



第182号

今月のフェアリー詰将棋

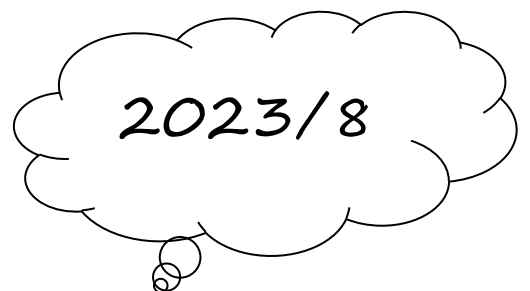
- ・ 第 153 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 154 回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #75
- ・ 第 5 回フェアリー短編コンクール(再掲)(占魚亭)
- ・ 推理将棋第 165 回出題

結果発表

- ・ 第 152 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 163 回出題
- ・ 第17 回フェアリー入門(キルケ協力詰)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#15(駒井めい)

読み物

- ・ フェアリー入門(アンチキルケ協力詰)(springs)
- ・ 実験室の悲劇(第 20 回)(占魚亭)
- ・ 透明駒コンクール投稿募集(延長)(上谷直希)
- ・ 大臣の旅(問題編/解答編)(神無太郎)
- ・ キルケの玉は復元する?(るかなん)
- ・ 今月の手筋(利き変化合駒動かし)



はじめに



(阿波踊り)

お盆

コロナが5類に移行し、様々なイベントが開催されるようになりましたので、今年のお盆は久しぶりに広島に帰郷いたしました。とは言え実家はもうありませんので日帰りです。ちょーえりと2人で朝早く新居浜を出発し高速道路もほとんど混んでおらず3時間半くらいで広島に到着。4年ほったらかしていたお墓に参りご先祖さんにお詫び申し上げました。昼飯は帰郷時の定番、広島のスウルフードお好み焼きです。行く店も決まっております、「みっちゃん」です。八丁堀本店はいつも長だの列ですので、私たちはいつも百貨店「福屋」の地下階にある支店です。それでも数人並んでいましたが10分位で入ることができました。やっぱりおいしいですね。本当に新居浜にも欲しいくらいです。

食べ終わったら早速帰ろうとしましたが尾道付近で高速が大渋滞！ネットで調べるとしまなみ街道で正面衝突の事故発生で通行止め！やむなく岡山～瀬戸大橋経由での大回りとなりました。余分に1時間くらいかかりました。合計8時間運転してたことになります。翌日はちょーえりの要望で徳島に阿波踊りを見に行くことに……。こちらも往復4時間運転。次の日は腰が……。年ですねえ。でも楽しいお盆でした。

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182号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

フェアリー時々詰将棋

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

占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第153回WFP作品展(再掲)及び 第154回WFP作品展 担当：神無七郎

🏰 レトロの表記と細則

今回は過去の記事の訂正から。第36回WFP作品展結果稿(WFP40号、P.17)で、花沢正純氏のレトロ作品を、以下のような誤った形で紹介していました。

(参考図3) 花沢正純作
(1985年5月 カピタン31号)
レトロ協力詰 -6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
										二
									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒なし

a) レトロ協力詰 (-6/1手)
b) レトロ協力自玉詰 (-6/2手)
※a)b)双方が成立するよう逆算する
※攻方王手義務あり

問題は赤字で書いた箇所。逆算は確かに双方が協力するのですが、逆算後は協力しません。受方が協力しなくても詰むような逆算図に持っていないといけないのです。実際、当時も逆算後「ばか自殺詰」のルールで解いた誤解があったそうです。

本作品展でも「レトロ協力詰」は何度か登場しているのですが、逆算前と逆算後でルールが異なるものはありませんでした。この場合、どのようにルールを表せば良いのでしょうか？
当時は以下のように表されていました。

6手戻；1手詰&2手自殺

この表記だけでは逆算時に双方が協力すること、逆算でも攻方王手義務があることは分かりませんが、出題時にちゃんと意味が書かれていたので、出題意図は明確でした。現在、本作品展で使用しているルール表記に近付けるなら、このような感じでしょうか。逆算前後の区切り

文字も、手順の区切り文字に合わせて「/」にしてみます。

協力逆算 6手 / (詰将棋 1手 & 自玉詰 2手)

もし逆算時に王手義務がないなら、前段は「非王手可協力逆算」になりますし、受方のみ逆算するなら「受方連続逆算」のように表せませす。特に「連続詰」の逆算物にはこの表記が有効でしょう。もちろん通常の「レトロ協力詰 -m+n手」も「協力逆算 m手 / 協力詰 n手」と表すことができます。

ここで提示した表記は汎用性が高いのですが、これまでは逆算時と逆算後のルールが異なる作品が送られてきたことはありません。必要が生じるまでは従来通り「レトロ協力詰 -m+n手」の表記を継続して使おうと思います。

さて、次はレトロ協力詰の細則の問題です。次の例図をご覧ください。

[例図]

レトロ協力詰 -2+3[≡]
5 4 3 2 1

			角	王	一
		糸			二
		糸			三
					四
					五

攻方持駒金
受方持駒なし

12玉 21角持 /
21角 11玉 12金 まで -2+3手

作意は上の通りなのですが、次のような解は早詰として扱うべきでしょうか？

1. 何もしない / 12金 まで -0+1手
2. 12玉 / 11玉 12金 まで -1+2手

つまり「無逆算」や「指定と偶奇が異なる逆算」による早詰は有効か無効かという問題です。これまで出題されてきたレトロ協力詰は暗黙のうちに「出題図そのままでは(指定手数以内に)詰まない」「指定手数と偶奇が一致する」ということが仮定されていました。これらは慣習的にそうになっていただけで、明文化されていいたわけではありません。

この問題は筆者だけでは判断できなかったもので、変寝夢氏や神無次郎氏と相談し、1は有

効、2は無効として取り扱うことにしました。実際にルール細則にこれを書き加えるようになります。(赤字が書き加えた部分)

【レトロ $-m+n$ 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

〔補足〕

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数逆算や短い手数詰手順が成立する場合、それが優先される。(m が偶数の場合 $m=0$ も含む。また、逆算手数及び詰手数の偶奇は m 及び n の偶奇とそれぞれ一致すること。)

もちろん、これはルールの省略時解釈をそうするという話で、異なるルール設定でも一向に構いません。例えば「逆算しなければ1手詰なのに、逆算したせいで詰めるのに苦労する」という作品ができれば面白いので、そのような作は「0手逆算無効」の注釈を付けて出題したいと思います。例図の場合は「逆算しなければ1手詰なのに、逆算したせいで3手詰になってしまった」ものですが、これは単純すぎるので、もっと手の込んだ表現が期待されます。

今回レトロの話を取り上げたのは、fmza にレトロ協力詰の解析機能が実装されたからです。基本的なレトロ協力詰の解析機能に加え、以下のような機能を持っています。

1. フェアリー駒、フェアリー条件を含めた逆算ができる
2. 攻方王手義務のない逆算や、連続系ルールの逆算ができる
3. 逆算図から更に深く逆算ができるか確認するオプションがある
フェアリー駒・フェアリー条件はすべて使えるわけではありませんが、過去に WFP 誌で登場したレトロ協力詰はすべて解析できるようになりました。例えば WFP36-8 (縫田光司氏作、アンチキルケレトロ協力詰 $-2+1$ 手) も最新の fmza では検討可能になり、唯一解の完全作であることが確かめられています。
3. の機能は厳密には「実戦初形から到達可能か」を確かめるものではありませんが、多くの作品では逆算図から2手逆算できることを確

かめれば充分なので、実用上は問題ないでしょう。特殊な問題では、4手以上の手数を指定する必要がありますが、それは作者自身が判断して指定してください。

これまで、レトロ協力詰を解析できるプログラムは変寝夢氏の VM2 がありましたが、これは MacOS 向けなので、自分の PC では使えないという方も多かったと思います。レトロ協力詰を解析できる fmza は近日中に公開される予定ですので、より多くの方がこの分野に参入することを期待します。

さて、今回の出題は第153回の再掲載分と第154回の新規出題分です。第154回は第153回に比べると易しいと思いますが、これはあくまで筆者の主観です。油断せず、解図時間をしっかり確保して取り組んでください。

〔第153回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第153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14題)。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、松下拓矢氏、るかなん氏、上田吉一氏、神無太郎氏、springs 氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏、さつき氏の10名です。

下半期最初の出題も多種多様なルールの作品が登場。複数のフェアリー要素が盛り込まれた作品や、久しぶりの登場となるルールもあり、解答者には柔軟な感覚の切り替えと、高い適応力が求められます。過去問なども参考にしてください。

153-1 は駒井めい氏の作品。フェアリー要素でんこ盛りのルール名を見て、占魚亭氏の作品と思った人はいませんか？ 最初に注目すべきは All-in-Shogi とステイルメイトの組み合わせ。All-in-Shogi は「相手の駒も動かせる」というルールなので、普通に考えるとステイルメイト達成は不可能に思えます。それを可能にするのが「ネコネコ鮮」という性能変化ルール。性能変化を上手く利用して、「現在は王手が掛かっているが、どの駒を動かしても王手が掛かる」という状態を作ってください。「ネコネコ鮮」が本作品展に登場したのは第57回

(WFP57-4 変寝夢氏作, WFP64 号) ですが、それ以前にも WFP43 号で、小林看空氏が「ネコネコ鮮の紹介」という記事で例題を含め11題の作品を出題しています。「ネコネコ鮮」に馴染みのない方は、これらの過去問で頭を慣らしてください。

153-2 は「点鏡」と「ライフル」を組み合わせた占魚亭氏の作品。まずは「点鏡」に集中して詰型を考え、「ライフル」の効果は後で考えると良いでしょう。

153-3 は松下拓矢氏の協力自玉詰。大駒が大活躍しそうな構図ですね。華麗な大技を決めてください。

153-4 は、るかなん氏の中立駒作品。双方の持駒だけでなく、玉も中立駒です。中立駒はどちらの手番にとっても敵駒なので、中立玉に中立駒で王手するとき、王手の選び方には要注意です。具体的には「攻方手番として見たとき王手であるが、受方手番として見たとき王手でない手」を選ばねばなりません。例えば初手で中立金の王手を考えると、54n 金や 34n 金は許される王手ですが、33n 金・42n 金・53n 金は自玉へ王手する反則とみなされます。同様に初手中立銀で王手する場合は 44n 銀のみが可能です。中立香は割と使いやすく、44n 香～49n 香のすべてが合法的な王手です。手順の途中では中立玉を動かす王手も可能ですが、このときも反則でない位置に動かすよう注意してください。中立駒は双方が動かせるので、詰型は非常に限られます。受方手番で何をどう動かしても詰みを解除できない詰型の想定が重要です。

153-5 は上田吉一氏の作品。簡素な初形と対照的に非常に長いルール名に驚かされますね。受方持駒制限があり、使用駒数は3枚だけ。「PWC」なので所属変更は起こらず、「成禁」なので駒の性能も変化しません。盤上駒の入れ替えのみで詰型を作らねばならないわけです。

「天竺」なので玉を角の性能にして詰めるしかないので、詰型は想定し易いと思いますし、「マキシ」により受方の選択肢も限られるので、ルール名を恐れず、実際に動かしてみれば意外と解きやすいのではないかと思います。

153-6 は神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰のシリーズの一作。注目は後半6手。この気持ち良い6手を味わうため、舞台作りの8手を頑張って乗り越えてください。

153-7 及び **153-8** は springs 氏の覆面駒作品。最近透明駒がポピュラーですが、覆面駒は透明駒より多くの情報が与えられます。駒の種類こそ分かりませんが、位置と所属が判明していることや、「成」に関する情報が与えられるのが特徴です。本作品展でも覆面駒を使った作品がいくつか登場しています。

・ **WFP92-14** 縫田光司氏作（覆面(m,0)-rider 使用）

・ **WFP95-6** 神無太郎氏作（余詰、修正図あり）

・ **WFP100-12** はなさかしろう氏作

・ **WFP103-7** 青木裕一氏作（覆面(m,0)-rider 使用、透明駒使用、余詰、修正図あり）

こうして振り返ると、特殊な狙いを持つ作品や、大掛かりな作品が多い印象ですが、今回の作品は覆面駒に馴染みの薄い方でも取り組み易いと思います。解答表記は分かるように書いていただければ構いません。

153-9 及び **153-10** は一乗谷酔象氏の天使詰。密室の中で最長の延命策を探す作品です。悪魔詰と異なり不詰は避けねばなりません。詰まらず逃がさず、ギリギリの手順を求めてください。今回の作品の類型をフェアリー短編コンクールに投稿しているそうなので、そちらも併せてお楽しみください。

153-11 は変寝夢氏のレトロ作品。6手逆算して6手で自玉が詰む、逆算手順と詰手順を求めよという設問です。**WFP143-11** と同様 Bishop（僧：成れない角）が使われています。僧3枚が主役になる手順を考えると、逆算手順も詰手順も求めやすいと思います。

153-12 はさつき氏の衝立詰。指し直し（チョンボ）の回数上限はありません。ただし、無駄な指し直しを生じる攻方着手は省いてください。また、同手数駒余り変化を劣位変化として扱う普通詰将棋の規定は本局にも適用されるものとします。衝立の有無が手順にどのような影響を与えるか注目してください。

〔第154回作品展各題への補足説明〕

第154回の出題は全12題（複数解を求める作品もあるので実質13題）。今回登場する作者は上田吉一氏、さんじろう氏、占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、さつき氏、青木裕一氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏の9名です。

前回に比べると使用されているルールがシンプルになっています。腕に自信のある方は全題正解を狙ってください。

154-1 及び **154-2** は上田吉一氏の長編趣向作。どちらも不滅駒が用いられており、駒の動きを楽しむうちに自然に解けるとと思います。**154-1** は「成禁」なので生・不成の表記は省略して構いません。**154-2** では飛のみ成れない設定になっています。また、詰める対象は53銀です。その弱点を狙う詰型を目指してください。

154-3 はさんじろう氏の背面作品。解が2つあるので、なるべく両方を答えてください。対照性を鑑賞するための複数解というよりは、趣き

の異なる2解をセットにしたものなので、一つの解を見つけたら、全然違う筋を読むことをお勧めします。

154-4 は占魚亭氏の点鏡&All-in-Shogi 作品。まるで初形で王手が掛かっているように見えますが、「点鏡」なので玉と飛の利きは入れ替わっています。All-in-Shogi では両王手の詰みを目指すのが定番ですが、本局はそうではありません。

154-5 も占魚亭氏の作品で、Imitator と Moose の組み合わせが用いられています。Moose (麩) は Grasshopper の変種で、跳躍方向に沿って着地するのではなく、跳躍台を越えた後、45° 曲がった位置に着地します。この独特の利きに慣れるのも大変ですが、Imitator との組み合わせが厄介です。

Imitator と Grasshopper 系の駒を組み合わせたとき、Imitator が何を模倣すべきか問題になりますが、本作品展では現位置から移動先のベクトルの一致の他に、現位置から跳躍台、跳躍台から移動先のベクトルも一致しないと動けないというルールを適用します。従って、本局の初形では 33 麩 (33→42→52 の動きを 43→52→62 で Imitator が模倣できる) と、64 麩 (64→63→52 の動きを Imitator が模倣できる) の2つしか王手がありません。例えば 73 麩は 73→63→52 の王手を狙ったものですが、33 地点に駒がないので、Imitator が跳躍を模倣できません。また、44 麩は跳躍台である Imitator が動いてしまうので、王手になりません。(Imitator は模倣する駒と同時に動くため。)

このように王手になっているかどうかの確認から始めないといけないので解くのは大変だと思いますが、何度かやれば慣れてくると思えます。攻方持駒が麩 3 枚というのが、大きなヒントになるでしょう。

154-6 は神無太郎氏の「成の改変」作品。本局では歩が成ると Knight (騎) の性能になります。騎は強力な駒ですが、接近戦には弱いため、普通に「金」の性能になるより余計な手数がかかります。これを解けば、歩が「金」になれる有難味を感じられるでしょう。

154-7 は駒井めい氏の最善詰。「非王手可」なのでルールはチェスプロブレムと同じです。最善指定がなければ実戦そのものですが、実戦っぽいのは初手のみ。詰将棋と将棋の違いが良く分かる作品です。

154-8 はさつき氏の衝立協力詰。このルールは **WFP150-8** で初登場。今回で2回目の登場となります。相手は協力してくれるのに、攻方はあくまで相手の手は分からない前提で王手を掛けねばなりません。受方もそれを前提に、通常とは異なる協力をします。協力して貰っているような、そうでないような不思議な気分を味わってください。

154-9 は青木裕一氏の最悪詰。このルールでは珍しい受方陣内の構図です。森茂氏の名作をヒントにすると早く解けると思えます。

154-10 及び **154-11** は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁。いつもと違い、玉が Knight (騎) の性能になっており、しかも攻方には2枚の騎王があります。解く要領が分かるよう、作者から例題をいただいているので紹介します。

【例題】一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁多玉協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									驥	一
									騎	二
									騎	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒なし
※騎:Knight王

32 騎 23 騎 31 騎 11 騎 23 騎 まで 5 手

初手 32 騎。複玉ではなく多玉なのに、玉で王手を掛けています。でも問題ありません。同種の駒には「取禁」の性質が働くので、32 騎は取られません。なので堂々と騎王で王手を掛けることができます。以降も同様で、攻方だけが一方的に王手を掛け続け、受方騎王の行き場をなくして詰め上げます。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

154-10 と 154-11 も解く要領はこの例題と同様です。例題と異なり、盤上には駒以外の「見張り」も居るので、捕まらないようくれぐれもご注意ください。

154-12 は変寝夢氏の中立玉作品。中立玉は手番毎に攻方玉扱い・受方玉扱いが交替します。本局の場合、攻方持駒がないので、まずは中立玉自らが王手となる位置に移動する必要があります。手番との関係を間違えると、自らの玉に王手を掛けたり、王手放置したりする反則をしがちなので注意してください。ルールは協力白玉詰なので、受方が指し終わって攻方玉として見た場合に詰んでいる形を目指します。中立玉を使った協力白玉詰は **WFP69-6** や **WFP69-7** が参考になると思います。

解答要項

第 153 回分解答締切：2023 年 9 月 15 日
(金)

第 154 回分解答締切：2023 年 10 月 15 日
(日)

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

解答メールが届かない場合は掲示板

(<http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html>) やブログ (<http://k7ro.sblo.jp/>) でお知らせください。

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ **k7ro.ts@gmail.com** へ。

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

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料

(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【ネコネコ鮮】

敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上から n 番目の駒は下から n 番目の駒の性能になる。

(補足)

・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。

・行き所のない駒の概念はなし。

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43 号)

【受先】

受方から指し始める。

【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」

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態。

【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。

【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)

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

(補足)

Rifle Chess の翻案。

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

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

→初出：第 135 回 WFP 作品展 (WFP159 号)

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門ライフル編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n778e3597747b)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【中立駒】(「 n 駒」あるいは「 n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【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。

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門天竺編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/nbeb660c8babe?magazine_key=m60d25c73667f)

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2) 位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3) 駒取り時、駒に戻るまでを一手と見なす。
- 4) 取られた玉は復元しないものとする。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 PWC 編 1」(https://note.com/tsume_spring/s/n/n2efaf0976776)

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)
- ・距離は将棋盤を 9×9 の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

【 n 解】

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【覆面駒】

種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

(補足)

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。

- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。・初形が合法局面であることが仮定される。

つまり、駒の枚数が正しいこと、行き所のない駒や二歩がないこと、現手番側でない玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。

【天使詰（最長協力詰）】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

（補足）

- 1) 悪魔詰と異なり不詰は避ける
- 2) 手順中に同一局面があってはならない
（初形を含む）

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

（補足）

- 1) 特に注積のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数で逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

【Dummy】（偶）

自分では動かない駒

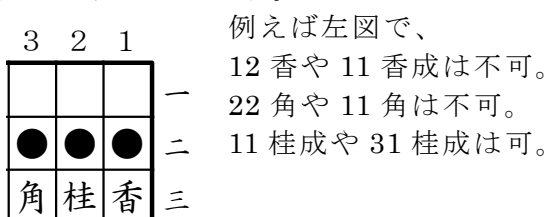
【Bishop】（僧）

チェスの Bishop。成らない角。

【石】（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



【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。

【不滅駒】

取られることのない駒。この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与えられた駒を「不滅」+「駒名」で呼称する。

（補足）

特に注積がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 成っても不滅性を失わない
 - 2) 初形では不滅駒を持駒にできる
- 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)

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

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

【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。

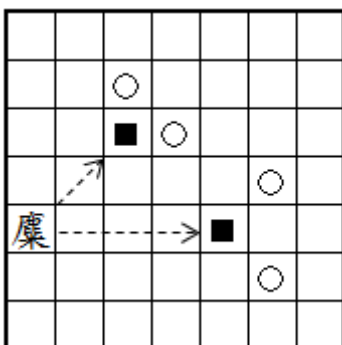
(補足)

- ・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もならない
- ・Grasshopper 系の駒を動かす場合は、跳躍も含めて Imitator が動きを模倣できなければならない

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【Moose】(麋)

フェアリーチェスの Moose (麋)。グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 45° 曲がった場所に着地する。



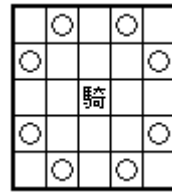
(○が麋の利き。■は敵または味方の駒。)

【と騎】

成歩が Knight (騎) の性能になる。と金と同様、二歩禁は適用されない。

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。
(王手をしても良い)

【最善詰】

攻方は受方がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。
(補足)

- ・いわゆる普通の詰将棋から枝葉(無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則)を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数之余詰は不問。

【衝立協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。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)

攻方の最終手は「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であればよく、「考えられる全ての局面に対して詰み」である必要はない。

作品が完全作となるのは、ルール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」「不成立となる着手」「棋譜表記用の記号」については衝立詰の対応項目を参照。

→初出：第 150 回 WFP 作品展 (WFP177 号)

【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。

(補足)

・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【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。



<第 153 回>解答締切:2023 年 9 月 15 日(金)

■ 153-1 駒井めい氏作

ネコネコ 鮮All-in-Shogi

協力自玉 ステイルメイト 11手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
					王				七
									八
					王				九

攻方持駒 なし

受方持駒 桂5

■ 153-2 占魚亭氏作

点鏡ライフル協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
					王				五
									六
									七
									八
									九

持駒 角2

■ 153-3 松下拓矢氏作

協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

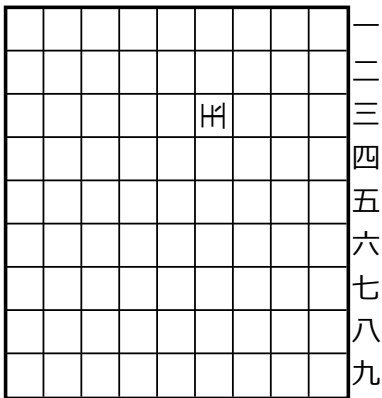
			王	飛					一
	王								二
			王						三
									四
									五
						龍			六
							馬		七
									八
									九

持駒 角

■ 153-4 るかなん氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

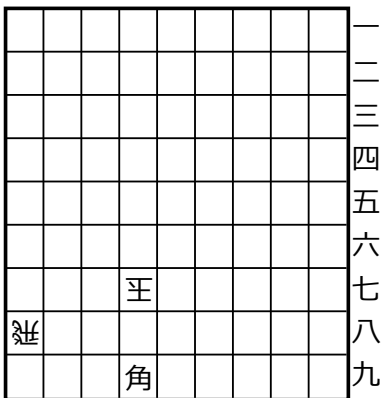


持駒 n金 n銀 n香
※すべての駒が中立駒

■ 153-5 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 47手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

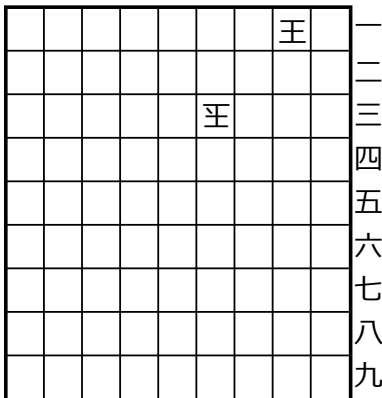


攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 153-6 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

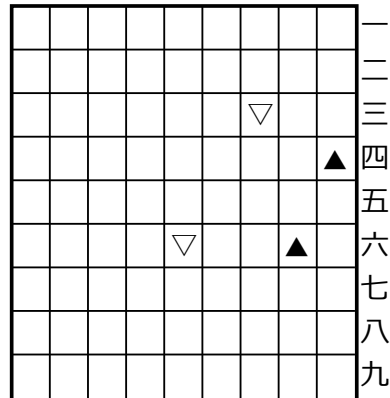


持駒 歩

■ 153-7 springs 氏作

協力自玉詰 4手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

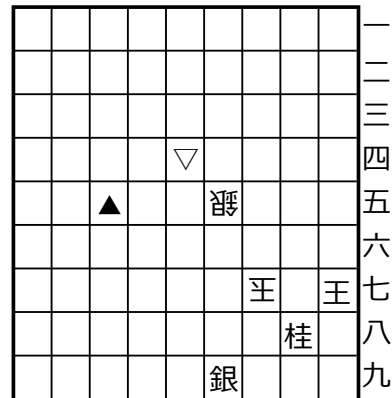


持駒 なし
※▲:攻方覆面駒、▽:受方覆面駒

■ 153-8 springs 氏作

a) 協力詰 3手

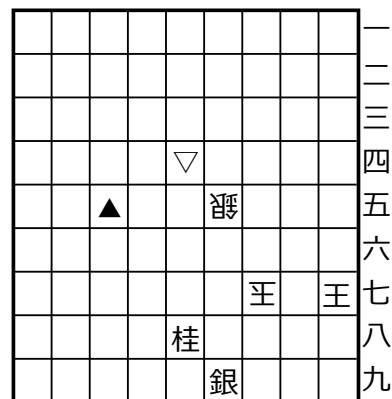
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 ▲
※▲:攻方覆面駒、▽:受方覆面駒

b) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 ▲
※▲:攻方覆面駒、▽:受方覆面駒

■ 153-9 一乗谷醉象氏作

天使詰 35手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角金銀桂香歩

■ 153-10 一乗谷醉象氏作

天使詰 457手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛金桂歩18

■ 153-11 変寝夢氏作

レト口協力白玉詰 -6+6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 僧3

※偶: Dummy王、
僧: Bishop(成らない角)

●:着手不可、不透過

■ 153-12 さつき氏作

衝立詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							変			一
		手				糸				二
		と	桂	王						三
							龍			四
										五
						馬				六
										七
										八
										九

持駒 なし

以上



<第 154 回>解答締切:2023 年 10 月 15 日(日)

■ 154-1 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						と	皇	一
皇								二
							王	三
							糸	四
						香		五
		母		龍				六
								七
金	飛							八
王	?							九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※不滅駒:66角,88飛,92香

■ 154-2 上田吉一氏作

協力白玉詰 106手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※銀:銀王
成れない不滅駒:24飛,62飛

■ 154-3 さんじろう氏作

背面協力白玉詰 6手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2

■ 154-4 占魚亭氏作

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								一
								二
								三
								四
	飛			王				五
								六
								七
								八
								九

持駒 香

■ 154-5 占魚亭氏作

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 麩3

※ ■:Imitator
麩:Moose

■ 154-6 神無太郎氏作

と騎打歩協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王		一
								二
								三
								四
								五
								六
								七
								八
								九

持駒 歩3

■ 154-7 駒井めい氏作

非王手可最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								と	二
						糸			三
			と	王					四
									五
								桂	六
									七
						飛			八
									九
	皇								

攻方持駒 銀
受方持駒 歩

■ 154-8 さつき氏作

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金香

■ 154-9 青木裕一氏作

最悪詰 17手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 154-10 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁多玉協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	一
								騎	二
				銀					三
						騎			四
									五
						騎			六
									七
									八
									九

持駒 なし
※騎:Knight王

■ 154-11 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁多玉協力詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								糸	一
	騎			糸					二
								皇	三
		銀							四
				銀					五
									六
								皇	七
				皇		騎			八
									九

持駒 なし
※騎:Knight王

■ 154-12 変寝夢氏作

協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※玉:中立王

以上

第 152 回 WFP 作品展の結果を報告します。今回の出題は全 12 題（ツインや複数解を含むため実質 15 題）。解答者数 9 名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 152 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

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

今回の難問は 152-4 と 152-5。深い読みの必要な 152-4 と、複雑にルールが絡み合う 152-5。作品の性格は異なりますが、いずれも作者以外の正解者はゼロとなりました。この 2 題以外の解答成績は概ね良好。作品の方も全題完全で、今年前半の期末を無事に迎えることができました。

■ 152-1 神無太郎氏作（正解 8 名）

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

【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。

・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】

26 王 21 桂 15 王 13 桂 まで 4 手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

双方の玉が二枚ずつ桂馬跳びに並んだ綺麗な初形。攻方の持駒はなく、通常のルールでは王手すら掛けられません。

しかし「複玉」ルールは違います。攻方は玉が複数あるので玉で王手を掛けられますし、受

方も玉が複数あるので王手を無視して「詰」に必要な駒を盤上に配置することができます。

初手は 13 王か 37 王のどちらかで、25 玉か 49 玉に王手をかけなければいけません。また、最終的には攻方の 2 枚の玉のうち、どちらか一方が消える必要があります。

受方の手を考えると、最終手は攻方玉を取りつつ、攻方の最後の玉を詰めることが必要です。ここで 25 玉に着目すれば詰型が浮かぶと思います。「金はとどめに」という格言がありますが、玉は金より強力な駒なので「複玉」においては「玉はとどめに」となります。すると 15 王を 25 玉で詰める筋が浮かびますね。

後は、25 玉にどう紐を付けるか。その答えが 21 桂から 13 桂の二段活用。13 から 25 へは桂で紐を付けることができますが、37 から 25 へ紐を付けられる駒は将棋にはありません。「攻方玉を取ったとき 25 に利く駒は何？」というパズルのような作品でした。

本局は前回の WFP151-4 と同時に投稿された作品。WFP151-4 は追加で発生させる駒が飛で、詰上りも両王手の派手な手順でしたが、本局は桂を打って跳ねるだけ。詰上りも単独の王手です。でも、このような渋い手順がフェアリーでは却って味わい深く感じられると思います。

【短評】

占魚亭さん

少し考えて端へ移動させればいいことに気付いたものの、この感覚に慣れるには時間がかかりそう。

たくぼんさん

大駒や金銀ではなく桂というのが意外ですね。

るかなんさん

王を詰ますには王が最適。

真Iさん

複玉の不思議な感覚に慣れません。

springsさん

151-4 のイメージに引っ張られたせいか桂は意外でした。

荻原和彦さん

その位置で玉を詰ます潜在力を有する駒は盤上に 1 枚だけ。使わぬ手はない。

ある意味で桂の登場は初形の駒配置により暗示されていたかも。

さつきさん

初形がこんなにも桂馬を主張しているのに、大駒を使う順から考えてしまいました。

広そうな方の玉を詰めるのが面白いです。

一乗谷酔象さん

4 手目が紐付けと王取りの一石二鳥。



■ 152-2 神無太郎氏作 (正解 3 名)

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

【ルール】

・龍角

成飛が角の利きとなる。

・馬飛

成角が飛の利きとなる。

【解答】

92 飛 82 角 99 飛成 88 香 同龍 13 玉
79 龍 68 飛 19 香 同角成 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
			龍						八
									九

持駒 なし

【解説】

「成」は将棋のルールに標準装備されている性能変化ルールです。その規則は比較的シンプルで、大駒が成った場合は玉の利きが加算され、小駒が成った場合は一律で金の利きになります。しかし、歴史を遡り、様々な古将棋の「成」のルールを調べると、多様な「成」があったことが分かります。現在の将棋は様々な将棋類から淘汰の末に生き残ったものですが、現在の「成」の規則がこうなっているのは、単なる偶然かもしれないのです。

そんなわけで「第 58 回神無一族の氾濫」のお題は「成の改変」としたわけですが、本局はその「氾濫 58」での神無太郎氏の出題作と同じシリーズに属する作品です。

用いられているのは「成」で飛が角に、角が飛になるというルール。この作品を解けば「成」が性能変化ルール的一种であることを実感できると思います。

解図上注意すべきは、一度成った駒は再度成ることはできないということです。あくまで成った後の利きが通常とは異なるだけで、基本的な「成」の規則に変更はありません。

ここで余計な深読みをして「飛の利きを維持するため飛の不成があるはず」などと考えると本局は解けません。例えば初手から「92 飛 82 香 同飛生 72 角」と進めても、72 角は九段目に動かせないからです。

正解は九段目の飛（成角）で詰ます最終手を見据え「92 飛 82 角」から入る手順。直後に飛を成って角の性能にし、香合の入手と八段目を抑える飛合の発生に使います。飛は2枚しかないので、香合が限定されるのが巧いですね。

解けてみれば自玉が盤端にいる協力自玉詰では定番の二枚飛車（内1枚は角が化けた飛）の詰上りですが、盤上を縦や斜めに動き回る飛のおかげで、ダイナミックな手順を堪能できる作品だと思います。

【短評】

占魚亭さん

92 飛からの 99 飛成は見えているので、後は2枚飛車の詰上りをどう作るかを考えるだけ。

たくぼんさん

飛が成って角になっているけど元が飛なので飛の数が足りなくて香合というわけですね。

荻原和彦さん

少し気づきにくいですが、飛でなく龍に香を食わすのが急所。

■ 152-3 神無太郎氏作（正解3名）

龍角馬飛協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
									二
									三
									四
									五
									六
								王	七
									八
									九

持駒 飛

【解答】

97 飛 87 角 同飛 77 角 44 角 18 玉
81 飛成 72 飛 11 角成 同角成 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

こちらは前局と上下逆。でも、盤端の玉を二枚飛車で詰める構成は同じです。

面白いのは二枚目の飛車の作り方。前局では素直に香を取らせて二枚目の飛（成角）を作っていました。本局では角を飛に変身させて同様の手順を実現します。飛角が全手順で活躍するという意味では、本局の方がルールに忠実と言えるかもしれません。

この2局を見て分かるのは、このルールでは成・不成の限定がし易いということです。通常の「成」で大駒は純粋に利きが増すだけなので、頻繁に成・不成の非限定を生じます。しかし、このルールでは生駒と成駒の利きに重複がないので、成・不成の非限定が生じにくいのです。

今回の「龍角馬飛」シリーズでは、「現状の利きの維持のための不成」が出てこなかったのですが、生駒と成駒の利きの間に包含関係がない駒を使う場合は、打歩詰に関係のない不成が出るかどうか注目点の一つになります。

また、「成」の規則によっては「打歩詰回避」や「現状の利きの維持」のどちらでもない不成も可能です。そんな理論的な面にも注目して「成」が改変されたルールの作品をご覧ください。

【短評】

占魚亭さん

こちらは角を取る。前作の経験から詰上りの予想を立てやすかった。

たくぼんさん

盤面を大きく使う手順が見事です。1段目2段目の飛が常套手段ですね。

荻原和彦さん

▲44角～▲11角成の筋が頼みの綱。△18玉の協力もあり▲81飛成で伏線回収に成功。ストーリーが見事に繋がった。



■ 152-4 たくぼん氏作（正解1名）※実質正解者なしと玉多玉協力自玉詰 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

【ルール】

- 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
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。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。

【解答】

53角右成 41玉 63馬 42玉 64馬 53飛 51角生 41玉 74馬 63歩 同馬 52飛打 42歩 32玉 54馬 33玉 41歩成 51飛まで 18手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

氾濫投稿作の元々の作意順を作品にしました。左右で展開可能でしたので中央配置にしました。

【解説】

これも「氾濫 58」関連作。「氾濫 58」の作品も難解でしたが、こちらも負けず劣らず難解。原因は「玉の素」である歩の入手を最後にする構成にあります。

盤上に攻方玉がないので、まずは自玉を作ることを考えねばなりません。それには最低でも次のような段取りを踏む必要があります。

1. 歩合をさせる
2. 歩を取る
3. 歩で王手する
4. 歩で開き王手して成る

一番面倒なのは4.です。歩を成るときは必ず開き王手でなくてははいけません。歩成で直接王手すると「と金=玉」のため、自玉に王手を掛ける反則になります。開き王手のためには「3. 歩で王手する」と「4. 歩で開き王手して成る」の間に、「受方玉と歩の位置を調整する」という作業も必要なので、これだけで5段階必要です。

更には作成した自玉を詰めるための駒も必要なので、18手という手数はほぼギリギリの手数です。ルールには「多玉」が付いていますが、これは「玉の素」である歩が複数あるためであり、実際に複数の玉を作る余裕はありません。

ですから「早く玉を作りたい」というのは自然な心理ですが、作意はそれに反しています。それが4手目42玉～6手目53飛。多分、普通の解答者は4手目52歩を読み、無駄手のような42玉は読まないのではないのでしょうか。歩の入手を後に回して、玉を作った後を見据え、飛合を先に用意する心理的妙手順です。

ここからも密度の高い手順が続きます。7手目51角不成の好手から歩を入手した後、2枚目の飛を設置。玉を作るのは何と最終手目前、17手目です。最後は入念な事前準備が実を結び、受方玉と二枚飛車で「と金」の姿の攻方玉を仕留めます。

参考までに「氾濫 58」への投稿原図をご覧くださいませ。本局はこれを逆算したのですが、この図から4手逆算したことで、作品価値は大幅に向上したと思います。

【参考】WFP152-4 の原図

と玉多玉協力自玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
								馬	四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

(本局の後半14手と同様のため解答省略)

【短評】

たくぼんさん

正解者が出て欲しいが・・・

るかなんさん (※無解)

角だけ使うことはないかと踏んで進めてみたものの、詰ますための駒を用意できず。

☆作者の希望もむなしく、作者以外の正解者はなしとなってしまいました。「氾濫 58」でも同様だったので、担当としてもこの結果は残念です。



■ 152-5 占魚亭氏作（正解 1 名）※実質正解者なし

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

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

・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

【解答】

87v 角 32 飛 92v 飛 32v 歩生
78v 角上成 98v 歩成 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

期末なので難しめのものを。——と言っても両王手の形に持って行くしかないですし、受方 89 角がヒントになっているので、それほど難しくもないかも。歩の成生が上手く入りました。

【解説】

攻方玉のない協力自玉詰。この状況は基本的に 152-4 と同様ですが、「玉の素」である歩は既に 23 に配置されています。All-in-Shogi の条件も付加されているので、双方の手番を使えば、6 手という短い手数でも自玉を作ることは可能です。

持駒は「なし」なので、初手は点鏡の効果を使って王手する 87v 角の一択。…と、ここまでは良いのですが、この後の筋がさっぱり見えずに困ったのではないのでしょうか。

2 手目 32v 歩生が何となく浮かぶ手。成ってしまうと受方が自玉に王手を掛ける反則なので不成で移動させるわけですが、ちょっと洒落た手ですね。でも、この後が続きません。

2 手目の正着は 32 飛。これだけでは意味が分かりませんが、続く 92v 飛で狙いが分かります。All-in-Shogi は大変詰みにくいルールです。単独の王手は王手駒を逃がす受けで逃れてしまいますし、点鏡の場合は対称地点に駒を打つ受けもあります。そのような受けができない「両王手」を狙うのが、飛の大移動の狙いだったのです。

これで準備が整ったので、4 手目に 32v 歩生を決行。この不成は受方が自玉に王手を掛ける反則になるのを避けると同時に、5 手目 78v 角上成が攻方の王手放置になる反則を防いでいます。

152-3 の解説で少し触れましたが、「成」で駒の属性が変わるルールでは「打歩詰回避」や「利きの維持」以外の理由による不成が可能です。本局では「王手を掛けられないため」という理由の不成が出現しているわけです。

そしてラスト 98v 歩成で鮮烈な両王手の完成。152-4 では最終手の一つ手前で玉を作っていました。本局は All-in-Shogi の特性を活かして最後の最後に玉を作っています。本局の難解性はルールの複雑さだけでなく、玉の作成を最後に持ってくるという手順構成からも生まれていたのです。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

解けません。
手番もあってないようなものだしルールもややこしくまったく筋も入れませんでした。

るかなんさん（※無解）

第一感は 2 手目 v89 歩成でしたが、それではと玉にする意味がないので v32 歩不成の方が本線か。

荻原和彦さん（※無解）

第一感は「▲v87 角△32 飛▲v22 飛△v32 歩生▲v78 銀△v21 歩成」だったが…。
両王手を上手く実現できずもどかしい。

☆本局も作者以外の正解者はなし。慣れたルールの組み合わせなら、これくらいでも何とかなるのですが、慣れないルールが複数重なると、難易度は急激に上がります。やむを得ない結果だと思います。

■ 152-6 さつき氏作（正解 5 名）

衝立詰 225手

		糸	糸	王	皇				
銀	金	マ	と	王	金	銀			
		歩	マ	糸					
糸			皇	マ	糸	金			
			糸	皇	王	王			
					王			マ	
王		皇	皇			龍			
皇		皇	香	皇		皇			
			と					歩	

持駒 歩4

※最終手及び224手目非限定あり

【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】

- 25 龍;桂 (-) 43 銀成;歩 (43) 34 龍;歩 (-)
- 52 と;歩 (52) 43 龍;桂 (-) 72 歩成;歩 (72)
- 52 龍;歩 (-) 72 龍;歩 (-) 83 龍 (-)
- 86 龍 (-) 75 歩 (-) 83 龍 (-)
- 72 龍 (-) 52 龍 (-) 43 龍 (-)
- 34 龍 (-) 25 龍 (-) 28 龍;銀 (-)
- 47 銀 (-) 25 龍 (-) 34 龍 (-)
- 43 龍 (-) 52 龍 (-) 72 龍 (-)
- 83 龍 (75) 86 龍 (-) 75 歩 (-)
- 83 龍 (-) 72 龍 (-) 52 龍 (-)
- 43 龍 (-) 34 龍 (-) 25 龍 (-)
- 28 龍 (47) 59 桂 (-) 37 歩 (-)
- 25 龍 (-) 34 龍 (-) 43 龍 (-)
- 52 龍 (-) 72 龍 (-) 83 龍 (75)
- 67 桂;銀 (67) 86 龍 (-) 75 歩 (-)
- 83 龍 (-) 72 龍 (-) 52 龍 (-)
- 43 龍 (-) 34 龍 (-) 25 龍 (37)
- 28 龍 (-) 47 銀 (-) 25 龍 (-)
- 34 龍 (-) 43 龍 (-) 52 龍 (-)
- 72 龍 (-) 83 龍 (75) 86 龍 (-)
- 75 歩 (-) 83 龍 (-) 72 龍 (-)
- 52 龍 (-) 43 龍 (-) 34 龍 (-)
- 25 龍 (-) 28 龍 (47) 59 桂 (-)
- 37 歩 (-) 25 龍 (-) 34 龍 (-)
- 43 龍 (-) 52 龍 (-) 72 龍 (-)
- 83 龍 (75) 67 桂;銀 (67) 86 龍 (-)
- 75 歩 (-) 83 龍 (-) 72 龍 (-)
- 52 龍 (-) 43 龍 (-) 34 龍 (-)
- 25 龍 (37) 28 龍 (-) 47 銀 (-)
- 25 龍 (-) 34 龍 (-) 43 龍 (-)

- 52 龍 (-) 72 龍 (-) 83 龍 (75)
- 86 龍 (-) 75 歩 (-) 83 龍 (-)
- 72 龍 (-) 52 龍 (-) 43 龍 (-)
- 34 龍 (-) 25 龍 (-) 28 龍 (47)
- 59 桂 (-) 37 歩 (-) 25 龍 (-)
- 34 龍 (-) 43 龍 (-) 52 龍 (-)
- 72 龍 (-) 83 龍 (75) 67 桂;金 (-)
- 86 龍 (-) 77 金 まで 225 手

(詰上り)

										皇	一
皇	金				金						二
			?								三
歩			皇	?			金				四
			歩	皇							五
	龍	歩	王		王				?		六
玉		金	桂				歩				七
皇				香	皇						八
				と				歩			九

持駒 なし

〔主な変化〕

- 38 手目は 35 玉と 45 玉の 2 つの可能性があるが、手順に影響を与えないので、衝立詰では非限定にならない。後のサイクルでも同様。
- 86 手目は同銀成と同銀生の 2 つの可能性はあるが、手順に影響を与えないので、衝立詰では非限定にならない。同金だと 153 手目に攻方に渡る駒が金になるので早く詰む。
- 224 手目は(67)でも良い。(変同)
この場合は最終手が 57 金・68 金・78 金のどれでも詰む。
なお、作意で合駒は限定されないが、手順に影響を与えないので、非限定にならない。

〔主な紛れ〕

- 89 手目 83 銀は、以下(-)72 金 (72) 同銀成;飛 (72)92 飛 (-) と進み、61 玉・71 玉・73 玉・82 合の全ての可能性に対応する有効な王手がない。
- 225 手目は 57 金でも良い。
56 金 (67) 57 金も可。(最終手余詰)

〔審判視点の手順〕(最長応手の分岐を | で繋いで表記)

- 25 龍 44 玉 43 銀成 同桂 34 龍 53 玉
52 と 同歩 43 龍 62 玉 72 歩成 同歩

52 龍 73 玉 72 龍 84 玉 83 龍 75 玉
 86 龍 74 玉 75 歩 73 玉 83 龍 62 玉
 72 龍 53 玉 52 龍 44 玉 43 龍 35 玉
 34 龍 26 玉 25 龍 37 玉 28 龍 36 玉
 47 銀 35 玉|45 玉 25 龍 44 玉 34 龍 53 玉
 43 龍 62 玉 52 龍 73 玉 72 龍 84 玉
 83 龍 75 玉 86 龍 74 玉 75 歩 73 玉
 83 龍 62 玉 72 龍 53 玉 52 龍 44 玉
 43 龍 35 玉 34 龍 26 玉 25 龍 37 玉
 28 龍 47 玉 59 桂 36 玉 37 歩 35 玉|45 玉
 25 龍 44 玉 34 龍 53 玉 43 龍 62 玉
 52 龍 73 玉 72 龍 84 玉 83 龍 75 玉
 67 桂 同銀成|同銀生 86 龍 74 玉 75 歩 73 玉
 83 龍 62 玉 72 龍 53 玉 52 龍 44 玉
 43 龍 35 玉 34 龍 26 玉 25 龍 37 玉
 28 龍 36 玉 47 銀 35 玉|45 玉 25 龍 44 玉
 34 龍 53 玉 43 龍 62 玉 52 龍 73 玉
 72 龍 84 玉 83 龍 75 玉 86 龍 74 玉
 75 歩 73 玉 83 龍 62 玉 72 龍 53 玉
 52 龍 44 玉 43 龍 35 玉 34 龍 26 玉
 25 龍 37 玉 28 龍 47 玉 59 桂 36 玉
 37 歩 35 玉|45 玉 25 龍 44 玉 34 龍 53 玉
 43 龍 62 玉 52 龍 73 玉 72 龍 84 玉
 83 龍 75 玉 67 桂 同金 86 龍 74 玉
 75 歩 73 玉 83 龍 62 玉 72 龍 53 玉
 52 龍 44 玉 43 龍 35 玉 34 龍 26 玉
 25 龍 37 玉 28 龍 36 玉 47 銀 35 玉|45 玉
 25 龍 44 玉 34 龍 53 玉 43 龍 62 玉
 52 龍 73 玉 72 龍 84 玉 83 龍 75 玉
 86 龍 74 玉 75 歩 73 玉 83 龍 62 玉
 72 龍 53 玉 52 龍 44 玉 43 龍 35 玉
 34 龍 26 玉 25 龍 37 玉 28 龍 47 玉
 59 桂 36 玉 37 歩 35 玉|45 玉 25 龍 44 玉
 34 龍 53 玉 43 龍 62 玉 52 龍 73 玉
 72 龍 84 玉 83 龍 75 玉 67 桂 66 玉
 86 龍 76 歩|76 桂|76 銀|76 角成|76 角生
 77 金 まで 225 手

【作者のコメント】

衝立詰めの最長手数記録の更新が目的です。収束はないと言っていいほどあっけない幕切れですが、28 龍の後が 36 玉か 47 玉かを特定するために銀をセンサーのように設置して一往復する必要があるのが衝立らしいと思います。立式するなら、「龍追い×(銀はがし+銀センサー)」といったところでしょうか。

【解説】

驚異の 200 手越え衝立詰。

衝立詰と言えば、推理要素を絡めた論理パズルが中心で、手数は短編か中編というのがこれまでの一般的なイメージだったと思います。

実際、従来 of 最長手数記録は 47 手でした。

【参考 1】従来 of 衝立詰最長手数作

加藤徹 作

衝立詰 47 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩7

※指し直し上限4回

(カピタン7号, 1977年1月, 修正図,

原図はカピタン2号, 1976年8月, 余詰)

73 歩成 53 玉 63 と 同玉 64 馬 62 玉
 73 馬引 71 玉 82 馬 62 玉 73 馬上 53 玉
 54 歩 同玉 64 馬 44 玉 45 歩 同玉
 55 馬 35 玉 36 歩 同玉 46 馬 26 玉
 27 歩 同玉 37 馬 17 玉 28 馬 26 玉
 37 馬引 35 玉 36 歩 44 玉 55 馬 53 玉
 54 歩 63 玉 73 馬 54 玉 64 馬引 44 玉
 45 歩 同玉 46 馬上 44 玉 55 馬上 まで 47 手

上図は 2 枚馬と歩で斜めに追う、パズル型の趣向。例えば 17 手目、単純に馬で王手すると、玉が上がるか下がるか分からないため、歩を捨てなければいけないという仕組みです。

従来 of 記録を大幅に更新した本局で使用されている機構は「龍追い」。

もちろん、ただの龍追いに衝立詰で味付けをしたという安直な作品ではありません。衝立詰独自の仕組みにより、通常なら一周で完了するはずのハガシ機構を、二周掛けて行うという、「微分龍追い」的な手順を実現しているのです。

序の部分は省略し、その機構が現れる局面まで一気に飛ばしましょう。

〔途中図1〕 36手目を指した局面

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

持駒 銀桂3歩8
※実際は36玉か47玉か未確定

上図は受方が 36 手目を指した局面。衝立の向こう側の着手なので、攻方は 47 玉か 36 玉か確定できません。

そこで衝立詰ならではの犠打 47 銀で位置を確定させます。もし、47 玉だったら審判から指し直しが指示され、何も反応がなければ 36 玉だったことが確定します。

47 銀に対し「同玉」としないのが、本局の眼目。銀を残したまま、平然と龍追いを続け、もう一周してから、この銀を取るのです。

龍追いで一周して戻ってきた局面をご覧ください。

〔途中図2〕 66手目着手後の局面

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

持駒 桂3歩7

上図では 37 玉と逃げた審判視点の局面が表示されており、36 龍で詰むように見えますが、攻方は 17 玉の可能性も考えねばなりません。66 手目 17 玉の場合は 36 龍が王手にならないので、17 玉と 37 玉の双方に対応できる 28 龍を選びます。これがあるからこそ二周で銀を取らせるというマジックが成立するのです。

銀を取らせることに成功したら、攻方は 59 桂を設置し、龍追いで左辺に追った後、その桂で 67 銀をはがします。「龍追い×銀はがし」というとても珍しい機構です。攻方 67 桂を受方が取り返すとき、「同銀成」と「同銀不成」の選択肢がありますが、これは衝立の向こう側の着手なので、非限定にはなりません。作る側から見ると、これはとても便利ですね。

この二周で1枚はがす手順は、あと2回繰り返すことができます。受方は金を最後まで残して延命を図りますが、遂には金を取られて収束となります。この収束部分で若干の非限定が生じていますが、はがす対象が金銀という強い駒のため、やむを得なかったのでしょう。

衝立詰の効果は「通常なら一周で済む龍追いに二周を要する」という本局の根幹部分以外にも活用されています。代表として 88 手目の局面をご覧ください。

〔途中図3〕 88手目着手後の局面

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

持駒 銀桂2歩6

衝立がなければ、ここは迷わず 83 銀と指すところです。92 飛を入してしまえば、後は簡単に詰みますね。しかし衝立があると、途中から玉が行方不明になってしまいます。龍と飛の二枚で追うような強力な紛れでも、余詰防止用の駒を置かずに防げるというのはなかなかすごいことだと思います。

なお、本局で用いられている龍追いの機構は衝立要素を抜きにしても興味深い点があります。

それは「はがし」に使う駒に龍自体ではなく、桂を使っているという点です。

普通詰将棋での例としては吉田京平氏の作品があります。氏は桂で香をはがす龍追いと、桂でと金をはがす龍追いを発表されているので、

ここでは後者を参考図として紹介します。

【参考2】桂でと金をはがす龍追い

吉田京平 作
詰将棋 385手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	銀								一
				糸			糸	と	二
	銀	桂						皇	三
		糸	王						四
		マ	マ	マ					五
		マ	マ	マ				角	六
		桂	マ	歩					七
歩			銀	糸					八
		金	馬	王				金	九

持駒 飛歩
(おもちゃ箱,2011年6月)

(手順は <http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kenkyu/kent003.htm> を参照してください)

また、一周目で駒を取って貰えず、二周目でようやく駒を取って貰える龍追いには、添川公司氏作「阿吽」647手(詰将棋パラダイス、2008年11月)という有名な例があります。

「阿吽」では二周掛けて取らせる駒は歩でしたが、本局は銀なのでインパクトは絶大です。しかも「衝立がなければその銀を利用して1手詰」という局面が含まれるので、衝立詰の持つ可能性の大きさを感じさせる作品になっていると思います。

本局に限定した話ではありませんが、衝立詰における指し直しの呼称と上限回数の設定について、さつき氏のご意見をいただいたので、以下に掲載します。筆者の意見は解説を通じて既に述べているので、皆さんも何かご意見がありましたらお聞かせください。

私は「反則」、「チョンゴ」に変わる呼称として「差し直し」、「無効手」を用いることに異論はありません。納得のいく用語が見つかって良かったと思います。(指し将棋の「差し直し局」と混同することはほぼありえないと思います。)

今回の作品の差し直し上限はおそらく1回で十分ですが長編は無限のほうがよいということなので無限にしてみました。

しかし、私にとって一番検討が楽な差し直し

上限は9回です。

差し直し上限が無限だと、遠くの線駒による王手に対し、合駒の連続によって差し直し上限を消費させきること余詰めを防ぐという手段が使えなくなるので、場合によっては検討の手間は増えます。

また作意では無効手の差し直しが登場しなくても、変化で登場する場合がありますので、作品が成立するのに必要最低限の差し直し上限を確認するのは変化が多いと大変になります。そのため差し直し上限を2,3回に設定するのも決して楽ではありません。

ただ8や10でなく9回であるのは作りなれているという理由のみであり、私個人の問題です。

そうは言いながらもなるべく解答者に解いてもらいたいので、解答者の意見を取り入れつつ差し直し上限の変更もいろいろ試していきたいと思います。

【短評】

たくぼんさん

28 龍に対する着手に 47 銀の打診が上手い 1 手。取らずに逃げることで 1 往復余分にかかる。キーが衝立ルール特有の手順でいい感じ です。

真Tさん

長手数 of 衝立詰。衝立らしさがちゃんとある。

荻原和彦さん

衝撃の本格長編衝立詰。
▲59 桂～▲67 桂での駒入手を繰返し、3 回目で金を取って決める筋書き。構成がしっかりしている。
一本道のようにさにあらず。▲47 銀(37 手目・105 手目・173 手目)に対する取らずの応手が秀逸だと思う。
衝立ルールゆえの詰み逃し(67 手目の 1 手詰など)も多々あり。銀打の紛れ(89 手目▲83 銀など)もスリリングだった。

一乗谷酔象さん

受方の金銀 3 枚を 1 枚ずつ剥がす、衝立らしくない趣向。

■ 152-7 さつき氏作 (正解 6 名)

左無限盤

Lortap協力詰 9手 / Patrol協力詰 5手

1110 9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
								金	㊾	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。

その詰め上がり局面を局面2n+1とする。

2n+1) 局面2n+1を「Patrol協力詰 5手」として解け。

その詰め上がり局面を局面2n+2とする。

【ルール】

• Lortap

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

→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_spring s/n/n20c4956604fe)

• 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。

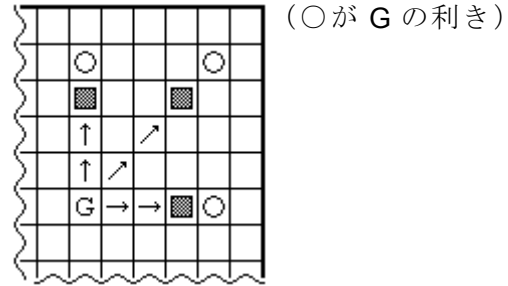
• 協力詰

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動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- 成ることはできない。
- 2つ以上の駒は飛び越せない。

【解答】

局面 2n の解:

(n+5,5)銀 (n+4,5)玉 (n+3,6)金 (n+3,4)玉
(n+4,6)金 (n+4,4)玉 (n+4,7)金 (n+4,5)玉
(n+3,5)金 まで 9手

局面 2n+1 の解:

(n+4,6)銀 (n+5,6)玉 (n+4,5)銀 (n+4,6)玉
(n+5,6)銀 まで 5手

[n=0 及び n=1 の例]

局面 0 の解:

55 銀 45 玉 36 金 34 玉 46 金 44 玉
47 金 45 玉 35 金 まで 9手

(局面0:詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
						銀	王	金	㊾	五
										六
							金			七
										八
										九

持駒 なし

局面 1 の解:

46 銀 56 玉 45 銀 46 玉 56 銀 まで 5手

(局面1:詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
						金	9		五
				銀	王				六
					金				七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

2問解くごとにG以外の配置が左に一マスずつ移動するのが面白いと思います。真逆のルールのリレーでどこまでも左に進んでいきます。

【解説】

読者の皆さんが「数列」について学んだのはいつでしょうか？ ある数字の並びがあって「次の数字は何？」と問うクイズのような形で、知らぬ間に「数列」の概念に触れた人も多いでしょう。中には「数列」を習った後、「別に“数”でなくても、“ベクトル”とか“集合”とか、何なら数学的対象以外の列でも構わないんじゃないか…」と考えた人もいるかもしれません。

本局で列を成すのは「数」ではなく「詰将棋」。無限盤を用いているので、「無限数列」ならぬ「無限詰将棋列」を求める作品です。もちろん、各詰将棋は無関係な作品が並んでいるわけではなく、きちんと規則性があります。それは「ある詰将棋の詰上りが次に詰将棋の初形になる」という関係です。もちろん、ある詰将棋の詰上りを、そのまま詰将棋の初形とすることはできません。何らかの加工が必要です。たくぼん氏が提唱した「連鎖協力詰」では、「詰上りから王手駒を除去する」という加工により、「詰将棋列」を生成するものでした。

本局で使われている「加工」は「ルールの変更」です。PatrolとLortapという対照的なルールを用い、配置に手を加えずに連鎖を可能にしています。では具体的に「詰将棋列」の初項から見ていきましょう。

局面0のルールはLortap。37金の王手は46銀の存在により無効化されているので、まずは

銀を離して王手を有効化します。Lortapは孤立推奨のルールなので、金銀を繋げず囲うようにするのが詰めるコツ。更にGrasshopperが玉に利く形にすれば、玉で駒を取れなくなります。従って、五段目の玉を銀と金で囲い、右横からの金の王手する詰上りが想定できるでしょう。その形を目指して37金が上・左・下の順に細かく動き、中空で玉を仕留める手順は鮮やかです。

局面1は、局面0の詰上りを出発点とし、ルールをPatrolとします。ただ、落ち着いて初形を眺めると大きなヒントに気付きます。初形をPatrolルールとみなすと既に詰んでいるのです。つまりPatrolルールに沿って、初形と同様の形を目指せば良いわけです。今度活躍するのは銀。銀を右下・上・左下の順に動かして、玉を六段目に戻し、金銀で捕まえれば一件落着。Grasshopperは六段目の玉には利かないので、玉が35金を取ることはできません。

ここで初形と局面1の詰上りを比較しましょう。Grasshopperは15のままですが、それ以外の配置は一つ左に移動していますね。そして、局面0からの手順と局面1の手順は、一つずらした局面2、局面3にも適用できます。つまり本局は2問解くごとに左に一路移動していく詰将棋だったのです。

改めて振り返ると、局面2nは金が活躍し、局面2n+1では銀が活躍。Grasshopperの役割も局面2nでは不詰防止、局面2n+1では早詰防止（Grasshopperがないと金を上に動かして両王手で1手詰）とであり、ルールだけでなく駒の役割も対照的になっています。

なお、本局で無限盤を用いず、有限盤を用いると着地が上手くいきません。例えば通常の9路盤だと局面6（55金 67金 76銀, 15G 66玉）のとき「87銀 75玉 65金 85(84)玉 75金 95玉 85金 まで7手」で2解となります。もしこれも唯一解なら有限盤上の有限詰将棋列で仕上げて良かったと思います。

本局ではPatrolとLortapという、対照的なルールが用いられていますが、原理的には他のルールの組み合わせでも、ある図の詰上りをルールだけ変えて、次の図の初形とすることは可能です。

詰将棋で「手」ではなく「手順」で様々な表現を行うように、「詰将棋」ではなく「詰将棋列」で様々な表現を行うことは可能でしょう。

今はまだ、どんな可能性があるかはよく分かりませんが、もしかしたら「詰将棋列」は将来の重要な表現分野になるかもしれません。

【短評】

占魚亭さん

どちらも易しい手順だがこういう形で繋げるといふ発想が素晴らしいし、この構図を見つけたのは凄い。

たくぼんさん

2つのルールの特性をうまく生かした作品ですね。

るかなんさん

ライフゲームのグライダーを連想させる初形と、期待を裏切らない無限軌道。

「駒を除去する」というノイズが入らない分、完全性が一層強化されていますね。

springsさん

ぴったり1路ずつずれる。

2n+1の手順もよい。

荻原和彦さん

Lortap では金が裏で暗躍して委託王手連発。

Patrol では金は身を潜め銀が暴れる。正反対のルールでの対照的な手順が見どころ。

詰ます局面が無数にある設定はユニークで興味深い。ただ、「1)の詰上りが0)の初形とほぼ同型」のヒントが強すぎ、若干の味消し感も伴う。

☆本局の解答で変数 n を使った解答と、最初の数局面の解を例示して以下同様とする解答のどちらが多いか注目していたのですが、変数表記派が4名、例示派が2名で、変数表記の方が若干多いという結果になりました。これは詰棋人が理屈っぽいからではなく、出題自体が変数表記で行われていたからだと思えます。

■ 152-8 駒井めい氏作 (正解6名)

Take&Make協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

【ルール】

• 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)

【解答】

17 飛 27 飛 同-17 飛居 同-19 金 17 飛 27 桂
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

19 の地点を埋めて桂合を取れないようにします。

【解説】

Take&Make では桂が有効。

近接王手は、たいてい玉の居食いで逃れますが、桂ならば玉と距離を取ることができるので、玉に取られることはありません。とはいえ、いきなり飛を横から打って桂合では詰みません。玉で取れなくとも飛で取れてしまうからです。

遠隔王手という意味では別の駒(37 飛等)で詰ます筋もありますが、それには 37 玉の移動が必要になり、8 手以上掛かります。

改めて桂合の筋に戻ってみると、桂を取った後の移動先が少ないことに気付きます。例えば「17 飛 27 桂 同飛」なら、飛で桂を取った後の行先は 19 しかありません。逆に言えば、桂の跳び先さえ埋めてしまえば 27 桂は取れないのです。例えば持駒が「飛角」なら直接 19 角や 59 角で跳び先を埋められますし、「飛銀」なら「28 銀 同-19 金 17 飛 27 桂」の 4 手詰です。

そして持駒が「飛飛」なら「17 飛 同-19 金 17 飛 27 桂」の 4 手で詰む…と気づけば正解はすぐそこです。

足りない飛は合駒で貰えば良いので、「17 飛 27 飛 同-17 飛」の居食いを使って飛を入手します。飛合を取った後の行先はいくつもありますが、敢えて元の位置に戻る「居食い」を使えば、上述の 4 手詰に自然に接続することができるのです。

本局は Take&Make が場合によっては取禁的性質を持つという性質を活かした桂による吊るし詰に、それを実現するための居食いという、これまた Take&Make らしい手筋を加えたお洒落な作品でした。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

頭 4 手はライフル的な手順。

2 手目桂を考えていたが、同飛の後の移動がどうしても 3 5 に行くイメージがある。

先手の手番と将棋の駒が上下非対称の動きをする駒があるというところに起因しているような気がする。

占魚亭さん

4 手かけて受方金を一段下げる。
さらっと上手い。

たくぼんさん

4 手目同金/19 金がなぜか盲点になりました。

るかなんさん

Take&Make はやはり桂が強い。18 金を 11 香にして敵駒を貫通する形も面白そう。

springsさん

Take&Make をふんだんに使って金を 1 マスずらす。

荻原和彦さん

19 を埋めれば△27 桂を取れなくなる仕掛け。判りやすい筋ながら実現手順がシャレている。ライフルさながらの居食いを Take&Make で表現。17 飛の復活劇(取らせた地点へ直ちに打ち直す)も面白い演出。

棋譜表記に関してだが、4 手目は直前に着手された駒を取る手であっても「同」は用いない、と。「136-2」結果稿(WFP162 号 P16)の「19 飛 18 香 同飛/19 飛 19 桂生/27 桂～」が先例の 1 つ。(Take&Make じゃなくライフルだけど…)

☆当時は棋譜表記も定まっていなかったもので、WFP136-2 の解答表記は暫定的なものでした。最近「同」を使うようにしているので、WF P136-2 は「19 飛 18 香 同飛/19 飛 同桂生/27 桂～」となります。(生を付ける位置はまだ変わるかもしれません。)

Take&Make では駒取りの後に移動が伴うということで、Locust や獅子に使う表記を流用しています。また、直前の手の最終的な移動先と、現在の手の最初の移動先が一致する場合は「同」を使うようにしています。これらの表記も絶対的なものではないので、解答は分かるように書いてくだされば構いません。

さつきさん

邪魔駒設置が短手数で表現されていますね。

■ 152-9 松下拓矢氏作 (正解 4 名)

協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

【解答】

51 飛 53 桂 45 馬 43 玉 52 飛成 同龍
67 馬 45 桂 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

5筋に香合したくなるころ、最後の両王手を見据えて桂合で応じるのが面白いかなと思います。

【解説】

左右を角と銀に挟まれ、縦にしか動けない攻方玉。しかし 67 馬の守りも強力で簡単には詰みそうにありません。かと言って、67 馬を処分する筋では 67 に退路ができてしまいます。飛で左から王手し、64 香合しても、その利き筋は 65 歩が遮っています。4 筋には香も利いており、受方玉を近付けるのも無理。結局、遠隔王手で

決着を付けるしかありません。

こんな時、頼りになるのが両王手。初形では 5 筋に「両王手の素」がありませんが、持駒の飛を使って、53 桂・52 龍の形を作り、5 筋の両王手で詰め上げます。

正解手順だけ見ると簡単そうに思える本局ですが、実際に解こうとすると、意外とこの筋は見え辛いと思います。

要因は主に二つ。

一つは壁役の 67 馬を一旦動かして元に戻すところです。馬のスイッチバックですが、ただの往復ではなく、一時的にせよ詰型を崩すスイッチバックであることが、作意を読み辛いものになっています。

もう一つは最終手が「同 X」でないことです。詰上りの両王手は移動合による両王手であり、捨駒を取ったら自動的に両王手になる(協力自玉詰では)一般的な両王手ではありません。

本局は両王手の駒が両方とも所定位置にいない形から両王手を実現する作品ですが、初形と詰上りの攻方配置を同一にすることで、その狙いを鮮やかに印象付け、開き王手に開き王手で返す両王手で締め括ることで、手順の面白味を増すことに成功していると思います。

両王手の詰上りは協力自玉詰においても人気のテーマで、1982 年に既に両王手を狙いとした作品が発表されています。本局と共通する要素もあるので、初見の方はぜひ自力で解いてください。

【参考】両王手で詰む協力自玉詰

出口信男 作

ばか自殺詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(カピタン,1982年12月)

(解答は本稿末尾に掲載)

【短評】

変寝夢さん (※無解)

純粹に面白い。
レトロな雰囲気だが、内容は近代的。

占魚亭さん

両王手のフィニッシュが気持ちいい。
攻方馬のスイッチバックも好感触。

たくぼんさん

詰上り攻方の駒が初形と変わらないのがインパクトがあります。

真Tさん

馬のスイッチバックがいい味。

■ 152-10 上田吉一氏作 (正解8名)

協力白玉詰 190手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
	皇					馬			二
					と				三
王	爵				糸				四
					?				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

【ルール】

・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)

【解答】

27 龍 35 玉 36 龍 同玉 14 馬 35 玉

13 馬 24 飛 同馬 36 玉 46 飛 同と
14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
14 馬 35 玉 55 飛 同飛 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 14 馬 35 玉 45 飛 同と
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 56 飛 同と
14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
14 馬 35 玉 45 飛 同飛 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 46 飛 同飛 14 馬 35 玉
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉
55 飛 同と 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
14 馬 35 玉 45 飛 同飛 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 66 飛 同と 14 馬 35 玉
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 46 飛 同飛
14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
14 馬 35 玉 65 飛 同と 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 14 馬 35 玉 45 飛 同飛
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 76 飛 同と
14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
46 飛 同飛 14 馬 35 玉 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 14 馬 35 玉 75 飛 同と
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉
45 飛 同飛 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
86 飛 同と 14 馬 35 玉 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 46 飛 同飛 14 馬 35 玉
13 馬 24 飛 同馬 36 玉 14 馬 35 玉
85 飛 同と 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
14 馬 35 玉 45 飛 同飛 13 馬 24 飛
同馬 36 玉 96 飛 同と 14 馬 35 玉 1
3 馬 24 飛 同馬 36 玉 46 飛 同飛
14 馬 35 玉 13 馬 24 飛 同馬 36 玉
14 馬 35 玉 95 飛 同と まで 190 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【解説】

上田吉一氏による不滅駒を使った趣向作品。
今回の趣向は「と金鋸」に「飛の上下往復」を

掛け合わせた機構です。

局面操作に用いるのは不滅駒ではない 18 龍。これはすぐに捨ててしまいますが、問題はありません。初形で 32 にいる不滅馬を使って合駒によりいつでも飛を回収できるので、気前よく何度でも飛を捨てることができます。

ちなみに、飛を稼ぐ馬が不滅駒でない場合、馬自体を捨てて、飛で角合を稼ぐ手順が生じます。不滅駒を使うと、持駒増幅機構がコンパクトに実現できるわけですが、これももう上田氏の諸作品ですっかりお馴染みになりましたね。

飛を使って操作する対象は初形で 45 にいる「と金」と 56 にいる「飛」です。どちらも不滅駒に指定されていますが、不滅性が問題になるのは「飛」の方。本来なら「と金」を攻方玉に近付けたい(=受方玉から遠ざけたい)のですが、それを「飛」が邪魔しています。「飛」が不滅駒でなければ、これを盤上から消して、スムーズに「と金鋸」を行えるのですが、不滅駒なので消すことはできません。

そこで用いるのが「消去」ではなく「移動」です。「と金」を五段目に動かしたいときは「飛」を六段目に、「と金」を六段目に動かしたいときは「飛」を五段目に移動して、「と金」を動かすことを可能にするのです。こうして「と金鋸」に飛の上下運動が絡む趣向が現れます。

味わい深いのはこの趣向の前に置かれた序。「飛」と「と金」の位置関係が良くないので、両者の居る筋を入れ替えるのですが、その作業の完了まで 70 手を要します。結構本格的な手順なので、序と言うよりは、第一部と呼んだ方が良いでしょう。逆に収束は趣向の延長線上で自然に詰め上がります。ということで、本局は入れ替えパズルの第一部と、複合鋸が行われる第二部から成る二幕物と捉えるのが良いと思います。

なお「45 と」は不滅駒でなくとも作意は成立します。もしかしたら創作の途中で不滅性が不要になったのかもしれませんが。

最後に作者の投稿図をご覧ください。「飛」と「と金」の入れ替えの時点で途中図を入れているので、ここから規則的な趣向が始まるという構成が良く分かりますね。

〔投稿図〕

「A」 66歩、同と、14馬、35玉、
 「A」 46歩、同馬、14馬、35玉、
 「A」 14馬、35玉、65歩、同と、
 「A」 14馬、35玉、45歩、同馬、
 「A」 76歩、同と、14馬、35玉、
 「A」 46歩、同馬、14馬、35玉、
 「A」 14馬、35玉、75歩、同と、
 「A」 14馬、35玉、45歩、同馬、
 「A」 86歩、同と、14馬、35玉、
 「A」 46歩、同馬、14馬、35玉、
 「A」 14馬、35玉、85歩、同と、
 「A」 14馬、35玉、45歩、同馬、
 「A」 96歩、同と、14馬、35玉、
 「A」 46歩、同馬、14馬、35玉、
 「A」 14馬、35玉、95歩、同と、

【短評】

変寝夢さん

と金の馬鋸が見事。

占魚亭さん

不滅飛と不滅との繰り替えが考え所だけど難しくなく、シンプルな組み立てで面白かった。

たくぼんさん

わりとシンプルな機構で 200 手近くいくのだから驚きです。

るかなんさん

余詰検証はしていませんが、45 とが不滅駒なら 84 銀に代えて 92 歩でも詰みになる？

☆調べてみたところ 92 歩でも完全でした。

素直なのはと金の不滅性を取り払う方だと思いますが、「不滅と」に必然性を与えるなら、84 銀→92 歩は有力な案ですね。

真Iさん

遠ざかると金。

荻原和彦さん

と金がトドメの駒。

飛入手と飛打を含む8手(▲13馬△24飛▲同馬～)を23回重ね、不滅飛を掻いぐるみ95に至るジグザグ道は長かった。

さつきさん

今回は片方の駒がずっと振動してもう片方が鋸を引く。これまた面白い趣向でした。

一乗谷酔象さん

受方の不滅飛が邪魔。

細かく移動させて主役のと金を動かす。

■ 152-11 一乗谷酔象氏作 (正解6名)

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

【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)

【解答】

a) 24 銀生 34 銀 33 銀成 24 玉 34 全 13 玉
24 銀 14 銀 23 銀成 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
								全	王	三
							全	王	蹠	四
						馬				五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

b) 34 銀生 32 銀 43 銀成 22 玉 32 全 11 玉
22 銀 12 銀 21 銀成 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								全	王	一
							全	蹠		二
										三
										四
						馬				五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

本作は、銀単騎から成銀を利用する詰め方の習作です。

「裸玉+持駒銀」では唯一解が見つからず、余詰め消しのため角を配置しています。

詰上りの駒並びがほぼ同じなのでツインらしくないが、初形と詰上りの玉の相対位置変化の対比が狙い。

初形の駒配置は、(b)が(a)の1路左に移動したもののだが、角以外の詰上りの駒配置は(b)が(a)の2路上に移動した形となっている。この相対位置の変化は、2手目応手、5手目に取らせるための銀打ちの場所の違いにより現れる。受方から見て(a)は玉の右上に銀を打ち、(b)は玉の下に銀を打つ。

作者視点では余詰を防ぐ角の意味づけの対比。

(a)の45角は、23への利きがあるため、止めの23成銀を支える成銀をピンとなる34に限定。
(b)の55角は、22への利きがあり、22成銀で詰む別解(5つ)を阻止。

【解説】

横一路の違いが縦二段の違いに帰結する不思議な組局。作意に沿って、その違いが生じる理由を確かめてみましょう。

a)でb)と同様に2手目22銀としてみましよう。以下、33銀成 12玉 22全…と進めると、右側が狭すぎて上手く詰みません。

逆にb)でa)と同様に2手目44銀としてみましよう。以下、43銀成 34玉 44全…と進めると、右側が広すぎて上手く詰みません。

つまり1筋分の違いが二段目に銀を打つか、四段目に銀を打つかの違いを生み、これが詰上り位置の二段分の違いに結びついたわけです。

この二段分の違いを除けばa)b)の手順構成はほぼ同じ。「駒全マネ取禁」特有の「同種の駒を打つ」受けを活かし、1回目に受方が打った銀は攻方の持駒に加え、2回目に受方が打った銀は、そのまま退路封鎖に使います。

最終手銀成の詰みは、「駒全マネ取禁」の細則『直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する』を上手に利用したもの。成る前は同種の駒だったので、せっかく銀が利いている

のに取り返すことができません。この最終手を見ると「駒全マネ取禁」が「全取禁」の近縁ルールであることを感じることができます。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

最後の銀打銀成が見えないと永遠に詰まない。

占魚亭さん

1筋ずれると景色が少し変わる。

たくぼんさん

同じような詰上りになるのに上と下に逃げるのはちょっと面白い。

るかなんさん

縦に追うか横に追うか。一路横にずれているはずなのに、手順はほぼ同筋になる不思議。

荻原和彦さん

銀成の直後は銀で取れない。
ルールの細部を衝く小狡い終手。

さつきさん

横にズレた初形から縦にズレた詰上がり。
盤端の利用が上手です。

■ 152-12 変寝夢氏作 (正解 A)6名 B)4名)

ボカスカ協力白玉詰 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

【ルール】

- ・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。
動かさ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。

【解答】

A)(13金,35金) 21玉 29香 (27飛,28飛)
(22金,44金) (22飛成,23飛成) まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

B)(13金,19金) 21玉 29香 (27飛,59飛)
(22金,28金) (22飛成,54飛成) まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

A では玉方最遠打を2枚で、B では味方の線駒の遮断が狙いです。

【解説】

13金を打って玉が21に移動。29香を打って27飛合。22金を27飛に取らせて収束。全く同じ手順構成なのに、全く違う手順となる不思議な2解物です。これが成り立つのは、本局のルールがボカスカルールであり、1枚を同じ場所に打っても、もう1枚を別の場所に打てるからです。「合駒を動かして自玉を詰める」のは協力自玉詰の基本です。このとき動かした元・合駒をどうやって取られないようにするか、様々な方法があります。最も平凡なのは合駒を請求した駒を動かすとか、受方玉を動かして射線から外れるという方法です。しかし本局で用いられているのは、ボカスカルールならではの手法。Aは合駒を2枚打って、1枚取られても王手が外せないようにします。Bは攻方の金が香の射線を止めてしまう手順です。Aでは攻方が金で44を塞ぎ、Bでは受方が龍で43・44を抑えるという役割分担の交替も面白いと思います。

手順はBの方が難解で、正解者も発見に難航したようです。4筋からの脱出を防ぐために、4筋に飛を打つのではなく、5筋に飛を打つ手は第一感では浮かびません。作者の本意ではないかもしれませんが、4手目の59飛はちょっとした心理的妙手だと思います。

ボカスカルールは複数の駒を操作できるので、一方の駒の着手が完全に固定でも、他方の駒で変化を演出できる…これは一つの発見だと思います。

【短評】

たくぼんさん

この2解はちょっと違和感があるので間違っているかもしれない。飛2枚を縦に合駒するのは面白い。

☆たくぼん氏の解答はAの最終手で、作意の(22飛成,23飛成)の他、(22飛成,23飛生)とする解でした。後者は34玉で逃れています。

るかなんさん

香の打点での対比と思い込み。

対比は壁金の使い方でした。

28金もいい手なので何度か考えていたのですが、22龍45龍以外無いと勘違いして堂々巡り。

☆るかなん氏の B の解は初手(23 金、19 金)となっていましたが、単なる誤記なので正解として扱いました。

真工さん

ほぼ同じ手順なのに、印象は異なるのが不思議。

荻原和彦さん

香打に△(23 飛,43 飛)は▲(34 玉)で逃れ。ほどなく△(27 飛,28 飛)~△(22 飛成,23 飛成)が浮かびます 1 勝。

しかし、もう 1 解の発見は難航した。

香筋を止めながらの王手▲(22 金,28 金)が浮かびづらいのに加え、5 筋の飛打がちょっとした盲点。

さつきさん (※A のみ解答)

一解しか分かりませんでした、ダイナミックな飛の動きが好きです。

【総評等】

変寝夢さん

複玉は、非王手可の表記が必要だと思います。

☆攻方は複玉でも少なくとも 1 枚の玉に王手を掛けないといけないので、非王手可ではありません。でも、その状態が維持されていれば新しい王手を掛ける必要はないので、手順だけ見ると「非王手可」のように見えるのがこのルールの特徴です。

たくぼんさん

数種類のルール複合は解くのが大変（頭の中で駒が動かない）でした。

るかなんさん

前半ほぼ全滅。もう少しで解けそうな感触はあっただけに無念。

☆先月本誌でたくぼん氏にも紹介していただきましたが、「神無七郎 フェアリー詰将棋作品集 (2000 年 10 月~2020 年 12 月)」というオンライン作品集を公開しました (<http://k7ro.sakura.ne.jp/k7works/index.html>)。名前の通り、2000 年 10 月から 2020 年 12 月に発表した自分のフェアリー作品を集めたもの

です。目的は自作の網羅的収集です。オンライン作品集としたのは「動く作品集」とするためなので、紙媒体としての編集や PDF 化などを行う予定はありません。Online Fairy Mate のみに発表した非公式発表作も含んでいるので、これを機にご鑑賞いただけたら幸いです。自分でも忘れていた作を思い出したりして、作成作業自体は面白かったのですが、作業量が予想以上に膨大になったため、結構時間を取られてしまいました。自作整理は日頃からこまめにやっておかないといけませんね。また、自作整理作業を通して、フェアリーデータベースに登録されたデータの誤りを複数発見しました。皆さんも自作整理を行うときに、ついでにフェアリーデータベースとの照合を行うことをお勧めします。

☆今月、WFP 作品展に合わせて掲載している「フェアリー手筋カード」に、駒井めい氏よりご投稿をいただきました。これまで筆者の作品ばかりが続いていたのですが、これが呼び水になって、この欄にも投稿が増えると嬉しいですね。なお、今月の「手筋カード」の「解説」「適用分野」「関連項目」の 3 つについては筆者が書いたものなので、文責は筆者にあります。この中で、駒本来の利きとは異なる場所へ移動することを表す言葉として「非標準移動」という用語を提唱しました。今後、解説等で使うかもしれません。

[152-9 参考図解答]

出口信男 作

ばか自殺詰 8 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし
(カピタン,1982年12月)

66 王 75 飛 46 金上 44 玉 94 飛 84 角
57 王 77 飛成 まで 8 手

以上

Fairy of the Forest #75 出題

- 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

■ 出題

7月17日の海の日には、久しぶりに詰将棋全国大会が開催されました。私は仕事の関係で、海の日にはほぼ参加不能なのですが……。8月11日の山の日も、仕事でした。直前には台風6号が九州に襲来し心配しましたが、思ったほどの被害はありませんでした。

作品の方は、全部で4題。短いと長いのが2作ずつ。長い方の2作については、受方持駒制限にご注意ください。

課題との関連は、短編両作が山の日関連、長編両作が海の日関連と、これも2作ずつに分かれました。たくぼんさんのは当てるのは難しいかも知れませんが……。

解図とともに、課題との関連推理もよろしくお願いします。

(解答先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

- 75-01 三角 淳
協力詰 15手

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

持駒 なし

- 75-02 たくぼん

- 協力詰 17手

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

持駒 銀2

- 75-03 たくぼん

協力詰 55手

持駒 なし

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

持駒 なし

- 75-04 神無七郎

協力詰 73手

持駒 なし

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

持駒 飛桂2

第5回フェアリー短編コンクール(再掲)

担当 占魚亭

第5回フェアリー短編コンクールに 10 名の方から投稿いただきました。ありがとうございます。厳しい条件なのでどれくらい作品が集まるか心配でしたが二桁に届き、ほっとしています。

今回は投稿 10 作に拙作を合わせた 11 作(ツインがあるので実質 14 作)の出題。難易度は様々、いろいろなルールの作品が集まりました。お楽しみください。

◆参加者 11 名(五十音順・敬称略)

一乗谷酔象、神無七郎、神無太郎、駒井めい、さつき、さんじろう、springs、占魚亭、藤原俊雅、変寝夢、松下拓矢

■出題方法

手数順。同手数は、原則、盤面枚数順に配列。

■お気に入り投票

気に入った作品を3作選び、1位～3位の順位をつけてください。順位に応じてポイント(1位:4点、2位:2点、3位:1点)を加算し、合計ポイントによって順位を決定します。

■解答要項

<締切り> 2023年9月30日(土)

氏名(ペンネーム可)・解答・コメント・お気に入り投票、総評(あれば)を明記のうえ、下記へお送りください。コメントのみも歓迎します。

<送り先> sengyotei@gmail.com (■を@に)

■結果発表

『WFP』2023年10月号(予定)

■ルール説明

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う。

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

<参考>

・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編1

https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435?magazine_key=m60d25c73667f

・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編2

https://note.com/tsume_springs/n/n54f98bffe4e6?magazine_key=m60d25c73667f

・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編3

https://note.com/tsume_springs/n/nba53d77a3595?magazine_key=m60d25c73667f

【受先】

受方から指し始める。

【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【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。

【レトロ -m+n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

[補足]

1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする。

2) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数の逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【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?magazine_key=m60d25c73667f

・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?magazine_key=m60d25c73667f

・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?magazine_key=m60d25c73667f

【点鏡】

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

[補足]

・行き所のない駒の禁則は適用されない。

〈参考〉

・1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編1
https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3?magazine_key=m60d25c73667f

・1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編2
https://note.com/tsume_springs/n/ncc19150f6155?magazine_key=m60d25c73667f

・1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編3
https://note.com/tsume_springs/n/n6e2926d60f40?magazine_key=m60d25c73667f

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

[補足]

・打歩以外の詰手を禁手とする場合は「完全打歩」、打歩以外の詰手を単なる失敗と扱う場合は「単純打歩」と呼ぶ。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

・不必要な反則(チョンボ)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) 王手がか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。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

ただし、玉は除く。

[補足]

・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。

・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

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

〈参考〉

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

・1手詰から始めるフェアリー超入門 マドラシ編2
https://note.com/tsume_springs/n/n600409a54c3d?magazine_key=m60d25c73667f

・1手詰から始めるフェアリー超入門 マドラシ編3
https://note.com/tsume_springs/n/n9e64c04de96a?magazine_key=m60d25c73667f

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【天使詰(最長ばか詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

[補足]

- ・悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・手順中に同一局面があってはならない(初形を含む)

第1番

協力白玉詰 10手

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

持駒 飛

第2番

a)
 アンチキルケ受先協力千日手 10手

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

持駒 飛

b)

アンチキルケ受先協力千日手 10手

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

持駒 角

第3番

成禁レトロ協力白玉詰 -8+2手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角金2

※●:石(着手不可、不透過)

第4番

a)
 駒余り禁協力詰 11手

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

持駒 桂

b)
駒余り禁協力詰 11手

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

持駒 桂2

第5番

a)
Patrol協力白玉詰 12手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 角

b)
Patrol協力白玉詰 12手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 角

第6番

点鏡打歩協力詰 13手

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

持駒 桂

第7番

点鏡協力白玉詰 13手(受先)

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

持駒 なし

第8番

衝立詰 13手

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

持駒 金2

※差し直し上限: 9回

第9番

マドラシ協力白玉詰 14手

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

持駒 歩6

第10番

取禁協力詰 15手

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

持駒 なし

第11番

天使詰 15手

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

持駒 角金銀桂香歩

課題：キルケの玉は復元する？

るかなん

WFP15 周年特集で、拙稿にてキルケ+複玉について以下宿題を残していました。

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」

第17回フェアリー入門で少し勉強したので、このツインが成立するか考えてみました。 というわけで以下の図をどうぞ。

キルケ複玉協力詰 3手

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

持駒 なし

- a) 取られた玉は復元しない
- b) 取られた玉は復元する

作意

- a) 66歩 89玉 52桂成 迄
- b) 52桂成/51玉 89玉 51圭 迄

ツインにするほど強い主張が無い点をご容赦ください。 さて、皆さんの感覚ではどちらが「自然」な解釈でしょうか？ ちなみに fmza では a)のみ検証可能です。

推理将棋第165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165回出題です。はじめての方は どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2023年9月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第165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。

暦の上では秋ですが、残暑厳しい日がまだまだ続きそうです。

お身体に気をつけて、推理将棋をお楽しみください。

8月の出題は、先月と同じく、るかなんさん、けいたんさん、担当からの3題となっています。

■ 本出題

165-1 初級 Pontamon 作 大駒の手は1回 7手

駒自体は大きいですが、玉は大駒ではありません。

165-2 中級 るかなん 作 妖精のエチュード 10手

過去「ひとつの筋のみ」等の着手制限がありました。今回は「強欲」と「禁欲」の着手指定です。

165-3 上級 けいたん 作 最終手76歩 13手

11手の36歩までの過去作では玉位置は2通り。76歩だと玉は何処？

■ 中間ヒント (8月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (9月3日頃 Pontamon)

165-1 初級 Pontamon 作 大駒の手は1回 7手

「7手で詰んだ将棋だけど、大駒の手は1回だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 7手で詰み
- ・ 大駒の手は1回

165-2 中級 るかなん 作 妖精のエチュード 10手

強欲ルールで指す先手の強欲くんと禁欲ルールで指す後手の禁欲くんと対局です。※

「10手で詰ますとはやるじゃないか、禁欲くん。」

「うーん、強欲くんは先手を取ったのにらしくない将棋だったような…。」

「歩頭への着手があったな。」

「補助記号(成、上、寄など)の付く4手は連続して着手されていないね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 10手で詰み
- ・ 先手は駒を取る手と取らない手のどちらでも指せる局面では、常に「駒を取る手」を指した(フェアリールールの「強欲」に従った)※
- ・ 後手は駒を取る手と取らない手のどちらでも指せる局面では、常に「駒を取らない手」を指した(フェアリールールの「禁欲」に従った)※
- ・ 歩頭への着手があった
- ・ 補助記号(成、上、寄など)の付く着手は連続しない4手

※「強欲」「禁欲」のフェアリールールは「WFP 作品展登場ルルー一覧」をご参照ください。

165-3 上級 けいたん 作
最終手76歩 13手

「13手目の初王手で詰みか。最終手は76歩だったね」

「5段目に角を打つ手があったな」

「5段目に歩を打つ手があったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手目の初王手で詰み
- ・最終手は76歩
- ・5段目に角を打つ手あり
- ・5段目に歩を打つ手あり

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。

空きスペースコラム

大臣の旅 (問題編)

神無太郎

チェス盤の全マスナイトで巡るナイト・ツアーをまねて、チェス盤の全マスWazir (大臣: 前後左右の1マスに進むフェアリー駒) で巡る「大臣の旅」を考えてみました。ただし、大臣なので外遊からは必ず帰国すること、つまり最後は出発地点に戻るものとします。経路をいくつか見つけるのは簡単過ぎるので、経路が何通りあるかを当ててみてください。選択肢は次の3つです。特定のマスを出発地点とした場合のおよその数です。

- A およそ5,000通り
- B およそ200,000通り
- C およそ10,000,000通り

(解答編はページ)

推理将棋第163回解答

担当 Pontamon

推理将棋第163回は、けいたんさんの個展でしたが、いかがだったでしょうか。

今回は14名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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？

作者ヒント

銀の着手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

着手があった奇数筋は、1、3、5筋で5筋は4回。

推理将棋163-1 解答

▲58金右、△14歩、▲56歩、△13角、▲57金、△同角不成、▲38銀、△48金 まで8手

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手は金の着手 (初手▲58金右)
- ・ 成る手なし (6手目△57同角不成)
- ・ 最終手以外奇数筋 (初手手目▲58金右、2手目△14歩、3手目▲56歩、4手目△13角、5手目▲57金、6手目△同角不成、

7手目▲38銀)
詰上り図

持駒 なし

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

持駒 なし

初手の金の手は奇数筋が指定されているので、▲38金、▲58金右、▲58金左、▲78金の4択になります。先手の着手は全て奇数筋になるので、△77角不成で王手が掛かると▲68銀などの68地点の合い駒ができないので、必然的に▲58玉と逃げることになるので、初手の金の手で58地点への着手は無さそうです。つまり、▲38金か▲78金の2択に絞ることができます。とりあえず初手▲78金の手順を考えてみたのが参考図の手順になります。

3手目に▲58玉で事前に△77角不成の王手を回避しておいて、8手目のとどめに使える金を差し出す5手目▲59金は推理将棋での常套手段。飛の利きと銀の利きを1手で外す▲38銀が推理将棋らしい協力手でしたが、初手で動いた69の金の跡地が玉の逃げ場として空いていたので詰んでいませんでした。初手が金の条件ではなく奇数筋の手の条件だけが効いているのであれば▲76歩と指していれば詰むはずなので、69の金は動かたくありませんでした。

参考図：▲78金、△34歩、▲58玉、△77角不成、▲59金、△同角不成、▲38銀、△48金 まで8手

参考図

持駒 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		角	金		玉	銀	飛			
九	香	桂	銀		馬			桂	香	

持駒 なし

もし初手が▲38金だった場合は左右反転パターンになり、69の金を5手目に▲59金として△同角不成、▲78銀、△68金では初手で動いた49の金の跡地が玉の逃げ場になります。後手はとどめに使う金を入手したいところですが初期配置の金は偶数筋にあるため奇数筋へ動いてもらった後でなければ取ることができません。初手▲78金なら△77角成から△78馬で金を取れますがその後の詰み形がありませんし、第一、駒成が禁止されています。▲38金を取りに行く場合も駒成が必要な他、1手余分に必要です。59地点の金を取る手順ではどちらの金でも結果は同じでした。さて、これら以外に何処で金を取ることができるのでしょうか？

△77角不成の王手を念頭に入れて、△58玉を指せるように初手の金の手で58地点への金の手を除外しましたが、△77角不成と指さなければいいのかもしれませんが。初手の金の手が▲58金右か▲58金左の場合、58地点の金を後手の角では取れないので角筋への金移動が必要で、都合が良いのは57地点です。つまり、3手目は▲56歩で5手目に▲57金として、後手は角不成で金を取ることでなります。その金取りの手は6手目になるので次の8手目には金を打って詰ますこととなります。先手に残っている手は7手目の1手だけです。▲58玉と上がると支えの無い57の角は取られてしまうの

で、先手玉は居玉のままで、後手は8手目に角を支えにして△48金か△68金と打つしかありません。8段目への金打ちなので、先手の飛の横利きを止める手が7手目になります。好都合なのは△38銀です。48地点への銀の利きも外せるし飛の横利きを止めることにもなって一石二鳥です。初期配置では68地点には先手の金銀飛が利いているので、初期配置69の金を後手が入手して、飛の横利きが止まっても△68金では▲同銀が可能なので詰みません。したがって初手の金の手は▲58金右になります。これで先手の着手4手が確定しましたが、後手は6手目に57の金を角で取る必要があります。△34歩、△66角、△57角不成の経路だと偶数筋の手の△66角が入るのでいけません。となると△14歩、△13角からの△57角不成の順になります。初手から▲58金右、△14歩、▲56歩、△13角、▲57金、△同角不成で後手は金を入手し、7手目から▲38銀、△48金までの詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん「一瞬、余詰順かと思って他を探してみた。奇数筋で金を取るのは59くらい。条件が効いているか。」

■7手でも玉尻で金を取りますね。

NAOさん「奇数筋なら1筋と5筋を使わないとね。」

■角を使う場合、中央近くの3筋、5筋、7筋の3つを使う手順が自然に見えてしまう。

諏訪冬葉さん「最終手だけ偶数筋といえば腹金で仕留める7手ですが、初手金のせいでうまくいかなかった。」

■初手が金の手は遊び手にも思えますが、腹金の余詰み回避だけではなく手順前後を限定する条件にもなっていました。

るかなんさん「奇数筋、だけでここまで選択肢が無くなるのか。」

■ 8手全て奇数筋という条件も面白いかも。と思ったら「1 3 3-1 全手順奇数筋」がありました。

中村丈志さん「消去法でなんとか解けました。」

■ $\Delta 66$ 角は偶数筋なので対象から消去。という感じでの消去法ですかね。

飯山修さん「6筋経由角の別詰を奇数条件でうまく回避」

■ 5筋経由で金を取れなくて7筋経由を考えると初手条件が邪魔をする。

変寝夢さん「ソフトで実戦初形/非連続王手/%協力自玉/手数=8/手指定条件完全一致=1&2&3&4&5&6&7, 移動後の筋=1|3|5|7|9/手指定条件完全一致=8, 移動後の筋=2|4|6|8/手指定条件完全一致=1, 動かした駒の種類=金/成禁で解図時間は25分52秒 思考局面数は28276695 不詰記憶局面 2143450 不詰ハッシュ衝突回数 2946197 同一局面衝突回数 6142 でした。7手目3 8銀が飛と銀の利きを止める好手？」

■ 7手目は推理将棋らしい好手でした。解答ですが初手に右が抜けていました。本問では肝になる部分なので不正解とさせていただきます。

榊彰介さん「条件に当てはめた手を考えると、端角から金を奪う手順にたどり着くのはそれほどかかりませんでした」

■ $\Delta 13$ 角から $\Delta 57$ 角で金を取る手順が見えれば解けたも同然。

ほっとさん「後手角を1筋から活用することになかなか気がつけず。」

■ 王道の $\Delta 34$ 歩、 $\Delta 77$ 角不成、 $\Delta 59$ 角不成で金を取る手順に引っ張られますね。

RINTAROさん「1筋の着手ありが大ヒント。」

■ 1筋の着手だと、締め切り直前ヒントですね。

原岡望さん「角の使い方」

■ 小さく反動をつけてドーンと $\Delta 57$ 角不成で金を取る。

占魚亭さん「最終手以外は奇数筋」が最大のヒント。」

■ 「最終手以外は奇数筋」の条件でかなり絞られますがそれでも200通り以上の手順があるようです。

はなさかしろうさん「7手目まで奇数筋で8手。いろいろな筋を撫で斬りにして、返す刀で角の経路も限定する優れものですね。」

■ 初手は金の条件が効いていて、200通り以上から1手順に限定されました。

正解：1 2名

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

1 6 2-2 中級 けいたん 作

4 6角成まで

1 1手

「4 6角成まで1 1手で詰みか。2手目は4 2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)

・ 4 6角成まで1 1手で詰み

・ 2手目は4 2玉

・ 玉は斜めにしか動かない

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

飛を打つ手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

最終手は、82の角が▲46角成して35の玉を詰めます。

推理将棋 1 6 3-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△42玉、▲55角、△54歩、▲73角不成、△53玉、▲82角不成、△44玉、▲24飛、△35玉、▲46角成 まで11手

(条件)

- ・46角成まで11手で詰み(11手目▲46角成)
- ・2手目は42玉(2手目△42玉)
- ・玉は斜めにしか動かない(2手目△42玉 6手目△53玉、8手目△44玉、10手目△35玉)

詰上り図

持駒なし

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

持駒歩

最終手が46角成であることが分かっているので、詰み形を考えれば良さそうです。最終手で▲46角成をした角は何処から来たのでしょうか。▲22角不成で角を取ったあと▲13角不成としておけば▲46角成を指せます。この時、玉は都の55に居れば64へ下がることはできませんが、65地点や76の歩を取って逃げることはできますが、22で取った角を▲43角と打てれば65地点も76地点もこの43の角で

カバーできます。つまり後手玉は△44歩を突いて△43玉、△54玉を通して都入りすれば良いこととなります。2手目は玉の手なので△44歩は4手目になります。この方針で詰めたのが参考図の手順です。11手で詰んでいるのですが、2手目の△52玉や10手目の△55玉は玉を真っ直ぐ前へ進める手なので「玉は斜めにしか動かない」の条件をクリアしていませんでした。

参考図：▲76歩、△52玉、▲33角不成、△44歩、▲22角不成、△43玉、▲13角不成、△54玉、▲43角、△55玉、▲46角成

参考図

持駒なし

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

持駒歩2

▲46角成で詰むので後手玉は5段目の可能性が高いのですが2手目が△42玉で玉は斜めにしか動かないのであればどのような経路とどの地点への玉移動ができるのでしょうか？5段目まで玉が行くのに4手かかりか、どこかの筋の歩を突く手と合わせて後手の着手5手が全て消費されます。42玉の位置からなので歩突きは3筋か5筋になりそうです。6手目は△33玉か△53玉、8手目は△24玉、△44玉、△64玉のどれかになり、10手目は△15玉、△35玉、△55玉、△75玉のいずれかになるはずです。最終手▲46角成が空き王手でなければ後手の玉は△35玉か△55玉のどちらかのはずです。玉位置が35なら、13の角の利きに居ることになるので、▲13角不成から▲46角成の手順の場合は後手玉は△55玉です。また、

玉位置が△35玉であれば、最終手の▲46角成とする角は73や82地点からの移動になるはずです。

後手が歩を突かずに▲76歩、△42玉、▲33角不成を△同玉で取ってしまうことも可能ですが、そうすると先手の攻めが続きません。つまり、先手は22の角を取るために▲33角不成から▲22角不成とすることも△34歩の協力のもと直接▲22角不成で角を取ることもできないということになります。となると、攻め駒補強のために82の飛車を取りに行く手順が必要になり、▲82角不成で飛を取った角が最終手で▲46角成とすることになるので、後手玉は△35玉になります。初手から▲76歩、△42玉、▲55角の順で指し、先手はこの後、▲73角不成、▲82角不成で飛を取って9手目の飛を打つ手を挟んで11手目に▲46角成の手順になるはずです。一方、後手玉は4手目の△34歩か△54歩の後、33-24-35の順か33-44-35の順か53-44-35の順で玉を35へ移動させることになります。先の2経路は経路違いですが△34歩を突いた場合になり、46の先手の馬と35の後手玉と34の後手の歩の配置で玉の逃げ場を確認してみると、25地点と44地点があります。9手目に▲26飛と打てば25地点を抑えることはできますが44へ逃げられてしまいます。44地点を抑えるために4段目へ飛を打つと25地点が逃げ場として残ります。どうも△34歩・△35玉に▲46角成の配置では無さそうです。

つまり4手目からは、△54歩、▲73角不成、△53玉、▲82角不成、△44玉と進み、9手目に飛車を打つ場所が問題になります。△54歩・△35玉に▲46角成の駒配置だと玉の逃げ場は25地点、34地点、44地点の3箇所なので先ほどの△34歩の場合より1地点増えています。飛を打ってこれら3地点を抑えるには後手の歩頭への▲24飛で解決します。▲46角成の利きが24地点へ間接的に利いているので35の玉は24地点の飛を取ることはできません。9手目から▲24飛、△35玉、▲46角成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん「この最終手では、八方桂がないと玉の退路は断てないが、唯一この形があった。勝手な詰め上がりを想定すれば、自動的に正解にたどり着く。詰将棋作家ならではの詰み形。」

■詰将棋だと出て来やすい詰み形なのでしょう。詰め将棋をしない担当にはわかりませんが。

NAOさん「46馬の利きの24に打ちたくなる。飛が落ちていた。」

■▲46角成のあと▲24金で34の玉を詰めたくなく23の歩の処理に困る。▲46角成は最終手となると35の玉の後ろ3地点と25の退路の退路が多過ぎてこれも困る。

諏訪冬葉さん「42玉のせいで13からの角成は難しそうなので73の筋を狙う。」

■2手目が△42玉に限定されているので3手目▲33角不成から▲22角不成、▲13角不成を指しては後手玉が動き難い。

るかなんさん「素直に55経由で行くといついでに飛車も取れる、と気付いて一気に視界が晴れました。」

■視点を変えることは重要なことです。

飯山修さん「25と44の両方に効く飛打が必要となるが34歩から出たので見つからなかった。54歩から出ればいいのか。少ない条件で大成功。」

■後手玉が中段へ出るには△34歩から33地点経由で1筋まで行くことが多いような感触です。

変寝夢さん「実戦初形/非連続王手/手数=11/反手指定条件完全一致=4&6&8&10,移動ベクトル=右&左&下&上@ロイヤル/手指定条件完全一致

=2,移動後の位置=42/手指定条件完全一致
=2&6&8&10,移動ベクトル=右上*1&左上*1@
ロイヤル/手指定条件完全一致=11,成@移動後の
位置=46@動かした駒の種類=角/詰条件=手数限
定/手指定条件完全一致=1,移動後の位置=76で
解図時間は14分41秒 思考局面数は2341956
不詰記憶局面1169793 不詰ハッシュ衝突回数
1600894 同一局面衝突回数668でした。初手
76歩に絞り、中間ヒントは使わず、締め切り
前ヒントから後手の指し手を絞り込めたので思
考時間は短めです。最終3手は実戦協力詰です
ねw。」

■「神の手、歩頭へただ捨てるの9手目▲24
飛」の動画タイトルが付きそうですが、△同歩
と取れないのではなく取らないのが推理将棋。

榊彰介さん「2四飛が3五玉の逃げ道を封じる
のにぴったりで感心しました。」

■▲24飛で44地点まで利かすことができるの
は△54歩のあとの53経由での玉移動があっ
てのこと。

ほっとさん「24飛がぴったり。」

■25地点、34地点、44地点の3地点を1手
でカバーする▲24飛がぴったりの手。

RINTAROさん「82角が大ヒント。33からで
はなく53から上部へ。」

■後手玉が中段へ行くには2手目△42玉が指
定されているので、△34歩を突いて33経由か
△44歩を突いて43経由か△54歩を突いて53
経由の3択になります。

原岡望さん「飛車角の見事な関係プレー」

■角飛サンドイッチと言うべきか？

占魚亭さん「54歩が盲点。34歩と指してしま
いがち(笑)。」

■隠された妙手△54歩。

ベベ&ペペさん「まず34歩を考えて。次に5
4歩に気付いたら、スイスイと手が進みまし
た。」

■玉は斜めだけなので、△42玉、△44歩、△
43玉の手順は除外されるので△34歩がダメな
ら△54歩ですね。

はなさかしろうさん「推理将棋の華ともいうべ
き詰上り。条件もシンプルで素晴らしい。」

■飛と角の役目が入れ替わっていますが、これ
も飛角サンドイッチと言えますね。目にするこ
とが少ない形でした。

正解：13名

ミニベロさん NAOさん 諏訪冬葉さん
るかなんさん 飯山修さん 変寝夢さん 榊彰
介さん ほっとさん RINTAROさん 原岡望
さん 占魚亭さん ベベ&ペペさん はなさか
しろうさん

162-3 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

出題のことば(担当 Pontamon)

本問にも46地点の角の手が出てきます。4
6角は棋譜表記なのでご注意ください。

作者ヒント

同の手は3回(けいたん)

締め切り前ヒント

△46角としておいて、先手と後手の2手連
続の同飛成で詰み。

推理将棋163-3 解答 担当 Pontamon

▲56歩、△34歩、▲55歩、△同角、▲58飛、△46角、▲53飛不成、△52飛、▲58玉、△57歩、▲同飛成、△同飛成 まで12手

(条件)

- ・ 12手で詰み
- ・ 46角の着手あり (6手目△46角)
- ・ 同飛成の着手2回 (11手目▲57同飛成、12手目△57同飛成)

詰上り図

持駒 飛

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

持駒 歩2

46角の手があるとのことですが、先手なら▲76歩、▲55角、▲46角の3手、後手なら同様に55経由の他に△14歩、△13角、△46角の3手で可能ですが、どちらも詰手順に貢献していない感じです。となると、57の歩を△57角不成で取ってから△46角不成とする手順でしょうか。この位置に角を配置するなら△57飛成までの詰み形が思い出されます。本問では△57同飛成にしないとイケないですし、最終手以外でも同飛成の手を指す必要があります。

条件では46角が指定されているので△46角不成だと条件をクリアできていない可能性もあるので、先手が▲46角を指す手順を取り入れて指してみたのが参考図の手順です。先手角が55経由で▲46角を実現するために後手角は13地点から△57角不成で歩を取って先手の飛が後手陣へ行けるようにしています。最終手の△57同飛成を▲同角とされないように、57の

歩を取った後は△46角不成とします。先手と後手の2手連続の同飛成で詰めることができたのですが、手数が14手になってしまったので失敗でした。

参考図：▲58飛、△14歩、▲76歩、△13角、▲55角、△57角不成、▲46角、△同角不成、▲53飛不成、△52飛、▲58玉、△57角打、▲同飛成、△同飛成 まで14手

参考図

持駒 飛歩

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

持駒 角歩

46角の手があって、その手と協力して57地点で飛を成って58の玉を詰める形は良さそうなのですが手数オーバーの14手だったので2手縮める必要があります。

5筋の歩を取り払うために互いに歩を突いて行く▲56歩、△54歩、▲55歩、△同歩、▲58飛、△34歩、▲55飛、△52飛、▲53飛不成、△55角、▲58玉、△46角の手順では12手目に△46角を配置するのが精一杯です。先手の飛が▲57同飛成を実現するには後手に先手の5筋の歩を取って貰う必要がありますが、△13角からの手順も5筋の歩を突き合う手順も失敗しました。でも良い手順がありました。先手が初手と3手目で5筋の歩を連続で突いて▲55歩とすれば、後手の△34歩のあとの4手目△55同角で先手の歩を取ってもらうことができます。その後、後手角は△46角として57地点で成る飛を支えれば良いわけです。

初手から▲56歩、△34歩、▲55歩、△同角、▲58飛、△46角です。7手目からは▲53飛不成の王手に△52飛として、次に▲58玉と上がります。10手目は11手目が同の手になるように持ち駒の歩を△57歩と打ち、11手目の▲同飛成を△同飛成で取れば詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん「これはまともに考えると難問になる。筋を絞ることが肝要。私はあることがヒントになっていました。

特集が組めるほど作品があるとうらやましい！」

■「あることがヒント」って何だろうと思いましたが、総評記載のことですね。

NAOさん「12手で同飛成2回は結構むずかしい。決め手の焦点57地点の連続同飛成で解決。」

■先手と後手で1回ずつ分担するは手数から分かりますがその後が難しい。

諏訪冬葉さん「同飛成は双方1回ずつ・最終手は同飛成と読んで46角との連携を考えたら何とか出てきました。」

■46角が後手着手で最終手を支える役割だと気付くと同飛成地点が見えてきます。

るかなんさん「締切前ヒントを見てようやく。自陣成がすっぱりと抜け落ちていました。」

■最初の解答コメントでは「さてブレイクスルーはどこにあるのやら。」とのことでした。同飛成は先手と後手の1回ずつだと推理しても相手陣で飛成していると手数が足りない14手か46角が無い12手になりますね。

飯山修さん「最終ヒントを見る迄飛成は8段目と思い込んでました。確かに57なら金銀不

動で詰むので効率がいい。一番形に近い前例は33-3でしょうか。」

■8段目の同飛成で詰ます場合、先手の金銀の利きをどう処理するのがカギになりますね。

変寝夢さん「58金右&56歩&46角の形で39飛成、同飛成までなのかな？。ソフトはいつまで経っても(数十時間)初手16歩ばかり読んでました泣」

■本問だと、いつ出て来るかわからない46角や同飛成に当たるまで双方の合法手をひたすら手を読んで行く必要がありますね。

榊彰介さん「ずっと5筋以外で飛車を成る順ばかり考え、相中飛車に気づいた時はすごく効率が良いと感じました。」

■最終手が同飛成だと推理すると思ひ浮かぶのははてるま手筋の応用。3筋なのか7筋なのかであれこれやってみた口かな？

ほっとさん「この条件だけで限定できているのは凄い。」

■12手を2条件で限定なら秀作と言えますね。

RINTAROさん「2連続同飛成が大ヒント。自動的に手順が決まる感じがいいです。」

■同の着手になるように他の駒を差し出しているは手数が足りなくなるので2手連続の同飛成が唯一の解決策でした。

原岡望さん「46同飛成と即断し苦戦。手がかかりすぎると思い直して57を発見し解決」

■△46角を▲同飛成だと最終手を支える駒がなくなりますね。

占魚亭さん「降参。締め切り前ヒントを見ても全く浮かばない……。」

■同飛成する57地点を明かした方が簡単にな

りますが、今回の直前ヒントでは地点は隠したままにしました。

はなさかしろうさん「同飛成 2 回の 12 手で詰みだけなら 7 筋でもできますが、46 角との組み合わせで立ち止まりました。5 筋で同飛成同飛成ですね。」

■ 46 角の条件が曲者でした。

正解：10名

ミニベロさん NAOさん 諏訪冬葉さん
るかなんさん 飯山修さん 榊彰介さん ほつとさん RINTAROさん 原岡望さん はなさかしろうさん

(総評)

ミニベロさん「前回(162-1)の原型のタラパパ作33-1を見に行き、ついでにけいたんさんの名作33-2を再見(解を見ずに挑戦してね)。そのとき更に、DD++作33-3も再見してたので、上級はすぐに見えました。

全作もう一度おさらいをすれば、何かいいことがあるかも。」

■ 33-3 の条件は「玉頭の飛の手」で「同飛成」の文言は出てきていません。推理将棋では同じ詰み上がりでも過去作とは違う条件で出題されますが、詰み形に覚えがあると解図の助けになりますね。

NAOさん「ほどよいヒントと謎解きが融合した3題。作者独特の作風を楽しめました。」

■ 条件は解図の際の試練ではなくヒントなのですね。

諏訪冬葉さん「今回は中級が最初に解けました」

■ 最終手がわかっても難しめの中級だったはず。

るかなんさん「詰形のデータベースが全く頭に

入って無いのもあって食わず嫌いしていましたが、今回は知識0でも思いの外進みました。来月以降どうなるかはわかりませんが、手が付けられたらこちらにもお邪魔させていただきますね。」

■ おもちゃ箱の推理将棋もよろしくお願ひします。

飯山修さん「今月は余詰も補足説明もなく無事済みそうですね」

■ 今年は半分が過ぎてようやく無傷の月を迎えることができました。

変寝夢さん「PC 解図して思うのは、条件が連続した5手以内の中に1つでも入っていれば割合解けるかな、というイメージですが、逆だともう地獄ですねw。

十数時間掛けても初手から16歩、14歩のところから進んでいないと人間の方が心折れちゃいます、読みを条件に合わせて切り捨てるのではなく、全ての解から条件に合っているか検索する方が良いでしょうが、今のPCやソフトの力では無理ですね。

家庭内用量子コンピューターの出現にでも期待してます。」

■ 量子コンピュータの国産初号機が3月に設置されたらしいですね。担当の部屋には自作PCの試作零号機が7月に設置されました。

榊彰介さん「上級が難しく今回も締め切り前ヒント待ちでした。藤井聡太7冠の作品が表紙に採用され、7冠ご本人のコメントが載った紙版の詰パラが在庫切れになる現象を起こしてました。流石藤井7冠。私が最後に詰パラ買ったのは推理将棋が掲載され始めたころだったので、久しぶりに詰パラ読んでみたいと思いました。」

■ 担当が推理将棋を始めてしばらくしてから詰パラのバックナンバー全て(推理将棋掲載開始後)を購入したのですが、欠品の月が2~3ありました。このような理由で在庫無しになるのですね。

ほっとさん「今回は解いて気持ちいい3作でした。」

■7月出題はどうなることやら。初級が無いので手こずるかもしれません。梅雨明け後の猛暑の中、解くのがイヤになるかも。

RINTAROさん「けいたんさんの作品は、分かりやすく好きです。」

■2題出題はもちろんのこと、近いうちにけいたんさんの個展があるかも。

原岡望さん「前日に解けてやれやれ。またもパラの敵をおもちや箱で、となりました。今夜はゆっくり眠れそうです」

■忘れないうちに7月号の解答を送信しておこう。自作があつて有利だと思われるかもしれませんが、3月投稿作なので手順は忘れていて解き直しました。

占魚亭さん「今回は2問解答。上級ムズカシイ。」

■12手ともなると手順が非常に多くなり、担当としては余詰が紛れ込むのも心配のひとつです。

べべ&ぺぺさん「もう少し、時間をかけて取り組みたかったです。忙しくて残念でした。」

■睡眠時間を削ってまで推理将棋に取り組んではと言いませんので、できる範囲で解図を楽しんでいただければと思います。

推理将棋第163回出題全解答者： 14名
 ミニベロさん NAOさん 諏訪冬葉さん
 るかなんさん 中村丈志さん 飯山修さん
 変寝夢さん 榊彰介さん ほっとさん
 RINTAROさん 原岡望さん 占魚亭さん
 べべ&ぺぺさん はなさかしろうさん

大臣の旅（解答編）

神無太郎

答え：C およそ10,000,000通り

プログラムで数えたところ、9,277,152通りでした。たぶん間違っていないと思います。

ミニチェス盤でも数えてみました。なお、奇数×奇数の盤だと帰国できないので、偶数×偶数の盤のみです。

2×2のミニチェス盤：2通り

4×4のミニチェス盤：12通り

6×6のミニチェス盤：2144通り

8×8の盤で爆発的に増えるのが面白いと思いました。

第17回フェアリー入門解答

第17回の出題でしたが、8名の方から解答を頂き全員が全題正解でした。フェアリー入門の面目躍如と言ったところでしょうか。

〔第17回フェアリー入門成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	計
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	7
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	7
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	7
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	7
springs	○	○	○	○	○	○	○	7
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	7
真T	○	○	○	○	○	○	○	7
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	7

【ルール説明】

【キルケ】

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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

① 駒井めい作（登場16回）

キルケ協力詰3手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						馬		
						馬		王
							龍	
							香	

持駒なし

14 龍 同角/28 飛 23 香成 迄 3手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						馬	杏	王
								馬
							飛	

作者

疑ピンメイト

★幕開けは当誌協力詰・協力自玉詰解付きコーナーやめいマガ発行と精力的にフェアリー活動をされている駒井さんの3手詰です。

★初手は龍で王手をするしかありませんが14,22,23,24の地点はいずれも受方守り駒が利いています。22,24 龍に玉が逃げても3手では詰みません。となると2手目は龍を取る手となりますので28 飛に復活します。次の王手は23 香成しかないので（14 龍、同玉/28 飛の場合は王手にもなりません）その形で詰む形を考えると14の地点に逃げられないようにしないといけないことがわかります。というわけで初手は14 龍として同角/28 飛、23 香成が正解です。23 香成は同角と取れそうに思えますが同角/19 香と香が19に復活し13玉が取られてしまいますので取る事が出来ません。飛は28に、香は19に復活することを利用して14を塞ぐしっかりした狙いです。

荻原和彦

オープニングにぴったりの良問。取らせた駒が絶好の位置に戻る例。

神在月生

よくわかる キルケ特性 香蘇生

神無七郎

初手は退路封鎖と同時に飛香の逆形を解消す

る一石二鳥の手。幻の 19 香が「影縫いの術」で 14 角を動けなくする。

springs

龍の捨て方で適度に迷う。

占魚亭

キルケ流のピンメイト。

真 T

詰上がりキーとなる角が動くのがいい。

るかなん

初期位置確認が大事。キルケでは一路ずれると大違い。

② springs 作 (登場 25 回)

キルケ協力詰 3 手 2 解

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

持駒 なし

解 1)

38 銀 同銀成/39 銀 27 金 迄 3 手

詰上図

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

解 2)

36 金 同銀生/49 金 26 銀 迄 3 手

詰上図

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

作者

キルケらしさが薄めですが、2 解の対照性はまずまずだと思います。

★続いては当コーナー新担当の springs さんの作品です。

★受方銀の成と生、攻方着手の金と銀の順の対比が狙いの作品です。キルケ協力詰の作品でこの狙いの 2 解はあまり前例がないように思えます。余談ですがキルケ協力詰でツインですが思い出すのは神無太郎さんの作品ですね。有名な作品ですが、折角ですので紹介しておきます。(解は当コーナー末で)

神無太郎+神無次郎作

キルケばか詰 5 手 2 解

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

持駒 飛角

★47の銀が36と38で生と成で対応します。初手は2つしかありませんので解くのは難しくはありません。入門に最適のツインです。解答者の短評にもありましたが3手目にキルケの味が欲しいや復活した金と銀の差異（本作では38と48への利きで差異がない）にも言及がありましたが3手では相当に創作難易度が高くなると思いますのでこれは作者ならびにこれをご覧の皆様への宿題としておきます。

荻原和彦

スマートな小駒図式。金銀の役割交代と成不成の反転を少駒数で鮮やかに実現した。ケレン味のない詰上りが却って印象的。

神在月生

金と銀 成生対比 佳味ありき

神無七郎

（消えない）捨駒の選択と成不成の対応。最終手にもキルケの味が欲しかった。

駒井めい

受方銀の成生とZilahi。受方銀の移動先が異なるのも丁寧な作り。

占魚亭

金と銀、成と生。シンプルで巧い2解。

真T

成生の対比。復活した駒の差異がほしい。

るかなん

銀の足の使い分けは万能薬。

③ springs 作（登場26回）

キルケ協力詰5手

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

持駒 銀

18歩 同馬 28銀 同馬 16と 迄 5手

詰上図

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

作者

19歩を消去します。

★続いても springs さんの作品。

★初形は何でしょうか？まず18銀としてみます。26とを取るのには27に歩が復活してしまうため取ることが出来ません。というわけで同馬の一手。39には桂がいるので銀は復活できません。続く手も18同歩/22角の一手で28玉とされてあと一手では詰みませんというわけで初手は18歩としますが続いて同馬の一手で17に玉がいるので歩は復活できません。ここで16とと言う手が見えます。同玉は17歩と復活するため取れませんが28玉と逃げられます。ということで詰将棋のような28銀の捨駒が好手で同馬と取らせて退路封鎖となり16と迄となります。あれ？と思われた方がいると思います。では初手16とで詰んでいるんじゃないやそれは初形の19歩が大きな意味を持っていて同玉と取ると17歩復活が二歩で出来ないのです。というわけで初手16とは同玉！で不詰です。作意は序の4手で19歩を消去してからの16とします。この場合は17歩に取られたと金が復活できるため玉で取ることが出来ません。本作はキルケの特性を知る上で役に立ついい作品だと思います。

荻原和彦

戻り二歩を回避するため歩を原型消去する。（盤上に戻れない）純粋な連続捨駒はキルケら

しからぬ味わい。

神在月生

邪魔歩消し 無事に蘇生を 果たしけり

神無七郎

銀を費やす贅沢な二歩禁解消。これで六段目の「と金」が無敵になる。

駒井めい

作意に現れない歩の復活のために1筋の攻方歩を消去。

占魚亭

4手かけて19歩を消して二歩禁回避。

真T

二歩禁防止の邪魔駒消去。

るかなん

復活させずにキルケらしさを演出できるもの。

④ 羽毛布団作 (登場 2 回)

キルケ協力詰 5手

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

持駒 香

86角 87玉 89香 86玉/88角 77角
迄 5手

詰上図

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

★続いて前期 FairyTopIX2022 で短編賞 1 位を獲得した羽毛布団さんの作品です。

★ぱっと見詰み筋が見えにくい初形ですね。初手香打は後が続きませんので角か金を動かすわけですがそれでも詰む形が見えません。実はここからバッテリーを組むことができると言えば驚きでしょう。初手 86 角に 87 玉と寄るのが肝の一手で 89 香と打ちます。通常受方が 88 に合駒するのが普通ですが、実はここでキルケ特有の手筋があるのです。88 に受方の駒ではなく攻方の駒を使う手筋です。88 の地点というのはポイントで攻方の角を取れば角が 88 に復活する事を利用します。つまり 86 玉と角を取れば 88 角と攻方の角が合駒となるわけです。これでバッテリーが構築され次の 77 角の両王手で詰み上がります。77 角に対して同玉は角が 88 に復活しますし、97 玉と取るのも香が 99 へ復活しますので逃げ道はありません。

★この攻方の駒を合駒として使う作品の究極の形の作品を紹介しておきましょう。神無太郎さんと神無八級さんの合作「ポエニクス」です。ばか自殺詰ですが、並べてもらえればその凄さがわかります。

2002 年 6 月/第 17 回神無一族の氾濫

神無太郎+神無八級作「ポエニクス」

キルケばか自殺詰 72手

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

持駒 飛

荻原和彦

戻した敵駒で王手を解除する高等テクニック。

この詰上り図はライフルっぽくも見える。

神在月生

な～るほど 攻方合を 学習す

神無七郎

角を時間差で取るのが好感触。97 香と 77 角のどちらも取れない最終手もキルケらしさ満点。

駒井めい

魔女返しのために角は遅れて取る。

springs

角にも香にも紐が付いていない詰上り。

占魚亭

魔女返し入門。

真 T

1 テンポ置いてから角を取る。

るかなん

バッテリーの準備を待つ寄り道が好感触。

⑤ 神無七郎作 (登場 11 回)

キルケ協力詰 5 手

	飛									一
										二
										三
										四
				と						五
飛	と									六
		玉								七
										八
										九

持駒 なし

97 飛 86 飛/87 歩 同歩/82 飛 76 玉 66 と 迄 5 手

詰上図

	飛									一
										二
										三
										四
										五
	歩	玉	と							六
飛										七
										八
										九

作者

「86 と」が「86 歩」なら 3 手詰。2 手掛けて原形のまま「86 と」を生駒化します。キルケは成駒の生駒化を実現し易いルールです。

★続いては七郎さんの短編です。6 段目のと金(歩)は取れないのはキルケを解く上で覚えておかないといけません。本作を見ていて 97 飛に 76 玉、66 とという筋が見えれば少し正解に近付けます。しかし 86 とが邪魔してます。玉が 76 にも行けないですし 86 とを取る事ができません。初手 97 飛としたところで前作でも登場した手筋が現れます。2 手目 86 飛/87 歩がそれで、攻方の歩を合駒とします。続いて 86 歩/82 飛とすれば何と初形の 86 とが歩に変わっています。原型生という手筋でキルケでは可能です。歩に変わったため 76 玉とすることが出来て 66 とまで詰み上がります。86 とが歩に変わり、82 飛も元に戻る簡素ながら狙いを的確に表現されていますね。

荻原和彦

取られて戻り、取って戻す。キルケの魔法でと金が裏返った。取れるもんなら取ってみろと鼻息荒い歩と成歩の挟撃。いかにもキルケらしい詰上り。

神在月生

とを歩にす 不利応酬の 趣きか

駒井めい

WFP 第 179 号のフェアリー手筋カードでも触れられていた原型生

springs

と金を歩に変換!

占魚亭

76 玉を実現するために 86 とを歩に戻す。

真 T

生駒に変換。うまい。

るかなん

2 手でと金を成り返す。初期位置 82 飛はこのためか。

⑥ springs 作 (登場 27 回)

キルケ打歩協力詰 13手

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

持駒 なし

33 馬 44 歩 同馬/43 歩 65 玉 43 馬 54 歩
同馬/53 歩 75 玉 53 馬 65 玉 66 歩 55 玉
56 歩 迄 13 手

詰上図

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

作者

少しだけ趣向的な手順で二歩を入手します。
23 王・83 飛の配置は、種々の余詰を防いで
います。

★続いては springs さんの 3 作目。各作品狙い
がいろいろ異なり楽しめます。本作は何と歩
を取る趣向を 2 回繰り返し最後は対称形で
の詰上りとなります。1 段上であれば 3 段目
に歩を合駒して直ぐに取る事が出来ますが、
4 段目に合駒だと一旦 3 段目に復活するのでそ
れを利用した趣向というわけです。キルケは
各駒の復活場所が異なるため繰り返し趣向

は難しいのですが本作はシンプルに表現さ
れました。非常に好感が持てる作品です。

荻原和彦

歩を入手しないと始まらない。合駒させて直
ちに取り、戻したマスでもう一度取る手順が
鍵。双玉味がよく出ている。詰上りのシルエ
ットが左右対称で美しく、玉のスイッチバッ
ク(55~75~55)も好印象。

神在月生

復帰可否 使い分けたる 繰り返し

神無七郎

キルケにおいて六段目に並ぶ歩は強固な壁。
玉はこれを突破できません。この歩の獲得を
趣向手順に結びつけたのが素晴らしい着想
です。

駒井めい

馬がピン/アンピンを繰り返す。

占魚亭

還元玉&左右対称形の詰上り。ミニ馬鋸がい
い感じでした。

真 T

繰り返すのがいい味。

るかなん

全ての筋に復活できる歩の特異性が強い。

⑦ さつき作 (初登場)

キルケ協力詰 15手

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

持駒 金

99 金 同歩成/69 金 79 金 98 玉 89 金 87 玉
98 金 同桂成/69 金 78 金 97 玉 88 金 同玉
/69 金 78 金 89 玉 79 金 迄 15 手

詰上図

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

作者

手数は少し長めですが詰め上がりはこれ以外ないはずなので解きやすいと思います。

★ラストは衝立で活躍中のさつきさんの初登場作です。小駒だけで香もなく合駒も出ませんので攻方は金だけで詰めなければいけません。つまり取られた時 69 に復活することを考えて詰め型を考えれば 98 と 99 を埋めておけば 89 玉に 79 金で詰ます事が出来ると分かります。あとは手数内でその形を目指すパズルを楽しむような感覚を味わえます。解答者の短評にも「ゾンビ」という言葉が出てきますが、言いて妙！どなたか究極のゾンビ作品を創ってみてください。

荻原和彦

小駒図式からの単騎詰。死に戻り前提のゾンビアタックをキルケで表現。

神在月生

ゾンビ金 不規則趣向 主役なり

神無七郎

金を使った壁作り。歩桂玉の3者が金を取ろうとし、その度にすりと逃げられるのがユーモラス。

駒井めい

目的が明快でよい。金が何度も戻るのが面白い。

springs

楽しいパズル。玉が戻ってこられるのか途中で不安になった。

占魚亭

14 手かけて 99 地点を塞いで 79 金を実現。シンプルな筋立てだけど、上手く出来ていま

すね。

真 T

詰め上がりで壁となる受方の駒 2 枚が動くのがいい。

るかなん

99 が埋まっていれば 79 金の 1 手詰、とわかれば話が早い。

【総評】

荻原和彦

今回は好形作が目白押し。とっつきにくい印象もあるキルケだが、難易度控え目でも魅力ある手順を組めることが示された。

神在月生

今回で 食わず嫌いが 解消す

神無七郎

今回は正真正銘の「入門」になっていましたね。易しくても、ちゃんとルールの特徴が掴める良い回だったと思います。

占魚亭

キルケ入門にぴったりの作品揃いでした。

るかなん

自分に紐を付ける筋はキルケでは常套手段なのかもしれませんが、個人的には All-in-Shogi より普通の将棋から離れている印象。

a)19 角 81 玉 82 飛 同玉/28 飛 88 飛 迄 5 手

b)89 飛 91 玉 82 角 同玉/88 角 55 角迄 5 手

19 飛 36 歩/49 金 58 金/53 歩 54 歩/69 金 78 金 同歩成/69 金 68 金上 同と/69 金 78 金 58 と/49 金 48 金 同と/49 金 58 金 38 と/29 桂 17 桂 同と/29 桂 同桂/13 歩 同香生/29 桂 37 桂 19 香成 同飛/11 香 37 歩成/29 桂 17 桂 28 と上/29 桂 37 桂 29 飛 同飛/82 飛 85 飛/69 金 68 金上 25 飛/49 金 48 金上 同と/49 金 38 金 58 と/49 金 48 金上 68 と/69 金 同金上/63 歩 38 と/49 金 58 金上 48 と/49 金 同金上/43 歩 44 歩/39 銀 28 銀 同飛生/39 銀 38 銀 同飛生/39 銀 28 銀 48 飛生/49 金 38 金 58 飛生/49 金 48 金上 68 飛生/69 金 58 金上 78 飛生/69 金 68 金上 74 飛生/79 銀 88 銀 同歩成/79 銀 78 銀 同と/79 銀 同銀/73 歩 同飛生/79 銀 88 銀 同飛生/79 銀 78 銀 64 歩/89 桂 77 桂 同杏/89 桂 同桂/91 香 48 馬/49 金 同金上/22 角 86 飛成/79 銀 迄 72 手。

アンチキルケ協力詰超入門

担当：springs

今回からフェアリー入門を担当いたします。どうぞよろしくお願ひいたします。

第 18 回の募集ルールはアンチキルケ協力詰です。

【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。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) 戻り位置に別の駒がある場合、戻らない(通常の駒取りになる)
- 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、駒を取った側が戻る位置を選択できる。片方のみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

アンチキルケはキルケと対になるフェアリールールです。図面を使ってルールを確認していきましょう。

アンチキルケルール下において、下図ではどのような王手が可能でしょうか？

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

持駒 なし

例えば 54 銀で 43 歩を取る手を考えます。将棋の初形では、先手の銀は 39 と 79 の地点にあります。先手の 54 銀が 43 にある駒を取ったので、43 の地点から近い方、すなわち 39 に銀が戻ります。なお、敵陣 3 段目の駒を取るの

は成ることができます。前述の細則 1 の通り成駒は成駒のまま戻るので、成って 43 歩を取った場合は成銀で 39 の地点に戻ります。このときの棋譜は「43 銀成/39 全」と表記します。「/」の後に駒の戻り方を表します。生(不成)の場合は「43 銀生/39 銀」と書きます。

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

持駒 なし

43銀成/39全

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

持駒 歩

次に、54 銀で 53 香を取る手を考えます。5 筋の駒を取るの、細則 4 の通り、銀(成銀)が 39 と 79 のどちらに戻るかを攻方が選べます。39 に戻れば王手になるので、香を取って王手になる手は「53 銀成/39 全」と「53 銀生/39 銀」の 2 種類です。

最後に、54 銀で 63 桂を取る手を考えます。63 の地点の駒を取るの、銀は 79 に戻ります。39 に戻ることにはできません。そのため、63 桂を取って王手を掛けることはできません。

次は下図で受方が王手を外す手段を考えてみましょう。

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

持駒 なし

まず、11 の成桂で 22 龍を取る手があります。受方の成桂が 22 の駒を取ったので成桂は 21 の地点に戻るはずですが、21 は玉で埋まっています。この場合は細則 2 に記載の通り、通常の駒

取りになります。

また、普通の協力詰や詰将棋だとすれば他に王手を外す手はないですが、アンチキルケでは玉で 22 龍を取る手も可能です。アンチキルケのルールは玉にも適用されます。受方玉が 22 龍を取った場合、51 の地点に戻ります。このように、玉が駒を取って 51 の地点にワープする手段があります。

他にも、玉で 31 銀を取って王手を外すこともできます。王手している駒とは別の駒を取って王手を外しています。

22圭

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

持駒なし
22玉/51玉

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

持駒なし
31玉/51玉

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

持駒なし

玉が駒を取る場合についてもう少し確認し

ます。次の図は、22 金で王手が掛かっています。22 金を玉で取ると玉は 51 の地点に戻るはずですが、51 には攻方 52 歩が利いています。この場合、玉で金を取ることができません。自玉を王手にさらす禁手です。金を取らずに玉が逃げる手も王手を外せないで、王手を外す手段がなく、詰みとなります。

アンチキルケでは、51 の地点に攻方の駒が利いている場合、受方玉は駒を取ることができません。そのため、51 の地点に利かすと非常に詰ましやすくなります。図の 22 金のように、王手している駒を支える駒がなくても詰ますことができます。

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

持駒なし

下図は先ほどの図と似ていますが、攻方 52 歩が受方 51 歩になっています。細則 2 に記載の通り、戻り位置が埋まっている場合は通常の駒取りになるので、22 金を玉で取ることができます。

											王	一
											金	二
												三
												四
												五
												六
												七
												八
												九

持駒なし

次に、アンチキルケ特有の手筋をいくつか紹介します。図では 22 とで王手が掛かっている

す。

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

持駒 なし

まず、52 飛が 51 の地点に利いているので、玉で 22 とを取ることはできません。さらに、銀で 22 とを取ることもできません。もし銀で 22 とを取れば、銀は 31 の地点に戻ります。その結果、自玉が 52 飛の王手にさらされます。つまり、22 銀/31 銀は自玉を王手にさらす禁手です。22 とを玉でも銀でも取ることができないので、図は詰みとなっています。このように、王手駒を受方の守備駒が取ると、その先の線駒（飛・龍・角・馬・香）の王手に自玉がさらされる状況を利用した詰上りのことを、発見した北村太路さんの名を冠して「北村手筋」といいます。

次は「居食い」と呼ばれる手筋です。下図は攻方が 92 銀と王手を掛けた局面です。

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

持駒 なし

51 の地点に角が利いているので、92 銀を玉では取れません。また、73 角が飛車と玉を串刺し

にしているのです、例えば 12 飛のように動かす手は、自玉を角の利きにさらします。しかし、92 銀を飛車で取って王手を外すことができます。飛車で銀を取れば、飛車は 82 の地点に戻ります。そうすれば、73 角の利きを再び遮ることができます。一瞬角の王手に自玉をさらしているように見えますが、細則 3 の通り、駒に戻るまでを 1 手とみなすため問題ありません。

92 飛/82 飛

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

持駒 なし

82 飛がその場に居ながらにして 92 銀を取ったように見えるため、「居食い」と呼ばれます。

細則 3 に関連して、行きどころのない駒の禁則について触れておきます。

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

持駒 なし

上図で 21 歩を香で取れば、香は 19 の地点に戻ります。当然 21 香成/19 杏と指すことができますが、21 香生/19 香のように不成も OK です。駒が戻るのであれば、敵陣一段目の歩・香・桂や二段目の桂の配置が一瞬生じても問題ありません。駒に戻るまでを 1 手とみなすためです。

21香生/19香

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

持駒 歩

ただし、戻り位置に別の駒がある場合、通常の駒取りになるため、敵陣一段目の香不成等は指せません。例えば下図で21香生は禁手です。

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

持駒 なし

ここで、アンチキルケ協力詰の短編を1作紹介します。

神無七郎氏作

Takubon's 詰将棋 アンチキルケ図式集 1

2005年9月24日

アンチキルケ協力詰 5手

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

持駒 飛

作意

11 飛、17 金、同桂/29 桂、28 玉、
38 金 迄 5 手

詰上図

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

持駒 なし

初手 11 飛は 51 の地点に利かす限定打です。詰ますには戦力不足気味に見えますが、協力詰なので受方玉が詰むような受方の手を選べます。初手 11 飛に 17 金と合駒をするのが正解です。攻方は 17 金を取りますが、その取り方が重要。飛車ではなく 29 桂で取ります。駒取りなので桂は 29 に戻ります。これは「居食い」です。28 玉に 38 金と打てば詰みとなります。11 飛が 51 の地点に利いているため、玉は駒を取れません。初手に例えば 12 飛と打っていた場合、最終手 38 金に対して同玉/51 玉や 29 玉/51 玉が可能なので詰んでいません。

非常にシンプルな駒配置であり、短手数でアンチキルケ特有の手筋を味わえる作品でした。

冒頭で、アンチキルケはキルケと対になるフェアリールールと書きました。駒の戻り方を比較すると以下の表の通りになります。キルケとアンチキルケのルールを混同しそうになるときが個人的にあるので、表にまとめてみました。比較的アンチキルケはすでに多くの作品が作られてきたルールだと思います。最後に、解図や創作の際に必要なに応じて参照できるように、過去に行われた作品展や入門者向けコンテンツの情報を記載します。

・アンチキルケ入門 (Takubon's 詰将棋)

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirce.html>

・アンチキルケ図式集 (Takubon's 詰将棋)

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCircezusiki.html>

・アンチキルケばか詰作品展 (Takubon's 詰将棋) (第1回～第10回)

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirceS.html>

・第11回アンチキルケばか詰作品展

出題：WFP 第0号 (2008年6月)

結果：WFP 第1号 (2008年7月)

・第12回アンチキルケばか詰作品展

出題：WFP 第150号 (2020年12月)

結果：WFP 第152号 (2021年2月)

・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編1 (springs)

https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435

第18回フェアリー入門

【アンチキルケ協力詰 作品募集】

入門用の易しいアンチキルケ協力詰を募集します。

投稿可能なルール

- ・アンチキルケ協力詰
- ・アンチキルケ打歩協力詰

ただし、受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。上記以外のルールやフェアリー駒の使用は不可とします。

手数に制限はありませんが、難しくなりすぎないようにご留意ください。解図の難易度が高いと思われる場合、ヒントを多めに付しての出題となる可能性がありますのでご了承ください。

投稿の仕方

	キルケ	アンチキルケ
駒取り時、指し始め位置に戻るのは	取られた方の駒	取った方の駒
成駒が戻る時	生駒になる	成駒のまま
戻り位置に別の駒があるとき	戻らない (通常の駒取り)	戻らない (通常の駒取り)
戻ったら二歩になる場合	戻らない (通常の駒取り)	—
戻ったら自玉を王手にさらす場合	指せない	指せない

以下の情報をメールにてお送りください。

・作者名

発表時に記載する作者名です。ペンネームでの発表の際はその旨お書きください。

・ルール名

ルール名と手数をお書きください。

例：アンチキルケ協力詰 5手

・図面

ともかく初形が分かればOKです。kifファイルやテキストファイル、fmoファイル等をお送りいただくか、「攻方：43角、56桂、受方：52金、53玉、持駒：なし」のように配置を記載いただいても構いません。

・作意 (詰手順)

「52角成 同玉 44桂 51玉 52金 迄5手」のような表記をお願いします。

・狙い・作者コメント

作品の狙いやコメントがあればお願いします。また、出題時に記載してほしいヒントがあればご指定ください。

投稿先と締切

- ・投稿先：メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

- ・投稿締切

2023年9月15日 (金)

その他

アンチキルケは fmza で検討が可能です。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。

<http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html>

今回でフェアリー入門は第18回になります。これまでにフェアリー入門で取り上げたルー

ルは以下の通りです。協力詰や受先、打歩のルールについては、必要に応じて記載の WFP をご参照ください。

#	ルール	作品募集	出題
1	協力詰	162号	163号
2	受先協力詰	163号	164号
3	協力自玉詰	164号	165号
4	打歩協力詰	165号	166号
5	連続協力詰	166号	167号
6	強欲協力詰	167号	168号
7	多玉協力詰	168号	169号
8	非王手協力詰	169号	170号
9	と×協力詰	170号	171号
10	透明駒	171号	172号
11	駒余り禁・限定協力詰	172号	173号
12	最悪詰	173号	174号
13	禁欲協力詰	174号	175号
14	ライフフル協力詰	175号	176号
15	All-in-Shogi 協力詰	176号	177号
16	と×協力詰 (2回目)	177号	178号
17	キルケ協力詰	178号	181号

最後に今後の進め方についてです。これまでフェアリー入門は毎月出題でしたが、私が無理なく継続できるように、恐れ入りますが**2か月に1回の出題**とさせていただきます。具体的なスケジュールは以下の通りです。

	第18回 アンチキルケ協力詰	第19回 未定
182号 (8月)	作品募集	
183号 (9月)	出題 (投稿締切: 9/15)	
184号 (10月)	結果発表 (解答締切: 10/15)	作品募集
185号 (11月)		出題 (投稿締切: 11/15)
186号 (12月)		結果発表 (解答締切: 12/15)

また、入門のレベルを超えた作品や募集外のルールと組み合わせた作品等を扱う「フェアリー入門別館」というコーナーがありました。まずは本館が軌道に乗ることを最優先としたく、

フェアリー入門別館の作品募集を停止させていただきます。再開の際には改めてアナウンスいたします。

新しい作家・解答者が増えることを目指して進めていきたいと思っております(もちろんベテランの皆様への投稿・解答もお待ちしております!)。担当として至らない点多々あるかと思いますが、どうぞよろしくお願いたします。

今月の手筋



(※解答は P79 に掲載)

【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。

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

実験室の悲劇(第20回)

占魚亭

★「第5回フェアリー短編コンクール」の解答、お待ちしております。

☆2025年刊行予定の『2018-2019』『2022-2023』の編集作業が始まりました。2022年ネット発表の短編の絞り込みが第一関門ですが、何とかクリアできそうです。182号が発行される頃には「詰将棋メーカー」発表作の絞り込みも完了しているはず。

★19・20日に地元で「NHK将棋フェス2023」が開催されます。「NHK将棋講座」の公開収録(9月3日放送予定らしいです)がありますが、私は裏方の仕事をしている——たまには役員らしいことをしないと(笑)——ため、収録は観られないと思います。

☆7月下旬にfmza最新版が公開され、驚きました。ImitatorとGrasshopper系駒の併用が出来るようになるとは！感謝しかありません。ということで、今回はIM+Grasshopperの試作紹介です。

《ルール説明》

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■またはI)】

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

※本作は「現位置から移動先のベクトルの一致の他に、現位置から跳躍台、跳躍台から移動先のベクトルも一致しないと動けない」という設定です。

【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。

協力自玉詰6手

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

持駒 金G2

※■: Imitator

G: Grasshopper [2+0]

【手順】

83 金、35 角、84G、83 玉[I37]、86G、51 馬[I15]
迄6手

(詰上り)

			王 蟹							一
										二
	王									三
	G									四
						馬		■		五
	G									六
										七
										八
										九

持駒 なし

☆2023年7月26日完成。詰上りからの逆算。

51 馬で詰むよう手順を組み立てていきます。Grasshopperを使うためにはImitatorにも跳躍をさせる必要があるので、初手に金を打ち、2手目に壁駒を出すしかありません。83 金に35 角として(71に利かす意味もあります)Imitatorの跳躍台を設置。この後、攻方はGrasshopperを打っていき、受方は83 玉~51 馬とするだけ。1筋にImitatorの跳躍台がないので、これで詰みです。

★コメント等は sengyotei■gmail.com(■を@に)迄。

協力詰・協力自玉詰 解付き #15

担当: 駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付き
で出題するコーナーです。今回は
協力詰が4作、協力自玉詰が2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
ールールの追加は不可。

〔投稿締切〕

2023年9月15日（金）

〔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。

■15-1 springs作

協力詰 4手（受先）

				皇						一
				卒	王					二
										三
										四
										五
					巡					六
				王			香			七
										八
										九
								角		

攻方持駒 角

受方持駒 なし

b) 攻方37香→銀

※受方持駒なしにご注意を。

※出題図をa図、攻方37香を銀に変更した図
をb図として、それぞれ解いてください。

■15-2 せら作

協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 15-3 かいりゅーになりたい作

協力詰 5手

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

持駒 飛

■ 15-4 駒井めい作

協力詰 7手

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

持駒 桂

[協力自玉詰]

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

■ 15-5 かいりゅーになりたい作

協力自玉詰 6手

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

持駒 角

■ 15-6 せら作

協力自玉詰 9手 (受先)

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

持駒 銀

※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。

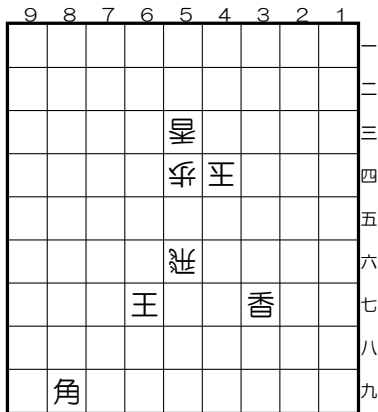
【創作課題】

味方の線駒（飛・角・香・龍・馬）の利きを遮らないように、その線駒を予め別の地点に動かすか同種駒を打ち替える。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。

解答・解説

■ 15-1 springs作

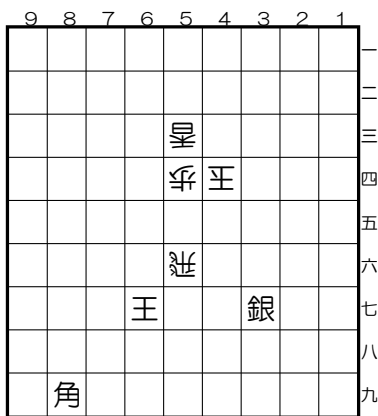
a) 協力詰 4手 (受先)



攻方持駒 角

受方持駒 なし

b) 協力詰 4手 (受先)



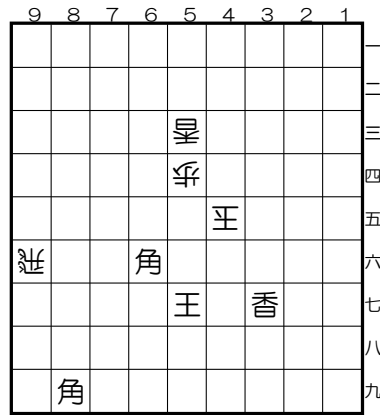
攻方持駒 角

受方持駒 なし

【解答】

a) 96飛 66角 45玉 57王 迄4手

a) 詰上図



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

b) 16飛 26角 45玉 66王 迄4手

b) 詰上図



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者コメント】

飛車の最遠移動×2。

【解説】

攻方の目的は受方玉を詰ますこと。普通の詰将棋では受方は自玉(受方玉)が詰まないように抵抗します。しかし、協力詰では受方は自玉(受方玉)が詰むように攻方に協力します。攻方も受方も受方玉を詰ますのが目的というわけです。

本作は受方の持駒はなく、受方から指し始める設定。普通の詰将棋なら受方が初手66飛などと攻方王に王手を掛ければ簡単に逃れます。実際には受方は自玉(受方玉)が詰むように攻方に協力するわけですが、何を指すのがよいでしょうか。

攻方は持駒に角があるとは言え、盤上の攻方89角も活用していきたいところです。結論から言うと、a・b図共に攻方王を動かす開王手で受方玉を詰まします。

それではa図から。攻方89角の利きは攻方67王・受方56飛の二枚に遮られています。初手で受方56飛を退かす手はやってみたいところです。ただ、どこに退かしたらよいかはすぐには分かりません。受方56飛を盤上から取り除き、攻方手番で考えてみます。

攻方が11角・22角・33角・66角・77角・88角・99角のどれかを指せば、受方が45玉と協力して57王迄で詰みます。攻方が35角・55角のどちらかを指して、45玉に66王と詰ます手順もあります。受方から指し始めるときに、初形の受方56飛をこれらの詰手順の邪魔にならない場所に動かせばよいことが分かります。

ただ、受方飛を邪魔にならない場所に動かすのは簡単そうで意外に難しいです。例えば86飛11角 45玉 57王と進めるのは、89飛成と攻方角を取ったり、56飛と移動合で受ける手があったりして詰んでいません。

初手96飛と最遠移動をして、同様に11角 45玉 57王と進めるのは、56飛と移動合で受ける手だけになりますが、やはり詰んでいません。

2手目の角打の場所も併せて考えていくと正解にたどり着くことができます。正解は96飛 66角 45玉 57王迄。96飛 66角の組み合わせが重要で、これで攻方89角と受方45玉を結ぶラインに受方飛が干渉しません。

協力詰には無駄合の概念はありませんが、4手目57王と開王手をした局面では受方に持駒はないので、合駒をして受けることはできません。

続いてはb図。a図の攻方37香を銀に変更したものがb図です。先程と同様に初形の受方56飛を盤上から取り除き、攻方手番で考えてみます。

攻方が17角・26角のどちらかを指して、45玉に66王と詰ます手順があります。やはり初手で受方飛を邪魔にならない場所に動かせばよいことになります。

正解は16飛 26角 45玉 66王迄。今度は反対方向に受方飛を最遠移動し、攻方角で受方飛の横利きを遮ります。

本作は僅かな配置の違いで移動方向が異なる最遠移動が飛び出す作品。攻方王の移動先が縦横に使い分けられているので、2つの手順にはしっかりと差異があり、対照的に表現されています。

■15-2 せら作

協力詰 5手

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

持駒 なし

【解答】

68飛 58角 同飛 48角 37角 迄5手

詰上図

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

【作者コメント】

角連続合が狙いです。1回目の角合は攻方が角を得るため、2回目の角合は攻方王に王手がかからないようにするためです。

【解説】

初手は68飛と指すしかありませんが、問題はその後どうするか。以下38歩 同飛と進めても、同銀成で攻方飛を取られてしまう他、19玉と逃げる手もあります。初手68飛に38銀成 同飛と進めても、29玉や19玉と逃げられます。5手以内に攻方飛で詰ますのは難しそうです。合駒で別の種類の駒を入手する展開を考えた方がよさそうです。

受方が19玉と攻方香を取って逃げるのがネックになることに気付ければ、攻方は合駒で角を入手して37角と指す展開が見えてきます。初手68飛に2手目48角と角合を試みます。3手目48同飛で攻方は角を入手できます。

5手目に37角と指したいですが、4手目に受方が何を指すかが問題になります。攻方が角を入手した後の攻方飛はもうお役御免で、受方駒に取ってもらって盤上から消去するのが一番分かりやすいです。しかし、攻方飛を取ってくれる受方駒はなく、合駒をして受けることになりそうです。例えば4手目38歩は攻方39香の利きが遮られてしまい、5手目37角と指しても6手目同玉と取られて詰んでいません。

初手68飛に2手目48角と進めましたが、実は角を打つ場所が間違っていたのです。正解は2手目58角。逆王手になるので少しやりにくいですが、3手目58同飛と取ってしまうので問題ありません。先程との違いは4手目に38だけでなく48の地点に合駒をする選択肢が生じていることです。

48の地点に何を合駒したらよいか。4手目48歩は逆王手なので、5手目37角が王手放置になってしまいます。48の地点に頭が丸い駒を打てばよいこととなります。候補は角と桂ですが、4手目48桂は合駒の桂が行き所のない駒になるので指せません。4手目は48角に決まります。これで5手目に37角が指せて詰上りです。

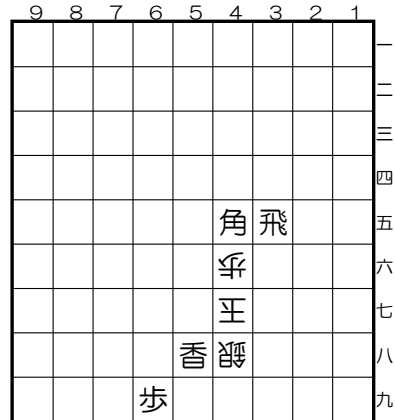
6手目37同角は攻方58飛の利きが受方28玉に当たります。受方としては自玉(受方玉)を王手に晒す手なので、6手目37同角は指せません。

本作は受方が連続で角合する作品。連続で同種駒を合駒しますが、角合をする目的が異なって

いるのが面白いところ。1回目の角合が逆王手になっているのに対して、2回目の角合が逆王手にならないように指されているのも面白い表現です。受方は本当に協力しているのかどうか分からなくなる不思議な手順です。

■15-3 かいいりゅーになりたい作

協力詰 5手



持駒 飛

【解答】

37飛 同玉 39飛 47玉 36角 迄5手

詰上図



【作者コメント】

飛車を持ち駒にして打ち替えをしたくて作りました。

【解説】

初手56角は2手目58玉と攻方香を取りながら逃げられます。攻方58香を取られないように初手36角とするのは、攻方35飛の利きが遮られてしまい2手目37玉や38玉と逃げられます。攻方58香を取られないように59の地点に移動させるか、攻方35

飛を利きが遮られないように39の地点に移動させれば、攻方角で詰ますことができます。

初手から37飛 同玉と指して、初形の攻方35飛を消去するのが正解。攻方は持駒に飛車がもう一枚あるのを活かして、3手目39飛と打ち替えます。4手目47玉とかわせば、初形から攻方36飛が39の地点に移動した局面が出来上がります。これで5手目36角を実行して詰上り。

本作は攻方が味方の飛車の利きを遮らないように飛車を打ち替える構成。狙いが明快で好感が持てる作品です。

■15-4 駒井めい作

協力詰 7手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							香	桂	王
						玉	王		
							香		
							桂	香	

持駒 桂

【解答】

15桂 13玉 23桂生 14桂 同香 23玉 15桂 迄7手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							香	桂	王
						玉	王		
							香	香	
								桂	
							桂		

【解説】

初形の攻方16香が14の地点にあれば、攻方が15桂と指して詰みます。実際に初手15桂を指すと攻方16香の利きを遮ってしまいます。攻方16香を14の地点に移動させる方法はあるでしょうか。

正解は初手15桂。攻方16香の利きを遮ってしまうにも関わらず、この手を先に実行するのが正解とはどういうことでしょうか。2手目13玉と寄せれば、攻方15桂を跳ねて攻方16香で王手できる形ができます。14X 同香 23玉と進めれば、初形から攻方16香を14の地点に移動させられます。

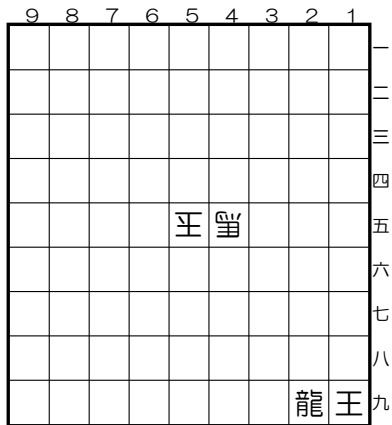
3手目23桂生が正解。代えて3手目23桂成では両王手になってしまい、4手目14Xと合駒をして受ける余裕がありません。

4手目から14X 同香 23玉と進めたいわけですが、4手目14Xで何を合駒するかが未確定。そもそもこの手順を進めたい理由を思い出してください。初形の攻方16香を14の地点に動かして、攻方は次に15桂で詰ましたいのです。6手目23玉迄の局面では、攻方香を動かす目的は達成していますが、7手目15桂と指せるかは確定していません。6手目23玉迄の局面では、初形の攻方持駒の桂は既に使っていて、代わりに何らかの駒Xが攻方持駒にある状態です。このXが桂だったら、つまり4手目が14桂だったら、7手目に15桂を実行できます。

本作は攻方香の利きが味方の着手で遮られないように移動させる構成。攻方香の利きを遮る手順は紛れに据えて、作意に現れないようにした方が、作意手順の不思議さは増すでしょう。ただ、本作のように、わざと攻方香の利きを遮る手順を作意に組み込んで15桂の着手を繰り返すのは、意味が分かりやすい表現を選んだとも言えます。

■ 15-5 かいりゅーになりたい作

協力自玉詰 6手

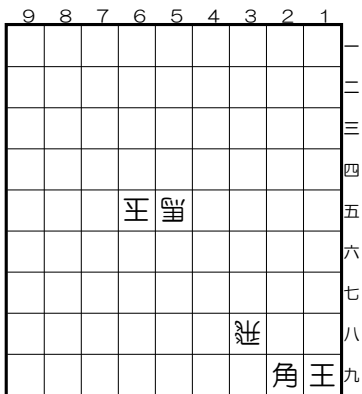


持駒 角

【解答】

59龍 65玉 29角 38飛 55龍 同馬 迄6手

詰上図



【作者コメント】

29の龍を角に打ち替える形を作っていましたが、余詰を消してたら狙いがぼやけてしまいました。飛角だけなのでスッキリはしました。

【解説】

自玉詰において攻方の目的は自玉(攻方王)を詰ますこと。攻方は受方玉に対して王手義務があるのは変わらないので、少し不思議な感じかもしれません。協力ルールが付いているので、受方は攻方王を詰ますのに協力します。攻方も受方も攻方王を詰ますのが目的というわけです。

攻方王を詰ましたいので、初形で攻方王にどれだけ逃げ道があるか確認しておきます。18の地点には受方45馬が利いていて、29の地点は味方

駒である攻方29龍がブロックしています。逃げ道は28の地点のみです。

初手28角と打てば攻方王に逃げ道がなくなります。しかし、受方にどうやって攻方王を詰ましてもらえかが分かりません。まずは攻方王に王手を掛けさせる方法を考えてみましょう。

受方に合駒をしてもらい、その合駒を活用して攻方王に王手を掛けさせる展開もあり得ます。ひとまず盤上の駒だけで考えてみましょう。盤上の受方駒は45馬と55玉のみ。初手46角に2手目同馬と進めれば攻方王に王手がかかります。しかし、18王と逃げられる他、28龍と移動合ができるので攻方王は詰んでいません。

初形の攻方29龍は退かすか消去する必要があります。代わりに29の地点には受方駒を利かすか、攻方角を設置するかのどちらかになるでしょう。18の地点には受方駒を利かすか、何らかの攻方駒を配置するかのどちらかになります。

初形の攻方29龍を角に替える手順を考えてみます。攻方角を29の地点に打つ場合、受方馬でどうやって攻方王に王手をかけさせるかを考え直す必要があります。一例として、初手から59龍 44玉 55龍 同馬のような手順で、攻方王に王手が掛かります。手順に攻方龍も消去できるので良さそうです。

攻方が29角をどこかで指したいことを考えると、初手59龍に2手目65玉と寄れば解決しそうです。これで3手目29角が指せます。

受方は4手目に何を指したらよいでしょうか。5手目55龍に6手目同馬を見据えるなら、4手目は受方駒を18に利かせて攻方王の逃げ道を封鎖する手が指されなければなりません。一つだけ方法があり、それは4手目38飛。受方飛が18の地点に利いて、攻方王の逃げ道が封鎖されました。

5手目55龍に6手目同馬と進めれば、受方馬で攻方王に王手が掛かります。攻方王に逃げ道はなく、攻方は合駒をすることもできないので、これで攻方王が詰上りです。

本作は攻方王周りの環境を構築し直す手順。初形では18の地点に受方馬が利いていて、29の

地点は味方駒である攻方龍がブロックしています。詰上りでは29の地点は攻方角に替わっていて、18の地点には合駒で発生させた受方飛を利かせています。攻方王周りの環境がガラリと変わっているわけですが、使用駒が少なく抑えられているのがこれを余計に際立たせています。

■ 15-6 せら作

協力白玉詰 9手 (受先)

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

持駒 銀

【解答】

69玉 78銀 58玉 69銀 49玉 58銀
38玉 49銀 同龍 迄9手

詰上図

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

【作者コメント】

受方玉を38に持ってくるため、初手69玉とし69→58→49→38とジグザグに動かします。68玉だと68→59→48→39と移動するため9手では詰みません。

【解説】

受方玉を八段目に動かせば攻方王に開王手が掛かります。攻方は持駒の銀を合駒できる他、28王と逃げることもできます。受方の開王手で攻方王を詰ますには、(1)攻方持駒の銀を消費する、(2)攻方王が28の地点に逃げられないようにする、といった事前工作が必要になります。

攻方が持駒の銀を消費するには、銀を捨てればよいので簡単に実現します。問題は28王と逃げる手をどう防ぐか。初形の受方79玉を38の地点まで運べればよいですが、距離があるのでぱっと見では上手くいくか分かりません。大雑把には、攻方が銀1枚で王手をしながら受方玉を38の地点に運び、最後にその銀を受方にとらせる、という手順になるでしょう。

攻方が銀で受方玉を運ぶとなると、攻方から見て左から銀を打ち、その銀をジグザグに動かすことになりそうです。当然、攻方銀の動きに合わせて受方玉もジグザグに動くことになります。

受方から指し始めるので、受方玉を素直に79→68→59→48→39という経路で動かしてみます。攻方は68玉に対する79銀の着手からジグザグに動かしていけば王手が続きます。あとは38の地点にたどり着くように帳尻を合わせればよいです。手順は初手から68玉 79銀 59玉 68銀 48玉 59銀 39玉 48銀 38玉 39銀 同龍迄となります。確かに攻方王は詰んでいますが、11手掛かっています。初手は68玉に代えて69玉と指すのが正解。ここから受方玉を69→58→49→38と動かしていき、攻方銀が後を追うように王手をしていきます。手順は69玉 78銀 58玉 69銀 49玉 58銀 38玉 49銀 同龍迄となり、9手で攻方王が詰みます。

受方玉・攻方銀をジグザグに動かす過程で、最後に帳尻が合うように変則的に動かすのではなく、最後に帳尻が合うように最初に受方玉の位置を調整するというわけです。

本作は受方玉・攻方銀のジグザグな動きが面白い作品。受方玉を目標地点に運ぶのに、スタート地点をソフトさせるのが少し捻った手です。物理学における波の位相ずれにも似た手順です。

透明駒コンクール 作品募集(期間延長)

担当:上谷直希

※2023年8月 作品募集期間延長のため記載内容を一部変更いたしました。

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。

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9月30日(土)(延長)

※これ以上の作品募集期間延長は予定いたしません。なお、すでに投稿済の作品で修正したいところがあったり、あるいは作品の差し替えをご希望の場合には、上の締め切りまでは受け付けます。

〔解答募集〕

WFP10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も構いません。

〔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>)。

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9月10日(木)

推理将棋第 165 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2023年9月15日(火)

第 153 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

2023年9月15日(金)

第 153 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

Fairy of the Forest #75

協力詰 4 題

解答送り先：酒井博久

(sakai8kyuu@hotmail.com)

2023年9月30日(土)

第 5 回フェアリー短編コンクール

フェアリー作品 1 1 題

解答送り先：占魚亭

sengyotei■gmail.com (■を@に)

作品募集一覧

第 18 回フェアリー入門(アンチキルケ協力詰)

入門用のアンチキルケ協力詰、アンチキルケ打歩協力詰作品。

〔投稿締切〕2023年9月15日(金)

投稿先：メール (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

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9月15日(金)

〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai_Tsume

(詳細は P 70 参照)

透明駒コンクール (投稿募集期間延長)

(担当：上谷直希)

〔投稿締切〕2023年9月30日(土)

(詳細は P78 参照)

今月の手筋 (解)

解答
43 飛成 33 角 32 龍 同歩 34 金 同角
まで 6 手

角は前に進めないの、3 手目から 34 龍、同角とはできない。そこで 3 手目 32 龍と捨て、角を歩の性能に変えて前に進めるようにする。
これは安南の例なので「性能変化」と「移動」に 4 手掛かっているが、対面ルールだと 2 手でこれが行える。本例では対象が「合駒」、方法が「利き変化」と限定されているが、それ以外の対象・方法で本来の利き以外に駒が移動する構成も考えられる。そのような移動の総称として「非標準移動」という呼称を提案する。

適用分野
性能変化ルール全般

関連項目 非標準移動

2023 年 第 182 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和五年八月号

令和五年 8 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