



Web Fairy Paradise

第169号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第142回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第143回 WFP 作品展
- ・ 第1回 Imitator 入門作品展
- ・ 第7回フェアリー入門(多玉協力詰)
- ・ 推理将棋第152回出題

結果発表

- ・ 第6回フェアリー入門(強欲協力詰)
- ・ 第18回神無太郎の氾濫 解答編
- ・ 推理将棋第150回出題

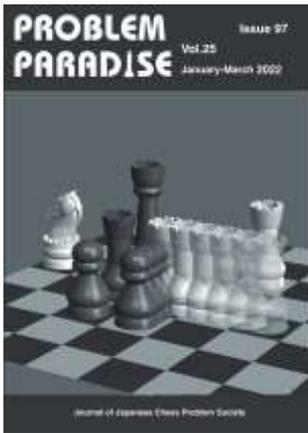
読み物

- ・ 実験室の悲劇(第8回)(占魚亭)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#4(駒井めい)
- ・ 非王手協力詰超入門
- ・ 第4回フェアリー短編コンクール作品募集
- ・ 今月の手筋(行き所の無い駒(仮))
- ・ 思い付き企画 連鎖協力詰(たくぼん)



2022/7

はじめに



プロパラ

コロナウイルスの再拡大が顕著になってきました。愛媛県でも数日前に 1000 人を突破し過去最高となり、お隣り香川県でも過去最高を更新と先行き不安でいっぱいです。来月 28 日に開催予定の詰四会の開催も危ぶまれます。一体いつになったら普通の生活を送れるのでしょうか？

最近では外出も自粛しているので今月初めに届いたプロパラをぼちぼちと解図しています。家の本棚には 2006 年からのプロパラが並んでいますがほとんど積読で解答を送ったのは昨年までわずか 1 回でした。しかしながら今年に入って心機一転 1 月号より解答を送るように心を入れ替え頑張っています。しかしながらルールや解答の仕方が分からないため、チェス・プロブレム入門を捲りながら悪戦苦闘しています。

やっとなる気になったと思ったら、プロパラは 101 号よりウェブマガジンとなると告知があり解答募集も無くなるとのこと。折角解答に目覚めたのに…ちょっとがっかりです。解答募集している日本のチェス・プロブレム誌は他にありませんか？無いとすれば寂しい限りですね。

では WFP で…

担当する方がいれば考えてみてもいいですが…やっぱり手を広げすぎない方がよさそうかな。

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 169 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)及び
第143回WFP作品展 担当：神無七郎

 Take&Make の翻案

チェスプロブレムに「Take and Make」(Take&Make) というルールがあります。これは駒を取ったとき、その取られた駒の性能で動くというルールです。取られた駒の魂が取った駒に憑依する感じですね。「取る」と「移動」は1セットであり、「移動」ができない場合、取ることもできません。

このルールの詰将棋への翻案を考えます。取られた駒が相手の持駒になるのは当然として、もう少し微妙なチェスと将棋のルールの違いも考えねばなりません。それは「成」に関するルールです。

Take&Make は fmza にも初期から実装されていました。fmza の開発目標の一つは「高い拡張性」だったので、その実証の一環として導入されたのです。しかしルールの細則については曖昧なままでした。最近、駒井めい氏から問い合わせがあり、細則も含め「将棋版 Take&Make」を改めて定義しました。その結果を文章にしてみましょう。

【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

[補足]

- 1) 駒取りと移動を合わせて一手とみなす
- 2) 移動先は駒を取った後の状態で選ぶ
- 3) 移動ができない場合、駒取りもできない
- 4) 王手の概念は通常通り (玉を取った後は移動しない)
- 5) 成れる生駒での駒取り時、原位置・駒取り地点・移動先のいずれかが可成地域の場合、成・不成を選択できる。

チェスの Take&Make では相手陣最奥に Pawn が到達した時のみ「成」が行われます。これを踏襲し、細則 5)を「移動先が可成地域の場合、成・不成を選択できる」とする案もありますが、ここでは将棋の特性に合わせました。

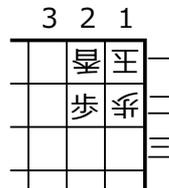
チェスで成れる駒は Pawn のみであり、成る権利の保留や、可成地域から出るときに成れるという概念はありません。「持駒」という概念がないチェスのルールを将棋に適用するときに、

「持駒」を含めて拡張するように、「成」に関する諸概念も将棋の特性に合わせて拡張したのが上記の細則 5)というわけです。

では、このように定義したルールが実際にどのような性質を持つか、軽く見てみましょう。

〔例1〕移動できない場合は取れない

Take&Make詰 1手



持駒 桂

23 桂 まで 1手
(詰上り)

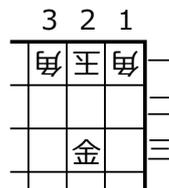


持駒 なし

22 歩の利き先である 21 地点が埋まっているため、23 桂に対し 22 玉とできません。Take&Make には取禁的な性質があります。

〔例2〕移動できる場合は取れる

Take&Make詰 1手



持駒 桂

13 桂 まで 1手
(詰上り)

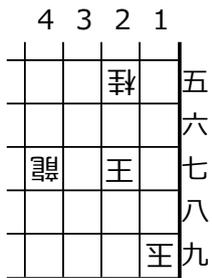


持駒 なし

21 地点が埋まっているため 13 桂を同角と取ることはできません。初手 33 桂でも同じようですが、「同-41 角」とされて詰みません。(駒取りの表記は獅子や Locust に使う表記を流用し、駒取り地点と移動先をハイフンで繋いで表しています。)

〔例 3〕 駒取り地点での成の選択

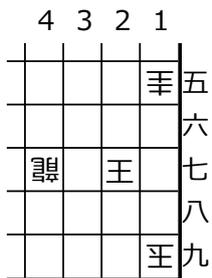
Take&Make協力白玉詰 2手



持駒 角

37 角 同・15 桂成 まで 2 手

(詰上り)

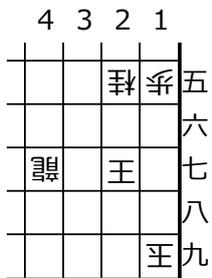


持駒 なし

2 手目は原位置 (25) も移動先 (15) も可成地域ではありませんが、駒取り地点 (37) が可成地域なので、成を選択できます。

〔例 4〕 駒取り地点での不成の選択

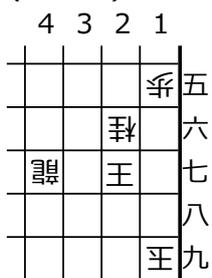
Take&Make協力白玉詰 2手



持駒 角

37 角 同・26 桂生 まで 2 手

(詰上り)

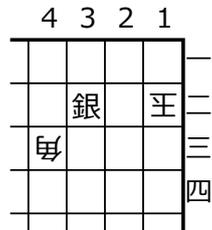


持駒 なし

「行き所のない駒」や「二歩」にならない限り、駒取り地点が可成地域でも不成を選択することができます。この例の詰上りでは、26 桂の利き先 (18 と 38) にはどちらも受方駒の利きがあり、攻方玉は 26 桂を取ることができません。

〔例 5〕 移動先は駒を取った後の状態で選ぶ

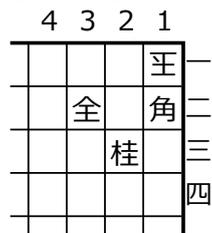
Take&Make協力詰 7手



持駒 桂

43-21 銀生 23 玉 12 角 22 玉 32 銀成 11 玉 23 桂 まで 7 手

(詰上り)



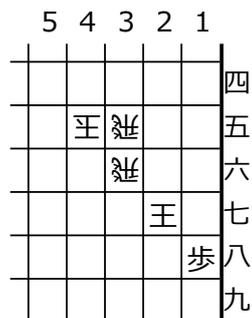
持駒 なし

移動先は駒を取った状態で選びます。初形で 43 角は 32 銀に遮られ、21 に利きは届いていませんが、32 銀で 43 角を取った状態では遮る駒がないので、21 に移動することができます。

ここまでは、ルールの意味を説明する例図をご覧いただきましたが、手筋についても一つだけ紹介しておきます。

〔例 6〕 両王手は強力

Take&Make協力白玉詰 4手



持駒 金桂

46金 同-47飛成 37桂 同-25飛成 まで 4手

(詰上り)

						四
	王		馬			五
						六
		馬		王		七
					歩	八
						九

持駒 なし

Take&Make では近接王手を玉で取って逃げられることが多いので、桂による吊るし詰や、両王手は強力です。上図は2枚龍で縦横から王手する両王手の例です。

将棋版 Take&Make、いかがでしたか？

以前紹介した「ライフ」との共通点もありますが、独特の手筋もたくさんありそうですね。

このルールは最新版の fmza でサポートされていますので、ぜひ試してください。

さて、今回は第142回の再掲載分と第143回の新規出題分です。第143回の解答募集期間は通常通りなので、お間違えの無いようご注意ください。手応えのある作品が多いですが、作品内容はどれも面白いので、挑戦し甲斐があると思います。

【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步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思います。

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。

【第143回作品展各題への補足説明】

第143回の出題は全12題（ツインを含むため実質13題）。今回登場する作者は神無太郎氏、占魚亭氏、駒井めい氏、真T氏、上田吉一氏、伊達悠氏、たくぼん氏、変寝夢氏、青木裕一氏の9名です。投稿作品数が12を越えた場合は、登場回数少ない方を優先しているため、上田吉一氏からいただいた作品のうち1題は次回へ繰り越しました。どうかご了承ください。

143-1 は **142-1** に引き続き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、全部使うとは限りません。持駒が桂なので、駒を取る手はないと決め打ちすれば、少し考えやすくなると思います。

143-2 は **142-2** に引き続き占魚亭氏の Imitator 作品。受方持駒制限があるので、壁駒を打つ受けがありません。その分、いつもの Imitator 作品より解きやすくなっていると思います。

143-3 は Messigny と Kマドラシを組み合わせた駒井めい氏の作品。チェスの Messigny では直前の局面に戻す交換はできませんが、本作品展では、特に注釈がない限りその制約は適用しません。従って本局で「44桂 36香 同香/38香 まで3手」のような早詰は成立しません（香の入替で元に戻せるため不詰）。なお本誌では Messigny は第29号（2010年11月）、Kマドラシは第66号（2014年9月）以来の登場となります。流行が過ぎたように見える両ルールですが、本局を解けばまだ多くの可能性が眠っていると感じられるでしょう。

143-4 及び 143-5 は真T氏の作品。143-4 は「受先」で初手の選択肢が広そうに思えますが、透明駒が手順限定に働きます。143-5 は狙いが分かり易いのでノーヒントです。

143-6 は上田吉一氏の協力自玉詰。簡潔な構図から 110 手の長丁場。お見逃しなく。

143-7 は伊達悠氏お得意の「打歩詰」を「ライフル」に絡めた作品。もちろんここでの「打歩」は「単純打歩」ではなく「完全打歩」です。歩を打って終わりではなく、打った後のことも考えて手順を選んでください。

143-8 も伊達氏の作品。配置はまったく同じなのに手数と手番の違いだけで成立するツイン（組局）です。どちらもキルケの特徴を活かした最終形なので、適切にヤマを張ることができれば早く解けると思います。

143-9 はたくぼん氏のアンチキルケ作品。初形から予想できるように大技が出現します。

143-10 もたくぼん氏の作品。Nightrider（夜）を使った協力自玉詰双裸玉です。143-1 とは異なり、受方持駒に「夜」はありません。受方持駒は標準駒の残り全部です。攻方 22 玉型は協力自玉詰では最も詰めにくい形ですので、「夜」の活用が鍵になります。

143-11 は変寝夢氏のレトロ協力自玉詰。逆算手数が結構長いですが、同氏の 141-9 を参考にすれば方針を立てやすいと思います。以前 Bishop-Grasshopper の表記で「僧」を使ってしまったため Bishop（成れない角）の表記は少し迷いましたが、誤解のおそれはないと判断し、一般的な「僧」の表記を使用しています。

143-12 は青木裕一氏の限定協力詰。元々は「氾濫 56」への投稿作でしたが、選題の都合でこちらでの登場となりました。「限定」は「指定された手数で駒を余らせずに詰める」というもので、本局は「限定の条件がなければ 1 手詰」です。10 手伸ばす手順をご堪能下さい。

解答要項

第 142 回分解答締切:2022 年 8 月 15 日(月)

第 143 回分解答締切:2022 年 9 月 15 日(木)

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ k7ro.ts@gmail.com へ。

メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【点鏡】

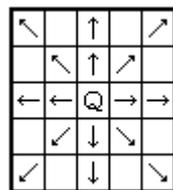
55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない
- 初出: 第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)
参考: 「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3?magazine_key=m60d25c73667f)

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印が Q の走る方向)

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

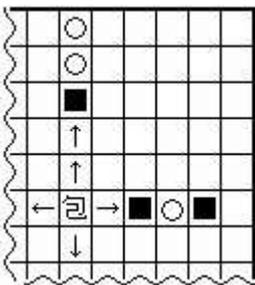
→初出：第135回WFP作品展(WFP159号)

【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。)

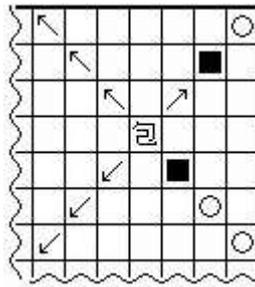
(補足)

- ・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)

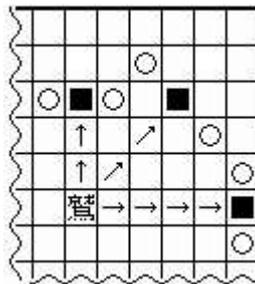
- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。Pao と区別するときは「砲」などを使う。

→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)

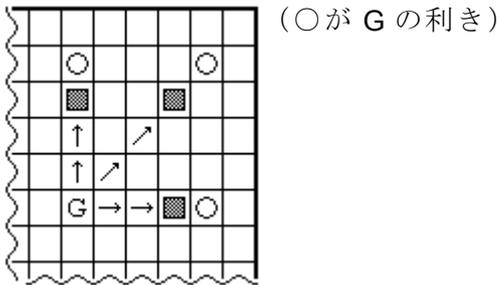
以下のすべてを満たすとき、攻方は着手の代わりに入玉宣言する。

- ・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段目以内に存在する駒が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。Queen 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)

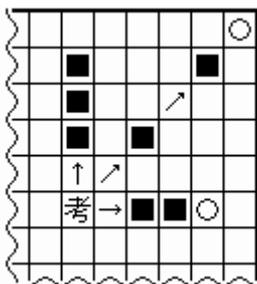
(補足)

- ・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つ跳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つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が空いていても良い。

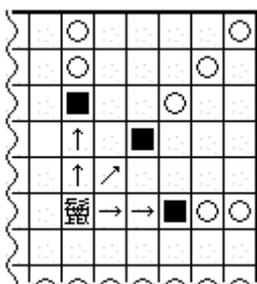


(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

【Lion】(鬣)

フェアリーチェスの Lion。

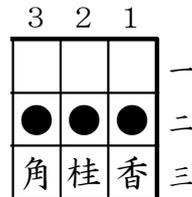
クィーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○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。

【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。

【Messigny】

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

(補足)

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 玉も交換できる
- 3) 行き所のない駒や二歩が発生するような交換は禁手。
- 4) 交換時に駒を裏返すことはできない。
- 5) 特に注積がない場合、直前または既出の局面に戻る交換を禁止しない。

【Kマドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。玉にもこの規則を適用する。

(補足)

- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えば A と B が互いに利きを消している、新たな C がその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでに AB の利きが消えているから C の利きは消えない」とは解釈しない。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門マドラシ編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6?magazine_key=m60d25c73667f)

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。
着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性がある、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→参照：WFP83 号「透明駒の紹介」

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

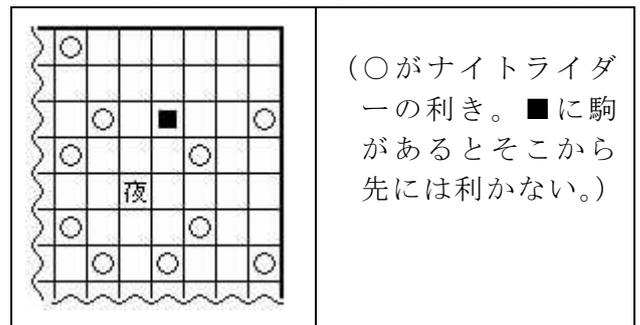
戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かっていたりするため、戻れない場合は戻らない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香（成駒も含む）が 5 筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【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。



【Bishop】（僧）

チェスの Bishop。成らない角。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

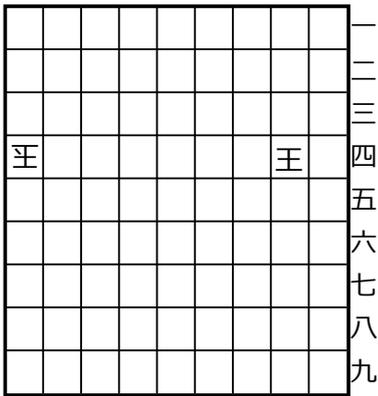
(補足)

- ・「駒を余らせない」と「指定手数で詰める」は分離できるので、片方の効果だけを有効にする場合はそれぞれ「駒余り禁」、「手数指定」とする。つまり「限定」＝「手数指定駒余り禁」。



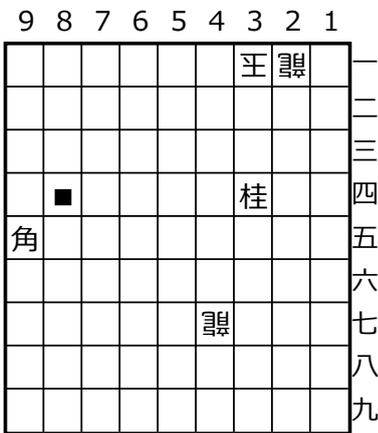
<第 142 回>解答締切:2022 年 8 月 15 日(月)

■ 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



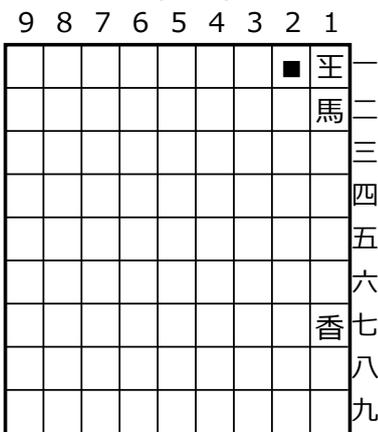
攻方持駒 角
受方持駒 残り全部+Q4
※Q:Queen

■ 142-2 占魚亭氏作
協力詰 5手



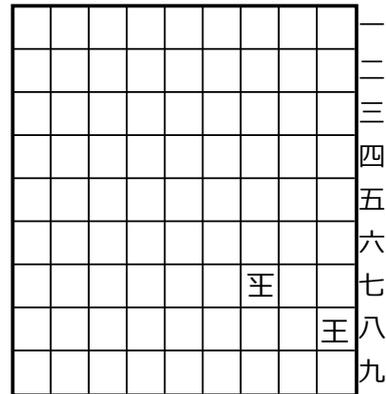
持駒 金
※■:Imitator

■ 142-3 駒井めい氏作
協力詰 4手(受先)



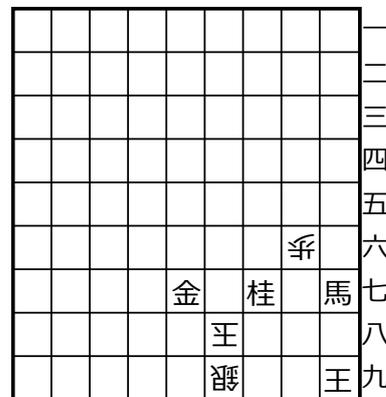
持駒 なし
※■:Imitator

■ 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



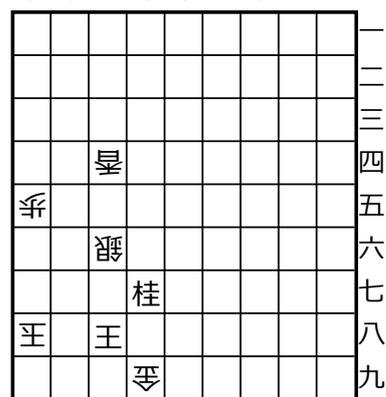
持駒 香

■ 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	包					歩		三
	馬	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	包					歩		三
	馬	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	包					歩		三
	馬	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	王			五
					王	王			六
					王	王			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
	王								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
			●	王		●			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 一乗谷酔象氏作『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		逆			四
					轟				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



<第 143 回>解答締切:2022 年 9 月 15 日(木)

■ 143-1 神無太郎氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
					王				四
									五
									六
								王	七
									八
									九

攻方持駒 桂
受方持駒 残り全部+Q4
※Q:Queen

■ 143-2 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし
※■:Imitator

■ 143-3 駒井めい氏作

Messigny-Kマドラシ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								母	三
								響	四
					王				五
					桂	王			六
									七
					角	香			八
						逆			九

持駒 なし

■ 143-4 真T氏作

協力詰 4手(受先)

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

持駒 なし
※透明駒:攻方1枚、受方1枚

■ 143-5 真T氏作

強欲協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 143-6 上田吉一氏作

協力白玉詰 110手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 143-7 伊達悠氏作

ライフル打歩協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 143-8 伊達悠氏作

a) キルケ協力白玉スタイルメイト 7手(受先)

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

持駒 角

b) キルケ協力白玉スタイルメイト 8手

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

持駒 角

■ 143-9 たくぼん氏作

アンチキルケ協力自玉詰 16手

										一
										二
	銀		皇							三
と	王									四
桂		歩								五
	歩									六
	王		馬							七
										八
		零								九

持駒 なし

■ 143-10 たくぼん氏作

協力自玉詰 16手

										一
								王		二
										三
										四
										五
				王						六
										七
										八
										九

持駒 夜
※夜:Nightrider

■ 143-11 変寝夢氏作

レト口協力自玉詰 -29+4手

										一
										二
										三
										四
	零									五
鷲	歩									六
	王									七
	僧	僧								八
王	歩		皇							九

攻方持駒 零13
受方持駒 なし
※僧:Bishop (成らない角)
鷲:Eagle、零:Zero

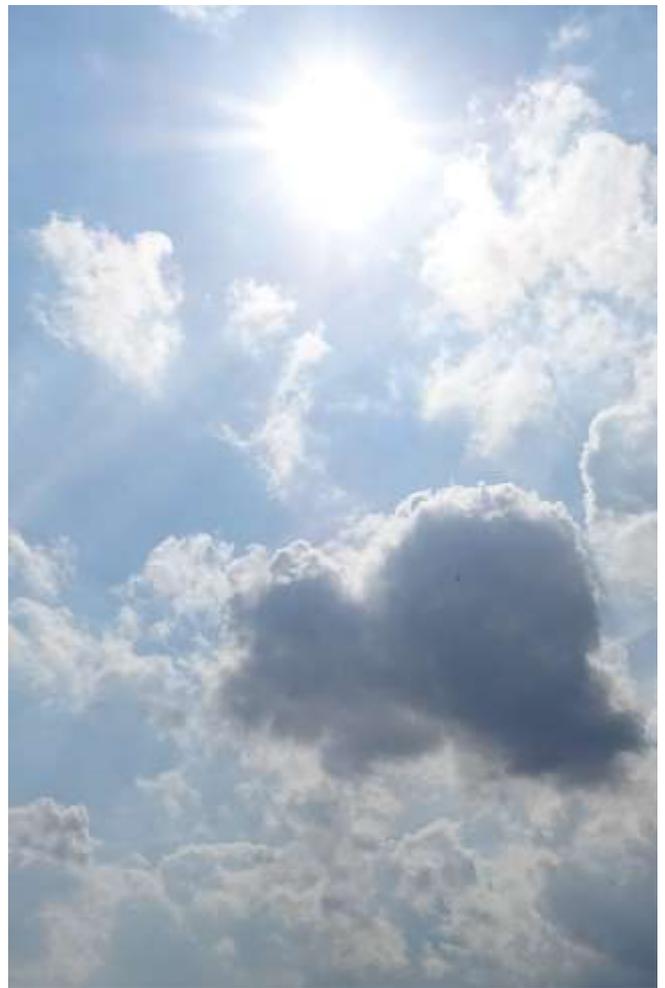
■ 143-12 青木裕一氏作

限定協力詰 11手

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

持駒 なし

以上



「第 57 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 57 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「奇妙な棋譜表記」です。

例えば「11 歩生」という棋譜表記を考えましょう。普通の詰将棋ではこの棋譜表記を見ることはありませんが、性能変化ルールならあり得ます。今回はそのような、通常の詰将棋ではお目にかかれない棋譜表記を含むフェアリー作品を募ります。

ただし、ルールの性質により、専用の記法を要するルールは募集の対象外です。例えばキルケ系ルールや透明駒を使用した作品は専用の記法を要するため今回の募集の対象外となります。

駒の動きは（それが本来の動きであるかどうかは別として）将棋駒で可能な動きの範囲内とします。例えばチェスの Knight は利きが将棋駒の範囲外のため募集の対象外、Queen は「飛+角」の性能なので募集の対象内です。中将棋の獅子は 2 手分指せるため募集の対象外、銅将は玉の利きの一部のみを使っているため募集の対象内です。

将棋駒で可能な動きの範囲内であれば、正式な棋譜表記では定められていない「拡張表記」が必要となる作品も可とします。

以下にいくつかの具体例をご覧くださいませしょう。

〔例 1〕 攻方「香打」

安南協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香2

24 香打 13 玉 14 香打 まで 3 手

「香打」それ自体は何の変哲もない棋譜表記ですが、手番と詰将棋のルールを考慮すると、奇妙な表記になる場合があります。

詰将棋には攻方王手義務があるため、普通は

香の利きに香を重ねて打つことはありません。従って攻方の着手に「香打」の棋譜表記が現れることもありません。しかし性能変化ルールや王手義務のないルールでは、攻方「香打」が必要になる場合があります。

上の例では初手「24 香」、3 手目「14 香」だけだと、盤上の香が動いた可能性があるため、共に「打」を付加しています。

〔例 2〕 金銀以外の「直」

二玉協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角歩

22 歩 同玉直 33 角 まで 3 手

玉を複数枚使う二玉詰（多玉詰）ではどの玉を動かしたか指定する必要が生じる場合があります。ここでは金（成金）や銀にのみ使われる「直」の表記を流用しています。

同様に、龍や馬を 3 枚以上使うときも「直」が必要になることがあります。これらは正式な棋譜表記では定められておらず、非標準駒数の場合に生じる一種の拡張表記です。

〔例 3〕 拡張表記「跳」

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			龍	轟	轟	轟				一
			響	轟	轟	轟	轟			二
				轟	轟	轟				三
			響							四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 響2

※響:Friend

24 響打 23 響右跳 31 響打 まで 3 手

今月の手筋

上図で受方の「響」はすべて「玉+桂」の利きになっています。2手目は31響が桂の動きで23に移動した手ですが、正式な棋譜表記で定められている動作（「右」「左」「上」）の組み合わせでは、31響が動いたことを指定できません。

そこでこの例では「跳」の拡張表記を追加し、桂の動きを表しています。もちろんこれは正式な棋譜表記ではなく“正式な棋譜表記に似せた”拡張表記です。

この例のように将棋駒で可能な動きの範囲内であれば、新規の「拡張表記」も可とします。

以上の例のように、駒の動きそのものは将棋の駒の動きを逸脱していないのに、普通の詰将棋の正式な棋譜表記では登場しない、又は表せない着手を作意手順に含むフェアリー作品をお寄せください。「奇妙な棋譜表記」はあくまで余録で、真の狙いは別にある作品も歓迎します。

また1題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。こちらはお題とは関係なくとも構いません。

作品要件	「奇妙な棋譜表記」を含むフェアリー作品
募集締切	2022年10月16日（日）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へE-mailでお送りください。
備考	1人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は10月23日までに通知します。



【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。

（補足）

性能変化ルールでは、性能変化により利きが復活しうる位置であれば、一時的に利き所の無い駒の存在も許される。安南ではどの位置にどの駒があっても良い。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 安南編 1」（https://note.com/tsume_springs/n/n80624ff6f562?magazine_key=m60d25c73667f）

（※解答はP42に掲載）

本コーナーへの投稿を募ります。
「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」（できればカードの他の項目も）記述して担当者までお送りください。
「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。
また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、“教材”に徹して下さるようお願いいたします。

推理将棋第152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152回出題です。はじめての方は どのような将棋だったの？ - 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8月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第152回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！1題でも解けたらぜひご解答ください。

第152回の上級ではぬさん作の15手詰を出題するため、初級は短手数7手詰を担当が作りしました。

中級はNAOさん作の高飛車シリーズの10手作です。

■ 本出題

152-1 初級 Pontamon 作
同じ筋 vs 同じ段？ 7手

初級は忘れた頃の7手詰作品です。

152-2 中級 NAO 作
高飛車くん (その10) 10手

高飛車より前の桂の手は相手なのか自分なのか？

152-3 ぬ作
接待将棋なのに…… 15手

初手で動かさない駒は角と両桂の3枚。香は1手で動かせなくなるけど…

■ 中間ヒント (7月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (8月3日頃 Pontamon)

152-1 初級 Pontamon 作
同じ筋 vs 同じ段？ 7手

「さっきの将棋は7手で詰んだよ」

「どんな将棋だった？」

「僕は同じ筋の手を9段目側から1段目側への順で指したんだ」

「じゃ、相手は同じ段の手だけだったんだろう？」

「いや、相手には同じ段や筋の連続着手はなかったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 7手で詰み
- ・ 対局者の一人は同じ筋の手を9段目側から1段目側への順で指した
- ・ 相手は同じ段や筋の連続着手なし

152-2 中級 NAO 作
高飛車くん (その10) 10手

「桂の手より後に5段目への飛車の手を指してやったぜ」

「いつもの高飛車戦法だね。不成の手はなくてたったの10手で詰みか。」

5段目への飛の手より後の桂の手が勝負を分けたね」

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段目への飛の手より前と後に桂の手があった
- ・ 不成の手はなかった

152-3 ぬ作
接待将棋なのに…… 15手

『何度読んでも、この手しか指す手がない… …。接待将棋なのに！』

(彼は角を取った手を思い出した。その角は駒台に乗ったままだ。)

『何となく指した3手目の桂跳ねですら利いているなんて……』

(…そして彼は意を決してその手を指し、15手目に詰ませて勝った。)

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 15手目の合法手は詰みとなる1つのみ
- ・ 3手目は桂
- ・ 先手は角を取ったが打たなかった

推理将棋第150回解答

担当 Pontamon

第150回の出題では出題稿送付の当日に初級と中級の作品の差し替えたため、余詰検討が不十分なままでの出題をしてしまいました。粗検、申し訳ありませんでした。

初級と中級を易しい問題に差し替えたつもりが逆に初級が今回の最難問だったようで、最終的には11名の方々からの解答で終わりました。

問題の差し替えで裏テーマは無くなったのですが、過去作の条件違い特集のようになっていたようです。

150-1 初級 ミニペロ 作 頭を使え！ 9手

「驚いたね。相手の着手はすべて駒頭だったよ」
 「将棋は頭を使うゲームだからね」
 「こっちも9手目の初めての駒頭の手で詰ましてやったよ」
 「将棋は頭を使うゲームだからね」
 「成る手はいっさい無かったよ」
 「将棋は頭を使うゲームだからね！」
 「???'」
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手詰
- ・ 後手の着手の全てと最終手は「駒頭」で、この5手だけ
- ・ 成る手なし

出題のことば (担当 Pontamon)

駒頭だけの着手と言われると面喰いますが、2段目の横移動の奥の手も可。

作者ヒント

使用駒種最少問題。

締め切り前ヒント

3回あった歩頭への着手のうち自分の歩頭の手は最終手だけ。

余詰修正

会話：9手目の駒頭の手⇒9手目の初めての駒頭の手

条件：「最終手は「駒頭」」の後に「で、この5手だけ」を追加

推理将棋150-1 解答

▲56歩、△52金左、▲55歩、△54歩、▲同歩、△53金、▲同歩不成、△72金、▲52金まで9手

(条件)

- ・ 9手詰
- ・ 後手の着手の全てと最終手は「駒頭」で、この5手だけ (2手目△52金左、4手目△54歩、6手目△53金、8手目△72金、9手目▲52金)
- ・ 成る手なし (7手目▲53同歩不成)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

後手は駒頭への手しか許されていません。つまり、1段目への着手や△12香、△92香や金、銀、玉が真っ直ぐ前へ進む手を指すことができません。好きな時に歩を突くこともできないのですが、玉や飛が2段目を横移動 (1段目に駒がある筋へ) することはできます。そこで思い付くのが△42玉、△32玉、△42飛の3手を指すだけで▲23歩成までの7手で詰む形です。本問は9手なので参考1図の手順の4手目に先手の歩頭への手になる△24歩の1手を指すことができ、△42飛の代わりに42の金頭へ△42銀と上がる手を指すことも可能でした。9手目の▲22歩成で詰んだのですが、条件を

見直すと成る手なしでしたので参考1図の手順は失敗です。

参考1図：▲26歩、△42玉、▲25歩、△24歩、▲同歩、△32玉、▲23歩不成、△42銀、▲22歩成 まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 角歩

成る手を指せないのであれば、7手詰で最多となる▲53銀の詰み形を思い出しますが、先手が2段目の銀を取って、7手詰では後手玉が△52玉と上がるのですが、駒頭の手ではないので△52玉の形にはできません。また△54歩と突く手も駒頭の手ではないので駄目かと思ったのですが、参考2図の手順のように先手角が▲55角と出たタイミングで△54歩とすれば、駒頭への着手の条件をクリアできます。後手玉は△52玉とは上がれませんが△62玉とすれば金頭への手なので条件をクリアしていますし、銀頭への8手目の△72飛で玉の退路を塞ぐこともできます。ところが最終手の▲53銀が駒頭の手ではないので条件をクリアできていなくて失敗でした。

参考2図：▲76歩、△42銀、▲55角、△54歩、▲64角、△62玉、▲42角不成、△72飛、▲53銀 まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

参考1図の手順では玉腹への駒成、参考2図の手順では角と銀のコンビなので自分の駒の駒頭への手にすることができませんでした。参考1図では23地点で金を取って▲23歩不成の後で22へ金を打てれば駒成は不要ですが角が居ますし後手玉は居玉のままなので手数がありません。参考2図の△62玉に△72飛の代わりに△72金の配置なら、▲53歩不成と▲52金で詰みます。後手の手数を数えると、△62玉、△72金の他に53地点で金を差し出すためには△54歩、△52金、△63金の3手が必要なので後手の手数は5手になり手数オーバーです。でも、▲53歩不成に▲52金の形なら後手玉は居玉のままで詰みます。初手から▲56歩、△52金左、▲55歩、△54歩、▲同歩、△53金とすれば、△54歩と△53金は先手の歩頭への着手なので条件をクリアしています。2手目は駒頭の手である必要があるので△52金左に限定されます。7手目から▲53同歩不成、△72金で飛の横利きを止めれば最終手▲52金の頭金で後手玉が詰みました。

余詰みですが、△52玉に対して42や62の先手角に▲53銀までの7手詰手順の形が成立していました。担当は、▲42角不成などで銀を取った際に△52玉と上がる手が駒頭の手から外れると思い、余詰み検討から外していましたが、9手なので▲53角不成の1手を余分に指しても9手で収まりました。つまり△52玉は53の先手角の駒頭への手となるため条件をクリアします。

余詰：▲76 歩、△42 銀、▲44 角、△92 飛、▲53 角不成、△52 玉、▲42 角不成、△82 飛、▲53 銀 まで9手など。

先行作等は、本問作者の36-3の「急所は駒頭」や第60回の練習問題です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「粗検お詫び申し上げます。」

■出題当日に会話と作者ヒント作成をお願いをしたため、作者自身での余詰再検討の時間がありませんでした。申し訳ありません。今後はバタバタしないように早めに連絡させていただきます。

NAOさん(双方解)「そうか、作者はミニベロさんだった。名作、歩頭94問題のアレンジですね。」

■△72金と△52金を配置すると、担当は79-1「右桂の活躍」の手順が浮かびました。

諏訪冬葉さん(双方解)「白状します。推理将棋の館の9手詰めを漁って使えそうな手順を探しました(ここの36-3の問題です)。出題ページにあった「2段目の横移動」がないのが不安です。」

■過去問には歩の代わりに29の桂が跳ねて行く手順もありましたね。

ほっとさん「素直に?玉頭を目指す。」

■駒頭は自分の駒である必要はないので相手玉の玉頭の手を目指した訳ですね。

飯山修さん「36-3は忘れた頃に出てくるので今回は直前ヒントを見る迄気づかなかった。何と作者迄一緒ですか」

■飛先の歩と同様に、歩を突き進める手筋にやられると落ち込みます。

原岡望さん「2段目の横移動の奥の手も可」に惑わされ大苦戦。居玉とは。」

■惑わせてすみません。解説の参考1図の手順が頭にあったので、駒頭の着手を続けることは難しいことではないと言いたかったのです。

RINTAROさん「駒頭」の定義があいまいで、「自分の駒頭」と解釈していました。締め切り前ヒントで、「相手の駒頭」もありなのかと気付いた次第。149-3が上手い伏線になっていて、確認したら、しっかり「味方の」と書いてありました。尚、本手順は1秒で分かりました(笑)」

■駒の頭は直前、駒の尻は直後の地点ですね。短く言って駒頭と駒尻です。

中村丈志さん「大駒を使う手ばかり読んでいました。」

■短手数の場合の主演は角なので、それを考えるのは正しいことです。でも手に詰まったら発想の転換が必要になります。

はなさかしろうさん「角で銀を取る7手の筋を応用すると先手が途中で駒頭に着手してしまう…ということでヒント待ちに。この筋がありましたか〜!」

■その7手の筋で余詰があったので、余詰回避のために先手の駒頭の手は最終手だけに制限しました。

緑衾さん「おそらくよくある筋なのでしょうが、私が解いた問題では初めてでしたので苦戦しました。歩をのばしていくのですか。修正後がきれいにまとまった条件になってますね。」

■歩を突いて行って7手目に3段目でとどめ用の駒を取る手順は作図や余詰検討で出てくる手筋です。

柘彰介さん「初級ですが分かりませんでした。駒頭の条件が難しく苦戦しました。」

■駒頭とか駒尻に限らず、先後どちらにも当てはまる表現の時にはミスディレクションに気を付けましょう。

正解：10名

NAOさん 諏訪冬葉さん ほっとさん 飯山修さん 原岡望さん RINTAROさん 中村丈志さん はなさかしろうさん ミニベロさん 緑衾さん

150-2 中級 けいたん 作
6筋に異種の大駒 10手

「10手で詰みか」
「6筋に異種の大駒がある局面があったな」
「3回あった銀の着手はすべて先手だったね」
「駒成はないな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・6筋に異種の大駒がある局面があった
- ・3回あった銀の手は全て先手
- ・駒成なし

出題のことば (担当 Pontamon)

駒成なしで異種の大駒と言えば、飛と角の組み合わせしかありませんね。

作者ヒント

とどめは金。

締め切り前ヒント

銀腹へ金を打って詰ませるのですがその銀は何段目？

推理将棋150-2 解答 担当 Pontamon

▲68飛、△34歩、▲38銀、△66角、▲39金、△57角不成、▲49銀、△39角不成、▲58銀、△48金 まで10手

(条件)

- ・10手で詰み
- ・6筋に異種の大駒がある局面があった (初手▲68飛、4手目△66角)
- ・3回あった銀の手は全て先手 (3手目▲38銀、7手目▲49銀、9手目▲58銀)
- ・駒成なし (6手目△57角不成、8手目△39

角不成)

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒なし

タイトルにもなっている「6筋に異種の大駒」は厳しい条件なのでしょうか。「駒成なし」の条件があるので、異種の大駒は飛と角で決まりです。筋も指定されているので大駒着手の組み合わせはそう多くはないでしょう。攻め方の後手が△62飛と△66角の両方を指すには△34歩も合わせて3手必要。つまり6手目で条件をクリアできますが、残り2手での詰みは無さそうです。先手が▲66角と▲68飛の両方を指す場合も▲76歩を合わせて3手が必要で、後手が66の角や68の飛を取れるのは6手目以降になります。▲56歩の手が無いので58の飛を取れるのは最短で8手目なので残り1手では飛を打っての詰みは無さそうです。66の角を取るには△34歩さえ指していれば4手目で△66角とすることができますが、▲68飛が指される前に△66角とするのであれば、6筋の大駒着手は先手が▲68飛で後手が△66角で分担することと同じになります。6筋の大駒着手を先後で分担する場合のもうひとつは、▲76歩、△62飛、▲66角の手順です。これなら初手から3手で「6筋に異種の大駒」を配置することを実現できます。

参考1図の手順は、先手が▲68飛と▲56歩、後手が△34歩からの△66角の4手で「6筋に異種の大駒」の条件をクリアして、その後の後手角の進入を助ける▲56歩も付いている状態から先手玉を詰めた手順です。駒成なしなので飛打ちからの一間龍ではなく玉から一間離

して飛を打つまでの詰みです。飛の打ち場所確保の△31角不成からの57へのスイッチバックで飛を取り、玉の退路を封鎖しています。57で飛を取るタイミングを計るための「6筋に異種の大駒」の条件だったのかと感心します。

しかし、この参考1図の手順では銀の手が無いので失敗でした。

参考1図：▲68飛、△34歩、▲56歩、△66角、▲58飛、△39角不成、▲57飛、△同角不成、▲58金右、△39飛まで10手

参考1図

後手の持駒：銀

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

持駒なし

先手は銀の着手を3回指す必要があるので、それを念頭に入れて指してみたのが参考2図の手順です。参考1図での3手目の代わりに▲48銀と差して先手の銀着手の回数を稼ぎます。目指す詰み形は7手詰での▲62角に▲53銀の形です。48地点で銀を後手に差し出せばよいのですが、銀着手3回なので一旦▲39銀で戻ってから再度の▲48銀を指します。先手の▲56歩の協力は期待できないので後手は△57角不成を指してから48の銀を取ればタイミングぴったりで詰みになりました。

これで解図成功だと思ったのですが、条件は、先手の銀着手が3回ではなく銀着手は先後合わせて3回が正しい条件でしたので最終手の△57銀を打つことができないので参考2図の手順は失敗でした。

参考2図：▲68飛、△34歩、▲48銀、△66

角、▲39銀、△57角不成、▲48銀、△同角不成、▲58玉、△57銀まで10手

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒なし

とどめに銀を使えないとなると、とどめを刺す駒は何でしょう。先手の着手のうちの▲68飛は確定でしょうが、残り4手のうちの3手は銀の着手をしなければいけません。二枚角の詰み形は先手の歩突き協力が必要になるので除外されます。68の飛を角不成で取るとそれが王手になるため玉移動が必要になり。銀の着手を3回指すと初期配置の金2枚が残る状態になり、飛を打って先手玉を詰ますことはできません。ということは、とどめのために使えそうなのは金になりますが、駒成なしでは初期位置の金を角不成で取ることはできません。後手の角位置が66で、先手の飛が68に居るので金を取るなら57、48、39の角筋になるでしょう。先手は▲68飛以外の残り4手のうちの3手を銀の着手で使うので金移動に使える手は1手になります。なので57地点で金を差し出す手順ではありません。▲48金、△同角不成とすると▲同銀か▲58玉を指さないといけなくなります。後手の角が取られてしまつては金一枚ではどうしようもありません。▲58玉で王手をかわすと▲48金を指しているので銀着手は2回しかできなくなります。したがって、王手にならないように▲39金を後手に取らせる必要があります。▲39金を指すには初期配置39の銀を動かす必要があるので、▲68飛は初手で指す必要があります。

初手から▲68飛、△34歩、▲38銀、△66角

です。3手目に▲48銀を指すと▲39金の後に銀の行き場がありません。銀着手を考えると▲78銀は指せますが左銀の移動もそこまでです。したがって、3手目は▲38銀で、▲39金で動いた金の初期位置の49地点へ▲49銀を指せるようにしておきます。5手目から▲39金、△57角不成、▲49銀、△39角不成です。後手は金を持ち駒にしましたので最終手でその金を打ちます。玉は居玉のままの59地点なので39の角を支えにして金打ちで王手をするには△48金しかありません。しかし、49には銀が居るので先手玉が詰むには49の銀を移動させる必要があります。△48金に利かないように▲58銀がぴったりです。9手目から▲58銀、△48金で詰みになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん(作者)「銀の繰り替えが狙い」

NAOさん「68飛で左銀を封じられ、右銀3回。58銀形は珍しい。」

■左銀3回の58銀型の方が多いかもかもしれません。

諏訪冬葉さん「48で金を取ったら王手回避が必要になる・・・と思ったら39とは」

■居玉でいるために39で金を差し出す。

ほっとさん「最初に浮かんだ先手68飛+後手66角が正解だったので簡単に解けた。」

■▲68飛と△66角を配置すれば、1筋側からの攻めししか無さそうに見えますね。

飯山修さん「39銀が68迄行けば効率が良いのだが金をとるルートとかぶっておりうまくいかない。やむを得ず別ルートを考えたら6筋の飛角もクリアする絶妙な手順があった」

■48、59、68の移動だと金を取らせる場所とタイミングが難しく、6筋の大駒の問題も残ります。

原岡望さん「単に6筋大駒対決、だと余詰ですか」

■6筋大駒対決の条件だけだと、▲56歩、△34歩、▲68飛、△66角、▲48飛、△同角不成、▲58玉、△59角不成、▲55歩、△56飛の飛角サンドイッチの詰み上がりなどが余詰になります。

RINTAROさん「銀の入れ替えパズル。」

■金銀の入れ替えが作者の狙いでした。

はなさかしろうさん「角で銀を取る7手の筋を応用すると先手が途中で駒頭に着手してしまう…ということでヒント待ちに。この筋がありましたか〜!」

■68の飛が居座ったままなので、横利きを止める▲58銀は必須。

ミニベロさん「狭い場所でのやり取りは古典の趣。」

■合い利かずの離れ業が出て来た時は驚愕したことでしょう。

緑衾さん「玉を動かすことばかり考えて手数が足りないと思ってました。居玉で詰ませられるんですね。」

■銀が3手、大駒1手なので玉は動かすとしても1手しか指せませんね。

柘彰介さん「駒入れ替えパズルのような動きから、見事な銀のスイッチバック。」

■銀の3手にはそれぞれ意味があって、無駄手はありませんでした。

正解：9名

NAOさん 諏訪冬葉さん ほっとさん 飯山修さん 原岡望さん RINTAROさん はなさかしろうさん ミニベロさん 緑衾さん

150-3 上級 Pontamon 作
不成からの成じゃない 11手

「11手目に1筋の後手陣への手で詰めたよ」
 「どんな将棋だった？」
 「不成の手の上に成の手があったよ」
 「それって珍しくはないよね？」
 「でも、不成の手の駒種と成の手の駒種は違ってんだ」
 「ということは、いきなり駒成した駒種と、不成の手だけだった駒種があったんだね」
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手目の1筋の後手陣への手で詰み
- ・ 不成の手より後で成の手があった
- ・ 不成の手と成の手は異なる駒種

 出題のことば(担当 Pontamon)

最終手が1筋でなければ、駒種が違う不成と成で詰める形はあるのだが。

作者ヒント

不成は先手の角、成は後手の駒。

締め切り前ヒント

最初の不成は22角不成。12へ飛を打っても同香はできない。

 推理将棋150-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、▲13角不成、△32玉、▲31角不成、△42飛、▲同角不成、△17香成、▲12飛 まで11手

(条件)

- ・ 11手目の1筋の後手陣への手で詰み(11手目▲12飛)
- ・ 不成の手より後で成の手があった(3手目▲22角不成、5手目▲13角不成、7手目▲31角不成、9手目▲42同角不成、10手目△17香成)
- ・ 不成の手と成の手は異なる駒種(不成は3, 5, 7, 9手目の角、成は10手目△17香成)

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒 角銀歩

不成の駒と成の駒の駒種が違うとのことであれば、▲33角不成と▲23歩成までの詰みが簡単に思い浮かぶはず。▲76歩、△42玉、▲33角不成、△32玉、▲26歩、△32飛の後、先手は2筋の歩を突き進めて11手目に▲23歩成で詰ますことができますが、最終手は1筋の着手でなければいけない条件なので角不成と歩成の組み合わせでは無さそうです。

そこで、大駒に活躍してもらって、角不成と飛成、しかも1筋の飛成の手で詰めてみたのが参考1図です。居玉に▲11飛成なので三間龍の形になりますが二間以上離れる場合には角で銀をピンする必要があります、詰ませたのは良いのですが手数が13手なので手数オーバーの失敗でした。

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 角桂香

参考1図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、

△33 桂、▲11 角不成、△22 飛、▲同角不成、△52 金左、▲12 飛、△42 銀、▲33 角不成、△62 金上、▲11 飛成 まで 13 手

攻め方の先手が不成と成の両方を指すのに無理があるのかもしれませんが。序からすぐに実現可能なのは先手の角不成なので、後手に駒成の手を指して貰いたいところです。後手が歩を突き進めて歩成をするには4手、歩を突いてから桂が跳ねて行くのも合計で4手かかるので、後手は他の手を指せないのが無理そうです。△32 飛や△42 飛なら飛成をするなら最短6手目に角不成後の飛成が可能です、どちらも1筋の手での詰みに持っていきそうにありません。後手が角不成で先手の駒を取って、それを打ってから駒成するのも手数が掛かってしまいます。となると残る駒は香。香成には自分の歩が邪魔しているので歩突きの4手よりも手数が掛かってしまいそうですが先手に歩を取って貰った後なら1手で香成が可能です。93の歩を取るなら▲66 角からの▲93 角不成が容易に見えますが、本問では最終手が1筋の手のため、13の歩を取りに行くことになります。▲78 銀、▲79 角、▲56 歩、▲13 角不成では7手も掛かってしまいますが、▲22 角不成から▲13 角不成なら2手で済みます。参考2図はこの手順で13の歩を払い、後手に△17 香成を指して貰って、11手目の1筋の手で詰めたものです。

無事に解けたと思ったのですが、最終手は単に1筋の手ではなく、後手陣の1筋、つまり11、12、13地点の手でなければいけなかったので参考2図は失敗手順になります。

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

参考2図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△42 玉、▲13 角不成、△32 玉、▲31 角不成、△17 香成、▲22 銀、△24 歩、▲14 角 まで 11 手

失敗した参考2図の手順で8手目の△17 香成を指した局面を眺めてみると、11、12、13地点はガラ空きなので好きなところへ駒を打つことができますが、持ち駒は角と銀だったので▲14 角で詰ます形が見えました。玉が32の位置なので、この後手玉へ後手陣の1筋の手で王手を掛けることができるのは飛を12へ打つ手しかありません。▲12 飛で詰ますにはどのような形があるのか閃けば解決です。言うは易いなので、詰み形が閃かなくてもまずは飛を入手する必要がありますのでそれを先に解決します。8手目の△17 香成の代わりに△42 飛を指して貰えば9手目に▲42 同角不成で飛を入手できるので10手目に△17 香成を指して貰います。これで先手は次の着手で▲12 飛を打てるのですが、飛を打ってみると、なんと詰んでました。

詰み形は飛角サンドイッチの横型でした。この詰み形は飛角サンドイッチの縦型よりも圧倒的に出現回数が少ないので、詰み形から解いて行くことは難しかったと思います。詰み形が思い浮かばないと、解説のように不成と駒種と成の駒種の組み合わせを順に追って行くことになったかと思います。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon (作者)「作図が完成した際には新作だと思っていたのですが、類作に、38-3の「不成5回で12まで」がありました。」

NAOさん「不成は角として、成は何か？歩桂銀飛どれもちょっと足らず、11 香成もわずかに届かない。やはり本命の17 香成だったか。31~42 ルートでの飛取りになかなか気づかず大苦戦の一局。条件、手順、詰形3拍子揃った名作です。」

■「不成も成も角だけどそれぞれ別の角」は簡単。角以外で駒成を入れて、最終手が1筋だと手が絞られます。

諏訪冬葉さん「最終ヒントから「玉は 32」「成の手は 17 香成」「31 銀は消去」と読めたのであとはまとめるだけでした。」

■締め切り前ヒントでは「角不成で取った飛を 12 へ打つ」（参考 1 図の手順の紛れを残して）を用意していたのですが、解答の集まりが悪かったので大甘のヒントに変えました。

ほっとさん「33 玉・11 角の詰め上がりを目指すとどうしても逃げ道が塞がらない。」

■後手陣の 1 筋なので▲11 角の最終手が検討候補になるのは仕方ありません。

飯山修さん「38-3 の感想をみると不成 5 回の条件が解答を容易にしているとの事なので今回の条件のほうが優れていると思います」

■38-3 の解説をみても 11 手の不成回数最多は 7 回と予想されてますね。これで 1 作できるかな？

原岡望さん「角の大活躍」

■角不成が 4 回ですもんね。

RINTARO さん「条件は少々難解も作意はすっきり。」

■不成の手の後に成の手があって、更にその後に不成の手があったら成の手がもう一回必要なかどうかと悩んだとかかな。

はなさかしろうさん「会話文を頼りに考えましたが、本命の 11 角までが 1 手不足でヒント待ちに。面白い手順で華麗な詰上りに到達しました。」

■ひとつの駒で不成の手を繰り返して良いのかどうかということに引っ掛かったのかな。

ミニベロさん「このネタもかなり古典だが、条件が旨いです。」

■過去作に類作があったことに気付いたのは解説を書いていた時でした。新作ではなく古典で

した。

緑衾さん「解けなかったのでヒントを見たのですがそこからも少し難しかったです。たぶん、詰んでいると分かりづらい終局図だからですかね。」

■玉周りが結構スカスカで、先手角も取れそうなので詰んでいることに気付きにくい形ですね。

榊彰介さん「3 三の玉を 3 一角と 3 五銀でサンドイッチにして 1 一角で詰ます順で足りず、前もなかなか気付かなかった横バージョンの飛車角サンドイッチでした。」

■▲11 角までの手順にはまった方が多かったようです。

正解：10 名

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

（総評）

NAO さん「出題後すぐ解答を送りましたが、1 は余詰順、2 は条件未達で作意は 1 問も解けていませんでした。3 が難問で中間ヒント直前によく手順が見えました。」

■いつも、余詰指摘、ありがとうございます。もちろん嫌みじゃなくて本当に感謝しています。

ほっとさん「今回は考えやすくてバランスのよい選題でした。」

■初級と上級が難問だったようですが、悪魔系と相性が良いのでしょうか。

飯山修さん「今回は過去問のおさらいの重要性を再認識しました」

■過去問の条件違い特集のつもりではなかったのですが...

原岡望さん「今回は1に苦戦しました。6日の解答でやれやれ。150回おめでとうございます！」

■119回からの担当なので今回が32回目の出題でした。次のキリ番（死語らしい）の200回は4年2ヵ月後なので担当ではないでしょうが、200回を生きてむかえたいです。

RINTAROさん「今回は150-1にやられました。」

■歩突きの筋は忘れた頃に効果絶大。しかも今回は飛も振らず、歩成まででもないので検討筋から完全に外れてしまったのでしょうか。

ミニベロさん「今回は「温故知新」でしたね。」

■結果的にそのようになったようです。

緑衾さん「今回は意外な筋が多かったです。」

■歩突き、金銀の入れ替え、香成。確かに見慣れない筋ばかりでした。

榊彰介さん「今回も全問正解出来ませんでした。が、推理将棋を考えるのは楽しいです。指し将棋の仲間に推理将棋のことを話したら、「そんな世界があるとは知りませんでした、良い趣味ですね」と言われました。」

■是非、推理将棋の世界へ引き込んでください。

推理将棋第150回出題全解答者： 11名
NAOさん 諏訪冬葉さん ほっとさん 飯山修さん 原岡望さん RINTAROさん 中村丈志さん はなさかしろうさん ミニベロさん 緑衾さん 榊彰介さん

『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

第1回 Imitator 入門作品展【出題】

担当: 占魚亭

1~3手の Imitator 使用作の作例は少なく、自分で作ろうとしても弄っているうちに手数が増え過ぎて難しい方向に行ってしまうので誰かに作ってもらおう—という事で本作品展を開催することにしました。不純な動機ですみません。

「投稿数<予備作(拙作)」という状況が続きヒヤヒヤしていましたが、7名の方から11作(1作はツインなので実質12作)集まりました。こんなに集まると思っていなかったのが驚いています。本当にありがとうございました。これだけ集まったので拙作は無いかなと思いましたが1作だけ使うことにして、12作(実質13作)出題としました。

(使わなかったものの一部を「実験室の悲劇(第8回)」に掲載したので、暇潰しにご覧ください)

出題は手数順。3手は盤面駒数が少ない作品から並べた(同数の場合は到着順)ので易しい順ではありません。ご注意ください。

《解答要綱》

解答締切り: 8月31日(水)

手順・短評・気に入った作品の番号を2つ書いて下記までお送りください。解けない場合はソフトに解かせて短評のみという形でも構いません。

- sengyotei@gmail.com (■を@に)
- Twitter の DM (@sengyotei)

《駒・ルール説明》

【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。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

【協力自玉詰】

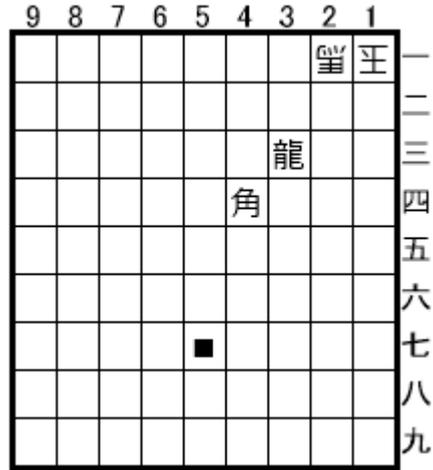
先後協力して最短手数で攻方王を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

1. 駒井めい作

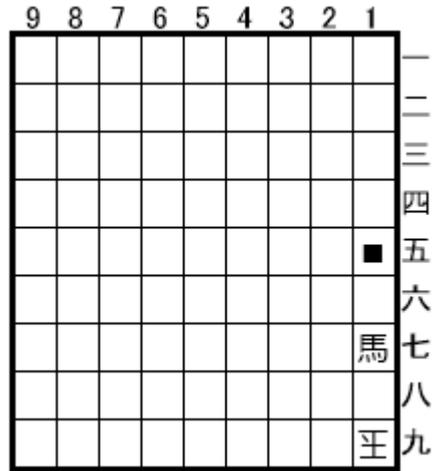
協力詰 2手(受先)



持駒 なし

2. 青木裕一作

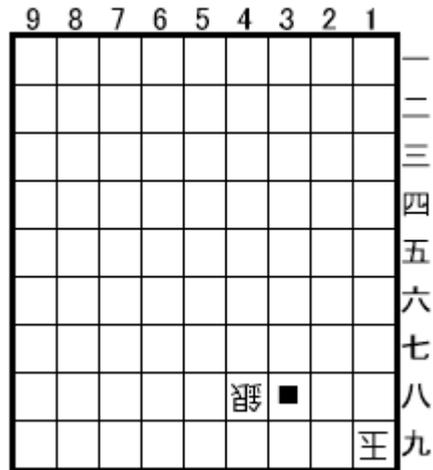
協力詰 3手



持駒 金

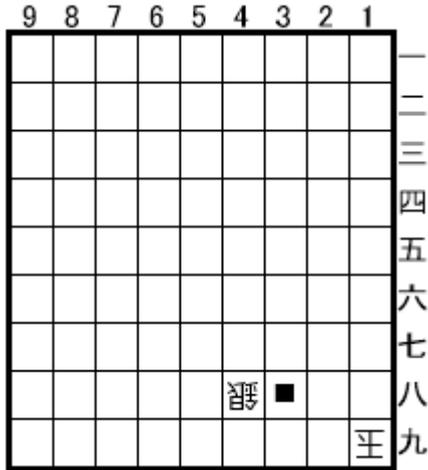
3. 駒井めい作

a) 協力詰 3手



持駒 角金

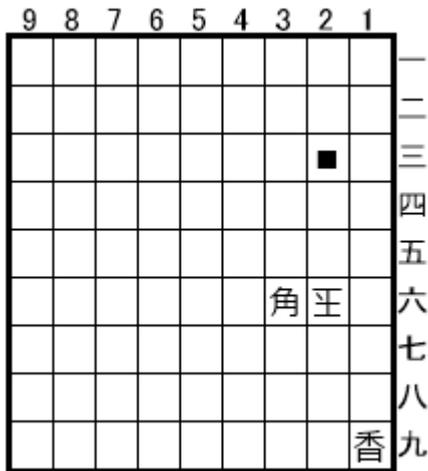
b) 協力詰 3手



持駒 飛金

4. springs 作

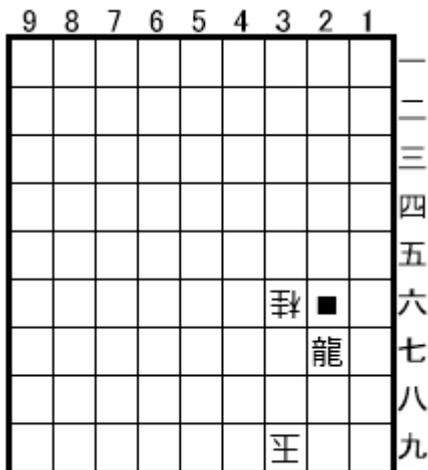
協力詰 3手



持駒 金

5. 神在月生作

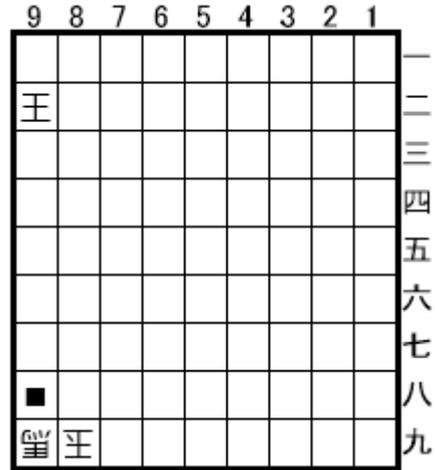
協力詰 3手



持駒 金

6. 占魚亭作

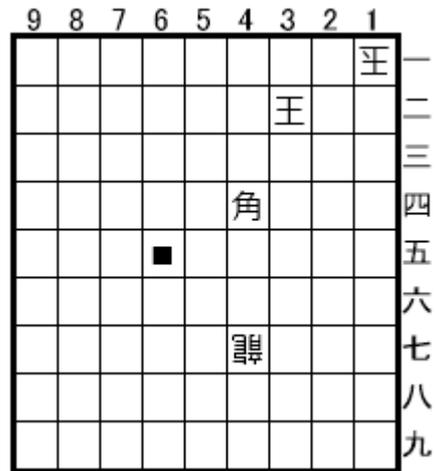
協力白玉詰 3手(受先)



持駒 角

7. 阿知矢龍作

協力詰 3手



持駒 歩

8. 変寝夢作

協力詰 3手



持駒 なし

9. たくぼん作
協力詰 3手

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

持駒 飛

10. 変寝夢作
協力詰 3手

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

持駒 なし

11. 神在月生作
協力詰 3手

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

持駒 角

12. 神在月生作
協力詰 3手

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

持駒 なし



協力詰・協力自玉詰 解付き #4

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2作、協力自玉詰が1作です。

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2022年8月15日 (月)

[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。

■ 4-1 せら

協力詰 3手 (2解)

		飛				飛				
				王						
				王						

持駒なし

※作意手順は2つあります。

■ 4-2 シナトラ

協力詰 4手 (受先、2解)

										王
									角馬	
						王				
王	飛					香				
龍				香王						
							歩			
				歩						

攻方持駒なし

受方持駒なし

※作意手順は2つあります。

〔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。

■ 4-3 青木裕一

協力自玉詰 8手

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

持駒 銀桂香歩

※解答・解説は次のページに掲載。

----- フェアリー雑談 -----

詰将棋におけるフェアリールール(変則ルール)は実に多種多様です。今回は「スタイルメイト」を紹介したいと思います。

【スタイルメイト】

王手はかかっているが合法手のない状態にする。

スタイルメイトはチェスに存在するルールで将棋にはありません。チェスから輸入されたフェアリールールです。簡単な例題を使って説明していきましょう。

協力自玉スタイルメイト 2手

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

持駒 歩

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して攻方をスタイルメイト(王手はかかっているが合法手のない状態)にする。

さて、盤上には攻方駒がありませんが、持駒に歩を持っています。攻方は歩をどこかに打つことができるので、まだスタイルメイトではありません。どうすれば攻方がスタイルメイトになるのでしょうか？正解は12歩 同玉迄。

最終図

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

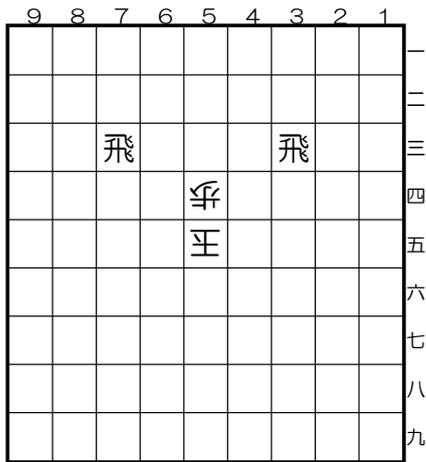
持駒 なし

この2手で手番が攻方に戻って、攻方には合法手がなくなります。スタイルメイトが達成されたわけです。玉を詰めるわけではないので、違った面白さを味わえることでしょう。見かけた際は是非鑑賞してみてください。

解答・解説

■ 4-1 せら

協力詰 3手 (2解)

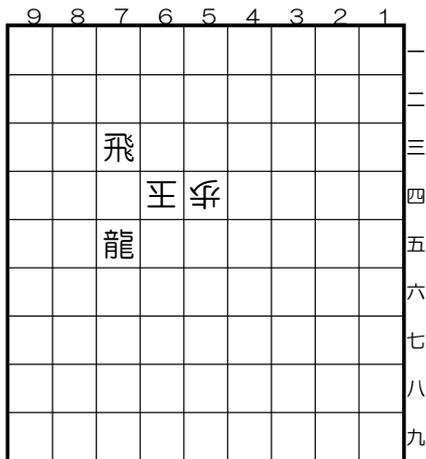


持駒 なし

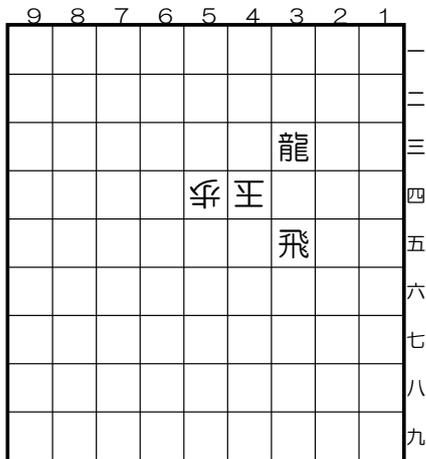
35飛成 64玉 75龍 迄3手

35飛生 44玉 33飛寄成 迄3手

1) 詰上図



2) 詰上図



【作者コメント】

飛車の成生によって玉の逃げるマスが変わり、詰上がりの龍と飛車の位置関係が反転するという狙いです。

【解説】

初手は35飛成・生の二択。初手75飛成・生もありますが、初形は5筋を中心に線対称な配置で実質的に同じ手です(余詰扱いにならない)。従って、初手35飛成・生だけを考えればよいです。本作は2解なので正解手順は2つあって実はどちらも正解。3手で攻方には持駒がないので、2枚の攻方飛で詰めるしかありません。普通の詰将棋の感覚だと、初手35飛成に対して45歩合などと抵抗されて詰みません。本作のルールは協力詰なので受方は自分の玉が詰まない抵抗するものではありません。受方は自分の玉が詰むように協力します。

1解目の初手35飛成に対して2手目でどう協力すれば詰むでしょうか。正解は2手目64玉。3手目75龍と龍飛を連結させて詰め上がり。次に2解目の初手35飛生には受方がどう応じれば詰むでしょうか。1解目と同様に2手目64玉とすると3手目75飛寄は王手になりませんし、3手目75飛引成としても4手目53玉や63玉などと逃げられるので詰んでいません。正解は2手目44玉。初手で飛車を成らなかつたことで可能になった手です。これで3手目33飛寄成とやはり龍飛を連結させて詰め上がりです。

本作は飛車の成生によって玉の逃げ先が変わり、最終的に似たような詰め上がりが出現します。似ているといっても完全に線対称な形ではありません。詰め上がりで龍と飛の上下関係が逆になっています。このように若干の差異が盛り込まれているのが気の利いているところ。各作意手順を単体で見ると大きな意外性はありませんが、そこは本作において重要な要素ではありません。2つの解に関連性を持たせて作品全体で美しさを表現したところが本作の見所です。

■ 4-2 シナトラ

協力詰 4手 (受先、2解)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

12歩 65香 45玉 36龍 迄4手

96歩 44香 66玉 67馬 迄4手

1) 詰上図

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

2) 詰上図

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

【作者コメント】

バッテリー破壊に加えて、65香・44香というラインを遮断する手が出てくるのが狙い。役割変換が上手いきました。

【解説】

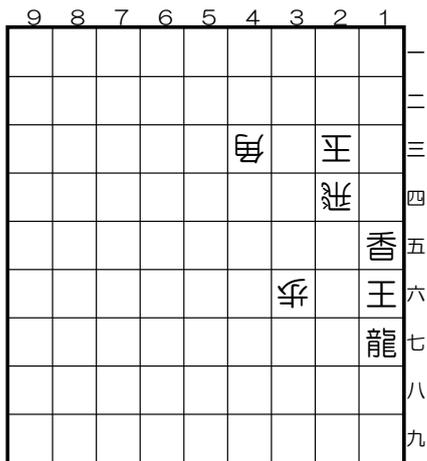
盤上には攻方12馬・45香および攻方96龍・66香とバッテリー（開王手ができる形）が2つあります。加えて攻方22角・85飛が利いています。とにかく龍飛馬角と強力な攻方駒が盤上を支配しているのが特徴です。

本作は偶数手数での協力詰なので受方から指し始めます。受方には持駒がないので盤上の駒を動かすしかありません。1解目の初手は12歩。攻方馬を取ってバッテリーを壊す手です。協力詰なので受方は自分の玉が詰むように協力しているはず。受方から相手の戦力を削ぐのは一見矛盾しているように思えます。攻方の勢力を緩和するのが詰ますのに最善という少し不思議な局面なのです。これでもまだ攻方22角や85飛といった存在が強力です。そこで2手目は65香と開き王手します。香の移動先が重要で、攻方飛の利きを遮ります。これで3手目45玉と逃げるのが可能になって4手目36龍迄。同様に考えていくと2解目も浮かび上がってきます。2解目の初手は96歩。攻方龍を取ってバッテリーを壊します。2手目44香と開王手をしながら攻方角の利きを遮ります。これで3手目66玉が可能になって4手目67馬迄。

本作は攻方龍飛馬角の利きをどうコントロールするかというところに主眼があります。1解目では12歩～65香、2解目では96歩～44香と攻方駒の強力な利きをコントロールする構成になっています。これで3手目45玉/66玉と詰ますのに都合の良い地点へ玉を誘導できるわけです。また、2つの解で破壊するバッテリーと活用するバッテリーが入れ替わっているのが見逃せないところ。対照的な2つの解を用いることで、狙いをより魅力的に表現しています。

■ 4-3 青木裕一

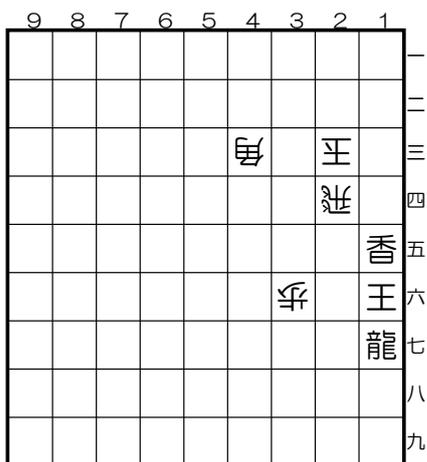
協力自玉詰 8手



持駒 銀桂香歩

34銀 同飛 35桂 同飛 25香 同飛 24歩 同飛 迄8手

詰上図



持駒 なし

【作者コメント】

飛のルントラウフ+持駒原型消去が狙いです。

【解説】

本作のルールは協力自玉詰。先後協力して最短手数で詰める、というのは協力詰と同じです。しかし、詰める対象は受方玉ではなく攻方王になります。

初形を見てみると実は攻方王に王手がかかっています。攻方王に逃げ道はないようですが、攻方には持駒があるので 34 や 25 の地点に合駒ができてまだ詰んでいません。逆に言えば攻方に持駒がなければ初形の局面は詰んでいます。つま

り、攻方の持駒 4 枚を全て消費して初形の局面に戻ればよいことになります。そんな都合の良い手順はあるのでしょうか。34 銀～35 桂～25 香～24 歩と捨駒をして受方飛に取らせ続ければ、なんと初形から攻方の持駒が消去されただけの局面が出来上がります。更に注目すべきは受方飛の軌跡。正方形を描きながら 24 の地点に戻っています(24→34→35→25→24)。このようにある駒の軌跡が幾何学模様を描きながら元の地点に戻る手順をルントラウフと言います。ルントラウフ(Rundlauf)は循環・回転を意味するドイツ語で、チェスで使われている専門用語です。詰将棋にはこれに相当する専門用語がないため、チェス用語がそのまま使われています。持駒の原型消去は協力自玉詰で容易に実現できますが、それをルントラウフと組み合わせているのが本作の工夫。面白いアイデアで感心させられます。

第7回フェアリー入門出題

フェアリー入門の第7回は「多玉協力詰」です。投稿は何と10名の方から16作が届きました。その内2作は解付コーナーでの出題とし14作が解答募集となります。

【ルール説明】

【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。

【受先】

受方から指し始める。

【成禁】

駒を成る手を禁止する。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

解答締切：2022年8月15日（月）

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。

解付① 神無七郎作（登場2回）

多玉協力詰1手

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

持駒なし

幕開けは神無七郎さんのユニークな作品です。前回は63手詰での登場でしたが一転して

今回は1手詰です。王手は全部で10通り。

解付② るかなん作（登場5回）

多玉協力自玉詰4手

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

持駒 香

るかなん氏の協力自玉詰です。ちょっと難しいと思います。ヒントは3手目香打って角合が両王手でフィニッシュとなります。最後打った香で角が取れそうですがそれが出来ないような2手目が本作の骨子。それと最後の角打ちが両王手となる位置への玉移動も考えるポイントです。

（解答は本コーナー最後に載せています）

① springs 作（登場10回）

多玉協力詰3手

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

持駒なし

b)97玉→86玉

springsさん10回登場作はツインの1作。多玉協力詰の基本的な攻方は両王手ですが、1枚の攻駒で2つの玉に王手する場合と2枚の攻駒で別々の玉に王手するケースなどあります。本

作はどちらでしょうか？

② 伊達悠作（登場 4 回）

多玉協力詰 5 手

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

持駒 なし

伊達さんは 2 回連続 3 作発表と往年の活躍を彷彿とさせますね。本作のヒントは田楽刺し。合駒が出ます。



③ シナトラ作（登場 4 回）

多玉協力詰 5 手

持駒 なし

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

持駒 角

シナトラさんは第 5 回以来の登場です。受方は持駒なしですのでお間違いないように。46 桂が跳ねそうな形をしています。大切なのは角をどこに打つかです。最後は両王手ではありません。どちらの玉が詰ましやすそうかな？

④ 駒井めい作（登場 7 回）

多玉協力詰 5 手

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

持駒 なし

駒井さんは 7 回連続の登場です。いつもありがとうございます。詰上りはあまり見ない形です。歩は成るのか成らないのか？形からは…ですね。

⑤ 神在月生作（登場 2 回）

多玉協力詰 5 手

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

持駒 飛

神在月生さんは 2 回連続の登場です。本作は初形からは筋が見えにくそうですね。合駒は出ませんのでご安心を。



⑥ 占魚亭作 (登場 8 回)

多玉協力詰 5 手 (2 解)

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

持駒 角

占魚亭さんも初回からの連続登場です。ありがとうございます。本作は 2 解ですので 2 つの手順を解答してください。82 とと 66 とを見れば角の打ち場所は見えてくるでしょう。それに対する合駒を考えましょう。2 解ですのであれとあれを合駒かな？

⑦ るかなん作 (登場 6 回)

多玉協力詰 6 手 (受先)

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

持駒 桂

るかなんさんも 2 回連続登場です。本作は受先ですので受方から指してください。ヒントは持駒の桂だけでは詰まることができませんので初手に打った受方の駒を取ります。何をもらったら詰まることが出来るかを考えましょう。



⑧ 伊達悠作 (登場 5 回)

多玉協力詰 7 手

持駒 なし

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

持駒 香

伊達さんの 2 作目。受方持駒はなしですがこれは余詰防止の為。王手が限られているので考えやすいと思います。

⑨ シナトラ作 (登場 5 回)

多玉協力詰 7 手

持駒 なし

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

持駒 なし

攻方も受方も持駒がありませんので盤面の駒だけで詰めます。まあ初形をじ〜っと見ていると詰上りは見えてくると思いますし、作者名をじ〜っと見ていると角がどのような動きをするのかも見えてくるのではないのでしょうか？

⑭ せら作 (登場 2 回)
 多玉協力詰 21 手
 持駒 なし

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

持駒 金10

ラストは 2 回連続登場のせらさん。持駒制限と非標準駒数の作品です。連続協力詰、倉庫番ゲームといった趣の作品で、持駒の金 10 枚を使って配置を微妙に変えていき 25 桂を同金と取られない様な形にします。13 と 33 の両方に玉があると 25 桂に対して同金とせざるをえないので 13 か 33 に空間を空けつつ・・・それともう一つの条件を考えてみましょう。入門編にしては難易度は高いですが頑張ってください。

解付コーナー解答

解付① 神無七郎作 (登場 2 回)
 多玉協力詰 1 手

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

持駒 なし

22 桂成迄 1 手

詰上図

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

作者

きっとネタが被ると思うのですが「両取り」の一般化です。1 手で 8 枚の玉に王手が掛かります。

★数えたら 9 枚の玉ですね。ダブった王手もないのできれいに収まっています。一発芸のような作品でユーモラスです。51 飛成でも良さそうですが協力詰ですので 41 合が利いて 1 手では詰みません。1 手詰で最高何枚の玉に王手がかかるのかは気になりますね。どなたか挑戦してみてください。

解付② るかなん作 (登場 5 回)

多玉協力自玉詰 4 手

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

持駒 香

19 王 27 飛 57 香 55 角 迄 4 手

詰上図

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

作者

「ルール複合可能」の部分だけ見て作り終わってからレギュレーション違反に気付いた、というオチ。

- ★ 募集要項に協力自玉詰が入っていなかったため解付でお披露目します。
- ★ 攻方の 2 枚の王が離れているので最後は大駒打ちが予想されます。初手 37 王として 57 飛型は 58、59 香が非限定となりますし、最後同香とも取れます。それが出来ない様にするには 2 手目逆王手させて香打をピンさせる必要があります。そう考えると初手 19 王が 77 王と 19 王への両王手 55 角が出来る位置となります。攻方だけではなく受方も多玉となっているのも面白く、将来新

たな展開のきっかけになりそうな気がします。

今月の手筋 (解答)

解答

22 桂生 21 玉 23 金 まで 3 手

初形で 12 歩は性能変化により桂の利きであり、「行き所のない駒(仮)」となっている。初手を指すと 12 歩は元の利きに戻り、今度は 22 桂が本来の利きで「行き所のない駒(仮)」となる。最終手で 22 桂は金の利きになり、行き所のない駒はなくなる。このように「行き所のない駒(仮)」は、本来の利きによるものと、性能変化によるものがある。

なお、利きが盤内でない状態を解消できない位置へ着手・配置された駒は、単に「行き所のない駒」である。

適用分野
性能変化ルール全般

関連項目 行き所のない駒

第6回フェアリー入門解答

第6回の出題でしたが、前回に続き10名の方から解答を頂きました。
 15題と多い出題でしたが解答成績も10名中全題正解者8名と好成績でした。たくさんの解答ありがとうございました。強欲協力詰は考えやすいのか解答者からは好評だったようです。

〔解答成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
上谷直希	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
せら	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	15
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	14
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	14

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		馬			二
						飛			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

61 龍 41 桂 同龍 12 玉 24 桂 迄 5手



詰上図

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

作者

饅頭は手の届かない場所に。

★幕開けは、るかなんさんの作品。33 飛を動かしての王手は同馬と取られて手が続きませんので 52 龍を動かしての王手を考えます。51 龍は同角でダメですので 41 か 61 か。2 手目合駒すれば、強欲条件で取らざるをえず、最後の1手で詰まそうとすれば、22 馬の守備を突破するには 12 玉、24 桂しかありません。問題は 12 玉

とする条件です。61 龍、51 桂とすると同龍の時同角としなければならず 12 玉が出来ません。つまり初手も 2 手目も受方の利きがない地点でないとダメなのです。61 龍、41 桂がその条件を満たす唯一の地点です。強欲では桂が大切な駒です。玉 1 枚の時には金銀を何枚持っていても王手を全て同玉と取られて詰ますことが出来ませんが、桂 1 枚あれば手がかりが作れるのです。強欲協力詰を解図する際には桂に注目すると良いでしょう。

神無七郎

相手駒の利き筋を避けて桂を入手。強欲で桂はとても便利な駒ですね。

神在月生

隙間縫う 触らぬ角に 崇りなし

占魚亭

角・馬の利きのない地点に合駒を打たせるためのソッポ。

駒井めい

龍取りが生じない場所は 2 つ。初手で桂合の場所を潰さないように。

真 T

角馬をかいくぐる。

るかなん

禁欲的な強欲詰。気持ち半端な位置での限定合が狙い。

伊達悠

受方の強欲を発動させず、自分はちゃっかり桂を取って、しかもその桂で詰ませるというムシの良さ。お前のものは俺のもの、俺のものは俺のもの。

変寝夢

入門編の 1 問目でこれはちょっと・・・笑。中々詰まなくてびっくり

★最初にどの作品を持ってくるかは非常に悩みますね。

上谷直希

なぜか 4 手目が見えにくかった。

★5 手で普通に逃げる手というのは意外と見えにくいというかあまり見ないかもしれませんね。

せら

龍を取られないようにしながら桂を取る。

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
									四
								飛	五
									六
								王	七
									八
								飛	九

持駒 角金

53 角 28 玉 64 角生 18 玉 28 金 迄 5 手

詰上図

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

作者

初手の角限定打が狙いです。初手 71 や 62 に打つと攻方の駒取り (5 手目 19 角成) で詰まず、44、35、26 に打つのは受方の駒取りで詰みません。駒取りにならない 53 角～64 角生が唯一の詰み筋となります。

★せらさんは本コーナー初登場で素晴らしい作品を発表されました。詳しく説明します。作意だけを見られた方は角の打ち場所はどこでも同じじゃないの？と思われたことでしょう。単なる協力詰だったらそうなんです、強欲協力詰になると「駒を取る手を優先する」条件が加わります。つまり王手になる駒取りがあればそれを指さないといけないのです。では失敗例として初手 71 角と打ってみましょう。これには作意と同じように 28 玉と逃

げて82角とします。この時に成、不成の選択があります。どちらでも構いません。次に18玉と逃げたのが次の図です。

4手目18玉の局面

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

持駒 金

ここで28金と出来れば詰みですが、よく見てください。駒を取る王手が存在することに気が付きましたか？そう19角成の王手が優先されるのです。これでは5手で詰ます事ができません。つまり4手目18玉の局面で角が可成地点に居てはダメなのです。初手の角打ちの場所は、26、35、44、53、62、71の6ヶ所です。しかし26角は同玉、35角は同飛とされるのでダメ。62と71は上記の順で3手目が可成地点となるのでダメです。残りは44と53です。成れないようにするのは44の方が良さそうですが、28玉とされた時の次の手が55角となり15飛の利きがあり同飛とされてしまいこれもダメ。正解は53角となります。しかしもう一つ選択があります。3手目64角とした時に成る成らないと選択です。先ほどの説明でお分かりと思いますが、64角成ですと5手目19馬が生じますので64角生が正解となります。盤面3枚の簡素な初形に実に巧みな限定打と不成が織り込まれており記憶に残る傑作だと思います。

神無七郎

「取られない」「成らずに済む」の2条件を満たすのは53のみ。成らないために成れる場所に打つ不思議。

神在月生

誓約書 わたしゃ一生 成りませぬ

占魚亭

角の打ち場所は実質三択。

駒井めい

3手目角生で大丈夫なことに気付くのに時間がかかってしまった。

真T

成れないかつ取られない位置へ移動するための限定打。いいですね。

るかなん

19角成と指せる余地を残さない。完全打歩の解き方とも少し繋がりがあるかも。

伊達悠

限定打の意味付け、そしてそのために駒を一切左辺に置かなくてよいという驚き！！

変寝夢

最後3手を17角成、29玉、39金と決め打ってしまった。筋が悪いなあ

上谷直希

可成地点への限定打なのに、別に成りたいわけではないのが面白い。

★たしかに成るとダメなのに成れる地点への限定打というのは面白いし、15飛と19飛の配置も実に無駄が無く気持ちよい初形だと思います。

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										
二					王	歩				
三										
四				飛		香				
五										
六						桂				
七										
八										
九										

持駒 香

54香 42玉 34桂 41玉 42金 迄5手

詰上図

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

作者

相手の強欲な 64 龍をどうやって止める？その 1→利きを塞ぐ」という限定打

作者（解答時）

⑨と同じ事が言えますが、5 筋に他の駒を置かずに成立できたのは良かった点ですね。

★42 歩は取らせ駒ですので 42 玉とさせて 34 桂と金を取る順を目指せばいけそうです。問題は 34 桂の時に同龍とされては詰みませんので同龍とされない工夫が必要です。初手は持駒の香をどこに打っても 42 玉となりますので盛会は初手 54 の地点です。こうしておけば 34 桂を同龍と取れません。龍の利きを遮断する香の限定打でした。2 手目以降は必然手となりますがそれだけに初手が狙いだとの作者の声が聞こえてきます。

神無七郎

取れる位置に打つ初手が妙手。これで 44 桂が取られない。42 歩は囷駒とでも呼びましょうか？

神在月生

遮断する 香アシストで 1 ゴール 占魚亭

香は金を取るための防波堤。

駒井めい

龍の利き遮断法人。

真 T

龍の利きを遮る。

るかなん

桂の頭が重くなるように見えて狙いは龍。

変寝夢

これぞ入門編ですね

上谷直希

質駒を取るための限定打。

せら

龍の利きをシャットアウト。

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
						龍			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀桂

41 銀 42 玉 43 角成 41 玉 53 桂 迄 5 手

詰上図

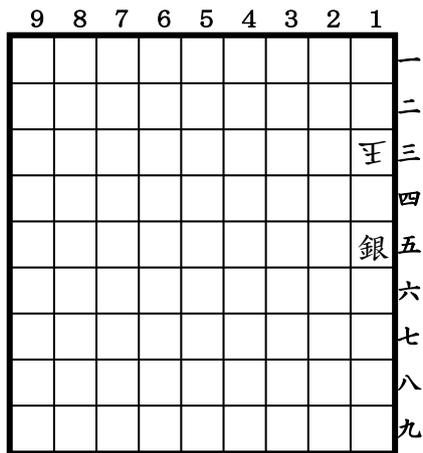
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				歩	王	歩			一
									二
				桂	馬	龍			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

作者

馬を取られないように銀を設置します。

★狭い所へ玉を追い込むのがよさそうですので 2 筋方面に追いかけるのはダメ。持駒に桂がありますので 43 角成、41 玉、53 桂とすれば詰みますがすぐには 43 角成に同玉と取られてダメです。どうしたらよいのでしょうか？強欲の手筋で玉の周りに取らせ駒を置くというのがあります。有名なものが銀と歩のバージョンです。

強欲協力詰 5手



持駒 金歩

この図で初手銀を動かすと同玉と取られてダメですので、銀の利きに歩を打って取らせ駒を発生させる手筋です。

14歩 23玉 24銀 14玉 15金 迄 5手

駒井作の初手41銀が上図の14歩に該当する取らせ駒となっているのが分かります。大切そうな持駒の銀を取らせ駒にしている所が作者の狙いです。

神無七郎

強欲用格言「とどめは桂」。

神在月生

間接の 捨て駒作り 銀を置く

占魚亭

43角成に41玉を可能にする下準備。

真T

一拍置いて取らせるのが良い。

るかなん

協力詰なので、受方に選択肢を多く作った方が都合が良いんですね。

伊達悠

「邪魔駒消去」の対義語といえは？そう、「取らせ駒発生」です。本当かしらん？

変寝夢

駒を誘導したい時は、二つ以上駒を取れる状態にすることが大事ですね。

上谷直希

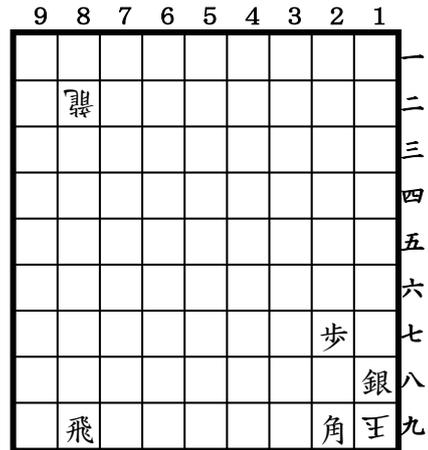
詰め上がりは見えている。

せら

玉に取ってもらうための駒を置いておく。

⑤ 真T作 (初登場)

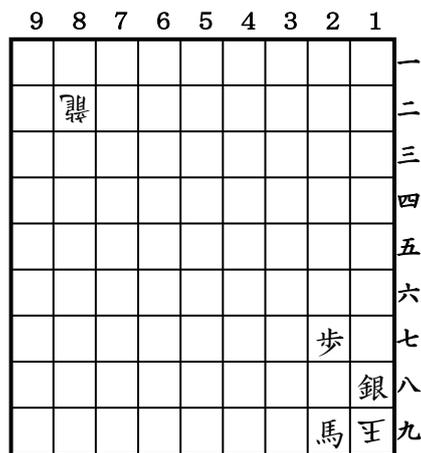
強欲協力詰 5手



持駒 角

92角生 89龍 82角 同龍 29角成 迄 5手

詰上図



作者

龍・角のスイッチバック。生、限定打と強欲らしさはあると思います。

★普通詰将棋でも何だか見たことのある形ですが強欲協力詰だとどうなるのでしょうか？初手の角打ちは2手目合駒しかなく同角までは必然。あと1手では詰みません。となると29角を動かしてから29馬と引き付けて詰ます順が本命です。成って帰ってくる訳ですので可成地点の83か92です。まず83に成ってみますと2手目は18玉しかありません。しかしここから3手では詰みません。つまり18玉とさせてはダメなのです。そんな順はあるのか？そう92地点に角を移動させれば受方の防手で89龍が出来ます。これ

で29角成としようとする89龍が利いてますので先に82角、同龍とすればOKです。あれ82角の所91角、82龍もいけるんじゃないの？いえいえ91角の時は18玉が優先となりダメです。これでOKかという初手92角の成、不成の選択が残っています。29へ馬として帰ってくるのでどちらでも良さそうですがさにあらず。92角成とした場合は、82角、同龍とした局面で29馬と出来ず82馬と龍を取って王手する順が生じてしまいました。攻方29角と受方82龍のスイッチバックと不成限定、角の限定打とやりたいことを5手に詰め込んだ好作です。

神無七郎

92角・82角で龍を往復させるのは第一感ですが、角不成が繊細な味付け。最遠移動と遠打を無理なく融合。

神在月生

成れるのだ 後で気が付き 次は成る

占魚亭

ダイナミックな手順。

駒井めい

センスが良すぎてすぐに解けた。豪快で気持ちのいい手順。

るかなん

龍の邪魔をせずに陰に控える。うっかり初手成ると大火傷。

伊達悠

「将棋盤が9×9なのはこの作品のため？」と言いたくなるような、あまりにも華麗なる成生限定。

変寝夢

82の駒が龍なのが、ちょっとしたヒントかな

上谷直希

本作を見てびっくりしました。ちょうど最近つくった自作とそっくりだったのです。自作は強欲かしこなのでここには投稿しておりませんが、こんなことがあるんですね。

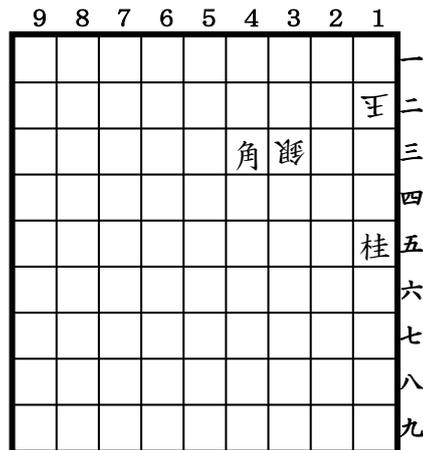
せら

強欲特有(?)の不成限定がうまい。

★成ると駒取り王手が可能となり不詰という作品が本コーナーでも何作か見られましたね。

⑥ springs 作 (登場8回)

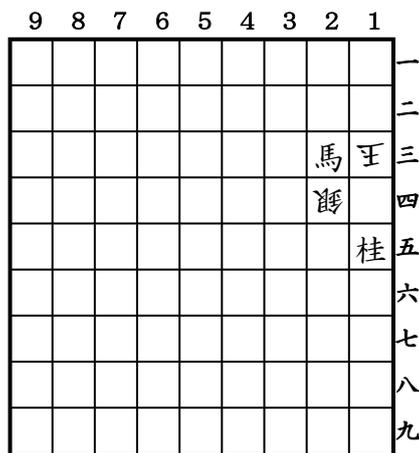
強欲協力詰 5手



持駒 桂

24桂 同銀 34角生 13玉 23角成 迄 5手

詰上図



作者

強欲ルールのため初手の捨駒が必要です。また、3手目が生に限定されます。

★盤面の駒を動かしても取られるだけですので初手の桂打は分かりやすい1手。同銀と取らせて次の1手が狙いの1手です。34角成とするしかなさそうですが13玉に23馬まで詰みました。ちょっと待った～。34角成だと強欲条件で最終手24馬の銀取り王手があってダメですよ！正解は34角生で、13玉に23角成です。24銀を取れないように不成が正解でした。紛れを少なく創ってあり狙いの1手にスポットライトがきれいに当たっています。

神無七郎

真T氏作に引き続き、取らないための角不成。
こちらは小ぢんまりしていて、より入門向き
に思えます。

神在月生

成れるのか 初め気付かず 次に成る

占魚亭

銀取りを回避するために成らない。

駒井めい

銀に取られないように。銀を取らないように。

真T

取らないための生。

るかなん

初手何を指しても取られるので、取られる前
提で考える。

伊達悠

馬に成ってしまうと強欲が暴走しちゃうから、
抑えて抑えて。ハイシドウドウ、ハイドウド
ウ。

変寝夢

終わり3手は面白い素材。43角生とかでき
そうですね

★何手か後に効いてくる角生というのも創った
ら面白い作品が出来そうですね。

上谷直希

3手目に注意。

せら

ヒントがないとうっかり 34角成としてしま
いそう(した)。

⑦ 神在月生作(初登場)

強欲協力詰 5手

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

持駒 角2金

99角 同龍 88角 同龍行 12金 迄 5手

詰上図

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

作者

「強欲を 余詰防ぎに 使用せり」というこ
とだけで、狙いも妙味も新味も解き応えも、
何にもありません。

★神在月生さんは本コーナー初登場です。初手
角打で22合に12金で詰みじゃないの?と思
われた方は普通の感覚です。しかし強欲では
22合は同角(成)としないといけませんので
12金が打てません。しかし本図では12金と
するのを防いでいる2枚の龍の利きを2枚の
角ではずすという分かりやすい順が見えて
いますね。99角、88角と限定打で龍の利き
をはずす順は簡単ですが爽快です。

神無七郎

強欲を利用した気持ち良い捨駒連発。ただの
協力詰だと取ってくれない早詰に悩まされ
るので、「強欲」はストレス解消に最適です。

神在月生

新味なし 解き応えなし 妙味なし

占魚亭

角2枚 最遠に打ち 龍を釣る

駒井めい

すぐに解けてニッコリ。易しくも手順はイン
パクトがあるので入門にぴったり。

真T

龍の利きをそらす遠打2発。

るかなん

守備に利いていた自陣飛車をつい敵陣に飛び
込ませて頓死、というのは誰も通る道。

伊達悠

”入門”かくあるべき。やりたいことがストレートにできるのが良いのです！

変寝夢

教科書に載っているような作品ですね。

上谷直希

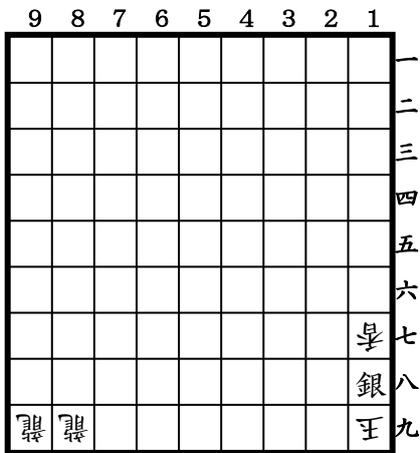
協力詰で神無太郎氏作がある以上どうだろうか……。

★神無太郎さんに連絡して該当作を教えてくださいました。

神無太郎作

2009年12月21日 Fourth Of May

ばか詰 5手 (2解)



持駒 角2金

作意：

28角 同玉 39角 19玉 29金 迄 5手

91角 同龍 82角 同龍引 29金 迄 5手

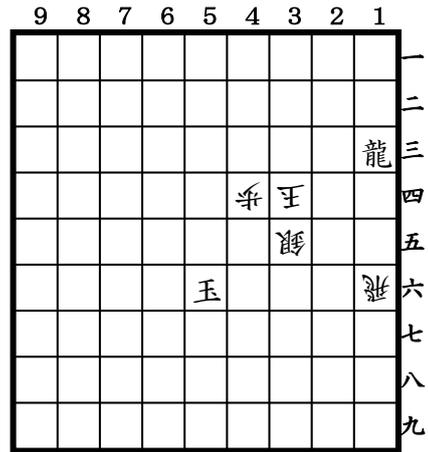
2 解目が上下の違いがあるものの殆ど同様の順ですね。ルールが異なるので構わないとは思いますが、狙いは同一の作品ですね。ちなみに神無太郎作のルールをばか詰から強欲協力詰に変更すると2番目の解が唯一解の完全作となります。しかし強欲協力詰よりばか詰の方が創作難易度は高いと思いますのでこれは唯のおまけの話です。

せら

手順前後は利かない。

⑧ springs 作 (登場9回)

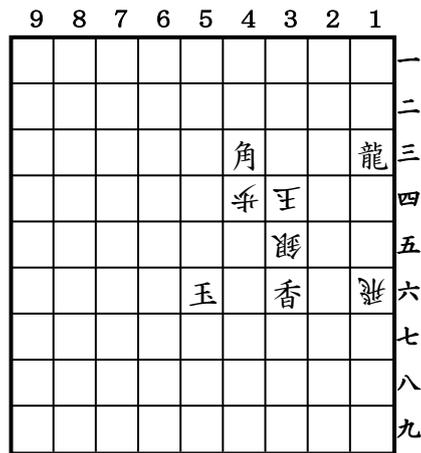
強欲協力詰 5手



持駒 角桂香

26桂 同銀 36香 35銀 43角 迄 5手

詰上図



作者

銀のスイッチバック。強欲ルールのため4手目が移動合になります。

★初形から43角が打てれば1手詰ですが、初形で王手が掛かっています。となれば初手は26桂か46桂です。まず46桂としてみましょう。同飛はダメですので同銀の一手。35地点を塞いで43角までの詰上りを狙うにはどこかに香を打って35合ですが強欲条件により同香とせざるを得ずダメです。同香としなくても良い方法はあるのでしょうか？そうそれがあのです。初手26桂として同銀に35香の限定打がその方法で35合なら同香としないといけませんここで35銀の移動合いが打った香をピンさせる好手で35香は攻方王が巢抜かれるため出来ず43角が打てて

詰みです。初手 46 桂の場合は 35 香に同飛と出来るため成立しないのも上手いですね。

神無七郎

ピン止めを利用すれば取らずに済む。それを見越した限定打と移動合。この手筋はいろいろな応用ができそうですね。

神在月生

石となり 取れぬ保障を 取ります

占魚亭

スマートな手順。

駒井めい

初手は限られていても打ち場所が二つあるのはいい。駒を取れないようにするためのピン。

真 T

取れない 35 銀。今回一番のお気に入りです。

るかなん

25 玉も詰まない。強欲で取れない移動合はお見事。

伊達悠

いざ解答書きをする時に、26 桂同銀 38 香 25 玉 34 角まで？の手順が見えて、どういことだと混乱。5 手目 16 龍が強制なんですね。

変寝夢

1 6 角、同飛が入れたくなる

★角取りにすれば簡単ですがそれではね・・・

上谷直希

どっちに桂を打ってもいいわけではない。好作。……なのだが中段玉で攻方大駒を使用しなくても狙い自体は成立する。

強欲協力詰 5手

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

持駒 桂2香

これでも成立しているが紛れが少なすぎるというご判断なのであろう。個人的には最終手も桂にしたら左右の使い分けを印象付けたり全体の統一感が生まれたりするのはないかとも感じた。まあ好みの問題ですが。

★最後 46 桂ということですね。参考になる感想です。

せら

強欲ルールにより銀移動合に限定される。

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
			龍			銀			四
									五
					桂				六
									七
									八
									九

持駒 香

55 香 同龍 42 歩成 同玉 34 金 41 玉

42 金 迄 7 手

詰上図

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

作者

「相手の強欲な 64 龍をどうやって止める？その 2→利きを逸らす」という限定打。前局と似たような構図になったのは偶然ではありますが、こういうのは双子作品というよりは姉妹作品……というよりは、「従兄弟作品」のような感じでしょうか（手数も違いますし）。

作者（解答時）

主張したい所が③とは違うものの、手数が 2 手分長くなっただけと捉えられるかがやや不安。

★③と形が似ていますが狙いが異なります。43 玉と取られると詰みそうではありませんので 42 歩成～34 桂を狙います。34 桂の時に同龍とされないようにするにはどうするか？③と同様 54 香は 43 玉とされるのでダメですので、55 以遠ですが、56～59 は 43 玉とされてダメ。55 香が唯一の場所で同龍とさせて以下 42 歩成、同玉、34 桂以下詰みとなります。今回は龍を移動させて利きを逸らすのがポイントでした。

神無七郎

分かってみれば当然の手順ですが、③の幻影がちらつきました。詰将棋では飛より金が大事。

神在月生

おびき出す 香アシストで 1 ゴール

占魚亭

金を取るのは 3 番と同じだが、本作では香を餌にして受方龍の利き外し。

駒井めい

桂跳ねが取られないように今度は龍の利きを逸らす。

真 T

龍の利きを逸らす。

るかなん

43 玉を指さなくて済むようにフォローを入れる。③との対比がいいですね。

変寝夢

後半冗長感あり

上谷直希

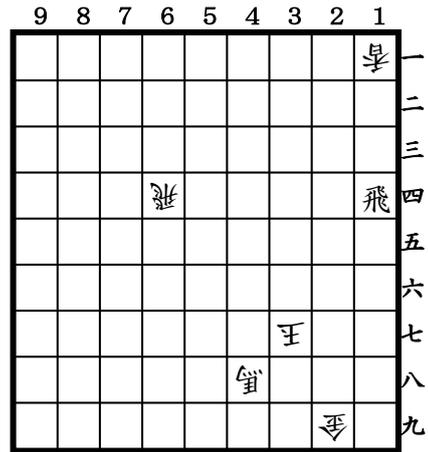
まあまあ悩みました。

せら

一種の取らせ短打とも言える？

⑩ 伊達悠作（登場 3 回）

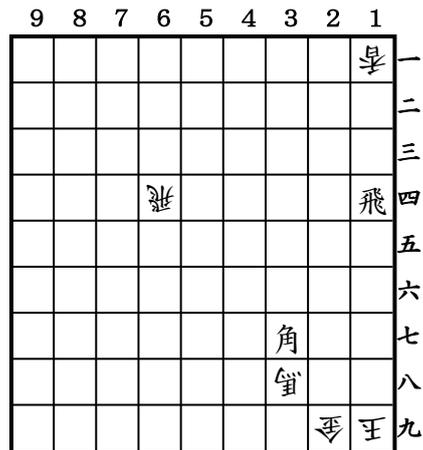
強欲協力詰 7 手



持駒 角銀歩

38 歩 同馬 15 角 28 玉 19 銀 同玉
37 角 迄 7 手

詰上図



作者

両王手の実現のために、打った 15 角の強欲を抑える初手伏線。持駒を歩にするなど、難易度を高くしすぎないように配慮はしたつもりですが、出題時のヒントとして「玉は 19 で詰む」「両王手で詰む」のどちらか、もしくは両方を入れる方が良いように思っています。もうワンテーマ盛り込むと、通常の作品展レベルに持ち込めるポテンシャルは秘めている予感がするので、そこはまた宿題ということで。

作者（解答時）

入門向きということで、特に初手 2 手は変な手心は加えませんでした。この構想ならばもう少し手順の厚みを加えられそうな予感

52 香 : 5 手目 45 香、33 玉、43 香成 ×
 52 歩 : 5 手目 45 歩、33 玉、22 飛成 ○

何と一番弱い駒が駒取り王手をしなくてよい唯一の駒でした。しっかりと狙いを的確に表現した作品でした。

神無七郎

協力詰では最も難しい歩合を実現。最初は角取りを忘れて、飛を横から打っていました。

神在月生

何かしら 禁欲の味 感じたり

占魚亭

一番弱い駒が最善。

駒井めい

駒取りが生じないように歩合で。協力詰だと歩合は意外性がある。構図の取り方が巧い。

真 T

取れず取られない合駒を。

るかなん

打歩詰以外で歩合請求は珍しい。

伊達悠

前半 3 手の限定のさせ方が、もう属性モリモリ。いやー本当に深いです。

変寝夢 (誤解)

6 4 角の意味づけが予想と違っていたのでびっくり

★変寝夢さんは、15 飛、25 歩、同飛以下の解答。2 手目 56 玉と角を取る手があるので 25 歩が出来ません。ちょっと盲点になりますね。

上谷直希

狙いは分かるものの、もう少し洗練したい印象を受ける。

せら

なるほどの歩合限定。飛金銀桂香の合だと駒取りが発生してしまう。



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

持駒 なし

98 龍 99 龍 23 桂 同香 91 龍 同龍
 22 金 迄 7 手

詰上図

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

作者

困った時は corner-to-corner (苦笑)。安直すぎますが、これしか浮かびませんでした。ごめんなさい。

★紛れは 3 手目の 18 龍だけという親切設計で、19 龍~99 龍~91 龍の corner-to-corner が狙いの作品です。入門編ですのでこれはこれで十分だと思います。7 手で駒を 2 枚取るとはなかなか勇気のいる手順ですね。

神無七郎

龍の corner-to-corner? 「強欲」を余詰防止に使って、派手な手順を楽々実現しています。

神在月生

攻め龍の 後をピッタリ 受けの龍
占魚亭

17 に攻方桂・18 に受方駒を置いて「18 龍、
99 龍、25 桂...」としたかったのですが、上手
く纏められなくて安直な方向で作りました。

★いろいろな形が考えられそうです。

駒井めい

導かれるように解けました。

真 T

龍が大きく動く。

るかなん

欲を言えば 21 龍迄の白玉詰にしたいところ。

伊達悠

双方の 龍がその欲 おもむくままに 取っ
て取られて 周辺巡り
川柳ならぬ短歌評の完成。

★神在月生さんのライバル出現か！

変寝夢

強欲じゃなければ 1 手詰

上谷直希

この順を表現するならば 23 桂はむしろ不純
物かもしれない。

★私もちょっと感じました。案があるわけでは
ありませんが（笑）

せら

すらすら解けて入門に最適。

★皆さんすらすら解けて好評でした。



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

13 香 同角 21 金 同飛 22 銀 同角
12 歩 同飛 23 桂 迄 9 手

詰上図

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

作者

強欲者に毒饅頭を。

作者（解答時）

強欲的な強欲詰。ヒントが必要なほど高難度
ではないと思いますが、入門者は手数や持駒
の駒種が多いと敬遠しがちなので念の為。し
かし手数が平均を下回ったのは想定外…笑

★トリ前はるかなんさんの作品。これまでの作
品とはちょっと毛色の違う作品です。9 手で持
駒 5 枚ですので持駒連打して詰ますわけですが、
途中で利きがない所に桂を打って軸駒にするか、
最後に桂吊るしにするかのどちらかです。しか
し守備駒が 1~3 筋によく利いていて途中桂は
難しく。まあヒントにもありましたので最後桂

吊るしが本命です。詰上りの予想が立てれば桂以外の持駒を打って玉の回りを埋めていきます。初手 13 香に同角として飛の通路を確保するのがよくて 21 飛～22 角～12 飛と大駒穴熊の完成となります。強欲でなければ成立しない順ですが、なぜか強欲らしさが少し薄い印象ですね。ちなみに持駒持駒桂で連続協力詰（受方持駒なし）4+1 手としても良さそうと思いましたが、36 飛、31 飛、21 飛、12 飛/23 桂と 22 角を動かさない順も成立してました。

★16 飛 26 飛の配置は絶妙な配置で、最後飛生が出来るので 16 飛→17 飛が良さそうですが、16 香、同飛寄、12 歩、同玉、24 桂、21 玉、32 銀、11 玉、21 金 とか 他の余詰筋が生じるので 16 飛 26 飛の配置はギリギリで成立させているので本当に感心しました。

神無七郎

こちら「とどめは桂」ですね。いろいろなルールで見かける詰上りですが、私は森茂氏の最悪詰を思い出しました。

★森茂氏の作品はこちらです。

詰パラ 2000 年 8 月
最悪詰 31 手

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

持駒 銀4

12 桂成 同飛生 22 香成 同龍 21 金 同玉
32 銀 同龍 22 銀 同龍 32 銀 11 玉
21 銀成 同龍 22 銀 同玉 23 歩 11 玉
22 歩成 同玉 33 歩成 11 玉 22 と 同飛
12 歩 同飛 44 馬 22 桂 同馬 同角生
23 桂 まで 31 手

★いずれ最悪詰も本コーナー登場予定です

神在月生

なるほどね 持駒桂の 連協か
占魚亭

吊るし桂作成パズル。

駒井めい

角が飛車の通り道を遮ることで上手く手順が限定されていますね。

真 T

角を開いて閉じる。

伊達悠

小駒全種の持駒趣向を、手順前後なしに成立させている手腕がお見事!!

変寝夢

線駒が宛も駒を貫通したかのように見える趣向（ルントラウフみたいな名称ない？）が面白い

上谷直希

おなじみの詰め上がりへ。

せら

連続詰のように受方の飛角が次々と動いていく。

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		玉	七
銀						歩			八
金	歩	歩	歩	歩	歩	歩			九
								馬	

持駒 歩3

18 歩 27 玉 28 歩 37 玉 27 歩 同玉
37 馬 18 玉 19 歩 29 玉 38 馬 19 玉
37 馬 29 玉 47 馬 28 玉 29 歩 39 玉
48 馬 29 玉 47 馬 39 玉 57 馬 38 玉
39 歩 49 玉 58 馬 39 玉 57 馬 49 玉
67 馬 48 玉 49 歩 59 玉 68 馬 49 玉
67 馬 59 玉 77 馬 58 玉 59 歩 69 玉
78 馬 59 玉 77 馬 69 玉 87 馬 68 玉
69 歩 79 玉 88 馬 69 玉 87 馬 68 玉

69歩 79玉 97馬 69玉 87馬 68玉
69銀 79玉 78馬 迄 63手

詰上図

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

作者

重要な駒を取られないため、代わりに取られる駒を置いておく手筋を趣向手順にしたものです。「身代わり手筋」では即物的過ぎるので、何か良い名称はないでしょうか？

★初心コーナーで 63 手の作品を出題するのは無謀だったかと思いましたが、ヒント付きが良かったのか全員正解でホッとしています。初手 18 歩～28 歩～28 歩の 37 歩消去は序章です。

途中図

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

持駒 歩

ここでの 37 馬が英断の一手で初手打った 18 歩が取らせ駒となっているのが分かります。18 玉に 19 歩、29 玉として 38 馬とすれば打

った 19 歩が取らせ駒となり 19 玉と出来て 37 馬、29 玉、47 馬、28 玉、29 歩の手順で繰り返す趣向手順に入ります。収束は 97 銀を取って 69 銀、79 玉、78 馬迄の詰みとなります。やさしいながら考え所もあり強欲らしさを感じられる入門長編作としては十分すぎる 1 作です。私の創る強欲協力詰は凶悪な作品も多いですが、本作のような強欲ならではの趣向作もまだまだ眠っています。そんな作品がたくさん発表されることを祈っております。(えっお前が創れって・・・)

神在月生

囀の歩 馬の奮闘 アシストす

占魚亭

やさしく楽しい親切設計。軌跡曲詰ぼさもありますね。

駒井めい

7 手目 37 馬が取られないことに気付けば後はすらすら。易しくも存分に楽しめました。

真 T

16 飛だけで余詰が消えるのがうまい。

るかなん

チュートリアル終了直後の唐突なラスボス。

7 手目を打破できないと強制敗北イベントにしか見えない。

伊達悠

序盤いきなり手が続かなくなりそうになるも、7 手目 37 馬が見えた途端に趣向手順も一気に見え、そのまま一気に収束まで考えきることができました。長編の解図はいまだに避けてしまいがちなのですが、今回のように「馬で歩を取った時に同玉とされない」といったヒントがあると、精神的にもだいぶ楽に解けそうですね。

変寝夢

暗算で試みましたが、全然合わなくて棋譜ソフトで出力しました。馬がくるくる回って、目が回りました

上谷直希

身構えたものの明快な趣向。

せら

九段目に歩を打つことで八段目の馬が取られることを防ぎ、趣向手順が成立する。

【総評】

神無七郎

全 15 題は壮観ですね。今まで見たことのない手筋を含む作品もあり、とても楽しめました。自分だけ長編なのが空気を読んでいませんが、正解者が多いことを祈っています。

神在月生

最終に 駒取りなきか 確認を
十七字 意味不明瞭 ご容赦を

占魚亭

楽しく解図しました。強欲は初心者に優しい
ルールの 1 つだと思っています。

るかなん

強欲ルールがとっつきやすいのか、作問が一
気に増えましたね。担当お疲れ様です。この
問題数で似たような主張に偏らなかった点
からも、門戸の広さが伺えます。

変寝夢

ヒントいいですね。解図力のない私には丁度
いいですね

上谷直希

作品数が多くてびっくりしました。

せら

このルールの作品はこれまでほとんど解いた
ことがなかったのですが、駒取り強制による
逃れ順も考えることになるので、作意以外の
手順も読む必要があるという意味でかしこ
詰のような雰囲気を感じました。



★次回の多玉協力詰もよろしくお願ひします。

非王手協力詰超入門

第 8 回の募集ルールは、非王手協力詰です。

【非王手】

最終手を除いて王手を掛けてはいけません。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

前回「多玉協力詰」というあまり作例の無い
ルールを選んだところ有志よりたくさんの方の投稿
を頂きちょっと悦に入っていました。二匹
目のどじょうではないですが、今回も作例の少
ないルールを選んでみました。だんだん本来の
目的を外れていっている気がしないではありませんが
担当者特権ということでお許しください。

まず検討ソフトとしては、神無七郎さんの
HP の Onsite Fairy Mate のダウンロードのコン
テンツにある

NoCheck5.exe を使ってください。取扱説明
書 (PDF ファイル) を読めば使い方が分かります。
その説明書の中に非王手協力詰の例図が載
っていますのでそれを紹介します。

例図 1

Nocheck5.exe 取扱説明書内サンプル
神無七郎作

非王手協力詰 5 手

									王	一
										二
			玉							三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒なし

攻方の持駒もありませんし、受先でもありま
せんが果たして詰むのでしょうか？

心配しなくても大丈夫です。攻方に王手義務

がないのが大きくて受方も自由に駒を発生させることができるので逆に余詰が心配になるほどです。

では作意を見ていただきましょう。

52 王、43 金、同王、31 玉、32 金 迄 5 手
非王手ということで初手 52 王が好手です。
43 金を取る形では 53 も 54 も王手が掛かって
しまいます。お互いに玉が近づいて頭金で詰み
となります。たとえば詰上りの局面に受方 22 金
があったとして、32 金に同金と取る手が逆王手
になる場合でもそれは非王手の禁手だからでは
なく失敗となります。最終手を除いた場面での
王手は攻方受方とも禁手です。詰上りは通常
の場合と同じとお考えください。

また似たようなルールで「非王手可」という
ものもあります。今回は取扱いしませんが、こ
のルールは「攻方に王手の義務がない（王手を
してもよい）」というもので制限の枠が少し広い
ルールです。

では非王手協力詰の作例を紹介します。詰パ
ラ、WFP での発表作は僅かに 1 作。

2013 年 12 月 WFP
第 1 回フェアリー短編コンクール
たくぼん作

非王手協力詰 5 手

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

持駒 飛

紹介するのが拙作のいまいち作品というのが
申し訳ありませんが、それほど作例が少ないと
言うことです。

創った時に思ったのはかなり余詰みやすいと
いうことです。盤面配置を見てもお分かりいた
だけるかと思えます。作意は、

35 桂 15 玉 23 桂成 14 玉 13 飛 迄 5 手
持駒の飛を最後まで使わないというのが狙い

の 1 作でしたが評価はされませんでした。今回
は打歩、受先、持駒制限、非標準駒数、協力自
玉詰も可とします。それ以外の作品は解付での
発表とさせていただきます。

第 8 回フェアリー入門 【(非王手協力詰) 作品募集】

入門用の易しい非王手協力詰を募集します。
多玉ならで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】非王手協力詰 ○手

応募の際、ルール名と手数をお書きください。

【図面】

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

攻方：43 角、56 桂 受方：52 金、53 玉
持駒：なし のような表記でも構いません。

【詰手順（作意）】

52 角成 同玉 44 桂 51 玉 52 金 迄 5 手
のような表記でお願いします。柿木ファイルや
kif ファイルに手順入力されている場合は上記
記載は無くてもかまいません。

【狙い】

作品の狙いがあれば書いてください。

【作者コメント】

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

【投稿先】

メールにて

たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

【投稿締切】2022 年 8 月 15 日（月）

実験室の悲劇(第8回)

占魚亭

前回、7・8月は休みと書きましたが、「第1回 Imitator 入門作品展」で使わなかった予備作(別案を含む)の一部を公開するため、急遽、本稿を書きました。

手順は書かないので、暇潰しに使ってください。

1. 協力詰 3手



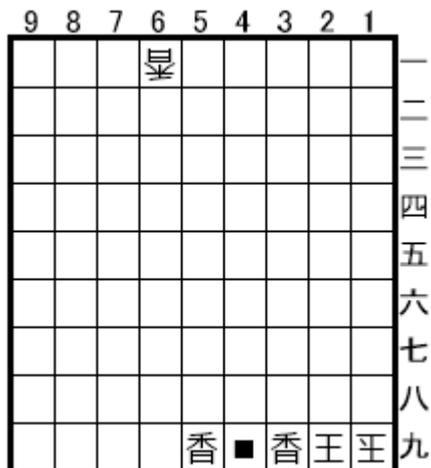
攻方持駒 なし
受方持駒 なし

2. 協力詰 3手



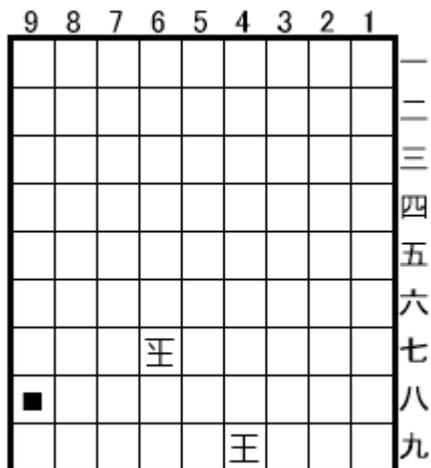
攻方持駒 なし
受方持駒 なし

2'(別案). 協力詰 3手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

3. 協力自玉詰 3手(受先)



持駒 香

【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。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

☆コメント等は [sengyotei■gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com)(■を@に)迄。

<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。

【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

29 香 28Q 同香 82 角 25Q 24Q
 52Q 58 桂 まで 8手

占魚亭：4 手目の受けが考え所で、これが分かれば後はスラスラ。

伊達悠：最初なぜか Q なしで解こうとして一苦労。ラスト 2 手 62 飛、48 桂までが見えてからルールを確認しなおし、Q で修正するとなるほど納得です。

【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

93 角 84Q 同角成 26 銀 32Q 78 桂
 75 馬 35 桂 まで 8手

占魚亭：今回の難局。26 銀の発見に時間がかかりました。

伊達悠：一時停車させる 26 銀が白眉の一手。35 桂を打ちたいところを、慌てず騒がず。

【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

26 角 84 飛 86 角 77Q 同角 33 飛
 49Q 61 桂 まで 8手

占魚亭：本作は楽しい&易しい作品でした。伊達悠：上 2 題が最遠打だったので、多分そうではないのだろうと決め打ちしました。

57 玉に対する 93 角～13 角の連続限定打の作品は普通詰将棋で時々見かけるけれど、本作の手触りがそんな感じですね。

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

読者サロン

【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

梅雨の最中の寝苦しい夜に布団の中でふとこんな事を思い付きました。3手詰の詰上りから、最後の王手駒を盤面から除去した図を次の3手詰の初形としそこから3手の協力詰とする。そしてその詰上りからまた王手駒を除去して次の3手詰とする。それをどこまでいけるか繰り返す作品。題して

「n手詰m連鎖協力詰」

n,mとも大きい方が創作難易度が高そうです。とりあえず内容はパッとしませんが作例を1つ示します。決まり事として各3手詰の詰上り時に持駒が余らない事。両王手の時は王手の掛かっている駒は2枚とも除去する。

3手詰8連鎖協力詰

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

持駒なし

- ①17歩 15玉 16飛 迄 (16飛除去)
- ②16歩 26玉 27金 迄 (27金除去)
- ③35銀 同玉 36金 迄 (36金除去)
- ④34龍 46玉 36龍 迄 (36龍除去)
- ⑤57銀 47玉 48金 迄 (48金除去)
- ⑥48銀 58玉 57角成 迄 (57馬除去)
- ⑦67銀 69玉 78馬 迄 (78馬除去)
- ⑧78銀 89玉 89と 迄 3手8連鎖



詰上図

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

創ってみたものの手順がありきたりでイマイチ感満載。この原稿を書くために急造で創ったのでお許してください。これが面白い手順が連鎖していけば1粒でn度おいしいキャラメルみたいな作品になると思うのです。またはこの連鎖を使った趣向作や連鎖する度に使用駒が1~2枚減っていきますので煙詰に出来るのでは?とか。nが大きい時、たとえば101手2連鎖なんてのも凄いですよね。

またはルールを安南協力詰や他のルールでも可能です。ただの協力詰よりは派手なやり取りに見えるかもしれません。

とまあふとんの中で妄想は膨らんだわけですが発展性はあるのかなのか?

3手詰だと15~20連鎖位は出来そうな気がしますが、どうなのでしょう?最長記録狙いの作品も募集したいですね。

次号までにどなたか反応されて作品が送られて来れば続編を報告しようと思います。何も反応が無い場合はこの企画はうやむやになります。



解答募集一覧

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。解答先は各々異なりますのでお間違えにないように。

2022年8月10日(日)

推理将棋第 152 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2022年8月15日(月)

フェアリー入門 (多玉協力詰)

連続協力詰 1 4 題

第 142 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

第 1 回 Imitator 入門作品展

Imitator 作品 1 3 題 (ツイン含む)

2022年9月15日(木)

第 143 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

作品募集一覧

フェアリー入門 (非王手協力詰)

投稿締切：2022 年 8 月 15 日 (月)

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

(詳細は P60 参照)

協力詰・協力自玉詰 解付き#5 作品募集

9 手以下の協力詰・協力自玉詰

投稿締切：2022 年 8 月 15 日 (月)

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 P32 をご覧ください)

Fairy of the Forest #71

課題：自由課題の協力詰

投稿締切：2022 年 8 月 15 日 (月)

投稿先：酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

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 P63 をご覧ください)

第 57 回神無一族の氾濫

課題：「奇妙な棋譜表記」を含むフェアリー作品

投稿締切：2022 年 10 月 16 日 (日)

投稿先：神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

(詳細は P17 をご覧ください)

【あとがき】

先月号でフェアリー入門の担当者を募ったが応募はありませんでした。こうなったら分割方式でやりたいルールがあればそれだけの単発担当を募集します。流れは、○○ルールの超入門作稿→作品募集→出題→解答発表まで1セットでお願いするもの。超入門～解答発表までを3ヶ月のスパンです。希望ルールや時期は要相談で構いません。やってもいいよという方は是非お願いします。

たくぼん

2022 年 第 169 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年七月号

令和四年七月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合せ先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp