



Web Fairy Paradise

第168号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 142 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 18 回神無太郎の氾濫 問題編
- ・ 第5回フェアリー入門(強欲協力詰)
- ・ 推理将棋第 151 回出題
- ・

結果発表

- ・ 第 141 回 WFP 作品展
- ・ 骨のある双裸玉 Imitator 6 手(占魚亭)
- ・ 第5回フェアリー入門(連続協力詰)
- ・ 推理将棋第 149 回出題
- ・ Fairy of the Forest #70

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第7回)(占魚亭)
- ・ Q王双裸玉協力詰の秘密(さんじろう)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#3(駒井めい)
- ・ 多玉協力詰超入門
- ・ 再帰禁のパラドックス(るかなん)
- ・ 第 4 回フェアリー短編コンクール作品募集



はじめに



花樹海

「花樹海」正式名称は「夕風の湯 Hotel 花樹海」と言い高松市にある古くから歴史のある老舗旅館です。

6月の1週目に仕事関連の組合の四国ブロック会というのがありまして、その花樹海に行ってきました。小高い山の上にあります大広間からは瀬戸内海が一望できる大絶景で「四国八十八景」に認定されているほどです。

ロビーに入ると一番目に付く場所に将棋盤が飾られています。私はここに来るまで知らなかったのが驚きでしたが、過去に将棋のタイトル戦が行われていました。

1999年2月13日

第24期棋王戦第1局、

羽生善治棋王（勝）対佐藤康光名人

その時の最終局面がロビーに飾られているのです。ショーケースに入れられているので写真を撮ろうとすると天井の照明が移りこむのでちょっと苦労しました。聞くところによると花樹海の会長さんが大の将棋好きとの事。何気ない所にちょっとした出会いがありました。

四国にいらした際は是非お泊まりくださいませ。

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167号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

フェアリー時々詰将棋

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

占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第142回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。本稿では第142回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

〔第142回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第142回の出題は全12題(ツインを含むため実質14題)。今回登場する作者は、神無太郎氏、占魚亭氏、駒井めい氏、伊達悠氏、原亜津夫氏、青木裕一氏、上田吉一氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏の9名です。原亜津夫氏は本作品展初登場。伊達悠氏は第123回以来の登場です。出題作はご覧の通り百鬼夜行状態。フェアリー駒が乱舞し、新規に考案されたルールや、超長手数作品を含む、手ごわいラインナップです。幸い今回は通常より解答期間が一ヶ月長いので、以下の補足説明を読んで、頭を整理してから、じっくり解図に取り組んでください。

142-1 は神無太郎氏による点鏡作品。受方持駒に Queen (Q) が4枚追加されていますが、もちろん全部使うわけではありません(6手なので全部使うのは無理です)。同じ設定で、手数の長い作品も投稿されているので、まずは本局で感覚を慣らしてください。

142-2 は占魚亭氏の Imitator 作品。「Imitator は盤端に」の格言が通用しない作品なので、手数の割に難しいかもしれません。

142-3 は駒井めい氏の Imitator 作品。初形で王手が掛かっているように見えますが、そうではありません。Imitator の働きで12馬による王手は無効化されています。ですから、通常の受先と同様、初手は自由に選べます。狙いを見破ってなるべく読む量を減らしましょう。

142-4～**142-6** は伊達悠氏のライフル作品。**142-4** と **142-5** は「受先」ですので、手番を間違えないようご注意ください。また **142-5** と **142-6** に与えられている「打歩」の条件は、「単純打歩」ではなく「完全打歩」です。打歩詰以外の詰は禁手であり、その判定は再帰的に行われます。多重の再帰があり得ることを念頭に置いて解図に取り組んでください。**142-6** には受方持駒制限もあることをお忘れなく。

142-7 は3種のフェアリー駒を使った原亜津夫氏の作品。歩の位置のみが異なる3図の組局なので、なるべく全部お答えください。手数が6手でフェアリー駒が3種という関係から作意

を絞り込めば、早く解けるかもしれません。

142-8 は青木裕一氏考案による「入玉宣言法」を使った作品。本来「勝」と「詰」は異なる概念ですが、本局では「入玉宣言勝」を「詰」と同様に扱います。「入玉宣言」の基準はプロ棋戦で使われる24点法ではなく、アマチュア棋戦やネット将棋で使われる27点法です。作者自身による詳細なルール説明があるので、お読みください。

以下のすべてを満たすとき、攻方は駒の着手の代わりに入玉宣言し、詰みと同等の扱いとする。

- ・攻方の玉が敵陣3段目以内に入っている。
- ・攻方の敵陣3段目以内の駒は玉を除いて10枚以上存在する。
- ・攻方の玉に王手がかかっていない。
- ・攻方の持駒と敵陣3段目以内存在する駒が28点以上ある。

※大駒(玉を除く)1枚を5点、小駒1枚を1点とする。

ルールの補足 ※本作には影響ありません。

- ・普通の詰みと手数を合わせるため、入玉宣言を1手と数える方針で行きたいです。
- ・自玉ルールの場合、詰ますのが後手扱いなので、必要な点数は27点になります。

出題図は既に入玉宣言可能な一歩前の状態にあります。入玉宣言法を適用した詰将棋。果たしてどんな手順が繰り広げられるのでしょうか。

142-9 は3種のフェアリー駒を使った上田吉一氏の作品。受方持駒なしなので、見た目ほどは難しくないと考えます。

142-10 及び **142-11** は一乗谷酔象氏の作品。「駒全マネ取禁」という「駒全マネ禁」を少し緩めたルールと天使詰(最長協力詰)の組み合わせです。**142-11** が本命で、**142-10** はそのミニチュア版とを考えてください。

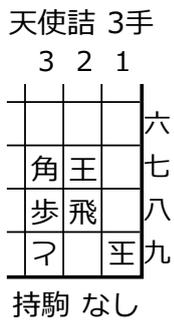
今回新たに導入された「駒全マネ取禁」は直前に着手された駒と同種の駒での駒取りを禁止するルールです。「駒全マネ禁」では直前に着手された駒と同種の駒を動かすことはできませんが、それでは縛りが強すぎるので、駒を取る手だけを禁止します。従って、同種の駒であっても、駒を取らない移動や、打は可能です。

「天使詰」は本作品展でも何度か登場していますが、「駒全マネ取禁」と組み合わせたときの

注意点が一つあります。「駒全マネ取禁」は直前の着手により合法手が変わるルールですが、本局では「同一局面」の判定に「直前の着手」は加えません。通常の同一局面判定と同様、盤上の配置、持駒、手番が同一であれば同一局面と判定します。

また「天使詰」に関する一般的な注意喚起をしておきます。「天使詰」の「手順中に同一局面があってはならない」という規定は「同一局面を生じる着手は禁手」という意味ではありません。「同一局面を生じる着手は失敗」という意味です。以下の例図をご覧ください。

【例図】 天使詰で同一局面は禁手でなく失敗



上図は「18飛 29玉 19飛 まで 3手」です。「18飛 29玉 28飛」は「詰」ではありません。次の「19玉」は「禁手」ではないので「18飛 29玉 28飛 19玉」となり、同一局面が生じて「失敗」となります。天使詰の「詰」は、普通の意味での「詰」なのです。ただし今回の2局は「駒全マネ取禁」なので、「駒全マネ取禁」を前提とした「詰」が達成目標であることを強調しておきます。

以上、やや説明が長くなりましたが、今回の出題は駒種が少なく、成れる駒もないので、着手で迷うことはないでしょう。純然たる「最長経路探索」に挑戦してください。

142-12 は Friend (響) を主役とした変寝夢氏の作品です。非標準駒数作品で角が 5 枚もありますが、受方玉が不動で、「強欲」の条件も付いているので、紛れは外見ほど多くありません。「響」達の華麗な群舞をお楽しみください。

解答要項

第 142 回分解答締切: 2022 年 8 月 15 日(月)
宛先: k7ro.ts@gmail.com (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)
解答メールが届かない場合は掲示板 (<http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html>) やブログ (<http://k7ro.sblo.jp/>) でお知らせください。

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載しますが、投稿作が一回の出題数(12 題)を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。宛先は解答と同じ k7ro.ts@gmail.com へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

WFP 作品展：今後の予定

7 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、6 月号の新規出題と 7 月の結果稿はお休みさせていただきます。今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	7 月	8 月
第 142 回	再掲	結果
第 143 回	出題	再掲
第 144 回		出題

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.pdf>) があるので、それも参考にしてください。
※前回は天使詰の細則 4)で「駒全マネ取禁」を「取禁」と誤記していたので、訂正しました。

【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】

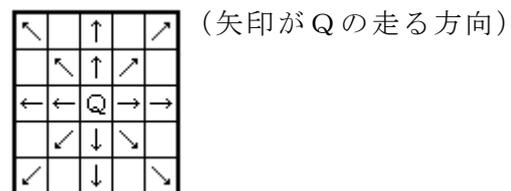
55 に関して点对称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

(補足)

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

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【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ならない

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

(補足)

Rifle Chess の翻案。

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

- 1)駒取り時、駒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。

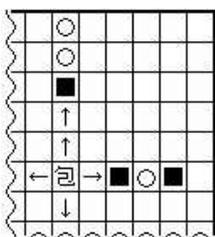
→初出：第135回WFP作品展(WFP159号)

【打歩(完全打歩)】

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。

【Pao】(包)

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。



(■は敵か味方の駒。○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

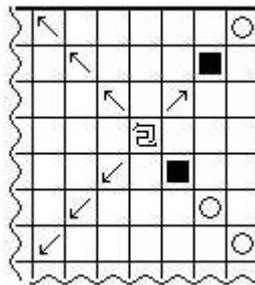
(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【Vao】(包・砲)

フェアリーチェスの **Vao**。

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



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

(補足)

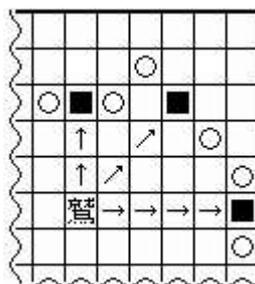
- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。**Pao** と区別するときは「砲」などを使う。

→初出：第134回WFP作品展(WFP158号)

【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスの **Eagle**。

グラスホッパーの変種で、**Queen** の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し90°曲がった場所に着地する。



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【入玉宣言法】

入玉宣言法の条件を満たすとき、入玉宣言し、詰みと同等の扱いとする。

(入玉宣言法の条件)

以下のすべてを満たすとき、攻方は着手の代わりに入玉宣言する。

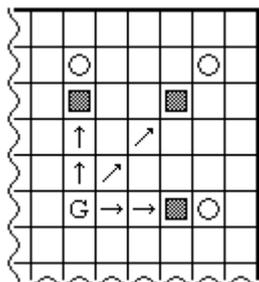
- ・攻方の玉が敵陣3段目以内に入っている。
- ・攻方の敵陣3段目以内の駒は玉を除いて10枚以上存在する。
- ・攻方の玉に王手がかかっていない。
- ・攻方の持駒と敵陣3段目以内存在する駒

が 28 点以上ある。

※大駒(玉を除く)1 枚を 5 点、小駒 1 枚を 1 点とする。

【Grasshopper】(G)

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



(○が G の利き)

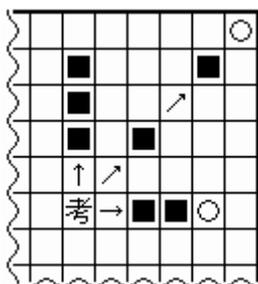
(補足)

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

【Kangaroo】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

クィーンの利きの方向にある駒を 2 つ飛び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3 つ以上は飛び越せない。飛び越す 2 つの駒は間が空いていても良い。

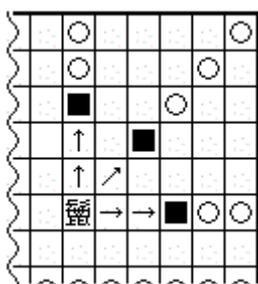


(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

【Lion】(鬣)

フェアリーチェスの Lion。

クィーンの利きの方向にある駒を 1 つ飛び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。

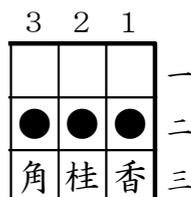


(○が鬣の利き。■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



例えば左図で、

12 香や 11 香成は不可。

22 角や 11 角は不可。

11 桂成や 31 桂成は可。

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

(補足)

"駒全マネ禁"とは異なり、直前の駒種と同じ駒でも、駒を取らないで移動する手および持駒を打つ手は指すことができる。細則は以下の通り。

1) 玉を取る手にもこれを適用する。

(王手を掛けている駒種と同じ駒を受方が着手すれば王手を回避できる)。

2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。

また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

【天使詰 (最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

(補足)

1) 悪魔詰と異なり不詰は避ける

2) 手順中に同一局面があってはならない

(初形を含む)

以下は他のルールとの組み合わせで特に留意する事項

3) 受方の詰みを逃れる手で同一局面を強いられる場合は手順失敗

4) (駒全マネ取禁ルールでは直前の着手により、可能着手が変化するが) 盤面配置、持駒、手番が同じであれば同一局面とみなす。

【Friend】(響)

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

(補足)

• 複数の味方駒から利かされると、それらを合成した利きになる。

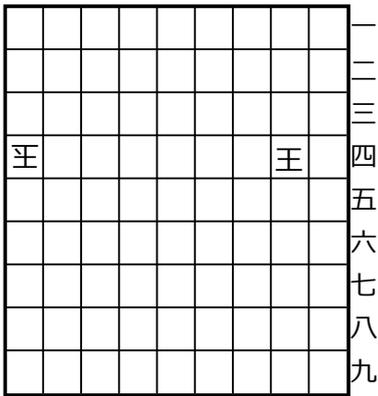
• 味方の Friend から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Friend を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

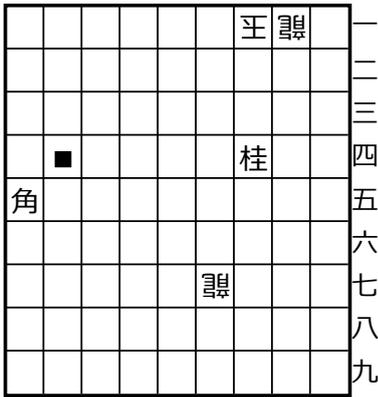
<第 142 回>解答締切:2022 年 8 月 15 日(月)

■ 142-1 神無太郎氏作
点鏡協力白玉 ステイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



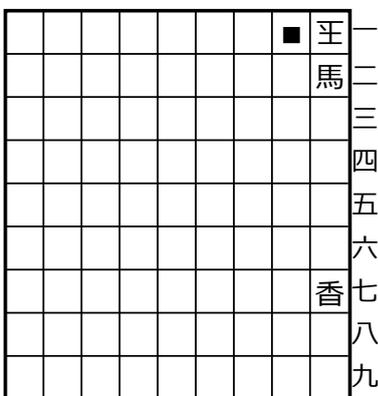
攻方持駒 角
受方持駒 残り全部+Q4
※Q:Queen

■ 142-2 占魚亭氏作
協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



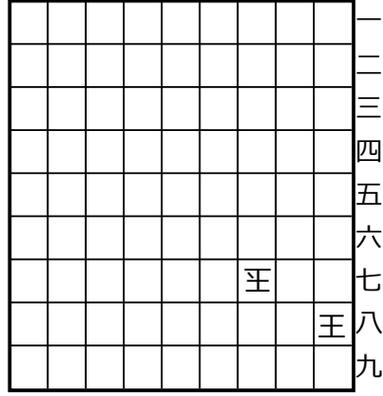
持駒 金
※■:Imitator

■ 142-3 駒井めい氏作
協力詰 4手(受先)
9 8 7 6 5 4 3 2 1



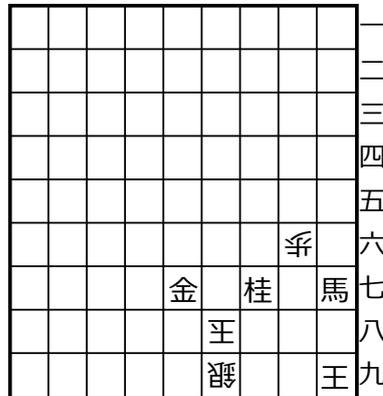
持駒 なし
※■:Imitator

■ 142-4 伊達悠氏作
ライフル協力白玉詰 7手(受先)
9 8 7 6 5 4 3 2 1



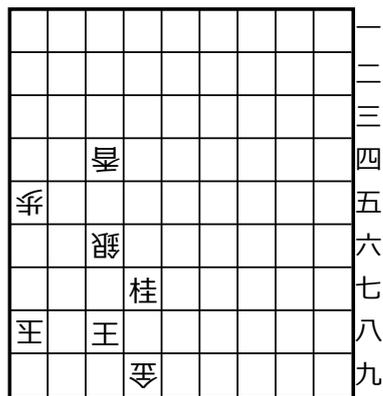
持駒 香

■ 142-5 伊達悠氏作
ライフル打歩協力詰 6手(受先)
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛
※完全打歩

■ 142-6 伊達悠氏作
ライフル打歩協力白玉詰 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 飛角
受方持駒 銀歩
※完全打歩

■ 142-7 原亜津夫氏作

a) 協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			糸						一
									二
	包	継					歩		三
	毎	王							四
				歩	糸				五
									六
						王			七
			鷲						八
									九

持駒 包砲

※包:Pao (象棋の包)

砲:Vao (角利きの包)

鷲:Eagle

b) 協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			糸						一
									二
	包	継					歩		三
	毎	王					糸		四
				歩					五
									六
						王			七
			鷲						八
									九

持駒 包砲

※包:Pao (象棋の包)

砲:Vao (角利きの包)

鷲:Eagle

c) 協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			糸						一
									二
	包	継					歩		三
	毎	王							四
				歩					五
									六
			糸			王			七
			鷲						八
									九

持駒 包砲

※包:Pao (象棋の包)

砲:Vao (角利きの包)

鷲:Eagle

■ 142-8 青木裕一氏作

詰将棋 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

飛	と	と	と	と	と				一
と	と	と	と	と	と	歩			二
歩	歩	歩	金	金	歩	玉			三
								馬	四
					王	将			五
				将	将				六
				将	皇				七
				香					八
									九

持駒 なし

※入玉宣言法(27点)適用

■ 142-9 上田吉一氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	考					鬣			三
									四
	将								五
									六
	王								七
									八
王	G								九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※考:Kangaroo

G:Grasshopper

鬣:Lion

■ 142-10 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁天使詰 133手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 金

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 142-11 一乗谷醉象氏作『金時計』

駒全マネ取禁天使詰 3103手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王	●	●		零	●	●		王	一
	●		●		●	●	●		二
●	●			●			●		三
	●	●	●		●		●		四
		●	●		●		●		五
	●			●			●		六
	●		●		●		●		七
	●	●	●	●	●	●	●		八
									九

攻方持駒 金

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 142-12 変寝夢氏作

強欲協力自玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			轟		零				四
				零					五
									六
	轟		轟						七
							王		八
				歩					九

攻方持駒 角5銀3桂3

受方持駒 なし

※響:Friend、零:Zero王

以上



第141回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第 141 回 WFP 作品展の結果を報告します。
 今回の出題は全 10 題。解答者数 9 名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 141 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
たくぼん	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	8
占魚亭	-	-	○	○	○	○	○	○	-	○	7
伊達悠	-	-	○	○	-	-	○	-	-	○	4
真T	-	-	-	-	-	○	○	○	○	-	4
一乗谷酔象	-	-	-	-	-	○	-	○	○	○	4
るかなん	-	-	-	-	-	-	○	-	○	○	3
テイェムガンバ	-	-	○	○	○	-	-	-	-	-	3
はなさかしろう	○	○	-	-	-	-	-	-	○	-	3
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	2

今回は難解作が多く全題正解者は出ませんでした。解答者は増えました。作品であれ、解答であれ、参加者が増えるのは嬉しいですね。

最難関は、はなさかしろう氏の **141-1**、**141-2** で、残念ながら作者以外の正解者はいませんでした。再募集は行いませんが、よろしければ感想をお寄せください。

■ 141-1 はなさかしろう氏作 (正解1名) ※実質正解者なし

推理将棋『1・2+3 枚・45 手』

- 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)
- 飛の不成なし
- 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

【ルール】

• 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。

【解答】

76 歩 32 飛 33 角成 62 玉 23 馬 37 飛成
 88 銀 同角 41 馬 97 角成 68 金 87 馬
 93 香成 27 龍 83 杏 47 龍 73 杏 同玉
 21 飛成 64 玉 63 馬 55 玉 81 馬 76 馬
 71 馬 67 馬 31 龍 68 馬 同玉 49 龍
 53 馬 89 龍 61 龍 39 龍 91 龍 29 龍
 11 龍 19 龍 13 龍 17 龍 43 龍 57 龍
 同玉 56 桂 54 龍 まで 45 手

(詰上り)

持駒 金2銀2桂香2歩9

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角金2銀2桂2香2歩9

【作者のコメント及び解説】

《解図》

本問は WFP137-3 推理将棋『都の煙とは驚いた』、更に遡って最短手数探索『詰めば都』(WFP101 号結果発表)、共に一乗谷酔象氏作が淵源です。盤上 4 枚で 55 の玉を詰ます最短手数として、現在 44 手が提示されています。本問は盤上に 5 枚ありますので一見より短手数で実現できそうですが、果たして最短手数は何手でしょうか。

詰め上がりで 53、54、55、56、57 のみに駒を配置した詰み形で、受方玉は必ず 55 に位置します。最短手数を目指すには攻方玉は自陣側の端(奇数手数ならば 57、偶数手数ならば 53)であることは自明で、残る 3 枚は全て攻方の場合と、攻方 2 枚+受方 1 枚 2 通りの 3 通りがあります。私見では出題したパターン(玉と玉の

間に受方駒が挟まる形)が最も実現が難しいと
 考えており、残り2通りはいずれも少なくとも
 45手あれば詰む例があります。

【先手4枚後手1枚の45手の例】

76歩 32飛 33角成 52玉 22馬 37飛
 58玉 27飛 11馬 17飛 23飛 47飛
 13飛 49飛 43飛 39飛 41飛 29飛
 61飛 19飛 21馬 69飛 31馬 67飛
 71飛 87飛成 81飛 76龍 91飛 79龍
 93飛 89龍 83飛 99龍 73飛 43玉
 63飛成 97龍 56角 57龍 同玉 44玉
 53馬 55玉 54龍 まで45手

(詰上り)

持駒 金2銀2桂2香2歩9

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛金2銀2桂2香2歩9

【玉と玉の間に攻方駒が挟まる形の攻方2枚+
 受方1枚45手の例】

76歩 32飛 33角成 62玉 23馬 37飛
 41馬 27飛 63馬 同玉 58玉 47飛
 68金 99角成 21飛 54玉 31飛 89馬
 61飛 79馬 71飛 97馬 73飛 87馬
 83飛 76馬 93飛 67馬 同金 49飛
 91飛 39飛 81飛 29飛 11飛 19飛
 13飛 17飛 43飛 57飛成 同玉 55玉
 53飛成 54歩 56金 まで45手

(詰上り)

持駒 角金銀2桂2香2歩8

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛角金2銀2桂2香2歩9

これらはもしかしたら44手以下での実現も
 可能かもしれませんが、特に後者の44手を検討した
 のですが、今のところ実現できていません(『詰
 めば都』も手数だけ考えると43手で実現でき
 てもおかしくないのですが、具体的な手順は構
 築できていません)。良いアイデアがあれば、是
 非チャレンジしていただきたいと思います。

さて本問、玉と玉の間に受方駒が挟まる形に
 ついて検討します。

この形で玉と玉の間に挟まる駒は角か桂で
 す。この地点に初形の角桂は到達できませんの
 で、受方は打つ必要があります。そうすると、
 双方の必要手は以下の通りです。

【受方】

攻方駒取り 17手、玉上がり 4手、序 1手、
 駒打 1手の計 23手

【攻方】

受方駒取り 19手、玉上がり 2手、序 1手、
 最終 1手の計 23手

ここで、駒取りと玉上がり以外の手について
 付記します。先手の初手と後手の2、4手目は駒
 取りができません。但し、後手の2、4手目の一
 方は(両方は無理ですが)玉上がりができます。
 つまり、受方、攻方共に、序で1手、駒取りで
 も玉上がりでもない手を必ず要することになり
 ます。

また、54と56には初形で駒がいません。こ
 の地点に駒を配す手(受方の角か桂を打つ手、
 攻方の最終手)は駒取りと玉上がりとは別に手
 数をカウントする必要があることとなります。

以上より、46手から更に手数を短縮するには、必要手を兼用するしかありません。兼用できるのは玉上がりと駒取りで、特に自陣3段目の玉上がりの場合、初形の歩を相手に取らせ、その駒を玉で取ることによって、一手短縮がやりやすい形です。ということで、手数だけ考えた場合、玉と玉の間に受方駒が挟まる形の最短手数は44手ということになるのですが、具体的な手順の構築には至っていません。実現できた中で最短45手を本問の想定解とし、条件を付して推理将棋にしました。以下に45手解を求めた方針を記します。

45手解では攻方が先手で23手、受方が後手で22手、着手できます。攻方陣の駒を取っていく受方駒は最後には盤上から消えるので、攻方の3段目玉上がりを受方駒取りと兼ねることはそれほど難しくありません。しかし、攻方は駒を53と54に残さなければならないので、受方が3段目に玉を上がる時に攻方駒を取るためには、攻方は第3の駒を受方陣に繰り出さなければならないこととなります。攻方は玉上がりを兼用すれば一手余裕があることとなりますが、それでも受方陣に繰り出せる駒は飛角と両側の香の4枚しかありません。一手ロスで4枚のうち3枚を受方陣に送り込み、うち1枚を受方玉が55に上がる行程のどこかで取らせることができる形を試行錯誤し、7手目の88銀の1手ロスで左香を73まで運び、受方玉に取らせることができることがわかりました。以下に作意解を示します。

《作意解》

76歩 32飛 33角成 62玉 23馬 37飛成
88銀 同角 41馬 97角成 68金 87馬
93香成 27龍 83杏 47龍 73杏 同玉
21飛成 64玉 63馬 55玉 81馬 76馬
71馬 67馬 31龍 68馬 同玉 49龍
53馬 89龍 61龍 39龍 91龍 29龍
11龍 19龍 13龍 17龍 43龍 57龍
同玉 56桂 54龍 まで 45手

この解は馬を支えに龍で詰ましていますが、1手余計に要すものの、先後入替の46手で成香を支えに馬で詰ます手順も見つけました。こちらは繰り出す攻駒は2枚で、受方は駒取りなく素直に玉を上がります。当初、46手が最短と思っており、その中で最も好きな手順でしたので、こちらを推理将棋にしてみました。

【解説】

詰上り「1」が指定された推理将棋。条件1)に配置が示されているので、図を省略することもできますが、図で視覚的に示す方が明快ですし、駒数が多い場合も対応できます。長手数の推理将棋でも少ない条件文の付与で済むので、今回の2作の出題形式は推理将棋の新しい方向性を示すモデルになるかもしれません。

本局は一乗谷酔象氏の推理将棋『都の煙とは驚いた』(WFP137-3)からインスパイアされた作品です。詰上り条件に都詰の指定はありませんが、56玉だとこの形では詰まないのが、都詰の結論は自然に導かれます。

詰上りの他の配置についても考えてみましょう。玉は盤上から消えないので、先手玉は53か57のどちらかに居るはずですが(54は玉同士が衝突するので除外)。59地点からの距離を考えると57の方が近いので、そちらを重点的に考えましょう。先手玉が57だとすると、56地点は角か桂。初期位置から後手の駒が56に直接移動することはできないので、手数短縮には「打」を使うしかありません。

詰上り図から直接行える絞り込みはこのくらいですが、「メタ読み」を使えば別のヒントが得られます。それは次局141-2で示されている詰上り図です。141-2は先後の立場を入れ替え、手数が1手余分に与えられています。これが必要最小限の手数で作られているとすると、本局の詰上り図は141-2の詰上り図を先後反転し、なお且つまったく同じではないと推理できます(同じだったら2問に分けないはずなので)。

最も怪しいのは141-2の「57杏」。相手陣の駒を消すのに便利な駒は大駒なので、小駒がこんな所にいるのは不自然ですね。だとすると、本局の場合は「53杏」の代わりに「53馬」になっていると考えられます。この「メタ読み」はあくまで推理に過ぎないので、外れていたら終わりです。ですが、このくらい大胆な仮定をしないと、本局を解くのは困難でしょう。むしろ、ここまで可能性を絞り込んでも指定の手数で収まる気がしません。

手数短縮の詳細については作者ご自身の解説を読んでいただくとして、ここでは概要のみ説明しましょう。

この作品で手数削減の肝となるのは、玉の運用です。51玉を55に運ぶには4手掛かります。この4手を玉の移動だけに使うのは非効率です。

移動の途中で（後手の駒を消すのに使った）先手の駒を取り、先手駒の盤上からの消去にも使えば効率は上がります。実際、作意では 18 手目 73 同玉（先手の成香を取る）が、移動と消去を兼ねる手になっています。

同様のことは先手玉の移動にも当てはまります。作意では 29 手目 68 同玉（後手の馬を取る）と 43 手目 57 同玉（後手の龍を取る）が、移動と消去を兼ねています。

作意で特に感心するのは 7 手目 88 銀。駒消去にも玉移動にも役立たない無駄手に思えますが、これにより 99 香を駒消去に参加させ、最終的な効率を上げています。目先の効率ばかり考えると最終的な効率は下がる……現代社会に対する警鐘にすら思える妙手ですね。

本局と次局には、たくぼん氏と一乗谷酔象氏が挑戦されましたが、お二人の解図力をもってしても正解に到達することはできませんでした。作意が極めて卓越した手順である証左でしょう。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

手数が足りませんね。

はなさかしろうさん

最短手数探索です。44 手や、本譜の 99 香を 73 で取る以外の 45 手はあるでしょうか。

一乗谷酔象さん（※無解）

条件 1)のみで考えた。▲57 玉か▲53 玉か。

前者なら駒取りが先手 19 枚、後手 17 枚で、そもそも 141-2 の先後反転の形なのに 1 手短くては達成が難しいのだろう。

後者なら駒取りが先手 18 枚、後手 17 枚。ぎりぎり間に合いそうなのだが手がうまく続かない。47 手ならいろいろ手段があるのだが。

☆一乗谷氏は 141-2 との比較による「メタ読み」の段階で作意を外れたようですね。でも、先手玉を 53 まで運んでも 47 手で間に合うというのは驚きです。

今回の 2 題では条件 1)のみの正解と、全条件クリアで点数を分けるべきだったのですが、出題時の補足説明で書き忘れ、この結果稿を書き始めるまでそれに気付きませんでした。最近こういうミスが多く、申し訳ありません。もし 141-1 と 141-2 で条件 1)のみを満たす、作意とは本質的に異なる解を発見されましたら、担当までお知らせください。

■ 141-2 はなさかしろう氏作（正解 1 名）※実質正解者なし

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
				銀					六
				馬					七
									八
									九

【解答】

76 歩 42 金 33 角成 72 金 23 馬 88 角成
13 馬 97 馬 31 馬 17 香成 68 玉 27 杏
77 玉 37 杏 66 玉 87 馬 21 馬 69 馬
43 馬 79 馬 42 馬 同玉 55 玉 89 馬
93 香 67 馬 91 香成 76 馬 81 杏 49 馬
71 杏 39 馬 72 杏 28 馬 82 杏 19 馬
83 杏 29 馬 73 杏 47 杏 63 杏 57 杏
53 杏 同玉 54 桂 56 馬 まで 46 手

（詰上り）

持駒 飛角金2銀2桂2香2歩9

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

持駒 飛金2銀2桂香歩9

【作者のコメント及び解説】

こちららも攻方は 6 手目の 88 角成で 1 手ロスしています。99 で香を取れるところを取らずに 1 手ロスすると、その後手順が繋がって馬と成香で受方陣を取り切ることができます。88 角成と、攻方陣の取り切りで玉上がりの遅延を実現する 68 金・42 金が両手順に共通するポイントで、更に 46 手解では飛の代わりに 72 金を使いますので、46 手解の方が難しそうですが…別解が見いだされる余地はありそうですので、両問共に想定条件 1) のみの最短手数探索として出題していただければ幸いです。

《推理将棋の条件図について》

推理将棋には、詰め上りの意外性、条件の美しさ、手順の面白さなど、いろいろな側面があると思いますが、長手数の問題では手順の面白さの比重が高くなりがちで、限定のための条件が重たくなりがちです。条件に図を入れることで文言を減らし、推理将棋の欠点になりがちにビジュアルに訴えることができないかと常々思っていました。このことは将棋でブルーゲームをやることについてのウェブ上の記事『私のベストテン (第 3 回)』https://note.com/total_invisible/n/n11abccb3fc04 (高坂研さん) を読んで考えていたことでもありまして、言葉による条件を足して、ブルーゲームの敷居を下げることを今後も試みたいと思います。

【解説】

こちららも詰上り「1」が指定された推理将棋。141-1 の先手・後手の立場を入れ替え、手数も 1 手追加。駒種が伏せられていた前局と異なり、詰上りの盤上配置はすべて明示されています。

でも、これで解くのが易しくなったわけではありません。57 成香の指定は手数短縮の大きな足枷となります。普通に考えると、この成香は 11 香か 91 香を成らせて 57 に持ってくるしかありませんが、そのためには三段目の歩を先に除去せねばなりません。これが着手の自由度を大幅に狭めます。93 歩を取る場合、先手は 66 角のような駒を消さない手を入れる必要がありますし、13 歩を取るには先手は最低 4 回の着手が必要です。その間の 3 回、後手は有効な着手ができるのでしょうか？

作意は 13 歩を取って 11 香を活躍させるわけですが、その 3 回を「42 金・72 金・88 角成」に使います。「42 金」は 33 角成が王手にならないようにする普通の手ですが、「72 金」は次の

「88 角成」とセットで成立する妙手。「88 角成」はいわゆる「空成り」なので、とても指しにくい手ですが、141-1 の 7 手目 88 銀に通じる狙いを秘めています。97 歩を除去することにより、99 香を働かせ、これで後手の駒を消していくのがこの手の狙いなのです。4 手目 72 金の意味もこれで判明します。99 香で後手の駒を消すときの軌道上に金を移動して、成香による一筆書きで駒を消せるようにするのが目的だったのです。

本局は詰上り図の指定から 11 香が主役の作品かと思いきや、本当の主役は 99 香。11 香は 5 回動きますが、99 香は倍の 10 回動きます。そしてそれを可能にする 6 手目 88 角成という空成りの妙手。作者以外、誰も作意に到達できなかったのも頷ける作品です。

作者のコメントにもあるように、図による条件指定は推理将棋とブルーゲームの融合です。筆者は「虫食い算」と「覆面算」の関係を連想しました。共に計算式を成立させる解を求めるパズルで、愛好者層も被っているので、両者を融合した「覆面虫食い算」も数多く作られています。推理将棋とブルーゲームは共通した要素があるので、両者を融合した作品が作られるのも自然なことだと思います。

【短評】

たくぼんさん (※無解)

こちららは全然でした。

はなさかしろうさん

飛は 2 枚とも不動ながら位置が重要。将棋の初形配置は玄妙ですね。

一乗谷酔象さん (※無解)

条件 1) のみで考えた。成香は 11 香が成ったのか、それとも打って成ったのか。

後者で"1"崩れ (53 でなく 63 玉形) の 46 手を見つけるのがやっとなかった。

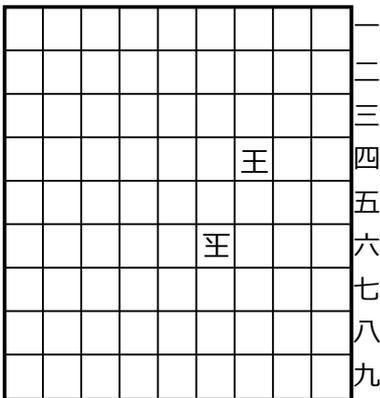
48 手なら"1"で詰むんだけど。

☆香を打って 57 成香を作っても 48 手で済むというのは結構驚きです。解答者の皆さん、将来、一乗谷酔象氏が詰上り指定の推理将棋を出題したときは、移動してきたように見える駒が、打ち直して発生した駒である可能性を頭に入れておきましょう。

■ 141-3 神無太郎氏作（正解4名）

点鏡協力自玉スタイルメイト ♠

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒香G
受方持駒残り全部+G3
※G:Grasshopper

【ルール】

• 点鏡

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

(補足)

• 行き所のない駒の禁則は適用されない

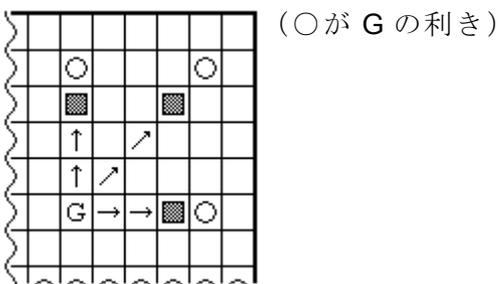
→初出：第108回WFP作品展（WFP127号）

• 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。

• 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)

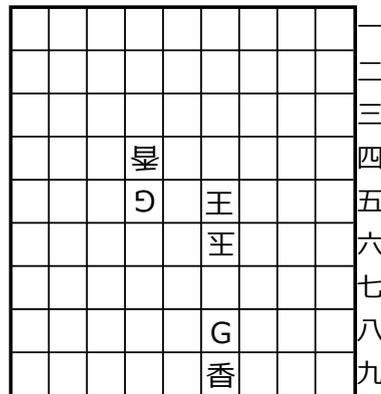
- 飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- 成ることはできない。
- 2つ以上の駒は飛び越せない。

【解答】

47 香 63G 48G 62 香 49 香 64 香
45 王 65G まで 8 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【解説】

盤上の Grasshopper (G) が動けない状況は主に3つあります。「跳躍台がない」「跳躍先が盤外」「跳躍先が埋まっている」です。しかし、Gの性能の玉については「跳躍先に相手の駒が利いている」という状況が加わります。

本局の最終形はどうなっているのでしょうか？

45 王は 65Gと性能交換しており、跳躍先は47と75ですが、47には香の性能の玉が利き、75には玉の性能の香が利いています。「跳躍先に相手の駒が利いている」パターンですね。

また48Gは本来の性能に戻っています。跳躍台は46玉と49香ですが、前者は「跳躍先が埋まっている」、後者は「跳躍先が盤外」です。

攻方には49香もありますが、これは48Gが蓋をしていて動けません。確かに攻方はスタイルメイトになっていますね。

この最終形に至る手順も独特です。

駒の移動先がすべて4筋と6筋。盤上に打たれた先後の香は、どちらもGの利きでジャンプします。特に攻方の香は後ろ向きに跳ぶので、非日常感がありますね。この香の後ろ向きジャンプは3手目48Gの限定打や4手目62香にも繋がっており、本局で最も重要な着手と言って良いでしょう。

4手目62香はもちろん限定。飛だと7手目45王が指せませんし、それ以外の駒では5手目49香が開き王手になりません。これは6手目64香と跳ね、48Gを元の性能に戻して王手を受けると同時に、46玉と性能を交換して最終形で

攻方玉の 75 への脱出を防いでいます。Gと香をフル活用した手順ですね。

なお、本局には「跳躍台がない」ためにGが動けないケースが出てきません。それは次局のお楽しみとしましょう。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

玉と玉がごっつんこ。

占魚亭さん

香が後退するのはあまり見ないので新鮮。

たくぼんさん

香とGのダンスのような手順が楽しい。

伊達悠さん

3手目に48か49かという選択がある時点で、きつと5手目49香と飛ばすのだろうかという決め打ちができたのが大きなポイントでした。

玉方 G+香の点鏡写し先(そんな言い方あります?)が、前半パートと後半パートで切り替わるのがユーモラスですね。

■ 141-4 神無太郎氏作 (正解4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
									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

【解答】

45角 65G 67G 92G 34G 65G
89角 同玉 まで 8手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

まずは手順を眺めてください。意味を考えず、ただの文字列として。すると「65G」の繰り返しが目に付くと思います。

実際、この手は本局の鍵となる手です。

最初の65Gは、そのG自体が動くことが目的です。角の性能を写し取り、92に動けば、18王をGの性能にすることができ、動けなくすることができます。

2回目の65Gは、45角を転写したGの性能でジャンプさせるのが目的です。「大駒は近付けて受けよ」の格言を裏返せば「大駒は近付いて取らせよ」。角自身が玉に近接できれば、玉に取って貰うことができます。

こうして盤上には34Gと18王という、2つの攻方駒が残されました。34Gは本来の性能であり、跳躍台は89玉。つまり「跳躍先が盤外」の状態です。18王はGの性能になっていて「跳躍台がない」状態です。盤面いっぱいには散らばった玉とGが、このシリーズの他の作品群とは異なる印象を与えます。

余談ですが、筆者は本局の最終形を見て「エイト・クイーン問題」を連想しました。チェス盤上に8個のQueen(Q)を互いに取れないような位置に配置する問題です。Gの利きの方向はQと同じですが、駒の取り方を考えると、Qより多く盤上に配置できそうです。ですので、これを詰将棋に応用したこんな設問を考えてみました。

設問

双方の玉と中立 Grasshopper (nG) のみ盤上に残る協力自玉スタイルメイトを作れ。

ただし nG 以外は標準駒を使用し、他のフェアリー要素も使わない。使用する盤も標準の将棋盤とする。

この条件で、盤上に残せる nG の枚数は最大何枚でしょうか？ 興味のある方は挑戦してみてください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

89角が驚異の一手。通り抜けてるやん。

占魚亭さん

4手目からの展開が面白かったです。

たくぼんさん

89角とジャンプするのが良い味わいの1手。

伊達悠さん

とりあえず前問があるから、67角、43G、56G、54角みたいな手筋になるのかなと考える。

はは一んそこから92Gと飛ばして18王をGにすれば良いと。……ん？でも攻方の92Gはどうしても処理できない。

とすると、将来の92Gは受方の駒……？

そこから初手を見直すまでも色々悩み抜き、冒頭4手が見えたときの快哉といったら。

最初考えていた手順も、54角がいい感じに18王をピンしてくれているので、その沼から抜け出すのが長かったこと。

《追記》

141-3・141-4の解図後に氏の作品群を見て、盤上に駒が増えない方が珍しいという感覚の方に衝撃。過去作のバイアスがなかった分解きやすかったまであるかもしれません。

テイエムガンバさん

ありそうでなかった盤上玉とGのみのスタイルメイト。

■ 141-5 占魚亭氏作（正解3名）

協力白玉詰 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

【ルール】

• 中立駒（「𨔵」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

• 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」

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

38n 銀 27n 銀成[I22] 37n 金 32n 飛
36n 全[I31] 41n 飛 まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2019年5月完成。

n 飛で詰ますのは予想できると思いますが難問でしょうねえ……。

n 銀の動きが気に入っています。

【解説】

一段目の攻方玉を詰める協力自玉詰の定番は二枚飛車。持駒には小駒しかありませんが、Imitator の壁として飛を発生させることができます。ただ、本局で注意すべきは飛も中立駒だということ。最後の王手に対して、中立飛が動けないようにするのはもちろんですが、他にも気を付けなければいけないことがあります。

とりあえず解答を先にご覧ください。

まず驚くのは最終手が 41n 飛であること。まるで自玉へ王手する反則のようですね。しかし、この場合は Imitator が 32n 飛でブロックされているため、攻方玉への王手にはなっていますが、受方玉への王手にはなっていません。

これで詰んでいることは分かりましたが、な

ぜ他の手順ではだめなのでしょう？

例えば 2 手目不成でなく成る理由を考えてみましょう。2 手目 27n 銀生だと 5 手目の 36n 銀が王手になってしまい、最終手が指せません。でも、これだけが理由なら次の手順でも良さそうに思えないでしょうか？

36n 銀 25n 銀[I22] 37n 金 32n 飛
34n 銀[I31] 41n 飛 まで 6 手？

この場合は最終手に対し 25n 銀[I22]の受けがあり詰んでいません。2 手目に中立銀を成ったもう一つの意味は中立銀を斜めに引く受けを消すことだったのです。上下非対称の利きを持つ金の面白さが、中立駒だと一層際立ちますね。逆に言うと、持駒が「n 金 n 銀」ではなく「n 金 2」だったら、成・不成の選択なしで作意同様の手順が成立するわけです。中立金 2 枚ではなく、1 枚を中立銀に出来たのは、本局最大のアピールポイントだと思います。

でも少し待ってください。中立銀を成れば良いのなら、次の手順はどうでしょうか？

58n 銀 57n 銀成[I42] 37n 金 52n 飛
66n 全[I51] 61n 飛 まで 6 手？

この場合は 57n 飛[I56]という受けがあります。中立銀を右から打ったのは、自らが Imitator の壁となるのを避けるためだったのです。

このように作意が成立する意味付けを確認するだけでも頭がこんがらがりそうな本局。本局を正解された、たくぼん氏とテイエムガンバ氏のお二人には惜しめない拍手を送りたいと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

3 6 n 全が好手。

最終手は自分にだけ都合のいい一手ですね。

たくぼんさん

もう訳が分からない詰上図。頭が混乱する。

■ 141-6 たくぼん氏作 (正解4名)

取禁成禁協力詰 213手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		マ				将	将	一
	マ		銀	銀	将			二
		王	将				マ	三
	マ				マ	マ	糸	四
	マ	糸			皇	皇		五
	マ		将	皇			糸	六
	桂	桂	糸	糸	糸			飛
銀	糸				皇			香
	マ	マ	マ	将				王

持駒 なし

【ルール】

- 協力詰
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- 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。

【解答】 (※成禁のため「生」は省略)

65 桂 83 玉 95 桂 72 玉 61 銀 81 玉
 72 銀 92 玉 83 銀 93 玉 94 銀 92 玉
 93 銀 91 玉 83 桂 81 玉 92 銀 72 玉
 81 銀 61 玉 72 銀 52 玉 61 銀 43 玉
 52 銀 54 玉 43 銀 45 玉 54 銀 36 玉
 37 飛 26 玉 36 飛 27 玉 26 飛 38 玉
 28 飛 39 玉 29 飛 38 玉 39 飛 27 玉
 29 飛 36 玉 39 飛 38 飛 45 銀 27 玉
 36 銀 26 玉 27 銀 37 玉 26 銀 48 玉
 37 銀 59 玉 48 銀 68 玉 59 銀 78 玉
 87 銀 77 玉 78 銀 76 玉 77 銀 87 玉
 76 銀 96 玉 87 銀 95 玉 96 銀 94 玉
 95 銀 93 玉 94 銀 92 玉 93 銀 81 玉
 92 銀 72 玉 81 銀 61 玉 72 銀 52 玉
 61 銀 43 玉 52 銀 54 玉 43 銀 45 玉
 54 銀 36 玉 45 銀 37 玉 48 銀 26 玉
 37 銀 15 玉 26 銀 14 玉 15 銀 13 玉
 14 銀 22 玉 13 銀 33 玉 22 銀 43 玉
 54 銀 52 玉 53 銀 43 玉 52 銀 54 玉
 43 銀 45 玉 54 銀 36 玉 45 銀 27 玉
 36 銀 26 玉 27 銀 37 玉 26 銀 48 玉
 37 銀 59 玉 48 銀 68 玉 59 銀 77 玉
 68 銀 76 玉 77 銀 87 玉 76 銀 96 玉

87 銀 95 玉 96 銀 94 玉 95 銀 93 玉
 94 銀 92 玉 93 銀 81 玉 92 銀 72 玉
 81 銀 61 玉 72 銀 52 玉 61 銀 41 玉
 53 桂 32 玉 33 銀 43 玉 52 銀 54 玉
 43 銀 45 玉 54 銀 36 玉 45 銀 27 玉
 36 銀 26 玉 27 銀 15 玉 26 銀 14 玉
 15 銀 13 玉 22 銀 12 玉 13 銀 11 玉
 12 銀 22 玉 11 銀 33 玉 22 銀 32 玉
 33 銀 43 玉 32 銀 54 玉 43 銀 45 玉
 54 銀 36 玉 45 銀 37 玉 26 銀 48 玉
 37 銀 59 玉 48 銀 68 玉 59 銀 77 玉
 68 銀 76 玉 77 銀 65 玉 76 銀 64 玉
 65 銀 55 玉 56 銀右 まで 213 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		マ				将	将	一
	マ		将	将				二
	桂		将	桂			マ	三
	マ				マ	マ	糸	四
	マ	糸	銀	王		皇	皇	五
	マ		将	銀	皇			糸
			糸	糸	糸			六
	糸					皇		香
	マ	マ	マ	将	飛			王

持駒 なし

【作者のコメント】

銀2枚を使った倉庫番といった感じです。
 それだけでは寂しいので少しだけ右下で飛車のやり取りをアクセントでいれました。森茂さんの協力千日手のような味わいですかね。

【解説】

盤面一杯を使った本格的な入替パズル。
 銀2枚で都詰にすることは想定できると思いますが、初手に跳ねた桂がいきなり邪魔駒になってしまう上、銀が細い回廊を通らねばならないので、容易にその形を作れません。

3手目にさっそく迷う箇所があります。87桂は早々に跳ねた方が良いのか、時期を見た方が良いのかです。結論から言うと、87桂はそこに置いたままでは98銀を動かす邪魔になるだけで、待っても得はありません。95に跳ねて、また邪魔駒になるので、15手目83桂ともう一度跳ねます。これでようやく98銀を活用する最初の準備ができました。

でもまだ「回廊」は完成していません。48 飛が通行を妨げているので、動いて貰う必要があります。右辺にある飛を活用し、48 飛を移動合させることで、ようやく扉が開きます。

(途中図) 46 手目 38 飛

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

持駒なし

これで回廊はできあがりでしたが、この回廊は細いため銀は1枚ずつしか通れません。65 桂を動かして「65 銀・45 銀」の形を作りたいのですが、ゴールはまだまだ先のです。まずは 98 銀を参加させましょう。左辺を回って戻ってきた図がこちらです。

(途中図) 94 手目 37 玉

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

持駒なし

こうなると、何となく銀の連携が出来そうな雰囲気がありますね。その代わりに 48 が自分の銀のせいでまた埋まってしまったので、これを何とかしましょう。1 筋方面の回廊を使って 59 銀を排出します。この銀を 22 まで進めて 45 銀とバトンタッチ。このまま上辺で何とかしたいところですが、空間が狭いため、一度 2 筋まで戻ってから「回廊」を大回りし、155 手目によりやく 61 に到達することができます。61 銀に 41 玉として、ようやく待望の局面が訪れました。

(途中図) 156 手目 41 玉

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

持駒なし

ここで 53 桂とするのが満を持した一手。23 手目 31 銀のところで「41 玉 53 桂」と進めたのでは後が続きませんが、22 銀が控えているこの状況ならば手を続けることが可能です。

ただし、勢いに任せて「53 桂 32 玉 33 銀 43 玉 32 銀」と進めてはいけません。61 銀を活用するため「53 桂 32 玉 33 銀 43 玉 52 銀」とするのが正解です。

桂が跳ねた後は回廊の形が変わっていることに注意せねばなりません。61 地点は塞がっており、このルートは使えないのです。従って 9 筋ももう使えません。大丈夫でしょうか？

ご心配には及びません。確かに 9 筋は使えなくなりましたが、65 桂が跳ねたことで代わりに 7 筋のルートが開きました。では、早速そこに向かいましょう…というのが最後の罠です。

(途中図) 171 手目 27 銀

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

持駒なし

ここから「37 玉 26 銀 48 玉…76 玉 77 銀 65 玉 76 銀 54 玉 65 銀」で目指す「65 銀・45 銀」の一方は設置できますが、もう一方は 33 に取り残されたままです。ここはすぐに 7 筋に向

かいたいのを我慢して、33 銀の活用を図るのが正しいやり方です。15 玉から 1 筋を經由して銀を上手に操り、45 銀を設置したのが次の図。

(途中図) 196 手目 37 玉

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

持駒 なし

ようやく長い旅も終わり、ゴールが見えてきました。今度こそ 7 筋から 6 筋へ抜け、65 銀を設置することができます。

(途中図) 212 手目 55 玉

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

持駒 なし

もし実際の盤と駒を使ってこの作品を解いていたなら、最後の一手は高い駒音を響かせつつ「56 銀右！」と声を出して指したいですね。

担当者は投稿を受け取ったときに作意を見てしまうので、白紙状態で本局を解く喜びを体感できないのが残念です。苦労の末にこの正解に到達したときの喜びは、手順を並べるだけでもリアルに想像できます。

作者のコメントにもありますが、こうした入替パズル型の作品は森茂氏が非常に得意としていました。特に「ばか千日手」の作品では、面白い入替パズル作品が数多く見られます。

その中から「細い回廊での銀の入替」を主題

としているという点で、本局に近い味わいを持つ作品を紹介します。解は伏せますので、未見の方はぜひ解図に挑戦してみてください。

【参考】銀の入替が主題のばか千日手作品

森茂

ばか千日手 242手

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,2006年3月)

【短評】

変寝夢さん (※無解)

取禁の設定が抜群。ピラミッドみたいなことができるんですね。ややこしい手順を乗り越えて都で詰ませることができた人は爽快でしょうね。

占魚亭さん

初手に跳ねた桂がすぐに邪魔駒化している所が上手いですね。

たくぼんさん

取禁なのに受方に持駒あるし、成禁なのにと金あるしというお約束の突っ込みがありそうです (笑) かつての森茂さんの協力千日手のような味わいがあると思うのは私だけでしょうか? 正解者が出ますように。

真Tさん

2 枚銀をスイッチしながら、局面を展開する。200 手も超えるとはすごい。楽しめました。

一乗谷酔象さん

鍵がいくつもあって秀逸なパズル。1)初手に跳ねる 65 桂が邪魔駒。53 桂生までの準備、

- 2)98 銀を可動するための 87 桂の処理、
- 3)17 飛をどこに移動させるか、
- 4) 2 枚銀の連携。受け渡しに置く銀の位置、
- 5)収束形。

これらが複雑に絡み合う。

このうち 2)3)5)はほぼ決め打ちできるが、1)4)はいくつも選択肢があり悩ましい。

受渡しに置いておく銀位置は 59→45→22→61→33→15→45 であり、22 銀-61 銀型で 53 桂生を執行するが、サイクル増/手数超過の紛れに惑わされた。

■ 141-7 springs 氏作 (正解 5 名)

協力詰 7 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

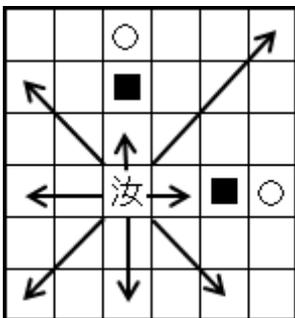
※汝:Siren王

【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】

69 汝 58 汝 45 香 18 汝 19 汝 17 馬
28 金 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

3 手目の限定移動が狙い。

2 手目に 18 汝が可能な初形にしています。

【解説】

本局は前回の WFP140-6 と共通する要素を持った作品。攻方 Siren (汝) 王で、受方の汝王を追って詰ましやすい場所に誘導してから、馬を外側に移動合してピン止めし、金でとどめを刺す構成が共通しています。

ただし、移動合の意味付けは WFP140-6 とは異なります。本局での移動合の目的は 35 飛の利きを通すこと。もし 6 手目 17 に駒を打って受けると「28-38 汝」で金を取って 3 筋に逃げられます。

しかし、本局の真の主題は別にあります。

2 手目すぐに 18 汝とせず、「58 汝 45 香」の 2 手を挟む伏線手です。その目的は受方汝王の脱出防止。これを省くと、28 金に対し、斜めに逃げられて詰みません。逆にこの 2 手が入ったことで、斜めの逃走は「45-54 汝」に限定されてしまい、34 飛の利きに入ってしまいます。紐付きでない攻方駒で受方玉の逃走を止められるのも、Locust 系独特の感覚ですね。

筆者の好みとしては、馬は 36 ではなく 45 に配置したいところです。香移動の選択肢が減るというデメリットはありますが、こうすると 74 飛が省けるので、メリットの方が大きいと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

最終手を見越した香限定上がりは面白いが、配置が重い。Locust系のロイヤルは詰ましやすいので、自玉詰系の方が作りやすいかも。

るかなんさん

名脇役のような香車の立ち回りがいいですね。

占魚亭さん

45香が先を見越した好手。

たくぼんさん

27金が強力な助っ人でした。45香も好手。

伊達悠さん

氏の過去の汝協力詰をいくつか見た上で解図していくと、なるほど端に寄せると詰みやすそう+それらしい詰め上がりの想定も立てやすそうに感じる→最終4手の収束もだいたい見えてくる。しかし、はて45からの逃走ルートがふさげない。相手への合駒請求はあまりにも手数足りない、あとは攻方の駒で塞ぐとしたら……!!

45香が見えてからも、汝玉を一時停車させるのは結構な不利感がありました。

作品的には、34飛ももうひと働きさせたかった所でしょうか。

真工さん

汝王同士の肉弾戦。45香が好手でした。



■ 141-8 上田吉一氏作 (正解5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	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

【解答】

- 65金 44玉 33龍 同玉 11馬 23玉
- 13香成 同玉 22馬 同玉 21と 同玉
- 32と 同玉 31と 同玉 42と 同玉
- 41と 同玉 52と 同玉 51と 同玉
- 62と 同玉 61と 同玉 71香成 同玉
- 81角成 同玉 91歩成 同玉 92と 同玉
- 93金 同玉 83香成 94玉 84杏 95玉
- 85杏 96玉 86杏 97玉 87杏 同玉
- 88歩 同玉 77銀 同玉 78歩 同玉
- 67銀 同玉 68歩 同玉 57銀 同玉
- 58歩 同玉 47銀 同玉 48歩 同玉
- 49飛 37玉 36金 同玉 35金 同玉
- 45飛 同玉 55金 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】

作者の捨駒一筆書きシリーズの一局。本局は無防備還元玉都煙。初形と最終形を比べると、玉が不動で、他の駒が消えたように見えます。「詰」でなくとも、気分は煙詰そのものです。

手順は序、4手サイクルの横追い、2手サイクルの縦追い、4手サイクルの横追い、収束の5部構成。反時計に盤面を巡りながら、直接捨駒・間接捨駒を交えながら流れるように駒を消していきます。

全着手捨駒となると、初手は65金しかありませんが、迷うのは2手目の応手。同玉でも44玉でもそれなりに手が続きます。ただ、前者は早々に27角が消えてしまうので、左辺の駒の消去に支障が生じます。もう一つ注意すべきは7手目13香成。22馬の前にこの手を入れておかないと、後で19香を消せずに困ります。これらの紛れを乗り切り、コースに入ってしまうえば、もう迷うところはありません。

仮に手数が76手でなく、78手なら2手目同玉としてもステイルメイトが達成できます。手数に余裕があると、こんなステイルメイトも可能だということを憶えておいてください。

【参考】捨駒以外の手を含む78手解の例

65金 同玉 54角 同玉 **74龍 64角**
 65龍 44玉 55龍 同角 43と 同玉
 53と 同玉 63と 同玉 73金 同角
 62と 寄 同角 73と 同角 62と 同玉
 52と 同玉 42と 同玉 32と 同玉
 21馬 23玉 13香成 同玉 24金 同玉
 35金 同玉 36歩 同玉 37銀左 同角成
 27銀 同馬 47銀 同玉 48歩 同玉
 57銀 同玉 58歩 同玉 28飛 69玉
 68飛 79玉 69飛 78玉 68飛 89玉
 69飛 88玉 89飛 97玉 31馬 96玉
 41馬 95玉 51馬 94玉 83飛成 同玉
 73馬 92玉 91馬 同玉 81と 同玉
 まで 78手

出題時は解答者全員正解を予想していたのですが、2手目同玉の紛れや、時計回りに追う筋が意外と強力だったせいか、残念ながら予想は的中しませんでした。

筆者が個人的に気に入っているのは、初手で動いた金を最後に捨てて締め括る構成です。攻方の王手で始まり、還元玉で終わるということは、手順のどこかで55への利きを残す間接消去が必要になるということです。その「どこか」を手順の最初に持つてくることで、攻方の最初と最後の着手が同じ駒という形式美が生まれました。粹な演出だと思います。

【短評】

変寝夢さん

還元玉が見事。

占魚亭さん

と金消去・銀歩消去部分が楽しかったです。

たくぼんさん

意外とどっちに回るのか悩みました。

最初は時計周りで考えましたが逆でした。

真Tさん

最初5手が見えたら、あとは一気。

気持ちよく解けました。

一乗谷酔象さん

還元都玉ですっきり。5,6段目の金を残したら手が続くのでそのまま進めたら流れるような手順で駒が消えていく。

■ 141-9 変寝夢氏作（正解6名）

レトロ協力自玉詰 -26+2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 零9

受方持駒 香

※零:Zero

【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。

•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。

【解答】

82 玉(+81 杏) 71 杏 81 玉 62 杏
71 玉 52 杏(+62 零) 61 玉 42 杏(+52 零)
51 玉 32 杏(+42 零) 41 玉 33 杏→香
31 玉 34 香(+33 零) 33 零持 35 香(+34 零)
34 零持 36 香(+35 零) 35 零持 37 香(+36 零)
36 零持 38 香(+37 零) 37 零持 39 香(+38 零)
38 零持 39 香持/
32 香打 同玉 まで -26+2 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王										一
		零	零	零	王					二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし
受方持駒 香零6

(逆算図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王					王					一
		零	零	零						二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 香
受方持駒 零6

[出題図への手順]

39 香 38 零 同香 37 零 同香 36 零
同香 35 零 同香 34 零 同香 33 零
同香 41 玉 32 香成 51 玉 42 杏 61 玉
52 杏 71 玉 62 杏 81 玉 71 杏 82 玉
81 杏 同玉 まで 26 手

[詰手順]

32 香 同玉 まで 2 手

【作者のコメント】

どうやって持駒を消去しながら逆算するかがポイント。

零は残念だが、どうしても非限定になるので、今後この手の作を作る時はいっそ多用していこうと思う。

【解説】

協力白玉詰と同様、レトロ協力白玉詰でも早く解くコツは、詰上りを先に考えること。使用駒も限られているので、91 飛を活用することを考えると、81 玉→32 玉とする形が浮かびます。

ところが直線的にこの形を目指すと詰みません。Zero (零) は「行き所のない駒」にならないので、一段目に合駒できるのです。

となれば、目指すべき逆算図では零を持っておらず、出題図に向かう途中で零を入手したことにせねばなりません。出題図で零は9枚もあるので、盤面に配置された零を拾うだけでは足りません。残りの零を合駒で入手することになると、香の最遠打で6枚の零を稼ぐことができ、盤上で拾う3枚の零と合わせて、ちょうど9枚の零を入手することができます。

将棋の駒には「行き所のない駒にならない」という性質と「1段分引くことができない」という両方の性質を満たす駒はありません。禽将棋の「鴈」(燕の成駒で、斜め前と後ろ2マス先に跳ぶ)のような駒を使えば本局と同様のことができそうですが、やや人工的ですね。零には「パス」以外に、こんな使い方もあるのかと感心させられる作品でした。

【短評】

るかなんさん

最初に浮かんだ想定逆算図がぴったり。個人的にはこれが癒し枠でした。

たくぼんさん

しばらく詰まなくて放置していたら、ある瞬間閃きました。これが解図の醍醐味。

真Tさん

6連零合。
香が自然と最遠打になるのがいいですね。

はなさかしろうさん

移動合いは困る、ということで零なんですわね。

一乗谷酔象さん

零は最上段に打てる最安の合駒。

■ 141-10 るかなん氏作（正解5名）

背面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

■: Imitator

【ルール】

・背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【解答】

43 角生[I82] 17 銀成[I55] 41 角 31 玉[I44]

32 角上成[I33] まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

点鏡 Imitator 解図中に湧いてきた疑問を形に落とし込んだもの。その節はお世話になりました。

初手バレバレで以降も妙手が出るわけでもないのですが…背面利用の紛れ、Imitator 利用の紛れを組み込めたので、練習作としてはギリギリ及第点ということにして投稿させていただきます。

紛れ

- ・最終手 32 角引成[I35]は 33 桂。
- ・2 手目 17 銀不成[I55]は同様に進み、32 角上成[I33]に対し 26 銀成/不成[I42]で受かる。

【解説】

Imitator は広義の性能変化ルール。盤上のすべての駒の影響を受け、すべての駒に影響を及ぼします。一方、「背面」は背中合わせになった駒同士にだけ性能変化が適用されます。大域的な Imitator と局所的な「背面」。この組み合わせから何が起こるのでしょうか？ Imitator 自身は性能変化ルールの適用対象外であり、この組み合わせにルール上の支障はありません。良い機会ですので、作意や主要な紛れ以外の手順も読んでみましょう。

本局は初形で Imitator が盤の隅にいるため、王手は限られます。持駒を使う初手は 41 角しかありません。実際にやってみましょう。

【参考1】壁（盤端）を利用して逃れる紛れ

41 角 22 玉[I81] 33 角[I72] 41 玉[I81]

32 角成[I72] まで 5手？

Imitator がなければこれで詰みですが、23 銀[I61]のような受けがあるので詰んでいません。このような Imitator を使った逃れ筋は至る所に存在し、多くの紛れを防いでいます。

もちろん Imitator の利用法は余詰防止だけではありません。Imitator に壁駒を打って合駒の代わりに利用する筋は 141-5 でも使われており、Imitator を見たら真っ先に考えたい手ですね。手数超過ですが、参考までにご覧ください。

【参考2】壁駒発生と近接両王手（手数超過）

33 角成[I82] 81 歩 31 角 83 飛

44 馬[I93] 89 飛成[I99] 43 馬[I98] まで 7手

玉の性能になった角と馬で、角の性能になった玉を詰める近接王手の両王手です。WFP163 号の「手筋カード」で九重王手の例をお見せし

ましたが、Imitator を使うと近接王手の両王手が可能です。Imitator を使った作品の解図では必ず頭に入れてください。(なお上の例には多数の非限定があります。)

このように Imitator には多様な使い方がありますが、本局での Imitator の役割は大変渋いものです。

それは「Imitator がある場所には駒を打てない」という(ある意味当たり前の)性質を使って背面特有の受けを消す役割です。

詰上りをご覧ください。Imitator が 33 に居座っているため、「33 桂」という背面特有の受けが利きません。これは最終手 33 角引成[I35]とする紛れと比較するとはっきりします。この場合は 33 地点が埋まっていないので、33 桂が打ててしまいます。作者は「動く石」と表現していますが、これも Imitator の重要な性質です。

前半はこの形を目指して Imitator を誘導する手順ですが、重要な伏線が織り込まれています。2 手目に銀を成る手です。もし、ここを不成としてしまうと、最終手に対して 26 銀[I42]という受けが残ります。玉から遠い場所での成・不成が運命を分けるというのは、大域的な影響を持つ Imitator ならではのものです、この伏線手は解答者から好評を得ました。

本局誕生のきっかけは「点鏡」と Imitator を併用した WFP139-3 (占魚亭氏作) を作者が解図した際に、「Imitator は性能変化の対象に含まれるのか?」という疑問を抱いたことでした。その際の考察の成果を作品として具現化したのが本局です。

紛れや最終手に対する受け以外では Imitator が活躍しないのは本局の弱点ですが、Imitator と背面という難しい組み合わせに挑み、2 手目の伏線を中心に解答者から好評を得ることができたのは、立派な成果だと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

2 手目の成が渋すぎる好手。

るかなんさん

フェアリー入門にも投稿させていただいていますが、WFP 展には初投稿。これからも末永くお付き合いさせていただきたく。

Imitator を「動く石」と捉えて作った練習作。

点鏡ルールの方が「陣営に関係なく」性能が入れ替わるので意外性は増すと思うのですが、私では成立させられませんでした。

手順は背面のみ、詰上は Imitator のみでも成立していて、ルールを複合させる意味が薄いのは今後の課題。

占魚亭さん

2 手目が好手ですが、背面ルールと Imitator のバランスが取れているかは微妙な所ですかねえ。

以前「Imitator と点鏡の相性は最悪」と書きましたが、これは対面・背面などでも同じです。WFP139-3 を作った時期に対面・背面との併用を試しましたが Imitator の方が強く出て変身系ルールを殺してしまい、「こりゃダメだ」と思って撤退しました。

☆一般的に同系統ルールを併用すると、創作は難しくなりますが、Imitator ではバランスも難しいですね。多くの性能変化ルールは局所的な性能変化ですが、Imitator は大域的な性能変化なので、どうしても Imitator の影響が大きくなりがちです。本局は作意で Imitator を抑え過ぎている面がありますが、その分、解答者には解きやすかったと思います。

たくぼんさん

■が 91→19 への構想と勘違いして右下に追ってました。無理だと気付いたら詰上りが浮かびました。17 銀成限定はお見事!

伊達悠さん

デビュー作からとんでもないルールの組み合わせをチョイスするもので……。

かくいう自分も、デビューはアンチキルケ打歩だったはずなので、人のことを言えたものではありませんが。

初手 43 角打からの手順 (43 角打、17 銀成 or 17 銀生【64I】、41 角生【53I】、31 玉【42I】、32 角引成【33I】) もそれらしかったもので、相当に難儀しました。最終手に対して 28 銀【44I】が成立してしまうのですね。

Imitator の手筋は、今まで食わず嫌いなところがあって避けてきていたので、これを機に徐々に学んでいきたいところです。

一乗谷酔象さん

隅の imitator を途中中央の 55 迄移動させるのは珍しいのでは。
銀不成は逃れか、なるほど。

【総評等】

変寝夢さん

今月の正答率は低いんじゃないかな。

たくぼんさん

今月は苦手なルールが多くて、苦戦しました。

一乗谷酔象さん

1,2 は拙作からインスパイアされた作品とのことなので解きたかったが力が及びませんでした。結果稿が楽しみです。

☆今月は苦戦の声多数。本作品展はこういうことも多いので、解けた分だけの解答や、感想だけでも歓迎します。

☆話は変わりますが、報告があります。141-6 の解説で森茂氏のばか千日手作品を紹介しましたが、別の作品に早詰がありました。この場を借りて報告します。

〔報告〕 森茂氏の作品の早詰

森茂

ばか千日手 462手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						銀	王	銀		一
										二
と	糸		糸	糸	糸	糸	糸	糸	銀	三
	桂			全						四
	歩		雫		雫		雫	歩		五
糸										六
	㊦		桂	㊦		㊦	㊦			七
	㊦			金		歩				八
			桂	桂	㊦			㊦		九

持駒 なし

(詰将棋パラダイス, 1997年11月, 第10回妖精賞長編部門, 早詰)

〔作意〕

32 銀右生 42 玉 31 銀生 51 玉 52 銀生 62 玉
51 銀生 71 玉 82 と 61 玉 72 と 52 玉
62 と 41 玉 42 銀左生 32 玉 41 銀生 21 玉
22 銀上生 12 玉 21 銀生 13 玉 22 銀生 24 玉

13 銀生 35 玉 24 銀生 36 玉 47 金 26 玉
36 金 16 玉 26 金 17 玉 16 金 18 玉
17 金 28 玉 18 金 29 玉 28 金 39 玉
29 金 48 玉 39 金 58 玉 48 金 68 玉
58 金 78 玉 68 金 79 玉 78 金 89 玉
79 金 98 玉 89 金 97 玉 98 金 86 玉
97 金 76 玉 86 金 66 玉 76 金 56 玉
55 全 46 玉 56 全 36 玉 46 全 26 玉
35 銀 17 玉 26 銀 28 玉 17 銀 39 玉
28 銀 48 玉 47 全 58 玉 48 全 68 玉
58 全 78 玉 77 金 79 玉 78 金 89 玉
79 金 98 玉 89 金 97 玉 98 金 86 玉
97 金 76 玉 86 金 66 玉 76 金 56 玉
66 金 46 玉 56 金 35 玉 46 金 44 玉
55 金 34 玉 44 金 35 玉 34 金 26 玉
17 銀 36 玉 35 金 46 玉 36 金 56 玉
46 金 66 玉 56 金 76 玉 66 金 86 玉
76 金 95 玉 86 金 94 玉 95 金 93 玉
94 金 82 玉 93 金 73 玉 72 と 74 玉
73 と 64 玉 74 と 54 玉 64 と 44 玉
54 と 35 玉 26 銀 24 玉 35 銀 13 玉
24 銀 22 玉 13 銀生 31 玉 32 銀右生 42 玉
31 銀生 51 玉 52 銀生 62 玉 51 銀生 71 玉
82 金 61 玉 72 金 52 玉 62 金 41 玉
42 銀左生 32 玉 41 銀生 21 玉 22 銀上生 12 玉
21 銀生 13 玉 22 銀生 24 玉 13 銀生 35 玉
24 銀生 36 玉 47 全 26 玉 36 全 16 玉
26 全 17 玉 16 全 18 玉 17 全 28 玉
18 全 29 玉 28 全 39 玉 29 全 48 玉
39 全 58 玉 48 全 68 玉 58 全 78 玉
68 全 79 玉 78 全 89 玉 79 全 98 玉
89 全 97 玉 98 全 86 玉 97 全 76 玉
86 全 66 玉 76 全 56 玉 55 と 46 玉
56 と 36 玉 46 と 26 玉 35 銀 17 玉
26 銀 28 玉 17 銀 39 玉 28 銀 48 玉
47 と 58 玉 48 と 68 玉 58 と 78 玉
77 全 79 玉 78 全 89 玉 79 全 98 玉
89 全 97 玉 98 全 86 玉 97 全 76 玉
86 全 66 玉 76 全 56 玉 66 全 46 玉
56 全 35 玉 46 全 44 玉 55 全 34 玉
44 全 35 玉 34 全 26 玉 17 銀 36 玉
35 全 46 玉 36 全 56 玉 46 全 66 玉
56 全 76 玉 66 全 86 玉 76 全 95 玉
86 全 94 玉 95 全 93 玉 94 全 82 玉
93 全 73 玉 72 金 74 玉 73 金 64 玉
74 金 54 玉 64 金 44 玉 54 金 35 玉
26 銀 24 玉 35 銀 13 玉 24 銀 22 玉
13 銀生 31 玉 32 銀右生 42 玉 31 銀生 51 玉

52 銀生 62 玉 51 銀生 71 玉 82 全 61 玉
72 全 52 玉 62 全 41 玉 42 銀左生 32 玉
41 銀生 21 玉 22 銀上生 12 玉 21 銀生 13 玉
22 銀生 24 玉 13 銀生 35 玉 24 銀生 36 玉
47 と 26 玉 36 と 16 玉 26 と 17 玉
16 と 18 玉 17 と 28 玉 18 と 29 玉
28 と 39 玉 29 と 48 玉 39 と 58 玉
48 と 68 玉 58 と 78 玉 68 と 79 玉
78 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉
98 と 86 玉 97 と 76 玉 86 と 66 玉
76 と 56 玉 55 金 46 玉 56 金 36 玉
46 金 26 玉 35 銀 17 玉 26 銀 28 玉
17 銀 39 玉 28 銀 48 玉 47 金 58 玉
48 金 68 玉 58 金 78 玉 77 と 79 玉
78 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉
98 と 86 玉 97 と 76 玉 86 と 66 玉
76 と 56 玉 66 と 46 玉 56 と 35 玉
46 と 44 玉 55 と 34 玉 44 と 35 玉
34 と 26 玉 17 銀 36 玉 35 と 46 玉
36 と 56 玉 46 と 66 玉 56 と 76 玉
66 と 86 玉 76 と 95 玉 86 と 94 玉
95 と 93 玉 94 と 82 玉 93 と 73 玉
72 全 74 玉 73 全 64 玉 74 全 54 玉
64 全 44 玉 54 全 35 玉 26 銀 24 玉
35 銀 13 玉 24 銀 22 玉 13 銀生 31 玉
まで 462 手

[早詰]

32 銀右生 42 玉 31 銀生 51 玉 52 銀生 62 玉
51 銀生 71 玉 82 と 61 玉 72 と 52 玉
62 と 41 玉 42 銀右生 32 玉 41 銀生 31 玉
42 銀生 21 玉 32 銀生 11 玉 12 銀生 22 玉
31 銀直生 13 玉 22 銀生 24 玉 13 銀生 34 玉
44 全 35 玉 34 全 36 玉 35 全 46 玉
36 全 56 玉 46 全 66 玉 56 全 76 玉
66 全 86 玉 76 全 95 玉 86 全 94 玉
95 全 93 玉 94 全 82 玉 93 全 73 玉
72 と 74 玉 73 と 64 玉 74 と 54 玉
64 と 44 玉 54 と 35 玉 24 銀生 36 玉
47 金 26 玉 36 金 16 玉 26 金 17 玉
16 金 18 玉 17 金 28 玉 18 金 29 玉
28 金 39 玉 29 金 48 玉 39 金 58 玉
48 金 68 玉 58 金 78 玉 68 金 79 玉
78 金 89 玉 79 金 98 玉 89 金 97 玉
98 金 86 玉 97 金 76 玉 86 金 66 玉
76 金 56 玉 55 と 46 玉 56 と 36 玉
46 と 26 玉 35 銀 17 玉 26 銀 28 玉
17 銀 39 玉 28 銀 48 玉 47 と 58 玉

48 と 68 玉 58 と 78 玉 77 金 79 玉
78 金 89 玉 79 金 98 玉 89 金 97 玉
98 金 86 玉 97 金 76 玉 86 金 66 玉
76 金 56 玉 66 金 46 玉 56 金 36 玉
47 と 26 玉 17 銀 35 玉 46 金 44 玉
35 金 54 玉 44 金 64 玉 54 金 73 玉
64 金 62 玉 73 金 71 玉 82 金 62 玉
51 銀生 73 玉 72 金 74 玉 73 金 64 玉
74 金 54 玉 64 金 44 玉 54 金 35 玉
26 銀 24 玉 35 銀 13 玉 24 銀 22 玉
13 銀生 32 玉 21 銀生 41 玉 42 銀生 52 玉
41 銀生 61 玉 52 銀生 71 玉 82 全 62 玉
51 銀生 61 玉 62 銀生 52 玉 61 銀生 62 玉
72 全 51 玉 62 全 41 玉 52 銀生 31 玉
32 銀生 42 玉 31 銀生 32 玉 41 銀生 21 玉
22 銀上生 12 玉 21 銀生 13 玉 22 銀生 24 玉
13 銀生 35 玉 24 銀生 26 玉 36 と 16 玉
26 と 17 玉 16 と 18 玉 17 と 28 玉
18 と 29 玉 28 と 39 玉 29 と 48 玉
39 と 58 玉 48 と 68 玉 58 と 78 玉
68 と 79 玉 78 と 89 玉 79 と 98 玉
89 と 97 玉 98 と 86 玉 97 と 76 玉
86 と 66 玉 76 と 56 玉 55 金 46 玉
56 金 36 玉 46 金 26 玉 35 銀 17 玉
26 銀 28 玉 17 銀 39 玉 28 銀 48 玉
47 金 58 玉 48 金 68 玉 58 金 78 玉
77 と 79 玉 78 と 89 玉 79 と 98 玉
89 と 97 玉 98 と 86 玉 97 と 76 玉
86 と 66 玉 76 と 56 玉 66 と 46 玉
56 と 35 玉 46 と 44 玉 55 と 34 玉
44 と 35 玉 34 と 26 玉 17 銀 36 玉
35 と 46 玉 36 と 56 玉 46 と 66 玉
56 と 76 玉 66 と 86 玉 76 と 95 玉
86 と 94 玉 95 と 93 玉 94 と 82 玉
93 と 73 玉 72 全 74 玉 73 全 64 玉
74 全 54 玉 64 全 44 玉 54 全 35 玉
26 銀 24 玉 35 銀 13 玉 24 銀 22 玉
13 銀生 31 玉 まで 344 手

☆作意は 154 手を 1 サイクルとし「金・全・と」
を入替える手順を 3 回規則正しく繰り返す
構成ですが、一段目の銀の配置を大きく変え、
短手数で入れ替える早詰がありました。妖精
賞を受賞した名作だけに残念です。何か良い
修正案がありましたらご提案ください。

以上

推理将棋第151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151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7月10日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第151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。

前回は具縦的な情報がない悪魔系問題だったので難しかったようです。

そこで第151回は具体的な最終手条件がある3題を選題したところ、けいたんさんの個展になりました。

■本出題

151-1 初級 けいたん作
51飛まで 9手

盤上の飛を動かして9手目に51へは行けませんが、2手目が4筋だと無理そうです。

151-2 中級 けいたん作
とどめは55 10手

最終手は2回目の角の王手でしょうか?それとも角以外の駒での3回目以降の王手?

151-3 けいたん作
35馬まで 11手

駒成や不成の条件が無いのですが、馬はどこで作られ何処から35へ来たのでしょうか?

■中間ヒント (6月26日頃 作者)

■締め切り前ヒント (7月3日頃 Pontamon)

151-1 初級 けいたん作
51飛まで 9手

「51飛まで9手で詰みか。これが初王手だったね」

「2手目は4筋の着手だったな」

「不成はなかったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・最終手は初王手の51飛
- ・2手目は4筋の着手
- ・不成なし

151-2 中級 けいたん作
とどめは55 10手

「10手で詰みか」
「角の手の王手が2回あったね」
「駒成はないな」
「とどめは55の着手だね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・角の手の王手2回
- ・駒成なし
- ・とどめは55の着手

151-3 上級 けいたん作
35馬まで 11手

「35馬まで11手で詰みか」
「同の着手が2回あったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手目の35馬で詰み
- ・同の着手が2回あった

推理将棋第149回解答

担当 Pontamon

第149回の解答者数は少な目の13名でした。3年ぶりの制限なしのGWがあり、16手作や難問だった10手作との兼ね合いで解図時間が足りなかったのかもしれませんが。

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

とどめは駒打ち (けいたん)

締め切り前ヒント

とどめの駒打ちは大駒です。

推理将棋149-1 解答

▲78 飛、△34 歩、▲68 金、△77 角成、▲48 金、△78 馬、▲58 金左、△69 飛 まで8手

(条件)

- ・初王手まで8手で詰み (8手目△69 飛)
- ・金着手は3回だったが最終手は金ではなかった (3手目▲68 金、5手目▲48 金、7手目▲58 金左)

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

金の手3回でとどめに金を使えるなら、▲48 玉、△34 歩、▲38 金、△77 角成、▲68 金、△同馬、▲16 歩、△58 金のように先手の金の手は2回で後手が取った金を最終手で打って詰ますのは簡単です。とどめの金が禁止されたのなら、同じ金気の駒の銀で詰ましてみましょう。

銀がとどめと言え、7手詰の形がありますし、8手詰なので余裕手を使って先手の金移動をさせてみたのが参考1図の手順になります。初期配置49の金が59。48、49の順で移動して元の位置に戻っていますが、この金着手のために協力手の▲56歩ができなかったので後手は△67角不成の1手が余分にかかってしまっって手数オーバーの10手になってしまい、失敗でした。

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

参考1図：▲58 玉、△14 歩、▲68 銀、△13 角、▲59 金右、△57 角不成、▲48 金、△68 角不成、▲49 金、△57 銀 まで10手

▲56 歩、△14 歩、▲68 金、△13 角、▲58 金寄、△79 角成、▲48 金寄、△68 銀 としても▲58 玉と逃げられてしまいます。どうやら銀では無理なようです。金のとどめではなく8手詰と言われると龍単騎のはてるま手筋がありました。右金は58へ移動する必要があり68地点の埋める駒に左金を使い、金着手が3回になるように一旦▲78 金としてみた手順が参考2図になります。3回目の金着手の▲68 金左が間に合いませんでした。しかも3手目の▲33 角不成が1回目の王手になっているため、これも王手回数の条件を満たしていませんでした。

参考2図

後手の持駒：角 銀 歩

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

持駒 歩

参考2図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲58 金右、△37 飛不成、▲78 金、△39 飛成 まで8手

とどめに金を使わず、銀や飛成での詰ますのが無理なら67桂成までの手順でしょうか？しかし▲77 桂、△77 同角成 が王手になるのでこれも失敗のようです。

39 飛成まではてるま手筋を使えないことで飛の最終手は無いと思い込みましたが、飛を打って最終手に飛を打つ手順が未検討でした。

初手から▲78 飛、△34 歩、▲68 金と上がってにおいて次の△77 角成が王手にならないようにします。5手目は金着手の回数を稼ぎつつ詰

み形を作るための▲48 金です。6手目△78 馬で飛を取り、8手目に△69 飛と打って詰むように、玉の退路封鎖とともに69地点への金の利きを外す▲58 金左が7手目です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

小山邦明さん「最終手が金で無いところがポイント。後手は最短で金を取るのに3手かかるので、金の着手の3回目の手は先手、つまり金の着手のすべてが先手と推理しました。」

■後手の場合は金を取っても打てるのは最終手になりますね。

NAOさん「トドメの金を封じられれば、飛を取るしかない。」

■初王手の縛りもあり、飛しかありませんね。

ミニベロさん「8手もまだまだ掘り起こせば、条件次第で使える順がある。」

■8手の詰み上がり図は365個あるようですが、不要手を外して親戚をまとめればもっと少なくなりそう。

緑衾さん「銀を取っても角を取っても駄目だったのですが、飛車もあるのを思い出しました。」

■最終手の金を禁じられると一気に難しくなりました。

飯山修さん「この作品のような条件設定は過去問研究派には極めて有利。金3回以上使用作は10件(うち2件は4回)あるが最終手金でないのはこの作意のみ。パラ28番は先手の金3回後手ゼロという条件でしたがこちらのほうがいい。」

■ほぼ同条件のパラ28番があったのですね。それにしても使用駒の回数で検索できるように分類されているとは凄い！

RINTARO さん「後手が金を取れるのは 6 手目なので、金の手 3 回が先手の手であることが分かる。金を取らないなら飛車しかないということで、初手 78 飛に気付く。」

■先手は飛を振って、あとは金の手だけ。

はなさかしろうさん「最終手は金ではなかった」で一気に 7 手の詰手順の派生から離れた。

■基本手筋は大事。余詰を見逃してしまいます。

ベベ&ペペさん「最終手を考えてみたら、解けました。金ではないので飛でしたね。」

■8 手の生の駒の最終手で香以外は全部あるようです。

榊彰介さん「3 手目と 5 手目の金の動きが非限定かと思って条件を見直したら、初王手の条件で限定されていました。」

■はい、担当もその罫に引っ掛かりました。

ほっとさん「68 金～58 金左が渋い。」

■王手への事前対応から玉の退路封鎖へ。

諏訪冬葉さん「短手数で飛車打ちまでは珍しい気がする」

■9 手になれば飛角サンドイッチの形が出てきますが、8 手ではこれだけかな。

原岡望さん「金の動き巧妙」

■事前の合い駒の▲68 金の後に 58 へ移動して飛の打ち場所作り。

占魚亭さん「最終手金以外となれば、飛車しかない。」

■金の手 3 回という条件付きでの話になります。

正解：13 名

小山邦明さん NAO さん ミニベロさん
緑衾さん 飯山修さん RINTARO さん はなさ
かしろうさん ベベ&ペペさん 榊彰介さん
ほっとさん 諏訪冬葉さん 原岡望さん 占魚
亭さん

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

出題のことば(担当 Pontamon)

2 筋への金の手は先手なのか後手なのか。

作者ヒント

最終手は成る手(NAO)

締め切り前ヒント

先手は飛車を振ってから 2 手で▲28 金を目指します。

推理将棋 149-2 解答 担当 Pontamon

▲68 玉、△84 歩、▲78 玉、△85 歩、▲68 飛、△86 歩、▲38 金、△85 飛、▲28 金、△87 歩成 まで 10 手

(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(8 手目△85 飛、9 手目▲28 金)

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒なし

高飛車くんのシリーズでは5段目への飛の着手は鉄板条件ですが、本問ではその他の条件として設定されているのは2筋の金着手だけです。この2筋への金着手は先手なのか、後手なのか。

まず、2筋の金着手を後手が指す場合を考えてみます。参考1図ははてるま手筋の△39飛成までの手順で詰めてみたのですが、手数オーバーの12手かかっています。しかも、5段目の飛着手ができていないので、△37歩不成の前に△35飛、を挟む手順にすると14手になってしまう。先手角で3筋の歩を払ってもらい時に王手にならないように△42飛もあり、飛移動の効率が悪くなっています。

参考1図

後手の持駒：角銀歩

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

持駒歩

参考1図：▲76歩、△42飛、▲33角不成、△32金、▲22角不成、△同金、▲58金右、△32飛、▲68金上、△37飛不成、▲69角、△39飛成 まで12手

同じく、△39飛成までのはてるま手筋の応用なのですが、今度は2筋の金着手が先手の時を考えたのが参考2図の手順です。2筋の金着手を実現するには初期配置の飛が邪魔ですので、はてるま手筋での68地点を埋める駒として飛を使う手順を採用してみました。この手順では2筋の金着手どころか1筋まで金移動ができましたが、手数オーバーの12手でした。参考1図では後手の3筋の歩を無くするための先手の協力手▲33角不成がありました。今回は先手の金を2筋へ移動するため、後手は自力で3筋の歩を進める必要があったのが手数オーバーの原因だったようです。5段目の飛の手を実現できていないので、▲18金をやめて、35地点で歩を取り合う手順の▲68飛、△32飛、▲38金、△34歩、▲36歩、△35歩、▲同歩、△同飛、▲28金、△39飛成 にすると先手の▲58金が間に合っていないので▲58玉と逃げられてしまいます。

参考2図

後手の持駒：銀歩

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

持駒歩

参考2図：▲68飛、△32飛、▲38金、△34歩、▲28金、△35歩、▲18金、△36歩、▲同歩、△同飛、▲58金、△39飛成 まで12手

参考2図の8手目の△36歩の局面では居玉のままですが、6～8筋の先手駒で囲まれた78地点に玉が居て、歩を突かれたのが36では

なく 86 なら、飛先の歩を突く手筋での詰み形が浮かび上がります。

先手の手順としては、玉を 78 地点まで移動した後で玉退路の 68 地点を▲68 飛で塞ぐ。飛が居なくなった 28 地点を目指して、初期配置 49 の金が 2 筋へ移動することになり、手数的には玉移動に 2 手、飛の手で 1 手、金移動に 2 手なので合計 5 手でピッタリです。

初手から、▲68 玉、△84 歩、▲78 玉 で玉移動完了、4 手目から△85 歩、▲68 飛、△84 歩。7 手目からは金移動ですが、後手は 84 まで進めた歩を 8 手目に△87 歩成として先手玉を詰めてしまっただけではいけないので△85 飛の手を挟みます。7 手目から▲38 金、△85 飛、▲28 金、△87 歩成 まで 10 手の詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「その4でも使ったが、忘れた頃に出てくる7手詰の筋。」

■出題ミス、申し訳ありませんでした。

小山邦明さん「後手が2筋の金の着手は難しいので、先手の着手と考えると、飛を移動させて49の金を移動するしかありませんが、そうすると後手が五段目の飛の着手をするしかないと推理しました。」

■後手が自力で飛を5段目へ出すには、元々居た8筋が効率的ですね。

ミニベロさん「解けてみれば「なーんだ」という順だが、これが推理将棋。」

■その「なーんだ」の作品にやられたようで、149回では正解数が一番少なかった問題でした。

緑衾さん「例の7手+飛車1手+金2手。高飛車シリーズは苦手意識があるのですが、今回はスムーズに解けました。」

■高飛車シリーズはこれが最後だったかな?と書いていて苦手問題を出題されたら...

飯山修さん「138-2と同じとは知らずヒント待ちしていたらいつのまにか違う作品になっていた。7手詰+3手のムダ手がこれなら使える。」

■担当の出題ミスでご迷惑をおかけしました。すみませんでした。

RINTAROさん「忘れた頃の・・・。」

■忘れた頃の「飛先の歩」です。

はなさかしろうさん「難しかった。『高飛車くん』シリーズは待ち手が多く、条件が待ち手に掛かっているか否かも判断しづらくて難解ですが、本作は100%待ち手条件。7手のおさらいの大切さを噛みしめました。」

■解答強豪者もツボを押されると解図が止まります。

ベベ&ペペさん「色々と考えてみたのですが、わかりませんでした。」

■いろいろ考えてもわからない時は「空き王手」や「両王手」を検討するのが良いのですが、この「飛先の歩」の基本手筋は忘れた頃にやって来るので、次回作での健闘をお祈りします。

榊彰介さん「先手5八玉、後手6八角、5七竜の形で詰む手順を考えてましたが、2八に金が動いた後の4八地点を埋められず解答にたどり着けませんでした。」

■49地点を埋めるのは大変そうです、効率が良さそうなのは飛で埋めることですが、そうになると攻めが...

ほっとさん「1手詰があるのに5段飛車、そしてせっかく1手詰を見逃してもらったのに28金とは、確かに意表の一手。」

■不要手が3手もあって、条件はその不要手の条件だったので難しくなりました。

諏訪冬葉さん「角を使うとばかり思って

た・・・」

■初回解答時の短評「多分解答発表を見て3日くらいへこみます。」にならずに済んで良かったです。

原岡望さん「降参です。78飛、34歩、38金77角 ○○○ だと 2手目と4手目交換可能

68飛 34歩 38金 77角 28金 以下

67馬 75飛 だと駒取れず

68馬 48玉 55飛 詰まず

68角生 58玉 55飛 49○ 57飛成 の

○がなく詰まず

つぶれていないしらみはどこに？」

■しらみは飛先の歩でした。

正解：9名

小山邦明さん NAOさん ミニベロさん

緑衾さん 飯山修さん RINTAROさん はな

さかしろうさん ほっとさん 諏訪冬葉さん

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

出題のことば(担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

2 or 8筋では詰みを作れませんが、それでも飛をなんとかしたいですね。(はなさかしろう)

締め切り前ヒント

先後とも玉が上がって5筋の歩を突く。先手の飛頭への歩打ちはOKです。先手玉は54で詰みます。

推理将棋149-3 解答 担当 Pontamon

▲58玉、△52玉、▲56歩、△54歩、▲57玉、△55歩、▲58飛、△56歩、▲同玉、△57歩、▲55玉、△58歩不成、▲56歩、△57飛、▲54玉、△56飛成 まで16手

(条件)

- ・16手で詰んだ
- ・すべての手は同一筋への着手(全着手5筋)
- ・味方の駒の頭への着手はなかった(2手目△52金左右でも詰むが、これは玉頭への着手になる)
- ・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(初手▲58玉(歩尻)、2手目△52玉(歩尻)、5手目▲57玉(歩尻)、7手目▲58飛(玉尻)、13手目▲56歩(玉尻)、14手目△57飛(歩尻))

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

本問では厄介な条件が付いています。それは、自駒の駒頭への着手が禁じられている点と全手順がひとつの筋だけの点です。と金の頭に銀を打って詰めるように、支えの駒の駒頭への着手が本問ではできません。となると支えの駒は大駒や香のように遠距離の利きがある駒のはずです。端筋の香は入手できず、斜めに利きがある角はとどめとしては使えるものの最終手の支えにはなりません。つまり本問では飛の活躍が重要になるはずですが。

次に着手筋ですが、はてるま手筋のような3筋の1間龍の形の場合、邪魔になる39の銀や49の金は3筋への移動ができるので盤上から外すことができます。また、玉自信が1手で移動できる4筋だけの着手や玉が5筋のままの手順もありそうです。

参考1図は、3筋だけの着手で詰み上がりは8段目と9段目の二枚の飛の形で詰めた手順になりますが、手数オーバーの20手になってしまいました。玉の退路を抑えるために△38飛の配置が必要で、最終手までは気にしていたのに最終手は自駒の駒頭への着手となる条件違反の△39飛打でした。

参考1図

後手の持駒：金銀歩

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

持駒 なし

参考1図：▲38銀、△32銀、▲36歩、△34歩、▲37銀、△35歩、▲38飛、△36歩、▲39金、△37歩不成、▲同飛、△33銀、▲同飛不成、△32飛、▲38金、△33飛、▲32歩、△38飛不成、▲33銀、△39飛打 まで20手

参考1図の手順の失敗を踏まえて、参考2図では41の飛を支えにして、△48飛成までの16手で詰めた手順になります。玉が居玉であっても△48飛成だと8段目を抑えているので▲68玉の逃げはできないはずでしたが、4筋の先手着手が品切れなったため、▲49玉が指されています。16手詰ですが、駒尻の条件を満たせていなくて失敗でした。

参考2図

後手の持駒：金銀歩

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

持駒 金歩

参考 2 図：▲48 金、△44 歩、▲46 歩、△45 歩、▲47 金、△46 歩、▲48 飛、△47 歩不成、▲同飛、△42 金、▲同飛不成、△同飛、▲48 銀、△41 飛打、▲49 玉、△48 飛成 まで 16 手

もし、角をとどめに使うのであれば、△78 飛成で 8 段目と 69 地点を抑えて、最終手で△77 角と打つ形があります。とどめの角を取っておくほかに、68 地点での合いができないように、金、銀、飛も取っておく必要があり、△77 角を▲同桂できないように桂も取っておく必要があるため 16 手では手数不足です。

居玉の横や上から攻めた 3 筋や 4 筋の手順では失敗したので、残るは 5 筋です。居玉を 5 筋上部から攻めようとしても玉の両脇の金の処理が問題です。詰みに邪魔だからと言って、▲58 金右のようら玉頭の手を指して中段へ移動して後手に取らせるようなことができません。となると、玉自らが中段へ出て行き後手は玉の背後からの攻めで詰める方針になります。下記の例では歩成で金を取り、"と金"を引いて来て"と金"の駒尻へ金を打って詰める手順がありますが手数オーバーの 18 手になってしまいます。

例：▲58 玉、△52 玉、▲56 歩、△54 歩、▲57 玉、△55 歩、▲58 金右、△56 歩、▲同玉、△57 歩、▲55 玉、△58 歩成、▲54 玉、△57 と、▲58 歩、△56 と、▲59 金、△55 金 まで 18 手

この例の手順で、56 へ引いて来た"と金"の代わりに龍が 56 地点にいれば△55 金を打つ必要が無く手数を減らすことができそうです。

初手から▲58 玉、△52 玉、▲56 歩、△54 歩、▲57 玉、△55 歩までは例と同じで 7 手目を▲58 金右の代わりに▲58 飛として 8 手目から 11 手目は例と同じ△56 歩、▲同玉、△57 歩、▲55 玉。12 手目は例で金を取った△58 歩成の代わりに△58 歩不成で飛を取れば 14 手目の△57 飛が歩尻の手になります。13 手目は▲56 歩として次の△57 飛の王手を防ぎ、15 手目の▲54 玉を可能にします。これで例と同じく先手玉は 54 地点へ到達して、最終手の△56 飛成の間龍での詰みとなりました。

駒尻の手の回数はご確認ください。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

はなさかしろうさん(作者)「作意実現に 16 手もかかるので、同一筋条件と味方駒頭不着手条件で手数を稼いでいます。交通渋滞は車間距離を空けることで緩和できるらしいので、駒間を空けた最終図にちなんでタイトルをつけてみました。」

小山邦明さん「5 筋が本命で、飛車を入手しないと詰まないと推理しました。面白い条件で楽しめました。」

■18 手かかるけど"と金"と金でも詰みはあります。(駒尻条件は無視して)

NAOさん「頭の手を封じられると詰みづらいが、58 歩生～57 飛と 56 歩～54 玉がびったり。同一筋条件で角桂香を封じられると 4 筋と 6 筋がほぼ等価なので 5 筋を選択した。結局、4 筋(6 筋)も結構読まされるが 4 筋では味方の歩尻 4 回をクリアできない。」

■入手できない香、3 筋や 7 筋着手なら入手できるけど使い道の無い桂、とどめにしか使えない角なので、自力で"と金"を作るか 5 筋に出て来そうな金を使うか…。正解は飛でした。

ミニベロさん「美しい手順に美しい詰め上がり。豊かな発想力。この作家の長編は刮目して見る必要がある。」

■中・長編作を新しい切り口で投稿いただいています。

緑衾さん「なるほど玉を突っ込ませて後ろからですか。こういう気持ち悪い筋は好きです。頭への着手禁止もうまいですね。」

■渋滞の玉後方へワープして後ろから玉を追いかける。

飯山修さん「5 筋で詰ますのは不可能と思い込み 4 筋 6 筋の 2 解作品と見当をつけたのが失

敗。直前ヒントを見てビックリ。半信半疑で取り組んでみればなるほど飛車を取る手が成立。6個目の尻歩打が判れば解決。一つの筋しか使えなくても条件設定次第で面白くなるものですね。」

■自駒の駒頭への着手禁止が驚きの条件。

RINTAROさん「解ければ、な～んだなんだけど、かなり苦しめられました。

筋はほぼ分かっているのに、詰上り図が思い浮かばず、と金の尻の飛打ちばかり考えていました。合駒利かずもあつたなど、気付いたときには拍子抜けでした。

最後の関門は、尻の着手が1回足りないのを先に56歩で解消するところ。58歩不成限定も含めて、かなりの好作品だと思います。」

■駒尻の着手回数を気にすると解き難いので、とりあえずは他の条件下で解いてみて、歩不成の手に納得しました。

べべ&ぺぺさん「詰み型が見えません。ヒントを見てもさっぱりです。錯覚や見落としがありそうです。」

■将棋の駒は前方に利きが多いのですが、後方はイマイチ。後ろからの攻めに弱い面がありません。

榊彰介さん「締め切り前ヒントで手順が分かりましたが、手数が長くて暗算では何回駒尻の手が出てきたか数えられず、久しぶりに盤に並べて確認しました。」

■駒尻6回、うち歩尻が4回。一種類ならまだどうにかなったかも。

ほっとさん「条件設定が簡潔にして巧妙。条件を満たしているかどうか何度も見直してしまつた。」

■条件指定で6回と言われると、見落としやすいです。

諏訪冬葉さん「玉の前に駒を出せないのが最終ヒントを見るまで5筋は捨ててました。」

■52金や52飛は玉頭への着手なのでNG。42金からの4筋攻めでは僅かに条件未達成でした。

原岡望さん「詰み形の発見に苦労しました。」

■自駒の駒頭への着手禁止なので自駒の後ろが自駒で渋滞する。なら、敵玉の後ろから攻める。

正解：11名

小山邦明さん NAOさん ミニベロさん
緑衾さん 飯山修さん RINTAROさん はな
さかしろうさん 榊彰介さん ほっとさん
諏訪冬葉さん 原岡望さん

(総評)

ミニベロさん「今月の上級の「すべて同じ筋」は、古くからあるテーマだが、駒頭を禁ずることによって新しいテーマになった。後発作家が決して不利ではない。」

■新テーマの発見・閃きがあれば新作を作れませぬ。

緑衾さん「今回は簡単とのことですが3問目は大変でした。」

■手数の割には簡単かなって思ったのですが。

飯山修さん「今回のように差し替えがあった時出来れば個別問題の方にも注記していただければ助かります。何故か上段の方には全く目がいきませんでした。」

■余詰作の出題はちよくちよくありますが、同問題出題や不詰作出題での差し替えは滅多にあることではないので、対処が完全ではなかったようです。詰パラのように解答者のメールアドレスを担当が知っている場合は直接連絡の手もあるのですが...

RINTAROさん「1.2は簡単だったのになあ。」

■上級問題で引っ掛かったくちですぬ。

べべ&ぺぺさん「今回は1問のみの解答です。とても残念です。」

■次回は頑張ってください。

柊彰介さん「今回は全問正解出来ませんでしたが、一問でも解けたらなるべく解答を送るのは継続していきたいと思います。」

■これからも解答、よろしくお願いします。

ほっとさん「割と早目に解けていたのに何故かギリギリの提出に。」

■担当は、そのまま送信忘れをしてしまったこと数度。

占魚亭さん「今回は1問解答。全く頭が働かない……。」

■睡眠は十分にとってますか？

推理将棋第149回出題全解答者： 13名
小山邦明さん NAOさん ミニベロさん
緑衾さん 飯山修さん RINTAROさん はな
さかしろうさん べべ&ぺぺさん 柊彰介さん
ほっとさん 諏訪冬葉さん 原岡望さん 占魚
亭さん

『春暁』 springs 詰将棋作品集

(ペーパーバック) 発売中



自作の普通詰将棋 100 図を収録した紙の本を出版しました。先行して刊行した電子書籍版をペーパーバック用に修正、再構成したものです。収録図に変更はありませんが、解説文とレイアウトを大きく改良しています。

発売日：2022年3月30日

著者：泉 正隆 (springs)

定価：税込 1,320 円

Amazon 商品ページはこちら。

<https://www.amazon.co.jp/dp/B09WPKNFVJ>

一部サンプルや詳細は下記をご確認ください。

https://note.com/tsume_springs/n/nff1ef86d76ec

協力詰・協力自玉詰 解付き #3

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力詰が3作、協力自玉詰が1作です。

〔諸連絡〕第4回フェアリー短編コンクールの執筆に注力するために、2022年9・12月号の解付きコーナーは休載させていただきます。改めてご連絡します。

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の追加は不可。

〔投稿締切〕

2022年7月15日（金）

〔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 pp.53～55

・受先協力詰超入門：第163号 pp.54～57

・協力自玉詰超入門：第164号 pp.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。

■ 3-1 上谷直希

協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 3-2 シナトラ

協力詰 5手（2解）

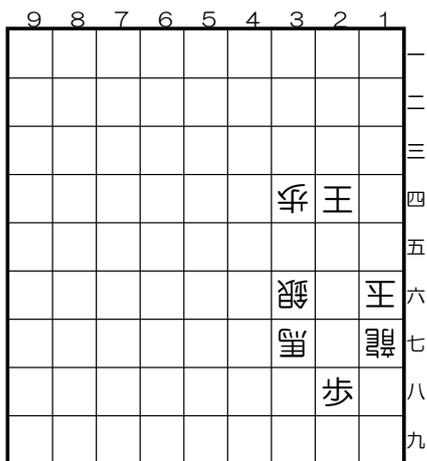
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王		一
						香	香		二
							香		三
							王		四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※作意手順は2つあります。

■ 3-3 せら

協力詰 5手



持駒 金銀2

b) 持駒 金銀2→金2銀

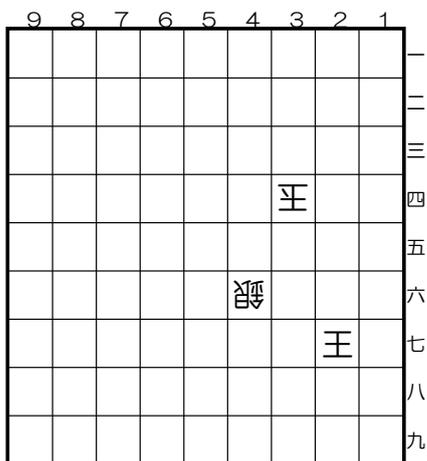
※出題図と、攻方持駒を金2銀に変更した図の両方を解いてください。

[協力自玉詰]

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。

■ 3-4 springs

協力自玉詰 8手



持駒 角歩2

※解答・解説は次のページに掲載。

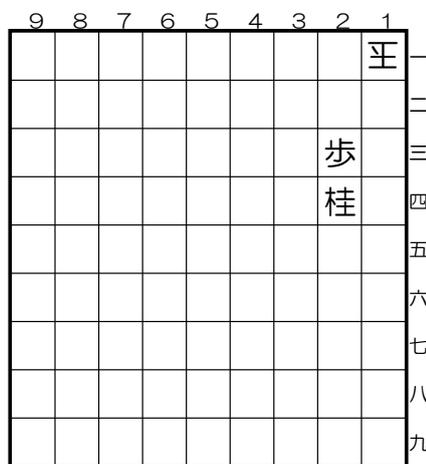
----- フェアリー雑談 -----

先月号のフェアリー雑談で少し安南の話をしたので、今回は安南がどんなルールなのか軽く紹介したいと思います。フェアリー詰将棋(変則詰将棋)の安南は安南将棋という変則将棋に由来しています。フェアリー詰将棋の安南がどんなルールかというところこんな感じ。

[安南]

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

実際に図を使って説明した方が早いと思うので下図をご覧ください。



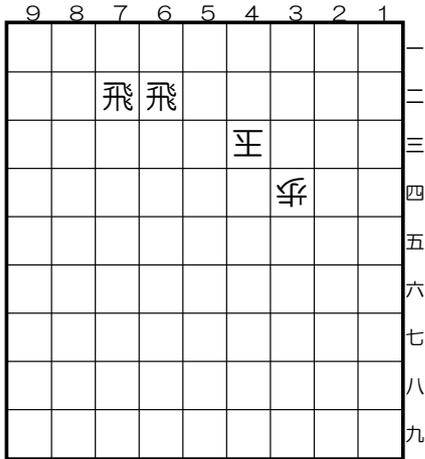
この図は安南ルールを適用すると受方玉に王手がかかっているのですが分かるでしょうか？攻方23歩・24桂と駒が縦に並んでいるのにご注目。安南は味方の駒が縦に並んでいると利きが変化するルールです。上の駒の利きは下の駒の利きになるので、歩が桂の利きに変わっています。つまり、受方玉へ王手がかかっているのです。

私は安南将棋を知らなかったので、初めてこのルールを知ったとき「何じゃこりゃ！」と驚いた記憶があります。駒の見目は同じなのに利きが次々と変わっていくのがとても魅力的に感じました。実は私が初めて知ったフェアリールールは協力詰ではなく安南でした。実際にフェアリー詰将棋の創作を始めたのはここ最近ですが、安南との出会いが今の私に繋がっています。

解答・解説

■ 3-1 上谷直希

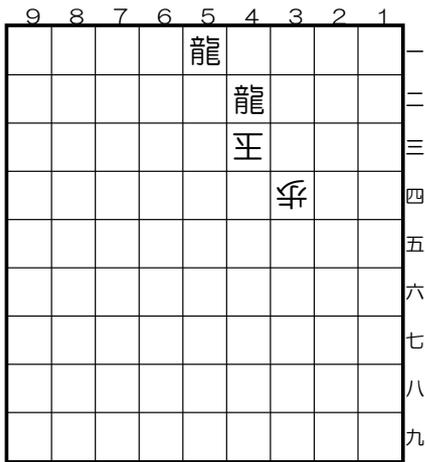
協力詰 5手



持駒 なし

42飛成 54玉 51龍 43玉 42飛成 迄5手

詰上図



【作者コメント】

内に入りこんでからソッポで動かす手順が狙い
です。

【解説】

初手42飛成には54玉と応じるしかありません。3
手目51龍と玉から遠ざかるように龍をそっぽに動
かすのが驚きの一手。普通の詰将棋なら4手目45
玉などとされて詰みません。しかし、受方は詰まな
いように抵抗するのではなく、詰むように協力する
のが協力詰です。受方はどう応じればよいでしょう

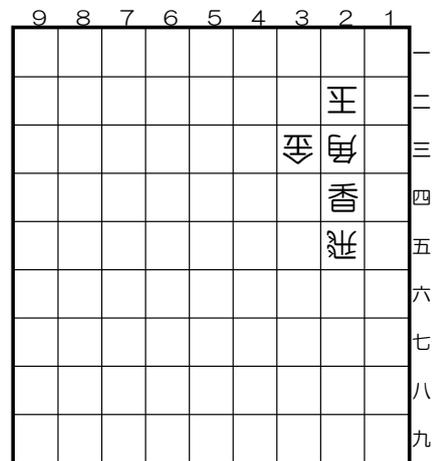
か？龍をそっぽに動かした効果で43の地点に利
きがなくなっているのがポイント。4手目43玉と元の
位置に戻ります。5手目42飛成ともう一枚の飛車
を成って詰め上がりです。

初形では攻方飛二枚が配置されていて、これら
を使って詰ませるの难道とは予想がつくはず。問
題は詰め上がりの配置とそれに至るまでの手順。
例えば42飛生 53玉 62飛成と攻めたとしても王
手を解除するには54玉と逃げるしかなく5手で詰
みません。受方43歩は退路を封鎖するのに役立
ち、玉は43の地点にいるのが詰ますのに一番都
合が良いのです。

本作の一番の見所は42飛成～51龍の攻め。
飛車を一旦成るのは自然な手でまだ理解できると
思います。そこから玉から遠ざかるように龍を動か
すのは、玉を詰まそうという目的から逸脱している
ように見えることでしょう。また、初形と4手目を見
比べると、攻方62飛が51龍となっただけの局面に
なっています。手順は豪快なのに局面の変化は
たったこれだけというギャップが面白いところです。

■ 3-2 シナトラ

協力詰 5手 (2解)



持駒 なし

23香成 31玉 13角 21玉 22角成 迄5手

23香生 13玉 31角 12玉 22角成 迄5手

1) 詰上図

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

2) 詰上図

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

【作者コメント】

香の成生が変わると、角と玉の位置が逆転するという狙い。協力詰とか複数解の入門編としてはちょうど良いかもしれない。

【解説】

初手は23香と角を取るしか王手をかける手段がありません。このとき成・生の選択肢があります。実はどちらも正解なのですが、2手目以降の展開が異なります。2手目同金や同玉と取ってしまったら5手で詰みません。協力詰は受方が詰むように協力するルールなので別の応手が可能です。玉を逃がして角を打つ手順になるでしょう。初手23香成には31玉と逃げるのが正解で13角～22角成迄。初手23香生には13玉と逃げて31角～22角成迄。初手23香生のときに31玉と逃げてしまうと、13

角に対して香が利いていて21玉とはできないのでご注意を。いくら受方が詰みに協力すると言っても、合法手でなければ指せません。

作者の狙いは2つの解で角打と玉の位置関係が逆転するというもの。1解目では31玉に対して13角、2解目では13玉に対して31角。初手の成生の分岐から対照的な手順が現れます。協力詰に限らず基本的に詰将棋は単一の作意を持ちます。ただ、本作で見られるように複数の作意解で表現する方法もあります。それぞれの解が無関係な手順なら、一つの作品として表現する意味はあまりないでしょう。本作のように複数の解が何らかの関係性を持っていて、一つの大きな狙いを成しているというのが理想的な状態です。

初手の駒取りは決して良い手とは言えませんが、この手を許容することで配置や手順がシンプルに仕上がっているのが利点でしょう。作者も言及している通り、協力詰や複数解の入門作として良い出来だと思います。

■ 3-3 せら

協力詰 5手

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

持駒 金銀2

b) 持駒 金銀2→金2銀

- a) 25銀 同銀 26金 同銀 25銀 迄5手
- b) 27銀 同銀成 26金 同成銀 15金 迄5手

a) 詰上図

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

b) 詰上図

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

【作者コメント】

持駒が「金銀+銀」のときは26に生銀を、持駒が「金銀+金」のときは26に成銀を持って来るといふ狙いです。前者では銀は後ろに進めないため36→25→26というルート、後者では銀を成らせるため36→27→26というルートを通ります。

【解説】

出題図の一番下に書かれている「b)持駒 金銀2→金2銀」はツインと呼ばれる設定です。出題図をaとして、bで指定されている条件で同様に解けという意味です。b図は攻方の持駒を金2銀に変更して解きます。いずれにせよa・b図共に初形では持駒には金銀があります。攻方王の利きを活かして25銀や15金と指してみたくになります。しかし、受方銀・馬が利いていますし、26の地点が空いて

いるのですぐには詰みません。a図では持駒が金1枚・銀2枚。25銀～26金として受方銀の利きを外しながら26の地点を封鎖すれば26銀迄です。b図では持駒が金2枚・銀1枚。27銀～26金とするわけですが、2手目同銀“成”とするのがポイント。これで最終的に15の地点への利きがなくなるので15金迄です。

a・b図共に26の地点を封鎖するという目的は同じ。持駒の違いで26の地点に生銀・成銀のどちらを持って来るかが変わります。この詰め上がりの違いは金と銀のどちらを余分に持っているのかに起因していて、成立する論理は非常に明快です。金・銀の性能の違いが存分に活かされています。ここで見逃せないのが受方銀を動かすルート。上から動かすのか下から動かすのかという違いがあり、手順が対照的になっています。先のシナトラ作と同様に複数の作意解から成る作品なので、解同士の関係性には細心の注意が払われています。

■ 3-4 springs

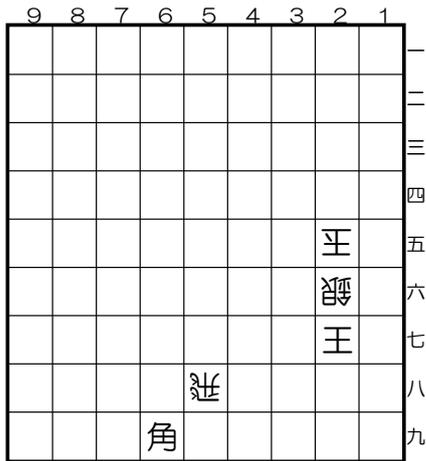
協力自玉詰 8手

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

持駒 角歩2

35歩 同銀 78角 25玉 69角 58飛 26歩
同銀 迄8手

詰上図



【作者コメント】

78角の限定打が狙い。歩を2回打つところは工夫の余地がありそうですが、手元に残った図のうち最も簡素なものを選びました。

【解説】

ここまで協力詰でしたが今度は協力自玉詰。先後協力して攻方王を詰ますルールです。ただ、普通詰将棋や協力詰と同様に攻方の着手は受方玉への王手になっていなければなりません。攻方は受方玉に王手をかけながらも、攻方王を詰ますのが最終目標ということです。慣れない方はかなり違和感があるルールかもしれません。逆にその不思議さがこのルールの面白さとも言えます。

初形は盤面3枚という簡素な配置。攻方王を詰ますのが目的なので、解く前に攻方王にどれだけ逃げ道があるかを確認しておきます。27王は周囲8箇所逃げられます。対して受方は34玉と46銀の二枚。このまま詰ますには攻方王を隅に追いやって銀で詰ますことになります。しかし、攻方は王手義務があるので受方玉に王手をかけながら攻方王を動かすのはこの配置では難しそうです。持駒には角があります。受方に合駒をさせて攻方王の逃げ道を封鎖していく手段が有力そうです。

初手89角に78飛とするのは協力自玉詰でよく登場する退路封鎖の手段。攻方玉は飛車の利きで八段目に逃げられなくなります。しかし、残り6手で攻方王を詰ます手段が見つかりません。合駒を

させる前に攻方王をどうやって詰ますかをもう少し考える必要があります。前半4手は35歩 同銀 78角 25玉。これで26歩に同銀させて攻方王に王手をかけさせる形ができました。すぐに実行しても攻方王は八段目に逃げられるので、八段目への退路を封鎖する必要があります。それが5手目69角に58飛。3手目の中途半端な限定打は5手目で角を引く余地を作るためだったわけです。これで7手目26歩に同銀とすれば攻方王が詰め上がりません。

本作の狙いは3手目78角の限定打。協力自玉詰を見慣れている方なら初手89角に78飛とやってみたくなるだけに、それを潰す78角は意表を突かれます。結局その後に69角と引いて飛合をすることになるので、読みを外された感がありつつも納得感も大きいのではないのでしょうか。

Fairy of the Forest #71課題発表

■ 2022年06月20日：課題発表：(協力詰)

「自由課題」

- 2022年08月15日：投稿締切
- 2022年08月20日：出題
- 2022年09月15日：解答締切
- 2022年09月20日：結果発表

■ 課題発表

区切りの70回も、あっさり過ぎてしまいました。このまま細々と続けることになるのでしょうか……。

たくぼんさんから課題へのご注文がありましたが、今回は対応する余裕がないので「自由課題」のままにしておきます。悪しからず。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

Fairy of the Forest #70結果発表

- 2022年02月20日：課題発表：(協力詰)
- 「自由課題」
- 2022年04月15日：投稿締切
- 2022年04月20日：出題
- 2022年05月15日：解答締切延長
- 2022年06月15日：解答締切
- 2022年06月20日：結果発表

■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

- 神無七郎、○たくぼん、るかなん、
- 占魚亭、変寝夢、○真T

☆結果稿がひと月遅れとなり、お詫び申し上げます。締切延長が解答者増にあまりつながらなかったのは、残念です。

■ 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

36角 56玉 63角成 65玉 64馬 まで5手



(詰上り図)
詰上図

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

変寝夢ー見えないんだよねえ 64馬。フェアリーランドに出したら、透かし詰の誤解が沢山出そう。

☆初手 56角、48玉、37角、39玉、19飛には、29合が利きます。

神無七郎ー広い方へ追い出す詰上り。紛れで上手く第一感を外しています。そういえば、たくぼん氏は安南でも枠外で詰ます作を発表していましたね。作者の好みなのでしょう。

真Tー飛の利きを飛び越えて詰ます。

☆初手 36角は、16飛が陰になるので不利感がありますね。

るかなんー59飛を壁にして自陣で捕まえると思い込んで大苦戦。

☆飛角図式。59飛は、初手 46飛、38玉、27角、39玉、39飛や、17飛、37金、同飛、46玉、56金といった余詰を防止しています。

占魚亭ー玉を危険地帯へ誘導し、角馬連結。

☆大駒の威力を存分に発揮した詰上りです。

■ 70-02 駒井めい 協力詰 5手
協力詰 5手

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

持駒 なし

43 桂生 55 角 同香 44 玉 53 角 まで 5手

詰上図

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

作者一線駒のラインの開閉が狙いです。

- (1)線駒のラインを遮る、
 - (2)通した線駒のラインを遮る、
 - (3)線駒のラインを通す、
- の3パターンを5手に詰め込みました。

☆線駒とは、動きが直線的な駒のことでしたかね？ここでは飛角香が該当するので、

- (1)43 桂生で、42 飛のラインを遮る、
 - (2)55 角合で、75 飛のラインを遮る、
 - (3)55 同香で、78 角のラインを通す、
- ということになります。

真T-バッテリーを消費したのにまたバッテリーができる不思議な感覚。

☆攻駒の利きを開閉するのが面白いところ。

るかなんー初手は第一感でしたが、すぐに44玉としてしまうと少し足りない。

☆75 飛や 78 角を近づけると余詰が生じるのかと思いましたが、そうではないようです。

たくぼんー初手は分かるとしても、以後の合駒を取る順は5手だけに考えにくかった。

☆55 同香は、ちょっとした盲点でした。

変寝夢ー3手目 55 同香が見えないために、初手にさえ疑念を抱いてしまう始末。思い込みはいけないなあ。

☆3手目 55 同飛だと、34 地点から逃げられてしまいます。

占魚亭ー素直な手順(と思うのは異常感覚?)。63 のソッポや2手目 44 玉などの筋でも作られた くなりますね。

☆発展性のありそうな構図です。

神無七郎ー自駒の利き筋への割込み2連続。同一駒での割込みは鋸引趣向等で見られますが、異なる駒でこれを行う場合、何連続まで 可能なのでしょうか？

☆新たな課題が見つかりましたね。

■ 70-03 たくぼん
協力詰 5手 (2解)

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

持駒 なし

a)34 馬 64 玉 65 飛 53 玉 63 桂成 まで 5手

詰上図

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

b)69馬 74玉 96馬 64玉 63桂成 まで5手

詰上図

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

神無七郎一走り駒の利きが自駒で止まっていれば、まず考えるのは両王手。先に初手34馬の解が見えたのは、筋が悪いせいでしょうか？

☆走り駒＝線駒？ 手順をくらべると、aは地味、bは派手な印象です。

るかなんー64で捕まるのは予想外。

☆bの方が見えにくいと思ったのですが、詰将棋らしい手順はこちらでしょうか。

真Tー69馬は第一感でしたが、34馬がなかなか見えませんでした。両王手をしている駒が同じなのが面白い。

☆ともに、63成桂と86角による両王手です。

占魚亭ー最終手は同じだが構成は対照的。馬を転回させる順が好き。

☆63成桂を支える駒が、aは65飛で、bは96馬という違いがあります。また、退路を押さえる駒（a=34馬とb=15飛）の違いもあります。

■ 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
									五
				駒	科	玉	歩		六
				歩	歩	歩	香	角	七
				香	飛				八
			金	桂		又	王		九

持駒 なし

28飛 19玉 18飛 29玉 19飛 38玉
39飛 48玉 49飛 38玉 48飛 29玉
【12手目：原形から39とを消去】
28飛 39玉 29飛 48玉 39角 49玉
48角 同玉 28飛 38角 同飛 49玉
【20手目～23手目：角の授受】
48飛 39玉 49飛 28玉 29歩 19玉
28歩 同玉 48飛 38歩 17角 19玉
49飛 39歩成 28角 同玉 48飛 38角
【38手目 39歩成：と金の再生】
同飛 19玉 18飛 29玉 19飛 38玉
29角 同と 18飛 28角 同飛 49玉
【49手目：39とを29へ移動】
48飛 39玉 49飛 28玉 19角 同と
【59手目：29とを19へ移動】
48飛 38角 同飛 29玉 18角 同と
【65手目：19とを18へ移動】
28飛 39玉 29飛 48玉 28飛 38角
同飛 49玉 48飛 39玉 17角 29玉
【78手目：原形から39と→18とが実現】
28飛 39玉 38飛 29玉 39飛 まで83手



詰上図

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

作者一「39と」が「18と」なら5手詰。その形を実現するために、と金を一度盤上から消してから、作り直す手順が狙いです。

☆言葉にすると簡単なようですが、それを現実化するのには容易ではありません。言葉は思考を明確化するのに便利な側面もありますが、直感的に把握する手段としては不便な面もあります。

☆詰将棋の解説も、贅言を費やすより、スライドビューで図面変化を辿る方が理解しやすいと場合も多いでしょう。文字文化から画像文化への移行？は、この辺に理由があるのかも知れません。

占魚亭一と金を復活させるのに苦労しました。

☆34手目38歩合から39手目39歩成で、と金を再生する手順は痺れますね。また、そのと金を18まで移動させる手順も巧妙です。

真T一最初、角を28で取らせようとして2手縮まらず苦戦。48で取らず方が飛の運用がしやすいということですね。

☆13手目28飛の所で49飛とすると、18玉、48飛、19玉、28角、29玉、49飛、28玉、29歩、18玉、48飛、38角、同飛、29玉、28飛、39玉、38飛、49玉、48飛、39玉、49飛、28玉、48飛、38歩で、作意と同じ局面になりますが、飛の動きで遠回りした分、作意より2手長くなっています。それにしても微妙な違いですね。

たくぼん一凝縮の美とでも言ったらよいのだろうか。無駄なく狭いエリアで歩1枚で壁を作る様はお見事の一言。受方持駒なしの

作品は得てして合利かずの詰上りの余詰が出易いが36桂と46飛の配置には目から鱗でした。

☆コンパクトな配置で余詰を完封し、高度な狙いを実現したことに感嘆します。

作者一24歩が残念な配置ですが、最少駒数での実現を優先しました。

☆24歩がないと、13手目49飛、18玉、48飛、19玉、28角、29玉、49飛、28玉、29歩、19玉、28歩、29角、同飛、18玉、19飛、28玉、18飛、39玉、19飛、48玉、18飛、*28歩、39角、同玉、19飛、29角、同飛、同歩成、17角、28飛、同角、同と、19飛、29角、同飛、48玉、49飛、38玉、48飛、29玉、18角、同と、28飛以下、71手で詰むようです。24歩は、*28歩合を防いだ配置です。

〔総評〕

神無七郎一「氾濫56」出題稿に目処がいたので、こちらの解図に着手しました。作品の素材も得られたので、次回も投稿できると思います。

☆素材が得られて何よりです。ご投稿を期待しています。

たくぼん一何らかの課題を決めた方が、作家の方の創作意欲を掻き立てて投稿がふえるかもしれないですね。

☆以前は「九州Gフェアリー別館」として、九州G（普通作）の課題を流用していたのですが、フェアリーの課題としては不向きなことも多かったです。何か適切な課題を思いつけばよいのですが、考える余裕もないまま「自由課題」が続いています。しかし、たくぼんさんのおっしゃることも尤もなので、考慮はしてみたいですね。

るかなん一はじめまして。るかなん(PN)と申します。70-4は降参。

☆初解答ありがとうございます。長編は、解けなくても、鑑賞していただければよいと思います。

変寝夢一お疲れ様です。お体の方はいかがでしょうか。少しずつ暑くなっておりますので、是非ご自愛のほどお祈り申し上げます。

☆もう若くないので万全とは行きませんが、何とか無事に過ごしています。

【課題発表はPをご覧ください】

第6回フェアリー入門出題

フェアリー入門の第6回は「強欲協力詰」です。投稿は何と10名の方から15作が届きました。実力者の真Tさん、神無七郎さん、青木裕一さん、お久しぶりの伊達悠さん、最近好作を発表されているせらさんが初登場です。強欲協力詰は人気のあるルールなのかこんなにたくさんの方が集まり嬉しい悲鳴と言ったところです。仮の担当という形で私が担当していますが、新担当を募集しないとイケないかも知れません。希望者はメールで連絡ください。

今回も楽しい作品が集まりましたので是非解答よろしくお願ひします。

【ルール説明】

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

解答締切：2022年7月17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 るかなん作（登場3回）

強欲協力詰 5手

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

持駒 なし

スタートは2ヶ月ぶり登場のるかなんさんの5手詰。攻駒がもう一枚欲しいところですね。

② せら作（初登場）

強欲協力詰 5手

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

持駒 角金

せらさんは初登場ですが、WFP作品展でセンスある作品を発表されています。さて角をどこに打ちましょうか？

③ 伊達悠作（初登場）

強欲協力詰 5手

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

持駒 香

若かりし頃（まだまだ若いですが）フェアリー作品を投稿されていた伊達さんが初登場。今月3作の投稿を頂きました。復活が嬉しいです。本作は香の打ち場所がポイントです。

④ 駒井めい作 (登場 6 回)

強欲協力詰 5手

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

持駒 銀桂

駒井さんは第1回からの連続登場です。様々なルールへの対応力が素晴らしいです。玉を狭い所へ運ぶ方法を考えましょう。

⑤ 真 T 作 (初登場)

強欲協力詰 5手

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

持駒 角

実力者・真 T さんも本コーナー初登場です。FairyTopIX2021 中編の部 1 位の作品や 7 種連合の作品など超弩級作品の作者ですが、簡素な入門作品もよく発表されています。本作もセンス抜群の手順です。初手は角打か角移動かさてどちらでしょう？



⑥ springs 作 (登場 8 回)

強欲協力詰 5手

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

持駒 桂

springs さんは第2回からの連続登場かつ最多登場の作者です。本作は3手目にちょっと気を付けるポイントがあります。

⑦ 神在月生作 (初登場)

強欲協力詰 5手

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

持駒 角2金

川柳短評でおなじみ神在月生さんも初登場です。持駒連打は見えていますのでどこへ打ちますか？



⑧ springs 作 (登場 9 回)

強欲協力詰 5手

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

持駒 角桂香

springs さんの 2 作目。初形攻方王に王手がかかっている事を忘れないようにしましょう。

⑨ 伊達悠作 (登場 2 回)

強欲協力詰 7手

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

持駒 香

伊達さんの 2 作目。1 作目と似た初形ですが手数は 7 手と 2 手長くなっています。長い分考え所は多いかも。



⑩ 伊達悠作 (登場 3 回)

強欲協力詰 7手

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

持駒 角銀歩

伊達さんの 3 作目。本作はちょっと趣が違います。広い玉ですので詰め易い場所へ追い込んであの詰上りを狙います。

⑪ 真 T 作 (登場 2 回)

強欲協力詰 7手

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

持駒 なし

真 T さんの 2 作目はやや難しいです。中合が出て例の順での詰上りとなります。中合の駒の強弱がポイントです。



⑫ 青木裕一作 (初登場)

強欲協力詰 7手

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

持駒 飛

青木さんも本コーナー初登場です。本作も中合が出ます。⑪真 T 作と似た感じですが、詰上りは例の順ではありません。14 桂をじーっと見ていると詰上りが浮かぶかもしれません。

⑬ 占魚亭作 (登場 7 回)

強欲協力詰 7手

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

持駒 なし

占魚亭さんも第 1 回からの連続登場です。本作は初手が絶対の親切設計。一番解きやすいかもしれません。



⑭ るかなん作 (登場 4 回)

強欲協力詰 9手

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

持駒 金銀桂香歩

るかなんさんの 2 作目。ちょっと難しいとのこと。作者からの特別ヒントがついています。

作者ヒント：

前回のテーマは「連続協力詰」でしたね。

⑮ 神無七郎作 (初登場)

強欲協力詰 63手

持駒 なし

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

持駒 歩3

神無七郎さんも初登場です。えーっ初心者コーナーで 63 手って解けるわけないじゃんって声が聞こえてきそうですが、頑張れば大丈夫。本作は趣向作で、38~88 の歩は 8 手 1 組の繰り返し手順で馬で取っていきます。最後は銀を取って収束です。馬で歩を取った時に同玉とされない趣向手順を考えましょう。趣向手順が分かれば序と収束の 10 数手を考えてみましょう。

第5回フェアリー入門解答

第5回の出題でしたが、これまでの最高10名の方から解答を頂きました。伊達さん、北村さんはお久しぶりにお名前を拝見した感じです。復活も期待したいですね。

解答成績も全員全題正解の好成績でした。たくさんさんの解答ありがとうございました。連続協力詰とこれまで発表作が少ないルールでしたが解答者からは好評だったようです。これを機に連続協力詰の佳作がたくさん発表されれば嬉しい限りです。

〔解答成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	6
るかなん	○	○	○	○	○	○	6
神無七郎	○	○	○	○	○	○	6
真 T	○	○	○	○	○	○	6
神在月生	○	○	○	○	○	○	6
駒井めい	○	○	○	○	○	○	6
変寝夢	○	○	○	○	○	○	6
北村太路	○	○	○	○	○	○	6
青木裕一	○	○	○	○	○	○	6
伊達悠	○	○	○	○	○	○	6

① springs 作

連続協力詰 4+1手

持駒 なし

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

持駒 銀

23角 22玉 11玉 12角/22銀 迄 4+1手

詰上図

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

作者

邪魔な歩を取ります。「67角成、66馬、22馬、12馬」のように馬で22歩を取りに行くと、22の地点に利きが生まれるので1手詰の局面になりません。

★ 幕開けは springs さんの作品です。初形を見れば一目22歩が邪魔駒と分かります。では22歩を除くにはどうすればよいでしょう？まず浮かぶのは馬を作って馬で22歩を取る方法ですが、馬を作れば22銀までの詰型が作れませんね。馬を成る位置も非限定になりそうです。となると玉で取る事になりますが、いきなりは24香がいるので取れませんが、初手23角として香筋を遮ることで玉で22歩を取ることが出来ます。行きと同じで24香の利きがあるので11玉、12角の順が限定できました。手順を見ると11玉、12角が共にスイッチバックしており幕開けにはピッタリの佳作だったと思います。

占魚亭

さらっとダブルスイッチバック。

るかなん

角を成ったらもう詰まない。動かしてみる前にどう詰ますか青写真を描くのが大事ですね。

神無七郎

香筋を遮断してから邪魔駒消去。途中で王手が掛かってはいけない、というルール設定とその活用は連続系ルールの肝ですね。

真 T

簡素な配置でうまく限定していますね。

神在月生

角さんを 共に玉様 歩を退治

駒井めい

22歩を原形消去。角成から消去する順もチラついたけど22に利いてしまう。

変寝夢

駒を動かす順番が ABBA タイプなところが面白かった

北村太路

最初にヒントコメントを見てしまったなあ。なるほど。こうやるのか。

青木裕一

必要最低限の配置で簡潔にできている。

伊達悠

エアロビクスでこんな感じのステップがきたら、初心者は3拍目で総崩れするや一つ。

★ 課題「○拍子の作品」といった作品募集も面白いかもしれませんね。

② 駒井めい作

連続協力詰 4+1手

持駒 なし

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

持駒 香

29銀生 18銀生 27銀生 28銀生/18香 迄 4+1手

詰上図

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

作者

銀生一回転で邪魔駒を消去します。

★ 本作も邪魔駒消去の1作です。初形を眺めますと18桂、27桂が無くなると18香で詰むことが分かります。邪魔駒に見えない邪魔駒というのも良いのですが、はっきりした邪魔駒というのも初心者には狙いが明確になり良いのではないかと思います。受方に持駒があれば、15桂、27桂成、18圭、29圭といった手順や19飛、18飛成、27龍。16龍といった手順がありますが、受方持駒なしなのでどの駒に取らせるかを考えないといけません。玉で18桂は取れるものの27桂は角が利いているので玉では取れません。角を成って馬で取るのも26が空くのでダメです。というわけで28銀で取るのが正解で29→18→27→28と不成で桂2枚を取って元に戻って初形から桂2枚消去することに正解しました。

占魚亭

桂2枚喰い。

るかなん

桂2枚を消すだけなら成銀でも馬でも可能。守備駒の成は慎重に。

神無七郎

生銀の華麗な周遊。27桂が玉で取れないので、18桂も玉で取れないのが巧い。

真T

2枚の邪魔駒で経路を限定する。

神在月生

銀ルンバ 一周回り 桂掃除

★ これは上手い！

変寝夢

26を桂にする方向もありそう（ありきたりかな）

★26桂が18桂成からぐるっと回って元に戻るでしょうか？相当余詰防止に苦労しそうですね。

北村太路

1番で勉強したからわかったわね。玉では2七桂が取れないので次に動きやすい駒は銀になる。成ると最後同成銀で詰まないからずっと不成。初形が詰みやすいので初期位置に戻すと。手慣れたものですね。

青木裕一

構図で銀の経路を上手く限定。消える駒を1枚で済ませたら、もっとよかったけど……。

★ちなみに本作の27桂がない図だと、29銀生、18銀生、19銀生、28銀生/18香の別ルートが成立してしまいます。

伊達悠

27桂が圧倒的キーアイテム。銀には千鳥足がよく似合う。

③ 馬屋原剛作

連続協力詰 6+1手

持駒 なし

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

持駒 なし

93角 75角 53角 61玉 71角 62桂/53桂生 迄 6+1手

詰上図

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

作者

狙い：角のレントラウフ

多少考えてみたが、連続協力詰は他のルールを組み合わせないとあまり面白いものできないように感じた。私の発想力が乏しいだけだと思うので他の作者の作品に期待。

★角のレントラウフという事で1回転がテーマです。とはいえ①②とは異なり初形からは詰上りが見えません。最後の攻方の止めの1手を考えれば61玉型の53桂生しかない事に気付くでしょう。しかし61玉とするには53桂を消さないといけません。61玉、53角と出来ればいいのですが、61には53桂の利きがありダメ。ということで少し遠回りですが71角を93→75→53と動かして53桂を取ります。そうすると61玉が可能となり角は71に引いて元の位置に戻ります。53の地点には71角の利きがあるので取った桂を62に打つのがポイントの1手で、最後53桂生で詰め上がります。53桂消去は、玉を61に移動するためと角筋を遮る駒の桂を手にする2つの意味付けがありました。作者はこのルールはあまり面白いものが出れないように感じると仰っていましたが本作は十分に面白いと思います。

占魚亭

角の一回転。取った駒も活かし、上手い。

るかなん

攻駒のどの2枚も同じ利きに入らないので、生桂で吊るすしかないことに気付くのが第一歩。

神無七郎

これは少し迷いましたが、詰型を想定すると、還元角と角の利きに蓋をする作意に辿り着きました。73歩や53桂の配置がとても効率的。

真 T

角の一回転！53桂がうまい配置。

神在月生

小車輪 桂置き換えて 戻りきぬ

駒井めい

角が一回転。大駒が大きく動いて初形から少し変化した局面に落ち着くのがいい。

変寝夢

中々詰め上がりが浮かばなかった。これしかないはずなんだけどね。

北村太路

初手から6一玉としてたら桂馬が利いてました。なのでくるりと角が1回転。うまい。

青木裕一

後半の手順の限定の仕組みが巧み。

伊達悠

ヒモ付きの攻方駒がないことから桂吊るしを思いつくまでの勝負。玉を引くタイミングの限定が、芸術点の高くつくポイント。

④ 占魚亭作

連続協力詰 7+1手

持駒 なし

									角	王
								歩		歩
							歩	歩	歩	
						歩				
					歩					
				歩						
			歩							
角		歩								

持駒 なし

88 銀生 77 銀生 66 銀生 55 銀 44 銀 33 銀
42 銀/11 角成 迄 7+1手

詰上図

										馬
						銀				王
										歩
								歩	歩	
角										

作者

考えていた構想が次々潰れ、妥協に妥協を重ねて至った図。趣向色を強く出したかったんですけどねえ……。銀で角を取る余詰順に苦しめられて79銀配置を諦めたのですが、この構図では成立していました。連続詰・連続協力詰は余詰がなかなか消えてくれなくて厳しいですね……。

★ 初形からいかにも33～88の駒が邪魔駒に見えてそれを79銀を引いてきて取り払う順が予想できます。親切設計で簡単に解けると思いきや、毒饅頭が24に置いてありました。解答者10名中7名が毒饅頭を取ってしまった事が判明しました（笑）

占魚亭（解答時）

金鋸を作っていたのですが潰れまくったので方向転換してこの形に。銀をもう少し動かしたらよかったですけど、これが限界でした。

るかなん

勢い余って24歩まで取ってしまいました。

神無七郎

銀による歩の清掃。調子に乗って24歩まで消してはいけない。

真 T

勢いで24歩まで取って、一瞬アレっとなりました。

神在月生

輝けり 銀河鉄道 夜空行く

駒井めい

歩を除去して角を連結。最後に銀がラインから外れる手の限定の仕方は悩ましいけど24歩は上手い配置。

変寝夢

7手目が真にけったいな感触 (笑)

北村太路

4四～7七までの歩は不要?でも入門ならばあった方が親切というもの。ルールに沿って気持ちよく。

- ★ 44～77 までの歩が無いと、88 銀成 96 歩 79 全 22 玉 12 角 11 玉 32 歩成 迄 6+1 手の早詰があります。取る駒が1枚だと96歩のように使えば最後持駒なしで詰むのです。しかしながら2枚取らせればこの順は防げるので33と88の歩以外の44～77の歩の内1枚以上残せば作意は成立します。というわけで44～77の歩の内任意の3枚は不要というちょっと変わったケースです。ですが初心向けですのでもちろん本図が良いと思います。

青木裕一

歩のガイドに従って24の歩まで取ってしまった。

伊達悠

「先生怒らないから、7手目に勢いで24歩まで取っちゃった人は正直に手を挙げてね」
「ハイッ」

- ★ たくさんの方が手を挙げました。

⑤ springs 作

連続協力詰 8+1手

持駒 なし

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

持駒 桂

32歩 33歩 32玉 21金 31金 21玉
11玉 21金/23桂 迄 8+1手

詰上図

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

作者

玉と金の位置を交換します。初手から32玉は指せますが、金を動かすのに邪魔になるので最初に歩を退けておきます。

- ★ 詰上りを予想すると11玉、21金型にして23桂までというのが見えます。玉と金を入れ替えるわけですが13王がいるので11金を一旦退かす場所として3筋に移動しなければいけません。その際21経由にならざるを得ないので21玉も一旦退避させないといけません。まさに倉庫番ゲームですね。しかし初手32玉とすると21金とした時にその後の金の行く手がありません。つまり何気なく置いてある31歩が邪魔だったわけで32歩、33歩と事前準備をするのが必要でした。その後は玉と金を入れ替える順をスムーズに行い詰上りにもっていけました。何人かの解答者の評にあるように頭2手を省く創り方もあったかと思いますが、これは作者の判断で問題ないと思います。

占魚亭

玉・金入れ替え。確かに「倉庫番」の感覚。
るかなん

腫れ物を触らないように慎重に。

神無七郎

ミニ入替えパズル。「入門」の趣旨だと、31歩のない6+1手の方が良かったかも。

真 T

31を先に空けておく。

神在月生

玉と金 二人並んで 変面す

駒井めい

玉と金の入れ替え。目的ははっきりしてる。

変寝夢

連続歩突きが妙手順。他にも手がありそうなんだけどなあ。

北村太路

歩が邪魔！どけるのに2手もムダにしてみました。

青木裕一

頭2手削って玉と金の入れ替えを表現するのもよさそうである。

伊達悠

倉庫番パズルでも、これだけスペースの自由度があれば安心感が果てしない。

⑥ シナトラ作

成禁連続協力詰 12+1手

持駒 なし

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

持駒 なし

27角 45角 12角 35角 26角 27玉
17玉 35角 13角 45角 27角 16角/28金
迄 12+1手



詰上図

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

作者

手順は2枚角の大きなSwitchBack。初形と終形の局面对比にもなっています。易しく作られたのでまずまずかと。

★ 手数と内容で初心向けとは言えないかも知れませんが、狙いが明快で解答者の皆さんは満足のご様子です。出題時ヒントにも書きましたが、最終形は17玉型28金迄を狙うわけですが37玉を17に移動するには25飛の筋を何らかの方法で遮らないといけません。そうするにはどうすれば・・・

- ① 37玉が27玉、17玉と移動したい
- ② 25飛の利きを遮らないといけない
- ③ 26地点に駒を運ぶ（13角しかいない）
- ④ 13角を35→26と動かしたいが攻方王手がかかる
- ⑤ 王手がかからないように12に駒をもってきたい（16角しかいない）
- ⑥ 16角を27角、45角、12角と持ってきた（3手）13角が動けるようになった
- ⑦ 13角を35→26と動かすことが出来た（5手）25飛の利きが遮断された
- ⑧ 37玉が27→17へ移動できた（7手）
- ⑨ 25飛の利きを通して28金までの詰みを狙いたい16地点が空いていてダメなので12角を16に持ってきたい
- ⑩ すぐに12角を動かすと攻方王手がかかるので13に遮断駒を持ってきたい。
- ⑪ 26の角を35→13角と持ってくる（9手）
- ⑫ 12角が動けるようになったので45角→27角→16角として16を埋める事が出来た

(12手)

⑬28 金迄で詰み

初形と最終形を比べると 37 玉→17 玉と変わっていて他の駒は初形位置に戻っています。分かりやすいロジックで分かりやすいビジュアルと初心者だけではなく上級者さえも唸らせる作品ですね。

占魚亭

角の盾 2 枚。これは凄い！

るかなん

筋違い角 2 枚で 2 つのラインの開閉を制御。

神無七郎

遮蔽駒の交替を行う面白い作品。走り駒の利きを遮って玉を通れるようにすることを「川渡り」と呼ぶと聞いたことがあります。利きを二重に遮ってピン止めされた駒が移動できるようにするのも、「川渡り」と呼んで良いかもしれません。

真 T

攻方受方玉共に王手にならないように角を移動する。仕掛けが明快で面白い。

神在月生

ダブル角 テレポート玉 援護せり

駒井めい

筋違いの二枚角がこんなに動くのに、二枚とも元の位置に戻るのには上手い着地。

変寝夢

5 6 歩はつらい配置。全体的に下にずらせることが可能ならなくせそうなんだけどなあ。こういった作を鑑賞すると、若島さんの作品はすごいなあと思う。

北村太路

2 五飛の利きを遮るのに 1 三角を使いたいが 1 一香の利きが邪魔。という構成でうまく出来てる。5 六歩は悔しいけど仕方ない。

青木裕一

用が済んだら元の位置に戻すのが様式美。

伊達悠

ピンされる駒のスイッチングという発想はお見事。長編の連続詰の手掛かりにもなり得る？

★ これを機に連続協力詰の本格的作品が登場する事を祈っております。

【総評】

占魚亭

(自作は別として) 好作揃いでした。

るかなん

連続協力詰だからこそ表現できる作品とはどんなものだろう？とあまり腑に落ちず作図はできなかったのですが、繊細な捌きやダイナミックな大駒の活用と、作者の腕一つで料理はあるものですね。今回も堪能させていただきました、ありがとうございます。

神無七郎

「フェアリー入門」に初解答します。入門にしては作品の質が高いような気がします、個人的には楽しめました。本誌常連解答者以外からどれだけ解答が集まるかが、この企画の成否を占う指標になりそうですね。

神在月生

特性か スイッチバック 多かりき

変寝夢

このルールは作者のやりたいことが反映しやすいルールだと思う。

北村太路

連続詰をよく知らないんですが結局最後攻方 1 手だと詰方で詰められる形を作るだけだからなんとなく同じような感じな気がします。(あとは箱詰めの中の入れ替えパズル的なものとか?)

★私が WFP 作品展に発表した作品もそのような入れ替えパズル的なものでした。果たしてそれ以外のテイストの作品が可能なのか興味深いですね。

伊達悠

ルールの性質上、連続詰は持駒制限がほぼ不可避なのですね。実は締め切り直前に少し取り組んでいたのですが、持駒制限をしないようにこだわり過ぎた結果、完成せずしまいました。

★受方持駒ありにすると、相当に余詰やすいですね。受方持駒なしは仕方ないかもしれません。

多玉協力詰超入門

第7回の募集ルールは、多玉協力詰です。

【二玉（多玉）詰】

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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

前回「強欲協力詰」でしたので今回は「禁欲協力詰」かなと思った方も多かったと思いますが、ちょっと気が変わって今回は「多玉協力詰」とします。いずれ「禁欲協力詰」も勿論しますのでそれまでお待ちください。

今回、このルールを選んだのは作例が殆どないという事が意外だったというのが理由です。

調べてみると、「二玉詰」は何作かあるものの「二玉協力詰」は私の調べたところでは僅か1作のみ。これは後ほど紹介しますが、読者の皆さんはあ〜あれか！と思いつく人も多くいることでしょう。それだけに作例が殆どないというのが驚きだったわけです。

な本コーナーではルール名を、「多玉協力詰」とすることにします。玉が2枚の時は「二玉協力詰」「二玉詰」とこれまで呼ばれてはおりますが、3枚以上の場合でも「二玉協力詰」となっており、ちょっと違和感がありますので「多玉協力詰」としたいと思います。

まず基本の詰め方を見ていきましょう。まず2つの玉を1枚の駒で詰める形です。

例図1

多玉協力詰 1手

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

持駒 桂

23 桂 迄 1手

例図2

多玉協力詰 1手

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

持駒 飛or角

(持駒：飛) 51 飛 迄 1手

(持駒：角) 55 角 迄 1手

これまでの両王手と意味付けが異なりますがこれも両王手と読んでいいと思います。これは分かりやすいと思います。

次は異なる玉に両王手をかける形です。

例図3

多玉協力詰 1手

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

持駒 なし

45 桂 迄 1手

45 桂で33玉に王手をかけつつ、開き王手で48角が15玉に王手をかける両王手です。多玉協力詰らしい詰上りと言えらると思います。なお25桂でも良さそうに見えますが、同玉と両方の王手を回避する手がありこちらは失敗です。

多玉協力詰ではどちらかの玉を詰めれば良いので両王手をかければ（両方の王手を回避する方法がない場合）必ず次に玉を取ることが出来るので詰みというわけです。

次の例図は、1つの玉を攻めつつもう一つの玉を詰める準備をするパターン。初手と3手目に玉手かける玉が異なります。

例図 4

多玉協力詰 3手

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

持駒 角金

55角 22飛 82金 迄 3手

守備駒の2段目の飛をピンする方法が多玉ルールを利用したものとなっています。

さて最後は唯一の発表作を見ていただきますよう。

1990年2月 詰パラ 小野小町
「フェアリーの冗談V」

二玉ばか詰 15手

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

持駒 銀8

99銀 同玉左上 88銀 同玉左上
77銀 同玉左上 66銀 同玉左上
55銀 同玉左上 44銀 同玉左上
11銀 33玉左上 22銀打 迄 15手

初見の方はびっくりする初形だと思います。持駒が銀8枚と非標準駒数ではありますが、難しくはなく記憶に残る作品となっています。

今回の募集はチャレンジ企画みたいになっていますが是非とも知恵を絞って新しい多玉協力詰の世界を見せていただきたいと思います。

なお今回は、「受先」、「打歩」「非標準駒数」の作品も受付たいと思います。

第6回フェアリー入門

【(多玉協力詰) 作品募集】

入門用の易しい多玉協力詰を募集します。多玉ならではの狙いを持った作品を期待しています。

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】 多玉協力詰 ○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、Kife for Windows の kif ファイルに手順を打ち込んだものでも OK ですし、

攻方：43角、56桂 受方：52金、53玉

持駒：なし のような表記でも構いません。

【詰手順（作意）】

52角成 同玉 44桂 51玉 52金 迄 5手

のような表記でお願いします。柿木ファイルや kif ファイルに手順入力されている場合は上記記載は無くてもかまいません。

【狙い】

作品の狙いがあれば書いてください。

【作者コメント】

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

【投稿先】

メールにて

たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

【投稿締切】 2022年7月17日（日）

骨のある双裸玉 Imitator 6手 解答

占魚亭

☆変寝夢さん、たくぼんさん(全問正解)から解答・コメントをいただきました。ありがとうございます。

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して攻方玉をスタイルメイトにする。スタイルメイトとは、王手は掛かっていないが合法手のない状態のこと。

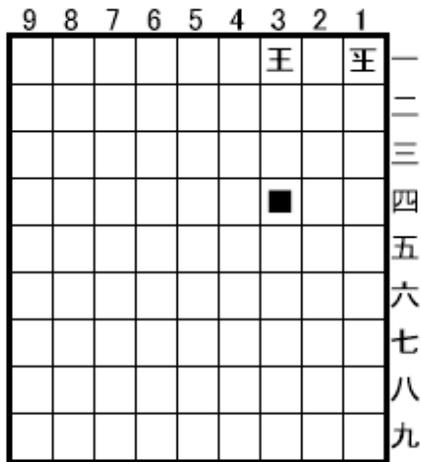
【協力自玉詰】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■または I)】

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

1-a). 協力自玉スタイルメイト 6手

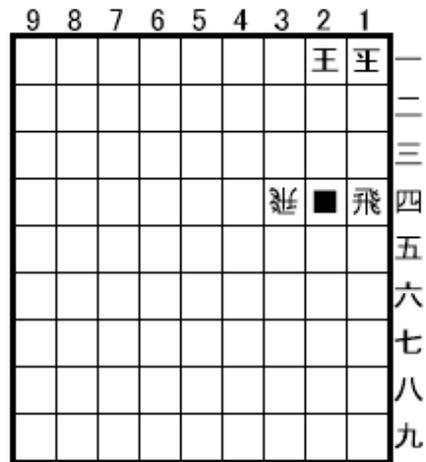


持駒 飛2

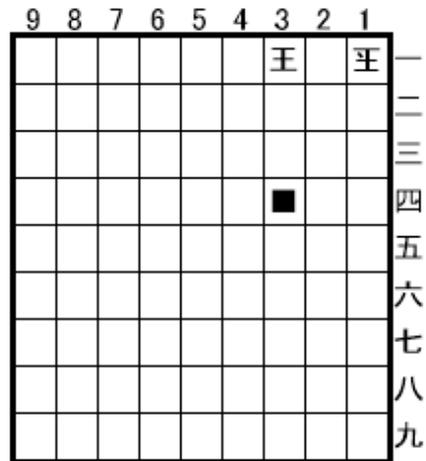
【手順】

12 飛、同玉[I35]、14 飛、34 飛、21 王[I25]、11 玉[I24]まで6手。

(終局図)



1-b). 協力自玉スタイルメイト 6手

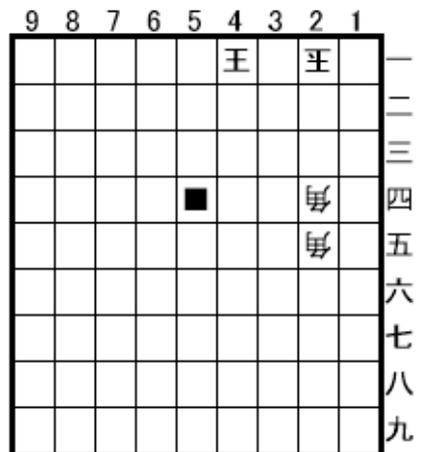


持駒 金

【手順】

21 金、24 角、32 王[I35]、25 角、41 王[I44]、21 玉[I54]まで6手。

(終局図)



☆今回もツインからスタート。

a)は頭2手で飛車を渡すのがポイント。以下14飛に34飛の壁駒受けて王手を消し、王・玉を動かしてImitatorを「影挟み」してスタイルメイト。

b)は24角・25角と連続で壁駒受けするのがポイント。後は王・玉を動かしてスタイルメイト。「盤端に」を「盤隅に」を使わない芋筋でした。

【コメント】

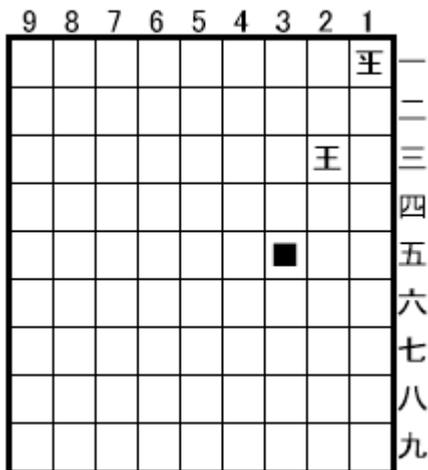
変寝夢さん

- a) 力強い中編の感じ。
- b) 先後双方でImitatorを左に寄せている。

たくぼんさん

- a) 頭2手を教えてもらっても21王～11玉がなかなか分からなかった。
- b) 角2枚の最終図かなと思ったので一番早く解けました。

2. 協力自玉スタイルメイト 6手

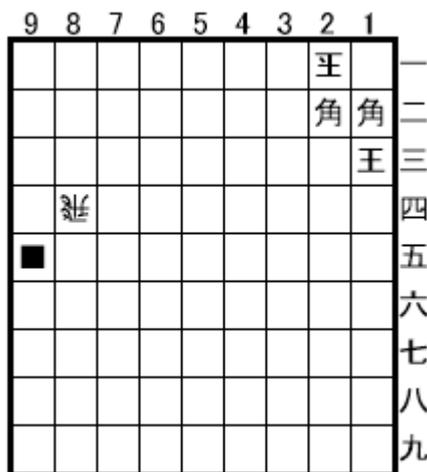


持駒 角2

【手順】

22角、24飛、13王[I25]、21玉[I35]、12角、84飛[I95]まで6手。

(終局図)



☆初手は二択。22角の短打が正解で、それには24飛の壁駒受け&逆王手で返します。この後は王・玉を動かし、再び角の短打。最後に84飛[I95]とImitatorを盤端に運んでスタイルメイト。「盤端に」を使う典型的な手筋物でした。

【コメント】

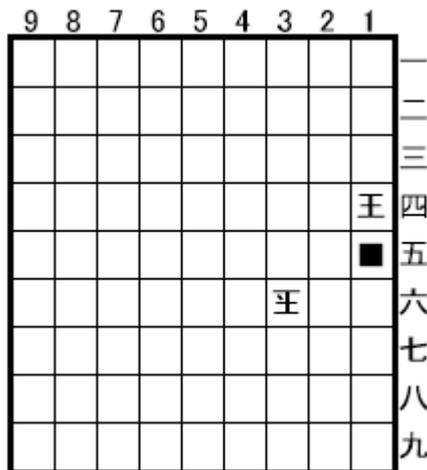
変寝夢さん

ヒントどおり端のImitatorは相当強力。

たくぼんさん

初手短打のヒントは助かりました。2手目飛も予想できしめしめと思ったのも束の間。最終図を並べてスタイルメイトになっているのかが頭の中で理解が追いつかない。

3. 協力自玉詰 6手



持駒 角

【手順】

18 角、24 角、13 王[I14]、32 飛、12 王[I13]、42 角[I31]まで6手。

(詰上り)

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

持駒 なし

☆本作は Imitator が盤端にあり手が限られているため、前半3手は絶連と言っていいでしょう(2手目飛車打ちの線もなくはないですが)。後半も4手目 32 飛さえ分かれば後は簡単。最後は2手目に打った角を動かして飛車の利きを復活させて透かし詰。

今回の出題作の中で一番易しかったと思っていたのですが、そうでもなかった……？

【コメント】

変寝夢さん

2と比較すると、やはり大駒の移動幅が大きい方が好みですね。

たくぼんさん

間違ってステイルメイトで解いて4手目金としたけれど、勘違いに気づいて考え直したら4手目飛にするだけで成立していた。面白い経験。

☆たくぼんさんの解答で4手目 32 金だとステイルメイトが成立していることに気がきました。

【総評】

変寝夢さん

ヒントはもっと大胆でもいいのでは？
今月の第5回フェアリー入門出題の6番くらいモ

ロだと私でも解けるのですが。

☆もっと大胆でもよかったですか。どのくらいまで出せばいいのか加減が分からなかったのでああいう感じになったのですが、次の個展(開催は来年になると思います)では大胆に出してみます。

★来月開催の「第1回 Imitator 入門作品展」もよろしく願いいたします。

実験室の悲劇(第7回)

占魚亭

今月も告知から。

<その1>

『暁将棋部屋』(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。今月末締切りとなっております。客寄せの易作や少し骨のある中級作品だと嬉しいです。難解作でも構いませんが、「正解者なし」になる可能性が高いです。送付先は編集・発行の山本氏までということになってはいますが、私へ送っていただいで構いません。お待ちしております。

<その2>

7月に開催する「第1回 Imitator 入門作品展」の作品を募集中です(6/15 時点の投稿数:2)。

こちらは今月末締切りです。

条件は下記の2つ。

- ・手数は1~3手

- ・フェアリー駒の使用、複合ルールは不可

石・穴の使用、使用駒制限、複数投稿可です。

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

今回の没作は、点鏡+Imitator+Nightrider。

点鏡協力白玉詰 6手

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

持駒 夜

※■:Imitator、夜:Nightrider

【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。

【協力白玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■またはI)】

着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。攻方・受方どちらにも所属しない。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。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。

【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。

【手順】

95 夜、53 金、同夜[I54]、21 玉[I64]、22 金、88 桂まで6手。

(詰上り)

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

持駒 なし

2021 年 10 月完成。

「最遠打→合駒→取る→逃げる→駒打→点対称返し」と設計図通りに作れたものの面白味に欠けるので没にしました。

2手目 32 金は 88 桂に対して 68 夜[I79]、74 金の場合 86 夜[I97]の受けがあるので、金の打ち場所は 53 地点に限定されます。

「第1回 Imitator 入門作品展」開催のため、7・8月は休みます。次回は9月か10月の予定です。

コメント等は sengyotei@gmail.com(■を@に)迄。

Q王双裸玉協力詰について、WFP153号(2021-3)でこんなことを書きました。

【問題】

持駒が桂3枚の場合、先手の王をある位置に置くと、後手玉の位置に関係なくすべて不詰局面になる。そのような先手王の位置はどこか。

この問題については自分の中では既に終わった話題みたいになって、書きかけの原稿を放置したままでした。ありゃ、まだ決着を付けていなかったのだった、、、。

神無七郎さんの Onsite Fairy Mate の資料集の駒詰のクイーンのところの up してある「調査結果まとめ」という名の Excel ファイル中の「先手 Q 王位置別詰手数 3 桂」というシートを御覧ください。(以下に再掲)

		5	4	3	2	1	平均
1	最短	33	17	25	37	31	28.6
	最長	43	31	33	57	41	41.0
2	最短	13	19	39	33	15	23.8
	最長	25	43	57	77	25	45.4
3	最短	11	11	11	11	9	10.6
	最長	23	35	57	41	19	35.0
4	最短	/	9	11	9	7	9.0
	最長	/	27	29	29	21	26.5
5	最短	41	33	9	13	11	21.4
	最長	49	57	27	25	25	36.6
6	最短	35	11	13	33	11	20.6
	最長	41	23	27	45	25	32.2
7	最短	11	37	33	33	9	24.6
	最長	17	51	49	47	23	37.4
8	最短	47	11	37	37	11	28.6
	最長	55	25	51	49	23	40.6
9	最短	29	25	11	23	11	19.8
	最長	35	35	27	33	23	30.6
平均	最短	27.5	19.2	21.0	25.4	12.8	20.8
	最長	36.0	36.3	39.7	44.8	25.0	36.1

まずこの表の見方について、ちゃんと解説しないとイケなかった。ゴロツと表だけ置いても意図は通じないと反省。まずこの表の成り立ちから説明します。

話題は基本的に双方の玉がクイーンの働きを持つ双裸玉協力詰に限定します。持駒はとりあえず桂馬三枚だけとする。また本稿で扱うクイーンは先手後手とも王属性の駒ですから、本来ならば Q 王と書くべきですが、単に Q で表

すことにします。

まず先手の Q の位置を決めますが、左右対称を考慮して 1 筋から 5 筋だけ調べれば十分です。続いて後手の Q を決めますが、先手 Q の位置に応じて、後手 Q の合法的な配置はたくさんあります。例えば先手の 11Q に対して、後手 Q の合法的な配置は 1 筋、一段と 11~99 への対角線のマス目以外であればとりあえず合法ですから、 $9 \times 9 - (9+8+8) = 56$ より 56 箇所あることとなります。その 56 箇所のどれかに後手 Q を配置して持駒桂 3 枚で協力詰を解くのです。

協力詰ですから最短手数で詰む順だけが問題になります。とりあえず複数解とか駒余りは気にしない。その最短手数が求まったら、また別の位置に後手 Q を配置して同じことを繰り返す。これをすべての合法的な後手 Q の位置について繰り返すと、(後手 Q の位置,最短詰手数)の分布が得られる。

その最短詰手数の分布の最小値と最大値を求めます。この値は先手 Q の位置のみによって決まります。これを将棋盤のマス目の位置になぞらえてまとめたものが、左の「先手 Q 王位置別詰手数 3 桂」と言う表です。

注意すべきは双方の玉位置によって不詰になることがある。例えば、先手 23Q 後手 11Q は王手の桂が打てないので、不詰であることは明瞭です。これよりもう少し複雑な不詰配置もありますが、このことについては WFP153号(2021-3)の拙稿を御覧ください。このような配置については最短詰手数の分布から除外することにする。なお 23Q~11Q が不詰配置であることは明確ですが、王手が続く図については不詰の証明は簡単ではないでしょう。ここでは 99 手以下で詰まないものを便宜的に不詰としました。こうして出来たのが前ページの表ということになります。

例えば 23 のマス目に最短 11 手、最長 41 手とありますが、この意味は先手 23Q に対して、詰みが可能な後手 Q の配置(完全作とは限らない)ごとの最短手数を調べて、その最短手数分布の最小値が 11 手、最大値が 41 手ということ。つまり、先手 23Q に対して 9 手以下で詰むような後手 Q の配置は不可能だが 11 手で詰む後手 Q の配置が存在すること。また最短手順が 43 手以上かかる後手 Q の配置も不可能だが、最短手順が 41 手となる後手 Q の配置が存在すること

を言っています。

この表はあまり見やすいとも言えないし、不詰を除くのが適当か、そもそもどれほどの意味があるのかもよく分からないのですが、先手玉位置ごとの詰めやすさの指標とは言えるかと思えます。例えば先手 22Q に対しては、詰手数が最短でも 77 手掛かる後手 Q の配置が存在する！ということも分かります (16Q!)。

さあ話は半分核心に近づいてきました。この表の 54 地点に注目ください。最短、最長とも「/」が記入されています。数字が書かれていないのはなぜか。

何と 54Q に対しては、後手 Q をどこに配置しても 99 手以下では詰まないのです。最短詰手数の分布自体が存在しない！

今回の調査は基本的に 99 手で打ち切った(一部 199 手まで調べた配置もあります) ので、詰む可能性はゼロではないですが、多分後手 Q をどこに配置しても詰みがないと思われます。

マジか！

先手の Q 王が詰みの役に立たない場合でも三枚の金で詰めることが出来るならば、持駒が三枚の桂馬だけであっても、詰みそうな気がします。持駒の桂馬は成れば金の性能になりますから、、、。

そして Q を三枚の金だけで詰める下図の詰み形があります！

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

持駒なし

これならば先手の Q 王がどこにあっても、持駒の桂馬を三枚の成桂に変えてこの図に持って行けば詰む理屈です。54Q 王の時だって、この図に持って行けばいいように思える、、、。

具体的に書きましょう。次図はこの条件の完全作の中で最長手数作の一つ、47Q、51Q、持駒桂 3、37 手詰の収束部分、32 手目 89Q の場面です。

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

持駒なし

ここから詰手順は、

79 圭 98Q 88 圭引 99Q 89 圭寄迄 37 手詰。

のように進めますが、先手の王位置が図の 47Q でなく 54Q の場合 88 圭引が逆王手となり、禁手で指せない！この筋は 54 でなくとも同じ斜めの筋で生じます。しかし、54 以外の場合は 99 で詰上げることにこだわらず、鏡像位置の 19 で詰めればよいのです。左右を一度に面倒みられるのは中央の 54 だけという仕掛けです！

それにしても別の追い方がいくらでもありそうに思えます。しかし、実際に 99 手以下で詰める手順はないと fmza は言っている。

強調しておきますが、持駒の桂が 4 枚以上あればそもそも上辺隅などで詰めることが出来ます。また持駒桂 3 でなく持駒金 3 の場合は、最後に 89 金打 (29 金打) とできるので簡単に詰みます。持駒金桂 2 などの時は 54Q 王配置でも大体は詰む (多分)。

ちなみに上の図で 78 圭がなく持駒に金がある場合は、ここから 88 圭 99Q 89 金迄。

金の持駒がない状態だと、成桂 (金) の移動だけでは隅の詰み形を作ることがどうやら出来ないということのようです。

本稿をまとめるにあたって、54Q 配置持駒○の Q 王双裸玉協力詰をあらためて色々調べることになりました。そうしたら、先手 54Q、

後手 26Q、持駒金桂 2 が 99 手以内では詰まないことが判明。詰将棋は一筋縄ではいきませんね。

おまけ。

前述の 22Q、16Q 持駒桂 3 が簡単に詰まない（最短 77 手掛かる）理由ですが、初手に打たされる 28 桂の再利用が必須だからです。

28 桂を王手で 36 桂と跳び出すために 44 に Q を連れてくる必要がありますが、現状では 22Q のためにそうは出来ない。そのため事前に 33 に先手の成桂をセットして 44 への利きを消す必要があるのです。28 桂～44 桂～52 桂成として待望の 2 枚目の成桂が発生し、それから 2 枚の成桂を詰上がりの位置まで移動することになります。

唯一無二の絶好(?)の配置 54Q 王の特殊性が判明したところで、今回の研究発表は終わりとします。

『春暁』 springs 詰将棋作品集

(ペーパーバック) 発売中



自作の普通詰将棋 100 図を収録した紙の本を出版しました。先行して刊行した電子書籍版をペーパーバック用に修正、再構成したものです。収録図に変更はありませんが、解説文とレイアウトを大きく改良しています。

発売日：2022 年 3 月 30 日

著者：泉 正隆 (springs)

定価：税込 1,320 円

Amazon 商品ページはこちら。

<https://www.amazon.co.jp/dp/B09WPKNFVJ>

一部サンプルや詳細は下記をご確認ください。

https://note.com/tsume_springs/n/nff1ef86d76ec

後手持駒にQがあるシリーズです。初形にQはありませんが、手順中に少なくとも1回は合駒で登場しますので、ご安心ください。

<まじめな話>

WFP 166号(2022年4月号)で七郎さんがフェアリーデータベースの内容確認についての提言をされています。

フェアリーデータベースは基本的に人手で登録しているので間違いは防ぎきれません。また、何らかのきっかけがないと確認する気もなかなかおきません。

ということで、七郎さんが言われている「自作の整理」契機というのはなかなかよいアイデアだと思います。七郎さんの提言に触発されて、「自作の整理」でもしてみようかと思われる人が一人でも出てくることを期待しています。

そして、フェアリーデータベースの間違いを発見された場合には私までお知らせください。適宜反映していきます。どうぞよろしく願います。

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【スタイルメイト】

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

【点鏡】

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

【Queen】(Q)

チェスのQueen。
 飛車と角を合わせた性能を持つ。

※どの問題もQの総駒数は4の設定です。

<問題>

【18-1】

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	二
									三
									四
									五
									六
								王	七
									八
									九

持駒 香

【18-2】

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
								王	七
									八
								王	九

持駒 角

【18-3】

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 角

再帰禁のパラドックス 担当：るかなん

本題に入る前に、本稿執筆のきっかけとなった「第4回フェアリー入門」(WFP166号掲載)および「第4回フェアリー入門 解答」(同167号)に目を通すことを推奨します。

また、本稿はフェアリー詰将棋歴の浅い執筆者が抱いた疑問点をそのまま列挙しています。そのため、知識不足や過去資料の調査不足など(特に、縫田光司氏作「最後の審判」について)に起因する誤謬を含む可能性が高いことをご承知おきください。

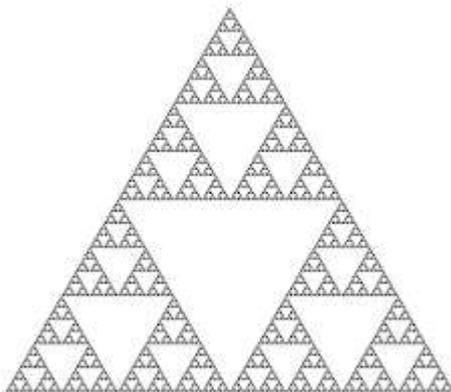
掲題とした「再帰禁」とは、フェアリーールの一つ、「打歩(完全打歩)」で登場するルールです。まずはルールの確認から。

【打歩】

打歩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)。

反則の再帰適用という、数あるフェアリー詰将棋のルールの中でも特殊な裁定がされています。(本稿執筆時では、類似の裁定を行うルールは見当たりませんでした。)この時、再帰する手数に制限はありません。

そこで「制限が無いのなら、実際には何手まで再帰できるのだろうか?」というとりとめのない疑問を投げかけたところ、フェアリー入門の主催者であるたくぼん様よりいくつかの図を紹介していただきました。その一つが以下の図です。



神無太郎氏 作

妖精都市 JUNK BOX #00-第2番

アンチキルケ 打歩ばか自殺詰 36手

持駒：飛金4銀4香4歩18

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

持駒 なし

作意：88角 [77歩 同角/88角] × 17 77歩 迄詰上図①

持駒：飛金4銀4香4

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

持駒 歩17

詰上図からの反則手順：[同角/88角 77馬飛金銀香] × 14 (駒種は順不同) 同角/88角 迄

反則手順後の図①

持駒：なし

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

持駒 飛角金4銀4香4歩18

既に紹介されていますので解説は省略しますが、65手目▲同角/88角が打歩以外の詰のため禁手。そこから遡って37手目▲同角/88角まで全て打歩以外の逆王手のため禁手となり、36手目△77歩の時点で打歩詰が成立しています。禁手となった手数に着目すると、65手目～37手目の29手が再帰禁となっています。

では、この29手は再帰禁の理論最大値でしょうか？この図ではアンチキルケルールを採用していますが、フェアルールは他にもありますし、複合も可能です。

本稿ではこの図に対して、他のルールを複合することで再帰禁の手数がどう変化するか見ていきます。まず、以下のルールを追加します。

【取捨て】

駒を取っても持ち駒にならずに消える。

作意：88角 [77歩 同角/88角] × 17 77歩 迄

詰上図②

持駒：飛金4銀4香4

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

持駒 なし

駒余りを解消したくらいで、これだけではあまり意味はありません。本題はここから。

更に、以下のルールを追加します。

【非標準駒数】

使用駒の数や種類が通常と異なる。

このルールで受方の初期持駒を「金100万歩18」とします。ついでに95馬を削除します。

作意：88角 [77歩 同角/88角] × 17 77歩 迄

詰上図③

持駒：金100万

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

持駒 なし

詰上図から：[同角/88角 77金] × 100万 同角/88角 迄

詰みまでは同じ順です。持駒を作為的に増やした結果、再帰禁の手数が29手から200万と1手に伸びました。もっと持駒を増やせば更に伸びることも容易にわかります。つまり、ルールを際限なく拡張することを許容すれば、いくらでも再帰禁の手数を伸ばせます。

では、別のルールを追加してみましょう。

【持駒：∞】

持駒を無限に持っていることを示す。

指定が特にない場合は、全種類の駒を無限に持っていることを示す。

このルールで受方の初期持駒を「金∞歩18」とします。この場合何が起こるのでしょうか？

作意：88角 [77歩 同角/88角] × 17 77歩 迄

詰上図 (?) ④



詰上図からの反則手順：同角/88角(*) 77金
同角/88角(*) 77金 同角/88角(*) 77金 同角/88角(*) 迄 千日手(*で4度の同一局面)

取捨てと持駒∞の効果により、合駒を打って取られた局面が2手前と同一の局面となります。そのため43手目の▲同角/88角で「4回目の同一局面」となってしまう、これは千日手となってしまいます。

持駒をいくらでも増やしていいはずなの

に、持駒をいくらでも打てる状態にするとかえって終局までの手数が減ってしまいました。

しかし、問題はそれだけではありません。これは「双方連続王手の千日手」でもありません。連続王手の千日手だから反則となりそうですが、ではこの反則は攻方受方どちらの反則でしょう？攻方着手だから攻方反則負け？両者連続王手なのだから両者負け？両者負けで勝者無し、つまり引き分け？

これは図④が詰か不詰か、という根本的な問題に直接関わってきます。考えられる主張を以下3つ提示します。

主張イ．43手目▲同角/88角は攻方反則であり禁手。したがって42手目△77金に攻方は受けなしで詰んでいる。

主張ロ．43手目▲同角/88角は攻方反則だが、これは「連続王手の千日手」による反則である。打歩詰ルールで再帰的に適用されるのは「打歩以外の詰手」のみであり、43手目の反則は42手目以前に再帰されない。

主張ハ．43手目▲同角/88角で千日手は成立するが、勝敗が付かないため反則や禁手とならない。

もし主張イを選択するのであれば、この図は詰みます。42手目受けなしで禁手、そのため41手目も禁手。以下37手目▲同角/88角まで同様に禁手となり、打歩詰成立となります。しかし、連続王手の千日手はあくまで「王手をかけていた側」の反則です。「攻方着手時の反則だから攻方反則」という結論は乱暴でしょう。攻方が先に王手をかけていたから攻方反則だ、という考え方もできますが、そのような定義は連続王手の千日手のルールにはありません。

主張ロや主張ハを選択した場合、この図は不詰となります。主張ロでは、36手目以降も連続王手の千日手になる直前までは合法手として指し継いで良くなり失敗。主張ハではそもそも「打歩以降も指し継ぐと反則になってしまう」という前提条件が崩壊しています。主張ロ、主張ハのいずれであっても、再帰禁を遡るための最初の一步目が踏み出せません。

この時点で紛糾しそうな問題が発生していますが、ここではいったんこの図は詰む、つ

まり「双方連続王手の千日手は禁手である。また、打歩詰の再帰禁ルールでは連続王手の千日手を含む全ての禁手が再帰禁の対象となる」と仮定して、更に別の可能性を探ってみます。

図④から取捨てるルールを外してみます。つまり、通常通り駒を取れば取っただけ持駒が増える状態です。

作意：88角 [77歩 同角/88角] × 17 77歩 迄

詰上図 (?) ⑤

持駒：金∞

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

持駒 歩17

詰上図からの反則手順：同角/88角 77金 同角/88角 77金 同角/88角 77金 同角/88角 77金 同角/88角 ...

先程は43手目で千日手になりましたが、この図ではそうはいきません。途中受方持駒の数は変わっていませんが、攻方持駒は手数を重ねるほど金の枚数が増えていくため、37手目と39手目は同一局面となりません。これは初形からどの2手を選んで同様の千日指し続けようとも同じ局面が現れることはなくなりました。

さらに受方の持駒が無くならないことで、ある着手の時点で「受方に合駒が無いため詰み」となることもありません。

これではどうやっても詰まない...とも言いきれないのです。有限手数の間は詰まないことは確認しましたが、ここで詰上図⑤から「無限の手数」指し続けた状態を考えてみま

す。すると以下の図になります。

反則手順後の図 (?) ⑤

持駒：金∞

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

持駒 金∞歩18

攻方持駒にも∞が現れてしまいました。この図から△77金▲同角/88角と手を進めるとどうでしょうか？攻方は金を1枚入手しますが、攻方持駒は「金∞歩18」のままです。そう、2手前と「同一局面」になっているのです！

同一局面が現れたということは、その手順を3度繰り返せば千日手が成立しそうです。こちらでも「双方連続王手の千日手」の問題が発生しますが、こちらはそれを禁手と定義したとしてもまだ問題が発生します。

- ・「無限手数」の後の「4回目の同一局面」は先後どちらの着手時に判定されるのか？また、どちらの反則になるのか？
- ・「無限手数」の後に反則が発生し、それを禁手と取り扱おうと決めたとして、この「無限手数後の着手」で発生する禁手を「有限手数の着手」、すなわち37手目▲同角/88角まで「再帰的に適用」することは可能か？

これらの問題も本来は精査が必要ですが、ここでもこの図を詰む、つまり「双方連続王手の千日手は着手者の反則であり、着手は禁手。これを有限手数に再帰的に適用可能」と仮定してみましょう。

では最後に、次の図はどうなるでしょう？

図⑥

アンチキルケ打歩協力詰 ?手

持駒：歩∞

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

持駒なし

作意：88角 77歩 同角/88角 77歩 同角/88角 77歩 同角/88角 77歩 同角/88角 ...

この図は「有限手数では」詰みません。受方が歩をいくら打っても受方持駒の歩は無くなりません。攻方持駒に歩が増え続けるので、有限手数では千日手にもなりません。

しかし、この図も無限手数進めると攻方持駒が「歩∞」となります。このため、同一局面に収束して双方連続王手の千日手が成立します。もし図⑤が詰むとするならば、図⑥は「無限手数指すと詰む」ということとなります。

...「無限手数詰」とは、果たして詰将棋として成立しているのでしょうか？そもそも、この図は本当に「詰む」のでしょうか？

以上が、今回提示する疑問点です。今回は疑問点を煮詰めるため、意図的に怪しい「仮定」を選択しました。本稿を「パラドックス」と名付けたのは、これら仮定の一部あるいは全部が否定的に解決される可能性を含意しています。

最後に、疑問点を整理します。

- ・打歩詰では「『打歩以外の詰』以外の反則」は再帰するか
- ・双方連続王手の千日手は禁手か
- ・無限手数後の千日手は成立するか

・無限手数詰の作図は成立するか

打歩詰からあちこちに論点が散乱してしまいました。ともあれ、拙稿に対するご意見、ご感想いただけると幸いです。

読者サロン

占魚亭

5月19日から国立国会図書館の個人向けデジタル化資料送信サービスが開始されました。これにより、絶版等の理由で入手困難な資料をPC・タブレット・スマホで閲覧できます。

将棋・詰将棋関係では『将棋月報』『近代将棋』などが対象になっています。本登録（ネット手続きの場合、完了まで5開館日くらいかかります）をすれば利用できます。

【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

第4回 フェアリー短編コンクール 作品募集

担当：駒井めい

フェアリー短編コンクールを開催します。つきましては作品を募集します。私の調査ミスでなければ、2009年に第1回、2011年に第2回、2021年に第3回が行われています。前回担当された方が今年の担当は難しいとのこと、今回は私が担当させていただくことになりました。2022年9月号で出題、同年12月号で結果発表を予定しています。投稿お待ちしております。

〔募集作品〕

7手以下のフェアリー作品。1人2作まで。

※推理将棋も投稿可。

※フェアリー駒、通常盤でないもの、非標準駒数など何でも使用可。

※連続協力詰などの場合は双方の手数の合計が7手以下。例えば、連続協力詰なら6+1手、レトロ協力詰なら-6+1手。

〔投稿締切〕

2022年8月31日（水）

〔出題方法〕

作者名を伏せた上で全局一斉出題。

〔優勝〕

お気に入り投票（Fairy TopIXと同様の形式）で優勝を決定します。不完全作は失格。

〔特別賞〕

優勝とは別に特別賞を設けます。対象作の中から同様にお気に入り投票によって決定します。対象作が複数あり、全作0票だった場合は担当者が判断します。

(1) 協力詰賞

純粋な協力詰が対象。双玉、受先、受方持駒制限、複数解、ツインは対象内。フェアリー駒の使用などその他ルール変更は対象外。

(2) 1・2・3・4・5手賞

1・2・3・4・5手の作品が対象。各手数で受賞作を決定。

(3) 彗星賞

2021年12月31日時点で下記コーナーに掲載歴のない作者の作品が対象。該当する方は投稿時に自己申告してください。

- ・WFP WFP作品展、Fairy of the Forest、推理将棋
- ・詰パラ フェアリーランド、推理将棋
- ・詰将棋メモ 推理将棋

〔投稿先〕

投稿作の検討はこちらでは行いません。十分に検討した上でご投稿ください。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、ツイン設定など出題時に必要な情報
- ・作意解
- ・狙いなどの作者コメント
- ・彗星賞の候補に該当する方はその旨を記載

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7月10日(日)

推理将棋第 151 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2022年7月15日(水)

フェアリー入門 (強欲協力詰)

連続協力詰 15 題

第 18 回神無太郎の氾濫 問題編

フェアリー作品 3 題

(神無太郎：sgr03057@nifty.com)

2022年8月15日(月)

第 141 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

作品募集一覧

フェアリー入門 (多玉協力詰)

投稿締切：2022 年 7 月 17 日 (水)

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

(詳細は P63 参照)

協力詰・協力自玉詰 解付き#4 作品募集

9 手以下の協力詰・協力自玉詰

投稿締切：2022 年 7 月 15 日 (金)

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 P41 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

投稿締切：2022 年 6 月 30 日 (木)

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。(P67 参照)

第 4 回フェアリー短編コンクール

7 手以下のフェアリー作品。1 人 2 作まで。

※推理将棋も投稿可。

※フェアリー駒、通常盤でないもの、非標準駒数など何でも使用可。

・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

締め切り：2022 年 8 月 31 日 (水)

(詳細は P77 をご覧ください)

【あとがき】

コロナウイルスも徐々に減ってはきていますが、まだまだ安心できる状況とはいえません。しかしながらイベントや観光などの規制も緩和されて以前の生活に少しずつですが戻ってきている感じはします。今月初め、いろいろな行事で香川県に 1 泊 2 日、東京で総会出席で新居浜より日帰りとなかなかハードな 1 週間でした。東京出張は翌日仕事があったので日帰りでしたが、そうでなければゆっくりしたいところでした。もう少しの辛抱でしょうか？しかしそれより物価高の方が心配ではあります。

たくぼん

2022 年 第 168 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年六月号

令和四年六月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp