



第173号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第146回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第147回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #72
- ・ 第11回フェアリー入門(駒余り禁・限定協力詰)
- ・ 第4回フェアリー短編コンクール(再掲)
- ・ 推理将棋第156回出題

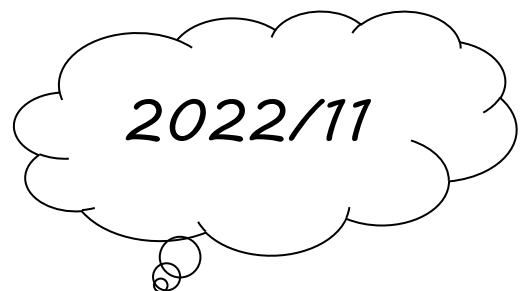
結果発表

- ・ 第145回 WFP 作品展
- ・ 第10回フェアリー入門(透明駒)
- ・ 推理将棋第154回出題

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第11回)(占魚亭)
- ・ 協力詰・協力自玉詰 解付#7(駒井めい)
- ・ 今月の手筋(手番譲渡)
- ・ 最悪詰超入門
- ・ エイトクイーンもどき(6)(神無太郎)
- ・ フェアリー入門別館#0(伊達悠)

(改訂:2022/11/24)





皆既月食

11月8日に皆既月食がありました。皆さんご覧になりましたか？

一応天文ファンの私(マニアまではいかない)ですのでその晩は空を見上げました。天気もよく長い時間楽しめるとあって最高の夜でした。

月食時に月が赤く見えるのは知っていましたが、ニュースを見ていると、大気中の塵の量の多さによって色が変わるそうで大気中の塵の量が多いと月は黒く見え、少ないとオレンジ色に見えるとの事。今回の月食もオレンジ色に見えたので塵が少なかったのでしょうか。

もう一つ、初めて知ったのが「ターコイズフリッジ」です。肉眼ではほとんど確認しにくいのですが、月が地球の半影から本影に入る時や出る時に淡い青色の帯が出現し、それが「ターコイズフィリッジ」と呼ばれています。説明によると成層圏上部のオゾン層では、赤い光が吸収されて青い光が透過し、この青色の光が地球の本影と半影の境目を縁取って月に青色のベルトが投影される場合があるとの事です。今回の月食の写真(上図)を見ると確かに青色系紫のベルトが見てとれます。人生60年以上経っても知らないことがまだまだありますが、今回の月食でいろいろ勉強できて楽しかったです。

しかし月食と言えば、伊藤正作「月蝕」でしょうか？初形丸の密集形から一旦駒が無くなり再び初形に戻るといった本当の月蝕の様なフェアリー作品は出来ないものか・・・をふと考えてしまいました。どうでしょう？

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173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146回WFP作品展(再掲)及び
第147回WFP作品展 担当：神無七郎

不滅の持駒

フェアリーでは、長い間日の目を見なかったルールが、突然脚光を浴びることがあります。

例えば強欲ルール。当初は捨駒連続の淡泊な作品しか存在せず、発表作品数も少なかったのですが、たくぼん氏の一連の作品をきっかけにして、想像以上に深い表現能力を持つルールであることが認識されるようになりました。

最近では「とX」ルールがこれに該当します。今までは誘い水氏の数作品しか作例がなかったこのルールですが、「第9回フェアリー入門」で取り上げられたことにより、このルールの持つ潜在能力が広く知れ渡ったと思います。

もう一つ最近の注目株と言えるのが「不滅駒」。上田吉一氏の作品群でこのルールを知った方も多いと思います。今回はこの「不滅駒」のお話をします。

これまでフェアリーデータベースには「不滅駒」作品は一作しか登録されていませんでした。加藤徹氏による不滅金を使った作品です。

加藤徹 作
詰将棋 19手

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

持駒 桂2歩2
※金:不滅金
(カピタン10号,1977年6月)

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

筆者も不滅駒作品はこれしか知らなかった

のですが、最近になって「隠れ不滅駒」とも呼べる作品があることに気がきました。

それは、風みどり氏が詰将棋パラダイス 1981年 12月号の読者サロンで発表された「将棋図巧化第2番」です。一種の冗談問題なので、本当はその「なぞなぞ」についても一緒に考えて貰った方が良いのですが、本題から逸れるので、さっそく種明かしをします。

風みどり「将棋図巧化」第2番

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

持駒 桂2歩
(詰将棋パラダイス,1981年12月,早詰)

32 桂成 同玉 31 桂成 同玉 33 飛左成 32 王打
42 角成 21 玉 22 歩 同王 31 龍 同王
22 歩 同玉 33 飛成 21 玉 22 歩 同王
31 龍 同王 33 桂 22 玉 34 桂 まで 23 手
※初手 14 桂及び7手目 42 龍以下の早詰あり

6手目王合という、とんでもない手が出てきました。そのココロはこうです。

この図に至るまでに、攻方玉は受方に取られて持駒になっていました。受方はそれを6手目に合駒として使います。自分たちの王様なので、攻方は“恐れ多くて”取ることができません。

そこで攻方は王合を取らないような詰手順を探します。それが7手目以降の手順です。邪魔駒と化した飛の消去と、王を翻弄するような手の流れが楽しいですね。この王は「取られない」という点で、実質的に不滅駒です。

従って、この「冗談問題」は、不滅駒を使うと「変則問題」として出題することができます。「玉と同じ利きを持った不滅駒」を受方持駒に加えれば良いのです。

フェアリーチェスには Man という「玉と同じ利きを持った駒」があります。性能は玉と同じでも王手を回避する義務はありません。これ

を「夫」と表記しましょう。王様が地位を剥奪されて凡夫になったわけです。ご覧ください。

風みどり「将棋図巧化」第2番：参考図
詰将棋 23手

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

攻方持駒 桂2歩
受方持駒 残り全部+夫
※夫: Man(玉と同じ性能), 不滅駒

32 桂成 同玉 31 桂成 同玉 33 飛寄成 32 夫
42 角成 21 玉 22 歩 同夫 31 龍 同夫
22 歩 同玉 33 飛成 21 玉 22 歩 同夫
31 龍 同夫 33 桂 22 玉 34 桂 まで 23 手

配置駒が増え、清貧図式でもなくなりましたが、これでとりあえず元の作意は成立します。フェアリーとして出題するときには上図で、冗談問題として出題する場合は「夫」を「王」に戻して受方持駒を隠せば良いでしょう。

さて、ここまで不滅駒を持駒にすることを、さも当然のように語ってきましたが、WFP 作品展では「初形でも不滅駒は持駒にできない」というルール設定を使ってきました。

これは本作品展での初出時にそうになっていたものを、そのまま使用しているだけです。上図もそうですが、試作してみると不滅駒も持駒にできた方が圧倒的に便利です。

そこで今後は「不滅駒」に関する細則を以下のように変更したいと思います。

変更後：2) 初形では不滅駒を持駒にできる

不滅駒を持駒にする時に気になるのは、各種禁則との関連ですが、「不滅歩」にも二歩禁や打歩詰禁のような禁則はそのまま適用し、「不滅

歩・香・桂」にも、行き所のない駒の禁則を適用する……つまり「取られない」という性質以外は通常の駒と同様ということで良いと思います。もし、このようにルールを変更したことで問題が生じるようであれば、改めて適切なルール設定を検討したいと思います。

今月は不滅駒を使用した大作も出題されます。これを機に、不滅駒の持つ可能性について考えてみてください。

さて、今回は第146回の再掲載分と第147回の新規出題分です。第147回は期末にふさわしく、重厚な作品が多く登場します。解答期間が通常より一ヶ月長いので、手ごわそうに見える作品にも挑戦してみてください。掛けた時間に見合う価値のある作品が揃っています。

〔第146回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第146回の出題は全12題(複数解を求める作品もあるので実質13題)。今回登場する作者は springs 氏、神無太郎氏、真T氏、駒井めい氏、占魚亭氏、るかなん氏、一乗谷酔象氏、上田吉一氏、伊達悠氏、青木裕一氏、変寝夢氏の11名です。

今回は新ルールあり、大作あり、難解作ありの盛り沢山の内容。解答者にとっては試練の回だと思いますが、ぜひその困難を克服して、充実した作品群を味わってください。

146-1 は前回の 145-1 に引続き、対面とアンチキルケを組み合わせた、springs 氏の作品。難問ですのでヒントを出しておきましょう。「紐の付いていない駒で詰まします」。

146-2 は前回の 145-4 と同様、神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰。これも難問ですのでヒントを出しておきましょう。「趣向的な手順」。

146-3 は真T氏の最悪詰。無仕掛け図式で持駒歩一色という信じ難い作品です。図とルールを見た瞬間、「不詰」と即断する方も多いでしょう。この作品を解いて、最悪詰の「常識」を打ち破りましょう。

146-4 は駒井めい氏の作品。「第9回フェアリー入門」のお題となった「とX」(歩が成るとXで指定された性能の駒になる)ルールです。本局の「X」は「不滅歩」。つまり歩の性能はそのまま不滅性(取られない)のみ付加されます。駒の「性能」ではなく「属性」が変わるとどうなるか。本局解図後に応用を考えるのも良いでしょう。

146-5 は占魚亭氏の中立駒&Imitator 作品。
145-5 とそっくりですが、達成目標が「自玉詰」から「自玉スタイルメイト」に変わっています。

原図に「不滅夫」を加え、早詰を消した図を手順もかなり違うので、あまり 145-5 を意識しない方が良いでしょう。

146-6 はるかなん氏の作品。これも「第9回フェアリー入門」のお題となった「とX」ルールです。本局の「X」は「玉」。性能が玉と同じになるだけでなく、玉属性（相手からの取りを回避する義務）も付加されます。また、本局は「自玉のない協力自玉詰」です。盤上に自玉がないので、まずは自玉を盤上に出現させることを考えてください。歩はたくさんあるのでルール名に「多玉」を付けていますが、実際に複数の玉を出現させるとは限りません。

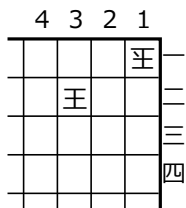
146-7 及び 146-8 は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁。「駒全マネ取禁」は直前に着手された駒と同種の駒での駒取りを禁止するルール。「駒全マネ禁」と異なり、直前の手と同種の駒であっても、駒を取らない移動や、打は可能です。このルールが第142回に登場した時は「天使詰」との組み合わせでしたが、今回は協力詰との組み合わせなので、より解きやすいでしょう。

更に作者からはルールに慣れるための例題も寄せられています。出題作に取り掛かる前にこれで感覚に慣れてください。

(※追記) 146-7 に余詰がありました。不詰ではないので、解答募集は続きます。

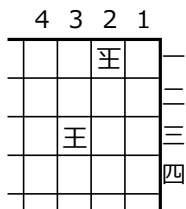
〔駒全マネ取禁：例題集〕 一乗谷酔象氏作
(※解答は本稿末尾に掲載)

(1) 駒全マネ取禁協力詰 3手



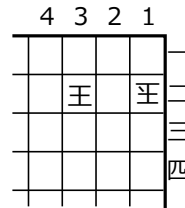
持駒 歩

(2) 駒全マネ取禁協力詰 3手



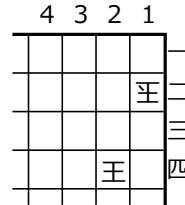
持駒 銀

(3) 駒全マネ取禁協力詰 3手



持駒 金

(4) 駒全マネ取禁協力詰 3手



持駒 飛

146-9 は上田吉一氏の趣向作。145-9 と同様、不滅駒を使った作品で、今回は 61 龍・72 と・92 との 3 枚が不滅駒に指定されています。受方持駒制限があるので、初形にある駒だけで解いてください。「成禁」条件があるので、手順の記述で「不成」や「生」は省略して構いません。

146-10 は伊達悠氏の Isardam 作品。盤上の駒が増えていく Isardam らしい手順が味わえます。作者曰く「自作をリメイクしてみようシリーズ」の一つだそうなので、元になった作品が何か当ててみてください。

146-11 は青木裕一氏の Lortap 作品。Lortap は本作品展では初登場ですが、「詰将棋メーカー」(<https://tsumeshogi.com/>) では結構作品が発表されていますし、fmza でもこのルールがサポートされています。まずはルールの紹介から。

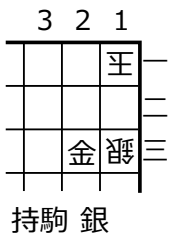
【Lortap】

味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。

何だか妙なルールですが、難しくはありませんね。以下の例図でこの意味を説明しましょう。

〔Lortap 例題〕 神無七郎

Lorta協力詰 3月

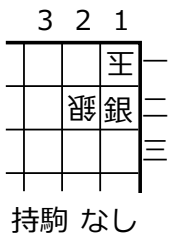


ただの協力詰なら「12銀 まで 1手」ですが、12銀には23金で紐が付いているため、王手になりません。正解は以下の通りです。

〔Lortap 例題解答〕

22金 同銀 12銀 まで 3手

(詰上り)



初手 22金は紐が付いていないので王手。13銀には紐が付いていないので、2手目同銀と取ることができます。最終手 12銀は紐が付いていないので王手。11玉は22銀で紐が付いているので、同玉とはできず、これで詰みとなります。

慣れないうちは奇妙に感じるかもしれませんが、分かり易いルールだと思います。

146-12は変寝夢氏による「アンチキルケ」と「駒全マネ禁」を組み合わせた作品。氏が以前に発表された72-8「シールドマシン」(アンチキルケ連続協力詰 517+1手)と原理は同様です。手数は長いですが、易しい作品なのでお見逃しなく。「アンチキルケでフェアリー駒はどこに戻るの?」という疑問を抱く方がいらっしゃるかもしれませんが、本局で使われているDummy(偶)は動かない駒なので、アンチキルケの適用対象外です。

〔第147回作品展各題への補足説明〕

第147回の出題は全12題(ツインもあるので実質13題)。今回登場する作者は一乗谷酔象

氏、駒井めい氏、占魚亭氏、神無太郎氏、上田吉一氏、伊達悠氏、springs氏、青木裕一氏、変寝夢氏、真T氏の10名です。

今回も様々なルールが登場しますが、いつにも増して大作、意欲作が目白押しです。幸い、今回は解答期間が通常より一ヶ月長いので、腰を据えて取り組むことができるはず。本年度のトリを飾るに相応しい充実した作品群を、心ゆくまでお楽しみください。

147-1及び147-2は一乗谷酔象氏による「駒全マネ取禁」作品です。ただし147-2は「天使詰」なので注意してください。「駒全マネ取禁」は直前の着手により合法手が増えるルールですが、同一局面の判定には直前の着手を含めません。通常通り、盤面配置・持駒・手番で同一局面を判定します。

147-3は駒井めい氏によるLortap作品。初形で既に王手が掛かっているように見えますが、15銀には17飛が利いているので、王手は無効化されています。このルールを解いたことがない方は、WFP172号の「Lortapの紹介」をご一読ください。

147-4は占魚亭氏によるImitator作品。受方玉の位置が異なるツインです。Nightrider(夜)が持駒にあるので、この使い方が鍵となります。珍しく命名がありますが、これはヒントも兼ねています。つまり、「消える」のはあの駒ですね。

147-5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、全部使うとは限りません。ただし、少なくとも1枚Qを使うことは、前提として織り込んで構わないでしょう。7段目の玉をそのままの性能の桂4枚で詰めるのは無理ですから、性能変化を上手に利用しましょう。

147-6は上田吉一氏の大作。単に手数だけでなく、長手数を生み出す仕組みが素晴らしい作品です。本局には不滅駒指定された龍・角の他に、不滅駒指定の「臣」(WazirやVizier等と呼ばれる縦横に1マス動ける駒)が6枚使われています。この駒が長手数を生み出す原動力なので、その働きを解き明かしてください。本局にはもう一つ、「67」と表記した(6,7)-Leaperが使用されています。これは28と39に利っていますが、王手を掛けることはできないので、「縁の下の力持ち」と考えてください。

147-7は伊達悠氏の「と玉」作品。歩が成ると「玉」になるルールです。盤上に攻方玉がな

いので、まずは玉の作り方を考えましょう。このルールでは複数の玉が生成される可能性があるのですが、本当に多玉になるかどうかは、実際に解いて確かめてください。「受先」なので、受方手番で始まることにもご注意ください。

147-8 及び **147-9** は springs 氏による「禁欲協力自玉スタイルメイト」作品。「禁欲」条件があるので、安易な手順では駒を消せません。特に **147-8** は合駒が出るので慎重な読みが必要です。

147-10 は青木裕一氏の Lortap 作品。駒の並びから想像できる通り、趣向作です。Lortap で趣向作ができるだけでも驚きですが、手順の新鮮さにも驚かされると思います。なお 27 地点は「穴」になっており、通過はできても、その地点に止まることはできません。従って、玉は 14~17 の 4 マスの領域から出られません。外から駒を入れる場合は大駒の移動や、「打」を使うこととなります。

147-11 は変寝夢氏の「駒全マネ禁」。双方の玉が Zero 王（現位置にしか動けない玉）なので、すぐに手順が途切れそうに見えますが、**146-12** と同様の手法で手順を進めることができます。また、Rook-Grasshopper (城) という、進行方向を縦横に限定した Grasshopper も使われています。これが登場したのは WFP112-4 (神無太郎氏作、協力自玉スタイルメイト 10 手) 以来。大変珍しいフェアリー駒ですが、斜めに利かない分、Grasshopper より考えやすいと思います。

147-12 は真 T 氏の最悪詰。201 手はこのルールでの最長手数です。参考記録として「連続王手の千日手禁」を利用した青木すみれ氏作（最悪詰 235 手）がありますが不詰でした。手数が長いだけでなく、難易度も今回の作品展で最上級。序をどう入るか、趣向は何回繰り返すのか、どうやって収束するのか……最初から最後まで入念な読みが要求されます。難問を前にするほど燃え上がる解答者魂を見せてください。



解答要項

第 146 回分解答締切：2022 年 12 月 15 日 (木)

第 147 回分解答締切：2023 年 2 月 15 日 (水)
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：年末年始の予定

来年 1 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展 12 月号の新規出題と来年 1 月号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りますので、あらかじめご承知おきください。

	11 月	12 月	1 月	2 月
第 147 回	出題	再掲	再掲	結果
第 148 回			出題	再掲
第 149 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。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 対面編 1」

(https://note.com/tsume_springs/n/ndb248065d870)

【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) 戻り位置に駒があり、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。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

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)

【打歩 (単純打歩)】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

(補足)

- ・注積がない場合、本作品展では「打歩」を単純打歩と解釈する。

【最悪詰】

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

【とX】

成歩が X で指定された駒の性能になる。

(補足)

- 1) 成った歩を更に成ることはできない
- 2) 取られて持駒になると歩に戻る

→初出：第 9 回フェアリー入門 (WFP171 号)

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注積がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 成っても不滅性を失わない

2) 初形では不滅駒は持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

※2)は今回より変更

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【Imitator】(■またはI)

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

(補足)

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

【中立駒】(「」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【多玉詰】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。
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。

(補足)

- ・ここでは玉属性（相手からの取りを回避する義務）を持つ駒を単に玉と呼称。
- ・「使用する」ではなく「使用できる」としたのは、実際に玉が複数にならなくとも良いという意味。逆に言えば、玉と玉になり得る駒が複数あれば、実際の手順で複数の玉が現れなくとも「多玉詰」とする。
- ・「攻方または受方が」は「双玉」と区別するために付けた語句。

【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。

→初出：第 142 回 WFP 作品展 (WFP167 号)

【受先】

受方から指し始める。

【n 解】

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【行き所のない駒に対する省略時解釈】

- 1) 「行き所のない駒」より王手を優先する(玉を取ったときに「行き所のない駒」になる場合でも「王手」は有効とする)
- 2) 「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用は行わない(実際に盤内に利きがなくなった時のみ「行き所のない駒」と判定する)

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプ A)

(補足)

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

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 Isardam 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422)

【Lortap】

味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。

→参照：WFP172 号「Lortap の紹介」

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

(補足)

- 1) 直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。
- 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。

→参照：WFP132 号「駒全マネ禁詰の紹介」

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

(補足)

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」ことはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枡に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【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。

	3	2	1	
				一
	●	●	●	ニ
	角	桂	香	三

(補足)

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

【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つてはならない
(初形を含む)

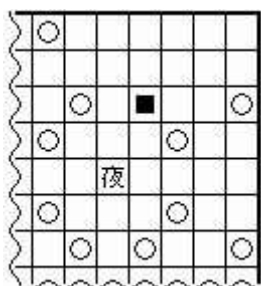
以下は駒全マネ取禁と組合せたときの注意点

※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

※(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見做す。

【NightRider】(夜)

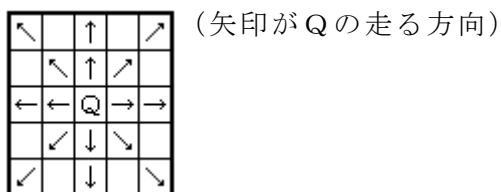
フェアリーチェスの NightRider。
ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【Queen】(Q)

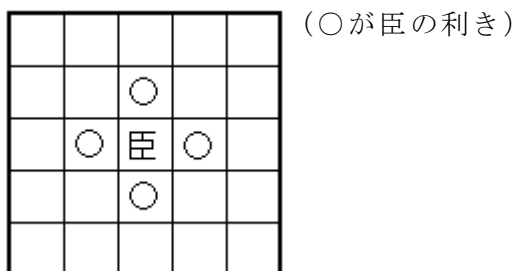
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【Wazir, Vizier】(臣)

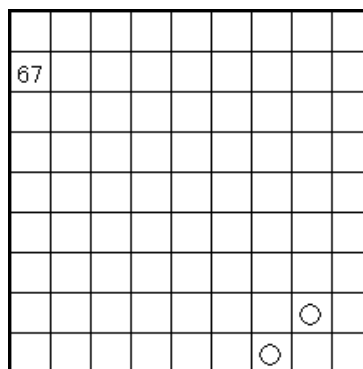
(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。



(○が臣の利き)

【67 跳】(67)

(6,7)-leaper、即ち6対7の位置に跳ぶ八方桂。



(○が 67 跳の利き。)

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方王手義務、受方の王手回避義務はこの条件に優先する。従って、攻方は合法的な王手の中から駒を取らない王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒を取らない着手を優先して選ぶ。

【穴、穿】(○)

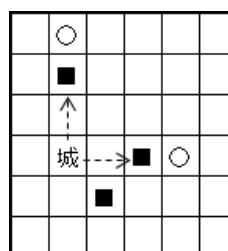
着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

【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。

【Rook-Grasshopper】(城)

Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。
縦または横方向にある駒を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。



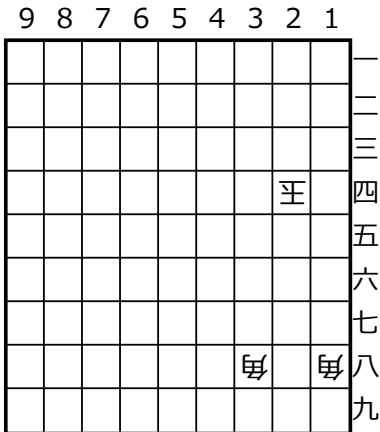
(■は何らかの駒。
○が城の利き)



<第 146 回>解答締切:2022 年 12 月 15 日(木)

■ 146-1 springs 氏作

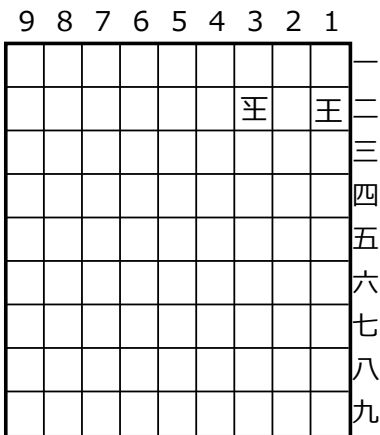
対面アンチキルケ協力詰 13手



持駒 桂歩

■ 146-2 神無太郎氏作

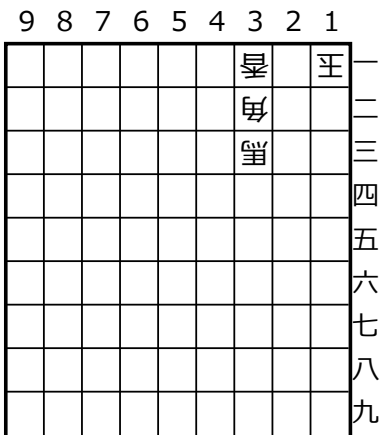
点鏡打歩協力自玉詰 10手



持駒 金2

■ 146-3 真T氏作

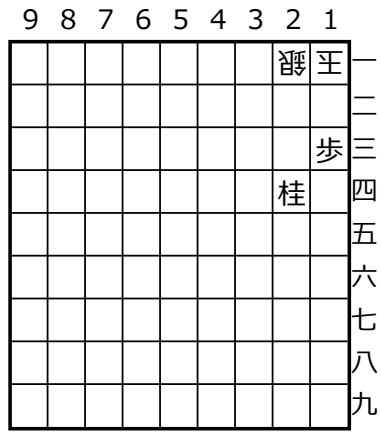
最悪詰 85手



持駒 歩18

■ 146-4 駒井めい氏作

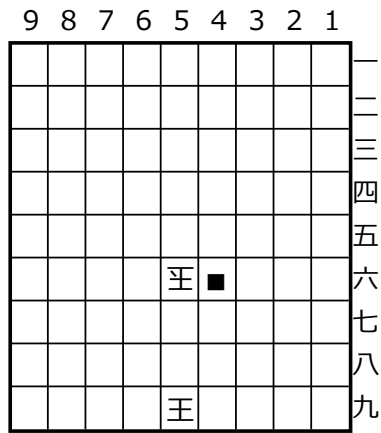
と不減歩協力詰 7手



持駒 歩
※歩が成ると不減歩

■ 146-5 占魚亭氏作

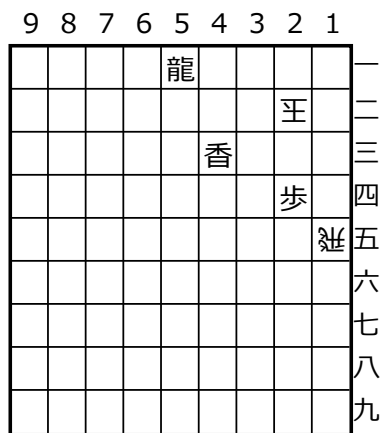
協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 n桂 n香
※ ■ :Imitator
玉以外の駒は全て中立駒

■ 146-6 るかなん氏作

と玉多玉協力自玉詰 16手



持駒 なし
※歩が成ると玉

■ 146-7 一乗谷醉象氏作

駒全マネ取禁協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香2

■ 146-8 一乗谷醉象氏作

駒全マネ取禁協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 146-9 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 194手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※61龍・72と・92とは不滅駒

■ 146-10 伊達悠氏作

Isardam打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

■ 146-11 青木裕一氏作

Lortap協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 金

■ 146-12 変寝夢氏作『クオーツ時計』

アンチキルケ駒全マネ禁協力詰 1121手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										偶	偶	偶	皇	一
●	偶	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	二
偶	●	●	偶	偶	偶	●	皇						三	
偶	●	偶	●	●	偶	●	●	香					四	
偶	●	●	偶	●	偶	●	●	●					五	
偶	●	●	●	●	偶	●	偶	偶					六	
偶	●	金		●	偶	偶	●	偶					七	
偶	●	●	●	●	●	●	●	●					八	
●	偶	偶	偶	偶	偶	偶	偶	偶					九	

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

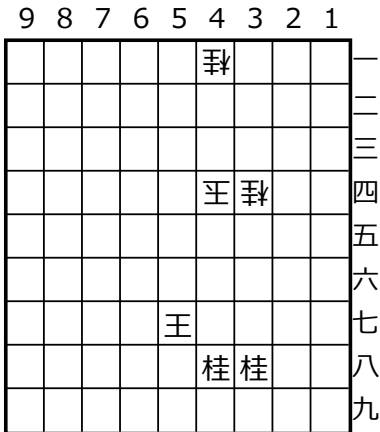
※歩:歩王、偶: Dummy

●:着手不可・不透過

<第 147 回>解答締切:2023 年 2 月 15 日(水)

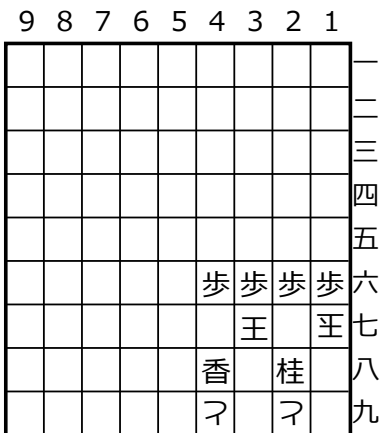
■ 147-1 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁協力詰 11手



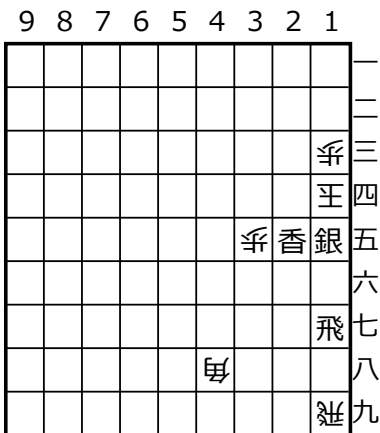
■ 147-2 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁天使詰 27手



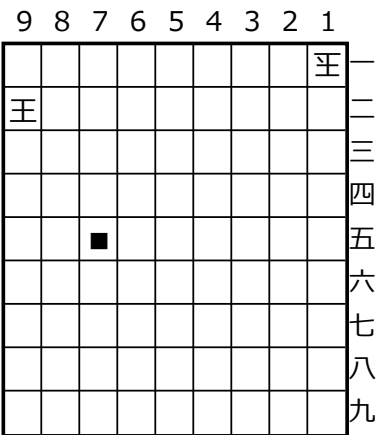
■ 147-3 駒井めい氏作

Lortap協力詰 5手

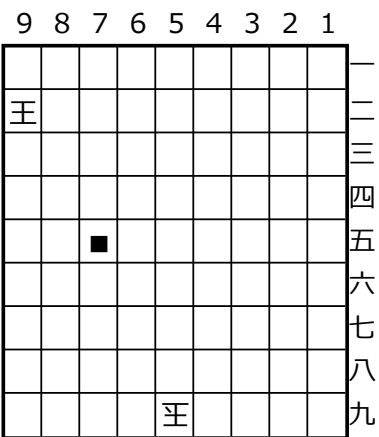


■ 147-4 占魚亭氏作『虚空に消える』

a) 協力自玉スタイルメイト 6手

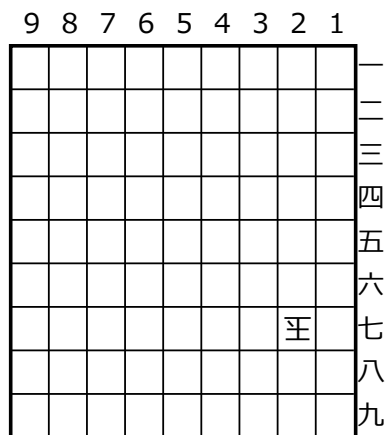


b) 協力自玉スタイルメイト 6手



■ 147-5 神無太郎氏作

点鏡協力詰 9手



■ 147-6 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 1334手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王	銀					馬			
67									
				飛		と	と		
								歩	
	弓							王	
	弓		弓						
		弓	弓	弓	馬				
				金	桂	龍			

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※龍:不滅龍、角:不滅角、
臣:不滅(0,1)- Leaper、
67:(6,7)-Leaper

■ 147-7 伊達悠氏作

と玉多玉協力白玉詰 9手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					
			飛						
			角	継					

持駒 歩2

■ 147-8 springs 氏作

禁欲協力白玉 ステイルメイト 48手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						馬	金		
						継	継	王	
						弓	弓		
							継	馬	
							?		

