



Web Fairy Paradise

第174号

今月のフェアリー詰将棋

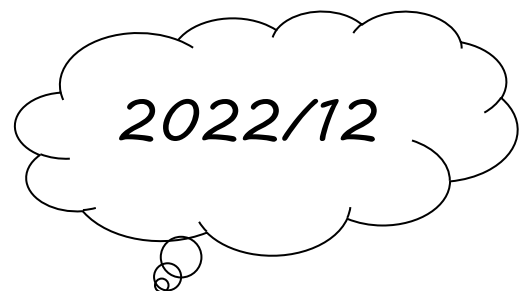
- ・ 第147回 WFP 作品展(再掲)
- ・ ちょっと早い 2023 年年賀詰作品展
- ・ 第12回フェアリー入門(最悪詰)
- ・ 推理将棋第157回出題
- ・ やさしい?骨のある? Imitator(占魚亭)

結果発表

- ・ 第146回 WFP 作品展
- ・ 第11回フェアリー入門(駒余り禁・限定協力詰)
- ・ 推理将棋第155回出題
- ・ 第4回フェアリー短編コンクール
- ・ Fairy of the Forest #72

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第12回)(占魚亭)
- ・ 「行き所のない駒の禁則は適用されない」はどこまで通る?(るかなん)
- ・ 禁欲協力詰超入門(伊達悠)
- ・ エイトクイーンもどき(7)(神無太郎)
- ・ 背面協力自玉詰受先超短編(さんじろう)
最終改訂(2022/12/22)



はじめに



ワールドカップ

サッカーワールドカップの盛り上がりは凄かったですね。決勝はアルゼンチン対フランスで壮絶な戦いの末、PK 戦でアルゼンチンが初優勝！メッシ選手が唯一取ってなかった偉業をついに手にしましたね。私はフランスが勝つのではないかと予想していましたがアルゼンチン強かったです。日ごろよりサッカーが好きというわけではありませんので俄かファンではありますが、期間中は楽しめました。日本も死の組に入り（ドイツ、スペインから見たら違うんでしょうが）予選通過もままならないと思っていましたが、まさか、ドイツ、スペインに勝って予選通過とは（コスタリカに負けるということも含めて）サッカーは何が起きるか分からないスポーツだと改めて思いました。優勝したアルゼンチンでさえ初戦でサウジアラビアに負けてますもんね。

三苦の1ミリも衝撃的な出来事でしたね。ボールにセンサーが埋め込まれていなければ幻のゴールになったかもしれないと思うとこれからのスポーツはこういった判定が主流になるのでしょうか。それはそれで少し寂しい気もします。

たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第174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147回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。本稿では第147回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

〔第147回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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です。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。(※追記：**147-1** に余詰がありました。不詰ではないので解答募集は継続します。)

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ため「多玉」としてはいますが、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を。

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 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。
今後の予定は以下ようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	12 月	1 月	2 月
第 147 回	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。

【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)

【天使詰 (最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。
(補足)

1) 悪魔詰と異なり不詰は避ける

2) 手順中に同一局面があってはならない

(初形を含む)

以下は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。

【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」

【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。

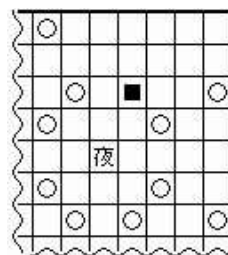
【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【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。)

【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」

【点鏡】

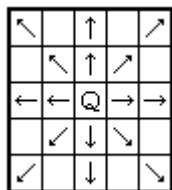
55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

(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)

【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)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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

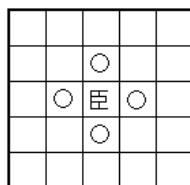
2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

※2)は今回より変更

【Wazir, Vizier】(臣)

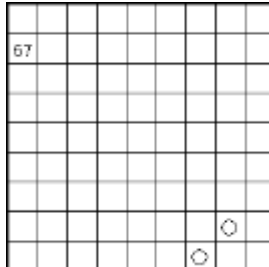
(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。



(O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。



(Oが 67 跳の利き。)

【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。

【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)

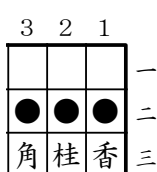
【受先】

受方から指し始める。

【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。

(補足)

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

【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、竅】(○)

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。

【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枱に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

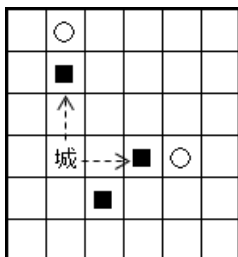
【Zero】(零)

(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)

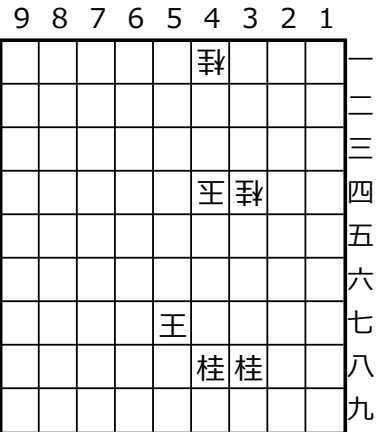
【最悪詰】

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。

<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



持駒 なし

■ 147-2 一乗谷酔象氏作

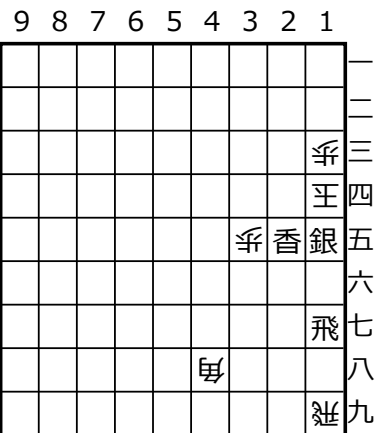
駒全マネ取禁天使詰 27手



持駒 なし

■ 147-3 駒井めい氏作

Lortap協力詰 5手



持駒 なし

■ 147-4 占魚亭氏作『虚空に消える』

a) 協力白玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 夜

※ ■:Imitator、夜:Nightrider

b) 協力白玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 夜

※ ■:Imitator、夜:Nightrider

■ 147-5 神無太郎氏作

点鏡協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
									八
									九

攻方持駒 桂4

受方持駒 残り全部 + Q4

※ Q:Queen

■ 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	一
67									二
									三
									四
						飛		と	五
								と	六
	王							歩	六
	王		王					王	七
		王		王	王	馬			八
					金	桂	龍		九

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

持駒 歩2

■ 147-8 springs 氏作

禁欲協力白玉スタイルメイト 48手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂3香4歩

■ 147-9 springs 氏作

禁欲協力自玉 ステイルメイト 236手

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

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

									一
金									二
	歩						●	●	三
糸	歩						●		四
	糸	歩					●		五
		糸	歩				●	王	六
			糸	罎		○			七
			糸				●	●	八
									九

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 マネ禁協力自玉詰 16手

									一
						獅	城		二
	●								三
									四
									五
									六
			●						七
				●	●				八
●								●	九
零	桂							▲	

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

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

持駒 角金歩



第146回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第146回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題は全12題（複数解を求める作品もあるので実質13題）。解答者数7名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第146回WFP作品展成績〕（敬称略）

◎:複数解 ○:正解・余詰解 -:無解

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
真T	-	○	○	○	-	○	○	◎	○	○	○	○	11
一乗谷酔象	-	-	-	○	-	○	○	◎	○	○	○	○	9
占魚亭	○	○	-	○	○	-	-	-	○	○	○	-	7
るかなん	-	-	-	○	-	○	○	◎	○	-	-	○	7
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	○	2

全体的な解答成績は良好。特に146-9の全員正解が嬉しいですね。年末で慌ただしい中、解答を送ってくださった皆様に感謝します。

その解答陣の前に立ちほだかったのは146-3。ほとんどの解答者は作意の影すら踏めず、作者以外の正解者は出ませんでした。

また、残念ながら146-7と146-8に余詰発生。146-8は元々複数解設定ですが、余詰があったため、作意と余詰を区別せず、複数種類の手順を解答してあれば、2点で計上しました。

それでは今年最後のWFP作品展結果稿をお届けします。

■ 146-1 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
									五
									六
									七
						馬	馬		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】

36桂 同角成/22馬 23歩 35玉 34歩成 45玉 23と 36玉 22と/27と 25玉 52角 35玉 36と まで 13手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初手16桂から同様に進めると、最後の36とを角で取られてしまいます。

途中の「23歩→34歩成→23と」の往復運動が気に入っています。

38角は余詰を消しています。

【解説】

WFP145-1と同じく「対面」と「アンチキルケ」の組み合わせ。詰上りで双方の効果を同時に使う所も同様ですが、WFP145-1より盲点に

なり易いと思います。

原因は詰上りで 51 に駒が利いていないこと。にもかかわらず、玉は 51 に戻れません。もし 51 に玉が戻ると「対面」の効果で 52 角による王手が掛かってしまうからです。もしこれに気付かず、51 に直接角を利かす詰型（攻方 62 角の形）を目指すと、本局は解けません。

詰手順は「どうやって角を入手するか」という設問を中心に進みますが、冒頭にいきなり二択が用意されています。初手 16 桂でも 36 桂でも、同じ手順で馬を入手できます。ところが、初手 16 桂から入ると、盤上に残るのは 18 角なので、「36 と」を玉ではなく角で取ることができて不詰となります。この手順を選んで後から初手 36 桂に直した解答者もいたのではないのでしょうか。

面白いのは角の入手法。初手に桂を捨てるのは持駒が 1 枚になって不安ですが、22 馬の形ができたので 23 歩から手が続き、切れ筋とはなりません。しかし「23 歩 35 玉 45 歩成…」のような俗な追い方では手数超過になります。

「45 歩成」ではなく「34 歩成」が妙手。玉を逃がすようで指しにくい手ですが、と金を 23 に戻して 22 馬を取れば、アンチキルケの効果で「と金」が二段目から七段目にジャンプし、玉を上から抑え込む形を作ることができます。アンチキルケの効果を利用して、小駒を大駒のように大きく動かす本局最大の見所です。

フェアリールール独自の効果を利用した詰上り、いわゆる「フェアリーメイト」を狙った作品は、詰上りに比重を置きすぎて、それ以外の手順がおろそかになることがあるのですが、本局は途中の手順も充実していて解き応えがあったと思います。

なお、38 角の配置がないと 5 手目から以下の余詰を生じます。

- ・ 45 歩成 44 角 34 と 36 玉 44 と /47 と 35 玉 62 角 45 玉 46 と まで 13 手
- ・ 45 歩成 44 角 34 と 36 玉 44 と /47 と 25 玉 52 角 35 玉 36 と まで 13 手

角が 1 枚余るので、22 馬を入手する代わりに角合を入手して詰むわけですね。従って 38 角は 19 や 28 等に置いても良いわけですが、38 に置くことで冒頭の「二択」に役立てているのが巧いところですよ。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

4 手目が見えずでした。

2 2 歩成 / 2 7 と自体は見えていたのですが、一段上げる方法があったとは。残念です。

占魚亭さん

23 歩～23 とが好手順。

たくぼんさん

対面ルールが頭から抜けて 52 角になかなか気付かなかつたし、最終図も詰んでいると感じなかったのではばらくはスルーしていました。

伊達悠さん

前作以上に駒取りまでのハードルが高い難解作。成ってもう一度 23 とと突っ込むのが見えたときは気持ちよかったです。角が取れさえすればこっちのものだけれど、51 に利かせるわけではないことに注意が必要。

■ 146-2 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
						王		王	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金2

【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

・協力白玉詰

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】

33 金 77 角 22 金 同角生 33 金 77 角
22 金 同角生 21 角 89 歩 まで 10 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

種も仕掛けもありません——マジックの始まりにはこの常套句が似合います。

本局は双裸玉で持駒も金2枚のみ。種も仕掛けもなさそうな初形から、趣向手順が飛び出します。「33 金 77 角 22 金 同角生」の4手が2回繰り返されるミニ趣向の出現は誰も予期できなかったでしょう。驚愕のマジックです。

ミニ趣向が終わった後は、角打歩打の応酬で最短の収束。手数はわずか10手ですが、立派な趣向作品です。氏の一連のシリーズの中でも屈指の好作でしょう。

性能変化ルールでは攻方玉を弱い駒に変身させるのが定番ですが、本局では玉の本来の性能を維持しているのも新鮮ですね。

【短評】

真Tさん

何もない所から趣向手順が出現する。美しい。

変寝夢さん (※無解)

変身ルールの双裸玉に持駒金2枚は相性がいいい気がする。

占魚亭さん

心地よい「33 金～22 同角生」のリフレイン。

たくぼんさん

双裸玉からの趣向手順は垂涎的ですね。

伊達悠さん

個人的にシリーズ中屈指の傑作だと思います。全く同じ手順サイクルが入るのも珍しいのに、それが短編の手数で実現されているのは奇跡的では。

■ 146-3 真T氏作 (正解1名) ※実質正解者なし
最悪詰 85手

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

持駒 歩18

【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】

12 歩 21 玉 22 歩 同馬 11 歩成 同馬
 22 歩 12 玉 13 歩 22 玉 12 歩成 同馬
 23 歩 同玉 24 歩 13 玉 14 歩 同角
 23 歩成 同角 14 歩 同玉 15 歩 25 玉
 26 歩 36 玉 37 歩 同玉 38 歩 同玉
 39 歩 48 玉 49 歩 57 玉 58 歩 66 玉
 67 歩 65 玉 66 歩 64 玉 65 歩 63 玉
 64 歩 52 玉 63 歩成 41 玉 52 と 32 玉
 42 と 22 玉 32 と 13 玉 14 歩 同玉
 15 歩 24 玉 25 歩 34 玉 33 と 35 玉
 34 と 36 玉 35 と 47 玉 48 歩 56 玉
 57 歩 65 玉 66 歩 64 玉 65 歩 63 玉
 64 歩 52 玉 63 歩成 41 玉 52 と 32 玉
 42 と 22 玉 32 と 13 玉 14 歩 同角
 24 と まで 85 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 3 手目 11 歩成は同馬以下、作意に合流し 2 手早い
- ・ 11 手目 23 歩は同角 12 歩成 同角 23 歩 同玉 24 歩 同玉 25 歩 同玉 26 歩 同玉 27 歩 36 玉 37 歩 同玉 38 歩 同玉 39 歩 27 玉 28 歩 26 玉 27 歩 25 玉 26 歩 24 玉 25 歩 13 玉 14 歩 22 玉 13 歩成 33 玉 23 と 34 玉 24 と 35 玉 34 と 36 玉 35 と 47 玉 48 歩 56 玉 57 歩 65 玉 66 歩 64 玉 65 歩 63 玉 64 歩 52 玉 63 歩成 41 玉 52 と 32 玉 42 と 22 玉 32 と 13 玉 24 と まで 69 手
- ・ 17 手目 23 歩成は同角以下、作意に合流し 2 手早い

【作者のコメント】

狙いは歩（と）だけで詰ますこと。

当初は初形盤面を歩と玉のみにしようと思っていたのですが、余詰が消えず諦めました。

代わりに持駒歩 18 にまとめました。

何も無い所をぐるりと 2 周するので意外性があると思います。

Worst1.exe で完全検討はできていません。

余詰が怖いですが、詰形が限られているので大丈夫と信じます。

【解説】

最悪詰で、攻方が歩（及びと金）だけで詰める作品を作るのは困難です。

受方が攻方に「と金」を作らせるよう誘導しても、多くの場合、攻方は「と金」を押し売りすることで不詰にすることができるからです。

しかし、非常に稀な例外があります。

〔参考図 1〕 攻方歩（と）のみの詰上り

と		皇	
		王	
	と		
	歩		

上図がその例外。「駒」と表記したのは、受方の駒で、玉は上段の「と」に追われて「駒」の上に乗る、下段の「と」が斜めに動いて王手します。これが「と」の押し売りを避けて詰む例外的パターンです。

早詰作ですが、過去にこれを左右反転した詰上りを使用した作品が発表されています。

〔参考図 2〕 攻方歩（と）で詰上る最悪詰

たくぼん

最悪詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(Takubon's 詰将棋, 2007年5月15日, 第1回最悪詰作品展, 早詰)

- 88 銀 同と 89 金 同玉 79 金 同玉
- 69 金 同玉 59 金 同玉 58 と 同玉
- 57 飛 同玉 47 と 同玉 37 と 同玉
- 27 と 同玉 16 馬 同玉 15 飛 27 玉
- 17 飛 38 玉 37 飛 49 玉 39 飛 58 玉
- 59 飛 67 玉 57 飛 78 玉 77 飛 89 玉
- 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉 97 飛 78 玉
- 77 飛 69 玉 79 飛 58 玉 59 飛 47 玉
- 57 飛 38 玉 37 飛 29 玉 39 飛 18 玉
- 19 飛 27 玉 17 飛 同玉 18 歩 16 玉
- 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉 15 歩 13 玉
- 14 歩 22 玉 13 歩成 31 玉 22 と 42 玉
- 32 と 52 玉 42 と 62 玉 52 と 72 玉
- 62 と 82 玉 72 と 93 玉 84 と
- まで 83 手

(詰上り)

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

持駒 なし

(※早詰解) 本局には WFP1 号で報告した手順より更に短い早詰があります。以下は現在判明している最短解です。

- 88 銀 同と 89 金 同玉 79 金 同と
- 87 飛 88 銀 同飛 同玉 77 銀 99 玉
- 88 銀 98 玉 87 銀 89 玉 98 銀 78 玉
- 68 金 同桂成 34 馬 69 玉 59 金 同玉
- 58 と 49 玉 48 と 同桂成 67 馬 58 歩
- 同馬 同玉 55 飛 57 歩 同飛 同玉
- 47 と 同玉 37 と 同玉 38 歩 同桂成
- 27 と 46 玉 36 と 同玉 37 歩 35 玉
- 36 歩 24 玉 25 歩 13 玉 14 歩 22 玉
- 13 歩成 31 玉 22 と 42 玉 32 と 52 玉
- 42 と 62 玉 52 と 72 玉 62 と 82 玉
- 72 と 93 玉 84 と まで 69 手

本局では「参考図 1」の「駒」の役割を「馬」に果たさせる詰上りを目指します。でも、本当にそんなことが可能なのでしょうか？

実際に手順を追ってみましょう。

最初の 20 手は序奏。歩の王手に対して玉が横に逃げ、歩成を強要。これを馬や角で取り、次の形を作ります。

〔途中図 1〕 20 手目 23 同角の局面

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

持駒 歩11

この形に至る途中、攻方は一度だけ流れに逆らうチャンスがあります。11 手目 23 歩の変化です。「主な変化」にある通り、これは計 69 手を要する長大な変化で、ここを乗り切るのが本局の解図における最大の難関です。

「途中図 1」から 32 手掛けて 1 枚目の「と金」を作らせます。その中間目標を達成した 52 手目の局面をご覧ください。

〔途中図 2〕 52 手目 13 玉の局面

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

持駒 歩2

この形を作るため、玉は 6 筋まで大回りします。近くで済まそうとすると「と」を押し売りされてこの形を作れません。

また、この手順の途中で 3 筋と 4 筋で歩を最下段に配置させることも重要です。

次の中間目標は「32 と」を 35 に誘導すること。そのためには「3 筋で歩の王手ができない」ことと、「35 との後にそれを押し売りされない」の 2 つの条件が必要です。

この局面に進んだのが 64 手目です。

〔途中図 3〕 64 手目 47 玉の局面

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

持駒 歩

実際に 53 手目から上図の局面まで手順を進めてみれば、3 筋と 4 筋で歩を最下段に置かせ

た効果が実感できるでしょう。そのおかげで、3筋での歩の王手を避けることができ、「35と」の後に王手が掛からない47に逃げる事ができました。

「途中図3」まで来れば、最後に目指すのはもう1枚の「と」の作成です。でもこれは「途中図2」への手順で学習済みですね。6筋まで大回りすれば、「と」を押し売りされることなしに13玉の位置まで戻ることができます。

攻方は手数伸ばすため14歩と突きますが、これも同角と取れば問題なし。攻方は「24と」を余儀なくされ、やむなく玉を詰めてしまいます。不可能にも思える攻方歩(と)のみの詰上りの達成です。

本局は適切な詰型の想定と、その達成法を論理的に組み上げることが要求される卓越した構想作ですが、玉が盤を大きく2回転する趣向作の要素や、「無仕掛け」「持駒歩一式」という条件作の要素も兼ね備えています。更に11手目の変化手順に見られるように、深い読みを要求する難解作でもあります。つまり「良い詰将棋」が備えるべきあらゆる要素が盛り込まれている作品です。一言でまとめれば「傑作」です。

【短評】

たくぼんさん (※無解)

相当考えましたが筋さえ分かりませんでした。角(馬)か香を取っても手順を絞るのが相当難しくとても詰むとは思えない。

☆本局は作者以外の正解者がゼロとなりました。作者以外で本局を解けるのは、たくぼん氏を措いて他には居ないと思っていましたが、氏でも無理でしたか……。

本局の Worst1.exe での全検は困難ですが、変化が詰むことは確認されており、不詰の可能性はありません。余詰・早詰がないことを祈るのみです。



■ 146-4 駒井めい氏作 (正解6名)

と不滅歩協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩
※歩が成ると不滅歩

【ルール】

- 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
※本局では、X = 不滅歩

- 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) 初形では不滅駒を持駒にできる

【解答】

12歩生 22玉 32桂成 12玉 13歩 11玉
12歩成 まで 7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※と=不滅歩

【作者のコメント】

駒が成ったときに利きが変わらずに、それ以外の性能が変わります。本作は歩が成ると不滅歩になるという設定です。同地点(12)で歩生と歩成の両方を出して、対照的になるようにしています。初手の歩生は相手に取らせるため、最終手の歩成は相手に取らせないため。

創作のきっかけはWFP第170号「今月の手筋 同格成」です。利きが変わらない駒は標準駒に存在しないので、他にも面白いことができそうな気がしました。しかし、他に良い利用方法が思い浮かばず、利き以外の性能を変化させれば応用範囲が広がるのではないかと思い作りました。本作はそのアイデアをシンプルに表現したものです。

【解説】

取らせるための不成で始まり、取らせないための成で終わる作品。これを「同一地点」「同一性能」で行って、鮮やかな対比を描き出します。

これを可能にしたのが属性変更の「同格成」。将棋の駒は成ると利きが増えるものと、利きが変わるものがあります。現在の将棋には成っても利きが変わらない駒はありませんが、「とX」ルールで「X」を「歩」にすれば、歩で成っても性能が変わらない「同格成」が使えます。

成っても成らなくても性能が変わらないとすれば、成る意味は何でしょう？

本局では駒の利き以外の性質(以降「属性」と呼びます)を変化させることで、成る意味付けを与えています。

本局で成ることによって与えられる属性は不滅性。決して取られることがないという、と

ても都合の良い性質です。

でもこれは詰将棋。都合が良いはずの性質が、不都合をもたらすように作られています。

試しに初手12歩成としてみましょう。この成歩は取れませんが、性能は歩のままなので22玉と逃げることができます。しかもこの「12と」は不滅駒なので、取ることができません。不滅駒が役立たずの邪魔駒になってしまったのです。

邪魔駒にならないための方法は？

そう、不成なら不滅駒にならないので、消せますね。「取られるための不成」という新手筋の登場です。

不成で玉を22に引き出した後は、桂成で22地点を抑え、玉を11に戻します。

そして最後は満を持しての12歩成。22地点は成桂が抑えているので、今度こそ不滅性が有効に働きます。玉でも銀でも12歩成は取れないので、これで詰みです。余分な要素を付け加えず、表現したい主題だけを端的に実現した好作です。

本局では利き以外の性質が変わる「属性変更の同格成」が使われています。でも、見えそうな属性は他にもあります。パッと思いつくところでは、玉属性(取りが掛かったらそれを回避せねばならない)、取捨属性(取られても相手の持駒にならず消える)といった性質が挙げられます。これからどんな応用が生まれるか楽しみです。

【短評】

真Tさん

取られるために生。

るかなんさん

成れるということは成らないな、と直感を信じてばっさりと。

占魚亭さん

同地点で初手は生、最終手は成。
センスのいい小品。

たくぼんさん

取らせるために不成という面白い手筋。

伊達悠さん

不滅の意味がわかっているけど、最終手で詰みが成立しているのに不安感がぬぐえず。

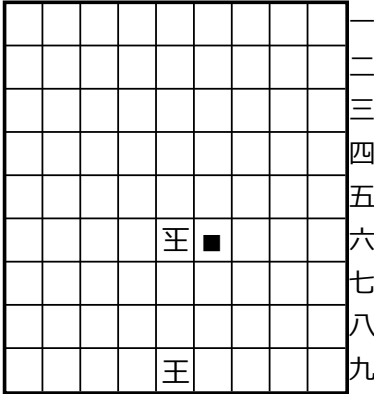
一乗谷酔象さん

1枚目の歩は取らせる。

■ 146-5 占魚亭氏作 (正解3名)

協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n桂 n香
※ ■:Imitator
玉以外の駒は全て中立駒

【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

・中立駒 (「𠄎」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。

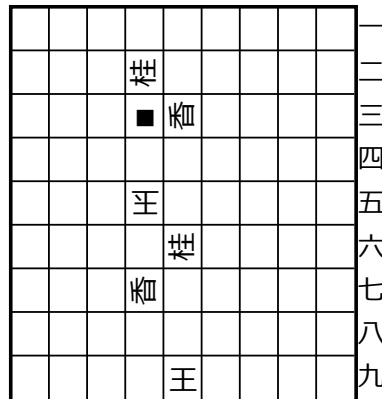
- 4)中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5)中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6)中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7)中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

【解答】

48n桂 65玉[I55] 67n香 53n香
56n桂[I63] 62n桂 まで 6手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

WFP145-5 投稿後に閃いた図です。
本作も易しいと思います。

【解説】

Imitatorと「行き所のない駒(仮)」を使って、多くの駒を一気に動けなくするスタイルメイト。

本局では中立桂と中立香という使いづらい駒が持駒となっています。もし初手に中立香で王手をすると、それは自玉にも王手を掛ける反則になります。従って、初手は中立桂を打ち、玉の筋をずらすしかありません。

これだと初手に打った中立桂が取り残されて困りそうに思えますが、上手い解決策があります。中立香の王手にImitatorへの壁駒で受け、中立桂を動かして中立香の王手を復活させる「委託王手」の筋です。

このとき打つ壁駒を中立香、発生位置を5筋にしておけば、中立桂を5筋に跳ねてピン止めすることが可能です。ピン止めする目的だけでなく中立飛でも良いのですが、目的がスタイルメイトなので、利きの大きい中立飛を使うのは避けた方が良いでしょう。

ここまでの手順をまとめると「48n 桂 6?玉 [15?] 6?n 香 5?n 香 56n 桂 [16?]」という作意の粗筋が見えてきました。意外と論理的に手順を絞りましたね。

ここからはスタイルメイトを達成するための慎重な駒種・位置の選定作業が要求されます。これは試行錯誤で求めるしかありません。

特に注目すべきは67n 香の限定打。66n 香だと53n 香が受けになりませんし、68n 香だと56n 桂が王手になりません。

そして最終手62n 桂が盤上この一手の決め手。

62n 桂自身が攻方手番では動けない「行き所のない駒(仮)」ですし、Imitator にブロックされて53n 香・67n 香は前に進めません。自玉もImitator のせいで49・58に動けません。48・68・69 王は中立桂と中立香の受方駒としての利きで防がれています。もちろん55n 桂は53n 香でピン止めされています。59 王・53n 香・67n 香の3枚が、62n 桂の追加で一気に動けなくなりました。手順全体を見ても、攻方持駒の中立桂と中立香に合わせるかのように、受方が中立香と中立桂を打つ構成になっており、小駒の利きの上下非対称性が遺憾なく発揮されています。

本局はWFP145-5の投稿後に着想された作品だそうです。形は似ているのに手順が全然違うのが面白いところです。受方玉が攻方玉から遠ざかる手順など、むしろ好対照な作品という印象を受けますね。

【短評】

たくぼんさん

n 桂打って 56 に跳ねるのが良さそうと思ったのは当たったけど67n 香の限定打が難手でした。

伊達悠さん

最終手、駒種と位置が限定されるロジックがあまりに綺麗！

imitator で自玉がピンされるような作り方もあるかもしれませんね。

☆出題時は正解者が出るかどうか心配していま

したが、作者以外から2通の正解が寄せられ、ほっと胸をなでおろしました。ある程度論理的に手順を組み立てられることに加え、「Imitator 入門」等の企画が功を奏したのだと思います。普及の努力を続けることは、やはり大事ですね。

■ 146-6 るかなん氏作 (正解5名)

と玉多玉協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※歩が成ると玉

【ルール】

・と玉

成歩が玉の性能・属性を持つ。
(とXルールで、X=玉としたもの)

・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。

【解答】

62 龍 52 歩 同龍 31 玉 32 歩 22 玉
23 歩生 12 玉 31 歩成 42 角 同龍 23 玉
33 龍 同玉 11 角 同飛 まで 16 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							と	継	一
									二
						香	王		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

コメント：

入門コーナーから WFP 展に殴り込み。

24 歩は推敲の過程で偶発的に入ったものですが、22 歩成が紛れとして機能してくれるかどうか。

解説：

攻方に玉が無いのに自玉詰。なのでまずは攻方玉を作ることから考える必要があります。

歩が成れば詰ます対象の「と玉」になるので第一目標は攻方歩成となりますが、単に歩成だけを目的にしてもうまくいきません。

たとえば、初手 23 歩成とは指せません。この手自体は受方玉に王手になりますが、同時に 23 と(=玉駒)が 22 玉の利きに入ってしまうため、自殺手となってしまいます。

自殺手を避けつつ歩成が王手となるようにするには開き王手が必要で、そのための歩と線駒のバッテリー構築が本作の骨子です。

ではバッテリーをどう構築するか。ちょうど都合よく 24 歩と線駒になる 51 龍が盤上にあるのでこの 2 枚で…と考えるとうまくいきません。

たとえば▲32 龍▲22 歩△12 玉のような位置関係の局面を作ったとしても、21 歩成は同玉と取れるのでやはり自殺手です。

龍ではうまくいかないのなら、角ではどうでしょう？▲31 角▲22 歩△13 玉の位置関係ならば 21 歩成が玉の利きに入らないので、可能性はありそうです。試してみましょう。

62 龍 52 角 同龍 42 角 同龍 21 玉
32 角 22 玉 23 歩不成 13 玉 31 角 14 玉

22 歩成 24 玉 パス 11 金 迄

13 手で「と玉」を作ることにはできましたが、そこからあと 3 手では 22 のと玉が捕まりません。

上記手順では 15 手目「パス」として無理やり形作りをしています。最終手 11 金が成立するような 15 手目は無いのでこの形は成立しません。

というわけで角と 24 歩のバッテリーもうまくいきませんでした。なので最初からある龍を使う方針をもう一度考えてみましょう。

龍と 24 歩のバッテリーがうまくいかない原因は、歩が 2 筋にいるからです。

もし歩が 3 筋にいれば▲42 龍▲32 歩△12 玉という位置関係にでき、31 歩成でと玉を作ることができます。

開始局面では 3 筋に攻方歩はありません。しかし、無いのなら貰えばいいのです。生の歩は玉駒でないので、合駒に使うのも取るのも問題ありません。

3 筋に攻方歩を打つのなら 31 玉 32 歩 22 玉の 3 手は必然ですが、もう 1 手かけて玉を 1 筋まで離さないと 32 歩が成れません。

そう考えて盤面を見直すと、バッテリーには都合の悪かった 24 歩が攻駒としては都合が良いことが見えてきます。

正解手順では 9 手目で「と玉」を作れ、残り 7 手と駒の交換や配置換えの余裕もできました。

後半 7 手は収束手順。ここまで使っていない 15 飛の活用を考えれば、11 飛の合利かずの頻出形は難しくないでしょう。

なお、43 香はこの後半手順を限定することのみが目的の邪魔駒で、最後まで何にも使いません。

【解説】

攻方玉のない協力自玉詰。

本作品展での前例としては WFP72-4(変寝夢氏作、協力自玉詰 6 手)があります。この作品では酔象が成って「太子」となることで、盤上にない玉が出現します。

本局で使われているのは「と玉」ルール。歩が成ると玉になるルールです。歩は複数(計 18 枚)あるので、玉になる可能性のある駒も複数あります。そのためルール名に「多玉」を加えています。とはいえ、手数は限られているので、実際に複数の玉を作る余裕はありません。

ともかくにも、まずは自玉作りから考えましょう。盤上に 24 歩があるので、これを成る筋を考えたくりますが、直接王手で成ると自ら王手に掛かりに行く反則です。

では、開き王手ではどうかと考えてみても、手数が掛かり過ぎて、自玉作りではほぼ終わってしまいます。自玉で王手を掛けられない、という制約はかなり大きいのです。

そこで発想の転換。24 歩を成るのではなく、受方から合駒として貰った歩を成って「自玉」を作ります。24 歩を成るより早く自玉を作れるだけでなく、一段目に自玉ができるので、これを詰ますのも簡単です。

「と玉」ルールの協力自玉詰は初めてですが、盤上の歩を成る紛れを見せつつ、実際は合駒の歩を成る構成はなかなか凝った仕組みです。これはトリックとしても有効ですが、「成る歩」と「成らない歩」の対比を生み出し、手順の美しさを増す働きもしています。146-4 もそうでしたが、「と X」ルールの持つ大きな可能性を感じさせられる作品ですね。

なお 43 香の配置は余詰防止。これがないと、角合を二段目ではなく、三段目で行うことも可能です。もちろん 43 香の代わりに攻方 43 歩とするのはやり過ぎて、別の余詰を生じます。

作者自身のコメントと解説には、この作品が生まれた背景や、具体的な紛れ手順が詳しく述べられています。創作のヒントになりそうな記述も含まれているので、読者の皆さんも、ぜひ応用や展開を考えてみてください。

【短評】

真 T さん

盤上にない玉を引っ張り出してくる。
不思議な感覚。

るかなんさん

3 時間以内に解けたら fmza 超えです。
作図中は酔象の意識は無かったのですが、この図を「酔象の性能が歩」という捉え方をすれば「通常駒+象 4」のセットを使った多玉/複玉詰への発展もできそうですね。

☆筆者の PC では fmza での全検に 6 時間掛かりました。他のプログラムと並行で走らせたせいもあるでしょうが、やはり機械が古いのでしょう。

なお fmza の「複玉詰」は現在公開されている版だと、途中から玉を作るパターンに対応していません。未公開の最新版ではそれも可能になるので、公開まで少々お待ちください。その暁には中将棋風の「第二の玉を作る詰将棋」を検討できるようになるはずですよ。

たくぼんさん

当初は 13 角据えて 23 歩成の筋を考えましたが手が掛かりすぎました。将来の玉を合駒で入手するとは面白いですね。

伊達悠さん

王になるのはいかにもな 24 歩……ではなさそうだなと思って正解でした。
攻方王を盤上に召喚するまでのフェーズ/通常の協力自玉詰フェーズの 2 段階でそれぞれ分離して考えている感じがあり、不思議な感覚を堪能しました。

一乗谷酔象さん

玉に触らないよう"と玉"を発生させる。

■ 146-7 一乗谷酔象氏作（正解 5 名）※余詰

駒全マネ取禁協力詰 7手

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

持駒 香2

【ルール】

・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。

【解答】

18 香 同玉 19 香 29 香成 38 王 28 香
 27 王 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

※余詰

- 1.18 香 28 香生 58 王 29 香成 28 香 49 香成
 67 王(他の位置でも良い) まで 7 手
 2.18 香 28 香生 38 王 29 香成 28 香 49 香成
 29 王(同王,37 王,47 王でも良い) まで 7 手

【作者のコメント】

お決まりの詰型。
 できれば2筋に香を2枚置きたかったが、非限定や19香に合駒の筋が手強く断念。48香が苦心の配置。

【解説】

「駒全マネ取禁」は「駒全マネ禁」の規制を緩和し、取らない手は指せるようにしたもの。しかし、まだ作品例に乏しく、その性質について詳しく分からないのが実情です。
 ただ、今回の2題はともに双玉なので、攻方玉で受方玉に王手を掛ける手を決め手にするパターンが使えます。逆に、玉以外の王手は同種の駒を打ったり動かしたりして受けることができるので、それを利用した事前準備が大切です。本局はいきなりの香捨てが妙手。

攻駒が少ないこの状況で、更に駒を捨てる非常に抵抗感のある手です。

この手の狙いは手数稼ぎと退路封鎖。渡した香を受方が使うことで攻方玉が受方玉に接近する手数を稼ぎつつ、その香で28を塞いで、27王に対する28玉の受けを防止します。

ただ、既報の通り本局には余詰がありました。3手目攻方玉の進む方向で2種に分けましたが、どちらも18と28に香を並べる詰型です。作意を解答したのは、たくぼん氏のみ。巧妙な作意に惚れ込んで余詰を見落とすのは、詰将棋創作にありがちなことですね。作者からは改作案が届いていますのでご覧ください。

【短評】

真Tさん (※余詰1の解答)

作意は分かりませんでした。

☆真T氏は早期に余詰の報告をしてくださいました。不完全作を早期に発見できると、後の解答者が戸惑わずに済むのでとても助かります。ありがとうございました。

るかなんさん (※余詰2の解答)

これで詰んでいるとは思いますが…狙い筋は見えませんでした。

たくぼんさん (※作意解)

余詰もあるはずなのに相当考えました。香を渡す手が盲点でした。

伊達悠さん (※余詰2の解答)

これで正解なのかが正直不安なところ。手待ちしているようなしていないような、不思議な感覚。

一乗谷酔象さん

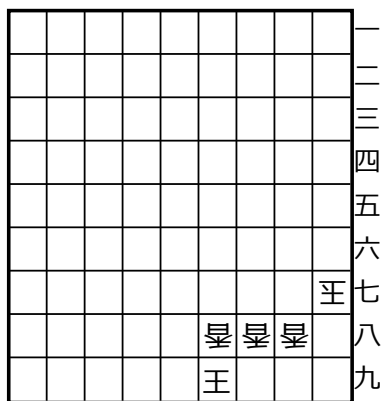
△29香成～△28香が面白いと思ったが・・・28香生に気づかなかった。
 修正案の一つは、27香を28香とする案でしたが、初形△27香でも△28香でも更に別の詰み筋がありました。

以下は改作案です。作意手順での修正は難しく、上記、別の詰み筋を作意とするものです。

〔改作案〕

駒全マネ取禁協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

作意

19 香 29 香成 38 王 49 香成 39 香 28 玉
27 王 まで 7 手

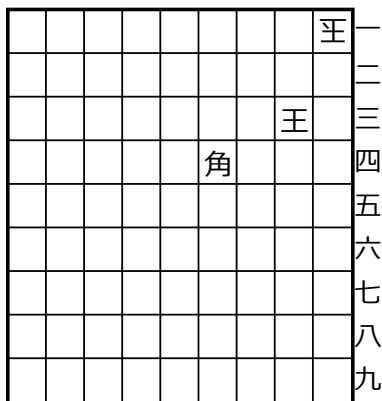
※5 手目の待受けの 39 香打が妙手。

☆作意を生かす修正は難しかったようです。改作案は4香使用という点では発表図と共通していますが、手順は別物と言って良いでしょう。

■ 146-8 一乗谷酔象氏作 (正解 5 名) ※余詰

駒全マネ取禁協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【ルール】

・受先

受方から指し始める。

・n 解

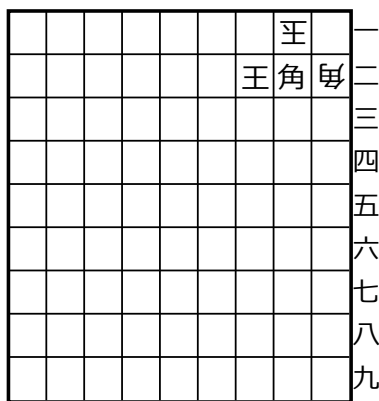
解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【解答】

1) 12 角 22 角生 21 玉 32 王 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

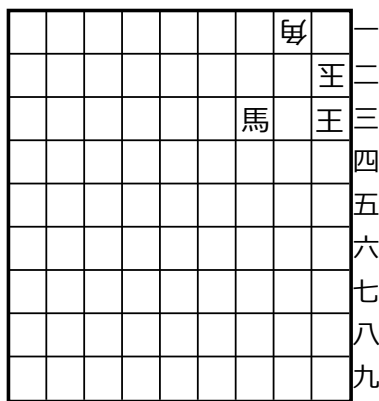


持駒 なし

2) 21 角 33 角成 12 玉 13 王 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

※余詰

32 角 22 角生 21 玉 12 王 まで 4 手

【作者のコメント】

初手の受けにより、成生を使い分ける手順の対比。

【解説】

本局は初形で既に角による王手が掛かっています。玉を逃げたり普通に合駒したりしては残り 3 手で詰みそうにありません。マネ禁らしく角を打つのが正解ですが、その打ち場所で二つの解に分岐します。

一つの解は〔駒全マネ取禁：例題集〕(2)と同様の手順です。12 角で玉の退路を塞ぎ、21 に玉が移動して詰上ります。銀の代わりに角が果たしているわけです。

もう一つの解は角が成るのが特徴。21 角で玉

の退路を塞ぎ、12に玉が移動します。この場合、玉が23へ逃げる手を防ぐ必要があるので、3手目は「33角成」となります。

振り返って、初手12角の解で22角成だと直後に「同玉」とせざるを得ず不詰。解1)の不成は協力系ルールらしい(打歩詰に無関係な)「相手の選択肢を増やす不成」だったのです。

このように2解の成・不成の対比が本局の作意だったわけですが、既報の通り、余詰がありました。余詰手順は、初手に32角と打つもの。3×3の枠内で見れば、左右対称の詰上りなので、これを作意と思った解答者も多かったようです。角を成る解を解答したのは作者のみ。原作者意通りの修正は難しいかもしれません。

【短評】

真工さん(※作意1)及び余詰解)

2解というよりも余詰に感じる。

るかなんさん(※作意1)及び余詰解)

最終形が逃げられないことの確認にヒヤヒヤ。

たくぼんさん(※作意1)及び余詰解)

練習問題に最適です。

伊達悠さん(※作意1)及び余詰解)

玉を雪隠に追い詰めたままで行くのかというところとさらにあらず。

2解よりも1解の方が、印象が良かったような気も。

一乗谷酔象さん

作意解が12角と21角、余詰解が32角で幸い初手が3通りに分かれるので修正は余詰順を加えて3解問題としたい。

作意2解のみを成立させる修正はあきらめます。

☆機械検討ができない新ルールでの連作は危険でしたね。一作あたりの検討量が少なくなるので、ルールに慣れるまで連作を避けるか、発表作を絞った方が良かったと思います。

■ 146-9 上田吉一氏作(正解7名)

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

【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。

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

- 73馬 同銀 81龍 82角 同と 93玉
- 75角 同銀 91龍 92角 同と 83玉
- 74角 同銀 81龍 82角 同と右 73玉
- 64角 同銀 71龍 72角 同と 83玉
- 82と左 93玉 75角 同銀直 91龍 92角 同と 83玉 65角 同銀 81龍 82角 同と右 73玉 64角 同銀 71龍 72角 同と 83玉 82と左 93玉 66角 同銀 91龍 92角 同と 83玉 65角 同銀 81龍 82角 同と右 73玉 55角 同銀 71龍 72角 同と 83玉 82と左 93玉 66角 同銀直 91龍 92角 同と 83玉 56角 同銀 81龍 82角 同と右 73玉 55角 同銀 71龍 72角 同と 83玉 82と左 93玉 57角 同銀 91龍 92角 同と 83玉 56角 同銀 81龍 82角 同と右 73玉 46角 同銀 71龍 72角 同と 83玉 82と左 93玉 57角 同銀直 91龍 92角 同と 83玉 47角 同銀 81龍 82角 同と右 73玉 46角 同銀 71龍 72角 同と 83玉 82と左 93玉 48角 同銀 91龍 92角 同と 83玉 47角 同銀 81龍 82角 同と右 73玉

37角 同銀 71龍 72角 同と 83玉
 82と左 93玉 48角 同銀直 91龍 92角
 同と 83玉 38角 同銀 81龍 82角
 同と右 73玉 37角 同銀 71龍 72角
 同と 83玉 82と左 93玉 39角 同銀
 91龍 92角 同と 83玉 38角 同銀
 81龍 82角 同と右 73玉 28角 同銀
 71龍 72角 同と 83玉 82と左 93玉
 39角 同銀直 91龍 92角 同と 83玉
 29角 同銀 まで 194手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

龍								
と		と						
	王		歩	と				
	桂	桂					?	
							王	
								銀

攻方持駒 なし
 受方持駒 角

【解説】

二枚の銀が同一軌道上で鋸引を行う、二重三段銀鋸。

目的は二枚銀を受方玉から遠ざけ、攻方玉に近付けること。受方の駒を受方の玉に近付ける手順は「呼び出し」と呼ばれるので、受方の駒を攻方玉に近付けるこの趣向は「呼び寄せ」と呼称するべきかもしれません。

「呼び寄せ」に使用する駒は角。銀に取られた角は合駒として再度入手できるので、駒不足になる心配はありません。不滅駒は角を入手する機構に使われています。通常の駒だと、この機構が壊れないよう、大掛かりな配置が必要になりますが、不滅駒を使うことにより、簡素で頑健な持駒増幅機構が実現されています。

銀が描く軌道は三段鋸の形です。2枚の銀は軌道を共有しているので、1枚だけ先行するわけにはいきません。歩調を揃える必要があるので、1枚目の銀を2枚目の銀がぴったりと追走していきます。

作者の美意識が強く感じられるのが、収束の作り方。収束用の特別な手順を一切排し、最後まで銀2枚の趣向手順を貫き通して自然に詰上

ります。余分な要素をそぎ落として、趣向手順の美しさを際立たせているのです。

上記の解答では全手順をベタ書きしていますが、手順の構造は略記を使った方が良く分かります。変寝夢氏より作者自身の棋譜を見せていただいたので、ぜひ皆さんもご覧ください。三段銀鋸の各筋に対応した「A」「B」「C」(持駒増幅で角を入手する手順)が綺麗に並び、初めから終わりまで規則性が保たれていることが一目瞭然です。



本局で不滅駒は持駒増幅機構の簡素化に使われているだけですが、WFP147-6では不滅駒が趣向の根幹に本格的に関わります。超長編ですが、ぜひ解図に挑戦してください。

【短評】

変寝夢さん

実は紛れは思ったより少ないのだが、決して単調ではない。最後の1手まで緊張感が保たれている。そして作者の美意識がそこら中にちりばめられている。是非駒を動かして鑑賞して頂きたい。

真Tさん

2枚銀の舞。いつもながらすごい。

るかなんさん

鋸引きというよりミシン針というイメージ。

占魚亭さん

シンプルなサイクル手順、見事なダブル銀鋸。
流石のクオリティ。

たくぼんさん

手数は長いですが分かりやすい手順と趣向。
不滅駒は余詰防止に有効ですね。

伊達悠さん

スケールが1段階大きくなった、それでも軽
快な趣向手順。
これを見ると当然のように予想されるであ
ろう、次に来る形と言えは……？

一乗谷酔象さん

受方銀が2枚ないと詰まない仕掛け。
見事な銀の連星鋸引き。

■ 146-10 伊達悠氏作（正解5名）

Isardam打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
			歩	歩						四
			皇	糸						五
			継	王	罌					六
										七
										八
			銀	飛						九

持駒 なし

【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

・ 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】

48 銀 56 玉 59 飛 58 歩 同飛 66 飛生
47 銀 67 銀 46 金 65 金 57 歩 まで 11 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
			歩	歩						四
			罌	皇	糸					五
			継	王	金					六
			罌	歩	銀					七
				飛						八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

自作をリメイクしてみようシリーズ（別に意
識しているわけではない）、多分第4弾くらい。
今回の題材は、OFM 出題#146(2009.4.12)の
自作です。

元々は、Isardam ルールでの詰め上がりで受
方玉に利かせる駒を何種類まで増やせるかとい
う、ボンヤリとした構想でした。

過去の Isardam 作品を調べていたところ、香・
飛・歩の3種が利いている自作にヒット。作っ
ていた当時は全く考えていなかったのですが、
この図を1路左にずらせば、手順限定次第で金・
銀も利かせた詰め上がりにはできるのではないか
と思い、リメイク開始。

特に受方の飛・金・銀の並びが限定されやす
いので、想像以上に容易く本作の詰め上がり
に到達しました。ただ、香車を打つところから
の逆算は、余詰大量発生のためにどうしてもでき
ず。結果的には、飛・金・銀・歩の4種を利か
せる所まではできたので、詰め上がりの象形っ
ぽさも含めて悪くはない結論でしょう。

無論？裏では7種利かせにも挑戦はしたので
すが、良い結果が得られそうに無かったのでお
蔵入りとしておきます。

【解説】

目には目を歯には歯を。
ある駒で王手したとき、同種の駒を玉に利かせ
て受けるのは Isardam の基本。ならば、その

種類を増やしてみようというのは自然な発想でしょう。

本局では4手の序奏の後、飛には飛を、銀には銀を、金には金をという三つの組み合わせが連続して登場します。こうして盤上の駒を増やしていくうちに、攻守双方による玉の包囲網が完成し、打歩詰が実現します。三重王手が掛かっている状態で、更に歩の王手を加えるように見えますが、もちろん実際に王手を掛けているのは歩だけです。詰上りは(駒種を無視すれば)左右対称の密集形で、ロケットの形の曲詰のようにも見えますね。

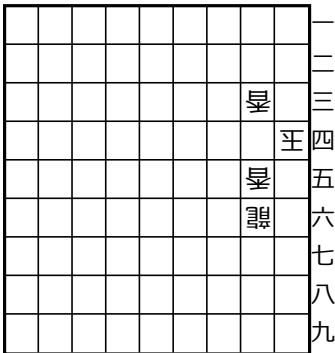
作者のコメントによると、本局は以下の作品のリメイク版だそうです。

【参考図】

伊達 悠 『Mr.麻生の景気対策』

Isardam打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

(Onsite Fairy Mate,2009年4月12日)

19 香 18 歩 同香 17 龍 同香 13 香

16 飛 24 飛 15 歩 まで 9 手

この作品は「香飛歩」の3枚を重ねて打つ「三段ロケット」を組むのが主題で、王手の方向は常に「前」でした。本局は構図を中央に持ってきて、様々な方向から王手を掛けています。創作方針が違っているので、「改良」ではなく「リメイク」という言葉がよく似合うと思います。

【短評】

真Tさん

金銀を打ち合う当たりのIsardamらしい手順が好き。

占魚亭さん

玉の周りを埋めていく後半が面白かったで

す。

たくぼんさん

周りを埋めていくのがある意味定番という気がします。

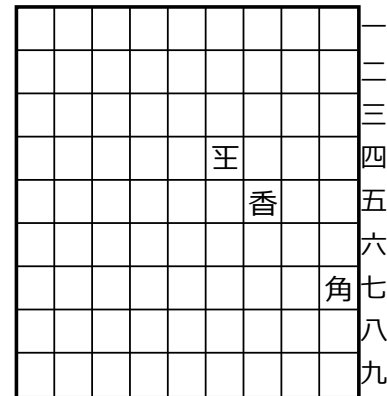
一乗谷酔象さん

67に銀を打たせる組立て方が巧い。

■ 146-11 青木裕一氏作 (正解5名)

Lortap協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金

【ルール】

・Lortap

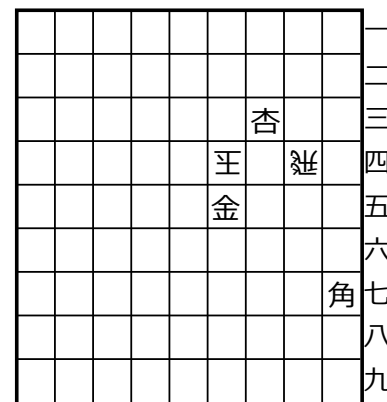
味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。

【解答】

33香成 26飛 35金 24飛 45金 まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

Lortap 版合駒動かしです。

【解説】

Lortap はほとんどの解答者にとって（担当にとっても）未知のルールです。味方の駒が何かと邪魔になることが多く、玉が攻方駒の利きの中に入ったり、相手の利きを強めたりする奇妙な手順が出てきます。

本局の中心となるのは 4 手目。攻方駒の利きを遮っている 26 飛を移動し、17 角の利きを通す Lortap 独特の受けの手筋です。紐付きでない 35 金に紐を付けることで、玉を取れなくするのです。

この手を効果的にしているのが前後の手順。移動する飛を置駒ではなく合駒で出現させ、「合駒を動かす」という味わいを加えています。飛の移動先はもちろん限定。自玉に利かせて、自玉の駒取りを防止します。

最終手は金が自ら動いて角の利きを外して金と角の両王手。この詰上りで初手 33 香成が限定される意味が分かります。わざと取られるはずの位置に移動して、玉を逃げられなくするという、これも Lortap らしい手筋です。短い手数に Lortap らしさ満載ですね。

本局の中心テーマである「合駒を動かす」はどんなルールでも良いテーマになります。対面ルールなら「合駒」を「対駒」、Imitator 作品なら「壁駒」と置き換えても良いでしょう。盤上になかった駒が主役になる手順はどんなルールでも面白く感じるものです。何か目新しいルールに挑戦するとき、まずは「初形で盤上にない駒を動かす」を目標にしてみましょう。

【短評】

真工さん

合駒が動く。楽しい手順。

変寝夢さん（※無解）

なるほど 2 手目は気がつかなかった。
率直にうまいなあと思った。

占魚亭さん

4・5 手目がいいですね。

たくぼんさん

見慣れない防手でビックリ。

まだまだいろいろな手筋がありそうですね。

伊達悠さん

本作を見たときに思わず「オーマイ……」。考えていた自作と構想がまる被りしてしまいました（参考図）。

33 と 43 の逃げ場所が成香 1 枚ですむ経済効率の良さを考えると、本作の方が良かったのかもしれないね。

【参考図】伊達悠氏作

Lortap協力詰 5手

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

持駒 なし

23 銀生 25 飛 34 銀成 23 飛 44 全 まで 5 手

☆新ルール登場時はこのような「衝突」が起きがちです。運が悪かったと割り切りましょう。参考図は銀の成・生の往復と、銀が動いた跡地への飛の移動が良い感じです。

一乗谷酔象さん

35 を陰にする 26 飛合～攻方金/角と受方玉双方に紐付けする 24 飛。

紐付けする駒が飛とは意表を突かれた。



■ 146-12 変寝夢氏作『クオーツ時計』
(正解6名)

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	早	一
●	偶	●	●	●	●	●	●	●	二
偶	●	●	偶	偶	偶	●	早		三
偶	●	偶	●	●	偶	●	●	香	四
偶	●	●	偶	●	偶	●	●	●	五
偶	●	●	●	●	偶	●	偶	偶	六
偶	●	金		●	偶	偶	●	偶	七
偶	●	●	●	●	●	●	●	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

【ルール】

・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。

・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枱に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【解答】

13香成 21杏/11杏 67金 21杏 77金 31杏/11杏
67金 21杏 77金 31杏 67金 41杏/11杏
77金 21杏 67金 31杏 77金 41杏
67金 51杏 77金 61杏 67金 71杏
77金 82杏/91杏 67金 82杏 77金 93杏/91杏
67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏/91杏
77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏
67金 95杏/91杏 77金 82杏 67金 93杏

77金 94杏 67金 95杏 77金 96杏/91杏
67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏
77金 95杏 67金 96杏 77金 97杏/91杏
67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏
77金 95杏 67金 96杏 77金 97杏
67金 98杏/91杏 77金 82杏 67金 93杏
77金 94杏 67金 95杏 77金 96杏
67金 97杏 77金 98杏 67金 89杏/91杏
77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏
67金 95杏 77金 96杏 67金 97杏
77金 98杏 67金 89杏 77金 79杏/91杏
67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏
77金 95杏 67金 96杏 77金 97杏
67金 98杏 77金 89杏 67金 79杏
77金 69杏/91杏 67金 82杏 77金 93杏
67金 94杏 77金 95杏 67金 96杏
77金 97杏 67金 98杏 77金 89杏
67金 79杏 77金 69杏 67金 59杏/91杏
77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏
67金 95杏 77金 96杏 67金 97杏
77金 98杏 67金 89杏 77金 79杏
67金 69杏 77金 59杏 67金 49杏
77金 39杏/11杏 67金 21杏 77金 31杏
67金 41杏 77金 51杏 67金 61杏
77金 71杏 67金 82杏 77金 93杏
67金 94杏 77金 95杏 67金 96杏
77金 97杏 67金 98杏 77金 89杏
67金 79杏 77金 69杏 67金 59杏
77金 49杏 67金 39杏 77金 29杏/11杏
67金 21杏 77金 31杏 67金 41杏
77金 51杏 67金 61杏 77金 71杏
67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏
77金 95杏 67金 96杏 77金 97杏
67金 98杏 77金 89杏 67金 79杏
77金 69杏 67金 59杏 77金 49杏
67金 39杏 77金 29杏 67金 19杏/11杏
77金 21杏 67金 31杏 77金 41杏
67金 51杏 77金 61杏 67金 71杏
77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏

67金 79杏 77金 69杏 67金 59杏
77金 49杏 67金 39杏 77金 29杏
67金 19杏 77金 18杏 67金 17杏
77金 16杏 67金 26杏 77金 37杏
67金 47杏 77金 46杏 67金 45杏
77金 44杏 67金 43杏 77金 53杏/91杏
67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏
77金 95杏 67金 96杏 77金 97杏
67金 98杏 77金 89杏 67金 79杏
77金 69杏 67金 59杏 77金 49杏
67金 39杏 77金 29杏 67金 19杏
77金 18杏 67金 17杏 77金 16杏
67金 26杏 77金 37杏 67金 47杏
77金 46杏 67金 45杏 77金 44杏
67金 43杏 77金 53杏 67金 63杏/91杏
77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏
67金 95杏 77金 96杏 67金 97杏
77金 98杏 67金 89杏 77金 79杏
67金 69杏 77金 59杏 67金 49杏
77金 39杏 67金 29杏 77金 19杏
67金 18杏 77金 17杏 67金 16杏
77金 26杏 67金 37杏 77金 47杏
67金 46杏 77金 45杏 67金 44杏
77金 43杏 67金 53杏 77金 63杏
67金 74杏/91杏 77金 82杏 67金 93杏
77金 94杏 67金 95杏 77金 96杏
67金 97杏 77金 98杏 67金 89杏
77金 79杏 67金 69杏 77金 59杏
67金 49杏 77金 39杏 67金 29杏
77金 19杏 67金 18杏 77金 17杏
67金 16杏 77金 26杏 67金 37杏
77金 47杏 67金 46杏 77金 45杏
67金 44杏 77金 43杏 67金 53杏
77金 63杏 67金 74杏 77金 65杏/91杏
67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏
77金 95杏 67金 96杏 77金 97杏
67金 98杏 77金 89杏 67金 79杏
77金 69杏 67金 59杏 77金 49杏
67金 39杏 77金 29杏 67金 19杏
77金 18杏 67金 17杏 77金 16杏
67金 26杏 77金 37杏 67金 47杏
77金 46杏 67金 45杏 77金 44杏
67金 43杏 77金 53杏 67金 63杏
77金 74杏 67金 65杏 77金 まで 1121手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 偶32

【作者のコメント】

以前に使ったネタですが（前はアンチキルケ＋連続系）今回はアンチキルケ＋駒全マネ禁の組み合わせです。77と67を行ったり来たりする動きが面白いと思いました（命名もそれに因んで）。

この部分を工夫すると（趣向自体のサイクルは少なくなっても）面白い事が出来そうです。

【解説】

進もうとするたびに元に戻されるシーシュポス。杏が目的地に近付くたび、アンチキルケの呪いで、盤の隅に戻されます。しかし、杏の働きは徒労に終わりません。すべての障害物を撤去し、最後には目的地に到達します。本局は変寝夢氏が以前に発表された **WFP72-8**「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。このときのシーシュポス役は「圭」であり、アンチキルケと組み合わせられたルールは連続詰でした。

圭と杏の違いは駒取り時の戻り位置だけなので分かり易いですが、一方の手番のみが続けて指す連続系のルールを、双方の手番が交互に指すルールでどうやって実現するのでしょうか？ 一番分かり易いのは非王手系ルールで、一方がひたすら手待ちを繰り返す手法ですが、本局にはちゃんと攻方王手義務が存在します。

王手義務のあるルールを王手義務のないルールに“翻訳”しているのは「駒全マネ禁」ルールです。

作意冒頭の4手を見てください。初手香成の王手に対し、受方は杏を動かすことで王手を回避します。香と杏は別種の駒なので、この手は

反則ではありません。受方玉は歩の性能なので、他の王手回避手段もありません。攻方は次に金を動かし、杏の王手を有効化します。受方は杏を動かして杏の王手を無効化します。

以下はこれの繰り返し。攻方が金を、受方は杏を動かして王手の有効化・無効化を続けます。金が動ける場所は左右のみ。結果的に攻方はひたすら手待ちをしているのと同等の手を指し、受方が杏を使って局面を進展させていきます。王手義務のあるルールで王手義務のないルールをエミュレートできる——これが本局最大の注目点だと筆者は思います。

基本的な仕組みが分かったところで、次の問題は収束です。この構図で受方杏を消すことは不可能なので、代わりに杏を動けなくします。その場所は **65**。杏は金の利きなので、ここに入ると動くことはできません。攻方が金を動かしたときに受ける手段がなく、自動的に詰みになります。**11** 杏の行先は **Dummy** (偶) が埋め尽くしていますから、これをすべて撤去すれば、**65** 杏を実現できます。かくして、偶を1枚消すたびに、杏が盤隅に戻され、一からやり直し。明快な仕組みなので解くのは易しいですが、それにしても長い長い道のりですね。

一つ注意すべきは、アンチキルケでは杏の戻り先が2つあることです。杏が1～4筋で駒を取った場合、戻り先は **11**。6～9筋で駒を取った場合、戻り先は **91**。5筋で駒を取った場合は、**11** と **91** のうち空いている方を選べますが、協力詰では手順の最短性が要求されるので、本局では **91** に戻ることになります。手順を書く時に、この「戻り位置の変化」で悩まされた方も多いでしょう。

以上、長々と解説をしてきましたが、こうした作品は実際に目で見るのが一番です。後日「WFP 作品展鑑賞室」で棋譜再生をできるようにしますので、自動再生でお楽しみください。

【短評】

真工さん

解くよりも解答を作る方が大変。5筋から左でも **11** に戻ってくれたらいいのに。

るかなんさん

天使詰だと **1367** 手になるのかな？

☆5筋で駒を取ったときに **11** に戻って手数を稼ぐわけですね。後は金と杏の位置関係でど

れだけ手数を稼げるかが鍵でしょうか。

たくぼんさん

解答を書く方が時間が掛かりました。捻った箇所があるかと思いましたが素直でしたね。

伊達悠さん

等差数列的な手数の増え方をするので、むしろ解答書きの方が難しかったような(苦笑)。成香の復活場所を間違えると、どこで間違えたかがわかりにくくなるので、難しくないとはいえかなり慎重に取り組みました。攻方の最終手を特定する計算をするまで、気を抜いてはなりません。

一乗谷酔象さん

確実にカウントダウンする精緻なデジタル砂時計。拙作の金時計は歯車が外れてしまった。

☆本局は長手数ということもあって、皆さん解答に誤記があったのですが、一乗谷酔象氏は唯一誤記のない完璧な解答でした。氏からは略記解答と全手順の解答の両方をいただいています。以下に略記解答を紹介しますが、本誌ではあまり見かけませんが、詰パラだと正解かどうか判定できない略記解答をする方もおり、担当としては困ることがあります。略記解答はなるべく全手順を復元できるような書き方をお願いします。

【一乗谷酔象氏の略記解答】

略記記号

- A 1 (12手) = 「77金 21杏 67金 31杏 77金 41杏 67金 51杏 77金 61杏 67金 71杏」
A 2 (12手) = 「67金 21杏 77金 31杏 67金 41杏 77金 51杏 67金 61杏 77金 71杏」
B 1 (12手) = 「77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏 67金 95杏 77金 96杏 67金 97杏」
B 2 (12手) = 「67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏 77金 95杏 67金 96杏 77金 97杏」
C 1 (12手) = 「77金 98杏 67金 89杏 77金 79杏 67金 69杏 77金 59杏 67金 49杏」
C 2 (12手) = 「67金 98杏 77金 89杏 67金 79杏 77金 69杏 67金 59杏 77金 49杏」
D 1 (12手) = 「77金 39杏 67金 29杏 77金

19杏 67金 18杏 77金 17杏 67金 16杏」
 D 2 (12手) = 「67金 39杏 77金 29杏 67金
 19杏 77金 18杏 67金 17杏 77金 16杏」
 E 1 (12手) = 「77金 26杏 67金 37杏 77金
 47杏 67金 46杏 77金 45杏 67金 44杏」
 E 2 (12手) = 「67金 26杏 77金 37杏 67金
 47杏 77金 46杏 67金 45杏 77金 44杏」

解手順

13香成 21杏/11杏 67金 21杏
 77金 31杏/11杏 67金 21杏 77金 31杏
 67金 41杏/11杏 (12)
 A 1 77金 82杏/91杏 (14/26)
 67金 82杏 77金 93杏/91杏 (4/30)
 67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏/91杏
 (6/36)
 77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏
 67金 95杏/91杏 (8/44)
 77金 82杏 67金 93杏 77金 94杏
 67金 95杏 77金 96杏/91杏 (10/54)
 67金 82杏 77金 93杏 67金 94杏
 77金 95杏 67金 96杏
 77金 97杏/91杏 (12/66)
 B 2 67金 98杏/91杏 (14/80)
 B 1 77金 98杏 67金 89杏/91杏 (16/96)
 B 1 77金 98杏 67金 89杏
 77金 79杏/91杏 (18/114)
 B 2 67金 98杏 77金 89杏
 67金 79杏 77金 69杏/91杏 (20/134)
 B 2 67金 98杏 77金 89杏 67金 79杏
 77金 69杏 67金 59杏/91杏 (22/156)
 B 1 77金 98杏 67金 89杏 77金 79杏
 67金 69杏
 77金 59杏 67金 49杏/11杏 (24/180)
 A 1 B 1 C 1 77金 39杏/11杏 (38/218)
 A 2 B 2 C 2 67金 39杏
 77金 29杏/11杏 (40/258)
 A 2 B 2 C 2 67金 39杏 77金 29杏
 67金 19杏/11杏 (42/300)
 A 1 B 1 C 1 77金 39杏 67金 29杏
 77金 19杏 67金 18杏/11杏 (44/344)
 A 1 B 1 C 1 77金 39杏 67金 29杏
 77金 19杏 67金 18杏 77金 17杏/11杏
 (46/390)
 A 2 B 2 C 2 67金 39杏 77金 29杏
 67金 19杏 77金 18杏 67金 17杏
 77金 16杏/11杏 (48/438)
 A 2 B 2 C 2 D 2 67金 26杏/11杏

(50/488)
 A 1 B 1 C 1 D 1 77金 26杏
 67金 37杏/11杏 (52/540)
 A 1 B 1 C 1 D 1 77金 26杏
 67金 37杏 77金 47杏/11杏 (54/594)
 A 2 B 2 C 2 D 2 67金 26杏
 77金 37杏 67金 47杏 77金 46杏/11杏
 (56/650)
 A 2 B 2 C 2 D 2 67金 26杏
 77金 37杏 67金 47杏 77金 46杏
 67金 45杏/11杏 (58/708)
 A 1 B 1 C 1 D 1 77金 26杏
 67金 37杏 77金 47杏 67金 46杏
 77金 45杏 67金 44杏/11杏 (60/768)
 A 1 B 1 C 1 D 1 E 1 77金 43杏/11杏
 (62/830)
 A 2 B 2 C 2 D 2 E 2 67金 43杏
 77金 53杏/91杏 (64/894)
 B 2 C 2 D 2 E 2 67金 43杏
 77金 53杏 67金 63杏/91杏 (54/948)
 B 1 C 1 D 1 E 1 77金 43杏
 67金 53杏 77金 63杏 67金 74杏/91杏
 (56/1004)
 B 1 C 1 D 1 E 1 77金 43杏
 67金 53杏 77金 63杏 67金 74杏
 77金 65杏/91杏 (58/1062)
 B 2 C 2 D 2 E 2 67金 43杏
 77金 53杏 67金 63杏 77金 74杏
 67金 65杏 (58/1120)
 77金 まで 1121手.



【総評等】

るかなんさん

解図以外に色々手を出していたのもありや
や消化不良気味。
他の宿題は年末年始に片付けたい。

変寝夢さん

こんなにも変則なルールにはついていけません…、
ってお前が言うなって話ですよね笑。
結果稿でアップデートさせて頂きませう。

☆アップデートとは VM2 のことですね。筆者
のPCでは使えませんが、機械検討できるル
ールが増えるのは心強いです。

筆者も WFP 作品展関連作業が終わったら、
自作プログラム Worst1.exe のアップデート
を行う予定です。現状で既に最悪詰専用の検
討ソフトではなくなっているの、ついでに
名称も変更するつもりです。

占魚亭さん

もう少し解きたかったですが、なかなか時間
が作れず……。

たくぼんさん

真 T さんの最悪詰は解きたかったなあ。

一乗谷酔象さん

例題,146-7,8 と軒並み余詰で潰れてしまい情
けない。fmza への「駒全マネ取禁(協力)」ル
ール追加を要望します。

☆年の瀬ということもあり、皆さん解図時間の
確保に苦労されているようですね。今年の結果
稿はこれで最後となりますが、今年度の出
題分には、超弩級の難問を含む第 147 回の作
品展がまだ残っています。正直どれだけ解答
が集まるか不安なのですが、皆さんの力で懸
念を吹き飛ばしてください。

それでは、来年も作品・解答両面での皆さん
の参加をお願いします。

以上

空きスペースコラム

【エイトクイーンもどき (7)】 / 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 パターンのうちの残
り 2 パターンで、紹介はこれでおしまいで
す。

(R=0, B=0, N=32)

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		N		N

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

この最後のパターンはカウントしなくても
も……、という感じですかね。

ちょっと早い2023年年賀詰作品展

今年も終わりに近づき恒例のちょっと早い2023年年賀詰作品展。昨年と同じ5名の参加となりました。お屠蘇気分ではちょっと手ごわいものもあるようですが、奮ってご解答頂ければと思います。年末年始にお考え下さい。

解答送り先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

解答締切：

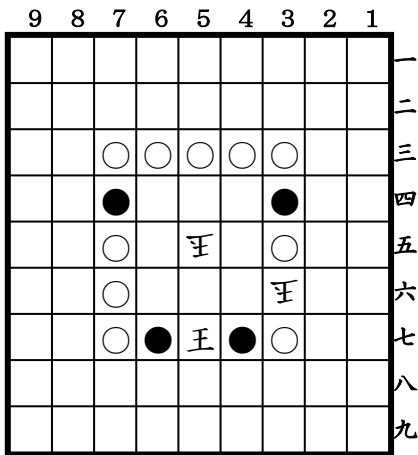
2023年1月15日(日)

1番 占魚亭作

「日の丸? (2023年 Ver.)」

点鏡All-in-Shogi二玉協力自玉詰 8手

持駒 飛



持駒 角

【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)

【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。ただし、双方とも1手前の局面に戻す着手は禁手とする。

[補足]

- 1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 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。
- 4) 自玉を取らせる手は反則

→参照：WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

【●：石】 着手不可、不透過

【○：穿】 着手不可、透過

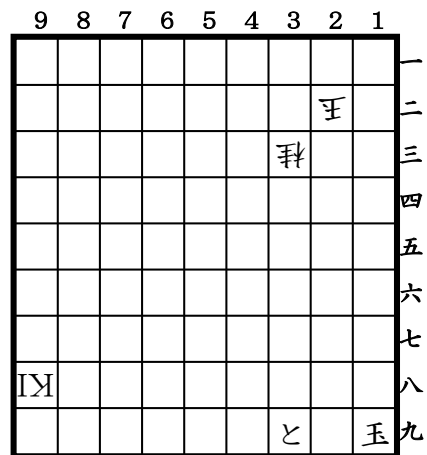
【作者コメント】

ネタが浮かばなくて、無理矢理捻り出しました。もう少し面白味のある手順にしたかったのですが、余詰がきつくて制御するので手一杯でした。花駒がありますが、お許しを。

2番 変寝夢作

協力自玉詰 10手

持駒 なし



持駒 角香3

【KI (カンガルーライオン)】

クイーンの利きの方向にある駒を2つ跳び超えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【作者コメント】

最初は鶺鴒でフェアリー駒のフラミンゴ(1, 5リーパー)を使う予定が「紅鶴」であることが判明し、なくなカンガルーライオン(別名 rabbit)に落ち着きました。自作ソフトで登録していない駒の為、急遽作成したので穴がないか不安ですが……。来年もよろ

しくお願いします。

3番 神無七郎作

ライフル協力詰 23手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王
									○
									○
									○
									○
									○
									王
									○
									香

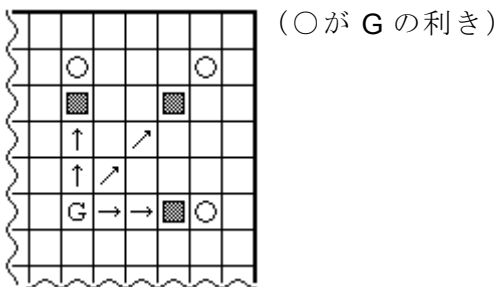
攻方持駒 歩3
受方持駒 なし
※G:Grasshopper, 取捨て

旧年中はお世話に
なりました
今年もよろしく
お願いします

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Grasshopper】(G)

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



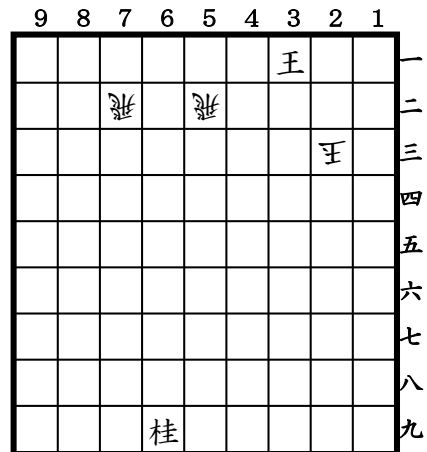
【取捨て】駒を取っても持駒にならずに消える。
(※本局ではGのみ取捨て)

【ライフル】駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

4番 伊達悠作

非王手協力詰 7手

持駒 なし



持駒 なし

【協力詰】

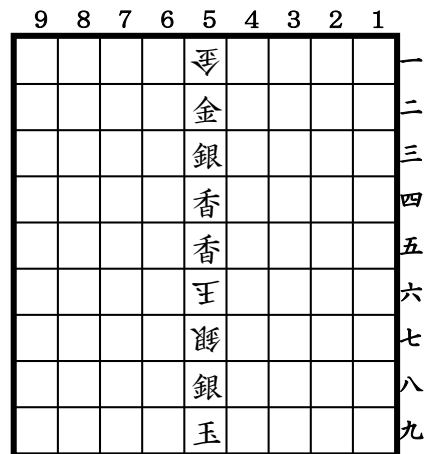
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【非王手】

王手を掛けてはいけない。

5番 たくぼん作

強欲協力自玉詰 30手



持駒 銀歩6

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【作者コメント】

いつもの易しいやつは元旦に発表します。来年もよろしくお願いします。

第4回 フェアリー短編コンクール

結果発表

担当:駒井めい

第4回フェアリー短編コンクールにおける全27作の結果発表を行います。2022年9月号で出題し、14名から解答・短評をいただきました。

1. 解答成績

正解数	解答者(敬称略)
24	神無七郎
23	たくぼん
21	伊達悠
19	馬屋原剛、占魚亭
17	さつき
16	真 T
15	青木裕一
12	るかなん
9	変寝夢
8	keima82
6	神在月生
5	羽毛布団
3	springs

※全27作

2. お気に入り投票結果

解答者が投じた投票順位に応じて作品毎にポイントを加算します(1位:5点、2位:3点、3位:2点、それ以外:1点)。誤答の場合はその票を無効とします。

作品番号	作者名(敬称略)	投票ポイント	備考
1	藤原俊雅	8	
2	藤原俊雅	8	
3	さんじろう	2	
4	るかなん	3	失格(別解)
5	真 T	18	
6	馬屋原剛	2	
7	kisy	6	

8	諏訪冬葉	0	失格(別解)
9	springs	7	
10	たくぼん	6	
11	変寝夢	2	
12	駒井めい	7	
13	伊達悠	5	
14	藤原勝博	2	
15	馬屋原剛	7	
16	伊達悠	3	
17	真 T	14	
18	変寝夢	5	
19	springs	2	
20	るかなん	0	失格(別解)
21	神在月生	5	
22	青木裕一	3	
23	上谷直希	1	
24	さつき	0	
25	羽毛布団	1	
26	占魚亭	1	
27	占魚亭	6	

3. 順位および特別賞

お気に入り投票に基づいて、順位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です。

(1) 協力詰賞

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

(2) 1・2・3・4・5手賞

1・2・3・4・5手の作品が対象。各手数で受賞作を決定。

(3) 彗星賞

2021年12月31日時点で下記コーナーに掲載歴のない作者の作品が対象。

- ・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

3.1 順位

順位	作品
1	第 5 番 真 T 作
2	第 17 番 真 T 作
3	第 1 番 藤原俊雅作
	第 2 番 藤原俊雅作
5	第 9 番 springs 作
	第 12 番 駒井めい作
	第 15 番 馬屋原剛作
8	第 7 番 kisy 作
	第 10 番 たくぼん作
	第 27 番 占魚亭作
11	第 13 番 伊達悠作
	第 18 番 変寝夢作
	第 21 番 神在月生作
14	第 16 番 伊達悠作
	第 22 番 青木裕一作
16	第 3 番 さんじろう作
	第 6 番 馬屋原剛作
	第 11 番 変寝夢作
	第 14 番 藤原勝博作
	第 19 番 springs 作
21	第 23 番 上谷直希作
	第 25 番 羽毛布団作
	第 26 番 占魚亭作
24	第 24 番 さつき作

3.2 特別賞

賞	受賞作
協力詰賞	第 1 番 藤原俊雅作
	第 2 番 藤原俊雅作
1 手賞	第 5 番 真 T 作
2 手賞	該当なし
3 手賞	該当なし
4 手賞	第 2 番 藤原俊雅作
5 手賞	第 9 番 springs 作
	第 15 番 馬屋原剛作
彗星賞	第 25 番 羽毛布団作

4. 解答・短評

今回登場するフェアリールールの説明は後の「6. 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。

第 1 番 藤原俊雅作 第 3 位・協力詰賞

『Henry Forsbergとの邂逅』

協力詰 7手

			馬							一
			金		皇	卒				二
			卒			桂				三
		龍	王		王					四
			歩				卒			五
銀										六
				皇	卒		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

【解答】

a) 43 金 同角 83 王 54 角 同龍 35 玉 24 角
迄 7 手

a) 詰上図

										一
			卒		皇	卒				二
	王		卒			桂				三
				龍			角			四
			歩			王	卒			五
銀										六
				皇	卒		銀			七
										八
										九

b) 53 銀 同金 73 王 64 金 同龍 43 玉 53 金
迄 7 手

b) 詰上図

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

c) 56 桂 同龍 85 王 54 龍 同龍 35 玉 36 飛
迄 7 手

c) 詰上図

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

d) 46 香 同馬 75 王 64 馬 同龍 43 玉 34 角
迄 7 手

d) 詰上図

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

※完全正解:11名、部分正解:2名、
完全誤解:2名、無解:1名

【作者コメント】

Royal battery の開き方が 4 パターン。4 手目は移動合で統一し、最終手の着手位置は全てバラバラにしてある。玉の詰む位置は 35 と 43 の 2 通りで、これは HOTF の構成を意識したもの。なお、ツイン設定は所謂 Forsberg twins である。この設定を持駒でやったのは詰将棋・プロブレム全体で見ても本作がオリジナルだろう。

テーマの詰め込み具合に対して落ち着いた初形になってくれて、自信作の 1 つ。

【担当者コメント】

様々なフェアリールールが飛び交う中、純粋な協力詰に受方持駒なしとツインを加えた比較的シンプルなルール構成で、見事 3 位と協力詰賞を獲得しました。

本作は攻方持駒を金→銀→桂→香と置き換えていく設定で、Forsberg twins と呼ばれるタイプのツインです。Forsberg twins とはチェス・プロブレム用語で、ツイン設定で駒の種類のみを変えるものを指します。チェスには持駒の概念がないので、盤面に配置された駒が対象となります。一方、将棋には持駒の概念があるので、Forsberg twins を詰将棋に適用するなら持駒を対象としてもよいだろうという発想です。

初形では攻方 84 龍・74 王と開王手ができそうな形がありますが、73・75・83・85 の 4 地点全てに受方駒の利きがあつてすぐには開王手ができません。初手で持駒を捨てて受方駒に取らせれば、3 手目で開王手が実行できます。2 手目で動いた駒を移動合で攻方に取らせて、攻方は取った駒で詰まします。

a)~d)の基本的な手順構成は同じですが、特徴的なのは 4 手目の移動合の地点と最後に玉が詰まされる地点。a)と c)では 54 の地点、b)と d)では 64 の地点に移動合をします。また、玉が詰まされるのは a)と c)では 35 の地点、b)と d)では 43 の地点です。つまり、a)と c)の 2 解が密接に関係し合っていて、同様に b)と d)の 2 解が密接に関係し合っています。この 2 解同士が更に関係し合っているという階層的な解構造になっています。このような複数解の階層的な表現方法をチェス・プロ

ブルムでは HOTF (Helpmate of the Future) と呼び、それを詰将棋に適用したのが本作というわけですね。

Forsberg twins と HOTF を単に用いただけでなく、持駒の概念を活かした詰将棋ならではの表現に仕上がっています。

【短評】

・真 T

4 種の組み合わせがすごい。

・馬屋原剛

よくまあ同じ空間で 4 種の持駒を切り分けたもの。手順の対照性も完璧。

・springs (無解)

徹底している。

・占魚亭

睨みを利かしていた駒が動いたため王がその地点に移動できるという仕掛けですか。

・keima82

2 手目で敵駒が動くことで、自玉が 1 か所だけ移動できるようになり、2 手目で動いた駒が 4 手目で犠牲に。1 つ解けるまでは難しかったです。1 つ解けてしまえば、残りの 3 つは簡単に解ける親切設計。

・たくぼん

4 手目の移動合に感動しました。

・神在月生

二手目駒 移動合から 止め迄

・神無七郎

攻方玉に睨みを利かせていた駒が、巡り巡って受方玉を仕留める。表現は全然違いますが、神無太郎氏の「裏切りの銀二」を思い出しました。

・るかなん

合駒を釣り出す機構が面白い。歩を入れるのは香との差別化が難しそうなので、これが一つの終着点でしょうか。

・伊達悠

4 手目に、渡した駒を合駒して循環させるのかなと思いで、少し苦戦。Forsberg

twins の表現としては、手数を短くまとめたい所？

・青木裕一

こういうことをやると、どうしても大掛かりになり、何らかの解で不要な駒が増えるよね。

・変寝夢

a) 最初にトライしたが最後に解けた。中々面白かったが、思うところも色々あった。

b) これは三番目に解けた。接近戦は苦手なので飛ばしていた。4 作の中では地味な感じ。

c) これが二番目。棋譜を見てもしやこれは…。

d) これが一番最初に解けた。34 角はやってみたい手ですからね。

フェアリー駒も使って多数解を目指すのもありかな。例えば 45 リーパー=L(98L、同龍、85 玉、54L、同龍、35 玉、81L まで)、ムース=m(13m、45 桂、67m、56 馬、75 玉、53 玉、54 龍まで、が成立しています。

・さつき (a,b,d 正解、b 誤解)

一つ分かれば同じ要領で解ける気持ちいい作品。

・羽毛布団 (a,b,d 正解、b 誤解)

玉が四方に動いてくれるとヤマを貼って、どうか解きました。持ち駒が違うだけで 4 種類も動きが変わって格好いいです！

★さつき氏と羽毛布団氏は b が誤答。お二人とも「b)53 銀 同金 73 王 54 金 同龍 35 玉 36 金迄」という解答でした。36 の地点には受方 96 龍が利いていて詰みません。

第2番 藤原俊雅作

第3位・協力詰賞・4手賞
協力詰4手(受先)

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

攻方持駒なし
受方持駒なし
b)26歩→56
c)26歩→48

【解答】

a) 47と49馬 37玉 64馬 迄4手

a) 詰上図

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

b) 48玉 88飛 57玉 58馬 迄4手

b) 詰上図

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

c) 58桂成 74馬直 49玉 89飛 迄4手

c) 詰上図

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

※完全正解:11名、部分正解:2名、
完全誤解:0名、無解:1名

【作者コメント】

テーマは、攻方駒3枚による cycle (2手目に王手する・4手目に詰ませる・詰上りにおいて pin する)。合計9つのラインをなんとかコントロールできたように思う。残念なのは b)のみ Anticipatory self-pin になっていない点だが、それを満たす構図が取れなかった。

【担当者コメント】

第1番と同様に純粋な協力詰に受方持駒なしとツインを加えたシンプルなルール構成で、3位・協力詰賞・4手賞の3つを獲得しました。

初形の攻方75馬・85馬・87飛が本作において特に重要な駒です。a)~c)の詰手順で共通する要素として、(1)2手目に王手をする、(2)4手目で詰ませる、(3)詰め上がりで受方駒をピンする、という3つがあります。これらの役割を果たす駒が a)・b)・c)の3解間で循環的に入れ替わっています。

a) (1)85馬、(2)75馬、(3)87飛

b) (1)87飛、(2)85馬、(3)75馬

c) (1)75馬、(2)87飛、(3)85馬

a)とc)では、初手で線駒のラインにピンされる駒を移動させてから、ピンラインに玉が入るという手順。一方b)では、線駒とピンされる駒の位置関係が既に決まっているところに玉が入るという違い

があります。この点が若干の対照性を欠いていて、作者コメントでも言及されています。しかし、そのような減価事項があっても十分に高度で魅力的な内容になっていて、解答者からも高い評価が得られました。

【短評】

・るかなん

3枚の大駒の役割分担の対称性が美しい。

・真 T

大駒の役割が入れ替わるのが面白い。

・さつき

先懸(2手目)とトドメ(4手目)と後衛(ピン)の入れ替わりが綺麗。

・keima82

協力詰で透かし詰は、最初盲点になりました。2手目、4手目で動く駒の組み合わせが、a~cの解でローテーションのようにになっていますね。(85馬=A, 75馬=B, 87飛=Cとすると、AB、CA、BCといった具合)

・占魚亭

ピンされに行く玉。

・伊達悠

三者三様にピンされに向かう手順構造が巧み。

・神無七郎

a)は47と、b)は66桂、c)は58圭がピン止めされている。合駒なしを利用したa)とc)が新鮮に感じます。

・springs (無解)

ピンメイト×3種。bは玉移動以外の初手で作りたくなるが難しいか。

・馬屋原剛

少ない駒数でサイクルを実現。b)の1手目の玉移動が少し異質に感じる。

・たくぼん

cの順が完全に盲点で苦しみました。合駒なしはちょっと感覚が狂いますね。

・羽毛布団 (b,c正解、a誤解)

aが一番難しかったです。3種類のピンで終わるのがすごいです！

・変寝夢

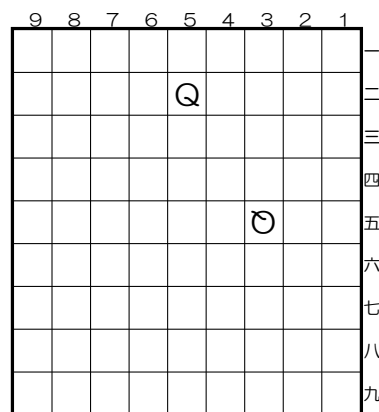
本命はAかな。36香は罪な配置。これに大分惑わされた。

・青木裕一

大掛かりになりそうなところ、意外と少ない駒でできて上手い。

第3番 さんじろう作 第16位

Queen王協力詰 7手



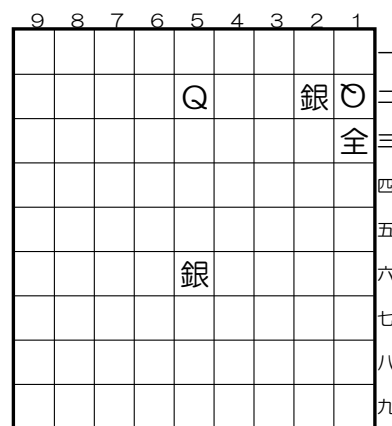
持駒 銀3

※Q: Queen王

【解答】

24銀 65Q 56銀 21Q 22銀 12Q 13銀上成
迄7手

詰上図



※正解:8名、誤解:0名、無解:6名

【作者コメント】

Q王の空中捕獲大作戦、というのはやや大げさですがQ王の行動力と銀という駒の異能を組み合わせる面白さがあると考えました。

【担当者コメント】

攻方・受方の Queen 王が 1 枚ずつ配置されたシンプルな初形。受方 35Q を詰ますのが目的です。Queen は飛+角の利きを持つ移動性が高い駒で、詰ますのは至難の業です。攻方 Queen 王も攻めに使えるとは言え、持駒には銀 3 枚と小駒しかなく、これで詰ませられるとはにわかには信じがたいでしょう。

ポイントは攻方 56 銀の設置で、詰め上がりにおいて受方 Queen 王が斜め方向に逃げるのを防いでいます。攻方 56 銀を設置するための 2 手目 65Q と一旦広い方へかわす意外性も相まって序の 3 手に強いインパクトがあります。

銀 3 枚を使った見事な空中捕獲の作品でした。

【短評】

- ・さつき
ありえそうな詰上がりで一番面白いものから逆算したら解けました。
- ・馬屋原剛
Q に身構えたが意外と手は限られていた。
- ・springs (無解)
最初に打った銀が最後に成って詰むのがよい。
- ・真 T
65 玉が意表の 1 手。
- ・変寝夢 (無解)
詰め上がり思い浮かばず。反対方向に行く 2 手目がおしゃれ。
- ・るかなん (無解)
56 銀の衝撃。
- ・神無七郎
Q の斜めの動きをどう止めるか悩みました。攻方 Q 王の縦の利きを使って 56 銀で止めるは盲点。
- ・羽毛布団
離れた銀が斜めのラインを塞ぐのが難しくてかなり悩みました！Q は詰ませるのが難しいんですね。

・占魚亭

攻方 Q 王のラインを活かす展開への持って行き方がポイント。56 銀が急所の一手。

・伊達悠

特に 2 手目の銀が、行き場を狭める絶妙の場所！

・たくぼん

52Q が絶妙の配置で感心しました。3 手目の銀打は非限定に見えて気付くまで相当悩みました。

第 4 番 るかなん作 失格(別解)

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
								銀 銀	七
								王	八
角								銀	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作意解】

18 銀引生 17 飛生 19 玉 38 銀 28 銀成
55 角 迄 6 手

最終図

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

※正解:10 名、誤解:0 名、無解:4 名

【作者コメント】

非王手(最終手以外王手禁)と自玉でないスタイルメイト(最終手のみ非王手可)を組み合わせるとルールが対消滅して簡素になる、という主張。あまり前例が無く検証するツールも無いので不安はありますが、初心者故の蛮勇ということで。

【担当者コメント】

受方をスタイルメイトにするのが目的なわけですが、受方には玉だけでなく銀 3 枚が自由に動ける状態です。

スタイルメイトを実現するために重要なのが受方駒のピンです。最終図では受方 18 銀・28 成銀がピンされていて動けません。もし初手が 18 銀“成”なら、最終図から 17 成銀と動くことができます。また、5 手目が 28 銀“生”なら、最終図から 37 銀成/生と動くことができ、スタイルメイトを達成できていません。銀が自身を完全に動けなくするために成と生が対照的に現れるのが面白いところ。盤上に受方駒が 3 枚も残っているにも関わらずスタイルメイトが達成されるというのはなんとも不思議な感触の作品です。

しかし、残念ながら本作には別解がありました。

- ・16 銀成(生) 同飛成 19 玉 38 銀 18 銀引生 17 龍 迄 6 手駒余り
- ・16 銀成(生) 同飛成 18 銀引生 38 銀 19 玉 17 龍 迄 6 手駒余り

指摘は一乗谷酔象氏。規定により失格となるのは残念ではありますが、コンピュータによる検討がサポートされていないルールに挑戦した積極性は、高く評価されるべきでしょう。

【短評】

- ・るかなん (作者)
手なりに進めれば解けるので箸休めになれば、と言いつつ。
- ・真 T
成生が大事。
- ・馬屋原剛
銀の成生の使い分けがよい。
- ・さつき

死角をつかせるための成不成が面白い。

- ・伊達悠
5 手目の銀“成限定”が絶妙手！
- ・神無七郎
成・生の選択やどの銀を取らせるかで、細かい気づかひの要る作品。普通の協力自玉スタイルメイトに慣れているせいか、攻方から指す手や、攻方の駒を消す手が先に浮かんで困りました。
- ・たくぼん
取った銀を使うことが出来るのを忘れて苦労しました。飛生が王手を掛けない限定がいい味です。
- ・青木裕一
3 枚も駒が残っているのにスタイルメイト。

第 5 番 真 T 作 第 1 位・1 手賞

最後の1ピース・協力詰1手 (7解)

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

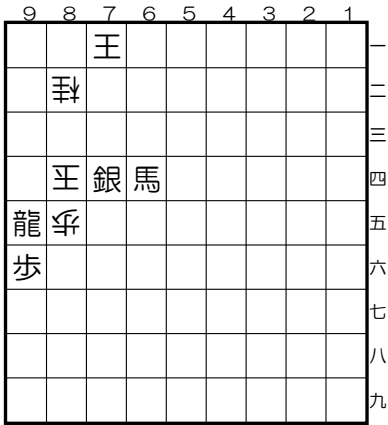
持駒なし

※盤上に攻方生駒を1枚追加

【解答】

- 1) 追加駒: 攻方 96 歩
詰手順: 95 飛成 迄 1 手

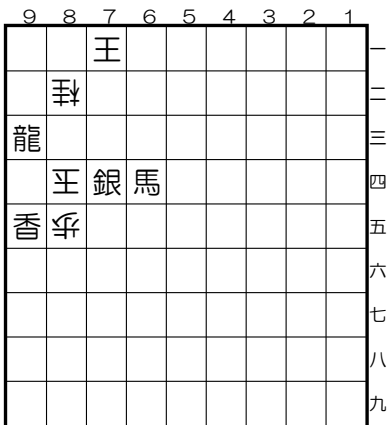
1) 詰上図



2) 追加駒:攻方 95 香

詰手順:93 飛成 迄 1 手

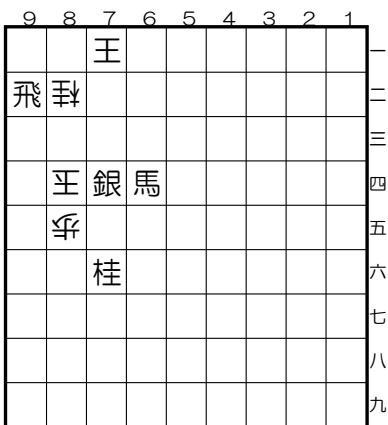
2) 詰上図



3) 追加駒:攻方 68 桂

詰手順:76 桂 迄 1 手

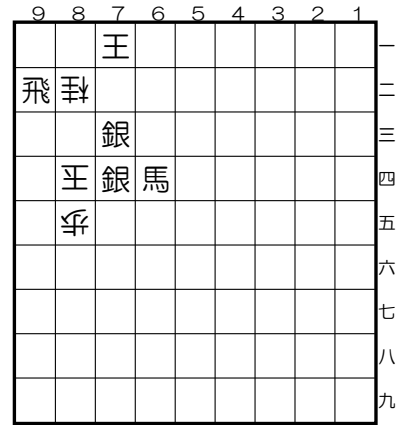
3) 詰上図



4) 追加駒:攻方 62 銀

詰手順:73 銀引生 迄 1 手

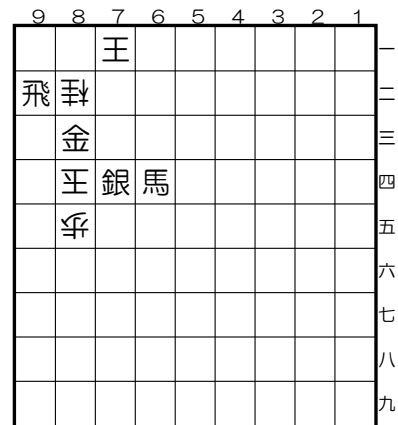
4) 詰上図



5) 追加駒:攻方 93 金

詰手順:83 金 迄 1 手

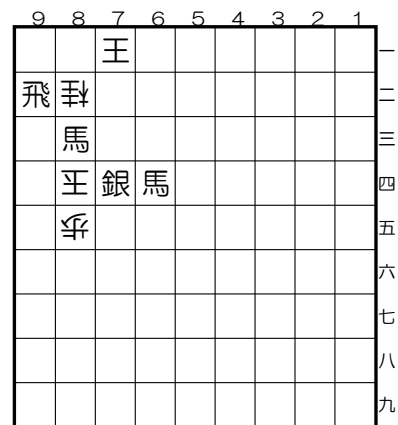
5) 詰上図



6) 追加駒:攻方 94 角

詰手順:83 角成 迄 1 手

6) 詰上図



7) 追加駒:攻方 72 飛

詰手順:73 飛成 迄 1 手

7) 詰上図

			王							
飛	桂									
		龍								
王	銀	馬								
卒										

※完全正解:9名、部分正解:4名、
完全誤解:0名、無解:1名

【作者コメント】

狙いは歩～飛の7種追加です。最初は下図を
考えました。

最後の1ピース・協力詰1手(7解)

						飛				
				王		王	銀			

持駒なし

※盤上に攻方生駒を1枚追加

- 1) 追加駒:攻方 13 歩
詰手順:33 飛成 迄 1 手
- 2) 追加駒:攻方 13 香
詰手順:33 飛成 迄 1 手
- 3) 追加駒:攻方 24 桂
詰手順:33 飛成 迄 1 手
- 4) 追加駒:攻方 21 銀
詰手順:33 飛成 迄 1 手
- 5) 追加駒:攻方 11 金
詰手順:33 飛成 迄 1 手
- 6) 追加駒:攻方 21 角

詰手順:33 飛成 迄 1 手

7) 追加駒:攻方 11 飛

詰手順:33 飛成 迄 1 手

12に利かすという意味付けだけで簡単に作れました。しかし、歩香、銀角、金飛が一緒の扱いで面白くありません。というわけで作り直し、駒を追加する地点・詰手順が全て異なるようにしました。
71王が苦しい配置(72飛限定、王の売り切れ)。

【担当者コメント】

最後の1ピースという完全作にするために駒を配置するルールで、歩香桂銀金角飛の7種配置を実現した作品。

作者コメントにもある通り、歩香など利きが重複した駒配置において極力似た詰手順にならないように注意が払われているのが素晴らしいところ。

高い難易度のテーマを高い次元で、しかも端的に実現した作品で、文句なしの断ツツ1位と1手賞を獲得しました。

【短評】

・さつき

4解見つけたあたりから鳥肌。簡素で美しい七色解。

・るかなん (3,4解目誤解、その他正解)

7色7解を7枚で実現。

・keima82

凄い。7種全部違う場所で、しかも1手詰は1通りしかないですね…。特に、銀と角、歩と香の違いが感動しました。どうやったらこういう作品作れるのでしょうか。

・springs (無解)

たったこれだけの配置で7解を切り分けられるのはものすごい。

・馬屋原剛

7種追加!これだけの駒数でよく成立させたもの。

・占魚亭

7種追加、お見事。

・羽毛布団 (3解目誤解、その他正解)

7箇所全部違う場所ですごいです！

・青木裕一

これだけの配置で1種1通りの詰み筋にできるのが不思議。

・神在月生

端正に七種趣向を達成す

・変寝夢（4解目誤解、その他正解）

協力詰である事をうっかりして、どうやっても82飛成で余詰むぞと勘違いした。

・伊達悠（4解目誤解、その他正解）

おそらく、角の意味付けが銀と同じなのが減点対象になりそうな気がするけれど、ルールから期待できることを達成している事実こそ重要！しかもこの枚数でですよ奥さん。

★伊達悠氏は4解目を攻方94銀追加・83銀左成迄と解答。これは85銀左迄の詰手順もあるので、完全作になっていません。従って、作意では角銀の意味付けは異なっています。

・たくぼん（正解扱い）

標準駒だと6つが精一杯なのでこれしかないと思う。53Qが絶妙！しかしながら受方持駒なしなら7解あるが、1解は駒余りなのでマイチ。

・神無七郎

7種配置のアイデア作。香と歩の分け方が巧い。「7解」とは「唯一解となる7種の配置を求めよ」であり、「7解となる唯一の配置を求めよ」ではありませんよね？

★ルール名の書き方が紛らわしかったようで、一部の解答者に混乱を与えてしまったようです。作者および解答者の皆さまに深くお詫び申し上げます。

★担当の配慮不足が原因ですので、「協力詰1手7解となる唯一配置を求めよ」と解釈して解答したたくぼん氏を正解扱いとしました。

★最後の1ピース+複数解におけるルール名の書き方は要改善事項です。

第6番 馬屋原剛作 第16位

最後の1ピース

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

【解答】

追加駒:1)持駒金→2)攻方38銀
詰手順:29金 迄1手

詰上図

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

※正解:11名、誤解:3名、無解:0名

【作者コメント】

最後の1ピースの入れ子構造を作ってみたかった。

【担当者コメント】

最後の1ピースを入れ子構造にするという新しい表現方法です。

1)で正解の追加駒を選ぶと、2)が唯一解になるという仕組みです。つまり、追加する順番が非常に重要で、「1)攻方 38 銀追加→2)持駒金追加」と逆にしてしまうと、2)において持駒金追加以外に攻方 49 龍追加などの別解が生じてしまいます。

まだまだ粗削りなルール設定ではありますが、最後の1ピースにおける新たな展開を示した価値のある一作です。

【短評】

・たくぼん

これしかないような気もするがどうも不安がいっぱい。

・るかなん

これであっているのか自信はあまりありません。

・keima82

自信ないですが、金を打って一手詰みになる形は1つしかないはず...。▲49 竜、▲47 馬の形も考えましたが、▲47 馬の代わりに▲33 竜等でも良いのでダメという事です。

・さつき

下段龍に対する4三馬の発見に苦労しました。

・真 T

ルール設定がややこしい。

・青木裕一

詰形にあたりを付けられないとキツイ出題形式。

・羽布団

持駒の発想がなかったので悩みました！

・伊達悠

配置の自由度が逆に攻方を縛っているというのが不思議な感触ですね。メタ読みにメタ読みを重ねている気分です。

・占魚亭

「1)攻方 47 龍追加。2)攻方 39 飛追加。38 龍まで1手」と思ったが49 龍も可能なことに気づき、軌道修正。なるほど、大駒よりも小駒か。

・springs (誤解)

1)は99 龍ではなく89 龍などでも良さそうな気がします。どうでしょう。

★springs氏は「1)攻方 99 龍追加→2)攻方 47 馬配置」との解答でした。2)で攻方 38 銀追加の別解が生じます。

・神無七郎 (誤解)

銀配置で頭金...のような平凡な解だと、龍配置の余詰を生じる。飛を置けば龍配置に限定できる。創作過程を追体験するかのような出題形式。

★神無七郎氏は「1)攻方 39 飛追加→2)攻方 49 龍追加」との解答でした。2)で攻方 31 飛や32 飛などの別解が生じます。

・変寝夢 (誤解)

初手は着手の可能性を減らす手と決め打った。

★変寝夢氏は「1)攻方 33 飛追加→2)攻方 39 飛追加」との解答でした。2)で攻方 49 龍追加の別解が生じます。

第7番 kisy作 第8位

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

【解答】

追加駒:1)受方 51 玉→2)攻方 71 龍→3)攻方 61 角

詰手順:43 角成 迄 1 手

詰上図

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

あるいは

追加駒:1)受方 51 玉→2)攻方 31 龍
→3)攻方 41 角

詰手順:63 角成 迄 1 手

※正解:1 名、誤解:7 名、無解:6 名

【作者コメント】

最後の 1 ピースの最後の 1 ピースという入り子構成を突き詰めたところ完成した作品です。盤面、持駒なしの作品は珍しいのではないでしょうか。

【担当者コメント】

第 6 番に引き続き最後の 1 ピースが入れ子構造になったルール設定。第 6 番は二重入れ子でしたが、本作は三重入れ子になっています。初形で何も駒が配置されていないのが強烈で、不思議なことに別解がない完全作となっているようです。

1)~3)で計 3 枚の駒を配置するので、受方玉 1 枚と攻方駒 2 枚を配置することになります。2)と 3)で解を限定するために、1)で受方 51 玉追加として玉の位置を確定させます。2)で攻方 41 角追加としてみようと、3)で持駒金追加などの別解が生じます。3)で解を限定するために 2)で攻方 31 龍追加と王手に晒すのが第二の工夫。これによって 3)では 61 の地点に駒を配置するしかなくなり、自然に解が限定されるわけです。

初形のインパクトと斬新なルール設定で解答者からは大好評でしたが、誤解者が多かったために無効票が増えて、残念ながら 8 位にとどまりました。参考までに書くと、1 位票が 1 票、2 位票が 2 票、4 票が 1 票で計 12 pt となるはずでした。最終的に 2 位票 2 票が有効票(正解者から 1 票、無解者から 1 票)として残り、6 pt となりました。

【短評】

•さつき (無解)

解けていたら結構高評価していたはず。己の力を恥じます。

•馬屋原剛

完全なら 1 種の究極形

•たくぼん (誤解)

これまた正解の自信がない。何も無い盤面から唯一解であれば凄いとしかいいようがないですね。

•るかなん (誤解)

0 枚からこんな単純な設定で完全作になるのか。

•伊達悠 (誤解)

香車 1 枚を置くだけで、こんなにも世界を狭めることができるとは。3 段階条件の入れ子構造というと、アイザック・アシモフの「ロボット 3 原則」を思い起こさせますね。

★伊達悠氏は 1)攻方 13 香追加→2)攻方 42 龍追加→3)受方 21 玉追加」との解答でした。2)と 3)が逆でもよいので不正解です。

•keima82 (誤解)

2 と 3 が逆でも良さそうなのでたぶん不正解でしょうね。

★keima82 氏は「1)持駒桂追加→2)攻方 32 龍追加→3)受方 11 玉追加」との解答でした。

•神無七郎 (誤解)

先に 32 王 11 玉を配置すると持駒金でも良くなるので桂を配置する……のだと思うのですが、自信ありません。

★神無七郎氏は「1)攻方 34 桂追加→2)攻方 32 王追加→3)受方 11 玉追加」との解答でした。2)で攻方 31 玉の別解が生じます。

第 8 番 諏訪冬葉作 失格 (別解)

安南詰 1手

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

持駒 なし

【作意解】

22と跳 迄 1手

(攻方 34 とを 22 の地点に跳ねる。)

詰上図

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

※正解:13名、誤解:0名、無解:1名

【作者コメント】

「神無一族の氾濫」の募集を見て思いついた問題です。

玉は一步も動けないので王手をかければいいだけなのですが、21には飛車と角・22にはとが利いています。よって、これらの利きを遮ったままにしておくために34のとを動かせばいいのです。問題は動きの表記法だけです。

なお、24とには「12を塞いで21との紛れを作る」「23桂が詰まないようにする」という意味があります。

【担当者コメント】

詰ますのは簡単ですが、問題は棋譜表記。攻方34とを22の地点に跳ねるのが作意ですが、攻方のと金がたくさんあるせいで、現行の棋譜表記法では記述できないというのが本作の主張。

ユーモア溢れる作品で一種の癒し枠でしたが、安南“詰”なので「12と(24)同玉 22と(34)迄」など3手以上の詰手順が余詰扱いとなるために失格となりました。

【短評】

・占魚亭

どのと金を動かすか。

・伊達悠

強力な受方の壁をびよーんと超えて、無事着地！

・たくぼん

10秒将棋なら間違える自信があります。

・変寝夢

棋譜表記が狙い？

・springs (無解)

棋譜がうまく書けない！

・さつき

表記に困りました。

・羽毛布団

表記が難しかったです！

・keima82

解くよりも解の表記法を考える方が難しかったです。

・青木裕一

最大の難関は指し手の表記。

・神在月生

連盟の表記ルールは見当たらず

・神無七郎

34のと金が跳ねて1手詰。「奇妙な棋譜表記」を主題とした作品ですね。

・るかなん

欲を言えば25香にしたかったかな。

・馬屋原剛

協力詰でないので、3手の余詰が色々あると思う。

第9番 springs 作 第5位・5手賞

安南協力詰 5手 (2解)

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

持駒 金桂香

【解答】

1) 25 金 同玉 17 桂 16 玉 18 香 迄 5 手

1) 詰上図

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

2) 24 金 同歩 17 香 25 玉 18 桂 迄 5 手

2) 詰上図

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

※完全正解:11名、部分正解:2名、
完全誤解:1名、無解:0名

【作者コメント】

桂香を打つ順番と場所が交換されます。金を打つ場所とそれを取る駒が変わるのもポイント。

【担当者コメント】

持駒に金があるので、これで止めを刺す...と思いきや、初手で捨ててしまうのが意外な展開。

重要なのは17・18の地点で、これらの地点に桂香を打ちます。1解目では17桂→18香、2解目では17香→18桂と打つ駒の順番と場所が入れ替わります。いずれの解でも受方玉は安南ルールで歩の利きが変わっていて、移動が制限されています。

安南ルールを活かした綺麗な対比が実現されていて、見事に5手賞を獲得しました。

【短評】

・青木裕一

金を捨てて詰むように見えない。

・るかなん

金を捨てても攻め駒は足りる、と気付けるかどうか。

・変寝夢

Bの順に少し不利感を感じた。ABで棋譜対比させてみたら面白かった。

・keima82

玉を歩の前に持っていきかかないとわかればアッサリ。3手目と5手目で駒種が逆で座標が同じなのが面白いですね。

・さつき

桂香の配置の対比が面白いです。

・真 T

桂香の役割が変わるのがよい。

・神無七郎

2手目の応手で桂香の並べ方が変わる。

・馬屋原剛

桂香の使い分けが面白い。

・占魚亭

安南らしさ溢れる綺麗な2解。

・羽毛布団 (誤解)

どんどん下に追加されるのが面白いです。

・伊達悠

玉を歩に乗せる位置が重要。自分ならば、2手目以降全てに安南らしきのある、24金以下の1解のみで作るかもしれません。

・たくぼん (1解目正解、2解目誤解)

2手目まで同じなのがどう評価されるかですが3手詰では物足りないので仕方なしですね。

★たくぼん氏は2解目が「25金 同玉 28香 16玉 29桂 迄」の解答でした。6手目28とと攻方香を取れるので詰んでいません。

第10番 たくぼん作 第8位

安南協力白玉詰 6手

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

持駒 角

【解答】

44角 55飛 46王 76玉 47飛 56金 迄 6手

詰上図

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

※正解:5名、誤解:0名、無解:9名

【作者コメント】

想定し難い詰上りを狙ってみました。初手限定打、2手目逆王手も心理的に指し難いかなと。ただ駒数が増える詰上りがイマイチですね。

※78桂配置は4手目の限定のためと33角、44金、46王、76玉、36王、66飛等の余詰め防止です。

【担当者コメント】

初手の角の限定打が深淵な一手。詰め上がりで攻方王は飛車の利きになっていますが、攻方王の逃げ道を封鎖する意味があります。

5手目47飛と攻方王の利きを飛車に変えてしまふのも指しづらい一手。飛車の利きになれば斜めの移動はできなくなりますが、縦横に高い移動性を持ってしまいます。

詰め上がりで想定しづらく、緊張感のある攻防が魅力的な作品です。

【短評】

・たくぼん (作者)

初形に比べて詰上りに3枚も駒が増えるなんてどうなのでしょうね(笑)

・馬屋原剛

玉を飛に乗せることに全然気が付かなかった。

・るかなん (無解)

大駒の性能にしたまま詰ますのは1ミリも読んでいませんでした。

・神無七郎

安南系ルールで時々見掛ける玉を飛にする詰上り。斜めに動けない飛の弱点がもろに出る形です。

・伊達悠

王を他の駒の利きにして仕留める、安南の王道。最終手に対して55角と、根元を取る手をケアしている金限定も良きかな。

・さつき (無解)

初手44以遠は非限定だろうとか、飛の上に玉を乗せたら詰まないだろうという直感を見事に裏切られました。

・springs (無解)

詰上りを見据えた角の打ち場所。78 桂 1 枚で多数の余詰を消している。

・占魚亭

「46 王、76 玉、47 飛」から詰み形を構築していけば解きやすい(かも)。頭 2 手が上手く嵌まりましたね。

第 11 番 変寝夢作 第 16 位

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。

【解答】

76 歩 44 歩 68 王 76 桂 迄 4 手

最終図

持駒 歩

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

持駒 なし

※正解:13 名、誤解:0 名、無解:1 名

【作者コメント】

はい、一発芸です。何か？

【担当者コメント】

安北ルールなら実戦初形から僅か 4 手で詰む手順があるというのは驚きです。

初形の後手 21 桂は安北ルールで角の利きになっているために、最終手で 76 桂と移動するのが可能になっています。また、最終図の先手 68

王は安北ルールによって歩の利きになっているために逃げ道がありません。

作品の性質上、票は伸びみせんでしたが、解答者の反応は上々でした。

【短評】

・keima82

安南将棋は一時期結構指しましたが、安北将棋はほとんど経験なし。こんな詰み筋があるのは知りませんでした。

・springs

初めて推理将棋が解けました(合っていれば)。フェアリールールをつけた短手数はとっつきやすい!?

・真 T

これで詰むとは。

・青木裕一

安北なら実戦初形から 4 手で詰むのか。

・馬屋原剛

安北ルールだとわずか 4 手で詰むのか。

・たくぼん

たった 4 手で詰むなんて青天の霹靂でした。

・神無七郎

平凡な初手も安北将棋なら非凡。

・さつき

後手の歩がパックマンされるかと思いきや先手の歩がパックマン。

・伊達悠

安南ルールを見慣れると、大砲の砲台そのものが飛んできた!!?てな感じになりますね。

・占魚亭

フェアリー推理将棋の古典になりそう(実は推理将棋界限では有名手順だったりする?)。

・るかなん

「たったの 4 手で詰まされるなんて。普通の将棋と全然違う。」「初手の歩は安北ルールではあまり良くなかったね。」こんな感じですかね。

第 12 番 駒井めい作 第 5 位

背面協力詰 4手 (受先、2解)

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

持駒 なし

【解答】

1) 23 角 同歩成 同角 11 角 迄 4 手

1) 詰上図

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

2) 23 桂 同歩生 25 角 11 桂 迄 4 手

2) 詰上図

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

※完全正解:8名、部分正解:2名、
完全誤解:0名、無解:4名

【作者コメント】

攻方に取らせる駒によって、攻方歩の成生と受方角の移動先が変わります。

【担当者コメント】

自作。初形では攻方駒が歩しかないので、攻方は戦力を補充したいところ。初手で 23 角/23 桂として攻方に駒を差し出します。最終手で受方 12 玉が角/桂の利きに変化して、5 手目 13 玉と逃げる手がなくなっているのが、角桂に限定される理由です。

2 手目で歩の成生、3 手目で角の上下移動と 2 解で対照的になっています。角の上下移動は背面ルールでないと実現しない動きで、背面ルールらしさも十分に盛り込んでいます。

【短評】

- さつき (1 解目無解、2 解目正解)
成不成のいい対比。
- 伊達悠
成生それぞれで合駒の種類が限定されるのが巧み。
- 占魚亭
質駒の違いで歩の成生が変化。桂の順がいいですね。
- るかなん
歩の成生が軸。11 角が意外と見えづらかった。
- 青木裕一
角を渡す方が見えづらかった。
- たくぼん
1 解目の 3 手目同角が盲点でした。成りの意味が良く分かりました。
- 真 T
角の方が 3 手目が見えず、苦戦しました。桂と角、成と生。素晴らしい。
- 神無七郎
玉が不動とは意外。24 角が真の主役でした。
- springs (無解)
3/4 手が同一地点への着手だが、メリハリが利いた対比で気持ちがいい。

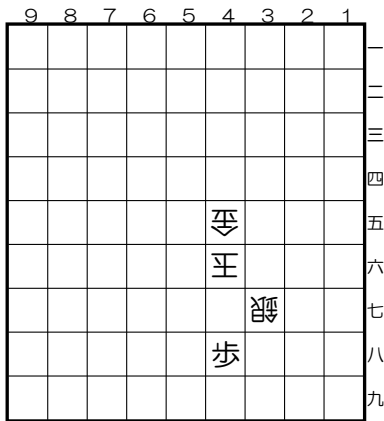
・変寝夢

2 解目の順最終手の後 24 玉と逃げられると錯覚していた。

★2 解目の最終図で受方玉は桂の利きになっているので、5 手目 24 玉と逃げられそうです。しかし、

第 13 番 伊達悠作 第 11 位

Messigny協力詰 5手

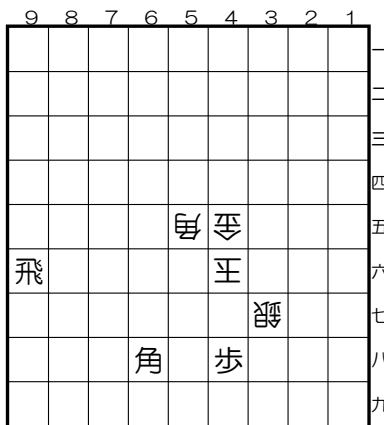


持駒 飛角
b)48歩→56

【解答】

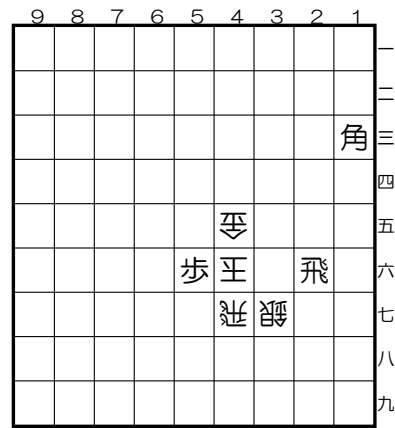
a) 96 飛 86 角 55 角 同角/86 角 68 角
迄 5 手

a) 詰上図



b) 13 角 24 飛 47 飛 同飛/24 飛 26 飛
迄 5 手

b) 詰上図



※完全正解:8名、部分正解:0名、
完全誤解:0名、無解:6名

【作者コメント】

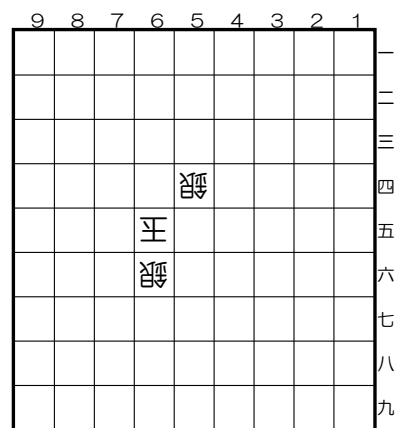
最近手をつけている、かつての自作リメイク(多分未発表図含め第3弾くらい)。

めいまがの方で取り上げてもらった、たくぼんの解図日記/2008年6月28日の図を見て、「位置調整プラスアルファをすれば、もしかしてツインにするのも可能なのでは?」と思ったのが、作図のきっかけでした。

伊達悠作

たくぼんの解図日記 2008年6月28日

Messignyばか詰 5手



持駒 飛角

92 角 83 飛 64 飛 同飛/83 飛 85 飛成
迄 5 手

両王手をする方向があーでもないこーでもないと
試行錯誤し、最終的に落ち着いたのが本図で
す。

作図の過程は、他手順の余詰との戦いというより、
打ち場所・成生非限定との戦いと言った方が
適切だったかもしれません。玉の逃走経路を抑える
駒のうち1枚を受方駒→攻方歩にする判断
が、諸々の余詰を防ぐ MVP でした。

【担当者コメント】

伊達悠氏の自作リメイク。a)とb)の両方において
飛角で両王手できる形を作ります。ただ、飛角
の並びが a)とb)で入れ替わっています。合駒で
発生させた受方駒が攻方駒にすり替わって、開
王手や両王手できる形を容易に作れるのが
Messigny ルール。その特徴を存分に引き出し
て、2種の両王手を実現した作品です。原図から
駒の追加がたった1枚で済んでいるのも作者の
手腕が垣間見えるところ。十年以上の時を経て、
作品が生まれ変わりました。

【短評】

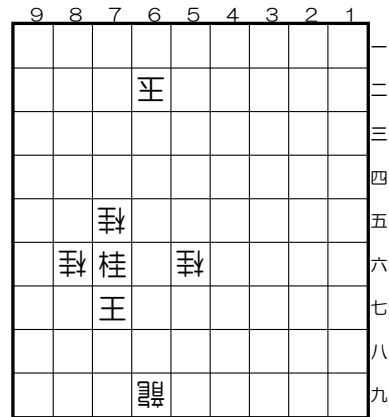
- ・真 T
飛角の両王手。
- ・青木裕一
いかにも両王手という配置。
- ・たくぼん
飛角ならば両王手、a)がダイナミックでいいで
すね。
- ・るかなん（無解）
解図のスタートラインにすら立てず…。このル
ールでは両王手が有効なんです。
- ・神無七郎
a)は飛の両王手から読んで失敗。二択で外
れを引くのはいつものことです。
- ・springs（無解）
どちらの解もすべての駒が十分に機能してい
るのが素晴らしい。
- ・占魚亭
最遠打→バッテリー構築→両王手×2。対照
が綺麗なツイン。

- ・馬屋原剛
まさにチェスプロブレム。
- ・さつき
盤端との絶妙な位置関係が好きです。

第 14 番 藤原勝博作 第 16 位

『3手&3手』

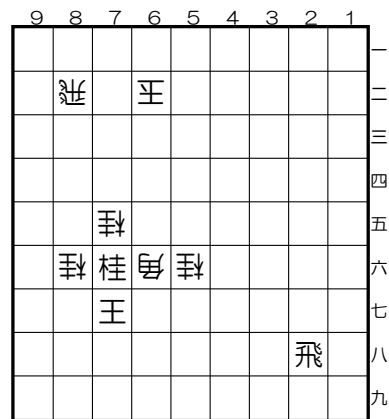
キルケ協力白玉詰 6手



持駒 飛

【解答】

68 飛 同龍/28 飛 同飛/82 飛
66 角 同飛/22 角 同角/28 飛 迄 6 手
詰上図



※正解:9名、誤解:0名、無解:5名

【作者コメント】

3手&3手の構造。全着手王手。
1手目と4手目は、駒打ち。2手目と5手目で、
打たれた駒を取る。取られた駒は再生する。3手
目と6手目に、再生した駒で、駒を取り返す。取
られた駒は再生する。

【担当者コメント】

攻方・受方の全着手が王手になっている緊張感のある双玉作品。前半3手と後半3手が対照的になっています。互いに駒を取り合う攻防は迫力があり、それがキルケルールによって引き立てられています。

初手 68 飛にいきなり 66 角とするのは、同飛/22 角 同角/28 飛と進んだときに、86 玉/81 桂と逃げることができます。受方 86 桂に紐を付けるために前半の3手が必要になります。

キルケルールの魅力が存分に引き出された作品です。

【短評】

・馬屋原剛

キルケらしい攻防が楽しい。

・springs (無解)

取って取られてを2回。目まぐるしく駒が移動する。

・神無七郎

全手順王手。最後は後手に軍配。

・伊達悠

86 王/81 桂の逃げを防ぐにはと考えると、自然と筋に入った感じがして解きやすかったです。解いてからびっくりの全手順王手。

・さつき

8六の桂に紐をつけるために敢えて要のような龍を取るの面白いです。

・占魚亭

定番の展開ではあるが、上手い構成。

・るかなん (無解)

6手で同の手4回なのに駒が余らないからキルケは不思議。初形で66角迄1手詰になっていることに気付けば自力解答もあったかなあ。

・青木裕一

清算ばかりなのに持駒が増えないのがキルケらしさ。

・変寝夢

2手目同桂成ばかり考えていた。66角からの手順って新鮮味があった。

・たくぼん

4手目桂で取って首を捻ってしまいました。

第15番 馬屋原剛 第5位・5手賞

アンチキルケ協力白玉詰5手(受先)

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

持駒 角

【解答】

76 桂 81 角 63 香 68 龍右 同桂成 迄5手
詰上図

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

※正解:8名、誤解:0名、無解:6名

【作者コメント】

北村手筋をやってみたかった。

【担当者コメント】

詰め上がりの受方 68 成桂は攻方龍あるいは王で取れそうです。
6手目 68 同龍/28 龍は受方 63 香の利きが取って攻方王に王手がかかってしまいできません。このように原位置に復活することが仇になってしまう詰め上がりのことを北村手筋と呼び、最初の考案者である北村太路氏に由来しています。

また、6 手目 68 同王/59 王は受方 56 香が利いていてできません。一見すると攻方王は詰んでいないように見えますが、実は詰んでいるというのが不思議なところ。

この不思議な詰め上がりに持ち込むために重要なのが 2 手目 81 角～3 手目 63 香。2 手目 81 角の最遠打は受方桂の復活地点を埋める手で、これがないと 5 手目 68 同桂成と攻方龍を取ったときに、81 の地点に復活してしまい、攻方王に王手がかかりません。初手 77 金など別の駒では 5 手目龍を取ったときの復活地点を埋める手段がありません。そして、3 手目 63 香が北村手筋を見越した限定合。

北村手筋をテーマに、桂の復活位置を埋める角の最遠打を組み合わせた切れ味鋭い作品で、見事に 5 手賞を獲得しました。

【短評】

・さつき

面白い詰め上がり。なかなか見えませんでした。

・青木裕一

紛れが多くて苦戦した。

・真 T

最遠打！

・springs(無解)

とどめの駒が最初に出現するのが好き。角の最遠打を含めて一貫した構成。

・たくぼん

81 角と桂の組み合わせが抜群で、北村手筋が光る。

・神無七郎

復活位置を埋める限定打はアンチキルケの華。でも、桂の復活位置を埋めるのは珍しい。

・伊達悠

18 玉という位置で、63 歩か 81 桂がキーになりそうと思えばしめたもの。手順の見た目にはアンチキルケが出てこない分、その過程にアンチキルケらしさが存分に。

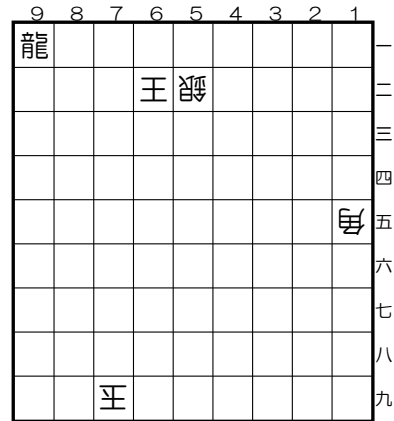
・占魚亭

取りあえず 81 角と打ってみたい形なのと 68 龍右として 59 地点に利きを通す展開になるのは確実なので、初手桂打ちは見えやすい……かな？最遠打が映える構図で、よく出来ていると思います。

・るかなん (無解)

何故桂？と思って見返して始めてアンチキルケの特性を思い出す。だから 56 香なのか。

第 16 番 伊達悠作 第 14 位



持駒 なし

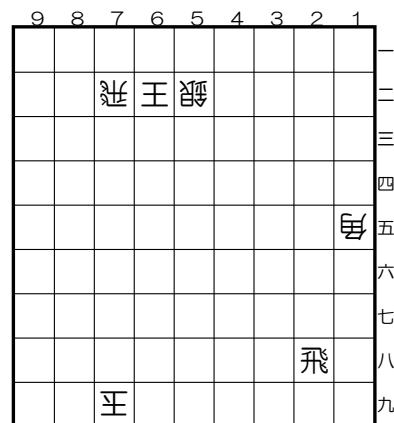
a)キルケ協力白玉詰 4手

b)アンチキルケ協力白玉詰 4手

【解答】

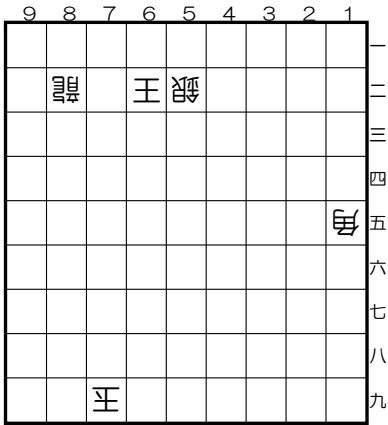
a) 71 龍 72 飛 同龍/82 飛 同飛/28 飛 迄 4 手

a) 詰上図

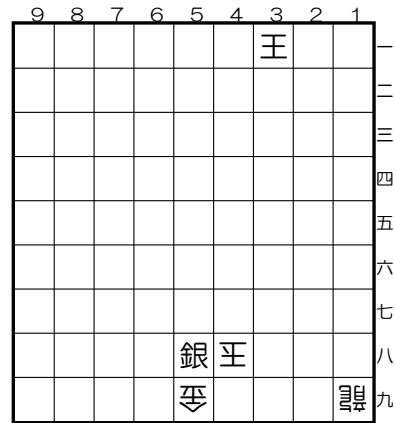


b) 99 龍 89 飛 88 龍 同飛成/82 龍 迄 4 手

b) 詰上図



b) アンチキルケ協力自玉詰 4手



攻方持駒 飛
受方持駒 なし

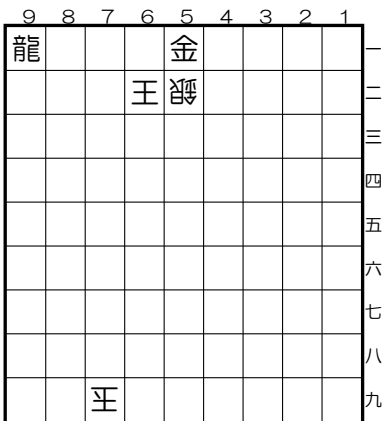
※完全正解:9名、部分正解:1名、
完全誤解:0名、無解:4名

【作者コメント】

前回のフェアリー短コンをざっと見していたときに目に入った、「キルケ&アンチキルケルールのツイン」を自分なりに落とし込んでみたもの。

当初は「将棋盤を180度ひっくり返すことでキルケ⇄アンチキルケの両方を成立させる」という方針で創作に取りかかり、実際に完成までこぎ着けました(参考図)。

a) キルケ協力自玉詰 4手



攻方持駒 なし
受方持駒 飛

- a) 71 龍 72 飛 同龍/82 飛、同飛/28 飛
迄 4 手
- b) 18 飛 28 龍 49 銀 同金/41 金
迄 4 手

さてこの図を投稿しようと思いながら改めて作意を見ていると、そもそも将棋盤をひっくり返さなくても元構想が成立しうることに気がつき、慌てて再考。

当初の予定だった「最終手は駒復活の手を入れる」も実現できたので、多分これ以上を望むのは野暮というものでしょう。

【担当者コメント】

受方飛の復活位置はキルケ・アンチキルケいずれも82の地点。キルケでは取られた駒が、アンチキルケでは取った駒が復活するという違いがあり、これによって初手71 龍/99 龍という縦横の対比が実現されています。

a)の詰め上がりで5手目72 同王とすると、キルケルールによって受方飛が82に復活してしまい、王手を解除できていません。

いずれの解も攻方龍・受方飛が主役という共通点を持ちながら、キルケとアンチキルケの違いがツインで綺麗に表現されています。

【短評】

・馬屋原剛

ツインの設定が面白い。

- たくぼん
シンプルですがルールの違いを的確に表現していますね。
- るかなん
真逆のルールのツインを双方無駄駒なしで成立させるのはお見事。
- 占魚亭
キルケ/アンチキルケらしさを感じられる小品。
- 真 T
ルールで手順がガラッと変わる。
- 変寝夢
キルケの後にアンチキルケを解くと感覚がおかしくなる w
- さつき (a 誤解、b 正解)
スッキリした配置でのルールの綺麗な対比が素晴らしいです。
- ★さつき氏は「a)71 龍 72 桂 同龍/81 桂 73 銀 迄」との解答でした。単に 5 手目 71 王と逃げられるので詰んでいません。
- springs (無解)
初手の対比がよい。
- 神無七郎
横の小さな動きと縦の大きな動き。ルールが違っても飛が主役なのは同じ。
- 青木裕一
ツインでやる意味があまりない手順。

第 17 番 真 T 作 第 2 位

All-in-Shogi協力詰 7手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解答】

27 桂 35v 桂 24v 玉 23v 桂生 11 桂成

13 玉 12v 玉 迄 7 手

詰上図

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

※正解:10名、誤解:0名、無解:4名

【作者コメント】

攻方桂の4段跳ね。最初の5手で4段跳ねするスピード感が気に入っています。

【担当者コメント】

All-in-Shogiルールを活かして、テンポ良く攻方桂の4段跳ねを実現した作品。All-in-Shogiルールは自分の手番で相手の駒を動かせるという特徴があり、桂の4段跳ねとの相性が抜群なのに気付いたのが素晴らしい着眼点。

最終手12v玉に対して、受方手番で8手目13玉と王手を解除できそうですが、All-in-Shogiでは1手前の局面に戻す着手が禁手のためできません。

視覚的に分かりやすい明快な狙いで2位を獲得。今回のコンクールでは真T氏の2作が1位・2位を断トツの成績で独占しました。

【短評】

•占魚亭

見事な四段跳ね。

•馬屋原剛

見事な4段跳ね。

•変寝夢

4段跳が簡潔に表現されている。

・青木裕一

All-in-Shogi なら桂の 4 段跳ねをこんなにシンプルにできる。

・るかなん

このルールは初見でしたが案外すんなり解けました。5 手で桂馬 4 跳ねが収まるのは面白い。

・伊達悠

桂の 4 段跳ねは数多く創作されたテーマではあるけれど、それを倍速視聴している感じ。

色々な意味で爽快！

・さつき

9 手はいくつか思いつくものの 7 手が難しく、解けたときの喜びは今回最高。

・springs (無解)

楽しい！

・たくぼん

王手義務を忘れて非限定かと思いました。ルール理解が混乱してますね。最終手が 13 に戻さない秘手。

・神無七郎

力まず、無理せず、自然に主題を実現。今回の作品展で一番のお気に入りです。

第 18 番 変寝夢 第 11 位

ボカスカ協力白玉詰 7 手 (受先)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解答】

(23 飛, 59 飛生) (31 馬, 46 馬)

(21 飛, 55 飛生) (79 馬, 64 馬) (84 玉)

(42 馬, 57 馬) (57 飛成, 27 飛成) 迄 7 手

詰上図

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

※正解:3 名、誤解:0 名、無解:11 名

【作者コメント】

好きな詰め上がりで逆算してみました。

【担当者コメント】

受方の持駒がないので、受方飛 2 枚で攻方王を詰ますのが有力。しかし、その詰め上がりを持ち込むのがなかなか大変で、正解者は 3 名に留まりました。

ボカスカでは成駒と生駒は別種とみなすので、連携を崩さない飛生が重要な手。最後は 2 枚の受方飛が成って詰め上がり。普通では実現し得ない詰め上がりで、フェアリーならではの面白い形です。

難解ではありましたが、ボカスカらしい駒の連携が光る作品です。

【短評】

・るかなん (無解)

何から考えたらいいものかさっぱり。

・さつき(無解)

生飛で詰ませる方法も 2 枚龍を作る方法も思いつけませんでした。

・たくぼん(無解)

龍挟みの詰上りは分かるのにどうしてもその形にならない。悔し〜〜い。

・伊達悠

飛車での挟み両王手の形は見えてきても、大事なのは 2 枚飛車の距離感。

・神無七郎

龍の両王手はヤマを張りやすいですが、飛を同じ段に並べる手を急いだせいで苦戦しました。飛の同期を崩さない 55 飛生も当然とはいえ好手。

第 19 番 springs 作 第 16 位

点鏡打歩協力白玉詰 6手

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

持駒 角

【解答】

31 角 86 角 79 王 87 玉 32 角成 78 歩
迄 6 手

詰上図

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

※正解:5 名、誤解:0 名、無解 9 名

【作者コメント】

32 馬の形を作るために初手の角は最遠打になります。打歩ルールは最終手を限定するためです。

【担当者コメント】

双裸玉から角の最遠打、そして点鏡らしい手が盛り沢山の作品。

詰め上がりで受方 78 歩は点鏡ルールの効果で馬の利きになっています。この詰め上がりに向けて初手 31 角～5 手目 32 角成が重要な手。5 手目 32 角成は通常の角では有り得ない動きですが、点鏡ルールで玉の利きになっているために可能になっています。

2 手目 86 角の限定合は、攻方王を 79 という遙か遠方の地点に運ばせるため。この攻方王の長距離移動は本作のメインではないと言え、大きなインパクトがあります。

大駒の迫力を点鏡らしい手順で表現したダイナミックな作品です。

【短評】

・さつき (無解)

fmza に 2 手示されても解けませんでした。

・るかなん (無解)

気持ちのいい玉の大移動。これが 6 手で実現可能とは。

・たくぼん

濃密な 6 手。86 角～79 王が圧巻。

・神無七郎

攻方玉を角にして飛ばすのは点鏡らしい手なので、慣れた人は早く解ける作だと思います。私はなるべく自玉を動かしたくない心理が働いたせいで苦戦しました。

・伊達悠

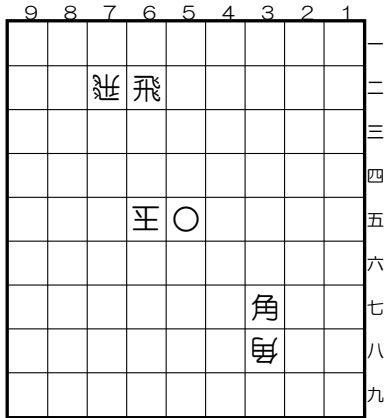
最初から最後まで点鏡要素だらけ。成に限定されるのも含め、全てがうまく出来過ぎている！

・占魚亭

角の性能を上手く使っていますね。

第 20 番 るかなん作 失格(別解)

点鏡レトロ協力詰 -2+2手

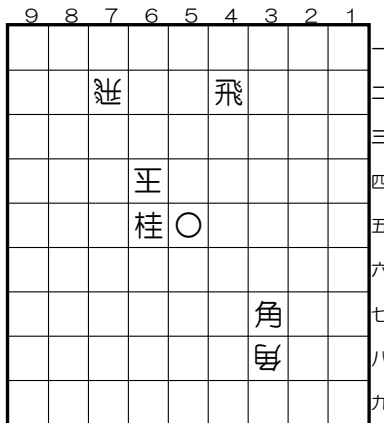


持駒なし
※○: 穿(着手不可、透過)

【作意解】

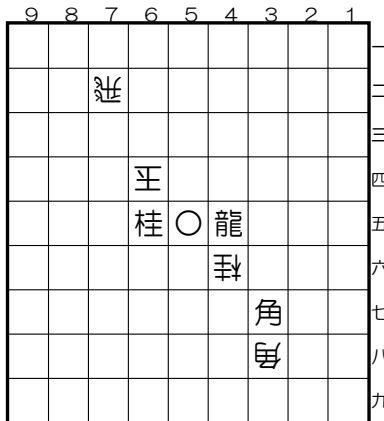
42 飛 64 玉(+65 桂) / 46 桂 45 飛成
迄-2+2手

逆算図
点鏡協力詰 2手(受先)



持駒なし

詰上図



※作意正解:1名(実質0名)、余詰正解:3名、
誤解:0名、無解:10名

【作者コメント】

レトロにしたら作者を勘違いされるかなという不純な動機で作成。原案では逆算図は 38 角→馬で、73 飛 31 角 65 玉と一度 37 角を走らせる-3+2 手としたのですが、余詰を消しきれず妥協しました。

【担当者コメント】

攻方 62 飛で王手がかかった初形。ここから受先点鏡協力詰 2 手となるように逆算していきます。

2 手目 64 玉(+65 桂)が重要な一手で、ここは頭の丸い桂を選択します(角は品切れ)。65 の地点に逆算で駒を復活させるのは、45 飛成で詰ますためです。詰め上がりで攻方 65 桂は点鏡ルールによって龍の利きになっています。

また、65 の地点に復活させる駒が桂に限定されるのは、逆算図から 46 の地点に合駒をするためです。2 手目 64 玉(+65 歩)などと前に利きがある駒を選んでしまうと、逆算図で攻方 37 角・65 歩による両王手がかかって、46 の地点に合駒をする余地が生まれません。

そして、逆算図から初手が桂の限定合になるのは、玉の利きを変化させて逃げ道をなくすためです。詰め上がりで受方 64 玉は桂の利きになっているために、56 玉や 76 玉と動くことが可能ですが、いずれも龍の利きになった攻方桂の王手から逃れられていません。

しかし、残念ながら本作には後述の別解があり、第 4 番に引き続けるるかなん氏の作品は失格となっていました。2 作とも失格はショックも大きいとは思いますが、意欲的な姿勢が強く印象に残りました。

【短評】

・さつき (別解)

48 角の逆算に引っかかりそうになりました。

・たくぼん（別解）

何か勘違いしているかもしれないけど詰んでい
ると思います。

・神無七郎（別解）

復活両王手の筋だと思うのですが、これだと
逆算後の手順が非限定。何か勘違いしている
かもしれません。

★さつき氏、たくぼん氏、神無七郎氏の3名とも
別解を解答しました。

・73 飛 74 玉 / 36 歩(香) 47 角 迄

・73 飛 75 玉 / 35 歩(香) 57(or97)角 迄

・73 飛 76 玉 / 34 歩(香) 67(or87)角 迄
といった別解が成立しているようです。

★従って、作意解を解答したのは実質 0 名という
結果になりました。

・るかなん（作者）

受方が2手以上逆算する性能変化レトロ作
図の挑戦求む。

第 21 番 神在月生作 第 11 位

協力詰 7手

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

持駒 なし

※透明駒: 攻方1枚、受方3枚

【解答】

X 18 龍 X 88 龍 同角 21 玉 11 飛 迄 7 手

詰上図

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

※可視駒のみ表示

※正解: 2 名、誤解: 3 名、無解: 9 名

【作者コメント】

角最遠打の協力詰が素材、それだけでは平凡
なので透明駒を入れてみたものです。83 歩は、
「29X、83 角、同 X、91 玉、73 角、81 玉、91
飛」の余詰防止と、「18 馬(香取り)、18 同龍、89
香、88 龍」の不成立の意味です。配置につい
ては検討の余地があるんですが、そうすると余詰
が怖いのでこれで終わりとなりました。それでも
まだ余詰の不安があるんですが、申し訳ありま
せんがこれが私の限界です。

【担当者コメント】

受方玉がない初形。受方の透明駒は 3 枚あ
り、そのうち 1 枚は玉で確定です。

2 手目 18 龍～4 手目 88 龍の動きで受方玉
は 11 の地点にすることが判明します。初手 18 香
～3 手目 99 角という想定です。ここで攻方の透
明駒は 1 枚しかないはずなので、3 手目 X とい
う着手は一見すると不可能に思えます。これは
初手 X のときに受方の透明駒を取ったと考え
れば、辻褃が合います。初手 18 香のときに角
を取ったという想定です。最後は龍を取って
詰め上がり。透明角の最遠打はもちろんのこと、
受方龍のダイナミックな動きが強く印象に
残る作品です。

【短評】

- ・るかなん（無解）
難解すぎて面白さを味わうところまでいけませんでした。
- ・馬屋原剛
作者らしい最遠打
- ・神無七郎
83歩があるので、その付近で詰ます紛れに嵌りました。18龍から88龍の豪快な展開が気持ち良い。
- ・さつき（誤解）
最後の一手で玉位置が一気に定まるのが気持ちいいです。
- ★さつき氏は「X 82 飛 同 X X 71 飛 91 飛成迄」の解答でした。受方 91 玉に対する初手 73 角を想定していると思われ、4 手目 X が 81 玉なら確かに詰んでいます。しかし、4 手目 X が同香など攻方の透明角を取る手の可能性もあり、91 飛成に同玉とする余地があります。
- ・青木裕一（誤解）
手が広い 7 手以上の透明駒作品はだいたい成立してない。
- ★青木裕一氏は「X 28 龍 同 X X 31 飛 X 91 飛迄」との解答でした。受方 91 玉に対する初手 19 角を想定していると思われませんが、4 手目 X が 82 香と合駒をする可能性もあり、91 飛に同玉とする余地があって詰んでいません。
- ・たくぼん（誤解）
いかにも 91 に角を打ちそうな形をしているが防手は結構難しい。
- ★たくぼん氏は「X 82 飛 同 X X X 27 龍 19 飛迄」との解答でした。受方 19 玉に対する初手 91 馬を想定していると思われませんが、91 馬（金取り）82 飛 同馬 17 玉（28 の地点から移動）27 金 27 龍 19 飛が一例で、26 玉と逃げる余地があって詰んでいません。

第 22 番 青木裕一作 第 14 位

強欲詰 5手

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

持駒 なし

※透明駒: 攻方3枚、受方0枚

【解答】

X 99 龍 X 19 龍 32 王 迄 5 手

詰上図

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

※可視駒のみ表示

※正解: 5 名、誤解: 3 名、無解: 6 名

【作者コメント】

初手 32 王は 88 香 91 飛 99 角の配置を想定して 81 歩合、同 X (88 の香で取った)、99 龍(▲ 81 杏、受方持駒角可視化)で逃れ。なので、この受けが成立しないように透明駒を減らしておきます。透明駒ルールをハック(というより粗探し)しているときに無駄合概念との組み合わせを思いつきました。

【担当者コメント】

受方には透明駒がないので、初手 32 王で一段目に飛あるいは龍がいることを主張して詰んでいるように思えます。しかし、攻方に透明駒が 3 枚あるのが問題で、攻方 88 香・91 飛・99 角のような配置が考えられ、初手 32 王に 81 歩 同香成 99 龍といった手順で逃れています。従って、攻方は自らの戦力を減らす必要があります。X 99 龍 X 19 龍と透明駒を消費するのが大事な事前工作。これは 99 角 99 同龍 19 香 19 同龍といった手順が想定されます。

初手 X に 19 龍と受けてしまうと、3 手目 32 王で詰んでしまいます。2 手目 99 龍と受ければ、3 手目 32 王に 91 龍と攻方の透明飛を取ったと主張できます。

攻方にとって自身の透明駒が邪魔な状況になっていて、透明邪魔駒の消去という興味深い狙いが実現されています。

【短評】

・たくぼん

初手 32 王で簡単と思ったら、まあ奥の深いこと…。

・真 T

初手 32 玉の逃れ順が面白い。

・馬屋原剛

初手 32 玉では詰まない理由がなかなかわからなかった。

・さつき (誤解)

初手 32 玉の否定だけで精一杯。せめて 2 手目 -X ができれば…。

・るかなん (誤解)

受方に透明駒が無いので攻方透明駒の n1 飛/龍は取れないし、31 合や 21 合と通常駒で合駒しても同 X で無駄合になるような…。何か見落としがあるのかな。

・神無七郎

龍を往復させて余分な透明駒を消去して、最後はすかし詰。いきなり 32 王は「81 歩 同 X 19 龍」で 19 香 18 角があったことにされてしまうのですね。

・占魚亭 (誤解)

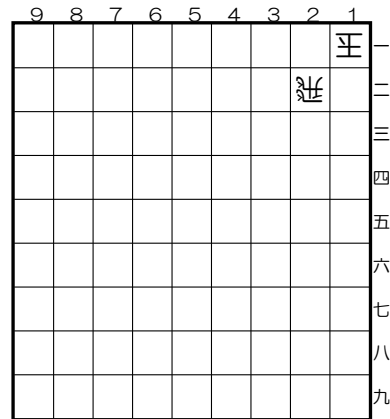
第一感は「X、19 龍、X、99 龍、12 角成」でした。トウメイコマ、ムズカシイ。

・伊達悠

最遠移動に最遠移動！せっかくならスイッチバックまで行ければ理想だったかもですが、流石に酷というものでしょうね。

第 23 番 上谷直希作 第 21 位

歩王取禁協力詰 7 手



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

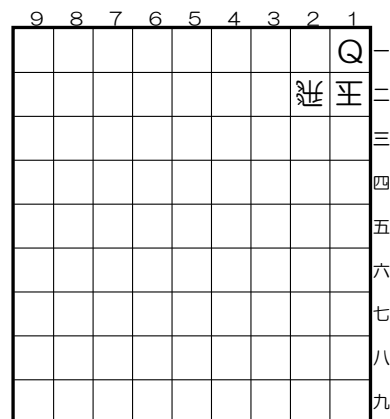
Q: Queen

G: Grasshopper

【解答】

19Q 12 飛 99Q 22 飛 91Q 12 玉 11Q
迄 7 手

詰上図



※可視駒のみ表示

※正解: 5 名、誤解: 0 名、無解: 9 名

【作者コメント】

Qの最短の4隅移動…が狙いではないとはいえませんが、発想の発端は「3つのLine Clearance」です。

Qなどの駒の軌跡が狙いである作品はすでに多数ある以上、そこに勝負をかけるとすれば“たまたまその軌跡になる”のではなく“その軌跡を辿る理由・意図がある”というふうにつくりたいと個人的には思っていました。

続いて作図の観点の話。もし隅の着手で詰め上がるとすれば少なくとも1枚はHopper系のフェアリー駒が必要なのでその条件設定には後悔はないものの、他の条件には選択の余地があります。色々他の選択肢も考えてこの図で投稿といたしますが、本当にもう他にないか、透明駒の枚数も本当にこれでいいのか、自分の検討力と発想力では正直自信がありません。すみません……。

【担当者コメント】

受方の透明駒がなければ、初手から31Q 12玉 11Q迄で詰みます。実際には受方には透明駒が3枚いるので、受方19G・99G・91飛といった配置が考えられ、詰んでいることを主張できません。

受方19G・99G・91飛の可能性を消すために、初手から19Q～99Q～91Qと三箇所を経由します。

Queenが四隅をダイナミックに移動し、その意味付けに重点を置いた、面白くも深い手順です。しかし、様々なフェアリールールが複合が嫌われたのか、評点は伸び悩みました。

【短評】

・さつき

Qがぐるっと大きく回り込む楽しい作品。

・馬屋原剛

Qの軌跡が見事。

・るかなん

見えないGrasshopperを使わせないための大回り。

・たくぼん

表に透明駒もグラスホッパーも出てこないのが意外でしたが納得の内容です。

・神無七郎

邪魔なGが潜んでいないことを確認するためのQの巡回。四隅をきちんと見張るのが警備の要諦。

第24番 さつき作 第24位

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
科		爵			銀				一
		歩			銀				二
	科								三
銀		王	歩						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

【解答】

a) 52角 73玉 83桂成 62玉 ※74桂迄 5手

※54桂も可。

a) 詰上図

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

b) 52 角+ (-) 83 桂成+ (-) 74 桂× 86 桂++
迄 5 手

b) 詰上図

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

※完全正解:5名、部分正解:4名、
完全誤解:0名、無解:5名

【作者コメント】

可視詰だと無駄合になるものがついたて詰だと有効合となり消費反則が増えるので作意解が異なるものになる。今回利用した桂反則も新しいはず。

【担当者コメント】

普通詰将棋と衝立詰のツインという珍しい設定。ポイントはb)衝立詰の2手目で63合を想定しています。これはa)普通詰将棋では無駄合ですが、衝立詰なら無駄合になりません。b)で3手目63角成としてしまうと、2手目84玉と逃げた可能性があるために、王手がかからずに失敗します。

2手目の応手は73玉/63合/84玉の3通りですが、3手目83桂成とすれば、全ての応手に対して王手がかかります。3手目83桂に対して、この桂が取られれば2手目が84玉であったことが判明するので85角成迄。2手目73玉なら83桂成に4手目62玉、2手目63合なら83桂成に4手目75合と進みます。2手目73玉/63合の2つの可能性を考慮して、5手目を選ばなければなりません。5手目74桂が衝立らしい重要な一手。2手目73玉の進行なら、受方62玉に対して詰んでいます。2手目63合の進行なら、

受方74玉の地点に攻方桂を着手するために反則で指し直すことができ、86桂迄で詰みます。

攻方の反則を誘う受方の応手が面白い作品でしたが、無駄合の概念を絡めたメインの狙いが少々マニアックだったためか、解答者の反応はいまいちでした。

【短評】

・るかなん (a 正解、b 無解)

63合の対処法が見えず、衝立詰の手数がかしこ詰と同手数というのはなかなか信じ難い。

・keima82

変化は3通り。1)△73玉、2)△63合、3)△84玉。4手目桂を取られたら3)確定で▲85角成まで。取られないので1)か2)。5手目▲74桂が反則なので2)確定。通常ルールでは無駄合いになるはずの応手が正解で、しかも取らないというのが面白いです。2手目を駒取りにする意味は？(最初から桂馬持ってたらダメですか?)

・たくぼん

詰将棋の方の最終手が非限定は味が悪い。衝立詰は作意がどれかよく分からない。

・神無七郎

衝立詰になると、玉が動いたかどうかの確認が必要ということでしょうか。このルールに対する自分の理解があやふやなので、評価は保留します。

・青木裕一

これが作意ならbだけで出題する方がよさそう。

・伊達悠 (a 正解、b 誤解)

衝立詰の考え方が面白かっただけに、詰将棋との2解にしなくても良かったような気が…

…。

★伊達悠氏はb)で5手目86桂と一度反則してから54桂と打ち直す手順を解答しました。これは2手目73玉～4手目62玉と進んだ局面で王手にならないために失敗です。

・変寝夢 (a 正解、b 無解)

衝立は指した記憶はあるが、審判が大変なイメージ。

第 25 番 羽毛布団作 第 21 位・彗星賞

協力自玉詰 6手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					龍				一
									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

【解答】

a) 22 龍 15 玉 27 王 17 銀 26 龍 同金
迄 6 手

a) 詰上図

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

b) 33 龍[I25] 15 玉[I16] 27 王[25I] 17 角
26 王[I24] 25 金[I14] 迄 6 手

b) 詰上図

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

※ ■: Imitator

※完全正解:4名、部分正解:3名、
完全誤解:0名、無解:7名

【作者コメント】

IMの有無で合駒が変わるのが狙いです。

【担当者コメント】

Imitatorの有無で合駒の種類が変わる作品。
4手目で17の地点に合駒をするわけですが、a)
で銀合、b)では角合にそれぞれ限定されます。攻
方王を金で詰ますのは共通していますが、詰ます
地点が異なっているために、攻方王を逃がさない
目的で合駒の種類がそれぞれ確定します。

Imitatorの有無をツイン設定にした意欲的な
作品で彗星賞を獲得しました。僅か1ptでの受
賞ではありますが、挑戦的な内容で受賞に相応し
い内容かと思えます。

【短評】

・さつき (a 正解、b 無解)

Imitatorの追加だけで全く別の手順になる
のは衝撃。

・伊達悠

Imitatorを追加した途端に、(a)の初手さえ
指せなくなるというのが面白い！

・たくぼん

bで17銀でダメなところが面白い。しかし玉が
動けないことに気付くまでに時間がかかりすぎ
るわ。

・springs (無解)

bの手順が比較的濃い。

・神無七郎

Imitator名物、玉同士の直接対決。でも、
一人で三人を相手にする5手目はさすがに
蛮勇でした。

・るかなん (a 正解、b 無解)

実質近接三重王手。類似手順なのに

Imitatorが入るだけで見えていたものが見え
なくなる不思議。

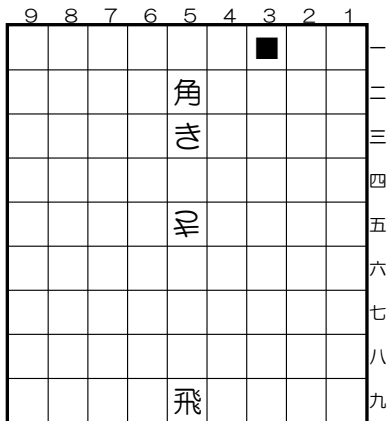
・占魚亭

Imitatorの有無の違いが明確に分かる手順
で素晴らしいですね。ノーマルな協力ルールと

Imitator 使用の協力ルールの子インは何作か試作しているのですが上手く構成できなくて放置中だったので、勉強になりました。

第 26 番 占魚亭作 第 21 位

Giraffe王AntiAndernach協力詰 5手

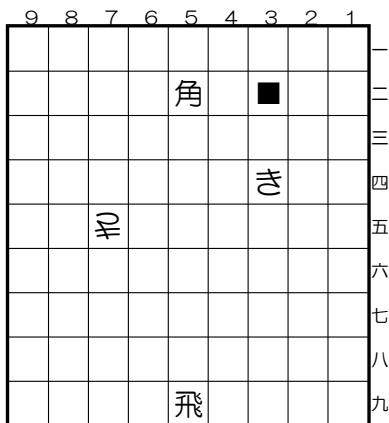


攻方持駒なし
受方持駒なし
※■: Imitator
き: Giraffe王 {(1,4)-Leaper}

【解答】

67 ぎ[I45] 61 ぎ[I51] 28 ぎ[I12] 75 ぎ[I26]
34 ぎ[I32] 迄 5 手

詰上図



※正解:5名、誤解:0名、無解:9名

【作者コメント】

第 4 回ということ(？) Giraffe を使い、Imitator と併せてみました。WFP120-3 の路線ですが、あれよりは易しいゲテモノだと思います。

別案とどちらを採るか迷いましたが、全着手 Giraffe の本図を選びました。AntiAndernach がないと、3 手の早詰や最終手 79 飛[I46]が成立します。

【担当者コメント】

攻方・受方の全着手が Giraffe 王。攻方 Giraffe 王で受方 Giraffe 王を追う手順です。攻方 Giraffe 王が Imitator の位置を巧みに制御することで王手をかけています。

本作において Anti-Andernach ルールが完全に脇役になってはいますが、視覚的に楽しい手順の作品です。

【短評】

・さつき

予想通り全着手 Giraffe 王だったものの大苦戦。

・神無七郎

玉で玉を追って仕留めるパターンですが、大きく跳ねる駒のせいで本体や Imitator の跳び場所を間違えて混乱しました。試行錯誤で解らしきものが出てきましたが、まだ疑心暗鬼です。

・伊達悠

ルール設定を見た途端に「鬼！悪魔！Imitator！」と叫びたくなる代物ですが、手を付けると意外に Imitator の“おかげで”指し手が限られているんですね。普段は Imitator の“せいで”感覚破壊されることが多いだけに、意外と難しくは……いやどっちみち難しかったんですけどね。

・たくぼん

ルールが余詰防止になってるんですね。きりんを動かす手が意外と狭くて良かったです。

・springs (無解)

舞台を固定するために AntiAndernach が使えるのはなるほど。

・るかなん (無解)

AntiAndernach は飛角のピン止め目的だったのかな？初手は 94 ぎ[I72]一択だと思ひこんでいたらそれすらはずれ。

第 27 番 占魚亭作 第 8 位

Koko全Andernach協力詰 7手

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

持駒 飛

【解答】

64 飛 74 龍転 63 飛成転 64 龍転 63 龍左転
73 龍転 65 桂転 迄 7 手

詰上図

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

※正解:4名、誤解:0名、無解:10名

【作者コメント】

転 6 回。Andernach 系は過激——特に AntiAndernach と全 Andernach は超過激——なので苦労が多いですが、今回は Koko と併せて制御しました。KokoAntiAndernach だと「74 飛、75 龍転、65 桂転、64 金、同飛、55 玉、66 金まで」等の余詰があり、使用駒制限しても消せません。

ゲテモノですが、易しく楽しい手順になっていると思います。最終手には目を瞑り(他にいい案が

浮かばなかった)、龍(飛)の転を楽しんでいただけると嬉しいです。

【担当者コメント】

Koko + 全 Andernach という面白い組合せ。孤立禁をめぐる攻防において駒の所属が変わります。二つのルールが不思議な相乗効果をもたらしています。詰め上がりでは玉を逃げようにも、受方桂を動かそうにも孤立禁に抵触してしまうので王手を解除できません。最終手 65 桂転が Koko ルールによって不可逆移動になっています。

作者も言及している通り、ルールの組み合わせはなかなかのゲテモノですが、二つのルールがもたらす不思議な相乗効果が解答者に好評でした。

【短評】

•springs (無解)

最終手が洒落ている。

•たくぼん

最後の桂跳ねがめっちゃいい感触。Koko は独特の感覚で他のルールと一味違いますね。

•さつき

キメラルールに怖気ついたが意外と手が限られることに気付いて人力 DFS で解きました。74 龍から飛を龍に変えるギミックで解後感も良かったです。

•伊達悠

舞台装置的に最終手は看破しやすかったけれど、なぜか初手を 74 飛からと決めつけてしまったせいで難航。いやしかしこの狭い範囲での駒練りは楽しかったです。

•るかなん (無解)

2 手目以降全部転。王手放置にしか見えない受けが出たりで私の理解の範疇を超えてました。

5. 総評

・springs

多種多様な作品群で熱量を感じました。本当は全作解図に取り組みたかったのですが、時間を確保できませんでした。

・さつき

ルールが様々で全く知らないルールに触れる機会にもなりとても楽しかったです。百鬼夜行というより百花繚乱でした。

・たくぼん

いやいや過去最高のルール数、作品数でバラエティに富んだ(いや富過ぎか)内容でした。

・るかなん

この出題数で特に示し合わせたわけでもないのに完全に同一ルールの作品がほとんどないのだからフェアリーはおそろしい。特に後半は魔境というか。

・伊達悠

みんなやりたい放題やった結果、ルールの切り替え的にとんでもないことに。改めて、フェアリー創作者の個性の強さを感じました。解答者側としては、数分に一度ルールを切り替えて考えるのは非常に良い訓練にもなったと思います。このような濃度が高い企画を設けてくれた駒井さんに、最大の感謝を！

・真 T

ルールの種類の多さにびっくりしました。ルールを見て手つかずの作品も多々あるので、解答発表を楽しみにしています。

・神在月生

入門と レベルが違い 挫折感

・神無七郎

結構頑張ったつもりですが、最終問を突破する前に力尽きました。ところどころ読みが怪しいですが、とりあえず最終問に辿り着いただけで上出来としておきましょう。

・青木裕一

加担している者が言うのも何ですが、なかなかカオスで大変でした。

・変寝夢

面白かったです。もう今から来年が楽しみです。

★フェアリー短編コンクールの第 4 回を無事に終えることができました。作者及び解答者の皆様には心より感謝いたします。

★次回のフェアリー短編コンクールは来年に開催する予定です。担当は第 3 回を担当された占魚亭氏です。ライト路線に戻すとのことです。楽しみにお待ちしております。

6. 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(目的を達成できる時)以外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」

【協カステイルメイト】

先後協力して最短手数で受方をスタイルメイト(王手は掛かっていない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ピースが入り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。第6番の作者の馬馬屋原剛氏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

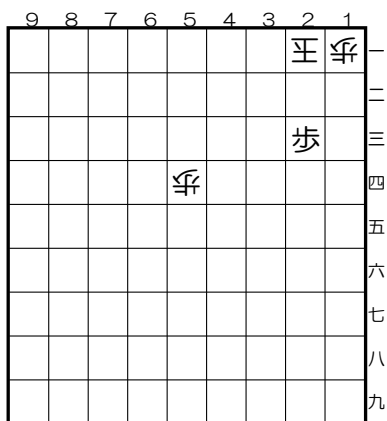
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王	卒	一
									二
									三
				卒					四
									五
									六
									七
									八
									九

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)。

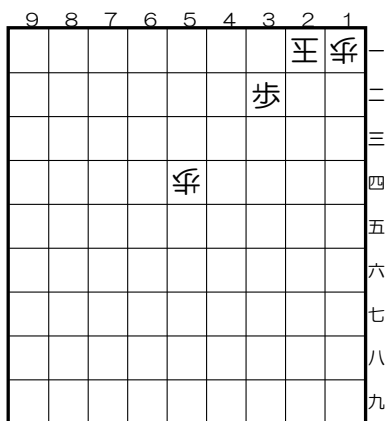


持駒なし

(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”別解があつてはいけません”。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)。

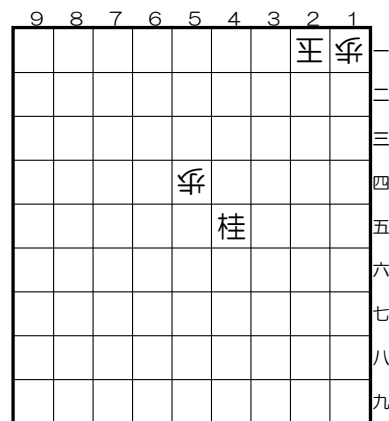


持駒なし

(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)。

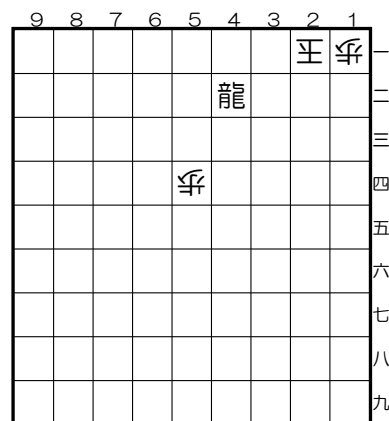


持駒なし

(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よう。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/tsumesprings/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、互いに利きが入り替わる。

→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/tsumesprings/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/tsumesprings/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も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/AntiCircle.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)

- ・特に注積のない場合、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逆算や短い手数で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

【奔(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

【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	卒	卒	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が、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。

Fairy of the Forest #72 結果発表

- 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
- 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

○たくぼん、るかなん、○占魚亭、
上谷直希、神無七郎、伊達 悠

☆嬉しいことに少しだけ解答者が増えました。
しかし、04が難しかったようで、全題正解者
はわずか2名でした。

- 72-01 上谷直希
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 なし

84馬 75と65歩 同玉 74馬 まで5手

詰上り図

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

作者ー取れる駒をひたすら取らないように進める手順が狙い。2手目は65ととすれば3手目が駒取りになるもののそうはせず、最終手もと金を龍でも馬でも取れますが取らずに馬を寄って詰め上がり。

るかなんーバッテリー解放は焦らずに。

☆これは、66歩と99馬の組合せですかね。初手65歩はうまくいきません。

占魚亭ー初手に五段目のバッテリーを開くのは確実なのだけど、馬の移動場所が悩ましかったです。

☆こちらのバッテリーは75馬と85龍の組合せ。75馬をどこに動かすかが考え所です。

たくぼんー75との移動合は王道という感じがですが、初手の味がいい。

☆74馬までの詰上りが見えれば、初手は84馬と決まります。

神無七郎ー龍の利きを遮断するための限定移動合。と金ではなく金だったらもっと効果的かも。

☆64金だと、初手65馬から64馬と金を取る余詰筋(65馬、45玉、89馬、56合、64馬、36玉、37金迄)があるので、この構図のままでは難しそうですね。

伊達悠-75 が角ではなく馬である理由を考えて、やっと移動合が見えました。大駒がのびのびと働いている最終図は気持ちが良いですね。

☆取れる駒を取らないという狙いが、見事に決まっています。

■ 72-02 駒井めい

協力詰 7手

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

持駒 金桂歩2

97歩 86玉 87歩 97玉 89桂 87玉 97金
まで 7手

詰上り図

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

神無七郎-いわゆる並べ詰ですが、何か特殊な狙いがあるのでしょうか？

たくぼん-すぐに解けたけど何か深い狙いがきつとあるに違いない。

☆狙いがちょっと判りにくかったようです。

上谷直希-詰め上がりを予想して解く。必要そうな駒を間接的に消去しておくのが狙い？

☆作者の狙いは下記です。

作者-打った歩が後で取られ、玉の軌跡が「Z」になっています。

占魚亭-玉の軌跡がZ。

☆狙いとしては、当たりです。

るかなん-桂を一番都合のいい場所に設置するためにしっかり下準備。

伊達悠-4手目にくる3択(どの歩を取る?)を外して、ちょっと迷走してしまいました。解いた後に改めて見ると、割と親切設計だったはずなのに。

☆77歩は残しておいて、89桂・97金による詰上りでした。

■ 72-03 たくぼん

協力詰 13手

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

持駒 歩3

47銀 67玉 68歩 57玉 58歩 48玉 49歩
37玉 46銀 47玉 48歩 56玉 57銀 まで
13手

詰上り図

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

作者一詰上りが見えているので指の運動くらいにはなるかな。

るかなん一銀の弱点の脇と底をがっちり固める。これで割り切れるものなんですね。

☆詰上りは、3枚の歩が銀を補助した形になっています。この形を如何にして実現するかが問題です。

上谷直希一本作は詰め上がりから逆算して解くほうが良さそう。

神無七郎一この種の作品は逆算解法が有力。57地点に利きの焦点ができるので、銀の待避を考えれば自然に解けます。

占魚亭一步の土台を築く。

☆68歩～58歩はすぐ打てますが、48歩はそうはいきません。一旦49に打ってから、37玉に46銀とするのがミソ。47玉に48歩と突き、3枚の歩を並べてから57銀と引けば、想定した詰上り形が実現します。

伊達悠一最終図がすぐに想定できる場合、その後やたら迷走するか、なぜか一発で作意を引くかのどっちかだと思っています。今回は後者でした。枠外っぽいところに一度出る手順はあまり考えたくないなので、ラッキー！

☆なお、初手67銀から始めた方が2名。初形が完全に左右対称形なので、こちらももちろん正解です。

■ 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			歩		四
				歩	歩	歩		王	五
				銀	香	歩	歩		六
				銀	香	歩	歩	歩	七
				銀	香	歩	歩		八
				角	香	歩		歩	九

持駒 なし

25と16玉 15と26玉 27歩 同と16と35玉 26と34玉 35歩 同角 同と同玉 24角 26玉 35角 37玉 46角 26玉 35角 37玉 26角 28玉 29歩 39玉 17角 28と上 同角 48玉 39角 37玉 48角 27玉 28歩 同玉 29歩 同圭 39角 27玉 28歩 26玉 48角 37と27歩 17玉 39角 28圭 同角 27玉 39桂 26玉 37角 35玉 26角 24玉 15角 35玉 47桂 46玉 24角 47玉 48歩 37玉 15角 26桂 同角 46玉 38桂 まで69手

詰上り図

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

作者一序盤は角の入手の仕方、中盤は29歩、同成桂のタイミングがポイントです。収束の順は少

し見え難いかもしれません。ちょっと無理な逆算をしたせいで、配置がガタついているのがちょっと反省点。

☆5手目 27 歩で歩を入手し、11 手目 35 歩から角を入手。15 手目 24 角からは角追いを中心に局面を展開していきます。

神無七郎一詰上りの想定を誤ったのか、無駄な手を指しているのか分かりませんが、71 手までしか手順を短縮できませんでした。せつかくですので、正解を見るのは結果稿の楽しみとしたいと思います。71 手ならいくつも詰みがあるので、一例を挙げます。

25 と 16 玉 15 と 26 玉 27 歩 同と 16 と 35 玉 26 と 34 玉 35 歩 同角 同と 同玉 24 角 26 玉 35 角 37 玉 26 角 28 玉 17 角 37 玉 26 角 28 玉 29 歩 39 玉 17 角 28 と上 同角 48 玉 39 角 37 玉 28 角 26 玉 37 角 35 玉 46 角 26 玉 35 角 27 玉 28 歩 同玉 29 歩 同圭 46 角 37 と 同角 17 玉 26 角 28 玉 17 角 37 玉 26 角 38 玉 39 歩 同玉 17 角 28 圭 同角 48 玉 39 角 47 玉 48 歩 37 玉 28 角 26 玉 37 角 35 玉 26 角 46 玉 38 桂 まで 71 手

☆詰上りの想定ミスでも無駄手でもなく、手順短縮の方策が想定外だったようです。桂を入手した後、桂を手にしたまま角追いからの収束に入るのは自然なようですが、そこに落とし穴がありました。

占魚亭一桂を持駒にするまでにちょっと苦戦。活用した桂を渡して再び回収するのがポイントですね。

☆37 手目 29 歩で 19 成桂を 29 に移動、47 手目 39 角に 28 成桂と移動合させることにより、桂の入手に成功します。この後の収束までの手順構成が難しく、作者以外の正解者は占魚亭さん1名のみとなりました。

☆51 手目 39 桂打で桂を手放し、59 手目 47 桂と活用するのが巧妙。ここに跳ねた桂を 62 手目 47 玉で受方に渡し、それを 66 手目 26 桂合で回収するのが見えにくい組み立てでした。最後はその桂を 38 に打って幕。

■ 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
						爵	と		二
									三
						玉			四
						爵		王	五
						驥	入	糸	六
						糸	進		七
									八
							歩		九

持駒 歩2

17 歩生 ①16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 12 と 同玉 22 銀成 13 玉 12 全 同玉 11 と 13 玉 14 歩 22 玉 12 と 同玉 13 歩生 11 玉 12 歩生 21 玉 11 歩成 22 玉 21 と 12 玉 22 と 13 玉 23 と 14 玉 24 と 15 玉 25 と 同と ②16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 12 玉 13 歩生 11 玉 12 歩生 21 玉 11 歩成 22 玉 21 と 12 玉 22 と 13 玉 23 と 14 玉 24 と 15 玉 25 と 同飛生 ③16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 12 玉 13 歩生 11 玉 12 歩生 21 玉 11 歩成 22 玉 21 と 12 玉 22 と 13 玉 23 と 14 玉 24 と 15 玉 25 と 16 玉 15 と 27 玉 28 飛 まで 80 手

詰上り図

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

作者「汎濫 57」の副産物。「17 歩生」はお題の「奇妙な棋譜表記」には該当しないのですが、「珍しい棋譜表記」にはなっていると思います。(開き王手への応手でないと「同歩生」となってしまふため。)フェアリーデータベースで調べても「17 歩生」を含む純粋な協力詰は見つかりませんでした。

☆初形を見ると、攻方の手を続けるには、歩を打つ場所を空けるため 16 歩を移動するしかないことが分かります。「生」なのは、最終手 28 飛を成立させるためです。よって、初手は「17 歩生」と決まります。

たくぼん—だいぶ身構えましたが優しく楽しく解けてよかったです。初手は七郎さんなら歩不成ですよー長編で過去にあった気がする。

☆往路:1筋の歩追い(16 歩～11 歩成)+復路:2筋のと金追い(21 と～25 と)を繰り返し、25 地点に呼び出した駒を入手するという構成になっています。

伊達悠—趣向手順は軽い分、序奏で 11～22 の駒を消す順番に気を遣う必要があり、良い感じの難しさでした。初手の生は、森茂氏遺作展だったかどこかで見たような気がするのですが、何だったか……？

☆1回目の往路で 22 と→12 銀の順に消去し、さらに 21 とも消去します。21 とで追うと、15 歩が残っているため上手いかないからです。1回目の復路で 26 とを 25 へ呼び出し、2回目これを入手。その歩を使って、3回目の往復手順に入ります。

占魚亭—飛が欲しい。ようやく持駒にした数手後にあっさり終わる所がいいですね。

☆2回目に 25 地点へ呼び出した 27 飛を3回目に入手した後は、そのまま収束に入り、28 飛までの詰上りとなります。

☆なお、初手「歩生」は他のルールの作品にはあるのかも知れません。しかし、少なくとも森茂氏の遺作展(詰パラ)や追悼作品展(妖精都市)では見当たりませんでした。

〔総評〕

たくぼん—バランスのよい選題で楽しめました。私の在庫もそろそろ枯渇してきたので他の方にも頑張ってもらいたいな。

☆新人の参入が課題ですね。

るかなん—長編に対する苦手意識がどうにも払拭できず…解けた分だけですがこれで。

☆途中まででも解答をいただけると、ありがたいです。

上谷直希—全く時間がとれず途中までですが解答を送ります。

☆お忙しい中、ありがとうございます。

神無七郎—今回は 04 が解けませんでした。無念です。

☆七郎さんの無解には驚きました。

伊達悠—実は今回が初解答？ どうも、いまだに箱庭系の作品への苦手意識が拭えないのが悔しいところですね。いつか特訓したいとは思っているのですが……。

☆初解答でしたかね？ 今後もよろしくお願ひします。箱庭系を課題にしますか(笑)。

Fairy of the Forest #73 課題発表

- 2022 年 12 月 20 日:課題発表:(協力詰)
「新年に関連した作品」
- 2023 年 02 月 15 日:投稿締切
- 2023 年 02 月 20 日:出題
- 2023 年 03 月 15 日:解答締切
- 2023 年 03 月 20 日:結果発表

■ 課題発表

ちょっと安易ですが、いろんな意味付けがしやすいだろうということで、「新年に関連した作品(協力詰)」としました。

制約が小さい課題だと思いますが、新年にこじつけた？作品をお待ちしています。

(投稿先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

推理将棋第157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157回出題です。はじめての方は どのような将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2023年1月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第157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。

今回が2022年の最後の出題になります。初級は担当からの8手作です。先手着手4回のうちの3回も動く詰み手順とは？中級はけいたんさんの10手作です。6手目を指し終わった時点で角が2枚ある筋と飛が2枚ある筋が現れたことになります。上級のチャンプさんの18手作が2022年のトリです。美野樫家の将棋ルールは、名前につく漢数字が着手筋の担当です。相変わらず翻訳が必要な圭五の発言。92-2とは異なり今回のシュート(王手)は“必殺”(詰み)ではないようです。

■本出題

157-1 初級 Pontamon 作
3回動かす 8手

3回着手は連続なのか非連続なのか？どの駒？

157-2 中級 けいたん作
同種の大駒がある筋が2つ 10手

6手の局面はいろいろあるが、そこから4手で詰ますならどんな6手局面？

157-3 上級 チャンプ作
美野樫9兄妹再来！ 18手

王手を掛けた4種の駒のうち2種はすぐ思い付きますが、さて残りの2種は？

■中間ヒント (12月27日頃 作者)

■締め切り前ヒント (1月3日頃 Pontamon)

157-1 初級 Pontamon 作
3回動かす 8手

「さっきの将棋は8手で詰んだよ」
「どんな将棋だったの？」
「先手はある駒を3回動かしたよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・8手で詰み
- ・先手はひとつの駒を3回動かした

157-2 中級 けいたん作
同種の大駒がある筋が2つ 10手

「10手で詰みか」
「6手を指した局面では、同種の大駒がある筋が2つあったね」
「駒成はないな」
「金の手はないね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・6手を指した局面では、同種の大駒がある筋が2つあった
- ・駒成なし
- ・金の手なし

157-3 上級 チャンプ作
美野樫9兄妹再来！ 18手

六実「なんか招待状みたいのが届いてるわよ〜」

隆二「兄貴、どうやら長らく中止してた町の将棋まつりのイベントがあるみたいだぜ？」

健一「おお？ 久々じゃねえか！」

四郎「しかも僕たちには席上対局を用意してあるって書いてあるよ？」

七海「それは大変光栄なことですね」

九美「うちも、行ってみたいなあー」

源三「招待されたら全員参加するしかなさそうやな」

圭五「腕が鳴る！足が鳴るぜえええ！そうとなりゃ試合に備えて一っ走りだ！うおおおー！」

八重「何をしに行くつもりよ・・・」

・・・イベント当日・・・

九美「対戦相手はあのみたいだねー、
私たちが後手だって、みんな頑張ろうねー」

・・・対局開始・・・

八重「18手で我が軍の勝利です」

圭五「みたか!俺の必殺シュート!」

六実「成る手は無かったけど余裕♪余裕♪」

四郎「ちょうど皆、1手ずつ指せて良かったね」

隆二「お互い持ち駒を使い切ったいい一局だったな」

源三「しかし、なんやえらい王手の多い将棋やったな」

七海「・・・察するに4種類の駒による王手が全部で8回あったかと」

健一「久々だったが全員腕は鈍ってなかったみてえだな!」

さて、どんな手順だったのでしょうか。
(条件)

- ・18手で詰んだ。
- ・後手は1筋～9筋の手を1回ずつ着手した。
- ・成る手は無く、4種類の駒による王手が計8回あった。
- ・終局時、お互いの持ち駒は無かった。

上谷 直希

透明駒自作
ミニ作品集

[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こ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>

推理将棋第155回解答

担当 Pontamon

推理将棋第155回は16名の方々からの解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

先月の初解答者登場に続き、今月も初解答者の出現がありました。

155-1 初級 Pontamon 作 後手龍がある終局図 9手

「2017年7月に9手目の初王手で詰めた終局図が出て来たよ」

「どんな図？」

「後手の龍がある図だよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手目の初王手で詰んだ
- ・ 終局図には後手の龍がある

出題のことば (担当 Pontamon)

5年前に投稿した作品ですが、近年、この詰み上がり図を見ていることでしょう。

作者ヒント

龍を作ることができる地点は2つ

(Pontamon)。

締め切り前ヒント

▲33角成が王手にならず後手が龍を作れるのは2手目△42飛。先手は61の金を狙います。

推理将棋155-1 解答

▲76歩、△42飛、▲33角成、△32金、▲43馬、△41玉、▲61馬、△47飛成、▲52金まで9手

(条件)

- ・ 9手目の初王手で詰んだ (9手目▲52金)
- ・ 終局図には後手の龍がある (8手目△47飛成)

詰上り図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩2

後手が龍を作るのであれば、3筋か4筋の歩を先手に取ってもらって、6手目に△37飛成か△47飛成とするのが最短だと聞いたことがあると思います。そこで、最初は6手目の△47飛成を目指した手順が参考1図の手順です。後手の2手目と4手目に手順前後は無く、先手も3手目に歩を取った次の5手目は飛の進行の邪魔になっている角をよける必要があります。と言っても▲33角不成では後手は飛が△47飛成と動くとき33の角で玉を取られてしまうので、先手の5手目は▲53角不成です。後手は無事に龍を作ることができますが先手は53に角が居る状態から詰みに持っていく必要があります、参考1図の手順で詰めてみたところ手数オーバーの11手になったので失敗でした。

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩2

参考1図：▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲53角不成、△47飛成、▲71角成、△52金右、▲72銀、△42龍、▲61馬まで11手

参考1図では4筋での飛成手順で失敗したので今度は3筋を考えてみたのが参考2図です。参考1図では先手は詰み形を作るのに苦労したので、今回は6手目の△37飛成を目指さずに先手の協力手を早めに指して貰いました。その結果、9手で詰ますことができ、後手も8手目に△37飛成ができたのですが、王手回数を確認してみると3回も王手をしていたので失敗でした。

参考2図：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△42金、▲同角不成、△41玉、▲31角不成、△37飛成、▲42金まで9手

参考2図

後手の持駒：歩

皇	科	駒	馬		王	角	科	皇		
					金		馬			
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩		
			歩							
歩	歩		歩	歩	歩	駒	歩	歩		
							飛			
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香		

持駒 銀歩

3筋も4筋も失敗しましたが、参考1図の4筋での飛成の手順では6手目の飛成を急いだ感じもあります。参考2図のように後手は詰まされるための協力手を6手目までに指して、飛成は8手目にすればうまく行くかもしれません。

参考1図の手順だと、先手角の動きは解説通り5手目の▲53角不成までがほぼ確定しているのですが、後手の協力を期待できません。しかし、△47飛成を目指すのであれば△42飛は必須なので、参考1図では4手目だった△42飛を2手目にしてみます。42に駒があるので参考2図の手順で王手になってしまった3手目の

▲33角を今度は指すことができます。33に角が居座っていると42の飛は動けないので、予め玉移動をしておくか33の角を王手筋から外す必要があります。先手が攻めるためには33の角以外にタッグを組む攻め駒が必要なので駒を取る手で33の角を動かすのが一石二鳥になりますが、▲22角で後手の角を取っても43の歩は初期配置のままなのでまだ△47飛成は指せません。角を持ってからの攻め手順としては▲32角と打って、▲31角成からの▲41角成が見え、後手の協力手は玉の退路を塞ぐ△42銀です。しかし、この手順だと相変わらず△47飛成を指せませんし、仮に指せたのであれば▲41角成に△同龍が可能になってしまいます。参考1図では玉の退路を△42龍で塞ぎました。角2枚で攻めるとしても9筋側からの攻撃にする必要がありそうです。手を戻すと、33の角で角以外の駒を取るとしたら42の飛は飛を取ってしまうと△47飛成は不可能です。しかし、角1枚では攻めることができないので駒を取る必要はあります、となると3手目は▲33角不成ではなく▲33角成としておけば、43の歩を▲43馬で取ってあげることができ、43の馬を移動すれば△47飛成ができます。

初手から、▲76歩、△42飛、▲33角成、△何か、▲43馬になります。43の馬は当たっている41の金を次の手で取ることができますが、居玉のままで▲61馬を指すと王手になってしまうので、4手目か6手目に玉を動かしておく必要があります。動く先は61の馬の利きが届かない地点になるので5筋や6筋ではいけません。4筋の42には飛があるので玉が動くとなれば41地点なので、4手目には41の金を先に移動させて41地点を空ける必要があります、4手目に△52金左としてしまうと7手目の▲61馬を指せないで4手目は△32金で5手目の▲43馬になります。続けて6手目から△41玉、▲61馬とすれば8手目の△47飛成を指すことができました。32地点は4手目の△32金で埋まっているので9手目の▲52金で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

チャンプさん「新規の解答者もおられるようなので、解図に至るまでの思考の流れを書き記してみます。

初王手で詰み(先手勝ち)条件の場合、かなりの確率で序の3手は▲76歩△42○▲33角(成 or 不成)となり、終局時に後手に龍が居ることを踏まえると2手目は飛、3手目は角成となり、5手目も▲43馬、8手目△47飛成まで確定。ここまで数秒、あとはそこからの詰め上がり図をイメージして、4手目、6手目、7手目、9手目を埋める感じでゴールになります。」

■初王手と序の手の関係を調べたみたので記載しておきます。9手詰だと初王手で詰む手順の70%が初手▲76歩で、その中で2手目が一番多いのはやはり△34歩で50%越え。

序の3手で一番多いのは▲76歩△34歩▲22角(成 or 不成)が全体の3分の1の33.5%で次に▲76歩△42○▲33角(成 or 不成)の5.6%、▲76歩△52玉▲33角(成 or 不成)の5.2%と続きます。

しかし、初王手で詰む過去作768作品だと(9手以外も全て含む手持ちの過去作データ:飯山さんに習って作品情報を追加しました。王手回数とか駒取りや駒打ちの回数など)、序の3手が▲76歩△34歩▲22角(成 or 不成)の1位は不動ですが出現率は16.7%に下がり、2位は順位を上げた▲76歩△42○▲33角(成 or 不成)が7.9%。▲76歩△52玉▲33角(成 or 不成)は3位になって4.8%です。

NAOさん「はじめ初王手を見落としていて2手目32飛からいろいろ詰ませ方がありそうと勘違い。2手目42飛なら一本道だった。」

■初王手条件が良く効いています。

ほっとさん「このシンプルな条件で限定できているとは素晴らしい。」

■終局図を見ただけでは初王手だとは見抜けなはずですが、きっと棋譜も一緒にあったのでしょう(笑)

はなさかしろうさん「9手で後手が龍を作るといわず3筋ですが、初王手との組み合わせでこの4筋の1手順に絞られるのが素晴らしいですね。」

■▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲53角成、△47飛成の紛れ筋で悩んで欲しかったのですが誰も騙されなかったようです。

ミニベロさん「飛車の出動に、普通は44歩を取らせるものだが、43の歩を取っても9手間に合っているとは。高飛車君でもあったような。」

■雰囲気似ている高飛車くんシリーズでは「143-1 高飛車くん(その5)」でしょうか。8手目の△35飛と参考2図の8手目の△37飛成の違いだけなので。

RINTAROさん「意外と時間かかりました。」

■△37飛成や△47飛成で後手龍を作る手順で初王手は唯一なので、手順を絞る際に頭が混乱したのかも。

諏訪冬葉さん「「初王手」の条件を見落として▲41金までの解答を送ろうとしていました。」

■▲41金までの手順で後手龍が残っている手順は無いはずなので、4筋の金着手までだとすると参考2図の手順ですかね。

けいたんさん「この手順は私の新発見と思っていたのだが。」

■担当が知っている直近の出題だと、詰パラの#505番(2022/6)の渡辺秀行さん作になりますが、ここでは2020年9月のけいたんさん作「131-2 飛成があった」が世に出た最初のようなようです。自作品のほとんどは忘れてしまうので、けいたんさんから投稿があった時には気付きませんでした。短手数作の枯渇に気付いて過去作を漁っていたら2017年7月の投稿作を6作ほど見つけました。

飯山修さん「高飛車くんシリーズにあってもよさそうな手順」

■同じ詰み上がりなら、「成駒の着手の前後の手は同じ駒だった/5段目への飛の着手があった」でどうか?詰みそう。「同じ駒」ではなく

「飛」だと限定されると思う。知らんけど。
(←流行語大賞は無理かな?)

中村丈志さん「中間ヒントの意味はいまだに理解できていません。」

■「龍を作ることができる地点は2つ」は正確には「9手詰では後手が龍を作ることができる地点は2つ」ですね。条件に「後手の龍」が明示されているので端折りました。

川石隆志さん「初めて推理将棋にトライ。ヒントの「推理将棋 114-2」を見に行き、なんとか解答にたどり着きました。」

■今回の初解答を期に、今後の解答もよろしくお祈りします。

「推理将棋 114-2」のヒントは無かったと思ったら、「推理将棋 114-2」は偶然にも2017年7月に出版された拙作ですね。本作の投稿メールによるとこの114-2の手順や鉄板手順(▲76歩△44歩▲同角△42飛▲何か角の手△47飛成の手順のこと)が紛れ筋になると書いてありました。これらの紛れ筋に惑わされずに正解に辿り着けたようですね。

占魚亭さん「これはスラスラ解ける易作。」

■客寄せ用の初級問題の任務達成。

山下誠さん「最終手が初王手という条件で3筋に龍を作るとは諦めました。」

■3筋を諦めて、飛車を振らずに8筋での飛成を目指すと、▲76歩、△84歩、▲66角、△62銀、▲84角、△52玉、▲73角不成、△87飛成、▲62角不成、△54歩、▲53銀では手数オーバーの11手。

原岡望さん「飛車の成場所が分かって解決」

■△37飛成が23手順、△47飛成が3手順なので、成場所が分かれば断然考え易くなります。

榊彰介さん「シンプルな条件で考えやすく、初級問題として最適でした。」

■あれはなくて、これがあって、不成が3回で王手が2回なら頭が混乱しますが、「初王手で後手の龍が残っている」の一文なら覚え易い。

正解：16名

チャンプさん NAOさん ほっとさん はな
さかしろうさん ミニベロさん RINTAROさん
諏訪冬葉さん けいたんさん 飯山修さん
中村丈志さん 川石隆志さん 占魚亭さん
山下誠さん 原岡望さん テイエムガンバさん
榊彰介さん

155-2 中級 けいたん作
とどめは2筋の駒を取る 10手

「10手で詰みか」

「6手目は5段目に角を打つ手だったね」

「とどめは2筋の駒を取る手だったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・6手目は5段目に角を打つ手
- ・とどめは2筋の駒を取る手

出題のことば(担当 Pontamon)

最終手で取る2筋の駒は初期配置の駒でしょうか?移動して来た駒でしょうか?

作者ヒント

先手角の移動先がポイント(けいたん)

締め切り前ヒント

28で駒成して38の玉を詰めます。

推理将棋 155-2 解答

▲76歩、△34歩、▲55角、△同角、▲48
玉、△15角、▲38玉、△37角左不成、▲48
銀、△28角成 まで10手

(条件)

- ・10手で詰み
- ・6手目は5段目に角を打つ手(6手目△15角)
- ・とどめは2筋の駒を取る手(10手目△28角成)

詰上り図

後手の持駒：飛歩

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

持駒 なし

6手目に角を打つためには4手目に角を取る必要があります。4手目に角を取る手順でよく目にしたことがある3手目の▲33角不成を△同角や△同飛などで取る手順を思い出します。前回の154-3では△82銀の余り手があったので角を△同飛で取ったのは6手目でしたが、あの空き王手の手筋を利用できるかもしれません。最終手は2筋の手なので4手目に角を取る手は△33同桂にして最終手の△25桂による空き王手を目指してみます。6手目の5段目への角打ちを△45角にしてみたのが参考1図の手順です。45に角が居るために最終手は△25桂に限定されます。思惑通りに10手目の空き王手で先手玉を詰めることができたのですが、最終手の2筋の手が駒を取る手ではないので失敗手順でした。

参考1図：▲76歩、△74歩、▲33角不成、△同桂、▲68玉、△45角、▲77玉、△73桂、▲66玉、△25桂 まで10手

参考1図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇		銀	金	王	金	銀		皇	一
	飛								二
歩	歩	科	歩	歩	歩		歩	歩	三
		歩							四
				馬					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

最終手で2筋の駒を取る必要があつて6手目は5段目への角打ちとなると思い浮かぶのは△55角ですが4手目に角を取る位置を熟考する必要があります。最終手の△22角成を支える駒のことを考えると3手目の▲44角を△同角で取るのが良さそうです。参考1図はこの方針で手を進めてみたのですが、28地点には39の銀が利いていますし38に玉の退路があるため詰みませんでした。9手目の▲36歩に替えて▲38銀に△28馬では28地点へ銀の利きはありませんが、馬を支える55の角の利きが届いていません。

参考2図：▲76歩、△34歩、▲44角、△同角、▲48玉、△55角打、▲38玉、△17角成、▲36歩、△28馬 まで10手

参考2図

後手の持駒：飛歩

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

持駒 なし

参考2図の▲36歩に替えて▲38銀を指した場合、28地点への銀の利きは無くなりましたが、▲36歩が間に合っていませんでした。ということは37の歩を先手が突くのではなく後手が取る手順はどうでしょうか。参考2図の手順を基本にして、▲76歩、△34歩、▲44角、△同角、▲48玉、△55角打、▲38玉、△37角不成、▲48銀、△17角成と指した時点で10手となっていて、▲28角成や▲28馬が間に合いません。初期配置の角が44ではなく64に居れば△28角成の支えになりますが、44地点で角を取ってから64へ移動するには2手掛かってしまいます。同様に44の角が2手かけて46へ移動した場合は△37角不成の手を指す角は55に打った角ではなく46の角になります。何かトリックに引っ掛かっている気がしていましたがここで気付きました。5手目の5段目への角打ちの条件があるので6手目は△55角打だと思い込んでいましたが、37の歩を角で取って、28で角成する駒を支えることができれば良いことから別の手順が見えてきました。初手から▲76歩、△34歩、▲55角、△同角で55地点で角を取ります。その取った角を64や46へ打てばどちらかの角が他方の支えになります。6手目は5段目に角を打つ条件なので、37へ行ける15へ角を打つのが正解です。5手目から▲48玉、△15角、▲38玉、△37角左不成で37の歩を取り、続けて▲38銀、△28角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)

けいたんさん(作者)「5段目に角を打つ手の条件は我ながら上手いと思う。」

■37地点へ行ける5段目の角位置は15と55だけで、55地点は角渡りで塞がれているので△15角が必然になりました。

チャンプさん「まずこの2つの条件、序の2手▲76歩△34歩は限定と分かるものの、自然な3手目の55角が意外にも抵抗があると感じました。無理のない条件の組み合わせにより、数ある非限定を打ち消し、成・不成の限定。立て板に水の如く詰み上がり図に向かう手順には美しさがあります。」

■玉頭の角なので不成が限定されるのは、▲76歩、△42玉、▲33角不成、△32玉の序と通じていますね。一方、初級では成・不成の条件が無くても▲43馬で歩を払う必要があるので▲33角成が限定されました。

NAOさん「55角の筋を活かして詰ませるのにぴったりの端角打があった。」

■端角と言わずに5段目指定なので、どの筋なのかを推理する必要がありました。

ほっとさん「6手目が角打ちなので「4手目は角を取る手」「非限定なし」と考えるとそれほど難しくはない。易しくて角のラインが視覚的にも楽しい佳作。」

■8手目を指す局面は、玉にツノが2本あるような形でした。

はなさかしろうさん「好条件。やさしい良問のはずなのですが、変に難しく考えてしまいました。」

■解説のために参考1図の空き王手を捻り出さなければいけませんでした。3手目の成・不成が非限定なので裏読みには弱い紛れ筋でした。

ミニベロさん「55で取らせて15の角と繋げる。たったこれだけのシンプルな佳作。」

■2筋を睨む55での角取りがカギだけど、既に角が居る55へは角を打てなくてパニックになりそう。

RINTAROさん「詰まり図も予想通りだったのに、時間かかりました。」

■詰み上がりが類似していると、1手で行ける角の打ち場所の17、19、37、46、64が見えるけど5段目じゃないのもう一捻りが必要。

諏訪冬葉さん「6手目の角以外の駒打ちは無理なので、もう一枚の角を利用する方向で考えました。」

■▲76歩、△34歩、▲22角、△同銀で角を入手すれば6手目に好きな筋の5段目へ角を打てますが、先手玉を詰ますにはもう一枚駒が必要なので、55で角を取って二枚角で攻めることとなりますね。

飯山修さん「作者ヒントで3手目角移動は判ったが55は5段目を占拠してしまうので考えづらかった。64も15も同じと気付くのにえらく時間がかかった」

■同じ角筋に2枚の角を配置して、先の角が突っ込んで成るといふ形は見え易いですね。

占魚亭さん「どこで角を取るかが鍵。15角が上手い一手。」

■66地点で角を取ると、55へ打つ角と66の角が平行な角筋になるので、2枚の角を連携させる▲76歩、△34歩、▲66角、△同角、▲48玉、△55角打、▲38玉、△57角不成、▲36歩、△39角不成、▲98香、△28角上成では手数をオーバーします。

山下誠さん「5五に角を打たせようとする強い誘いに惑わされました。」

■誘惑に負けて、44地点で角を取って55へ角を打つ手順だと、▲76歩、△34歩、▲44角、△同角、▲48玉、△55角打、▲38玉、△17角不成、▲36歩、△28角左成では48へ逃げられる。▲48銀を指しておく、37の歩が居座っているため△28角成を同玉とされてしまいますね。

原岡望さん「端角で解決」

■5段目の角打ちを端にすると全てが連携されて解決します。

榊彰介さん「角2枚の連携で詰ますのは予想出来たのですが、5五に角を打とうとして既に後手角が盤上にあったり、▲3六歩を突いて後手角の利きを通そうとして手数オーバーになったりで、△1五角になかなか気づきませんでした。」

■8手目の棋譜に「左」が抜けていましたが、

△15角の端角を打って、角2枚の連携で詰ますというコメントもあったので記入忘れと判断して正解としました。

正解：14名

チャンプさん NAOさん ほっとさん はなさかしろうさん ミニベロさん RINTAROさん 諏訪冬葉さん けいたんさん 飯山修さん 占魚亭さん 山下誠さん 原岡望さん テイエムガンバさん 榊彰介さん

155-3 上級 チャンプ 作
オウム返し(おもちゃ箱限定 ver) 12手

将ちゃん「ねえピーちゃん、久しぶりにまた将棋やろうよ。」

ピーちゃん「ゴブサタ、ゴブサタ。シヨウ、シヨウ。」

将ちゃん「ピーちゃんは僕の指した筋の手をマネするから僕が先手でいいよね？」

ピーちゃん「イイヨ、イイヨ。」

将ちゃん「お願いします。」

ピーちゃん「オネガイシマス。」

将ちゃん「ありゃ〜12手で詰まされちゃったー。」

ピーちゃん「カッタ、カッタ。ワーイ、ワーイ。」

将ちゃん「5手目に指した歩をすぐ(6手目)に取られちゃったのは失敗だったかなー。」

将ちゃん「不成の手は無かったけど、11手目の▲26歩が敗着になっちゃったなー。」

ピーちゃん「ソウダネ、ソウダネ。」

将ちゃん「相変わらずピーちゃん強いなー。」

ピーちゃん「ドンマイ、ドンマイ。」

さて、どんな手順だったのでしょか。

(条件)

- ・12手で詰んだ
- ・5手目に指した歩を6手目にとった
- ・11手目は▲26歩
- ・不成の手は無かった
- ・後手は直前に先手が着手した筋をマネて(同じ筋へ)着手し続けた

出題のことば(担当 Pontamon)

数多く創作したオウム返し作品の中でも最終

一手前を完全に明かす条件は初。

作者ヒント

全ての着手は 2、3、4 筋のいずれかです
(チャンブ)

締め切り前ヒント

28 で駒成して 39 の玉を詰めます。ラスト 4 手は全て 2 筋の手。

推理将棋 1 5 5-3 解答

▲38 銀、△34 歩、▲48 玉、△44 角、▲26 歩、△同角、▲39 玉、△37 角成、▲23 飛成、△27 歩、▲26 歩、△28 歩成 まで 12 手

(条件)

- ・ 12 手で詰んだ
- ・ 5 手目に指した歩を 6 手目に取った (5 手目 ▲26 歩、6 手目 △26 同角)
- ・ 11 手目は ▲26 歩 (11 手目 ▲26 歩)
- ・ 不成の手は無かった (8 手目 △37 角成、9 手目 ▲23 飛成、12 手目 △28 歩成)
- ・ 後手は直前に先手が着手した筋をマネて (同じ筋へ) 着手し続けた

詰上り図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

オウム返しのシリーズでは、後手が直前の先手の着手筋と同じ筋へ着手するパターンなので作品の手数は偶数になります。本問は 12 手ですので先手も後手も 6 手ずつ指しますが、このオウム返しの手が指定されているので無駄手が含まれているかもしれません。手数は 12 手でも詰み形としてはそれよりも短い 10 手かもしれません。同じ筋の手が先手と後手にある詰

み手順だと手順を工夫すればオウム返しが実現できるかもしれません。

先月の上級の空き王手はちょっと違うみたいですが、先手の▲66 玉の退路封鎖のための△74 歩や△64 歩の形に対して先手の▲76 歩、▲66 玉は対応しそうです。もう 1 手ある 7 筋着手の▲77 玉に対しては△73 桂を指して 65 地点を抑える空き王手の手順もあります。6 筋のもう 1 手の▲68 玉に対しては後手が無駄手を指しておけば良いでしょう。何と云っても 11 手目の▲26 歩に対するオウム返しの手として△25 桂と跳ねて空き王手にする手順に魅力があります。△45 桂でも良いところを先手の無駄手の▲26 歩で△25 桂に限定しているように見えます。そこで、空き王手の手順を見つけたのが参考 1 図の手順です。6 手目は同の手で 5 手目に指した駒を取って、玉の退路封鎖のために△65 角と打っています。△73 桂の手とも連動している好手順だったのですが、条件をよくよく確認してみると、5 手目の「歩」を 6 手目で取るのが条件でした。簡潔に覚えるために「6 手目は同の手」と覚えたのが失敗の原因だったようです

参考 1 図：▲76 歩、△74 歩、▲68 玉、△62 玉、▲33 角成、△同桂、▲77 玉、△73 桂、▲66 玉、△65 角、▲26 歩、△25 桂 まで 12 手

参考 1 図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

先手が突いた歩をすぐに同角でとれるパターンですぐに思い付くのは▲66 歩、△同角で

すが、後手の角を指せるようにするには△34歩が必要なので初手は先手の3筋の手を指す必要があります。3手目に▲66歩を突くのは早すぎるので何か別の筋の手を指すことになりませんが、後手の角が66地点に来て、先手は3筋の手が初手であって、3手目は好きな筋の手を指せるとなれば、角筋を生かした△38銀に△48玉を詰ます形が思い浮かびます。その方針で詰めたのが参考2図の手順です。5手目の歩の着手である▲66歩を6手目に△同角で取っていますので参考1図の失敗は改善しました。後手の桂がサポート役として△45桂へ配置するために、先手の玉が48地点と49地点を往復する手順も洒落ていましたが、11手目▲26歩の条件を忘れてしていました。

参考2図：▲38銀、△34歩、▲48玉、△44角、▲66歩、△同角、▲39玉、△33桂、▲48玉、△45桂、▲59金左、△57角成まで12手

参考2図

後手の持駒：歩2

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

持駒なし

5手目の歩突きを6手目を取るパターンを洗い出す必要がありそうです。▲96歩、△92飛、▲95歩、△94歩、▲同歩、△同飛のパターンだと3～9筋で実行可能です。(8筋は△83飛を1手挟む) このパターンでは6手目まで一つの筋の着手しかしていなく、後手の残り手数は3手なので詰む手順は無さそうです。11手目▲26歩を実現できていませんが詰みに一番近い手順は▲56歩、△52飛、▲55歩、△54歩、▲同歩、△同飛、▲48玉、△44

歩、▲58金左、△56歩、▲59金引、△57歩成でしょうか。このパターンでは4段で歩を取るパターンですが、▲58玉、△54歩、▲59玉、△55歩、▲56歩、△同歩、▲58玉、△52飛、▲48銀、△44歩、▲59銀、△57歩成では6段目で歩を取ったあと12手で詰めていますが11手目▲26歩が指されていないのは同じです。飛を振るタイミングをずらすと5段目で歩を取るパターンもありますが、結局は11手目の条件をクリアできないので詰みがありません。

5手目の歩突きを後手角で取るパターンだと、前述の▲66歩を取る以外には、

1. ▲36歩、△34歩、▲56歩、△54歩、▲55歩、△同角
2. ▲36歩、△34歩、▲56歩、△55角、▲46歩、△同角
3. ▲36歩、△34歩、▲46歩、△44角、▲26歩、△同角
4. ▲36歩、△34歩、▲46歩、△44角、▲35歩、△同角
5. ▲16歩、△14歩、▲15歩、△13角、▲46歩、△同角

だけでしょうか。初手と3手目は同じ筋の他の手も可能なので6手目の角の位置が鍵になりそうです。5手順ありますが6手目を指した時点で後手角は26地点、35地点、46地点、55地点の4地点になります。一方、11手目が▲26歩となると最終手は2筋の手になり、6手目に指した角の位置との関係を検討するのが良さそうです。11手目に▲26歩を指すので6手目△同角で26の歩を取る3番のパターンは除外できそうです。

11手目の▲26歩を△同角で取って王手ができるのは4番のパターンで、1番と2番のパターンだと44地点へ角が移動している必要があります。いづけにしても、11手目の▲26歩を△同角で取っての王手ができたとしてもこの王手に対して▲37桂の合いができそうです。28の桂を△37桂、△45桂のり2手を指しておけば桂での合い駒はできませんが、48地点で金銀飛での合いができるので、居玉に対して最終手△26同角では無さそうです。

角を持ち駒にしていれば、▲39玉に対して

△37角と△28角の二枚角で詰める形がありますが、角の打ち場所を空けておく▲18飛などを指していたとすれば△28角に▲同飛ができてしまうので詰みません。

38や39に玉が居て▲48銀で玉の退路が塞がっているのであれば、持ち駒の角を打っておいて、▲26歩に△28角成で詰める形もありますが、そもそも後手は角を持っていません、参考1図の手順で6手目に△同角で角を入手したり、▲76歩、△74歩、▲36歩、△34歩、▲55角、△同角の手順だと角を入手できますが5手目の歩突きができていないのでうまくいきません。かと言って、▲76歩が突かれていないので55の角で88の角を取るには7手目から▲76歩、△74歩、▲75歩、△88角成の10手目によりやく角を取ることにになり、あと1手の2筋着手で先手玉を詰ますことはできません。

角を持ち駒にするのは無理そうです。それでは他の駒種を取るのはどうでしょうか？46地点の角なら71地点の銀を取ることができますが、2番のケースだと5筋の歩が突かれている場合があるので▲76歩、△71角成の8手目で銀を入手できますが、馬の位置が悪いので先手の残り2手だと、▲48玉、△46馬、▲26歩、△27銀としても王手すら掛かりません。

残る駒取りの対象は28地点の飛です。角を取る手順とは違い、6手目までに▲36歩が指されている手順があるので、7手目の2筋の着手に応じて△28角成で飛を取ることができそうです。7手目に指せる2筋の駒と言えば▲26歩しかありません。しかし▲26歩は11手目に取っておく必要があるので、2筋着手は7手目ではなく▲18飛、△16歩、▲28飛、△同角成の順にすれば無事に飛を取れました。次の▲26歩に対して、最終手の2筋着手は銀の時と同様に△27飛くらいしか指せず、王手にもなりません。

他に取れそうな駒が何か無いかと探してみると桂がありました。7手目から▲37桂、△同角不成、▲38玉、△36桂、▲26歩、△28角成の詰み順が一瞬見えますが、7手目に▲38玉を指すには玉が48に来ていないといけません。2番と5番の手順では4筋の手は6手目

に取らせるための▲46歩しかないなので、その手の代わりに▲48玉を指す訳にはいきません。3番の手順であれば、3手目の▲46歩の代わりに▲48玉を指しておくことはできますが、11手目に▲26歩を指すには27の歩がないので持ち駒の歩を26へ打てば良いのですが先手に持ち駒はありません。あと、38に玉が動けるように▲37角不成としましたが条件では不成無しですので、▲38銀が指されていて、48の玉は▲39玉へ行くしかありません。でも▲38銀を指しておく暇はありませんでした。初手の▲36歩の代わりに▲38銀を指すことはできますが、そうすると7手目の▲37桂を指せません。

後手は角、銀、飛、桂を入手しても先手玉を詰ますことができません。残っている希望は6手目に取った歩と盤上の角との連携で詰める手順になります。先手が歩を持っていれば11手目の▲26歩の手として持ち駒の歩を打つ手があることに気付いたので、検討対象から外していた3番の6手目に26の歩を取る手順も復活です。最終手が2筋で歩と角での詰み形は、46地点や55地点で6手目に歩を取った角が居て、玉は38で48地点は▲48銀で玉の退路が塞がれている状態で、△27歩を支えにしての△28角成の形、または△28歩成の形がありますが、27には先手の歩があるので△27歩を指せません。△37角成で馬が37地点に居る場合は先手玉は▲39玉を指しているはずで、後手は△27歩を打って、△28歩成で先手玉を詰ます形です。角が46や55に居るケースでは先手の2筋の歩が切れていないので△27歩を指せません。しかし、3番の手順で37の歩が5手目の▲26歩の直後に角で取られていたとしても、後手がそのまま△27歩を打つと二歩の反則になります。また先手は11手目に▲26歩を指すには歩を持ち駒にしておく必要があります。これらを一挙に解決する手順は▲23飛成、△27歩、▲26歩、△28歩成の手順です。9手目以降のこれらの4手が指せるように3番の手順の序の部分の修正してみると、初手から、▲38銀、△34歩、▲48玉、△44角、▲26歩、△同角が歩を取るまでの6手になり、7手目の▲39玉に△37角成です。9手目からの▲23飛成、△27歩、▲26歩、△28歩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)

チャンプさん(作者)「私の代名詞?とも言えるオウム返し条件を(令和 Ver)として新調してみました。数年経った今も、将ちゃん&ピーちゃんは相変わらず元気なようです(笑)
数多く創作したオウム返し作品の中でも最終一手前を完全に明かす条件は初で、この▲26歩をどう捉えるかが問題を解く鍵です。オウム返しの性質上、同時に最終手は2筋に限定されるので、最後に27の歩を26歩と進める構想だと正解に肉薄する事さえ出来ない仕様になっているのではないかと思います。お楽しみ(お悩み)頂けましたでしょうか?」

■上級も中級と同じく、△28角成までの手順を考えられた方も居ることでしょう。でも、▲76歩、△74歩、▲36歩、△34歩、▲55角、△同角、▲48玉、△46角、▲38玉、△37角打、▲48銀、△44歩、▲26歩、△28角成だと手数オーバーの14手。

NAOさん「11手目が2回目の▲26歩というトリック。2筋の手で詰むよう玉を運ぶのを優先すると5手目▲26歩△同角から手が進む。5手目から66歩同角が第一感だったが外れだった。久々の将ちゃんピーちゃんの掛合い話が懐かしく復活は嬉しい限り。」

■5手目から▲66歩、△同角までの手順は参考2図と同じですが、この後が上手くいきません。

ほっとさん「これはすごい。5手目26歩は思考外の一手。」

■11手目の▲26歩の呪縛から解き放されなければ解けない問題でした。

はなさかしろうさん「それほど強くない条件の連立で案の定難しく、結局ヒントのお世話になりました。▲7六歩 △7四歩 ▲3三角成 △同桂 ▲6八玉 △6五角 ▲7七玉 △7三桂 ▲6六玉△6** ▲2六歩 △2五桂までのような2枚角(馬)の筋が第一感でしたが、5/6手目条件が効きました。顧みると実に無駄のない

好手順ですね。」

■オウム返しの性質上、後手の無駄手が入っていることも予想する必要がありますが本問は無駄手のない絶妙手順でした。

ミニベロさん「どうしても消えない序の手順前後。これを追求してやっと解にたどり着きました。これはオリジナリティー溢れる傑作ですね。完全にやられました。11手目26歩! ミスディレクションを誘う巧妙な条件。2度目の26歩だったとは……。それが見えないから、6手目に取られる歩がこいつだと分からなかった。最終ヒント前に解けてうれしいです。」

■ミスディレクションは不注意によるものが多い中、11手目の▲26歩がミスディレクションの種だと見破るのは至難の業。

RINTAROさん「いい作品ですね。26歩を取らせてから、また打つ。」

■これに気付いたとしても、オウム返しの手順を組み立てるのには苦労します。

諏訪冬葉さん「最終ヒントを見るまで5手目は35歩だと思ってました。23飛成は全く見えませんでした。」

■11手目の▲26歩を打つために必要な歩を入手するための▲23飛成です。この手があるので後手は△27歩を打つ機会が訪れました。

けいたんさん「後手の飛を活用しないのは意外でした。」

■後手の飛を使わないとしても、先手の飛を取ってから28へ飛を打っておいて、11手目の▲26歩に△29飛成の合い利かずの形にできないかを考えた方も居るかと思います。

飯山修さん「歩を入手すれば26歩が打てる。これさえ判ればあとは容易。2番を上級にしたほうがよかったのでは」

■5手目に2筋の歩を捨てても、歩を入手できれば11手目に▲26歩と打てます。そもそも二

歩が禁止されているので「▲26歩打」という棋譜は存在していないので、歩を突く手と歩を打つ手の区別がつかないのが盲点となっています。

山下誠さん「先手2六歩が有効手となるためには、と考えて2三飛成を発見しました。」

■11手目の歩の打ち場所は25地点でも良さそうですが、余詰むのかな？ 余詰まないとしても11手目の▲25歩が歩突きならそれ以前に▲26歩を指しておく必要があって、それが無理そうだと▲23飛成で歩を取って、それを▲25歩と打つことが容易くばれてしまうのかも。

原岡望さん「26同角に気づいて解決。」

■△26同角で歩は取れないと思った後に、11手目の▲26歩は歩を打つ手だと気付いて6手目の同角が可能だと気付きます。

榊彰介さん「▲4八玉に対応する後手4筋の手で最も効率が良い手を考えていたら、△4四角と出て△2六角→△3七角成と角を使う正解にたどり着きました。」

■その37の馬を△27歩を支えにして△28馬では48地点へ逃がしてしまいます。最後に仕掛けられた罠でした。

正解：13名

チャンプさん NAOさん ほっとさん はなさかしろうさん ミニベロさん RINTAROさん 諏訪冬葉さん けいたんさん 飯山修さん 山下誠さん 原岡望さん テイエムガンバさん 榊彰介さん

(総評)

ほっとさん「今回は3題とも良かったです。」

■初級、中級、上級それぞれが妥当な難度だったと思います。上級は、ちょいムズだったかな。

ミニベロさん「上級にはかなり苦しめられました。夜中、頭の中で転がしてて、26歩を取る順を発見。皆さん、簡単に解けたの？」

■中級と上級を入れ替えた方が良かったといあコメントもありましたが、上級は難しかったようです。問題との相性もあるのでしょうか。

RINTAROさん「1も2も3も解図時間はあまり変わらなかった気がします。」

■各問題の短評を拝見すると、上級が易しかったのではなく、初級・中級が予想外に手こずったようですね。

飯山修さん「毎月解答が送れないと10日まで落ち着かない。今回は締め切り前ヒントが早く出たので非常に助かりました。」

■今月は0時をまわるまで起きていたのでヒント投入が「投稿：Pontamon | 2022.11.03 00:00」に出来ました。ヒント投入が祝日ということもあり、解図には有利になる月でした。

占魚亭さん「2回連続で解答を送り忘れてました。すみません。155・3はさっぱりなので、諦めて提出します。」

■解いたのに送り忘れることはありますね。

原岡望さん「今回はヒントのおかげで前日解答です」

■締め切り前ヒントの投入後に解答がバラけて届いていたようなので丁度良い感じだったような気がします。

榊彰介さん「今月は久しぶりに全問解けました。毎月いろんな出題があって、創作するみなさんはすごいと思っています。」

■第156回では担当から異質な問題(9手作)が出題されています。是非、解図にチャレンジしてください。

推理将棋第155回出題全解答者：16名
チャンプさん NAOさん ほっとさん はなさかしろうさん ミニベロさん RINTAROさん 諏訪冬葉さん けいたんさん 飯山修さん 中村丈志さん 川石隆志さん 占魚亭さん 山下誠さん 原岡望さん テイエムガンバさん 榊彰介さん

第 12 回フェアリー入門出題 担当：真 T

第 12 回フェアリー入門は「最悪詰」です。7 名の方から 17 作の投稿をいただきました。ありがとうございます。自作を 2 作加えて 19 作の出題となります。

作品数が多めですが、易しい作品が揃っていると思いますので、ぜひ挑戦・解答をよろしくお願いいたします。

ここで最悪詰解図のコツを二つほど。

①詰上がりの位置・形を思い描く。

これは、全ての詰将棋に当てはまるかもしれませんが、最悪詰では、特に顕著と思います。最終手の王手は 1 通りしかなく、詰上がりの形が限られています。

②受方は攻方の王手が少ない手を選ぶ。

最悪詰では攻方の全ての王手を詰まさないといけません。王手が少ない方が詰ましやすいです。

【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。

【受先】

受方から指し始める。

解答締切：2023 年 1 月 15 日(日)

解答送り先：

真 T(majijimajima@gmail.com)

①駒井めい作(登場 12 回)

最悪詰 4 手 (受先)

持駒 角香

攻方の持駒は角香で王手がいっぱいありますが、受先です。初手を利用して、攻方の手を制限する方法を考えましょう。

②北村太路作(登場 2 回)

最悪詰 5 手

持駒 なし

北村太路さんからはなんと 9 作もの投稿をいただきました。ありがとうございます。

ここから 8 作は北村太路さんの 5 手合駒シリーズ。あるテーマとその派生作です。

③北村太路作(登場 3 回)

最悪詰 5 手

持駒 なし

④北村太路作(登場 4 回)

最悪詰 5 手

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

持駒 なし

⑤北村太路作(登場 5 回)

最悪詰 5 手

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

持駒 なし

⑥北村太路作(登場 6 回)

最悪詰 5 手

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

持駒 なし

⑦北村太路作(登場 7 回)

最悪詰 5 手

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

持駒 なし

⑧北村太路作(登場 8 回)

最悪詰 5 手

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

持駒 なし

⑨北村太路作(登場 9 回)

最悪詰 5 手

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

持駒 なし

⑩springs 作(登場 19 回)

最悪詰 6 手 (受先)

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

持駒 なし

受先です。攻方は現状 13 玉 or 14 玉の 2 択。詰上がりを想像して、初手を考えましょう。

⑪真 T 作(登場 11 回)

最悪詰 9 手

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

持駒 なし

合駒問題。
フェアリー入門でその内最悪詰も扱うだろうと思い事前に作っていた作。たくぼんさんから最悪詰で担当をやりませんかとの誘いを受け、担当をすることに。まさか自分が担当とは...

⑫真 T 作(登場 12 回)

最悪詰 9 手

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

持駒 なし

事前に作っていた作その 2。

先月の WFP 最悪詰超入門に似た構図の作品があります。それは 5 手。これは 9 手。ということは？

⑬神在月生作(登場 8 回)

最悪詰 11 手

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

持駒 角

初手角を打つ場所がたくさんありますが、作者名が大きなヒント。桂は 4 枚出払っています。

⑭たくぼん作(登場 4 回)

最悪詰 17 手

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

持駒 なし

合駒問題。初手は 44 飛の 1 手。44 飛と 49 玉の間には 4 マスの空間があります。詰上がり位置を想定し、必要な駒を考えましょう。

⑮伊達悠作(登場 15 回)

最悪詰 17 手

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

持駒 なし

合駒問題。初手は 19 飛の 1 手。19 飛と 69 玉の間には 4 マスの空間があります。詰む場所はどこでしょうか？

⑯伊達悠作(登場 16 回)

最悪詰 17 手

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

持駒 なし

合駒問題。初手は 91 龍の 1 手。91 龍と 97 玉の間には 5 マスの空間があります。しかし、王手している駒は龍。不用意に近づけると...

⑰北村太路作(登場 10 回)

最悪詰 17 手

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

持駒 なし

初形で王手はいっぱいありますが、大半が 1 手詰。玉方の馬をうまく使って、手を延ばす王手を選びましょう。

⑱神無七郎作(登場 5 回)

最悪詰 15 手

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

持駒 歩4

この作品は次作⑲のヒント作になります。

[作者からのヒント]

持歩が残った状態で玉が 61 に行くと 62 歩を打たれて詰みません。

(例：81 歩 71 玉 72 歩 61 玉 62 歩 51 玉 42 金 以下不詰)

歩を消費させる上手い逃げ方を考えましょう。

⑲神無七郎作(登場 6 回)

最悪詰 57 手

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

持駒 歩18

さて、こちらが本番です。

[作者からのヒント]

前図の応用編です。4 手で歩 1 枚を消去すると手数が足りません。6 手で歩 2 枚を消去する手順を考えてください。

第 1 1 回フェアリー入門解答

第 1 1 回の出題でしたが、6 名の方から解答を頂きました。前回の透明駒は大人気でたくさんの解答を頂いていましたが、通常運行に戻った感じです。

出題数は 12 題でしたが、終盤にやや難解な作品が多かったのが解答者減の要因かもしれません。解答成績は 6 名中 6 名全題正解と好成績でした。たくさんの解答ありがとうございました。

〔解答成績〕（敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
真 T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12

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

持駒 金2銀

18 金 同銀生 29 金 同銀生 28 銀 迄 5 手

詰上図

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

作者

28 銀の 1 手詰が見える→実際に銀で詰ませる。7 手版の見せ球。

★幕開けは伊達さんの作品。ただ詰めるだけでは 28 銀の 1 手で良い。が限定協力詰ですので持駒を全て使い 5 手で詰まさないといけない。とは言え本作は 18 金～29 金と金を打ち捨てればよいのでそんなに難しくはないと思うのだが、解答者の本能（そんなものがあるのかは不明）で銀の成らせに目が行くとありやりやということになります。本命は次作。

神在月生

早よ指せよ ありやよく見れば 指していた
神無七郎

純粋な持駒消去。銀の成らせ物だろうと見当
違いの予想を立てて解き始めたため、時間を
ロスしました。

るかなん

不要な駒は食べさせるのが一番。

占魚亭

受方銀をスイッチバックさせて金2枚を消費。

真T

生でスイッチバック。

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
									五
								玉	六
							龍		七
									八
				銀		銀	王		九

持駒 金3銀

18金 同銀成 28銀 同成銀 29金 同成銀

18金 迄 7手

詰上図

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

作者

28銀の1手詰が見える形から、実際は金打ち
で詰ませる成らせ。金の枚数の違いで、29銀

が1往復"+半分"してしまうジレンマを出発
点として、色々和形を考えました。ちょっと
前回の透明駒(特に15番)が入門とは言えな
い代物になってしまった分、今回はまだ易し
い仕上がりになってくれたはず。そうであっ
てください。

★①と比べると金が1枚多い。①の順で進め
ると金1枚を上手く使うことが出来ない。①が前
振りとしてあるので、これは銀の成らせだと気
付いた人も多いただろう。18金~28銀~29金と
持駒を打ち捨て29銀を成銀に変えると18金ま
でとなる。きれいな銀の成らせでした。ちょっ
と気になるのは①、②とも16玉は無くても作
意は成立しているという点。27龍の動きを制限
して考えやすいようにという事だろうか?とに
かく①と②でセットで楽しめる作品達でした。

神在月生

裏返り 諸国漫遊 故郷へ

神無七郎

成らせ物はこっちでした。①で読んだ筋が再
利用できたので、今度は得した気分?

るかなん

割り切れない場合はテンポをずらす。①と合
わせて1作としても良かったかな?

占魚亭

生銀を成銀に。

真T

こちらは成。成と生の差が面白い。

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) 26角成 同と 同飛成 迄 3手歩余り

詰上図

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

持駒 歩

b) 26 角成 同と 17 歩 同と 26 飛成 迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

c) 17 歩 15 玉 24 飛成 同と 16 歩 同玉
26 角成 迄 7 手

詰上図

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

持駒 なし

作者

まず思いついた形が a)b)の 2 手目「取って

いなら 1 手詰」の形。そこから n 手/駒余り禁 n+2 手/限定 n+4 手の 3 連作にできないかと思立ち試作した図が割り切れていました。a)b)の手順が重複しているのは大キズですが、段階的に難しくなっているので入門用としてはこれでもいいかなと。

★るかなんさんの 3 部作。駒余り可、駒余り禁、限定とルールを 3 種と手数も 3,5,7 と異なる仕様はこれまで見たことがないですね。手順も入門向けでかつ b)では角捨て、c)では飛捨てと好手もあり文句なし特に c)の 24 飛成は単体で見ても良い手だと思います。

神在月生

角と飛車 成就したりや 共に成り

神無七郎

b)と c)で手順が初手から変わるのが良いですね。b)の収束だけ変えて辻褃を合わせようとすると失敗。

るかなん

狙いのうち「初期持駒なし」は及第点としても、「可/禁/限定のトリオ」は不協和音が酷く大いに不満。18 歩/21 飛/71 角の 3 枚の役割を循環させるとかできれば良かったのでしょうか。

★そこまで仕上げると入門編ではなくなってしまいますね。解答者の反応も良かったので十分でしょう。

占魚亭

条件設定の妙。どれも易しい手順だけど、上手く見つけましたね。

真 T

飛を捨てるか、角を捨てるか。

伊達悠

(b)の見せ球があってこそ(c)が生きますね。(b)は角捨て・(c)は飛捨ての対比もバッチリ！

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	龍	馬	龍			三
									四
									五
									六
									七
					角				八
					香				九

持駒 金2歩

32 金 同龍 43 歩 同馬 15 角 33 龍
32 金 迄 7 手

詰上図

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

作者

駒位置交換（受方龍・馬）と二重ピンメイトが狙いです。駒余り禁がない純粋な協力詰なら 32 金 同龍/同馬 15 角 43 龍/33 馬 32 金 迄 5 手で二重ピンメイト。しかし、これでは持駒の歩が余ります。持駒歩を消費するために受方龍と馬の位置を交換する手順が生じます。配置を端に寄せれば駒数が減りますが、そうすると協力詰 5 手のときに銀成から詰ます手順も成立してしまいます。本作においてはこれはノイズなので却下しました。

★初形で 48 角が 15 角なら 32 金までの詰みがありますが、駒余り禁ですので持駒を消去しな

いといけません。特に歩をどう捨てるかが大事です。3 手目に開き王手したいところを堪えて 43 歩がポイントで同馬、15 角、33 龍で初形から龍と馬の位置が換わりました。この位置交換が本作の狙いでしょう。短評で七郎さんが 33 馬が龍でもいいのではとありましたが、実は 33 馬はとても重要な配置なのです。33 龍型ですと、①32 銀成、同龍右、43 歩、31 玉、22 金、41 玉、51 金迄、②32 金、同龍右、43 歩、同玉、66 角、54 玉、55 金迄 の筋の余詰が生じます。①の最終手 51 金と②の最終手 55 金を防ぐ 33 馬配置は絶妙の配置で、位置交換を引き立て余詰防止にも役立っています。

神在月生

龍と馬 席替えを終え 幕閉じる

神無七郎

駒消費のため、駒の往復ではなく駒の入れ替えで対応。33 が龍でないのは棋譜表記を易しくするため？

るかなん

すり替えておいたのさ！

占魚亭

龍と馬の入れ替えが上手く嵌まっていますね。

真 T

龍と馬が入れ替わる。

伊達悠

5 手の手順との比較が面白いですね。チェスプロブレムにありそうな感覚？

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

持駒 金香2

29 香 同飛生 13 歩成 同玉 23 金 同飛生
14 香 迄 7 手

詰上図

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

作者

あいかわらず遠打がらみで考えてみました。今回は「入門の入門」ではありませんが、本作品展には足りないということでこちらに投稿します。89角同飛生の2手を加えたかったが、目茶苦茶な配置になりそうなので残念ながら断念しました。あと、駒余り禁協力詰(盤面8枚)の案ありも、駒数の少ないこちらを採りました。

★WFP 発行時間違えてルール名を駒余り禁協力詰にしている失礼致しました。駒余り禁なら24(～29)香 12玉 11金 同龍 13香 迄5手の早詰でしたね。作者名を見れば初手は一目瞭然(作者名がヒントというのも凄い)2手目不成で取るのも詰上りを見越した好手で玉の退路封鎖に使います。大駒4枚の守備陣でしたが香1枚に討ち取られてしまいました。最遠打と短打が初手と最終手というのもいい感じです。本作は持駒消去が狙いではなく、ルールを余詰防止に使っているといった側面がありますね。

神在月生

情けなや ルール特性 活かせずに

神無七郎

作意が駒をたくさん使う手順の場合、駒余り禁や限定ルールはとても便利。本作は限定ルールが良く働いて、虫の良い手順を成立させています。

るかなん

39飛に働きかける意図を考える。

占魚亭

「よっ！待ってました！」の最遠打。飛を誘導。

真T

生飛を引っ張ってくる。

伊達悠

作者名から初手がガイドされるのは親切設計。駒余りがないという前提だと、詰み上がりの位置も読みやすくていいですね。

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	玉		四
						王			五
									六
									七
									八
									九

持駒 香4

19香 18金 17香 同金 16香 同金
15香 同金 24金 迄9手

詰上図

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

作者

合駒を動かす。いつもより多く動かしております。

★海老一染之介・染太郎を思い起こさせる作者コメントですね。若い人はピンとこないかもしれませんがお正月には毎年恒例の見事な芸でした。

★持駒香 4 枚で 9 手ですので合駒を取ると 9 手では収まりません。香を消す受方の駒を合駒で発生させる必要があります、香 3 枚をその駒で取ってもらう必要がありますね。合駒の駒が香打を取るには後ろに利く駒でないといけませんので飛か金。詰上図を見ていただいたら分かるように飛では逆王手が掛かってしまいます。その辺は上手く創られていますね。真 T さんと言えば合駒を動かすですが本作は合駒が 3 回も動き、シンプルな構図からの確かな狙いを実現した逸品です。

神在月生

連香に 金ジリジリと 後退り

神無七郎

私も昔「Fairy of the Forest #34」(2013 年 1 月)で、同様の手順を含む協力詰を発表したことがあります、作るのは結構苦労しました。あの苦労は一体何だったのか…と思わせるくらい虫の良い手順です。

★七郎さんの作品は下記の作品です。

2013/1 Fairy of the Forest #34-02

神無七郎作 協力詰 25 手

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

持駒 金香4

14 金 同玉 19 香 18 金 17 香 同金
 16 香 同金 15 香 同金 同香 23 玉
 14 金 34 玉 52 馬 43 香 64 龍 54 香
 同龍 44 香打 45 龍 同香 26 桂 同金
 35 香 迄 25 手

★七郎作は解いた記憶がないので結果稿見たら解答を送っていません。私何していたんでしょうか？渡した香を合駒させる展開はそれはそれで面白いです。

るかなん

香の重ね打ちの筋は他作品にもありましたが、本作が一番入門にはぴったり。

占魚亭

金を取りそうになりました(笑)。

伊達悠

まあ流石に金合だろうと決めつけて、詰ませた後で飛合を確認する立ち回り。

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

14 飛 21 香成 同玉 13 桂 11 玉 23 桂
 12 玉 24 桂 13 玉 25 桂 迄 10 手

詰上図

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

52 角 21 香成 12 玉 24 桂 21 玉 13 桂
 31 玉 43 桂 41 玉 53 桂 迄 10 手

詰上図

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

作者

限定協力詰で色々やりましたがどれも上手く
いかなかったのが、駒余り禁にシフトして創
ったのが本作。ぱっとしない手順のような気
がするし、単解にした方がいいような気もす
るし、うーん…どうなんでしょうね。

★受先ですが、攻方からの順を考えてみましょ
う。まず図を見ると桂を連打すると考えれば 24
香が邪魔な事が見てとれます。香が成ると考え
れば 21 香成しかありませんので、21 香成+桂
打 4 回が基本路線。21 香成を取る場合は次に
13 桂しかありません。12 玉と逃げれば 24 桂、
13 玉、この時 14 が塞がって 25 に桂が打てれ
ば詰みそうです。この 2 つを一気に解決するの
が初手 14 飛です。しかし桂が 1 枚余りました。
13 桂には一旦 11 玉と逃げるのが肝心で 23 桂
と 1 枚使用することができ解決です。次に 21
香成に 31 玉と逃げる事を考えます。43 桂と打
って 41 玉の時、52 への逃げ道があります。52
が塞がって 53 に桂が打てればいいと考えれば
1 つの解、初手 52 角に行き着きます。しかし桂
が 1 枚余ります。そこで 21 香成で一旦 12 へ逃
げ 24 桂と 1 枚使うのが好手で解決します。2
つの解の解決への道程を見れば 2 解に意味があ
ることがわかりますね。

神在月生

退路閉じ 縦へ横へと 追討す

神無七郎

角を置く解での 3 手目 12 玉が見えにくい手。
駒余り禁で駒を取らない手は妙手。

るかなん

飛車の方は比較的すんなり。3 手目の分岐が
なかなか厄介でした。

真 T

桂を使わせ切るためによろける玉。

伊達悠

どちらもしっかりと詰め上がりの位置を推測
できないと難解になる、力試しとして良い作
品でした。じっと引く受方初手 14 飛が、個人
的にかなり好みです。

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

19 香 18 香 同香 17 桂 同香 16 銀
15 香 14 桂 25 桂 同銀 14 香 同銀
25 桂 迄 13 手

詰上図

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

作者

1 手で詰むところを 1 筋周辺だけで手数伸ば
しする狙いです。

★14 香までの 1 手で詰むところを 13 手で詰ま
さないといけないのは大変です。合駒の種類

は金銀桂香歩の5種類。歩以外の駒は取っても常に1手詰の場面が続きます。結局、何かの合駒に打った駒を取ってもらう必要があります。それには金か銀を合駒して25桂打を取らず筋しかありません。しかし問題は香での王手に金合か銀合→25桂、同銀か同金とするには香の王手が玉に直射していることを何とかしないとけません。その対応がもう1つ香打、合駒を挟んで金か銀を動けるようにすることです。15香、14合を挟む為には15金合はダメで16銀と合駒が正解となります。19香と打って18香（挟むための香奪取）、同香、17桂（合を動かす為の駒入手、18桂とは打てないので合駒順限定）、同香、16銀（25桂を取る駒）15香、14桂（挟む形を作る）25桂、同銀（目的の達成）14香、同銀、25桂と14銀をピンしての詰上りと空間も手順もこれしかないと言うほどびっぴりしています。

神在月生

フェアリーで 実現したり この手筋

神無七郎

玉の居る筋から出られる駒を挟んで駒余りを回避するのは、不動玉物の手筋。余談ですが、私は頭の中で「角合」で解いていたため、解答を書く時に慌てて修正しました。

るかなん

⑥と同じく6手目金合が筋と思い込み。25桂は取れない、と思い込んでしまうと手数足りない。

占魚亭

吊るし桂ではなくてピンメイトだったか。銀合で読みを外されました。

真T

3連合をすっきりと。

伊達悠

普通詰将棋でも時々見られる、香車の連結生成が見えればしめたもの。飛角の売り切れを、この駒数で演出できるのは流石の技量です。



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
									四
							銀		五
					歩	歩	歩	歩	六
					香	入		王	七
					香	桂	入	入	八
					金	香	入	銀	九

持駒 金2銀2桂香

27金 同と引 28銀 同玉 19銀 同と寄
29銀 17玉 28銀 同と直 29桂 同と左上
18香 27玉 17金 迄 15手

詰上図

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

作者

二歩のため、と金を取ったら使うことができません。実質的に攻方取禁と同じ状況になっています。

★初形を見ると玉の周りにと金が多く配置されています。このと金を取ると取った歩の消去が二歩禁で不可能なので取ることが出来ません。確かに本作のルールを「攻方取禁協力詰」にしても同手順の唯一解となりますので作者の思考の柔らかさが窺い知れます。詰上りを想定するのが解図のこつで、金+桂か香+金くらいしか無いことが分かります。しかしながら本作はパズ

ルのようにいろいろな順がありなかなか難しかったようです。7手目からの29銀～28銀が鏡面打開の好手順でと直、29桂、同と左上で詰上り型がはっきり見えたことでしょう。

神在月生

二手はどれ 15ゲームの 趣きや

神無七郎

今回の出題で、この作品だけは盤に並べました。詰上りの攻方駒は「金桂」かと予想したのですが、正解は「金香」。それに至る手順も考え所があり、良質のパズルだと思います。「駒余り禁」を「場合によっては駒が取れる取禁」として利用すると、面白い作品が作れると思います。

るかなん

29桂 37金型を目指したもののどうやっても駒数が足りず。これが自分にとっては最難関でした。

占魚亭

と金の入れ替えパズル。2度の28銀が好手。

真T

29銀～28銀が好手。

伊達悠

詰む場所がそこしか無さそうだなと妄想できても、一度玉をつり上げるのも29銀～28銀と捨てる手も見えづらく、思った以上の難しさでした。二歩の関係で実質的に取禁ルールにする発想は無かったです。この発想は頭が柔らかすぎる！

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	歩			二
					皇		王	馬	三
					歩		歩	歩	四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金3歩

21金 同玉 12馬 31玉 13馬 22角

21金 同玉 31金 同角 同馬 同玉
 13角 22飛 同角生 21玉 11角成 同玉
 13飛 12桂 同飛生 21玉 33桂 同歩
 22飛生 31玉 42飛成 同香 32歩 21玉
 31歩成 11玉 12香 迄 33手

詰上図

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

作者

「駒余り禁」で「使いづらい駒」を持駒にすると、協力自玉詰の密室物のような手順を成立させることができます。本局は二歩禁を利用した例です。

★本作は通常ですととても初心コーナーの作品ではありませんが、非常に面白い作品ですので大量ヒントでお披露目させていただきました。初形から分かるのは持駒の歩は3筋にしか使えないということ。あとは簡単に詰んでしまうので詰まさないように手順を進めないといけないことです。初手21金～12馬～13馬はこれしかありません。13馬に対しては22合ですが、同馬は詰むので頭の丸い22角か22桂。しかし22桂はすぐに行き詰まるので22角が正解。以下9手目31金が好手。同角、同馬、同玉、13角で2回目の合駒選択です。今度は22合に同角生が利くので選択肢は結構あります。32歩と打ちたいが為に33桂か33角と捨駒も浮かびますので22桂、同角生、21玉、33桂、同歩といった手も浮かびますが22角がこれ以上使えないのです。22角合、同角生、21玉、31角成、11玉、33角、同歩も同様に手詰まりです。正解は飛合として同角生、21玉、11角成、同玉、13飛、12桂ともう1セッションを入れるのがよく、同飛生、21玉、33桂と狙いを実現することが出来ました。以後は収束ですが、囲い

駒のように見える 42 香を取るのがヒントが無ければ気づきにくい手順だったと思います。

神在月生

香取りの 任務遂行 どの駒やるかなん

局所的には可能な着手も少なく、限定合も今欲しい駒を補充する形なので比較的すんなり。ただノーヒントだと香車の壁を割る発想ができずにギブアップになりそう。

占魚亭

序盤の 13 馬～31 同馬の辺りがやや難しい。ここを越えれば後は易しいのだけれど。

真 T

枰を壊す 42 飛成が意表の一手。

伊達悠

これはもうヒント無しでは厳しすぎると思い、早々にヒントをガン見。合駒の"3 種"は全く見えないわけではないですが、"3 回"と定められると相当に方針が立てやすくなりますね。全ての手の限定がこの狭い空間に凝縮されているのは、まさに最高峰の芸術を見ている感覚。

⑪ springs 作 (登場 18 回)

駒余り禁協力詰 71 手

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

持駒 歩18

「12 歩 21 玉 11 歩成 同玉」×17
12 歩 21 玉 31 香成 迄 71 手

詰上図

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

作者

一番簡単だと思います。

★まさに初心向けの 1 作。出来ることなら 1 番に置きたいところですが流石に 71 手ですので諦めました。駒余り禁の為に持駒の歩 18 枚を消去するという目的を 12 歩 21 玉 11 歩成 同玉の 4 手を 17 回続けることによって実行します。まさに当コーナーに最適な 1 作でした。

神在月生

疲れたよ もうやめてよと 玉も言い

神無七郎

駒余り禁と言えは持駒消去。初心コーナー向きかどうかは手数では決まらないという見本。

るかなん

歩 18 入門、といった風情。カラクリがわかれば一直線。

占魚亭

入門コーナーにぴったりのやさしい長編。

真 T

持駒消去。ザ・入門。

伊達悠

まさかの一番考えることが少ない問題だったとは。他の作品は解答書きの時に念のためもう一度見直していましたが、これは流石に見直しも不要ですね。

⑫ 真 T 作 (登場 10 回)

駒余り禁協力詰 185 手

持駒 なし

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

持駒 桂香 2 歩 18

18 香 同銀生 27 桂 同銀成 19 香 18 香
同香 17 桂 同香、同成銀
「16 歩 同成銀 27 桂 同成銀 19 香 18 香
同香 17 桂 同香、同成銀」×17
16 歩 同成銀 27 桂 同成銀 16 香 迄 185 手

詰上図

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

作者

持駒消去。1 サイクル 10 手で 1 歩使います。
持駒制限なしでもできますが、シンプルさを重視しました。

★⑪の 71 手でも驚きだったと思いますが、本作は何と 185 手。手数を見ただけで逃走する人が多くいたかもしれませんね。しかしながらヒントでも書いたように歩の消去の繰り返し手順があるため考えどころはそんなに多くはありません。まず 29 銀を成らせて 17

まで運んだ 10 手指した局面が持歩消去のスタート地点です。

10 手目の局面

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

持駒 桂香 歩 18

★この局面より 16 歩、同成銀と 1 歩消去してまた上の局面に戻す順を探します。桂香を合駒で入手する必要がありますのでそんなに難しい順ではありません。以下 27 桂、同成銀、19 香、18 香、同香、17 桂、同香、同成銀の 10 手で元の形に戻ります。(歩が 1 枚減っています) これを 17 回繰り返して 16 歩、同成銀で歩 18 枚を消去することが出来ました。しかしながらこのコンパクトな形から見事な手順が表現されています。

神在月生

桂香の 強き助っ人 歩を消化

神無七郎

4 手目銀成に気付けば一気に解決。詰上りは消された「フ」の幽霊かも。

★詰上り「フ」は作者の意図したものでは無さそうですが面白いストーリーですね。

るかなん

銀なら生のまま活用したいと考えてしまうと駒も手数も足りない。途中まで受方持駒なしを見落としていたのもあり、結構手こずりました。

占魚亭

やさしい長編パート 2。成銀の翻弄が楽しいサイクル手順。

伊達悠

歩の消化が、「2 枚使って 1 枚戻って実質 1 枚消化」といった構造ではなく、香・桂の駒繰

りの中で副次的に消化する構造であったのがやや意外。趣向手順に乗るまでの序奏もしっかり限定できているのも、ポイントが高いところですね。

【総評】

神在月生

皆さんの ルール作法に 感心す

神無七郎

「限定」と「駒余り禁」というルールの特集でしたが、全体的には「駒余り禁」の方が多かったように思います。「限定」は「駒余り禁＋手数指定」ですが、「手数指定」は（特に作家にとって）使い方が結構難しいと思います。

るかなん

まずは1年間にわたる担当に謝意を。私自身、このコーナーと出会わなければこれほどフェアリーにハマることもなかったでしょう。これまでありがとうございました。今回は⑧⑨の2問にかなり苦戦。特殊な挙動の無いルールでは自分自身の思い込みが最大の敵ですね。ふと思ったのですが、先後双方が協力して”最短手数で”受方玉を詰めない限定協力詰は、果たして本当に「協力詰」なのでしょうか？

★少なからずお役に立ててよかったです。また限定協力詰で最短でなくてもその手数で詰め上がるのに協力しているということでしょうね。

占魚亭

お疲れ様でした。新担当はどなたんでしょう？ 楽しみです。

★短い間でしたがありがとうございました。次の担当者はこちらの方です↓

伊達悠

今回は解答もそうですが、「限定協力詰」という課題作成自体がそこそこ難しかった気がします。それでも課題提出できた作者が（自分も含めて）えらい！

★皆さん、投稿、解答で是非盛り立てていってほしいと思います。

第13回フェアリー入門（禁欲協力詰）

担当：伊達 悠

今回のフェアリー入門から、たくぼんさんから担当を交代することになりました。

前号で告知した「フェアリー入門別館」とともに運営していく予定です。よろしくお願いします。

第13回のルールは、禁欲協力詰です。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

第6回フェアリー入門では強欲協力詰が課題でしたが、今回はその逆、禁欲ルールです。

まずは基礎的なルールのおさらいをしておきましょう。次の図を見てください。

【例図】禁欲協力詰 5手

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

持駒なし

初手は46飛を動かす王手しかありませんが、49飛と角を取るの禁欲ルール上御法度。初手は駒を取らない王手＝16飛しかできません。

以下18飛と応手された時、同飛と取れないのでしょうか？いいえ、今回は「取禁」ルールではなく「禁欲」ルール。王手できる手が1通りしかなく、かつそれが駒取りである場合、駒取りの王手は可能です。可能な王手が複数あるかそうでないかで、指せる手が変わりえることに注意しておきましょう。

【例図解答】

16飛、18飛、同飛、29玉、19飛打まで。

それでは、実際の作例を見てみましょう。

【例題1】

山田嘉則／詰将棋パラダイス／1984年12月

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

持駒角

5筋6筋の配置から考えて、協力詰だとすると53桂生、51玉、41香成

という詰み筋が見えると思います。しかし禁欲ルールのために、駒取りの53桂は指せません。

まず受方53龍を移動させて、予定の詰み形を作っていくのが良い方針になりそうですね。

【例題1解答】

14角、23龍、53桂生、51玉、41香成まで。

初手23角から同龍、53桂生、51玉、41香成は成立しないことに注意しておきましょう。

強欲ルールもそうでしたが、禁欲ルールも攻方・受方の双方に適用されます。初手23角と打ってしまうと、受方は駒を取らずに53龍を動かす応手はできません。53龍を移動合で動かすために、初手が限定打になっているわけですね。

【例題 2】

上谷直希／Web Fairy Paradise／2014 年 11 月
禁欲打歩協力詰 11 手:2 手進んだ局面

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

持駒なし

打歩詰ルールが入っているので、攻方はこの局面から歩を入手する必要があります。結論から言うと、「56 龍が 5 手目に歩を取る」ことが絶対条件になります。それ以外は手数内に詰みません。上図で、36 角を動かすしか王手はありません。試みに 58 角としてみるとどうなるでしょうか？

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

持駒なし

以下 46 歩か 36 歩か 26 歩とした時に、同龍と……取れません。禁欲ルールのために、49 角と回るような手(駒を取らない王手)が優先されてしまうのです！
つまり、4 手目の歩合を龍で取るには、「5 手目同龍が、攻方の選択できる唯一の王手である」局面を作らなければならないのです。

正解は、69 角、36 歩と進行します。

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

持駒なし

歩合を 36 にするのも重要なポイント。これが 26 歩や 46 歩では、25 角と出る王手が優先されてしまうのを確認しておきましょう。
3 手目に 69 角とすることで、36 歩に対する角の王手が完全に無くなっています。これで、5 手目同龍が実現し、手数内に打歩詰が達成できるのです。(3 手目 81 角成等でも 5 手目同龍は実現しますが、詰み形には持って行けません。)

【例題 2 解答:3 手目から】

69 角、36 歩、同龍、26 龍、27 龍、同龍、25 角、同龍、17 歩まで。

禁欲ルールでは、「自らの手の選択肢を狭める」という考え方が重要になってきます。これは創作時にも解答時にも有効な考え方でしょう。原稿を書いている現在で断言はできませんが、フェアリー入門#12の「最悪詰」に近い感覚が、禁欲ルールにも応用できるのではないのでしょうか。

※説明しやすくするために初形から 2 手進んだ図を提示しましたが、原図は 17 金、同飛成という手が入ってから 69 角以下に繋がります。後の移動合を見越した同飛「成」という伏線手が入ることで、手順の更なる濃厚さが演出されていますね。

「自らの手の選択肢を狭める」という考え方が有効な例を、もう1つ出しましょう。

【例題 3】

青木裕一／Web Fairy Paradise／2020年11月
禁欲協力詰 9手

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

持駒なし

普通の協力詰だとすると、
51 飛生、47 玉、57 飛生、46 玉、47 飛打
までの 5 手詰の順が見えると思います。実際攻方は、
いかにして 57 飛を取るかが目標となります。
「えっ、今の手順じゃダメなの？」という人は、2 手
目の局面をよく見てみましょう。

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

持駒なし

駒取りを伴わない王手という制約のため、この局面
で攻方は 56 飛成という王手しか指せないのです！
したがって攻方は、飛車が龍になる可能性を消した
状態で、47 玉の局面にしないといけません。

それでは、初手から 51 飛生、54 香、同飛生、
46 玉、47 香、同玉と進んだ図を見てみましょう。

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

持駒なし

さっきの図と、攻方飛の位置だけが違って
います。ここから攻方が指せる王手は、“駒取りの”
57 飛と“駒取りの”44 飛しかありません。飛車を
4 段目に据えることで、「56 飛成」という選択肢を
無くしているんですね。これでやっと、待望の 57
飛が実現できるというカラクリでした。なお、同
じように見えても 2 手目 55 香以下は成立し
ません。飛車が 55 の位置にいと、7 手目に
“駒を取らない”王手である 45 飛が優先さ
れてしまいます。また、3 手目の合駒が歩な
どではダメな理由も抑えておきましょう。あ
えて最後まででは言いません。以下同飛生、
46 玉、47 歩とした局面で受方の応手を考
えてみると、本稿をここまで読んだ貴方なら
ば看破できると信じています。

【例題 3 解答】

51 飛生、54 香、同飛生、46 玉、
47 香、同玉、57 飛、46 玉、47 飛打まで。



それでは、これらを踏まえて作品を募集します。

第 13 回フェアリー入門
【(禁欲協力詰)作品募集】
入門用の、易しい禁欲協力詰を募集します。

【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】
ツイン・受先・打歩との組み合わせ OK、その他のルールとの組み合わせ・協力自玉詰・フェアリー駒使用・非標準駒数は不可とします。
《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】
2023 年 1 月 15 日(日)

同時に、前号(172 号)P100~で行った「フェアリー入門別館#1」作品募集を再掲します。

【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】
左に同じ。

【投稿締切】
随時開催とするため、特に締切は設けません。

【2022/12/19 現在の在庫】
2 作。

* その他詳細な要綱は、前号掲載の記事を参考にしてください。

実験室の悲劇(第 11 回)

占魚亭

締切り間近の提出になりましたが、某プロジェクトの原稿を全て書き終わりました。これでゆっくりできる——わけはなく、「暁フェアリー」の結果稿に取りかかっています。

さて、今回は処遇保留フォルダからの放出品。

《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。

【受先】

受方から指し始める。

【Imitator(■またはI)】

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

協力詰 6手(受先)

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

持駒 角2

※■:Imitator

【手順】

15 銀、11 角、34 玉[I52]、45 角、24 銀[I61]、44 角成[I94]まで6手

(詰上り)

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

持駒 なし

2017 年完成。受先+Imitator、幻の1作目。

「11 角、34 玉[I52]、45 角」の時にどう受けるかを考えれば銀打ちが見えてきますが、難しすぎるので発表を控えていました。創ってから5年経ち、これ以上眠らせておくのも何なので、ここで公開します。

《実験準備室》

☆るかなんさんが下記の作品を発表されました。

拙作(WFP144-5)を解図中に閃いた手順を図化したそうです。

本作の展開は考えていたのですが、上手く形にできなかったんですね……。

いい作品ですので、是非解いてみて下さい。

るかなん作

背面協力自玉詰 6手

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

持駒 騎

※■:Imitator、騎:Knight

「詰将棋メーカー」2022・11・22

☆コメント等は sengyotei■gmail.com(■を@に)迄。

やさしい？骨のある？Imitator

占魚亭

最後の Imitator 個展(になると思います)。これまでの個展で使わなかった3作を出題します。前回同様ヒントをつけたので、参考にしてください。

締切り:1月15日(日)

送付先:sengyotei@gmail.com (■を@に)

《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。

【受先】

受方から指し始める。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■または I)】

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

第1問

協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※■:Imitator

第2問

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

※■:Imitator

第3問

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

※■:Imitator

<ヒント>

第1問

「馬の着手2回を可能にするために、香を何マス移動させたらいいでしょうか」

第2問

「両王手。2手目がポイントです。35馬は不動」

第3問

「2・4手目は駒打ち。最後にあの駒が動きます」

「行き所のない駒の禁則は適用されない」はどこまで通る？ 担当：るかなん

現在、点鏡ルールの補足では行きどころのない駒について以下のように記載されています。

【点鏡】

[補足]

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない。

この補足は通常駒 14 種の範囲では、行きどころのない状態を解除できない駒が存在しないため矛盾はありません。ただ、フェアリー駒を含めた全ての場合も「適用されない」として良いのでしょうか？

具体的には、5 マス以上の跳躍が必要な八方桂が怪しくなります。現在の WFP デフォルト解釈では「行き所のない八方桂は禁止」です（→WFP96 号）。

一例として Root-40-Leaper / (2,6)-leaper（以下「栖」と表記）は

44,45,46,54,55,56,64,65,66 の 9 マスで行き所がないため着手禁止です。

ではこの駒は点鏡ではどうなるか。54 栖には 56 金など配置すれば行き所のある駒に戻すことができるので禁手になりません。では 55 栖はどうするか。これは栖の性能を交換するマスがありません。55 から移動できる状態にする手段が無い以上、この栖は「行きどころのない状態を解除できない駒」となってしまいます。

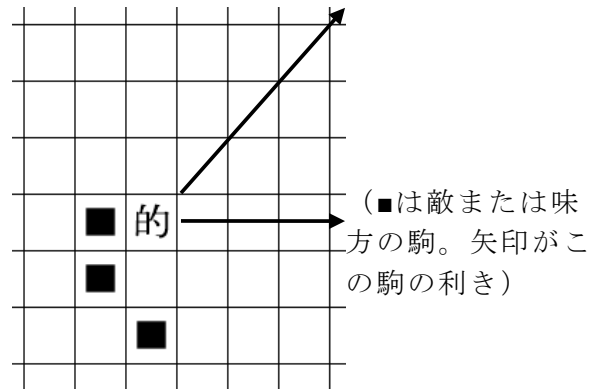
中立駒でも同様の補足があり、これも同様の議論ができます。八方桂は上下対象の利きを持つため、中立八方桂を行きどころのない位置に置いた場合、自動的に双方にとって移動できない駒となってしまいます。先程使用した栖は中立駒として扱った場合、中立駒でありながら中央 9 地点で「行きどころのない状態を解除できない駒」となってしまいます。

ここまで考えると性能変化ルール全般の補足 (2) で行きどころのない駒の安南 / 背面に記載されている「何も問題なし」も怪しくなってきました。八方桂では問題が起きないので、人工的な手段を試してみます。

以下のようなホッパー駒の変種を考えてみましょう。名前はビリヤードのイメージで適当に付けました。

【的球】

この駒に隣接する駒が存在する場合、その駒と逆方向に利きを持つ。駒を飛び越えること



この駒を使ってどんな図ができるか、については今回は割愛します。本題はこの駒が行きどころのない駒になる地点です。この駒が仮に 11 に存在する場合、隣接する 12,21,22 に駒があっても、その反対方向は盤外なので 1 マスも進めません。そのため、この駒は 11 で「行き所のない状態を解除できない駒」となってしまいます。これは 19,91,99 でも同様です。

この駒を性能変化ルール上に持っていくとどうなるか。安南ルール、背面ルールでは 11,91 にいても、12,92 に性能交換できる駒を配置すれば移動できるようになるため問題ありません。しかし、19,99 に置くと性能交換できる駒を置くスペースがありません。そのため、この駒を背面ルールに使用した場合、19,99 で「行きどころのない状態を解除できない駒」になります。

同様に、対面 / 安北ルールではこの駒は 11,91 の地点で行きどころのない状態を解除できない駒となります。

今回挙げた例は、「行きどころのない状態を解除できない駒」をそのまま「行き所のない駒」として禁止とするべきかそうでないかを明確にしているわけではありません。明確に定義する意義があるかすら不明です。禁止にするとしても、ほとんどの図に影響しないルールをいちいち細則として定義する必要があるのか。

考え出すとキリがありませんが、まずは問題提起として本稿はメらせてもらいます。

以上

第2回最後の1ピース作品展(再掲)

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、自玉詰、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~

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。

背面協力自玉詰受先超短編

さんじろう

springs 氏が精力的に発表しているフェアリー詰将棋 1 手詰シリーズは素晴らしい取り組みだと思います。フェアリー詰将棋の裾野を広げることとはとても大事です。私にも出来ることは何かないかと考えました。

詰パラのフェアリーランドの解答者状況を見ると、自玉詰系統は特に解答者が少ないようです。私自身最近作っている背面協力自玉詰で短手数ものは出来ないかと模索。ただ自玉詰系は偶数手掛かるので最短でも 2 手だし、2 手で面白いものが作れるかなあ、、、。

さて、30 年ほどの冬眠から覚めて浦島太郎状態の私には、色々驚いたことがありました。その一つが受先ルールでした。なるほどね。先手は王手を掛けなければならないし、後手はその王手を外さなければならない、というのが大半の詰将棋の制約です。受先にすることによって後手は（初手のみですが）自由に手を選ぶことが出来る。特に合駒でなく好きな位置に好きな駒が打てるのが大きい。

ということで「あっ、受先にすれば 1 手詰が出来るじゃないか。」と思いついて作って見たら、さすがに詰上り原型論と言うべきで、詰手順を見つけるパズルとは言い難い。とは言え変則ルールの場合、「易しさは正義」の側面があるので、凶々しく発表することにしました。流石に解答募集の場に出すのはふさわしくないので、twitter に一日一題ずつと決めて、翌日解答発表しました。1 手詰を 7 題並べたあと、調子づいて 3 手詰を並べることにした。1 手詰はさすがに易しいが、3 手詰となるとそうとも言えないのじゃないかと実感しました。いかがでしょうか。私としては可能性を感じたのです。

そういうわけで、今回その 1 手詰と 3 手詰を WFP 読者の皆様にも見ていただくことにしました。

一応最初にルールのおさらいをしておきます。

背面ルール：敵味方の駒が互いに背中合わせになると駒の性能が入れ替る。

協力詰：先手が後手の指手を完全に指定します。先手は王手の連続、後手は王手を放置することは出来ません。

自玉詰：先手の玉が詰められる形を作る。

受先：後手から指す。

1 手詰の場合は、先手の指手はない。後手が一手だけ指して先手の玉が詰む。

3 手詰の場合は次のような手順の流れになります。

1 手目：後手。持駒を好きな位置に打てる。または盤上のどの駒を動かしても良い。

王手するかどうかは任意。ただしもちろん合法手に限ります。二歩、王手放置、行きどころない駒は禁手です。

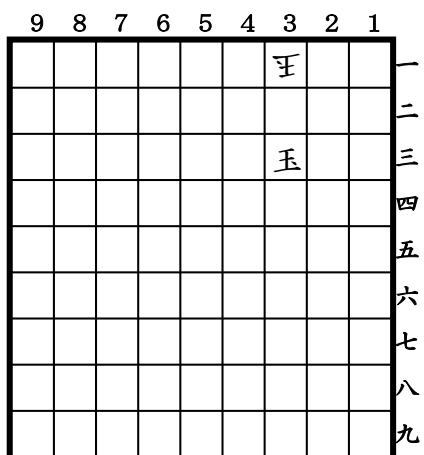
2 手目：先手。必ず王手を掛ける。もちろん合法手に限ります。

3 手目：後手。最終手。先手の王に王手を掛けて詰みにする。詰みとは王手を回避する合法手がない状態。

《問題編》

1-01/

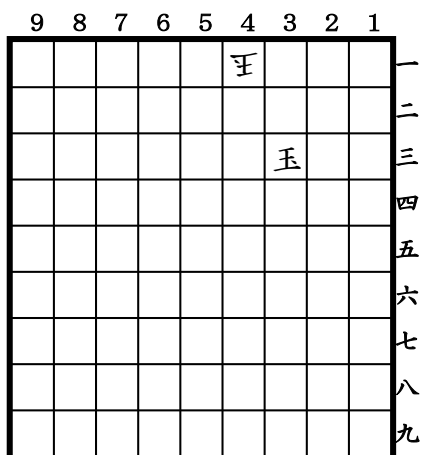
背面協力白玉詰 1手



持駒 なし

1-02/

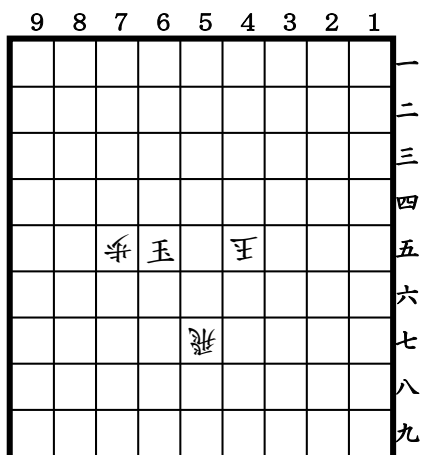
背面協力白玉詰 1手



持駒 なし

1-03/

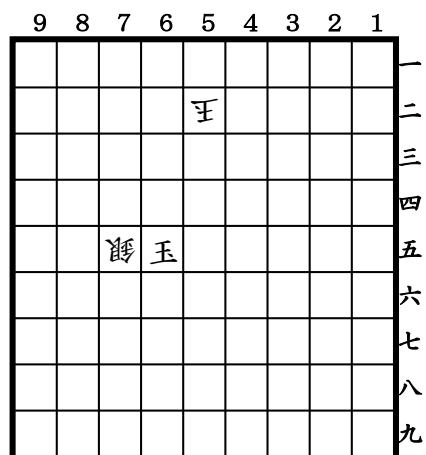
背面協力白玉詰 1手



持駒 なし

1-04/

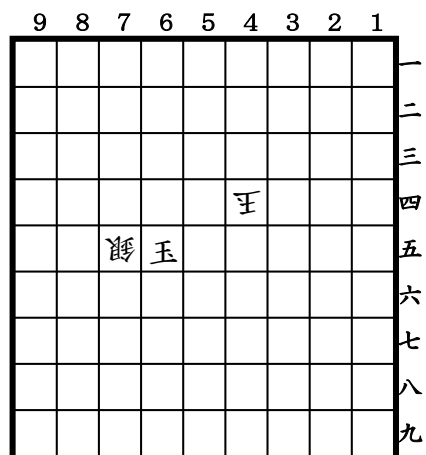
背面協力白玉詰 1手



持駒 なし

1-05/

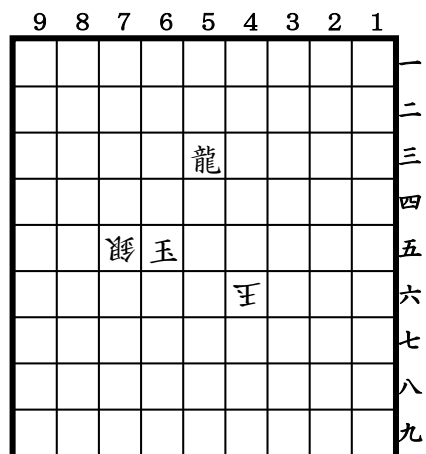
背面協力白玉詰 1手



持駒 なし

1-06/

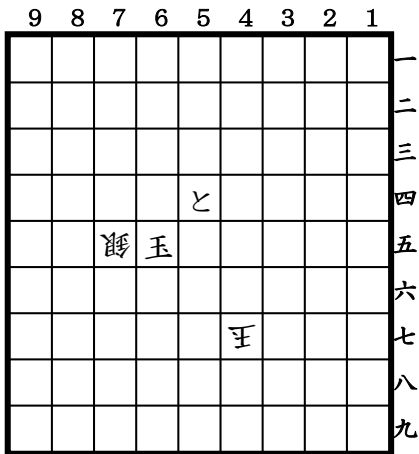
背面協力白玉詰 1手



持駒 なし

1-07/

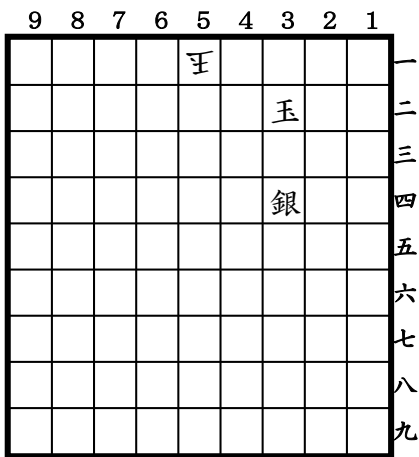
背面協力自玉詰 1手



持駒 なし

3-01/

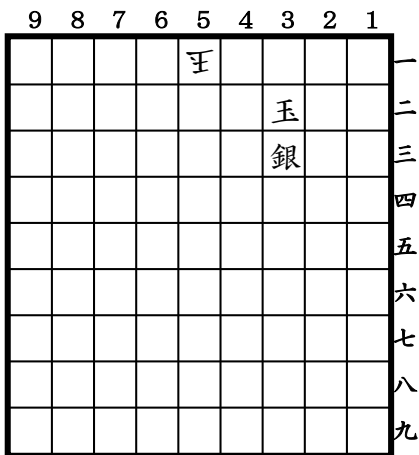
背面協力自玉詰 3手



持駒 なし

3-02/

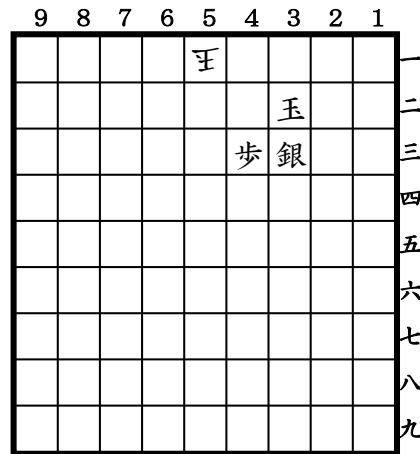
背面協力自玉詰 3手



持駒 角

3-03/

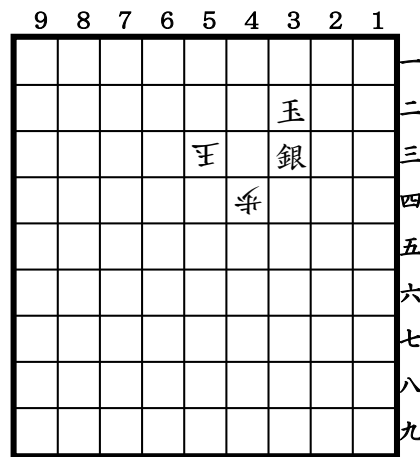
背面協力自玉詰 3手



持駒 角

3-04/

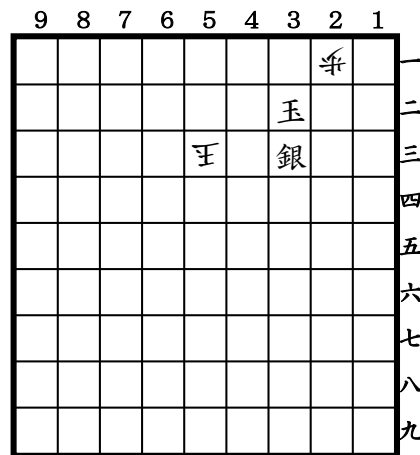
背面協力自玉詰 3手



持駒 角

3-05/

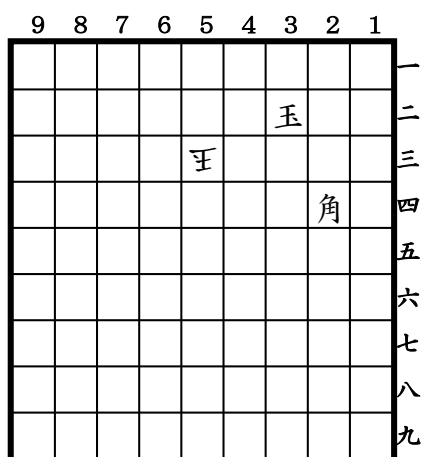
背面協力自玉詰 3手



持駒 角

3-06/

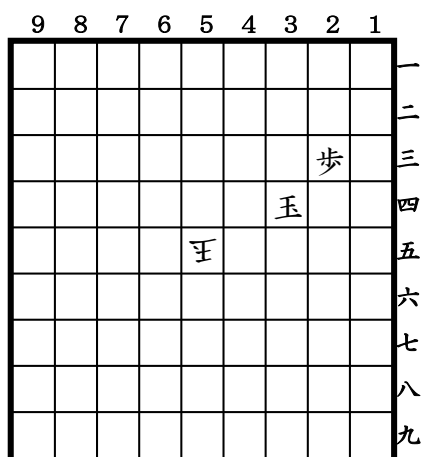
背面協力白玉詰 3手



持駒 なし

3-07/

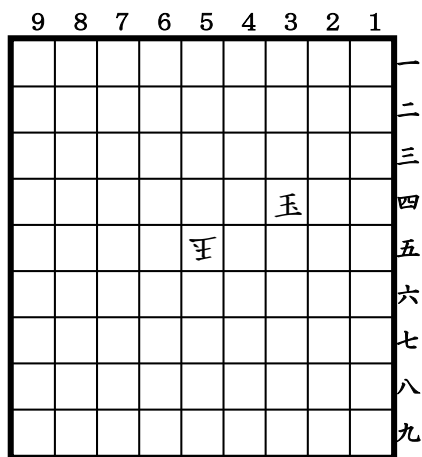
背面協力白玉詰 3手



持駒 角

3-08/

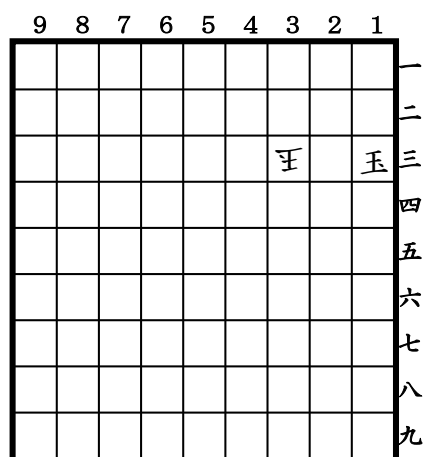
背面協力白玉詰 3手



持駒 飛

3-09/

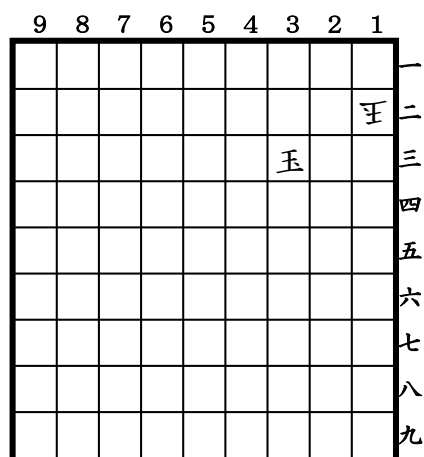
背面協力白玉詰 3手



持駒 桂

3-10/

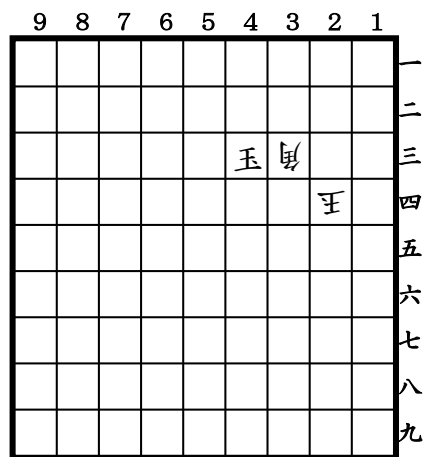
背面協力白玉詰 3手



持駒 飛

3-11/

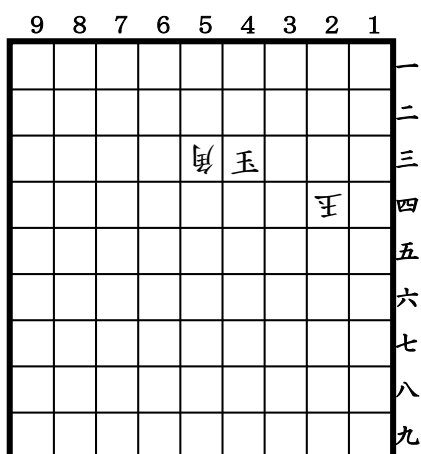
背面協力白玉詰 3手



持駒 角

3-12/

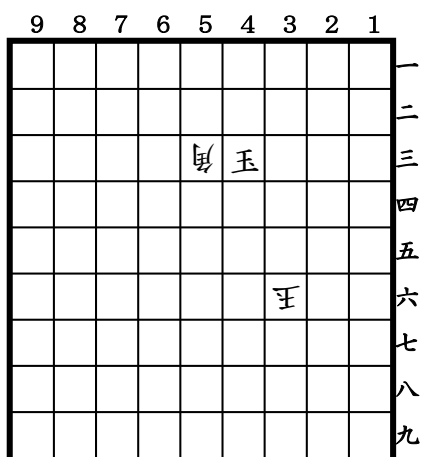
背面協力白玉詰 3手



持駒 飛

3-13/

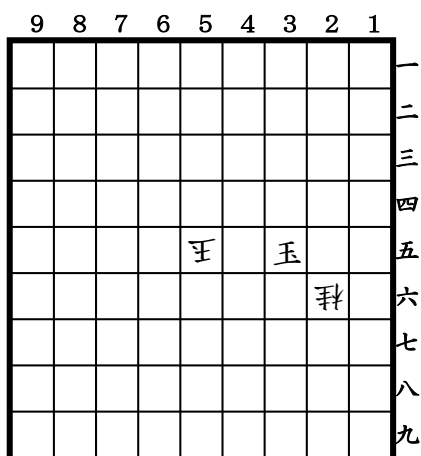
背面協力白玉詰 3手



持駒 飛

3-14/

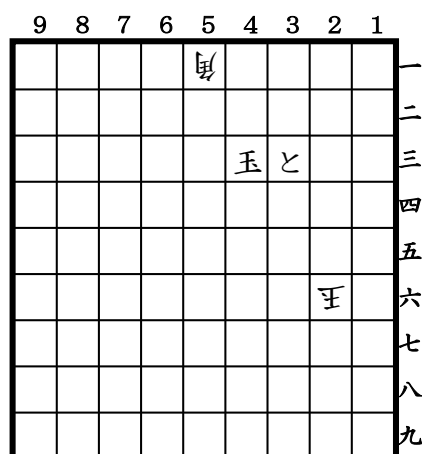
背面協力白玉詰 3手



持駒 角

3-15/

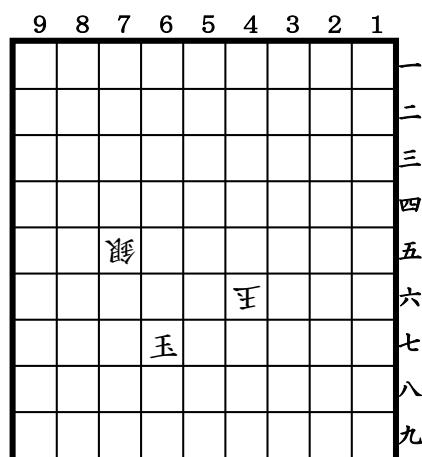
背面協力白玉詰 3手



持駒 角

3-16/

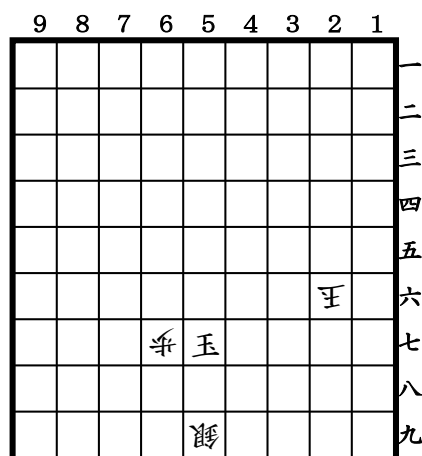
背面協力白玉詰 3手



持駒 角

3-17/

背面協力白玉詰 3手

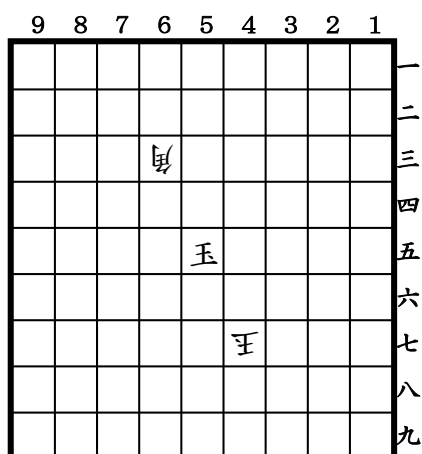


持駒 角

《解答編》

3-18/

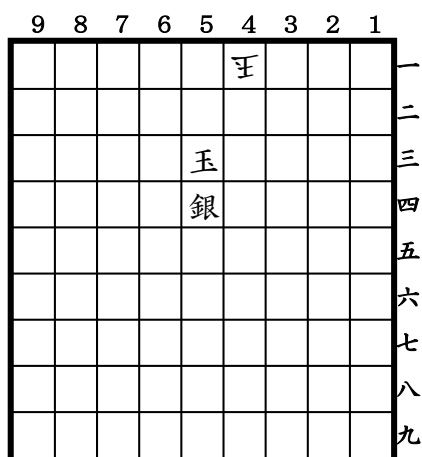
背面協力自玉詰 3手



持駒 角

3-19/

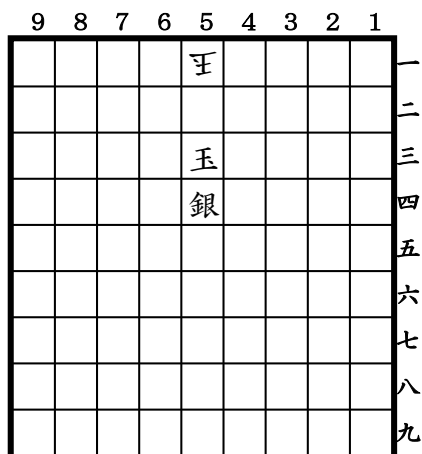
背面協力自玉詰 3手



持駒 なし

3-20/

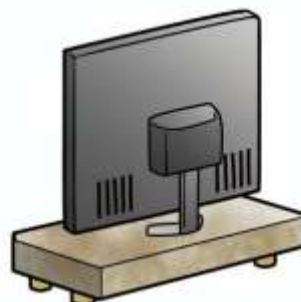
背面協力自玉詰 3手(2解)



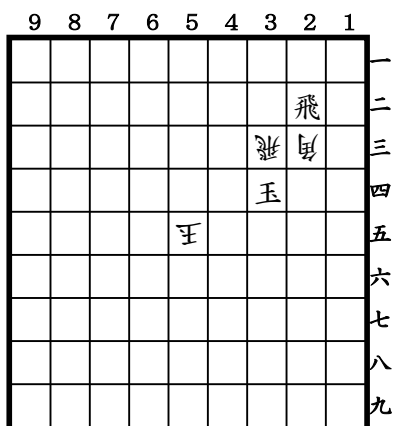
持駒 なし

最初に、1手詰の問題は先手が一手も指さないのだから、後手玉が必要なのか疑問を持たれた方がいるかもしれません。しかし fmza はたとえ 1手詰でも後手玉ナシは許してくれない。そんな訳ですべて双玉配置になっています。

- 1-01/
34 桂 迄。
- 1-02/
34 香 迄。
- 1-03/
55 飛成 迄。
- 1-04/
66 香 迄。
- 1-05/
55 飛 迄。
- 1-06/
76 角 迄。
- 1-07/
66 銀 迄。
- 3-01/
44 桂 43 銀生 33 桂引 迄。
- 3-02/
44 桂 43 角 33 桂引 迄。
- 3-03/
12 飛 11 角 21 金 迄。
- 3-04/
21 飛 42 角 43 桂 迄。
- 3-05/
66 桂 65 角 33 桂引 迄。
- 3-06/
21 飛 42 角成 43 桂 迄。
- 3-07/
45 飛、33 角、44 飛打 迄。
- 3-08/
23 角 22 飛 33 飛 迄。



最終図



奇妙な空中戦。面白い。

3-09/

24 飛 23 桂 16 飛跳 迄。

3-10/

43 銀 22 飛 23 桂 迄。

3-11/

26 歩 25 角 44 歩引 迄。

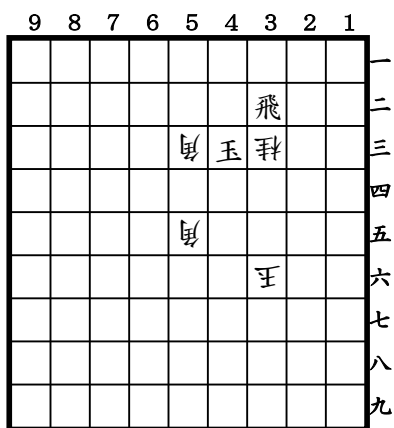
3-12/

34 飛 22 飛 23 桂 迄。

3-13/

55 角 32 飛 33 桂 迄。

最終図



どこが詰みなんじゃい、と突っ込まれそうな詰上がりですね。

3-14/

58 飛 57 角 25 飛成 迄。

3-15/

34 歩 44 角 同歩寄 迄。

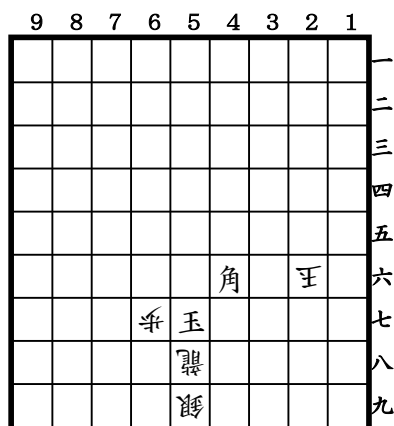
3-16/

58 飛 79 角 57 飛打 迄。

3-17/

47 飛 46 角 58 飛成 迄。

最終図



王の背面に龍の詰上がりは珍しいかも

3-18/

75 銀 65 角 66 銀打 迄。

3-19/

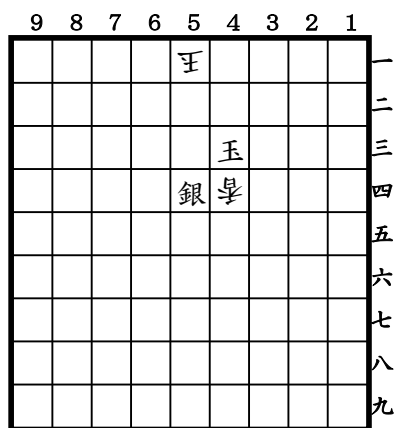
44 香 43 銀成 54 香寄 迄。

3-20/

A 手順 : 44 桂 43 銀成 54 桂寄 迄。

B 手順 : 55 香 43 王 44 香引 迄。

最終図



前問と同様手順の A 手順に思考が引っ張られて、55 香から 43 王の空王手が見え難くなれば成功。

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。

2023年1月10日(火)

推理将棋第 157 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2023年1月15日(日)

フェアリー入門 (最悪詰)

最悪詰 19 題

解答送り先：真 T(majijimajima@gmail.com)

やさしい?骨のある?Imitator

Imitator 作品 3 題

解答送り先：

占魚亭：sengyotei■gmail.com (■を@に)

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

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 120 をご覧ください)

フェアリー入門 (禁欲協力詰)

投稿締切：2023 年 1 月 15 日 (日)

投稿先：伊達悠

(ydate_burning_beach■yahoo.co.jp) ■→@
に変更

(詳細は P116 参照)

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 WFP173 号 P 65 参照)

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

(詳細は P 120 をご覧ください)

Fairy of the Forest #73

〔課題〕「新年に関連した作品」の協力詰

〔投稿締切〕 2023 年 2 月 15 日 (水)

〔投稿先〕

酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は P 81 をご覧ください)

あとがき

今年もあと 10 日余りとなりました。本年最終の本号は何と 128 ページと凄いボリュームとなりました。フェアリー入門は新担当の伊達さんにバトンタッチとなります。これまで以上に盛り上げていって欲しいと願っています。

それでは皆さん良いお年を・・・。

2022 年 第 174 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年十二月号

令和四年十二月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp