、紹介のおかげでしょう。次回もよろしくお願いします。

★途中までルールの被りがなく、「このまま被ることなくいくのでは!?!」とっていました。新しい方の参加は嬉しかったですね。ほぼ毎日ツイートを公式 RT していただけなので、すばらしい告知とは言えないです(苦笑)。

次回はいつになるか分かりませんが、必ず開催しますので首を長くしてお待ちください。

変寝夢さん

楽しい催しありがとうございました。

★楽しんでいただけてよかったです。ご参加、ありがとうございました。

上谷直希さん

途中で力尽きました。すみません。

★お忙しいなか参加していただき、ありがとうございました。

一乗谷酔象さん

もともと天使詰投稿で参戦する心づもりでした。が、天使詰ではどうしても 10 手以上の長手数になってしまいなかなかライトな作品ができません。解答だけ参加します。

★解答ありがとうございました。次回はぜひ、天使詰の短編で参戦を！

■最後に

9年ぶりの開催となったフェアリー短編コンクール、いかがだったでしょうか？

使用ルールは何でもありにしようかと思ったのですが、多くの方に楽しんでもらうには複雑なもの(例: Imitator)はない方がいいだろうと判断し、縛りを設けることにしました(フェアリー駒を使いたかった方、ごめんなさい。私も使いたかったです)。この判断が功を奏したのかは分かりませんが多くの方から投稿・解答をいただき、感謝しかありません。骨のある作品もありましたが、個人的には全作品に正解者が出て嬉しかったです。

次回(来年は無理だと思うので、再来年かな?)もよろしくお願いいたします！

※紹介作品の手順

•中近宗作

74 金、85 玉、96 歩、95 玉、75 角まで5手。

•上谷直希作

38 銀、26 玉、27 銀、16 玉、17 歩、25 玉、18 桂、16 玉、26 桂まで9手。

•縫田光司作

a) 46 銀、同桂、47 桂まで3手。

b) 46 銀、同桂、47 桂まで3手。

•金子清志作

a) 19 歩、同銀成、28 金まで3手。

b) 29 金、同銀生、19 歩まで3手。

c) 36 歩、27 桂、29 金まで3手。

d) 29 歩、同銀生、19 金まで3手。

e) 27 歩、29 銀生、19 金まで3手。

•springs 作

a) 68 馬、47 玉、38 金まで3手。

b) 73 馬、35 玉、25 金まで3手。

•神無太郎作

19 香、14 香、16 桂、27 玉、39 桂、16 玉、28 桂、15 玉、27 桂まで9手。

推理将棋第143回出題(9/15 修正)

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143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10月10日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第143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。

今月は昨年同様に9手特集です。先月は難しかったですが、9月は全問正解を目指しましょう。初級はNAOさんの高飛車シリーズの5回目。担当からの中級は既出作の条件違いなのでこちらが初級だったかも。上級はミニベロさんの94問題で、7, 8手目以外の手のヒントはあるのですが…。

■ 本出題

143-1 初級 NAO 作

高飛車くん(その5) 9手

高飛車くんシリーズの第5回は、どちらがどの筋の5段目への飛の着手?

143-2 中級 Pontamon 作

角取りを仕掛ける駒 9手

角取りを掛ける最速は2手目の△34歩。24や44への成駒着手で詰むのか?

143-3 上級 ミニベロ 作

94問題 9手

どの筋なのか? どの駒種なのか? という具体的なヒントがありません。

143-1 初級 NAO 作

高飛車くん(その5) 9手

「9手で詰んだんだって」

「ああ、1段目の角の手より後に5段目への飛車の手を指したぜ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 1段目の角の手より後に5段目への飛の手を指した

143-2 中級 Pontamon 作 角取りを仕掛ける駒 9手

「9手で詰めたらしいね」

「初めて角取りを掛ける着手をした駒の隣への成駒着手で詰んだんだ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 初めて角取りを掛ける着手をした駒の隣への成駒着手で詰み

143-3 上級 ミニベロ 作 94問題 9手

94問題は、「○手目は、○○」の書式の条件を4つ提示する9手詰問題です。

(条件)

- ・ 初手は、2手目と同筋同種駒
- ・ 3手目は、4手目と同種駒
- ・ 5手目は、6手目と同筋同種駒
- ・ 9手目は、駒を取らない手

推理将棋第141回出題解説

担当 Pontamon

推理将棋第 141 回は余詰を出してしまい申し訳ありませんでした。17 名からの解答がありました。解答、ありがとうございます。

1 4 1-1 初級 NAO 作
高飛車くん (その 4) 9 手

「9 手で詰んだんだけ」
「ああ、相手が 5 筋の飛車の手を指してきたので直ぐ 5 段目への飛車の手で応じてやったぜ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 5 筋の飛の手の直後、5 段目への飛の手で応じた

出題のことば (担当 Pontamon)

高飛車くんシリーズの第 4 回は 9 手に戻ります。

作者ヒント

高飛車くんの勝ち (NAO)

締め切り前ヒント

これぞ正真正銘の高飛車。5 段目へ飛車が浮きます。

推理将棋 1 4 1-1 解答

▲26 歩、△42 玉、▲25 歩、△32 玉、▲24 歩、△52 飛、▲25 飛、△42 飛、▲23 歩成 まで 9 手

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 5 筋の飛の手の直後、5 段目の飛の手で応じた (6 手目 △52 飛、7 手目 ▲25 飛)

詰上り図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	龍	香		香	龍	科	皇	一
					飛	王	馬		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	と	歩	三
									四
							飛		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

高飛車くんシリーズを振り返ってみると、最初(132-4)は 5 段目への飛着手の後に角、その 2 (136-2)では 5 段目への飛着手の後に金、その 3 (138-2)では金着手の後の 5 段目への飛でしたが、今回は飛の手の後に 5 段目への飛です。

玉方の飛着手は退路封鎖に使われることが多く、攻め方の 5 段目の飛の着手と言えば、7 筋の歩の突き合いで後手が 75 に伸ばしてきた歩を先手が飛で取ってトドメは▲71 飛成のはてるま手筋がありそうです。参考 1 図はこの方針で 9 手で詰めた手順になりますが、後手の飛の手は 5 筋ではなく 4 筋でしたので条件をクリアできていませんでした。もし 6 手目を△52 飛とした場合は、▲75 飛、△72 金、▲同飛成、△42 銀、▲71 龍で詰みますが 11 手になってしまいます。参考 1 図

後手の持駒：歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	龍		王	香	龍	科	皇	一
				香	飛		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 銀歩

参考1図：▲76歩、△74歩、▲75歩、△同歩、▲78飛、△42飛、▲75飛、△52金右、▲71飛成 まで9手

はてるま手筋で無いとすれば、52の飛は媚びんの63地点への利きがないので△62玉型の玉頭の63地点で駒成しての詰みを考えてみたのが参考2図です。先手の飛が出て行くために後手に歩を取ってもらうのに都合が良いのは6筋なのでうまく行きそうだったのですが、手数は11手かかってしまい失敗でした。▲66同飛で角を取ってから▲65飛になるので効率が悪い感じです。ならば、6筋ではなく5筋の歩を突き進めて、△55同角、▲58飛、△52飛、▲55飛ではどうでしょう。先後の飛が同じ筋で向かい合っていると詰まし難いので、その後は△42飛、▲62角、△52玉、▲53飛成などの手順で詰みになるもののこれも手数は11手掛かってしまいます。

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

参考2図：▲68飛、△34歩、▲66歩、△同角、▲同飛、△52飛、▲65飛、△62玉、▲72角、△51金左、▲63飛成 まで11手

攻めの基本は飛角銀桂と言われるものの、手数の少ない推理将棋では飛角がどうしても中心の駒になります。はてるま手筋も後手の飛の媚びんで大駒が駒成する手（参考2図では最終手▲63角成も詰み）も失敗しました。参考1図では先手飛を5段目へ動かすまでの飛の手数は2手、参考2図では3手かかっていましたが、

初期配置の28の飛を25へ移動するなら1手で済みますがそのためには歩を3手進める必要があります。▲25飛を7手目に指すと残りは1手だけになるので、高飛車にしてから飛の筋を変えたり、角を使うための▲76歩を突くのは間に合いません。飛を25へ浮いたからと言って、攻めに必要な手とは限りません。▲26歩、▲25歩、▲24歩、▲25飛のあとの1手で詰ますなら▲23歩成の形にはもうお気付きのことでしょう。

6手目を△52飛にするタイミングで▲23歩成までの7手詰の手順を考えてみます。初手から▲26歩、△42玉、▲25歩、△32玉、▲24歩で5手を指しましたので6手目を△52飛として7手目が▲25飛にすると42地点が空いているのでそこを埋めるための△42飛が8手目で9手目の▲23歩成で詰みになります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「油断すると忘れてしまい、忘れた頃にやってくる筋でした。」

■140-3でも出たばかりの手筋でしたが、次は忘れた頃だろうと油断すると... ということで出題しました。

諏訪冬葉さん「まったく同じ条件の問題を作ったのですが、かぶりそうで投稿を躊躇していたら案の定出題されました。

ちなみに「高飛車くん(その1)」の条件を覚え間違え(4筋の角→4筋の大駒)で最初に出てきた順でした。」

■高飛車くんは被る可能性が高いですね。ただし、会話や条件に高飛車とか5段目の飛が出てこなければ良作の匂いがします。(5段目を飛で抑えて、4段目や6段目の玉を背後から詰める形など。)

斧間徳子さん「基本7手詰を2手伸ばした作品ですが、伸ばし方が巧い！」

■作者の投稿時コメントですと、飛角で攻めようとするとドツボに嵌まるとのことです。なのでその線で解説しました。

ミニベロさん「過去に解いたことがあるような。私の勘違いかな。この飛先の順は、忘れた頃にやってくるんだよね。」

■おもちゃ箱や詰将棋パラダイスの過去間にはありませんでした。研究会での出題や 2010 年の町田での全国大会の推理将棋コーナーでどんな出題があったかは存じ上げていません。

小山邦明さん「今回は先手の 5 段目の飛車でした。」

■実は「今回も」なんです、過去 3 回の高飛車くんは全て先手の着手でした。(前は高飛車くんの負け)

緑衾さん「5 段目への飛打が無理なので、今回の高飛車は簡単でした。」

■飛交換もしくは自分の飛を取り戻すことができないと飛打ちはできませんね。9 手では無理です。

RINTARO さん「飛を取る手はありえないので、7 手の基本手順に+2 であろうことはすぐに分かる。この基本手順はどこにでも出てきますね。」

■片方の対局者に飛が集まると、飛の手の直後に飛の手はできません。

はなさかしろうさん「リズムの良い条件ですね。制約がかなり厳しいので、お馴染みのこの筋で。」

■駒種が同じなので条件を覚えやすい。

山下誠さん「5 二飛は 1 手パスの手でしたか。考えすぎると難しい。」

■▲25 飛も△52 飛も先後それぞれ 1 手パスしました。

飯山修さん「9 手詰過去間で 52 飛が 1 件もヒットしなかったが無駄手ではさもありなん」

■条件違いの過去間だと、過去作品の棋譜検索で見つかってしまいますね。

べべ&ぺぺさん「詰み型が、閃いたので楽でし

た。シンプルな条件ですね。」

■この詰み形を忘れずに居た証拠。

原岡望さん「高飛車の動きに釣られた」

■高飛車に釣られて、3 手連続の飛の手が玉の退路を塞ぐ悪手に。

中村丈志さん「困ったときはこの展開を考える。」

■困ったときは基本の 7 手詰の詰み形を考えてみると結構解けます。

ほっとさん「例の 7 手に+2 手。」

■7 手詰 29 通り、というか詰み上がりの形は要チェック。

占魚亭さん「居玉の筋ではなく、7 手詰手順の変形パターンだった。」

■居玉の筋？参考 1 図のはてるま手筋を検討されたのでしょうか。

テイエムガンバさん「△5 二飛と▲2 五飛以外はオーソドックスな手筋な分、5 段目への飛の手としては盲点でした。」

■別の詰み手順に 1 手の無駄手だと気付くけど、2 手とも無駄手だと閃きが必要になります。

ジェシーさん「困ったときのこの手順。」

■困ったときは基本の 7 手詰手順のおさらい。

正解：17 名

諏訪冬葉さん 斧間徳子さん ミニベロさん
NAOさん 小山邦明さん 緑衾さん
RINTARO さん はなさかしろうさん
山下誠さん 飯山修さん べべ&ぺぺさん
原岡望さん 中村丈志さん ほっとさん 占魚亭さん
テイエムガンバさん ジェシーさん

1 4 1-2 中級 けいたん 作
成ったのは小駒だけ 10 手

「10手目の8段目の駒打ちで詰みか」
 「駒を成ったのは小駒だけだね」
 「後手の手によって同種の駒が3枚同じ筋にある局面になったな」
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手目の8段目の駒打ちで詰み
- ・駒を成ったのは小駒だけ
- ・後手の手によって同種の駒が3枚同じ筋にある局面になった

出題のことば (担当 Pontamon)

3枚以上ある駒種なので大駒や玉ではない。
 歩は枚数があっても二歩は反則。

作者ヒント

とどめは偶数筋 (けいたん)

締め切り前ヒント

2筋に桂が3枚ある局面になります。とどめは金打ち。

余詰修正1

「とどめは偶数筋の小駒の手だったね」の
 「小駒の手」を「小駒を打つ手」

余詰修正2

「とどめは偶数筋へ小駒を打つ手だったね」を削除し、
 「10手で詰みか」を「10手目の8段目の手で詰みか」

「同種の駒が3枚同じ筋にある局面があったな」に「後手の手によって」を追加

余詰修正3

修正2の「10手目の8段目の手で詰みか」の
 「8段目の手」を「8段目の駒打ち」

推理将棋 1 4 1-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角不成、▲68飛、△26桂、▲38金、△同桂成、▲28銀、△48金 まで10手

(条件)

- ・10手目の8段目の駒打ちで詰み (10手目△48金)
- ・駒を成ったのは小駒だけ (8手目△38同桂成)
- ・後手の手によって同種の駒が3枚同じ筋にある局面になった (6手目△26桂)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

本問では余詰作の出題ばかりか余詰修正を3回も行うという大失態でした。粗検、大変申し訳ありませんでした。

本作では3回の条件修正がありましたが、いずれにも共通しているのは「同じ筋に同じ駒種が3枚」と「駒成は小駒だけ」が本作のメインの条件になります。残りの条件は作意順を限定するための補助条件と言えます。メインの条件だけで作為順が限定されない理由としては、手順前後や着手駒の非限定 (別手順も含め) があります。作品ではメイン条件が先に提示されて補助条件は後になることが多いですが、補助条件は他の条件の文中に入りこんでいる場合もあります。(例: 「○手目の初王手で詰み」の「初王手」条件など)

今回、3回の条件修正があったこともあり、今回の余詰について説明します。きっと今後の解図の際の参考にもなるでしょう。

仮に、条件が下記の3つだった場合に余詰チェック/解図の際のポイントにはどんなものがあるかを考えてみます。

- ・10手で詰み
 - ・同じ筋に同じ駒種が3枚
 - ・駒成は小駒だけ
- 【「駒成は小駒だけ」について】
- ・駒成回数は指定されていないので複数回の可能性

・攻め方ではなく玉方の無駄手の可能性

歩を突き進めると4手で歩成ができ、角で相手の銀桂香を取る場合だと通常は駒取りに最短で3手掛かり、駒打ちと駒成で5手全て使ってしまう。

これらのことから小駒の複数回の駒成は手数的に無理なようです。1回だけの小駒の駒成は手順の限定に効いていそうで、玉方の全手数小駒の駒成に費やされることは考え難いので、攻め方、つまり後手が小駒の駒成をするようですが、この条件はメイン条件ではなく、端に大駒の駒成がある手順を排除するための補助条件なのかもしれません。後手が3手かけて取った駒を打って、成っての手を指すのであれば、駒成が最終手になって、小駒を取った角が利いている地点での小駒の駒成が最終手である可能性が高い。

【「同じ筋に同じ駒種が3枚」について】

- ・攻め方が玉方の小駒を取って、逆サイドの同種の駒筋へ打てば自陣の駒と合わせて3枚になる
- ・対象の駒種は桂、銀、金（香は玉から遠いので可能性は低い）

作意順では、歩以外の小駒を取る最短の手順である後手が先手の桂を取る手順（▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角不成）になっているので、6手目に銀や金を取る手順での詰みがなければ余詰が無さそうだったのが担当の見落としでした。小駒は初期配置で同じ筋に先後それぞれ1枚ずつが配置されているので、3枚目の同種の駒の手があるとすれば当然攻め方の手だという思い込みがありました。

諏訪冬葉さん、ミニベロさん、NAOさん、緑衾さん、はなさかしろうさんから指摘があった余詰は参考1図と同等のもので、先手の右金が▲58金右、▲68金寄へ移動することによって6筋に3枚の金が配置されるという形でした。

斧間徳子さん指摘の▲56歩、△34歩、▲58金右、△66角、▲68金寄、△39角不成、▲48飛、△57銀、▲18香、△48銀成や左金が4筋へ移動する▲56歩、△14歩、▲58金左、△13角、▲48金寄、△79角不成、▲18香、△57銀、▲98香、△68銀成も金3枚の余詰でした。

参考1図：▲56歩、△54歩、▲58金右、△55歩、▲68金寄、△56歩、▲57金、△同歩成、▲38銀、△48金 まで10手

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

持駒なし

57地点で金を取る駒は、参考1図での歩以外に左右の桂の3段跳ねの▲57桂成で取る手順も可能です。

参考2図の手順は、修正2で「駒打ち」の条件を外してしまったので余詰になりました。

参考2図：▲68銀、△34歩、▲56歩、△66角、▲57銀、△同角不成、▲38銀、△39銀、▲48金、△同銀成 まで10手

参考2図

後手の持駒：金

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	王	王	爵	科	皇			一
	歩									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				銀	飛				八
香	桂		金	玉			桂	香		九

持駒なし

この参考 1 図の手順の他、NAOさん指摘の▲58 玉、△34 歩、▲48 銀、△77 角不成、▲59 銀、△同角不成、▲78 銀、△79 銀、▲68 金、△同銀成 を含め、これらは修正 2 の修正ミスであるとともにも元条件での余詰手順に該当します。

なお、「駒打ち」条件や「偶数筋」、「8 段目」の補助条件は

▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角不成、▲58 玉、△26 桂、▲38 金、△同桂成、▲78 金、△59 金 まで 10 手
や

▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角不成、▲68 金、△26 桂、▲38 飛、△同桂成、▲58 金上、△49 飛 まで 10 手

の詰み手順を除外するためのものでした。これらの順があると「最終手は駒打ち」の条件だけでは足りないこととなります。また、駒打ちを明かすことにより、『6 手目に駒を取って、次に打って、最終手で駒成しての詰み』の手順が完全に除外されることになったのが残念でしたが、王手を防いだ飛がピンされて最終手を▲同飛で取れず、飛が動いていることによって最終手の駒打ちを可能にする▲28 銀が出来るなどの絡み合う好手がある作品でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

諏訪冬葉さん(双方解)「(推理将棋 1 3 6・1 解答) +2 手で条件を満たしそうな気がするのですが私が何か勘違いしているのでしょうか。」

■余詰でした、粗検、申し訳ありませんでした。

斧間徳子さん(双方解)「10 手の中で同種駒が同じ筋に 3 枚となれば、77 桂を取って 26 桂が第 1 感なので易しかった。28 銀がいい味。」

■一番早く取れる小駒が桂なのが分かっていると狙いを絞り易いですね。

ミニベロさん(双方解)「打の仕事の後手に 2 回させるか、1 回ずつ分けるか。ここで間違えると迷路に入る。解いてみればこれしかない順だが、それが推理将棋。」

■最終手が駒打ちという修正が入ったので、駒打ち 2 回は両方とも後手だとバテてしまいました。

NAOさん(双方解)「そっぽへ銀を退かすために飛の移動合で応じる」

■移動した飛はピンされて▲同飛できず。

小山邦明さん「同種の駒が 3 枚同じ筋」の条件は、歩では手数がかかるので、一番楽な桂馬で考えてみました。」

■歩を 3 枚同じ筋には配置できないので、歩が成った「と金」3 枚の配置が一番時間がかかりますね。

緑衾さん(双方解)「ぴったりの 68 飛がいい感じです。余詰修正は、条件の変更ではなく条件の追加でやった方がいいかなと思います。最初解答にも変更があったのかと思いました。」

■条件変更だと前の条件で大丈夫だった手順が復活することがよくありますね。

RINTARO さん「同種の駒が 3 枚同じ筋が解図のポイント。桂に狙いを定め、序の 3 手に気付きました。」

■歩以外の小駒を最短手数で取ることができるスペシャル手順。

はなさかしろうさん(双方解)「最初の条件は▲6 八玉△8 四歩▲7 八玉△8 五歩▲5 八金右△8 六歩▲6 八金寄△8 七歩成までの 8 手で満たせてしまうので、上級に取り組みながら様子を見ていました。更新条件は一步引いて眺めると最初の 4 手と 6、8 手目がほぼ必然なので解きやすかったです。」

■4 手目に 77 の桂を取るのが分かり解き易くなったと思います。

山下誠さん「並べる小駒が桂馬と気づくまでは試行錯誤の連続でした。」

■香は除外するとして、銀と金の検討は必要ですね。

飯山修さん「3枚並びが最も早いのが桂と判ればどうやって条件を満たせるかひたすら探すのみ。39銀の無力化手順を発見してやれやれ」

■本作の狙いのひとつ。

ベベ&ペペさん「ヒントを見て解けました。ノーヒントで解けるようになりたいです。」

■何題も解いて行くうちにきっと慣れてきます。

原岡望さん「飛車が動けないのに乗じられた」

■乗じられたというかそっぽの銀(▲28銀)が悪手でした。推理将棋らしい手ではありますが。

ほっとさん「68飛~28銀が面白い。」

■この2手の連携がミソ。

占魚亭さん「最初、5手目に玉を上げて失敗。なるほど、ピンメイトか。」

■飛の利きを外して▲58玉で詰まされると、最終手が小駒の駒打ちは▲59金。

テイエムガンバさん「6八飛の一手で、パズルのようにすべてが収まりますね~。」

■王手に対する応手がいくつかあるので▲68飛の意味を見出せるかどうかが鍵。

正解：16名

諏訪冬葉さん 斧間徳子さん ミニベロさん
NAOさん 小山邦明さん 緑衾さん
RINTAROさん はなさかしろうさん 山下誠さん
飯山修さん ベベ&ペペさん 原岡望さん
ほっとさん 占魚亭さん テイエムガンバさん
ジェシーさん

141-3 上級 ミニベロ 作
墨守2 16手

「さっきの相手、変な戦法だったな。自陣から一步も出ないんだ」

「前にそんなのあったね。勿論やっつけたんだろ？」

「それが、16手目の端の手で詰まされちゃった。

52・42・32と連続で指されて幻惑されたのかな」

「情けない奴だな。何か悪手でも指したの？」

「玉頭の歩を突いた手が問題だって、解説されちゃった」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・16手目の端の手で詰め
- ・後手の着手はすべて自陣内で、52・42・32の順に着手した
- ・玉頭の歩を突いた

出題のことば(担当 Pontamon)

前作では動かせたのはひとつの駒でしたが今回は駒数の制限はありません。

作者ヒント

先手玉は5段目で詰む(ミニベロ)

締め切り前ヒント

後手の着手は全て大駒で、最後は角打ちです。

推理将棋 141-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△52飛、▲33角成、△42飛、▲23馬、△32飛、▲48玉、△33飛、▲46歩、△23飛、▲47玉、△33飛、▲56玉、△32飛、▲45玉、△12角 まで16手

(条件)

- ・16手目の端の手で詰め(16手目△12角)
- ・後手の着手はすべて自陣内で、52・42・32の順に着手した(2手目△52飛、4手目△42飛、6手目△32飛)
- ・玉頭の歩を突いた(7手目▲48玉、9手目▲46歩)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

後手陣内の着手でしかも端の手での詰みとなると、先手玉に後手陣まで来てもらうとか、空き王手も怪しそうな気がします。

参考1図は22の飛の利きを止めていた23の角が12へ動いての空き王手で24の先手玉を詰めた図です。「5 2・4 2・3 2の順に着手した」の条件は満たしていますが「玉頭の歩を突いた」は満たしていません。▲38玉にしてからの▲36歩なら手数が増えて26手になります。どっちみち24手では指定手数の1.5倍の手数なので全く間に合いません。

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

参考1図：▲76歩、△52飛、▲33角成、△42飛、▲23馬、△32飛、▲22馬、△同飛、▲48玉、△23角、▲36歩、△52玉、▲37

玉、△51玉、▲26玉、△52玉、▲25玉、△51玉、▲24玉、△52玉、▲35歩、△51玉、▲15角、△12角 まで24手

それでは、前作のように先手玉に後手陣まで来てもらう手順ではどうなるのか指してみたのが参考2図です。「玉頭の歩を突いた」を実現するために、前作では▲66玉から▲56玉に移動したので玉の手数が1手多くなったので今回は「玉頭の歩を突く」ために▲68玉からの▲66歩で条件を満たして、▲67玉から▲23玉まで斜め一直線で玉を移動させました。しかし、24地点の退路が残っていて詰んでいませんし、手数も18手かかっています。

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

参考2図：▲76歩、△52飛、▲33角不成、△42飛、▲68玉、△32銀、▲66歩、△33銀、▲67玉、△52飛、▲56玉、△42銀、▲45玉、△31銀、▲34玉、△32飛、▲23玉、△12角 まで18手

次に▲45玉ではどうでしょうか？参考2図のように32に飛が居る場合は35や36への退路はないので、残る退路は玉尻の46地点だけになります。もし、玉頭の歩突きが▲46歩、つまり玉が中段へ出る際に▲47玉を通して来て▲45玉にすれば、先手玉が詰む形になりそうです。この場合に問題となるのは、参考2図とは異なり後手の23の歩が居るはずなので△12角が王手になりません。後手の着手は後手

陣だけなので△24歩と突くことはできないので、23の歩は先手の協力手で取る必要があります。それができるのは▲33角成で馬になった▲23馬の手しかありません。

先手の着手は、▲76歩、▲33角成、▲23馬、▲48玉、▲46歩、▲47玉、▲36玉か▲56玉から▲45玉の8手のはずです。後手は▲23馬を取って角を持ち駒にして最終手で△12角を打つことになります。初期配置の駒で23地点の先手駒を取れる駒はないので手数をかけて取りに行き、△12角の邪魔をしないようによける必要がありますが、33地点へよけると22の角の利きを止めてしまうので32へ行くと考えると32には飛を配置しなければいけないので、その駒は更に移動して31、41、42などへ行く必要が出てきます。しかし、金にしても銀にしても23の馬を取ってから戻ってくるには手数がかかるので実現できそうにありません。残る駒は飛です。23の馬を取って32へ戻るには2手で済みます。金や銀とは異なり、32地点から直接23の馬を取ることはできないので△33飛、△23飛、△33飛、△32飛の4手が必要で、最終手の△12角を含めるとこれらで5手になります。条件で残っているのは、52、42、32の順での着手です。飛を32へ持って行く必要がある時に「52、42、32の順の手」の条件なら対象となるのは飛でしょう。

これで、先手と後手の手の候補8手ずつが明らかになったので、あとは着手順とタイミング合わせです。初手から▲76歩、△52飛、▲33角成、△42飛、▲23馬、△32飛までは今のところ問題は無さそうです。残りの手の関係で手順を入れ替えなければいけない可能性はありますが、7手目から続けてみます。▲48玉、△33飛、▲46歩、△23飛、▲47玉、△33飛の次の先手の手は、後手の飛が3筋に居る状況なので13手目は▲56玉、続いて△32飛、▲45玉、△12角で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「詰め上がり図で飛車が3筋に必要。

23の馬を金で取りにいくと、角道の邪魔になる。

結局飛車の遅早が一番早いという仕組み。

会話文は「連続」で条件は「順」。統一すべきでした。

言い訳ですが、工事の残骸みたいなもので、すみません。

ただ、どちらで解かれても解が二つあれば余詰です。」

■会話と条件の不一致に気付かず、それが気にならない担当の責任もありますね。

諏訪冬葉さん「5段目に行くために5手必要なのであと3手しかない。33歩を消して角道を使うことを考えてやっと到達。」

■先手の必要手はまだ見えやすいのですが...

斧間徳子さん「この簡素な条件で後手の飛車の動きが限定されるのがすばらしい。」

■32から馬を取りに行き32へ戻ってくる飛のスイッチバックは想像し難いですね。

NAOさん「自陣大駒着手だけが心地よい。52,42,32の連続指定だけで飛の7連続着手を限定しているのが巧みです。」

■△52飛のあとは1マスずつの飛移動が6回も。

小山邦明さん「後手の「52・42・32の順に着手」は出足の飛の動きだけで、その後は、馬を取るための飛の動きとしました。最終手が端の手で、玉を詰む位置まで移動するためには、後手から馬を取る手順が必要でした。」

■「後手の駒である馬を取る」の意味ではなく「後手の方から(先手の)馬を取る」という意味の「後手から馬を取る手順」ですね。

緑衾さん「8筋の飛と9筋の香の協力で詰ませるはずと思い込んで苦戦しました。12角に気がついてからはすぐ解けました。」

■解説では当然のように△32 飛を配置して参考 2 図としましたが、△12 角と気付いたとしても容易くはない筈。簡単に解いたのは流石ですね。

RINTARO さん「物理的に 23 玉までは行けない。76 歩 33 角成（不成）の 2 手は必須で、中段玉で詰ますとなると 23 馬も必要で、最終手が 12 角だろうと推察。45 玉で詰ますには 32 飛がいればいい。以上の思考回路で解けました。後手の飛がスイッチバックする手順が素晴らしいです。」

■解説のストーリーそのままの思考ですね。

はなさかしろうさん「第一感は角 2 枚でしたが手数が足りず、飛も参加。大駒の 3 枚並びが美しい詰め上がりでした。ところで、墨守の最短は 16 手の気がしてきましたが、さてどうでしょうか？ 第 3 弾も来るかな？ 楽しみです。」

■墨守の最短は 16 手で、第 3 弾の 18 手詰は 142 回で出題中です。

山下誠さん「こんなに飛車ばかりが動くとは条件からは容易に想像できません。」

■前作のように右金が 52、42、32 と動いて来そうな予感があったかもしれません。

飯山修さん「端の手という条件は大抵端の大駒打の事が多いので今回は裏をかいてるかと思ったのが失敗。結局 67-3 の詰め型を参考にすれば綺麗な詰め上がり」

■素直な条件でした。

ベベ&ペペさん「難しかったです。最終手の角打ちに気付いて解けました。」

■そもそも、飛の 7 連続着手なんて普通は考えませんから。

原岡望さん「飛車の大活躍をうっかりした。角関連が 3 手のみでヒントを見ても分からず悪運尽きたと観念しかけました。」

■後手は大駒だけの着手というヒントなので、角は動かし難いので、動かすなら飛しかありません。

ほっとさん「飛の動きが面白い。23 馬を金や銀で取りに行くとうまくいかないのが不思議。」

■△23 銀で馬を取ったあと△12 銀と引くと最終手は△23 角。△32 銀から△41 銀へ引くには金移動が必要になって手数オーバー。

占魚亭さん「角の渡し方が考え所でした。」

■最終手で打つための角入手は後手に必須な課題でした。

ジェシーさん「直前ヒントを見ても、詰み形がさっぱり思いつきません・・・。」

■ヒントが足りなかったでしょうか。

正解：15 名

諏訪冬葉さん 斧間徳子さん ミニベロさん
NAOさん 小山邦明さん 緑衾さん

RINTAROさん はなさかしろうさん 山下誠さん
飯山修さん ベベ&ペペさん 原岡望さん
ほっとさん 占魚亭さん テイエムガンバさん

総評

諏訪冬葉さん「ぎりぎり最終ヒント前の解答です」

■短評や総評は初回の解答送付順になっているので諏訪さんがトップに記載されています。

斧間徳子さん「141-3 に感動したので久しぶりに解答させていただきます。」

■142 回の上級特集は解答意欲を刺激されると思います。

ミニベロさん「墨守シリーズは、手数は長いけど仕組みは簡単です。この後もありますので、よろしく。」

■142 回も引き続き「墨守3」を出題させていただきました。

緑衾さん「簡単すぎず難しすぎずちょうどいいバランスだったと思います。」

■142 回は上級特集なのでバランスは悪いかも。ちょっと難しめの中級～上級という感触なのですが...

RINTARO さん「適度な難易度で楽しめました。」

■解けたら解後感抜群の上級特集の142回をお楽しみください。

飯山修さん「何かを思いついてパソコンに向かいそこで何だっけと数分固まる事がしばしば。そんな状態だから推理将棋でも解けたと思ったら条件を完全に逸脱している事ばかり。頭の老化は防ぎようが無いがそれだけに本当に解けた時の感激は若い頃より大きい。認知症予防にこれからも続けたい。」

■担当も、結果稿のファイルを開いたのに何処を修正しようと思っていたのかとか何を書こうとしていたのかを忘れてしまいます。

べべ&ぺぺさん「ヒントに助けられました。うまい手順があるので感心します。」

■うまい手順があるのは良作の証拠ですね。

原岡望さん「今月は2と3がヒント頼みでした」

■142 回は上級特集なので、盆休みを使って、ヒント前に1問は解いておかないと...

ほっとさん「141-2は余詰修正が何度もあって難儀。ぐずぐずしていたら結局ギリギリに。」

■余詰解を探されていたのでしょうか。

占魚亭さん「短い夏が終わり、頭が冴えるようになってきたかも(笑)」

■神戸はまだまだ暑いです。

推理将棋第141回出題全解答者： 17名

諏訪冬葉さん 斧間徳子さん ミニベロさん
NAOさん 小山邦明さん 緑衾さん
RINTARO さん はなさかしろうさん 山下誠さん
飯山修さん べべ&ぺぺさん 原岡望さん
中村丈志さん ほっとさん 占魚亭さん
テイエムガンバさん ジェシーさん

今月の手筋 (解答)

解答

23金 同銀 14歩 同銀 23金 同銀
12金 同銀 14歩 まで9手

初手14歩では突歩詰になるので、歩を消して打歩詰にする。打歩ルールでは打歩以外の詰は禁手または失敗になるので、普通詰将棋の打歩関連手筋の「裏」になる手筋が存在する。「先消打歩詰」は「裏・先打突歩詰」である。

適用分野

打歩ルール

関連項目

先打突歩詰

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【スタイルメイト】

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

【点鏡】

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

[補足]

・行き所のない駒の禁則は適用されない。

【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

74 騎、36 飛、78 騎、32 角、45 騎、65 香
 まで 6 手

占魚亭一流麗な一筆書き。

たくぼん—最後の香打の場面でしばらく盤を見ていました。。詰んでるのか？

※華麗な包囲網ですかね。

久々の複数解答者。1 ページに収めようとしたので、詰込み気味の結果稿になりました。

【13-2】

点鏡協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
							王		五
									六
									七
									八
						王			九

持駒 角騎

96 角、14 飛、36 角、47 騎、77 騎、33 桂
 まで 6 手

たくぼん—持駒角があるだけで難易度がぐんと
 上がりますね。ギブアップです。

占魚亭—47 騎が好手。最後に解けました。

※角がくせものか騎がくせものか。

【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

39 騎、71 角、66 騎、44 飛、46 騎、64 銀、
 37 騎、73 角打 まで 8 手

占魚亭—最初、64 銀の所で角を打って失敗。
 たくぼん—後手 4 連打が圧巻の手順でした。

※好みの盤駒増殖物です。WFP 作品展での出題
 作もお楽しみください。

【③】

点鏡協力自玉スタイルメイト 12手

										一
							王			二
										三
										四
										五
										六
							王			七
										八
										九

持駒 桂

44桂、66飛、43桂成、41玉、44圭、42飛、同圭、68桂、61飛、49角、52飛成、58桂まで 12手

占魚亭

点鏡ルールを十二分に楽しめる作品。4作中のベストだと思えます。

※ほめていただきありがとうございます。受方の駒の増殖は好みではあるのですが、いかんせん手数が長すぎるので、解答募集は不適切だと思いました。

【④】

協力自玉詰 13手

										一
										二
							王			三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 G

82角、19G、28飛、37G、46飛、55G、92玉、22G、42桂、52G、62G、72G、

55角 まで 13手

占魚亭

最終手を見越した初手が全て。綺麗な手順ですね。

※派手な手順ですが、これも自玉詰で手数が長いですね。

～ ～ ～ ～ ～ ～ ～ ～ ～ ～ ～

【ライフル】駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

今月号のWFP作品展でこの「ライフル」ルールが紹介されていると思います。細かなところは七郎さんの説明を見ていただくとして、私もライフルルールもの作ったので、ただし解答募集には不適切なので、ここで提示しておくことにします。

ライフル協力詰 11手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
								王		八
										九

持駒 香2

19香、27玉、29香、28角、同香/29香、36玉、27角、25玉、18角、14玉、36角 まで 11手

なんだか見たことがある初形、手順ではないでしょうか。実は自作の発表済みのばか詰から、盤上の受方55飛56飛を取り除いただけの図で、作意も5手目が異なるだけ（香が28にとどまるのか、29に戻るのかの違いだけ）です。

初形はすっかりしましたが、作意は実質同じ上にライフルの特徴はまったく活かしておらず、解答募集不適切である所以です。

以上

『透明駒入門』 発刊！

上谷直希

こんにちは。上谷です。
皆様詰パラ 9月号の「ちえのわ雑文集」はもうご覧になったでしょうか。そこで太刀岡甫さんが告知されている通り、このたび若島正さんの Paradise Books より新刊『透明駒入門』が発売されることが決まりました。

編集スタッフは以下の通りです（敬称略、アイウエオ順）。

責任編集：高坂研

編集スタッフ：会場健大、上谷直希、馬屋原剛、小池正浩、高坂研、相馬慎一、太刀岡甫、堀内真

表紙イラスト：南文夏

発行人：若島正

表紙のイラストは南文夏さん。大変魅力的なイラストです。Twitter では、ご購入いただいた方々から表紙へのお褒めの言葉をたくさん頂戴しました。私もよく CD や書籍を表紙やタイトルで判断して購入して新規ジャンルを開拓したりするので、透明駒入門もそんな感じで購入してくださる方がいらっしゃったら嬉しいです。

そして中身は以下のような章立てとなっております。

- ・透明駒ルール 担当：会場
- ・透明駒 I （詰将棋篇） 担当：会場
- ・透明駒 II （協力詰篇） 担当：馬屋原
- ・透明駒 III （フェアリー篇） 担当：高坂、上谷
- ・透明駒 IV （レトロ篇） 担当：高坂
- ・フェアリールールの定義 担当：高坂

執筆当時、上谷の本業のほうがちよっと大変な状況であったため高坂さんをはじめスタッフの皆様にはたくさん手伝っていただきました。この場を借りて御礼申し上げます。

各章には WFP で発表された透明駒作品も多数収録されております。そもそも透明駒オンリーで本一冊が構成されているため、満腹になれること間違いなしです。WFP の読者様に特におすすめるのは透明駒のルール説明でしょう

か。会場さんによる詳細なルール解説はルールの再確認にうってつけではないかと思います。

詰パラのほうに話を戻すと、詰パラ 9月号には『透明駒入門』発刊記念作品展も掲載されております。4作すべて3手詰と、”入門”にふさわしい難易度です。ご挑戦をお待ちしております。

『透明駒入門』の購入はつみき書店 (<https://kazemidori001.stores.jp>) 様をチェック。皆様ぜひご購入をご検討ください。ご感想もお送りいただくと更に喜びます。



さらにもう一つ宣伝ですが、『透明駒入門』発刊のタイミングに便乗して自作透明駒ミニ作品集もつくりました。こちらは書籍ではなく pdf ファイルです。風みどり様のご厚意で、本書もつみき書店で取り扱っていただけることになりました。1手詰の例題で一作替えが利かなかった以外では作品の重複はありません。ぜひ『透明駒入門』と一緒に本書も手にとりいただき、一緒に楽しんでいただければと思います。よろしくお祈いします。



「最後の1ピース」の紹介

馬屋原剛

<はじめに>

今回は「最後の1ピース」という新ルールの提案・出題をします。ルール創設のきっかけは2021年8月14日に行われたオンラインたま研の余興として、配置を一枚隠した5手詰の早解競争を行ったことです。このときにこの出題形式が好評を博し、早速Twitterでの出題を行いました。Twitterでも複数の作家が創作を手がけたことから手応えを感じ、WFP進出に踏み切った次第です。なお、命名センスの無い私の代わりに、風みどり氏が「最後の1ピース」というオシャレな名前を付けてくださいました。

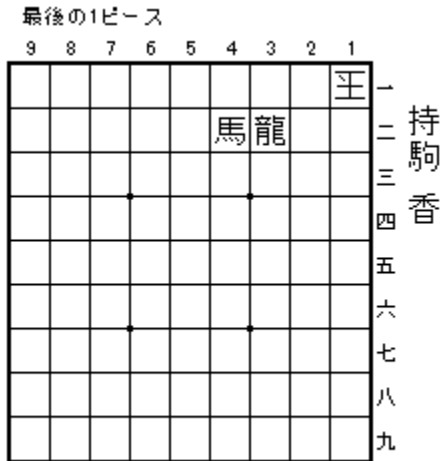
<出題形式>

【基本形式】

出題図に1枚駒を追加してn手詰の完全作にする。ただし、追加する駒は、攻方の駒、受方の駒、持駒いずれでも構わない。

【例題1】 ウマノコ

Twitter2021年8月15日



1枚追加して3手詰の完全作にせよ

【解答】

追加駒：玉方13飛

詰手順：33馬、同飛、12香迄

例えば玉方34馬追加だと、初手13香からの余詰があるのでNGです。

【オプション条件】

基本形式に条件を加えることが出来ます。自由度は上がりますが、あまり使い過ぎると作品価値を下げかねません。ここら辺の塩梅は推理将棋の条件追加と似ているのではないのでしょうか。

例)

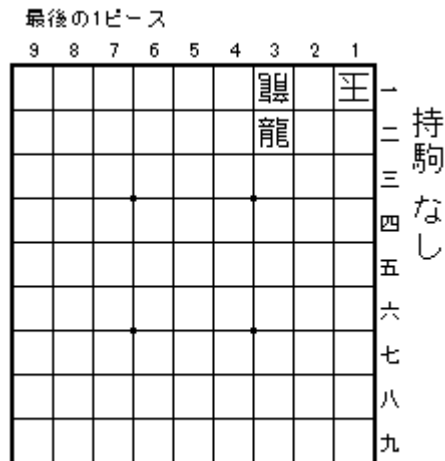
- ・手数を指定しない
- ・追加駒の生駒指定
- ・追加駒の所属（攻方 or 受方 or 持駒）指定
- ・複数枚追加

など

ここでまとめて例題を紹介します。解答は本稿の最後に掲載するので考えてみてください。

【例題2】 ATSUSHI MIYATA

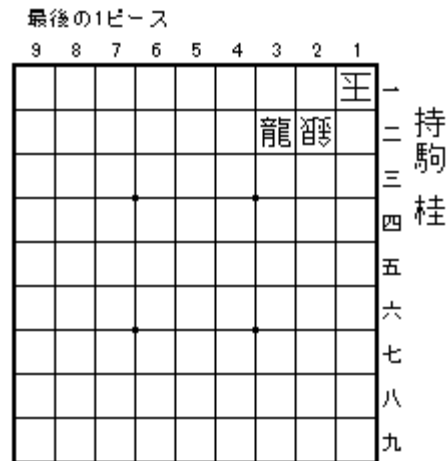
Twitter2021年8月19日



1枚追加して1手詰の完全作(完全限定)にせよ

【例題3】 鯨

Twitter2021年8月18日



1枚追加して3手詰の完全作にせよ

【例題 4】 いりす

Twitter2021年8月15日

最後の1ピース

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

持駒 銀

玉方の駒2枚追加して5手詰の完全作にせよ

【例題 5】 せら

Twitter2021年8月16日

最後の1ピース

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

持駒 なし

2枚追加して1手詰の完全作(完全限定)にせよ

【例題 6】 Sinatra

Twitter2021年8月15日

最後の1ピース bX2馬消去

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

持駒 なし

生駒1枚追加して1手詰の完全作にせよ

【例題 7】 青の KK

Twitter2021年8月20日

最後の1ピース

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

持駒 なし

1枚追加して協力詰1手の完全作にせよ

【例題 8】 springs

Twitter2021年8月29日

最後の1ピース

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

持駒 なし

1枚追加してキルケ1手詰の完全作にせよ

<創作時の注意>

【完全作の条件】

手順完全限定が1番望ましいですが、個人的には以下の場合には特段注釈不要だと思います。

- ・不要駒あり
- ・最終3手の変同
- ・最終手の着手非限定

以下の場合には出題時に非限定がある旨注釈をつけた方がよいと考えています。

- ・線駒の打場所非限定
- ・合駒非限定
- ・最終手余詰
- ・5手以上の変同

など

人によって意見が分かれるところではありますが、迷った場合は解答者が混乱しないようにできるだけ注釈をつけた方がよいと考えています。

【解の唯一性】

作者は成生を含めて、条件を満たす配置が一通りになるように作らなければいけません(もちろん、複数解の作品はその限りではありません)。別解がないか出題前に十分検討しましょう。

<解答方法>

解答者は、配置と手順を解答します。作意解でも別解でも、条件を満たしていれば正答となります。

<特徴>

- ①似たような局面構成問題は今までもありましたが、「完全作」を見つけることが一番の特徴だと思います。当初は、詰将棋創作初心者への創作力向上の一助が目的だったのですが、マニア向けにも優れたパズル性を持たせることが可能だと思います。単なる余詰を消す作業と言われないような作者のセンスが問われてくることでしょう。
- ②他ルールとの複合が容易なのも魅力的な特徴だと思います。例題では、協力詰やキルケを紹介しました。他にも安南詰の作例もあります。
- ③初めから全ての駒が配置されていない点は透明駒に通ずるところがあると思います。今回の例題にはありませんでしたが、玉を追加する問題は特にその傾向が強いのかなと感じています。



<例題の解答>

【例題 2】

追加駒：13 王

詰手順：12 龍迄

宮田七段の参加は嬉しいですね。「完全限定」という条件なので、21 角追加は、角成と龍の 2 通りあるので NG です。持駒に桂を追加するのも有力そうですが、31 龍から余詰です。正解は 13 に「王」の追加です。31 龍には 21 桂の逆王手で逃れるのがポイントです。

【例題 3】

追加駒：33 飛

詰手順：13 飛成、同銀、23 桂迄

センスの良い方なら 13 飛成(龍)～23 桂が思い浮かぶのではないのでしょうか。問題はその飛(龍)がどこから来たかです。なるべく余詰が発生しないよう 93 飛と遠くに置くのは 91 飛成から余詰です。正解は 33 飛と、32 龍の影に置くのがポイントです。簡素な配置の好作です。

【例題 4】

追加駒：玉方 24 桂・32 桂

詰手順：16 銀打、同桂、24 銀、同桂、55 飛迄

まずは、16 銀打と 24 銀打の 1 手詰を消すために 24 桂を置くのが良さそうです。勘の良い人だと初手は 16 銀打の退路封鎖だと決め打ちできるのではないのでしょうか。さて、現状は 16 銀打～24 銀の 3 手詰なのでもう一枚をどこに置くかです。ここで、55 飛と活用する手が見えればこちらのものです。24 銀を取りつつ、55 飛の王手の邪魔をしないのは 32 桂しかありません。通常 2 枚追加だと難易度が上がりますが、芋づる式に配置が決まると気持ちがいいですね。

なお、24 桂の代わりに 27 銀だと、2 手目同銀生で詰まなくなります。17 金を追加させない 17 桂が好配置でした。

【例題 5】

追加駒：玉方 12 銀・23 銀

詰手順：31 王迄

1 手で詰ますには王で開王手をして角筋を通すしかありません。現状、王が行ける箇所は 6 か所あるので 2 枚追加して 1 か所に絞る必要があります。1 枚は受方 12 銀の腹銀がよさそうです。これで 3 か所に減りました。あとは 12 銀

に紐をつけることを考えれば受方 23 銀も自然に浮かぶのではないのでしょうか。余計な要素を排除することで、主題（移動場所の限定）が映えます。

【例題 6】

追加駒：a)玉方 13 角 b)攻方 13 角

詰手順：a)22 馬迄 b)22 角成迄

シナトラ氏と言えばやはりツインですね。a)では、21 馬迄の駒余りを防ぐために先手玉に王手をかけておく必要があります。b)では単純に 13 角が詰ますのに都合がいいですね。

追加する駒が a)と b)でひっくり返る構成が光ります。

【例題 7】

追加駒：79 王

詰手順：89 飛迄

普通に考えると何を追加しても 1 手では詰みません。誤植かと疑いたくなりますが作者名をよく見てください。そう、高坂氏ならレトロですね。79 玉をおけば、その駒を先手番だと仮定すると、その前の後手の手がありません。つまり後手番なので 89 飛迄の 1 手詰となるのでした。作家それぞれ好みの分野は違いますが、最後の 1 ピースは汎用性が高いので多くの分野と相性がいいと思います。

【例題 8】

追加駒：攻方 21 成香

詰手順：11 成香/22 角迄

キルケに慣れていないと詰み筋が見えにくいと思います。ポイントは、香（成香）を取ると、19 に復活するため玉が取られてしまうことです。正解は 21 成香追加です。11 成香と角を取ると、角は初期位置の 22 に移動します。玉方が王手を回避するには成香を取るしかありませんが、成香を取ると 19 香が復活してしまうためこれで詰みとなります。このように最後の 1 ピースは色々なフェアリールールと組み合わせることが可能です。

【補足】

Twitter でハッシュタグ「#最後の 1 ピース」で調べれば過去の出題作を確認できます。

以上



入門編 担当者

先月開催された「詰四会オンライン」に神無七郎氏が初参加されてフェアリー新ルールの「ライフル」の説明を大変分かりやすく説明して頂きました。その時の雑談の中で、昔から WFP は難しすぎたり、ルールも百鬼夜行化してフェアリー初心者に対して優しくないという課題があります。今回の詰四会オンラインの中で七郎さんも言及されていましたが今後の WFP にはフェアリスト育成の観点からも初心者向けのコンテンツが必要ではないかと、そして担当者は、若い方にやって頂きたいと。私も同じ事を考えていました。

というわけでとりあえず担当者を募集してみようと思います。

【要項】

- ・ WFP に新設する初心者向けコンテンツの担当者。
- ・ 初心者向けコンテンツの内容は担当者にお任せします。解答募集形式や解付で紹介、ルールも解りやすいものに絞るとか、1 回 1 ルールで開催するとか、お好きなようにしていただいて結構です。負担が少ないように毎月でなくても結構です。回数を限定でも可。
- ・ Word で原稿作成できる方。
- ・ ページ数に制限はありません。
- ・ 複数の申し込みがある場合は、コンテンツ内容を調整するなどして複数のコンテンツを掲載する場合があります。

申し込み先：

たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

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10月10日(日)

推理将棋第 143 回出題

推理将棋 3 題

2021年10月15日(金)

第 134 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 題

2021年11月15日(月)

第 133 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

作品募集一覧

復活！おばかな作品展（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「おばかな作品展」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：おばかな作品（おばかの定義は各々の判断にお任せします）

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。他なんでもありです。

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。締切まで 1 ヶ月を切りました。たく
さんの投稿よろしくお願ひします。

投稿状況：2 作（小林看空さん）9/20 現在

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 WFP158 号 P.31 をご覧ください

【あとがき】

最近のフェアリー界に少し変革が起きているように感じます。今号に解答発表を載せましたが占魚亭さん主催の（ライトな）フェアリー短編コンクールも 16 名が参加し解答者 20 名と大盛況を博しました。占魚亭さんのブログで開催し、SNS を使った PR 活動が功を奏したのは間違いありません。

また詰将棋メーカーではフェアリー作品も盤面を使って解答できるように改良されましたし、ブログや Youtube, twitter, note 等でフェアリーの話も目にするのが多くなってきたような気がします。

そんな中、ちょっと心配するのが私にも経験があるのですが、ブログ等で書いたことがなんらかの理由で閲覧できなくなったり消えてしまったりするという事です。その内容をしっかりバックアップとってあれば大丈夫と思いますがそうでない場合はちょっと不安があります。もしネットで発表した研究や入門講座等ちゃんとした形で残しておきたい、または纏めておきたいと思われることがありましたら WFP に連絡を頂ければ掲載いたしますので遠慮なくどうぞ。

たくぼん

2021 年 第 159 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和三年九月号

令和三年九月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp