



Web Fairy Paradise

第164号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第138回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第139回 WFP 作品展
- ・ 第1回最後の1ピース作品展
- ・ 第2回フェアリー入門(受先協力詰)
- ・ 第15回神無太郎の氾濫 出題編
- ・ 推理将棋第147回出題

結果発表

- ・ 第137回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #69
- ・ 第1回フェアリー入門(協力詰)

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第3回)(占魚亭)
- ・ 協力自玉詰超入門
- ・ 今月の手筋(強化成らせ)
(最終改訂:2022/2/23)





北京オリンピック

コロナウイルス・オミクロン株が相変わらず猛威を振るっています。そろそろピークアウトかなと思っていてもなかなか感染者数が下がってきません。今しばらくはこの状態が続いてきそうです。ピークアウトしてもまた次の変異株が・・・となるとこの先どうなってしまうのでしょうか。

そんな中、北京オリンピックが開催中です。スポーツ観戦が大好きな私ですので連日テレビの前で応援漬けです。しかしながら今回のオリンピックはいろいろな出来事が起こりムシクシヤしたり怒ったり喜んだりとまあ大変です。

コロナ禍での開催もそうですし、疑惑の判定、ショートトラックやスピードスケートのフライングの成否、平野選手の2回目のスコア、女子フィギュア選手のドーピング問題・・・などなど

スポーツの判定や採点については人間のやることですので間違いがあっても仕方ないとは思っていますが、結果、開催国に有利な結果になっているのを見ますと、どうなんだろう？と懐疑的な気持ちになりますね。

そんな中、男子ノーマルヒルジャンプの小林陵侑選手、スノーボードハーフパイプの平野歩夢選手の金メダルには拍手拍手です。また女子スノーボードビッグエアーで果敢な挑戦をした岩淵選手や失格後2度目のジャンプに挑んだ高梨選手、5種目に出場し体が疲労でままならない中 1000mで金を取った高木美帆選手には本当に感動しました。

さて今月号は馬屋原さんによる「第1回最後の1ピース作品展」を開催しております。解答をたくさんお送り頂き盛り上げていただければと思います。 たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第164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138回WFP作品展(再掲)及び
第139回WFP作品展 担当：神無七郎

 例題作成のすすめ

最後の1ピース?

非王手可協力千日手 4手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※14画追加

今月は「第1回最後の1ピース作品展」が開催されていると思いますが、上図は「最後の1ピース」に似せた冗談作品です。どちらかと言えば「おぼかな作品展」向きなのですが、それには間に合いませんでした。

もったいぶる程の作ではないので、さっそく解図を始めましょう。

まず「※14画追加」という謎の文言は無視して、素直にこの図を解いてみます。

ルールの確認をしましょう。「非王手可」は攻方に王手義務がないことを示します(上図には玉がないので王手しようがありません)。「協力千日手」は先後協力して初形局面に戻すルールです。ルール名は長いですが、内容は難しくありません。実際に解くと次の解が得られます。

18香 17香 19香 18香生 まで 4手

これは唯一解であり、上図はそのままで完全作です。また、手順に影響を与えない駒の足し方はいくらでもあります。まともな「最後の1ピース」なら不完全作ですね。

作意はこうです。追加する「14画」は「14角」の誤植ではなく、「受先」の画数であり、追加先は盤上の配置ではなく、ルール名です。作意の図面と手順を示します。

非王手可受先協力千日手 4手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

17香 18香 同香生 19香 まで 4手

上図は元の図と着手の順番が入れ替わっただけですが、そこは大目に見てください。順番だけでなく着手の内容も手番によって変わる協力千日手も作れるので、その方が面白い作品になるでしょう。ルール名に14画の文字を足す別解もありそうなので、好みの別解を探すのもまた一興だと思います。

実はこの図、元々は「受先」の表記が必須になるケースの具体例として用意したものです。本作品展に登場したルールのまとめ資料(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.pdf>)にはこう書いてあります。

【受先】受方から指し始める。

[補足]

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある

問題は[補足]の部分です。多くの場合、ルール名と手数の偶奇の情報があれば「受先」の表記は省略可能です。しかし協力千日手の場合、常に手数は偶数です。従って、初形の配置に関する情報も必要になります。初形で受方玉に王手が掛かっていたら「受先協力千日手」と判定できるわけですね。

しかしこの判定法は「攻方王手義務」が前提となっています。「非王手可」のような王手義務がないルールでは使えません。本作品展で「受先」を省略しないのは、解答者の誤解を防ぐという実用的な理由の他に、上記のようなルールに対応する目的もあるのです。

ちなみに、「受先」の表示位置ですが、試行錯誤の結果、最近は手数横に括弧で示す方式を採用しています。ルール名に含めると表記が長くなりますし、図の下に注記すると解答者が見落とすことがあります。手数横に手番の情報を添える方式が、一番収まりが良いようです。

今回示した図は「受先」の補足説明のために作ったものですが、他のルールに関しても「補足」や「細則」に「その意味は何か」「なぜその規定が必要か」等を示す例図を付けたいと常々思っています。それができれば「ルールのまとめ資料」が「ルールの百科事典」に昇格するわけです(実現の見通しは今のところありません)。

こうした例図作りは、創作の役にも立ちます。ネタ不足で困った時には、ルールの「細則」を見てください。その細則の意味を説明する例図を考えれば(発表に値する作になるかどうかは別として)自然に素材が得られます。フェアリーは多くのルールが未開拓の状態に残っているので、ルールそのものが作品を生む土台となるのです。

さて、今回は第138回の再掲載分と、第139回の新規出題分です。第139回は前半の方が後半より難しいと思うので、後半から解いて勢いをつけると良いでしょう。解答陣の健闘を祈ります。

〔第138回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第138回の出題は全12題(ツインを含むため実質14題)。今回登場する作者は小林看空氏、占魚亭氏、神無太郎氏、藤原俊雅氏、上田吉一氏、上谷直希氏、変寝夢氏の7名です。出題数の関係で小林看空氏の投稿作のうち1題を次回に回しています。ご了承ください。

今月は前回に比べると全体的な難度は低めだと思えます。でも2月は他の月に比べると解答期間が短いので、楽観しすぎないようにご注意を。早めの解答着手をお勧めします。

138-1~137-3は小林看空氏のライフル作品。今回はどれも協力詰で、手数も短いので、解きやすいと思えます。今までに登場したライフルの手筋を思い出しながら解いてください。

138-4は占魚亭氏の *Imitator*& 中立駒作品。攻方をスタイルメイトにするわけですが、*Imitator* が盤隅にあるので自玉は既に動けません。持駒の中立飛の処理に注力しましょう。

138-5 及び **138-6** は神無太郎氏による点鏡と Grasshopper (G) を組み合わせた作品。これ

までと同様、標準駒にG4枚が追加されています。受方持駒のGは全て使うとは限りません。どちらもG以外の駒が跳ねる手が出てきます。

138-7 及び **138-8** は藤原俊雅氏の作品。協力自玉詰と協力詰の組局(ツイン)です。**138-8**の方が易いので、まずはこちらから先に解くと良いでしょう。各ツイン内の共通性だけでなく、**138-7** と **138-8** の共通性も考えると、より楽しめると思えます。

138-9 は上田吉一氏による単玉形式の協力自玉スタイルメイト。自陣の駒配置が実戦初形に近い形をしているのが目を惹きますね。攻方玉がありませんが「攻方の合法手をなくす」という達成目標は変わりません。上手く全部の駒を捨てて、「一筆書き」を完成させてください。

138-10 は上谷直希氏の協力自玉スタイルメイト。初形「1」という新年最初の出題に相応しい作品です。もちろん見所は形だけではありません。解図すれば、『道行』という命名が、より味わい深く感じられると思えます。

138-11 及び **138-12** は変寝夢氏のレトロ作品。一方がレトロ協力詰で、もう一方がレトロ協力自玉詰です。どちらも逆算手順が長いですが、詰上りの想定を適切に行えば、迷いなく手を戻して行けると思えます。

〔第139回作品展各題への補足説明〕

第139回の出題は全12題(ツインを含むため実質13題)。今回登場する作者は小林看空氏、占魚亭氏、神無太郎氏、馬屋原剛・久保紀貴・藤原俊雅・kisy氏(合作)、駒井めい氏、springs氏、上田吉一氏、変寝夢氏の8名(組)です。

これまで複数解作品は解数分を成績に計上していたのですが、今回の複数解作品(**139-7**)は解が多く、解図難度も高くないと思われるので、全体で1問扱いとします。頑張って全部の解を求めてください。

139-1 は小林看空氏のライフル作品群のトリを飾る作品です。これまでも登場した手筋、今回のシリーズでは初登場となる手筋が含まれています。どうぞお楽しみに。

139-2 及び **139-3** は占魚亭氏の *Imitator* 作品。**139-2** は達成目標が「詰」ではなく「スタイルメイト」なので、19王を動けなくすることを第一に考えてください。**139-3** は *Imitator* の位置が少し違うだけのツインですが、手順は大きく異なります。点鏡ルールとの組み合わせなので、解図は大変だと思いますが、頑張ってください。

139-4～139-6 は前回の 138-5 及び 138-6 に引続き、神無太郎氏の点鏡と Grasshopper(G) を組み合わせた作品です。例によって標準駒に G 4 枚が追加されており、受方持駒の G は全て使うとは限りません。点鏡らしく、盤上にどんどん駒が発生します。

139-7 は馬屋原剛・久保紀貴・藤原俊雅・kisy 氏の 4 氏の合作。解が 7 つあるので、全部求めてください。「北斗七星」の命名もヒントになりますね。

139-8 は駒井めい氏の作品。「受先」なので初手の紛れが多いですが、詰上りを上手く想定して、読みの量を減らしましょう。

139-9 は Siren (汝) を使った springs 氏の作品。攻方駒が汝王しかありませんが、汝王は汝王に王手を掛けることができるので問題ありません。この駒は初めてという方は WFP135-9 を参考に解図してください。

139-10 は前回に引き続き上田吉一氏による単玉形式の協力自玉スタイルメイトです。難しく考えず、一気に解いてしまいましょう。

139-11 及び 139-12 は変寝夢氏のレトロ作品。ただし、通常のレトロ協力自玉詰・レトロ協力詰ではなく、それぞれ「禁欲」「強欲」の条件が付いています。逆算手順にもそれらの条件が適用されるのでお忘れなく。

解答要項

第 138 回分解答締切:2022 年 3 月 15 日(火)

第 139 回分解答締切:2022 年 4 月 15 日(金)

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

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

作品投稿について

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

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

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.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。

【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。

→参照: WFP159 号 (第 135 回 WFP 作品展)

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【Imitator】(■または I)

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

(補足)

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

→参照: WFP75 号「Imitator の紹介」

【中立駒】(「 ∞ 」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1)中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2)中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる

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

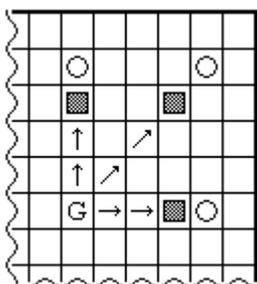
(補足)

- ・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)

【Grasshopper】(G)

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



(○が G の利き)

(補足)

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

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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、

指定より短い手数の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。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【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。

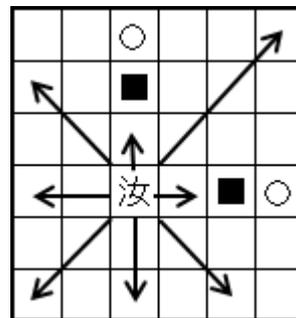
【受先】

受方から指し始める。

【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跳び越えその 1 つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る)。



(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)

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

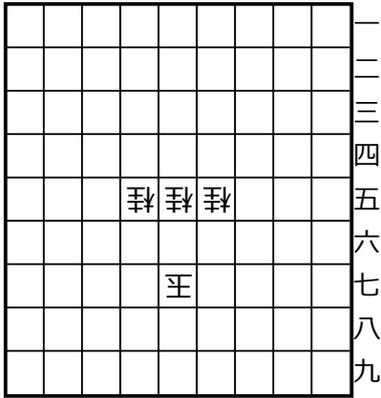
【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。



<第 138 回>解答締切:2022 年 3 月 15 日(火)

■ 138-1 小林看空氏作
ライフル協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

■ 138-2 小林看空氏作
ライフル協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



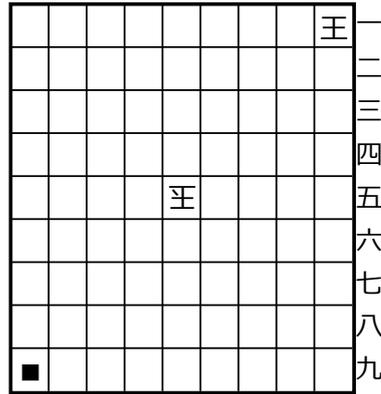
持駒 銀

■ 138-3 小林看空氏作
ライフル協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



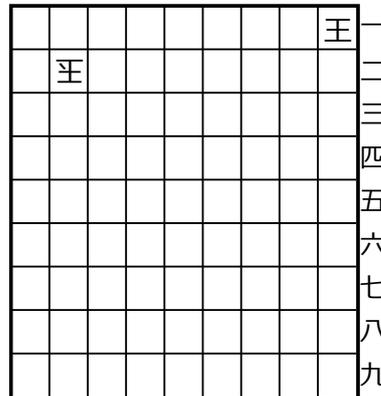
持駒 香

■ 138-4 占魚亭氏作
協力自玉スタイルメイト 4手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n飛
※ ■:Imitator
玉以外はすべて中立駒

■ 138-5 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 歩G
受方持駒 残り全部+ G3
※ G:Grasshopper

■ 138-6 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 飛G
受方持駒 残り全部+ G3
※ G:Grasshopper

■ 138-7 藤原俊雅氏作

a) 協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角

b) 協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角



■ 138-8 藤原俊雅氏作

a) 協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角

b) 協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角

■ 138-9 上田吉一氏作

協力白玉スタイルメイト 76手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 138-10 上谷直希氏作『道行』
協力自玉スタイルメイト 18手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀 桂3 香2

■ 138-11 変寝夢氏作
レト口協力詰 -22+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

■ 138-12 変寝夢氏作
レト口協力自玉詰 -30+2手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 銀

<第 139 回>解答締切:2022 年 4 月 15 日(金)

■ 139-1 小林看空氏作
ライフル協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂2

■ 139-2 占魚亭氏作
協力自玉スタイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n飛

※ ■:Imitator
玉以外はすべて中立駒



■ 139-3 占魚亭氏作

a) 点鏡協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

※ ■:Imitator

b) 点鏡協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

※ ■:Imitator

■ 139-4 神無太郎氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
	王							王	四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 香G

受方持駒 残り全部+G3

※ G:Grasshopper

■ 139-5 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
									五
									六
									七
									八
王									九

攻方持駒 金G

受方持駒 残り全部+G3

※ G:Grasshopper

■ 139-6 神無太郎氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
								王	四
									五
									六
									七
									八
王									九

攻方持駒 銀G

受方持駒 残り全部+G3

※ G:Grasshopper

■ 139-7 馬屋原剛・久保紀貴・藤原俊雅・

kisy氏合作『北斗七星』

取禁協力詰 3手 (7解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

馬	継								一
ㄨ龍	馬								二
ㄨ		皇							三
			香						四
			香						五
				香					六
				香					七
					と				八
						ㄨ	王		九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 139-8 駒井めい氏作

協力詰 6手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			将	将					一
			将	将					二
		将		王	步				三
		将		将					四
						桂			五
			銀	将					六
									七
				将					八
				飛					九

持駒 金

■ 139-9 springs 氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								将	一
									二
									三
									四
					将				五
									六
					将				七
					将				八
								汝	九

持駒 なし

※汝:Siren王

■ 139-10 上田吉一氏作

協力自玉スタイルメイト 76手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

と	と	と				と		龍	一
と	と	と		王		步			二
と	と	と						香	三
と	と	と			桂	桂			四
と	と	と	香	金	角	銀			五
							桂		六
	角	飛	步			銀			七
		金	金	金		桂			八
	香	銀	銀	銀	香				九

持駒 なし

■ 139-11 変寝夢氏作

禁欲レト口協力自玉詰 -4+2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			将	王					一
		将							二
			将						三
			王	角					四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

■ 139-12 変寝夢氏作

強欲レト口協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								将	一
									二
						步	王		三
									四
							将		五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

以上



「第 56 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 56 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「〇〇だったら1手詰」です。ある仮定の下では1手詰となるフェアリー作品をお寄せください。

〔例 1〕普通の詰将棋だったら1手詰

白玉詰 2手

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

持駒 なし

21角成 同龍 まで 2手

上は「普通の詰将棋だったら1手詰」の例です。普通詰将棋では「41角成 まで」の1手詰ですが、ルールが白玉詰なので角を逆側に成り、攻方玉の方を詰ませます。

これは「ルールが違っていれば」と仮定した例ですが、「局面が少し違っていれば」と仮定することも考えられます。

有名な例としては、加藤徹氏の「寿限無」があります。この作品は「12香が持駒だったら1手詰」ですが、その実現には19447手もの超長手数が必要とします。

〔例 2〕12香が持駒だったら1手詰

加藤徹「寿限無」

ばか詰 19447手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇								覬覬	一
王	角		継					覬香	二
金	香					覬覬			三
王	皇					覬	歩		四
覬覬覬						覬	歩		五
歩覬						覬	歩		六
									七
									八
									九

持駒 なし

(詰将棋パラダイス, 1976年4月,
原図は1975年9月, 修正・改良図)

フェアリーに限らず、ある目標を達成するために手順を尽くすのは、詰将棋の醍醐味ですね。

これ以外にも、様々なタイプの仮定があると思います。自由な発想で「〇〇だったら」を想定し、仮定と実際の出題図で別の手順が正解となる作品をお寄せください。

ただし「〇〇だったら」の仮定の部分は、なるべく分かりやすくシンプルなものにしてください。

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

作品要件	「〇〇だったら1手詰」 (ある仮定の下では1手詰となるフェアリー作品)
募集締切	2022年4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4月24日までに通知します。

第1回最後の1ピース作品展

担当：馬屋原 剛

○はじめに

このたび、「最後の1ピース」の更なる発展を願い、作品展を開催するに至りました。13名16作と、想像以上に作品が集まり感謝に堪えません。

バラエティー豊かな作品群で出題順に悩みましたが、馬屋原が易しいと感じた順に並べました。とはいえルールが様々なので得意なルールから取り組むのがいいと思います。1題からの解答も大歓迎です。

解答が多く集まり好評であれば、第2回以降も開催します。開催内容についてご意見があればぜひお聞かせください

○解答要綱

- ・追加駒と詰手順の両方を解答してください。
- ・ぜひコメントをお願いします。
- ・お気に入り投票を実施します。お気に入りの作品の番号を記入ください。何作でも可です。
- ・検討はしましたが、別解が見つかる可能性があります。別解を発見した場合は早めにご連絡いただくと助かります。
- ・ルールは後述しましたが、不明点があれば馬屋原まで連絡ください。
- ・解答締切：2022年3月31日（木）

○解答送付先

- ・メール：gou.umayabara@gmail.com
- ・TwitterのDM：[@umanoko1525](https://twitter.com/umanoko1525)

○基本ルール

- ・指定された枚数の駒を追加して、指定されたルール、手数で完全作にしてください。
- ・例えば3手詰と指定があった場合は、1手詰や5手詰にしてはいけません。
- ・特に記載がない場合、完全限定にしてください。最終手余詰もNGです。非限定(変同含む)や最終手余詰がある場合は別解扱いにはなりません。

○オプションルール

- ・攻方駒指定：攻方の駒を追加してください。持駒に追加も可です。
- ・盤面指定：盤面に追加してください。持駒は

不可です。

- ・レトロ解析利用：単玉でのレトロ解析の正式なルールはわからないのですが、本作品展では、王手放置しないかぎり現れない局面になるような駒追加は避けてください。

- ・筋指定：指定された筋に駒を追加してください。

- ・別種の駒指定：複数枚の追加駒をそれぞれ別種の駒にしてください。別種の定義は出題図を参照してください。

- ・生駒追加：生駒とは歩、香、桂、銀、金、角、飛、玉(王)のいずれかです。持駒に追加も可です。

ルール説明

【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)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【最悪詰】

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

【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。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。(詳細はWFP159号WFP作品展参照)

【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。

【解答の注意点】

⑧成駒と生駒は別種。玉と王は同種として解答してください。

⑬解は2つありますのでご注意ください。

⑭出題図をa)持駒：銀香として、次に持駒：香としたものをb)として解答ください。

①竹内亮太

最後の1ピース 詰将棋1手

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

持駒 なし

※1枚追加

②上谷直希

最後の1ピース 詰将棋1手

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

持駒 なし

※1枚追加

③宮田敦史

最後の1ピース 詰将棋1手

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

持駒 なし

※攻方の駒を盤上に2枚追加

④宮田敦史

最後の1ピース 詰将棋1手

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

持駒 なし

※攻方の駒を2枚追加

⑤kisy

最後の1ピース 受先協力詰2手

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

持駒 なし

※1枚追加・レトロ解析利用

⑥柳原裕司

最後の1ピース 詰将棋5手

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

持駒 金

※1枚追加

⑦藤原俊雅

最後の1ピース 詰将棋5手

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

持駒 なし

※1枚追加

⑧青木裕一

最後の1ピース 最悪詰1手

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

持駒 なし

※1筋にそれぞれ別種の駒を3枚追加
(成駒と生駒は別種、王と玉は同種とする)

⑨上谷直希

最後の1ピース 協力詰5手

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

持駒 なし

※1枚追加

⑩神在月生 (別解あり、追記 P16 参照)

最後の1ピース 協力詰5手

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

持駒 飛

※1枚追加

⑪たくぼん

最後の1ピース 安南協力詰5手

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

持駒 なし

※2枚追加

⑫駒井めい

最後の1ピース 安南協力詰5手

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

持駒 なし

※生駒1枚追加

第137回WFP作品展の結果を報告します。

今回の出題は全12題（複数解、ツインを含むため実質16題）。解答者数7名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第137回WFP作品展成績〕（敬称略）

◎:完全正解 ○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4-1	4-2	5	6a	6b	7	8	9	10a	10b	10c	11	12	計
たくぼん	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	-	○	○	12
占魚亭	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	-	○	-	11
テイエムガンバ	○	○	-	○	○	-	○	○	○	○	○	-	-	-	○	-	10
一乗谷酔象	-	-	◎	○	○	○	-	-	○	-	-	○	○	○	-	○	10
変寝夢	-	-	-	○	○	○	-	-	-	○	-	○	-	-	-	○	6
和田裕之	-	×	-	○	○	○	-	-	-	○	×	-	-	-	○	×	5
はなさかしろう	-	-	○	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2

今回は通常より解答募集期間が一ヶ月長かったのですが、解答者数は増えませんでした。とはいえ、すべての作品に正解が入り、正解者ゼロの作品がなかったのは幸いでした。また、今回は和田裕之氏から本作品展への初解答をいただきました。「氾濫」だけでなく、こちらにも解答していただけるのは嬉しい限りです。今後も引き続きよろしくお願いいたします。

■ 137-1 小林看空氏作（正解3名）

ライフル協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

• 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「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。

【解答】

45 飛 54 玉 41 飛成/45 龍 64 玉 34 龍 44 金
28 角 同飛成/22 龍 まで 8手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

WFP135-5 では1枚の角で「居成」と「居不成」の対比を見せてくれた作者。本局の主題は飛の「双方居成」です。

41 角が自玉の近くにいるので、これを使った詰上りを考えたくりますが、これは飛に取られるための配置です。初手 **45** 飛が好打で、**41** 角を取れば **54** 玉に居成で王手を掛けることができます。**4** 手目 **64** 玉は攻方玉から離れるので指しにくい手ですが、**44** 金合を可能にするため、玉は四段目を離れてはいけません。

攻方に渡った角は受方の飛の居成にも使われます。**7** 手目 **28** 角が **22** 飛に居成をさせる限定打。詰上りで玉は **22** にも **44** にも行けません。どちらを取っても「居食い」で玉が **33** に戻り、前者は **11** 角の利きで、後者は **22** 龍の利きで王手になります。双玉飛角図式からライフルらしい手順と詰上りが楽しめる好作ですね。

本局の主題は飛の「双方居成」ですが、筆者は影の主演である「**41** 角」にも惹かれました。将棋は駒の再利用ができるので、駒は取られることでも活躍します。既存の手筋や構想を「取られ方」を中心に分類・解釈したり、「取られ方」を見せる新たな主題を考案したりすれば、創作にも役立つと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

ライフルの手筋が満載ですね。
個人的には基本的な3手目が好みです。
覚え立てのルール作品を手探りでいじくり回している時は、とても楽しいです。

たくぼんさん

その場に成る手筋を攻方、受方両方でやるとは恐れ入る。見慣れぬ筋で見え難い。

占魚亭さん

双方の飛が角を取り龍で帰還。初形から詰上りの予想が立てやすかったです。

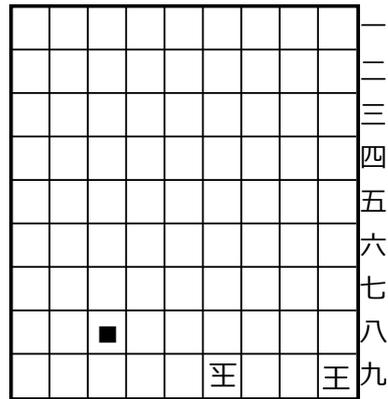
和田裕之さん（※無解）

裏読みすれば初手は **95** 飛、**85** 角で、最後は角を捨てて同飛成／**22** 龍までだと思ったんだが、**34** か **43** がふさげない。

■ 137-2 占魚亭氏作（正解3名）

天竺協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 騎

※■:Imitator、騎:Knight

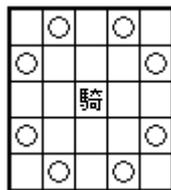
【ルール】

•天竺

玉の利きが王手をした駒の利きになる。

•Knight（騎）

チェスの Knight。八方桂。



（○が騎の利き）

•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

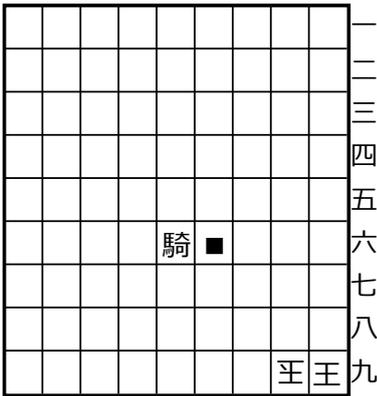
→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

【解答】

68 騎 **37** 玉 [I66] **56** 騎 [I54] **29** 玉 [I46]
まで **4** 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

ずっとヘビー級の Imitator が続いたので、ミニマム級の Imitator を。

天竺と併せていなかったことに気付いたので作ってみました。試作レベルですが、これくらいの軽さがベストなのかも。

【解説】

Imitator があると玉で玉に王手を掛けられる場合がある——これは Imitator のある双玉作品を解く際に頭に置くべき基本的な性質です。

筆者はこれをすっかり忘れていて、「ちょっと早い 2022 年年賀詰作品展」の占魚亭氏の作品を解けませんでした。でも、この作品なら、玉で詰めることを思い出さないわけにはいかないでしょう。何しろ盤上の受方駒は玉のみ。持駒も Knight (騎) なので、合駒は出せません。受方玉で攻方玉を詰めるしかないのです。また、最初から詰み易い位置にいる 19 王はなるべく動かしたくないところです。

ということで、「天竺」の性能変化と、騎の移動距離を利用して受方玉を攻方玉に近付けるわけですが、接触の仕方には条件があります。例えば「68 騎 28 玉」は Imitator が 57 に来るので、19 王が 28 玉を取れてしまいます。この手順は失敗ですね。

ということで、騎で王手して、受方玉を騎の性能にして跳ばし、反則にならないように 19 玉の周辺 3 箇所はどこかに着地する手順を探していけば、作意に到達できるでしょう。

作意の詰上りでは 29 玉が 19 に動くことはできますが、Imitator の作用で 19 王が 29 に動くことはできない状態になっています。玉で玉を詰める——普通ならあり得ない現象ですが、

Imitator があると、それが基本手筋の一つになるのです。

注意しないといけないのは、Imitator を利用した受けの存在です。例えば以下の手順は、最後に「一」の字が浮かび上がり、いかにも作意らしく見えます。

68 騎 37 玉[I66] 49 騎[I47] 29 玉[I39]
まで 4 手?

これはいわゆる「影挟」の形で、普通はこれで詰んでいるのですが、本局では 28 騎[I18]の受けがあるため詰んでいません。作者が意図して設けた陥穽ではないと思いますが、Imitator の怖さを再認識させられますね。詰みの判定で誤解しやすいルールの作品を解く場合は、必ず 1 手余分に読みましょう。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

シンプルだけど難しい。

確かに根性を入れれば (全検) なんとかなるのかもしれないが。

たくぼんさん

■を端にやるという定跡の裏をかかれました。68 騎 37 玉[I66] 49 騎[I47] 29 玉[I39]が作意っぽい手順でだまされた。

和田裕之さん (※誤解)

68 騎、37 玉/66I、49 騎/47I、29 玉/39I
まで 4 手
全員集合。

☆和田氏はたくぼん氏が最初に嵌った筋での誤解でした。いかにも作意っぽいので、これは致し方ないと思います。

解説者にとって誤解答は貴重な情報源です。作品の持つ様々な特徴のうち、何を重点的に説明すれば良いかの参考になるからです。

フェアリーでは誤解答やルールの勘違いは日常茶飯事ですので、慣れないルールでも間違いを恐れず挑戦してください。



■ 137-3 一乗谷醉象氏作(正解2名) ※実質1名!

推理将棋 『都の煙とは驚いた』

「さっきの将棋、序盤から激しい駒の取り合いだったね。君が端歩を取ったら相手はすぐ6筋の手で応じたところまで見たけど、あれから、どうなった？」

「こっちの玉は2連続着手が2回あって最後55地点まで移動したんだけど、結局44手目に詰まされて負けちゃった。最後に盤面に残った駒は4枚だけだったよ」

「なんと。都の煙詰とは驚いたね」

「同じ駒の手がよく続いて、1枚の駒は9連続、別の1枚の駒は7連続2回で各々着手された。不成の手は6回だったよ」

[条件]

- 1)44手目に55玉が詰まされた
- 2)終局盤面の駒数は4枚
- 3)先手が端歩を取る手に対し後手は6筋の手で応じた
- 4)先手玉の2連続着手が2回
- 5)2枚の駒が各々9連続、7連続2回で着手された
- 6)不成の手が6回

【ルール】

• 推理将棋

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【解答】

76歩 32飛 33角成 62玉 43馬 37飛
 21馬 27飛 31馬 17飛 23飛成 19飛
 13龍 29飛 11龍 39飛 48玉 49飛成
 37玉 99角成 53馬 同玉 41龍 89馬
 61龍 69龍 71龍 79龍 81龍 76龍
 91龍 87龍 93龍 67龍 83龍 57龍

73龍 97龍 63龍 同玉 46玉 47龍
 55玉 56馬 まで 44手

(詰上り)

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

攻方持駒 金2銀2桂2香2歩9
 受方持駒 飛角金2銀2桂2香2歩9

【作者のコメント及び解説】

狙い

- 終局盤上4枚、都煙詰の最短手数探索問題です。
- WFP100号の一人一作展(結果稿WFP101号)で都詰の最短手数探索問題「詰めば都」を出題しました。
 当時作意45手で解答者のうち3名から45手解をいただきましたので、最短45手が一応の結論でした。
 結果稿では様々な最終図を示しましたが、無駄手が1手入る手順も含まれていました。そこであらためて後手勝ちの手順を探索して5年ぶりに手数短縮し44手解が見つかりました。
- 偶数手数で先手玉が詰まされる都煙では、先手が17枚、後手が19枚の駒取りが必要です。更に先手の初手と後手2,4手目は駒取りができません。すなわち、必要手は
 - 先手は、初手(1手)、17枚の駒取り(17手)、55への玉移動(4手)、小計22手。
 - 後手は、序の2,4手目(2手)、19枚の駒取り(19手)、3段目への玉移動(2手)、詰ます手(1手)。全部足すと24手だが、後手の玉移動は序の手と駒取りを兼ねて賄えるので小計22手。
 合計44手がぎりぎりです。一人一作展の45手解例のように駒を打つ余裕は全くありません。
- 最終盤上の4枚が双玉と後手龍+馬の形を目

指すと、後手 63 玉型しか手が繋がりません。

問題は龍と馬の位置調整です。作意は 55 玉 /56 馬-47 龍-63 玉型。惜しい形もありますが他の形は手を繋いだり詰形を得るのが難しいようです。

- ・手順のポイントは収束で 47 龍が可能なよう 47 歩を残しながら玉が 37 で待機する点だと思います。
- ・端歩取りと 6 筋の条件は、双方の龍経路を限定するとともに 89 馬の手順前後を消すためのものです。

【解説】

実戦初形から 44 手で盤上 4 枚の都煙詰を達成せよという最短手数探索問題。理論上これより短くならない究極の手順を求める問題です。

同じ条件の最短手数探索問題は WFP100 号の一人一作展「詰めば都」(結果稿 WFP101 号)で出題され、最短手数は 45 手でした。ただし、この手数は理論上の下限でないため、44 手解が存在するのではないかと推測されていました。約 5 年の時を経て、それが実際に見つかったのです。

作意で特徴的なのは詰上りです。玉を王手駒の支えではなく単なる退路封鎖に使っています。

「詰めば都」が出題された当時の解答を見ると、複数寄せられた 45 手解のどの詰上りでも、王手駒を玉で支えていました。玉を退路封鎖に使うだけというのは、効率が悪そうに思えるので、意外性がありますね。

今回も満たすべき必須の条件は 1)2)のみで、残りの 3)～6)は作意を一意に限定するためのものです。具体的に各条件が作意のどこに該当するかを確認しましょう。

3)先手が端歩を取る手に対し後手は 6 筋の手で応じた

→33 手目 93 龍、34 手目 67 龍

4)先手玉の 2 連続着手が 2 回

→17 手目 48 玉・19 手目 37 玉、
41 手目 46 玉・43 手目 55 玉

5)2 枚の駒が各々 9 連続、7 連続 2 回で着手された

→9 連続：23 手目 41 龍～39 手目 63 龍

7 連続：6 手目 37 飛生～18 手目 49 飛成

6)不成の手が 6 回

→6 手目 37 飛生～16 手目 39 飛生

各条件の働きや、手順構成上の工夫等については作者ご自身による解説を読んでください。難易度としては WFP135-4 で出題された 45 手の盤上煙(詰上り 3 枚)よりも上ではないかと思われま。条件の困難さに負けず、究極の手順を求めるその姿勢には頭が下がります。

ただし、44 手解の詰上りは、これが唯一ではありません。作意とは異なりますが、はなさかしろう氏から条件 1)2)を満たす解が寄せられました。手順は以下の通りです。

《はなさかしろう氏の解》

76 歩 52 玉 33 角 51 金右 同角 99 角成
73 角成 89 馬 83 馬 67 馬 93 馬 49 馬
68 玉 87 飛 71 馬 27 馬 81 馬 17 馬
23 飛 97 飛 63 馬 同玉 21 飛 57 飛
31 飛 47 飛 41 飛 37 飛 91 飛 39 飛
11 飛 29 飛 13 飛 19 飛 43 飛 69 飛
57 玉 79 飛 53 飛 同玉 56 玉 76 飛成
55 玉 44 馬 まで 44 手

(詰上り)

											一
											二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

攻方持駒 金2銀2桂2香2歩9
受方持駒 飛角金2銀2桂2香2歩9

はなさかしろう氏は『5 年半前に戻って「44 手あるよ」と自分に教えてやりたい』と仰っていますが、できると分かっているにもかかわらず、実際の手順を見つけるのは簡単なことではありません。多くの解答者が白旗を掲げる中、今回も作者以外でただ一人の正解者となりました。お見事です。

【短評】

たくぼんさん (※無解)

解けません。時間が欲しい。

占魚亭さん (※無解)

今回も完敗です。

はなさかしろうさん

44 手解があるとわかれば解ける…作意はわかりませんでした。解の存在が示されることがなにより重要です。

この解は割と平凡な手の積み重ねでできています。5年半前に戻って「44 手あるよ」と自分に教えてやりたいです。



■ 137-4 藤原俊雅氏作 (正解 6 名)

協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									馬	三
				皇					飛	四
				零	王					五
										六
					王					七
								零	飛	八
									皇	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【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。
- 受先
受方から指し始める。

【解答】

1) 45 金 35 馬 同金 15 飛上 まで 4 手 (詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	飛	四	
								零	王	飛	五
											六
								王			七
									零		八
										皇	九

持駒 なし

2) 29 金 28 飛 同金 24 馬 まで 4 手 (詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	馬	飛	四
								零	王		五
											六
								王			七
									零		八
										皇	九

持駒 なし

【作者のコメント】

こちらでも攻方から指せれば簡単に詰む形。しかし、受先の場合にはどんな初手を指しても先手王に王手をかけてしまう (tempo move が存在しない)。攻方は 35 馬/28 飛と捨てることで玉方の駒を Switchback させて王手を防ぎ、15 飛上/24 馬の詰みを得る。ここが Zilahi になっているのも狙いのうち。

Helpmate の名手である Kricheli が得意とした tempo 関連のテーマを参考に作図したもので、先後に持駒が無い点などからも H#2 2sols に非常に近い作図であることが理解していただけたと思う。

【解説】

この場を借りた宣伝になりますが、「第 55 回神無一族の氾濫」では「○○だったら 1 手詰」

という作品を募集しています。

本局は「攻方手番だったら1手詰」。でも、あいにく手番は受方です。手番放棄と同等の手が指せれば良いのですが、受方持駒はないので、盤上の駒を動かすしかありません。動かせるのは金だけですが、金をどこに動かしても攻方玉への王手となってしまいます。攻方には王手義務がありますから、攻方の応手は逆王手でなければいけません。

そのための工夫が開き王手を使うこと。攻方に合駒の余地を与え、逆王手を可能にします。特に解2)の29金は、取れる飛を取らずに生かしておく所が面白いですね。

逆王手を掛けさせた後は、金が王手駒を取って元の位置に復帰。手番を攻方に渡すことに成功しました。

この間、攻方は盤上の駒を1枚失いますが、詰めるには支障ありません。解1)では13馬を捨てて18飛で詰め、解2)では18飛を捨てて13馬で詰めることができます。このように2つの局面を比べて、一方の詰駒が他方では取られる駒になる構成はチェスプロブレムではZilahiと呼ばれます。

本局は駒消費を伴う手番譲渡とZilahiの絡みを必要最小限の駒数で実現しています。次局もそうですが、狙いをただ実現するだけでなく、構図にも配慮が行き届いています。

【短評】

変寝夢さん

A、Bで捨てる駒と詰める駒が入れ替わるやつですね。何か名前が付いてると思うのですが、プロブレムと体操競技の技の名前は覚えられません。

3解以上では相当難しそうですね。

☆名前と内容が無関係だと憶えにくいですね。

フェアリーでもこれから多くの造語が必要になると思いますが、できるだけ内容と関連のある名称が付けられるよう望みます。

たくぼんさん

持駒なしをうまく利用した手順で対照性も完璧。

占魚亭さん

3手かけて手番を取り戻す。
構図・手順構成ともに上手い。

一乗谷酔象さん

捨駒とトドメの駒が入れ替わり。
最少の駒で表現。

和田裕之さん

先手は3駒あるので、3解にできないかな？

☆「捨駒を挟んだバッテリーの開閉」という構成で統一するなら、もう一組バッテリーを作らねばなりません、駒不足はいかんともし難いですね。駒がたくさんあっても王手できる方向には限りがありますし…

フェアリー駒・非標準駒数・無限盤を使えば、開閉するバッテリーの数を任意に増やせる可能性がある、その方向で何か考えるのも一興だと思います。

■ 137-5 藤原俊雅氏作（正解6名）

最後の1ピース・詰将棋3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし
※生駒1枚追加

【ルール】

•最後の1ピース

出題図に指定された枚数の駒を“追加”して指定されたルール・手数で完全作にする。
追加する駒は、攻方の駒、受方の駒、攻方持駒いずれでも構わない。

(補足)

ここで言う“追加”は、標準駒の範囲内で行われる「受方の駒台または駒箱から盤上または攻方駒台への移動」のこと。玉は駒台に移動しない。

→参照:WFP159号『「最後の1ピース」の紹介』

• 詰将棋

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

(補足)

- 本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。

【解答】

(追加配置) 攻方 99 角

詰将棋 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰手順)

23 金 同玉 22 角成 まで 3手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

44 角と配置すると 35 角の 1 手詰。

盤の端を利用して斜め下に角を使えないようにする「最遠配置」が狙いです。

普通の配置では詰みすぎるという理由で余

詰が消せるのは、このルールの特色だと思います。

【解説】

前回の **WFP136-9** (kisy 氏作) を彷彿とさせる最遠配置が本局の主題。kisy 氏作は受方角でしたが、本局は攻方角の最遠配置です。

まずは出題図。このままでは不詰なので、詰むような追加配置を探さねばなりません。受方駒だと何をどこに配置しても不詰なので、追加するのは攻方の駒です。

詰むようにするだけなら、いろいろな配置が可能です。ポイントは手数が「3 手」となっていると。これによって 26 香や 26 桂等の配置が 1 手詰として除外されます。角を 99 より近くに配置する紛れも同じ条件で除外されます。

「角の働きを一方向のみに限定できるのは盤隅のみ」という原理を活用して早詰を防いでいるわけですね。なお、追加配置の条件に「生駒」の指定がないと 99 馬の配置も可能になります。

本作品展の常連解答者であれば、中立駒や **All-in-Shogi** 等で「隅角」はお馴染みだと思います。

「最後の 1 ピース」もこうしたルールと同様、「駒が自由に動け過ぎると困る」という状況が起こるルールの一つなのです。

少ない駒数と簡単な条件で周囲に何も無い場所への最遠配置を生み出す本局は、「最後の 1 ピース」を紹介する際に、頻りに引用される作品になるかもしれません。

【短評】

変寝夢さん

この辺は第一感になってきました。

たくぼんさん

やはり 99 角ですね。

限定できるとすればここしかない。

占魚亭さん

「大駒は隅に置け」が最後の 1 ピースの定跡になりそう。

はなさかしろうさん

隅に角を置いてみました。

一乗谷酔象さん

角利きを一方向に狭めて解決。

■ 137-6 神無太郎氏作 (正解 3 名)

a) 点鏡協力自玉 ステイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
		王							二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒 香G
受方持駒 残り全部+ G3
※G:Grasshopper

b) 点鏡協力自玉 ステイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
		王							二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒 香G
受方持駒 残り全部+ G3
※G:Grasshopper