持駒 桂3香4歩

■ 147-9 springs 氏作

禁欲協力白玉 ステイルメイト 236手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						●	銀	王	
						●			
						●	●	●	●

持駒 歩18

※●:着手不可、不透過

■ 147-10 青木裕一氏作

Lortap協力詰 49手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

金									
	歩						●	●	
弓		歩					●		
	弓		歩				●		
		弓		歩			●	王	
			弓		弓		○		
				弓			●	●	

攻方持駒 角歩

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

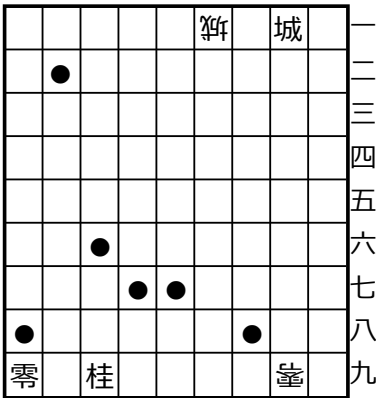
○:着手不可、透過



■ 147-11 変寝夢氏作

成禁駒全マネ禁協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 桂
 受方持駒 なし
 ※零:Zero王
 城:Rook-Grasshopper
 ●:着手不可、不透過

■ 147-12 真T氏作

最悪詰 201手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



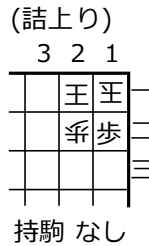
持駒 角金歩

以上

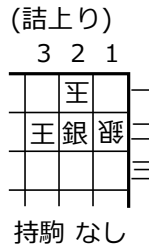


〔駒全マネ取禁：例題集解答〕（再掲）

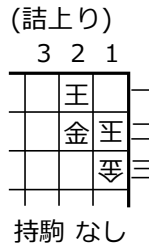
(1) 12歩 22歩 21王 まで 3手



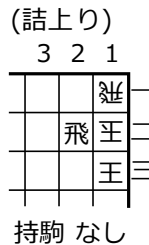
(2) 22銀 12銀 32王 まで 3手



(3) 22金 13金 21王 まで 3手



(4) 22飛 11飛 13王 まで 3手



☆今回の例題はすべて攻方玉を動かして受方玉を仕留める筋です。「駒全マネ禁」と異なり、駒取りでない移動はできるので、いきなり攻方玉で王手を掛けても詰みません。下準備として、逃げる先に攻方駒が利いているか、駒取りになる状況を作ります。

2手目に「打」ができるのも「駒全マネ取禁」が「駒全マネ禁」と異なる所。これを利用して受方玉の移動範囲を狭めてから、攻方玉で仕留めます。

※作者より(2)に余詰の報告がありました。
 「22銀 12玉 23王 まで 3手」。
 確かに成立しています。

第145回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第 145 回 WFP 作品展の結果を報告します。
 今回の出題は全 12 題。解答者数 8 名。全題正解者 3 名。解答の内訳は以下の通りです。

【第 145 回 WFP 作品展成績】(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
真T	-	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	10
一乗谷酔象	-	○	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	9
るかなん	×	○	○	-	-	-	○	×	○	○	-	○	6
駒井めい	-	○	○	-	-	-	○	-	○	-	-	-	4
変寝夢	-	-	-	-	-	-	○	-	○	○	○	-	4

今回は全題正解者が 3 名。素晴らしい成績です。解答者数は増えていませんが、全体の正解率も良好でした。様々なルールの作品が出題されるため、頭の切り替えは大変だったと思いますが、個々の作品自体は手に余るような難問ではなかったということでしょう。

作品の方も全題完全で、無事結果発表を迎えられたことを嬉しく思います。

■ 145-1 springs 氏作 (正解 3 名)

対面アンチキルケ協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

													一
													二
													三
										王			四
										驥			五
													六
													七
													八
													九

持駒 桂歩

【ルール】

・対面

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

・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)戻り位置に駒があり、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。

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

16 桂 23 玉 24 桂 同龍/82 龍 83 歩 22 玉
 13 歩成 12 飛 同と 11 角 52 飛 33 玉
 34 と まで 13 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

													毎	一
														二
														三
														四
														五
														六
														七
														八
														九

持駒 なし

【作者のコメント】

冒頭 4 手で桂を捨てます。

17 の地点が埋まっていることを活かし、1 筋での駒取りで戦力を補充します。

17 角は余詰消しを兼ねています。

【解説】

対面とアンチキルケ。性能変化ルールと、駒取りに関わる変則ルールの組み合わせです。

盤上に攻方駒がないので、まず対面の効果を狙って「16 桂 15 X」から読みたいところ。17 地点が埋まっていて、1 筋の歩で駒取りができる(アンチキルケの作用で戻されない)ことを考えると、こんな手順が浮かぶでしょう。

16 桂 15 龍 36 桂 25 玉 16 歩 14 玉

15 歩 同玉/51 玉 71 飛 52 玉 44 桂 43 角
53 桂成 まで 13 手?

残念ながら、これは最終手に対し「同角/22 角」で逃げています。17 が角なので、上のような平凡な手順では詰まないのです。

「対面」の利用を一旦保留して 2 手目 23 玉と逃げるのが俗手の妙手。これには意表を突かれた方も多いのではないのでしょうか。

この後は、対面とアンチキルケの効果をフル活用します。3 手目は 24 歩ではありません。対面らしい頭桂の王手です。4 手目は龍で応じますが、アンチキルケの効果で龍は 82 へ戻ります。5 手目 83 歩は歩を龍の利きにする横からの王手。24 歩だと玉で取る一手になってしまいますが、83 歩なら歩が生き残るので、これを「と金」にして活用することができます。2 手目平凡に 23 玉と逃げたのは、この展開を見据えたものだったのです。

後半 7 手も対面とアンチキルケが活躍します。歩が横に飛んで成る(対面)、飛で受ける(対面)、と金でこれを取る(アンチキルケの作用が 17 角で抑制されている)、角で受ける(対面)、51 に利かす飛の限定打(アンチキルケ)といった具合です。最終手「34 と」はと金が角の性能で動き(対面)、同玉とできない(アンチキルケ)詰上り。対面とアンチキルケが同時に使われる締め括りです。

フェアリールールの利用を敢えて放棄した導入部から、個別ルールを活かした中間部、最後にルールの複合効果を凝縮した収束という本局の構成は、複合ルール作品を作るときの参考になると思います。

【短評】

伊達悠さん

使うルールが対面→アンチキルケ→対面と、1 手ごとに入れ替わる感じがあるのが不思議な感触。

変寝夢さん (※無解)

主題が見えなかった。
頭 2 手はカットしたいな。

るかなんさん (※誤解)

25 桂 36 玉 18 歩を考えたものの後が続かず。ヒント無しでは無理でした。

☆るかなん氏は「16 桂 15 龍 36 桂 25 玉 16 歩 14 玉 15 歩 同玉/51 玉 52 飛 21 玉 22 飛不成 11 玉 21 飛成」の解答。最後がアンチキルケではなくキルケになっています。解図中に同系統の他ルールが混ざってしまうことは筆者もしょっちゅうです。

占魚亭さん

13 歩成がポイントとなる一手。

たくぼんさん

17 角の意味を考えていたら、歩の使い方を閃きました。

■ 145-2 駒井めい・羽毛布団氏合作 (正解 7 名)

協力詰 9 手

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

持駒 銀

※■:Imitator

【ルール】

• 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)

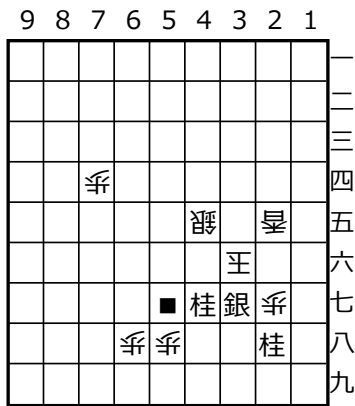
- 駒を打ったときは動かない。
- Imitator は元の駒と同時に動く
- Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- 利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない

【解答】

37 銀 54 銀[166] 26 銀[155] 65 銀[166]

35 銀[I75] 56 銀[I66] 46 銀[I77] 45 銀[I66]
37 銀[I57] まで 9 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

攻方・受方双方の銀のルントラウフが狙いです。受方銀に攻方 65 歩を取らせることで、1 回転した後は両王手がかかります。

【解説】

王手が既に掛かっているかのような初形。しかし、28 桂の利きは Imitator と 65 歩の組み合わせにより無効化されています。何はともあれ、初手は 37 銀しか王手がありません。

これに対し、56 に駒を打つ受けは後が続きません。54 銀[I66]と仕方なく受けたときに、ピンときた方もいるでしょう。もし、このとき 65 歩がなければ、桂と銀の両王手になり、受けはありません。巧く駒を操って、その形に持ち込めたらなあ…という願望を持ちつつ読みを進めると、期待通り、いや期待以上の手順が出現し、自然にその願いを叶えてくれます。双方の銀が一周している間に 65 歩が消え、初手に打った 37 銀が元の位置に戻ったところで、銀桂の両王手が実現しました。まるで夢を見ているようですね。

攻方銀の辿る経路は 37→26→35→46→37。受方銀の辿る経路は 45→54→65→56→45。手順に不純物は一切ありません。65 歩消去というたった 1 つの目的のため、双方の銀が一周するのです。受方持駒制限を用いず、この手順を成立させたのも見事。創作には苦勞されたと思いますが、素晴らしい作品に仕上がっています。

せっかくですので、双方の銀の軌跡を図で見

ていただきましょう。「影」である Imitator も興味深い軌跡 (×印) を描いて元に戻るので、一緒に図示します。

【銀と Imitator の軌跡】



持駒 なし

この図では銀が○を、影が×を描いているようにも見えますね。

Imitator は盤上の全ての駒と相互に影響し合うので、玉が不動のままでも、盤上に様々な軌跡を描くことが可能です。その原理を別の形に展開した次局も続けてご鑑賞ください。

【短評】

伊達悠さん

理想的な手順が見えれば、解く側は気持ちよく行けるけれども、創る側は苦勞したことでしよう。

"回転銀は漏れなく好作である"とは、論をまたない所！

変寝夢さん (※無解)

なーんだ、65 歩がなければ 1 手詰かってわかるわけないよなあ。

銀の動きが不規則気味なのが面白かった。

るかなんさん

銀のダンスで小石を蹴り飛ばす。

占魚亭さん

双方銀の一回転！

初手と詰上りの局面変化 (65 歩の有無) も上手い。

真Tさん

攻方受方双方の銀の 1 回転。

こうなったらいいなあと思った手順が作意でした。

一乗谷酔象さん

邪魔な歩を消すと攻防ダブル銀のラウンドトリップ。

たくぼんさん

1手目銀を打った局面と詰上りの局面の差は65歩が消えただけだけど両王手になる為詰むとは・・しかも手順は双方銀の一回転と夢のような作品。

■ 145-3 駒井めい・羽毛布団氏合作 (正解7名)

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※ ■ : Imitator

【解答】

37 銀[I79] 64 銀[I68] 36 銀[I67] 65 銀[I68]
47 銀[I79] 54 銀[I68] 46 銀[I67] 55 銀[I68]
57 銀[I79] まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

攻方・受方双方の銀鋸が狙いです。攻方と受方の銀が逆ベクトルで動くことで、Imitatorを元の位置に戻しています。

【解説】

こちら桂の王手が Imitator と壁駒 (76歩) の関係によって無効化されている状態。前局同様、周囲の駒を動かして、桂の王手の有効化と無効化を交互に繰り返す展開が予想されます。前局を解いた方なら局面変化の主役が銀であることや、最終的に銀桂の両王手を目指すことも予想できると思います。例えば初手から 15 銀[I57] 65 玉[I67]と進めると王手が続かなくなるので、攻方銀を玉に近付ける初手 37 銀[I79]が本筋だと判断できます。

2手目の受けは、87に駒を打つか、銀を引くかですが、玉の退路を塞ぐことや、前局との関連を考えると、銀を引く 64 銀[I68]が有力です。

ここで、作意が何となく見えてきましたね。そう、本局で描かれるのは双方銀鋸。互いの銀が玉に近付いていく手順です。

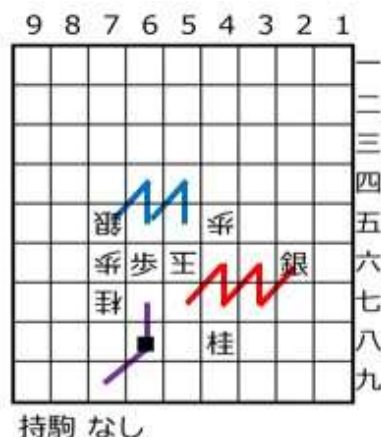
鋸引の軌跡を決めるのは 77 桂の存在。

もし初形に 77 桂がなければ、以下の手順が成立します。目の粗い銀鋸です。

37 銀[I79] 64 銀[I68] 46 銀[I77] 55 銀[I68]
57 銀[I79] まで 5手

本局は 77 が埋まっているので、攻方銀が斜め左上に動けず、目が細かい銀鋸になります。先程と同様に各駒の軌跡を図に示しましょう。

〔銀と Imitator の軌跡〕



持駒 なし

ギザギザの線を描く双方の銀と、限られた場

所を往復する Imitator の軌跡が現れました。

攻方銀が動かした Imitator を、受方銀が引っ張り戻す応酬が繰り返り広げられていたことが良く分かりますね。

Imitator を使った鋸引の例としては WFP94-5 (青木裕一氏作、強欲成禁協力詰 49 手、WFP 110 号、2017 年 8 月) が挙げられます。

[参考] Imitator の鋸引き

青木裕一
強欲成禁協力詰 49 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛
※■:Imitator、零:不動玉
(Web Fairy Paradise,2017年8月,
Fairy TopIX 2017中編部門 1位)

これは不動玉に対し、縦横から王手を繰り返すことで Imitator に鋸引をさせる作品でした。本局では Imitator は固定軌道を往復し、双方の銀が鋸引きを行う構成になっています。これらの作品を見ると、Imitator を使えば、玉から離れた場所にある駒の操作を行う趣向作やパズルが貴方にも作れる気がしませんか？ 実際に作ると勝手な方向に駒が動いて難儀させられること必至ですが、上手く行ったときの爽快感は格別でしょう。

Imitator を使った軌跡操作を実体験したい方は、本局の双方の銀を1筋ずつ中央から遠ざけた 13 手版への拡張に挑戦してみてください。大量に発生する余詰・早詰の山が、作意成立の裏に潜む困難を示唆してくれると思います。

今回の2局は駒井めい氏と羽布団氏の合作で、羽布団氏は本作品展初登場となります。このコンビでの再登場があるのか、あるいは別の形で参加となるのか分かりませんが、この2局を見ると次作にも期待したくなりますね。

【短評】

伊達悠さん

相銀ノコというべきか。
Imitator の動きが一貫している分、こっちの方が好みかもしれません。

変寝夢さん (※無解)

前局よりパズルチックに感じた。
逆算で解く人はいるのかな？

るかなんさん

小石を避けて華麗にステップ。
145-2 が解けた後、66 歩の処遇が焦点になるとメタ読みを張れてからはすんなり。

占魚亭さん

こちらは双方銀鋸。
Imitator の軌跡がいいですね。

真Tさん

銀がギザギザに動く。

一乗谷酔象さん

2 とは対照的に虎の子の歩を取られないようジグザグ銀。

たくぼんさん

双方ジグザグ銀ですね。Imitator の趣向作はもっと発表されてもよいと思っているので今後も楽しみです。

■ 145-4 神無太郎氏作 (正解 4 名)

点鏡打歩協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			王				王		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

・協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

・打歩(単純打歩)

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

(補足)

・注釈がない場合、本作品展では「打歩」を単純打歩と解釈する。

【解答】

65 桂 45 飛 同桂 65 飛 同桂 42 玉
92 飛 33 玉 93 飛打 17 歩 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

WFP144-3 に引続き背後からの打歩で詰める作品。今度は「背後からの歩の遠打」です。

持駒桂 1 枚では戦力不足なので、前半は駒の補充から始まりますが、俗っぽい駒取りではなく、とても洒落た手順です。桂の対称位置に飛を打ってそれを取る。この繰り返しです。初手 45 桂でも 65 桂でも同じ要領で飛を稼げますが、この二者択一を外すと大変。初手 45 桂だと、これが後の 33 玉の邪魔になってしまいます。

飛 2 枚を入手した後に続くのは、その飛を最遠地点に打つ連打。93 飛は最終手 17 歩の対称位置なので、当然の遠打ですが、面白いのは 7 手目 92 飛の意味付け。これを 82 より近くに打

ってしまうと、最終手に対して 92 飛上の受けがあつて「詰」にならないのです。

駒の行先を埋めるための限定打——あまりに物理的で、普通のルールでやると露骨になりがちです。でも性能変化で歩や香に化ける場合は、1 枚置くだけで行先を埋めることができるので、本局の 92 飛のようにさりげなく表現することが可能です。

この収束は点鏡協力自玉詰の基本パターンとして覚えてしまいましょう。「打歩」を外して、以下の形で覚えてください。

【参考 1】点鏡協力自玉詰の基本形

点鏡協力自玉詰 4 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
						王			二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛2

92 飛 33 玉 93 飛打 17 香 まで 4 手

(※打歩条件があると最終手は 17 歩)

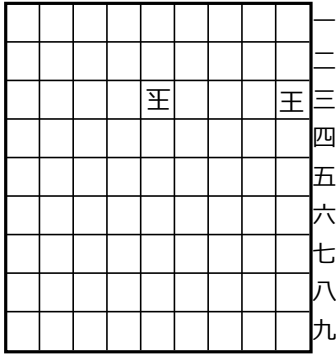
上図はこの 4 手一組で「手筋」であり、唯一解なのですが、ここから逆算をする場合は注意が必要です。本局は「打歩」の条件が付いているので、双裸玉のまま面白い序が付きましたが、そうした特別な条件がないと簡単に余詰・早詰を生じてしまいます。

実際、本局から「打歩」の条件を外すと 8 手で詰みます。偶然にもこれは唯一解で、結構面白い手順なので、考えてみてください。

【参考 2】「打歩」条件を外す

点鏡協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂

※解は本稿末尾に記載

本局は打歩条件が効果的に働き、前半で入手した2枚の飛を両方共最遠打する綺麗な手順が成立しています。「打歩」のような付加条件の有無で、全然別の作品に化ける。そんな図が盤上にはたくさん眠っているかもしれません。

【短評】

伊達悠さん

143-1 で飛車を使う順を考えていたので、詰め上がりの想定は思っていたより楽に。むしろ、詰ませてから振り返って個々の手順の確認するのが面白かった気がします。そして今更ながら、過去のシリーズ含めて相裸玉でまとめられているのが本当に不思議。双裸にならなかった物も含めると、一体ストックがどれくらいになってしまうのか??

変寝夢さん (※無解)

いきなり飛を2枚取る展開にびっくり。趣向的な手順の纏めにびっくり。

るかなんさん (※無解)

45 桂 65 飛 同桂 43 玉 53 桂成 33 玉 97 飛 22 玉 と進めても 9 手目 88 飛しか指せず歩が打てない。

占魚亭さん

初手 45 桂だと後に 33 玉と出来ない仕掛け。点鏡らしさ全開の前半が楽しかったです。

真Tさん

苦戦しました。146-2 が先に解け、そうなるかと詰上がりはこっちだろうと考える。91 飛、19 歩までの詰上がりを想定したもの

の、2筋を抑える手段がない。

33 玉なら 1 枚で抑えられるのに…と思った瞬間ひらめきました。

詰上がりの 92 飛 93 飛がユーモラス。

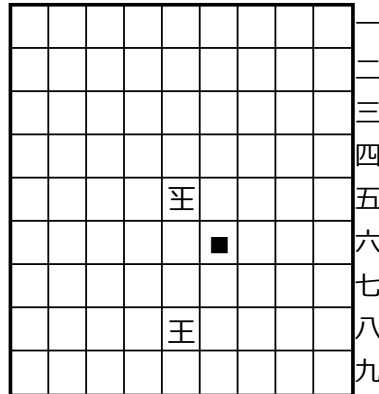
たくぼんさん

序と収束で2種類の趣向手順を味わえる佳作。

■ 145-5 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




持駒 n桂 n香

※ ■ : Imitator

玉以外の駒はすべて中立駒

【ルール】

- 中立駒 (「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

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

【解答】

67n 桂 46 玉[I37] 48n 香 47n 桂
55n 桂右[I45] 57 玉[I56] まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2019 年 5 月完成。

Imitator+中立駒。接近戦としては易しいほうだと思います。

【解説】

本局は理詰めで解く必要がある作品です。

最初に考えるべきは「中立駒で詰ますのは難しい」ということ。中立駒でない駒は玉だけなので、玉で詰ます手順を探さねばなりません。

通常は玉での王手は反則ですが、Imitator がある場合、それを盾とすることで玉での王手が可能になります。そのためには Imitator の「壁」を用意しなければいけません。

壁を発生させる手段が、4 手目の桂合と直後の開き王手。これにより 57 玉としたとき、55n 桂が Imitator の壁として働き、受方玉が攻方玉に一方的に王手を掛ける状況が出来上がります。合駒した後、すぐさま動かすことができる中立駒ならではの手順です。

詰上りに一役買っているのが、初手にさりげなく打った 67n 桂。これと Imitator の働きで、攻方玉の 59 と 69 への脱出を防止しています。

また、3 手目 48n 香も渋い限定打。49n 香と

すると、攻方玉が 49 に脱出できてしまいます。利きが上下非対称の中立駒は、手番によって利く方向が変わるので、それを利用するとこんな限定打もできるのです。

本局は「玉での王手」という Imitator ならではの手と、「合駒後即移動」という中立駒ならではの手など、Imitator と中立駒の特性を両方とも堪能できる作品です。

ところで、作意を見て「この手順なら全体を一つ上げて良いのでは？」と思った方はいませんか？

残念ながら、配置全体を一段上げると桂ではなく、角を使う余詰が生じます。

【参考】構図を一段上げた場合の余詰

66n 桂 45 玉[I36] 47n 香 46n 角
35n 角[I25] 56 玉[I36] まで 6 手

本局で 4 手目中立角を合駒すると Imitator を九段目に運ぶ受けがあり、上と同様の詰手順は成立しません。Imitator を盤端に動かす手筋は作意表面には現れませんが、余詰を防ぐ役割を果たしているのです。

【短評】

伊達悠さん

中立駒ではなく玉で詰ませると看破すれば第 1 関門クリア。

n 桂を 1 回左に跳ねて、Imitator を受方玉後ろに引きつければ良いと気づけば第 2 関門クリア。

後はその跳ねる手・Imitator を動かさない他の手の構成をあれやこれやと考え、やっと形が見えたときの爽快感といたら。

秋の夜長をたっぷり使うことになりました。ふうお腹いっぱい。

変寝夢さん (※無解)

頭 2 手いるのかな、と思ったら 5 9 玉を防いでいるのか。

中立駒絡みの接近戦は、利きの確認が大変。

るかなんさん (※無解)

47n 桂 39n 桂不成[I38] 57n 香 56n 角 67n 角 [I49] 48n 飛と惜しい形は作ったものの、もうひと押し足りず (67 玉[I58]で逃れ)。

たくぼんさん

2手目が何故か見え難かったです。難しかったです。

■ 145-6 真T氏作 (正解5名)

最悪詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂香

【ルール】

・最悪詰

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

【解答】

19香 同銀生 36桂 58香 同飛 48香
同飛 38香 同飛 28香 同飛 同銀生
19香 27玉 39桂 36玉 37香 同玉
38香 26玉 27香 まで 21手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは4香連合。

2年前ぐらいに作って放置してありましたが、フェアリーデータベースを見たら、意外にも4香連合がなかったので投稿することにしました。(見落としか?)

桂跳限定が気に入っています。

【解説】

最悪詰版4香連合。

香合の意味付けは明快。例えば、1枚だけ香以外の駒を合駒したとしましょう。作意同様に手順が進んだとき、香なら27香しか王手がないので自動的に詰みますが、香以外の駒なら詰みにならない王手を掛けることができます。

合駒の組み合わせは他にも色々ありますが、香4枚以外はすべて不詰になります。

本局には4香連合以外にも見所があります。

一つは3手目36桂の伏線。桂を56に跳ねると香合が3枚で済むので早詰。36桂は38香の利きを遮るので、これを消去する手が必要になり、香も4枚渡す必要があるという仕掛けです。「邪魔駒消去」とは逆に自ら邪魔駒を作る「邪魔駒設置」の手筋と考えれば良いでしょう。

もう一つは受方銀の不成での往復。難しい手ではありませんが、主題の4香連合を引き立てています。

盤上わずか4枚の簡素形からこの充実した手順。極めて完成度の高い作品です。

ところで、本局が最悪詰初の4香連合かというところ、実は微妙なところ。正式発表ではありませんが、真T氏自身がWFP121-5の別案として「4香連合・4香連打」の図を挙げているからです(WFP144号の結果稿参照)。

〔参考図1〕 WFP121-5 の別案

真丁

最悪詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
			王	銀						二
車				香						三
	王									四
	角	香								五
歩										六
香										七
										八
		桂	王	継			馬			九

持駒 なし

(Web Fairy Paradise, 2020年6月)

39 馬 48 香 同馬 57 香 同馬 66 香
同馬 75 香 同馬 同玉 67 桂 64 玉
53 銀生 54 玉 58 香 同飛生 57 香 同飛生
56 香 同飛生 55 香 同飛 44 銀成 64 玉
54 全 同飛 63 角成 まで 27 手

上図は構成が強引なためボツになったとのことでした。本局を見た後だと、作者が上図をボツにしたのも納得できますが、並の作家ならそんな勿体ないことはできないでしょう。作者の理想の高さが感じられます。

【短評】

伊達悠さん

9 段目で銀の連合かと思ったら 1 枚足りず。
3 手目の跳躍先の 2 択演出が、読み応えを感じる良いスパイスでした。

るかなんさん (※無解)

4 連銀合と決め打ちしたはいいものの、そこから先は五里霧中。

占魚亭さん

香を渡して 4 連合。
受方銀のスイッチバックが渋い。

一乗谷酔象さん

1 枚取らせて 4 香連合。上手いなあ。

たくぼんさん

初形を見て今回は何の連合かなと思いまし

た。持駒に香があったので香合とは予想外。

■ 145-7 上谷直希氏作 (正解 8 名)

詰将棋 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2 桂2

※Q:Queen王

連続王手の千日手禁止

【ルール】

・詰将棋

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

・Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

↖	↑	↗	
	↖	↑	↗
←	←	Q	→
	↙	↓	↘
↙		↓	↘

(矢印がQの走る方向)

・連続王手の千日手禁止

連続で王手をしている手番の側で同一局面が 4 回現われる手を禁手とする。

【解答】

23 金 同香 24 桂 同香 23 金 14Q

(A)26 桂 同香 24 金 12Q 23 金 14Q

24 金 12Q 23 金 14Q 24 金 12Q

23 金 21Q 31 と まで 21 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							と	〇	馬	一
							歩			二
								金		三
							王			四
									香	五
							香	皇		六
										七
										八
										九

持駒 なし

〔主な紛れ〕

(A) 7 手目 26 桂のところ 24 金とすると以下
12Q 23 金 14Q 24 金 12Q 23 金 14Q
24 金 12Q 23 金 14Q で 24 金が指せず、
不詰。

【作者のコメント】

「連続王手の千日手を双方がやっているかどうか？」という疑問がアイデアの発端です。

将棋では双方が連続王手の千日手をやっているという局面の想定がなく、判定が決まっていないのではないかと理解しております。個人的には、「先に 4 回目の同一局面が迫ったほうが手を変えなければならない」と解釈するのが自然なのではないかと思ひ、もしそのルールで作るとすればと考え本図に至りました。すなわち、途中図で(A)24 金としてしまうと、連続王手・同一局面の起点がその着手からの計算になるため来るべき 4 回目の 24 金が指せなくなってしまう。一方 26 桂の手を挟むと起点が同香の局面 (14Q による逆王手) からになるので、後の手順で 14Q が選べず収束に入らざるを得なくなるという解釈をしております。

本作の完成にはシナトラさんにもご協力いただきました。御礼申し上げます。

【解説】

「連続王手の千日手禁止」を利用すると不思議な現象が起こることを示す作品。連続王手の千日手の規定を受方に適用させるため、取れる

駒をわざわざ逃がす着手が現れます。

詰将棋において「連続王手の千日手禁止」の規定は、通常は攻方に適用されます。詰将棋には攻方王手義務があるからです。双玉問題では双方の手番で王手を掛け合うこともあります。千日手にはなりません。将棋の駒は局面を維持したまま王手を掛け合う局面の作成に向いていないのです。

本局では受方玉を Queen (Q) の利きに設定することにより、局面を維持したまま双方が王手を掛け合うことを可能にしています。そして、連続王手の起点となる局面を受方に設定するのが、7 手目 26 桂です。これには同香と応じるしもなく、受方 Q 王が王手を掛けることになってしまいました。連続王手開始局面の起点が受方に移ったのです。王手を掛けて貰うための捨駒という、通常では見られない奇妙な一手です。

「連続王手の千日手禁止」の適用を避けるため、受方は仕方なく 20 手目 21Q と手を変えますが、この狭い場所に入っては、Q といえども逃げられません。「31 と」であっさり捕まってしまう。

中心手である 7 手目 26 桂の前に 23 金や 24 桂の捨駒で香を吊り上げる序奏を入れたのは、配慮の行き届いた構成。香を三段階で移動させることで、構想むき出しの露骨さを避け、自然な流れで中心手に誘導しています。大掛かりになりがちな構想をコンパクトにまとめた構図も良くできていて、手順にも形にも作者の美意識が感じられます。

「連続王手の千日手禁止」を適用したフェアリー作品は過去にも作られており、通常の詰将棋では見られない奇妙な手が見られます。

出題時に参考として挙げた WFP121-9 (青木裕一氏作) では、歩をタダで捨てる手が出てきました。この作では、連続王手開始局面の起点となる局面を移すのが目的で、手番を移すことではないのですが、通常では成立しないような純粋な駒損が、「連続王手の千日手禁止」下では成立するのです。

考えてみれば「打歩詰禁止」の規則も、飛角歩の不成という、純粋に利きが減る奇妙な着手を生み出しました。「〇〇禁」という特定の着手を禁止(あるいは抑制)するようなルールには、それに伴う独特な手筋が生じます。今までに考案されたルールの中にも、未発見の手筋はまだ

眠っているかもしれません。

【短評】

伊達悠さん

王手の先出し後出しの攻防が不思議な感じ！

変寝夢さん

最終手23金までかと思った。

駒井めいさん

攻方と受方のどちらが連続王手の千日手に抵触するか。7手目26桂とわざと受方に開王手させる手を発見して思わず喜んだ。

るかなんさん

20手目14Qは「受方のみ」反則ということですよ？

☆るかなん氏からは「連続王手の千日手禁止」のルールに関する指摘と提案をいただきました。少し長くなるので、この後「連続王手の千日手に関する考察」の項を設けて、説明したいと思います。

占魚亭さん

なるほど、受方が回避するんですね。

真Tさん

連続王手の千日手禁止。
Q王を用いたらすっきりできるんですね。

一乗谷酔象さん

桂を取らせた局面が千日手誘致の局面。

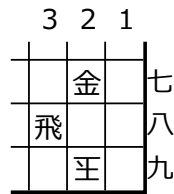
たくぼんさん

先に逆王手を掛けさせるのが妙ということでしょうか。

【連続王手の千日手に関する考察】

るかなん氏から「連続王手の千日手禁止」に関して重要な指摘がありました。「千日手成立するのは、王手している手番とは限らない」ということです。少し長くなりますが以下に2つの例図を用いて説明し、ルールの詳細について考察します。

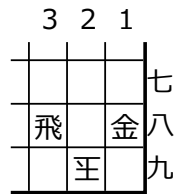
〔例1〕



持駒 なし

28金 19玉 18金 29玉
28金 19玉 18金 29玉
28金 19玉 18金 29玉
28金 で千日手成立

〔例2〕



持駒 なし

28金 19玉 18金 29玉
28金 19玉 18金 29玉
28金 19玉 18金 29玉 で千日手成立

例1では13手目に28金と王手を掛けたところで千日手が成立します。従って13手目に着手を変える必要があります。これが多くの人が「連続王手の千日手禁止」に抱いているイメージだと思います。

例2では王手を掛けている側とは違う手番で千日手が成立します。問題は12手目に王手でない手で千日手が成立する所。11手目18金は禁手ではないので、「反則」ではなく「失敗」ですし、12手目29玉も禁手ではありません。

現在、「連続王手の千日手禁止」のルール説明は「連続で王手をしている手番の側で同一局面が4回現われる手を禁手とする」としています。それ自体は間違いではありませんが、これでは連続王手に無関係な「千日手」が排除されない（単なる合法手として扱う）ことが明記されていないため、例2のようなケースの解釈に混乱が生じるおそれがあります。

そこで、るかなん氏からの提案に沿って、「連続王手の千日手禁止」に補足説明を追加し、手番と禁則の関係を明確化したいと思います。

・連続王手の千日手禁止

連続で王手をしている手番の側で同一局面

が4回現われる手を禁手とする。

(補足)

- 1)連続王手をしていない側の手番で千日手を成立させる着手は禁手ではない(千日手禁とは異なる)
- 2)双方連続王手の千日手の場合、千日手が成立する着手をした側のみの反則とする

本作品展では連続王手かどうかに関わらず、千日手となる手を禁手とする「千日手禁」というルールが登場したこともありました。補足1)は「千日手禁」と「連続王手の千日手禁」の区別を明確化する効果もあるので、今後はこのルール説明を用いたいと思います。

同様の注意喚起は以前、一乗谷酔象氏の天使詰(142-10及び142-11「金時計」)を出題したときにも行いました。重要なことなので、再度その部分を引用します。

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

天使詰 3手

3 2 1

			六
角	王		七
歩	飛		八
マ		王	九

持駒 なし

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。

「禁手」と「失敗」はよく混同されるので、これからも必要と思われる場合は、都度注意喚起を行いたいと思います。

■ 145-8 伊達悠氏作 (正解5名)

Isardam打歩協力自玉 ステイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金銀桂香

【ルール】

• Isardam

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

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

• 協力自玉ステイルメイト

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

【解答】

16銀打 14銀 28香 35玉 26金 25香

27桂 24金 36歩 34歩 まで10手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

【狙い等】

マドラシ禁を活かした、攻方の駒を盤上に残す系の自玉 STM。

打歩ルールを組み合わせることで、手順をある程度限定できる+使う駒の種類も増やせるのではないかという期待で創作に着手しました。

個人的なハイライトは7手目の27桂。

マドラシ禁を利用した桂打ちの応酬自体は Isardam ルールでは時折見かけるものの、最初から石化する桂打ちを王手にするのは、データベースをざっくりチェックした限りでは珍しいかと思います。

最終的に石化するという意味で、27に打つ駒は桂に限らない(歩でも良い)のが難点。ただ、小駒5種をコンプリートさせたのと、23桂配置で香の打ち場所が限定されたというので、難点は相殺されているかもしれません。

【作っている中での副産物 1】

作っている最中の余詰チェック中、一見詰め上がりとわからなかった余詰が1解だけ発生しました。本作の完成後に、その作意を作品レベルへ逆算して完成したのが参考図です。

確かに完成はしたものの、完全打歩ルールが中途半端に禁手に関わっているのが気に入らず。難易度は抜群(自分でさえ STM 成立の理解に時間がかかった)+詰め上がりに5種1枚ずつの綺麗さはあるけれど、考えオチの印象が強くなりそうなので参考図に留めたいと思います。

【参考図・手順】

Isardam 打歩協力自玉 ステイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
								歩	七
								王	八
									九

持駒 金銀桂香歩
※完全打歩

29 桂 25 桂 18 銀 26 玉 28 香 16 玉
27 金 26 香 17 歩 15 歩まで。

(最終形)

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

持駒 なし

【参考図・最終手の STM 成立過程】

- 17 歩・18 銀・28 香・29 桂→マドラシ状態発生等で、動けない駒
 - 27 金→16 金・36 金・37 金は、香一香のマドラシ状態になる。
26 金と香を取るの、それが16玉を詰める手となってしまい、完全打歩ルールにより禁手。
- 以上より、攻方の駒全てが動けず、STM 成立。

【作っている中での副産物 2】

無論? 攻方の王+7種の駒を1枚ずつ使った自玉 STM も創作の俎上に載せており、ほぼ完成はしています。ただ、7種駒使用という構想よりも煩雑さだけが印象に残りそうなのがどうも許せず、思い切ってボツとしておきます。

【解説】

盤上の駒が増える協力自玉ステイルメイト。Isardam での協力自玉ステイルメイトは「王手」「同種の駒を打つ」の2手一組が基本ですが、玉が不動では持駒の桂が打てないので、どこかでそのパターンを外さなくてはなりません。本局ではその一手を4手目に持ってきます。ここは「28 香 24 香 26 金 35 玉…」のように、香の王手に対して香で受け、両者の間に別の駒が挟まってから35玉と動かすのが自然に思えるので、盲点になった方も多いでしょう。もちろん2筋に打った香をそのまま放置するわけではありません。5手目26金に対して、25香と受けて間接的に Isardam の効果を利用します。これで26金が香の対にピン止めされ

ました。

7 手目 27 桂も面白い着手です。玉には既に 24 桂が利いており、それ自体は王手になりませんが、香の利きを遮ることにより、ピン止めされていた。26 金が復活して王手を掛けることができます。断言はできませんが、既に防がれているはずの王手で（別の駒による）王手を掛けるのは Isardam の新手筋だと思います。手筋の名前は「偽王手」でしょうか。

8 手目 24 金で 35 玉を 4 手目に行った理由が判明します。3 手目から素直に「28 香 24 香 26 金 35 玉…」と進めたのでは 27 桂に対して金を受ける余地がありません（25 金と受けるのは反則）。しかし作意のように進めれば、香を 25 に打てるので 24 に金を打つ空間ができます。まずは 25 を空け、ひいては 24 を空ける、空間確保が 4 手目 35 玉の狙いだったのです。

最後は「打歩」の条件に従って互いに歩を打って収束。初形から 8 枚も盤上の駒が増え、12 枚の駒の塊が出来上がりました。

「時間差 Isardam」とでも呼びたい 4～7 手目の手順と、無効な王手を掛けるかのような 7 手目 27 桂。2 つの高級手筋が強烈な印象を与える作品です。

最終形で異彩を放っているのは 17 銀。

28 香は間接的に Isardam の効果が使われていましたが、17 銀だけは終始 Isardam に無関係のまま動けなくなっています。Isardam の手筋に気を取られて忘れられがちですが、Isardam の活用と、通常のステイルメイトが同時進行していたわけでは

作者のコメントで挙げられている「完全打歩」が絡む「参考図」もぜひご覧ください。

第 92 回 WFP 作品展 (WFP107 号)、第 93 回 WFP 作品展 (WFP109 号) の前口上でもこの話題を取り上げたことがあります。もし「完全打歩は双玉でしか影響がない」と思っていたら、それは誤りです。「打歩」絡みの作品を作る場合、可能な限り「完全打歩」と「単純打歩」の双方で検証しておくことをお勧めします。

【短評】

るかなんさん（※誤解）

27 桂打は必然とはいえ、それを王手にするための下準備が 17 銀の封殺と同時に進む巧妙さ。

☆るかなん氏は「16 金 14 金 28 香 24 香 26 銀打 35 玉 27 桂 46 銀 36 歩 34 歩」の解答でした。これは最終手に 25 銀が可能なため、ステイルメイト未達です。

占魚亭さん

28 香からの 2 筋の攻防に苦戦しました。

真Tさん

25 香が好手。香には香ではなく 26 金、35 玉を入れることで 25 の空間を利用できる。

一乗谷酔象さん

金の効きで王手をする 27 桂が不思議な感覚。

たくぼんさん

1 枚多い駒をどうするかだが 17 銀の動ける位置に駒を打つのが解図のポイント。でも同種駒を打つタイミングをずらすのがうまいと思いました。

■ 145-9 上田吉一氏作（正解 8 名）

成禁協力白玉詰 92 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								龍	一
								と	二
						歩	王	垂	三
					飛				四
					香		王		五
					桂				六
									七
									八
						?			九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※21 龍・22 とは不滅駒

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。
(補足)

・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。
「詰」や「王手」の概念は通常通り。

・不滅駒

取られることのない駒。

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

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形でも不滅駒は持駒にできない

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

34 飛 同銀 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 25 飛 同銀 21 龍 22 飛 同と 33 玉
 36 飛 同銀 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 27 飛 同銀 21 龍 22 飛 同と 33 玉
 38 飛 同銀 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 29 飛 同銀 21 龍 22 飛 同と 33 玉
 38 飛 同と 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 28 飛 同と 21 龍 22 飛 同と 33 玉
 38 飛 同銀 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 27 飛 同と 21 龍 22 飛 同と 33 玉
 37 飛 同と 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 27 飛 同銀 21 龍 22 飛 同と 33 玉
 36 飛 同と 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 26 飛 同と 21 龍 22 飛 同と 33 玉
 36 飛 同銀 31 龍 32 飛 同と 23 玉
 25 飛 同と まで 92 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							龍			一
							と		皇	二
						歩		王	系	三
										四
						香		王		五
						桂	爵			六
										七
										八
										九

持駒 なし

【解説】

2種の駒の同時呼び出し。呼び出しに使う駒は飛ですが、これはすぐに回収できるので駒不足になる心配は要りません。

銀は引く時に筋が変わり、と金は引いても筋が変わりません。一方の駒だけ先に呼び出すと、他方の邪魔になります。従って、効率良く2枚の駒を呼び出すには同期させる必要があります。

また、銀は1手で斜め下に動けますが、と金を斜め下に引くには、一旦引いて横に動く必要があるため2手掛かります。そのため銀1回・と金2回、計3回の移動が1セットとなります。

「銀と」のペアを「銀銀」に置き替えた配置を想像してください。2枚の銀はどちらも1手で斜め下に引けるので、2回の移動で一段分の同時呼び出しが行えます。異種の駒を組み合わせることで、サイクル数も増え、手順にも面白味が増したわけですね。

厳密に言えば、「銀と」のペアが一段引いたとき、左右が反転するので、二段引いた時点で1サイクルが完結します。

作品の序奏では「一方の駒だけ先に呼び出すと他方の邪魔になる」という原理を利用して、銀の「追い出し」(と呼ぶべきでしょうか?)を実現しています。と金と同じ段まで銀を運ばないと銀が邪魔になるのです。

余分な仕組みを追加せず、主部を成立させる機構をそのまま利用して、序奏のミニ趣向にも活用しているのはさすがです。

不滅駒は呼び出しに使う飛の入手に用いられています。通常駒だと「機構の維持」に苦勞するので、この趣向を簡単には実現できません。不滅駒を使うことで、本当に表現したい部分に専念できるのです。

この持駒増幅機構は、1回駒を入手するごとに筋が変わり、かつ自由な筋の変更ができないことに留意してください。もし自由に筋を変えることができると、例えば銀の「追い出し」を27で止め、39とを38→37→36→26と呼び出して早く詰めることができてしまいます。

手順の自由度を敢えて抑えることで、高度な機構を実現するのは長編創作の代表的手法です。優れた着想と、それを実現する技巧を兼ね備えた本局は創作の手本となる作品だと思います。

【短評】

変寝夢さん

39との軌跡が面白い。

趣向部は銀がとの遅さにいらいらしているように感じた。

伊達悠さん

銀が側にいなければと金をつり上げられないのが不思議な感触。

謎解きが見えれば、後は軽快な趣向と明快な

収束が楽しめます。

駒井めいさん

と金を引っ張り出すために銀を九段目まで動かす。銀がと金に歩調を合わせているようで面白い。

るかなんさん

4手目で躓いてフリーズ。そこが解消できたらあとは一気に。

占魚亭さん

縦型銀鋸の往復+と金鋸をシンプルに演出。鮮やかな手並み。

真Iさん

銀が往復するのがすごい。

一乗谷酔象さん

銀を隠すための往路とと金をつれて紐付けるための復路の対比が面白い。

たくぼんさん

狭い中で良く手が続き、と金と銀の位置関係も大切なんですね。

■ 145-10 青木裕一氏作（正解7名）

非王手協力詰 17手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						●				一
			●	●	●				罫	二
			●							三
			●	●	●					四
					●		龍			五
					●	●	●			六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※金:金王

●:着手不可、不透過

【ルール】

• 非王手

最終手（目的を達成できる時）以外王手を掛けてはいけない。

• 石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

3	2	1		一
●	●	●		二
角	桂	香		三

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。

【解答】

24 龍 11 金 33 龍 21 金 43 龍 12 金

33 龍 11 金 24 龍 12 金 25 龍 13 金

21 龍 14 金 22 龍 15 金 24 龍 まで 17 手

(詰上り)

										一
								●		二
				●	●	●				三
				●						四
						●	龍			五
							●	●	●	六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【作者のコメント】

龍とロイヤル金のすれ違いパズル。
 位置調整のために 11 手かけて原形のまま手番を入れ替えます。
 フェアリー入門のときに思いつきましたが、フェアリー駒を排除できませんでした。

【解説】

非王手ルールを利用した手番譲渡。
 龍と金王が狭い空間に閉じ込められ、迂闊な手を指せば王手を掛けてしまう形。初手 24 龍以外の手はすべて反則です。王手を掛けずに金王を 33 に待避させることができれば良いのですが、龍と金王がすれ違ふことはできません。
 そこで発想の転換。仮にパスができれば「パス 13 金 21 龍 14 金 22 龍 15 金 24 龍」の7手で詰むことに着目します。もちろん将棋にパスはありませんが、パスと同等の手順を探せば良いのです。
 それを可能にするのが 33 と 43 の待避場所。

ここで龍が動いている間に金王が斜めの動きで手数調整を行い、龍が 25 に戻ったときに手番が入れ替わるようにします。初形と 11 手目を指し終わった局面を比べてください。配置は同じで手番だけが入れ替わっていますね。11 手掛けた「パス」に成功しました。

手番譲渡は、普通の詰将棋では実現できませんが、受先や非王手ルール等、王手・王手回避の枷から外れた着手が可能なルールであれば実現可能です。今月の「手筋カード」でもこの主題を取り上げたので参考にしてください。あまり深掘りされていない分野ですから、まだまだ開拓の余地が多く残されていると思います。

【短評】

伊達悠さん

詰め上がり場所が 43 というのが第一感だけれど大外れ。

詰め上がりに当たりをつけても、そこからもう 1 ハードル分考える必要があるのも面白い。

変寝夢さん

詰め上がりからの逆算で何とか解けた。非連続王手とは違う解きにくさがある。

最終手も含めた完全王手禁ルールというものもあるのかな。

どんな手を指しても王手になる状態で詰みとか・・・。

るかなんさん

これも知恵の輪パズルの一種でしょうか。力づくは厳禁。

占魚亭さん

11 手かけて手番譲渡。

P.S.

道場で何人かに見せた所、解けたのは 1 人だけでした。

☆これを将棋道場で出題したんですか!?

取り組んでくれる人がいるだけでもすごいです。

真Tさん

金の斜め移動でテンポを調整。

一乗谷酔象さん

6 手目 1 回だけ斜めの手を入れて位置を調整。

たくぼんさん

初形見ただけで面白そうでしたが、解いても考え所もあり楽しめました。

■ 145-11 変寝夢氏作 (正解 6 名)

協力白玉詰 6手

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

持駒 n飛 n角2
※n飛:中立飛、n角:中立角

【解答】

28n飛 22n飛生 99n角 79玉
88n角打 22n角成 まで 6手
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

8 6 銀 1 枚で余詰が防げたのでよしとしましょう。

【解説】

玉同士が離れていて、手数も短く、持駒は中立駒だけ。この状況で候補に挙がる手段は限られます。

一つは中立駒ではなく通常駒で詰めること。例えば、初形の 88 玉がもし 89 玉なら「12n 角 23 飛 19n 飛 98 玉 21n 角打 同飛」で詰みます。これはこれで中立駒の特徴が出ていて面白いですが、88 玉型ではこの筋は使えません。

もう一つは「隅角」。盤隅に中立角を打てば、それは一方向にしか動けないので、中立駒を逃がす受けはできません。しかし、「99n 角 89 玉」のような手を決め手にしようとしても、「77 銀」の受けが残っているので「詰」になりません。

そこで中立駒で詰めるもう一つの手筋の登場です。それは同じ向きに走る駒の直列接続。同じ向きに利く駒を 2 枚並べることで、1 枚を逃がしても、背後に控えていた駒の利きが残るので駒を逃がす受けはなくなります。

この手筋は WFP144-10 では、中立飛を使って実現されていました。本局はその中立角版なのです。

直列接続を行う前には、それが王手にならないための準備（間に壁を作っておく）が必要ですが、それが「28n 飛 22n 飛生」の 2 手。これも WFP144-10 で「77n 角生 22n 角生」の形で出てきましたね。そう、本局は WFP144-10 の飛角の役割を入れ替えたものだったのです。

実を言うと作者からの投稿は「受方持駒なし」となっていました。誤りに気付いたのは、後になってからです。ただ、受方持駒を「残り全部」としても完全作なので、訂正はしませんでした。「受方持駒なし」だと 86 銀の配置は単なる非限定防止ですが、「受方持駒残り全部」だとこの配置は何重もの意味を持ちます。ある意味怪我の功名ですが、こういう幸運は稀なので、原稿作成には万全の注意を払いたと思います。

【短評】

伊達悠さん

過去の中立駒をじっくり研究して、雪隠の位置と中立角の相性が良いのを理解した所で 99 の地点に注目。

144-10 との比較でいうと、n 飛での連取りを序に追加するのは難しかった？

☆「受方持駒なし」にして守備駒を追加すれば連取りの追加は可能です。例えば攻方 34 歩を追加すれば連取りを追加して 12 手まで拡張可能です。それ以上の拡張は更なる守備力

強化が必要になります。

るかなんさん（※無解）

99n 角と打てれば…と目星はつけたものの n 飛/n 龍での移動合ができない仕組みが思いつかず。

占魚亭さん

n 角を打てるようにするために下準備。大移動が気持ちいい。

真Tさん

角を直列に接続。

一乗谷酔象さん

22 にターゲットのピン駒をセット。

たくぼんさん

この詰上りを知っていれば簡単ですが、思い出すのに時間が掛かってしまいなんのこっちゃです。

■ 145-12 北村太路氏作（正解 6 名）

協力詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし
※碓:成れない桂

【ルール】

- 碓
成れない桂。相手陣三段目までは進める。

【解答】

23碓 22玉 34碓 33玉 25碓 43玉
35碓右 52玉 64碓 63玉 55碓 74玉
86碓 75玉 87桂 64玉 76碓 55玉
67碓 54玉 46碓 63玉 75桂 72玉

83桂成 81玉 82圭 まで 27手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

9九以外は成れない桂馬です。9九は普通の桂馬です。

フェアリー駒の成れない桂馬は取り捨てでも持ち駒でもどちらでも構いません。

通常はフェアリー駒扱いで取り捨てになるでしょうか。

行き所のない駒の扱いは、前回のW F Pに記載のあった

- 1)「行き所のない駒」より王手を優先する(玉を取ったときに「行き所のない駒」になる場合でも「王手」は有効とする)
- 2)「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用は行わない(実際に盤内に利きがなくなった時のみ「行き所のない駒」と判定する)

を適用するものとします。

成れない桂馬はどう表記していいかわからなかったのが、なんとなくで「碁」としてみました。

昔からの適切な表記があればそちらに変えて頂ければ、と思います。

これは、元々1五碁→2四歩で、「と桂協力詰」としてたくぼんさんのところに送ったのですが、相談の結果、入門にしては難しすぎるのでは、ということになり没になりました。

「と×協力詰」に投稿するのでなければ無理やり初手を歩成にすることもないので成れない桂馬にしたいと思います。

作品の狙いは、四桂詰の形にできないので1一の玉を詰めるのに9九の桂を使うしかなく、

その過程で途中で指した5五碁が邪魔になるため消去する、という点です。

以上、よろしくお願いします。

【解説】

成れる桂と成れない桂で出来た無防備図式。本局を解いた解答者は、駒が成れないもどかしさに悩まされ、駒が成れる有難さを痛感したのではないのでしょうか。

解図にあたって着目すべきは、94碁配置の不自然さです。「四碁詰」も考えられますが、配置をよく見ると93や73まで跳んでこれる碁がないので「四碁詰」の線は消えます。無駄な94碁を置くはずはありませんから、これは支え駒に違いありません。従って、99にあるノーマルな桂が跳んできて、82成桂の形で詰むことが予想できます。

その形を目指して玉を左辺に追う手順を探すと、7手目にちょっとした選択枝が現れます。正解は35碁右なのですが、「55碁 54玉」の紛れにも少し惹かれます。しかしこの手順は上手く行きません。55碁を急いではだめなのです。

55碁は11手目を実現しますが、その55碁が18手目には邪魔駒になってしまいます。55碁があるせいで17手目76碁に対して63玉とできないのです。55碁を消し、遠回りで63玉とすれば、後は本物の桂の独壇場。75桂→83桂成→82成桂の三段活用で急転直下の収束です。

成れる桂の便利さと、成れない碁の不便さが適度な考え所を生む良質のパズル作品でした。

本局で「成れない桂」を使っていることに驚いた人もいると思いますが、元は「と桂」ルールだったと知れば納得できるでしょう。一度成った駒は再び成ることはできません。

原図を復元するとこうなります。

〔原図〕 と桂協力詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※歩が成ると桂

盤上の「と」がすべて桂の利きなので、局面の把握が大変ですね。入門向きではないという判断は正しかったと思います。

また、作者のコメントにある「通常はフェアリー駒扱いで取り捨てになる」は誤解で、特に指定がない場合、フェアリー駒も取られれば相手の持駒になります。これは WFP 作品展だけでなく、フェアリーランドでも共通です。

「取捨て」は駒の再利用ができないので、詰将棋らしさが薄くなりますが、特定の駒だけを取捨てにする限定的な利用ならとても便利です。筆者も今度試してみたいと思います。

【短評】

伊達悠さん

94 桂・95 桂の配置の不自然さに気がつけばしめたもの。

その後の逃走ルートも論理的に構築できて、最後まで繋がったときの爽快感はピカイチでした！

るかなんさん

右辺と左辺の切り返しが巧妙。入門コーナーの締切では到底間に合いませんでした。

占魚亭さん

87 桂の後の玉のルートに少し悩みました。

真工さん

桂と桂の違い。目がちかちかする。

一乗谷酔象さん

盤隅の木偏を活かす。

たくぼんさん

55 桂が邪魔になる展開が考え所としていい感じですよ。

【総評等】

変寝夢さん

多彩なルールで面白かった。

駒井めいさん

WFP 作品展に初解答。どうか皆さまお手柔らかに。

るかなんさん

一人一作の影響か、ぱっと見て「解けそう」と思える問題がほぼ無し。

ただ、しっかり一問一問に正面から当たれば極端に高難度ではない絶妙なバランスだったように思います。

たくぼんさん

本当にいろいろなルールが混在して解くのも大変ですね。

☆先日、久々にオーケストラの生演奏を聴きました。アマチュアオーケストラなので、演奏技術はそれなりですが、練習時間が取りにくい昨今の状況で、演奏会を開けただけでも立派だと思います。会場もほぼ満席で、多くの人がこのような催しの再開を待ち望んでいたことが伺えました。会場入り口での検温や手指の消毒など、感染対策が必要なため、主催者の仕事は以前よりも多いわけですが、収容人数制限の撤廃で、少しずつ以前の状況が戻って来ていると感じました。詰将棋界も会合の再開など、日常が少しずつ戻っています。しかし、新型コロナ第8波到来が予想されている以上、油断は禁物です。詰将棋に十分な時間を掛けられるよう、健康第一で過ごしましょう。

145-5 参考図 2 - 解答

45 桂 42 玉 33 桂成 77 桂 41 圭 33 玉
22 王 88 桂生 まで 8 手

☆成桂が生桂のように跳ね、玉で王手し、八段目の桂不成で締め。棋譜だけ見ると反則を連発しているような点鏡らしい手順です。

以上

Fairy of the Forest #72 出題

■ 2022年09月20日:課題発表:(協力詰)

「自由課題」

■ 2022年11月15日:投稿締切

■ 2022年11月20日:出題

□ 2022年12月15日:解答締切

□ 2022年12月20日:結果発表

■ 出題

今回の出題は、5作です。短編3&長編2ということで、バランスもよさそうです。それぞれ楽しめると思いますので、ご解答いただけたら幸甚です。

05は「受先(受方の手から始める)」にご注意ください。ご解答をお待ちしています。

(解答先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 72-01 上谷直希

協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 72-02 駒井めい

協力詰 7手

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

持駒 金桂歩2

■ 72-03 たくぼん

協力詰 13手

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

持駒 歩3

■ 72-04 たくぼん

協力詰 69手

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

持駒 なし

■ 72-05 神無七郎

協力詰 80手(受先)

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

持駒 歩2

第4回 フェアリー短編コンクール

出題(再掲)

担当:駒井めい

第4回フェアリー短編コンクールを開催します。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。今回が第4回で、7手以下のフェアリー作品を27作出題します。解答を募集しますので、よろしくお願ひします。結果発表は2022年12月号で行います。

1. 開催要項

[出場者]

青木裕一、上谷直希、馬屋原剛、羽毛布団*、神在月生、kisy、駒井めい、さつき*、さんじろう、springs、諏訪冬葉、占魚亭、たくぼん、伊達悠、藤原勝博、藤原俊雅、変寝夢、真T、るかなん*

以上19名、敬称略

※「*」は彗星賞(後述)の対象者

[優勝および特別賞]

後述のお気に入り投票で優勝および特別賞の作品を決定します。不完全作は失格。今回設けた特別賞は下記の通り。

(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。

- 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

[お気に入り投票]

解いた作品の中から気に入った作品の番号を選んでください。何作投票しても構いません。お

気に入り上位3作には1位から3位まで順位を明記してください。

投票順位に応じて作品毎にポイント(1位:5点、2位:3点、3位:2点、それ以外:1点)を加算し、合計ポイントによって優勝および受賞作を決定します。誤答の場合はその票を無効とします。また、受賞対象作が全作0票だった場合は担当者の判断で決定します。

2. 解答要項

[締切]

2022年11月30日(水)

[送付先]

下記どちらかの方法でご提出ください。

- メール:meikomaivtsume[at]gmail.com
- TwitterのDM:@MeiKomai_Tsume

[送付内容]

- 解答者名(ペンネーム可)
- 解答
- 短評
- お気に入り投票
- 総評(任意)

※短評およびお気に入り投票には解答ソフト

(fmzaなど)を用いても構いません。但し、解答ソフトを用いた場合、その旨を書いてください。

※キルケ、Messigny、衝立詰などで手順の表記の

仕方がよく分からない方もいるかもしれません。

その場合は分かるように書いていただければ正

解扱いとします。また、フェアリールールで不明

な点がありましたら、お気軽にご連絡ください。

3. 出題

投票の公平性の観点から、作者名を伏せて出題します。各作品の作者名は結果発表時に公開します。今回登場するフェアリールールの説明は後の「4. ルール説明」に記しています。必要に応じてご参照ください。

何作か受方持駒なしの作品があります。持駒表記にご注意を。第6番および第7番は最後の1ピ

ースですが出題形式が新しいです。「4. ルール説明」に例題と解説を記しています。そちらをご覧ください。第20番は逆算後に受方手番の点鏡協力詰2手にします。従って、出題図で攻方着手から2手逆算することになります。第24番のb)では同手数駒余らずの詰手順が複数あった場合、攻方の反則回数が多い方を正解とする条件を付けています。

第1番

『Henry Forsbergとの邂逅』

協力詰 7手

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

- 攻方持駒 金
- 受方持駒 なし
- b) 攻方持駒 金→銀
- c) 攻方持駒 金→桂
- d) 攻方持駒 金→香

第2番

協力詰 4手 (受先)

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

- 攻方持駒 なし
- 受方持駒 なし
- b) 26歩→56
- c) 26歩→48

第3番

Queen王協力詰 7手

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

持駒 銀3
※Q: Queen王

第4番

非王手協カステイルメイト 6手 (受先)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第5番

最後の1ピース・協力詰1手 (7解)

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

持駒 なし
※盤上に攻方生駒を1枚追加

第6番

最後の1ピース

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

持駒 なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
- 2)最後の1ピース・協力詰 1手
1枚追加

第7番

最後の1ピース

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

持駒 なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
 - 2)1枚追加して3)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
 - 3)最後の1ピース・詰将棋 1手
1枚追加
- ※左右対称形を同一局面とみなす

第8番

安南詰 1手

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

持駒 なし

第9番

安南協力詰 5手 (2解)

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

持駒 金桂香

第10番

安南協力自玉詰 6手

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

持駒 角

第11番

推理将棋

(条件)

- 4手で先手玉が詰まされた。
- 安北ルールで指した。
- 初手は歩の手だった。

第12番

背面協力詰 4手 (受先、2解)

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

持駒 なし

第13番

Messigny協力詰 5手

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

持駒 飛角

b)48歩→56

第14番

『3手&3手』

キルケ協力自玉詰 6手

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

持駒 飛

第15番

アンチキルケ協力自玉詰 5手 (受先)

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

持駒 角

第16番

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

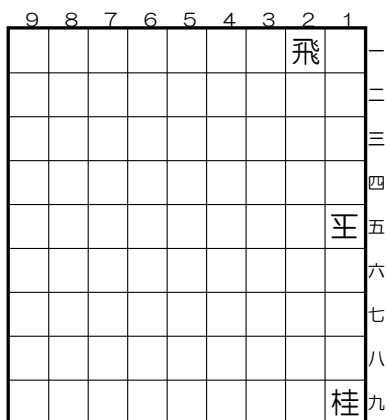
持駒 なし

a)キルケ協力自玉詰 4手

b)アンチキルケ協力自玉詰 4手

第17番

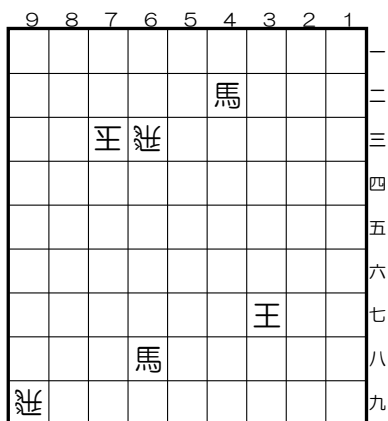
All-in-Shogi協力詰 7手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第18番

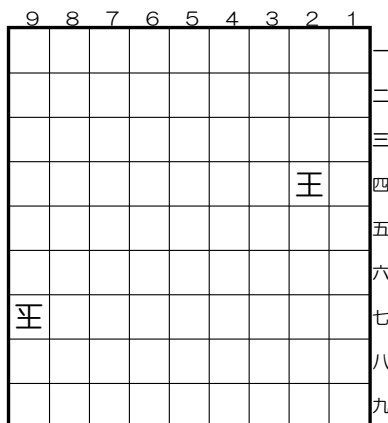
ボカス力協力白玉詰 7手 (受先)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第19番

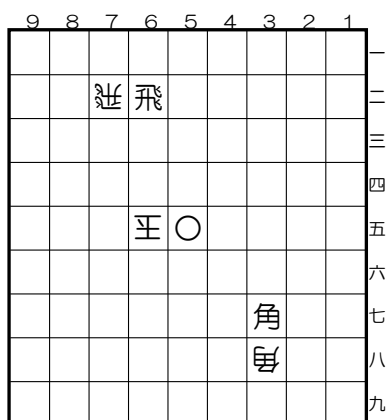
点鏡打歩協力白玉詰 6手



持駒 角

第20番

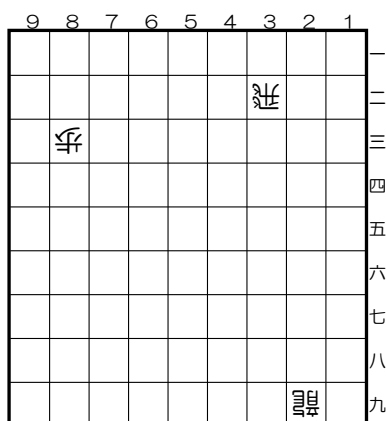
点鏡シトロ協力詰 -2+2手



持駒 なし
※O: 穿 (着手不可、透過)

第21番

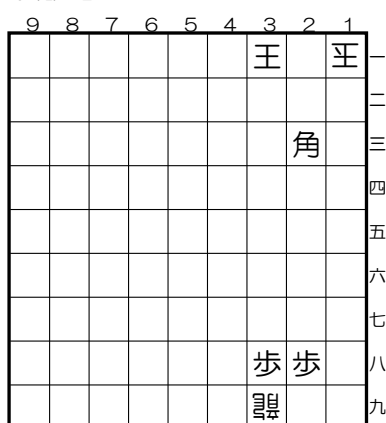
協力詰 7手



持駒 なし
※透明駒: 攻方1枚、受方3枚

第22番

強欲詰 5手



持駒 なし
※透明駒: 攻方3枚、受方0枚

第23番

歩王取禁協力詰 7手

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

持駒 Q

※透明駒: 攻方0枚、受方3枚
(使用駒: 残り全部+G3)

※玉: 歩王

Q: Queen

G: Grasshopper

第24番

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

持駒 角

a) 詰将棋 5手

b) 衝立詰 5手

※反則は9回まで可

※攻方の反則回数が少ない

同手数駒余らず変化を

劣位とする

※攻方の無意味な反則を禁ずる

第25番

協力白玉詰 6手

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

持駒 なし

b) 34の地点にImitatorを追加

第26番

Giraffe王AntiAndernach協力詰 5手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※■: Imitator

き: Giraffe王 {(1,4)-Leaper}

第27番

Koko全Andernach協力詰 7手

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

持駒 飛

4. ルール説明

【詰将棋】

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

(補足)

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

→参照:「詰将棋のルール」(<http://suzukou.org/rule/ruleindex.html>)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

(補足)

- ・ここでは「協力詰」と書いたが、これは「目的」が「詰」の場合である。目的が変われば「協力千日手」のように変化する。「協力自玉詰」のように、詰める対象が変わる場合もある。

→参考:「はじめての協力詰」(https://note.com/meikomai_tsume/m/m53fb7de32286)

【受先】

受方から指し始める。

(補足)

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある。

→参考:WFP第163号「受先協力詰超入門」

【Queen】(Q)

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

(補足)

- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。

- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名＋王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

【非王手】

最終手を除いて王手を掛けてはいけない。

→参考:WFP第169号「非王手協力詰超入門」

【協カスタイルメイト】

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

【最後の1ピース】

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

(補足)

- ・ここで言う“追加”は、標準駒の範囲内で行われる「受方の駒台または駒箱から盤上または攻方駒台への移動」のこと。標準駒に新たな駒が追加されるわけではない。また、玉は駒台に移動しない。詳しくは以下の通り。

1. 駒箱に標準駒を用意する。
(非標準駒数作品やフェアリー駒を追加する場合は、ここで使用する駒の種類と数を定義する。)
2. 駒箱から駒を取り出し、出題図の通りに配置する。
3. 駒箱から指定された枚数の駒を取り出し、盤上または攻方の駒台に配置する。
4. 駒箱に残った駒のうち、玉以外の駒を受方の駒台に配置する。

→参照:WFP第159号

『「最後の1ピース」の紹介』

(例題)

第6番および第7番では最後の1ピースが入れ子構造になっています。新しい出題形式であるため、少し説明が必要でしょう。作者より例題と解説

をいただいたので、それを以下に示します。

最後の1ピース

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

持駒なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
- 2)最後の1ピース・協力詰 1手
1枚追加

追加駒:1)攻方45桂、2)攻方42龍
詰手順:33桂生 迄1手

まずは、出題文の1)に従って、適当に1枚追加
してみましょう。例えば攻方23歩を追加してみます
(図1)。

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

持駒なし

(図1)

図1は、「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作になっているでしょうか。最後の1ピースが完全作であるためには”別解があってははいけません”。図1は、持駒に金を追加すれば協力詰1手で完全作となります。しかし、攻方24香追加、もしくは攻方33王追加でもやはり協力詰1手

で完全作となります。このように色々な解があるので最初に23歩を置くのは失敗となります。

では、捻って攻方32歩を置くのはどうでしょうか(図2)。

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

持駒なし

(図2)

図2は、「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作になっているのでしょうか。残念ながら図2も攻方13馬配置と、攻方42龍配置の2通りの解があるので失敗となります。

作意は、攻方45桂配置です(図3)。

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

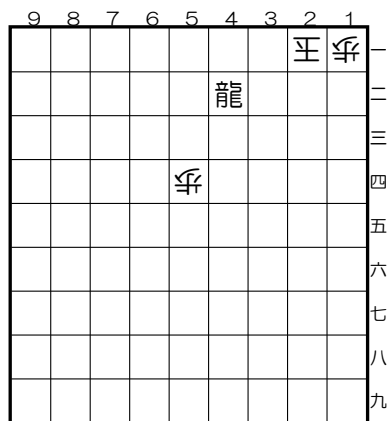
持駒なし

(図3)

図3を1手詰にするのは攻方42龍を配置するしかありません。従って、図3は「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作となっています。これでようやく出題文の条件を満たすことができました。

なお、先に攻方42龍を置くのはどうでしょうか

(図4)。



持駒なし

(図4)

これは、攻方45桂の他に、例えば、攻方32歩配置の別解があり失敗です。このように、本ルールは配置する順番も大切になっています。

最後に54歩の配置の意味も確認してみましょう。54歩は、出題図に例えば攻方54角を配置する別解を防いでいます。攻方54角が置けると、そこから1手詰にするには攻方43龍追加しか解がないのです(攻方32飛追加は透かし詰めになるのでNG)。そうすると、本問は攻方45桂追加でも攻方54角でも正解となってしまいます。本問を完全作にするために54歩は置かなくてはならない駒でした。

【n解】

解が複数あり、指定されたn個の解を求める出題形式。

【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。

→参考1:「安南ばか詰入門」(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/annan1.html>)

→参考2:「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)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

→参考:「はじめての協力自玉詰」(https://note.com/meikomai_tsume/m/mc97e8905f5a1)

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

→参照:「どんな将棋だったの? - 推理将棋入門」(http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html)

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 背面編1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndfdfbb307be9)

【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)

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

→参照:WFP第1~5号「Messignyばか詰入門」

【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。
- ・成駒は生駒になって戻る。

- ・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。
- ・駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- ・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。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門
キルケ編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n915f986a5756)

【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。

- ・成駒は成ったまま戻る。
- ・戻り位置に駒があって戻れない場合は戻らない。
- ・駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- ・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。

→参考1:「アンチキルケ入門」(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirce.html>)

→参考2:「1手詰から始めるフェアリー超入門
アンチキルケ編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435)

【All-in-Shogi】

双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。但し、双方とも1手前の局面に戻す着手は禁手とする。

(補足)

- ・相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- ・相手に相手の駒を取らせることはできない。
- ・相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- ・自玉を取らせる手は反則。

→参照:WFP第122号「All-In-Shogiの紹介」

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

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

→作品例:WFP第81号 第71回WFP作品展

71-8 変寝夢作

※結果発表:WFP第83号

【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。

→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)

【打歩(単純打歩)】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

→参考:WFP第165号「打歩協力詰超入門」

【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)

- ・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。
- ・協力系の場合、逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数で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。

→作品例:WFP第88号 第77回WFP作品展

77-3 変寝夢作

※結果発表:WFP第90号

【穿(あるいは穴)】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

(補足)

- ・Imitatorのような特殊な駒も存在不可。

【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:WFP第75号「Imitatorの紹介」

【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

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

→作品例:WFP第113号 第97回WFP作品展

97-9 占魚亭作

※結果発表:WFP第116号

【Giraffe】(き)

Giraffeはフェアリーチェスの駒。1対4の方向に跳ぶ八方桂。

【Koko】

着手は、その周りの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

(補足)

・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。
→参照:WFP第42号「Kökoについて」

【全Andernach】

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

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

【透明駒】

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

→参照:WFP第83号「透明駒の紹介」

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

→参考:WFP第167号「強欲協力詰超入門」

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【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。

→作品例:WFP第92号 第80回WFP作品展

80-10 真T作

※結果発表:WFP第94号

【衝立詰】

衝立将棋の詰将棋。初形では双方の配置は分かっているが、受方の着手は基本的に不明。衝立将棋に準ずる情報しか与えられない。攻方が非合法手を指した場合は反則とみなされ、着手

し直すことができる。反則は指定された回数まで可。

(補足)

- ・衝立将棋では対局者以外に審判が存在する。審判は終局の判断以外に以下のことを行う。衝立詰もこれらに準じて情報が与えられる。
 - 1) 駒取りがあれば、その駒を相手の駒台に移動する。
 - 2) 王手があれば知らせる。
 - 3) 反則があれば警告し、指し直させる。
- ・着手の合法性は本将棋に従う。相手の着手が分からないが故に起こり得る反則手は以下の通り。
 - 1) 掛けられた王手(詰みではない)を解消できない、もしくは自玉に王手が掛かる。
 - 2) 飛角香で相手の駒を跳び越えて移動する。
 - 3) 相手の駒がある地点に持駒を打つ。
- ・直前の受方の着手によって攻方が王手を掛け損なう可能性がある場合は失敗とする。攻方は直前に受方が可能な全ての着手に対して王手または反則手でなければならない。
- ・反則の上限回数は出題時に明記されるのが望ましい。衝立詰では8回を基本としている。
- ・無駄合か否かは衝立詰における合駒の有効性で改めて判断する。

→参照:衝立詰 (<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kato/ftsui.htm>)

(例題)

加藤徹作 カピタン 1976年7月

衝立詰

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

持駒 角金銀

23銀打+、(-)、22角+、(-)、31角成+、(31)、32金++ 迄7手

※23銀打、31玉、22角、42玉、31角成、同玉、32金 迄7手

まずは衝立詰の手順表記から。受方の着手は基本的に不明なので括弧で書きます。「(-)」は受方の着手で攻方駒が取られなかった、「(31)」は31の地点で攻方駒が取られたことを表しています。また、「+」は王手、「++」は詰み、「×」は反則を示す記号です。反則は本作では登場しなかったため、具体例を挙げた方がよいでしょう。例えば、42金と指して反則となり、31角成と着手し直して王手する場合、「42金× 31角成+」のように書きます。他には駒取りの表記もあります。例えば、31角成と指して歩が取れた場合、「31角成・歩」のように書きます。実際にはより省略された表記が用いられることも多々あります。

それでは例題の解説に移りましょう。初手は23銀打。受方が可能な応手は11玉、13玉、31玉の3通り。受方の応手が分からないルールなので、2手目11玉と仮定して3手目12金としてしまうのは失敗です。2手目13玉と逃げても同じ手で詰みますが、2手目31玉と逃げている場合に王手が掛からないからです。攻方には王手義務があるため、攻方は王手が掛からない可能性がある着手をするこ

とはできません。直前に受方がどう応じていたとしても、王手または反則手になるような着手をしなければなりません。

3手目の正解は22角。これなら2手目が何であったとしても王手が掛かります。2手目が11玉や13玉であった場合はこれで詰みなので、2手目は31玉と判明します。3手目22角に対して受方が可能な応手は41玉か42玉です。5手目は31角成。これなら4手目が41玉でも42玉でも王手が掛かりますが、一見すると無駄な手に見えるでしょう。しかし、3手目22角～5手目31角成は玉の位置を確定させるために必要な手順なのです。さて、5手目31角成に対して受方が可能な応手は31同玉、51玉、52玉の3通り。もし6手目で攻方馬が盤上から取り除かれたなら、6手目は31同玉と判明して7手目32金迄。そうでないなら6手目は51玉か52玉だと判明して、いずれにせよ62金迄。

3手目22角～5手目31角成の必要性について、もう少し解説していきます。「これなら3手目に32金と打てばよいのでは？」と思った方もいるかもしれません。ここで思い出してほしいのが、2手目が31玉と判明したのは、3手目に22角と打ったからです。3手目で32金とするのは、2手目が11玉や13玉であった場合に王手が掛からないので失敗です。3手目22角～5手目31角成の手順を経て、ようやく7手目で32金とできる仕組みになっているのをご理解いただけたでしょうか。

今月の手筋



(※解答はP94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”に徹してくださるようお願いいたします。

推理将棋第156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156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12月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第156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。

初級は、けいたんさんからの9手作です。簡単そうに見えるのですが、果たしてどうか？

中級は、担当からの9手。好き嫌いが出そうな異質作品。解いても自信を持ってないかも。

上級は、ミニベロさんの三捨利警部の推理です。謎の11手を解き明かしてください。

【年賀推理作品募集】

2023年元旦の年賀詰の出題を予定していますので、2023年、令和5年、ウサギ、う、卯などに因んだ年賀詰作品を募集いたします。(こじつけ可。複数の作品投稿も可) 投稿締め切りは12月15日といたします。奮っての投稿をよろしくをお願いします。

■本出題

156-1 初級 けいたん作

打と右が棋譜にある 9手

打が付く駒種と右が付く駒種は予想がつくので、詰み形を考えるだけかな？

156-2 中級 Pontamon作

後手の最多合法手 9手

後手の合法手最多の局面は推理できるはず。作者ヒントは合法手の手数のようにです。

156-3 上級 ミニベロ作

三捨利警部の推理 謎の11手 11手

年賀推理でも2つの筋を交互に指しましたが、今度は何処と何処の筋でしょうか？

■中間ヒント (11月26日頃 作者)

■締め切り前ヒント (12月3日頃 Pontamon)

156-1 初級 けいたん作

打と右が棋譜にある 9手

「9手で詰みか」

「打と右が棋譜にあったな」

「端の手が2回あったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・打と右が棋譜にあり
- ・端の手2回あり

156-2 中級 Pontamon作

後手の最多合法手 9手

「あ～あ、残念無念、9手で詰まされてしまったよ」

「どんな将棋だった？」

「僕は手が広くなるように指してたんだ」

「それで？」

「感想戦によると、9手詰では後手の合法手が最多になる局面で5筋の手を指したのがまじりかかったみたい」

「後手の最多の合法手の数っていくつなの？」

「気が静まったらあとで教えてあげるよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・9手詰では後手の合法手が最多な局面で5筋の手を指した

156-3 上級 ミニベロ作

三捨利警部の推理 謎の11手 11手

「今度の事件は11手詰のようです」

「被害者(後手)は、8手目の金を含めて、二つの筋を交互に指したようです」

「成る手はなく、不成りが一度だけあったようです」

「駒を取る手が一度だけありましたが、使ってはいません」

「ごころうさん。それだけ分かれば充分だよ」
三捨利警部は、もう手口を見抜いたのでしょうか。

(条件)

- ・ 1 1 手詰
- ・ 後手は 8 手目の金を含めて二つの筋の手を交互に指した
- ・ 成る手はなく、不成りが 1 回だけ
- ・ 駒取りは一度だけあったが打つ手は無い

156-1 の補足

棋譜表記の「右」と「打」について補足します。

棋譜表記の基本は、着手地点の筋と段をこの順で数字 2 文字（将棋連盟では筋も段も算用数字で表記する。将棋連盟の「棋譜の表記方法」の頁を参照ください）で表記し、続いて駒種を記載するのが基本です。1 手前と同じ地点への着手は地点をあらわす数字の代わりに「同」の一文字にします。

着手地点へ指すことができる同種の駒が盤上にある場合には、配置によって、右、左、上、引、直、寄などを付けて区別します。また、その着手地点へ盤上を動ける駒がある時に同種の持ち駒を打つ場合には「打」を付けます。棋譜表記の最後は、駒成が可能な場合、駒を成る場合は「成」を、駒を成らない場合は「不成」を付けます。

「打」の付く手は駒打ちなので「成」や「不成」が付くことは絶対にありません。「右」が付く、初手の▲58 金右でも「成」や「不成」は付きませんが、後手陣で先手の複数の銀などが同一地点へ移動可能な場合には、「銀右」のあとに「成」や「不成」が付く場合もあります。

156-1 では「打」と「右」が付く着手を問われているので、将棋連盟の棋譜表記にしたがった表記でなければ正解にはなりません。以下に「打」や「右」が付く例や、「右」が付くと勘違いしやすい例を記載しておきます。

先手の銀が 16 地点と 36 地点にある時：

16 の銀が 25 地点へ動くとき ▲25 銀右
36 の銀が 25 地点へ動くとき ▲25 銀左
25 地点へ持ち駒の銀を打つとき ▲25 銀打
26 地点へ持ち駒の銀を打つとき ▲26 銀

先手の銀が 16 地点と 34 地点にある時：

16 の銀が 25 地点へ動くとき ▲25 銀上 ⇒ ▲25 銀右ではありません
34 の銀が 25 地点へ動くとき ▲25 銀引 ⇒ ▲25 銀左ではありません
25 地点へ持ち駒の銀を打つとき ▲25 銀打
35 地点へ持ち駒の銀を打つとき ▲35 銀

先手の銀が 14 地点と 16 地点と 34 地点にある時：

14 の銀が 25 地点へ動くとき ▲25 銀引 ⇒ 引ける銀は 14 地点の銀しかないので ▲25 銀右引にはならない
16 の銀が 25 地点へ動くとき ▲25 銀右上 ⇒ 25 地点へ上がれる駒が 2 つあるので「右」を付けて「右上」

先手の銀が 16 地点と 34 地点と 36 地点にある時：

16 の銀が 25 地点へ動くとき ▲25 銀右 ⇒ 「右」を付けて区別する駒は 1 つだけなので「上」は不要

ちなみに、16、26、36 に銀が 3 枚横並びの時に 26 の銀が 25 へ動くとき ▲25 銀直です。16 の銀や 36 の銀が動いた場合の「右」や「左」と区別できます。

2 枚しか存在しない馬が 16 と 26 に居るとき、16 の馬が 25 へ動くとき ▲25 馬右、26 の馬が 25 へ動くとき ▲25 馬左です。（▲25 馬直ではありません）

26 と 36 に銀があるとき、左側の 36 の銀が 25 地点へ動く時は 25 銀左ですが、右側の 26 の銀が 25 へ動く時は ▲25 銀右ではなく ▲25 銀直です。同様に、右の銀が 35 地点へ動くときは ▲35 銀右で、左の銀が 35 へ直進するときは ▲35 銀左ではなく ▲35 銀直になります。「直」の表記は金銀や小駒の成駒が 2 枚以上並んでいる時に、直進する駒の棋譜表記にだけ「使われるものになっています。前述の馬の場合は 2 枚しかないので「左」と「右」で区別できるので「直」は付かないのです。

推理将棋第154回解答

担当 Pontamon

154-1 初級 ミニベロ 作
初手以外全部ナナメ 14手

「さっきの14手で詰んだ隣の将棋、初手以外はすべてナナメに動く手だったよ」
「それは心が曲がっているからじゃ」
「ホントに？ じゃあ成る手は最終手だけだったのは？」
「ケチだから、成る手を最後までにしたんじゃない」
「じゃあ、最終手が2回目の王手というのは？」
「それが謎じゃ」
「いいかげんな爺さんだな。テキトーなこと言ってるよ！」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 14手詰
 - ・ 初手以外全部ナナメに動いた※
 - ・ 最終手は唯一の成る手で、2回目の王手
- ※桂馬は不可

出題のこぼ (担当 Pontamon)

初手は想像できますが、ナナメに進める駒と進める方向を再チェックしましょう。

作者ヒント

後手の着手は1枚の駒だけ (ミニベロ)

締め切り前ヒント

初手以外の駒種は2種類だけで、後手にナナメ後ろの手はありません。

推理将棋154-1 解答

▲76歩、△42銀、▲33角不成、△同銀、▲68玉、△44銀、▲77玉、△55銀、▲88玉、△66銀、▲68銀、△77銀不成、▲79玉、△88銀成まで14手

(条件)

- ・ 14手詰
- ・ 初手以外全部ナナメに動いた※
- ・ 最終手は唯一の成る手で、2回目の王手 (3手目▲33角不成、12手目△77銀不成、14手目△88銀成)

※桂馬は不可

詰上がり図

後手の持駒：角

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

持駒 歩

初手以外は全て斜めへ動くことしかできないという条件になっています。初手は横か縦に動くはずですが、初期配置で横に動ける駒は飛しかありません。飛を初手で動かしたとしても、その後、先手の駒も後手の駒もぶつかり合うことは永遠にありません。つまり初手は駒が縦に動くことになりませんが、初期配置から駒を縦に動かす手は全部で16個あります。後手は最初から斜めに駒を動かすことしか許されないので、先手の玉を詰ましに行こうと思っても歩を突くことができないので攻める駒を自力で中段へ出すことができません。先手に後手の歩を取って貰って、中段への駒の出口を作ってもら必要があります。となると、先手の角の出番になるので、初手は3手目以降で角の手が指せるようにする▲76歩か▲96歩になります。後手の攻め駒を考えてみると、先手に歩を取ってもらう地点は33、53、73地点になります。93地点の歩を先手角に取って貰うことができても93地点経由で斜めに動いて中段へ出て行くことができる駒がないからです。また、駒を動かすことができるのは角筋だけで、筋違いの地点

へ駒を動かすことはできないので、33、53、73地点へ斜めに動くだけで行ける駒は銀、玉、角の3種4枚だけであることが分かります。

いくら、駒の動きは斜めだけだと言っても、王手された時には筋違いの地点へ逃げるので、後手が銀2枚で攻めて、1枚の銀は6段目への退路を塞ぐために5段目に配置しても銀の弱みの銀腹へ逃げられるかもしれないので、筋違い地点を抑えるために後手が玉と銀で攻めたのが参考1図です。先手玉は▲76歩で空いた77地点を経由して中段へ詰まされに行きます。(初手▲96歩だと斜め移動だけで玉は97地点へ行くことができないので初手は▲76歩になります)

参考1図では先手の角で53地点の歩を取ってもらい、後手玉を35地点に配置して55の先手玉の退路となりそうな45地点と46地点を抑えておいてからの△64銀で王手しましたが、銀腹の54地点へ▲54玉と逃げることができてしまいます。後手玉を15地点に配置して、35地点の先手玉に王手をすれば▲34玉と逃げることにはできませんが手数オーバーの18手ですし、参考1図でも同様だったのですが先手玉の真後ろと左後ろの地点が退路として残っているので失敗でした。(参考1図の12手目から△24玉、▲55玉、△15玉、▲46玉、△53銀、▲35玉、△44銀まで18手)王手は先手と後手が1回ずつで良かったのですが最終手は駒成ではありませんでした。

参考1図

後手の持駒：角

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

持駒歩

参考1図：▲76歩、△42銀、▲44角、△62玉、▲53角不成、△同玉、▲68玉、△44玉、▲77玉、△35玉、▲66玉、△53銀、▲55玉、△64銀まで14手

参考1図では王手を掛ける銀の支えとして初期配置の歩を利用したので先手玉には中段へ出て来てもらう必要がありました。そこで今度は居玉の先手玉を詰めるために後手の銀が先手陣まで行き、その支えと1回目の王手のために22の後手角で△77角不成の王手をしたのが参考2図です。77の角の支えで△68銀までの詰ます構想なのですが、手数オーバーの16手になっていますし、詰まされるために指した協力手の▲88金は斜めに動く手ではなく横移動の手でしたので、参考2図の手順はもちろん失敗です。

参考2図

後手の持駒：角銀歩

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

持駒歩

参考2図：▲76歩、△42銀、▲33角不成、△同銀、▲48銀、△24銀、▲78金、△77角不成、▲68銀、△35銀、▲39銀、△46銀、▲48銀、△57銀不成、▲88金、△68銀成まで16手

後手の手数は7手ですが、3手目の▲33角不成を△同銀で取るためには2手目の△42銀が必須です。22の角を紐にして斜め一直線で先手陣へ行く△77銀不成までには4手かかるので残る後手の手数はたった1手です。77の銀を角の支えなしで△68銀成としても▲同銀で詰みません。しかも王手はその最終手だけに

なるので3手目の▲33角成を王手にするには2手目に△62銀を指して、3手目の▲33角不成の王手に△42銀で合駒するとすると1手遅くなって△77銀成が最終手になってしまいます。桂の手は指さないとと言っても王手の応手として▲77同桂は許されるので詰んでいません。このように論理的に考えてみると、12手目となる△77銀不成が王手で13手目は玉が逃げる手、そして22の角を支えにして△88銀成が最終手となり、この△88銀成で先手玉を詰める必要があります。先手の駒も後手の駒も角筋地点しか行けないので、△88銀成で詰むということは先手玉は79地点で詰まされるはずです。12手目の△77銀不成も王手で、13手目は玉は79地点へ逃げて来たのですから、△77銀不成で王手された時の玉位置は68か88です。△88銀成で79の玉が詰まされているのであれば、飛の横利きが88へ届いていなくて、玉の退路となりえる68地点には先手の駒があることになり、79へ玉が行くには初期配置79の銀が動いている必要があるので、68地点の駒は銀で間違いないでしょう。となると△77銀不成で王手される時の玉位置は88になります。

▲68銀が早く指されると▲68玉ができないので、▲68銀は玉が7筋より右へ行ってからになります。玉が7筋へ行くには△68玉、△77玉の順になります。斜めしか動けないし79には銀が居る状態なので玉の経路は77地点経由になります。▲68銀は、▲77玉か▲88玉のあとになります。初手から進めてみましょう。▲76歩、△42銀、▲33角不成、△同銀、▲68玉、△44銀、▲77玉、△55銀まで進めたので▲68銀を指すタイミングを確認してみます。次の後手の手は△66銀なので、それが王手にならないように9手目は▲88玉にして、そこで△77銀不成の時に最初の王手を掛けられます。9手目から、▲88玉、△66銀、▲68銀、△77銀不成の初王手に13手目▲79玉に△88銀成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「初級が易しくてよかったです！」

■初級で14手だと手数を見ただけで嫌厭される可能性がありましたが、初解答者も現れたので客寄せ効果もある初級問題でした。

NAOさん「77経由の玉の回転がちょっと意外で楽しい作品。」

■斜めにしか進めない条件でしたが初手の▲76歩のおかげで展回できました。

RINTAROさん「盤上の駒を動かすしかないので分かりやすかったです。」

■斜めと言われると角で駒を取って打つ手順が真っ先に思い浮かびますが、駒打ちは斜めの手ではないので盤上での駒移動だけです。

チャンプさん「大昔に似たような問題があったような、はたまた創作しようと考えたような、そんな懐かしい感じさえする作品でした。推理将棋の場合、詰将棋と違って作品の難度は手数の長さに比例しません。

解く際に初級なのに14手?みたいな入り方だと本当の意味での楽しみは味わえないので、まずは先入観を捨てて条件をフワッと眺めてみることをオススメします。」

■推理将棋に先入観や固定概念は禁物です。ミステイクの罠にかからないように頭を柔らかく使いましょう。

諏訪冬葉さん「条件から駒が打てないので角が突入すると戦力不足と考えました。」

■先後反対での▲68銀、△77角不成、▲79玉、△88角打の形を思い出すと▲33銀の支えに気付き難い。

飯山修さん「14手で初級にもってくるのはよほど易しくなければありえないとふんだら確かに簡単だった。3回王手にならないよう注意するだけ」

■▲77 玉の次に▲68 銀を指すと 3 回王手になってしまいますね。

ほっとさん「わかってしまえば確かに初級。」

■初手以外は斜めの手なので、33 の歩を取って貰う協力手の▲33 角不成を 42 に上がった銀で取るというところをクリアすれば後手の手は銀を進めて行くだけです。

原岡望さん「これで銀がまにあうとは意外」

■銀が 9 段目まで行かずに済んだので 14 手間に合いました。「△88 銀不成でも▲78 玉は斜めの手ではないから詰み」とはなりません。最終手の王手から逃れる手には条件は適用されません。本問では最終手が唯一の成る手という条件なので△88 銀成のところを△88 銀不成ならどうなのかを考える人は居ないと思いますが、良い機会なので補足させていただきました。

榊彰介さん「気づけば「なあんだ」と、言う手順でした。」

■「なあんだ」には色々悩んだ挙句、飛先の歩成だった時と「これかな？」で指し進めてみたら詰んでしまった時の 2 種類がありそうです。

はなさかしろうさん「これしかない一直線の手順。明快でした。」

■これだけ一直線の手順だと、失敗例を作るのが大変でした。

正解：11 名

NAO さん RINTARO さん ミニベロさん
チャンプさん 諏訪冬葉さん さつきさん
飯山修さん ほっとさん 原岡望さん 榊彰介さん
はなさかしろうさん

154-2 中級 Pontamon 作
大駒乱舞 10 手

「2017 年 7 月の対局の途中図が出て来たよ」
「どれどれ、角で飛を取れる局面だね。もちろん飛を取ったんだろ？」
「それが、棋譜によると角の手だったけど飛は

取らなかったよ」

「どんな将棋だったの？」

「着手があったのは 4 つの筋で、それらの筋への飛移動の手は、2, 3, 4, 5 マス移動だった 10 手詰だよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

10 手で詰んだ

角で飛を取れる局面で飛を取らない角の手があった

着手あった 4 つの筋への飛移動の手は 2 ~ 5 マス移動だった

出題のことば (担当 Pontamon)

1 区間 1\$ の路線の 4 降車駅での支払額は、
2,3,4,5\$ とは違い、将棋の要素あり。

作者ヒント

飛角合わせて 8 手 (Pontamon)

締め切り前ヒント

飛の手は 5 手。後手に飛の 2 マス移動と角で飛を取る手があります。

推理将棋 154-2 解答

▲78 飛、△34 歩、▲38 飛、△77 角不成、▲68 飛、△同角不成、▲58 玉、△55 飛、▲77 角、△57 飛成 まで 10 手

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 角で飛を取れる局面で飛を取らない角の手があった (9 手目▲77 角)
- ・ 着手あった 4 つの筋へののは飛移動の手は 2 ~ 5 マス移動だった (初手▲78 飛(5 マス)、3 手目▲38 飛(4 マス)、5 手目▲68 飛(3 マス)、10 手目△57 飛成(2 マス))

詰上り図

後手の持駒：歩2

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

持駒なし

2マス移動から5マス移動までの飛移動が少なくとも4手あります。2～5マス移動なら4手だけだと思われるかもしれませんが、着手があった4つの筋への飛の手の移動マス数が2～5マスであれば何回あっても良いので「少なくとも」と書いたのです。条件が「2～5マス移動の飛の手が【あった】」の場合は、2～4マス移動の4手以外に飛の6マス移動や1マス移動があっても良いことになります。本問では「だった」なので2～5マス移動以外の飛移動は指せません。

後手の飛が2段目を左右に移動しては先手玉を詰めることはできないので、飛移動4回は先手の待ち手だと思われます。先手の飛が8段目を左右に行き来していれば、後手の角で攻めている時に飛取りを掛けることもできそうです。気を付けなければいけないのは、先手の着手5回のうちの4回を飛を8段目で動かす待ち手になるので先手に残っている手数は1手しかありません。居玉のままだと両側の金が利いているので詰めるには吊るし桂でしょうか？先手に残っている1手で▲77桂を指して桂取りの協力をしたとしても後手の手は△34歩、△77角不成、▲68飛、△66角不成の手が飛を取らずに角の手を指す条件をクリアできれば良い、▲77桂、△77同角成で桂を入手しても馬を57地点へ移動する暇がありません。となると、吊るし桂ではなく他の詰み形である、玉の横の金を取って詰めることができる配置を考えることになりそうです。参考1図は、49の金

を取って、先手の残り1手で▲68玉へ移動した玉への頭金の△67金で詰めた手順になります。6手目に68の飛を取れる状態でしたが飛を取らないで指した手は△67馬でした。飛を取れる状態だった駒は角ではなく馬でしたので条件をクリアできませんでした。

参考1図

後手の持駒：歩2

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

持駒なし

参考1図：▲78飛、△34歩、▲38飛、△77角成、▲68飛、△67馬、▲48飛、△49馬、▲68玉、△67金 まで10手

参考1図では先手の飛だけで2～5マス移動を実現しましたが、先後で飛移動を役割分担することは可能でしょうか？先手の飛移動が3回なら、先手はあと2手指すことができるので、▲48玉か▲68玉と上がって、退路になる59地点を金が寄って埋めれば、△47歩成か△67歩成で詰める形ができそうです。確かに▲78飛、△44歩、▲58飛、△45歩、▲28飛、△46歩、▲48玉、△42飛、▲59金左、△47歩成の手順で詰めることはできるのですが、角で飛を取れる局面が現れないので失敗になります。そこで次は飛移動の殆どを後手が担当する手順を考えたのが参考2図のはてるま手筋を使った手順です。飛の2マス移動が4手目の△32飛と10手目の△39飛成の2回現れますが、着手のあった4つの筋で2～5マス移動の飛の手が1回ずつとはなっていないので2マス移動2回は条件をクリアしています。しかし、7手目の▲55角不成とした次の8手目に飛が37に来たので9手目は角で飛を取れる状態だ

ったのに角の手を指さず▲58金右としたので条件をクリアできていませんでした。

参考2図

後手の持駒：銀歩

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

持駒 歩

参考2図：▲76歩、△52飛、▲68飛、△32飛、▲33角不成、△52玉、▲55角不成、△37飛不成、▲58金右、△39飛成 まで10手

参考2図では後手の飛の手によって先手角で飛を取れる状態にしてくれたのに先手は角の手を指さずに失敗でした。参考1図では飛をとることができる配置になって、飛を取ることができる駒の手を指したのですが、それは角ではなく馬だったので失敗になりました。参考1図の序では、その後の手の関係で△77角成とする必要がありましたが、その手を△77角不成とすれば、5手目の▲68飛によって、6手目は角で飛を取れる状況を作ることができます。6手目では68の飛を取らずに77の角を動かす手を考えれば良いのかもしれませんが。5手目までに飛移動は5マス移動、4マス移動、3マス移動の3手が指されているので飛移動の残りは2マス移動なので、先手の飛だと参考1図のように次は2マス移動の▲48飛か▲88飛だけど、▲88飛にするには6手目の角の手を△88角不成で先手の角を取ってもらうことになるけど、7手目に▲88同飛で後手の角を取ってしまうと後手は8手目に角を打てるけどその角1枚で次の10手目で先手玉を詰ますことができません。かと言って▲48飛では参考1図の手順しか詰みにはならないので6手目の変化が必要なはず。ここまでの手は初手から、▲

76歩、△34歩、▲38飛、△77角不成、▲68飛。角で飛を取れる局面だけど「角で飛を取らない角の手があった」の条件があるので68の飛は取れないと思い込んでいたのはミスディレクションでした。角で飛を取れる局面がもう1回あれば、その時に「飛を取らない角の手」を指しても良いと気付きました。と言っても後手の飛は82に居る状態なので88に居る角で飛を取れる状態にするには△22飛の6マス移動の飛の手が必要なので条件違反になります。68に居る先手の飛を取って、88の角が利いている地点へ飛を打って、飛を取らない角の手を指したあとに打った飛を2マス移動させれば全ての条件をクリアしたことになります。

6手目はとりあえず68の飛を取る手の△68同角不成ですが、この手は王手なので7手目は▲58玉か▲48玉を指すことになります。予定では8手目に飛を打って10手目の2マス移動の飛の手で先手玉を詰める必要があります。その飛を支えることができそうなのは68地点に居る角しかありません。68地点の後手の角が利いている地点へ2マス移動で飛を動かすのなら、8手目は△55飛になるので7手目の玉移動の手は▲58玉で10手目の△57飛成で詰めることになります。8手目に55地点へ打った飛ですが、うまい具合に88の先手角の利きがある地点になっているので9手目は88の角の手だけど55の飛を取らない手を指す必要があります。88の角が行ける地点は77か66になりますが、▲66角だと△57飛成を▲同角で取ることができてしまうので必然的に9手目は▲77角です。6手目以降を整理すると、△68同角不成、▲58玉、△55飛、▲77角、△57飛成までの詰みとなりました。

あと書き

最後の条件文の「・着手あった4つの筋への飛移動の手は2～5マス移動だった」では句点が無いため誤解がありました。また、終着の意味を持つ格助詞の「へ」と「飛移動の手」との絡みで「～への飛移動」つまり「飛の筋移動」と解釈されても仕方ない状況でした。

「飛を打つ手」と分離するための「飛移動の手」を筋移動と誤解されないためには下記のように条件文を2つに分割すべきでした。そうすれば、飛移動として横移動も縦移動も問題なく

含まれるはずでした。

- ・着手があったのは4つの筋で、それらの筋への飛の手があった
- ・飛移動の手は、2、3、4、5マス移動だった

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「これは傑作、そして難問。6手目同角不成がとても指し難い。受方の飛が3回動く9手詰を作ったことがあり、初見その系統かと思ったが馬の手を消されてダメ。次に、4回の飛移動の一部を攻方に振り分け、受方角に取りを掛けさせる順。これも82飛では1手で22に移動できない。ならば攻めに使えるよう受け方の角の効きに打てば・・・が解図のプロセス。丁寧すぎる152-3の補足説明(全部当たり前でした)にも納得。飛移動は限定されているが、飛着手の回数は不問だ。」

■拙作の「80-3 前後反対の鏡」では飛の手は後手だけの5回で1～5マス移動が一度ずつでしたが本問では先後の飛の手や飛を打つ手が入っているので、飛移動の手だけに条件を絞りました。2017年の投稿時の会話を変更し、解き易いような状況設定として途中図を使うことにしたので角で飛を取れる局面は複数回あることに気がつき易いと思ったのですが、解答の集まりは悪かったです。(誤解しやすい条件文だったこともあったようでしたが)

RINTAROさん「筋への移動」という表現が「他の筋からの移動」と解釈していました。77飛66歩57飛成だと条件を満たさない。諦めかけたとき、同一筋移動も可なのではと思い本手順に辿り着きました。」

■誤解を生む条件文で申し訳ありませんでした。

ミニベロさん「全く分からん！ やむを得ず縦2マスを使ったが、自信なし。9手目の角が限定されているので、もしかしたら正解かも。」

■飛の移動は横移動と縦移動があるのは問題ないと思いますが、同じ筋内、つまり縦移動に「へ」は違和感があったのでしょうか。

チャンプさん「これを中級と言ってしまうと上級のハードルが高くなりすぎるんじゃないですかね？」

通常、解く際は条件から逆読みなども含めてある程度の手順を推測して行くものですが、この問題の場合、条件が異様な上に考えれば考えれるほど手数10手というのが大きな壁になりますね。

これは余談ですが手順としては随分前に私が作ったオウム返し(その1)に似た感じではありません。

あの問題は一風変わった条件設定に慣れてもらうための客寄せ問題でしたが、この問題は条件を複雑化することによって玄人向きの作品になっているのかなと思ったりしました。

これは最終ヒント次第だとは思いますが、解けない人が多数いても驚きませんね。」

■オウム返し(その1)は「52-1 オウム返し」ですね。おもちゃ箱での同様の詰み上がりの作品は「12-1 逃げたらアカン!」や「70-3 4段目の角は何処?」、「95-1 七の段の九九(7×8=56)」、「104-2 香龍会300回記念対局」、「136-2 高飛車くん(その2)」などがあります。「条件が違えば別作品」の典型的な形と言えるでしょう。

諏訪冬葉さん「飛車を取らないのは後手だと思い込んでました。」

■6手目の飛取りが指し難い条件になってました。

飯山修さん「10手中大駒8手の過去問には30-2と52-1がありどちらも有力そうだが30-2は33角同飛が1マスの為ダメ。かといって52-1は68飛同角が飛車を取るためダメと決めつけヒント待ち。直前ヒントは何と飛車を取るとあり、ようやく88角が飛車をとらない手順探しと判明。成程9手目が77角に限定されるのか。」

■大駒乱舞のタイトルなのに大駒の手数が示さ

れていなくて、作者ヒントで明かされました。

ほっとさん「難しかった。しかし、5筋の縦移動を「それらの筋への飛移動の手」と解釈するのはかなり無理筋。」

■「それらの筋への飛の手」と「飛の手は○」に分けて記述すべきでした。

原岡望さん「76歩 32飛 33角 同飛 68飛 37飛 58玉 66角 46歩 57飛成 で詰んでいます 条件を満たしていません。詰形が浮かばず残念です。」

■詰み上がりは親戚の形ですが、2マス移動がなくて1マス移動になっていますね。(4マス移動2回はOK)

榊彰介さん「どこから考えたら良いかの手がかりがつかめませんでした。」

■少なくとも4回の飛移動があるので、はてるま手筋が思い浮かぶけど飛の着手は1つの筋だけになるので、飛移動の手には無駄手があるはず。その辺りからの推理になります。

はなさかしろうさん「玉方の待ち手3手、特に9手目の▲7七角を見つける問題でした。」

■この詰み形は極論を言えば玉方は玉を前へ進める1手だけであとは待ち手になる、詰まされるための究極の形です。手数が短いと玉方の協力手が必要になりますが16手詰だと初手▲58玉の他の7手が待ち手になります。

正解：9名

NAOさん RINTAROさん ミニベロさん
チャンプさん 諏訪冬葉さん さつきさん
飯山修さん ほっとさん はなさかしろうさん

154-3 上級 NAO 作

高飛車くん(その11) 10手

「今日も5段飛車を指してやったぜ」
「相変わらず高飛車な奴だな。成る手はなくて10手で詰みか。」

歩を突く手に対して直ぐ8筋への銀の手で応

じる攻防があったね」
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段目への飛の手を指した
- ・歩を突く手の直後、8筋への銀の手で応じた成る手はなかった

出題のことば(担当 Pontamon)

高飛車くんシリーズの在庫最後の本問は最難問のようです。

作者ヒント

銀は4手目(NAO)

締め切り前ヒント

5段目への飛の手が最終手なので先手玉は中段に居ます。

推理将棋 15 4-3 解答

▲68玉、△32飛、▲76歩、△82銀、▲33角不成、△同飛、▲77玉、△74角、▲66玉、△35飛 まで10手

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・5段目への飛の手を指した(10手目△35飛)
- ・歩を突く手の直後、8筋への銀の手で応じた(3手目▲76歩-4手目△82銀)
- ・成る手はなかった(5手目▲33角不成)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

8筋への銀の手ということなので、先手角が移動すれば▲88銀を指せます。成る手なしで詰める形はそう多くはないので、55の飛での合い利かずの形で詰みを目指したのが参考1図です。先手が▲88銀を指すには直前の後手の手は歩突きにしなければいけなくて、後手の飛が中段へ出て来れるような協力手を指す必要があります。後手の飛を中段へ出せるようにする鉄板手筋は3筋か4筋だけどうまくいきません。苦心した結果見つけたのが5筋から飛を中段へ出す手順です。飛が中段に出る手が5段目への手なので良さそうだったのですが手数オーバーの14手もかかってしまいました。

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

参考1図：▲76歩、△52飛、▲44角、△54歩、▲88銀、△55歩、▲同角、△同飛、▲58

玉、△68角、▲48飛、△57角不成、▲59歩、△46角不成 まで14手

先手の▲88銀ではないとなると、8筋の銀は後手、つまり初期配置の後手飛が世に出ていて△82銀の無駄手を指せる展開なのかもしれません。後手飛が3筋や4筋から5段目へ行けるのが6手目。先手の歩突きと△82銀を指せば、結局8手目に5段目に飛が居て、角を持ち駒にしている局面にはなります。参考2図の手順では持ち駒の角は使わず、飛の進路を邪魔してする33の角を△66角で移動させ、△35飛からの△55飛への詰み形を作ったのですが、△55飛で先手の5筋の歩を取ってしまったので先手の歩の持ち駒で▲57歩などの合駒をされて詰んでいませんでした、詰んでいたとしても12手なので手数オーバーなので失敗なのは変わりありません。

参考2図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

参考2図：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲56歩、△82銀、▲68飛、△35飛、▲58玉、△66角、▲55歩、△同飛 まで12手

先手の▲88銀も後手の△82銀も失敗した訳ですが、何処をどのように改善したら良いのでしょうか？

普通に考えて解けないときには「両王手」や「空き王手」を疑ってみるというミニベロさんの講座の言葉を思い出しました。参考2図

の手順では後手は角の持ち駒を持っていましたが何もませんでした。高飛車の手が最終手であれば、先に角を打って玉の退路を塞ぎ、22の角の利きを塞いでいた33の飛を△35飛とする最終手での空き王手の形があるのかを考えると、△35飛での空き王手の詰みを目指してみるのも、今回は詰み上がりの形を先に考えてみます。22の角で仕留めることになるので、先手玉は中段の66地点なのは確定でしょう。△35飛によって66の玉は5段目へ上がることが出来ず、隣の76地点は▲76歩の先手の歩が居るので退路にはなりません。玉の退路として残っているのは玉の右隣の56地点だけです。後手は持ち駒の角を打って、この56地点を抑えれば良いのですが、△65角は最終手の△35飛の支えがあるので▲65玉で取られることはありませんが、この△65角が邪魔をして、折角飛の利きが通っていた75地点が退路として復活するので△65角はいけません。ならば、56地点に利く△45角ではどうかという飛の利きが届かなくなってしまう地点が△65角よりも多くなるのでこれもいけません。残るは△74角です。ここなら飛の横利きを遮ることはありません。詰み上がりの形が決まったので初手から組み立ててみます。初手から、▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲68玉、△74角、▲77玉の7手まで指してみました。次の後手の8手目の手はありません。△82銀を指すには直前の先手の手は歩の手である必要があったからです。作ってみた詰み上がりの形では先手の歩突きは▲76歩だけでしたので△82銀は▲76歩の直後に指すこととなります。しかし、今組み立ててみた手順では初手が▲76歩なので2手目に△82銀を指そうとしても82には飛が居るので指すことができません。先手の▲76歩は後手の飛が32へ動いてからでなければいけません。再度、初手から▲68玉、△32飛、▲76歩のように初手と3手目を入れ替えると4手目に△82銀を指せるようになりました。4手目から△82銀、▲33角不成、△同飛、▲77玉、△74角、▲66玉、△35飛で無事詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「連作の最後は高飛車が決め手です。」

■過去の高飛車の手は途中に出て来た手でしたが、最後は高飛車の手が最終手でした。でもその飛車では王手を掛けていないので空き王手に気付かないとはまってしまいます。

RINTAROさん「まさかの中段玉。」

■高飛車の手とは言えないかもしれませんが、中段玉だと25飛までの手とか85や95へ飛を打ってからの55馬(角成)の手順しかないので本手順は非常に珍しいものとなっています。

ミニベロさん「最終ヒント待ち。銀の無駄手が絶妙で、初手玉を強要している。この詰め上がりは何作も作っているのだがなあ。」

■ミニベロさんと言えば、両王手や空き王手の作品が多い印象があります。

チャンプさん「8筋の銀の意味を履き違えると沼でしょうね。これを瞬時に無駄手と見極められるかどうか、ここが最大のポイントだとは思いますが。詰み形は推理将棋慣れをしてる方なら一目かも知れません。

それとこの高飛車くん問題はNAOさんにしては珍しくシリーズ物だったんですね。とある条件を主軸にしていろんな筋を調べると割と簡単にシリーズ化できたりします。作品未投稿の方などは手順からではなく、条件から創作してみると面白いと思いますよ。」

■どんな条件も結局は手順に関わると思いますが、自由に着手させない着手制限条件、たとえば筋マネ、全筋1回ずつ、全段1回ずつ、斜めにしか動かない、奇数筋着手のみなどの条件下で創作してみることを言われているのかも。都詰めもこの類かな。

他の作図の切っ掛け(狙い?)では、過去作には無い手(たとえば「と寄」とか「棋譜表記が一番長い手」、98同角成の手がある手順、86飛成まで)を実現させると新作が出来る場合もあります。あとは珍しい詰み上がりや綺麗な終了図(過去作があっても可能)に条件付けする手法などでしょうか。

募集している 2023 年の年賀詰だと、2023 年や令和 5 年の数字に因んで、20 手詰、23 手詰、5 筋だけの着手、23 地点の着手が 5 回、王手が 5 回などの関連した数字を取り込んだ条件にしたり、ウサギの耳や目が赤いことから朱記されている成駒を利用した駒配置でウサギを表示するアイデアもありそう。(詰将棋なら可能かもしれないけど推理将棋ではかなり苦しいかも) 皆さんからの年賀推理作品の投稿をお持ちしています。

諏訪冬葉さん「中間ヒントで 2 手目に飛車を動かすことが分かったので、これを 5 段目に動かすには 10 手目しかない結論。」

■ 6 手目に取った角を 8 手目に打って玉の退路を塞いでの△35 飛でした。

飯山修さん「成なしで飛車が活躍する作品は数が少なく 33 角同飛のパターンがほとんど。パラ 88 番を知っていれば本来到達は容易。ただ問題を見た時は 8 筋の銀がネックで結びつかなかった。作者ヒントで 4 手目 82 銀と知ってようやくこの筋と判明」

■ 詰パラ#88 は、△74 角の代わりに△12 角と打ち、8 筋銀の代わりに△24 歩で角の利きを 56 地点へ通しての△35 飛ですね。

ほっとさん「詰め上がりが見えればそれほど難しくない。ところで高飛車くんは何勝何敗でしょうか。」

■ 高飛車くんの 8 勝 3 敗で大きく勝ち越しています。勝率 7 割 2 分 7 厘の勝率は見事です。

原岡望さん「二枚角の威力 ヒント頼みです」

■ これも二枚角と呼ぶのですね。担当のイメージとしては二枚銀と同様に横並びや縦並びの角(馬)配置で筋角と筋近い角が並んでいる形かなと。先日、過去作の詰みの形を端的に表すためにエクセル表に列を追加して記載したのですが、筋角と筋近い角が同じでも玉の左右に角がある形を区別するためにこちらは交差角と記載することにしました。角が同じ側にある場合は

平行角？

榊彰介さん「さすが最難問だけあって手強かったです。」

■ 高飛車シリーズの最難問のクリアは難しかったようですね。チャレンジ、ありがとうございます。

はなさかしろうさん「角の打ち場所が一意に決まるのがいいですね。難問揃いの高飛車くんシリーズの中では手が狭くて割と解きやすかったです。」

■ 空き王手が思い浮かべば簡単。8 筋銀の条件が無ければ代わりに△64 歩を突いて、△86 角のあとの△36 飛までの両王手がありますが、高飛車条件との兼ね合いで△74 角が必須になりました。浮いた余裕手を 8 筋銀の条件にすることで手順前後が解消されていますね。

正解：10 名

NAOさん RINTAROさん ミニベロさん
チャンプさん 諏訪冬葉さん さつきさん
飯山修さん ほっとさん 原岡望さん はなさかしろうさん

(総評)

NAOさん「定番の詰形でも条件次第で面白い謎解きに発展する可能性を改めて感じました。」

■ 過去作と同じ詰み上がりでも条件が違えば別作品なので後発作者にも道が開かれています。

RINTAROさん「2 の解釈に疑義が残るものの、解答送ります。」

■ 条件に違和感があったようで申し訳ありませんでした。

ミニベロさん「中、上級は全然解けなかった。みんなスラスラ解けたの？」

■ 今回は中・上級が難しかったようで、解答の集まりが悪かったです。

諏訪冬葉さん「今回は2が一番苦戦しました
(無解も覚悟しました)。
「上級でない14手」の在庫が私も1問あるのでそのうち送ります。」

■投稿をお待ちします。年賀推理も。

さつきさん「初めましてさつきと申します。以下の内容を私の推理将棋第154回解答とさせていただきます。」

■はじめまして、推理将棋担当のPontamonです。今後とも推理将棋をよろしくお願ひします。
何故か▲33角の手だけ「生(不成)」の記入忘れがありました。今回は正解とさせていただきました。

飯山修さん「同居している孫が保育園でコロナに感染しその後一家6人全員陽性。私は19日に発熱し、解熱剤ですぐ熱は引いたが1週間外出禁止。有り余る時間が出来たが体調が悪いと問題を解こうとする気にならない。やはり健康でないとダメですね」

■担当は3回目のワクチン接種時に39.5度の発熱。4回目接種が心配だったけど何もありませんでした。東京や神戸の孫も保育園や小学校から貰って来て一家全員が陽性。健康第一とわかっていても、テレワーク以来の閉じこもりの運動不足で足腰が...

ほっとさん「気付いたらズ切間際。何とかセーフ。」

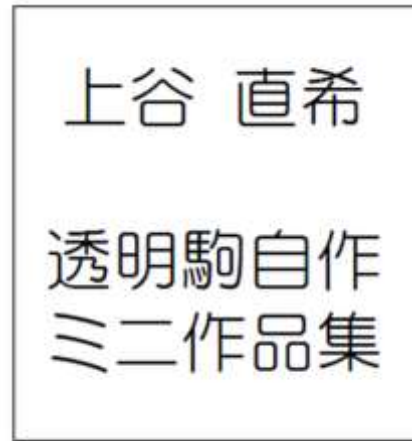
■締め切り4時間前は楽々セーフです。いつも解答ありがとうございます。

榊彰介さん「前は1問誤答してしまいました。今回も何とか1問解けたところです。」

■153-2は王手回数の条件をクリアしていない手順の解答でした。正解でなくても他の条件を満たして詰みまでの手順を見つけられている点が素晴らしいです。

推理将棋第154回出題全解答者： 11名
NAOさん RINTAROさん ミニベロさん
チャンプさん 諏訪冬葉さん さつきさん
飯山修さん ほっとさん 原岡望さん 榊彰介さん はなさかしろうさん

空きスペースコラム



[発行] 2021年9月

『つみき書店』様で無料ダウンロード可能です。全25作、是非ご一読ください。

[序文] 2021年9月、若島正さんのParadise Booksより『透明駒入門』が発刊されました。皆様ご存知の通り、透明駒のルールはややくしくルールの理解が一番の障害となってしまいます。ただそこさえ乗り越えれば、透明駒ならではの豊穡な世界が広がっています。

かつての私もルールの理解で躓いた一人でありました。ルール説明を読んでもちんぷんかんぷんな私でしたが、そんなときに役立ったのは簡単な例題でした。いきなり体系的な理解を得るのは自分には難しく、各作品からエッセンスを吸収するのが良かったようです。

本作品集は第1部でかなり基本的な作品を収録して、第2部、第3部と段階を踏んで発展的な内容を登場させています。ぜひ『透明駒入門』と一緒に本書も手にとっていただき、一緒に楽しんでいただければと思います。

一人でも多くの方にこのルールの魅力を伝えることができれば、それに勝る喜びはありません。

[リンク]

<https://kazemidori001.stores.jp/items/61346399edf49f0f01a22083>

協力詰・協力自玉詰 解付き #7

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。第4回フェアリー短編コンクールの原稿執筆のため、次号は当コーナーを休載いたします。

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]

2023年1月15日(日)

[投稿先]

下記どちらかの方法で投稿してください。

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

[投稿時の記載内容]

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

[その他]

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

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

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

- ・協力詰超入門: 第162号 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。

■ 7-1 青木裕一

協力詰 5手

持駒 なし

- a) 受方持駒残り全部
- b) 受方持駒なし

※受方持駒残り全部、受方持駒なしの両条件で解いてください。

■ 7-2 せら

協力詰 6手(受先、4解)

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

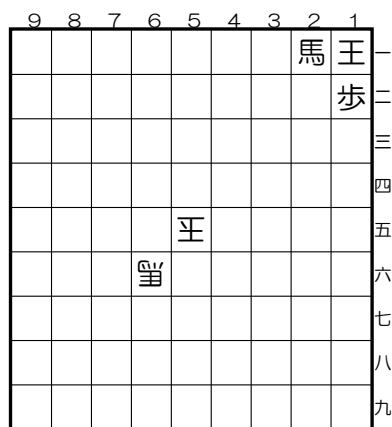
※作意手順は4つあります。

〔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。

■ 7-3 かいいりゅーになりたい

協力自玉詰 6手



持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

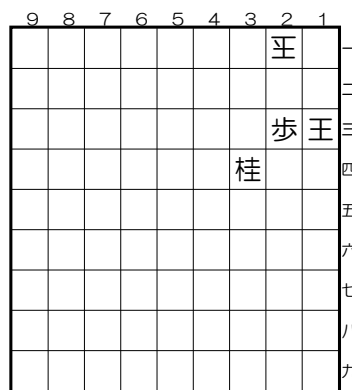
今回は「最悪詰」というフェアリールールを紹介します。最悪詰のルールは以下の通り。

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

普通の詰将棋では攻方は相手玉を詰まそうと王手をかけて、受方はなるべく自玉が詰まないように抵抗します。攻方・受方のそれぞれが反対の目的になっているのが最悪詰の特徴です。このようなルール変更でどのような手順が可能になるのでしょうか？

ここで一つ例題を出します。

最悪詰 5手



持駒 なし

<https://tsumeshogi.com/problems/eoo4tjhwre>

22歩生 11玉 21歩成 同玉 22桂成 迄5手

初手22歩成や22桂成とすれば受方玉が詰みます。しかし、攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手をするルールです。従って、初手は22歩“生”と指すことになります。

対して2手目は11玉・31玉・32玉の3通り。2手目32玉は3手目42桂成と王手を継続できますが、5手以内で詰みません。2手目31玉は3手目21歩成として作意に合流しそうです。しかし、攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手するので、3手目42桂成と指すことになります。4手目同玉と応じるしかなく、王手をかける手段がなくなって失敗です。受方がなるべく早く自玉が詰むように応じると、2手目11玉が正解となります。

3手目から21歩成 同玉と進めば、初形から攻方23歩が消去された局面になります。受方玉に王手をかけるには22桂成しかなくなっていることにご注目。5手目22桂成で詰め上がりです。

最悪詰のルールは理解できたでしょうか？少しでも最悪詰の面白さが伝わったなら幸いです。興味を持った方は、過去に開催された最悪詰作品展を見てみてください。

- ・第1回：<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/saiaku1k/saiaku1k.html>
- ・第2回：<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/saiaku2k/saiaku2k.html>

解答・解説

■ 7-1 青木裕一

協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						龍	角	
						王	桂	
			飛				玉	
							銀	

持駒 なし

a) 受方持駒残り全部

b) 受方持駒なし

【解答】

a) 64飛成 54角 同龍 33玉 24角 迄5手

a) 詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						龍	角	
						王	桂	
							玉	
							銀	

b) 64飛生 44角 同飛 33玉 11角 迄5手

b) 詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							角	
						龍		
						王	桂	
							玉	
						飛		
							銀	

【作者コメント】

受方持駒ありなしによるツインです。手順の対比(飛の成生、角の出所)も入れました。

【解説】

攻方駒は盤上の飛車一枚だけ。初手は64飛成あるいは生しかありません。普通の詰将棋なら2手目13玉や15玉と逃げて詰みません。しかし、本作は協力詰です。受方はなるべく自玉が詰まないように抵抗するのではなく、早く自玉が詰むように協力するルールです。

攻方駒が飛一枚だけでは詰まないの、初手64飛成あるいは生に対して受方が合駒をして攻方に駒を渡す手順が有力です。

ここで注意したいのが受方持駒の設定です。「受方持駒残り全部」の条件をa図、「受方持駒なし」の条件をb図として解きます。条件を僅かに変更して出題する形式のことをツイン(Twin)といいます。受方持駒の有無によって2手目でどう合駒するかが変わってくることは容易に想像できます。

まずはa図の「受方持駒残り全部」の条件を見ていきます。初手は64飛“成”が正解。これは43の地点に利かせて、将来的に玉の逃げ道を封鎖する意味があります。対して2手目は54角。攻方が金銀などの小駒を持って5手で詰まないところまで読めれば、遠くまで利きが及ぶ角を合駒する手が見えてくるかもしれません。3手目は当初の目的通り54同龍と角を入手します。4手目に13玉や15玉と逃げては5手で詰みません。4手目は33玉が正解。これで5手目24角と入手した角を打って詰め上がりです。

次にb図。「受方持駒なし」の条件です。当然2手目54角はできません。盤上の駒を動かすしかありません。2手目44角と移動合をする手が有力そうです。しかし、初手から64飛成 44角 同龍と進めると、33の地点に龍が利いていて4手目33玉ができません。初手から64飛“生” 44角 同飛と進めれば、4手目33玉が可能になります。ただ、a図と同様に5手目24角と指すと、6手目44玉と飛車を取られて逃げられます。ここで5手目24角に代えて11角と打ち場所を変えられるのが正解。22の地点

に合駒ができそうですが、受方には持駒がありません。従って、この局面で詰め上がりです。

本作のポイントは受方持駒の有無によって対照的な詰手順が現れるところです。受方持駒残り全部の条件では、初手で飛成として最終手で玉の上から角を打ちます。対して受方持駒なしの条件では、初手で飛生として最終手で玉の下から角を打ちます。受方持駒なしの方が詰ましやすいように思えますが、協力詰では逆に困るケースが出てきます。その違いが巧みに表現されています。

■ 7-2 せら

協力詰 6手 (受先、4解)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解答】

1) 99と 24歩 25飛 同飛 16玉 26飛打 迄6手

1) 詰上図

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

2) 89と 24歩 25銀 同飛 16玉 27銀 迄6手

2) 詰上図

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

3) 88と 24歩 25桂 同飛 16玉 28桂 迄6手

3) 詰上図

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

4) 97と 24歩 同玉 34飛 13玉 33飛成 迄6手

4) 詰上図

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

【作者コメント】

創作課題「受方持駒なし」の作品です。
初手のと金の移動先によって受方持駒が飛・銀・

桂・なしの4通りに分岐し、それぞれの場合について受方の持駒の状態を利用して詰まします。例えば「飛・銀・桂」なら合駒させて取り、「なし」なら合駒ができないことで詰みとなっています。

【解説】

受方に持駒はありません。更に、受方から指し始める設定です。仮に攻方手番だとすると、王手をかけるには24歩と開王手をするしかありません。問題はこれに対する応手。ここで受方に持駒があれば、25X(X = 飛・角・金・銀・桂)と合駒ができます。同飛 16玉と進めて、取った合駒を打てば詰め上がります。しかし、受方に持駒はないので、合駒をすることができません。

受方手番に話を戻します。これを解決するのが、初手99と/89と/88とと攻方駒を取る手。2手目24歩に3手目25飛/25銀/25桂と合駒をすることができます。4手目同飛と合駒を取って、5手目は16玉の一手。6手目に26飛打/27銀/28桂と入手した合駒を打って詰め上がりです。初手で入手する駒の性能の違いで、最終手で駒を打つ地点が26・27・28と違ってきます。

もう一つ解があるはずですが、分かるでしょうか。実は出題図で攻方手番だと仮定すると、詰む手順があります。それは24歩 同玉 34飛 13玉 33飛成という手順。空いている13の地点に玉を誘導して龍で詰まします。33飛成迄の局面で受方の持駒には歩がありますが、受方21歩があるために33飛成に23歩と合駒をすることができません。

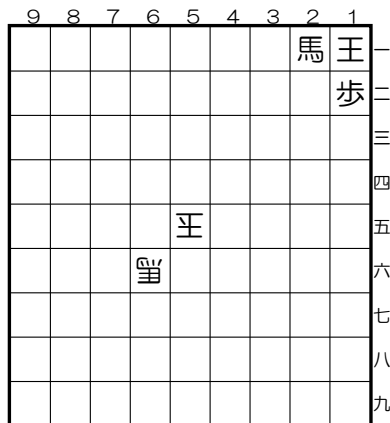
受方手番に話を戻します。この手順を実現するためには初手でパスに近い手が指せばいいわけですが。正解は初手97と。今度は攻方駒を取りません。これで2手目以降24歩 同玉 34飛 13玉 33飛成と進めれば詰め上がります。代えて初手99と/89と/88とと攻方駒を取ってこの手順に合流すると、6手目33飛成に対して7手目23飛/23銀/23桂と合駒ができてしまい成立しません。

本作は3解+1解という構成。初手で攻方駒を取るか否かで展開が大きく異なります。1~3解目は実質的に同じ手順ですが、初手で取る駒の種類によって最終手の着手地点が変わるという僅かな

差異が味わえます。4解目は初手で攻方駒を取らないことで現れる詰手順で、1~3解目とは雰囲気異なります。複数解では複数の詰手順を対照的に表現するのが常套手段ですが、本作は駒取りの有無による展開の違いが主眼です。ただ、1~3解目と4解目は全くの無関係ではなく、初手はと金の着手という共通点があり、ギリギリのラインで関連性を有しています。複数解の表現方法について示唆的で興味深い作品になっています。

■ 7-3 かいりゆーになりたい

協力白玉詰 6手

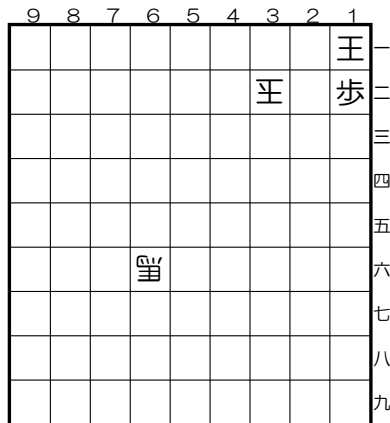


持駒 なし

【解答】

65馬 44玉 54馬 33玉 32馬 同玉 迄6手

詰上図



【作者コメント】

玉が馬筋を昇っていくのが面白いかなと思いました。

【解説】

自玉詰なので受方玉ではなく攻方王を詰ますのが目的です。そうは言っても、攻方には王手義務があります。攻方は攻方王が詰むように受方に王手をかけます。協力ルールが付いているので、受方は攻方王が詰むように協力します。

初形を見てみると、受方玉に王手をかけるには攻方21馬を動かすしかありません。初手54馬に2手目同玉とすれば、攻方王に開王手がかかります。しかし、3手目21王と王手を解除できるので詰んでいません。攻方21馬を動かしたことで、攻方王が21の地点に逃げられるようになってしまったのです。ただ、受方玉に王手をかけるには攻方21馬を動かすしかありません。攻方王が21の地点に逃げられないように工夫する必要があります。

初手から65馬 44玉 54馬 33玉と進めるのが解決手段。受方は開王手をしないように、受方玉を攻方王に近づけます。これで5手目32馬に6手目同玉と進めれば、攻方王が詰め上がります。受方玉が動いたことで、受方66馬の利きが通って王手がかかっています。今度は受方玉が利いているので、7手目21王などとしても王手を解除することができません。また、攻方には持駒がないので、7手目22合などと合駒で受けることもできません。

本作は攻方馬と受方玉の動きが特徴的な作品。受方玉が開王手を保留して攻方王に近づいていくのが面白いところ。初形の攻方21馬に代えて32馬と配置し直せば、作意手順はそのままに攻方馬を元の地点(32の地点)に戻す意味に変更できます。そうしなかったのは、21の地点の重要性を強調するためでしょう。初手は攻方馬を動かすしかないとはいえ、攻方が初手で自王の逃げ道(21の地点)を開けてしまうのは少しやりにくさがあります。細かなところに気を配りながらも、短い手数で楽しい詰手順になっています。

【エイトクイーンもどき (6)】 / 神無太郎

ルーク、ビショップ、ナイト何枚かを互いの利きに入らないようにチェス盤に配置するとき、配置方法が実質唯一になるものの紹介です。

今回はルーク 0 枚の 5 パターンのうちの 3 パターン。いずれも紙と鉛筆だけで配置が決定できそうな感じです。

(R=0, B=7, N=16)

B	N	B	N	B	N	B	N
N		N		N		N	
	N		N		N		N
N	B	N	B	N	B	N	

(R=0, B=4, N=24)

B	N	B	N	B	N	B	N
N		N		N		N	
	N		N		N		N
N		N		N		N	
	N		N		N		N
N		N		N		N	

(R=0, B=1, N=30)

B	N		N		N		N
N				N		N	
			N		N		N
N		N		N		N	
	N		N		N		N
N		N		N		N	
	N		N		N		N
N		N		N		N	

第 11 回フェアリー入門出題

担当：たくぼん

フェアリー入門の第 11 回は「駒余り禁協力詰・限定協力詰」です。これまで余り出題がない慣れないルールでどれほどの投稿があるのか心配でしたが、8 名の方から 11 作が届きました。

中には初心コーナーに相応しくない難解な作品がありますがヒント大目にしておりますのでよろしく願いいたします。また長手数作品も混じっていますが、手数に驚かれてもそんなに難しくはありませんのでご安心ください。

なお本コーナーの私の担当は今回が最後となります。第 12 回は、単発で真Tさんによる「最悪詰超入門」、それ以降は私に替わって新担当者に引き継ぐことになりました。今後とも当コーナーをよろしく願います。

【ルール説明】

【駒余り禁】

攻方は持駒を余らせず、先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【限定協力詰】

攻方は持駒を余らせず、先後協力して指定手数で受方の玉を詰める。

似たような感じですが、異なるのは手数の部分で限定協力詰の場合は指定された手数で詰めなければいけません。つまり早詰は無いということです。駒余り協力詰は最短手数ということになります。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

解答締切：2022 年 12 月 18 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 伊達悠作（登場 13 回）

限定協力詰 5手

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

持駒 金2銀

幕開けは伊達さんの作品。初形から 28 銀の 1 手詰ですが、持駒が余ります。余らせない手順は・・・。

② 伊達悠作（登場 14 回）

限定協力詰 7手

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

持駒 金3銀

①と比べて持駒に金が 1 枚多くなっています。同じような手順で大丈夫でしょうか？

③ るかなん作 (登場 10 回)

駒余り可協力詰 3手

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

持駒 なし

- b)駒余り禁協力詰 5手
- c)限定協力詰 7手

a)は駒余り可協力詰の3手ということで作者曰く参考ということですが、難しくはありませんので一緒にお考えください。

④ 駒井めい作 (登場 11 回)

駒余り禁協力詰 7手

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

持駒 金2歩

普通の協力詰では5手で詰みますし、歩が余ります。歩を消費する方法を考えましょう。

⑤ 神在月生作 (登場 7 回)

限定協力詰 7手

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

持駒 金香2

単なる協力詰では、いろいろな順の7手駒余りで詰みます。初手は作者名を見れば分かると思いますが、2手目がポイントです。止めの駒は何か？詰上りの形は・・・を考えてみましょう。

⑥ 真T作 (登場 9 回)

駒余り禁協力詰 9手

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

持駒 香4

本作も16香、15合、24金まで3手で詰みませんが、香が3枚余ります。香を取ってくれる駒を出現させる必要があります。

⑦ 占魚亭作 (登場 12 回)

駒余り禁協力詰 10手(受先) 2解

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

持駒 桂4

初心にしては初手が広く難しいかと思えます。ヒント：先手の手は共に香成～桂 4 連打です。初手は受方玉の退路封鎖が目的となります。

⑧ 青木裕一作 (登場 3 回)

限定協力詰 13手

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

持駒 香

初心コーナーには相応しくないレベルの作品ですがご容赦ください。初手 19 香以下合駒が 3 種類出てきて、最後は桂打ちでフィニッシュです。

⑨ springs 作 (登場 17 回)

駒余り禁協力詰 15手

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

持駒 金2銀2桂香

凄い形をしていますが、受方のと金を取ってしまうと 1～4 筋は歩が二歩で打てませんのでダメです。実質取禁協力詰と同じです。最後は金打ちでフィニッシュとなります。

⑩ 神無七郎作 (登場 4 回)

駒余り禁協力詰 33手

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

持駒 金3歩

本作は初心ではありません。相当難しいと思います。本来なら WFP 作品展に転送したいところですが作者が担当者ですのでこちらで出題いたします。ヒントは合駒は 3 回出てきて 3 種。最後は 42 香を取ってから 12 香までの詰み上がりとなります。受方玉を詰まさないような手を考えましょう。

⑪ springs 作 (登場 18回)

駒余り禁協力詰 71手

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

持駒 歩18

初心コーナーで 71 手という長手数にビックリした方、大丈夫です。安心してください。今回の出題で一番簡単かと思います。

⑫ 真 T 作 (登場 10回)

駒余り禁協力詰 185手

持駒 なし

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

持駒 桂香2歩18

⑩と同様ビックリした方、こちら大丈夫です。1 サイクル 10 手で 1 歩消費をお考えください。

【お詫びと訂正】

先月号で紹介させて頂いた「誘い水」氏作のと角詰ですが、紹介した推定作意手順が間違っているとさんじろう氏より指摘がありました。推定作意は 73 手として掲載致しましたが 34 手目の 47 歩とする防手があり 79 手が正しい作意のようです。作者にも確認していただきました。お詫びして訂正させていただきます。

誘い水 / 将 / 1996 年 2 月

歩が成ると角の性能

解答発表がなかったため作意は推定で、示された手数と異なる (発表時 71 手は誤記)

と角詰 79手

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

持駒 なし

29 銀 同玉 38 銀 18 玉 29 銀 同玉
 56 と 18 玉 29 と 同玉 65 と 18 玉
 29 と 同玉 74 と 18 玉 29 と 同玉
 83 と 18 玉 29 と 同玉 92 と 47 歩
 同と 18 玉 38 飛 28 歩 同飛 19 玉
 29 飛 18 玉 19 飛 同玉 28 と 同玉
 17 と 18 玉 19 歩 同玉 28 と 同玉
 17 と 18 玉 19 歩 同玉 28 と 同玉
 17 と 18 玉 19 歩 同玉 28 と 同玉
 17 と 18 玉 19 歩 同玉 28 と 同玉
 17 と 18 玉 19 歩 同玉 28 と 同玉
 17 角成 19 玉 18 馬 同玉 17 金 28 玉
 18 金 37 玉 26 龍 47 玉 48 歩 同と
 46 龍 迄 79 手詰

第10回フェアリー入門解答

担当：上谷直希

なんと24名の方々からご解答をいただきました。私としては10通解答があれば相当多いほうだと思っていたのでびっくりです。透明駒解答選手権や透明駒入門発刊のおかげでしょうか。ともあれありがとうございました。

〔解答成績〕（敬称略、正解数順、解答到着順）

○:正解 ×:誤解、無解

解答者名	1	2	3	4	5	6a	6b	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	計
馬屋原剛	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
茶園	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
高坂研	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
さつき	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
久保紀貴	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
青木裕一	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
ほっと	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
永安克志	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	16
羽毛布団	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	16
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	15
シナトラ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	15
springs	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	13
金少桂	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	×	○	×	○	○	13
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×	13
竹内亮太	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×	○	10
風みどり	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	10
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	9

正誤判定についてはできる限り寛大にして、情状酌量も行いましたが、逆に言えばどこまでがセーフかどこからアウトかの判定には上谷の主観が混ざっております。何卒ご容赦のほどよろしくお願いたします。

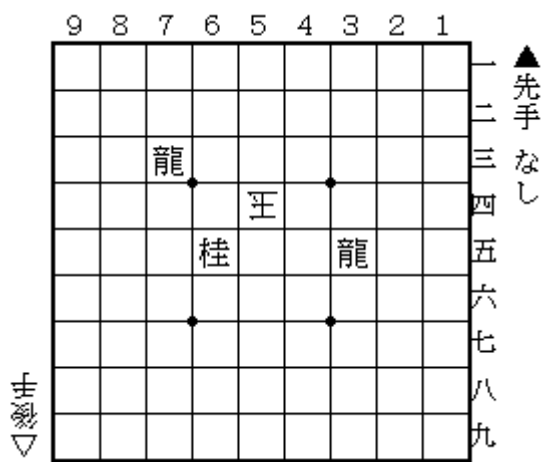
透明駒のルールや易しい作例集については、例えば私のブログ(<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-157.html>)から透明駒の欄をご参照ください。また、『透明駒入門』という書籍も昨年発刊されました。『つみき書店』のホームページから入手できるのでもしよろしければお求めください(<https://kazemidori001.stores.jp/items/611f42d07acd167d8f351b0e>)。

【作品一覧】※敬称略

- ※『透明駒 (N+M)』とは、攻方に透明駒が N 枚、受方に M 枚あるという意味の表記です。
- ※ (6) は 2 解です。2 つの手順をお答えください。
- ※ (15) は受先形式です。受方が自由に 1 手指してから攻方が指し始めます。受方の初手には王手義務等の制限はありません。

(1) 高坂研

詰将棋 1 手 透明駒 (1+0)



【作意順】

53 桂生まで 1 手詰

【作者コメント】

「超入門」なら、まずは 1 手詰からかなと。なぜ 53 龍や 53 桂成だと詰まないのか考えることで、透明駒の不思議な性質の一端に触れることができると思う。でも、簡単過ぎるかな？

【担当コメント】

トップバッターは高坂さんの 1 手詰です。普通詰将棋ですので、無駄合の概念は通常通りです。ご注意ください。透明駒は前提として（可能な選択肢さえあれば）攻方の着手が王手であることを保証してくれます。53 桂生はそれ自体が玉に王手をかける手ではありません。それでもなお初手が王手であるとすれば、それはすなわち初手は開き王手であったとしか考えられません。すなわち 76~98 のどこかに攻方の角あるいは馬が居るはずだと主張しているのです。透明駒の位置、種類は確定していませんが、考えられる局面いずれの場合でも詰み自体は確定しているのでこれで正解となります。透明駒の

作品特有の、“ある程度明らかにするが、すべて明らかにしなければいけないとも限らない”感覚がご理解いただけたでしょうか。

ちなみに作者が言及している紛れである 53 龍や 53 桂成ではいくつか逃れ筋があり例えば 55 玉などの着手が可能です。45 に何らかの透明駒があると主張しています。この紛れでは透明駒を詰ませる駒ではなく逃れるための駒として逆用されてしまっています。

【短評】（解答到着順、敬称略）

馬屋原剛 — この作者だけにレトロを疑っててこずった。

たくぼん — 成ると開き王手にならなくて 45 に歩香桂、55 角桂が見えてくるんですね。幕開けに最適です

真T — 生で透明駒の情報を引き出す。

駒井めい — 透明角を可視化するための桂生。

透明駒に慣れてないので、いきなり悩んでしまった。しばらく経ってようやく気付いた。

伊達悠 — 王手らしい王手がことごとく逃げられる中、唯一王手らしくない手が正解とは！

永安克志 — 詰将棋なので、すかし詰め OK

一乗谷酔象 — 協力詰では 1 手で詰まない

占魚亭 — 不成が浮かぶまでかなり時間がかかりました。成だと透明駒を利用して逃げられる (55 玉や 65 玉) が生ならバッテリー開放になる、というわけか。

シナトラ — 1 手としては意外と紛れている。

ほっと — ルールが大ヒント。

竹内亮太 — あえて成らずが面白いです。

金少桂 — 合駒は全部同 X で無駄合になるのかな。王手を見た目かけないのが正解とは、透明駒のキテレツさがよくわかる 1 手詰。

変寝夢 — 初手 5 3 龍の紛れ等はっとするね

風みどり — 「詰将棋」だから透かし詰 OK のはず！

神無七郎 — 直接王手を掛けないことにより、透明駒の存在を主張する手筋。詰上りはすかし詰なんですね。

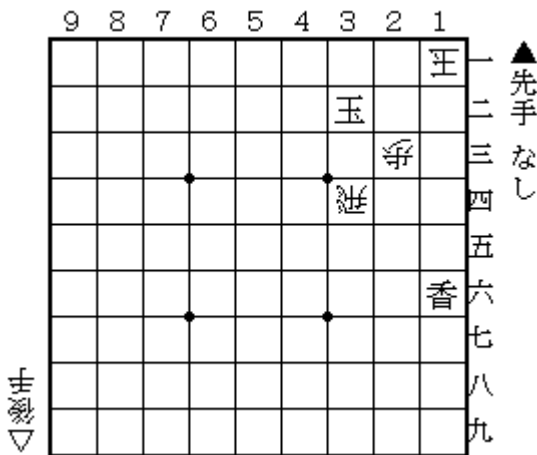
ところで、透明駒がある場合の「すかし詰」は、受方持駒が通常駒だけだと判明している場合のみなのでしょうか？あるいは、透明駒があっても、それをタダで取れることが保証されている場合は「すかし詰」と主張して良いのでしょうか？

☆ (上谷注) 私も調べてみたり周りの方に聞いてみたりしたのですが結論は分からず。もし

ご存知の方があればご教示ください。
 るかなん — 攻方透明駒を受けに使わせない
 ために単王手。
 神在月生 — 明示駒 我ら王手は 追う手な
 り
 青木裕一 — 逃げ道を空けているようで空け
 ない手。
 kisy — 簡単そうな1手詰なのにかなり悩み
 ました。53 桂生の不利感が凄い。

(2) 占魚亭

協力詰 1手 透明駒 (1+0)



【出題時担当補足】

局面の合法性を逆手に取って透明駒の挙動を推定してください。
 初形も詰め上がりも、普通の将棋で現れても問題ない局面になっているはずです。

【作意順】

-X まで1手詰

【作者コメント】

両王手(33 角生 or 33 角成 or 33 馬)。
 味も素っ気もない修正図ですが、原図とたいして変わりませんね。

【担当コメント】

出題図は修正図で、もともとの原図(図面省略)は残念ながら不完全であったため作者ご自身で修正いただいております。初形で双方の玉に王手がかかっている状態に見えます。もし透明駒が存在しないとすれば、この局面を合法的に説明することはできません。この局面および1手指した後の局面がともに合法になるような透明駒の挙動を考えられると、15の角か馬が33に移動するしかないですね。

透明駒のいる地点と駒種が確定すれば通常駒に戻ります。本局の場合、-Xと宣言後に透明駒が33に居ることは確定します。駒種も角か馬であることまでは分かるものの、確定までには至りません。透明性が剥がれて通常駒に戻るわけではありませんが、角であろうと馬であろうと両王手で詰んでいることには変わりませんので、詰みの判定には支障ありません。前局と同様の解釈ですね。

【短評】(解答到着順、敬称略)

- 馬屋原剛 — なぜ、本問だけ後手の持駒を表示している？
- ☆こちらの消し忘れです……(結果稿ではこっそり消している)。
- たくぼん — 15 角(馬)→33 角(成)/馬というわけですね。12 角~21 角成の筋も見えましたが王手が掛かってましたね
- 真T — 見えない両王手。23 歩は何のためでしょうか？
- ☆あくまで推定ですが、着手の可能性を絞るためでしょうか。
- 高坂研 — Xは15角(馬)が33に移動する手。レトロ入門編ですね。
- 駒井めい — 初形局面を合法にしつつ受方飛の王手を防ぐには16馬/16角配置しかない。真っ先に解けたので助かった。これが解けてなかったら確実に心が折れてた。
- 担当注: おそらく15角のことでしょう。
- 伊達悠 — 攻方と受方の両方が王手している形が、いい感じのガイドになっていて安心!
- 永安克志 — 自玉への王手も防ぎつつとなると、33角 or 馬
- 一乗谷酔象 — 双方王手が掛かっているかのような初形
- シナトラ — 本当にこの1手! 超入門にピッタリ。
- ほっと — 23歩は必要?
- springs — 手番の玉には王手が掛かっていてOK。
- 竹内亮太 — 角か馬が15→33ということですね。
- 金少桂 — 15にいた角又は馬が33に移動を主張できるはず。成生は不明。
- 変寝夢 — 詰将棋として逆算不能なのが面白い
- ☆局面としては合法という理解でよろしいでしょうか
- 風みどり — この答えはズルもできそうな気がします。

☆X と書けば正解ですが、本当に解けているか！？というツッコミはできるかもしれません

神無七郎 — 初形と最終形の疑似王手放置で 15 の透明駒が 33 へ動いたことを主張。透明駒の手筋を習得するには最適な作品だと思います。

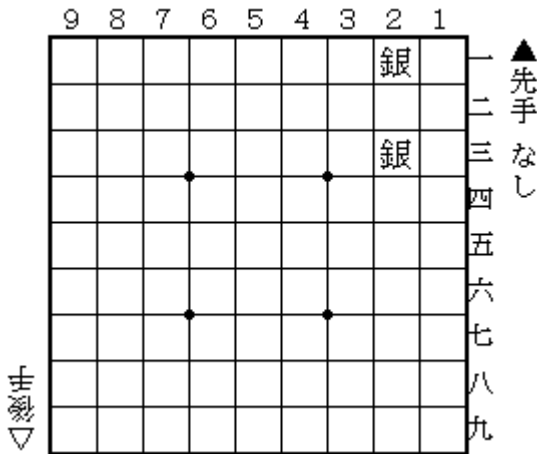
るかなん — 両王手にしかならない。透明駒含みでは珍しいのでは？

神在月生 — 両王手 かけつつ防御 移動合

青木裕一 — 実は作意以外の合法手がない？
kisy — 自玉の王手を消す着手は 33 角 or 33 馬のみ

(3) 上谷直希

協力詰 1手 透明駒 (0+1)



【出題時担当補足】

詰ませる対象の相手玉が見えません。この場合受方の透明駒は玉で確定です。攻方の着手が王手であることは（不可能でない限り）約束されるので、1手で玉位置の情報を得てください。

【作意順】

12 銀引生 まで 1 手詰

【作者（担当）コメント】

初手が王手になりうる玉位置は 11 しかなく、対する受けも無いので詰みになります。初手を宣言することで玉位置が確定し、駒種と存在位置が判明したので透明玉は通常駒に戻ります（以下、「可視化」と呼びます）。同じようでも 32 銀生では逃げ道が残っているだけでなくそもそも玉位置が確定しませんし、また 12 銀引成/上成でも玉位置が 11 か 13 か確定せず、可視化までには至りません。

また今回は厳しい採点にはしませんでした、

手順の表記は「12 銀”引”生」としなければどちらの銀の着手か分からず厳密には不正解となってしまうのでご注意ください。

【短評】（解答到着順、敬称略）

馬屋原剛 — 生がポイント。

たくぼん — 成ったら 13 玉の可能性があるのか、1 手ながらしっかりとした主張が作者らしい作品

真T — 王手する地点を 1 点に決める。

高坂研 — 相変わらずセンスが良い。

駒井めい — 玉の位置を確定させるにはこれしかない。適度に悩みどころがあるのも嬉しい。透明駒の入り口として巧い作り。

伊達悠 — 動かす銀で 2 択、生か成かで 2 択。玉を閉じ込めさせることができるのは 4 分の 1 だけ！

永安克志 — うっかり成ってしまうと、13 玉だったと主張される

一乗谷酔象 — シンプルに限定の引不成

占魚亭 — 成や上生だと逃げられるが引生なら 1 箇所限定できる、というわけですね。

シナトラ — これも入門書に載せたい作品。

ほっと — 玉位置を確定させる。

springs — 適度に悩めて入門にピッタリ。

竹内亮太 — 成らずで玉位置を確定させる。

金少桂 — 玉の位置が限定できる唯一の王手のかけ方ですね。

変寝夢 — 一応成っておきました。

☆おや？と思いましたが、手順表記はしっかり生でした。

風みどり — 不成の手筋ですね！

神無七郎 — 玉位置を確定するための不成。

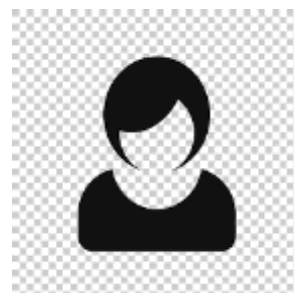
最初から 11 玉だと分かっていたら、成・生非限定になるのが良いですね。

るかなん — 11 玉以外の余地を残さない。

神在月生 — 減らさずに 増やす利き箇所一つにす

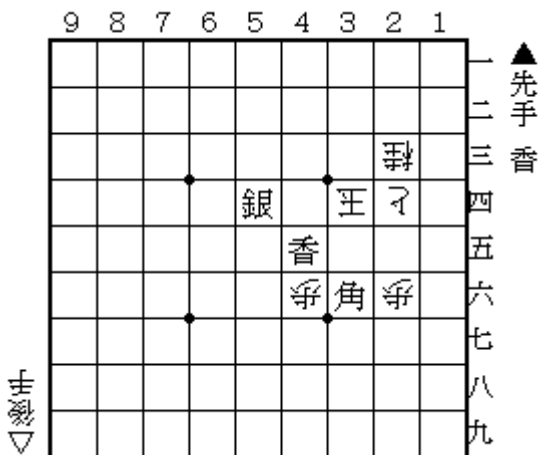
青木裕一 — 主催者のサービス問題。

kisy — これぞ入門！13 玉の可能性を消す生が不思議な感触



(4) 高坂研

詰将棋 3手 透明駒 (1+0)



【出題時担当補足】

変同利用の作品です。解答上は1つの手順の記入で正解ではあるものの、もし良ければそれぞれの対比も考えてみてください。

【作意順】

35 香、同桂／同と／同玉、43 香成／43 銀成／14 角まで3手詰

(作者による表記法に倣いました。解答競技上は上記いずれかの順1つでも記載していれば正解と扱いましたが、大半の解答は3解記載いただきました。ありがとうございました)

【作者コメント】

ODT。まずまず綺麗にできたと思う。

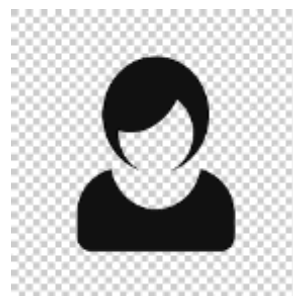
【担当コメント】

通常の詰将棋では変同の存在は減点材料となりますが、最近では敢えて変同を両立させるようなつくり方をしている作品がたまに出題されます。作者コメントにある ODT とは Orthogonal Diagonal Transformation の略で、直交(縦・横) / 斜めの対比を意味しているようです(担当はチェスプロブレムに明るいわけではなく、ただの受け売りです)。チェスの世界では、詰将棋でいうところの変同を並列させて準備するほうがむしろメジャーであったり？

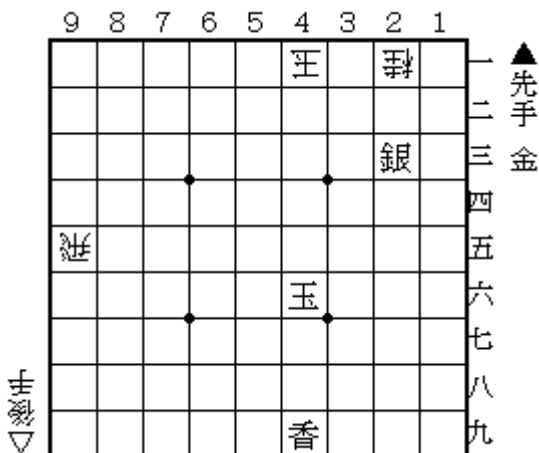
本作は2手目の応手によって異なる開き王手を行い、3種の駒を浮かび上がらせる作品でした。それぞれの解で飛び道具のラインが45°ずつ変わっていることとなりますね。本題ではないかもしれませんが、それぞれの変化で透明駒が別の種類になりうることも知ることができる作品とも言えます。

【短評】(解答到着順、敬称略)

- 馬屋原剛 — 3種の透かし詰めが楽しい。
- たくぼん — 透明駒の新しい表現で面白かったです。初形透明駒はどこにいるんでしょうかねえ
- 真T — 応手によって透明駒が変わるのが面白い。
- 駒井めい — 焦点捨て。透明駒の性質を活かして3つのバッテリーが現れる。透明駒を活かした対比がいい。
- 伊達悠 — 2手目を取る駒と3手目の駒が、綺麗に1対1対応！ どこを創作の出発点にしたら、こんな完璧な構成が作れるのやら。
- 永安克志 — 応手によって、透明駒の位置と種類の主張を変更するのは面白い
- 一乗谷酔象 — 33への退路を封じる開き王手
- 占魚亭 — 開き王手3種の使い分け。
- シナトラ — 3つのラインピースの存在証明。最終手を統一できれば尚良かったが... ☆最終手の着手地点ということでしょうか。
- ほっと — 応手によって角香銀をそれぞれ動かして透かし詰。
- springs — 3本の作意。完璧な対照性。
- 竹内亮太 — 2手目同とは43銀成、同桂は43香成まで。変化に応じて3つの線駒が出てくるのは、透明駒ならではの。
- 金少桂 — 透明駒T U E E E
- 変寝夢 — Cの順が好みな(※担当注：2手目同桂の順)
- 風みどり — 透明駒は便利だ。
- 神無七郎 — 2手目の応手で縦横斜に対応が分かれる「すかし詰」3セット。①の応用編ですね。
- るかなん — 透明駒の開き王手は単王手が都合がいい。
- 神在月生 — 線駒を三種そろえて開き王手
- 青木裕一 — 3種の駒取りに3種の開き王手。
- kisy — 飛、角、香のバッテリーが発生。流石の上手さです。



(5) 竹内亮太
協力詰 3手 透明駒 (0+1)



【作意順】

55 王、31 玉、22 金まで 3 手

【作者コメント】

狙い:初手で受方の透明駒の位置を 85~65 に確定させます。これらの場所に角があったとしても取られないように、最終手は 22 金と打ちます。

紛れ:初手 35 王では透明駒が 55 角の可能性があり、最終手 22 金での詰みが成立しません。

初手 56 王、31 玉、-X は、43 桂や 42 角の可能性があり詰んでいません。

補足:受方 21 桂配置は無くても成立していますが、最終手 41 金が透明駒で逃れるロジックにしたいため、置いています。

【担当コメント】

丁寧な作者コメントがあると、創作の経緯や狙いがよく分かるので大変ありがたいです。

初手は玉による開き王手、2 手目は 31 玉、3 手目に金を打って詰ませるしか無さそうですが、初手や 3 手目が限定されているのか不安になります。初手 55 玉は 35 玉と比較して、X=55 にいる角あるいは馬という可能性を消す点で差別化されていますね。短評を見る限りでも、明確な狙いがしっかり伝わっていることが分かります。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 — 35 玉だと、金をどこに打っても角で取り返されてしまう。まるでストロボ合みたいだ。

たくぼん — 王が 55 に行くことで 55 角を消しているんですね。面白い狙いでした

真T — 初手 35 玉は最終手に同 X で逃れ。
駒井めい — 透明駒による受けを無効化するための疑似反則手。最終手 32 金は透明角でダメなのもいい。これ好きです。

伊達悠 — 3 手目の第一感は 32 金になりがちですね。5 段目からの斜めの利き場所が重要!

永安克志 — 角が 22 金を取ってしまわないように

一乗谷酔象 — 22 か 32 のいずれかへの効きを封じるため、初手はピン駒存在を主張

占魚亭 — 透明駒が角 or 馬である可能性を潰す。22 金が盲点でした。

シナトラ — 最終手の金の打ち場所 4 通りにそれぞれ対応した、玉方の透明角の発生。そのうち 1 つを打ち消すための初手。よく出来ている!

ほっと — 紛れで透明角(馬)が 55/65/75/85 に現れる。

springs — 35 玉の紛れがよい。

金少桂 — 潜在的角に取られないように最初から最後まで注意。

変寝夢 — 玉方の透明な持駒を切らせる手筋は普通だが、初手の限定移動が面白い

風みどり — 35 と 55 の二択。なるほどです。

神無七郎 — 55 角の存在可能性を消すために 55 に行く。「敵の打ちたい所に打て」の透明駒版応用手筋。

るかなん — 相手方の透明駒を利用した着手も透明駒の醍醐味の一つですね。

神在月生 — 遮断駒 利きを一箇所 減らすのは

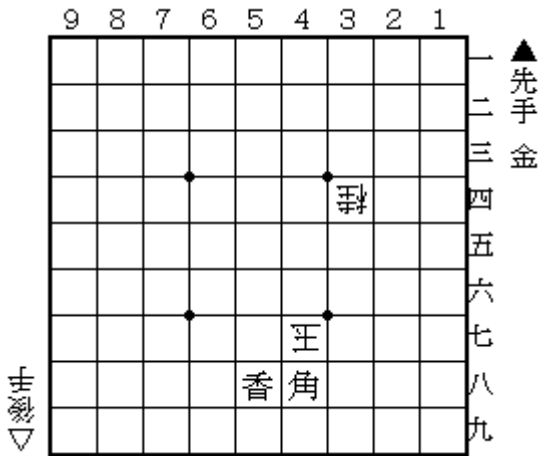
青木裕一 — やりたいことが分かりやすいので、考えやすい。

kisy — 角の位置が潜在的に横移動するようになっているのが面白い



(6) シナトラ

詰将棋 3手 透明駒 (1+0) ※2解



【作意順】(2つ手順があります)

※便宜上 a)b)と呼びます

a)57香、46玉、36金まで。

b)57角、56玉、66金まで。

【作者コメント】

同地点着手と縦・斜めの可視化。超入門とあったので超易しく作りましたが、これで余詰あったらどうしよう…。

【担当コメント】

シナトラさんは2解モノで登場。攻方2枚が配置され持駒が金なので、どちらかで開き王手して金打までの3手かなと考えると、a)の解答には比較的早く到達するのではないかと思います。本作が2解モノであるのならばもう1解は初手48の角を動かすのであろうとメタ読みできるのですが、そこまで読んでもb)の筋には入りにくかったのではないのでしょうか。

正解順をもう一度眺めてみると、初手は57地点への着手で統一されていることに気付かされます。シンプルながらも、”やることはやっているな”と感じさせる作品でした。短評を見ると、やはりb)の順のほうが見えにくかった方が多かったようです(かくいう私もその一人です)。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 — やはりこの作者は複数解で来たか。

たくぼん — 共に初手が57地点なのがいいですね

真T — 57に香か角か。

高坂研 — この作者には、もっと気合いの入ったツインを期待したい。

☆作者への期待の表れでしょうね。

駒井めい — 57の地点に動かす駒の違いで透明線駒が変わる。金も左右に打ち分ける。57角と香のラインを切る解がなかなか見えず。

伊達悠 — どちらも最短移動でこじんまりと。

流石に最遠移動のツインは……？

永安克志 — 57角からの筋の方が見つけにくかったです

一乗谷酔象 — 後者の57角は58香の効きを消して指しづらい感触

占魚亭 — 縦・斜めのバッテリーを開く。奥ゆかしい1マス移動。

ほっと — 「59角、36玉、26金」は桂が利いていた。

☆私もその順のほうが先に見えましたが、きちんと対策されてしまっていました。

springs — シンプルなのがよい。

竹内亮太 (aの解) — 残念ながら1解しかわかりませんでした。

金少桂 — 香の利きを遮る57角の方がなかなか見えず。

変寝夢 — なるほど、何か創作過程が見えたような気がした。

風みどり — 超入門でも巧いねえ。

神無七郎 — 開き王手に見えない開き王手で透明駒の存在を主張。①や④での予習が役に立ちました。

るかなん — 最小限の駒数でシンプルな対比。

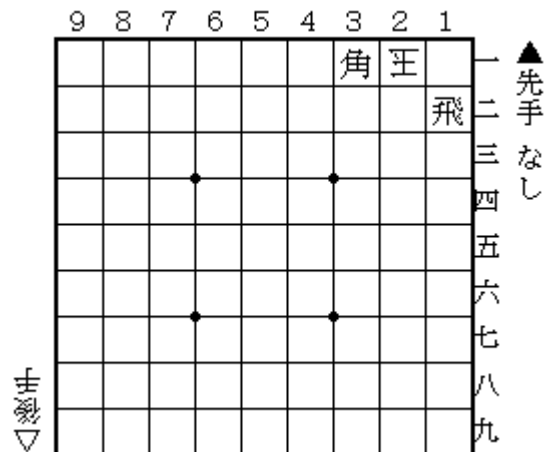
神在月生 — 角に香 香には角の 後ろ盾

青木裕一 — 2解目は反対側とあたりを付けてしまい苦戦した。

kisy — 57香が先に見えて、作者を信じて57角を発見。着手位置を統一しているのが拘りか。

(7) 馬屋原剛

協力詰 3手 透明駒(1+2)



【作意順】22 角生、31 角合、11 角成まで 3 手詰

【作者コメント】易しく作ったつもりなので多くの方に解いてもらえれば。

【担当コメント】

「透明駒入門」の解説執筆にも関わっておられる馬屋原氏とすれば手遊びといった趣の作品なのかもしれませんが、2 手目の合駒がなぜ限定されるかが初めて見る方だと分かりにくいと思いますので解説いたします。

初手は 1 段目の飛や龍を主張する着手で、11 角成まで詰みと主張しております。それならば、2 手目の合駒の種類は何でも良いように思います。しかし、例えば 31 歩合とすると最終手 11 角成に同 X と受ける余地が残っているのです。11 の馬を取り返せる駒がいるとすれば、それは盤上の角か馬しかないのですね。作意順のように合駒として角を使用しておけば、角は品切れであり詳細不明の透明駒がまだ残っていたとしても、また仮に受方透明駒が 2 枚ではなく 10 枚であろうと 20 枚であろうと 11 の馬を取り返せる駒はいないので詰みであろうことだけははっきりしているという理屈になります。

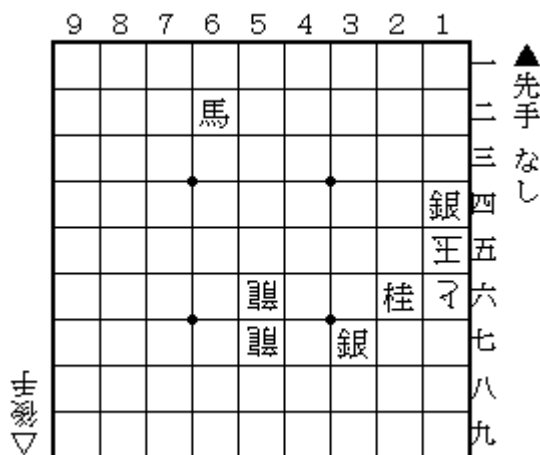
この“品切れの筋”は頻出手筋なので覚えておくとよいと思います。

ちなみに余談ではありますが、この筋を利用した透明駒作品で個人的に大好きな作品も紹介しておきます。

幻想咲花

詰将棋 11 手 (1+0)

(Web Fairy Paradise 2013 年 11 月) Fairy TopIX 短編部門 2 位



本作についての詳細は WFP 該当号か、あるいは本作を上谷が紹介した WFP 内の記事 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP91.pdf> リンク先 38p-) をご参照ください。

【短評】(解答到着順、敬称略)

たくぼん - 退路と守備角の可能性を一挙に解決の 31 角。初手不成もいいアクセント

真T - 角を使い切る合駒。

駒井めい - すいません、他の人にモールス信号でヒントをもらって解きました。解けた中で一番苦戦した。最後の 2 手がなかなか見えず。

☆モールス信号……?

伊達悠 - できるだけ閉じた場所から王手をかける (本作は 11 からの王手) というのも、透明駒を解く時の定跡?

永安克志 - 11 角成が取られないように、角を品切れにしておく

一乗谷酔象 - 品切れ誘導の限定角合

シナトラ - 玉方透明駒が何枚いても詰む形を作る。

ほっと - 角を枯らす。

竹内亮太 - 2 手目角合いで品切れにさせることで、詰みが成立しているはず。

変寝夢 - 作者、出題者とも意地が悪い。何故透明駒 (1+100) にしてくれないのかw。いやー、いろんな筋考えるの楽しませてもらいました。

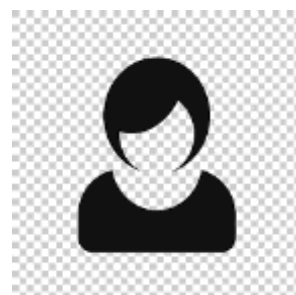
神無七郎 - 角を使い切れば、受方の透明駒が何であっても 11 馬を取れないわけですね。詰上りは半透明飛角図式ですね。

るかなん - 駒を使い切れば間接的に透明駒の可能性が消える。

神在月生 - 生で合角の脅威を消しさりし

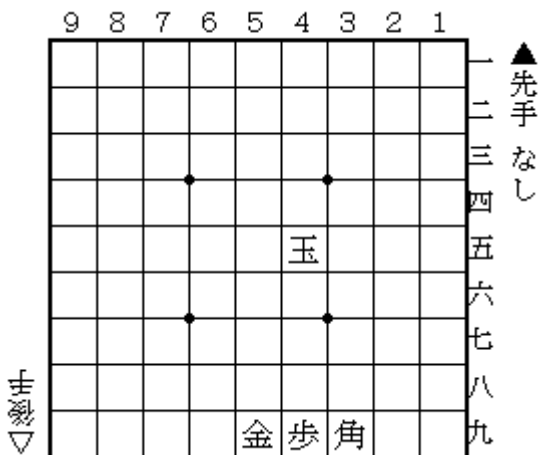
青木裕一 - 気付けば簡単だが、意外と悩んだ。

kisy - 初手と 2 手目の組み合わせが上手い。



(8) 駒井めい

協力詰 5手 透明駒 (0+1)



【作意順】

48歩、57玉、47歩、同玉、48金 まで5手

【作者コメント】

初手48歩で受方玉を可視化してから、歩を消去して48金を実行します。

【担当コメント】

一目、“相手玉が47にいてくれたら頭金まで1手詰なのになあ”と感じさせる初形です。

ただし、いきなり初手48金とする手に対しては、Xなどと単純に逃げる手や、+39(実は玉は38地点にいて、その玉が39の角を取った)という手で逃れます。これらはいずれも玉位置が定まっていないから生まれる応手なので、金はトドメに残して初手は48歩と突きます。この手が王手となるとすれば玉が47地点にいるとしか考えられず、透明駒、すなわち受方玉はこのタイミングで可視化され、2手目からは通常駒の挙動をするというわけです(可視化のタイミングが異なっている解答がいくつかありました。厳密な解答競技ならば不正解となっていると思いますのでご注意ください)。

あとは玉位置を47地点に戻して念願の頭金で詰み。明快な手順構成ですね。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 — 透明玉でもこれなら易しく解ける。

たくぼん — 48歩と突いた時点で47玉が可視化するが、出来れば3手目47歩と突いた時点で57玉と可視化して欲しい気がします

真T — 最後にこれが残りました。歩突きが見えにくい好手でした。

高坂研 — かくれんぼしているが、すぐに見つかってしまう玉。

伊達悠 — 最終手の予想はついても、肝心の玉位置の特定がちょっとしたハードルに。期待した通りの詰め上がりでスッキリ!

永安克志 — 駒のただ捨てても意味が出てくるのが面白い

一乗谷酔象 — 玉を可視化する歩の王手。

占魚亭 — 歩を取らせて透明玉の位置を確定。

シナトラ — 5手としては非常に易しくてありがたい。構図は一路左に寄せないのかな?

☆67角、78金合(X=89玉)、同角、99玉、89金がありますか。

ほっと — 初手で透明玉があっさり確定。

springs — 透明駒で歩は便利みたい。

竹内亮太 — 還元玉が良いですね。

金少桂 — 頭金は見えているが、角をあちこち動かして迷路にハマった。動かすのは歩の方が。

変寝夢 — まずは位置を確定させないとね

風みどり — なんかついたて詰みたい。

神無七郎 — 弱い駒で玉位置を確定してから頭金。③での予習がここで役に立ちました。

るかなん — 透明玉を捕まえるには弱い駒ほど使いやすい。

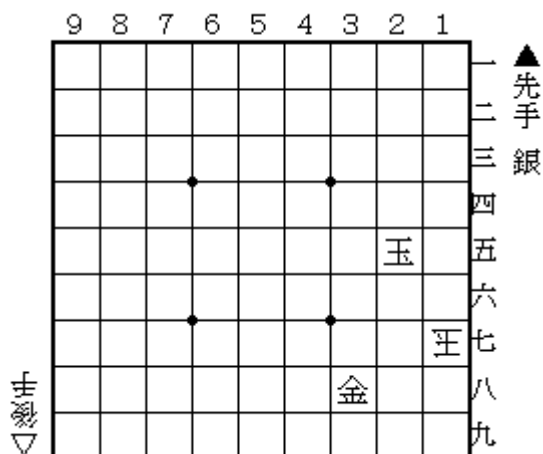
神在月生 — 歩の囷 玉の隠れ家 見つけた

青木裕一 — 玉を可視化するために歩を突いてみたら詰んだ。

kisy — 一歩を犠牲に可視化

(9) 馬屋原剛

協力詰 5手 透明駒 (0+1)



【作意順】

18銀、同玉、28金、19玉、-Xまで5手

【作者コメント】

飛を取った可能性を消すために、初手26銀

ではなく 18 銀なのがポイント。

【担当コメント】

作意順を振り返ると、透明駒の入手のタイミングがあったとすれば 3 手目しかありません。それはいいのですが、初手の銀打は捨駒でなくても 26 銀でも良さそうですし、何よりも作意順と自玉配置が無関係のように見えます。もちろんそんなことはないので意味付けを追っていきましょう。

最終手 X は透明駒を打つ手であり、駒種は金か飛に限られます。そしてその透明駒は初形では 28 地点に（成生は分かりませんが）いたことは確定です。初手が 26 銀か 18 銀かの違いは、もし X が飛（龍）であった場合王手放置になるかどうかです。逆に言えば、初手 18 銀とすることにより、もし X が飛だったら反則になる＝なので飛車ではないということを示すことができます。すなわち X は金以外なく、最終手 X は金打で決まります。18 に打ったのか 29 に打ったのかは分かりませんが、どちらでも詰みであることには変わりません。一方、X が飛である可能性が残っていれば、例えば最終手が 17 飛などもありえるわけで 28 玉と逃げられて失敗です。

見た目は小駒図式で易しそうな顔をして難問であったようです（私も第一感ではなかったです）。

【短評】（解答到着順、敬称略）

たくぼん — 初手 27 銀は透明駒が飛の可能性が生まれるんですね。初手銀捨ての意味が深い

☆おそらく 26 銀のことでしょう。

真 T — 2 筋を通しておくための初手限定。

高坂研 — 易しいが、透明駒のエッセンスが凝縮されている。

伊達悠 — 取った透明駒が飛車ではないことの証明が思い浮かばず、想定外の苦戦を強いられてしまいました。ついに合法手の虱潰しにまで手を付けかけた時、攻方王に気づいてぼーんと膝を叩く。

永安克志 — 28 に飛や龍がいなかったことを主張

一乗谷酔象 — 飛の可能性を消す手順

シナトラ — テーマ的な try:26 銀との比較が良い。これだけの駒で詰むのか。

ほっと — 28 飛の可能性を消すための初手が深い。

springs — 双玉で飛車の可能性を消すアイデアが好き。どうしても初手 28 銀と打ちたくなる。

変寝夢 — 初手 28 銀じゃだめなのがすごい

風みどり（コメント） — 28 銀、18 玉、19 銀、17 玉、X.....は 26 歩でダメ

神無七郎 — 初手 26 銀だと透明駒が飛だった可能性が残るんですね。なるほど。

るかなん — 受方透明駒なのに透明駒着手は攻方のみという理不尽。

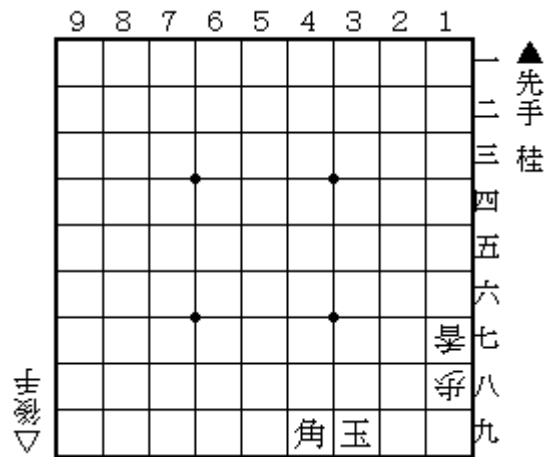
神在月生 — 飛を排除 我が大将の 手柄なり

青木裕一 — 少ない攻方駒を捨てる手が見えづらかった。

kisy — あまりに解けなくてローラーで解きました。飛の可能性を消すのがミソなんですね

(10) springs

協力詰 5 手 透明駒 (0+2)



【作意順】

19 桂、同歩成、38 角、18 玉、27 角打 まで 5 手

【作者コメント】

（説明・検討）

初手 19 桂で、まず受方玉が 27 にいることが判明します。

そうすると、もう 1 枚の受方透明駒は 38 にいることがわかります。

初手が合法なので、38 の駒は角に決まります。例えば、94 角、X、84 桂(X=92 玉)のように初手に角を動かしても 5 手では詰みません。

初手から 29 桂、27 玉、38 角では詰みの形を作れません。

（コメント）

1手で2枚の透明駒が完全に明らかになります。

【担当コメント】

透明玉の作品は難しいことが多く、一瞬たじろぎますが本作は親切設計。

作者の springs さんに全て言っていただいたのであまり言うことがないのですが(笑)、「9段目に自玉が居て、その玉の眼前の受方透明駒を角だと証明する」筋も頻出なので是非覚えておきましょう。

初手で一気に霧が晴れる爽快感に言及した短評が多かったです。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 — みるからに怪しい19地点。

☆27ではなく19地点への言及でした。

たくぼん — 初手桂打だけで一気に可視化ですっきりです

真T — 1手で透明駒が2枚判明。

高坂研 — これも良質の啓蒙作という感じ。

駒井めい — 一気に二枚が可視化されて気持ちがいい。透明駒初心者の私にはこれくらいの分かりやすさが嬉しい。

伊達悠 — はて、19の空間に玉がいるとすると、持駒桂馬じゃどうしようもない。それじゃ19に桂馬を打つと.....!!! 1手で2枚の駒がスパーンと確定するのは、ストラックアウトで2枚抜きした時の気持ちよさのそれ。

永安克志 — 38にあった後手の駒が角ならば、先手玉に王手はかからない

一乗谷酔象 — 狭い18に追い込むための歩成

シナトラ — 初手を pure な手の消費(による38角の確定)に出来ればもっと良かったかも。

☆作者コメントで記載されている狙いとはまた別の狙いになりそうです。それはそれで1作できそう。

ほっと — 初手で一気に27玉38角が確定するのが気持ちいい。

金少桂 — 一番際どい初手で全容を無理矢理解明させる。

変寝夢 — 2手目からは、普通の協力詰だった。1手で2, 30枚ひっくり返らんかな。

神無七郎 — いきなり38角で角を入手する手に飛びついては失敗。その前の下準備が重要。

るかなん — 初手一発で一挙両得。

神在月生 — 桂打てば 一気呵成に 明らかに

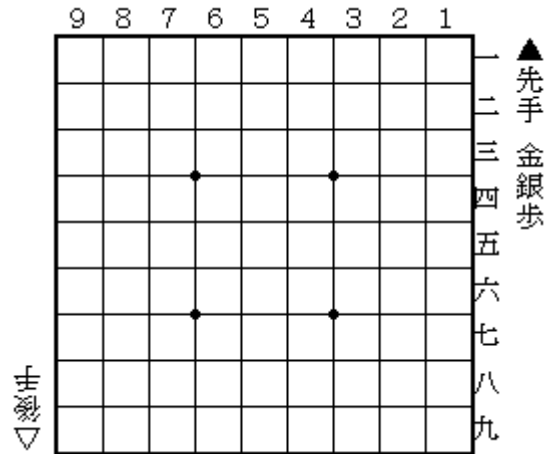
青木裕一 — 2枚の駒を可視化する効率の良

い初手。

kisy — 何故か19桂が見えず時間がかかりました。初手で27玉と38角が同時に可視化。

(11) 青木裕一

協力詰 5手 透明駒 (0+36)



【出題時担当補足】

一目瞭然かもしれませんが、受方の透明駒の情報を5手ですべて引き出すのは不可能です。”どこにどんな透明駒があるかは分からないが、詰んでいることは確定している”手順を見つけてください。

【作意順】

29歩、27玉、28銀、18玉、19金まで5手。

【作者コメント】

駒で王手駒を囲う。

2手目17玉は27に受方の桂がある可能性を消しきれない。

【担当コメント】

絶望的な受方透明駒の数に驚かされます。出題時の補足の通り、到底証明しようがない透明駒数の条件設定の作品の場合、”透明駒がどこに何枚あろうが詰みには影響しようがない”手順を探すことが多く、メタ的に作品内容を推定することができます。解決手段としては両王手であったり、駒の利きが届きにくい隅の地点を利用したりすることが多いです。本作では攻方に飛び道具の戦力はなく、後者であることが予想されますね。

そんなわけで最終手19金で仕留めることを想定しながら、19地点で受方駒の利きが通らないように各駒を配置していきます。2手目27玉で27地点を経由しておくのがポイントで、27地点に透明駒がないことを示しておいて X=27

桂の可能性を消しておかなければ最終手に対して同 X (同桂成) の余地が残り失敗となってしまいます。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 — 受方透明駒を 36 枚にした理由が気になる。

☆残りの駒全部という意味でしょうか。

たくぼん — 初形と透明駒数で度肝を抜かれました

真T — 27 玉が好手。透明駒がいくらあっても 19 に利かせられない。

高坂研 — いくら透明駒があろうと、19 には手が出せない。

駒井めい — 透明桂による受けを消すための 2 手目 27 玉がさり気ないポイント。

伊達悠 — 無配置図式という衝撃！ 駒の利きの特性上、上段で詰ませる形になるかと思ったら大間違いでした。

永安克志 — 歩の王手は玉位置をはっきりさせるので結構便利

一乗谷酔象 — 歩の王手で玉が見えた。

ほっと — 難しそうに見えたがそうでもなかった。

springs — 何もない盤面で手順が限定されるのは綺麗。

竹内亮太 — この条件で手順が限定されるのは素晴らしいですね。

金少桂 — 27 を通過するのがミソですね。

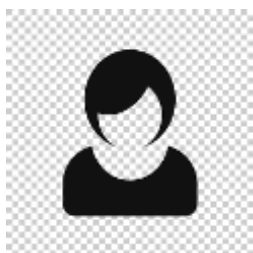
変寝夢 — 2 手目が 27 桂を潰す好手。この後手の持駒は相当なヒントですね。

神無七郎 — 目を惹かれずにはいられない白紙問題。視覚的訴求力は今回最強。桂の受けを消す 2 手目 27 玉も渋い好手。

るかなん — 2 手目 19 玉で出しかけてました。ホッパーは無くて跳ねる駒はいましたね。

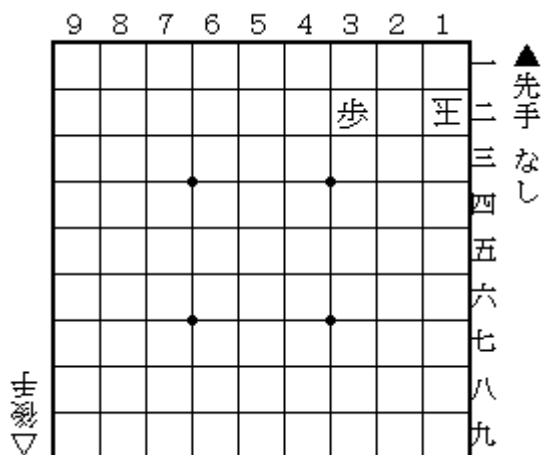
神在月生 — 烏合なる 敵は幾万 ありとて

kisy — 初形のインパクト抜群。27 桂を消す 27 玉が上手い一手。



(12) 伊達悠

協力詰 5 手 透明駒 (1+2)



【作意順】

31 歩成、32 飛合、同 X、11 玉、21 飛まで 5 手

[以下、作者による手順の説明を引用]

- 3 手目により、32 には攻方飛 or 龍がいる。
 - 5 手目 21 飛に対して、
 - 飛車は売り切れ。
 - 32 に攻方駒がいるため、+21(21 同角) を主張できない。
 - 他、受方透明駒がどこにいても 21 飛を取ることができない。
- 以上より、21 飛の局面で詰み。
- 2 手目 32 金は、以降+32、11 玉、21 金に、+21(=飛 or 龍) が主張できるため不詰。

【作者コメント】

飛車を売り切れにすることを詰め上がりに活用できないかと思って作図。受方の透明駒が何枚あっても関係ない構図を作ってみたかったので、それを盤面 2 枚でできたのは僥倖。なお、攻方 32 歩→42 王でも同じ手順がギリギリ成立していると思われます。

(際どいのが 43 王、22 飛、+22、11 玉、21 飛だが、初形受方透明 31 金による+21 で不詰)

[狙い等]

飛車を売り切れにすることを詰め上がりに活用できないかと思って作図。受方の透明駒が何枚あっても関係ない構図を作ってみたかったので、それを盤面 2 枚でできたのは僥倖。

なお、攻方 32 歩→42 王でも同じ手順がギリギリ成立していると思われます。

(際どいのが 43 王、22 飛、+22、11 玉、21 飛だが、初形受方透明 31 金による+21 で不詰)

【担当コメント】

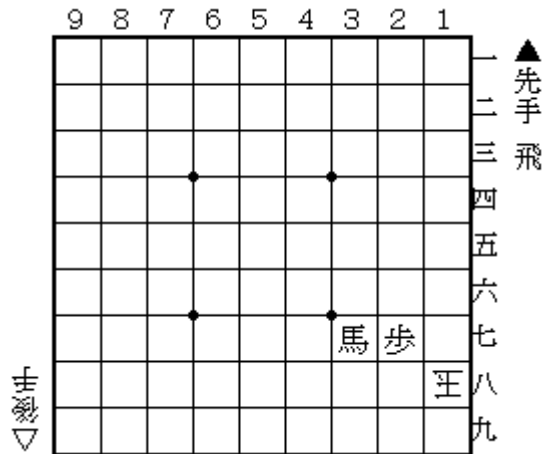
7 番に続き本作も”品切れの手筋”を使用する作品。ただ、こちらで品切れにするのは角ではなく飛になります。ただ、本作の場合品切れにはしないものの影の角の利きには注意する必要があります。最終手 21 飛はもし透明駒＝飛の可能性が残っていれば同 X とできる余地が残っているのでそれは品切れで回避するとして、他の駒種の可能性はどうでしょうか。もし 2 手目を 22 飛合としてしまっても 11 玉とすること自体は可能であるものの、最終手 21 飛打に対して同 X とされてしまいます。このときの X は角あるいは馬ですね。すなわち 2 手目 32 合は透明角の影の利きを切るための位置限定の意味合いもあることとなります。

【短評】（解答到着順、敬称略）

- 馬屋原剛 — 強い飛は枯らしてしまうのがポイント。
- たくぼん — 見えない角筋を遮る限定打ですね。面白い
- 真T — 飛を品切れにして、透明駒で取られないように。
- 高坂研 — 22 ではなく 32 に合するのが、一寸した発見か。
- 駒井めい — 32 飛合で透明飛角の受けが同時に消える。初手はこれだろうと見当が付く初形なのが親切設計。
- 永安克志 — 21 地点に大駒が利かないようにする
- 一乗谷酔象 — 品切れにする飛合
- シナトラ — 3 手目成生非限定？
- ☆初手を指して判明するのは X=2 段目の飛か龍ということまでで透明性が剥がれるわけではないので、厳密には 3 手目時点で攻方透明駒は可視化されておりません（なので成生非限定というより成生不明です）。
- ほっと — 飛を枯らす。
- springs — 飛車は売り切る。角は遮る。
- 神無七郎 — 潜在的な角利きの遮断と、飛の品切れを狙う 2 手目。一石二鳥とはこのこと。
- るかなん — 飛車を 0 枚から使い切る。
- 神在月生 — 飛車二枚 自軍引き入れ 脅威去る
- 青木裕一 — ⑦の飛版。
- kisy — 飛を枯らす限定合。

(13) 神在月生

協力誌 5 手 透明駒 (0+3)



【作意順】

98 飛、29 玉、99 飛、18 玉、19 飛 まで 5 手

[作者による紛れの解説]

- 11 飛、16 飛、同飛成、X1、19 飛、同 X2 / 11 飛、X1、16 飛成、X2、27 龍、同 X2
- 11 飛、17 飛、同飛成、29 玉、19 飛、同 X1 / 11 飛、19 玉、19 飛成、同 X1 (同玉)
- 48 飛、X1、38 飛、X2、28 馬、同 X3 / 98 飛、X1、28 飛、19 玉、X1、X2

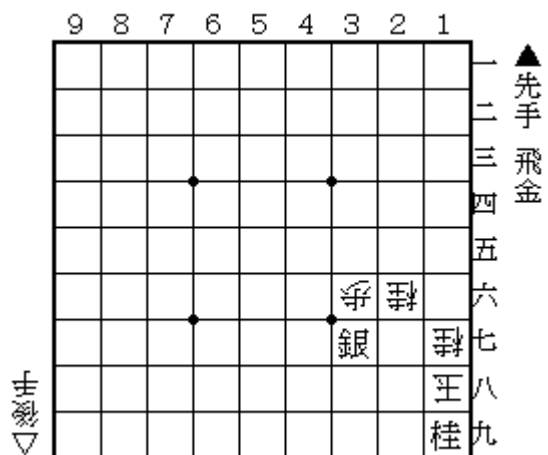
【作者コメント】

透明駒遠打手筋の原理図です。
2020/7 の第 123 回 WFP 作品展において 98～99 飛転回の類似手順の自作ありも、八段目では意味なく九段目転回後のみに意味があるという点が相違。

(担当注) 該当作を引用しておきます。

神在月生 (Web Fairy Paradise 2020 年 7 月)

協力誌 7 手



【担当コメント】

なんといっても初手最遠移動が目を見張ります。どうして最遠でないといけないのでしょうか。

その説明に入る前にまず Introduction を設けます。受方透明駒の枚数に着目します。11番ほどではないものの、5手詰で受方透明駒3枚の守備陣を突破するのはやはりなかなか難しく、手段が限られそうです。11番の解説でも、「両王手であったり、駒の利きが届きにくい隅の地点を利用したりすることが多い」とお話ししました。本作でも後者の手段をとるわけですがただ単にいきなり初手19飛としても同Xと取られてしまいます。19飛を同Xと取ることのできる透明駒は、28や29地点の駒あるいは9段目の飛などが候補ですね。逆に言えばこれらの駒が盤上に存在しないことさえ証明できれば19飛までの詰め上がりを達成できそうです。

もし初手88飛とすると、以下作意順と同様に進めて5手目19飛の局面で、28や29、39…地点に透明駒がないことは分かるもののX=99の飛か龍の可能性が消しきれずに失敗してしまいます。隅々までしっかりと透明駒不在の証明を行うことが必要なのですね。このような意味付けでの最遠打/移動は“掃除の手筋”や”Line Clearance”と呼ばれ、品切れの手筋と並び最頻出手筋なので覚えておきましょう。

明快な手順であり、透明駒の枚数が比較的多めながらも正答率は高いようでした。作者名から遠打を予想した方も多かったようです。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 — やはりこの作者ときたら遠打だ。たくぼん — 8段目9段目には透明駒は居ないぞ！っと

真T — 19に透明飛が効いてないことの証明。作者名から第1感でした。

高坂研 — この作者には既発表作で同じ筋のものがあつたと思うが、こちらの方が良い。

駒井めい — 透明駒がなければ初手19飛で詰む初形なのがいい。解く方向性がはっきりして、その答えが最遠打に決まる嬉しさ。

伊達悠 — ちょうどフェアリー短コンの透明駒作品で、こんな手順ができないかと考えていたのがドンピシャできていて助かりました。

永安克志 — シンプルな構成で、8段目と9段目に玉方の駒がないことを主張するのは面白い

一乗谷酔象 — 8、9段目をクリアにする手順。

占魚亭 — 最遠からの連続王手で八・九段目に透明駒がないことを確定させる。

(作者名から最遠打だろうとメタ読みをしたのは内緒・笑)

シナトラ — ルールが違えど作り方は同じ。お馴染み line clearance。

ほっと — 掃除の手筋。

springs — 最遠打で wipe out

金少桂 — 遠回りすることで8,9段目に玉方駒がないことを確定させる手順。

変寝夢 — 作者の過去作が最大のヒント

風みどり — なぜ3枚□の透明駒が必要かわかりません。

☆2枚では、48飛、X、38飛、X、28馬まででどうでしょうか。

神無七郎 — 九段目を掃いて安全を確認。盤上のドクターイエロー。

るかなん — 廊下の雑巾がけはすみまで丁寧に。

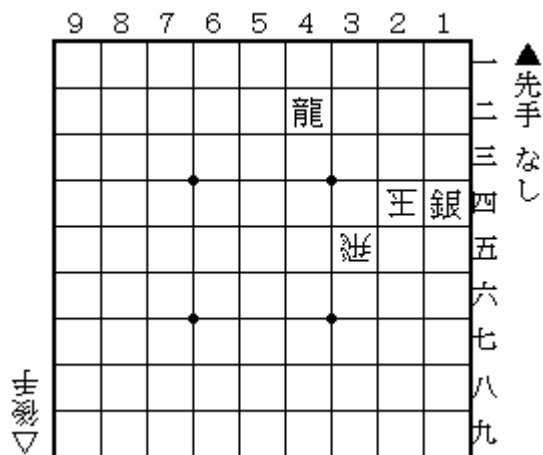
神在月生 — 透明の遠打ロジック 説明図

青木裕一 — 邪魔な位置の透明駒を消す手段がこれしかないことが意外。

kisy — 作者名から解けました。最遠打から4手かけて8、9段目に透明駒がないことを証明するのが面白かったです。

(14) 神在月生

協力詰 5手 透明駒 (2+2) ※余詰



【作意順】

46龍、33飛、42龍、35飛、45龍まで5手

(余詰順)

・52龍、34玉、42龍、24玉、44龍まで5手 (高坂研氏、風みどり氏指摘)

・45龍、-X、35龍、15玉、25龍まで (馬屋原

氏指摘) 等

【作者コメント】

透明駒開き王手手筋の原理図です。何年か前に透明駒を始めた頃の作で、類似作が多かろうということでお蔵入り。入門用ならちょうど良いのではと思います、今回投稿した次第です。

【担当コメント】

51角(馬)があれば1手詰の局面。4手かけて51角を証明します。ただ本作の難儀なところは、途中経路に使用するもう1枚の透明駒にいくつか選択肢があり、そのどれを選んでも詰み形の形成にはあまり支障がなさそうです。こういう場合には余詰のリスクがあるので私も警戒しなければならなかったのですが、残念ながら余詰指摘を複数いただきました。しかもこの余詰は、単純に受方透明駒の数を増やせば消えるという性質のものではありません。両王手で起因する余詰筋の前だとなかなか厳しいですね……。

【短評】(解答到着順、敬称略)

- ※特に注釈がなければ作意順解答の短評です。
- 馬屋原剛(作意・余詰解) - 攻方透明駒を1枚しか使わない順だから、余詰っぽい。
- たくぼん(作意解) - 受方の透明駒が33,34に居なければ両王手で詰みで龍の移動だけで角2枚が現れるとは面白い
- 真T - 両王手の準備。気持ちいい手順。
- 高坂研(余詰解) - これだと詰め上がりで61角が遊ぶのが気になる。34歩、42龍/13歩、23歩くらいでどうだろうか?(余詰は調べてませんが)
- ☆高坂さん指摘の余詰順は「52龍、34玉、42龍、24玉、44龍まで5手」という順でした。
- 駒井めい(作意解) - 攻方51角が配置されていれば両王手で詰む。角を可視化して元の配置に戻すために双方スイッチバックするという視覚的な面白さもあっていい。
- 伊達悠 - 腹銀配置、龍配置、そして51の空間に何となく見える角配置。何も起きないはずがなく……
- ※また、茶園さんは作意・余詰双方の解でした。
- 永安克志 - 詰め上がり形はすぐに分かったが、最初の4手が見えにくかった
- 一乗谷酔象 - 51角が見ていれば1手で詰むところ、51の角/馬の存在、34に駒がないことを示すための手順。
- シナトラ - 派手なバッテリー組み替え。

ほっと(作意・余詰解) - 両王手は気持ちいい。2手目からX、35龍、15玉、25龍くらいで詰んでいるか。

風みどり(余詰解) - あと3分と追われながら解いています。

☆風みどりさんは締切ギリギリまで考えてくださったようです。

神無七郎(作意解) - 千日手のようで千日手でない不思議な4手。これで待望の両王手の実現する。

るかなん(作意解) - 局面は元通りでも情報が元通りとは限らない。感触としてはこれが作意解だと思いますが、余詰までは読みきれず。

神在月生 - ご担当 解答者方 深謝のみ

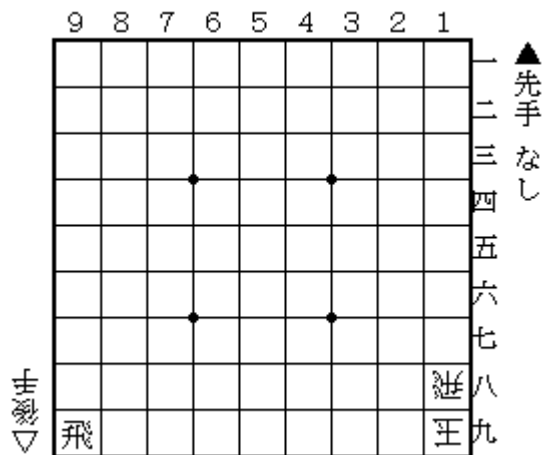
青木裕一(作意・余詰解) - やはり、透明駒で紛れるようにすると危ない。

kisy - 龍のスイッチバックが楽しい

(15) 伊達悠

協力詰 4手 透明駒(1+1)

※受先形式 ※余詰



【作意順】

92金、同X、+99、29金まで4手

[以下、作者による手順の説明を引用]

・2手目が王手になるのは、92金を空き王手で取れる29角→92角のみ。

・すなわち、最終手29金に対して紐がつく。

・3手目で、受方の透明駒の位置が99で固定され、かつ売り切れになっている飛車以外の駒であるため、最終手を取れず詰み。

【作者コメント】

透明駒は、王手をかけた状態から始めると作図しやすいのを理解。色々構図を探っていた中で、最遠打を実現できそうな構図が出てきた

ので、縦横をひっくり返したりして整えたのが本作。

透明駒の種類を特定する必要もなく詰む！と言えるのは、ルールらしさが出ていて、妙な気持ちよさがありますね。

【担当コメント】

作意順は 92 金としてそれを取ることで開き王手をしつつ金を稼ぐ流れになりますが、この金は例えば 83 で稼いだりするのはいけないのでしょうか。例えば初手 83 金として以下同様に進めると、最終手 29 金に対しては同玉の余地があります。攻方の開き王手が 89 香→83 の可能性があるかと主張しているのです。これは初手の金打を 92 以外の他地点で行ったとしても同様のことが言えますね。

私が知る限りこのような受先使用透明駒作品は初めて見たように思いますし、新鮮な印象を受ける好作のはずだったのですが……、本作も残念ながら余詰がありました。

【余詰】

・38 歩 (駒種問わず)、18X、29 玉、19 飛まで (金少桂氏など指摘)

・92 金、同 X、X、29 飛まで (ほっと氏など指摘)

余詰のほうを解答された方が多かったでしょうか。

以下に掲載の通り、作意解の解答者の方からはかなりの高評価だっただけに惜しまれるところですが。担当としても申し訳ない限り。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 (余詰解) — 作意はわからず。

たくぼん (余詰解) — 余詰筋ながら初手香移動の可能性を消す限定位置だけに作意に近いのかなと思います。

☆たくぼんさんの解答は余詰解ではあったものの、作者の狙いの一手には言及されていました。

真T (作意解) — 最遠に限定が気持ちいい。

高坂研 (作意解) — 分かりやすく雄大な作。

かなり好みです。

駒井めい (無解) — 皆目見当もつかず。

作者 — 詰備会で透明駒の話題になった時、真っ先に本作の質問が飛んで来て、内心「そうですよね難しいですよね申し訳ねえ面目ねえ……」となっていました。その上実質3手の余詰も出してしまい、上乘せで申し訳なしであります。

”入門”という位置付けをしっかりと確認するの

も含め、まだまだ精進せねば。

永安克志 (無解) — 作者ご本人に、初形では玉に王手がかかっていると考えなくても良いと聞いて驚きましたが、透明駒入門の最初の説明にきちんと書いてありました。すみません (笑)

ほっと (作意・余詰解) — 香での開き王手の可能性を消すために 92 に打つ。3 手目から X、29 飛があった。

金少桂 (余詰解) — 18 に攻方金又は小駒成駒、39~89 に玉方透明駒がいることになってこれで詰んでいると思うのですが、これだと初手の駒種が何でもいような…?

☆金少桂さんの解答は「38 歩、18X、29 玉、19 飛」という順でした。

神無七郎 (作意解) — 香で取れないよう 9 筋に質駒を置くわけですね。飛を品切れにするための 18 飛が少し残念な配置。

るかなん (余詰解) — 38 駒打、+18 からの筋初手が駒種非限定なので余詰解でしょうか。作意解はわかりませんでした。

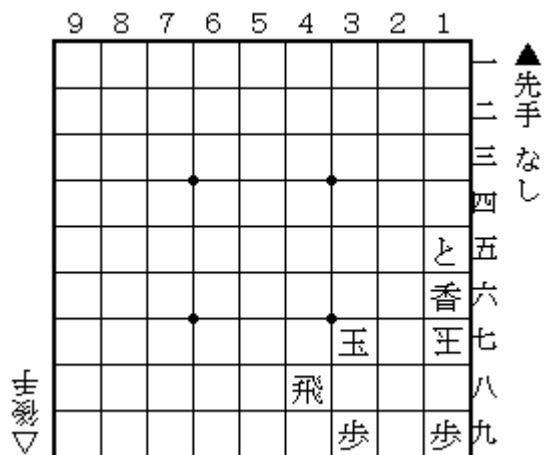
神在月生 (作意・余詰解) — 質駒は 何処にありや 角に訊く

青木裕一 (作意・余詰解) — 作意かどうかは自信がありません。

kisy — 作意解を見つけられず…

(16) springs

協力詰 1 手 透明駒 (1+0)



ツイン

- a) 逆算可能であることを仮定しない
- b) 逆算可能であることを仮定する

【作意順】

- a) 18 飛 まで 1 手
- b) X まで 1 手

[作者による手順解説]

a)

・18 歩は同玉で逃れ(28 または 38 に透明駒の存在を主張)

・X は 26 歩などで逃れ(X=35 角など、角・馬による遠くから王手を主張)

18 飛であれば、どこにどんな攻方の透明駒があっても関係なく詰んでいます。

b) まず大前提ですが、特に注意書きがないので問題図は攻方の手番です。

直前に受方が何か指しているはずですが、盤上に玉しかないの玉を動かしています。

2 筋は攻方の玉が利いていて、16 には攻方の駒があるので、直前の手は 18 玉が 17 に動く手だと分かります。

18 玉の局面では、48 飛と 19 歩の 2 枚の駒で王手が掛かっているように見えます。

当然歩は斜め後ろに動けないので、歩が動いて両王手した可能性はありません。よって、攻方の透明駒が 28 または 38 に存在し、「19 歩打、17 玉(18)」で問題図に行き着いたことが分かります。

改めて問題図を見てみると、18 歩は同玉で詰みませんし、18 飛は自分の駒を飛び越えるため指せません。

しかし、透明駒の駒種と位置がある程度絞られたので、「X」で詰んでいます。

実際、「19 歩打、17 玉(18)」が合法であることから透明駒の可能性は

・28 歩、28 香、28 桂

・38 香、38 桂、38 銀、38 金(小駒成駒)、38 角、38 馬

です。このうち王手が可能なものは、38 金(小駒成駒)または 38 馬しかなく、その王手とは 27 または 28 に動く手であり、いずれも受方玉が詰んでいます。

【作者コメント】

レトロで考えるかどうかのツインです。b)では 18 飛が非合法になる代わりに、透明駒の着手として 35 角などの可能性が消えています。

【担当コメント】

springs さんからいただいた 2 作の投稿用紙はどちらも非常に詳しい解説が添えられており、担当としては本当にありがたいです。本作の狙いは一目瞭然で、見たことがないツイン設定の

1 手詰となっています。レトロ解析入門とも言えるかもしれませんが、ツインでは片方の正解順をもう片方では不成立にしなければなりません。その処理を 1 手詰のしかも同一局面で完結させなければならないとなるとその創作は難しいのではないかと思います。本作には無理を感じないですね……。

【短評】(解答到着順、敬称略)

馬屋原剛 — a)の条件は初めて見たかも(笑)

たくぼん —

a) 18 歩でも同じかと思ったら 38 に駒の可能性がありました

b) 38 金が 27 か 28 に移動ということですね
☆厳密に言えば、38 の駒は金の他馬や小駒成駒の可能性もあります。

真T — a)でも 1 解になるのが不思議な感じ。

高坂研 — 目の付け所がユニークですね！ 面白い試みだと思います。

駒井めい — b)の解は 18 歩か？と思ったけど流石にそれは有り得なかった。透明駒+レトロを楽しめた。

伊達悠 — レトロ解析の有無でツインができるとは！？

永安克志 — レトロ解析の有る無しで解が変わるのが面白い。発想力に感心。

シナトラ — こういうツインが実現可能だと気付いたところが価値。

ほっと — 1 手詰でも考えることが多くて大変。

竹内亮太 — b)は 38 にあった金が 27 か 28 に王手した場合で、どちらも詰んでいる、という読みです。

金少桂 — a)は普通の 1 手詰だが、それだと初形が非合法局面。逆算するには 18 玉に戻すしかないの 28 又は 38 に攻方透明駒がいることになるが、この透明駒で王手できれば全パターンで詰んでいるというわけか。

神無七郎 — 逆算可能か否かで飛の横利きを遮る駒の存在の確定・未確定が分かれる。a)は未確定なので飛を動かし、b)は遮る駒があったことは確定なので透明駒を動かしてそれが 38 金だったと主張するわけですね。何だか狐につままれたような感じですよ。

るかなん — 今回のラスボスは異次元からの刺客。

神在月生 — a) 味方駒 邪魔をするなど先陣飛 b) 遮断かつ 止めの役目 無双金

青木裕一 — このネタはやろうとしたことがあるけど、成立するんだ。

kisy — 新鮮な条件設定

【総評】

たくぼん — 通常の透明駒作品展に比べては素直な作品が多く、苦しまず楽しく解けました。まあどこかで躓いている可能性は大ですが、それもまた（余詰発生も含めても）透明駒の特徴という気がします。

☆見事全問正解でした。余詰は失礼いたしました……。

駒井めい — 透明駒の中では易しい方とは言え、それでもかなりの難しさを感じました。ルールの性質上仕方ないでしょうか。②③⑩がまず解けたおかげで、なんとか心が折れずに解き続けられました。⑤のような疑似反則の筋は特に面白さを感じました。透明駒は割と最近勉強しましたが、上谷直希著「透明駒自作ミニ作品集」はとても素晴らしいと思います。

☆ありがとうございます。

久保紀貴 — 思ったより入門向けで、バラエティに富む作品群で楽しめました。

一乗谷酔象 — まだルールに慣れておらず、なかなか作意筋が見えません。解図を楽しむのにはちょうどよい難易度。入門でしょうが、超入門というほど易しくはなく難問もありました。

占魚亭 — 大苦戦。このレベルで超入門なのか……やはり透明駒は難しい。

ほっと — 出題数が多くて解くのも大変だが、解説はもっと大変そう。

☆多くのご解答のおかげで大ボリュームの結果稿となりました。

変寝夢 — 論理が必要な作品には相当弱いのでどうかと思ったが、意外と解けて満足でした。

神無七郎 — 「氾濫 57」の原稿を提出し、一安心したので解答に着手。個別の作品だけ見ると確かに入門用ですが、16題もあるので少し疲れしました。⑭と⑮には余詰があるようですが、とりあえず作意っぽい手順が見えたので、これで満足です。

るかなん — 透明駒は手数以外に駒数でも難易度が変わると言いたいところですが、⑪が

今回出題範囲の中で飛び抜けて難しいわけでもなく。全体的には難易度はハード気味の印象。

神在月生 — 入門と いえど透明 解き応え

総勢 24 名の解答陣となるとかなり賑やかで、短評掲載だけでも相当な文量になりました。これは作者陣としても嬉しいことではないでしょうか。おかげさまで大ボリュームの結果稿となりました。あらためて御礼申し上げます。

これだけのイベントになるのであれば、透明駒でまだまだ何かイベントができそうですね。

総評とはやや異なるかもしれませんが、「この企画で透明駒に初めて触れてとても楽しかった」といったメールもいただいて、担当者冥利に尽きる心持ちです。一番嬉しかったコメントかもしれません。透明駒の普及の助けになっていればとても嬉しいです。

最悪詰超入門

担当：真 T

今回のフェアリー入門を担当します真 T です。よろしくお願いします。

第 12 回フェアリー入門の募集ルールは最悪詰です。

【最悪詰】

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

普通詰将棋や協力詰では攻方は受方玉が詰むように攻めますが、最悪詰では詰まないように攻めます。詰まないようにと言っても攻方に王手義務は存在します。

詰まないように攻める。

慣れるまではちょっととつつきにくいかもしれません。考え方としては、攻方は受方の駒(のみ)を受方は攻方の駒(のみ)を動かせる詰将棋(正確には最善詰)と思っただけいいかもしれません。

なお、すかし詰や無駄合の概念はありません。飛角香の遠距離王手は、両王手や受方の持駒なしの場合のみ詰みに成りえます。

実際の作品を見た方が感覚を掴めると思うので、いくつか作品を紹介します。

2007 年 5 月 Takubon's 詰将棋 北村太路
最悪詰 5 手

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

持駒なし

23 歩生 12 玉 22 歩生 11 玉 21 歩成
まで 5 手

角はピンされて動けないため、初手は 23

歩成か 23 歩生の 2 通り。23 歩成は 14 玉に 13 とか 24 とですが、どちらもそれで詰んでしまいます。よって、初手は 23 歩生に決まります。合駒や 14 玉だと王手がないため、12 玉と逃げます。ここでも 22 歩成か 22 歩生の 2 通り。22 歩成はそれで詰み。22 歩生に確定し、11 玉、21 歩成までの 5 手詰です。

1 枚の歩で「生・生・成」を最短手数で行った素晴らしい作品です。ちなみにこの作品、最短手数にこだわらなければ、下図のようにできます。

(参考図)

最悪詰 9 手

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

持駒なし

23 歩生 12 玉 13 角成 同飛 22 歩生 11 玉
12 角成 同飛 21 歩成まで 9 手。

歩生の舞台装置となる角を捌き捨てることができます。13 角成も 12 角成も同飛で 21 歩成までの詰みには関係ないものの、攻方は「詰まないように攻める」ため、少しでも手数を伸ばします。協力詰では最短手数で詰めるのでこのような無駄手はありません。普通詰将棋では、攻方の手で考えると、迂回のキズ(厳しく言えば余詰)となるような手です。受方の手でいうと、ヤケクソ中合のような手です。最悪詰では、攻方は大勢に影響がない手でも、少しでも手数が伸びるのであれば、その手を選択します。

「生」が出てきました。王手にならない場合は成るしかありませんが、「詰まないように攻める」のであれば、利きの少ない「生」の方が有利なのでしょうか？決してそんなことはありません。例えば次図。

最悪詰 (不詰)

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

持駒 なし

初手 23 歩生だと、11 玉、22 歩成までで詰みです。しかし、23 歩成とすれば、11 玉に 12 ととすることができ同玉で不詰です。利きが多い=王手の選択肢が多いとなる場合には、攻方にとって成が有利になることがあります。

続いて下図をご覧ください。

2000 年 11 月 詰将棋パラダイス
青木すみれ

最悪詰 5手

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

持駒 なし

37 角 28 角 同角 18 玉 29 角 まで 5 手

初手は 37 角の 1 手。18 玉は詰まないの都合駒選択。合駒 X をして、同角、18 玉の局面で何があれば詰むでしょうか？前に利く駒は 19 X、同桂成で不詰。桂は王手にならない(そもそも 28 に打てない)。角が正解で 29 角までの詰みとなります。合駒限定を易しく

簡素にまとめた好作です。

最悪詰と合駒は相性がいいです。受方は詰ますのに必要な駒を自由に攻方に渡せます。

2017 年 3 月 Web Fairy Paradise 尾形充
最悪詰 13手

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

持駒 なし

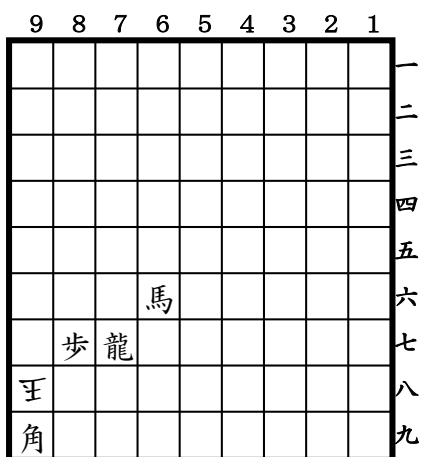
16 飛 15 銀 同飛 14 銀 同飛 13 銀 22 銀
同角 13 飛生 同角 22 銀 同角 12 銀 まで
13 手

初手 16 飛に 12 合は同飛生、21 玉以下不詰。13 合で同飛生(成は 12 銀の逆王手に同龍で詰み。)、同角。ここで詰むのに必要な駒を考えます。もし、攻方が銀を 2 枚持っていれば 22 銀、同角、12 銀で詰みます。というわけで 14 銀、13 銀と連続合を試みます。しかし、13 銀合の瞬間に 22 銀、同角と銀を 1 枚使われると、以下、13 飛生、同角、22 銀、同角で銀が足りません。さらにもう 1 枚銀を渡さないといけないのです。以上により銀の 3 連続合が出現します。1 回目の 22 銀のタイミングは 14 銀合が逆王手になるため、7 手目に限定されています。こんな簡素な形から銀の 3 連続合。嬉しくなっちゃいます。

合駒は攻方に取りられることが多いですが、取られずに残ることもあります。

2007年6月 Takubon's 詰将棋 真 T

最悪詰 5手



持駒 なし

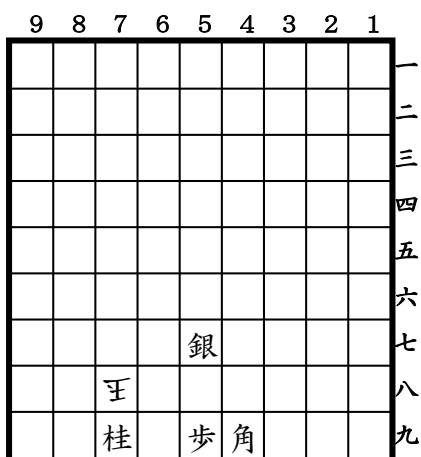
78 龍 88 銀 89 龍 同銀生 88 馬 まで 5手

初手は 68 龍、78 龍、88 龍の三択。88 龍は詰み。68 龍も 88 歩、同龍(同馬)で詰み。なので、初手は 78 龍です。2 手目 97 玉だと、88 龍以下逃れ。2 手目は 88 に合駒をします。同龍や同馬は詰みなので 89 龍。この手に対し、同 X と 9 段目に動いた時、88 に利きを持たない銀が正解になります(歩や香は成らないといけない)。合駒が取られずに動きました。

続いては下図です。

2007年5月 Takubon's 詰将棋 たくぼん

最悪詰 15手



持駒 歩2

67 角 79 玉 68 銀 同玉 69 歩 57 玉 58 歩
48 玉 49 歩 同玉 57 歩 58 金 同角 59 玉
49 金 まで 15 手

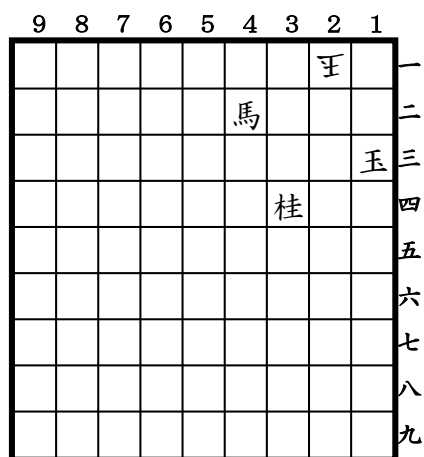
最悪詰では、よく使われる収束形がいくつかあります。そのうちの 하나가これです。角で金合を出し、その金で詰上げます。解くときはもちろん、作る時も収束に困ったら、この収束形を考えてみましょう。覚えておいて損はありません。バリエーションとして、角ではなく銀で(既に盤上にある)金を取り、詰上げる方法もあります。

最悪詰では基本的に千日手は受方の失敗(不詰)です。しかし、攻方千日手禁(同一局面 2 回で千日手)ルールを用いた作品があります。

2007年2月 妖精都市 もず

最悪詰 31手

持駒 なし



持駒 なし

※攻方千日手禁
(同一局面 2 回で千日手)

32 馬 11 玉 33 馬 21 玉 43 馬 11 玉 44 馬
21 玉 54 馬 11 玉 55 馬 21 玉 65 馬 11 玉
66 馬 21 玉 76 馬 11 玉 77 馬 21 玉 87 馬
11 玉 88 馬 21 玉 98 馬 11 玉 99 馬 21 玉
11 馬 同玉 22 桂成 まで 31 手

攻方は 11 馬や 21 馬としてしまうと、同玉、22 桂成で詰んでしまいます。同一局面 2 回で千日手なので、同一局面にならないように馬を遠ざけて行きます。99 まで行くと、もう 11 馬と行くしかありません。

最悪詰は過去 100 作以上の作品が発表されています。他にどんな作品があるか気になる方は過去の WFP 作品展やたくぼんさん主催の最悪詰作品展をご覧になってください。

第 1 回最悪詰作品展

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/saiaku1k/saiaku1k.html>

第 2 回最悪詰作品展

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/saiaku2k/saiaku2k.html>

●検討ソフトについて

神無七郎さんにより最悪詰検討用プログラム「Worst1.exe」が公開されています。

神無七郎さんに感謝しつつバンバン使いましょう。

(※攻方千日手禁の検討はできません。)

Onsite Fairy Mate ダウンロード

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

(ページの下方、

「神無七郎のプログラム」の下)

第 12 回フェアリー入門

【最悪詰作品募集】

入門用の易しい最悪詰を募集します。難しい場合はヒントで対応します。(あまりにも難しい場合には別コーナーへの投稿を薦めるかもしれません。)

〔投稿時の記載内容〕

- ・作者名 (ペンネーム可)
- ・ルール、条件

ルール名と手数を書いてください。

受先、使用駒制限、複数解、ツイン、打歩、攻方千日手禁(同一局面 2 回で千日手)は可。その他のルールとの組合せ、フェアリー駒使用は不可。

- ・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、Worst1.exe の出力した txt ファイル等何でも構いません。

- ・作意手順 (変化・紛れ)

変化・紛れはすべて書く必要はありませんが、主要な (着目してほしい) 変化・紛れは書いてください。

- ・コメント

作品の狙い、こだわりや結果稿に載せた

いコメントを書いてください。

〔投稿先〕

メール: 真 T: majijimajima@gmail.com

〔投稿締切〕 2022 年 12 月 15 日(木)

今月の手筋 (解答)

解答
19飛 同飛 同玉 29飛 18玉 19香
29玉 28金 19玉 29金 まで 10手

19香以下の詰めるを受ける初手19飛は最善の受け。しかし、5手目を指し終わった局面を初形と比べると、受方から攻方に手番が渡っている。協力系ルールの方が手番譲渡の実現は容易だが、対抗系ルールでもその実現は可能。WFP作品展でもWFP75-2、WFP100-7 (いずれもsoza氏作)の例がある。

1手の手番譲渡「パス」は、フェアリーチェスのZero(零)や古将棋のいくつかの駒で可能である(「じっと」と呼ぶ)。

適用分野
受先、王手義務のないルール

関連項目 [じっと](#)

実験室の悲劇(第 11 回)

占魚亭

今回は『詰パラ』『フェアリーランド』から投稿を引き上げた作品と投稿しなかった作品。手順発表のみで解説はありません(手抜きですみません)。

《ルール説明》

【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。

【背面】

ある駒Aの直後に相手の駒Bがある時、AはBの動きになる。1段目の桂香歩、1段目の桂も行き所のない駒にはならない。

【安南】

味方の駒ABが縦に並んだ時、上の駒Aは下の駒Bの利き(性能)に変化する。

【キルケ】

駒取りがあった時、取られた駒は最も近い初期位置に戻り(成駒は生駒になって戻る)、初期位置に駒がある場合は戻らない。5筋の金銀桂香は取った側が戻る位置を選択できる。

No. 1

背面キルケ協力詰 5手

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

持駒 角

No. 2

安南キルケ協力自玉詰 6手

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

持駒 なし

No. 3

安南キルケ協力自玉詰 6手

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

持駒 なし

【手順】

〈No. 1〉(2014年8月20日完成)

59角、68角、85と、86角生、同角/22角5手

〈No. 2〉(2020年3月7日完成)

19飛、17飛、同飛/82飛、89玉、87飛、同飛成/28飛迄6手

〈No. 3〉(2020年3月7日完成)

83王、62銀、同飛成/71銀、54玉、51龍/91香、53飛迄6手

<おまけ>

点鏡打歩協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

【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。なお、行き所のない駒の禁則は適用されない。

【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。

「詰将棋メーカー」11 月 5 日 発表。

考えた末、「フェアリーランド」へ投稿するのをやめた作品。没作ではないのでストックするつもりでしたが、発表しました。

手順は「詰将棋メーカー」で確認を。

☆コメント等は sengyotei@gmail.com(■を@

に)迄。

Lortap入門作品展 作品募集(再掲)

担当:駒井めい

■募集作品

3手以下のLortap詰/協力詰。1人2作まで。

※双玉、受先、受方持駒制限、複数解、ツインは可。フェアリー駒の使用などその他ルール変更は不可。

■投稿締切

2022年12月31日(土)

■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[at]gmail.com

・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)

■出題・結果発表

・出題:WFP 2023年1月号

・結果発表:WFP 2023年3月号

「とりあえず作ってみた!」という作品は大歓迎です。余裕がある方には、Lortapルールの良さが端的に伝わるような作品を期待します。投稿お待ちしております。

第2回最後の1ピース作品展

担当 馬屋原 剛

○はじめに

第1回最後の1ピース作品展は、おかげさまで成功裏に終わりました。「最後の1ピース」の更なる普及を目指し、第2回作品展を開催することにします。創作初心者からベテランまで幅広い層の投稿をお待ちしております。

○作品要件

- ・5手以内の最後の1ピース
- ・使用可能ルールは以下の組み合わせのみ
(解答者増を目指すためルールに制限を設けました。ご了承下さい。)
詰将棋、協力詰、白玉詰、受先、ツイン、複数解
- ・易しい作品大歓迎
- ・1人2作まで

○検討

基本的には各自で念入りに検討をお願いします。ただし、創作初心者で検討に自信がない場合は相談に乗りますので馬屋原までご連絡ください。

○解答募集中に不完全が判明した場合

- ・余詰：余詰があることを記した上で解答募集を続けます。
- ・不詰：不詰であることを記し、解答募集を打ち切ります。

○投稿要領

以下を明記すること

- ・作者名
- ・図面
- ・ルール
- ・作意
- ・作者コメント

○投稿先

- ・メール:gou.umayabara@gmail.com
- ・TwitterのDM:@umanoko1525

○スケジュール

- ・投稿締切:2023年1月31日
- ・作品掲載:WFP2023年2月号
- ・解答締切:2023年3月31日
- ・結果稿:WFP2023年4月号

○参考

- ・「最後の1ピース」の紹介:WFP159号(2021年9月号)P74~
- ・「最後の1ピース」のルール説明:WFP160号(2021年10月号)P5~
- ・「第1回最後の1ピース作品展結果稿」:WFP166(2022年4月号)P32~

フェアリー入門 別館#0

このコーナーでは、「フェアリー入門」で取り扱わなかった・取り扱えなかった作品を紹介していきます。

「フェアリー入門」で取り扱う作品は、基本的には文字通り“入門”レベルの作品を扱いたいところ。ただ、やはり作図していると、レギュレーションから外れた作品が副産物として生まれがちになるのもまた事実です。その副産物が大量に出てきた場合、発表場所をどうしようかと迷ってしまうことになるでしょう。

そのような作品にスポットライトを当てるべく、別館としてコーナーを立ち上げます。

【別館で取り扱う予定の作品】

●「フェアリー入門」の課題で作ったが、条件外のために「フェアリー入門」に掲載できなかった作品

●「フェアリー入門」で掲載された作品からインスピレーションを受けて創ってみたい作品

その他、「フェアリー入門」のコーナーがきっかけで完成した作品を取り上げたいと思っています。

今回は例として、自分が過去に作ったものの、レギュレーションに合わず投稿を見合わせた2題を出します。

【別館 0-1】伊達悠作 「#7 多玉協力詰」のボツ作

打歩協力詰 4手

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

持駒 銀歩

※受先形式

【「フェアリー入門」不記載理由】

“白玉が”複数配置の多玉詰

【作意】

68 飛生、66 銀、同飛成、56 歩まで。

【最終手について】

56 歩の王手を回避する手は 56 同龍のみ。

この時、47 王と 59 王の両方に王手がかかった状態になるため、打歩以外の詰みとなる。遡って 56 同龍と取ることはできず、56 歩までの詰み。

【狙い】

初形からいきなり 56 歩では、同飛に 49 王などと逃げる余地があり、失敗となります。

3 手かけて 66 飛→66 龍とすることで、最終手を打歩詰にするというカラクリでした。

【別館 0-2】伊達悠作 「#7 多玉協力詰」のボツ作

キルケ二玉協力詰 7手

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

持駒 香

【「フェアリー入門」不記載理由】

キルケとの複合ルールのため

【作意】

39 香、38 金、同香/41 金、37 金、同香、47 玉、58 金まで。

【狙い】

大駒 1 枚で 2 玉を詰ませる形を見た時に、「逆に小駒 1 枚で 2 玉を詰ませる形ができないかな」と思い、合駒問題に仕上げました。

最終手に対してどちらの玉で取っても、キルケルルールで金が69に復活してしまうため、王手回避になりません。

以上のように、「フェアリー入門」関連で完成した作品で、かつ未発表になっているものを募集します。

●現状は、作品数がある程度集まり次第の不定期開催にする予定ですが、状況を見て変更するかもしれません。

●今回は解付きでしたが、次回から「フェアリー入門」と同様、ヒントは付けた上で解答募集する予定です。投稿する作品の難易度自体は不問ですが、難易度調整のためのヒントを追加する可能性がある旨、ご理解いただくと幸いです。

【第1回フェアリー入門別館 作品募集】

作品の難易度は問わず、過去のフェアリー入門で取り上げたルールで作った作品を募集します。

【投稿の方法】

以下のテンプレートを参考にしてください。

《作者名》

発表時に記載する作者名をお書きください。ペンネーム発表を希望の際は、その旨お書きください。

《ルール名・手数》

ルール名と手数をお書きください。

【条件】

他ルールとの組み合わせ・フェアリー駒使用・非標準駒数など、何でもあり。

《図面》

初形が確認できる形式であれば、fmo ファイル・kif ファイル等の種類は問いません。

《作意手順》

作意手順をお書きください。

《狙い・作者コメント等》

作品の狙い・またそれに限らず作品に添える一言などがあればお書きください。

【投稿先】

メール: 伊達 悠

(ydate_burning_beach@yahoo.co.jp) ■→@に変更件名に「投稿」の語句を含むようにしてください。

【投稿締切】

随時開催とするため、特に締切は設けません。

【参考】

過去のフェアリー入門の課題を以下にまとめています。第何回のフェアリー入門の関連作品かを参照するのにお使いください。

回数	課題	WFP 号数
#1	協力詰	出題 163 号
#2	受先協力詰	出題 164 号
#3	協力自玉詰	出題 165 号
#4	打歩協力詰	出題 166 号
#5	連続協力詰	出題 167 号
#6	強欲協力詰	出題 168 号
#7	多玉協力詰	出題 169 号
#8	非王手協力詰	出題 170 号
#9	と×協力詰	出題 171 号
#10	透明駒	出題 172 号



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12月10日(土)

推理将棋第 156 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2022年11月30日(水)

第 4 回フェアリー短編コンクール

フェアリー作品 27 題

2022年12月15日(木)

第 146 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

Fairy of the Forest #72

協力詰 5 題

2023年2月15日(水)

第 147 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（最悪詰）

投稿締切：2022 年 12 月 15 日（木）

投稿先：真 T (majijimajima@gmail.com)

（詳細は P96 参照）

Lortap 入門作品展

〔課題〕 3 手以下の Lortap 詰/協力詰

〔投稿締切〕 2022 年 12 月 31 日（土）

〔投稿先〕

→駒井めい

・メール:meikomaivtsume[at]gmail.com

・Twitter の DM:@MeiKomai_Tsume

（詳細は P 98 をご覧ください）

詰将棋メモ推理将棋出題

〔課題〕 2023 年年賀詰

2023 年、令和 5 年、ウサギ、う、卯などに因んだ年賀詰作品（こじつけ可）

〔投稿締切〕 2022 年 12 月 15 日（木）

〔投稿先〕

「推理将棋投稿」の題名で TETSU にメール
(omochabako@nifty.com)

ちょっと早い 2023 年年賀詰作品展

〔課題〕 2023 年年賀詰（卯）

〔ルール他〕 一切不問のフェアリー作品

〔投稿先〕

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

〔投稿締切〕 2022 年 12 月 15 日（木）

第 2 回最後の 1 ピース作品展

〔課題〕 5 手以内の最後の 1 ピース作品

〔送り先〕 馬屋原剛

・メール:gou.umayabara@gmail.com

・Twitter の DM:@umanoko1525

〔締切〕 2023 年 1 月 31 日

協力詰・協力自玉詰 解付き

9 手以下の協力詰、協力自玉詰。

〔投稿締切〕 2023 年 1 月 15 日（日）

〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai_Tsume

（詳細は P 65 参照）

2022 年 第 173 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年十一月号

令和四年十一月廿日発行

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