



# Web Fairy Paradise

第166号

## 今月のフェアリー詰将棋

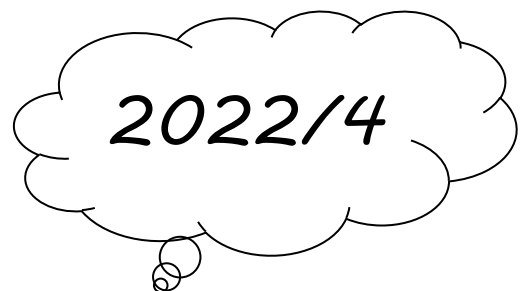
- ・ 第140回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第141回 WFP 作品展
- ・ 骨のある Imitator 7手(占魚亭)
- ・ 第4回フェアリー入門(打歩協力詰)
- ・ 推理将棋第149回出題
- ・ 第17回神無太郎の氾濫 問題編
- ・ Fairy of the Forest #70 出題

## 結果発表

- ・ 第139回 WFP 作品展
- ・ 第1回最後の1ピース作品展
- ・ 第3回フェアリー入門(協力白玉詰)
- ・ 推理将棋第147回出題

## 読み物

- ・ 実験室の悲劇(第4回)(占魚亭)
- ・ 連続協力詰超入門
- ・ 協力詰・協力白玉詰解付き#1(駒井めい)
- ・ FairyTopIX2021 お気に入り投票要項
- ・ 今月の手筋(魔女返し回避)



## はじめに

---



## 夢

プロ野球が開幕しました。毎年4月号はこの話題を書いている気がしますが、観客の制限もなくなりましたので、多くの観客の前でプレーできる選手たちも励みになることでしょう。私の愛するカープは今年、鈴木選手が大リーグに行きましたので戦力ダウンは必至で、開幕前の順位予想では最下位の予想が一番多かったのですが、開幕してみると何と鈴木選手が抜けた危機感からか何と首位争いをしているじゃありませんか。嬉しい誤算とはまさにこの事でしょう。

そして何と言ってもスゴイのは、ロッテの佐々木投手。完全試合を達成したと思ったら次の当番でも8回まで登板してこれも完全ピッチング。そしてそのままさかの降板。チームの無理をさせないで大切に育てるという方針が一貫しててこれもすごい事。ストレートが160キロ超えて、落差の大きいフォークもあるのですからそんな簡単に打てるわけがありません。体の負担も大きいのでしょうね。連続完全試合よりも体優先するのですから器の大きさが窺い知れます。まさに夢の投手ですね。将棋界で言えば藤井5冠も同様、夢のような活躍です。最短で1年半後くらいに8冠達成も・・・すごいですね。私の夢は、藤井5冠に協力詰を創ってもらうこと。もし可能なら巻頭協力詰で大々的に発表します！・・・夢は願えば叶うもの(笑)

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166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](mailto: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140回WFP作品展(再掲)及び 第141回WFP作品展 担当：神無七郎

## データベースと自作の整理

筆者が昨年取り組み始めた作業に「自作の整理」があります。1982年から2000年9月の作品に関してはHTML版の作品集「無神都市」に収録済みですが、それ以降の発表作は未整理のままです。そこで2000年10月から2020年12月の発表作をまとめることにしたのです。

この作業でとても役に立ったのがフェアリーデータベースです。筆者は日頃からのこのデータベースのお世話になっており、これなしでは担当業務もままなりません。今回も20年分の作品を一気に検索できたので、非常に助かりました。手間が少なく済む利点はもちろんですが、発表誌から一つずつ拾ってくると、本来の目的を忘れて読み耽ってしまうことがあるので、誘惑を避ける効果も大きかったです。

そんな有難いデータベースですが、これも人間が作るものです。登録データの漏れや誤りは避けられません。筆者も自作の整理作業を通して様々な問題点を発見し、神無太郎氏に報告しました。

問題点があったとき、原因は単純なものばかりではありません。例えば「フェアリーデータベースや、同一作検索で検索しても自作が出てこない」ケースを考えましょう。最もありそうな原因は登録漏れですが、他にも様々な原因が考えられます。

### 1. 収録対象外である

データベースの収録対象は本誌や詰パラ等に公式発表された作品です。それ以外にも収録対象はありますが(参照：<http://cavesfairy.g1.xrea.com/pub/fairydb/datastat.htm>)、すべてをカバーしているわけではありません。また、新しいデータの反映には時間が必要です。

### 2. 図が異なっている

配置が間違っていて登録されていると、同一作検索(x4cc)で検出されません。盤上の配置のわずかな誤り、持駒の誤りで検出されないこともあります。フェアリー駒を使った作品では「表記ゆれ」が原因になることもあります。

### 3. 修正図・改良図の登録漏れ

登録漏れでよくあるのが修正図・改良図の登録漏れです。修正図や改良図は解答募集が行われない場合が多く、掲載場所も誌面の目立たない場所だったりします。そのため収録漏れが起こりやすくなります。

### 4. 作品情報の誤りまたは表記ゆれ

データベースの検索ではルール名や手数等の指定ができますが、そうした情報の誤りが未検出の原因となることがあります。作者名やルール名で検索すると表記ゆれも問題になります。

以上はデータベースの内部的な仕組みを知らなくても想像できる原因ですが、データベースの仕組みに関連する場合もあります。

### 5. 他のデータの一部になっている

フェアリーデータベースの各データ間の「区切り」が欠けて他のデータと繋がってしまい、登録されているのに検出されないことがあります。現在のデータベースでは対処されているはずですが、もしフェアリーデータベースで、複数の図が繋がった検出結果が出てきたら、神無太郎氏に報告してください。

以上が検索してもお目当ての図が検出されない場合に考えられる主な原因です。これ以外にも「手順が誤っている」とか「データが重複している」等、色々な問題がありますが、一般の利用者に関係するのは同一作検索だと思うので、ここでは詳しく説明しません。

フェアリーデータベースは、フェアリー界の貴重な財産です。しかし、その内容の確認を個人で行うことは不可能です。何人かで手分けしても無理でしょう。

今回、自作の整理作業をして気付いたのは、これがデータベースの内容確認にも有効だということでした。データの確認は面倒な作業なので、何か動機がないとやる気が起こらないものです。それに、他人の作品の間違いはなかなか気付きません。でも自作なら違います。これは読者の皆さんにもお勧めします。フェアリーデータベースの収録対象となっている発表媒体で作品を発表したことがある方は、自作が正しく登録されているかどうか確認してください。そして、登録漏れや誤りを発見した場合は神無太郎氏に報告してください。自作の散逸防

止と、フェアリーデータベースの品質向上が同時に行えるので、一石二鳥だと思います。

なお、今回のお話の発端である自作の整理作業ですが、完了までまだ時間が掛かりそうです。フェアリー詰将棋以外にも、推理将棋やチェスプロブレムの発表作がわずかながらありますし、論考等を含めるかも決めていません。体裁は「無神都市」と同様に主に発表媒体別に分け、ルールや年代の索引を付けた HTML 版作品集を想定していますが、まずは作品の収集が先ですね。

さて、今回は第 140 回の再掲載分と第 141 回の新規出題分です。第 141 回の出題数は 10 題。問題数は第 140 回とあまり変わりませんが、全体の難度は高いと思います。内容は充実しているので、好みのルール、得意なルールだけでも構いませんので、ぜひ挑戦してください。

#### 【第 140 回作品展各題への補足説明】（再掲）

第 140 回の出題は全 9 題（ツインを含むため実質 11 題）。今回登場する作者は神無太郎氏、占魚亭氏、たくぼん氏、上田吉一氏、springs 氏、藤原俊雅氏、変寝夢氏の 7 名です。

いつもに比べ出題数が少ないので全題正解を狙うチャンスですが、見慣れないルールの作品や、難解作もありますので、油断はできません。十分な解図時間を確保して臨んでください。

**140-1** 及び **140-2** は点鏡と Grasshopper(G) を組み合わせた神無太郎氏のシリーズ作品です。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。これまでと同様、盤上にどんだん駒が発生します。

**140-3** は占魚亭氏の全 Andernach 作品。久々に Imitator がないので、安心した方もいるでしょう。本作品展では **WFP119-6** 及び **WFP120-9** (変寝夢氏作) で全 Andernach の作品が登場しているので、参考にしてください。また、本局には解が 2 つあるので、なるべく両方をお答えください。

**140-4** は、たくぼん氏による連続協力詰。受方が連続で 20 手指して 1 手詰となる形を作ってください。桂による吊るし詰しか詰める方法がないことは明白ですが、その形を作るのはちょっと骨が折れそうですね。

**140-5** は「不滅銀」を使った上田吉一氏の作品。これは「取らずの銀」という変則将棋が元になっており、カピタン 10 号では以下のように紹介されています。

「取らずの銀」という将棋をご存じでしょうか。後手は普通の形から始めますが、先手は玉のほかは銀 1 枚だけの 18 枚落ち。ところがこの銀が不滅銀で後手は取ることができない、というルールでスピードを争う将棋になります。

同じ号では、この「取られない」という性質を金に適用した「不滅金」の作品が出題されました。

加藤徹 作  
詰将棋 19手

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

持駒 桂2歩2  
※金:不滅金  
(カピタン10号,1977年6月)

32 と右 11 玉 23 桂 同金 12 歩 同玉  
24 桂 11 玉 21 と 同玉 32 と直 11 玉  
21 と 同玉 31 と 11 玉 12 歩 22 玉  
32 と上 まで 19 手

本作品展では上記作品の呼称に合わせ、「取らずの銀」ではなく、以下の用語を使用します。

- ・取られない性質を「不滅性」と呼ぶ
- ・不滅性が付与された駒を「不滅駒」と呼ぶ
- ・不滅駒は「不滅+駒名」で表す

また、「取らずの銀」にはいくつかのローカルルールや変種があるようなので、不滅駒の細則を以下のように定めます。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形でも不滅駒は持駒にできない

これはあくまで省略時解釈とし、成ると不滅性を失う場合や、不滅駒を持駒とする場合はそれを明示して出題することとします。

本作品展では初出となるルールですので、長々と説明しましたが、内容は難しくありませ

んね。本局で「取られない駒」の活躍をお楽しみください。

**140-6** は **139-9** に引続き **Siren** (汝) の利きを持つ玉を使った **springs** 氏の作品。今回は汝王以外にも攻方駒があるので、狙いをうまく見定めないと紛れに悩まされるでしょう。汝王の性質を上手に使う詰上りを探してください。

**140-7** は藤原俊雅氏の受先作品。難しくはないと思いますが、とても珍しい狙いを持った作品です。2 解あるので、なるべく両方を答えてください。

**140-8** 及び **140-9** は変寝夢氏の協力自玉詰。とは言っても、ただの協力自玉詰ではなく「ヘルプセルフ」という条件が付いています。これは最終手に相手側が協力してくれないことを示します。相手が応手を選択する余地がない（あるいはどんな応手を選んでも詰む）詰型を目指してください。本作品展では **WFP101-11** で同様の条件が使われているので、参考にしてください。

#### 〔第 141 回作品展各題への補足説明〕

第 141 回の出題は全 10 題（ツインを含むため実質 11 題）。今回登場する作者は、はなさかしろう氏、神無太郎氏、占魚亭氏、たくぼん氏、**springs** 氏、上田吉一氏、変寝夢氏、るかなん氏の 8 名です。るかなん氏は本作品展初登場ですが、**Imitator** を使った作品でのデビューとは驚きですね。**Imitator** が得意な方も、そうでない方もぜひ解図に挑戦してください。

**141-1** 及び **141-2** は、はなさかしろう氏の推理将棋です。詰上りの配置が指定されているので、通常の推理将棋とはかなり趣が異なると思います。一乗谷酔象氏作の推理将棋 **WFP137-3** 『都の煙とは驚いた』からインスパイアされた作品ですので、解図前にその作品を復習しておくのも良いでしょう。なお、今回から推理将棋のルール説明文を少し変更しています。最近の推理将棋は会話文で条件を与える形式だけでなく、条件を直接列挙する形式が増えているので、それに合わせて表現を変更しています。

**141-3** 及び **141-4** は、点鏡と **Grasshopper** (G) を組み合わせた神無太郎氏のシリーズ作品。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。このシリーズでは盤上の駒が増えるスタイルメイトが楽しめますが、今回はどんな駒が盤上に現れるのでしょうか？ 特に **141-4** の最終形には注目

です。

**141-5** は占魚亭氏の **Imitator**+中立駒作品。持駒は金銀ですが、**Imitator** を使えば壁駒で盤上の駒数を増やすことができます。玉以外の使用駒はすべて中立駒なので、中立駒を逃がす受けが生じないような詰型を選んでください。

**141-6** は、たくぼん氏の取禁作品。このルールは駒数の変動がないので、攻方は最初にある駒だけで詰めるしかありません。受方も駒を取ってくれないので、邪魔駒の処分もできません。成禁の条件も付いているので、駒は所与の性能から変えられません。将棋の盤駒を利用した一種の入替パズルと思えば良いでしょう。少し難しいと思いますが、苦勞に見合う内容のある作品なので、ぜひ挑戦してください。

**141-7** は **springs** 氏による、**Siren** (汝) 王を使ったシリーズ作品です。今回は汝王だけでなく盤上に飛と金という強力な助っ人がいるので、その活用を考えましょう。

**141-8** は上田吉一氏の捨駒一筆書きシリーズ。今回の出題作の中では一番の癒し系作品だと思います。気持ちよく駒を捨てまくりましょう。

**141-9** は変寝夢氏のレトロ協力自玉詰。26 手逆算して 2 手で協力自玉詰となる解を求めてください。「零」は現在位置に跳ぶ駒なので、どこに打っても「行き所のない駒」にはなりません。「例の筋」で詰めるには邪魔な「零」。これをどう処理するかが問題です。

**141-10** は本作品展初登場となる、るかなん氏の作品。**Imitator** と背面ルールの組み合わせです。**Imitator** はそもそも利きを持たず、所属の概念もないので、性能変化ルールであっても性能変化の対象外です。この性質を上手く利用してください。るかなん氏は解答の方でも第 139 回から参加されており、その成果がこの作に反映されています。この回の結果稿を読むとヒントが得られるかもしれません。



## 解答要項

第 140 回解答締切:2022 年 5 月 15 日(日)

第 141 回解答締切:2022 年 6 月 15 日(水)

宛先: [k7ro.ts@gmail.com](mailto: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](mailto: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。

### 【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。

### 【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。

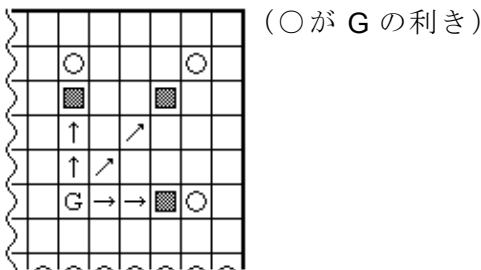
(補足)

・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。クイーンの線上で、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。

### 【全 Andernach】

玉以外の駒は、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 と同様に「駒取り」を「盤上の移動」に読み替える。
- 1) 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) 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)。

→初出: 第 119 回 WFP 作品展 (WFP140 号)

### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 【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。

### 【連続協力詰 n+1 手】

受方が連続して n 手指し、攻方が 1 手で詰められる局面を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

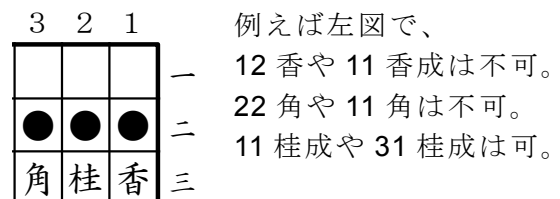
(補足)

- ・指定より短い手数で 1 手詰の形が作れる場合、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。



### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

### 【不滅駒】

取られることのない駒。

この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与えられた駒を「不滅」+「駒名」で呼称する。

(補足)

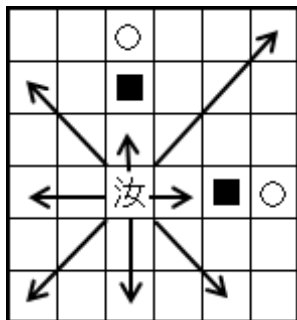
特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 成っても不滅性を失わない
- 2) 初形でも不滅駒は持駒にできない

### 【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)

【受先】

受方から指し始める。

【ヘルプセルフ】

最終手はどんな着手をされても目的を達成  
できなければならない。

→初出：第 60 回 WFP 作品展 (WFP68 号)

【推理将棋】

将棋の実戦初形から会話文等によって与え  
られた条件を満たす将棋の指し手を復元す  
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
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属し  
ない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも  
性能変化の対象にもならない

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【中立駒】(「」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きと  
なる (利きが非対称な駒の場合に要注意)

- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、  
成ることができる

- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、  
持駒になる。この時、所属は取った側の持駒  
だが中立性は失わず、再び盤に戻ったとき  
には中立駒として振舞う。

- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の  
駒や、中立駒は取れる。

- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用さ  
れる。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩  
がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはで  
きない。

- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。

- 7) 中立駒でも 自玉への王手は反則。自玉への王  
手となっているかどうかの判定は、現手番が  
終了し、相手側が着手する前に行く。

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【成禁】

手順中に駒を成る手があってはならない。

【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。

【Zero】(零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

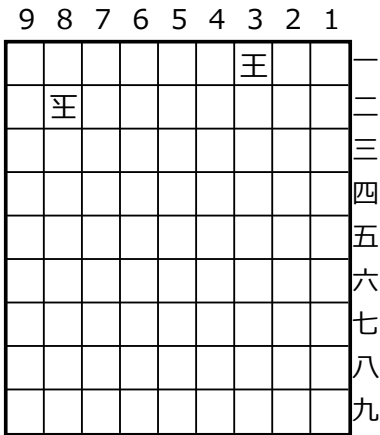
【背面】

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。



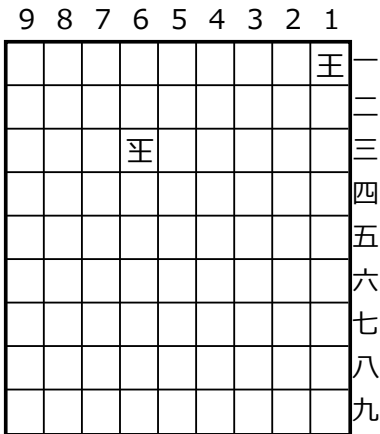
<第 140 回>解答締切:2022 年 5 月 15 日(日)

■ 140-1 神無太郎氏作  
点鏡協力自玉 ステイルメイト 8手



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

■ 140-2 神無太郎氏作  
点鏡協力自玉 ステイルメイト 8手



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

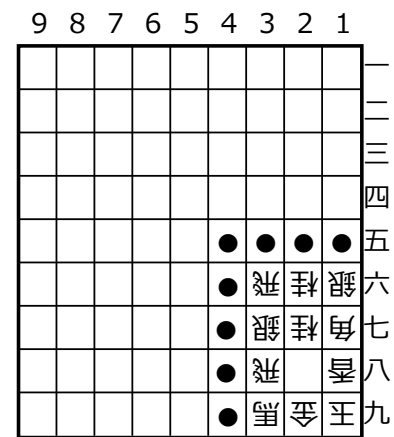
■ 140-3 占魚亭氏作  
全Andernach協力詰 7手 (2解)



持駒 桂

■ 140-4 たくぼん氏作

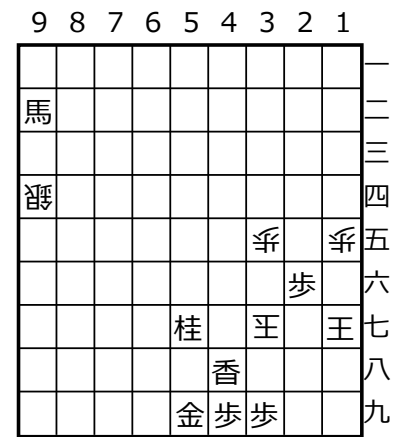
連続協力詰 20+1手



持駒 桂  
※●:着手不可、不透過

■ 140-5 上田吉一氏作

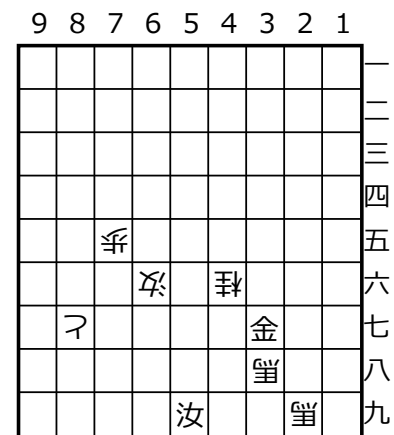
協力自玉詰 88手



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※銀:不減銀

■ 140-6 springs 氏作

協力詰 7手



持駒 香  
※汝:Siren王



■ 140-7 藤原俊雅氏作

協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 140-8 変寝夢氏作

協力白玉詰(ヘルプセルフ) 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 金  
受方持駒 なし

■ 140-9 変寝夢氏作

協力白玉詰(ヘルプセルフ) 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

<第 141 回>解答締切:2022 年 6 月 15 日(水)

■ 141-1 はなさかしろう氏作

推理将棋『1・2+3 枚・45 手』

- 1) 45 手で盤上が図の配置になって詰んだ  
(先手駒: 53、54、57 / 後手駒: 55、56)
- 2) 飛の不成なし
- 3) 駒種の先後通算連続着手は共に 8 筋の桂取りから始まる馬 4 連続と龍 11 連続のみ  
(詰上りの盤上の駒配置)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						▲			三
						▲			四
					▽				五
					▽				六
					▲				七
									八
									九

※▲:先手駒、▽:後手駒

■ 141-2 はなさかしろう氏作

推理将棋『1・2+3 枚・馬杏』

- 1) 46 手で盤上が図の配置になって詰んだ  
(先手駒: 54 桂、55 玉 / 後手駒: 53 玉、56 馬、57 成香)
- 2) 王手 3 回
- 3) 最初の同の手、最初の 5 筋の手、唯一の不成の手の順に着手があった

(詰上りの盤上の駒配置)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

■ 141-3 神無太郎氏作  
点鏡協力自玉 ステイルメイト 8手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
						王			四
									五
				王					六
									七
									八
									九

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

■ 141-4 神無太郎氏作  
点鏡協力自玉 ステイルメイト 8手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
		王						王	八
									九

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

■ 141-5 占魚亭氏作  
協力自玉詰 6手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

王									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
									九

持駒 n金n銀  
※■:Imitator  
玉以外はすべて中立駒

■ 141-6 たくぼん氏作  
取禁成禁協力詰 213手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 141-7 springs 氏作  
協力詰 7手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
※汝:Siren王

■ 141-8 上田吉一氏作  
協力自玉ステイルメイト 76手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

# 今月の手筋

## ■ 141-9 変寝夢氏作

レト口協力自玉詰 -26+2手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

継王									王
		我							歩

攻方持駒 零9  
受方持駒 香  
※零:Zero

## ■ 141-10 るかなん氏作

背面協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

■									
			角王						
			渡						

持駒 角  
■: Imitator

以上



No.9-1

## 魔女返し回避

キルケ詰 9手

4 3 2 1

		糸王	
	糸		
	馬		
		角歩	

持駒 香 神無七郎 作

キルケ系ルールで相手の駒を復活させて合駒代わりに使うのが「魔女返し」。それを予め防ぐ手筋。

(※解答は P68 に掲載)

### 【キルケ】

駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は生駒になって戻る。
- 2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合は戻れない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香（成駒も含む）が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻り位置を選択できる。

### 【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じて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)

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。

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。

# Fairy of the Forest #70出題

- 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

## ■ 出題

今回は、5手詰3作+長編1作というラインアップです。作者は前回と同じ顔ぶれになりました。新人の参入を期待したいところです。

03は、解を2つ求めます。また、04は「受方持駒なし」にご注意ください。

ボリュームの点でやや物足りないかも知れませんが、ご堪能いただけたら幸いです。多数のご解答をお待ちしています。

(解答先)  
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

## ■ 70-01 たくぼん 協力詰 5手

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

持駒なし



## ■ 70-02 駒井めい 協力詰 5手

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

持駒なし

## ■ 70-03 たくぼん 協力詰 5手 (2解)

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

持駒なし

## ■ 70-04 神無七郎 協力詰 83手

持駒なし

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

持駒なし

## 骨のある Imitator 7手

占魚亭

「WFP 作品展で発表するには微妙だし、これまで開催してきた個展で出すには難しすぎるからなあ……」という理由で眠っていた 2016 年に作った7手詰をヒントつきで出題します。

解答・コメント(締切り:5月15日)は下記へ。

[sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

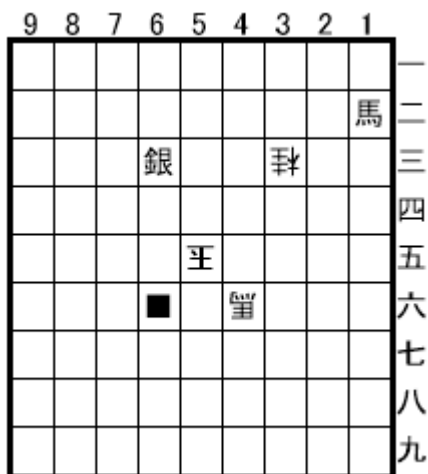
### 【協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

### 【Imitator(■または1)】

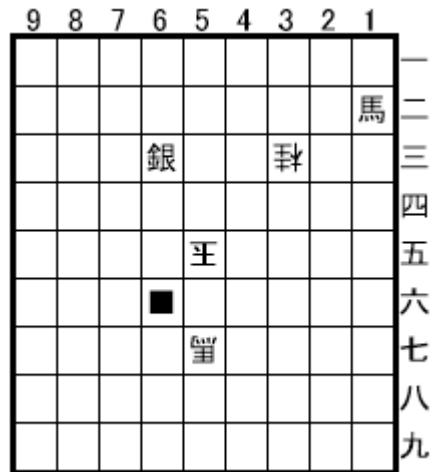
着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

#### 1-a). 協力詰 7手



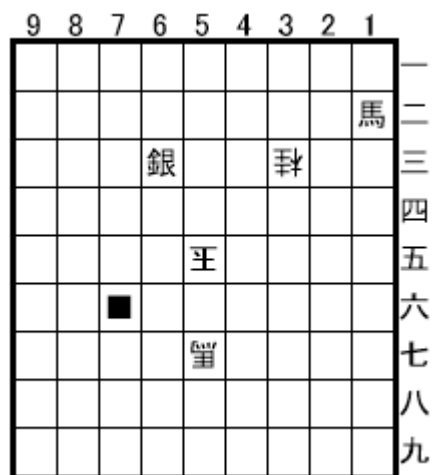
持駒 歩

#### 1-b). 協力詰 7手



持駒 歩

#### 2. 協力詰 7手



持駒 なし

### <ヒント>

1.

初手は同じで、2手目は壁駒打ち。

a)は受方馬は不動。「IM を盤端に」を使って両王手で詰ましてください。

一方、b)は双方の馬が動きます。擬似多重王手(=多重王手に見える単王手)で詰ましてください。

2.

盤上の駒が全て動きます。攻方馬の着手は3手目から。両王手で詰ましてください(詰上りで「盤端に」「盤隅に」は使いません)。

第 139 回 WFP 作品展の結果を報告します。今回の出題は全 12 題（ツインを含むため実質 13 題）。解答者数 8 名。全題正解者 1 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 139 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3 <sub>a</sub>	3 <sub>b</sub>	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
たくぼん	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
るかなん	○	○	○	○	-	-	-	○	-	○	-	○	○	8
一乗谷酔象	○	-	-	-	-	○	○	○	○	-	○	○	○	8
はなさかしろう	○	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	7
テイエムガンバ	○	-	○	○	-	-	-	○	-	-	-	-	-	4
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	○	○	○	4
和田裕之	○	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	○	3

今回は前半（139-2～139-6）に難しい問題が並んでいたの心配していましたが、すべての出題作に複数の正答が寄せられ、胸をなでおろしました。占魚亭氏が全題正解。たくぼん氏も全題正解に肉薄。今回より初参加となる、るかなん氏も大健闘で全体の解答成績を押し上げました。今後もよろしくお願いします。

■ 139-1 小林看空氏作（正解 7 名）

ライフル協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂2

【ルール】

- 協力詰  
先後協力して最短手数で受方玉を詰める。
- 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】

38 桂 15 玉 27 桂 同香成/25 杏 24 桂 16 桂  
同香/17 香 16 飛 27 桂 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

## 【解説】

本局のハイライトは8手目の合駒選び。居食いを防ぐ限定合です。

この局面で歩は二歩、香は品切れ、桂は逆王手のため放置できません。残る飛角金銀のうち、飛以外の合駒だと27桂を「同X/16X」の居食いで取ることができます。結局、27桂を取らずに済むのは飛合だけなのです。

「ライフル」ではピン止めされた駒でも「駒取り」であれば、利き筋を外れることができます。第135回で「ライフル」を最初に紹介したとき、居食いを避ける桂合の例図を出しましたが、本局は飛合。原理は同じでも、利きの強い駒で守備力を弱めると、印象が全然違いますね。

手順は最終手27桂を成立させる目的で統一されています。初手38桂は49馬の27への利きを遮る手。18桂では馬が27に利いたままになります。3・4手目の「成らせ」は、香を成香に変えて27に利かさなため。27桂を打つために27桂を取らせる不思議な感触の手です。6手目16桂合はもちろん最後に打つ27桂を攻方に供給するのが目的。8手目の飛合を成立させるための四香配置を上手く活用し、手順の統一感を生んでいるのはさすがです。

本局は小林看空氏から「ライフル」のお披露目としてまとめて投稿していただいた作品群のラストで、トリを飾るに相応しい作品でした。ライフルはルールが分かり易いので、本誌以外でこのルールの作品が見られる日も遠くないでしょう。

## 【短評】

### るかなんさん

24桂の感触がかなり良いので、これで行けるだろうと見当をつけられるのが助かりました。

### 占魚亭さん

25香を成香に。

### 変寝夢さん（※無解）

38桂はないと即断してしまった。途中の手順はイメージどおりだったので、残念。

### はなさかしろうさん

ライフルの合駒はピンできないんですね。

### 和田裕之さん

最後に取りえないのは飛車合しかないとは。

### たくぼんさん

逆王手を相手の駒を成らせて回避するのが目新しい。

### 一乗谷酔象さん

香は成で効きを弱める。

☆筆者は8手目飛合に短評が集中すると予想していましたが、香の成らせ（逆王手付き）が結構人気でした。他の手にも言及があり、好手が多い作品だったことが分かります。

## ■ 139-2 占魚亭氏作（正解3名）

### 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

## 【ルール】

### • 協力自玉スタイルメイト

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

### • 中立駒（「罫」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横にnを付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる（利きが非対称な駒の場合に要注意）
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒

だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。

- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
  - 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
  - 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
  - 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
- 参照：WFP61号「中立駒の紹介」

#### • 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】

58n 飛 45 玉[I88] 55n 飛[I85] 44 玉[I84]  
53n 飛成[I82] 同玉[I91] まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

#### 【作者のコメント】

Imitator の corner-to-corner。

n 飛の打ち場所が分かれば後は一本道だと思っていますが、いかがでしょうか。

#### 【解説】

すみっこぐらしの Imitator。引越し先も盤の隅です。

本局の構図は **WFP138-4** によく似ています。この作品では Imitator が最初から都合の良い位置にいたので、中立飛だけを消して Imitator は元の盤隅に戻しました。本局では最初の位置では都合が悪いので、中立飛を消しつつ都合の良い位置に Imitator を移動させる手順を求めることになります。都合の良い位置とは、55 を中心に攻方玉と点对称となる 91 地点です。Imitator は玉と中立飛の双方の動きに追随するので、飛をあまり遠くに打ってもいけません。そのため遠打でも近打でもない中間的な 58 への限定打という面白い手順が成立します。

なお、受方持駒が中立駒でないと、98 に壁駒を発生させるような、簡単なスタイルメイトがあります(例：58n 飛 57 歩 同 n 飛[I98] 同玉[I99] 58 歩 98 歩 まで 6 手)。中立駒はどちらの手番でも動かせるので、盤上に発生させるとスタイルメイトは達成困難です。「玉以外はすべて中立駒」の設定は余詰防止だったのです。

占魚亭氏のコメントによると Imitator の隅から隅への移動は「corner-to-corner」という用語があるほどポピュラーなテーマらしいので、読者の皆さんも挑戦してみてください。一例として以下の「演習問題」を示します。

#### 演習問題

双裸玉+Imitator、持駒飛の協力自玉スタイルメイトで、Imitator の盤隅から盤隅への移動を 4 手で実現してください。移動の仕方は「上下」、「左右」、「元に戻る」のいずれか。Imitator を使う以外は標準の駒種・駒数とします。

上の演習問題のうち、「元に戻る」の一例(11 から 11 へ戻る)は **WFP138-4** の解説で例示しています。「corner-to-corner」のうち斜めの移動(例えば 11 から 99)は難しいので、これに挑戦される方は、上記より作りやすい条件で取り組んでください。

#### 【短評】

#### 占魚亭さん

チェス・プロブレムでは Imitator の corner-to-corner は結構作例があるそうで、プロパラに投稿した際、Vlaicu Crisan 氏から約 30 年前



の作品 (Ulf Hammarstrom 作 / 『The Problemist』 May 1994) を教えてもらいました。詰将棋で corner-to-corner の複数解かつインを作りたいと考えていますが、上手く作れるかどうか……。

**変寝夢さん (※無解)**

隅玉 Imitator でステイルメイトになるんですね。n 飛で Imitator を操作しているのか。

**るかなんさん**

最初見た時は何をどうしたらいいのか皆目見当もつきませんでした。138-4 の解説が手掛かりとして大きかったです。

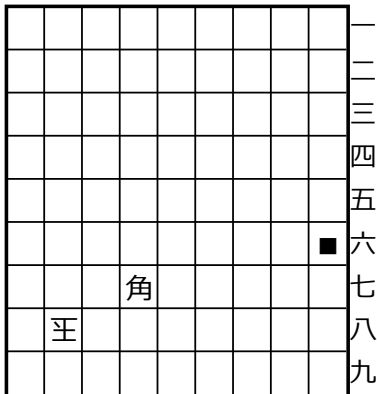
**たくぼんさん**

Imitator を 91 に運ぶ方法。面白い作品。

■ 139-3 占魚亭氏作 (正解 a) 3 b) 4 名)

a) 点鏡協力詰 5手

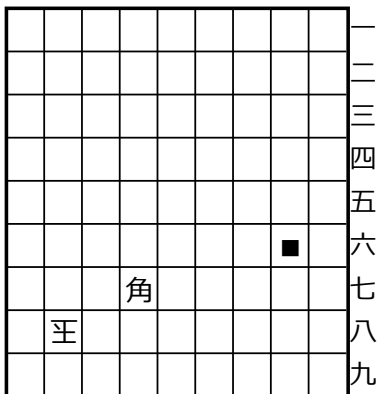
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛  
※ ■ : Imitator

b) 点鏡協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛  
※ ■ : Imitator

【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。

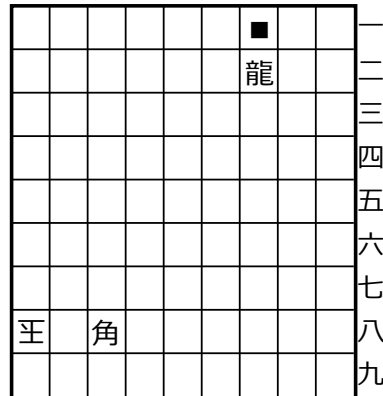
(補足)

• 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)

【解答】

a) 38 飛 87 玉 [I15] 78 角 [I26] 98 玉 [I37]  
32 飛成 [I31] まで 5 手  
(詰上り)

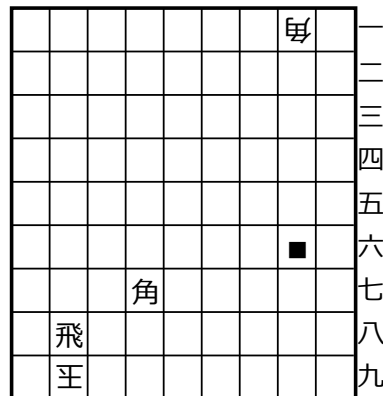
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

b) 89 飛 21 角 78 飛 [I15] 89 玉 [I16]  
88 飛 [I26] まで 5 手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

Imitator と点鏡は相性が最悪ですが、頑張っ  
て何とか形にしました。

【解説】

解説の前に出題時のルール説明が不足していたことをお詫びせねばなりません。

本局は性能変化ルールで **Imitator** を使用しています。従って「**Imitator** は性能変化の対象とならない」ということを明確にしておくべきでした。実際この点についての疑問も寄せられましたので、後ほど改めて説明します。

それでは作品の解説に移りましょう。

本局は形がとても似た2つの図がセットになっており、両題とも「両王手」で詰めるという共通点があります。

a)とb)の両王手は点鏡の利用法が異なります。

a)は性能交換の両王手。点鏡の働きで、龍と角が本来の利きとは異なる利きで両王手しています。玉は本来の利きを保持しています。

一方 b)は飛角が本来の利きで両王手しています。その代わり玉が角の性能になっています。

つまり、両王手する側が点鏡効果を利用する a)と、両王手される側が点鏡効果を利用する b)という対比になっているわけです。

もちろん、見どころは両王手だけではありません。a)では初手 38 飛の限定打、b)では 78 飛の前に「89 飛 21 角」の 2 手を入れる伏線が良い味付けとなっています。

両図とも **Imitator** は玉が逃げる手を防いでいます。**Imitator** がなければ a)の詰上りで玉が縦に逃げるができますし、b)の詰上りでは玉が 67 角を取って逃げるができます。

ただ、**Imitator** の役割が玉の逃走防止だけなのは若干物足りないところです。**Imitator** がなくても、受方駒で 97 と 99 の地点を埋めれば a)の手順が成立しますし、67 角に紐を付ければ b)の手順が成立します。作者が「**Imitator** と点鏡は相性が最悪」とコメントした理由も、この辺にあるのかもしれませんが。

本稿の冒頭で述べた通り、**Imitator** は性能変化の対象外です。ただ、出題時にそれを明記していなかったため、ルール解釈で躓いた解答者もいると思います。解答者の一人である、るかなん氏は作意を解答した上で、**Imitator** と点鏡（一般には性能変化ルール）の組み合わせについて、以下のような疑問を提示されています。

このルールの解図に悩んでいる間に一つ疑問がわいてきたので質問させてください。(過去に解決済みであればごめんなさい)

以下の解釈はどれが正しいでしょうか？

- ①**Imitator** は盤上を移動する「領域」であり、「石」や「穴」と同様に駒ではない。
- ②**Imitator** は双方に着手できず、利きを持たない駒である。
- ③**Imitator** は利きを持たない中立駒である。

どういうことかという、以下のような図が成立するのかが気になっています。

点鏡協力詰 1 手

攻方：52 馬、56 金

受方：54 玉

持駒：なし

**Imitator** : 57

作意：55 金[156] 迄？

- ①**Imitator** を領域とした場合、駒でないから性能変化系のルールの対象とならず、上図は単に同玉[157]と応じて不詰。
- ②**Imitator** を着手不可かつ利きが無い駒とした場合、受方は玉の利きが無くなるため何もできない（52 馬は不要）
- ③**Imitator** を利きが無い中立駒とした場合、受方は **Imitator** を着手して玉を移動できるが、57[玉 55]は **Imitator** の性質から移動不可。55 同 [玉 53]は移動自体は可能だが、王手を解除できていない。

解いた感触ではデフォルトは①ではないかなと思っていますが、②や③のルールでもそれを主張した作品を作れそうに思ったので。

以上が、るかなん氏の提示された疑問です。結論から言うと、WFP 作品展でのデフォルト解釈は上記の①に近いものです。ただ、石や穴とは異なり **Imitator** には「盤上を移動する」という性質があるので、「駒」として扱っています。つまり **Imitator** は「攻方・受方どちらにも所属せず、利きも持たない（従って性能変化ルールの対象にもならない）特殊駒」という位置付けです。上記の例だと、55 金[156]には同玉[157]で不詰となります。

**Imitator** と性能変化ルールの組み合わせは **WFP137-2** (占魚亭氏作、天竺協力詰 4 手) で

も登場していましたが、天竺は性能変化の対象が玉だけなので、このような問題はありませんでした。でも、安南や対面など、すべての駒に性能変化の可能性があるルールと組み合わせた場合、この問題は無視できません。

今後の出題では **Imitator** のルール説明に「攻方・受方どちらにも所属しない」「利きを持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない」の2点を付け加えたいと思います。

また、他の特殊な駒やルールとの組み合わせにより、特別に考慮すべき事項が生じる場合、出題時にその取扱いを明示したいと思います。

【短評】

占魚亭さん

どちらも両王手で揃えましたがツインとして弱いので、バラした方がよかったですかね。

☆本局の場合はツインに向いているかどうかより **Imitator** の存在感の薄さが気になりました。**Imitator** を使わないと実現できない手順が望まれます。

変寝夢さん (※無解)

- a) 最後 8 8 合は、と思ったが、両王手だった。
- b) 最終手 8 8 が絶好の位置  
ツインというよりは、単独の作 2 局というイメージ。

るかなんさん

- a) 48 飛 87 玉 [I15] 43 飛成 [I 盤外] の手順を閃いてようやく光明が見えたという感じでした。**Imitator** を上下にロックする構想は詰上図になるまで気付きませんでした。  
だから b) ではこの手順が使えないんですね。
- b) こちらのの方が先に解けました。玉方が 2 回しか着手できないから、駒打を入れるなら両王手にしないと手数が足りない、と。  
a) でなくこちらが右方向の移動距離不足で詰むのが意外。

たくぼんさん (※b)正解)

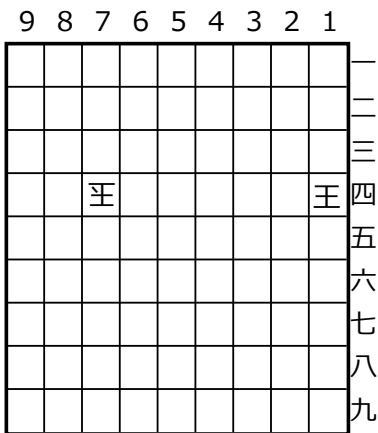
- a) 詰まない。筋が浮かばない。
- b) 点鏡らしい手順を考えていたら詰みました。  
これ 67 角に紐をつけたら ■ がなくてもいいけそう。

テイエムガンバさん

- a) 龍と角の性能が絶妙な位置で入れ替わっている両王手。
- b) 一見両王手が外せそうで外せない詰み形。

■ 139-4 神無太郎氏作 (正解 2 名)

点鏡協力白玉ステイルメイト 8 手

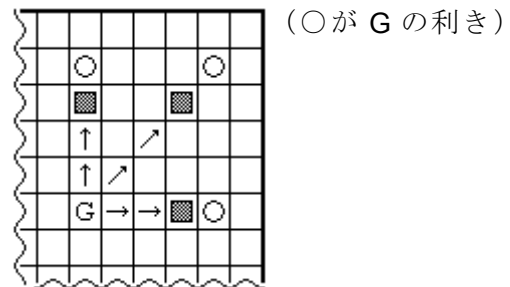


攻方持駒 香 G  
受方持駒 残り全部 + G3  
※ G : Grasshopper

【ルール】

• Grasshopper (G)

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



(補足)

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

【解答】

79 香 75 飛 76 G 34 金 77 G 33 飛  
78 G 32 角 まで 8 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

点鏡で Grasshopper (G) を使ってスタイルメイトにするこのシリーズ。持駒はGと通常駒1枚なので、2枚の持駒を動けなくする手段と、Gがどんな動きをするかの2点が主な見所です。

本局はその後者に重心が置かれた作品。Gらしい跳躍が一度も出現せず、それどころか、Gが玉から離れて、一步ずつ後ずさっていきます。王手駒が玉から離れていく手順は、往々にして大掛かりな仕掛けを必要とするものですが、まさか双裸玉でこんな手順が見られるとは誰も予想できないでしょう。

Gの3回の“変身”のうち2回は、攻方玉の包囲網を作るのが目的で、最後の1回はGをピン止めするのが目的です。

最終形をご覧ください。Gが動いた軌跡を写した影が3筋に短い柱を作っています。34金と33飛が攻方玉の包囲に働き、32角は78Gと性能を交換してGをピン止めしています。もし78Gが動けば、その瞬間に32角が元の性能に戻り王手になるという仕組みです。もちろん、32角はGの利きであり、王手を掛けていません。一見すると「詰」と勘違いしてしまいそうですが、あくまで「スタイルメイト」です。

78Gは初手に打った79香の「蓋」になり、香の動きを封鎖。この「蓋」を可能にするための初手最遠打だったことがここで見えます。

GがGの動きを一切せず、滅多に見られない動きをする本局。本シリーズ屈指の個性的一局です。

【短評】

占魚亭さん

打ったGが1マスずつ後退していくのが面白い。

変寝夢さん (※無解)

箱の中の人に剣を刺すマジック然り。いくら刺しても、顔や手が動いている。

たくぼんさん

1つつ下がって行くGがユーモラスですね。

■ 139-5 神無太郎氏作 (正解3名)

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
王									九

攻方持駒 金G

受方持駒 残り全部+G3

※G:Grasshopper

【解答】

89金 21桂 19G 29飛 39G 69角 79G 31角 まで 8手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

本局の持駒は金と Grasshopper (G)。金では合駒請求はできませんし、走り駒ではないので利き筋に蓋をすることもできません。もちろん金を取らせてしまっっては、Gでの王手はできなくなります。初手に打った金の対称位置に受方の駒を打って受け、Gの跳躍台とする手が必然となります。

このとき、金のピン止めも行えると都合が良いので、初手と2手目は「89金 21桂」の組み合わせになります。金が動けば、21桂の利きが復活して攻方玉への王手となる仕組みです。21桂は金の利きなので、攻方玉の包囲にも役立っています。

以降4手は比較的ノーマルな手順。Gの王手に対する合駒を跳躍台にしてGが跳ね、その合駒の利きで攻方玉の包囲網を築いて行きます。

最後は攻方玉を睨む31角で79Gをピン止め。もちろん31角は王手ではなく、これでスタイルメイトの達成です。持駒2枚を両方とも点鏡効果でピン止めする作品でした。Gが本来の動きをしなかった前局と異なり、本局ではGがG本来の跳躍を見せてくれます。

【短評】

占魚亭さん

2手目が唯一の考え所。

変寝夢さん (※無解)

途中の4手に点鏡の味が欲しかったような気がします。

たくぼんさん

これは何となくすぐ解けました。  
手順は139-4に負けなくらいユーモラス。

一乗谷酔象さん

点鏡の受けとGへの合駒で攻方玉を包囲。



■ 139-6 神無太郎氏作 (正解6名)

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

										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

【解答】

88銀 22桂 77G 33角 44G 55飛  
66G 44飛 まで 8手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

Grasshopper (G)がGの本来の動きをしなかった前々局、Gが本来の動きをした前局、そして本局はGが本来の動きと、そうでない動きの両方を見せてくれる作品です。

冒頭2手は前局と同じ仕組み。銀の王手に対し、対称位置に桂を打って攻方玉を睨むことにより、銀の動きを封じます。この桂が銀の利きになることで、攻方玉の包囲に役立つところも前局と共通しています。

違いが出るのはここから。

4手目33角の役割はGの王手を防ぐことですが、Gが動いて本来の性能に戻ったとき24を

塞ぐ効果を見据えています。それ以上に重要なのが、角の性能になることで、Gの大移動ができること。同じ24に利く駒でも、33に打つのが金や銀ではこうはいきません。

44Gの効果は55飛合を見れば明らか。攻方玉の五段目への逃走を封じています。収束は66に跳ねたGを44飛でピン止めして終了。点鏡効果によるピン止めは、まるで王手に見えるのが特徴です。

本局はGが「三步進んで二歩下がる」という、昔の歌の歌詞のようなユーモラスな動きを見せてくれます。同一の線上の違う利きでの往復は、通常ならそれなりの仕掛けが必要になるところですが、双裸玉からこの手順が得られるのは驚きです。

今回の3局はGの様々な使い方が見られるセットになっています。「Gが縦に動く、Gが横に動く、Gが斜めに動く」のセットであり、「Gが玉から遠ざかる、Gが玉に近づく、Gが玉から遠ざかって近づく」のセットであり、「Gが本来とは異なる動きをする、Gが本来の動きをする、Gが本来とは異なる動きと本来の動きをする」のセットでもあるのです。偶然とはいえ、この3局を分割出題せずに済んだのは幸いです。

【短評】

占魚亭さん

77から44への移動に面白味。

変寝夢さん（※無解）

最終形の確認が大変だった。

たくぼんさん

このルールの組合せは面白い順がいろいろ眠っているんですね。  
Gが行ったり来たりがユーモラス。

一乗谷酔象さん

3路進んで2路下がるGの動きが面白い。

■ 139-7 馬屋原剛・久保紀貴・藤原俊雅・kisy氏合作『北斗七星』（正解8名）

取禁協力詰 3手（7解）

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
馬		遊							一
㊦	龍		馬						二
㊦			皇						三
				爵					四
				兵					五
					将				六
					丞				七
						と			八
							㊦	王	九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【ルール】

•取禁

手順中に駒を取る手があってはならない。

【解答】

- 1)81 龍 73 飛 11 龍 まで 3 手
- 2)72 龍 73 角 12 龍 まで 3 手
- 3)83 龍 55 香 13 龍 まで 3 手
- 4)84 龍 55 銀 14 龍 まで 3 手
- 5)85 龍 46 歩 15 龍 まで 3 手
- 6)86 龍 28 桂成 16 龍 まで 3 手
- 7)87 龍 46 金 17 龍 まで 3 手

1) (詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
馬								龍	一
㊦			馬						二
㊦		遊	皇						三
				爵					四
				兵					五
					将				六
					丞				七
						と			八
							㊦	王	九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

2) (詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
馬	飛							
ア								龍
ア	角	皇						
			銀					
			歩					
				桂				
			金					
				と				
					ア	王		

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

3) (詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
馬	飛							
ア		角						
ア								龍
			銀					
		皇	歩					
				桂				
			金					
				と				
					ア	王		

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

4) (詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
馬	飛							
ア		角						
ア		皇						
								龍
			銀	歩				
				桂				
			金					
				と				
					ア	王		

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

5) (詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
馬	飛							
ア		角						
ア			皇					
				銀				
								龍
				歩	桂			
				金				
					と			
						ア	王	

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

6) (詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
馬	飛							
ア		角						
ア			皇					
				銀				
				歩				
								龍
					金			
						と	王	
						ア		

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

7) (詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
馬	飛							
ア		角						
ア			皇					
				銀				
				歩				
					桂			
				金				龍
						と		
							ア	王

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【作者のコメント】

7種移動合の最短手数で、原案は kisy。移動合する駒は全て生駒とした。移動と関係の無い

駒は全て成駒に纏めてテーマを強調したつもり。初形に加えて「7」という数字が合っていると考えたため、この命名とした。

### （合作の経緯について）

このメンバーで **Discord** を使って通話している際に、とある別の作品を作っていたのがきっかけです。

その短編作品は紛れに 5 種くらいの合駒が出てくるという変わったもので、前から興味を持っている「5 手詰で 7 種合」というテーマにも応用が利くかもしれないという話から 7 種合について議論になりました。

そこから変化で 7 種合はどうか？バッテリーを使って飛の 7 箇所開き王手に合駒を対応させられないか？と話が進んで、フェアリールールを用いて移動合でなら作れるかもしれないという結論に達し、作図しました。

仕上がるまでは 30 分程度だったと思います。もしメンバーが 1 人でも欠けていたら生まれなかった作品と思い、全員の共作という形になりました。

### 【解説】

7 解で七種の移動合を描き分けた作品。命名通り初形も北斗七星っぽく、何だか解説するのが野暮に思えますね。

作品の仕組みは明快。龍を 1 筋に回して詰めるため、各段に並んだ「壁」の駒を移動合で動かして穴を空け、その隙間を龍が通過します。移動合する駒は成駒ではないので、それぞれ利きが異なります。従って移動合の仕方も微妙に違い、7 つの解を求める作業が機械的になることを免れています。

7 つの解はどれをどの順序で答えても良いのですが、ここでは作者が示した順番で並べています。龍が開き王手で移動する段の順序で並んでいるわけですね。これは詰上り図にそのまま反映されるので、この 7 つの図を結合して、**gif アニメ**を作ると面白そうです。

本局は 4 人の合作という珍しい名義だったので、投稿を受け取った後、合作の経緯を教えて貰いました。オンライン会合で産まれた作品だったのでですね。移動の手間が要らず、場所の制約を受けないオンライン会合は、どこからでもリアルタイムのやり取りが可能です。距離を越えた交流の中、小さなアイデアを皆で膨らませ、その場で現実の作品として図化する……現

代ならではの合作のあり方だと思います。

### 【短評】

#### るかなんさん

7 解指定に面食らいましたが、解いてみればたしかに 7 解揃えてこそその作品ですね。

#### 占魚亭さん

7 解で 7 種移動合を実現。分かりやすくていいですね。

#### 変寝夢さん

A83 龍、55 香、13 龍まで 3 手  
B84 龍、55 銀、14 龍まで 3 手  
C85 龍、46 歩、15 龍まで 3 手  
D86 龍、28 桂成、16 龍まで 3 手  
E87 龍、46 金、17 龍まで 3 手  
F81 龍、73 飛、11 龍まで 3 手  
G72 龍、73 角、12 龍まで 3 手

A～G の棋譜を縦に並べると、各列に『7』が潜んでいますね。

#### はなさかしろうさん

柄杓型の配置に 7 種類の合駒。

#### 和田裕之さん

88 は、と思ったらここまででおしまい。

#### たくぼんさん

すごいメンバーの合作ですね。作品は始めて見る趣向です。こういうのはいいですね。

#### 一乗谷酔象さん

移動合七種お見事。





■ 139-8 駒井めい氏作（正解4名）

協力詰 6手（受先）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

【ルール】

• 受先

受方から指し始める。

【解答】

52 飛成 53 飛生 44 玉 43 金 同龍 55 飛成  
まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

受方の飛車が“成”で動いた後に、追従するように攻方の飛車を隣接した位置に“生”で動かすのが狙い。元ネタはチェス・プロブレムのMagnet。

【解説】

チェスプロブレムの「Magnet」とは、一方の駒が走った直後に、他方の駒が同じ方向に走って隣接することです。磁石が動くと、それにつられて金属も動くのに似ていて、とても分かり易い命名ですね。走る距離は任意ですが、大き

く動くほど派手で、視覚的面白さを演出できそうです。

Magnet は2つの駒の限定移動ですが、「なぜ先に動いた駒を取らないで、その直前で止まるのか」という点で単なる2つの駒の移動とは異なります。また、本局では Magnet を「受方飛成」「攻方飛生」で行っています。これが逆に「受方飛生」「攻方飛成」なら簡単に実現できます(読者の皆さんも考えてみてください)し、解答者もまずは初手飛生から読んだのではないのでしょうか？

本局で初手飛成を行うのは、これを退路封鎖に用いるためです。44 玉を 55 龍で詰めるには 43 を塞ぐ必要がありますが、初手飛生や、52 以外の場所に移動すると、43 金を 34 銀で取らざるを得なくなり、新たな退路ができてしまいます。退路封鎖のために飛を成り、同じ理由で 2 手目はそれを取らなかったというわけです。協力詰では「成」が妙手だということを、改めて印象付けられますね。なお、2 手目 53 金だと最終手の 55 飛成ができません。2 手目 53 飛は「後で成るための不成」だったわけです。

本局は受先にありがちな受方持駒制限や、余詰防止の双玉配置もなく、高度な狙いを実現しています。詰上りの想定が難しく、苦戦した解答者が多かったのも頷けます。

良い機会ですので、「Magnet」のようなチェスプロブレムのテーマについて知りたいときに、参考となるページを紹介します。

Glossary of helpmate themes and terms

by Viktoras Paliulionis

(<http://helpman.komtera.lt/themes.html>)

最近詰将棋でもチェスプロブレムから輸入された用語を良く見掛けるようになりました。分からない言葉が出てきたら、まずはこのページの説明を読みましょう。詰将棋で使えるようなテーマがあったら、試作してみるのも良いと思います。

【短評】

占魚亭さん

「51 まで行ってほしかった」というのは望みすぎか。

**変寝夢さん** (※無解)

一目飛引だったが、位置等が判らなかつた。  
43金は盲点だなあ。

**はなさかしろうさん**

受先で駒が多くて狙いが見えず…  
58の飛はいかにも、という風情でしたが、意外な使い方です。

**たくぼんさん**

43金の捨駒が実に見え難い。成の意味付けがなかなか浮かびませんでした。

**一乗谷酔象さん**

受方の駒が過剰?なせいか、止め55地点を目指しやすい。

■ 139-9 springs 氏作 (正解4名)

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

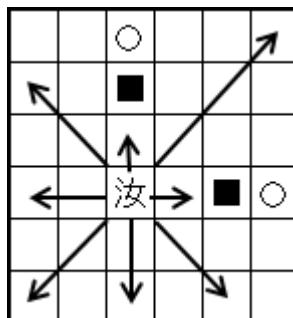
								尪	一
									二
									三
									四
						卒			五
									六
						隼			七
						罎			八
								汝	九

持駒 なし  
※汝:Siren王

【ルール】

• 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)

【解答】

79 汝 57 龍 71 汝 17 汝 21-11 汝 39 汝  
19 汝 49 馬 38 金 まで 9手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
						隼			六
									七
							金		八
					罎	卒		汝	九

持駒 なし

【作者のコメント】

先手の汝がぐるっと一周します。詰め上がりは一種のピンメイト。最終手 38 金を同龍とできないように、2手目は龍の移動合で 38 への利きを外します。しかし、2手目 57 龍ではなく 46 龍は、最終手 38 金に 93 汝のように逃げられません。

【解説】

まずは最終2手にご注目。移動合で空いた場所に金を打って詰みました。これだけ聞くと普通の手順ですが、移動合の場所は外側で、とどめの金には支えがありません。

Siren (汝) は Locust 式の駒取りなので、跳躍先が埋まっていると駒取りができません。従って、王手駒と玉の間に駒を挟む普通の合駒以外にも、利き筋の先に駒を置く合駒が可能です。

そしてタダのように見える 38 金も取れません。49 馬はピン止めされていますし、「38-37 汝」で金を取る手は「37-46 汝」で汝王が取られてしまうので指せません。もちろん、受方汝王が他のどの場所に逃げても、そこは 38 金か攻方汝王が待ち構えています。

この奇妙な詰上りを目指して、遠く離れた場所にポツンと置かれた 21 金を入手するのが、手順の大筋。攻方汝王が比較的安全な盤周から王手を掛けて、受方汝王を追い回し、質駒の金を入手します。

この追い回しの中、2 手目 57 龍の移動合が重要な伏線。これを 46 龍としてしまうと、最終手に対し 57 汝や 38-37 汝（46 が埋まっているので 19 汝で 37 汝を取ることはできない）で逃れてしまいます

最後は攻方汝王が元の位置に戻り、狙いの収束を実現。この収束を使えば攻方汝王が盤上の各隅を巡る構成にすることも容易ですが、龍の移動合の伏線は収束の馬の移動合とも呼応しており、手順の充実を重視して本図を選んだのだと思います。

【短評】

占魚亭さん

攻方汝王の一回転。最終手もいい。

変寝夢さん（※無解）

玉方汝の移動範囲が狭かったのが盲点。  
還元玉に拘るところか判断が難しいところ。

るかなんさん

龍も馬も取れないから 5 手目 11 汝しかない、というところまでは理詰めで行けたのですが、詰上図が中々描けず、一度は白旗揚げました。  
49 馬が退路を塞ぎながら合駒（間にいないのに合駒？）にもなっているんですね。

はなさかしろうさん

詰上りを想定して逆算…  
実にカッコ良く、うなりました。

たくぼんさん

汝の特性を生かした 1 回転。  
21 金が大きなヒント。

■ 139-10 上田吉一氏作（正解 4 名）

協力自玉ステイルメイト 76 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

- 42 桂成 同玉 32 と 同玉 31 龍 同玉
- 21 歩成 同玉 12 香成 同玉 13 角成 同玉
- 24 銀 14 玉 15 銀 同玉 26 銀 16 玉
- 17 銀 同玉 56 歩 18 玉 17 飛 29 玉
- 39 金 同玉 37 飛 49 玉 59 金 同玉
- 57 飛 69 玉 79 金 同玉 77 飛 89 玉
- 98 角 同玉 97 飛 同玉 96 と 同玉
- 86 と 同玉 76 と 同玉 75 と 同玉
- 85 と 同玉 95 と 同玉 94 と 同玉
- 84 と 同玉 74 と 同玉 73 と 同玉
- 83 と 同玉 93 と 同玉 92 と 同玉
- 82 と 同玉 72 と 同玉 63 香成 同玉
- 54 金 同玉 55 歩 同玉 まで 76 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				王					五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【解説】

上田吉一氏の捨駒一筆書きシリーズ。左辺に置かれている「と金」の塊が気になりますが、「急いては事を仕損じる」と言います。すぐに

と金群に突っ込むのではなく、遠回りして裏からこの壁を崩しに行くのが賢明です。盤上を時計回りに回って駒を消していきましょう。

この方針に従って捨駒を続けると、趣向的な手順で自然に駒が消えて行きます。手順は、序、縦追い、横追い、と金群を崩す主部、収束の5部構成。直接の捨駒だけでなく間接的な捨駒も多く使われているので、単調さを感じません。都玉の最終形に到達すると、盤上はきれいすっきり。心地良い達成感を得られるでしょう。

本局に難しい箇所は一切ありません。創棋会の企画で「すらすら解ける 20 手台」がありましたが、本局はいわば「すらすら解ける長編」。初心者・入門者向けという、「短編」と結びつけられることが多いのですが、手数と難易度は必ずしも比例しません。何を基準に「易しい」と判断するかは難しいところですが、本局を見ると易しい中編や易しい長編を扱うコーナーが本誌にも欲しいと思います。

#### 【短評】

#### 変寝夢さん

こういった作を並べてみると、きっと創作の過程を楽しんでおられるんだろうなと想像したりします。

#### 占魚亭さん

24 銀からの趣向手順を織り込んだ流麗な捌きが素晴らしく、都でステイルメイトになるのも見事です。

#### はなさかしろうさん

56 歩で期待が高まり、55 同玉で到達。前回解けなかつただけに、今回は折々つまりながらも初チャレンジで解けて嬉しかったです。

#### たくぼんさん

前作に比べると素直な作品。  
都詰ステイルメイトは圧巻。

#### 一乗谷酔象さん

と金の壁は 96 から崩し始める。

### ■ 139-11 変寝夢氏作 (正解 6 名)

禁欲レトロ協力自玉詰 -4+2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 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。

#### •禁欲

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

※この条件は逆算手順にも適用される

#### 【解答】

43 玉 45 角 97 角(+53 龍) 52 龍→飛／

42 飛成 同角成 まで -4+2 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(逆算図)

禁欲協力白玉詰 2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(出題図への手順)

53 飛成 同角生 34 角 54 玉 まで 4 手

(詰手順) 42 飛成 同角成 まで 2 手

【作者のコメント】

禁欲が絡む指し手をなるべく多く入れてみました。

-3 手目が 45 以外または 1 手目が生だと 2 手目が横に逃げる手に限定されて不詰。

-2 手目の限定移動は面白いと思う。

【解説】

本局と次局は変寝夢氏による条件付レトロ協力詰です。レトロ協力詰に他のルールを絡める試みは、全くなかったわけではありません。本作品展でも WFP36-8 (縫田光司氏作、アンチキルケレトロ協力詰 -2+1 手) の前例があります。しかし、依然として少数であることは変わりありません。

本局は「禁欲」の条件が付いたレトロ協力詰です。逆算図からの詰手順に禁欲条件が課されるのはもちろんですが、逆算手順にも禁欲条件が課されるので、取らない合法手があるのに、駒を取る逆算はできません。

禁欲の効果が現れるのが 34 角を 45 に戻す逆算です。逆算図をご覧ください。禁欲条件がなければ、45 角が他の場所に居ても「42 飛 (成・生どちらでも良い) 同角成」の詰手順が成立します。禁欲条件が余逆算・余詰の両方を防いでいるわけです。

他の手にも禁欲条件が影響を与えています。盤上に龍を発生させる逆算 (逆算図から出題図への手順だと初手 53 飛成) で、龍の代わりに飛を発生させると失敗です。これは逆算図から出

題図への手順だと初手「53 飛生」に相当し、禁欲条件が働いて「44 玉」を余儀なくされます。逆に言えば禁欲条件がなければ 52 飛が 53 飛生としたとか、飛が持駒で 42 に打つべき飛を誤って 53 に打ったとする逆算も可能です。

このように、本局では禁欲条件を有効に利用した余逆算の防止が行われていますが、特別な条件を必要としない余逆算防止のテクニックも使われています。

それは 53 角が馬でなく生駒であること。もし出題図の 53 角が 53 馬だと、この馬は 64～97 のどこに戻しても良くなります。詰手順で成る必要のある駒を生駒として配置することにより、逆算で戻す先を可成地点に限定するというレトロ協力詰のテクニックです。

本局では駒を取りにくくする禁欲条件下でのレトロ協力詰ですが、こうなると禁欲とは逆の「強欲」でどうなるか知りたくなりますね。その実例が次局です。

【短評】

るかなんさん

禁欲を「玉で」駒を取るしか無い局面でだけ取れる、という思い込みをしまい苦戦しました。41 王を詰まそうと思ったら馬を作るくらいしか無い、というところに気づいてなんとか。

占魚亭さん

受方角の成生。

秒に追われて 53 に成ってしまった——と見るのは苦しいですね (笑)。

はなさかしろうさん

34 角、54 玉が証拠隠滅みたいで楽しいです。

たくぼんさん

禁欲条件のおかげで 45 角に限定できるんですね。なるほど。

一乗谷酔象さん

禁欲ルールは、いかに駒を取らせるか。



■ 139-12 変寝夢氏作（正解 7 名）

強欲レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

• 強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

※この条件は逆算手順にも適用される

【解答】

12 玉(+13 馬) 31 馬→角 / 22 角成 まで -2+1 手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(逆算図)

強欲協力詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(出題図への手順) 13 角成 同玉 まで 2 手

(詰手順) 22 角成 まで 1 手

【作者のコメント】

-2 手目 1 2 玉(+1 3 龍)、2 4 龍だ 1 5 龍と  
取らなくてはならないので不詰。

-1 手目単に 3 1 馬だと 2 1 馬としなければ  
ならなくなる。

【解説】

本局は「強欲」の条件が付いたレトロ協力詰。  
詰手順に駒取りが出てこないのも、作意だけを見  
ると、強欲条件が付いている意味が分からない  
いかもしれません。

強欲条件は逆算の紛れに効いています。

逆算の初手は馬を盤上に発生させるの  
ですが、その馬を馬のまま 31 へ戻すと、強欲条件  
により、詰手順の方で「21 馬」とせざるを得  
なくなり、不詰となります。

「15 と」の配置は余逆算の防止ですが、こ  
こでも強欲が使われています。13 龍を発生  
させて 24 に戻す逆算を行った場合、「15 と」  
の存在と強欲条件のおかげで、逆算後の詰  
手順で「15 龍」とせざるを得なくなり、「22  
歩成」で詰めることができません。

本局は前局と異なり、強欲条件が裏方に回  
っているのも、地味な印象は拭えません。た  
だ、意味付けが紛れに隠れた作品を見て、条  
件や配置が何のために付けられているか考  
えるのは、謎解きとしては面白いと思いま  
す。特に龍を発生させる逆算が成立しない  
ことに気づいたときは、本当の意味でこの  
作品が「解けた」と感じられるでしょう。

【短評】

るかなんさん

139-11 より先にこちらを解きました。  
シンプルに「玉で何か取ったんだろう」という推測が立ちやすい分、こちらの方がとっつきやすかったのです。

占魚亭さん

15 と配置で 24 龍の筋を消しているわけですか。

はなさかしろうさん

強欲という割に端然とした佇まいですね。

和田裕之さん

逆算中も王手義務を忘れて色々考えてしまった。

たくぼんさん

15 とがないと 24 龍もあるのか・・・なるほど。

一乗谷酔象さん

攻駒の効きが当たらないように生角を置く。



【総評等】

変寝夢さん

ルールより表現したい内容がバラエティに富んでいるような気がしました。

るかなんさん

協力詰など基本的なルールは少しかじっていましたが、ほとんど全て（ライフ、中立駒、Imitator、Siren 王、レトロ）が初見のルールで、どの問題も新鮮でした。  
考えることが膨大で解図は大変でしたが、手順の一意性を保証するロジックに気付いた時の爽快感は通常詰将棋とはまた違う趣があって面白いですね。

☆解答初参加で 8 題正解はお見事ですね。

本作品展はルールも形式も多様で、難易度以前に頭の切り替えが大変です。でも、寄せられる作品は好作が多いので、苦労に見合う価値はあると思います。ぜひ、今後も本作品展に参加してください。

たくぼんさん

前半がしんどかった。後半は楽しめました。

☆ようやく花粉の飛散もピークを越え、筆者にとって厳しい季節も過ぎました。あと少しの辛抱です。まだ「第 56 回神無一族の氾濫」の原稿作成作業が残っているので、無駄口はこれくらいにして頑張ります。

以上



〔第1回最後の1ピース作品展成績〕（敬称略）  
 ○:正解 ×:誤解 -:無解 赤字:お気に入り投票

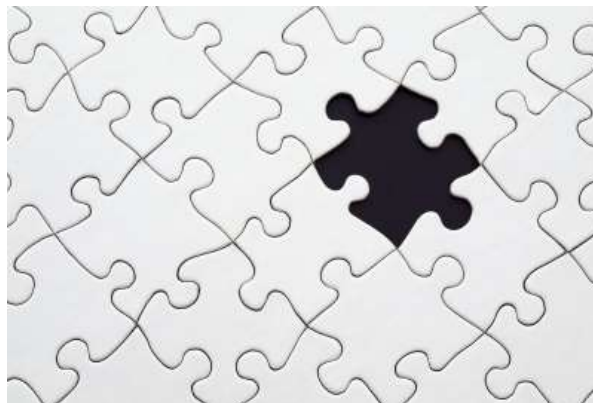
解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13-1	13-2	14a	14b	15	16	計	
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
青木裕一	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	17
茶園	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	16
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	○	○	○	-	15
springs	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	○	○	○	-	15
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	-	15
せら	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	14
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	-	-	○	○	-	-	13
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	10
上谷直希	○	○	-	-	-	○	-	○	○	○	○	-	×	×	-	-	-	-	-	7
藤原俊雅	-	○	-	-	○	○	○	○	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	7
竹内亮太	○	○	○	-	○	○	○	○	×	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
田川雄大	○	○	-	○	○	○	○	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	6
風みどり	○	○	○	-	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
かいりゅうになりたい	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2

どれだけの解答が集まるか心配していたのですが、最終的には作品数と同じ 16 名の方から解答をいただくことができました。誠にありがとうございました。

また、無解が多くなることも危惧していたのですが、皆様熱意をもって取り組んでいただいたようで、後半の作品にもそれなりに正解が入りました。

全題正解者は、たくぼん氏と占魚亭氏のお二人。特にたくぼん氏はラスボスの占魚亭氏作を解かれたのが素晴らしかったです。

よく考えると私がフェアリーの解説をするのは今回が初めてです。拙い点等多々あるとは思いますがご容赦ください。





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
							遊		二
						香	飛	香	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※1枚追加

追加駒：攻方 42 王

詰手順：32 香成 迄 1手

詰上図

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

★31 香成と 31 との 2 通りの 1 手詰があるのでこれをどうにかしなくてはいけない。受け方 51 飛や 34 飛と配置できれば限定できるが、生憎飛は品切れ。困ったようだがこういうときは攻方王の出番だ。大胆にも王手のかかる場所に配置するのが好手段。これで先の 1 手詰が両方とも消え、新たな 1 手詰が生じ万事解決となる。

作者

最後の 1 ピースの問題をいくつか解いたことがあります。攻方の王を追加する問題は見たことが無かったので、自分で作ってみようと考えました。(既に前例があるようでしたらすみません)

攻方玉を追加する意味付けとして、受方駒からの王手解除義務を利用しましたが、他の意味付

けも出来そうならまた考えてみたいです。

風みどり

宮田作 23 王を思い出して、なんとか解けた。

★攻方王を追加する作品は、宮田敦史作 (Twitter2021 年 8 月 19 日) が有名か。宮田作は逆王手で余詰を消すのに対し、本作は王手が掛かっている状態にして、王手解除を強制している。露骨なようだが一応新しい意味付けか。

駒井めい

追加配置で詰手順が同手数で変わるところが面白い。

たくぼん

31 ではなく 32 で詰めるのがポイントでした。

上谷直希

結構迷いましたよ。

神無七郎

攻方が強いとき自玉配置で余詰を消すのは基本ですね。

神在月生

王手にも 怯まずわしも 王手じゃよ

占魚亭

双玉にして限定。

せら

玉を置いて 31 への王手を消す。

田川雄大

攻方王は手を制限するのに便利

★慣れている解答者には攻方王配置はわかりやすかったようだ。作者コメントにある通り、他の意味付けの作にも期待。

springs

意外と駒数は減らせないみたい。

青木裕一

13 香減らして右にずらすのはダメ？

変寝夢

右に寄せると、12 飛で余詰むんですね。

★そのまま右にずらすと、12 飛成～11 飛～22 香成で余詰が生じる。ここに作者の工夫が見られる。

かいりゅーになりたい

31 の地点で詰ますものだと思いこんでしまって、とても時間がかかりました。1 ピースらしい問題といえるのではないのでしょうか。

★ほぼ全員正解でトップバッターとして解答者増に貢献いただいた。感謝。

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	
									五	
							玉	飛	角	六
								桂	王	七
										八
							龍	角		九

持駒 なし

※1枚追加

追加駒：攻方 19歩

詰手順：18歩 迄 1手

詰上図

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

田川雄大

まさにがんじがらめ。

★玉は完全に包囲されており、1手詰にすることは簡単にできる。ただし、強力な駒を追加するとたちまち余詰が発生してしまう。そのため、最弱の歩をそっと置くのが唯一の正解となる。

竹内亮太

追加駒が歩で突歩詰に限定するのは意外と難しいと思います。

せら

突歩詰を限定させるのは難しそう。

作者

とりあえずは1手詰を1作くらいはつくりたくてやってみました。せっかく作るならば最弱の駒に限定したくなり作図に着手。意外と難しく手こずりました。強すぎる駒

を置いたり持駒にするとどこかに非限定が生じます。大駒を自由にしてしまうと制御がきかないので4枚使用はやむなしでしょうか。「歩を配置して突歩詰までの1手詰」の条件でこれ以上良い配置……。私には思いつきませんでした。ちなみに「歩配置が正解になる3手詰」などとして条件を緩めると、手順に意味付けを託すことができもう少し無理をせず色々な構図でつくれます。

(配置について)

- ・29角が MVP です。この駒のおかげでなんとか限定できたようなものです。
- ・配置を一段上に上げたりすると39桂配置などの余地が生じます。
- ・27の駒は歩でも香でもいいのですが、36玉の顔を立てるために桂にしました。

★解くのは簡単だが、創る側はとても神経を使っているのだ。

駒井めい

先打突歩詰...いや、先置突歩詰か。面白いアイデア。

青木裕一

先置突歩詰。余詰消しのために意外と駒を必要とする？

★「先置突歩詰」という新たな用語が生まれた。

変寝夢

先打打歩ですね。生の桂はどこに追加しても不詰なのが面白かった。

たくぼん

一番弱い駒を控えて・・・とは粋な演出。

springs

最弱の歩が選ばれる。

神無七郎

余詰防止のための弱駒配置。歩なので持駒にできないとか、協力詰にすると「持駒香」の余配置が生じるところが面白い。

風みどり

レトロ解析なのかな？ よくわかりませんでした。

★28玉型で、「39龍、17玉」と進めた形と考えれば先手番でもありうる局面になる。

神在月生

二手指しで そっと歩を置き 突歩詰

藤原俊雅

打歩を突歩に。

かいりゅーになりたい

詰みやすそうな形だからこそ、一番弱い駒の出番なんですね。

**占魚亭**

こういう時は一番弱い駒に限る。

★見事全員正解。こういう作品は主催者側からすると非常にありがたい。

**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	
						驥		王	一
						龍			二
						香			三
						麩			四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※攻方の駒を盤上に2枚追加

追加駒：攻方 18 桂、19 香

詰手順：26 桂 迄 1手

**詰上図**

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

★本問は2枚追加が条件。1枚追加と比べるとグッと難しくなる。12に利きを追加したいが、それだと余詰が解消できない。盤面を広く見て、19香、18桂とバッテリーを形成するのが正解だ。桂がこれ以上近いと31龍以下、少し手数がかかるが詰んでしまう。また、桂の代わりに例えば、18銀などと置くと、開き場所が非限定だ。

**神無七郎**

31 龍の紛れが怖い。度胸試しのような作品。中合もあるので、最遠配置により何とか逃れるはず。

**変寝夢**

よくわからないが、これしか余詰まない順がなかった。初手 31 龍には 21 歩、26 桂、13 歩で詰まないのかな？

**作者**

本作も簡素図式で、こちらはコンパクトでもあります。23 桂の筋がない上に「盤上に2枚」と限定してるので紛れは少ないですが、31 龍～26 桂に対する 13 歩合が裏の狙いです。

★12 歩合だと 21 龍以下詰んでしまう。13 歩合が隠し味だ。

**青木裕一**

読みの力がないので自信なし。

**せら**

31 龍の紛れが強烈だが。

**上谷直希 (無解)**

1 手詰だろうと明らかに 1 手以上読まなければならぬ。難しい…。

★最後の1ピースは短手数でも、いくらでも難しくできる。どのくらいの難易度がよいのか創り手としても悩ましいところだ。

**たくぼん**

複合最遠打と名付けます。面白かったです。

**駒井めい**

攻方龍で詰まそうとすると 31 龍以下の余詰が。バッテリーの最遠配置。

**springs**

開き方を限定する&余詰が無いように離す。

**風みどり**

25 桂だと余詰あるのを確認できたので正解だと思うが、「盤上に」がないとどうなのかはわからなかった。

★例えば「持駒銀、攻方 98 玉」という別解がある。

**神在月生**

できるだけ 遠く遠くで 余詰なし

**占魚亭**

なるほど、下段配置で 31 龍の筋が消えるのか。

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			皇			四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※攻方の駒を2枚追加

追加駒：攻方 21 角、33 王

詰手順：12 角成 迄 1 手

詰上図

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

★③と似た形。作者はこの形に凝っているのだろうか。基本形からいろいろな筋が生まれるのは大道棋のごとし。

★持駒に桂を追加し、31 龍の余詰対策に 43 王追加は有力そう。しかし、31 龍、21 角合の逆王手を喫しても同龍以下詰んでしまう。

★正解は 21 角と 33 王の配置。言われてみればなあんだという配置だが、意外と気付きにくかったのでは。

作者

33 王と言う配置の意外性と、簡素な対子図式、(盤面は広がってしまいましたが) 更に紛れの多さが狙いです。それと、18 桂、19 香の誤解狙いもあります

駒井めい

31 龍以下の余詰に備えて 21 を塞ぐ。

変寝夢

これは分かり易かった。54 香は 54~98 のラインに玉を置く余詰を防いでいるのかな。

田川雄大

54 香が気になるけど仕方ないか。

★気になる配置ではあるが、「13 王、99 歩」や「持駒桂、98 王」のような複数の別解を消している。

占魚亭

シンプルな 31 龍の筋の消し方。理詰めで追加駒が決定する所もいいですね。

神無七郎

これは読みが要らないので易しい。

たくぼん

結構紛れがたくさんあって悩みました。配置が巧みですね。

springs

31 龍が王手にならないようにする発想に至るのに時間が掛かった。

風みどり (無解)

持駒に桂を入れると予想したが、王さんを何処においても余詰が消えない。降参!

★すぐに解けた方がいる一方苦戦されたかたもおられた。実は私もかなり苦戦した。

青木裕一

3 と 4 の追加配置条件の違いは何だろうか?

★作者によると『「盤上に 2 枚」と限定しても良いですが、しなくても別解はないと思います。』とのこと。難易度調整だろうか。

神在月生

龍王手 無くす味方の 2 ピース

せら

12 へ動ける駒を 1 つにする。



⑤kisy ☆お気に入り投票 2位タイ☆  
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
									五
			角						六
									七
						王			八
									九

持駒 なし

※1枚追加・レトロ解析利用  
追加駒：攻方 98 龍  
詰手順：49 玉 48 龍 迄 2手

詰上図

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

★レトロ解析利用というルールで身構えたかもしれないが、実はそんなに難しくはなかったはず。例えば 57 龍配置が見えるかもしれない。しかし、その直前の手は何だったか考えると実は存在しないのだ。同様に 57 馬配置もダメだし、68 龍配置も逆算不可能な両王手だ。

★正解は 98 龍。端におけば、角が 88 から動いて両王手した局面となるのだ。

★レトロ解析利用ということで敬遠されなかった心配だったが杞憂に終わり好評が集まった。

作者

使用するルールを決めてから創り始めました。レトロを利用しているので、例えば 57 馬や 68 龍は一手前の局面を創ることができず不正解です。98 龍のみ、88 角→66 角としてから 2 手で詰ますことができます。

駒井めい

上手いレトロ解析の使い方。こんなやり方があったとは。

変寝夢

57 龍とか角の利きを消すような配置ではなく、さらに王手駒を増やすのか。着眼点が面白いね。

たくぼん

駒を余らせないのはこれしかないんですね。シンプルかつ深い作品。

springs

すごく面白い！

神無七郎

1手逆算可能にするための限定配置。「レトロ解析」が要求される場合、今回のように判定基準が明示されていれば問題なく解けますね。

★どのようにルールを説明するか悩んだが、伝わったようでよかった。

竹内亮太

レトロ解析の問題は初めて解きましたが、この条件でうまく答えが限定されていますね。

★初めてのチャレンジは嬉しい限り。

青木裕一

逆算可能性により龍の位置を限定させる面白いアイデア。

風みどり

アレ？※にレトロ解析利用と書いてある。ということは書いてないのは利用しないのかな。

神在月生

四八に 二つ利かすにや 両王手

藤原俊雅

このレトロ利用はお見事。

占魚亭

「88 角、98 龍/48 玉」の形から 66 角と両王手をかけた局面ということですね。

せら

合法的な局面になるのは 88 角+98 龍だけ。

田川雄大

57 に何か置くのかと思って考え込んだ。

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

持駒 金

※1枚追加

追加駒：攻方 11馬

詰手順：23龍 33桂 21馬 同龍 53金 迄 5手

詰上図

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

持駒 なし

★今回の作品展で唯一、普通詰将棋を思わせる初形だ。54香が浮いているのでヒモをつけなくなるが、そうすると23龍～34金の3手詰になってしまう。54香にヒモをつけずに、なおかつ取られた時には詰む配置を探さなければいけない。あまり有効な配置が見えないが、龍の陰に11馬と配置するのが絶妙だ。あとは普通の詰将棋として解くだけ。23龍に33桂が狙いの移動捨合だ。配置した馬を捨ててトドメ。鮮やかな短編だ。それもそのはずで、普通詰将棋から1枚隠して最後の1ピースに仕立てたのだから。

作者

△切ギリギリまで取り組んでみたものの、面白いアイデアが全く閃かずギブアップ。やむを得ず手持ちの5手詰から1枚隠すという安

易な方法で投稿することになった。せめて21桂を隠したかったが、41桂でも成立する余詰あり。

★私が『詰将棋ファン』の原稿を書くという交換条件で投稿いただいた。苦戦させてしまったようで恐縮している。

駒井めい

キレイな作品が浮かび上がってきて気持ちがいい。

上谷直希

この作者ならここに足すはずだという決め打ちで詰めました。

★短編の名手同士、通じ合うものがあったか。

変寝夢

置くのは攻方の角だが、位置が中々絞れなかった。

たくぼん

これは本当に解図しているのが作品を創っているかのようなようでした。

★作者の創作過程を追体験できるのもこのルールの魅力だ。

springs

美しい作意。

神無七郎

移動中合で空いたマスへの捨駒。普通に良い手順です。難しくはないですが、香を守る駒を配置したい心理の逆を衝いています。

青木裕一

普通に作った5手詰から1枚除いて作ったように見える。

風みどり

これこれ、こういうのが好きです。

★本作のような作品は伝統ルールでいう実戦形みたいなものか。実戦形のファンも根強いと同じように、「実詰将棋形？」もまた固定のファンがつくことだろう。

神在月生

捨駒に 作者の矜持 垣間見ゆ

藤原俊雅

詰将棋の5手詰としてはよく出来ている。

占魚亭

「23龍、54玉の時に55金で詰ますには」と考えて2種に絞り込み、移動合への対応で確定させました。

せら

うまい移動中合。

★なお、36角(馬)を配置しても5手詰になる。しかし、44歩に対して、同玉と同銀で変同だ。

今回の作品展では完全限定を前提にしているので、変同のある解答は残念ながらバツになる。

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

追加駒：受方 94 金

詰手順：83 飛成 76 と 94 龍 88 玉 78 金 迄 5手

詰上図

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

★初形にバッテリーがあり紛れが多い。例えば、97 飛～98 飛と追う手順がありそうだが、1枚追加ではどうもまい配置がないようだ。

★詰まない場合は攻方の駒を追加したくなるが、実は質駒を置くのが正解なのだ。具体的には 9筋に金を置けば、飛車を上に開いて金を取って 78 金までで詰ますことができる。この発想に至ればあとは金の位置だけだ。例えば 95 に置くと、85 飛、76 と、95 飛、87 玉で詰まない。また、91、92、93 は詰むには詰むが飛車の移動場所や成生が限定できない。とすれば中途半端に見える 94 金が唯一の配置だとわかる。

作者

微妙な地点への限定配置。配置する駒を金にすることで「生駒」の条件を省いた。

★最後の1ピースを創作していると、生駒でも成駒でもどちらも成立してしまう場面に出くわす。「生駒指定」の条件で限定してもいいのだが、やはり作家としては条件に頼らずに解決できないか考えたいものだ。

駒井めい

金を持駒せず後で入手。面白いロジック。

★なるほど、そういう見方もできるか。そのロジックを強調することでもう1作できるかも。

上谷直希（無解）

筋がつかめていない。

変寝夢

横に開く手ばかり読んでいた。縦でも限定できるんだね。

たくぼん

まさに非限定との戦いでした。

springs

「金は持駒になっても金」という理由で金と小駒成駒が切り分けられ、「生駒追加」のオプションルールなしに盤上への金追加を解にできている。

★作者の狙いをバッチリ言い当てている。お見事！

神無七郎

成る場所を限定できるのはここだけなんです。最遠でないところに味があります。

青木裕一

作意っぽいけど、駒取りなので自信なし。

★最後の1ピースは、配置を見つけるのがメインで、手順は二の次という側面がある。

神在月生

この地にて 果たしたりけり 取られ役

占魚亭

初手はバッテリーを開くしかないが、横移動（特に 17 飛の最遠移動）の筋を追いかけて大苦戦。縦移動から質駒をパクる筋だったとは……。

せら

龍で駒を取るという条件の下、位置を限定させる。

田川雄大

中合があるため移動場所が限定できている。

⑧青木裕一 ☆お気に入り投票 2位タイ☆

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)

追加駒：攻方 13 角、16 桂・受方 14 玉

詰手順：24 角成 迄 1 手

詰上図

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

★盤面配置なしは目を引く。さらに、「1筋にそれぞれ別種の駒を3枚追加」というユニークな条件だ。さらにさらに悪魔詰。属性がテンコ盛りである。ともすると敬遠しがちだが、いざ考えてみると1筋配置の条件が強力なので選択肢はそれほど多くない。また、悪魔詰と聞くと身構えてしまうかもしれないが、本作の場合は、「王手が1通りしかないような配置にせよ」と読み替えることができる。このことに気付けば少しの試行錯誤で解けたのではないだろうか。

作者

最悪詰の煙詰を考えていたときのネタです。少し出題形式を変えて将棋パズル雑談への投稿も検討しました。

神無七郎

同種の駒を使って良ければ例の形(攻方 13 王

14 桂、受方 11 玉)があるわけですね。詰上り3枚ですが、これを煙詰にするのは無理そうですね

★煙詰めのネタということを知っていた？それともエスパー？

たくぼん

最後の1ピースというより作図問題でしたね。

★作者の言葉にもある通り、将棋パズル雑談風味でもある。「将棋パズル」最後の1ピース」という包含関係でいいのかな。

駒井めい

可能な王手を一通りに。

上谷直希

案外とこれしか無いのかあ。

springs

確かにこれしかない。

変寝夢

同種はだめルールがないと角2枚と玉、玉2枚と桂の筋があるのですね。

★その通り。うまい条件設定だ。

神在月生 (無解)

生涯で 最難解の 一手詰 (無解の弁)

占魚亭

攻方の着手を1つに限定させる組合せと配置場所探し。シンプルな答えだった。

せら

角と桂による詰み形なら複数あるが、最悪詰ルールにより配置が1通りに定まる。

⑨上谷直希 ☆お気に入り投票 1位☆

最後の1ピース 協力詰5手

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

持駒 なし

※1枚追加



追加駒：攻方 99 馬

詰手順：24 銀 12 玉 22 馬 同玉 21 角成 迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

★初形のままでは、24 銀、22 玉、21 角成までの 3 手詰だ。とはいえ、守備駒を追加しようと考えるとハマる。まずは、22 に駒を利かして、24 銀、12 玉、22X、同玉、21 角成までの 5 手詰が見えるかがポイントだ。例えば、34 桂配置はどうか。確かに先の詰み手順は成立する。しかし、3 手目 23 銀成、11 玉、21 角成の余詰がある。では、22 と 11 の地点を両方塞ぐ 21 金配置はどうだろうか。これは非常に惜しいが 3 手目に 11 金も成立するのでやはりダメだ。

★正解は 99 馬！と盤の隅に配置する手だ。これなら余詰もなく完全作になる。なぜ 99 馬なのか。例えば 88 馬なら、初手 79 馬で早詰だし、99 角も初手 22 角生でやはり早詰だ。生駒制限を使わず成立させたのは素晴らしい。見事お気に入り投票 1 位に輝いた。

作者

“何も手を加えなくても N 手詰の完全作なのにそれに手を出して N+2 手以上にする”のが創作の起点です。馬の最遠配置はその後にきてきた形。 あーでもないこーでもないと粘った甲斐もあって、思ったよりまともな初形に落ち着いてくれました。ここまですれば許容範囲内でしょう。

★なんと、最初から 99 馬が狙いだったわけではなかったのだ。創作の起点は、様々なルールで常に新しいことを模索する作者らしいものだった。

駒井めい

3 手で詰むところを 22 に利かせる最遠配置で 2 手挿入。論理的に解けるのがいい。

たくぼん

99 馬が好手。指手ではなく配置駒が好手というのもこのルールならではの

springs

定跡?の「隅に角(馬)」。そしてその馬を捨てる!

青木裕一

最遠配置に意外性を与える構図が上手い。

神在月生

最遠の 地に潜みたる 駿馬かな

藤原俊雅

最遠配置は常識だが、成限定したのが価値。

占魚亭

隅に大駒を置きそう——という第一感が大当たり(笑)。「24 銀、22 玉、21 角成までの 3 手詰」に駒を 1 枚追加したら 5 手詰になったとも言えますね。

せら

角最遠配置は過去にもあるが、馬にすることで生駒や非限定という条件を外すことに成功している。

★なお、本作は誤解が多かった。解説中に触れた以外の誤解は攻方 32 飛配置。これは、14 銀、同龍、33 飛成、12 玉、21 角成まで 5 手で詰まそうという狙いだが、3 手目の成生が限定できていない。

⑩神在月生

最後の 1 ピース 協力詰5手

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

持駒 飛

※1枚追加

追加駒：受方 39 龍

詰手順：49 飛 48 龍 同飛 51 玉 41 飛打 迄 5 手

詰上図

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

★まず、本作には以下の別解があった。  
追加駒：受方 44 飛（龍）  
詰手順：43 飛 42 金 同飛生 31 玉 32 金 迄 5 手  
比較的早めに別解の旨を周知できたと思うが、悩まれた方がいらしたら申し訳なし。  
機械検討できないルールに見落としはつきものだ。

”若い”作者にはこれに懲りずにどんどん新しいことに挑戦してほしい。

★さて、作意手順成立の原理だけ確認しておく。まず、3筋に龍を置くことで、43 飛、42 金合、同飛生、31 玉、32 金までの余詰を防げるのだ。さらに 39 龍と最遠に配置することで飛の打ち場所を限定している。作意解を答えた方には好評だった。

**駒井めい**（双方解）

最遠配置と最遠打。別解は残念だが見事な狙い。（別解に対して）飛合を防ぎつつ打ち場所を限定する効率の良い配置。

**上谷直希**（別解）

多分作意順ではないんだろうな……。

**変寝夢**（双方解）

読めば読むほど良い味が出る。

**たくぼん**（双方解）

これは予想を超える面白さだったんですが……。この余詰の限定打も捨て難いんだけどなあ。残念。

**springs**（作意解）

59 龍追加が NG で 39 龍が OK なのが面白い。

**神無七郎**（双方解）

飛を品切れにするこの配置が作意かと思ったのですが、飛は龍でも良いですし「別解あり」とのことなので考え直しました。最遠配置かつ詰上りで 2 枚の歩も働いているので、

きっと作意はこれですね。

**青木裕一**（双方解）

作者お得意の最遠打。

**神在月生**

愚か者 成立しない 論理立て（粗検深謝）

**占魚亭**（双方解）

別解が先に見えてそれに引きずられたため、作意解の発見に苦労しました。見付けた後に作風から推理すればよかったことに気付きました（笑）。

★この作者と言えれば限定打というのはスッカリ定着している。

**せら**（作意解）

59 龍だと 42 金～32 金が生じる。

⑩ **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	
				王					一
				玉					二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※2枚追加

追加駒：攻方 54 桂・受方 51 角

詰手順：42 桂成 61 玉 51 成桂 同玉 52 角 迄 5 手

詰上図

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

★玉同士が向かい合っている非常にユニークな初形。51と54に角 or 桂を置けばいいという親切設計だ。安南になれていなくても2×2=4通りを全て試せば正解にたどり着けるだろう。もっとも、私は最終手の「頭角」に気付かずに結構悩んだが。

**作者**

角と桂を配置するというのは予測できると思いますが、慣れない方には詰手順が見え難かったかもしれません。大きい1から小さい1へです。

**神無七郎**

出題図1、配置図1、詰上り図1。

最後の1ピース版三段曲詰誕生。

**占魚亭**

1→1の立体曲詰。王・玉の性能を変化させるには坊主駒しかないので易しかったです。

★フェアリーでも曲詰は人気。

**駒井めい**

双方の玉が向かい合っているのがヒントに。

**上谷直希**

メタ読みできるはずなのになかなか正解の組み合わせには思い至れず。

**springs**

初形がもう面白い。駒取りが盲点でした。

**青木裕一**

追加配置が絞りやすいので、手を付けやすかった。

**神在月生**

角と桂 いずれを採るか 四通り

**せら**

54と51に角か桂を置くしかないのがヒント。

**茶園**

51に頭が丸い駒を置く必要があると勘違いしたおかげですぐ解けました。

★冷静に考えると、51に角 or 桂を置かなくても先手玉に王手がかかっているだけで、非合法局面ではない。私は、攻方54角、55香配置で随分と悩んでしまった。

★実は本作、簡単すぎると言う理由で、予備作として見せていただいた。しかし、簡単であることはむしろ歓迎だったので投稿してもらうことに。最後の1ピースとして、この位手が限られている方が良問という気がする。

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

持駒なし

※生駒1枚追加

追加駒：持駒角追加

詰手順：52角 33玉 51王 32玉 33王 迄 5手

詰上り図

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

★前問と違い、安南に慣れていないと難しかっただろう。それでも、受方玉を桂に乗せると詰ましやすいくことを知っていれば、解図の方針は立ったのではないだろうか。

★初形では、41王が32に利いているので玉を32へ運ぶことが出来ない。そこで王を動かす手段を考えると52角～51王！という手順が導き出せる。トドメは王を動かしての詰み上がり。最後まで安南らしい手順が楽しめる。

**作者**

持駒追加をやりたかった。

★確かに、持駒追加は珍しい。今回の作品展だけでも本作だけだ。持駒追加は、ともするとバレバレで面白みにかけてしまう可能性があるので巧く創るのはそれなりに難しい。本作は適度

な紛れもあり成功している部類だろう。欲を言えば生駒制限なしで実現して欲しかった。

**上谷直希**（無解）

今のところ詰み型が思いつかず。

**変寝夢**

持駒の角だけは成を回避できるのか。

★盤上に生角を置いてしまうと、成生の非限定が回避できないというロジックだ。

**たくぼん**

生駒という表記で盤面に配置する手ばかり考えていました。

★私も、生駒=盤面というイメージだったのでどう出題するか悩んだ。ヒントになり過ぎないようにオプションルールの説明にしれっと「持駒に追加も可です。」と書いたがどうだったか。変に悩ませてしまったら申し訳なし。

**springs**

いかにして 32 玉の形にするか。安南らしき全開の手順。

**神無七郎**

盤上に配置してはダメだが持駒なら大丈夫。成駒も許してしまうと「51馬」も可になってしまうということですね。

**青木裕一**

王で王手は安南でやってみたい手順ではある。

**神在月生**

持駒は 裏打ちできず 一通り

**占魚亭**

31 桂・32 玉の形を作るのは一目。「32 地点への攻方王の利きを外すと同時に王手をかけるのに使える駒は？」と考えたら、すんなり解けました。

★やはりベテラン解答者は違う。

**せら**

31 桂の利用を考える。

**田川雄大**

安南をフル活用。



⑬せら

最後の 1 ピース

協力白玉詰3手（受先） 2 解

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

持駒 金

※2枚追加

(1)追加駒：受方 88 龍、91 玉

詰手順：99 角 81 金 同龍 迄 3 手

詰上図

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

(2)追加駒：受方 13 龍、82 玉

詰手順：91 飛 81 金 同飛 迄 3 手

詰上図

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

★とうとう受先の登場だ。最後の1ピースのルールで駒を配置したのち、さらに駒を追加しなければならない。凶悪な組み合わせだが、今回の作品展には3作も届いた。

★ボヤいても仕方ないので方針を考えよう。まず、解の一つは角と飛車の両王手だろう。非限定が生じないように配置を考えると角は99だろうとアタリが付く。そうすれば芋づる式に88龍、91玉の配置が見えてくる。

★問題はもう一つの解だ。両王手に拘るとハマる。ちょっと気づきにくいのが13に龍を置くことで、12金を無力化できる。そうすれば1段目の飛車の王手で詰まることができる。非限定を生じないようにするには、81玉を置いて、初手に91飛と指せばよい。

**作者**

初手の飛車と角の最遠打が狙いです。

★2解というと、全ての手順の対照性が求められることが多いが、必ずしもそれを守らなくともよいと思う。それぞれの最遠打の味は抜群だ。

**駒井めい (無解)**

受方13飛・23玉追加は初手の角打が非限定だし...と考えたところで降参。

**たくぼん**

99角の順は一目だったんですが、もう1解が難解でした。91飛は難手。

**神無七郎**

余分な持駒に苦労させられる作品。派手な両王手は分かり易いですが、ピン止めの方は手順が限定となる配置を見つけるのに苦戦しました。

**青木裕一**

個々の手順は良いが、2解の対比がイマイチ。

**神在月生 (91玉、88龍の解のみ)**

お膳立て 遠駒三つ 両王手

**藤原俊雅**

各々の解は素晴らしい。対照性は疑問だが。

**占魚亭**

大駒最遠打の対照。13龍・82玉はすぐ分かったのですが、88龍・91玉の方はなかなか見えなくて苦戦しました。

**⑭springs**

最後の1ピース ライフル協力詰5手

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

持駒 銀香

※1枚追加

b)持駒：香

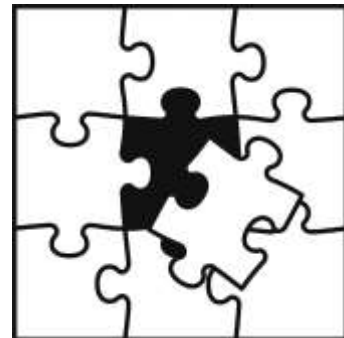
a)

追加駒：受方 27 飛

詰手順：26 銀 同飛成/27 龍 19 香 18 龍 27 飛 迄 5 手

詰上図

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



b)

追加駒：攻方 27 角

詰手順：19 香 26 玉 18 角 17 玉 27 飛 迄 5 手

詰上図

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

★ライフルは昨年提案された新ルールで、最後の1ピースとは同期と言えるだろう。大雑把に説明すると、ある駒Aが駒取りを行ったとき、駒Aは元の位置に戻るというルールだ。いわゆる居喰いが使えるので詰上がりに限られている。本作ではどちらの解でも両王手を目指すことになる。

★27 飛までの詰上がりを目指すには18が埋まっている必要がある。かといっていきなり18に駒を埋めると1手詰なので工夫が必要だ。a)の正解は玉方 27 飛配置。これなら居喰いでうまく銀を消費してから18を塞ぐことができる。b)は少し見え辛いかもしれないが、攻方 27 角が正解だ。いきなり19香と打ち、26玉に18角がとぼけた味わいだ。

★同じ位置にa)では受方、b)では攻方の駒を配置するのが面白い。惜しむらくは詰上がりの形がほぼ同じことか。

**作者**

(前略) (a)では、銀捨てで27飛を成らせ、「19香、18龍」で18地点を封鎖して両王手の詰みを実現する。一方、(b)では18地点を攻方の角で埋める。

**駒井めい**

ツインでどちらも27に配置するキレイな表現。

**たくぼん**

- a)邪魔な銀をどう使うのか。面白い構想。
- b)18の埋め方。これも謎解きで楽しめた。

**神無七郎**

27 飛の両王手をちょうど5手で出現させる

にはどうするか。それらしい配置と手順を挙げましたが、あまり自信がありません。

**青木裕一**

持駒単純増だけど、その妙味は意外となかった。

**神在月生 (b)のみの解)**

詰上り チャックコナーズ 出番あり

★「ライフルマン」というチャック・コナーズが主演の映画がある。

**占魚亭**

27 地点への徹底した拘り。b)の手順はやや落ちると思うが、ツインとしてのまとまりは良いと思う。

**⑮たくぼん**

最後の1ピース 安南協力詰4手 (受先)

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

持駒 香

※1枚追加

追加駒：攻方 18 歩

詰手順：47 桂 16 香 48 玉 49 香 迄 4 手

詰上図

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

★初形で王手が掛かっているため、16か18に駒を置くしかない。⑫と同じように玉を桂の上に乗せて詰ましたいところだ。こう考えれば意

外と手段は絞り込める。玉は角の動きになっているので、受方 47 桂を置いて 48 に玉を飛ばすのが良さそうだ。あとは、余詰めが出ないようにそっと 18 歩を置けば一丁上がり。

### 作者

受方 47 桂配置すれば 2 手で詰むが 4 手で詰ませてくださいという問題。攻めのスピードを落とします。王手を自ら外してテンポを変える。もう 1 枚位配置駒を減らしたかった所。

### 駒井めい

18 香で王手がかかっているのがヒントに。18 桂配置との 2 解にするのは微妙？

★18 桂配置だと、32 歩（香）、26 桂、33 玉、34 香まで詰む。配置を調整すれば 2 解にもできるかもしれないが善悪は微妙か。

### springs

攻方 18 桂追加では初手 32 歩 or 香が限定できないのはなるほど。

### 青木裕一

大技が出そうな配置なだけに手順にがっかり。

★駒数に比して配置が少し多かったかもしれない。

### 占魚亭

玉を飛ばす地点で最適なのは 48 しかなく、そこから理詰めですルスル解けました。

★なお、攻方 18 角追加は以下のように色々な詰み筋がある。

・41 歩、54 角、42 玉、43 香 迄

・25 歩、36 角、26 玉、35 香 迄

等々

⑩占魚亭 ☆実質正解者 1 名！☆

最後の 1 ピース 協力詰 4 手（受先）

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

持駒 銀

※1 枚追加

■：Imitator

追加駒：受方 57 玉

詰手順：74 角 58 銀 56 角[147] 77 龍[149] 迄  
4 手

### 詰上図

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

★ラスボス。通常の Imitator を解くだけでも難しいのに、本作は受先、さらに玉の位置を探し出さなくてはならない。正直私のキャパシティをはるかに超えているので、ここは作者に語りつくしてもらおう。不悪。

### 作者

玉を置く地点の候補はいくつかあるが 61 は 3 手目が限定できず、8・9 筋（81・83～89・92～97）は余詰や駒余り等があるので、57 に置く。次に手順。「銀打、X、77 龍まで」の両王手が有力そうに見える。77 龍で受けなしにするためには Imitator を盤端か盤隅に運ぶ必要があるので、初手は線駒を打つ一手。X の時に銀の王手を消すには 47・55・66 のどれかに Imitator を移動させるしかない（21 と 92 も可能性としてはあるが、77 龍に対する受けがあるのでダメ）が 55 だと 77 龍とは指せず、66 は 77 龍に対する受けがあるのでダメ。よって 47 しかなく、65 から 47 へ動かすには初手に角を 74 に打つ（詰上り時に玉頭を塞がなければならないので）。銀の打ち場所は 4 箇所（48・58・66・68）あるが、両王手で詰ます & 詰上り時に壁駒としても使うには 58 しかない。

★うーん、私レベルではやはり理解できず。

### 駒井めい

全く分からず。修行して出直します。

★山籠もりでもするのだろうか。

### 神無七郎（無解）

締切間際まで粘りましたが、残念ながら無解です。Imitator 使用で受先だと玉位置が分かっていても解けるかどうか分かりませんが…

★七郎さんでさえこのありさま。

### 青木裕一（誤解）

分からないので、それっぽい手順を書いた。

★それっぽい手順を書けるだけでもすごい。

「36 玉追加。38 金、37 銀、同金[I64]、25 龍[I14]迄 4 手。」という解答だったが、これは 38 飛でも同様の成立するのが NG だ。作者曰く『銀で成立する形には角、金で成立する形には飛もある』という、やっかいな Imitator 創作裏格言があります。』とのこと。

### たくぼん

超難解作。王位置が左下が詰みそうでしばらくその辺りを考えていました。88 玉で 47 歩生[I66] 89 銀 65 歩 78 龍[I69] の順が見えて初手が生限定で本命と思ったのですが 65 に打つ駒が非限定。

占魚亭さんがツイッターで出されたヒントを頂いても解けず。ほとんど虱潰し的に辿り着きましたがこれが唯一解かどうか不安がいっぱい。Imitator は作品を解くだけでも難しいのに玉位置を探して、王手義務のない受先の初手を 考えてなおかつ唯一解かどうかを検討するという。疲れしました。正解である事を祈ります。

★大正解！どれだけの修行を積めばこの境地にたどり着けるのだろうか。

### 作者

「やさしい Imitator PART4」で使わなかったものを最後の 1 ピース用に仕立て直しました。玉以外の駒を追加させる設定の方がいいんでしょうが、ただでさえ難しい Imitator 使用作ですからこれで丁度いいような気がします。これでも正解者が出ない可能性が高いけど……。

★正解者が出て本当によかった。

### 作者

Imitator 使用作の作り方の一つに「任意の地点に IM を置いて動きを決めてしまい、それに合うよう駒を配置する」というものがあり、拙作はこの要領で 46 歩の意味が分かるようになっていて玉位置を確定させることも可能になっているのですが、慣れていないとキツイですよ……。

★46 歩の意味なんて普通わからないだろう（笑）。とにかく凄まじい作品だった。でも、次からは、解答者に優しい作品を希望したい。

## ●総評

### 上谷直希

毎度のことで申し訳ありませんがギブアップです。もしかしたら追加で解答お送りするかもしれませんが。やっぱり他ルールとの複合や複数枚追加は難しい。

★解けた分だけの解答で十分ありがたいです。いくらでも難しくできるからこそ、作者には難易度の調整を意識して欲しいですね。

### 変寝夢

思ったより解けたかな。一見難しそうなルールですが、それでも器用に創作される皆さんに、敬意を表します。

### 神無七郎

同じ「最後の 1 ピース」でも、とりあえず詰む形を見つければ良い作品と、どうやって完全作にするかを問う作品では、ずいぶん印象が違いますね。フェアリー系だと後者はかなり難易度が高いと思います。

★研究が進めば体系的な分類がなされていくのでしょうか。

### 風みどり

ここまでで時間切れです。慣れないルールでさらに最後の 1 ピースではちょっと無理そう。

★解答くださりありがとうございました。次回は投稿をお待ちしております。

### 占魚亭

1 作だけ変なのがありましたが（ホントすみません）、良作揃いで面白かったです。尻に火がついてから本格的に解図を開始したので全部解けるか怪しかったのですが、何とか間に合ってほっとしています（自作アドバンテージが大きかった）。

### たくぼん

容易なものから超難解作まで、楽しく解図させて頂きました。第 2 回も楽しみにしておきます。

★多くの投稿と多くの解答をいただきましたので、第 2 回もやるしかないですね。1 年に 1 回ペースで考えています。開催内容について要望があれば、皆様せひご連絡ください。



## 推理将棋第149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149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5月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第149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。

\*\*\*\*\*

第149回の出題は、偶数手の3題です。

8手、10手、12手の3題だと思わせて、上級はなんと16手!

手数割には難し過ぎないのでご安心を。

\*\*\*\*\*

### ■本出題

#### 149-1 初級 けいたん作

初王手まで 8手

最終手が金なら簡単なのですが。なお、8手詰で金着手は4回可能です。

#### 149-2 中級 NAO作

高飛車くん(その9) 10手

2筋への金の手は先手なのか後手なのか。

#### 149-3 はなさかしろう作

渋滞のなくしかた 16手

手数は少し長いですが、着手筋はひとつなのでどうにかなりそうな感触。

\*\*\*\*\*

### ■中間ヒント (4月26日頃 作者)

### ■締め切り前ヒント (5月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

#### 149-1 初級 けいたん作

初王手まで 8手

「初王手まで8手で詰みか」  
「金の着手は3回だったが最終手は金ではなかったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・初王手まで8手で詰み
- ・金着手は3回だったが最終手は金ではなかった

\*\*\*\*\*

#### 149-2 中級 NAO作 高飛車くん(その9) 10手

「見たかい。俺の5段飛車」  
「相変わらず高飛車な奴だな。たったの10手で詰みか。2筋への金の手が意表の一手だったね」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・5段目への飛の手と2筋への金の手があった

\*\*\*\*\*

#### 149-3 上級 はなさかしろう作 渋滞のなくしかた 16手

「隣の将棋が終わったみたいだけど、どんな将棋だったの?」

「16手で詰んだよ。すべての手が同一筋への着手だったな」

「ふうん…ものすごく短い手数というわけではないね」

「そうだね。味方の駒の頭への着手がなかったからかな」

「なるほど。それは渋滞してしまいそうだね」

「うん。だからかな、味方の駒の尻への着手は6回あって、そのうち4回は味方の歩の尻への着手だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

※ 駒の頭は直前、駒の尻は直後の地点を指します。例えば先手の17の歩の頭は16、尻は18の地点、後手の13の歩の頭は14、尻は12の地点をそれぞれ意味します。(作者)

(条件)

- ・16手で詰んだ
- ・すべての手は同一筋への着手
- ・味方の駒の頭への着手はなかった
- ・味方の駒の尻への着手は6回あり、そのうち4回は味方の歩の尻への着手だった

\*\*\*\*\*

# 推理将棋第147回解答

担当 Pontamon

第147回は19名の方々から解答をいただきました。ありがとうございます。

手数順で初級～上級とさせていただきますが、蓋を開けてみると、8手の初級が最難問だったようです。

\*\*\*\*\*

## 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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

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？

作者ヒント

初手と7手目は銀 (けいたん)

締め切り前ヒント

初手は居玉の退路を塞ぐ▲48銀

\*\*\*\*\*

## 推理将棋147-1 解答

▲48銀、△34歩、▲76歩、△88角成、▲78金、△同馬、▲88銀、△68金 まで8手

(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 (初手▲48銀、7手目▲88銀)
- ・ 3手目と5手目は同じ筋への着手 (3手目▲76歩、5手目▲78金)

詰上がり図

後手の持駒：角

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

持駒 なし

初手と7手目が偶数筋で同じ駒種という条件ですが、初手で指すことができる偶数筋と駒種を整理してみると、2、4、6、8筋の歩、4筋と6筋への着手が可能な玉、飛、金、銀の4種の計5種になります。歩の場合だと、初手と7手目に同じ歩を指すこともできますし、4つの筋の着手が可能なので非限定になること間違いなしなので除外します。

初手と7手目は同じ駒種だとか、偶数筋だとかから得られる印象としては初手と7手目は別の筋で駒種は同じだけ別の駒だと思込ませるミスディレクションの罠かもしれません。参考1図は、このことを念頭に入れて、初手と7手目はどちらも4筋で、駒種は金で初期配置49の金1枚を動かしてみたものです。後手に差し出す金は69の金で、3手目の▲58玉の後の5手目に69の金を▲59金と寄って、△59同角不成で後手に取らせ、取った金を玉の腹に打って詰ます形を目指しました。7手目は初手で▲48金と上がった金を▲49金へ戻して玉の退路封鎖の協力をします。予定通り進んだと思ったのですが、8手目の△68金は▲同銀で取られてしまうので失敗でした。

参考1図：▲48金、△34歩、▲58玉、△77角不成、▲59金、△同角不成、▲49金、△68金 まで8手

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

同じ筋でのひとつの駒の2回着手は、ミソディレクションを警戒し過ぎたようなので、次は飛の着手を6筋と4筋に分けてみたのが参考2図になります。参考1図の時と同様に後手に渡す駒は69の金です。初手で▲68飛を指して7手目に▲48飛を指す必要があるの玉を上がることはできません。そこで唯一の駒渡しの地点として残っている▲78金で金を後手に差し出します。78地点は筋違い地点なので、△77角成か△88角成で成った馬で金を取ることになりますが、先手は▲78金を含めて7筋着手を2手続けて指す必要があるの3手目▲76歩に5手目▲78金が確定します。7手目な飛が48へ移動したので8手目に玉腹へ△69金と打って王手しましたが、58地点が空いているので詰みにはなりませんでした。

参考2図

後手の持駒：角

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

持駒 なし

参考2図：▲68飛、△34歩、▲76歩、△88角成、▲78金、△同馬、▲48飛、△69金まで8手

玉の場合も、▲68玉、△34歩、▲59金右、△77角不成、▲58玉、△59角不成、▲49玉、△48金の手順が惜しいところですが、▲38銀を指せていないので不詰みです。

残る駒種は銀ですが、参考2図の終了図を見てみると、▲48飛の代わりに▲48銀の壁になっていれば、玉の退路や飛の横利きが遮断されるので、58へ玉が逃げれた△69金ではなく△68金とすることができそうです。しかし、△68金は▲68同銀で取られてしまいます。初手▲48銀なので7手目の銀着手を▲68銀にすると、最終手の王手は△69金なので58の逃げ場所が残ってしまいます。先手と後手で68地点の取り合いになってしまいますが、図をよくよく見てみると後手に角を取られた88地点が空いているではありませんか。これなら7手目に▲88銀として条件をクリアし、後手は△68金と打って先手玉を詰ますことができます。

初手から、▲48銀、△34歩、▲76歩、△88角成、▲78金で3手目と5手目は7筋の同じ筋への着手をクリア。6手目の△78同馬で金入手して、7手目▲88銀に△68金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)

けいたんさん (作者) 「88銀の味が良いかな。」

■この88銀が中々見えなかったようです。

飯山修さん 「この問題が一番難しいですね。5種類のうち銀は最初に除外してしまった。」

■▲48銀は飛の横利きを遮断する協力手になりますが、▲68銀は後手が△68金と打ちたい場所。かと言って▲78銀では条件をクリアできないので銀はボツってなりがち。

斧間徳子さん「玉が6段目に行くものとばかり思っていたら、88銀と8筋に着手する手があったとは。8手詰なれど紛れが多く、今月の最難問でした。」

■▲68玉、▲56歩、▲57玉、▲46玉／66玉といった感じでしょうか。

小山邦明さん「8手なので初級になっているかもしれませんが一番苦労しました。88に先手の銀を動かすための、後手の駒取り手順をなかなか思いつきませんでした。」

■すみません、手数だけで難易度を判断しました。

NAOさん「第一感は3手目と5手目が5筋。見事に裏をかかれました。」

■▲58玉と▲59金がチカチカ目に映ります。

RINTAROさん「初級にしては、難しかったです。」

■2, 4, 6, 8筋の歩を外したら、4筋と6筋だという思い込みが災いしたのでしょうか。

ミニベロさん「ヒント貰ってなお1日考えた。こんなに難しい8手があるとは！解きにくかった理由が未だに分からない。ケイタンさんの代表作になりそう。」

■作者からの中間ヒントが甘過ぎな感触だったのですが、駒種が分かっても難問だったようです。

諏訪冬葉さん「初手は金か銀」「3手目は5筋か7筋」まではすぐ予想がついたのに、初手を68に動かして詰み型を見失ってました。」

■居玉への王手を避けることもあり、初手を68へ金銀を動かしてしまうのは仕方なかったのかも。

べべ&ぺぺさん「7手目は68銀と思い込んで悩みました。苦戦しました。」

■68地点の陣取り合戦で苦戦します。

ジェシーさん「馬が動いた後の8八銀がなぜか見えず、かなり時間がかかりました。」

■使いもしない角を取ったのは単に馬を作るだけだと思えば88地点のことを忘れてしまいます。

占魚亭さん「3・5手目は5筋が第一感でした（ダメダメだなあ……）。」

■3・5手目は5筋予想が多かったようです。

エレーンさん「3・5手目の条件が7筋と分かった瞬間解けた。初手48銀のヒントがありがたかった。」

■駒渡しの3・5手目の条件も名助演賞もの。

はなさかしろうさん「本問が今回の最難関でした。7手目のフェードアウトが妙手ですね。」

■▲68銀を辞退して▲88銀を指す大人の対応。

中村丈志さん「初手のヒントがあり、やっとわかった。」

■中間ヒントの時点で初手は2択状態でしたが、王手されないように▲68銀が思い浮かんでしまいます。

原岡望さん「ヒントに7手目68銀とあったように思い苦戦しました。今朝見直したらどこにもそんなことは書いてありません。寝る前に夢を見たのか、不思議です。」

■初手が▲48銀のヒントを見て、7手目▲68銀と思い込む罠がヒント投入後も存在してました。

山下誠さん「8八銀の発見に時間を要しました。」

■本問の最大の罠であり鍵になる▲88銀は見え難くて当然でした。

ほっとさん「うまく限定させている。」

■条件は先手の着手4手に関するものだけというシンプルさ。

榊彰介さん「条件を混同してて、1手目と7手目と同じ筋の手だと勘違いしてて解けなかったのが、偶数の筋だと気づいたら、すぐに銀の利きを6八から外す手が浮かびました。」

■ミスディレクションに騙されないぞと警戒し過ぎると1手目と7手目と同じ筋も疑いたくなります。

緑衾さん「88銀がなかなか見えず、解く前に中間ヒントを見てしまいました。」

■銀だと分かっているけど何故か見えない▲88銀。

\*\*\*\*\*

正解：18名

けいたんさん 飯山修さん 斧間徳子さん  
 小山邦明さん NAOさん RINTAROさん  
 ミニベロさん 諏訪冬葉さん ベベ&ペペさん  
 ジェシーさん 占魚亭さん エレーンさん  
 はなさかしろうさん 原岡望さん 山下誠さん  
 ほっとさん 榊彰介さん 緑衾さん

\*\*\*\*\*

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」  
 「ほかには？」  
 「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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

9手なので一人で6筋着手5回はできません。

作者ヒント

駒打ちが1回ありました (諏訪冬葉)

締め切り前ヒント

王手は1段目と3段目の手が2回ずつ

\*\*\*\*\*

推理将棋147-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△64歩、▲33角成、△62玉、▲51馬、△63玉、▲41馬、△62玉、▲63金まで9手

(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 (3手目▲33角成、5手目▲51馬、7手目▲41馬、9手目▲63金)
- ・6筋の手が5回あった (2手目△64歩、4手目△62玉、6手目△63玉、8手目△62玉、9手目▲63金)
- ・成駒の手が2回あった (5手目▲51馬、7手目▲41馬)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

推理将棋では主題となる条件がひとつと手順限定するための補助的な条件で構成されることが多いですが、本問では解図の糸口となりそうな主題が2つありそうです。ひとつは6筋着手5回でもうひとつは4回連続王手です。

先手の6筋着手が5回であれば、▲68飛から6筋の歩を突いて行って▲63歩成までの9

手で△62玉や△72玉を詰めることができますが、これらの手順だと6筋着手は6回になってしまいます。同じ筋の着手が多いと言っても6筋5回の実現はそれほど難しいものでは無さそうなので、4回連続王手を解図の糸口にした方が良さそうです。

4回連続王手だと、初手の▲76歩以外の角や馬での先手着手すべてが王手なので馬単騎でしょうか？年賀推理の146-5の詰み上がりだと、△24歩と△42玉の配置からだると、▲33角不成、△32玉、▲42角成、△23玉、▲24馬、△12玉、▲34馬の4回連続王手で成駒着手2回も実現できますが11手かかってしまいます。4回連続王手なので単騎詰だと勘違いしましたが、単騎詰の最短は龍単騎の8手で、馬単騎は10手が最短なので、9手詰では連続王手の途中で駒を取って、王手になるようにその駒を打つ手が必要になります。

3手目の王手は▲33角成／不成しかないのので、その後の先手着手がすべて王手になるように指し進めてみたのが参考1図の手順となります。この手順では4回連続王手を実現できましたが、6筋着手は2回だけで、成駒着手は無かったので失敗手順となります。

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考1図：▲76歩、△72金、▲33角不成、△42金、▲同角不成、△62玉、▲61金、△52玉、▲51角成 まで9手

6筋の着手を増やすため、△64歩で63地点

を空けて、△62玉を▲63金で詰める形を実現したのが参考2図です。この手順では最終手の▲63金のために41の金を▲41馬で取る時にも王手になるように後手は一旦△63玉としてから詰まされる位置の△62玉へ移動して6筋着手回数を稼いでいますが、6筋着手は合計で4回なので1回足りませんでした。成駒着手は▲42馬と▲41馬の2回を実現できていたので非常に惜しい手順だったと言えます。

参考2図：▲76歩、△64歩、▲33角成、△52玉、▲42馬、△63玉、▲41馬、△62玉、▲63金 まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考2図の手順では、33で成った馬で王手を掛けながら41の金を取りに行ったのですが、後手玉は王手が掛かるように先手の馬から付かず離れずの△52玉を4手目に指しましたが、この4手目を△62玉にしても41の金を取りに行く33の馬を▲51馬に変えれば、王手をしながら7手目に41の金を取ることができることに気付くでしょう。▲51馬で王手を掛けられた後手玉は△63玉と逃げて、次の金を取る手の▲41馬でも王手されるように玉の逃げ方も協力することになります。参考2図の4手目から△62玉、▲51馬、△63玉、▲41馬になり、残り2手は参考2図と同じく△62玉、▲63金での詰みなので、詰み上がり図は参考2図の終了図と同じになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

諏訪冬葉さん(作者)「次回作は「6筋の手が6回」かもしれません。」

■解説でネタばらししてしまったかなあ...

けいたんさん「2手目72金だと6筋5回がでさず難儀した。」

■参考1図の手順ですね。

飯山修さん「先手は6筋以外の手は3手必要なので後手は全部6筋と決まれば一气。」

■王手に対して6筋の合い駒は無理なので、後手玉は6筋着手で王手をかわす手だけ。

斧間徳子さん「素直な詰手順で、これは秒殺でした。」

■3手目の王手に△62玉と逃げれば立て板に水の如く詰み手順が出て来ます。

小山邦明さん「王手の連続という条件は考えやすかったです。」

■解図の糸口の正解でした。

NAOさん「51への空成は珍しいかも。」

■51への空成を条件にするのも一案ですね。ストレート条件には使い難いけど。

RINTAROさん「作意はすぐに分かりました。「成駒の手2回」が3手目限定のみの条件でしたらもったいないかもですが、ストレート狙いなら仕方ないか(笑)」

■はい、ストレート狙いの勝負手(笑)

ミニベロさん「9手、後手陣内でのやりとり。なつかしい古典の香り。」

■王手回数、着手筋回数、成駒手数など、どれも昔からある条件項目。

諏訪冬葉さん「初手は金か銀」「3手目は5筋

か7筋」まではすぐ予想がついたのに、初手を68に動かして詰み型を見失ってました。」

■居玉への王手を避けることもあり、初手を68へ金銀を動かしてしまうのは仕方なかったのかも。

ベベ&ペペさん「3手目で王手はこれだけです。その後の王手も考えやすかったです。」

■はい、▲33角成/不成だけですね。

ジェシーさん「どういうわけか、最後の玉の位置は7二にしたいくなります。危ないところでした。」

■玉は壁際まで行きたくなりますね。

占魚亭さん「成駒の手2回」を「駒成の手2回」と勘違いしていたため苦戦。うろ覚えはよくないですね(苦笑)。」

■王手の連続で駒成2回だと、5手目に△42銀を取っての王手、7手目に銀打ちの王手、9手目の銀成の王手で詰める必要があるのも無理ですね。

エレーンさん「6筋5回の条件のおかげで解きやすかった。」

■後手玉の逃げ場所として6筋着手に活用すれば、名脇役の条件になります。

はなさかしろうさん「わかりやすい条件で楽しく解けました。条件文は2から6のストレートで、着手筋は3から7のストレートですね。」

■着手筋のストレートには気付きませんでした。

中村丈志さん「後手が、歩と玉しか動かさなかったのは意外だった。」

■解答いただいた手順では「成駒着手2回」をクリアできていませんでした。

原岡望さん「気持ちの良い詰手順ですね。」

■素直に王手を掛けていくと自然に解けます。

山下誠さん「6三に空間を作っておくのがポイントでした。」

■初期配置では62地点しか空いてないので、6筋着手の空間を作る2手目でした。その後の後手着手は王手をかわすしかないなので、2手目の△64歩が限定されます。

ほっとさん「6筋の手が多いので2手目も6筋。意外と素直だった。」

■「6筋着手は先手の5回だけ」は不詰み。△52玉を▲63歩成で詰めることもできますが6筋6回になります。「5回」の指定がかなりきつい条件のようです。

榊彰介さん「6筋5回のヒントから、△6四歩を突いて玉が上下運動している間に金を取って6三に打つ詰み形が思い浮かんだので、早く解けました。」

■6筋5回の条件からそこまで見えたのなら簡単だったでしょう。

緑衾さん「6筋の手の回数がなかなか稼げず苦労しました。」

■▲76歩、△64歩、▲33角成、△52玉、▲43馬、△51玉、▲61馬、△42玉、▲43金なら6筋2回。61の金ではなく41の金を取るのがミソ。

正解：18名

けいたんさん 飯山修さん 斧間徳子さん  
 小山邦明さん NAOさん RINTAROさん  
 ミニベロさん 諏訪冬葉さん ベベ&ペペさん  
 ジェシーさん 占魚亭さん エレーンさん  
 はなさかしろうさん 原岡望さん 山下誠さん  
 ほっとさん 榊彰介さん 緑衾さん

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

\*\*\*\*\*  
 出題のことば (担当 Pontamon)

玉はどの筋の5段目なのか、詰み形を考えましょう。

作者ヒント

歩突きは2筋でも8筋でもありません

(Pontamon)

締め切り前ヒント

歩突きは玉頭の歩と△32金後の△34歩

\*\*\*\*\*

推理将棋 147-3 解答 担当 Pontamon

▲58玉、△32金、▲56歩、△34歩、▲57玉、△33金、▲46玉、△24金、▲45玉、△35金まで10手

(条件)

- ・10手目に5段目の玉を詰めた (9手目▲45玉-10手目△35金)
- ・歩突きは尻に駒がある歩だけ (初手▲58玉-3手目▲56歩、2手目△32金-4手目△34歩)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒なし

駒尻に駒がある歩を突いたとのことなの



で、初期配置の駒を考えると2筋や8筋の歩はすぐに突くことができます。8筋の飛先の歩を突いて行く手筋が怪しそうです。参考1図では後手は8筋の歩を突いたのですが手数が余っているので、△85歩を指す時も歩の駒尻に駒があるように4手目は△83飛を指してみました。先手は歩を突く必要はないのですが、初期配置で突くことができる87の歩を突いてみました。この7手詰の手筋であれば、10手もあれば詰む形を作ることはできましたが、先手玉は5段目で詰んだとのことなので参考1図の手順は失敗でした。

参考1図：▲68玉、△84歩、▲78玉、△83飛、▲68銀、△85歩、▲86歩、△同歩、▲79角、△87歩成 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	將	将	王	将	科	皇			一
										二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
										四
										五
										六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
		玉	銀				飛			八
香	桂	角	金		金	銀	桂	香		九

持駒なし

先手玉は5段目まで出て行く必要がありますが、そのためにはどこかの筋の歩を突いて、そこから玉が中段へ出る必要があります。駒尻に駒がある歩を突くという条件は、初期配置の2筋や8筋の歩を突くことではなく、初手と3手目の手順前後や5段目へ向かう先手玉の経路を限定するためのものだったのが分かります。では、どの筋の5段目へ行くのが良さそうなのかを考えてみると、後手の攻めで角を使うとすれば55に先手玉を配置するのはまずそうなので、参考2図では45地点へ玉を配置するために、初手▲48玉として、3手目に▲46歩を突いて▲45玉へ行き、後手は取った角で玉の退路を塞いでから△44角成と玉頭へ成る手で詰ましたのですが、後手の△34歩が駒尻に

駒がある状態の歩ではなかったので条件をクリアできていませんでした。

参考2図：▲48玉、△34歩、▲46歩、△77角不成、▲47玉、△88角不成、▲36玉、△47角、▲45玉、△44角成 まで10手

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒なし

後手が△34歩を突けるようにするには32へ駒を移動させてから△34歩を指す必要があります。そこで思い付くのは△32飛です。△34歩の後で△33飛と指して角の利きを遮断してから最後の△35飛での両王手の手筋を使えそうな気がしましたが、▲48玉、△32飛、▲46歩、△34歩、▲47玉、△33飛、▲56玉、△35歩、▲55玉、△36歩、▲56歩、△35飛の手順だと手数オーバーの12手です。▲46歩・△34歩・△35歩は駒尻に駒がある状態での歩突きでしたが、▲56歩や△36歩は駒尻が空いている状態での歩突きなので条件をクリアできていません。歩突きは先手も後手も1回だけにしないと手数が足りないようです。

玉の退路封鎖には22の角を利用したいところなので、▲45玉を配置して詰み形を考えてみます。22の角で44と55はカバーできますし43の歩や53の歩で4段目はカバーできています。問題となるのは△34歩を守ることと6段目の3地点です。6段目のひとつは先手玉が中段へ出て来るために突いた歩があるはずですが、それは▲36歩ではないはずで、▲48玉、▲38玉、▲36歩、▲37玉の次に6段目へ出るのがやっとだからです。詰み形に都合が

良いのは 56 の歩です。これだと玉の退路としては 36 と 46 の隣合った 2 地点になるので 35 地点の駒 1 枚でカバーすることができそうで、35 の駒は△34 の歩守りつつ、45 の先手玉に王手を掛け、36 地点と 46 地点を抑えることができる駒種である金で決定です。

▲56 歩を指すには初手は▲58 玉。後手は金を 35 へ進めるために△34 歩が必要なので 2 手目は△32 金。続けて、▲56 歩、△34 歩、▲57 玉、△33 金と進み、7 手目は 45 へ向かうために▲46 玉になります。33 の後手の金が 44 金に居座っているのは 9 手目の▲45 玉ができないので、8 手目からの△24 金、▲45 玉、△35 金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)

けいたんさん「当初 2 手目 3 2 飛と思って難儀した。この詰上がりは見た記憶があります。」

■けいたんさんも解答されている 2008 年 3 月出題の 9-2 でした。

飯山修さん「過去問 9-2 ですね。この条件のほうで作意が隠れて良さそう。」

■初手 3 通り、2 手目 2 通りを隠せることができました。

斧間徳子さん「考えやすい問題。24 金と逆方向に出るのが面白い。」

■フェイントを掛けて▲45 玉を誘う。

小山邦明さん「五段目の玉の詰みそうな場所を考えて決まれば逆算できますね。」

■10 手で先手の 5 段目玉が詰む筋は 3 つです。

NAO さん「歩突き条件で玉と金の手順と経路を巧く限定。」

■「歩突きは駒頭の歩のみ」の方が分かり易かったかな？

RINTARO さん「詰め上がり図の予想が立てやすかったので、早く解けました。」

■詰み上がり図の予想で玉を何筋に持って来るかによっては不詰み多数。

ミニベロさん「金で 5 段目の玉を詰める順はいろいろあるが、条件の工夫で作品の価値が決まる。この限定方は初めてか。」

■駒種が指定されていないので「玉頭の歩を突いた」の条件よりは広くなりました。

諏訪冬葉さん「金を使う手に気付かず 35 馬までと 54 馬までの順を中心に読んでました。」

■▲58 玉、△34 歩、▲56 歩、△77 角不成、▲57 玉、△88 角不成、▲46 玉、△57 角、▲45 玉、△35 角成 は参考 2 図同様に△34 歩の手が条件をクリアできていませんね。

ベベ&ペペさん「金の活躍に驚きました。難しかったです。」

■攻めの主役の角が外れになると難しくなりますね。

ジェシーさん「ほかにもいろいろありそうな気はするのですが、これしかないんですね〜」

■金の代わりに 35 で駒成する手順もありますが、歩突き条件をクリアできません。

占魚亭さん「詰み形がひと目で見えました。」

■金のトドメが見えれば瞬殺のはずが、△24 金が意外な味付け。

エレーンさん「3 手目の歩突きが命取りになるとは……。」

■歩を突いてあったので玉の退路が無くなりました。

はなさかしろうさん「金を繰り出すしかないとわかっているもう一押し考えどころがあって、易しくも楽しかったです。条件は簡素、手

順はシンプルで美しく、10手の代表例のひとつになりそうですね。」

■はなさかしろうさんの初参加は2008年11月の第17回からだだったようなので、3月出題の先行作9-2は解いていなかったのかな。

原岡望さん「金の動き巧妙。」

■6段目の退路が封鎖されていれば△44金の頭金で行けそうなんです。

山下誠さん「大駒を使おうとして泥沼にはまりました。金と気付けば容易。」

■解説の失敗例のように、角2枚や両王手を駆使しても大駒では力不足。

ほっとさん「条件が覚えやすくてよい。暗算だと24金が見えなくて苦勞。」

■逆回りは感覚が狂いますね。

榊彰介さん「金を使う手がなかなか思いつかず、締め切り日の午後10時に閃きました。ちょうど、先手が突いた歩が退路を塞いでいるんですね。」

■金に気付いたら、締め切り直前ということもあり、爽快な解後感だったことでしょう。

緑衾さん「金が出ていくのはすぐ分かったので一番解きやすかったです。」

■この上級が最易問だったというコメント多数でした。

\*\*\*\*\*

正解：17名

けいたんさん 飯山修さん 斧間徳子さん  
小山邦明さん NAOさん RINTAROさん  
ミニベロさん 諏訪冬葉さん ベベ&ペペさん  
占魚亭さん エレーンさん はなさかしろうさん  
原岡望さん 山下誠さん ほっとさん  
榊彰介さん 緑衾さん

\*\*\*\*\*

(総評)

飯山修さん「今回のようにサクッと解ける月を

もっと増やして下さい。」

■出題中の第148回は出題から2日で4名からの解答が届いているようです。3月もサクッと解ける月になっているようです。

斧間徳子さん「今回は確かに易しめの選題でしたが、8手詰には苦戦しました。」

■8手作の結果稿を書いていてこの作品の真骨頂を理解しました。自分が解いた感じで難易度を付けると失敗しますね。(基本的には手数順ですが)

NAOさん「難易度は初級と上級が逆転しているように感じました。」

■難易度設定の基準を考えないといけないかな。DD++さんはミスディレクションがあると1段階上げていたようですが、今回の8手詰は違っているし...

RINTAROさん「親切設計。解図時間は、2<3<1で、2、3が初級、1が中級って感じでした。」

■やはり初級が最難問でしたか。

ミニベロさん「短編特集はいいですね。」

■珍しく今回は11手以上がありませんでした。4月出題では16手作を出題予定です。

ベベ&ペペさん「かなり難しく感じました。」

■理詰め派、直観派、過去問研究派など相性もあるでしょう。

占魚亭さん「前は解けていたのに解答を送り忘れるという凡ミスをしてしまいました...」

■年賀推理の9作の解答は送付忘れでしたか。

エレーンさん「ヒントのおかげで結構解けたような気がします。」

■無事、全問正解でした。

原岡望さん「今回もヒント頼みです。パラが解けず落ち込んでいたのですが、締切前解答で少し気分が晴れました。」

■パラはヒントが無いので難しい作品もありますね。昨年の誤答や未回答は会話の誤解釈が原因でした。(送付忘れも1回) 3月号のパッと見だと拙作以外の2作とも不詰みに思えてしまうので会話の誤解釈なのでしょう。この結果稿を書き終わってからゆっくり解こうと思います。

ほっとさん「今回は解きやすくてよかったです。」

■解答期間が短いので易しめの選題をしたつもりでしたが、手数では易問のはずの8手作に裏切られました。

榊彰介さん「出題はずっと見てましたが、解答を送るのは約4年ぶりくらいだと思います。推理将棋は昔から好きなので、無理の無い範囲で解答に応募したいと思います。」

■隠れ推理将棋ファンの再登場ですね。4年ぶりだと担当とはお初かと思いきや、代打ちで結果稿を書いた2018年の1月出題の第118回が最後のようです。解答送付は確かに4年ぶりですが、今後とも無理のない範囲で結構ですので解答送付をお願いします。

\*\*\*\*\*

推理将棋第147回出題全解答者： 19名  
けいたんさん 飯山修さん 斧間徳子さん  
小山邦明さん NAOさん RINTAROさん  
ミニベロさん 諏訪冬葉さん ベベ&ペペさん  
ジェシーさん 占魚亭さん エレーンさん  
はなさかしろうさん 中村丈志さん 原岡望さん  
山下誠さん ほっとさん 榊彰介さん  
緑衾さん

\*\*\*\*\*

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #1

担当：駒井めい



今月号より協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーを始めます。協力詰が3作、協力自玉詰が3作です。

## 作品募集

### 〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

受先、受方持駒制限、双玉、複数解、ツインは可。フェアリー駒など、その他フェアリールール追加は不可。

### 〔投稿締切〕

2022年5月15日（日）

### 〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

- ・メール：meikomaivtsume▲gmail.com  
※▲を@に置き換えて送信してください。
- ・TwitterのDM：@MeiKomai\_Tsume

### 〔投稿時の記載内容〕

- ・作者名（ペンネーム可）
- ・作品図面
- ・ルール名、手数、ツインなどの問題設定
- ・作意手順
- ・狙いなどの作者コメント（省略可）

### 〔その他〕

フェアリー詰将棋の検討ソフトとしてfmやfmzaがあります。Onsite Fairy Mateよりダウンロードできます。

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

協力詰や協力自玉詰のルールに詳しくない方は、過去に掲載された入門記事をご覧ください。

- ・協力詰超入門：第162号 p.53～55
- ・受先協力詰超入門：第163号 p.54～57
- ・協力自玉詰超入門：第164号 p.48～51

## 出題

### 〔協力詰〕

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。偶数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

#### ■ 1-1 springs

協力詰 3手

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

持駒 飛金

#### ■ 1-2 上谷直希

協力詰 3手

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

持駒 歩

b)持駒 歩→香

※出題図と、攻方持駒を歩から香に変更した図の両方を解いてください。

■ 1-3 シナトラ

協力詰 4手 (受先)



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
b) 54金→43

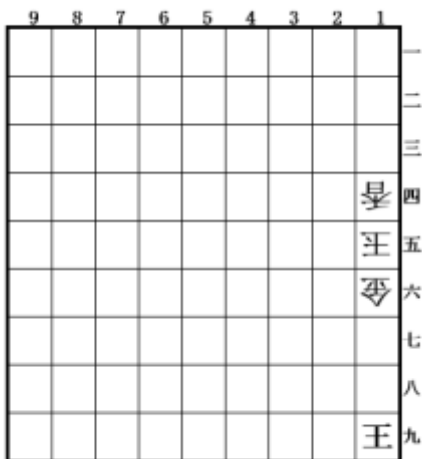
※出題図と、攻方54金を43の地点に配置変更した図の両方を解いてください。

〔協力白玉詰〕

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。奇数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

■ 1-4 かいりゅーになりたい

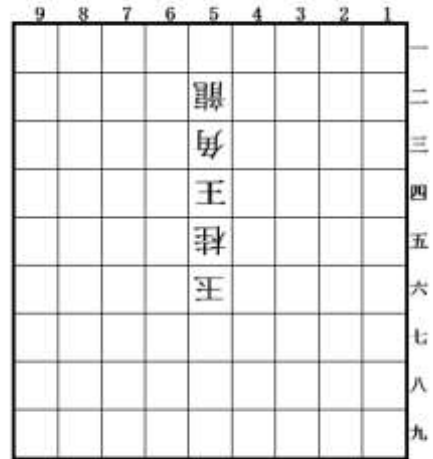
協力白玉詰 4手



持駒 飛香

■ 1-5 たくぼん

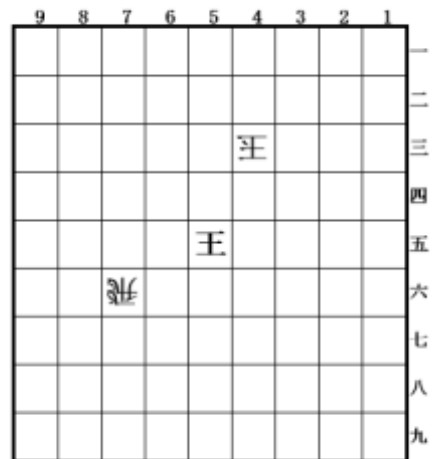
協力白玉詰 8手



持駒 金2銀2

■ 1-6 springs

協力白玉詰 8手



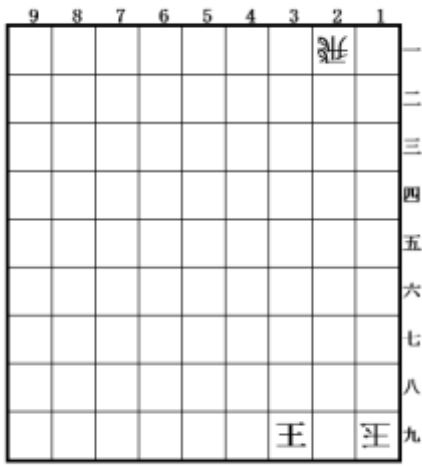
持駒 角歩

※解答・解説は次のページに掲載。

**解答・解説**

■ 1-1 springs

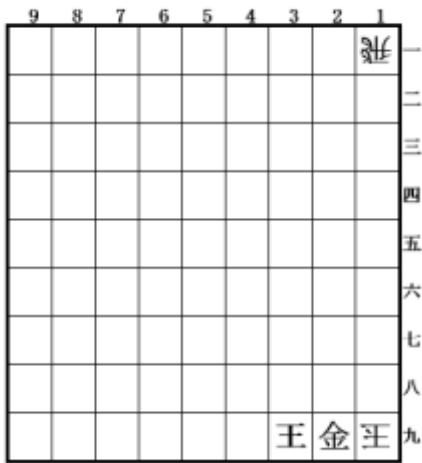
協力詰 3手



持駒 飛金

11飛 同飛 29金 迄3手

詰上図



【作者コメント】

花沢正純氏作のn番煎じです。

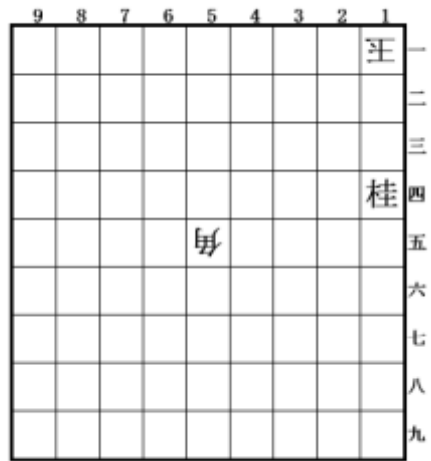
【解説】

初手11飛の最遠打が光ります。同飛と利きを逸らせば29金迄。n番煎じですが気持ちの良い手順です。初手11飛に18歩合など他の受けでは、29金に同飛成があつて詰んでいません。受方は自分が詰むように協力するルールです。5手以上で詰ます手順もありますが、最短で詰ますルールなので不正解です。

[参考図]

花沢正純 詰パラ 1971年12月

ばか詰 3手



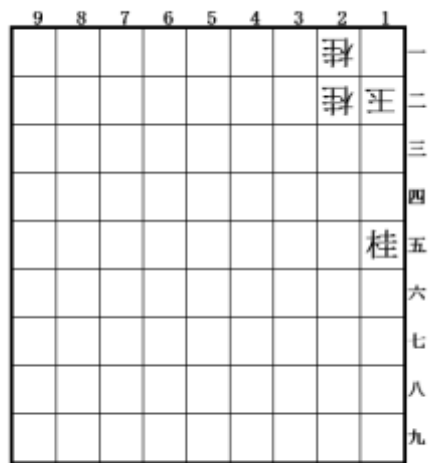
持駒 飛金

91飛 同角 22金 迄3手

※ばか詰は発表時の表記。協力詰と同じ意味。

■ 1-2 上谷直希

協力詰 3手



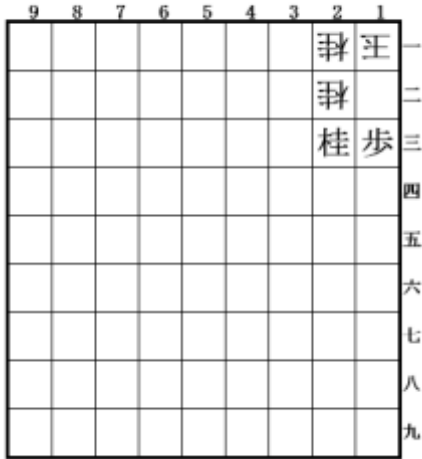
持駒 歩

b)持駒 歩→香

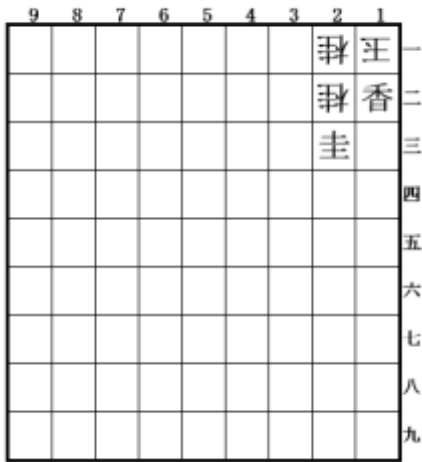
a) 13歩 11玉 23桂生 迄3手

b) 23桂成 11玉 12香 迄3手

a) 詰上図



b) 詰上図

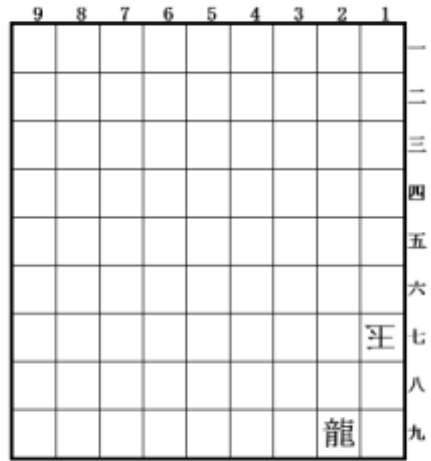


【作者コメント】

盤面はそのままに、持駒がa)歩、b)香のツインです。単純すぎかもしれませんが……。駒の性能的に、香は歩の完全上位互換であり、歩にできることが香にできないはずがないようにも見えますが、詰将棋や協力詰では駒の利きが強すぎると困ることも時にあります。片方の手順でできていたことがもう片方の手順ではできないことを確認していただければ。

例題1

協力詰 1手

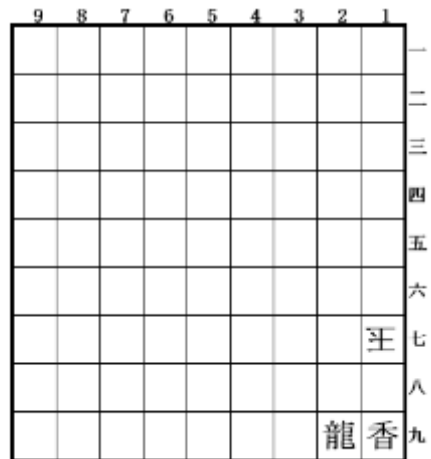


持駒 香

18香 迄1手

詰ませるだけなら簡単ですが、この図を通して細則の解説をしていきます。初形で28龍、16玉、17香などと意図的に手を緩める迂回手順を選べば、作意順と同様の詰め上がりで3手やあるいは5手などほぼ任意の手数で詰ませることができます。普通詰将棋では余詰と扱われる類のものですが、協力詰では指定手数を超える詰め筋が存在しても問題ないことになっています。最短手数が唯一解であればOK。その最短手数が何手であるかは、ごく一部の例外を除く大半の出題で公示されているのでご安心を。

(この図は詰み?)





協力詰は一切の非限定を認めないので、初手19香の存在は余詰と扱われそうです。しかし現行の協力詰は全ての合駒を有効合とする（無駄合概念が無い）ため、この場合の18合は有効と判断します。以上のような理由で、本作は非限定・余詰無しの完全作となるわけです。

【解説】

持駒が歩か香の違い。a図は持駒歩。初手13歩に、受方は自分が詰むように11玉と逃げます。最後は23桂生。b図では持駒香。a図と同様に初手13香とすると、利きが強すぎて11玉と逃げられません。駒性能の観点では、香は歩の完全上位互換。少なくとも同様の詰手順が成立しそうですが、そうならない例があるというのが本作の狙い。代えて初手23桂成が正解。11玉に12香迄。b図と同様の詰手順がa図で成立しないことも確認しておきます。a図で初手23桂成に11玉と進むと、12歩が打歩詰になってしまうのです。

攻方着手が対照的になっているのも注目ポイント。桂跳ねがa図では生、b図では成と使い分けられています。また、a図では持駒（歩）は玉を危険地帯に迫りやる駒、桂はとどめの駒でしたが、b図では役割が逆になっています。

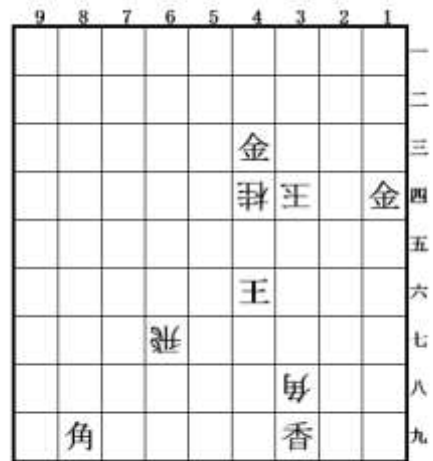
■ 1-3 シナトラ

a) 協力詰 4手 (受先)



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

b) 協力詰 4手 (受先)

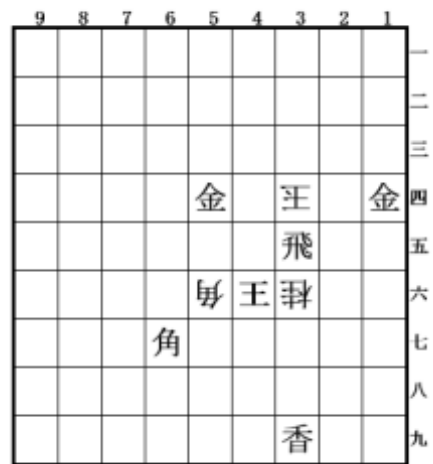


攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

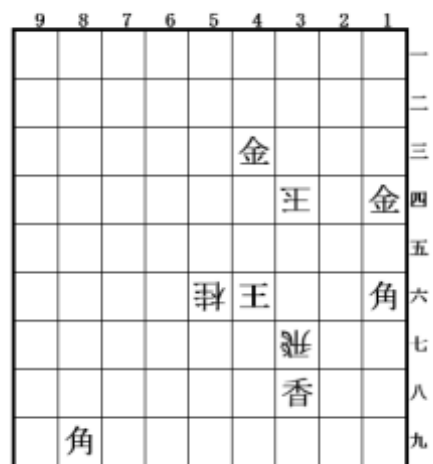
a) 36桂 67角 56角生 35飛 迄4手

b) 56桂 38香 37飛生 16角 迄4手

a) 詰上図



詰上図



【作者コメント】

初手でunpinして、3手目に移動させる。38角と67飛は、別ラインへの移動をダブルで行える数少ない組み合わせの1つ。

【解説】

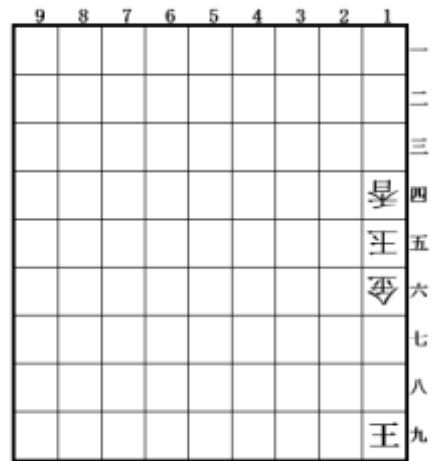
攻方手番ならa図は67角 56桂 35飛 迄、b図は38香 36桂 16角迄。いずれも大駒を取って詰まします。実際の手番は受方。受方に持駒があれば、初手97歩などとパスに近い手が指せます。受方は持駒がなく、盤上の駒を動かすしかありません。

a図では初手36桂が正解。攻方手番の場合とは逆方向に跳ねます。38角をアンピンして自由に動けるようにするのが目的。2手目67角と飛車を取る手に対して56角生の移動合ができます。代えて56角成は攻方王に王手がかかってしまいます。攻方手番では桂の移動合で受けていましたが、作意では角で受けません。手順の意味は同じで、パスに近いやり取りが行われたわけです。最後は35飛迄。b図では飛車をアンピンします。2手目38香と角を取れば、アンピンした効果で37飛生の移動合が可能になります。最後は16角迄。受方は持駒がないため、25合と受けることはできません。

初形の38角・67飛は、詰上りでは別の駒でピンされています。a図では受方角をピンする駒が香から角に、b図では受方飛をピンする駒が角から香に変わっています。このピン環境の変化が本作の狙いです。

■ 1-4 かいりゅーになりたい

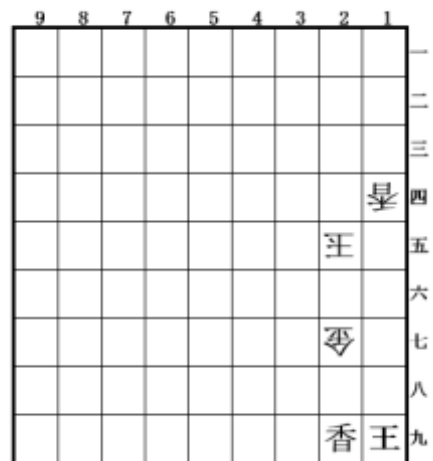
協力白玉詰 4手



持駒 飛香

25飛 同玉 29香 27金 迄4手

詰上図



【作者コメント】

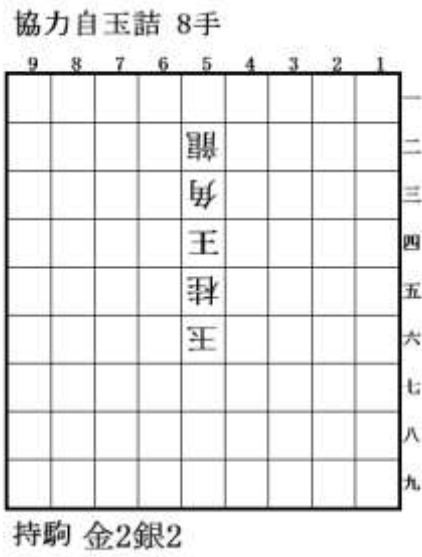
飛車は短打、香車は遠打の限定を4手でまとめられました。飛車の限定打は馬屋原さんにアドバイスいただき実現しました。

【解説】

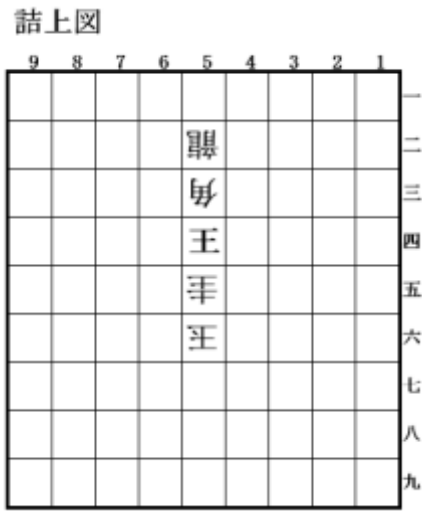
攻方王を詰ますのに真っ先に見えるのが14香の活用。香の利きは受方玉・金が遮断しています。これは25飛～29香で解決します。このとき受方は攻方王を詰ますように協力します。香の利きを通すために飛車は横から短く、香は上から遠く打つのが面白いところ。

この対比が本作の見所です。初手35飛と離して打つのは、26玉 29香 27金と進めたときに15飛と移動合で受ける余地が発生して4手で詰みません。この順を回避するために、初手25飛と最も近くから打って受方玉に飛車を取らせます。3手目29香の最遠打は、攻方王の退路を封鎖するのが目的。味方の駒は取れないことを利用した手筋です。攻方は持駒がないので、詰上図で18合などと受けることができないのでご注意ください。

■ 1-5 たくぼん



47銀 同桂成 46金 同成桂 45銀 同成桂  
55金 同成桂 迄8手



【作者コメント】

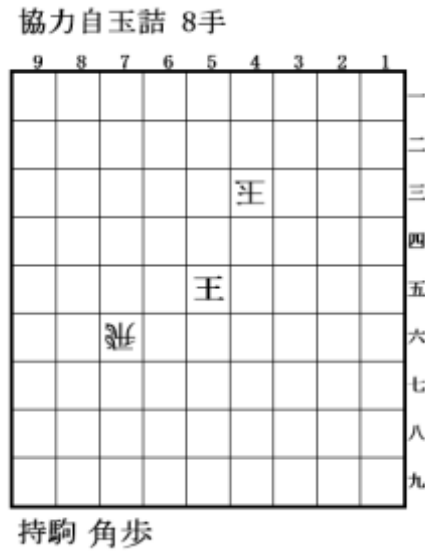
第1回に向けてという事で初形・詰上りが「1」の立体曲詰です。桂がその場で成れるのなら受先1手詰ですが、そんなルールはないので。（作ったら面白いかも）解くのは易しいと思いますのでたくさんの方に楽しんで頂ければと思います。

【解説】

初形と詰上りが「1」を表した曲詰。詰将棋界にはお祝い事などに曲詰を贈る風習があります。

初形では攻方王に逃げ道はありません。桂を成らせて元の地点に戻せば攻方王が詰みます。初形から8手もかけて桂を成っただけの局面を作るのが面白いところ。左右対称形なので初手67銀以下の反転した手順も正解です。協力白玉詰に慣れていない人は「8手で持駒が4枚もあって・・・」と敬遠したかもしれませんが。狙いに気付ければすっきりと解ける作りになっています。

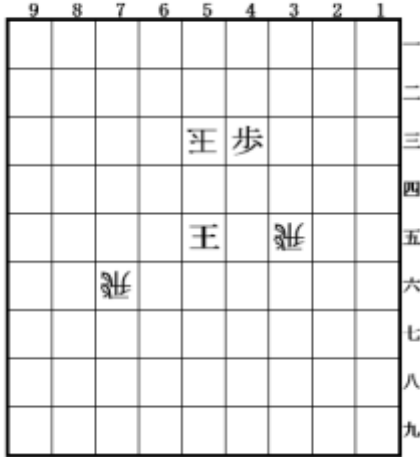
■ 1-6 springs



44歩 42玉 24角 33飛 43歩生 53玉 35角  
同飛 迄8手

## 今月の手筋（解答）

詰上図



### 【作者コメント】

気持ち中途半端な位置に角を打ちます。

### 【解説】

初形で攻方王は 45・64・65 の地点への逃げ道があります。受方 43 玉を 53 の地点に動かし、受方飛を五段目に設置させられれば解決します。一番の問題は受方飛を五段目に設置する方法。角の王手で飛合させてから、その飛車を角捨てで動かす手順になります。受方玉は最終的に 53 の地点にいてほしいので、最終手 2 手は 35 角 同飛迄に決まります。そこから逆算していくと飛合を 3 筋で出すことになりそうです。受方玉の位置から考えて、受方玉を一旦 42 の地点に動かして 24 角 33 飛が有力になります。具体的な手順は初手 44 歩に 42 玉 24 角 33 飛となります。後の 35 角を見据えて 24 角と中途半端な位置に限定打するのがポイント。先程考えた手順と繋げてみます。5 手目に何かを指して 53 玉 35 角 同飛迄となるでしょう。6 手目 53 玉を可能にする 5 手目の着手は何でしょうか。正解は 43 歩生。あえて成らないことで玉が 53 の地点に逃げる余地を与えます。飛角歩の生は普通の詰将棋だと打歩詰が絡まないと起こりません。協力系のルールだと打歩詰とは無関係に起きるのが面白いところです。

### 解答

12 香 同玉/19 香 13 歩成 11 玉  
22 と 同玉/27 歩 13 角成 11 玉  
12 馬 まで 9 手

5 手目「12 と」だと「同玉/17 歩」の「魔女返し」(キルケ系ルールで相手の駒を復活させて合駒代わりに使う手筋)で逃れる。これを防ぐため攻方は「と金」を「馬」に置き替える。この例では駒種を変えることで「魔女返し」を回避しているが、「魔女返し」ができない王手を選ぶ、二歩禁を利用する、復活位置を埋めるなど、様々な手段がある。

### 適用分野

キルケ系ルール

関連項目 [魔女返し](#)

## 第4回フェアリー入門出題

フェアリー入門の第4回は「打歩協力詰」です。投稿は5名の方から8作が届きました。打歩協力詰は短編では狙いを表現するのはなかなか難しいと思いますが、完全打歩をテーマにした作品がたくさん寄せられました。これはこれで一つの道筋を開拓できたのかなと思います。

①springsさんは3回連続の登場です。3手で持駒香と歩ですので、初手は香を打つ1手です。どこへ打てばよいのでしょうか？

②るかなんさんは本コーナーというかWFP初登場です。詰将棋メーカーで活躍されている方ですので実力は十分。本誌での活躍を期待します。3手とはいえスゴイ形相の初形ですが、先月号の打歩協力詰超入門の例題3をヒントにしてください。

③は本コーナー初登場のシナトラさんです。この作品はレベルが高く入門でいいのか？という内容です。持駒は飛2歩ですので、1,3手目は飛打です。ヒントは2,4手目は合駒が出ます。

④駒井めいさんは1回からの4回連続登場です。23にいる龍が強すぎますのでうまく捨ててください。

⑤るかなんさんの作品。単玉ですので普通に打歩詰を目指しましょう。持駒に歩がないので23歩を取ることは見えています。その前に一工夫です。

⑥springsさんの作品。ちょっと考え所があります。これも②と同様で先月号の例題3を頭に入れて3手目をしっかり考えてみてください。

⑦占魚亭さんの作品。占魚亭さんも1回から連続での登場です。7手とちょっと長めですが、単玉ですので普通に攻めましょう。15歩に目がいきますがこの歩は取りません。合駒で歩を出します。ちなみに15歩は余詰防止駒で無ければ作意以外にもう1解あります。作意と比較しても面白い手順ですので考えてみてください。

⑧シナトラさんの2作目。手数も11手と長くやや入門編の域を出ているかもしれませんが、特別ヒントを出します。初手28歩と打つと同桂成とする手があり以下同銀26玉等でダメです。28歩に同桂成とさせないようある駒を消去するのが本作のポイント。37の銀は64角の睨みがあるので動けるのは28、37、46、55の4箇所です。**受方持駒なしですので注意！**

### 【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。

#### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される（完全打歩）。

〔補足〕打歩以外の詰手を単なる失敗と扱う場合は「単純打歩」と呼ぶ。

解答締切：2022年5月15日（日）

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 springs 作

打歩協力詰 3手

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

持駒 香歩

#### ② るかなん作

打歩協力詰 3手

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

持駒 歩

③ シナトラ作

打歩協力詰 5手

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

持駒 飛2歩

④ 駒井めい作

打歩協力詰 5手

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

持駒 香歩

⑤ るかなん作

打歩協力詰 5手

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

持駒 なし

⑥ springs 作

打歩協力詰 5手

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

持駒 歩

⑦ 占魚亭作

打歩協力詰 7手

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

持駒 なし

⑧ シナトラ作

打歩協力詰 11手

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

持駒 歩

## 第3回フェアリー入門解答

第3回の出題でしたが、一気に解答者が増えて6名の方から解答を頂きました。いろいろ声をお掛け頂いているようで、感謝感謝です。入門にしては少し難しいかなと思った作品もありましたが、皆さん見事全問正解でした。

第4回も引き続きよろしくお願ひします。

協力自玉詰はフェアリー詰将棋を楽しむ人への第一関門と言ってもよいと思います。協力詰は解こうとする人は多くても協力自玉詰ははなから「よく分からない」と尻込みしてしまう。今回はそんな考えを払拭ですりょうな作品群だったと思いますがどうでしたでしょうか？

駒井めいさん主宰で今号より「解付き」が始まりました。こちらで、協力詰と共に協力自玉詰も募集されていますので作品を投稿よろしくお願ひします。

### 【解答成績】(敬称略)

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	計
るかなん	○	○	○	○	○	5
駒井めい	○	○	○	○	○	5
上谷直希	○	○	○	○	○	5
占魚亭	○	○	○	○	○	5
変寝夢	○	○	○	○	○	5
神在月生	○	○	○	○	○	5

### ① 駒井めい作

協力自玉詰 4手

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

持駒 香

29 香 34 玉 28 銀 24 玉 迄 4 手

### 詰上図

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

作者

打った香の利きをすぐに遮るのが狙いです。

★身動き出来ないないに攻方王を詰ましてもらうにはどうするか？を考えると、4手ですので、合駒を取って・・・は不可能、合駒を動かしてというのも持駒香だけでは難しそう。43角の利きを通すしかないに気付くかが第一歩です。24玉に34歩を取ってもらって再び24に戻る筋を目指します。たとえば持駒が飛なら25飛、34玉、24飛、同玉など簡単に実現します(非限定多ですが)。ですが持駒香ですので3手目打った香で王手することが出来ません。しかし37銀38香配置がありますので37銀が動いて開き王手をする事が出来ますね。開き王手で24に戻ってもらう。しかしここで大きな問題が、初手打った香の利きが24にはありますね。37銀が4筋に移動するのは初手打った香の利きが遮れませんのでダメ。すると動かすのは26か28ですが、26に動かすと24玉と43角の利きを通して25銀とする手が生じますのでダメ。となると28銀です。初手香打って28銀とする手が香筋を遮るので初手は29香となります。初手最遠打からその香に蓋をするような28銀と4手ながらストーリーを感じる作品だと思います。ちなみに49角配置は詰上がりで34香とする手を防いでいます。

るかなん

まず初手▲2五香の角筋遮蔽が思い浮かんでしまい、どうやったら▲3三歩成が王手になるのかと四苦八苦。ぼろっと取ってしまうのは逆に盲点でした。

★34玉は玉が遮断してくれてますね。

上谷直希

蓋をするように控えめに。

占魚亭

香に蓋。

変寝夢

ピンが絡むと、どうしても盤上の駒が増えて  
しまいますね

神在月生

角香が 牽制しあう 黒幕か

② springs 作

協力白玉詰 4手

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

持駒 角香

99角 88飛 16香 同銀成 迄 4手

詰上図

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

作者

初手に最大距離の角の最遠打をします。

★本作を①にすればよかったと反省しています。  
本作はまさに王道の展開です。初形を見て16銀  
成で詰むと予想できれば解けたも同然。18,28

の2カ所を抑えればそれが実現します。それが  
1手で可能なのは8段目の飛ですね。持駒に角  
がありますので99角、88飛でそれが実現し、  
あとは16香、同銀成で正解に辿り着きます。持  
駒の香は飛でも問題なしですが、作者は入門編  
ということで紛れを減らしてくれたと思います。

ちなみにですが27銀は27角でも可。もっと  
言えば38角(馬)、49角(馬)でも可です。8  
筋の飛をカモフラージュするのなら38馬も1  
案です。(あまり大差がないですが)

しかしながら本コーナー向けにはsprings作  
が一番です。

るかなん

初形で△2四桂△1六成銀の頭金で詰ます形  
になるのは推測しやすいので、今回の作品の  
中では易しい方でしょうか。

駒井めい

銀が成れることに気付かないといけないので  
程良く悩む。

上谷直希

基本に忠実に。

占魚亭

詰み形が見えやすい。まさに入門向けの作品。

変寝夢

上の方の頁に、のすたる爺氏作が・・・

神在月生

白玉詰 遠打遠合 パート1

③ 占魚亭作

協力白玉詰 4手

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

持駒 飛角

19飛 18飛 89角 56桂 迄 4手



### 詰上図

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

作者

別案 (99 王/11 角、21 玉、22 香/飛角/6 手) もありますが入門コーナーなのでカット版で。6 手の方は後日「詰将棋メーカー」に上げようと思います。

★詰将棋メーカー3月20日に別案として上記6手の作品は発表されています。その時のコメントで当コーナーの解答が少ないことを書いてくださり解答増に貢献頂きました。ありがとうございます。

★本作も②同様99王の周りを飛で抑える作品。初形から56桂までの詰上りは見えていますので抑える箇所は88,89,98です。②同様の考え方で19飛、18飛を思い浮かべることが出来たら入門編は卒業できるかもしれません。あとは89地点ですが、頭の丸い角をそこに打てば56桂と跳ばせることも出来一石二鳥です。

るかなん

同作者様の類作(6手詰)を先に解いていたため、単独での評価は難しいです。個人的には、こちらより類作の方が易しく感じました。(類作では△8七金の紛れ筋があり、逆にその失敗順を見つけたことがきっかけで解けたので)

駒井めい

最遠打×2。最遠打の意味付けが異なっているのがいい。

上谷直希

デジャヴを感じる気がするけどこの手数なら仕方ないか。

占魚亭(解答時)

「詰将棋メーカー」に上げた別案よりも本図

の方が締まっていると思っています。

★4手でよいと思いますが、22香も1目上がりでいい感じだと思います。

変寝夢

打順が大切

★初手89角だと2手目逆王手で19飛が打てません。

神在月生

白玉詰 遠打遠合 パート2

### ④springs

協力白玉詰 8手

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

持駒 角桂3

25 桂 同飛 45 桂 同飛 25 桂 同飛  
15 角 同飛 迄 8 手

### 詰上図

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

作者

合駒できなくなるように桂を全部捨てます。  
入門にしては手数が長いかもしれませんが、  
協力自玉詰超入門の例題4を思い出せば解けるかと思えます。

★2月号の例題4と同様の詰りです。この詰み形はよく出てきます。この形のポイントは攻方持駒なしということです。初形が持駒角1枚でしたら、15角、同飛迄の2手で詰みます。持駒があるとこの時14合があるので失敗です。本作はこの形+持駒が邪魔駒をテーマにした作品。25桂、45桂、25桂と持駒桂を消去してから15角、同飛とします。協力自玉詰では長編を含めて持駒消去の作品はよく出てきます。「持駒歩18」の作品はほぼ持駒消去の作品ですね。

るかなん

はっきり駒損でしかない捨て駒はいかにも「ばか詰」という感じで面白いですね。この作品を見てちょっと思いついたので、改悪してみました。難易度は少しだけ上がっていると思いますが、どうでしょう？

協力自玉詰 8手

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

持駒 桂3歩

39桂 同飛成 28歩 同龍 39桂 同龍  
19桂 同龍 迄 8手

★歩を持駒にすることで非限定になりそうな2手目の成に意味付けされています。これも1つの方法ですね。

駒井めい

持駒消去。飛車を元の位置に戻してから15角

を実行する方が表現として明快だったかも。

★私も初形の45飛を25飛にする方がよいのではと思いましたが、そうすると  
11(51)角 22(42)飛 45桂 32玉 24桂 21玉 12桂成 同飛 迄 8手桂余り  
45桂 32玉 14角 23銀 24桂 21玉 12桂成 同銀 迄 8手桂余り  
の余詰が生じます。

上谷直希

合駒を丁寧に減らしていく。デジャヴは仕方ない……。

占魚亭

15角を決める前に――ですね。

変寝夢

持駒が邪魔駒

神在月生

連捨てで 駒台なくし さあどうぞ

⑤占魚亭

協力自玉詰 8手

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

持駒 銀桂

23桂 21玉 11桂成 同龍 32銀 22玉  
31銀生 同龍 迄 8手



詰上図

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

作者

ぱっとしません、フェアリー初心者は10分くらいで解けるでしょう……多分。(他にも作りましたが、入門向きとはいえない気がしたので投稿は控えました)

★今回の最難問。作者は初心者は10分で・・・と仰られています、もっとかかるでしょうね。8手というだけでも初心者は尻込みしそうです。しかしながら初形を見て少し考えてみると意外と手が限られていることが分かります。詰上りまず考えます。42玉のポイントの逃げ道は51の地点。合駒は出ませんから51の地点を抑えるには31龍しかない事に気がきます。31龍に紐を付ける玉の位置は21か22です。初形の13龍が31に移動するルートを考えれば22龍は逆王手がかかりますので13→11→31になりそうです。11→31であればその時には玉の位置は22。あとはそれを組み合わせれば解に辿りつけます。初手23桂に22玉、11桂成、同龍！と出来れば31銀、同龍までの6手で詰みますが、11桂成が王手になりませんので、一旦21に逃げて初手打った桂をすぐに11桂成と成り捨てるのが好手。同龍と取らせて、32銀、22玉、31銀生、同龍と少し手を掛けて31龍を実現しました。

るかなん

5作の中で一番悩まされました。まず「▲2三桂、△2一玉、▲2二銀、△同龍、▲3一桂成、△同龍」の6手が思いつき、そこから5手目王手放置に気付くまでに数分。△2二同龍の時に生じてしまう逆王手をどうにかしようと苦し紛れに▲3二銀を手順

に入れようとしていたら、いつの間にか△2二同龍が無くなっていました。

★こういう解図経過は解けた時の喜びがたまりません。作者も参考になります。

駒井めい

玉と龍を組み替えるパズル的な手順。

上谷直希

打って捨てるリズム感が狙い？

占魚亭（解答時）

いくつか作った11玉・42王型の中で本作が一番入門向きだったので投稿しましたが、入門向きとしては骨がありすぎたかも。

変寝夢

苦勞しました。入門はどうか？

神在月生

桂銀の 打ち即捨てで 龍進め

【総評】

るかなん

はじめまして。るかなん（詰将棋メーカーのアカウント名）と申します。占魚亭様よりWFPを紹介されまして、今回の第3回フェアリー入門に挑戦いたしたく存じます。

★初解答ありがとうございます。今後ともよろしく願います。

変寝夢

昔に比べて、フェアリーも敷居が低くなったと思います（情報量、検索ツール等）。とても良いことですね。

★本当に最近フェアリーに風が吹いている感じですね。そろそろ私もお役御免が出来るかも。

神在月生

フェアリーの キッズルームに 栄あれ

★俳句(季語がないので川柳か)短評、楽しませて頂きました。

## 連続協力詰超入門

第5回の募集ルールは、連続協力詰です。あまり馴染みのないルールかもしれませんが普通詰将棋と駒の働きの同じですので考え易いかと思います。第140回WFP作品展に私が作品を発表したので勤のいい方は気付いた人もいないかもしれません。これまでの発表作はかなり少なく20作もないかもしれません。まだまだ鉦脈が眠っていきそうなルールと思います。

### 【連続協力詰 n+1手】

受方が連続してn手指し、攻方が1手で詰められる局面を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

(補足)

- ・指定より短い手数で1手詰の形が作れる場合、それが優先される。

通常のルールでは攻方、受方交互に指して手順を進めますが、このルールでは、受方が連続して手を進めて盤面を1手詰の状態にして、そこから攻方が1手指して詰上げる手順となります。第140回WFP作品展140-4に私の作品が出題されていますが、その作品の手数表記は20+1手となっていて、まず受方が連続して20手指してその盤面から攻方が1手で詰める手順を解答するという事です。手数表記はn+1手となります。

受方が連続して指す際には、通常の指し手で進めますが、攻方の駒を取ることも出来ますし、持駒を打つ事もできます。手順前後が効かないようにするのが作者の手腕です。もちろん、連続手順中に攻方玉がある場合は逆王手がかかってはいけません。反則手はダメです。

ルールの補足の説明をしますと、プルーフゲームですと、指定された手数で解きます。その手数より長くても短くてもダメですが、連続協力詰では普通の協力詰等と同じく指定の手数より短い順がある場合は早詰となり不完全となります。その手数のみ正解とする際にはその旨記載することになります。

今回は作例も少なく初心者用例題がありませんので感覚だけ掴み取っていただければ。

それでは例題を見ていきましょう。

### 例題1

カピタン 1996年1月 若島正作

#### 連続ばか詰9+1手

持駒なし

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

持駒 桂

受方の持駒はありませんので、盤面の駒を動かすしかありません。攻方は持駒が桂しかありませんのでそれで詰まそうとすると23桂と打つ事は予想できますが、23には香の利きがありそれをどうするか?という問題です。

正解は、

27香成 26杏 25杏 24杏 34杏 33杏  
32杏 31杏 21杏/23桂 迄 9+1手

#### 詰上図

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

21香が成って21に戻ってくるという作者らしい小品です。35歩でそれをやろうとすると香をどかす手が1手いるので10手かかります。

13王と35歩で成香の帰って来るルートを限定しているのがうまいですね。

詰パラ 1998年9月 内田昭作  
連続ばか詰 8+1手  
持駒 なし

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

持駒 なし

これは詰形を考える問題。18飛と玉を普通にどう動かしても1手詰の局面にはなりません。本作は駒を取る手が入ります。

38飛生 39飛生 49飛生 39飛生 38飛生  
18飛生 28角 19玉/49飛 迄 8+1手

詰上図

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

受方に持駒がありませんので49飛で詰みです。49角を取って28に配置し19に玉移動できるようにするのが狙いの順です。

本作もそうですが、発表作は受方持駒なしの作品が多いです。密集形で打つスペースがない場合は持駒ありもありますが、余詰がなかなか防ぎ難い点がありますね。

詰パラ 1999年3月 内田昭作  
連続ばか詰 9+1手

持駒 なし

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

持駒 なし

これも詰形を考える問題。どうやって馬を動かす1手で詰む形をつくるのか？

79角生 97角生 53角生 17角生 71角生  
62歩 51玉 61玉 51歩/94馬 迄 9+1手

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

共に持駒はありませんので、合い効かずの詰上りを目指すことになりませんが、落ちていた歩を拾って玉の周りに壁を作ります。角も不成で動かしたり馬のラインに玉移動があるので事前に歩を打って遮断したりうまく限定しています。もうここまでくると入門どころか中級者でも苦労するかもしれませんが、程よい初心者用例題が見当たらないのですいません。

では最後に力試し問題を2つ(解答は末尾)

詰パラ 1993年1月 若島正作

連続ばか詰 20+1手

持駒 なし

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

持駒 なし

詰パラ 2006年4月 森茂作

連続ばか詰 62+1手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	歩								
歩		歩						歩	
歩	歩	と				と			
歩	歩			王				歩	
		金	歩			と	歩		
			歩	歩	歩	歩	歩		
	歩	王	歩			歩	銀	歩	
	飛		歩	歩	歩	歩	歩	歩	
歩		歩		歩	歩	歩	歩	歩	

持駒 なし

### 第5回フェアリー入門

#### 【(連続協力詰) 作品募集】

入門用の易しい連続協力詰を募集します。

#### 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〕 連続協力詰 ○手

応募の際、ルール名と手数をお書きください。

#### 〔図面〕

初形が分かれば OK です。柿木ファイルや、Kif 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5月15日(日)

(参考) 連続協力詰は fmza64 で検討できます

\*\*\*\*\*

#### 若島作

13 歩 14 歩 15 歩 16 歩 17 歩成 16 と 15 と  
14 と 13 と 12 と 22 と 21 玉 32 玉 33 と  
43 玉 34 玉 24 と 25 玉 15 玉 25 と/13 飛成  
迄 20+1 手

#### 森作

82 歩 83 歩 84 歩 85 歩 86 歩 87 歩生 21 歩  
22 歩 23 歩 24 歩 25 歩 35 玉 24 玉 14 玉  
13 玉 12 玉 21 玉 31 玉 41 玉 51 玉 61 玉  
71 玉 82 玉 83 玉 94 玉 95 玉 96 玉 97 玉  
98 玉 89 玉 79 玉 69 玉 58 玉 47 玉 37 玉  
27 玉 37 玉 47 玉 58 玉 69 玉 79 玉 89 玉  
98 玉 97 玉 96 玉 95 玉 94 玉 83 玉 82 玉  
71 玉 61 玉 51 玉 41 玉 31 玉 21 玉 12 玉  
13 玉 24 玉 35 玉 44 玉 54 玉 44 銀/64 と 迄  
62+1 手

第1回の問題編で「大量ストックを抱えて頭も抱える事態」と書きました。これを解消するために始めた太郎の氾濫ですが、今回の問題で当時のストックはおしまいです。という訳で太郎の氾濫のおしまいも近づいてきました。

<余談>

さて太郎の会社勤めもおしまいとなりました。昨年6月に定年退職し、その後継続再雇用となりましたが、昨年末に早期退職の打診があり、応じることにして、先月末に早期退職しました。とりあえず年内はゆっくりして、来年からアルバイトでも始めようかと思っていますが、さてどうなりますやら。

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【点鏡】

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

【Queen】(Q)

チェスの Queen。  
 飛車と角を合わせた性能を持つ。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、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。

※17-1、17-2のQ、G総駒数は4の設定です。  
 17-3のG総駒数は5の設定です。

<問題>

【17-1】

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手  
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
王								王	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 香

【17-2】

点鏡協力自玉詰 8手  
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						王			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩G

【17-3】

協力自玉スタイルメイト 9手  
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 G4

## 実験室の悲劇(第5回)

占魚亭

まずは宣伝から。

『暁将棋部屋』第6号(つみき書店、詰パラ編集部で販売中)のフェアリーコーナー「暁フェアリー」への投稿を募集中です。締切りは6月末。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いますが、私へ送っていただいて構いません。お待ちしております。

続いて、作品展開催の告知を。

突然ですが、7月に「第1回 Imitator 入門作品展」を開催します。今回は

・手数は1~3手

・フェアリー駒の使用、複合ルールは不可という条件で募集します。投稿締切りは6月末。

投稿・質問は [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)か Twitter の DM (@sengyotei) までお願いします。

今回の没作は、点鏡+Imitator+Nightrider。

点鏡協力自玉詰 6手

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

持駒 夜

※夜:Nightrider、■:Imitator

### 【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。

### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

### 【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。

### 【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。

### 【手順】

36 夜、74 飛、33 夜[186]、13 玉[187]、21 夜[175]、78 飛成[179]まで6手。

(詰上り)

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

持駒 なし

2020 年 4 月完成。

Nightrider の最遠打を実現させるためにいろいろ試していた時期の作品の一つで、本作を作った頃は縦の最遠打を模索していました。

Nightrider の打ち場所を確定させるのは少々骨が折れますが、36 夜と中途半端な地点に打つのが正解。これに対して 74 飛と点対称地点に打って受けます。この手は見えやすいと思います。33 夜[186]以降は一本道と言ってもいい流れです。

ご覧のようにイマイチな仕上がりのため、没としました。

後日、縦の最遠打が出来る構図に辿り着きましたが余詰がきつくて放置したまま。近い内に再開しようと思います。

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



## Fairy TopIX2021投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで開催されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2021は2021年にウェブサイトで開催された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

### 【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。 takuji@dokidoki.ne.jp

### 【スケジュール】

投票開始：2022年4月5日  
投票締切：2022年5月10日  
結果発表：WFP令和4年5月号(167号)

### 【対象】

2021年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

### 【部門区分】

#### 【フェアリー詰将棋】

短編部門：～15手  
中編部門：16～49手  
長編部門：50手～  
推理将棋・プルフゲーム 手数区分なし

以上4部門となります。

### 【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目を記載いただけると助かります。

- ・部門名
- ・WFP何月号(または何号)
- ・作品展名(またはコーナー名)
- ・(あれば)作品番号
- ・作者名&ルール名&手数
- ・投票作品へのコメント(部門別及び全体通してのコメントも出来ればお願いします)

\*なお対象作品一覧には通し番号を打っていますのでなるべくこちらの記載番号でお願いします(推奨)

### 【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

お気に入り投票ですので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて5月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしくお願いいたします。

※なお投票数がなかなか伸びない場合には、昨年投票者の方々にお願いメールをする場合がありますのでよろしくお願いいたします。

※対象作品一覧は4月始めごろHPに掲載しますので今しばらくお待ち下さい。

投票状況・・・0(4/20現在)

## 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5月10日(火)

#### 推理将棋第 149 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2022年5月15日(日)

#### 第 140 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

#### 骨のある Imitator 7 手

Imitator 作品 2 題

解答送り先：

占魚亭：sengyotei■gmail.com (■を@に)

#### Fairy of the Forest #70

協力詰 4 題

解答送り先：

酒井博久：(sakai8kyuu@hotmail.com)

#### フェアリー入門 (打歩協力詰)

打歩協力詰 8 題

#### 第 17 回神無太郎の氾濫 問題編

フェアリー作品 3 題

解答送り先：

神無太郎 (sgr03057@nifty.com)

### 2022年6月15日(水)

#### 第 141 回 WFP 作品展

フェアリー作品 8 題

推理将棋 2 題

## 作品募集一覧

#### フェアリー入門 (連続協力詰)

投稿締切：2022 年 5 月 15 日 (日)

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

(詳細は P78 参照)

## 協力詰・協力自玉詰 解付き#2 作品募集

9 手以下の協力詰・協力自玉詰

投稿締切：2022 年 5 月 15 日 (日)

送り先：駒井めい

メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai\_Tsume

(詳細は P61 をご覧ください)

### 第 1 回 Imitator 入門作品展作品募集

・Imitator のある作品

・手数は 1～3 手

・フェアリー駒の使用、複合ルールは不可

担当：占魚亭

投稿・質問は sengyotei■gmail.com (■を@に)

か Twitter の DM (@sengyotei) までお願いします。(P13 参照)

\*\*\*\*\*

#### 【空きスペース原稿の募集】

ページのレイアウトの関係で、ページに空きスペースが生じることがよくあります。折角のスペースですので、これを埋める原稿を募集します。字数や内容は何でも可(誹謗中傷等のチェックはします)作品展の告知や会合案内、エッセイ、好きな作品紹介、趣味に関すること、写真等何でも可です。原稿送り先は編集部まで

#### 【あとがき】

今号より駒井めい氏の新コーナーが始まりました。たくさんの方の投稿でぜひ盛り上げて欲しいと思います。FairyTopIX2021 お気に入り投票もよろしくお祈りします。

たくぼん

2022 年 第 166 号

### Web Fairy Paradise

非売品

令和四年四月号

令和四年四月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合せ先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp