



第180号

WFP15 周年記念特集

今月のフェアリー詰将棋

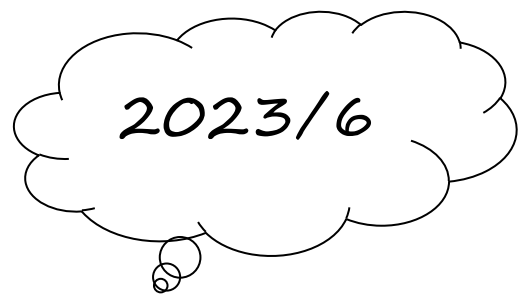
- ・ 第 152 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 推理将棋第 163 回出題

結果発表

- ・ 第 151 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 161 回出題
- ・ Fairy of the Forest #74
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #13(駒井めい)
- ・ 強欲な世界 PART12

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第18回)(占魚亭)
- ・ 絨毯爆撃結果報告裸玉+IM 協力詰その 3 (springs)
- ・ 第 5 回フェアリー短編コンクール要項(占魚亭)
- ・ 透明駒コンクール投稿募集(上谷直希)
- ・ 四面体 in 四面体(問題編/解答編)(神無太郎)
- ・ 第 36 回詰将棋全国大会(神無太郎)
- ・ フェアリー詰将棋データベース (神無太郎)





15周年

WFP を発刊して満 15 年となりました。これまで長く続けられたのも、各コーナー担当者様、投稿頂いている作家の皆様、解答を送って頂く解答者の皆様並びに読者の皆様他たくさんの皆様のご理解ご協力あつての賜物と思っております。この場をお借りして御礼申し上げます。ありがとうございました。

1号が出たのは 2008 年 7 月でした。2008 年という年は、福田内閣が辞任して麻生内閣が誕生、秋葉原で通り魔事件、北京オリンピックで北島康介が連続金メダルなどの出来事があった年で、なんだか本当に遠い昔のこのように感じます。

改めて 1 号を見返してみますと、メインは「中村雅哉作プルーフゲーム 56 手」でした。1 号を発刊するかどうか迷っていた時、その年の詰備会でお会いした中村さんに掲載許可を頂いたことが WFP 発刊の要因の 1 つとなりました。それから 15 年、いろいろと苦労はありましたが続けることに意味があるを实践できたかなと感じています。今後ともよろしくお願いします。

とりあえず次の目標は 200 号です。私の年齢的体調的な事情も考えますとそろそろ次の編集者へのバトンタッチも視野にいれないといけな時期に来ていますね。

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 180 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>

15周年に向けて原稿を募集しましたところ 10名の方から投稿を頂きました。ありがとうございました。(敬称略)

1. データ（非公式）で振り返る WFP springs
2. WFP2008年の作品を振り返る 駒井めい
3. 「WFP」15周年 占魚亭
4. WFPの15年を振り返って 上谷直希
5. WFP創刊15周年記念コメント 神無太郎
6. 曲詰に将棋盤は狭すぎる 神無七郎
7. フェアリーの世界 酒井博久
8. 「WFP」15周年 変寝夢
9. コラム：王権篡奪 るかなん
10. 手数探索問題と推理将棋 一乗谷酔象



Web Fairy Paradise15周年おめでとうございます。いつも楽しく読ませていただいております。ちょうどよい機会なので、第0号から第179号（2023年5月）までのWFPでのあらゆる活動（作品投稿、解答、読み物の執筆、コーナーの担当など）を下記の画像の要領で表形式にまとめてみました。そのデータを集計した結果をグラフや図に表します。

1	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	年	月	号数	カテゴリ	コーナー	回数	属性	氏名	備考
2	2008	6	0	出題	アンチキルケばか誌作品展	11	担当者	たくぼん	
3	2008	6	0	出題	アンチキルケばか誌作品展	11	作者	たくぼん	
4	2008	6	0	出題	アンチキルケばか誌作品展	11	作者	シン	
5	2008	6	0	出題	アンチキルケばか誌作品展	11	作者	伊達悠	
6	2008	6	0	出題	PWCばか誌作品展	11	担当者	たくぼん	
7	2008	6	0	出題	PWCばか誌作品展	11	作者	小峰耕希	
8	2008	6	0	出題	PWCばか誌作品展	11	作者	神無七郎	
9	2008	7	1	出題	推理将棋	13	担当者	TETSU	
10	2008	7	1	出題	推理将棋	13	担当者	ミニペロ	
11	2008	7	1	出題	推理将棋	13	作者	橋生伍	
12	2008	7	1	出題	推理将棋	13	作者	リーグ戦ファン	
13	2008	7	1	出題	推理将棋	13	作者	魚筋	
14	2008	7	1	出題	JIGSAW BOX	3	担当者	小峰耕希	
15	2008	7	1	出題	JIGSAW BOX	3	作者	荻絵香木	
16	2008	7	1	出題	JIGSAW BOX	3	作者	神無七郎	
17	2008	7	1	出題	JIGSAW BOX	3	作者	神無太郎	
18	2008	7	1	出題	JIGSAW BOX	3	作者	たくぼん	
19	2008	7	1	出題	JIGSAW BOX	3	作者	小峰耕希	
20	2008	7	1	出題	おもちゃ箱カピタン展示室	20	担当者	TETSU	
21	2008	7	1	出題	おもちゃ箱カピタン展示室	20	作者	シン	
22	2008	7	1	出題	おもちゃ箱カピタン展示室	20	作者	荻絵香木	
23	2008	7	1	出題	Fairy of the Forest	16	担当者	酒井博久	
24	2008	7	1	出題	Fairy of the Forest	16	作者	たくぼん	
25	2008	7	1	出題	Fairy of the Forest	16	作者	神無七郎	

注意事項

- 手でデータを採取しているため、集計結果に誤りがある可能性が大いにあります。
- 活動の具体的な内容やボリュームは考慮していません。
例えば、Aさんがあるコーナーに解答を送り全問正解で、Bさんは全問不正解だったとしても、同様に扱います。そのコーナーに解答を送ったことを1と数えます。
- あくまでも個人で集計した結果であり、非公式な情報です。参考情報としてご覧ください。また、お気づきの点などございましたら下記までご連絡ください：

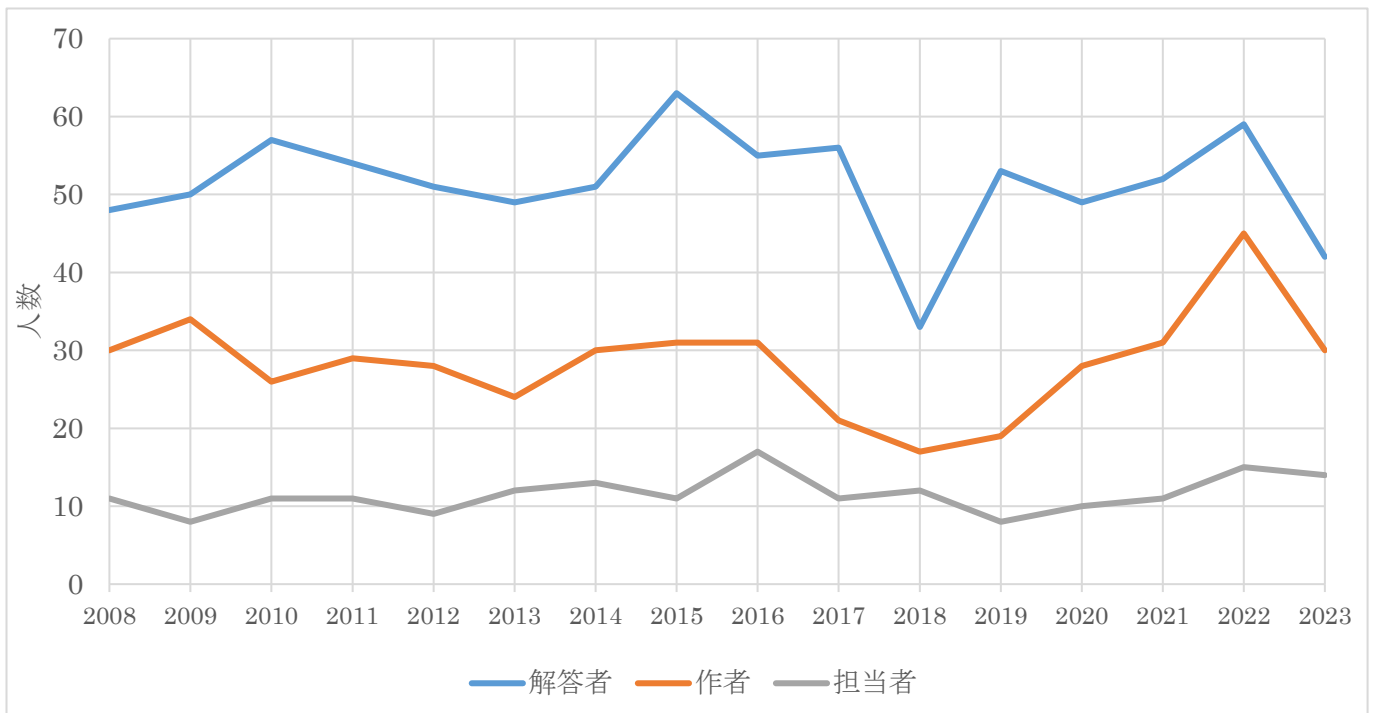
springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

集計の基本方針

- 担当者（読み物の執筆者を含む）、作者、解答者をコーナーごと・年月ごとにカウント。
 - 作者の場合は出題時、解答者の場合は結果発表時にカウント。
 - 再出題の場合、二重でカウントはしない。
 - 既発表作の紹介や他媒体の作品の紹介の場合、読み物の執筆者はカウントするが、作品の作者はカウントしない。ただし、詰将棋おもちゃ箱の推理将棋とカピタン展示室はいずれもカウントする。
 - 2008年は6月～12月、2023年は1月～5月、それ以外の年は1月～12月の集計。
- 同一人物でもペンネームが異なる場合は別々に集計。

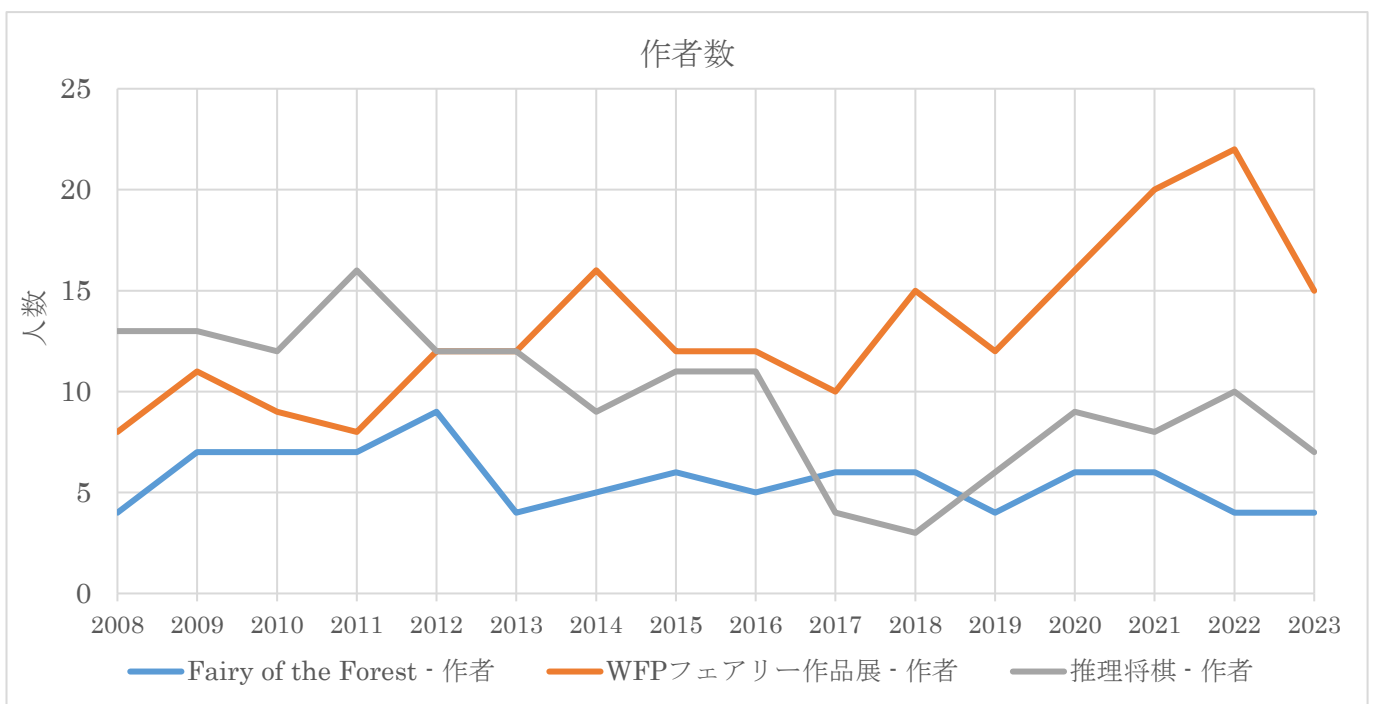
1. 担当者数・作者数・解答者数の年別推移（WFP誌全体）

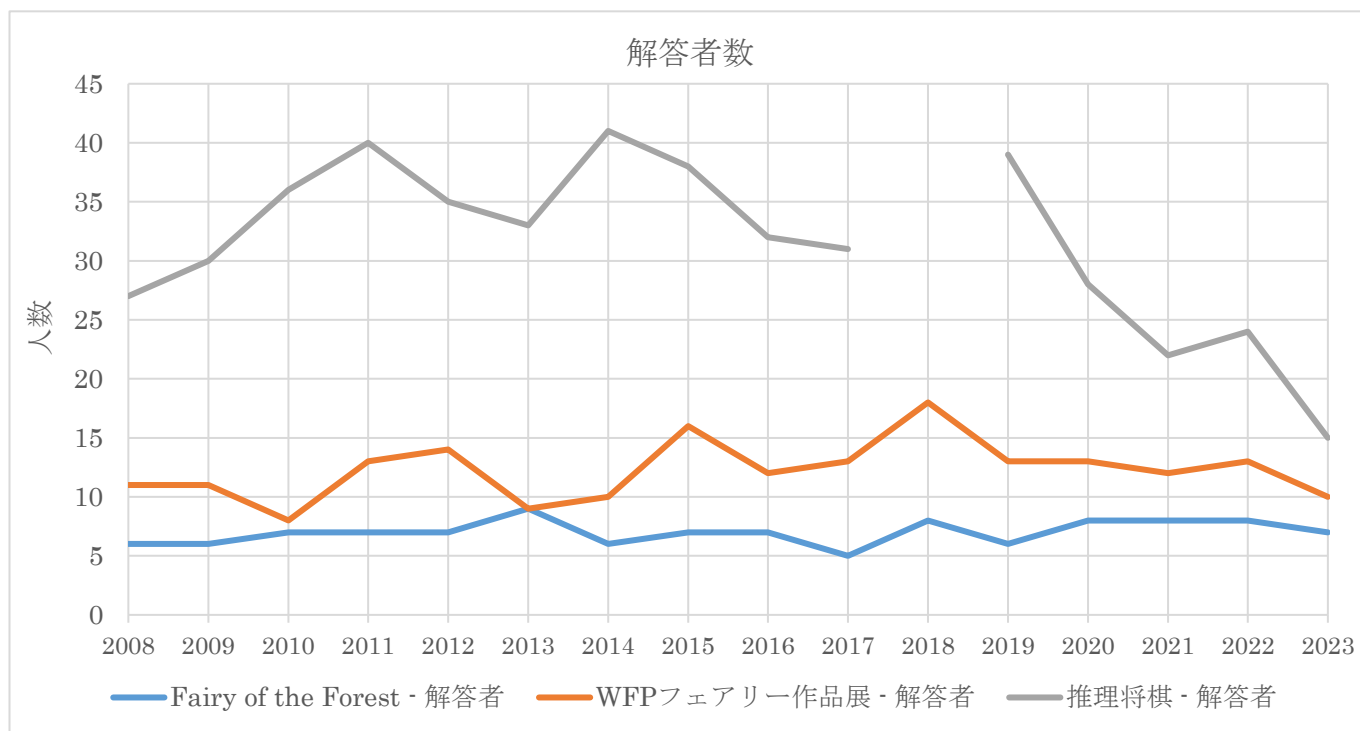


WFP誌全体での担当者数・作者数・解答者数の年ごとの推移です。担当者には読み物の執筆を含みます。また、重複を除外して人数をカウントしています。つまり、例えばAさんが2022年に2回作品を投稿したとしても、2人ではなく1人とカウントしています。ただし、Aさんが解答と作品投稿の両方を行った場合は、Aさんを解答者と作者の両方でカウントしています。

なお、2018年は推理将棋コーナーの休載に伴って解答者数・作者数が減少しています。

2. 作者数・解答者数の年別推移（主要3コーナー）





1の作者数・解答者数をWFP作品展、Fairy of the Forest、推理将棋に絞ったグラフです。

3. 個人別の年間の全活動数推移 (WFP誌全体)

個人別の全活動数(担当、読み物執筆、作品投稿、解答)の年ごとの推移です。並び順は氏名のJIS漢字コードの昇順です。実際の読み方によるソートではありません。同一人物でもペンネームが異なる場合は別々に集計しています。

氏名(敬称略)	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
○術師		14	7	4												
acceleration			1													
chemical						6	1									
DD++			20	25	36	45	34	30	18	2						
DJカートン													6	1		
doko								1	1	1						
Dolores von Nierenstein								1								
dsk		3	2													
DS戦隊シルバーMAS	1															
elf as	1															
EOG						4	5									
hadrianus			1													
hiro			2													
HM						2										
Ike		1														
inokosatoshi														1		
KAMU		2														
keima82															1	

氏名（敬称略）	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
KG				11	7											
kisy											1			1	3	
KY		1														
kz													2	1		
Larva												6				
Miya												1				
NAO			11	12	14	14	20	29	30	18	2	6	16	19	17	6
natsuo	1															
nmkmt					1											
NNN							1	10	7			1				
Norman	3															
Pathfinder								1						1		
Pontamon							15	18	26	31	21	38	34	30	34	14
RINTARO			1					2	9	7		7	12	11	11	5
ron				2	4											
S. Kimura	7	13	10	10	11	10	11	13	14	8	1	8	9	2		1
SKK										1						
soga					3		2	4	4		3					
springs														6	34	12
superkuppabros		1	3	2												
TETSU	16	24	22	22	22	23	23	25	26	16	2	10	13	11	11	5
あきら							1									
あっちゃん											2					
エレーン													1		2	
おかもと												1		1		
おばかな透明な部屋															1	
かいりゅーになりたい															4	
かめぞう					4											
キリギリス						7			2	6	1	4				
くまちゃん	2															
くるぼん				2	3		1	3	1							
くろうさぎ												3				
くろねこ												2	1	2		2
けいたん	4	2	5	1	1								10	8	14	4
けんけん					1											
けんちゃん		1	1													
さつき															4	11
さんじろう													4	4	4	
ジェシー						3	5	1	2			1	2	8	3	
シナトラ															13	
しまぎろう						11	2	1								
しろ		1														
しろねこ	3															
シン	15	9	5													
せら														3	10	3
たくぼん	48	86	89	59	50	46	44	55	64	28	43	38	48	37	75	26

氏名（敬称略）	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
たけとひで	2	1	1			1										
タラパパ	11	26	25	14	1											
チャンプ				10	12	21	15	7	5	1					7	1
チョコ松										1						
つつじ					1							1				
つぼみ								1								
ティエムガンバ				6	7	4	1	1	5	3	7	2	2	7	10	3
ぬ									1				1	1	1	
のくせに							1	1		2		5	4	2		
はせがわ ゆ																1
はせ次郎								1								
はてるま	4	13	11	12	2											
はなさかしろう	1	8	11	11	15	11	15	19	23	22	17	22	28	24	21	8
ハマG									2		1					
はやし			1	1	1	2										
はらたつと	5	12	8	11	10	11	9	1								
ひつじ		1														
ひろぼん						6										
ぷら	2															
ベベ&ペペ													6	10	5	3
ぽこ		1	1	1		3										
ほっと									5	10		8	12	11	11	5
まさ	3	9	2	1		1	8	2	2	3		1				
まじー	2															
ましろん																1
まゆ																2
ミニベロ	9	16	14	1		1	8	3				4	20	20	18	10
みや			2	7	3											
もず				2	5	2										
やぶいり							1									
やまかん					3	10	1	2								
やよい							1	12	2							1
リーグ戦ファン	7	11	11	8								1	7			
るかなん															32	17
阿知矢龍															1	
安井豊									1							
伊達悠	1	5											1		35	30
井上かび														1		1
井上順一				4				10	26	24	12	3				
井上徹也			1													
一乗谷酔象			1	3	11	22	19	15	16	11	11	15	14	16	16	13
一色字郎					1											
稲葉上	1															
羽毛布団															4	8
雲海		41	46	16	2											
雲虚空															1	

氏名（敬称略）	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
永安克志													1		1	
永澤廣知	1															
園城寺怜											2					
奥野真		1							1							
岡野陽駿																2
萩絵香木	3					3	2	1								
萩原和彦																9
加賀孝志							3	9	12	1						
夏休み	1		2													
暇人 EX												3	2			
河童生									2	1						
花井秀隆	5	3														
干シ								2								
館長				2	1			2								
菊田裕司														3		
吉川慎耶	5															
橋圭伍	14	17	4	2	9	39	19	6	3							
詰ガエル							1	10	9	13	8					
詰工房有志				1												
久保紀貴								1	1	2			2		2	
久保貴史							1									
宮谷保可楽		2	3	10	11											
宮田敦史															1	
魚熊	6	5		2								1				
橋本孝治	8	3	5	4	7	5	5	7	13	5	6	4	5	3	2	1
金子清志		1			1											
金少桂	1						2	7	9			1	1	1	1	
駒井めい														3	49	27
隅の老人B	14	33	28	11	13	13	16	16	15	5		2				
健太							1									
原亜津夫															3	
原岡望								1	5	7	1	7	12	11	10	5
幻想咲花						4										
後憂生										1		1				
御堂和栞							1									
孔明							2	13	4							
広瀬稔		1														
攻めダルマン								4	6							
江市滋									3		3					
紅月花煉	9	25	24	1												
香箱	13	5	8	1		1										
高坂研	8	8	3	1						2		2	20	7	2	1
高田明浩												1				
今川健一									1							
根津将棋名人											2					
三角淳																1

氏名（敬称略）	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
三日京	1	1											1			
山葵茶漬け				1	4	1										
山下誠								8	14	8	1	8	11	8	4	2
山口成夫													1			
山田嘉則		1	1													
山路大輔										3				1		
市橋宗土				2												
市村道生	1	9	11													
志賀友哉	3	2	3		1	1										
時風瑞季							13									
若林		3	6		2	2		4	1	5				1		
朱					5											
酒井博久	4	10	9	9	10	9	9	9	9	8	9	9	7	9	9	4
小山邦明							11	13	14	7	1	7	6	9	3	1
小春日和			1	1												
小峰耕希	9	13	7	20	11	3			2							
小木敏弘								7	13	7		4				
小林看空	1	2	2	6	16	7	4	3	2	3	2	2	3	6	2	
小林巧								1								
松下拓矢																3
松田浩輔		1														
上谷直希					2	9	10	16	8	13	4	5	7	12	17	8
上田吉一						4	1						9	10	10	5
深井一伸													1			
真 T	13	5	4	2				8	1				21	13	31	16
神在月生										1	2	3	19	12	22	10
神無月生										2						
神無三郎			1						2							
神無次郎								1	2							
神無七郎	40	74	77	41	38	41	34	33	29	39	35	33	27	36	55	28
神無太郎	6	8	16	23	30	19	10	4	14	16	15	24	39	39	30	12
神無八級				1	2		1	1	4	1						
諏訪冬葉	3	2	1	6	11	12	12	12	12	7		8	13	11	14	6
水狂						1										
星の平原					8											
清水大昌			1													
青木裕一									3	17	17	8	11	11	21	4
石黒誠一		1														
赤い影法師			1													
赤土陽一	7	1	3			1										
占魚亭			7	15	10	23	29	31	48	43	33	48	54	58	98	42
川石隆志															1	
則内誠一郎										1						
泰永三二郎																1
大西智之													1			
大塚康平												1				1

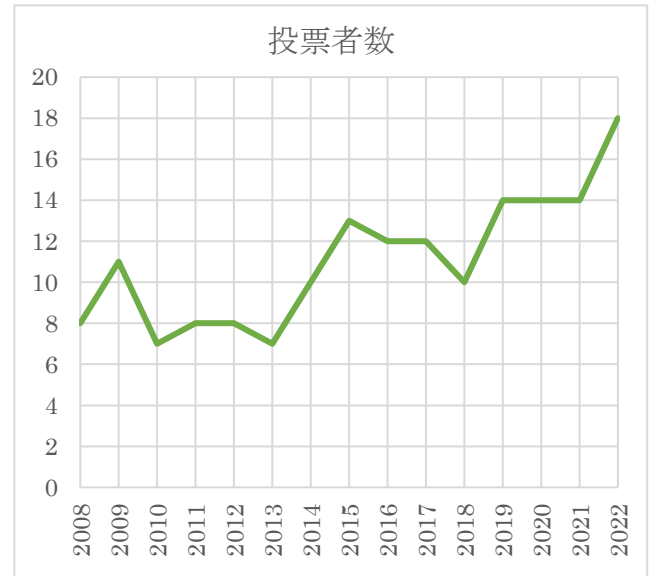
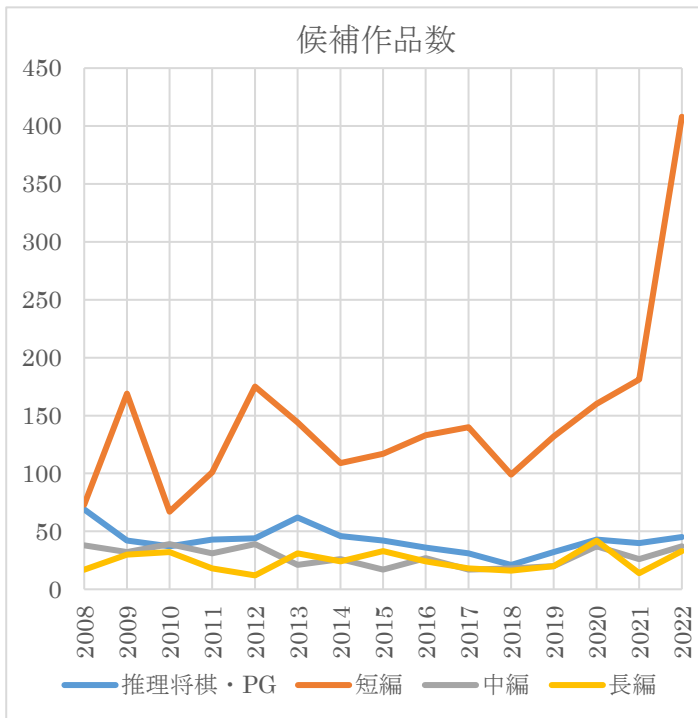
氏名（敬称略）	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
谷口翔太						1										
池田俊哉							1	1	2	1	1	1	2	2		1
竹内亮太															3	1
竹野龍騎	19	14	11							5		3				
茶園													1		2	
中山省吾					7	1		4								
中村雅哉	8	2	5	11	4	2										
中村丈志													1	10	7	5
中澤照夫	2															
猪狩守様 fan							1									
長谷川彩樹								1								
長谷繁蔵	2								1							
鳥本敦史											1					
津久井康雄											1	4	4			
通りすがり				1												
田川雄大															1	
渡辺秀行	4	18	27	13	14	16	13	15	18	7		5	6	4		
冬眠蛙	3	1												1		
藤原俊雅														7	7	1
藤原勝博				1	1										1	
藤田周			1													
洞江元太	1	6	4	1	4				1	1						
忍者うどん													1			
波多野賢太郎						1	9	7	14	4	1	4	7			
馬屋原剛							1						8	5	9	1
萩原和彦																1
八尋久晴											1					
飯山修		1	1				10	12	12	7	1	7	12	11	11	5
飯尾晃					1											
尾形充								1	2	10	5	4				
不透明人間		1	1													
布哇齋									6	1						
斧間徳子		3	11	11	12	12	11	14	14	7		7	5	3	4	
風みどり														1	2	
平やっくん							1									
平井康雄			1	2	9	7	4			1						
平尾一土		1	1	1												
米澤歩登												1				
変寝夢			1	19	40	35	32	32	31	26	26	29	32	30	36	17
縫田光司			2	1					4	20	8	6	1			
北村太路	4		5	4	4		2	1	6		1		7	2	7	7
堀内真														1		
榭彰介						1	1	3	5	1		3			8	2
妙高仙人					3	3										
名越健将	1															
柳原裕司										1					1	

氏名（敬称略）	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
有吉弘敏									1							
緑衾												4	9	10	9	
林石											6					
鈴木優希				10	9	5										
鈴木康夫	4	8	8	5	10	9	2	7								
零号機	1															
和田裕之															5	
会場健大							2	4	1							
枹彰介	2				2		3	7								
瘋癲老人	4	7	9	1												
董川ぬぬぬ	3	2														
躑躅	6	9	8	6												
轟飛龍										1	1					
総計	389	612	639	507	543	557	524	608	672	506	318	448	623	591	907	419

4. Fairy TopIX の候補作品数・投票者数推移

Fairy TopIX とは、ウェブサイトでのフェアリー詰将棋の作品賞です。フェアリー詰将棋の短編、中編、長編と推理将棋・プルーフゲームの4部門ごとにお気に入り投票を行い、上位の作品が入賞となります。2008年以降を対象に、候補作品数と投票者数を図にしています。

2022年はフェアリー入門などのコーナーが新設されたことに伴って、短編のフェアリー詰将棋の作品数が大きく増加しています。



以上

WFP2008年の作品を振り返る

駒井めい

2008年から始まったWFPも15周年とのことで、大変嬉しい限りです。本稿では2008年にWFPで掲載された作品の一部を紹介したいと思います。本稿の執筆に際し、たくぼん氏、神無七郎氏、上谷直希、springs氏、藤原俊雅氏から作品に対するコメントいただきました。神無七郎氏からは「今の自分が何か付け加えるより、当時の短評等を転載していただいた方が、当時の自分の感じ方が素直に伝わると思えます。」との返答といただいたので、当時の神無七郎氏の短評を転載します。

① シン作

WFP第2号 第1回WFP作品展 2008年8月

アンチキルケ協力詰 6手(受先)

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

持駒 桂

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があって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、戻り位置を選択できる。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。

【受先】

受方から指し始める。

31 桂 56 銀 同玉/51 玉 63 桂 41 玉 32 龍
迄 6 手

★アンチキルケなので 51 の地点に攻方駒を利かせるのが有効なはず。初形で 51 の地点には既に龍が利いていますが、初手 31 桂と攻方龍の利きを遮るのが意表の一手。

たくぼん

15年前に確かに解図しているはずですが、記憶がないですね。アンチキルケ協力詰といえどいかに 51 の地点を抑えるかが解図のポイントになるわけです。初形ですでに 21 龍によって 51 が抑えられているので銀と桂でいかに詰型を作れるかなのですがいくら考えてもその筋ではダメ。作者の狙いは 51 を抑えている 21 龍の利きを一旦遮断する 31 桂が眼目の1手だったのです。

狙いをしっかり表現している所はさすがです。現在では確固たる地位を確立されている作者ですが、2手目 56 銀や4手目 63 桂は少し野暮ったくもあり現在の作者ならどのように表現されるのかは聞いてみたい所です。

神無七郎 ※結果稿より

51へ利かす「番人」を交替させるため、一旦利きを止める初手。またまたシン(新)手筋ですな!

上谷直希

本作は私が中学生のころつくったものです。ひとまずペンネームを使用していることは中学生なりにネットリテラシーを考えていたのでしょうか。由来は無さそうですが……。

さて中身としては、やりたいことが伝わるのはいいもののさすがに作図能力の拙さを感じます。とはいえ今考えてもなかなか上手いかないなと感じましたので、そういう素材であったのでしょうか。

springs

受先で手が広いため配置に皺寄せがいつている印象ではあるが、狙いはしっかり伝わる。

藤原俊雅

作者、15年前から受先を探求していたとは！

② 橋圭伍作

WFP 第 2 号 第 1 回 WFP 作品展 2008 年 8 月

プルーフゲーム 13手

持駒 なし

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

持駒 歩

【プルーフゲーム】

実戦初形から指し始めて、指定された手数で問題図に至るような手順を求める。

76歩 42玉 33角生 32玉 88角成 66角
56歩 39角生 78飛 77銀 同飛 28角生
39銀 迄 13手

★後手 28 角はどこから来たのでしょうか？角交換して後手が持駒から 28 角と打つ…のでは手数が合いません。実は先手 39 銀が盤上から一度取り除かれて打ち直された駒だというのが驚きの展開。

たくぼん

どう考えたって 28 角は打ったものだと思うでしょ。角取って打つで 2 手だから。22 角が移動するなら 66 角～39 角～28 角と最低 3 手+角筋を開ける手が必要だから。これが完全作というのはまさに驚天動地でした。

当時はプルーフゲームもよく発表されていましたが今は WFP ではほとんど発表されなくなっていました。検討ソフトがないということもあ

りますが、是非紙上で見たいものです。

神無七郎氏 ※結果稿より

角交換して打ち直す筋だと、手数がどうしても合わない。「ボクは動いてませんよ」と、とぼけている駒は……銀、おまえか！

上谷直希

いずれかの駒を打ち直したと考えるべき図ですが、それが角ではなく銀であると気付けるかどうか。序の 4 手はほぼ必然で、自分もよく推理将棋等でも使用する筋です。

springs

39 銀と打って偽装工作。将棋の Proof Game に興味はあるのですが、手軽に機械検討ができると嬉しいです（どなたか作って公開していただけると……）。

藤原俊雅

作者の設定した謎が明快。

③ たくぼん作

第 5 回詰四会 Fairy 作品展 2008 年 10 月
(WFP 第 4 号にも掲載)

『遍路』

取禁協力詰 25手

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

持駒 銀

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

78金 97玉 87金 98玉 97金 99玉
 98金 89玉 99金 78玉 89金 87玉
 98金 77玉 87金 78玉 77金 79玉
 78金 89玉 79金 98玉 89金 97玉
 98銀 迄 25手

★「四国に因んだ作品」という課題で創られた作品。四国八十八ヶ所巡り…ということで88の地点を廻ります。
 ★初手 78金から左回りに玉を追っていきませんが、詰み形を作るために途中で右回りに転換します。程良く悩める楽しい作品。

たくぼん

懐かしい自作ですね。詰パラで開催した普通詰将棋の課題が「四国に因んだ」というもので、当時は同じ課題でフェアリー作品を募集しネットで詰四会フェアリー作品展を開催してました。本作はそれに発表した作品で、四国遍路は88カ所巡りですが、本作は88地点の周りを巡るというパロディ作。自作で題名を付けている作品はほとんど無いのですが、その数少ない作品の1つです。パロディ作ながら狙いをはっきり表現できている点は私も納得しているところです。

神無七郎 ※結果稿より

これは文句なく楽しい。霊場 88箇所代わりに 88地点を巡る、ちょっと横着なお遍路さんの物語。この作品展で一番好みの作品です。

上谷直希

本作はリアルタイムで解いたはずで、よく覚えていてます。こんな手数で解けたのは当時初めてで喜んでた記憶が残っています。実質 3×3、ほぼ金銀 1枚ずつのみなのですがよく回ります。易しくてよい作品です。

springs

シンプルな配置で逆回転もするのは驚き。

藤原俊雅

逆回転に切り替える。近年の上田吉一氏のパズルと同じ感覚で楽しめました。

④ 神無七郎作

Onsite Fairy Mate 第142回 2008年12月
 (WFP第6号にも掲載)

攻方取禁協力詰 117手

持駒 歩2

【攻方取禁】

手順中、攻方に駒を取る手があってはならない。

- 15馬 13玉 14馬 12玉 13馬 21玉
- 12馬 32玉 21馬 33玉 32馬 34玉
- 33馬 35玉 34馬 36玉 35馬 37玉
- 36馬 38玉 37馬 29玉 38馬 18玉
- 29馬 17玉 18馬 16玉 17馬 15玉
- 16馬 14玉 15馬 13玉 14馬 12玉
- 13馬 21玉 12馬 32玉 21馬 33玉
- 32馬 34玉 33馬 35玉 34馬 36玉
- 35馬 37玉 36馬 38玉 37馬 29玉
- 38馬 18玉 19歩 同と 29馬 17玉
- 39馬 28と 18歩 16玉 38馬 27と上
- 17歩 15玉 37馬 26と上 16歩 14玉
- 36馬 25と上 15歩 13玉 35馬 24と上
- 14歩 12玉 34馬 21玉 12馬 32玉
- 21馬 23玉 13歩成 34玉 12馬 33玉
- 23と 34玉 32と 23と引 33と 35玉
- 13馬 24と引 34と 36玉 14馬 25と引
- 35と 37玉 15馬 26と引 36と 38玉
- 16馬 27と引 37と 28玉 38と 18玉
- 17馬 29玉 39と 迄 117手

★前半は馬で回転追い、後半は馬・歩あるいは馬・と金で縦追い。目的は前半が攻方歩の消去と再配置、後半がと金の生成。2筋のと金は駒の軌跡を限定するためのコース…かと思いきや、後半の縦追いで移動合として動くのが意外な展開です。二回の縦追いでほとんどのと金が往復して元の位置に戻るの、初形と詰上りを見ただけでは予想できない手順でしょう。気持ちの良い軽趣向作。

たくぼん

初形と詰上図を見比べると 22 と～27 とは全く同じ配置となっているが、趣向手順中と金群は一旦上に動きそしてまた元に戻っている。私なんか創ると 2筋の駒は単なる壁駒として動かない展開にきつとなるだろう。最初は 17 歩消去、次は 28 と→19 との移動からと金の上移動、そしてと金を作って下からのと金の下移動、そして収束。趣向作として完璧な構成となっている。解いた時の感触は今も残っていたのか、初形を見たと同時に詰手順が蘇りました。良い作品は心に残ります。

上谷直希

シンプルな仕掛けでこれだけの趣向になるのだから流石です。舞台装置が奇をてらっていないのがいいですね。

springs

サーキットを回るだけでなく、壁のと金を動かしていく趣向と組み合わせたのがすごい。

藤原俊雅

往復させるために、12馬！そして 23 と～32 と！と繋ぐ部分が面白い。全体のバランスも良く完成品。

⑤ シン作

WFP 第 6 号 Messigny ばか詰展示室
2008 年 12 月

Messigny協力詰 5手

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

持駒 桂

【Messigny】

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

(補足)

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

54 飛/24 飛 同飛 45 桂 43 玉 33 角成 迄 5 手

★攻方飛がいなければ 45 桂から詰みます。Messigny を使えばなんとたったの 2 手で邪魔駒の飛車を原型消去できます。ルールの特性を見事に捉えたセンス溢れる作品。

たくぼん

単に 54 飛と飛を取れる場面で取らずに飛交換をするという、そして取らずに生かした 24 飛で攻方 54 飛を取ってもらう。そうすると初桂から 24 飛が消えている。まさにルールの特性を使った邪魔駒消去の中でも最上級の手筋だろう。若かりし作者ではあるが当時から非凡な才能を見せてくれていますね。Messigny 協力詰短編の中でも白眉の一作だと思います。

神無七郎 ※結果稿より

たった2手で原形消去ができるとは！邪魔駒が飛なので一層鮮やか。

上谷直希

本作も中学生時代の自作です。つくった記憶もあります。Messigny ならば原形消去を2手でできると言いたいのでしょうか。ただそれを伝えたいならば3手詰にしたほうがよいように思います。本作の収束3手はぬるい。明らかに切り詰められますし、配置ももっと減らせます。

3手詰への移行は原形消去駒＝飛のままでできますし、更に言えば他の駒種にすればもっとシンプルな構図になります。例えば以下のよう

Messigny協力詰 3手

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

持駒 なし

24角/46角 同角 16龍 迄3手

もっとも配置駒が少ない構図を採るかどうかは置いておいて、それを目指すこと、いくつかの構図を試してそれぞれを比較できるようにすることなど、やるべきことをやり尽くしたようには見えません。推敲の努力を当時の自分には怠っています。若い作家の方は反面教師にしてください。

springs

主張が明快。Messigny であえて交換しない手というのを掘り下げてみたくなりました。

藤原俊雅

たった2手で原形消去。ルールを活かした発想が羨ましい。

★神無七郎氏から 2008年発表作の中から別の4作を示していただきました。併せて紹介します。

⑥ 荻江香木作

Onsite Fairy Mate 第139回 2008年9月 (WFP第3号・第4号にも掲載)

協力詰 5手

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

持駒 金銀桂

29桂 同と 38銀 48玉 49金 迄5手

★「紛れ最多の5手の協力詰を作れ」という作図問題で首位に輝いた作品。「作意に関係ない(紛れを増やすだけの)駒配置があっても良い」という条件で作られています。

★詰将棋において紛れは重要な要素であり、それは協力詰にも当てはまります。しかし、作意が最重要であるため、紛れはどうしても軽視されがちです。本作だけでなく、この挑戦の過程は貴重な資料でもあります。

⑦ 真 T 作

WFP 第 4 号 第 3 回 WFP 作品展 2008 年 10 月

最悪詰 20手 (受先)

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

持駒 角

【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。

75 香 88 金 99 玉 89 金 同玉 78 銀
同香生 59 龍 79 角 同龍 同玉 13 角
69 玉 79 角成 同玉 13 角 69 玉 79 角成
同香成 58 龍 迄 20 手

★13 角の最遠打からの成捨てが 2 回飛び出す
目の覚めるような手順。成って受方に協力させ
ないためという最悪詰らしい意味付け。重厚な
変化・紛れもあり、素晴らしい作品です。

⑧ たくぼん作

WFP 第 3 号 第 2 回 WFP 作品展 2008 年 9 月

アンチキルク協力自玉詰 16手

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

持駒 飛

71 飛 52 玉 72 飛成 62 桂 61 龍 43 玉
52 龍 34 玉 54 龍 25 玉 65 龍 55 角
62 龍/28 龍 26 角 37 桂 同角成/22 馬 迄 16 手

★アンチキルクの双裸玉から限定打や限定合な
ど内容盛り沢山。4 手目に発生させた桂合を 13
手目でようやく取る展開も面白いです。これほ
ど巧妙な手順が双裸玉で成立しているとは奇跡
的。

⑨ 荻絵香木作

Onsite Fairy Mate 第 132 回 2008 年 2 月

『チェイン』

協力詰 207手

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

持駒 歩10

69 馬 25 銀 15 歩 同玉 59 馬 26 銀
16 歩 14 玉 69 馬 36 角 94 飛 84 金
15 歩 同玉 95 飛 75 金 16 歩 14 玉
94 飛 74 金 15 歩 同玉 95 飛 65 金
16 歩 14 玉 94 飛 64 金 15 歩 同玉
95 飛 55 金上 16 歩 14 玉 94 飛 54 金
15 歩 同玉 95 飛 45 金 16 歩 14 玉
94 飛 44 金 15 歩 同玉 95 飛 35 金
16 歩 14 玉 94 飛 34 金 15 歩 同玉
95 飛 25 金 16 歩 14 玉 15 歩 24 玉
94 飛 35 玉 95 飛 44 玉 94 飛 55 玉
95 飛 64 玉 94 飛 75 玉 95 飛 86 玉
59 馬 77 金 96 飛 75 玉 95 飛 64 玉
94 飛 55 玉 95 飛 44 玉 94 飛 35 玉
95 飛 24 玉 94 飛 15 玉 16 歩 同金
95 飛 14 玉 94 飛 54 角 69 馬 15 玉
95 飛 35 銀 59 馬 25 玉 69 馬 26 玉
59 馬 36 玉 69 馬 37 玉 59 馬 47 玉
69 馬 57 玉 79 馬 47 玉 69 馬 37 玉
59 馬 36 玉 69 馬 26 玉 59 馬 25 玉

69馬 15玉 59馬 14玉 69馬 36角
 94飛 15玉 59馬 26銀 95飛 14玉
 94飛 54角 69馬 58桂成 15歩 13玉
 79馬 68圭 14歩 同玉 69馬 15玉
 95飛 35銀 59馬 14玉 69馬 36角
 94飛 15玉 59馬 26銀 95飛 24玉
 94飛 35玉 95飛 44玉 94飛 55玉
 95飛 64玉 94飛 75玉 95飛 86玉
 96飛 87玉 69馬 78圭 97飛 86玉
 96飛 75玉 95飛 64玉 94飛 55玉
 95飛 44玉 94飛 35玉 95飛 24玉
 94飛 15玉 95飛 35銀 59馬 14玉
 94飛 54角 69馬 15玉 59馬 26金
 16歩 25玉 69馬 36銀 95飛 24玉
 79馬 14玉 15歩 迄 207手

★15歩と突いて詰む形を作るために、攻方95飛と攻方79馬の利きを通します。それを達成する過程で玉鋸や金鋸など複数の趣向が複雑に絡み合って登場します。間違いなく傑作です。

「WFP」15周年

占魚亭

15周年おめでとうございます。

最初に解答を送ってから13年、投稿を開始してから9年。短編協力詰だけ解答を送るつもりがパズル好きの血が燃えて他のルールも解くようになり、普通詰将棋を作れない／創作センスがない人間にフェアリーが作れるはずがないと思っていたのに「第2回フェアリー短編コンクール」の作品募集をきっかけに創作に手を染め、誇張ではなく『WFP』と出会って詰棋人生が変わりました。

創作を始めた当初は『詰パラ』『フェアリーランド』に投稿できても『WFP』へは絶対無理とと思っていましたが(今ほどではないけれど、あの当時の「WFP 作品展」も結構ハードでしたね)fmでAndernach系ルールが使えるようになったのが契機となり、Andernach Isardamに慣れるために試作していた過程で発見した双裸玉と双方桂生転(下図)の2作で「WFP(作家)デビュー」。双方桂生転の方は正解者なしだったので、「適切な時期に発表していたら正解者が出ただろうし、コメントをもらえただろうな」と後悔しています——と今更言っても、どうしようもないですけど。

今回、初期作を見直していて「今よりも上手く作られているじゃん!」と感心してしまいました(笑)。

たまには初心に戻ってみるのも悪くないのかも。

■第63回 WFP 作品展 63-15 (『WFP』第71号) Andernach-Isardam協力白玉詰 12手

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

持駒なし

【手順】

77飛、75桂、45王、63玉、67飛、
 同桂生転、55桂、64玉、43桂生転、37飛、
 75角、35飛成まで12手

WFPの15年を振り返って

上谷直希

いつもお世話になっております。上谷です。

WFP15周年、本当におめでとうございます。

何を書こうかなと悩みましたが名案があるわけではないので、シンプルにいきます。これまでWFPで発表したなかで思い入れがある自作と、感動した作品についてそれぞれ1作ずつ取り上げようと思います。

上谷直希／Web Fairy Paradise／2014年8月
／第65回WFP作品展

AndernachIsardamばか千日手 20手

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

持駒 なし

28歩 26金 27歩 25金 26歩 48玉
25歩転 26歩 37角 27歩生 19角 37玉
28金 46玉 29金 28歩生 37角 29歩生転
15角 37玉 まで 20手

以上

[ルール]

【Andernach】駒取りを行った駒（玉を除く）は、その場で相手の駒となる。

【Isardam】同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

『AndernachIsardam 入門』▶

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-129.html> (ブログに飛びます)

2014年発表ということは、大学生ぐらいの頃の創作だったでしょうか。一番詰将棋に打ち込む時間があつた時期ですね。

初めてFairyTopIXでその部門の1位の投票をいただいたという意味でも思い出深い作品です（Fairy TopIX 2014 中編部門1位 WFP83号）。ややこしいルールではありますが、このルールでやるべきことは表現できているのかなと思います。

神無七郎／Onsite Fairy Mate／2010年2月14日／完全／第156回出題 2010年Fairy TopIX 長編部門1位

PWC打歩協力詰 73手

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

持駒 なし

22馬 33桂 45飛 同桂/33飛 13飛生 33銀
14飛生/13香 24銀打 33馬/22銀
同銀引/24馬 23馬 24銀 22馬/23銀 33角
同馬/22角 同銀/24馬 15馬 14香/13飛
33馬/15銀 同角/22馬 14飛生/13香 24銀上
33馬/22角 同銀/24馬 23馬 24銀上
同飛/14銀 同銀/15飛 22馬/23角 33銀 14
飛/15銀 24桂 同飛/14桂 同銀上/33飛

36 飛成 33 銀 45 龍/36 桂 同角/23 龍 14 龍
/23 桂 同香/13 龍 24 龍 同銀引/15 龍
33 馬/22 銀 同銀引/24 馬 35 馬 同桂/23 馬 14
龍/15 香 24 銀 22 馬/23 銀 33 歩
同馬/22 歩 同銀/24 馬 13 馬 24 銀右 22 馬/13
歩 33 歩 同馬/22 歩 同銀/24 馬 13 馬
24 銀右 22 馬/13 歩 33 歩 同馬/22 歩 同銀/24
馬 13 馬 24 銀右 同龍/14 銀 34 角 45 歩
同角/34 歩 33 歩生 34 角 45 歩 まで 73 手

以上

[ルール]

【PWC】取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。

※細則はルールブック参照

【打歩】歩を打つ手で詰ませなければならない。

参考：

○1 手詰から始めるフェアリー超入門 PWC 編
(Springs 氏)

https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776

○PWC 小作品集 (Onsite Fairy Mate 内)

<http://k7ro.sakura.ne.jp/book/PWCStudies/index.htm>

一見で意味を理解するのは困難に思える、濃密な手順。打歩を阻む玉頭の桂が最序盤で登場して、これをどうやって移動させるか。謎解きとしても非常に面白いのですが、序から収束までストーリー性も感じられますし、最後の収束で二歩禁の筋が登場するのも見逃せません。後世まで残したい傑作です。

本当に PWC は名作の宝庫ですね。

WFP創刊15周年記念コメント

神無太郎

WFP 創刊 15 周年おめでとうございます。
WFP 創刊当時、たくぼんさんはこう書かれていました。『最近開催されるフェアリー系作品展の解答者数の減少を見るにつけ、まだまだ努力が足りないのではと痛感する次第。』
それから 15 年、たくぼんさんの努力により WFP は盛況です。改めてたくぼんさんの継続力に敬意を表します。

ところで、再来年の 2 月は WFP200 号ですね。たくぼんさんにはもちろん。次の世代の企画力にも期待したいところです。

第 36 回詰将棋全国大会

神無太郎

7 月に桑名で開催される第 36 回詰将棋全国大会には参加予定です。一昨年、昨年と中止になった福岡大会で配布予定だった資料がそのまま手元にあるので持参して配布しようかと思っています。時期を逸している感はありますが、見てみたいかたはお声がけください。

配布資料はこんな感じです。1 ダースくらいあります。

★「伝承」サイト掲載資料の抜粋

・はじめに

・コンテンツ

・Fairy Heritage I

・Fairy Heritage II

・幻想詰将棋型録 (新装版)

／泰永三二郎 抜粋

・フェアリー詰将棋の歴史 (集成版)

／神無七郎 抜粋

・フェアリー詰将棋のルール説明 (増補版)

／酒井博久 抜粋

・フェアリー詰将棋の紹介 (V3.1) 抜粋

／S. ヤマシタ

★ポスト「伝承」の紹介

★WFP157 号 (2021 年 7 月号) 掲載の「解答募集不適切作品群」の解答

曲詰に将棋盤は狭すぎる

神無七郎

去る5月28日、NHK・Eテレの「将棋フォーカス」で「続・詰将棋は芸術だ！」が放映されました。柳田明氏が出演されたので、ご覧になった方も多かったと思います。私は録画で視聴したのですが、その中で印象に残ったやり取りがありました。(文中敬称略)

サバンナ高橋『漢字とかもいけますか？』
柳田明『やさしい漢字なら。金将の「金」は無理です。(中略)9掛ける9のドットで描けないとだめなんで。』

通常の将棋盤は狭いので、単純な文字や記号しか曲詰では扱えません。「金」という文字をそれらしく表現したければ、せめて中将棋盤の大きさは必要でしょう。滑らかな曲線を描くならもっと大きな盤と多数の駒が必要です。

Windowsの外字エディタを用いて、ゴシック体の「金」のドット表現を見てみましょう。これが64×64の巨大盤上の「金」です。

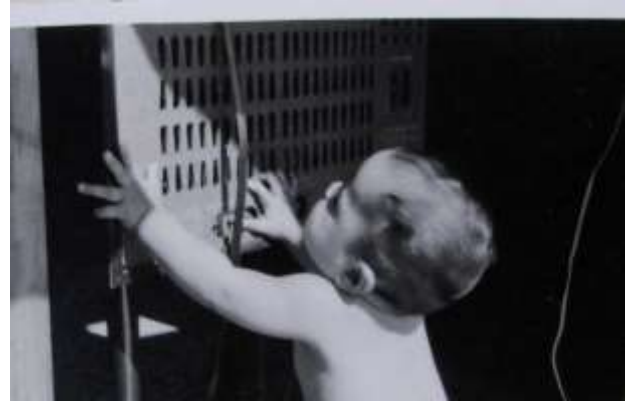


より大きな盤と、より多数の駒を使えば、複雑な文字や記号、あるいは図形を描けます。でも、これで終わりではありません。量の変化は質の変化に転化すると言います。

曲詰の概念を拡張し、「文字」ではなく「文章」を、「立体曲詰」ではなく「アニメーション」を描くことを考えてみましょう。

ここで少し回り道。

私の子供の頃のアルバムには、テレビの後ろに回り込み、中を覗く自分の姿があります。



両親はこれを「中に人がいると思って覗いている」と解釈していました。しかし、私自身の記憶は異なります。

このころのテレビはブラウン管式であり、電気回路には真空管が使われていました。真空管が発するオレンジ色の光と、各種の電子部品で構成される奇妙な世界に魅了されて、私は目を凝らし、わずかな隙間からそれを見ようとしていたのです。

詰将棋でブラウン管テレビに相当するものを実現できれば、盤上に任意の像を映し出すことができます。

ブラウン管は電子を蛍光面の所定の位置に当てて発光させ、映像を描き出す装置です。

将棋盤上では、電子の代わりに駒を使うことになります。手段としては玉自身が移動するか、遠打・開き王手・鋸引等による遠距離の王手を使うことが考えられます。

最も重要なのが「蛍光面」に相当する機構の実現です。発光に相当する仕組みの実現も問題ですが、詰将棋では自然に光が消えることはないの、発光状態を元に戻す機構も必要です。かなり実現は難しそうですね。

私の見解では、曲詰は詰将棋の中で最も開発が遅れている分野です。それは作家の怠慢のせいではありません。将棋盤が狭く、駒数が少な

いことが、曲詰の発展を妨げているのです。

曲詰にとって将棋盤は狭すぎます。しかし、盤の大きさや駒数の制約を外せるフェアリー詰将棋なら、曲詰はその真の姿を現すことができるかもしれません。自在に像を浮かび上がらせる曲詰の実現には、趣向や構想との融合が不可欠で、多数の作家の英知を結集することが求められるでしょう。

ここで語ったことは、今はまだ夢、あるいは妄想に過ぎません。でも、フェアリー専門誌の15周年記念としてなら、夢を語っても許されるでしょう。日本で初めて、ブラウン管に文字が映し出されたのは1926年だそうです。今から約百年前ですね。詰将棋の世界でも、いつか巨大盤上の表示領域にテロップや映像が流れる日が訪れることを信じたいと思います。

以上

「フェアリーの世界」

酒井博久

もともと指将棋→詰将棋という経緯を辿ったせいか、私にとってフェアリーは縁遠い世界でした。その状況は今でもあまり変わっていません。

そんな私が、どうにかフェアリーの世界と接点を持ち続けられているのは、神無一族、なかんずく神無太郎氏のおかげ（せい？）だと思います。

太郎氏およびWFP編集長のたくぼん氏に敬意を表する次第です。

「WFP」15周年

変寝夢

WFP15周年おめでとうございます。私は30号辺りからの読者なので、12、3年ほどのお付き合いになりますね。

私には今はもうWFPなしの生活は考えられません。こういった場を作っていただいた、たくぼんさんに深く御礼申し上げます。

WFPの魅力ですが、やはり自作を神無七郎氏に解説して頂けることでしょう。

私の年齢（50代）辺りの人にとっては、この環境だけでも贅沢すぎると感じるのではないでしょう。

そしてWeb雑誌ならではの全員の短評を採用するといった方針も素晴らしいことだと思います。やっぱり短評って掲載されると嬉しいですよ。

他にも数え切れないほどの魅力満載のWFP。出会えて本当に良かったです。

さて私のこれからの活動予定ですが、上田吉一氏の代理投稿がメインです。

今後相当な期間、ほぼ毎月上田氏の作を見ることが出来る事を保証します。乞うご期待。

それにしても七郎氏の解説と上田さんの作品をこれだけ見ることができるとは・・・。

何とも贅沢な時代になったものですね。

次に自作している解図ソフト（VM2）ですが、年内までに一度何らかの方法で配布を考えています。

以前表に出した時は、反応が芳しくなかったこともあり（製作者名で敬遠されたこともあったなあ泣）、もういいか、と思ったのですが、レトロ辺りは需要があるのでは？と思いもう一度出してみるか、という気持ちになりました。

また、解図ソフト製作者を増やしたいとも考えており（協力系に限っていえばハードルは結構低い）希望者があれば、ソースの配布まで考えています（言語Swiftで記述はほぼ日本語）。

配布方法は自前のHPを持っているわけではないので、メールで希望者を募る形になるのかなと思います。

いずれ、WFPで何らかのアナウンスを行う予定です。

最後に。20周年、楽しみだなあ。

WFP15周年、おめでとうございます。私が貴誌に興味を持った時期はその中の一割にも満たないのですが、「次の15年」を目標に気長にお付き合いさせていただきたく。

さて、物騒なタイトルを持ち出してみました。今回は自分の中で大きな転機になった「と玉」ルールから始まった「玉駒」「玉属性」についての議論を可能な限り拡大して引き出しを増やしていこう、という趣旨になります。

とりあえず、詰将棋における「玉」の特性を思いつく限り列挙してみます。

①対象の駒に取りが掛かる状態を「王手」、王手を解除できない状態を「詰み」と呼ぶ。詰みを終局の条件とする。(ロイヤル属性)

②攻方に王手義務がある。

③双方に王手の解除義務がある。

④八方に1マス移動できる「玉将」がこのロイヤル属性を持つ。

⑤「玉将」は成れない。

⑥双方最大1枚までしか持たない。

⑦一部のフェアリールールで玉をルールの対象外とする。または、玉のみを対象とする。

詰将棋では①～⑥は当然の前提としていますが、フェアリールールではこれらが当然とは言えません。

具体的に一つずつ確認します。

①【スタイルメイト】および【千日手】では「詰み」以外で終局します。

②【リパブリカン】では攻方王手義務はありません。

③【複玉】では複数の玉が盤上に存在する場合、王手解除義務はありません。

④玉将と同じ性能で、ロイヤル属性を持たないフェアリー駒 Man (夫) が存在します。

⑤これは玉将が金将と同じく成れないというだけで、【異玉】ルールでロイヤル属性駒を成れると定義すれば成ることは可能です。

⑥【多玉】では複数のロイヤル属性を持つ駒を盤上に登場させられます。

さて、ここまでで嫌な予感がした人がいるかもしれませんが話を続けます。

⑦「玉を対象外とする」フェアリールールは、①～⑥と異なり覆すことのできないルールでしょうか？⑦の例の一つである【マドラシ】は、玉を対象外とするルールを覆す【K-マドラシ】ルールが存在しています。ということは、他のルールもやろうと思えばできるはずで

す。前置きが長くなりましたが、ここからは試作図を交えながらルールを覆す余地があるか見ていきます。

・成の改変

まずは本稿の端緒となった「と玉」ルールの応用から。

基本的に成駒と生駒は別種として扱われます。そのため、生歩は「二歩属性があり玉属性が無い」成歩は「二歩属性が無く玉属性がある」と定義してしまおう、というのが「と玉」でした。

さらっと書きましたが、歩は「成ると属性を失う」という性質もあります。では、玉は？

通常、玉将は成れません。しかし、もし成れたとしたら、歩と同様に「成ると玉属性を失う」のでは？

以下は「玉が成れる、成ったら玉属性を失う」ことを前提とした図です。

a) 二玉協力詰 1手

b) 成玉夫二玉協力詰 3手

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

持駒なし

【多玉詰（二玉詰）】

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。

【成玉夫】

玉が成れる。成ると利きはそのままで玉属性のない駒（夫と表記）になる。夫は取られると相手の持ち駒にならず消える（取捨て）。

作意：

a) 37 角成 迄

b) 37 角生 35 玉左 46 角引成 迄

a)は通常の玉を使う場合で、これは単に両王手をかけるだけです。

b)は「玉成で玉属性を失う」ことを前提とした図です。これも a)と同じで 37 角成としてしまうと、**同玉成**（直、左）で受かってしまいます。これを同角成と取り返しても、その駒はもう玉では無いので終局になりません。この受けを指さなくて済むように、初手は両王手を回避する不成から入る必要があるというわけです。

この図は「冠位返上」の手筋の原理図として作った図ですが、同時に「両王手回避」や「異手数対比」の原理図とも言えます。この2つは今回のように奇を衒ったルール設定でなくても幅広い活用が考えられますし、前例もあります。新ルールに抵抗がある人はこちらを主眼に考えるのもいいでしょう。

ちなみに、この両取り両王手と玉成の組み合わせを最初に発見したのは私ではなく神無七郎氏でした。「氾濫」ではまた違ったベクトルでこのルールに挑んだ結果を採用いただいたので、良ければそちらもご鑑賞をば。

・【K-Take&Make】

続いては最近盛大にやらかした自作から。

発表作には残念ながら余詰が多数ありましたが、これの更に前に試作していた図がありました。それが以下の図です。

安南と組み合わせていますが、「性能変化した駒を取る場合はその駒の現在の性能で移動する」ことを前提としています。この前提は合意があるわけではないので、同様のルールの図を発表する際には注意が必要です。

※本図はツール検証未実施です。

安南K-Take&Make協力詰 3手



持駒 桂

【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。

【K-Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。これは王手にも適用され、玉を取った後の移動先が無い王手は無効。

作意

24 桂 12 桂 14 銀 迄

2 手目 12 桂で何が起きているか。

24 桂は銀の性能なので 13 桂と取れそうですが、K-Take&Make では玉を取った後更に玉の性能で動かなければなりません。しかし玉は 12 桂によって桂馬の性能になったので、13-25 桂と取りたくても 25 銀が邪魔で指せません。よって 2 手目 12 桂は王手を解除できている合法手である、というのがこの図の主張するところ。

性能変化ルールに頼らずに利きを外から変化させられる Grasshopper の存在に気付いた時にはしめた！と思ったものですが...

神無次郎氏にこのルールの判定を実装していただいたことでもありますし、いつかこのルールでもう一度何か作りたところ。

・キルケ/PWC

PWC のみ、補足で「取られた玉は復元しないものとする。」と明記されています。キルケ

でも「玉が復元するから王手が成立していない」という主張は成立しないので、同様の裁定がされているものと考えられます。

ただこれは、玉が対象外となっているのではなく、「復元しようがしまいが玉が取られたのには違いないのだから負け」という裁定だと解釈することも可能です。現に **Andernach** には「キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。」という細則があります。

復元する玉取りは王手にならない、というルール解釈の変更も可能ではありますが、単玉では単に 51 地点を埋め続けるだけで発展性は乏しいように見えます。

ただ、複玉ルールでは玉取りが即負けにならないため、玉が復元するかしないかは大きな争点になることも考えられます。更に発展すれば、「玉が復元するかしないかのツイン」等という構想もできるかもしれません。

残念ながらキルケについてはあまり明るくないこともあり、今回作図には至れませんでした。一家言ある方は是非挑戦してみてください。

・ **Andernach/Anti-Andernach./全 Andernach**
 全て共通して「玉以外の駒は」で書き出しています。これは玉が簡単に動けなくなるので手の制約が大きい、という作図上の都合がありそうです。ただ、玉自体は盤上に残り続けるので、「玉転」が起きても攻方も即「玉転」で応じて再度玉を押し売りできれば手が続けられそうです。

そこで以下の図を考えてみました。

※本図はツール検証未実施です。

K-AntiAndernach協力詰 7手

	5	4	3	2	1	
				皇		一
			歩	王	零	二
			零			三
						四
						五
						六

持駒 角

【K-AntiAndernach】

玉を含む全ての駒は、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。

作意：

11 角 32 玉 33 角成 **22 玉転 11 玉転** 22 香転
 21 金 迄

単なる **AntiAndernach** 協力詰なら「11 角 32 玉 33 角成 41 玉 42 金 迄」などで詰みます。

しかし玉を対象外としないようにすると、上記手順は 4 手目が「41 玉転」となり、王手をする対象が受方駒として存在しないので金打では王手をかけられません。

最後の詰形も「玉転」を指せる余地が無いようにする必要があります。K-AntiAndernach の場合、玉が駒を取らない移動ができないよう隙間なく埋めてしまいます。同様に K-Andernach なら玉で駒を取れない状態に、K-全 Andernach なら玉が移動自体できない状態にする必要があります。

詰上の形が大幅に制約されるデメリットを上回る美しい手順を生み出せるかどうか。これは作図者の腕の見せどころでしょう。

以上、WFP 作品展登場ルール一覧を基にルールを考察してみました。

ここまでルールの改変を前提に話を進めましたが、実は本稿の主目的は新ルールの提案ではありません。

既存ルールの中身を分解してそのパーツを変更することで、既存のルールの中でそのパーツがどのように機能していたのかを再確認できるのではないかと。その思考の過程でルールをより深く理解し、新たな手筋や詰上の形を発見するきっかけになるかもしれない。

もしかしたら、「新規ルールを検討した結果、既存ルールで面白い作品ができた」という経験もあるかもしれません。結果面白い作品が生まれればそれは成功なのです。

この乱文の中から何か一つでも誰かの発見になればと妄想しつつ、本稿はめらせていただきます。

以上

手数探索問題と推理将棋

一乗谷酔象

WFPの15周年おめでとうございます。そして何より180号達成迄、継続して発行していただきありがとうございます。毎月のWFPから癒やしと元気をいただいています。

私が20年近く休止していたフェアリーを復活するきっかけとなったのは、推理将棋の登場とWFPの発刊です。特に興味があった手数探索問題は、推理将棋仕立てにする謎解きのスタイルが気に入り、創作した幾つかの作品をWFPに発表してきました。

振り返るとその手数探索問題に夢中となった原点となる作品がありましたので紹介したいと思います。詰パラ・フェアリーランドに出題された次の作品です。

阪神半疑

「実戦初形より双方が角道を突き合った形から、106手*でばか自殺せよ。ただし、最終手を含めて一切駒取り禁止」

詰パラ1990年12月号(結果稿1991年2月号)

* 実戦初手からの手数は76歩34歩の2手を加えた108手。

年末の力試しとして出題された本題は作意解答者がなく、別解1名(吉田)のみの難問でした。その後、20年以上経て作意より2手短い手順が発見されました。

これまでの経緯は次の通り。

1990年 阪神半疑(故喜多真一氏)作の出題。

1991年 結果稿にて作意と同手数の別解の存在が示される。

2008年 SNS(mixi)で本作が話題に上り、へっぼこ氏(鈴木康夫氏)が機械検討を試みるが、探索局面が膨大なため検討を断念。

2010年 mixiにて再び本作が話題に上る。手数が2手短い解が存在することを作者から'91年に聞いていた吉田が手数短縮挑戦の声掛けを行う。WFP26号の冒頭でも紹介していただいた。

2012年 鈴木氏が原作作意より2手短縮した解を機械検討により発見。受方飛の呼び出しに必要な手に手数制限を設けるヒューリスティックを採用する工夫により、探索局面を絞り込み計算時間

が大幅に短縮された。短縮解手順の非限定箇所も明らかとなった。

2023年 本稿にて手順限定の推理将棋を出題。

鈴木氏の短縮解発見から既に10年以上も過ぎましたが、あまり知られておらず勿体ないと思いこの機会に紹介させていただきました。具体的な手順は後述の推理将棋解答を参照ください。

30年以上前に最短手数探索の作品を創造し短縮解も発見されていた阪神半疑氏に敬意を表し、オマージュとして推理将棋を出題いたします。

一乗谷酔象・へっぼこ 合作

推理将棋『106手目の大逆転』106手

「昨日の将棋、大熱戦だったね」

「先手は序盤から猛攻を仕掛けてきて、3手目からずっと連続して王手されたんだけど、106手目の逆王手一発で先手を詰ましたんだ」

「どちらも欲がないのか、双方とも駒を取る手はなかったんだね。馬の手が多くて、金の利きに馬が動く手が3回、2連続で馬を寄る手順は4回もあったね」

「そうなんだ。馬に追いまわされ参っちゃった。馬の手に対して玉を寄って受けた手が9回もあったけど、なんとか逃げ切れたよ」

(条件)

- 1) 106手で詰んだ
- 2) 先手は3手目から王手をかけ続けた
- 3) 双方とも駒を取る手はなかった
- 4) 金の利きに馬が動く手が3回
- 5) 2連続で馬を寄る手順が4回
- 6) 馬の手に対して玉を寄った手が9回

(ヒント)

1)~3)は阪神半疑氏作とほぼ同条件であり、3手目からは取禁協力自玉詰です。最終手の逆王手で詰む形を実現するため、後手の飛角を如何に引っ張り出すかが謎解きの鍵となります。4)~6)は手順限定のための追加条件ですので、1)~3)を満たせばほぼ正解です。

解答は88ページ

第152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152回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

〔第152回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第152回の出題は全12題(ツインや複数解を求める作品もあるので実質15題)。今回登場する作者は神無太郎氏、たくぼん氏、占魚亭氏、さつき氏、駒井めい氏、松下拓矢氏、上田吉一氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏の9名です。

今回は期末なので、解答募集期間が通常より一ヶ月長くなります。ルールが多様なだけでなく、個性的な出題形式の作品や、初登場のルール等もあるので、感覚の切替えが大変だと思います。長めの解答期間を上手に利用して、着実に正解を積み重ねてください。

152-1～**152-3**は神無太郎氏の協力自玉詰。ただし普通の協力自玉詰ではありません。まず、**152-1**は前回の**151-4**と同時期に投稿された「複玉」の協力自玉詰です。ルール上、初手は13王か37王のどちらかで王手をかけなければいけませんし、攻方の2枚の玉のうち、どちらか一方が消える必要があります。どちらの攻方玉が何の駒に取られるのか、その間もう一つの攻方玉は何をするのか、上手に想定してください。

152-2及び**152-3**は「第58回神無一族の氾濫」出題作の関連作品。「成の改変」のお題に沿い、「成」で飛が角に、角が飛になるというルール設定が用いられています。一度成った駒をもう一度成ることはできないので、大駒の“交替”の時期や場所は慎重に選んでください。

152-4はたくぼん氏の協力自玉詰。これも「第58回神無一族の氾濫」出題作の関連作品です。初形に攻方玉がありませんが、「と玉」(歩が成ると玉になる)ルールなので、歩を取って自玉を作りましょう。歩はたくさん(18枚)あるので、ルール名に「多玉」が付いていますが、必ずしも複数の玉を作るとは限りません。

152-5は占魚亭氏の協力自玉詰。いつもの通り、フェアリー要素てんこ盛りです。これも「と玉」ルールなので、ルール名に「多玉」を付けていますが、手数が短いため複数の玉を作る余裕はありません。初手は一つしかないなので、残りの5手を頑張って考えましょう。

152-6はさつき氏の衝立詰。225手という衝立詰らしからぬ手数に驚かされますね。今回から「反則(チョンボ)」という用語の代わりに、「不成立」「指し直し」という言葉を使ってルール説明を書き直しています。ルールの内容自体は変わりません。また、本局では「指し直し」の上限回数は無限、つまり回数制限はありません。本作品展では「指し直し」の回数を指定しない場合、回数制限がないものとします。なお、本局の作意の最終手及び224手目には非限定があります。

152-7もさつき氏の作品。まずは出題図を「Lortap協力詰」として解き、その詰上りを初形とみなして「Patrol協力詰」として解けというとても個性的な出題形式の作品です。たくぼん氏が提唱された「連鎖協力詰」を連想しますが、「詰上りから王手駒を除去する」という加工なしに連鎖できるのが驚きです。本局は無限にそれを繰り返せるので、ツイン(組)ではなく、セット(集合)と呼んだ方が良いでしょう。解答表記はnを使う変数表記でも良いですし、何パターンか示して「以下同様」でも構いません。

「Patrol」は本誌では初出となりますが、本来は「Patrol」というルールが先に考案され、それを元に作られたのが「Lortap」です。綴りからも想像できるように、「Patrol」は「Lortap」とは逆に「味方の利きで紐が付いていない駒は、敵の駒を取ることができない」というルールです。springs氏が優れた入門記事を書かれているので、本局の解図の前にぜひ目を通してください。

- 1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編1 (https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604fe)
- 1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編2 (https://note.com/tsume_springs/n/n80fe4911b889)
- 1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編3 (https://note.com/tsume_springs/n/nde49f53f9deb)

152-8は駒井めい氏のTake&Make協力自玉詰。Take&Makeに慣れていない方のために、大きなヒントを出しておきましょう。「移動ができない場合、駒取りもできない」というルールを活用して自玉を詰めてください。

152-9は松下拓矢氏の協力自玉詰。詰上りを上手く想定し、余計な紛れに嵌らないように解きましょう。

152-10 は上田吉一氏の長編協力自玉詰。主役は「45」と「56 飛」の2枚。不滅駒なので、持駒にして打ち直すという荒技は使えません。丁寧に渋滞回避を行きましょう。

152-11 は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁作品。このルールの基本手筋習得のための作品です。a)とb)は盤端からの距離が違います。これが手順にどう影響するか注目してください。

152-12 は変寝夢氏のボカスカ作品。複数の駒を同時に動かせるこのルールは、詰む形を作りやすいと同時に、紛れも多くなるので、詰型の想定が通常の協力自玉詰より重要です。本局には2つの解があるので、なるべく両方を解答してください。

解答要項

第152回分解答締切:2023年8月15日(火)

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ k7ro.ts@gmail.com へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

WFP 作品展: 今後の予定

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

	6月	7月	8月
第152回	再掲	再掲	結果
第153回		出題	再掲
第154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。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【複玉】

攻方または受方が複数の玉(玉属性を持つ駒)を使用できる。

盤上の玉が1枚になるまで王手放置が可能。盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

(補足)

複玉において玉属性を持つ駒が取られた場合、玉属性を失わない駒ならば持駒にならずに取捨てとなり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。

【龍角】

成飛が角の利きとなる

【馬飛】

成角が飛の利きとなる

【と玉】

成歩が玉の性能になり、玉属性を持ち、二歩禁の対象外となる。

【多玉詰(二玉詰)】

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。

【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)

【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」

【衝立詰】

初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または**不成立**となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、**指し直し**ができる。

指し直しの回数上限は出題時に与えられる。

(指定がない場合は上限なし。)

作品が完全作となるのは、ルール(受方最長)に従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・ 不必要な指し直しを除いて、攻方の手が一意に決まる
- ・ 受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

【与えられる情報】

- 1a. 相手の駒を取った (取った駒が渡される)
- 1b. 自分の駒が取られた (盤上から取られた駒がなくなる)
- 2a. 王手をかけた
- 2b. 王手をかけられた
- 3a. 指し手が**不成立**
- 4a. 詰めた
- 4b. 詰められた

【不成立となる着手】

- (1) 王手が掛かっているが解消できない手。
- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。

【棋譜 (攻方視点) 表記用の記号】

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XYの位置の攻方駒が取られた※ ¹
(×)	着手不成立

(+)	逆王手※ ²
;駒	指手によって「駒」を入手した

※1 XYのXYが直前の着手と同じ場合は(同)という表記を使う。

※2 衝立将棋では王手に+の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、+は省略する。詰を意味する++も省略。

※今回より「反則(チョンボ)」の用語を「不成立」「指し直し」に置き替えている。内容自体は変更なし。

【左無限盤】

拡大盤の一種。

左方向に無限に広がった盤を使う。

【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」

【Patrol】

味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、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。

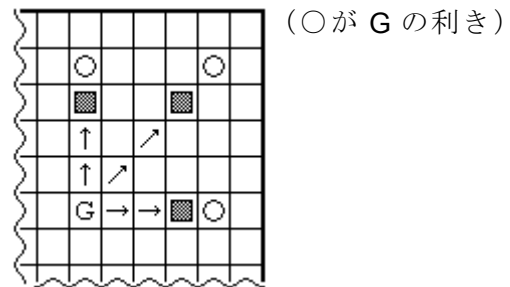
→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604fe)

【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。



(補足)

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

【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

(補足)

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

→初出：第 143 回 WFP 作品展（WFP169 号）

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注釈がない場合、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）

【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）

【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)

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 可能な限りすべての駒を同じ距離動かす。
動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 3) 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。
- 4) 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

<第 152 回>解答締切:2023 年 8 月 15 日(火)

■ 152-1 神無太郎氏作

複玉協力白玉詰 4手

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

持駒 なし

■ 152-2 神無太郎氏作

龍角馬飛協力白玉詰 10手

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

持駒 飛

■ 152-3 神無太郎氏作

龍角馬飛協力白玉詰 10手

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

持駒 飛

■ 152-4 たくぼん氏作
と玉多玉協力白玉詰 18手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 152-5 占魚亭氏作
と玉点鏡All-in-Shogi多玉協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 152-6 さつき氏作
衝立詰 225手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

		糸	糸	科	皇					一
継	金	マ	と	科	金	銀				二
		歩	マ	糸						三
糸			皇	マ	糸	金				四
			糸	馬	王	科				五
				科			マ			六
王	皇	皇				龍				七
馬	皇	香	皇			皇				八
		と				歩				九

持駒 歩4

※最終手及び224手目非限定あり

■ 152-7 さつき氏作

左無限盤

Lortap協力詰 9手 / Patrol協力詰 5手

11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※G:Grasshopper

上記局面を「局面0」、nを非負整数とし、

2n) 局面2nを「Lortap協力詰 9手」として解け。

その詰め上がりを局面2n+1とする。

2n+1) 局面2n+1を「Patrol協力詰 5手」として解け。

その詰め上がりを局面2n+2とする。

■ 152-8 駒井めい氏作

Take&Make協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

■ 152-9 松下拓矢氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

■ 152-10 上田吉一氏作

協力自玉詰 190手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
	皇						馬		二
					と				三
王	飛					糸			四
					弓				五
			継		王	香			六
				歩	桂				七
				銀		香	龍		八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※32馬、34歩、45と、56飛は不滅駒

■ 152-12 変寝夢氏作

ボカスカ協力自玉詰 6手 (※2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 金2香

受方持駒 飛2

以上

■ 152-11 一乗谷醉象氏作

a) 駒全マネ取禁協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) 駒全マネ取禁協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし



第151回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第151回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の出題は全12題。解答者数9名。全題正解2名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第151回WFP作品展成績〕 (敬称略)

◎:双方解 ○:正解・余詰解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	13
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
荻原和彦	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	10
一乗谷酔象	○	-	-	○	○	-	○	○	○	○	○	○	9
真T	○	-	-	○	○	-	○	○	○	○	○	-	8
さつき	○	-	-	○	○	-	○	○	○	○	○	-	8
springs	-	-	-	○	○	-	○	○	-	○	-	○	6
るかなん	-	-	-	○	○	-	×	-	-	○	-	○	4
変寝夢	-	-	-	-	-	-	○	○	○	-	-	-	4

今回の難問は151-2、151-3、151-6。この3題をクリアできた、たくぼん氏と占魚亭氏が全題正解を達成されました。お見事です。

151-12は多数の余詰(早詰)があったため、作意推定は困難かと思われたのですが、3名の方が作意を解答されました。初登場のルールで余詰があったとき、作意を推定するのは困難なはず。本誌解答陣の優秀さを改めて感じます。作意と余詰(早詰)の両方を解答された方は双方解として2点計上しています。

■ 151-1 くらねこ氏作 (正解5名)

協力白玉詰 24手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 角金銀桂香歩

【ルール】

・協力白玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

44 龍 34 角 同龍 24 香 23 龍 同銀
 69 角 58 飛 同角 47 桂 同角 36 銀
 26 桂 同香 54 飛 44 金 同飛 34 歩
 同飛 同桂 15 歩 同と 25 金 同と まで 24 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛金桂歩

【作者のコメント】

全て打合駒の七種合の投稿となります。
 比較的綺麗に出来たかと思います。

26手の方は参考図です。

7種類選択肢があっても作れますよ、という図です(誰かに言われそうなので先行して作っておきました)

【参考図】

協力白玉詰 26手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

(解答は本稿末尾に)

【解説】

まずは受方持駒に注目。飛を除いた全種類の

駒が1枚ずつありますね。勘の良い人なら、これで七種合が予想できるでしょう。実際、その期待は裏切られません。本局は七種合。移動合を含まず、すべて打合で、しかも双方の玉は動きません。打合は移動合より難しいですし、不動玉の七種合は各駒の特徴や他の駒との相違を上手に利用しないと実現できません。移動合を含んだり、玉が動いたりする七種合とは別格の価値があるのです。

各合駒が限定される意味は比較的分かり易いので、個々の説明は省きますが、筆者が特に感心したのは4手目24香合です。これは龍による左辺からの王手に対応したのですが、後に26桂でこれを動かし、再び飛による左辺からの王手を可能にします。不動玉に対して多くの合駒を発生させたい場合、いくつもの方向から王手をする構図を考えるのが普通ですが、同じ方向を再利用するというのは非凡な着想です。

受方持駒制限の最大の目的は18手目34の合駒を限定すること。ここは前に利く駒なら何でも良いので限定させにくいのです。歩以外の駒を品切れにするのは露骨なので、受方持駒制限によってスッキリと実現したのは良い判断だと思います。

作者は受方持駒制限のない版も作っていますが、こちらは不動玉ではなく手順構成も異なっています。(解答は本稿末尾に掲載します。)

協力自玉詰の七種合で思い出されるのは、神無三郎氏の「謎姫」です。これは最短の七種合なので、不動玉であり、合駒を動かす手も入りません。

【参考】協力自玉詰最短の七種合

神無三郎『謎姫』

ばか自殺詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

(詰将棋パラダイス, 1996年6月, 第5回神無一族の氾濫)

87角 76歩 69香 68飛 同香 67金
15飛 25角 同飛 35銀 32角 43香
45飛 55桂 まで 14手

この作品がある以上、協力自玉詰で七種合を作る場合は、単なる七種合ではなく、別の特徴を出す必要があるでしょう。本局の場合は「合駒請求する王手の方向が2方向だけ」というのが立派なセールスポイントになると思います。

(協力自玉詰に限らなければ「第53回神無一族の氾濫」で発表された真T氏の最悪詰で「1方向だけの七種合」という作品がありますが、これは別格中の別格です。)

【短評】

占魚亭さん

13手目がポイント。

変寝夢さん (※無解)

うまく合駒の順番が限定されてるなあ。

真Tさん

合駒限定の仕組みが巧み。

たくぼんさん

狭いエリアでの7種合とはお見事でした。難易度もちょうどいい。

さつきさん

前作による信頼が厚いので七種合決め打ちで解きました。前作の解説で創作難易度が高いと言われていた打合をやはり短手数で実現してお見事としか言いようがないです。

一乗谷酔象さん

限定持駒6枚の合はお約束。

46への退路をどう塞ぐか。

■ 151-2 神無太郎氏作（正解2名）

点鏡打歩協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
						王			七
									八
									九

持駒 金

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

【解答】

28 金 82 飛 48 金 28 玉 38 金 21 玉

28 金 22 飛 同金 同飛 91 飛 19 歩

まで 12 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

本来の飛と仮初の飛が大活躍する華麗な作品。まずは2手目82飛に注目してください。これは28金を仮初の飛にする受けですが、その

後6手目仮初の飛となった玉の大ジャンプ、7手目仮初の飛となった金での王手、10手目本来の飛で金を除去するという、八面六臂の活躍を見せます。

最後は盤隅の飛に盤隅の歩を打つ最遠打の応酬で打歩詰達成。攻方の飛は歩の性能になっているので、動かさせません。「行き所のない駒（仮）」となっているわけですが、点鏡ルールではこれは不問です。

なお、解手順の8手目22飛の表記では「打」を省略しました（82飛は金の性能なので22に動くことができないため）が、分かりにくかったですでしょうか？ もちろん解答としては「打」があってもなくても正解です。

【短評】

占魚亭さん

21玉～22同金が好手順。

ラスト2手の最遠打の応酬も見事でした。

変寝夢さん（※無解）

創作時、最後の2手と遭遇したら俄然ボルテージが上がりそう。

たくぼんさん

絶妙のラスト2手。

しかしいろんな打歩詰がありますね。

■ 151-3 神無太郎氏作（正解2名）

点鏡打歩協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
						王			四
									五
									六
									七
								王	八
									九

持駒 金

【解答】

17 金 93 角 28 金 82 角打 19 金 17 玉
28 金 71 玉 82 金 61 玉 76 角 43 香

67王 66歩 まで 14手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

前局とは対照的に、本局は角が活躍する作品。しかし、角による直接王手は一つもありません。角が盤上を動く手も出てきません。それでも角こそがこの作品の主演です。

2手目と4手目角打は金の利きを角に変えることによる王手の回避。対する3手目と5手目は「金を角の動きで斜めに引く」王手。ここだけでも角の活躍は顕著ですが、8手目と9手目に現れる玉と金の大ジャンプにより、93と82に打つ駒が銀ではなく角である理由がはっきりと表れます。

圧巻は最終4手。攻方玉による連続王手の大技です。11手目76角は攻方玉を角の性能にする王手。13手目77王は攻方玉を角の性能で動かして香の性能にする王手。どちらも、性能変化を利用した玉自身による遠距離王手です。

この収束は本局の解図を極めて困難にしています。初形から玉の最終位置を想定するのはほぼ不可能なため、協力自玉詰の常道的な解法である「詰上りを想定して手順を絞り込む」が使えません。

詰上りは香の性能になった玉に対する頭歩。ここだけ見ると、まるで天竺打歩協力自玉詰を見ているようです。ここでも66歩を93角が支えており、最初から最後まで主役が角であったことが分かります。

【短評】

占魚亭さん

前局を上回る凄い手順（特に後半）で感嘆。

傑作。

変寝夢さん（※無解）

最後2回の王手、どれが玉に効いているのかわからなかった。

たくぼんさん

全体の構成が完璧ですね。76角からの4手が絶品過ぎる。82金以降かなり考えましたが作意に気付いた時には鳥肌が立ちました。

■ 151-4 神無太郎氏作（正解8名）

複玉協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・複玉

攻方または受方が複数の玉（玉属性を持つ駒）を使用できる。

盤上の玉が1枚になるまで王手放置が可能。盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

(補足)

・複玉において玉属性を持つ駒が取られた場合、玉属性を失わない駒ならば持駒にならずに取捨てとなり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。

【解答】

58王右 57飛 56王 同飛成 まで 4手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

複玉は感覚破壊のルールです。玉が複数残っている間は王手無視ができるので、詰将棋をやっている気分になれません。

その異常さは初手から味わえます。

初形、攻方には持駒がなく、盤上には玉しかありません。通常なら王手を掛けることは不可能です。しかし攻方玉は2枚あるので、相手からも王手を掛けられるという事実を無視し、玉で王手を掛けることが可能です。

左右対称を除けば王手の仕方は二通り。58王か、48王の二択です。正解は58王で、これで攻方は詰将棋の基本ルールである攻方王手義務を満たしました。受方にも玉が2枚あるので、この王手は無視されますが、それで良いのです。攻方は義務を果たしたので、後は自由に指すことができます。

受方は58王を「同玉」と取ることができますが、それをするのは時期尚早です。玉が1枚になると王手無視ができなくなるので、攻方の着手に支障をきたします。なるべく複玉状態を保っておき、最後の最後に玉を1枚にするのが協力系複玉のコツです。

2手目・3手目は双方が王手を無視し、最終手へ向けた準備を行います。「57飛 56王」…玉に両取りを掛ける57飛に対し、両取り状態を維持する56王。「本当に将棋？」と聞きたくするような応酬ですね。

最終手は龍と玉のコンビによる両王手。この瞬間、攻方は玉が1枚になったので王手無視はできません。一方、受方は依然として玉が2枚あるので、一方が取られる状況でも安泰。攻方

に逃げ順はなく、これで詰みです。

複玉ルールは、中将棋の太子が持つ性質を抽出し、詰将棋に適用したものです。「攻方王手義務」や「王手解除義務」が事実上消失するせいで、詰将棋とは別世界のように感じます。中将棋の実戦で玉と太子が併存しているときの感覚は、玉が一つしかない「将棋」の世界に慣れ切っている身には想像しがたいですが、複玉ルールを通して、そんな異世界の感覚を少しだけ知ることができるのでしょう。

【短評】

占魚亭さん

感覚が狂いそう。

るかなんさん

お互いに平然と王手を放置して進む奇妙な手順。詰上も All-in-Shogi ですら不可能な形ですね。

真Tさん

王手しているのに、無視される感じが悲しい。

たくぼんさん

これまでにない解図感覚が必要ですね。脳がバグります。

さつきさん

中段玉を実質二枚で詰めるのなら一枚は龍に決まりでしょう。

荻原和彦さん

「棋は対話なり」は王手と応手で綴られる詰将棋にも当てはまるが、王手解除義務のない複玉詰ではどうだろう。

本作では二人の独り言が妙に噛み合い、(傍から聴く分には)対話が成立している様子あり。

springsさん

直前の手と全く無関係の手を指せるのは感覚が破壊される。

詰上りがぴったりで気持ち良い。

一乗谷酔象さん

盤上に玉4枚とはびっくり。異次元の展開。

■ 151-5 さつき氏作（正解8名）

衝立詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角桂

※反則（チョンボ）上限9回
変化回手数あり

【ルール】

・衝立詰

初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または不成立となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、指し直しができる。

（補足）

指し直しの回数上限は出題時に与えられる。

（指定がない場合は上限なし。）

作品が完全作となるのは、ルール（受方最長）に従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・ 不必要な指し直しを除いて、攻方の手が一意に決まる
- ・ 受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

〔与えられる情報〕

- 1a.相手の駒を取った（取った駒が渡される）
- 1b.自分の駒が取られた（盤上から取られた駒がなくなる）

2a.王手をかけた

2b.王手をかけられた

3a.指し手が不成立

4a.詰めた

4b.詰められた

〔不成立となる着手〕

- (1) 王手が掛かっているが解消できない手。

- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。

〔棋譜（攻方視点）表記用の記号〕

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XYの位置の攻方駒が取られた※ ¹
(×)	着手不成立
(+)	逆王手※ ²
;駒	指手によって「駒」を入手した

※¹ XYのXYが直前の着手と同じ場合は（同）という表記を使う。

※² 衝立将棋では王手に+の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、+は省略する。詰を意味する++も省略。

【解答】

45角 (-) 27歩 (-) 28桂 (×) 29桂
まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							銀		四
					角	晷			五
									六
						王	歩		七
							×	歩	八
					龍		桂	角	九

持駒 なし

※Xは角桂以外の何らかの受方駒

〔審判視点の手順例〕

45角 37玉 27歩 28歩 28桂×29桂
まで 5手

（※4手目は歩香銀金飛のどれでも良い）

〔主な紛れ〕

- ・ 2手目 26玉から 4手目 16玉の変化が変同（駒余らず）のため、5手目を単に「28桂 まで」としても正解。

【作者のコメント】

WFP148-11の正答率を考慮して難易度を調整しました。

この桂馬の使い方は新しいと思います。

【解説】

玉がどこに逃げたか分からない…衝立詰ではよく生じる状況ですが、そんな時は玉の行先候補の一つに着手するのが手筋です。着手不成立ならそこに玉がいることが判明しますし、成立すれば着手した駒の利き先に玉がいることがわかります。ところが本局はそうではありません。16玉か37玉か分からない状況で、そのどちらでもない28に桂を打ってどちらに居るのかを確かめるのです。

手順を最初から見てみましょう。初手は45角。普通のルールなら63角等でも良いところですが、そうすると玉が逃げる手の他に合駒の可能性が生じてしまい、王手の継続が困難になります。無理やり王手を続けるなら46龍がありますが、これは不詰です。合駒を避けるための短打。これも衝立詰の手筋です。

2手目は2通りの可能性があります。26玉と37玉です。3手目27歩はその両方に対応した王手。玉位置が確定しない状況で歩を使うのは珍しいですが、この場合は例外で、2手目26玉なら歩の直接王手、2手目37玉なら19角の利き筋を通す開き王手になるので、両方のケースに対応できるのです。

その後も玉位置が不確定な状況は継続します。それを解決するのが、5手目28桂。16玉だったらそのまま詰みですし、37玉だったら28に合駒があるので、着手不成立となるわけです。

作意は5手目28桂が着手不成立で、29桂と指し直す手順です。気持ちとしては28桂の打診を入れた手順を解答して欲しいのですが、変化同手数のため、単に28桂まで詰みとした解答も正解です。解答者が迷わないよう、28桂を29桂に指し直す手順を2手伸ばして、7手詰とした方が良かったかもしれませんね。

【短評】

占魚亭さん

45角、(一)、27歩、(一)、28桂まで5手。

「27歩が入りそう」という予想から組み立てたので自信なし。衝立詰にはまだ慣れません。

るかなんさん

45角 (-) 27歩 (-) 28桂 (×) 29桂 迄

同手数時は反則数が多い方が最善と習った

のでこう。受方はチョンボが多い手が反則勝ちに近づくので最善と理解できるのですが、攻方はチョンボが少ない手が最善ではないか、とは今でも思っています。

真Tさん

分岐した後が面白い。

たくぼんさん

45角 26玉 27歩 16玉 28桂 迄 5手

ちょっと素直すぎて正解なのか不安です。

荻原和彦さん

ダブルミーニングの▲27歩が好感触。玉の位置は不明なれど応手を△16玉か△28合に限定でき、▲28桂の打診が利く。

衝立ルールでの変化同手数は「指し直しの多い順が作意」と決めてしまっても宜しいかと。

springsさん

初めて衝立詰が解けたと思います（合っていれば）。

合駒は判明しなければ非限定にならないのは透明駒と似ていますね。

変同は4手目16玉 or 37玉の話だと思いますが、指し直しの回数が少ない変化を劣位とみなすと不都合があるのでしょうか？

一乗谷酔象さん

初手短打。チョンボ1回で玉位置を決定。

☆複数の方から衝立詰において「変化同手数の場合は、指し直しが多い手順を優位とする」というルール設定の提案がありました。これは同手数駒余り変化を劣位変化とみなす普通詰将棋のルール設定と似ていますし、「指し直し」により攻方の着手数が増えているので、自然に馴染めるルールだと思います。

一方、衝立ルールの応用が広がり、例えば衝立最悪詰等に拡張されたときに、このルールが足を引っ張る懸念がないとは言えません。本作品展では、当面このルールは複合要素のない純粋な衝立詰用のオプションルール扱いとし、必要な場合はそれを適用する旨を添えて出題したいと思います。また、衝立協力詰については「指し直し」回数は考慮しないことを原則としたいと思います。

■ 151-6 占魚亭氏作（正解3名）

多玉協力白玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
		桂				桂			三
									四
									五
									六
			我		我				七
■									八
									九

攻方持駒 角

受方持駒 角

※■:Imitator

桂:桂王(成ると角王)

【ルール】

・スタイルメイト

王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

・協力白玉スタイルメイト

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

・Imitator (■またはI)

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

(補足)

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

→参照：WFP75号「Imitator の紹介」

・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。

・桂王（桂）

玉属性（相手からの取りを回避する義務）を持った桂。

※本局では成ると角王になる設定

・角王

玉属性（相手からの取りを回避する義務）を持った角。

【解答】

89 角 87 角 61 桂成[I86] 39 桂成[I78]

41 桂成[I86] 79 桂成[I98] まで 6 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※39・41・61・79は角王

【作者のコメント】

ロイヤルピースと Imitator を併用し、Imitator をスイッチバックさせました。

桂角王にしなくてもいいのですが（桂馬王の場合は Imitator を 99 に設置）、終局図の成桂表記が気持ち悪いので角になるよう調整（？）しました。

【解説】

Imitator 以外はすべて角で構成された美しい終局図。ルール設定を見て解図を放棄された方も多かったと思いますが、解答を並べてその美しさと、手順の面白さを味わってください。

まずは冒頭 2 手。これで既に本局の基本的な構造が出来上がります。Imitator は盤端と、攻守の角に行く手を阻まれ、角の動きができません。そのため攻方 89 角も動けません。この状態を維持したまま、33 桂王と 73 桂王を成って両方も角王にできればスタイルメイトが達成できます。その間 Imitator が一時的にどこかに行っても、最終的に 98 に戻れば良いので、その達成は決して無理難題ではありません。

単純な方法としては、攻方桂王が成る方向と逆方向に受方桂王が成る手順を繰り返すことが考えられます。しかしこれは失敗します。

33 桂王に着目しましょう。これは 21 に成れません。87 角が利いているからです。Imitator を 98→86→98 と単純往復する手順を 2 回繰り返すことはできないのです。33 桂王が成るとすれば 41 ですが、3 手目 41 桂成は Imitator が盤外に跳ぶことになるので指せません。この問題を避けるには Imitator を一旦中央寄りに持ってこなくてははいけません。従って Imitator が辿る経路は 98→86→78→86→98 となります。単純往復 2 回の代わりに、大きな往復 1 回とすれば良いわけです。かくしてすべての桂王が角王に成った美しい最終形が浮かび上がります。

桂王が成ると角王になるというルール設定は恣意的に感じる方もいらっしゃると思いますが、作者は桂王が成ると、成桂王になる作品も作っています。

【参考】桂王（成ると圭王）を使う場合

多玉協力自玉スタイルメイト 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
		桂				桂			三
									四
									五
									六
			圭			圭			七
									八
■									九

攻方持駒 角
 受方持駒 角
 ※桂:桂王
 ■:Imitator

89 角 88 角 21 桂成 [I87] 59 桂成 [I99]
 61 桂成 [I87] 79 桂成 [I99] まで 6 手

(最終形)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

こちらは Imitator が 99→87→99 の経路を 2 回単純往復する手順構成で、圭の並びもやや歪です。最終形も手順も発表図の方が良いですね。ルールが複雑になっても桂王が角王になる方を採った作者の判断は妥当だったと思います。

【短評】

たくぼんさん

桂王が全て成るのが抜群に面白い。

荻原和彦さん

角桂一色の綺麗な初形から全てが角となる愉快的結末へ。上手い具合に手順も限定され、出色の出来栄え。

急所は [I 78] での王手解除。指し将棋の習性で「67 の桂を駒台に移し、89 の角を 67 に運ぶ」人には▲67 角が合法手に映るかも。

(当該着手での被捕獲駒を「Imitator が駒を飛び越えたか否か」の判定対象に含めるかどうか、ルールの明確化が望まれるところ)。

☆Imitator は模倣対象と同時に動き、上記のようなケースで Imitator が駒を跳び越えることはできません。これは WFP75 号の「Imitator の紹介」で既に述べられています。ただ、ルールの文章表現は一考の余地がありますね。

また、現時点では Imitator とホッパー系の駒との併用については厳密には「未定義」です。単純なホッパーなら跳躍位置と着地位置を模倣する定義が良いと思いますが、Locust のように台駒を取ってしまう駒だと併用は無理でしょう。どなたか Imitator と様々なフェアリー駒、フェアリー条件の併用について検討し、矛盾を生じないような適切なルールを提案してくださいようお願いします。

■ 151-7 上田吉一氏作 (正解 8 名)

成禁協力白玉詰 90手

								王	一
			飛	戦					二
					飛	臣			三
						王			四
			馬					き	五
									六
									七
									八
爵									九
								皇	九

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし
 ※臣:Wazir、き:Giraffe、
 戦:Dabbaba
 23臣・33飛は不滅駒

【ルール】

・協力詰
 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

・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

・Wazir, Vizier (臣)
 (1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

			○						
	○	臣	○						
			○						

(○が臣の利き)

・Giraffe (き)
 フェアリーチェスの Giraffe。(1,4)-leaper。
 4対1の方向に跳ぶ八方桂。

○	○								
								○	
		き							
								○	

(○が「き」の利き)

・Dabbaba (戦)
 (2,0)-leaper。
 縦横1マス跳んだ位置に利く駒。

		○							
○		戦		○					
		○							

(○が戦の利き)

【解答】

- 51 飛 12 玉 11 飛 同玉 31 飛 12 玉
 32 飛 22 飛 同臣 11 玉 12 飛 同角
 31 飛 21 角 同臣 12 玉 89 角 同銀
 32 飛 22 飛 同臣 11 玉 91 飛 同馬
 31 飛 21 角 同臣 12 玉 78 角 同銀
 32 飛 22 飛 同臣 11 玉 81 飛 同馬
 31 飛 21 角 同臣 12 玉 67 角 同銀
 32 飛 22 飛 同臣 11 玉 71 飛 同馬
 31 飛 21 角 同臣 12 玉 56 角 同銀
 32 飛 22 飛 同臣 11 玉 61 飛 同馬
 31 飛 21 角 同臣 12 玉 45 角 同銀
 32 飛 22 飛 同臣 11 玉 51 飛 同馬
 31 飛 21 角 同臣 12 玉 34 角 同銀
 32 飛 22 飛 同臣 11 玉 41 飛 同馬
 31 飛 21 角 同臣 12 玉 23 角 同馬 まで 90 手

(詰上り)

						飛	臣		一
						戦		王	二
							皇		三
						爵	王		四
								き	五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛角

【解説】

上田氏は複数の駒を同期して呼び出す趣向作をいくつも発表しています。**WFP145-9**で「銀」と「と金」を縦に呼び出す趣向、**WFP150-4**では飛2枚を斜めに呼び出す趣向を見せてくれました。本局は「馬」と「銀」を同期させつつ、横と斜めに動かす、異方向の同時呼び出し趣向です。

フェアリー駒が3種使われているので、警戒した方もいらっしゃると思いますが、これは呼び出しに使う飛と角を入手する「持駒増幅」の機構を維持するためのもので、手順中で動くのはVizier(臣)だけです。

冒頭16手は序奏。呼び出しに使う飛と角を盤上から駒台に移して準備完了。ここから角で銀を、飛で馬を呼び出す趣向が始まります。

〔途中図1〕16手目12玉とした局面

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

持駒 角

ここから98銀を34に呼び出し、19馬を41馬まで呼び出したのが88手目の局面です。

〔途中図2〕88手目12玉とした局面

持駒 飛								
9	8	7	6	5	4	3	2	1
						銀	飛	臣
						戦		王
								三
							銀	王
								五
								六
								七
								八
								九

持駒 角

馬と銀がちょうど良い位置に来ていますね。一方だけ待機させて、他方だけ呼び出すということもできないので、紛れはほとんどなく、ストレスなく解けたと思います。

ただし、紛れが皆無というわけではありません。途中図1(16手目)89角とする代わりに、次のような手順を行うとどうなるでしょう？

32 飛 22 飛 同臣 11 玉 91 飛 同馬
31 飛 21 飛 同臣 12 玉 89 角 同銀 …

銀と馬を呼び出す順番を逆にするだけなので、1サイクルの手数は変わりません。しかし、その影響は最後に現れます。88手目まで進めたとき、途中図2と盤上の配置は同じですが、攻方持駒が飛になってしまい、23角ができないのです。

また、サイクル手順中「XX角 同銀」と「32飛 22飛」の手順前後もできません。22飛合が逆王手なので、放置できないからです。

横と斜め2方向の呼び出しを実現するには、手順前後の紛れへの対処が必要ですが、本局はそれをさりげなく行っているのです。

【短評】

占魚亭さん

遠くの馬・銀を誘導。
難しい箇所がなく、とても楽しかった。

るかなんさん(※誤解)

馬鋸引きかと思いきや馬は地引。こんな狭い空間に飛角両方の睨みを通せるとは。

☆るかなん氏は馬と銀の呼び出し順を逆にした誤解でした。作意と「隣り合わせ」の手順だけに、惜しいと思います。

真Tさん

馬と銀を引っ張ってくる手順が楽しい。

たくぼんさん

素直で構想が見えやすい楽しい趣向でした。

さつきさん

遮蔽と逆王手を使って手順を限定することで、飛と角の二軸の機構を実現するとは驚きです。

荻原和彦さん

詰上りから逆算すると「21 角合」「22 飛合」のはず。13 手目で角を取っては筋書きが崩れる。ここさえ乗り切れば一気呵成の詰め。

springsさん

3 種のフェアリー駒に気後れしましたが、解いてみたら効率の良い舞台装置だと感じました。

一乗谷酔象さん

銀を6回、馬を7回動かす呼び出しがびったりの連係。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王	一
							?	二
				銀	桂	王	皇	三
						歩	香	四
							糸	五
								六
								七
								八
								九

攻方持駒 なし
受方持駒 香

■ 151-8 上田吉一氏作 (正解 8 名)

協力白玉詰 64手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
							香		二
				銀	桂	王		皇	三
						歩		香	四
							糸	?	五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解答】

13 香生 21 玉 12 香成 同玉 14 香 13 香
同香成 21 玉 31 香成 11 玉 21 杏 同玉
24 香 23 香 12 杏 同玉 23 香成 21 玉
32 杏 11 玉 21 杏 同玉 24 香 23 香
同香生 22 香 同香生 11 玉 14 香 同と
21 香成 同玉 24 香 23 香 同香生 22 香
同香生 11 玉 13 香 同と 21 香成 同玉
24 香 23 香 同香生 22 香 同香生 11 玉
12 香 同と 21 香成 同玉 24 香 23 香
同香生 22 香 同香生 11 玉 21 香成 同玉
24 香 23 香 22 香 同と まで 64 手

【解説】

香が主役のコンパクトな呼び出し趣向。
初形を見て、この狭い構図と少ない使用駒にかかわらず、64 手という長手数であることに驚かされたと思います。

序奏は繊細な駒繰りから始まります。
まず 2 手目の局面と、8 手目の局面を比べてください。13 香が 13 杏に変わっていますね。これは 9 手目 31 香成に対して 11 玉と逃げられるようにするのが目的の「原形成」です。

更に 12 手目の局面と、22 手目の局面を比べてください。今度は 13 杏が盤上から消えています。これは受方持駒を増やすための「原形消去」です。6 手の「原形成」と 10 手の「原形消去」——この序奏だけでも十分に「作品」として通用するレベルです。

しかし、本局の主題は 23 手目から始まる呼び出し趣向です。

呼び出される駒は「15 と」。呼び出しに使う駒は香。香 1 枚を使って香 2 枚を合駒で稼ぐ持駒増幅機構によって、その香を入手します。

この 1 サイクル 10 手の呼び出し趣向を 3 回繰り返して、と金を 12 にまで呼び寄せてから、収束に備えてもう一度持駒増幅を行うのが味の良い構成。2 枚の香の一方を 24 の封鎖に使い、もう 1 枚の香で「と金」を 22 に呼んで見事詰上ります。

気付いてみれば、攻方の王手はすべて香。受方も香の応手が 10 回。まるで条件作についての記述のようですが、手順内容は、序・主部・収束のすべてが完璧に構成された模範的な趣向作です。小さな箱庭で繰り広げられる香の乱舞、

解答者の皆さんも存分に堪能されたと思います。

【短評】

占魚亭さん

受方に香2枚持たせるまで少々手こずりました。趣向手順に入った23手目からは楽しかったです。

真工さん

狭い空間で繰り返される趣向。好みの手順です。

たくぼんさん

この狭いエリアで成生非限定もなく唯一解となれば神業としか思えない。

さつきさん

詰みの達成にはおそらく最後の繰り返しが必須。問題はその手順にどう持ち込むかでした。

荻原和彦さん

2筋の連続捨合で香を補充できる仕掛けを見破り、と金の呼び寄せが可能となった。後は退路を塞ぐ算段を講じるだけ。全ての王手が(成駒を区別しないならば)同一駒種で60手超。記録はよく知らぬが近來稀に見る珍品には違いあるまい。

☆攻方全着手香は確かに珍しいと思います。協力詰では筆者に63手の例があります(結果稿はWFP11号)。

〔参考図〕攻方全着手香

神無七郎 作
協力詰 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香
(九州G作品展フェアリー別館
2009年4月)

19香 18香 同香 27玉 29香 28香
同香 18玉 27香 同玉 29香 28香
同香 37玉 39香 38香 同香 28玉
37香 同玉 39香 38香 同香 47玉
49香 48香 同香 38玉 47香 同玉
49香 48香 同香 57玉 59香 58香
同香 48玉 57香 同玉 59香 58香
同香 67玉 69香 68香 同香 58玉
67香 同玉 69香 68香 同香 77玉
79香 78香 同香 68玉 76香 67玉
69香 77玉 78香 まで 63手

☆普通詰将棋では「おもちゃ箱」に「全着手香」63手の記録作(金少桂氏作)が登録されています。(http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/challenge/c1061a.htm)
フェアリーなら、もっと記録を伸ばすことが可能なはずですので、どなたか挑戦してください。

springsさん

13手目、単純に12成香と捨てるのではなく、10手掛けて13成香を原型消去するのがうまい手順。たったこれだけの配置で楽しい手順が実現できるとは驚き。

一乗谷酔象さん

簡素な配置でのと金呼び出し。持駒制限だけでこんな趣向が可能とは。



■ 151-9 変寝夢氏作 (正解7名)

協力自玉詰 16手

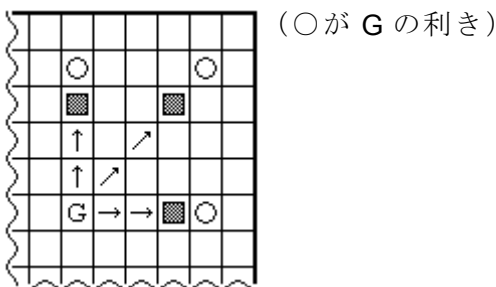
									●		偶	一
G											偶	二
											G	三
											香	四
												五
		王										六
												七
												八
												九

持駒 なし
 ※G:Grasshopper
 偶:Dummy王
 ●:着手不可、不透過

【ルール】

• Grasshopper (G)

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

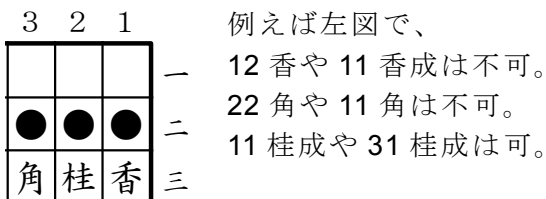


(補足)

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

• 石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。



(補足)

- ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

• 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枡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】

15G 12馬 13G 56馬 15G 12飛
 13G 92飛 15G 12飛 13G 82飛
 15G 12飛打 13G 72飛左 まで 16手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

簡単な仕掛けで趣向が成立していました。9 2 Gと3 1ピラミッドを省いても、1 2手で成立していますが、往復入るならって感じですね。この辺は好みでしょう。

【解説】

攻方が Grasshopper (G) をひたすら往復させている間に、受方が着実に局面を進展させる軽趣向的作品。

初手は 15Gの一手。受方は攻方玉を詰ます協力をしたのですが、受方玉が動けない Dummy (偶) 王なので、有効な応手は限られます。

ここでホッパー系の駒に特有の手筋に気付けばしめたもの。12に合駒した後、13Gとすれば「開き応手」でその合駒を動かさせます。「開き応手」で大駒を送り込み、攻方玉を捕らえるという本局の大筋が見えてきました。

ただし、それは順序良く、適切に行わねばなりません。

最初は馬の移動。22馬がこの位置にいると、

飛の横移動の邪魔になるので、馬の移動を先に行わねばなりません。

次に2枚の飛を82・72の順番に並べるわけですが、92Gを放置したままだと72飛をGで取られてしまいます。そこで、92Gの除去を優先し、改めて飛を並べ直します。これにより往復回数が増えただけでなく、飛の往復が最遠往復になり、手順の面白味が一層増していると思います。解答者の皆さんもGの楽しい往復ジャンプと、受方の大駒が大きく動くダイナミックな手順を満喫できたのではないのでしょうか。

少し気になるのは31●の配置。これは「攻方31と」でも作意が成立するはずですが(「21と同馬」が逆王手になるので意外と余詰まない)。作品の本質的な部分には関係ありませんが、参考のため付け加えておきます。

【短評】

占魚亭さん

楽しいGの4往復。
受方飛の動き(12-92-12-82)も面白かった。

真Tさん

Gの往復で局面を動かす。
飛の最遠往復が気持ちいい。

たくぼんさん

リズムカルで一つずつ配置を構築するのは楽しい作業でした。

さつきさん

92のGの消去が見えにくかったです。
面白い4手一組の繰り返しでした。

荻原和彦さん

謎めいた92G配置が深読みを誘う。「▲15G △12合▲13G△?」のサイクルで受方だけ一方的に手が進む趣向に気づいて納得。

一乗谷酔象さん

馬と飛がここがあったらなあと思った通りの展開。

■ 151-10 変寝夢氏作(正解9名)

駒全マネ取禁協力白玉詰 42手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※香:成らない香
29歩は不滅駒
●:着手不可、不透過

【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。

→初出:第142回WFP作品展(WFP167号)

・香

成らない香。相手陣二段目までは進める。

【解答】

82 銀生 86 銀生 28 歩 95 銀 27 歩 84 銀
26 歩 73 銀 25 歩 74 銀 24 歩 63 銀
19 香 52 銀 18 香 41 銀 17 香 32 銀
16 香 33 銀 15 香 44 銀 14 香 45 銀
13 香 36 銀 12 香 27 銀成 81 銀成 38 全
82 全 48 全 81 全 58 全 82 全 68 全
81 全 79 全 82 全 89 全 81 全 同玉
まで 42 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	王							●	一
●		●	●		●			●	香
	●			●	●			●	三
●			●	●				●	歩
	●	●	●					●	五
●		●							六
	●	我	●	●	●	●			七
●	●	●							八
王	寺		●						九

攻方持駒 なし
受方持駒 銀

【作者のコメント】

歩で香を取り、香で時間稼ぎするところが狙いです。

【解説】

王手を放置して局面を進めるかのような「駒全マネ取禁」特有の構成。冒頭「82 銀生 86 銀生」の2手で、その基本形が出来上がります。以降、攻方は銀以外の駒を動かして 82 銀の王手を有効化し、受方は銀を動かしてその王手を無効化する応酬を繰り返します。

この繰り返しで、受方銀を攻方玉に近付けて詰める展開が予想できますが、そのためにはかなり銀を動かさねばなりません。

そのための手数稼ぎが、29 歩で 24 香（成らない香）を取り、それを1筋の最下段に打って、一歩ずつ進める手順。走れる香を歩と同じように各駅停車させて、銀移動のための時間を稼ぐわけです。

しかし、その時間稼ぎにも限界があります。29 歩が 24 香を取るまで 5 手、香を9段目に打って二段目に進めるまで 8 手。合計 13 回分しか時間を稼げません。

でもここで簡単な解決法があります。28 手目から「27 銀成 81 銀成」で銀を金の性能にすれば、攻方が 81 全⇄82 全の往復で王手を継続することができます。受方は全を動かしていれば玉を取られません。銀を成銀に変える瞬間が反則にならないか心配になりますが、細則 2)『直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する』があるため、反則にはなりません。そして受方の成銀が 89 に到達したところで、攻方の成銀を除去してしまえば、自然に詰みとなります。

駒全マネ取禁において、受方駒の大遠征と、それを可能にする二種の方法「王手駒を固定して他の駒を動かす」「王手状態を維持したまま王手駒を動かす」が学べる作品です。

【短評】

占魚亭さん

受方銀の大遠征。

るかなんさん

歩香を突ききっても全然間に合わないののでどうしたものかと思ったら、成ってしまえば一人で事足りると。

真Tさん

97 銀が成るまで待つために 19 から一歩一歩進む香。途中で銀から成銀に切り替わるのが面白い。

たくぼんさん

銀生だけでは手数が足りなく、途中から成銀に変わるのが妙でした。

さつきさん

11 香が指せなくなったところで全にバトンタッチ。ただ 24 歩が行き所ない駒の禁則にあてはまらないのか自信がなくなってきました。

荻原和彦さん

香の行き所がなくなる寸前に銀成が間に合い、辛くも繋がった。一本道ながら独特の緊迫感を演出した作。

もし石が升目に埋め込まれた「盤の一部」なら、11 手目▲24 歩は「盤上に行き所のない駒」だが…。ルール解釈が微妙ではある。

☆24 歩は盤内 (23) に利きがあるので、たとえそこに石 (●) があっても「行き所のない駒」ではないというのが、現在のルール設定です。これは穴 (○) も同様です。

仮に●や○を盤外扱いすると、構図の自由度が減ってしまいます。例えば 22●や 22○がある状態で攻方 11 角・11 銀・14 桂・23 歩・23 香が置けないとすると、それは手順・配置への制約となります。元々、●や○の主な導入目的は余詰防止なので、無用な制約を増や

すのは本末転倒です。

もちろん「盤外扱いするマス」を定義すれば、それに応じた独特の利用法があると思いますが、それは現在の●や○とは別の概念として新たに定義すべきだと思います。

springs さん

気持ちよく解けるように盤と駒が設計されているように感じました。

一乗谷酔象 さん

最短での銀成まで、歩と杓の着手可能回数でカウントダウン。

■ 151-11 一乗谷酔象氏作 (正解 6 名)

駒全マネ取禁協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

27 銀 38 銀 28 銀 29 玉 38 銀 18 銀成
39 銀打 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは受方の協力手の組み合わせ。

打った銀は取らせ、盤上の銀は成って銀着手の受けの余地を無くす。

【解説】

「駒全マネ取禁」の銀一色図式。**WFP148-4** は金の一色図式で、その作品では「金が動けないよう閉じ込める」ことで、金を動かす受けを封じていました。本局で同様に「銀を動かさないよう閉じ込める」のは無理です。

本局では「受方持駒銀を攻方に渡す」と「銀を成って盤上の銀を動かす受けをなくす」という2つの手段を用います。

「駒全マネ取禁」で受方持駒の銀をどうやって攻方に取りらせるか。その答えが2手目から5手目の一連の手順です。銀の王手に対し、取りやすい位置に銀を打って受け、次いで銀以外の駒(玉)を動かして駒取りを可能にするのがこの4手です。

最終手は取った銀による直接王手ではありません。6手目「18 銀成」で無効化されていた、38 銀による王手を有効化する委託王手です。

「18 銀成」は直前には銀だったので、5手目 38 銀に対する受けになりますが、7手目では既に成銀なので 38 銀の王手を防ぐ役には立ちません。駒を成って受けるのはこのルールの基本手筋ですが、金という成らない駒を使った **WFP148-4** では不可能だった手段です。

本局は駒全マネ取禁の手筋物ですが、3手目 28 銀と最終手 39 銀の2回の委託王手にこのルールらしさが出ています。特に最終手 39 銀の味が良いですね。

【短評】

占魚亭 さん

WFP148-4 の系統ですね。

変寝夢 さん (※無解)

頭3手が完全に盲点。

最終形、38に打ったとしか思えませんね。

真T さん

銀を4枚使い切る。

たくぼん さん

1枚銀を取って1枚成銀へが詰ます唯一の方法でしたか・・・意外と苦戦でした。

さつきさん

6手目から18玉 29銀打としたくなるのをこらえました。

☆さつき氏の解答は6手目「成」が脱落していましたが、多分解けているだろうということで、正解としました。

荻原和彦さん

そっと置いた捨て銀を時間差で取らせるのが巧い工夫。5手目銀成が見えづらく難渋した分、一層濃密な解図体験を味わえた。

一乗谷酔象さん

受方協力手の組み合わせが狙い。打った銀は取らせ、盤上の銀は成って銀着手の受けの余地を無くす。



■ 151-12 るかなん氏作 (正解6名) ※余詰

K-Take&Make協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						桂			G
								角	
						手			香

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※G:Grasshopper王

【ルール】

• K-Take&Make

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。これは王手にも適用され、玉を取った後の移動先が無い王手は無効。

(補足)

- 1)駒取りと移動を合わせて一手とみなす
- 2)移動先は駒を取った後の状態で選ぶ
- 3)移動ができない場合、駒取りもできない
- 4)駒取り後の移動は王手にも適用される。玉を取った後の移動先が無い王手は無効。
- 5)成れる生駒での駒取り時、原位置・駒取り地点・移動先のいずれかが手番側から見て可成地域の場合、成・不成を選択できる。
(※赤字部分が単なる Take&Make との違い)

【解答】(※駒取り&移動を - で繋いで表記)

27 角 47 桂生 38-48 角 59 桂成 65 桂 まで5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						桂			G
								角	
						手			香

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

(早詰の例)

81 角成 27 桂成 同-26 馬 まで 3手

【作者のコメント】

去年を振り返りつつやり残したままになっていた宿題に手を付けてみました。

普通の玉の利きでは K/nonK の差はほとんど無さそうですが、条件付け次第では面白いことが起きそうです。

【解説】

本局は本誌初登場の K-Take&Make。Take&Make と K-Take&Make の違いに注目し

ながら作意を追っていきましょう。

まずは初手、これがただの **Take&Make** なら次の手順で詰みます。

45 角 同-23G 13 香成 まで 3 手

ところが **K-Take&Make** では、初手 45 角がそもそも王手になりません。19 香が **Grasshopper** (G) 王を取った後、G の利きで跳ぶはずの 45 が埋まっているからです。作意の初手は 45 を空けつつ、38 圭に狙いを定める手です。

2 手目 47 桂生は跳躍台である 35 桂を撤去して香の王手を外す手。これも **K-Take&Make** らしい受けですね。この手が「生」である理由は後に判明します。

3 手目 38-48 角は桂を入手しつつ、香の王手を有効化する手。これは両王手ではありません。香なら G 王を取った後 59 に跳べますが、角だと G 王を取った後、跳び先がありません。

4 手目 59 桂成は香の跳び先を埋める受け。このための 2 手目「生」だったのです。

最終手 65 桂は角と香の王手を同時に有効化する両王手。これはもちろん限定打です。75G と逃げて、そこには角が利いており、75-55G と取られてしまいます。

このように、作意は受方桂の二段跳ね、攻方桂の限定打という桂が大活躍する手順でした。

ただ、この作品が発表された時点では、このルールの機械検討が出来なかったため、余詰を防ぐことはできませんでした。作者自身も一度自力検討で余詰を発見し、修正をしたのですが、その図でも早詰も含め多数の詰め方が生じています。

その後、**fmza** でこのルールがサポートされ、完全検討が可能になりました。

作者からは次のような修正図が寄せられていますので、そのコメントと共に紹介します。

作者のコメント及び修正図

WFP151-12 について、19 香を取れる詰上図にしたいこと、最終手が両王手である必要がなく、疑似両王手とした方がルールの特性を活かしているのではないかという考えに変わっていったこともあり、以下以前に送付した図のうち

前者を修正図としたいと思います。

〔修正図〕

K-Take&Make 協力詰 5 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
						桂		G	五
									六
								角	七
						?			八
							?	香	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper王

39 角 47 桂生 48 角 59 桂成 26 角
まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
								G	五
								角	六
									七
						?			八
					圭		?	香	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

修正図は詰上が香のみの単王手で、王手そのものに対しては①利きを避ける (37G)②王手駒を消す(19-18 と)③王手を間接的に無効化する (37 と)の 3 通りの受けがあり、それら全てが「王手を掛けていない攻駒(角)」によって受けにならなくなる、という主張になっています。

純粋な協力詰でこのパターンは相当成立しにくいと思うので、没になったそっぽ打ちも含めてこれからの研究テーマの一つにしようと思います。

念のため、この修正図について補足しておきましょう。

詰上りは両王手ではなく香の単独王手です。角で G 王を取っても跳び先がないため、角の王

手は無効。一方、香はG王を取った後、37に跳ねることができるので王手は有効です。

次に受けの有無ですが、19香を「29と」で取る手は受けになりません。例えば「19-16と」と受ければ「15-17角」でG王を取られてしまいます。また「37と」という香の跳び先を埋める手も、受けになりません。今度は15-48角が可能になってしまうからです。手順表面には現れませんが、水面下でK-Take&Make特有の駒を取って動く手が非常に良く働いています。

言うまでもなく、初手に26角とする紛れは45Gで後が続きません。手順全体が35桂を除去して26角を実現するという構成になっているわけです。また最終手26角は、相手玉を睨んでいる方向に沿って角が近づく王手であり、他のルールでは滅多に見られない珍しい着手です。作意手順変更の狙いは疑似両王手の実現ですが、その着手自体が珍しい手であることは収穫です。

また、今回のように新ルールで余詰や早詰が生じた場合、作意の推定は非常に困難なのですが、作意を看破した解答が3通も届いたのは、とても驚きました。本誌解答陣の優秀さを示す事実だと思います。

【短評】

占魚亭さん（※余詰解）

29-28角、47桂成、14歩、13G王、18香まで5手。

最終手の1マス移動が好感触。

るかなんさん

WFP144-7 結果稿のコメントでのやり取りをどうにか形にしようとして着地に失敗しました…

Grasshopper と Take&Make との相性は悪くないはず。他にも偶王や歩王と Take&Make の組み合わせも考えられますね。

たくぼんさん（※双方解）

27角 47桂生 38角/48角 59桂成 65桂 迄
(早詰?) 36角 27桂成 同角/26角 迄 3
手桂余り

いろいろ詰む様ですが、作意が推定できないですね。

荻原和彦さん（※双方解）

G玉と K-Take&Make の相性の良さを見出した慧眼を賞賛したい。遊び心に満ちた終手が絶品だけに余詰が惜まれる。

余詰順は「▲29角/39角△47桂生▲48角△59桂成▲26角」(駒余り)か。「駒余り禁」なら完全作?

springsさん（※早詰解）

27角、47桂生、38-37角 迄 3手

作意はと金で香を取る筋なのかなと思いつつ、これでも詰んでそうなのでこれで解答します。

一乗谷酔象さん（※作意解）

取った後のジャンプを可能とする意外な最終手。



【総評等】

変寝夢さん

新ルールは例題を多めに見たいですね。

☆同感です。

新ルールの作品の場合、いきなり解答募集する前に、十分なルール説明と例題を使って、基本手筋の例示や、ルールに関する注意点を洗い出してから、本命の作品を出題するのが望ましいやり方だと思います。最近なら詰将棋メーカーのような発表媒体もあるので、そこで“実験”を重ね、その成果をまとめて記事にするのも良いでしょう。

例題やルール説明を用意するのは面倒に思えるかもしれませんが、それは無駄にはなりません。作者自身がそのルールに精通することができ、不完全の防止や、作品内容の向上に役立ちます。

るかなんさん

自作も解図も今回はさっぱり。極端に高難度というわけではないと思うのですが。

たくぼんさん

最近フェアリー駒が多くて脳内で考えられずに大変です（笑）

☆一昨年頃から計画していた筆者のフェアリー作品集ですが、ようやく下書きの段階まで漕ぎつけました。収録対象は2000年10月から2020年に発表したフェアリー作品。論考、調査研究、フェアリー詰将棋以外の作品等は初版では収録しない予定です（後から追加する可能性はあります）。紙媒体ではなくHTML文書のオンライン作品集で、ブラウザ上で駒を動かす「鑑賞」を主目的としています。何とか全国大会までに初版を公開したいと思っているのですが、他の作業との兼ね合いで難しいかもしれません。

出来上がったら **Onsite Fairy Mate** で公開します。その際はぜひご一読ください。

[WFP151-1 参考図 (くろねこ氏作) 解答]

協力白玉詰 26手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

85 香 84 香 同香 74 玉 76 香 75 飛
同香 65 玉 67 飛 66 角 同飛 54 玉
18 角 27 銀 同角 45 金 56 飛 65 玉
55 飛 同金 38 角 47 歩 67 香 66 桂
56 銀 同金 まで 26 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

以上

Fairy of the Forest #74 結果発表

- 2023年03月20日:課題発表:(協力詰)
「連休に関連した作品」
- 2023年05月15日:投稿締切
- 2023年05月20日:出題
- 2023年06月15日:解答締切
- 2023年06月20日:結果発表

■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)

(○は全題正解者)

- 神無七郎、○占魚亭、○荻原和彦、
- springs、○真T、○たくぼん

☆今回は出題数が少なかったなので、そのぶん解答者増を期待したのですが、期待外れに終わりました。しかしまあ、こんなものですかね。もう連休は疾うに過ぎ、時季外れなのは新年のときと同様です(笑)。

■ 74-01 北村太路

協力詰 3手「変な狙いなし」

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

持駒 桂

53歩生 54飛 55桂 まで3手

詰上図

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

作者一題名は「変な狙いなし」です。前回からの今回なので解答者の方に余計な心配をかけないようにできたら。連休に関連したところは手順が53→54→55で、3連休を表しています。4月29日もなにか絡められないか?と考えましたがうまくいかず諦めました。

☆「新年」の課題では、「fmzaの解析局面数が2023」という恐るべき狙いを実現された作者ですが、今回は一転して素直。題名にそれが表れていますね。

占魚亭一両王手しないのがポイント。

神無七郎一最初「34龍 同飛 53歩成」を読んだのですが、33が抜けてました。5月3日、4日、5日の3連休が「狙い」でしょうか。題名に従い素直に解釈してみました。

☆今回は、素直な解釈で大丈夫でした。

たくぼん一3手で歩不成が見られるのは協力詰ならではですね。ゴールデンウィークの53、54、55の手順なんですね。02と狙いが被ってしまいましたね。

☆02の狙いもすぐ判るだろうと思ったのですが、意外にもそうではなかったようです。

荻原和彦一着手が53・54・55。昔のゴールデンウィークは飛び石だらけだったなあ。

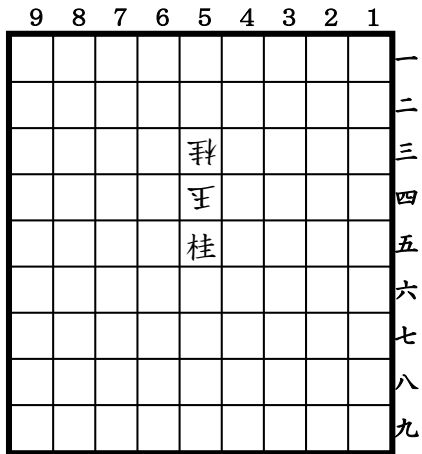
springs一着手地点が5月の祝日!移動合で攻方駒に紐が付くのは結構見えにくいですね。

☆2手目 54 飛がセルフピン。最終 55 桂を取れず詰み。

真Tー詰め上がりに無駄な駒がないのがいい。

■ 74-02 たくぼん

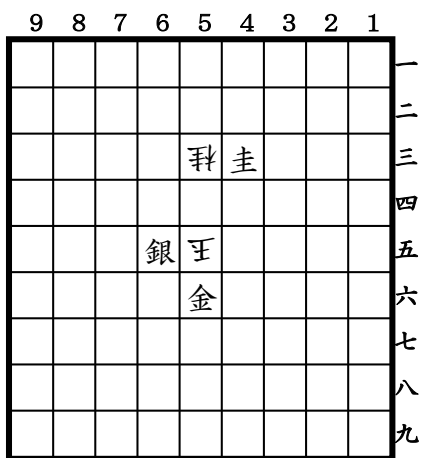
協力詰 6手 (受先)



持駒 銀

43 金 65 銀 44 玉 43 桂成 55 玉 56 金 まで6手

詰上図



作者ー配置が 53、54、55 のゴールデンウィーク。初手金は第一感ですよ。

☆配置は手順より盲点なのか、狙いに気づかない人もいました。初手金はすぐ見えますが、桂で取るのがこれまた盲点だったようです。

占魚亭ー質駒として何を出すかが考え所だけど、普通に金ですよ。

真Tー初手に発生した駒を銀で取りに行きたくなり苦戦。桂は成れるんですね。

☆初手 34 金として、43 銀、45 玉、34 銀生、44 玉とするのは、53 桂が 45 金を防いでいるため詰みません。

神無七郎ー銀で金を取る紛れに誘われました。黄金週間だけに金の使い方が肝心ということでしょうか？

springsー黄金週間の金が出現。銀で駒を取る順から考えました。

☆なお、初形は完全左右対称形なので、初手は 63 金も可です。

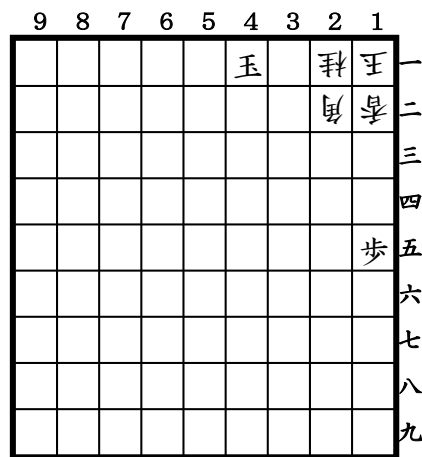
荻原和彦ー初期配置が 53・54・55。終手▲56 金が平日で3連休どまり(53 火・54 水・55 木)というシャレっ気が楽しい。

☆最終手 56 金の意味付けは、作者も想定外？

■ 74-03 たくぼん

協力詰 12手 (受先)

持駒 なし



持駒 桂

15 香 23 桂 12 玉 11 桂成 13 玉 12 成桂 23 玉 22 成桂 14 玉 32 角 13 玉 23 角成 まで 12手

詰上図

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

作者－「受け方は休みたい(休んだら1手詰)でも働かないといけないという悲哀を……」でも連休には関係ないですね。

荻原和彦－どう連休なのかは判らぬが、最初と最後(「1」手目「15」香と「12」手目「23」角成)が「かつて祝日だった日付」とは何やら意味深。

☆1・15は「成人の日」、12・23は「天皇誕生日」でしたか。これは深読み。もちろん作者の想定外でしょう。深読み過ぎて、逆に感心します。

springs－パスができれば1手詰。玉が穴熊から出てきているので、連休にどこかに外出するイメージでしょうか…？

☆これが作意に一番近いセンでした。

作者－攻駒を消す初手にどれだけ不利感があるか？

☆意表を突いた意味はあったようです。

真T－初手 14 香と思ったら、まさかの 15 香。裏をかかれました。

占魚亭－玉が移動できるように歩を払う。

☆12 香の移動先は 15 以遠であればよいわけで、それを限定したのが 15 歩の配置です。

神無七郎－初手 14 香で、香を歩に取らせるのかと思いましたが違いました。15 歩は単なる非限定防止の

配置だったのですね。連休との関連は分かりませんでした。

☆桂成から 22 角を取り、14 玉に 32 角と打てば詰形です。

[総評]

神無七郎－今回は「氾濫 58」の方に協力詰を出したので、作品での参加はできず。解図はすぐにできたのですが、「連休」との関連が難解。74-03 の謎解きは諦めました。

☆「氾濫」の 99 手詰は「連9」で課題に適合していただけに、こちらへ回してもらえなかったのは残念でした。

占魚亭－連休への関連は 01 だけ分かりました。

☆02 が判らないのは、案外でした。

たくぼん－今回は課題が一番の難易度だったかもしれません。

☆特に 03 は、やや無理筋でしたね。

Fairy of the Forest #75 課題発表

- 2023 年 06 月 20 日:課題発表:(協力詰)
「海の日 or 山の日に関連した作品」
- 2023 年 08 月 15 日:投稿締切
- 2023 年 08 月 20 日:出題
- 2023 年 09 月 15 日:解答締切
- 2023 年 09 月 20 日:結果発表

■ 課題発表

年間行事シリーズで「海の日 or 山の日」に関連する作品とします。海の日と言えば「詰将棋全国大会」で、こちらを課題にしてもよかったのですが、より拡大解釈ができそうということで、標記のようにしました。

ご投稿をよろしくお願いいたします。

(投稿先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

フェアリー入門・お詫びとお知らせ

いぜん、未だ担当者と連絡が取れない状況となっております。とりあえずの処置として

- ・第 16 回フェアリー入門(と×協力詰)解答
- ・第 17 回フェアリー入門(キルケ協力詰)投稿
- ・第 2 回フェアリー入門別館 解答

につきまして担当者に送られた方は編集部(たくぼん)まで再送ください。送付状況を鑑みて編集部で代筆を考えています。

送り先:たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp
とりあえず 2023 年 7 月 15 日(土)までに

現在の担当者の状況がまったく分かりませんので対応し難いのですが、フェアリー入門の新担当者も募集します。やってもいいという方がいらっしゃいましたら連絡ください。

なお馬屋原さんからも連絡はありませんので第 2 回最後の1ピース作品展の結果稿も今しばらくお待ちください。

たくぼん

空きスペースコラム

フェアリー詰将棋データベース

神無太郎

毎年、Fairy TopIX 候補作一覧を利用して、フェアリーデータベース登録データを作っています。ご存じのように、2022 年の短編部門は例年をはるかに超える数の候補作があり、若干心が折れかけています。

そこでみなさんにはお願いです。どなたか Fairy TopIX 2022 候補作一覧のフェアリーデータベース化にご協力いただけないでしょうか。短編部門のその他として分類されている短 235～短 408 の分の図面と作意手順をテキストデータにしてもらえると助かります。ご協力いただける方は、sgr03057@nifty.com までご一報ください。一部分でも助かります。

ついでに WFP 各コーナーのご担当にもお願いです。原稿作成時の元ネタとして、出題作等の図面と作意手順のテキストデータがあるのではないかと思います。今後の作稿時にそれらを保存いただき適宜上記メールアドレスまで送付いただけないでしょうか。WFP 作品展分については七郎さんにご協力いただいているので、だいぶ助かっています。どうぞよろしくお願ひします。

* * * * *

上記原稿をたくぼんさんに送付したところ、ありがたいことに「他にやる方がいなければ私が協力いたします」との返事をいただきました。これで少し気が楽になり、折れかけていた心も修復できました。おかげさまで短編部門その他の候補作の図面と手順もテキストデータ化できましたので、みなさんへのお願いは取り下げます。

なお、各コーナーのご担当へのお願いは継続したいと思っておりますので、ご協力のほどよろしくお願ひします。

推理将棋第163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163回出題です。はじめての方は どの将棋だったの？ - 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7月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールのお題は「推理将棋第163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。

推理将棋第163回は、作品を積極的に投稿していただいている、けいたんさんの個展になります。

中級は2年前(2021年4月)の投稿作品で、初級と上級は先月(2023年5月)の投稿作品です。

現在の作品在庫は、ほぼ、けいたんさんの作品になっています。皆様からの作品投稿をお待ちしています。よろしくお祈りします。

■ 本出題

163-1 初級 けいたん作 最終手以外奇数筋 8手

初手は四択。先手は奇数筋だけなので玉は5筋確定。居玉のままなのか前へ進むのか？

163-2 中級 けいたん作 46角成まで 11手

最終手が判明しているので、後手玉は馬が利いている地点に居るはず。

163-3 上級 けいたん作 同飛成2回 12手

本問にも46地点の角の手が出てきます。46角は棋譜表記なのでご注意ください。

■ 中間ヒント (6月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント 7月3日頃 Pontamon)

163-1 初級 けいたん 作 最終手以外奇数筋 8手

「8手で詰みか」
「初手は金の着手だったね」
「成る手はないな」
「最終手以外は奇数筋だったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手は金の着手
- ・ 成る手なし
- ・ 最終手以外奇数筋

163-2 中級 けいたん 作 46角成まで 11手

「46角成まで11手で詰みか。2手目は42玉だったね」
「そう、玉は斜めにしか動いていない」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 46角成まで11手で詰み
- ・ 2手目は42玉
- ・ 玉は斜めにしか動かない

163-3 上級 けいたん 作 同飛成2回 12手

「12手で詰みか」
「46角の着手があったね」
「同飛成の着手が2回あったな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 12手で詰み
- ・ 46角の着手あり
- ・ 同飛成の着手2回

このコーナーで出題する問題を募集します。入門用の易しい問題を歓迎。作者名、問題、解答、狙いなどを記入して「推理将棋投稿」の題名でTETSUにメール (omochabako@nifty.com) してください。

推理将棋第161回解答

担当 Pontamon

推理将棋第161回は12名から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

正解者数で言えば、やはりと言うか中級の9手が最難問だったようです。

担当作の上級では余詰を出してしまい申し訳ありませんでした。元々は「4手連続の歩取り」だったものを金銀桂香は8枚だから出題のこぼを「6枚以上ある駒は5種」にして、その際、問題文を変更したのが命取り。金銀桂香は4枚なのに気付いて、出題のこぼだけを直して、出題文をそのままにしたのが余詰作になった原因でした。出題直前の変更は気を付けなければいけませんね。

161-1 初級 けいたん 作
玉の斜め後ろの3筋の駒 10手

「10手で詰みか」
「棋譜上角打の手があるね」
「とどめは玉の斜め後ろの3筋の駒を取る手だな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

- (条件)
- ・10手で詰み
 - ・棋譜上角打の手がある
 - ・とどめは玉の斜め後ろの3筋の駒を取る手

出題のこぼ (担当 Pontamon)
最終手が玉の斜め後ろなので少なくとも先手玉は8段目、もしかすると7段目?
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
1筋側 (17角不成) から攻めます。

推理将棋161-1 解答

▲76歩、△34歩、▲44角、△同角、▲58飛、△17角不成、▲48玉、△28角打、▲59金右、△39角成 まで10手

- (条件)
- ・10手で詰み
 - ・棋譜上角打の手がある (8手目△28角打)
 - ・とどめは玉の斜め後ろの3筋の駒を取る手 (7手目▲48玉、10手目△39角成)

詰上り図

後手の持駒：銀歩

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

持駒なし

角打は攻め方だけとは限らないのでミスディレクションに注意して先手が角打を指し、3筋の駒を取って詰めるのなら、はてるま手筋が思い浮かぶので、この方針で指してみたのが参考図の手順です。10手で詰んでいるのですが、条件を見直してみると、最終手で取られる3筋の駒は玉の斜め後ろとのことなので参考図の手順では失敗でした。

参考図

後手の持駒：銀歩

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

持駒なし

参考図：▲98 香、△34 歩、▲68 飛、△77 角生、▲58 金右、△68 角生、▲68 同金上、△38 飛、▲99 角打、△39 飛成 まで 10 手

玉の斜め後ろの駒を取られて詰みなのであれば、先手玉は 8 段目や 7 段目に居なければ斜め後ろの先手駒はあり得ません。しかも最終手で取られる斜め後ろの駒が 3 筋の駒となると玉は 2 筋か 4 筋に居たこととなります。27 や 47 地点へ自力で玉を配置するには歩を突いて、47 玉なら玉の手が 2 回、27 玉なら玉の手 3 回が必要で、玉の斜め後ろの 3 筋である 38 地点へ駒を動かす手も必要なので先手の手数はギリギリ。一方後手は先手玉が 6 段目へ逃げられないようにする必要があるので 10 手では無理なようです。

となると先手玉は 8 段目になります。42 地点の方が近いので可能性が高いのですが、▲28 玉はありそうです。というのも、▲18 飛を指してあれば▲28 玉は 7 手目に可能ですし、39 の銀を取られて詰みなのであれば 49 の金を▲59 金右でソッポへ移動する協力手が可能になるからです。この方針で詰むのですが「角打」の実現のために△56 歩の協力が必要なので 12 手になってしまい失敗です。(▲18 飛、△34 歩、▲48 玉、△77 角不成、▲38 玉、△88 角不成、▲28 玉、△66 角不成、▲56 歩、△48 角打、▲59 金右、△39 角成)

先手の角を取るために、△77 角不成から△88 角不成の 2 手の後、△66 角不成で戻る手順が非効率的なので、この辺りを改善する必要があります。先手玉を△48 玉へ配置するのであれば 1 手で済むので先手はいろいろな協力ができそうです。最終手は 39 の銀を取る手になりますが、△48 玉が居ると 9 筋側から角成の手を指せないで、逆サイドから攻めることとなります。後手は角打の手を指すために角の入手が必要ですので先手は▲44 角の協力をして後手は△同角から△17 角不成を指せば△28 角打の手が可能になります。初手から、▲76 歩、△34 歩、▲44 角、△同角と進め、5 手目は玉の退路封鎖のための▲58 飛で続いて△17 角不成、▲48 玉、△28 角打と指して角打の条件をクリアします。最終手は△39 角成で玉を詰めるので、9 手目は玉の退路封鎖ならびに△

39 角成した馬を取れないようにするための▲59 金右で、△39 角成で詰みました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん「ありそうでなかったのかなあ。条件付けが旨いんだな。作者お得意のニッチテーマ。」

■28 角打の棋譜が出て来たのは「98-2 2016(平成 28)年の指し初め局」の最終手 16 手目くらいでしょうか。相方の角は 37 なので本問の 17 は初?

NAOさん「48 玉を相手にするなら角の侵入は 17 から。」

■48 に玉が居ると 37 や 39 の角配置は無理なので、角打に関しては 17 か 19 に相方の角が居る配置ですね。

諏訪冬葉さん「角打ちの手があるから最終手も生角が動けるところと予想。その上で、初級：玉は 8 段目・中級：玉は 6 段目かもしれない・上級：むしろ後手の玉が 4 段目を疑う。」

■さすがに後手玉が 4 段目まで行くと残り 1 手で先手玉を詰ますことはできないでしょう。

飯山修さん「玉の斜め後ろの 3 筋で効率のよいのは 39 なのでそこに 2 枚角の成で詰む手順の探索。うまく成立してるものですね」

■△55 角、▲36 歩、△28 角打、▲37 桂、△同角引成

ほっとさん「条件がシンプルなはずなのにごちゃごちゃしている印象。」

■「17 角の後に角打があった」の 1 条件で限定できますが、17 角を明かすのは味消し。端角とか 1 筋の角だと余詰多数。「17 角と角打があった」だと△44 角打のあとに△17 角生から△35 角成で詰む余詰手順があります。

中村丈志さん「ヒントが出るまでは、5五角を取らせる手ばかり考えていた。」

■ 9手目の金の手に「右」が付いていませんでしたが正解扱いとしました。

はなさかしろうさん「ヒントが豊富な条件付けが嬉しいです。」

■ 最終手の着手地点と玉位置はほぼ見えています。

RINTAROさん「17角不成のヒントで全手順が決まりました。」

■ 初級レベルにするための締め切り前ヒント。初級作については初心者レベルになってしまいがちです。

べべ&ぺぺさん「これで、いいのでしょうか。やや不安です。」

■ はい、正解手順でした。

原岡望さん「一石二鳥の44角」

■ 後手への角の進呈とその後の後手角の方向変更に最適な地点でした。

占魚亭さん「素直に(?)銀取りを目指す。」

■ 玉の斜め後ろの3筋の駒なら初期配置の銀がターゲット。

榊彰介さん「後手に角をどこで取らせるかが一番のポイント」

■ 55地点で角を進呈して、飛を58へ動かした跡地に△28角打として▲48玉に△37角引成をすれば詰みそうな気がしたけど29の桂が利いていますし玉の斜め上になってしまいます。66地点だと角打の後で△39角成で△28玉を詰ますことになるので、△18飛の手や△58金右などが必要になって手数が足りません。

正解：12名

ミニベロさん NAOさん 諏訪冬葉さん
飯山修さん ほっとさん 中村丈志さん はな
さかしろうさん RINTAROさん ベベ&ぺぺさ
ん 原岡望さん 占魚亭さん 榊彰介さん

161-2 中級 ミニベロ 作
コンプライアンス? 9手

「最近の将棋はコンプライアンスにうるさいね」

「最近も何も、将棋なんだからルールは守らなくちゃ」

「ウン、そのルール上指せる手が6手しかない局面が2回もあったんだ」

「今流行りの合法手戦法だな」

「9手で詰んだけど、端の手が2回あったね」

「まさか、大駒の隣に着手したとか、成る手がなかったとか・・・」

「その通り。どうして知ってるの?!」

「それはさっきの私の将棋!」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手詰
- ・ 合法手が6手しかない局面が2回あった
- ・ 大駒の隣に着手があった
- ・ 端の手が2回
- ・ 成る手無し

出題のことば (担当 Pontamon)

今回の合法手問題は合法手の数が少ないケースです。合法手を少なくするには...

作者ヒント

とりあえず合法手は無視して、端に2手のよくある9手詰順といえば(ミニベロ)

締め切り前ヒント

応手が合法手6手になる王手はどちらも角不成の手で先手と後手が指し、トドメは端角です。

推理将棋 161-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△62飛、▲33角不成、△52玉、▲15角不成、△77角不成、▲同桂、△44歩、▲16角 まで9手

(条件)

- ・ 9手詰
- ・ 合法手が6手しかない局面が2回あった（3手目▲33角不成：△同桂／△同角／△42銀／△42金／△42飛／△52玉、6手目△77角不成：▲同桂／▲68銀／▲68金／▲68飛／▲58玉／▲48玉）
- ・ 大駒の隣に着手があった（2手目△62飛－4手目△52玉）
- ・ 端の手が2回（5手目▲15角不成、9手目▲16角）
- ・ 成る手無し（3手目▲33角不成、5手目▲15角不成、6手目△77角不成）

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

「57-1 5枚の焦点」や「57-2 5枚の焦点II」では、利きがある5枚の駒に加え玉の退路2つで合法手は7手、「153-3 上級 少年の将棋は？(令和 Ver)」では、玉の退路が馬で抑えられていたので合法手は4手でした。前回の160-3では合法手が1手だけ、つまり王手の手に同玉の手しかありませんでしたが、これら全てに共通しているのは王手です。王手の場合、玉が逃げるか王手している相手の駒を取るか合駒するかの三択になります。本問ではその王手の時に応手が6手になっている局面が必要です。しかもこれまでは合法手の数が条件になっていたのは手順の中の1手でしたが、今回はこの6手しか合法手がない手が2回あったということなので、王手は少なくとも3回あったこととなります。最短の王手は3手目の▲33角不成なので、その時の後手の合法手を確認してみると、同の手で角を取る手が△同桂と△同

角の2手、42地点で合駒する手が△42銀、△42金、△42飛の3手、玉が逃げる手が△52玉と△62玉の2手で合計7手でした。3手目の▲33角不成の王手時点で後手の合法手が6手になるように2手目の手で調整することができるでしょうか？△42銀の合駒ができないように2手目に△32銀と上がっておくと△42銀はできませんが△同銀で王手している33の角を取ることができるので合法手の数に変わりはありません。2手目は玉の退路を減らす手が良さそうです。△62銀で玉の退路を塞ぐと△42飛の合駒の手が指せなくなるので合法手は2手減って5手になるので、2手目は玉の逃げ場所を塞ぐ△62飛が良さそうです。3手目の王手の後に一旦角を移動させて、7手目に逆サイドへの▲73角不成を考えてみると、▲76歩、△62飛、▲33角不成、△42金、▲55角不成、△82飛、▲73角不成 で合法手6手の局面を2回作ることはできますが、先手は歩しか取っていないので次の手番の9手で詰ますことはできません。4手目の△42金の代わりに△42飛で合いをして▲同角での連続王手の場合は後手の応手が△同銀、△同金、△同玉、△52玉、△62玉の5手しかないので、連続王手では失敗するようです。一旦、角を動かしてから△41金、▲33角不成で2回目の王手をして王手の千日手になりそうではいけません。逆サイドからの王手も連続王手も失敗するのであれば、合法手が6手になる王手を後手にも指してもらいが必要がありそうです。

端の手が2回とのことなので、すぐに思い浮かぶのが▲96歩からの▲97角の手筋です。先手がこれらの2手を指している時後手が△34歩、△77角不成で王手を掛けると先手の角は97へ上がっているので▲同角を指せないで合法手は1手減った6手になっています。その4手目への応手を▲同桂として角を入手すれば、後手陣での合法手が6手になる王手と最終手の9手目に詰ます王手ができるかもしれません。この方向で進めてみたのが参考図の手順です。6手目△62飛に▲42角だと、合法手は5手なので、△72飛に▲62角とすれば、大駒の隣への着手の条件も満たして合法手の数は6手になり、△52玉に▲53角上成で詰ましたのですが「成る手無し」の条件があったので失敗でした。

参考図

▲96歩、△34歩、▲97角、△77角不成、▲同桂、△72飛、▲62角、△52玉、▲53角上成まで9手

5手目：合法手は、▲同桂、▲48玉、▲58玉、▲68金、▲68銀、▲68飛の6手

8手目：合法手は、△同飛、△同銀、△同金、△同玉、△52玉、△42玉の6手

参考図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

参考図のように盤上の角と持ち駒の角を後手陣へ打って角2枚で詰ますにはどうしても駒成が必要になりそうです。しかし、得たものもあります。△62飛で玉の退路を減らしての▲33角不成の王手や、先手角が初期配置から移動して77地点への利きがなくなった状態での△77角不成での王手も合法手が6手になる王手だということが分かりました。合法手が6手になる場面をこれらの先手と後手の王手にすることができると考えてみます。最初の王手はもちろん3手目の▲33角不成になるはずなので、初手から▲76歩、△62飛、▲33角不成で王手して、後手は玉を逃げる手の△52玉を指すと「大駒の隣に着手」の条件もクリアできます。参考図の手順とは異なり、まだ1手も端の手を指していないので、▲15角不成を指して1回目の端の手を実現すると、先手角は77地点への利きが無くなるので6手目の△77角不成の王手が合法手が6手になる2回目の王手になります。7手目は王手の応手として▲77同桂で角を取る手ですが、残り2手で52の後手玉を

詰ます必要があります。まだクリアできていない条件は端の手がもう1回必要です。盤上をよく見ると、△44歩を指すと玉の媚びんが開くので▲16角の端への角打ちで合い利かずの詰みになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「手順は例のヤツ。怪しい条件に惑わされなければ簡単。」

■例のヤツとは筋違い2枚角のことですね。余詰検討でも数多く出てくる常連の手筋です。

NAOさん「作者を信じて、端の手2回は角に決め打ち。」

■作者をヒントにすると、担当は両王手を疑ってしまいます。

諏訪冬葉さん「2手目は62金の方が角が働くので好き」

■本問では「大駒の隣に着手があった」は2手目と4手目の手順前後を限定するための条件になっていますが、「金の隣への着手あり」でも「合法手が6手の局面が2回」の条件が効いているので、金横の手がある余詰は無いです。

飯山修さん「96歩97角の筋が端2手消化に丁度いいとふんで失敗。最終ヒントで最終手端の手と判り16角打から考えればアラ簡単。初の詰み形というふれこみにダマされた。8-3や43-3や59-3があります」

■すみません、出題順を勘違いして5月出題用のコメントでした。なお16角で詰む形は2010年7月号の詰パラの推理将棋81番や「124-3 2020年の指し初め」(こちらは11手)くらいですね。筋違い2枚角という点では仲間になります。

ほっとさん「9手なのに難解。端の2手をこう使うとは。」

■端の2手と言われると参考手順のように▲96歩、▲97角が思い浮かび易いですよね。

はなさかしろうさん「解図の柱になりそうなのが合法手条件と端条件の連立で難しそうだったのでヒント待ちしました。4手目-6手目で合法手条件を満たすのは案外難しいですね。76歩-33角生で7手ある合法手を一手減らす手段2通りの対比でした。」

■合法手が6手と少ないので王手が掛かっている状態。王手で追っても合法手が6手の局面がもう一度出てきそうですが手数内でせ詰まないでしょうね。

RINTAROさん「トドメは端角が大ヒントでした。」

■ヒントが易し過ぎましたね。端角のトドメで年賀推理なら▲11角、通常問題なら合い利かずにの形に気付きます。

ベベ&ペペさん「これで、いいのでしょうか。やや不安です。」

■はい、正解手順でした。

原岡望さん「手の数え方に苦心」

■初期配置の状態での合法手は30通り。極端に合法手が少ないのは王手が掛かっているからなんです。

榊彰介さん「直接の手がかりが無い合法手問題は難しくて分かりませんでした。」

■合法手の多さ、少なさから駒の配置を推理することになります。「底歩を打つ」だと駒種と着手段の他に歩を打てる条件が手掛かりになります。

正解：8名

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

161-3 上級 Pontamon 作
駒台に7枚 11手

「早指し練習の10秒将棋は二人とも随分忙しそうだったね」

「不成の手が無かったから駒を裏返さないといけないし、先後で4手連続の駒取りもあって、相手の駒を駒台に置いてから盤上の手を指したからね」

「結果はどうだったの？」

「11手で詰んだんだけど、終局時に駒台には7枚の駒があり、6枚は歩だったよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・先後で4手連続の歩取りがあった
- ・終局時、駒台には7枚の駒があり、6枚は歩
- ・不成なし

出題のことば(担当 Pontamon)

駒を取れない初手と2手目を除くと、残り9手中の7手が駒取りになります。

作者ヒント

4手連続の歩取りは、5手目から8手目まで(Pontamon)

締め切り前ヒント

後手は6手目の47飛成が初の駒取り。先手も後手も4筋着手が3回ずつです。

余詰修正

会話と条件の「4手連続の駒取り」を「4手連続の歩取り」に修正

推理将棋161-3 解答

▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲53角成、△47飛成、▲63馬、△37龍、▲48飛、△27龍、▲41飛成 まで11手

(条件)

- ・11手で詰み
- ・先後で4手連続の駒取りがあった(5手目▲53角成、6手目△47飛成、7手目▲63馬、8手目△37龍)
- ・終局時、駒台には7枚の駒があり、6枚は歩(歩を取る手：3手目▲44同角、5手目▲53角成、6手目△47飛成、7手目▲63馬、8手

目△37 龍、10 手目△27 龍、金を取る手：11 手目▲41 飛成)
 ・不成なし（5 手目▲53 角成、6 手目△47 飛成、11 手目▲41 飛成)

詰上り図

後手の持駒：歩3

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

持駒 金歩3

11 手で詰んで7回駒を取らないといけなくなると、初手と2手目では駒を取ることができないので残り9手のうちの7手が駒取りの手になり駒取り以外の手は2手しかありません。当然、後手も駒取りの手を指して協力しなければ7回の駒取りは実現できません。後手が駒を取るとなると最近よく出て来る手は99の香を角で取る手です。▲99角成で馬を作り、その馬が横へ動いて先手の9段目の駒を取って行くことになりそうです。参考図はこの方針で先後合わせて7回の駒取りの手を指して11手で詰んだものですが、終局図では駒台には先後合わせて6枚の駒しかありません。先手が取った飛は詰めるために打って使ったからです。また、駒台の歩は先後とも1枚ずつなので歩6枚には全く足りません。

参考図：▲76歩、△32飛、▲33角成、△42金、▲32馬、△99角成、▲31馬、△89馬、▲22飛、△67馬、▲42飛成 まで11手

参考図

後手の持駒：桂香歩

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

持駒 金銀歩

後手が駒取りに協力しなければいけないと言っても、△99角成からの駒取りでは、参考図の手順の他には△89馬の次に△67馬で歩を取るくらいしかありません。参考図の手順での最初の駒取りは▲33角成で歩を取る手でしたが、5手目に32の飛を取らずに▲23馬もしくは▲43馬とすれば先手は2枚目の歩を取ることができますし、後手は△37飛成で歩を取ったあとに7段目の歩を取る手を続けることができそうです。先手が5手目に▲23馬で歩を取ると次の歩取りは▲13馬しかないので玉から遠ざかってしまい、11手で詰めることは難しそうですね。5手目は▲43馬として後手玉に近づいた方が良いでしょう。後手は△37飛成から△47龍、△57龍では王手になってしまうので、△37飛成のあとは2筋、1筋の歩を取って行くか、△47龍の後に△27龍とするかになるでしょう。この方針で指してみると、▲76歩、△32飛、▲33角成、△42銀、▲43馬、△37飛成、▲53馬、△47龍、▲63馬、△27龍と10手指してみると、先手は4枚の歩、後手は3枚の歩を取ることができましたが、次の11手目で詰ます手がありません。しかし、その図を見ていると、63の馬が41の金を狙っているので42の銀がいなければ▲42歩から▲41不成で詰む形だということに気がきます。持ち駒の歩を使えば、終局時に駒台には歩が6枚になりますが、駒台の駒数は7枚ではなくなりません。持ち駒を使えないのであれば盤上の先手の飛を△48飛と振ってから最終手で△41飛成として金を取れば先手の歩取り4回を3回に減ら

すことができそうです。後手の△42 銀は邪魔駒になるので指したくないですが、3 手目が▲33 角成での王手だと△42 銀を省くことはできませんし、▲33 角成から2 手で▲63 馬を指すことはできません。先手は3 回の歩を取る手を指して63 地点に馬を配置する必要があるので、▲33 角成以外の手で3 手目に歩を取る手順を考えることとなります。初手の▲76 歩に対して2 手目に△44 歩とすれば3 手目に▲同角で歩を取ることができます。後手は飛で先手陣へ切り込んで歩を取り集める必要があるので4 手目は△42 飛で、続けて▲53 角成、△47 飛成、▲63 馬、△37 龍とすれば4 手連続での駒取りとなり、条件をクリアできます。飛成が47 地点なので王手を掛けない△37 龍に手順が限定されています。9 手目からは▲48 飛、△27 龍、▲41 飛成で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon (作者)「最短とか最多とかはテーマとして使い易いものです。今回は最多の持ち駒で最多の同種駒でした。」

ミニベロさん「この導入部や駒取り条件など、懐かしいです。」

■▲76 歩、△44 歩、▲同角の序は mixi に結構あるようですね。ここでは2008 年の「12-3 小金持ち」が最初でしょうか。作者のタラパパさんのコメントでは「ミニベロさんのお陰で生まれた作品」とのこと。懐かしいはずです。

NAO さん「持駒7 枚なら最終手も駒取り」

■駒取り可能な3 手目から最終手の11 手目までの9 手で7 回以上の駒取り。4 連続駒取りの条件から前後は駒取りでは無い手が入るので6 手で4 枚の駒取りになり、残り3 手で3 枚の駒取りが必要なので最終手は駒を取って詰めることとなりますね。

諏訪冬葉さん「4 連続歩取りで最初に浮かんだのは6-3 「マネ将棋」でした」

■マネ将棋だと先後で駒取りができますね。

飯山修さん「過去の類作」に反応し調べたところ35-3 が持ち駒を減らさないのが最適と判明。結局1 番先にこの問題が解けた。作品の並べ順はあまり気にしなくても良いと思います。手数順が楽なのは」

■担当は作品の完成後に先行作や類作を確認しています。35-3 は6 枚の持ち駒で歩は5 枚でしたが詰み上がりの要所は同じ手筋でした。

ほっとさん「冷静に考えればこれしかないのに何故か悩んだ。」

■3 手目の▲33 角成のあと、1 筋側か9 筋側へ3 段目を移動して歩を集めると上手くいきません。2 手目の△44 歩が見え難い手でした。

はなさかしろうさん「打ちなく先手の飛角で詰ます。3 筋か4 筋か。11 手の王道路線ですね。4 手目に角を取られて先手が勝つ順まで考えて…11 手では詰まないんだっけ? …脱線してしまいました。」

■単に4 手目に先手の角を取られても先手が勝つ手順でしたら、▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△同銀、▲52 角、△72 金、▲41 角不成、△12 香、▲52 金までの9 手で詰みますね。

4 手連続駒取りの4 手目に先手角が取られるケースですかね。角ではなく馬を4 連続駒取りの4 手で取られる場合は詰みがありました。▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△42 銀、▲32 馬、△99 角不成、▲41 馬、△同玉、▲12 飛、△31 玉、▲32 金まで11 手。

RINTARO さん「6 手目47 飛成でほぼ解けました。」

■△47 飛成で歩を取った後は歩を集めるので9 段目の高価値の駒には目もくれず、王手にならないように1 筋側への移動で駒を取るしかない。

原岡望さん「ひたすら取るので易しい」

■後手が駒取りを開始するなら、△99角成から9段目の駒を取って行くか、△32飛から△37飛が思い浮かびます。△44歩を取らせて△42飛とするのが少し意外な順。

占魚亭さん「派手な手順。後手玉を動かす余裕がないので、手順・詰み形を予想しやすかったです。」

■先手も後手も相手の手は眼中になく、ただ駒を取りまくっていたら詰んでしまった。

榊彰介さん「解けてみれば既視感のある手順も、条件によって既出の手順でも全く印象が違って見えるのは推理将棋ならではの思いました。」

■▲48飛からいきなり▲41龍となっていました。41の龍で詰ます形が見えていたので正解扱いとさせていただきます。

正解：10名

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

(総評)

ミニベロさん「今回はレトロ特集ですね。」

■mixi時代の活気を知らない担当にはどれも新鮮な感触です。

諏訪冬葉さん「161-2：出題時コメント（初の詰み形）と作者ヒント（よくある9手詰順）の矛盾で手つかずです。」

■混乱させてしまい申し訳ありません。「初の詰み形」は出題中の162-2のためのものでした。

ほっとさん「GWが終わってしまう……。」

■GW最終日の解答送付だったようです。

RINTAROさん「今回も締め切り日前日にな

り、必然的にヒントを目にすることになる。でもこれくらい優しいヒントは必要だと思います。

ヒントがなかったら解答者激減だと思います。」

■解くのが大変だった入門時のことを忘れ、難問ばかり出題しているのかも。

ベベ&ペペさん「最近、あまり解く集中力がわきません。今回は頑張ります。」

■「解いてやるぞ」と意欲が湧く作品との相性があるかもしれませんね。

原岡望さん「珍しくメ切1日前の解答です。パラの最後が解けず残念。」

■パラ4月号の最後の問題は難問でした。こちらの161-2を先に解いていたなら別手順を見つけていたかも。

占魚亭さん「今回も2作解答。2の手順が浮かばなかった……。」

■いつも解答ありがとうございます。

榊彰介さん「推理将棋を長年見てますが、既出の手順も条件やストーリー性のある会話による工夫で新しい問題を作る出題者もすごいですし、推理将棋自体も奥深いものだと感じています。」

■解答を送って来ていなくても推理将棋ファンはたくさん居るということですね。担当も頑張ります。

推理将棋第161回出題全解答者：12名
ミニベロさん NAOさん 諏訪冬葉さん
飯山修さん ほっとさん 中村丈志さん はな
さかしろうさん RINTAROさん ベベ&ペ
ペさん 原岡望さん 占魚亭さん 榊彰介さん

長編作品を一気に10題出題という無謀な出題数にも関わらず4名の方より解答を頂きました。ありがとうございました。4名全員全ての手順を書いていたいただいており感謝に堪えません。7番がやや難しかったようで2名の方が無解でした。

まだいくつか在庫がありますので次回PART13も開催予定です。

【解答成績】(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
真T	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	9
荻原和彦	○	○	○	○	-	○	-	○	○		8

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

■12-1

強欲協力詰 73手

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

持駒 なし

- 21 銀生 同玉 24 飛 同桂 31 角成 同玉
- 41 銀成 同玉 52 と 同玉 63 と 同玉
- 35 金 36 桂 73 金 同玉 84 銀 同玉
- 85 飛 同玉 88 香 76 玉 78 香 67 玉
- 68 歩 56 玉 58 香 47 玉 48 歩 37 玉
- 36 金 同玉 37 歩 25 玉 26 歩 15 玉
- 27 桂 同金 16 歩 同玉 17 歩 同玉
- 29 桂 18 玉 19 歩 同玉 18 金 29 玉

28 金 同玉 29 香 37 玉 38 歩 26 玉
 27 香 同玉 18 金 38 玉 28 金 48 玉
 38 金 58 玉 48 金 68 玉 58 金 69 玉
 59 金 78 玉 69 金 88 玉 79 金 99 玉
 89 金 まで 73 手
 (fm 解析局面数 : 1395)

詰上図

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

★解析局面数を見てもお分かりのように難しい分岐はないので解きやすい作品と思います。46手目19同玉の局面から18金~28金~29香の手順が少しの考え所でしょうか。29香から38歩~27香と金を取る順は強欲協力詰ではよく出てくる手筋ですので覚えておいたらよいでしょう。その後は18金から取られ駒を掃除しながら99まで追い込んで雪隠詰となります。65手目58金に対して78玉と香を取ってしまうと最終89金が出来ませんので不詰です。収束の金の横追いが狙いの1作でした。

占魚亭

18金からの掃除が爽快。

神無七郎

50手目付近でやや心細さを感じましたが、金を入手して一安心。普通詰将棋では逆算できない詰上り。

真T

収束に向けて、8段目に駒を並べていくのがわくわくする。

荻原和彦

指し切り寸前の局面で▲29香(51手目)が素晴らしい感触。直線的な収束にも爽快さがある。

■ 12-2

強欲協力詰 79手

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

持駒 なし

- 29 馬 同玉 39 金 同玉 49 と 同玉
 - 59 と 同玉 58 と 同玉 57 と 同玉
 - 56 金 同と 66 銀 同玉 75 飛成 同玉
 - 84 龍 同玉 86 香 95 玉 99 香 86 玉
 - 78 桂 77 玉 69 桂 67 玉 56 銀 同玉
 - 45 銀 同玉 57 桂 54 玉 66 桂 43 玉
 - 42 馬 同玉 54 桂 33 玉 45 桂 23 玉
 - 24 歩 同玉 16 桂 同金 25 歩 同玉
 - 16 金 36 玉 26 金 45 玉 35 金 54 玉
 - 44 金 63 玉 53 金 72 玉 62 金 同玉
 - 63 歩 同玉 64 歩 同玉 65 歩 同玉
 - 66 歩 同玉 67 歩 同玉 78 銀 68 玉
 - 59 金 79 玉 69 金 88 玉 79 金 99 玉
 - 89 金 まで 79 手
- (fm 解析局面数：45246)

詰上図

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

★解析局面数が4万越えですのでやや紛れがあります。序はある程度絶対手の連続で進みますが問題は23手目の場面です。ここで87桂は86玉、78桂、87玉、88(89)香、77玉で不詰。78桂の所、98桂も77玉、78香、87玉などでダメ。目的は67玉型を作らないといけないので9筋に香打で以下78桂、77玉、69桂、67玉となります。問題は香の打ち場所で96~99までどれでしょう？まあこういう時は打ち場所保留して先に進むのが定跡です。

23手目の局面

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

持駒 桂2香

★56銀以下は78と69に打った桂をぴょんぴょんと跳ね進めると斜めの階段が出来上がります。桂2枚が取らせ駒になっています。49手目16金からはお掃除タイムで並んでいる歩を取って左下まで玉を連れてきたら最初の謎解きの答え合わせとなります。99香と打った時が最短79手で詰む仕掛けでした。12-1は横掃除で本作が斜め掃除の作品でした。

占魚亭

99香の限定打・桂2枚の二段跳ね・16金からの掃除と、見所多し。

神無七郎

23手目99香は勘で決め打ち。ここから少し紛れが増えましたが、桂馬の二段活用で筋にはいったことを確信しました。斜めに並んだ駒を綺麗に掃除して一件落着。

真T

金の斜め追いが気持ちいい。

荻原和彦

中盤の13手連続駒取り(48手目~60手目)がハイライトシーン。59に打った金を89まで寄せていく美しい収束も印象に残る。

■ 12-3

強欲協力詰 79手

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

持駒 なし

95 と 同玉 93 龍 94 と 同龍 同玉
 95 歩 同玉 96 歩 同玉 97 銀 同玉
 88 全 同玉 78 金 同玉 69 銀 87 玉
 78 銀 86 玉 77 銀 75 玉 66 銀 同玉
 65 圭 同玉 64 圭 同玉 65 歩 同玉
 55 歩 47 と 66 歩 同玉 67 歩 同玉
 68 歩 同玉 69 歩 同玉 49 飛 同金
 59 金 同玉 49 馬 同玉 39 金 同玉
 29 と 48 玉 39 と 57 玉 48 と 46 玉
 47 と 55 玉 56 と 44 玉 45 歩 54 玉
 65 と 45 玉 55 と 36 玉 27 銀 35 玉
 45 と 25 玉 35 と 15 玉 16 歩 14 玉
 24 と 同玉 25 歩 同玉 26 銀 16 玉
 17 金 まで 79 手
 (fm 解析局面数 : 5232)

詰上図

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

★本作はやや密集した形です。序はと金の移動合が出ますが分かり易くすらすら進みます。ポイントは 31 手目の局面です。

31手目の局面

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

持駒 歩6

★ここからは 66 歩、同玉、67 歩、同玉に 58 角とか 68 歩、同玉、69 歩とか進めたくりますが、実はこの順は紛れ筋です。58 角に同玉は 59 歩は二歩で打てず 57 玉も王手が続かず不詰です。もう一つの順も 69 歩には角の利きがあり、同玉と出来ません。というわけで 31 手目は 66 歩ではなく 55 歩と 47 角をと金で取らせるのが局面打開の順です。47 角が消えたことで 69 歩を同玉と取ることも出来るようになります。以下の 19 と使った追廻で細やかな手順で詰上がります。

占魚亭

中盤から終盤にかけてのと金追いがいいですね。

神無七郎

角を消して 69 歩を取れるようにする 31 手目 55 歩が味わい深い一手。51 手目「38 と」ではなく「39 と」と控えるところや、そのと金が 24 まで動く収束等、よく練られた手順の煙詰。

真 T

中盤の銀追い、終盤のと金追いが印象に残る。強欲なのに紐なしでなかなか取られないからでしょうか？

荻原和彦

△47 と(32 手目)と角を外させることで 9 段目への引きずり込みが可能となり一気に道が開けた。収束手順も面白い。

■ 12-4

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

12 角成 同玉 51 歩成 82 金 23 と 同玉
 33 と 同玉 52 香成 93 金 32 と 同玉
 42 香 同玉 41 と 同玉 51 金 同玉
 61 と 同玉 73 桂生 71 玉 81 桂成 同玉
 91 歩成 同玉 92 歩 同玉 93 と 同玉
 84 金 同玉 76 桂 74 玉 65 銀 同玉
 57 桂 同銀成 67 香 同全 66 歩 76 玉
 67 と 同玉 56 銀 66 玉 55 銀 同玉
 46 金 同玉 36 と 同銀左 47 香 同玉
 36 香 48 玉 37 銀 同玉 38 歩 36 玉
 26 と 45 玉 35 と 同玉 26 銀 36 玉
 37 銀 27 玉 18 角 38 玉 39 歩 同玉
 28 銀 同玉 39 金 19 玉 29 金 まで 77 手
 (fm 解析局面数 : 1415)

詰上図

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

★強欲協力詰の煙詰を創る時は基本収束から創ります。面白い収束手順が見つければ7割がた出来たといっても良いかもしれません。本作の様に序盤に見所がある作品は稀です。本作の創作過程では収束からして逆算して左上まで来た時に残り駒と手数であれこれ弄っている際に実現した序盤で出来すぎの序盤と思っています。開き王手2回で83金を93に移動させるが序の見せ所です。

占魚亭

開き王手3回。質駒の金を誘導する序奏が好きです。

神無七郎

所々二択や三択が現れますが、全体的には流れるような手順。終盤で29角が大活躍するのかと予想したのですが、控え目な活躍でした。

真T

83の金が2回動くのが上手い。

荻原和彦

金を手にしてもすぐ使わざるを得ず、お先真っ暗な自転車操業が続く。1筋のと金に活が入り光が見えた。

■ 12-5

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

37 桂左 28 玉 39 龍 19 玉 17 桂 29 全
 同龍 同玉 38 銀 同玉 47 龍 同玉
 57 金 37 玉 47 金 26 玉 37 金 17 玉
 27 金 同玉 26 金 同玉 25 と 同玉
 15 金 36 玉 35 と 同玉 23 歩成 13 と
 25 金 同玉 24 と 同玉 13 銀生 同玉

22馬 同玉 21桂成 同玉 31と 同玉
 32歩 同玉 43香成 同玉 44歩 53玉
 64と 44玉 54と 同玉 66桂 65玉
 75と 66玉 76と 同玉 77歩 同玉
 88銀 同金 78歩 同玉 79歩 同金
 89銀 87玉 88歩 77玉 78歩 同金
 同銀 88玉 79金 99玉 89金 まで 77手
 (fm 解析局面数 : 7378)

詰上図

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

★本作の分岐点は1手目から現れます。49桂は一体どっちに跳ねるのか？57桂と跳ねると5手目の場面で29桂が37へ跳ねられる順もある為正解に思えますがこれが罠。正解は37桂として5手目17桂と跳ねるのが手順を繋げる唯一の手順です。その後は右上に追い込み、左下に斜め追いとなりますが、斜めに下に追うのはあまり見ないと思います。この辺りが狙いの手順なのです。無解者1名でしたが序のあたりのやりとりが難しかったのかもしれませんが。

占魚亭

頭5手がいいですねえ。

神無七郎

最初、序で桂を逆側に跳ねてしまいました。収束79歩で金を逸らして、安全に87歩を消す手筋も面白かったです。

真T

21まで追い落とした玉を斜めに追い上げるのが気持ちいい。

荻原和彦

(無解)

■12-6

強欲協力詰 85手

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

64銀 52玉 51桂成 同玉 42桂成 同玉
 32歩成 同玉 23と 同玉 13歩成 同歩
 同香成 同玉 14歩 同玉 26桂 同と
 15歩 同玉 26角 同玉 17と 同玉
 18歩 同玉 19歩 同全寄 同飛 同全
 同飛 同玉 28銀 同玉 37銀 同玉
 48銀 46玉 55銀 同玉 56香 同玉
 47銀 65玉 57桂 同金 56銀 同玉
 57歩 同玉 58歩 同玉 69金 同玉
 79金 同玉 89金 68玉 79金 77玉
 87歩 同玉 88金 96玉 97歩 同金
 同金 同玉 88金 86玉 77金 75玉
 66金 64玉 55金 53玉 44金 42玉
 33金 41玉 31と 同玉 21歩成 同玉
 22金 まで 85手

(fm 解析局面数 : 6246)

詰上図

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

★本作はほとんど紛れもない手順ですが、序に63桂をどうするか問題がちょっとした謎解きでした。63桂を消去せず3手目42桂成と進めると最後の金追いの時、55金に53玉としたい所で63桂がいるので63玉とせざるを得ず不詰めとなってしまいます。面白い伏線かなと思いつながりながら創作しましたが手順が軽めで見所がなくちょっと表現方法を間違えたかもしれません

占魚亭

凧金で追い、取り残されていた21と・22歩を消す収束が見事。

神無七郎

3手目勘で63桂を消しましたが、当たりでした。消し残したような「21と22歩」も収束で消えて納得。

真T

21と22歩を残したままで不安になるが、収束の金追いで解決。

荻原和彦

63の桂を盤上に残すかどうか結論が出るのは70手先。▲79金と捨て▲89金と元の地点に打ち直す好手順に惚れ惚れ。

■12-7

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

98金 86玉 85馬 同と 87歩 同と
同金 同玉 88歩 97玉 94飛 同と
同龍 88玉 85龍 79玉 89龍 68玉
69龍 同玉 59金 同玉 49全 同玉
38銀 58玉 49銀 67玉 58銀 78玉
67銀 77玉 66銀 同玉 55銀 57玉
46銀 56玉 45銀 同玉 46歩 同圭

35金 同玉 36歩 同圭 27桂 同圭
36歩 同玉 27と 25玉 17桂 同全
26歩 15玉 16歩 同全 同と 同玉
17歩 26玉 27歩 同玉 28歩 同玉
29歩 同金 19銀 17玉 18歩 27玉
28歩 同金 同銀 18玉 19金 まで 77手
(fm 解析局面数：293060)

詰上図

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

★解析局面数を見ても分かりそうですが、紛れが多かったようです。作り手としてはそんなに紛れを意識して創作していないのでびっくりしました。41手目46歩～35金は同玉の場面で36歩と27桂の選択がやっかい。その後は強欲特有の銀と歩を使った繋ぎ方となるわけですが、七郎さんの言われる62手目同玉が以下、18歩同金 28銀 26玉 27歩 36玉 37歩 25玉 26歩 同玉 27歩 16玉 17歩 同金 同銀 27玉 28金 迄の79手とぎりぎりの紛れ順となります。

占魚亭

2度の銀追い(38銀～、55銀～)が良かった感じでした。

神無七郎

62手目17同玉の紛れに誘われました。銀歩を上手く連携させた切れそうで切れない手の繋ぎ方は、強欲ならではの味わい。

真T

残念ながら1作、無解です。12-7は40手あたりから紛れを乗り越えることができませんでした。

荻原和彦

(無解)

■ 12-8

強欲協力詰 75手

								飛	手	一
銀			歩		歩				歩	二
ス	歩	飛		香					馬	三
と				歩				桂	と	四
	歩	歩							香	五
	香	と						と		六
	ス	と						と	香	七
歩	桂	香	銀	香				香	馬	八
香	銀	ス	香	香			と		王	九

持駒 なし

29 と 同玉 28 と 同玉 27 と 同玉
 53 歩生 17 玉 18 角成 同玉 17 金 同玉
 16 金 同玉 15 と 同玉 14 金 同玉
 23 飛成 同玉 52 歩生 24 玉 13 飛成 同玉
 22 角 12 玉 11 角成 同玉 23 桂 21 玉
 31 桂成 同玉 41 歩成 同玉 51 歩成 同玉
 61 歩成 同玉 59 銀 69 金 72 銀 同玉
 82 歩成 同玉 93 と 同玉 83 銀成 同玉
 84 歩 同玉 85 と 同玉 86 と 同と
 77 桂 同と 86 歩 75 玉 77 香 86 玉
 87 歩 77 玉 68 銀 87 玉 78 銀 88 玉
 79 銀 同金 89 歩 同金 同銀 99 玉
 88 銀 98 玉 99 金 まで 75 手
 (fm 解析局面数 : 1131)

詰上図

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

く解きやすい。とにかく狙いの歩生2回を生かす形で創作しました。普通詰将棋では通常歩生は打歩詰に絡むものですが、協力詰の場合は玉の行ける場所を広げるというケースもあります。本作もそれに近いものですが、まず7手目53歩成としたらどうなるのか？

53歩成の場合の21手目の局面

									手	一
銀			歩		歩				歩	二
ス	歩	飛		と				王	馬	三
と								桂		四
	歩	歩								五
	香	と								六
	ス	と						と		七
歩	桂	香	銀	香						八
香	銀	ス	香	香						九

持駒 なし

★この場面で王手を掛けるとすれば52とか54とです。52との場合には本手順21手目で52歩成とする場合と同じになります。54ととすれば以下、24玉13飛成同玉22角12玉11角成同玉23桂21玉31桂成同玉41歩成同玉で王手が出来なくなり不詰。52と(52歩成)の場合は、41歩成32玉42と寄以下不詰となります。で52歩生だと51歩成以下手が続くというわけです。以下は無難に纏めて狙いがしつかり映るようにしてみましたがいかがでした。

占魚亭

54歩の動き(生-生-成)が見事。

神無七郎

53歩生~52歩生の二段不成が素晴らしい。開き王手の選択肢を減らして損に見える53歩生を成立させたのが、特にお見事です。

真T

歩生2回の伏線がこまやか。

荻原和彦

1手詰(9手目▲27金)を指せぬ無念を噛み締めつつも歩不成の妙技で手を繋ぐ。猛烈な不詰感を乗り越えての収束は達成感大。

★解析局面数を見ても分かるとおりに紛れは少な

■ 12-9

強欲協力詰 83手

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

持駒 なし

92 と 同玉 96 香 81 玉 71 桂成 同玉
 61 香成 同玉 51 銀成 同玉 41 角成 同玉
 31 と 同玉 22 馬 同玉 23 香 同玉
 35 桂 同全 25 飛 同全 34 全 同玉
 36 飛 同全 35 金 同玉 46 金 同玉
 56 金 同玉 57 歩 45 玉 37 桂 同全
 46 歩 同玉 47 歩 同玉 48 歩 57 玉
 58 歩 67 玉 68 歩 77 玉 78 歩 87 玉
 88 歩 96 玉 97 歩 同玉 87 金 98 玉
 97 金 88 玉 87 金 78 玉 77 金 68 玉
 67 金 58 玉 57 金 48 玉 47 金 38 玉
 37 金 同玉 26 銀 28 玉 17 銀 同玉
 26 桂 同玉 17 銀 15 玉 28 銀 17 金
 同香 26 玉 27 銀 17 玉 18 金 まで 83 手
 (fm 解析局面数 : 73296)

詰上図

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

★序は軽いジャブで3手目どこに香を打つか？の謎がありますが、収束で左下にきた時に影響がありそうな96香は難しい選択ではないでしょう。問題は27手目の局面です。

27手目の局面

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

持駒 歩7

★この局面で考えられる手段は作意手順の35金以下か26桂、同成銀を入れてから35金といくかの2つです。19香がいるので18桂を消去した方がよさそうに見えるのがちょっとした罠。18桂を消去していた場合は、作意71手目の17銀を同玉と取れない(19香が利いているので19玉しかできない)為不詰となるのです。最後の金合は解答者の評判も良かったのですがこれはここから逆算したという創作の元でした。

占魚亭

96香の伏線が上手い。また、質駒の銀(24成銀)の誘導も見事です。

神無七郎

3手目96香は勘で打てたのですが、27手目26桂を入れるかどうかを決めるには、ちゃんとした読みが必要でした。「何かをする」だけでなく「何もしない」ことも立派な伏線になるのですね。

真T

中盤の歩打からの金追い趣向が楽しい。収束の17金合も上手い。

荻原和彦

迷宮入り寸前だったが、7段目での金の活用(97→37)に気づき手応えを掴む。合駒請求で金を入手する収束は意外性十分。

■ 12-10

強欲協力詰 89手

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

持駒 なし

85 銀 86 玉 96 飛 85 玉 97 桂 96 玉
 95 と 同玉 87 桂 84 玉 83 と 同玉
 75 桂 93 玉 85 桂 92 玉 91 と 同玉
 83 桂生 81 玉 73 桂生 72 玉 71 桂成 同玉
 61 桂成 同玉 62 歩 同玉 25 歩 17 と
 63 歩 同玉 64 歩 同玉 65 歩 同玉
 66 歩 同玉 67 歩 同玉 68 歩 同金
 同金 同玉 59 金 同玉 48 銀 同玉
 49 歩 同玉 39 飛 同玉 48 銀 28 玉
 39 銀 27 玉 38 銀 18 玉 27 銀 同玉
 39 桂 37 玉 29 桂 36 玉 35 金 同玉
 47 桂 25 玉 17 桂 14 玉 23 銀生 同玉
 35 桂 32 玉 33 歩 同玉 25 桂 32 玉
 33 歩 21 玉 13 桂生 11 玉 23 桂生 22 玉
 21 桂成 同玉 31 桂成 同玉 32 金 まで 89 手
 (fm 解析局面数 : 12174)

詰上図

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

★トリは桂が主題の1作。強欲協力詰で桂が主題と言えば伊達悠さんの四桂詰(WFP145号 2020年7月)強欲協力詰 93手を思い出します。

強欲協力詰 93手

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

持駒 なし

★この作品は左辺に2枚の桂を8段目と9段目に打ってびよんびよんと跳ね後半は右辺で2枚の桂を同様に8段目と9段目に打ってびよんびよんと跳ね最後四桂詰の還元玉で詰上がる素晴らしい作品です。

★伊達作は8段目に打った桂は2回、9段目に打った桂は3回跳ねて最後は不成でフィニッシュですが、本作は左辺は9段目にいる桂が4回跳ねて最後は成捨て、右辺は2枚の桂を9段目に打って4回跳ねて最後は成捨てて詰上りには桂の姿がない煙詰という作りになっています。左辺を桂打ちから始めたいのは勿論ですのでさんざん考えましたが序からいきなりではどうしても入らず、中盤に持っていくなどしないとダメみたいです。解答者からは今回の中で1番という評をたくさん頂きました。最後に置いているという事で私の中でもお勧めの1作でしたので嬉しく思います。

占魚亭

左右での桂四段跳ねが圧巻。今回のベスト。神無七郎

左右で二組ずつ桂4段跳ねが登場する素晴らしい作品。29手目25歩の伏線も良いアクセントです。左側の桂も九段目に打つところから始められれば文句なしですが、それは欲張り過ぎですね。今回の特集を締めくくるに相応しい作品だと思います。

真 T

桂跳ね祭りが楽しい。本作が今回で一番気に入りました。

荻原和彦

冒頭 26 手で 6~9 筋が綺麗に捌けたものの前途多難。最終盤で生桂 2 枚と歩 1 枚の細い攻めが繋がり解後感良し。

【総評】

占魚亭

いい作品ばかりでしたが、2・6・10 が私のベスト 3 です。

神無七郎

煙詰 10 題、楽しませていただきました。全部解いてから解答を書いたのですが、12-7 は解図時のメモを紛失し、具体的などんな紛れに嵌ったのか、手順を思い出せませんでした。やはり題数が多い場合は、1 題解くごとに解答・感想を書いておかないと駄目ですね。

四面体 in 四面体 (問題編)

神無太郎

またまた知人から聞いた数学ネタです。

三角形のすべての辺の長さの合計を三角形の周長と定義します。三角形 S の内部に三角形 T があるとき、常に

三角形 S の周長 \geq 三角形 T の周長

が成り立ちます。これは一応証明できていて、直感とも合います。

さて問題です。

同様に、四面体のすべての辺の長さの合計を四面体の周長と定義します。四面体 U の内部に四面体 V があるとき、常に

四面体 U の周長 \geq 四面体 V の周長

が成り立つでしょうか？

(解答編は P)

実験室の悲劇(第 18 回)

占魚亭

★『暁将棋部屋』第7号が公開されました(→詳細は[こちら](#)から)。「暁フェアリー」への解答・投稿の締切りは 2023 年6月 30 日迄となっています。私にメールしていただければ転送しますので、よろしくをお願いします。

そして、「第5回フェアリー短コン」の投稿締切りも 6月 30 日迄です。投稿、お待ちしております。

☆フェアリー部門の Judge として参加した『詰将棋年鑑 2020-2021』が7月に刊行されます。素晴らしい作品揃いですので、是非ご購入ください。

また、『年鑑 2018-2019』『年鑑 2022-2023』の編集をスタートさせるとのことなので、興味のある方は若島さんに連絡してみてください。

★『The Problemist』2023 年5月号に採用されました。例によって Imitator(笑)。

解図の方は、だいぶ数が減ったものの終わりが見えません。秋までには終わらせたいですが……。

☆さて、今回は2解の失敗作。

《ルール説明》

【点鏡】

55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。なお、行き所のない駒の禁則は適用されない。

【All-in-Shogi】

双方とも自分の手番の時に相手の駒を動かすこともできる。敵玉を王手がかかる位置に動かしてもいいし、敵の持駒を打ってもいい。ただし、双方とも 1 手前の局面に戻すような着手は禁手とする。

[補足]

- 1) 相手側の駒を動かすとき、自分側の駒を取らせることはできるが、相手側の駒を取らせることはできない。
- 2) 相手側の駒で自分側の駒を取らせたとき、その駒は相手側の持駒となる。
- 3) 白玉を取らせる手は反則。

【多玉詰・二玉詰】

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。

【協力白玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【とX】

歩が成るとXの性能になる。Xが玉、金以外の生駒の場合は、以降の手順で成ることはできない。

[補足]

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

点鏡All-in-Shogi多玉協力白玉詰 6手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2角

※歩が成ると玉の性能・属性になる

【手順】

- 1) 19v 飛、61 飛、97v 角、32 玉、46v 歩成、31v 歩成まで6手

(詰上り1)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

2) 97v 角、32 玉、22v 玉、98 角成、12 歩生、21v 歩成まで6手

(詰上り2)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛2

☆2023年1月20日完成。

1解目の5手目 46v 歩成がやってみたかった手。九段目の歩の枚数を減らしたかったのですが、余詰多数でどうにもなりませんでした。構図・構成の悪さも原因でしょうからこの図は捨てて、別の構図で再チャレンジしてみようと思っています。

★コメント等は sengyotei@gmail.com (■を@に)迄。

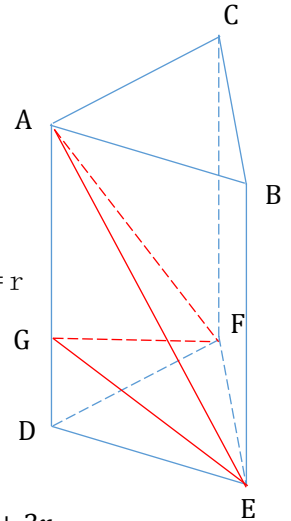
■第5回フェアリー短コン 投稿受付状況■
投稿…6名(+1) ※五十音順・2023/06/18 時点
神無七郎、神無太郎、駒井めい、さつき、springs、
松下拓矢+占魚亭

四面体 in 四面体 (解答編)

神無太郎

答えは「成り立たない」です。直感に反してかせんか？

右図は、1辺の長さが r ($0 < r < 1$) の正三角形を底辺とする高さが1の三角柱 ABC-DEF で、3つの側面はすべて長方形です。AB 上に $AG=r$ となる点 G を取り、四面体 A-DEF (U) と四面体 A-GEF (V) を考えます。



U の内部に V があり、

$$U \text{ の周長} = 1 + 2\sqrt{1+r^2} + 3r$$

$$V \text{ の周長} = 2\sqrt{1+r^2} + 2\sqrt{(1-r)^2 + r^2} + 2r$$

となるので、 r を 0 に近づけると、U の周長は 3 に近づき、V の周長は 4 に近づきます。具体的には、 $0 < r < \frac{3}{7}$ のとき、

$$U \text{ 周長} < V \text{ の周長}$$

となります。意外ですよ。

協力詰・協力自玉詰 解付き #13

担当：駒井めい



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

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2023年7月15日（土）

〔投稿先〕

駒井めい：meikomaivtsume[at]gmail.com

〔投稿時の記載内容〕

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

〔その他〕

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

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

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

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

出題

〔協力詰〕

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

■ 13-1 駒井めい作

協力詰 5手

							と	龍		
							王			
							将	馬		
							桂			

持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

今回は作家向けの内容です。創作課題を出したいと思います。従来通り、課題とは無関係な作品を送っていただいて構いません。あくまで創作の参考にしてください。

【創作課題】

攻方駒 A は地点 X にいる受方駒 B を取れる状況だが、これを取らない。後の手順で攻方 A は別の地点 Y に動いた受方駒 B を取る。このような手順を含む協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

攻方は盤上のある受方駒が取れる状況を見逃した後、別の地点で取るというもの。その地点で取らなければならない意味付けを考える必要があります。是非挑戦してみてください。

解答・解説

■ 13-1 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 なし

【解答】

16龍 26龍 同龍 同銀成 35飛 迄5手

詰上図

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

【解説】

初形は攻方15龍で受方35龍を取れる状況。初手35龍と受方龍を取ると、2手目同角成あるいは同角生と応じるしかありません。本作は協力詰なので、受方も自玉（受方玉）が詰むように応じます。そうは言っても、この展開は残り3手で詰みません。

受方17角の利きを遮る方法はないでしょうか。もし攻方の持駒に金があれば、初手から26金 同銀成と進めて、受方17角の利きを遮れます。実際それができそうな駒は攻方15龍

くらいですが、初手から26龍 同龍と攻方龍を捨ててしまうと、何の駒で詰ますのかという問題が生じます。

初手16龍が解決策。2手目26龍と受方に移動合をさせるのが狙い。これで同龍 同銀成と進めれば、受方17角の利きを遮りつつ、攻方は飛車を持駒にできます。5手目35飛と打てば詰め上がり。

本作は攻方15龍で受方35龍を取れる初形ですが、実際には35の地点ではなく26の地点に動かして取ります。攻方龍で受方龍を取るわけですが、どこで取るかが重要という構造になっています。受方が攻方に龍を押し売りするように移動合する展開も、協力詰らしい手順でしょう。

絨毯爆撃結果報告

裸玉+IM協力詰編 その3

springs

絨毯爆撃で見つかった完全作からいくつかピックアップして紹介します。前回からしばらく経ちましたが、過去分は下記の通りです。

その1：WFP 第 170 号（2022 年 8 月）

その2：WFP 第 171 号（2022 年 9 月）

解答は問題群の後に記載します。感想などございましたら下記までご連絡ください。

hit.and.miss.masayume@gmail.com

<< ルール説明 >>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

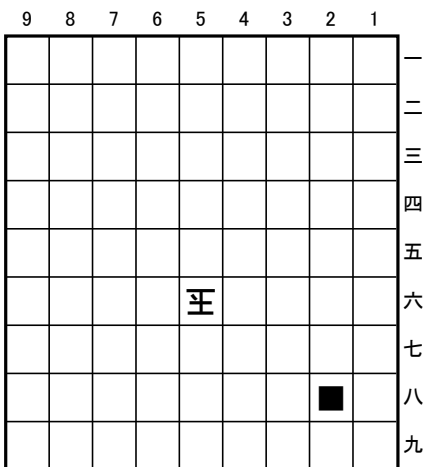
（補足）

- ・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

<< 問題 >>

■ 3-1

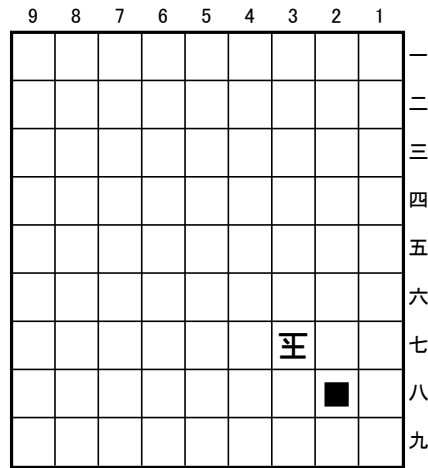
協力詰 7 手



持駒 角香

■ 3-2

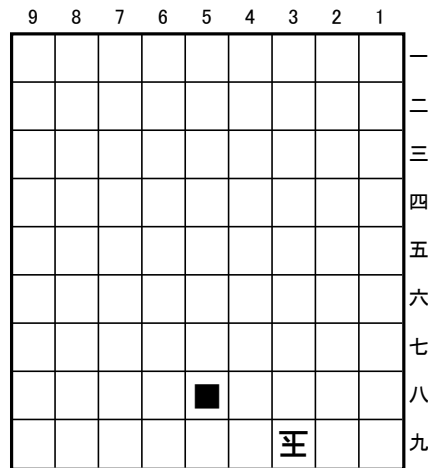
協力詰 9 手



持駒 桂香

■ 3-3

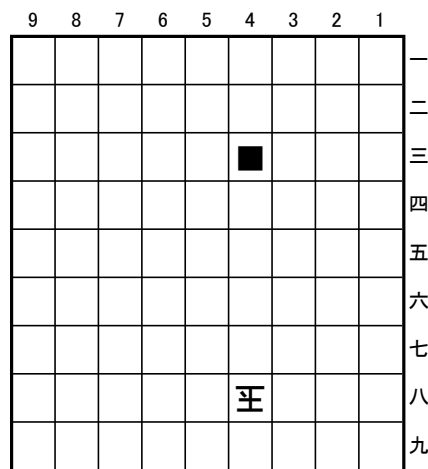
協力詰 13 手



持駒 角桂

■ 3-4

協力詰 19 手

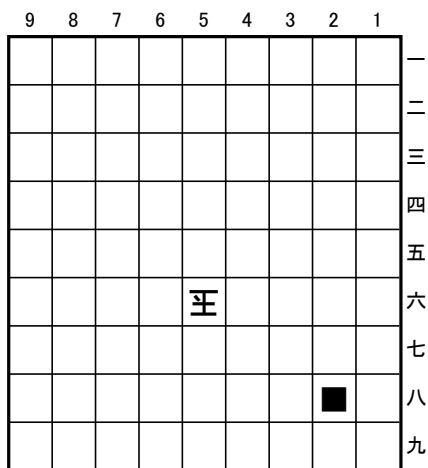


持駒 金桂

<< 解答 >>

■ 3-1

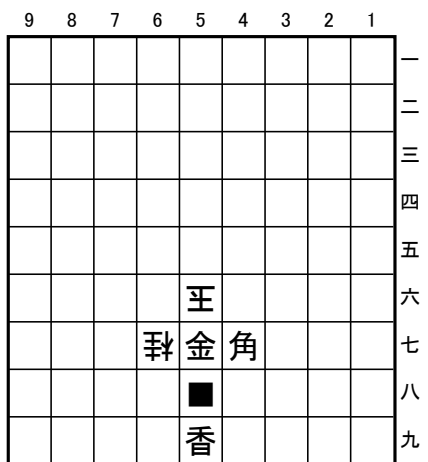
協力詰 7手



持駒 角香

29 角 47 金 同角[I46] 55 桂
59 香 67 桂生[I58] 57 金 迄 7 手

詰上図



持駒 なし

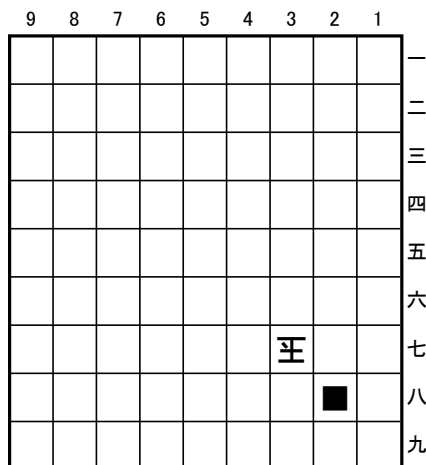
まずは 29 角の最遠打から合駒の金を奪います。55 桂は Imitator 特有の受けで、59 香に 67 桂生[I58]として玉の退路を塞ぐことを見込んでいます。詰上図を見ると、67 桂のおかげで 65 玉と逃げるができなくなっています。

ちなみに、初手に 38 角ではなく 29 角と打つのは Imitator の移動距離を調整するためですが、もし 38 角として同様の詰みを目指すと、桂の代わりに Knight (騎) が必要になります。実際、受方の持駒に騎を追加すると、

「55 桂～67 桂生[I58]」の代わりに「46 騎～67 騎[I58]」として詰むようになります。

■ 3-2

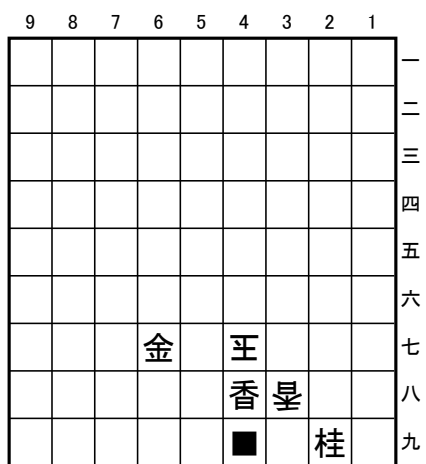
協力詰 9手



持駒 桂香

29 桂 47 玉[I38] 49 香 48 金
同香[I37] 36 香 57 金 38 香生[I39]
67 金[I49] 迄 9 手

詰上図



持駒 なし

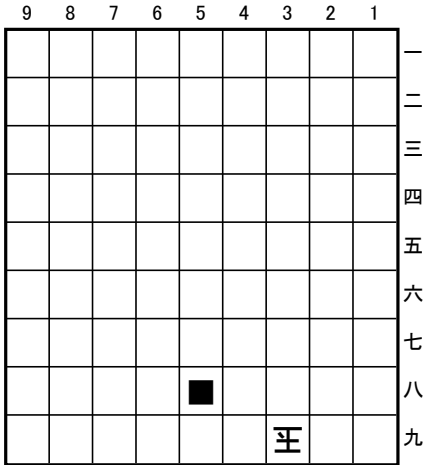
3 手目 49 香から合駒の金を取り、受方の香を発生させて動かします。これは 3-1 と同様の手順になっています。少しだけまとめておくと下表の通りとなります。

また、最終手のとぼけた味がいい感じ。

	説明	3-1	3-2
1	王手	同角[I46]	同香[I37]
2	IM を止める	55 桂	36 香
3	別の駒で王手	59 香	57 金
4	2 の駒が動いて IM を止める	67 桂生[I58]	38 香生[I39]

■ 3-3

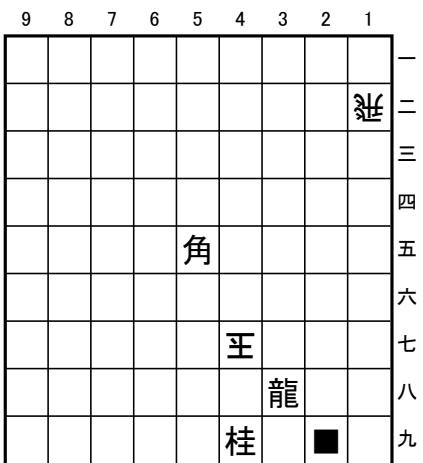
協力詰 13手



持駒 角桂

28 角 48 玉[I67] 39 角[I78] 37 玉[I67]
 49 桂 55 飛 66 角[I94] 82 飛
 55 角[I83] 12 飛[I13] 32 飛 47 玉[I23]
 38 飛成[I29] 迄 13 手

詰上図

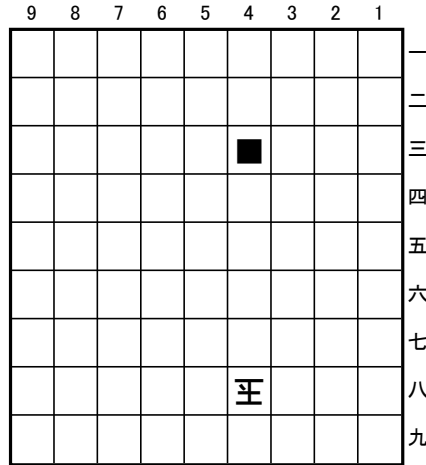


持駒 なし

まずは細かく角を使って舞台を作ります。
 5 手目 49 桂の王手に対しては、55 飛として
 Imitator の移動先を塞ぐことで王手を外しま
 す。この飛車を角で取りに行きます。7 手目
 66 角[I94]は 49 桂の王手を有効化した手で、
 これには 6 手目 55 飛と同様に Imitator の移
 動先を飛車で潰す 82 飛で王手を外します。9
 手目 55 角[I83]で無事飛車を入手できまし
 た。ここからクライマックス。受方 82 飛
 の大移動、攻方飛の遠打、攻方 32 飛の大移
 動で詰みとなります。

3-4

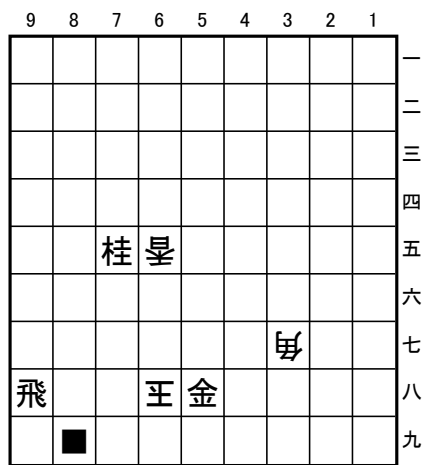
協力詰 19手



持駒 金桂

47 金 58 玉[I53] 48 金[I54] 67 玉[I63]
 58 金[I73] 82 角 79 桂 61 香
 48 金[I63] 37 角生[I18] 57 金[I27] 15 飛
 87 桂[I35] 75 飛[I95] 同桂[I83] 68 玉[I84]
 98 飛 65 香[I88] 58 金[I89] 迄 19 手

詰上図



持駒 なし

序盤は金の王手で舞台を作り、中盤から終盤
 では、角生の大移動、飛車の大移動、香の大移
 動が受方にあり、その合間を金の王手で繋いで
 いるような構成です。最後は縁の下の力持ちだ
 った金を引き、詰みとなります。

Imitator を使った協力詰は紛れが多く、fmza
 での検討に時間が掛かる印象があります。本図
 は解析局面数 : 3,606,024,539 で、全検完了に特
 に長時間を要しました(私の端末で 8 時間半)。

第5回フェアリー短編コンクール 作品募集

担当: 占魚亭

フェアリー短編コンクールの作品を募集します。
条件等は下記の通りです。

【出題／結果発表】

＜出題＞ 『WFP』2023年7月号

＜結果発表＞ 『WFP』2023年10月号(予定)

【条件】

＜手数＞ 10～15手

※連続系やレトロの場合は、手数の合計 10～15手

＜その他＞

・ツイン、複数解、非標準駒数、複合ルール(例: 安南キルケ、Andernach-Isardam など)は可。

・フェアリー駒(透明駒、Nightrider、Grasshopper など)、変則盤の使用は不可。例外として、石と穴の使用は可とします。

【投稿数】

1人1作(期間内であれば、差し替え可能です)

【投稿締切り】

2023年6月30日(金)

【投稿先】

作品の情報(配置・ルール・手数・作意)と自作解説(狙いなど)を明記のうえ、下記のアドレスにお送りください。

なお、投稿作の検討はこちらでは行いません。

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

投稿、お待ちしております。

透明駒コンクール 作品募集

担当:上谷直希

2022年10月に開催した「透明駒入門」はおかげさまで大盛況となりました。

引き続きの透明駒の発展を祈念して、今度は手数制限などを取っ払ったコンクールの開催を予定いたしました。入門用の作品も、力試しの作品も大歓迎です。

ただどの程度作品が集まるのかわからないので、ひとまず募集締切と発表号の予定は仮といたします。もし作品の集まりが少ないようならば募集を延長しようと考えております。

透明駒のエッセンスが感じられる作品のご投稿をお待ちしております。

〔募集内容〕

透明駒を使用した作品。1人1作まで。手数制限なし。

〔細則〕

協力詰あるいは最善詰、普通詰将棋。

白玉、ステイルメイト、受先、使用駒制限、複数解・ツインの使用は可。

その他のルール追加は不可(安南、フェアリー駒など)。

〔投稿締切〕

2023年7月31日(土)

〔解答募集〕

WFP8月号で解答募集を予定

※募集締切と発表号の予定は仮といたします。もし作品の集まりが少ないようならば募集を延長しようと考えております。

〔投稿先〕

上谷まで。

mail:tsumecontact@gmail.com

●を@に変更。

メールのタイトルには「透明駒コンクール 投稿」とご記入ください。

〔投稿時の記載内容〕

・作者名(ペンネーム可)

・図面、手数、ルール(記入法は問いませんが、透明駒がどちらに何枚あるかの記載もお願いします)

・作意手順

・狙い、こだわりなどの作者コメント(一言でもよ

いので何かしら書いていただけますと助かります)

以上の4項目は必須といたしますが、他に書きたいことがあれば併記いただいて構いません。

〔注意事項〕

(1)解答募集時、非標準駒数など注意を要する事項がある作品については担当者の判断で注記を併記する可能性があります。

(2)投稿いただければ、数日以内に受け取った旨ご返信いたします。返信がない場合にはお手数ですが再送などご検討ください。

(3)機械検討ができないルールです。完全性の検討は各自の自己責任でお願いします。

担当者にもし時間があれば投稿作について何かしらのご協力はできるかもしれませんが、確約できません。基本的には無いものだと思っておいてください。恐れ入ります。

(4)もし仮に出題期間中に不完全作が判明した場合、不詰作は出題取り消しで解答発表なし、余詰作は余詰があることをアナウンスした上で出題継続、結果稿で詳細の報告といたします。

出題期間中に修正図・改良図で解答募集を再開するといった対応は受け付けません。複雑なケースが生じた場合は個別に対応いたします。

(5)おそらく作品の難易度および正解数・正解率に相当な差がつくと思われるため、お気に入り投票などは行わない予定です。

透明駒のルールや易しい作例集については、例えば私のブログ

(<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-157.html>)から透明駒の欄をご参照ください。

また、『透明駒入門』という書籍も2021年に発刊されました。『つみき書店』のホームページから入手できるのでもしよろしければお求めください(<https://kazemidori001.stores.jp/items/611f42d07acd167d8f351b0e>)。

推理将棋「106手目の大逆転」106手

【条件】

- 1) 106手で詰んだ
- 2) 先手は3手目から王手をかけ続けた
- 3) 双方とも駒を取る手はなかった
- 4) 金の利きに馬が動く手が3回
- 5) 2連続で馬を寄る手順が4回
- 6) 馬の手に対して玉を寄った手が9回

【作意手順】

76歩 34歩 33角生 62玉 51角生 52玉
 62角成 42玉 52馬 33玉 42馬 44玉
 33馬 35玉 24馬 45玉 46歩 44玉
 45歩 55玉 56歩 64玉 46馬 54玉
 55歩 64玉 54歩 65玉 47馬 55玉
 58飛 64玉 46馬 65玉 55飛 64玉
 95飛 74玉 94飛 84歩 56馬 64玉
46馬 65玉 95飛 74玉 75歩 65玉
 74歩 85歩 55馬 76玉 96飛 86歩
 77馬 65玉 95飛 56玉 55馬 47玉
65馬 57玉 75馬 66角 68銀 46玉
 64馬 56玉 55飛 46玉 58飛 47玉
 48飛 56玉 58飛 57角成 46馬 65玉
56馬 75玉 66馬 85玉 84馬 76玉
 94馬 85飛 77銀 75玉 84馬 65玉
 66歩 64玉 75馬 55玉 65馬 46玉
 64馬 55飛 48飛 56玉 65馬 67玉
 58金左 78玉 67金 68馬 まで106手。

【詰上り図】

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

先手持駒なし
 後手持駒なし

【条件の確認】

- 4) 金の利きに馬が動く手が3回
 ・ 9手目52馬、・ 11手目42馬、・ 106手目68馬
- 5) 2連続で馬を寄る手順が4回
 ・ 9手目52馬～42馬、・ 41手目56馬～46馬、
 ・ 61手目65馬～75馬、・ 79手目56馬～66馬
- 6) 馬の手に対して玉を寄った手が9回
 ・ 15手目から24馬45玉、・ 23手目から46馬54玉、
 ・ 29手目から47馬55玉、・ 51手目から56馬64玉、
 ・ 61手目から65馬57玉、・ 67手目から64馬56玉
 ・ 79手目から56馬75玉、・ 81手目から66馬85玉
 ・ 89手目から84馬65玉

【解説】

取禁の厳しい制限の下での白玉詰。阪神半疑作の作意解(76歩34歩の2手を加えると108手)とほぼ同じ詰形となるが、2手短縮されている。

茫洋とした盤面上に攻方の馬飛を駆使し、逆王手のために必要な受方の角飛を移動合で呼び出す。

条件1)～3)は原作と同じ基本条件であり、1)～3)のみでは、以下の非限定がある。

- ① 11手目 42馬／51馬の二択
- ② 14手目以下 35玉24馬45玉46歩／45玉46歩35玉24馬の二択
- ③ 39手目以下 94飛84歩56馬64玉／94飛84歩47馬64玉／56馬64玉94飛84歩／47馬64玉94飛84歩の四択
- ④ 57手目以下 95飛56玉55馬47玉／95飛56玉66馬47玉／76馬55玉95飛56玉の三択
- ⑤ 76手目～106手目 57角成～68馬／57角生～68角成／57角生～68角生の三択
- ⑥ 79手目 56馬／55馬の二択
- ⑦ 80手目 75玉／76玉の二択
- ⑧ 88手目以下 75玉84馬65玉66歩／65玉66歩75玉84馬の二択
- ⑨ 105手目 67金／47金の二択

これらは各々独立した非限定であり、厳密には2304通り(=2*2*4*3*3*2*2*2*2)の解がある。

条件4)～6)は非限定を無くすための追加条件である。4)が①⑤⑨を、5)が③④⑥を、6)が②⑦⑧を各々一択に限定する。

一乗谷酔象 (NAO／吉田直嗣)

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7月10日(土)

推理将棋第 162 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2023年8月15日(火)

第 152 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

作品募集一覧

第 5 回フェアリー短編コンクール

(担当：占魚亭)

[投稿締切] 2023 年 6 月 30 日 (金)

(詳細は P86 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 7 月 15 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▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai_Tsume

(詳細は P 81 参照)

Fairy of the Forest #75

[課題] 海の日 or 山の日に関連した協力詰

[投稿締切] 2023 年 7 月 15 日 (土)

[投稿先]

酒井博久：(sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は P57 参照)

透明駒コンクール

(担当：上谷直希)

[投稿締切] 2023 年 7 月 31 日 (土)

(詳細は P87 参照)

【あとがき】

WFP も何とか 180 号で 15 周年を迎えることができました。毎月 10 日～20 日にかけて仕事合間に編集作業をするルーティンが 15 年続いているわけですが無理なくやっているのが長続きのこつでしょうか。なかでも各担当者の方々からの原稿が遅れることなく送られてくるのが一番の理由と言ってよいでしょう。ここ 2 ヶ月担当者と連絡が付かないという不測の事態に見舞われてはおりますがこれまでは一度もありませんでしたので担当者さまさます。本当に感謝申し上げます。

最近では twitter や詰将棋メーカーなどでたくさんの方々のフェアリー詰将棋を見るようになりました。かつては詰パラのフェアリーランドくらいしかお目にかかることがなかったことを思えば WFP の存在も少しはお役に立てているのかと思います。

今後ともよろしく願いいたします。

話は変わりますが数日前、カープの北別府さんがお亡くなりになりました。カープ初優勝の年にドラフト 1 位で入団以来、生え抜き選手としては初の 200 勝投手となりトータル 213 勝をあげました。精密機械と呼ばれストライクとボールをミリ単位とか縫い目 1 個といった範囲で出し入れしていたと言われました。急速 140 キロでこの実績は今では考えられませんか。私と年が近いこともあって私の青春そのものでした。ご冥福をお祈りいたします。

たくぼん

2023 年 第 180 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和五年六月号

令和五年 6 月 21 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