【ルール】

• 点鏡

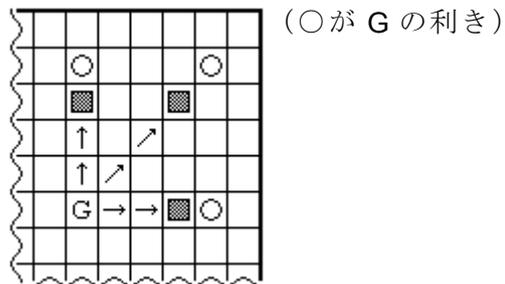
55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

(補足)

• 行き所のない駒の禁則は適用されない
→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。

• 協力自玉ステイルメイト

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

【解答】

a) 79 香 31G 71 香成 同玉 81G 同G
まで 6 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) 74 香 36G 72 香成 同玉 81G 同G
まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

1 マスの違いで、遠打と短打の対比を生み出す組局。

盤上に跳躍先がない場合、Grasshopper (G) は利きのない駒と同じになります。これはステイルメイトを実現する時に便利な性質です。

本局では玉同士が離れているので、29 の対称地点である 81 にGを発生させて攻方玉を動けなくします。81 に駒を打てば玉の利きになることも考えると最終 2 手は「81X 同G」。ここから逆算式に手順を組み立てると「香打→対称地点のG打→香成 (Gの利きで跳ねる) →同玉→81G→同G」という手順構成が導かれます。

このときに鍵となるのが受方玉の位置です。

a)では 72 玉が成香を取って 71 に移動するので、最終手の「同G」は横の動きになります。このため 2 手目は 31G、初手は 79 香の組み合わせになります。

b)では 73 玉が成香を取って 72 に移動するので、最終手の「同G」は斜めの動きになります。このため 2 手目は 36G、初手は 74 香の組み合わせになります。

本局は香がGに化ける手順を楽しむ作品ですが、Gに化けても香本来の性質は失っていません。3 手目の「香成」がそれです。Gは成れませんが、香は成ることができます。

点鏡で写されるのはあくまで駒の性能のみ。それ以外の性質 (例えば歩なら二歩禁等) は写されないのです。これは他の性能変化ルールでも同様なので、それを利用した手筋作や構想作ができないか、ぜひ考えてみてください。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

a) いやー、7 1 香成かー。

大概の手は見てきたような気がするが、まだまだいろんな手があるもんですね。

最後自玉が G で動けないの面白い。

b) 玉を 1 段上げると短打になる訳か。

たくぼんさん

a) 71 香成と出来るのに気付くのがポイント。

b) a)が香の最遠打なら b)は香短打ですよ。

占魚亭さん

最遠打と短打。シンプル。

■ 137-7 せら氏作 (正解 4 名)

協力千日手 16手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜: NightRider王、玉: 角王

【ルール】

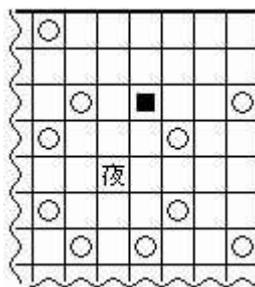
• 協力千日手

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

• 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。)

【解答】 (※角王を玉と表記)

11 夜 78 玉 59 夜 34 玉 91 夜 78 玉
 15 夜 87 玉 99 夜 32 玉 51 夜 76 玉
 19 夜 32 玉 95 夜 23 玉 まで 16 手

【作者のコメント】

ナイトライダー王が 95→11→59→91→15→
 99→51→19→95 と、四隅と辺の中心を經由して元の位置に戻るのが狙いです。

3				6				1
0								4
5				2				7

図 1

2,4		0		5,7		4		2,0
		3,4,6				1,6,0		
6	2,3,0		5,6	1,3,4,0	6,7		1,2,4	6
		1,0				3,4		
1,7		2,3,5,6				1,2,6,7		3,5
		7,0				4,5		
2	5,6,0		2,3	4,5,7,0	1,2		4,6,7	2
		2,4,5				2,7,0		
4,6		0		1,3		4		6,0

図 2

図 1 に示すような順番でナイトライダーの移動が行われるとして、それぞれのマスにおけるナイトライダーの利きを示したのが図 2 です（例えば図 1 の「0」にナイトライダーがあったときの利きが図 2 の「0」）。

所望の手順を成立させるには、受方玉が図 2 で

・「1→2→3→…→7→0→1」と移動できる駒

である必要があります。

さらに、ナイトライダーが図 1 で「0→1→0」、受方玉が図 2 で「1→0→1(初期位置)」とする動きを防止するため、受方玉は図 2 において

- ・「1→0」と移動できる利きを持たない
- ・「1→0」と移動できる利きを持つが、ここで「0」のマスが「1」も含む

のどちらかである必要もあります(後者は 22 手目が王手に飛び込む手になる)。

これらの条件を考慮し、受方玉を角の性能として、図 2 の色を塗ったマスを受方玉の移動箇所としました。

さらに、余詰消しと手順限定のため角と香を置いて完成となりました。

【解説】

将棋盤の大きさは 9×9。NightRider (夜) なら Knight (騎) の 4 回分の移動でちょうど端から端まで飛ぶことができます。本局はこの最遠移動に焦点を当て、最遠移動で巡ることのできる全ての点を漏れなく巡って元の位置に戻って来る作品です。

普通の玉を夜で追う構成だと、単純な往復ですぐに初形に戻ることができます。そこで作者は玉の利きを角の性能にしました。1 対 1 の方向に進む角と 1 対 2 の方向に進む夜。前者に後者が王手を掛け続ける方法は限られるため、手順の限定がし易くなるわけです。

解答する立場から見ると、紛れが少なくなっておりありがたいのですが、更に読みを減らす方法があります。

55 を中心に見ると、8 手目に夜王と角王の位置関係が初形と点对称の位置になります。後は盤上の配置が夜王と角王の邪魔をしないことだけを確認すれば解答が得られます。指定手数は 16 手ですが、実質は半分の手数で解図が済むわけです。

作る側はそうは行きません。玉の性能を変えただけでは余詰を防げないのです。

例えば 69 香がないと以下の余詰が生じます。

11 夜 67 玉 59 夜 34 玉 91 夜 78 玉
 15 夜 87 玉 99 夜 32 玉 51 夜 76 玉
 19 夜 32 玉 95 夜 23 玉 まで 16 手

余詰を防ぐための工夫は作者のコメントで詳しく書かれています。それ以外にも、盤の周辺部以外には駒を置かないとか、駒の種類をなるべく少なくするなど、余詰防止の方法にも作者のこだわりが感じられます。

本局はせら氏の本作品展初登場作。異なる性能の玉の追いかっこを主題とした作品は比較的珍しく、個性を感じます。

なお、今回の解答では角王の表記を「角」ではなく「玉」としてしています。「角」だと盤上の角と紛らわしいということで、作者の投稿では「玉」で表記されていました。この結果稿でもそれを踏襲しています。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

3手目まではこれしかないし、ロイヤルしか動かないのも判っているのに、解けなかった。進行する角度が違うライダー達を同時に盤上に置くと面白いことが起きるかも。

たくぼんさん

EXCEL でマスに色をつけて利きを確認しました。意外と手が狭くて助かりました。

占魚亭さん

楽しい双玉の大移動。

一乗谷酔象さん

きれいな夜王の軌跡と変則的な角王の軌跡。

■ 137-8 上田吉一氏作（正解5名）

PWC協力白玉詰 62手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								金	
									王
		龍					銀		
?							王	香	

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。

【解答】

87 龍 18 玉 27 銀 17 玉 18 銀 同玉/17 銀
 98 龍 同と/99 龍 88 龍 19 玉 28 銀 18 玉
 19 銀 17 玉 97 龍 同と/98 龍 87 龍 同と/97 龍
 18 銀 同玉/17 銀 88 龍 19 玉 28 銀 18 玉
 19 銀 17 玉 77 龍 同と/87 龍 18 銀 同玉/17 銀
 78 龍 19 玉 28 銀 18 玉 19 銀 17 玉
 67 龍 同と/77 龍 18 銀 同玉/17 銀 68 龍 19 玉
 28 銀 18 玉 19 銀 17 玉 57 龍 同と/67 龍
 18 銀 同玉/17 銀 58 龍 19 玉 28 銀 18 玉
 19 銀 17 玉 47 龍 同と/57 龍 18 銀 同玉/17 銀
 48 龍 38 と まで 62 手

(詰上り)

								金	
									銀
						龍	?		王
							王	香	

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解説】

龍を使ったと金の呼び出し。
 上田氏は WFP133-9 (成禁 PWC 協力白玉詰 90 手) で馬を使って銀を呼び出す作品を見せてくれました。呼び出しには「呼び出す駒」「呼び出される駒」の他に、玉の位置を調整するための「補助駒」も必要です。WFP133-9 は「呼び出す駒：馬、呼び出される駒：銀、補助駒：飛」という構成でした。本局は「呼び出す駒：龍、呼び出される駒：と金、補助駒：銀」という構成です。通常の呼び出し機構では、呼び出す駒を補充する機構も必要ですが、PWCは駒が消えないので駒の補充は不要です。

冒頭 16 手は序奏。と金の呼び出しは七段目で行うので、「99 と」を 97 に移動します。でもこれは単なる序奏ではありません。と金の縦移動にも龍を使うので、趣向部に必要な要素は既に登場しています。それは銀と玉の位置交換と龍を軸とした銀の開き王手の 2 つ。これで 17 と 18 の間を玉が往復することができます。

呼び出しの機構は 10 手一組。

PWC の効果で龍は消えませんが、と金との位置交換で裏に回った龍を表に戻す必要があります。そのために銀の助けを借り、玉を 17 と 18 地点で往復させます。銀で玉を往復させるのは、単純な方法では無理ですが、前述のように序奏で既にその方法が示されています。銀と玉の位置交換と龍を軸とした銀の開き王手の 2 つを使えば、玉の縦往復が可能なのです。

この 10 手一組の呼び出し機構を繰り返し、47 までと金を移動したら、直ちに収束。最後は支え駒のないと金 1 枚での PWC らしい詰上りとなります。と金を龍で取っても 48 龍との位置交換になるだけなので王手は消えません。61 手目 58 龍ではいけない理由もこれで分かりますね。玉の周辺では守備駒が働かないのです。

本局は龍によると金の呼び出し機構を、わずかに 7 枚の使用駒で実現しています。見た目がスッキリしていると解図意欲が湧くのは、短編に限った話ではありません。無駄なく無理なく仕上げられた爽やかな長編。解答者の皆さんにも楽しんでいただけたようです。

【短評】

変寝夢さん

何故こんなにスッキリとした表現になるのだろう。王手の数も限られているので沢山の方に鑑賞して欲しいですね。

たくぼんさん

何度も何度も手数オーバー。最短解を探すのは大変だけど楽しい作業です。簡素な形が解図欲をそそります。

占魚亭さん

玉/銀・龍/との位置交換を織り込んだサイクル手順。楽しかったです。

和田裕之さん

最初 10 手長かったが、最後は龍を取らないで 38 に行けばいいのだ。

■ 137-9 変寝夢氏作 (正解 3 名)

協力白玉詰 20 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香
受方持駒 なし
※11玉は中立駒

【ルール】

- 中立駒 (「四」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 白玉への王手は反則。白玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【解答】

18 香 22n 玉 13n 玉 24n 玉 15n 玉 26n 玉
27n 玉 28 と 16n 玉 17 歩 同 n 玉 26n 玉
27 歩 同と 15n 玉 16 歩 同 n 玉 18 飛成

17 歩 同 n 玉 まで 20 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 香歩

【作者のコメント】

7 手目からの、趣向擬きの様な手順が狙い。

【解説】

まずは中立玉のおさらいと、達成目標の確認をしましょう。

中立駒は先後どちらからでも動かせる駒であり、盤上にある中立駒は手番側の駒と扱われます。中立玉も手番側の玉とみなせます。自玉に王手を掛けることはできませんが、受方手番になったときに中立玉に王手が掛かっていたら攻方王手義務が満たされたものとします。

これだけなら（どちらの手番でも動かせることを除けば）普通の玉を詰めるのと同じようですが、注意すべきは王手放置です。王手放置の禁止は攻方手番にも適用されるので、攻方手番で中立玉が受方駒の利きに入っている時は、それを放置してはいけません。逆王手を掛けないといけないのです。

本局は協力自玉詰です。攻方手番で逆王手を掛けるどころか、受方駒の利きから逃げる手段さえない状態を目指します。以上が中立玉の扱いの基本と、達成すべき目標です。

これを踏まえて本局の手順を追っていきましょう。

初形は 91 飛で王手が掛かっています。これを防いで逆王手を掛けるのが、初手 18 香です。2 手目 22n 玉は普通の応手。3 手目 13n 玉が玉を攻方駒の利きに動かす中立玉らしい王手の掛け方です。以下同様に玉鋸を行い、7 手目 27n 玉から本局の主部が始まります。

ここからは歩を使って「29 と」を 27 まで下げ、19 飛を 18 龍の形にします。その狙いは両王手。と金と龍の焦点に玉を飛び込ませて、回避不能の両王手を掛けるわけです。28 と・19 飛の形のままで 18 に玉を飛び込ませても、と金を取る受けが残るので、飛を龍に変え、18 龍の位置に合わせて、「28 と」を「27 と」に移動させる必要があるわけです。

歩が足りなくなりそうですが、心配は要りません。11 手目に 17 歩を同 n 玉で取るのが重要な一手。香を動かさずに歩を取ることで、引き続き 1 筋で歩を補充することを可能にします。歩を取るの玉ですが、手番が攻方なので、取った歩は攻方の持駒になります。

玉鋸の静かな滑り出しから、歩が双方の駒台を行き交う激しい展開と両王手による鮮やかな幕切れ。逆王手も初手・9 手目・15 手目・19 手目の 4 回登場し、中立玉の特性を活かした面白い手順になっていると思います。

【短評】

たくぼんさん

18 香と打って王鋸で・・・と簡単に考えていましたがそこからの展開に大苦戦。いつもの変寝夢さんではない（笑）

占魚亭さん

後半の接近戦が面白い。

和田裕之さん（※誤解）

18 香、22 玉、13 玉、24 玉、15 玉、26 玉、27 歩、同玉、16 玉、17 歩、同香、27 玉、28 歩、18 玉まで 14 手

あれ？短すぎて詰んだ。

18 香、22 玉、13 玉、24 玉、15 玉、26 玉、27 歩、同玉、16 玉、25 玉、14 玉、23 玉、12 玉、22 玉、13 香成、同飛生、23 歩、21 玉、22 歩生、11 玉

これなら 20 手だ。しかし 12 玉が 13 玉でもいいところが作意には変？

☆14 手解の方は 27n 玉が可能なので詰んでいません。20 手解の方は 17 手目 23 歩が打てません（歩は受方の持駒になっています）。

中立玉は慣れないとルール通りに指すこと自体が難しいですが、一度解図を経験しておけば次は大丈夫だと思います。

■ 137-10 青木裕一氏作 (正解 a)2名、b)c)1名)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔設問〕

盤面に駒を追加で配置して、PWCルール下における合法局面を

- (a) 逆算により実戦初形に逆算できる。
- (b) 千日手を無視して、逆算を無限に続けることができる。
- (c) 逆算により十分多い局面に逆算できる。

とした場合、合法局面にするには、最低何枚追加する必要があるか？

配置しなかった駒は全て後手の持駒とする。

【解答及び例】

(a) 7枚

(例)

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

持駒 なし

(b) 1枚

(例)

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

持駒 なし

(c) 2枚

(例)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

フェアリーにおける合法性に対する問題提起です。

一般的な合法局面の定義は(a)ですが、フェアリー駒の存在や実戦初形が非合法のルールでは成立しません。(b)の定義であれば、(a)が使えないフェアリーでも使えますが、普通将棋の同一局面繰り返すケース(高坂研作、mixi、2010.3.17)でも合法になってしまいます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
(高坂研氏作, mixi, 2010年3月17日)

両方を解決したのが(c)の定義ですが、「十分多い」の具体的な数がいまいです。

定義によって解が変わることがあるのだから、(特に(a)の定義でない場合、)出題時に明示すべきというのが私の意見です。

■解と説明

(a) 7 -

PWC では飛角金銀が持駒に加わらないので、それらの駒の数と向きが実戦初形と同じ必要があります。

(b) 1 -

15馬の利きを遮断すれば、11龍と22馬を入れ替える逆算が続きます。

(c) 2 -

11馬/22龍、13龍または22龍/21龍以外の逆算できない。24の何かに加え、攻方44歩を足せば44馬/22歩からいろいろ逆算できます。

【解説】

チェスプロブレムでは原則として初形に「合法性」が要求されます。「合法」とはチェスの実戦初形に逆算が可能という意味です。

この概念を詰将棋に適用すると問題が生じます。多くの詰将棋は単玉なので、実戦初形に逆算できません。フェアリーならなおさらです。今回の作品展でも、実戦にない駒が使われている作品や、総駒数が40枚未満の作品、40枚を越える作品が出題されていますね。

そこで「実戦初形に逆算できる」の代替案を考えてみます。

分かりやすいのは逆算先を実戦初形に限定せず、「好きなだけ逆算できる」とすることです。ところが、これにも問題があります。使用駒数や盤の大きさに制限があると、必ず逆算が行き詰ってしまうのです。これを防ぐには「同一局面が生じてても良い」という千日手許容の条件を付加する必要がありますが、それはそれで問題があります。ごく限られた局面をループするだけの袋小路に入っているでも「逆算可能」になってしまうのです。これは直感的な「逆算可能」とは合致しません。

これらの難点を回避する汎用性の高い定義は「逆算によって局面をほぐすことができる」とするものです。「ほぐす」は曖昧性を含む概念

ですが、自由な逆算ができるという意味で、直感には合っていると思います。

これが本問の(a)~(c)が出てきた背景です。

定義が違ってても結果が同じであれば問題はないのですが、実際には定義の違いが影響することがあります。今回の出題図がその実例です。この出題図にどのように手を加えれば、各定義に合致した「合法」局面になるのでしょうか？

まずは分かり易い所から考えましょう。42玉に15馬が王手を掛けているので、どこかに遮る駒を置かねばなりません。でも、これは当たり障りのない遮蔽駒を1枚置けば解決します。

厄介なのは23玉への王手です。これは近接王手なので、駒を置いて遮る逆算はできません。本問では逆算手順もPWCが適用されるので、11龍と入れ替える逆算が考えられます。そうすると22龍が42玉に王手を掛けることになり、22龍を何で取っても23玉に王手が掛かるので更に逆算し…という作業を続けると千日手になります。

でもこれで(b)の解は見つかりました。(b)は逆算が続きさえすれば千日手でも構わないので、例えば24歩を追加すれば条件を満たします。

千日手を避ける逆算には、更なる駒の追加が必要です。これはいくつか方法があります。

例えば22馬が11龍以外との交換でやって来たことにするのが一案です。一例として攻方44歩を置けば、44馬が22歩との位置交換でやって来たことになり、攻方玉は34から23にやって来ることができます。

他の方法もあります。32に何か駒を置くと、22馬と11龍を入れ替えたとき、龍での王手が掛かりません。すると22龍と入れ替える以外の逆算が可能になり、逆算の自由度が一気に上がります。これが(c)の解です。

(a)の条件を満たすには、(b)(c)よりも多くの駒を足す必要があります。PWCでは桂香歩以外の駒は盤上から消えません。飛角はすべて盤上にあるので問題ありませんが、実戦初形に戻すには金銀を足す必要があります。駒の所属も変わらないので、向きと枚数には注意が必要ですが、置き場所は割と自由です。「例」ではなるべく実戦初形に近い位置に置いてみました。

ルール設定や出題形式に矛盾や曖昧性がないか抽象論だけで検討するのは困難です。具体的な図を使い、ルール設定の違いが結果にどう結びつくのか、実地で試す方が分かり易いやり

方です。本問はそういったケーススタディの良いサンプルになるでしょう。

最後に本作品展での本件についての取扱い（筆者の個人的な意見なので、担当者が変われば取扱いが変わる可能性もあります）について述べておきます。

これらの定義のどれを「逆算可能性」として採用するにしても、これを「合法性」と呼ぶのは不適切でしょう。詰将棋では実戦初形に逆算できることが必須の条件ではないからです。

本作品展では初形に課する条件は形式チェックで済む最小限のものにとどめ、「逆算可能性」を前提条件に含む場合は、その旨を明示して出題したいと思います。以下に本作品展での注記がない場合の初形で仮定される事項を示します。

〔初形に対する省略時条件〕

（追加条件がある場合や、この条件から外れる場合はそれを明示する）

- 1) 攻方手番であること
- 2) 標準の駒種、駒数であること
- 3) 二歩・行き所のない駒がないこと
- 4) 相手番の玉に王手が掛かっていないこと

【短評】

変寝夢さん（※a）のみ正解）

7枚でしょうか。金4枚と銀3枚は持駒になることはないのです。それ以外の駒は盤上に戻れるので何とかなるでしょう。

たくぼんさん（※無解）

2枚はいろいろありそうですので1枚だと思いましたが、どうしても逆算できません。

一乗谷酔象さん

- a) 7枚。内訳は金4枚と銀3枚。
たとえば、攻方24銀と32銀を置き、残り銀1枚と金4枚は影響のないところ（一例として実戦初形配置）に置く。
- b) 1枚。
たとえば出題図に攻方24銀を置いた局面から、「▲22龍/11馬 △22馬/11龍」の繰り返しや▲22龍/11馬の後、「△22龍/11龍 ▲22龍/21龍」繰り返しを経て△22馬/11龍等の千日手順が可能。
- c) 2枚。

たとえば出題図に攻方24銀と32銀を置く。▲15馬のピン(24か33)と▲22龍のピン(32)があれば着手の自由度が大きくなり、逆算可能。

果たして出題の意図が理解できているかどうか。

■ 137-11 くろねこ氏作（正解4名）

協力白玉詰 34手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
		角			と				五
			角						六
									七
					王		王		八
					歩		桂		九

攻方持駒 歩
受方持駒 飛桂

【解答】

19歩 同玉 64角 55飛 同角 18玉
45角 27歩 28飛 19玉 27飛 18玉
37飛 19玉 36飛 18玉 46飛 36桂
19歩 同玉 48飛 18玉 37王 29玉
56角 19玉 38王 18玉 39王 27玉
38角 17玉 28角 同桂成 まで 34手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角桂歩

【作者のコメント】

単純に 39 王に引くのではなく、37 と上がってから戻る手順が意外かと思います。

【解説】

攻方玉の自由度が高く詰ましくい形。駒数にも制約があるので、4筋に香か何かを利かせて逃げ道を塞ぐ手段も使えません。

作意は攻方玉が詰み易い場所に移動することで、その問題を解決しています。予備知識がなければ、そんなことは到底不可能に思えるかもしれませんが、協力白玉詰では定番となったある手段を使えば可能です。

それは飛鋸と開き王手で自玉の裏に飛を回り込ませる手筋です。本作品展でも **WFP69-3** (上谷直希氏作、Andernach 協力白玉詰 62 手) でこれを応用した作品が登場しています。結果稿は **WFP81** 号に収録されているので、ぜひご一読ください。

飛鋸で飛を 48 に持って来た後は、開き王手で玉を詰ましやすい 39 に移動させて収束……というほど話は簡単ではありません。

23 手目 39 王とすると、以下「27 玉 36 角 26 玉 37 角 35 玉 26 角 36 玉 38 飛 37 角 48 桂 27 玉 28 飛 同角 まで」等で詰むことは詰むのですが、手数が 36 手掛かってしまいます。

手数短縮のための鍵は 23 手目 37 王！

手数が逆に長くなりそうですが、29 桂を消して 17 玉を可能にした効果が大きく、攻方玉の移動に手数を掛けてもお釣りが来るといいう仕組みです。

手順全体を見ると、飛鋸以外にも、角や飛の利き筋を開閉する着手が数多く登場し、手順に独特の味わいを生み出しています。既視感がある前半の手順も、意外な収束へ向けてのお膳立てとして立派に働いていますし、飛の横利きを角で止める詰上りは本局を象徴するものと言えるでしょう。

作者は 29 桂を打つ形から入りたかったようですが、余詰防止の駒が必要になるので、この形に落ち着きました。完成度の高い作品だと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

飛鋸が鮮やか。収束も気持ちよい。

たくぼんさん

無駄なく理想的な手順の作品。特に一旦 37 王

として 29 桂を取らず手順は絶品。

占魚亭さん

バッテリーの開閉が重要なキーとなっている作品。飛鋸で転回させてブロック駒として活用する流れが上手い。

和田裕之さん

先手の桂と玉は動かさそうにない。と思ったがそうではなかった。

■ 137-12 馬屋原剛氏作 (正解 3 名)

最後の 1 ピース・詰将棋 3 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
						驥	驥		二
						桂	と		三
									四
									五
				龍					六
			角						七
									八
									九

持駒 なし
※ 1 枚追加

【解答】

(追加配置) 攻方 47 王

詰将棋 3 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
						驥	驥		二
						桂	と		三
									四
									五
				龍					六
			角	王					七
									八
									九

持駒 なし

(詰手順) 12 と 同玉 16 龍 まで 3 手

(詰上り)

								馬	王	
								桂		
									龍	
			角		王					

持駒 なし

<紛れ>

- ①玉方 21 桂配置は、16 龍、14 桂、同龍、13 桂合、12 と、同龍、同角成、同玉、24 桂以下の余詰
- ②玉方 31 馬配置は、16 龍、14 桂、同龍、13 歩合、12 と、同龍、同角成、同玉、24 桂以下の余詰
- ③玉方 13 歩配置は、51 龍に合駒が非限定なので、手順完全限定に反する

【作者のコメント】

余詰 A (16 龍) を消す配置の集合 A (14-69 の直線) と、余詰 B (51 龍) を消す配置の集合 B (41-49 の直線) があって、A∩B (直線の交点) が解になるような作品を創ってみました。何人かに解いてもらったところ、作者の予想に反して意外と王を置くのは盲点のようです。

紛れ①②は余詰手順が長いので解答者に優しくないかもしれません。このような紛れがない別案 (下図) も考えたのですが、最終的には駒数が少ない投稿図を選びました。

		王		王						
		馬		王						
			歩	王						
			角							
			香		香					

最後の 1 ピース

駒を 1 枚追加して 3 手詰の完全作にせよ。

ただし、手順は完全限定であること。

<作意>

攻方 37 玉追加

手順：62 歩成、同玉、95 角迄 3 手

【解説】

まずは「最後の 1 ピース」の定跡通り、出題図をそのまま解いてみましょう。詰ますだけならいろいろな方法がありますが、詰棋人が好むのは両王手の「12 と 同玉 16 龍」の手順でしょう。この手順で完全作となるように追加配置を考えます。

両王手が作意の場合、龍を縦や横に使う手順は余詰となります。

すぐに浮かぶのは 21 桂や 31 角で両方に備える配置ですが、<紛れ>①②に示されるように龍を横に使う手順が強力で、余詰を防ぎきれません。

ここで「いっそ両王手の方を諦めようか…」などと考えると、迷宮入りは避けられません。例えば 13 歩の配置で龍を横に使う手順を防ぐと 41 龍に対し合駒が非限定となり、完全限定にせよという条件に合いません。

迷いは禁物。ここは初志貫徹で、何としてでも両王手を成立させる配置を考えましょう。

協力詰を作る人なら第一感かもしれません。余詰防止にとっても便利な駒があります。それは「玉」。逆王手を利用することで、これ 1 枚で多くの余詰を消すことができます。これは協力系でない、普通詰将棋でも同様です。受方の駒台からではなく、駒箱に入っている玉を取り出して、攻方玉として配置しましょう。

龍を横に使う手順でも、縦に使う手順でも逆王手が掛かるとなれば、位置は自ずと決まります。飛は使い切っているので、逆王手に使う駒は角と香。どちらでも逆王手が掛かる位置は 46 ~ 48 ですが、タダで取られない角合の位置は 14 なので、玉位置は 47 に決定します。

念のため、余詰が本当に消えていることを確認しましょう。

龍を横に使うと 14 角の逆王手。同龍に同桂とすれば 32 龍の利きが通って不詰。

龍を縦に使うと 41 香が逆王手。同龍に同龍がまた逆王手で不詰。

確かに余詰が消えていますね。

本局は余詰防止に玉を使うことに気づけば易しい作品ですが、難しいのはむしろ紛れ筋の方でしょう。特に龍を横に使う紛れは、14 桂の移動合で防げそうに見えるので、この移動合で逃れるような追加配置に惹かれてしまいます。

「受けの妙手を誘い筋にする」というのは作者の本意ではないと思いますが、この方向で解答者を惑わすのも「最後の1ピース」の表現手段として有力だと思います。

【短評】

変寝夢さん

1 6 龍と 5 1 龍を動かしたら追加は玉で決定。1 6 龍に 1 4 合で逆王手になる位置を確認したら、流れで 4 1 香も発見しスッキリ。私は余詰を消す時は、攻駒を追加するタイプなのですぐ発見できました。

たくぼんさん

初手 16 龍と 51 龍を共に逆王手で防ぐ手順はすばらしい。

占魚亭さん（※無解）

非限定を消す配置を見つけられず……。降参。

一乗谷酔象さん

受方 13 歩のような甘いピースでは最終手からの余詰があるということですね。

和田裕之さん（※誤解）

受方 31 角を追加。

12 と、同玉、16 龍まで 3 手

初手から龍を動かす 2 通りを 1 枚で防ぐ。

☆これは 14 桂の妙防を見つけてしまった故の誤解でしょうか。31 角が馬でも良いのは変だということに気付けば、もう一步踏み込んで余詰を読むことができたかもしれません。



【総評等】

変寝夢さん

変身系のホッパーの動きは楽しいです。

たくぼんさん

新しい作者の登場は今後が楽しみでしょうがありません。

☆先月、王将戦第二局が地元で行われたので、大盤解説会に行ってきました。この第二局は一日目で藤井竜王がやや有利になり、波乱なくそのまま押し切ったように見えますが、それも藤井竜王の棋力があってこそ。大盤解説会では解説者が悩む場面も多々ありました。おそらく来年も同じような日程で王将戦が行われると思うので、都合がつけば観に行きたいと思います。

☆毎年のことなので慣れていますが、そろそろ花粉が舞うシーズンになりました。コロナの流行とは無関係に、筆者は三ヶ月の外出自粛期間に入ります。でも、外出できないことは担当業務にとっては好都合。頭痛や鼻水で集中力は低下しますが、その分を時間の投入で補いたいと思います。

以上



Fairy of the Forest #69結果発表

- 2021年11月20日：課題発表（協力詰）
「自由課題」
- 2022年01月15日：投稿締切
- 2022年01月20日：出題
- 2022年02月15日：解答締切
- 2022年02月20日：結果発表

- 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

○神無七郎、○一乗谷酔象、○たくぼん、
○占魚亭

■ 69-01 駒井めい
協力詰 (受先) 4手

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

持駒 なし

34龍 33角成 14龍 23馬 まで 4手

詰上り図

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

作者—はじめまして。駒井めいと申します。受方主導でピンとアンピンをするのが狙いです。

☆最近、詰将棋で舶来の用語を目にすることが多くなりました。これも「多様性」の表れの一つなのでしょうか。

たくぼん—32の駒が銀なら初手23龍が成立するので32玉配置がうまい。2手目が王手防ぎと最終手23馬とするため意味付けがダブるという点がありはするが、初手とのコンビネーションで不思議と感触が良い。

☆初手24に飛や金を打っても、同角、同玉で、あと1手では詰みません。初手は14龍を動かすしかなさそうですが、24龍は、同角、同玉で、やはり無理です。そこで、34龍が正解。25歩は初手25龍を防止しています。

一乗谷酔象—3手目移動合が受方のセルフピンと攻方のアンピンを兼ねる一手。

☆ピンは「串刺し（ピン留め）状態」、アンピンは「ピン外し（ピン状態を解除する）」ということですね。2手目33角成の局面は、34龍によって攻方33馬と32王が串刺し状態になっており、33馬が身動きできません。それを解除したのが、3手目14龍。この局面は、16香によって14龍と13玉が串刺し状態になっており、14龍が身動きできません。自分自身をピン状態にしているので「セルフピン」と言うわけです。そこで、14龍がピン留めされているのを利用し、4手目23馬にて詰め上がります。

神無七郎—余詰防止の角配置が逆王手を生んでいるのが面白い。「15角が33馬なら1手詰」を4手で実現した手順なので、「氾濫56」の参考にもなりますね。（短評兼宣伝）

☆44角は、初手の龍の移動場所を制限していません。次回「氾濫」の課題は「○○だったら1手詰」ということですかね。

占魚亭—15角が33馬だったら、をスマートに実現。

☆七郎さんのコメントに呼応？

■ 69-02 たくぼん

協力詰 (受先) 6手

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

持駒 香

27 飛 29 香 38 玉 27 角 39 玉 49 飛
まで 6手

詰上り図

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

作者一次号のフェアリー入門でもいけたかな。

神無七郎ー受先の基本手筋「質駒配置」。69-03
に合わせて持駒を歩にするのはダメだった
のでしょうか？

☆最初の投稿では受方 54 飛が配置されており、
受先 6 手と (普通の? 攻先) 11 手との「ツイン」
ということでした。しかし、受先の方で
54 飛が不要駒ということもあり、「ツイン」
とするには無理があるということで、54 飛を
省き受先 6 手の図として採用したという経
緯があります。持駒香はその名残なのですが、
03 との関連性を強調するのであれば歩の方

がよかったです。いちおう初手 37 玉、
39 香の紛れはあるのですが……。以下、38 に
飛とかを合駒しても、同香、28 玉で届きませ
ん。

占魚亭ー質駒は二択のように見えるが、本図の
場合は飛の方が使い勝手がいい。

☆27 に打つのは飛が正解。金では足りません。

ー乗谷酔象ー27 角と 29 香でぴったりの詰型。

☆49 飛まで、飛の長足を活かした詰上りです。

■ 69-03 たくぼん

協力詰 (受先) 20手

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

持駒 歩

28 玉 29 歩 同玉 18 角 38 玉 27 角
47 玉 36 角 56 玉 45 角 65 玉 54 角
74 玉 63 角成 84 玉 72 馬 73 飛 同馬
94 玉 95 飛 まで 20 手

詰上り図

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

作者一少し考えればこれしかないと分かるはず。

☆前の 02 の姉妹作と言ってよい作品ですが、持駒香だと 19 香の筋で簡単に詰むので、持駒歩はやむを得ません。

神無七郎一例の形を知っていれば、「解く」というより「思い出す」作業ですね。受先では知識も重要。

☆角の単騎追いから飛合を稼ぐ手順を知っていれば、後はどうやって角追いの形を作るかだけの問題です。初手 28 玉がその答え。29 歩、同玉、18 角となれば、おなじみの手順に持ち込むことができます。

占魚亭一左辺に追って馬にすれば後は簡単。

一乗谷酔象一角が馬に成るまで我慢。

☆63 角成から 72 馬で 73 飛合を入手すれば、95 飛までの詰みは見えています。手数割には容易な作品です。

■ 69-04 たくぼん
協力詰 11手

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

持駒 なし

57 銀 65 玉 66 銀引 64 玉 75 銀 55 玉
46 銀 65 玉 66 銀 56 玉 57 銀右
まで 11 手

詰上り図

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

作者一初形との対比を楽しんでいただければ。

☆初形の 55 銀が 57 にワープしたかのような詰上りです。

占魚亭一銀繰りの問題。75 銀がポイントですね。

☆頭の 2 手は必然。どこかで包囲を緩めるのが大切ですね。

一乗谷酔象一65 地点は玉の通り道。

☆玉や銀の動きにある程度余裕を持たせるのがコツでしょうか。窮屈に追い過ぎると、うまく行きません。

神無七郎一「55 銀が 46 銀なら 1 手詰」(また「氾濫 56」の宣伝です)。よく見ると初形と詰上りの 66 銀は別の銀なんですね。もう一回入れ替えて元に戻すような作ができないかと妄想してしまいます。

☆確かに攻方の 2 枚の銀は入れ替わっていますね。「妄想は発明の母」でしょうか。



■ 69-05 たくぼん
協力詰 29手

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

持駒 なし

48 飛 39 玉 38 飛 29 玉 28 飛 39 玉
29 飛 *38 玉 39 飛 47 玉 49 飛 36 玉
39 飛 45 玉 49 飛 34 玉 39 飛 45 玉
49 飛 36 玉 39 飛 47 玉 49 飛 ※38 玉
39 歩 同龍 同飛 48 玉 49 飛打
まで 29 手

詰上り図

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

作者—どちらの歩を消去すればいいのかという
問題です。

☆48 飛からの飛の横追いで 28 歩を入手し、39 玉に 29 飛（7 手目）までは必然です。次の 8 手目が重大な分岐点。38 玉か 48 玉かですが、ここで 19 龍によって 69 王が間接的に狙われているので、間の攻方飛がピンされていることに注意してください。攻方飛は 39 と 49 の 2 地点を往復するしかなく、それに応じて受

方玉は鋸状に動きます。この一連の動作の中で、34 歩と 44 歩のどちらを消去すればいいのかという問題が生じてきます。では、それを見極めるにはどうしたらよいのでしょうか？

神無七郎—玉鋸で二歩解消する狙いはすぐ見えるので、問題は 8 手目 38 玉と 48 玉の二択。ここで選んだ場所に戻って来ることが分かれば解図はほぼ完了です。

☆飛と玉の動きが制限されているので、玉は 24 手目※に 8 手目*と同じ場所に戻って来ることが分かります。つまり、*38 玉なら※で 38 玉・49 飛型に、*48 玉なら※で 48 玉・39 飛型になっているわけです。

一乗谷酔象—歩を打つのは 3 筋。

☆※の局面で歩を打つ場所は、明らかに 49 歩より 39 歩の方が有利なので、*=38 玉で、34 歩の方を消去することが分かります。※38 玉に 39 歩以下は、同龍、同飛、48 玉、49 飛打迄です。

占魚亭—二歩禁を解消。楽しかったです。

☆結局 44 歩の方は消去しませんでした。でも置かなくていいかということ、そうではありません。*48 玉で、49 歩、37 玉、39 飛以下、49 歩で 19 龍の利きが遮断されてしまうので、簡単に詰んでしまいます。44 歩は余詰防止駒だったわけです。

神無七郎—選択した場所と戻る場所が入れ替わるような玉鋸は出来るでしょうか？（妄想その 2）

☆「妄想の実現」を期待しましょう。



■ 69-06 神無七郎
協力詰 85手
持駒 なし

										金
					銀	金	香	歩		
				歩		香	王			
					桂					
					歩		玉			
					入		飛			
				桂		皇	歩			
					香	王	駒	駒		

持駒 なし

16王 35玉 『25飛 36玉 26飛 37玉
36飛 28玉 26飛』 37玉 27飛 36玉
①「26飛 35玉 36飛 24玉 26飛 25歩合
同飛 14玉 15飛 24玉 25歩打 35玉
24歩突 同玉 14飛 35玉 15飛 25歩合
同飛 36玉」 37歩打 同と ②「26飛 35玉
36飛 24玉 26飛 25歩合 同飛 14玉
15飛 24玉 25歩打 35玉 24歩突 同玉
14飛 35玉 15飛 25歩合 同飛 36玉」
26飛 35玉 36歩打 同と 同飛 24玉
26飛 35玉 『25飛 36玉 26飛 37玉
36飛 28玉 26飛』 27歩合 同飛 18玉
17飛 28玉 18飛 37玉 17飛 36玉
37歩打 35玉 36歩突 24玉 25歩打 14玉
26王 まで 85手

詰上り図

										金
					銀	金	香	歩		
				歩		香		王		
					桂		歩			
					歩	歩	玉			
										飛
				桂		皇				
					香	王	駒	駒		

作者一攻方から受方への「歩の譲渡」を中心に構成した作品です。始めと終わりを攻方玉の開き王手で統一しました。

☆歩のやり取りが主眼なので、攻方の歩の着手には「打」や「突」を付け、受方の歩の着手には「合」を付けて区別してみました。

一乗谷酔象一飛の折り返す度、3回ずつ現れる25歩の攻防が巧妙な機構。

☆1サイクルで受方2回+攻方1回=計3回の25歩が出現します。収束には歩が2枚必要なので、攻方が2歩を入手する、その方法が問題です。

たくぼん—どこに歩合するのかとか、25歩~24歩の一旦歩を渡す所とか、考え所が随所があり、程よい難易度になっていますね。

☆8手目 28玉で受方が1歩を入手し、12手目 36玉までは序奏です。13手目 26飛から①回目のサイクルに入ります。途中 25歩合で得た歩を 25歩打~24歩突で受方に渡すのが巧妙。25歩打の所で 14飛、35玉、15飛、36玉、37歩打、同玉、35飛……とするのは、結果的に遠回りになってしまいます。15飛に25歩合ができるようにすると、手数が短縮できます。

☆33手目 37歩打で 47とを 37に呼び出しておいてから②サイクル目に入ります。このサイクルを経ると、36歩打、同と、同飛で1歩を入手できます。なお、25歩打の所で、14飛、35玉、15飛を急ぐと、36玉で行き詰まってしまうので注意が必要です。さらに序の『 』手順の再現を経て、70手目 27歩合を同飛と取り、2枚目の歩を入手できました。77手目 17飛以下は、持駒の歩2枚を使って玉を再び追い上げ、収束となります。最後にまた 25歩打が出てくるのが印象的です。

占魚亭—2歩獲得するための巧妙な飛車繰り。初手と最終手にロイヤル・バッテリーを開く構成（玉のスイッチバックにもなっている）が上手いですね。

☆初形では 26王・27飛となっていたバッテリー

一が、最後は1路右にずれて16王・17飛と
なっています。作者からすれば計算通りとい
ったところでしょうか。初手16王に対して
最終手は26王、鮮やかなエンディングです。

【総評】

神無七郎—まだ「氾濫55」結果稿の執筆中なの
ですが、気分転換（現実逃避）のためこちら
の解図を先に済ませました。自作の解図は省
略できるので、難易度の評価はできませんが、
出題数はこれくらいがちょうど良いと思い
ます。

☆結果稿作成、お疲れ様です。いつもこれくら
い集まればよいのですが……。

一乗谷酔象—5番6番が面白そうなので解図に
取り組みました。

☆ご解答ありがとうございます。骨のある作品
もあったのは良かったです。

たくぼん—新しい人の参戦は本当に嬉しいです
ね。

☆そうですね。詰パラの「幼稚園」でもそう
なのですが、新人の参入を期待しています。

Fairy of the Forest #70課題発表

■ 2022年02月20日：課題発表：（協力詰）
「自由課題」

□ 2022年04月15日：投稿締切

□ 2022年04月20日：出題

□ 2022年05月15日：解答締切

□ 2022年05月20日：結果発表

■ 課題発表

近年、詰将棋関係の行事が減り、何となく年
間の流れがじっくり来ませんね。早く通常の流れ
に戻ってほしいものです。

いつのまにか次回は70回。特別な企画は考
えていませんが、どなたかが（勝手に）企画し
ていただければ、それに乗りたいと思います。
ご投稿・ご企画をよろしく。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

推理将棋第147回出題

担当 Pontamon

将棋についての話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第147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2022年3月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第147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。

2月は解図期間が短いので易しめの出題にしました。

■ 本出題

147-1 初級 けいたん 作
初手と7手目は偶数筋への同種の駒の手
8手

初手に偶数筋着手が可能な駒種は5つありますが、どれでしょうか?

147-2 中級 諏訪冬葉 作
数字だらけ 9手

9手なので一人で6筋着手5回はできません。

147-3 Pontamon 作
5段目玉を詰める 10手

玉はどの筋の5段目なのか、詰み形を考えましょう。

■ 中間ヒント (2月24日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (3月3日頃 Pontamon)

147-1 初級 けいたん 作
初手と7手目は偶数筋への同種の駒の手
8手

「8手で詰みか」

「初手と7手目は偶数筋への同種の駒の手だったな」

「3手目と5手目は同じ筋への着手だったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手と7手目は偶数筋への同種の駒の手
- ・ 3手目と5手目は同じ筋への着手

147-2 中級 諏訪冬葉 作
数字だらけ 9手

「連続王手して9手で勝ったんだって?」

「おう、3手目から4連続王手。5回6筋の手があった」

「ほかに?」

「成駒の手は2回だった。」

「2から6が揃ってストレートって将棋に関係ないか。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 先手は3手目から4連続王手をかけた
- ・ 6筋の手が5回あった
- ・ 成駒の手が2回あった

147-3 上級 Pontamon 作
5段目玉を詰める 10手

「あっちの対局で、歩突きは尻に駒がある歩だけだったよ」

「それで、どうなった?」

「10手目に5段目の玉を詰めたよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 10手目に5段目の玉を詰めた
- ・ 歩突きは尻に駒がある歩だけ

第2回フェアリー入門出題

フェアリー入門の第2回は「受先協力詰」です。協力詰より初手の自由度が大きいのでこれからの進展が期待できるルールだと思います。投稿は3名の方から頂きました。

- ①駒井めい氏は第1回に続いての登場です。
- ②springs氏は本コーナー初登場ですが、すでにネット上で活躍されている方で、今後のフェアリー界の有望新人2人の競演となりました。
- ③占魚亭氏も連続登場です。初形で王手がかかっていますのでそれを防ぐ1手からスタートしてください。
- ④は数合わせのたくぼん作。攻方からだと52歩成までの1手詰ですが受方からです。12手という手数で尻込みされそうですが、受方の持駒はありませんので受方は玉を動かすしかありませんし、攻方は香と歩の2枚で攻める事になります。どんな詰上りをお目指せばいいかお考えください。

入門用ですので、これまでWFPに解答を送ったことがないというあなた！是非とも解図に挑戦して解答をお寄せください。解けたものだけでも大丈夫です。1題だけでも大歓迎。

【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。

【受先】

受方より指し始めます。初形で王手がかかっている場合はそれを防ぐ手を指してください。

解答締切：2022年3月15日（火）

解答送り先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

※各作品への短評（長評）をお書きください。

① 駒井めい作

受先協力詰 4手

			角	龍						一
										二
				玉	科					三
						王	歩			四
							馬			五
										六
										七
										八
										九

持駒 歩

② springs作

受先協力詰 4手

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

持駒 角

③ 占魚亭作

受先協力詰 4手

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

持駒 なし

④たくぼん

受先協力詰 12手

持駒 なし

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

持駒 なし

第1回フェアリー入門解答

第1回の出題でしたが、解答者はたったの2名という寂しい結果となりました。そんな中、フェアリー初心者のまゆさんより初解答を頂きました。初心者の方の感想が聞けるという機会は滅多にありませんので貴重です。次回もよろしくをお願いします。

【解答者】○占魚亭さん、まゆさん

① 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 金2

25角 同桂 33金 同飛 45金 迄 5手

詰上図

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

【作者コメント】

守備駒の置き換えが狙いです。初手 45 金は同桂とされるので、桂を跳ねさせ飛に置き換えて退路を塞ぎます。

★現在バーチャル詰将棋作家としてネットでフェアリーを含めた詰将棋の普及活動をされている駒井さんの作品です。現在開催されている詰将棋フェスティバルでもフェアリー作品が出題されてますので是非ご覧ください。しかしながらレベルの高い作品ばかりでビックリしました。
★本作の狙いは作者の仰る通り初形で 33 桂が他の駒なら 45 金打迄の詰みなので他の駒に置き換える事です。33 桂がいなくなるだけでは、45 金に 33 玉と逃げる事が出来ますので他の駒（ここでは 13 飛か 24 銀）を持ってきて退路封鎖します。それが 25 角、同桂、33 金という順で同飛と取らせることで狙いが実現できます。33 同銀は 45 金に 24 玉と逃げられますので 33 同飛が正解です。初形に 46 歩がありますので 36 角が動いてもよい事に気付けば初手 25 角が見えるかもしれません。そう考えれば 36 角ではなく 47 角とかの方がよさそうに思えますが、23 銀生、35 玉、25 金、同桂、45 金などといった余詰が生じます。攻駒が強力なため余詰と背中合わせのギリギリの配置となっています。協力詰で普通詰め将棋の様な捨駒を入れるのはなかなか大変なことが多いのですが、本作は 2 枚の捨駒を入れている点で見事だと思います。

まゆさん

2 手目が盲点でしたが、気づいてからは詰め上がりイメージしやすかったです。詰将棋初段にも満たないレベルですので、協力詰はこの1問しか解けませんでした。また挑戦したいと思います

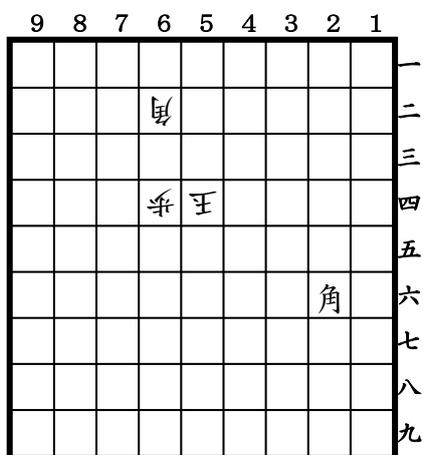
★ 解答ありがとうございます。またよろしくをお願いします。

占魚亭さん

46 歩の顔を立てる。理詰めで解ける佳作。

② 占魚亭作

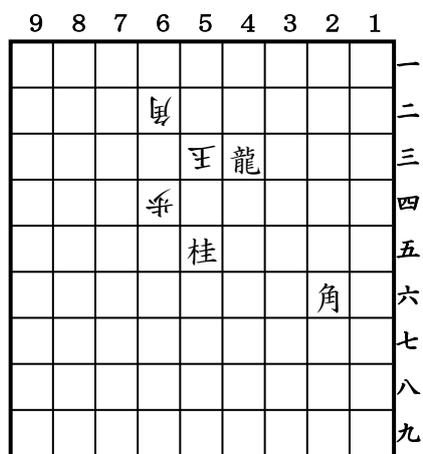
協力詰 5手



持駒 飛桂

44 飛 63 玉 55 桂 53 玉 43 飛成 迄 5手

詰上図



【作者コメント】

両王手狙い。2 年前に某大会の前夜祭に参加

する際、強豪の M 氏用に作った（会うと必ず協力詰を要求されるので、何作か用意しないといけない）ものの一つ。「これだけは一目でした（笑）」と感想を貰ったので、本企画にぴったりでしょう。

★占魚亭さんは道場や大会会場でフェアリー作品を披露されたりして普及活動もよくやられています。今回初心者用作品で登場です。

★協力詰を解図する時の解き方の1つとして「詰上りを想定する」というのがあります。解答者のまゆさんのコメントにあります。初手は何かな？というのは普通詰将棋では当然かもしれませんが、協力詰では詰上りの形から考える方が多い場合が多いと思います。

まず初形を見ていろいろ推察してみます。

- ・持駒があり5手詰なので合駒は取らない。
- ・初手遠くから飛を打つ手は非限定になりそう。
- ・詰上りに成駒（飛か角）が必要そう。ただ26角は62角と向かい合っているので飛成が本命。

まだあるかもしれませんが自分なりに考察してみることは大切です。ただやはりたくさん詰上がりの形を覚えておく必要がありますのでたくさん協力詰に限らず普通詰将棋でも詰上りの形を身につけましょう。

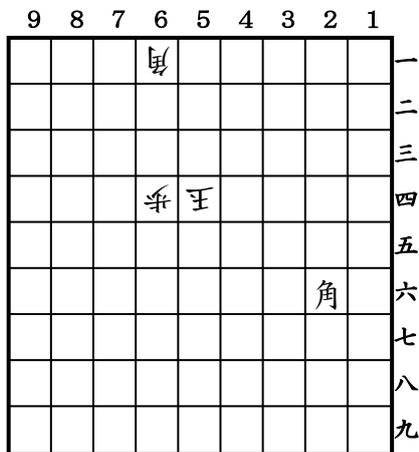
では初手桂打ちを考えてみると45桂と65桂があります。桂の打ち場所を限定する為には、45桂には43玉か45玉、65桂には63玉でしょう。その後は飛打～飛成で詰ますとすれば桂の利きは4段目ですのうまくいけません。となると手順は、飛打→桂打→飛成と予想できます。あとは飛成の位置を考えると53.73地点は62角の利きがあります。玉から離れると合駒の余地が出来ますので除外して（但し両王手の可能性がある場合は受方駒の利きや離れていても詰む場合あり）と考えると43の地点が本命です。43の地点に桂の利きを作るとすると55桂打が見えますので、44飛、63玉、55桂、53玉、43飛成迄となります。ある程度熟練してくると62と64が退路封鎖の駒（余詰防止しながら）と予測できて55桂、43龍（馬）/53玉の詰形が見えるようになります。

★ここからはちょっとマニアックな話になりますが、この作品にはちょっとしたミステリーがあります。これは私が勝手に推測したスト

一リーで作者には聞いていませんので余談としてお聞きください。

★この詰上図を見て何か感じませんか？そう26角が無くて詰んでいる形です。では初形の26角を除いて検討してみると何と手順も同じ完全作です。26角は不要なのです。（紛れを増やすために置く場合もあります）でもう一つは詰上り両王手の必要性があるとすれば62に駒が無くて詰んでいます。26の角の利きがありますから。しかしながら62角を除くと当然の如く余詰が出ます。65桂、63玉、61飛、62合、同飛成迄などです。そこで余詰防止に61角を置いてみると何とこれで作意も同じ完全作。

協力詰 5手



持駒 飛桂

★私は61角を62角とした誤図だったのかなと思います。（こんなにぴったり完全作になるとは考えられないので）果たして真相はいかに！

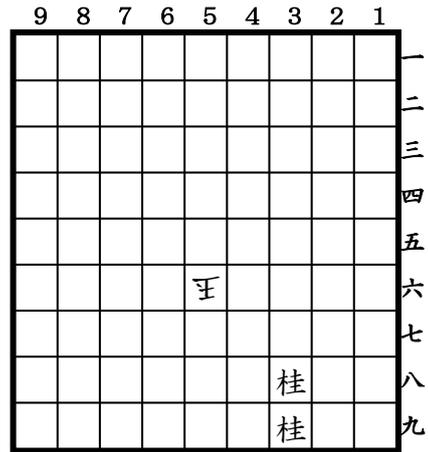
まゆさん

2作目の方は入門にしては難しく初手さえ見えませんでした。もう少しコンパクトな初期配置にさせていただけると解きやすいように感じました。

★チャレンジ頂きありがとうございます。配置が広く大駒が玉から遠い作品は両王手を考えてみるのいいかもしれません。

③ たくぼん作

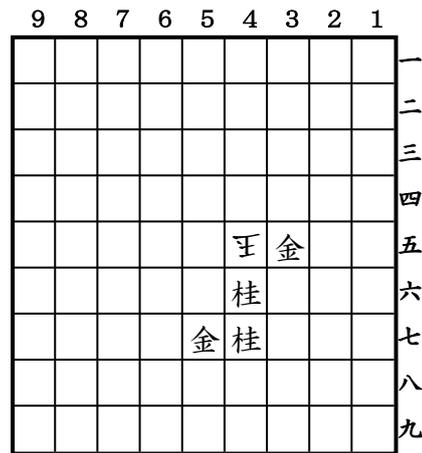
協力詰 7手



持駒 金2

57金 55玉 47桂 54玉 46桂 45玉
35金 迄 7手

詰上図



★2舞の桂を跳ねるとというのが狙い。とすると玉の逃げ道は自ずから分かるという仕組みです。最後金打と予想すれば、攻方は、金打→桂→桂→金打と決まります。3手目は47桂しかないので、2手目は55玉。4手目は46桂しかありませんので3手目は54玉と決まります。もちろん桂が動かないという選択肢もありますがそこを見切れれば解けたかなと思います。でもちょっと長すぎたかな。

占魚亭

桂2枚跳ねて金に紐付け。詰み形の予想が立てやすい——と思うのはフェアリー慣れしているから？

★ 解きやすい組立の作品だからかな。

協力自玉詰超入門

第3回の募集ルールは、協力自玉詰です。

さて今回は協力自玉詰です。普通詰将棋からフェアリーに入るときに協力詰まではいけるのに協力自玉詰になるとよく分からないという声をよく聞きます。フェアリーをやろうとして一番最初の壁が、協力詰と協力自玉詰の間にあると私は思います。私も協力詰は解けるけど協力自玉詰を解こうとするとどこから考えたらいいのか分からなかった時期がありました。結局は分からないまでも数をこなしいろいろなパターンを知ることが大切なのです。

今回も超入門ということでいろいろなパターンの紹介をしていきましょう。

まず協力自玉詰のルールです。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

どういう事かといいますと、協力詰と同様に受方玉に王手をかけるのは同じですが、目的は受方玉を詰める事ではなく攻方玉を詰める（攻方側から見れば詰まされる）となります。

まあ言葉だけでは分かり難いので例題を。

例題1

協力自玉詰 2手

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

持駒 歩

例題1を見てください。攻方が王手をかけるとすれば18歩しかありませんが、同とと取られ

ると攻方玉が詰まされています。これが協力自玉詰という事です。昔は「ばか自殺詰」と呼ばれていましたが、先手玉が自殺するという意味ではそちらの方が理解しやすいかもしれません。ちなみに例題1で持駒が歩ではなく金とか銀では28から打つ手がありますので余詰・不完全となります。余談ですが、上の図に受方16歩、26歩を加えた図は「自玉詰 2手」の完全作になります。協力が外れたので受方は攻方玉を詰まさないようにします。例題1の図ですと初手18歩に16玉や26玉と逃げる手が生じて不詰ですが、16,26が埋まっていると18歩を同とと取るしかなくなります。これが「協力自玉詰」と「自玉詰」の違いです。

例題1を少し逆算した例題2を見てもらいましょう。

例題2

協力自玉詰 6手

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

持駒 金銀歩

持駒に金と銀が増えて6手になりました。攻方玉を詰ますには受方玉の近くに受方の駒が必要なのです。持駒を使ってその駒を呼んでくるというのが1つのパターンになります。

作意は、26銀、同歩、27金、同歩成、18歩、同と迄6手

もう一つの形は受方玉が攻方玉から離れている時です。



例題 3

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
							馬	玉	九

持駒 銀

この場合は受方玉を攻方玉の近くまで持ってきてみましょう。

16 銀、26 玉、27 銀、17 玉、18 銀、同角成迄 6 手

合駒が出ない形であれば、攻方玉の近くに受方の玉と止め駒 1 枚の形を目指せばよいでしょう。

このパターンを広く盤面を使った過去作を 1 作紹介します。

左真樹作 詰パラ 1981/2

ばか自殺詰 6手

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

持駒 飛2香

大家左氏の作品です。古い作品ですのでルール名がばか自殺詰となっていますが協力自玉詰と同じです。15 角を 59 迄持ってくる大技です。

作意：51 飛 同角 95 飛 同角 59 香 迄 6 手

例題 4 (筒見香平 詰パラ 1982/2)

協力自玉詰 4手

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

持駒 角歩

次のパターンです。例題 4 は 4 手で持駒 2 枚です。合駒は出ません。攻方玉の周りに金銀がありませんが詰むのでしょうか？

作意は、34 歩 同玉 12 角 同飛 迄 4 手

詰上図

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

攻方は、3 手目までに持駒を使い切りましたので詰上り持駒なしということで、合い利かずの詰みです。この詰上りの形は頻出のパターンですので是非覚えておきましょう。協力詰の場合だと、透かし詰での無駄合い概念がないのでこの形は詰上りにはほとんどないのですが、協力自玉詰の場合は、最後攻方の持駒はありませんのでこの形は有効なのです。34 歩、同玉と 12 角が王手になる場所に玉を移動させるのがポイントになります。

では次からは合駒が出る形を見ていきましょう。ここら辺から少し難しくなっていきます。次の作品も大家の作品です。

のすたる爺 詰パラ 1982/3

ばか自殺詰 6手

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

持駒 飛角2

受方の止め駒がありませんので合駒で出さないといけません。受方玉も攻方玉から遠いので止め駒を支える駒も必要です。ではとりあえず作意を見てみましょう。

19角 28飛 37角 46桂 58飛 同飛成 迄 6手

詰上図

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

持駒 なし

初手 19角に対して2手目 28飛とします。これは 59 王の動ける領域を減らす1手です。しかし 28 飛はこの次点でピンされていて（動いたら玉を取られる）動けません。しかし3手目 37角に 46桂と合駒させることにより 28 飛は動けるようになり（ピンをはずす）58飛、同飛成 迄の詰みとなります。合駒の 28 飛と 46 桂が攻方玉の頭 58 地点に利きがあるのがポイントです。

2手目の合駒のピンをはずすもう一つの方法

が玉移動です。

協力自玉詰 6手

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

持駒 歩2

作意: 16 飛 26 桂 37 歩 同玉 38 歩 同桂成 迄

2手目 26 桂が動けるようにするに 37 歩 同玉と 16 飛の段から移動してピンをはずします。これにより26 桂が動けるようになりました。

合駒が出る 6手の作品は大体、

1. 王手（跳び駒）
2. 合駒
- 3~4 ピンをはずす。
5. 王手
6. 2手目の合駒で5手目の王手駒を取るというパターンになります。

特殊な例として合駒は出るけどそれが動かない場合もあります。

八尋無段 詰パラ 1982年8月

ばか自殺詰 6手

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

持駒 飛角2

作意：78角 11玉 91飛 81香 88角 77桂 迄

4手目 81香が逆王手で 88角がまた逆王手ですがピンされているので 77桂迄の詰み。これは特殊な例です。

この6手合駒パターンにいろいろと味をつけたのが8手の作品になりますが、ここからは一言で説明は無理ですのでまたの機会にいたします。(8手で多いパターンは6手の合駒パターンに「跳び駒、合駒」の2手が加わるものです。)

今回は6手までのよくあるパターンの説明でしたがまだまだ違うパターンもあるかも？是非創作に挑戦してみてください。

第3回フェアリー入門 【(協力自玉詰) 作品募集】

入門用の易しい協力自玉詰を募集します。

投稿の仕方

〔作者名〕

発表時に記載する作者名をお書きください。ペンネームでの発表の際はその旨お書きください。

〔ルール名〕 協力自玉詰 ○手

応募の際、ルール名と手数を必ずお書きください。

〔図面〕

初形が分かれば OK です。柿木ファイルや、Kife for Windows の kif ファイルに手順を打ち込んだものでも OK ですし、

攻方：43角、56桂

受方：52金、53玉

持駒：なし

のような表記でも構いません。

〔詰手順 (作意)〕

52角成 同玉 44桂 51玉 52金 迄 5手

のような表記でお願いします。柿木ファイルや kif ファイルに手順入力されている場合は上記

記載は無くてもかまいません。

〔狙い〕

作品の狙いがあれば書いてください。

〔作者コメント〕

その他作品に関することや、自身に関すること作品に添えての一言があればお願いします。

〔投稿先〕

メールにて受付します。

たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

〔投稿締切〕

2022年3月15日(火)



※作品が集まらなかった場合は募集期間が延長する場合があります。

今回の問題はバラエティ。手数が長くなると
 ルールの組み合わせがシンプルになる構成？で
 す。お楽しみください。

<余談>

昨年末から今年初めにかけていろいろなこと
 がありました。おかげで人生初めてのことをや
 ったり決断したりしてばかりで、趣味の時間が
 ほぼ取れていません。読んだ(実際には眺めた)
 本も詰パラだけです。この状態、もう少し続き
 そうです。

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの上で、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。

【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。

※各題 G、夜の総駒数は 4 の設定です。

<問題>

【16-1】

点鏡協力自玉スタイルメイト 4手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
王									二
									三
									四
									五
					王				六
									七
									八
									九

持駒 金G

【16-2】

点鏡協力詰 7手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			王						三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 夜

【16-3】

協力詰 9手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							王		四
							王		五
									六
									七
									八
									九

持駒 G3

実験室の悲劇(第3回)

占魚亭

環境が整ったこともあり昨年の秋から本格的にプロブレム創作をはじめ、『Problem Paradise』96号の「Fairy」に1作、シンガーポール発のウェブ雑誌『The Hopper』創刊号の「Solving Set」に1作採用されました。『The Hopper』には藤原俊雅さん・橋本哲さん(再録)・前嶋啓彰さん・若島正さん・吉田直嗣さん(若島さんとの合作)の作品も出題・掲載されています。拙作はアレですが面白い作品ばかりですので、ご覧になってみてください。

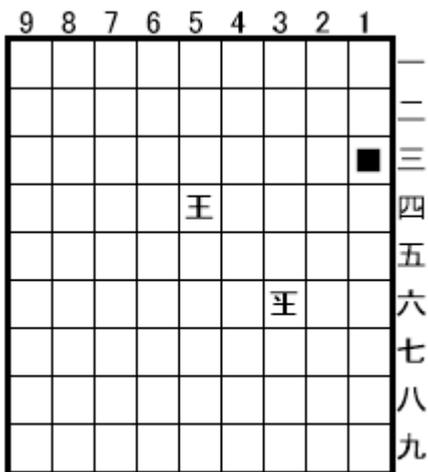
『The Hopper』URL

<https://www.thehoppermagazine.com>

宣伝をもう一つ。『暁将棋部屋』第6号が刊行されました(つみき書店・akatsukiで購入可能。パラ編集部で斡旋予定とのこと)。フェアリーコーナー「暁フェアリー」への解答・投稿を募集中です。解答は3月末、投稿は6月末が締切りとなっております。投稿は客寄せの易作や少し骨のある中級作品だと嬉しいです(難解作でも構いませんが、正解者なしになる可能性が高いです)。送付先は編集・発行の山本氏までということになってはいますが、私へ送っていただいても構いません。お待ちしております。

さて、今回の没作はこちら。

協力自玉詰 6手



持駒 銀

b) 13 ■ → 15 ■

c) a)の図で Duplex

※ ■ : Imitator

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■またはI)】

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

【Duplex】

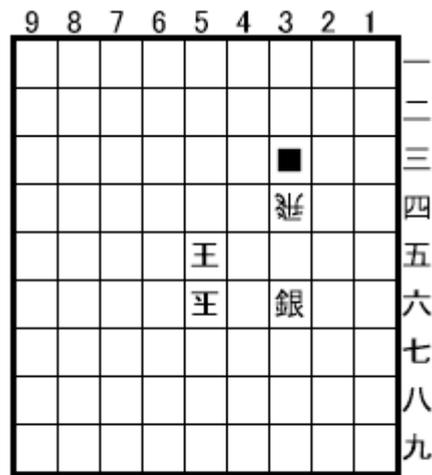
受方(玉方)から指し初めて攻方(王方)を詰ます。

※本作は自玉詰なので、受方から指し初めて受方玉を詰まします。

【手順】

a) 37 銀、47 玉[I24]、36 銀[I23]、34 飛、55 王[I24]、56 玉[I33]迄6手。

(詰上り)

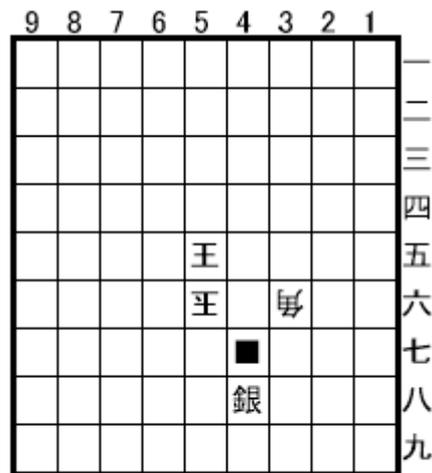


持駒 なし

b) 37 銀、47 玉[I26]、48 銀[I37]、36 角、55 王[I38]、56 玉[I47]迄6手。

c)

(詰上り)



持駒 なし

d) 55 飛、同玉[I14]、28 角、23 飛、35 飛、27 飛成[I18]迄6手。

(詰上り)

持駒 角金4銀3桂4香4歩18

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

持駒 銀

まずは a)と b)。銀の打ち場所は4か所ありますが、共に 37 に打ちます。47 玉と逃げた時に a)では 36 に、b)では 47 に銀を移動させます。ここで a)は飛、b)では角を壁駒として打って逆王手。以下、55 王に 56 玉で詰め。

続いて c)の Duplex。持駒が豊富なので何を使うか迷いますが、大駒を使います。55 飛、同玉に 28 角の限定打。ここで壁駒として飛を 23 に打ち、35 飛(これも限定打)に 27 飛成で詰め。28 角の所で 19 角と打つのは 27 飛成と指せません(35 飛の利きが通ったままなので)。

没にしたのは初手と2手目が被っていることもありますが、a)・b)の手順と Duplex の手順が上手く嵌まっていないのが大きいです。

実は、王方(攻方)の持駒の扱いについて判断に迷っていて、駒余りになるのが気持ち悪いというか美しくない気がしています。

たくぼんさんの作品(WFP65-10)は持駒なしだったので気になりませんでした。持駒がある場合はどういう形にすればいいんでしょう? 「玉方(受方)が余るのだから王方が余っても問題なし」とするのもありだとは思いますが……。

コメント等ありましたら、sengyotei@gmail.com (■を@に)までお願いします。

今月の手筋

No.7-1

強化成らせ

天竺協力詰 5手
3 2 1

					五
		逃			六
			王		七
					八
		馬	王		九

持駒 銀3 神無七郎 作

成ると利きが増える駒(飛角歩)の「成らせ」。フェアリーでは成らせた直後に詰めることが可能。

(※解答は に掲載)

【天竺】

玉の利きが王手をした駒の利きになる。

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。

解答募集一覧

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。

2022年3月10日(木)

推理将棋 147 回出題

推理将棋 3 題

2022年3月15日(火)

第 138 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

神無太郎の氾濫

フェアリー作品 3 題

(解答先: sgr03057@nifty.com)

フェアリー入門 (受先協力詰)

協力詰 4 題

2022年3月31日(木)

第 1 回最後の 1 ピース作品展

最後の 1 ピース作品 1 6 題

2022年4月15日(金)

第 139 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

作品募集一覧

フェアリー入門 (協力自玉詰)

投稿締切: 2021 年 3 月 15 日 (火)

投稿先: たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

(詳細は P51 参照)

第 56 回神無一族の氾濫

課題: 「〇〇だったら 1 手詰」

募集締切: 2022 年 4 月 17 日 (日)

送り先: 神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

※詳細は P12 をご覧ください

Fairy of the Forest #70

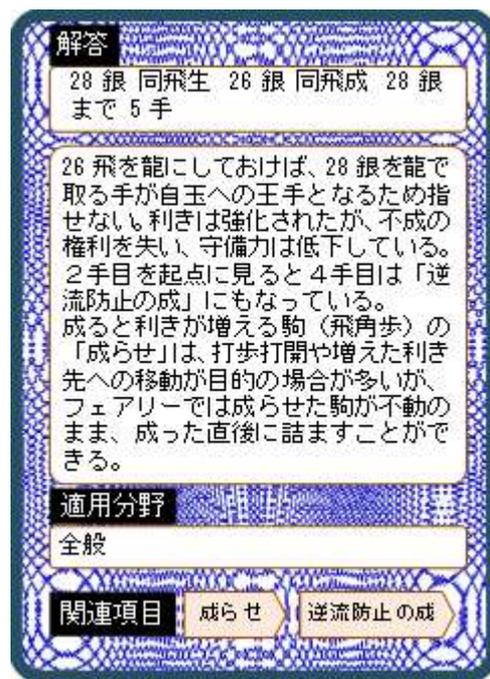
課題: 自由課題

募集締切: 2022 年 4 月 15 日 (金)

送り先: 酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

※詳細は P42 をご覧ください

今月の手筋 (解答)



【あとがき】

4 月号よりある方による新コンテンツを予定しております。詳細は次号にて発表予定です・乞うご期待!!

2022 年 第 164 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年二月号

令和四年二月廿日発行

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