



第185号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 156 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 157 回 WFP 作品展
- ・ 透明駒コンクール出題(上谷直希)(再掲)
- ・ 第 19 回フェアリー入門(レトロ協力詰)
- ・ 推理将棋第 168 回出題

結果発表

- ・ 第 155 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 166 回出題
- ・ 第 5 回フェアリー短編コンクール
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#18(駒井めい)

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第 22 回)(占魚亭)
- ・ 「詰将棋メーカー」好作選(9・10月)(占魚亭)
- ・ 出口信男の修正図 3(佐藤達也)
- ・ 今月の手筋(影の利き)
- ・ るかなん雑記(るかなん)

(最終改訂：2023/11/26)



はじめに



200号に向けて

少し肌寒くなりましたね。少し前は日中でも暖かめでしたが先週くらいから一気に冷え込み石鎚山系でも雪が降りました。愛媛県東予地方は石鎚山系の北側にあり瀬戸内海との間にあるわずかな平地にありますので、山から吹き降ろすやまじ風が吹き、山に雪が降ると市街地でも寒さが風とともに感じられます。今年の冬は寒そうです。

WFP は本号で 185 号となります。そろそろ 200 号 (2025 年 2 月号) に向けての企画を考えないといけません。とりあえず決めているのは 100 号と同様の 1 人 1 作作品展 (懸賞)、1 人 1 局集 (過去作)、1 人 1 言です。100 号は 2016 年 10 月号ですので内容はそちらを確認していただければと思います。100 号は 17 名の方に参加していただきましたがあれから 8 年ちょっと過ぎ SNS やネット上でも盛り上がりを見せていますのでもっと多くの方に参加していただけるのではないかと夢を抱いております。

その他の企画は、各コーナー担当者と相談して 200 号仕様になればいいかなと考えます。

また 200 号に向けて何かよい企画などありましたら編集部までどしどしお声を掛けていただければ嬉しいです。

200 号の発行される 2025 年 2 月は私が 65 歳の誕生日を迎える月。そろそろ編集長の勇退も考えておりますので次期編集長をやってよいと言う方がいらっしやいましたらよろしく申し上げます。たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第 185 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156回WFP作品展(再掲)及び 第157回WFP作品展 担当：神無七郎

非対称性の影響と応用

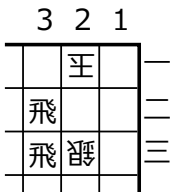
「後退できぬ駒はない」。
これは「前進できぬ駒はない」という有名な言葉のもじりです。でも、これが本当かどうかは微妙ですね。桂香歩は相手陣で成れば後退できるようになりますが、本来の利きでは後退できません。利きが上下非対称の駒にとって、前進と後退は大きく異なります。

フェアリーには上下の位置関係が逆になる近縁ルールペアがあります。「安南」「安北」や、「対面」「背面」がその代表例です。すべての駒の利きが上下対称なら、各ペアはただ上下をひっくり返しただけで、本質的に同じルールになります。実際には様々な点で異なります。

それが如実に現れるのが「行き所のない駒」の扱いです。例えば「対面」だと相手陣最奥の桂香歩の存在は禁じられますが、「背面」にそのような制約はありません。

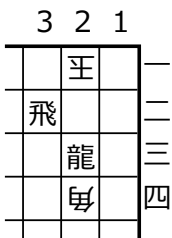
違いはルールだけでなく、ルールから生じる「性質」にも現れます。特に「背面」は防御力に優れます。今月の「手筋カード」の図で、それを説明しましょう。

背面詰 5手



持駒 歩

作意はカードの裏面にある通りですが、初手23飛成とする強力な紛れがあります。普通なら受けがない状況ですが、「背面」なら24角で受かります。



持駒 銀歩

ここから22銀と追撃する手も有力に思えますが、「23角」の移動背駒で逃れます。



持駒 歩

以下31飛成と追撃しても、32歩の背駒で息切れ。他にも多くの紛れが背駒で防がれるため、防御力は正に鉄壁。協力系のルールでは感じにくいですが、対抗系ルールでは「背面」の防御力の高さを痛感させられます。

「フェアリー入門」で、筆者は協力系ルールだけでなく、対抗系ルールを取り上げて欲しいという要望を出しました。それは協力系ルールより対抗系ルールの方が、そのルールの特徴が顕著に出ることがあるからです。

「対面」も対抗系ルール下では高い防御力を持ちますが、感覚的には「背面」の方が上に思えます。それが単なる主観でないことを確かめるため、「打駒表」というものを考えてみました。

これは王手に対し合駒以外で駒を打つ応手が実現可能かどうかを示す表です。横軸に王手駒、縦軸に打つ駒を並べ、王手が受かる局面が作成可能なら○、不可能なら－を記入しています。

打駒表 (対面)

※打駒が合駒となる場合を除く

	歩	香	桂	銀	金	角	飛	と	杏	圭	全	馬	龍
歩	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
香	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
桂	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
銀	-	-	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○
金	-	-	○	○	-	○	○	-	-	-	-	○	○
角	-	-	○	-	○	-	○	○	○	○	○	○	○
飛	-	-	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○

打駒表 (背面)

※打駒が合駒となる場合を除く

	歩	香	桂	銀	金	角	飛	と	杏	圭	全	馬	龍
歩	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
香	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
桂	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
銀	-	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○
金	-	○	○	○	-	○	○	-	-	-	-	○	○
角	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○
飛	-	-	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○

着色した箇所が「対面」と「背面」の違いです。背面の方が受けのバリエーションが多いことが分かりますね。この表を見ると銀の王手に対する角の対駒は無効で、背駒は有効ということも分かります。手筋カードの図の場合は、打駒ではなく移動背駒だったわけですが、これも「銀の王手に対する角背の受けが有効」という性質の応用とみなすことができます。

「背面」は「対面」から派生したルールですが、将棋駒に上下非対称性があるため、「背面＝対面の逆」にはなりません。「安南」と「安北」にも同様のことが当てはまるはずなので、皆さんもその違いを考えてみてください。

話は少し脱線しますが、打駒表の応用は色々考えられます。

対面・背面の打駒表では小駒の成駒は金と同じパターンです。でも、金は打つことができ、成駒は打つことができません。この違いを活かす作品はできないでしょうか？ また、この表では「打駒」が「合駒」（利きを遮る駒）になってしまう場合を除いていますが、性能変化を活かすかどうかで、両者は区別できます。それを作品化するとどうなるのでしょうか？ 他のルールで「打駒表」を作ったり、フェアリー駒を含めて拡張したりするとどうなるのでしょうか？

このような分析作業は、徒労に終わることも多いのですが、上手く行けば才能やインスピレーションに頼ることなく、新作の素材を得られることがあります。「ハズレ」を引く可能性が高いことを承知で、様々な分析手法を試してみることをお勧めします。

さて今回の出題は、第 156 回の再出題分と第 157 回の新規出題分です。第 157 回は半期末のため、解答募集期間が通常より一ヶ月長くなります。難問もありますが、長い解答期間を利用して、ぜひチャレンジしてください。

〔第 156 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 156 回の出題は全 11 題。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、さんじろう氏、さつき氏、上田吉一氏、変寝夢氏の 7 名です。中には難しそうな作品もありますが、出題数が少ない今回は全題正解を狙う方にとってはチャンスです。もちろん、お好みの作品だけの解答でも構いません。私たちにとって秋は「詰将棋の秋」。秋の夜長をフェアリーに浸って

過ごすのもまた乙なものだと思います。

156-1 は占魚亭氏の Lortap 作品。受先ですが、初手は事実上一つしか選択肢がありません。使用駒にも制限があるので、氏の作品としては解きやすいと思います。

156-2 は神無太郎氏の「と G」作品。氏は WFP154-6 で「と騎」（歩が成ると騎の性能になる）を披露してくれましたが、今回は歩が成ると Grasshopper の性能になるルールの作品です。合駒を出さないと自玉を詰めることはできないので、まずは合駒請求の形を目指しましょう。

156-3 は駒井めい氏の点鏡作品。注意して欲しいのが「限定」ルール。「限定」は「駒余り禁」＋「手数指定」。攻方持駒は「なし」なので、前者はあまり気になりませんが、後者は違います。1 手で詰むからと言って、1 手で詰めてはいけないのです。余分な手数を消化する方法は本当にあるのか？ 点鏡との絡みも頭に入れつつ考えてください。

156-4 及び **156-5** はさんじろう氏のネコネコ鮮作品。前回の WFP155-6 及び WFP155-7 と同様受先形式。初手の選択がとても重要です。

156-6 はさつき氏の衝立協力詰。注意すべきは「指し直し上限 0 回」の設定。無効手は 1 回も指せません。そんなことは不可能に思えますが、双玉であることを利用して、受方が攻方に合法的に情報を渡す手段が一つあります。それは何でしょう？

156-7～**156-9** は上田吉一氏の作品。ルールがすべて異なりますが、どれも上田氏らしい作品です。**156-7** は前回・前々回も登場した「成禁天竺 PWC マキシ」という 4 つの条件が付いた協力詰。紛れがほとんどないので、むしろ解きやすいはずですが。**156-8** は盤上の桂と香の配置が意味ありげですね。ちょっとした破調があるので注意してください。**156-9** は不滅駒を利用したシンプルな趣向作。この 3 作の中で一番易しいと予想します。

156-10 及び **156-11** は変寝夢氏の作品。今回の主役は Friend（響）です。味方駒から利きを得る響。その上手な使い方が学べる 2 作です。

〔第 157 回作品展各題への補足説明〕

第 157 回の出題は全 9 題（ツインを含むため実質 11 題）。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、駒井めい氏、さんじろう氏、三角淳氏、上田吉一氏、るかなん氏、変寝夢氏の 8 名

です。期末に相応しい難問もありますが、難しい作品ばかりではありません。手数も短編から長編まで揃っており、バランスは良いと思います。解答募集期間が通常より一ヶ月長いので、腰を据えてじっくりと取り組んでください。

157-1 は占魚亭氏の **AntiAndernach** 作品。目的は攻方をスタイルメイトにすることですが、玉以外の攻駒をすべて捨てる必要はありません。**Imitator** を巧く活用してください。a)と b)は全体の構図が横に一路ずれただけですが、それが詰手順に与える影響も注目点です。

157-2 は神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰シリーズの「ラスボス」とも呼べる作品です。盤上に駒がどんどん増え、玉は中段で詰みます。難解だとは思いますがぜひ挑戦を。

157-3 は駒井めい氏の協力自玉詰。「手数指定」の条件が付いています。2手で詰むからと言って、2手で詰めてはいけません。ちょうど8手で詰む詰手順を見つけてください。

157-4 はさんじろう氏の受先ネコネコ鮮シリーズ作。今回は盤上配置が同じで、持駒が異なるツインです。果たしてどのように持駒を使うのでしょうか？

157-5 は本作品展初登場となる三角淳氏の作品。攻方取禁なので、詰手順中に攻方は駒を取ってはいけません(受方は駒を取れます)。王手が途切れないよう注意しながら手順を進めてください。

157-6 は上田吉一氏の入れ替えパズル作品。フェアリー駒として(0,3)-Leaper(参)と、(3,6)-Leaper(参)という珍しい駒が使われています。これらの駒は「不滅駒」に指定されているので、特定の場所(22,25,28,52,58,82,85,88)しか動けません。玉もDummy(偶)なので、55から動けません。しかも「成禁」の制約付きです。このような条件があるので、解くのは意外と易しいと思います。見た目だけで白旗を掲げるのは勿体ないですよ。

157-7 も上田吉一氏の作品。玉がDummy(偶)になっている上、Nightrider(夜)やZebra(縞)というフェアリー駒が使われています。これも実際に解き始めれば難しくはないはずなので、食わず嫌いせずに取り組んでください。

157-8 は、るかなん氏によるオール中立駒作品。玉も含めてすべての駒が中立駒です。言うまでもありませんが盤上にある駒だけでなく、受方持駒も中立駒です(つまり合駒も中立駒)。これは **WFP153-4** と同様の問題設定ですので、

王手や応手を選ぶ際の注意点は第153回WFP作品展出題時の補足説明や結果稿を参考にしてください。**WFP153-4** と異なるのは、ルールが「協力自玉詰」となっていることです。つまり、受方の着手後に中立玉を攻方玉とみなした場合に詰んでいるような手順を求めねばなりません。通常駒の協力自玉詰なら平気で解ける人でも、中立駒ばかりの本局には苦勞させられると思います。年に一度の力試しのつもりで挑戦してください。

157-9 はFriend(響)を使った変寝夢氏の作品。前回の2作を解いた方なら、響の使い方も把握済みだと思います。受方持駒制限もあるので、紛れが少なく、解きやすいと思います。

解答要項

第156回分解答締切：2023年12月15日(金)

第157回分解答締切：2024年2月15日(木)
宛先：**k7ro.ts@gmail.com** (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

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

作品投稿について

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

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

WFP 作品展：年末年始の予定

来年1月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP作品展12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	12月	1月	2月
第156回	結果		
第157回	再掲	再掲	結果
第158回		出題	再掲
第159回			出題

ルール説明

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

【Lortap】

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

→参照：WFP172 号「Lortap の紹介」

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

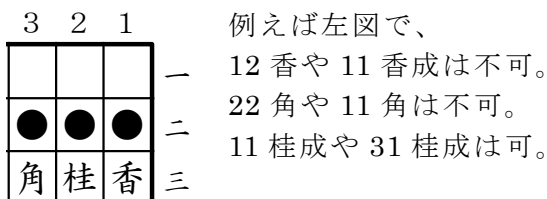
【受先】

受方から指し始める。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

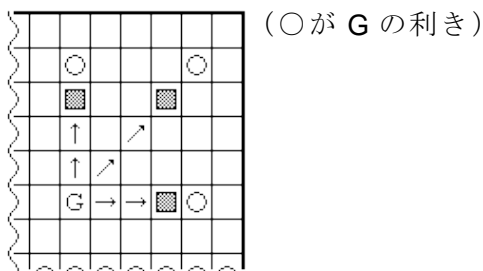


【とG】

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

【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。

【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)

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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)

【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。

【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)

【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=m60d25c)

73667f)

【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、駒が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_springs/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 の正方形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。

【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)

【Friend】(響)

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の性能を持つ。

(補足)

- ・ 複数の味方駒から利かされると、それらを合成した性能になる。
- ・ 味方の Friend から利きを写すこともできる。性能の転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Friend を巻き込み、相互に性能を増幅させることも可能。

【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

・細則は **Andernach** と同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。

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

→初出：第 60 回 WFP 作品展（WFP68 号）

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 AntiAndernach 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/nb5fbbc71bef6)

【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。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【Imitator】（■または I）

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

(補足)

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

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

【手数指定】

指定の手数で目的を達成する。
指定の手数より長くても短くても失敗。

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

【駒詰】

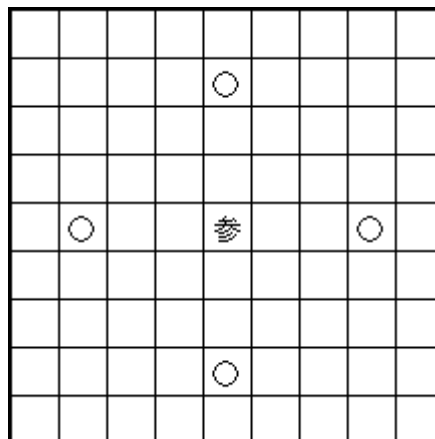
玉が指定駒の性能になる。

【Dummy】（偶）

自分では動かない駒

【03 跳】（参）

(3,0)-leaper。
縦横 3 マス跳んだ位置に利く駒。

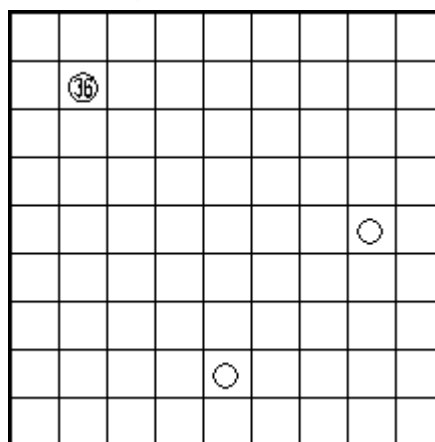


(Oが参の利き)

【36 跳】（36）

(3,6)-leaper。

3 対 6 の位置に跳ぶ八方桂。

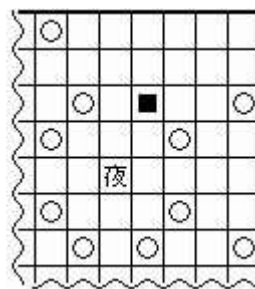


(Oが36の利き)

【NightRider】（夜）

フェアリーチェスの **NightRider**。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。

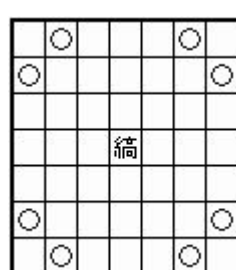


(Oがナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【Zebra】（縞）

フェアリーチェスの **Zebra**。(2,3)-leaper。

3 対 2 の方向に跳ぶ八方桂。



(Oが縞の利き)

【中立駒】(「**▲**」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」



<第 156 回>解答締切:2023 年 12 月 15 日(金)

■ 156-1 占魚亭氏作

Lortap協力自玉詰 15手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛

受方持駒 角

※●:着手不可、不透過

■ 156-2 神無太郎氏作

とG協力自玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
						王			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩3

■ 156-3 駒井めい氏作

点鏡限定協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

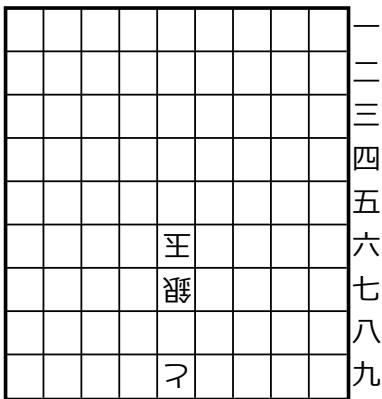
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 156-4 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 6手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

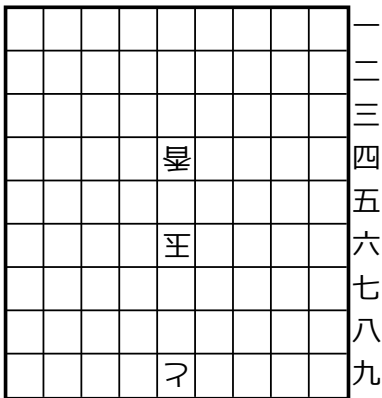


持駒 桂

■ 156-5 さんじろう氏作

ネコネコ鮮協力詰 6手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

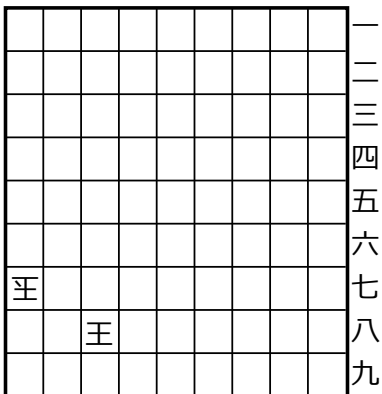


持駒 桂

■ 156-6 さつき氏作

衝立協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



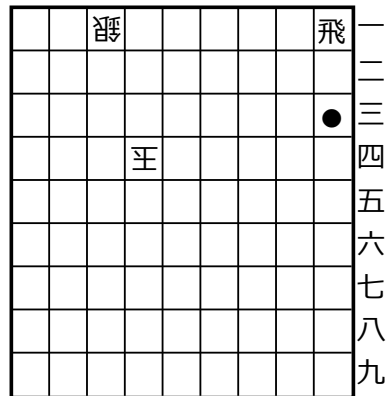
持駒 飛

※指し直し上限:0回

■ 156-7 上田吉一氏作

成禁天竺PWCマキシ協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

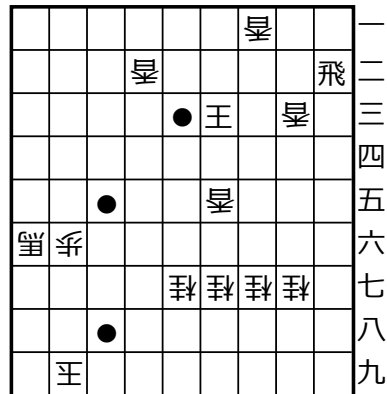
受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 156-8 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

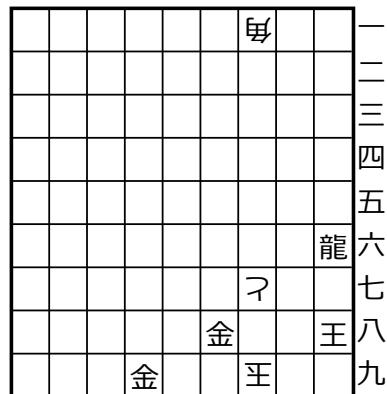
受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 156-9 上田吉一氏作

協力自玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※「金」「と」は不滅駒

■ 156-10 変寝夢氏作

協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※響:Friend

■ 156-11 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	轟			〇					一
				母					二
									三
	王								四
									五
				王					六
									七
	響			Q					八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※Q:Queen、響:Friend



<第 157 回>解答締切:2024 年 2 月 15 日(木)

■ 157-1 占魚亭氏作

a) AntiAndernach協力自玉ステイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

b) AntiAndernach協力自玉ステイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

■ 157-2 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
							王		五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

■ 157-3 駒井めい氏作

手数指定協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 157-4 さんじろう氏作

a) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	王								三
									四
									五
									六
			歩						七
									八
									九

持駒 角

b) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	王								三
									四
									五
									六
			歩						七
									八
									九

持駒 飛

■ 157-5 三角淳氏作

攻方取禁協力詰 30手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩3

■ 157-6 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 238手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

参:(0,3)-Leaper, 不滅駒

㊦:(3,6)-Leaper, 不滅駒

■ 157-7 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 104手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

夜: Nightrider、縞: Zebra

■ 157-8 るかなん氏作

協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								田	一
					飛				二
									三
									四
						香			五
								香	六
									七
									八
									九

持駒 n香

※すべての駒が中立駒

■ 157-9 変寝夢氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※響:Friend

以上



今月の手筋



【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 背面編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndfdffb307be9)

(※解答は P36 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。
 「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」(できればカードの他の項目も)記述して担当者までお送りください。
 「手筋の名称」は既存のものがない場合は、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。

**WFP154-2再出題及び
第155回WFP作品展結果** 担当：神無七郎

今回は誤記不詰だった **WFP154-2** の再出題分及び第155回WFP作品展の結果を報告します。**WFP154-2** を含めて改めて集計した、第154回分の解答成績は以下の通りです。

〔第154回WFP作品展成績〕(敬称略)

◎:双方解 ○:正解・余詰解 -:無解 ×:誤解

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

WFP154-2 の誤記不詰を指摘してくださった一乗谷酔象氏には改めて感謝申し上げます。

再出題では、さつき氏から新たに WFP154-2 の解答をいただいたので、表に追加しています。誤記は筆者の失態ですが、新たな解答を得られたのは怪我の功名でした。

第155回の出題は全12題。解答者数8名。全題正解者1名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第155回WFP作品展成績〕(敬称略)

○:正解 -:無解

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

第155回の解答状況は前回とほぼ同じ。正解率もまあまあといったところでしょうか。誤記不詰や不完全作がなく、無事結果発表ができ、担当者としてはほっとしました。正解者ゼロの作品が出なかったのも嬉しいことです。

■ 154-2 上田吉一氏作 (正解6名)

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

持駒なし

※銀:銀王

成れない駒:24飛

成れない不滅駒:62飛

【ルール】

・協力白玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

・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

・駒詰

玉が指定駒の性能になる。

※本局では攻方玉のみ銀の性能

・成禁

手順中に成る手があるとはならない。

※本局では飛のみ成れない

【解答】(※飛は成禁のため「生」は省略)

52 飛 41 玉 42 飛 51 玉 61 香成 同玉

64 飛 62 香 同飛寄 51 玉 52 飛 41 玉

49 香 同と 44 飛 42 香 同飛寄 51 玉

52 飛 61 玉 69 香 同と 64 飛 62 香

同飛寄 51 玉 52 飛 41 玉 48 香 同と

44 飛 42 香 同飛寄 51 玉 52 飛 61 玉

68 香 同と 64 飛 62 香 同飛寄 51 玉

52 飛 41 玉 47 香 同と 44 飛 42 香

同飛寄 51 玉 52 飛 61 玉 67 香 同と

64 飛 62 香 同飛寄 51 玉 52 飛 41 玉
 46 香 同と 44 飛 42 香 同飛寄 51 玉
 52 飛 61 玉 66 香 同と 64 飛 62 香
 同飛寄 51 玉 52 飛 41 玉 45 香 同と
 44 飛 42 香 同飛寄 51 玉 52 飛 61 玉
 65 香 同と 64 飛 62 香 同飛寄 51 玉
 52 飛 41 玉 44 飛 同と 43 香 42 飛
 同飛 51 玉 52 飛 61 玉 62 飛 51 玉
 41 香成 同玉 43 飛 同と まで 106 手
 (詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛香

【解説】

二枚の駒を同時に呼び出す作品。作者はこの系統の手順を様々なパターンで実現しており、直近では **WFP151-7** で馬と銀を同期して呼び出す趣向作を見せてくれました。

本局の場合、呼び出す駒は2枚の「と金」。呼び出しに使用する駒は香であり、捨てた香は2枚飛車の往復とそれに挟まれる香合で取り戻す構成になっています。62 飛が不滅駒として指定されていることにより、この持駒増幅の機構は安定に保たれています。

この種の趣向では、呼び出しを同期する理由が問題になりますが、本局での理由は明快。それが最も効率が良いからです。攻方玉は「銀王」なので、最後だけは4筋の「と金」を優先して2つ呼び出す「破調」が入りますが、収束以外は素直な手順で、容易に解ける作品だったと思います。

同期の理由をもう少し深く理解するため、ちょっとした実験を行いましょ。初形の「79 と」を「65 と」、つまり最初から攻方銀王に近付いた状態に変更してみます。

面白いことに、これも同手数で106手で詰みます。手順は以下の通り。

[参考] 「79 と→64 と」とした場合の詰手順

52 飛 41 玉 42 飛 51 玉 61 香成 同玉
 64 飛 62 香 同飛 51 玉 52 飛 41 玉
 49 香 同と 44 飛 42 香 同飛 51 玉
 52 香 61 玉 51 香成 同玉 52 飛 61 玉
 64 飛 62 香 同飛 51 玉 52 飛 41 玉
 48 香 同と 44 飛 42 香 同飛 51 玉
 52 香 61 玉 51 香成 同玉 52 飛 61 玉
 64 飛 62 香 同飛 51 玉 52 飛 41 玉
 47 香 同と 44 飛 42 香 同飛 51 玉
 52 香 61 玉 51 香成 同玉 52 飛 61 玉
 64 飛 62 香 同飛 51 玉 52 飛 41 玉
 46 香 同と 44 飛 42 香 同飛 51 玉
 52 香 61 玉 51 香成 同玉 52 飛 61 玉
 64 飛 62 香 同飛 51 玉 52 飛 41 玉
 45 香 同と 44 飛 42 香 同飛 51 玉
 52 飛 61 玉 64 飛 同と 63 香 62 飛
 同飛 51 玉 52 飛 41 玉 42 飛 51 玉
 61 香成 同玉 63 飛 同と まで 106 手

趣向のサイクルには、6筋での「呼び出し」の代わりに、香を打って香を捨てる「持駒譲渡」が挟まれます。香は1枚しかないので、持駒譲渡を挟まないと上手く「呼び出し」が継続できないわけです。

つまり本局の「同期呼び出し」には「呼び出し」だけでなく「持駒譲渡」を兼ねた一石二鳥の意味付けがあったわけ。意味付けの重複という点を嫌う方もいらっしゃると思いますが、応用を考えるとこれはとても興味深いことです。例えば香が「成れない香」だと、この構図では「持駒譲渡」は成立しませんが、「呼び出し」(一般には「捨駒」)なら「成れない香」でも持駒譲渡が可能です。違いは持駒以外の盤面変化を生じる否かだけ。これを突き詰めて考えると、様々な素材が得られそうですね。

【短評】

一乗谷酔象さん(※誤記による不詰指摘時)
 まだ解図中ですが、WFP 作品展 154-2 協力白玉詰 106 手に疑問が生じたのでご連絡いたします。

出題では、「成れない不滅駒：24 飛,62 飛」と表記されていますが不滅駒は62 飛のみで24 飛は不滅でなく、取ることができるのではないのでしょうか。

24 飛が不滅だと手が続かず、93 手目から 44 飛 同と以下 106 手で詰む手順が作意と推定します。

☆一乗谷酔象氏は元の出題図が誤記で不詰であることを推測し、連絡をくださいました。おかげさまで、周知と再出題が可能になり、感謝に堪えません。正図と作意の推定も正確で、さすがとしか言いようがありません。

たくぼんさん

分かりやすいストーリーで詰上りの型も予想つきますのでくるくる級に楽しめます。

占魚亭さん

92 手目まではスラスラ行けたもののそこから行き詰ったので方針を間違えたのかと思っていましたが、24 飛は不滅駒ではなかったんですね。

さつきさん

飛の機織り機の杼のような動きが面白かったです。収束の片方のと金だけ引き寄せる手順もよくできていると思います。

荻原和彦さん

と金 2 枚を呼び寄せる趣向手順は快調そのもの。ただ、仕上げは考えどころ。96 手目△同とじゃ決まらないのでもう 1 周。



■ 155-1 占魚亭氏作（正解 4 名）
点鏡協力自玉スタイルメイト 4 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 夜

※ ■:Imitator、夜:Nightrider

【ルール】

• 点鏡

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

• 協力自玉スタイルメイト

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

• Imitator（■または I）

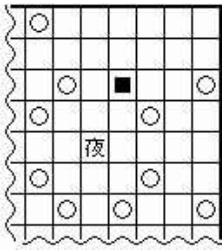
着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

(補足)

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

• NightRider（夜）

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



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【解答】

95 夜 12 玉 [I97] 11 夜 [I13] 同玉 [I12] まで 4 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2022 年 1 月完成。

Nightrider の最遠打→最遠移動。

点鏡ルールなしで実現したかったですがなかなか上手いかず、ズルしました。

【解説】

点鏡で協力自玉スタイルメイトとくれば、攻方玉を弱い駒にするのが定番。しかし、Imitatorがあればそんな手間を掛ける必要はありません。攻方玉は 99 というとても都合の良い位置にいます。仮に Imitator を 11 に運べれば、攻方玉の性能を変化させる必要はないのです。

本局で Imitator を 11 に運ぶのは無理ですが、それに近い形は実現できます。それが本局の最終形。Imitator を 12 に運び、11 地点を受方玉で埋めた形が Imitator を 11 に運んだのと同じ効果をもたらします。

その運搬役を担うのが Nightrider (夜)。夜の最遠打と最遠移動で Imitator を一気に 9 筋から逆サイドの 1 筋に運びます。普通なら 3 手目 11

夜は王手になりませんが、点鏡の効果で 11 夜は玉になり、12 玉への王手となります。

本局で点鏡の効果が発揮されるのはここだけなので、作者も残念がっていますが、夜の最遠打・最遠移動の連続技は達成できました。点鏡らしい対称地点への駒打がない手順は、解答者にとっては盲点だったようです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

そうか、2 手目合じゃなかったのか。

たくぼんさん

見事なまでのスタイルメイトです。

荻原和彦さん

2 手目どこに何を打つか悩みに悩むが、実は偽主題。打った夜を直ちに捨てるのがコロブスの卵。還元玉の終局に心和む。

るかなんさん

点鏡を意識しすぎると 2 手目駒を打ちたくなるところ。一番都合の良い性能交換先が最初からありました。

■ 155-2 神無太郎氏作 (正解 3 名)

点鏡打歩協力自玉詰 18 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂

【ルール】

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

【解答】

76 桂 34 飛 56 桂 54 玉 46 桂 64 飛

66 桂 44 玉 56 桂 54 金 46 桂 53 玉

45 桂 65 飛 同桂 62 玉 61 飛 49 歩
 まで 18 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

手数が長くて難しそうな本局ですが、詰める基本方針は **WFP151-2** と似ています。攻方玉の逃げ道を飛で狭め、もう一枚の飛に対する歩打でトドメを刺すという構成は共通です。

相違点は持駒。持駒が金の **WFP151-2** と異なり、本局の持駒は桂なので、飛の入手には更なる工夫と手間が必要です。18 手中、15 手掛けてようやく飛を持駒にできるのです。

桂で飛を取るというのは難題ですが、それを実現する手順はむしろユーモラスと言って良いでしょう。桂が六段目をウロウロし、受方も四段目に駒を打ったり、玉が横這いしたりしてそれに応じます。

受方が打つ3枚の駒の内訳は、34 飛が攻方玉の逃走防止、54 金が桂を前に動けるようにするため、64 飛が桂に取らせるため、となります。

34 飛と 64 飛で二枚しかない飛を使い切ってしまったので、54 は金に限定されます。受方持駒制限や花駒を配置しなくても、自然に駒種が限定できるというのは良いですね。

本局は手数が長くて難しそうだったので、出題時に「攻方玉は不動」というヒントを出しました。実はこのシリーズで期末に「ラスボス」と言っても良いような難物が控えています。これにもヒントは付けますが、「点鏡打歩協力自玉詰」の過去問を復習してから立ち向かう必要があるかもしれません。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

真ん中の 3×3 の鏡は、利きが把握しにくい。

たくぼんさん

対面の桂頭飛の距離を延ばしたような感触の手順ですね。最後の2手で一気に収束。

占魚亭さん

桂の動きに面白味。2手目 34 飛で詰み形をイメージし易くなりました。

荻原和彦さん

局面打開が難しい初形。手がなさすぎて前半は一本道に近いかも。

急所は 13 手目。桂成を見送って飛の入手を図るのが巧く、狙いの詰み筋(詰まされ筋?)へ視界良好。

■ 155-3 駒井めい氏作 (正解7名)

点鏡協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

- 協力詰
 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める
- 受先
 受方から指し始める

【解答】

97 香生 13 桂生 89 香成 21 桂生 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

受方は自玉を詰ましてもらうために相手玉に王手を掛けます。

【解説】

双玉の受先作品。初手は攻方玉に王手を掛けるべきでしょうか？

大抵の場合、答えは対抗系ルールなら Yes。協力系ルールなら No です。王手を掛けると掛けられた側の選択肢が狭まるので、対抗系ルールでは王手が有利に、協力系ルールでは不利に働きます。

しかし本局はその例外。協力詰なのに王手を掛ける手が正解です。初手だけではありません。3 手目も受方は攻方玉に王手を掛け続けます。(結果的に全手順が王手になっている！)

その原理は明快。受方玉を詰めるには、25 桂の活用が必須ですが、初手 97 香生以外では、2 手目に桂で王手を掛けることができません。3 手目も同様で、王手を掛けない 89 香生では 4 手目に桂で王手を掛けることができません。

注意すべきは最終手。うっかり 21 桂成としてしまうと、自玉の王手を放置する反則になります。仮に反則とならなくても、89 杏を「行き所のない駒(仮)」にするという意味で、不成は必須です。

こうして本局は桂と香が共に二段跳し、香は生・成で、桂は生・生で動く共通性と対照性を楽しめる作品に仕上がっています。特に「香の二段跳」は、それだけでも一作を支えるに足るインパクトがあると思います。また、受先は余詰が生じ易いですが、受方持駒制限もなく、最

小限の配置で作意を成立させたのもお見事です。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

桂と香の軌跡が狙い？

たくぼんさん

最後成だと生生成成になるのになあ〜とは贅沢な要望ですね。

占魚亭さん

受方香と攻方桂の跳ね合い。面白かったです。

さつきさん

点鏡らしい点対称な手順で楽しめました。

荻原和彦さん

全着手桂馬跳び、そして全着手王手。軽妙な掌編。

るかなんさん

気付けば必然とはいえ、初手王手はなかなか指しにくい。

一乗谷酔象さん

受先の王手に続き 3 連続逆王手。

■ 155-4 せら氏作 (正解 3 名)

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

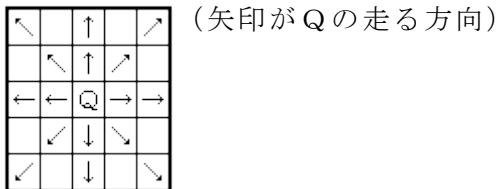
持駒 飛歩

※Q:Queen王

【ルール】

・ Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ



【解答】

29 飛 89 角 31 金 11Q 12 歩 同角生
22 飛成 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

飛車の限定打と角合が狙いです。

Q が 99→11、合駒の角が 89→12 と移動して詰め上がります。

【解説】

Queen (Q) が一番詰み易い場所はどこでしょう？ それは盤隅です。初形を見ると、お誂え向きに 11 角の配置があります。Q をここに誘導する展開が予想できますね。

しかし初手から「31 金 11Q」等とするのは時期尚早です。11Q が逆王手になるため後が続きません。とはいえ、逆王手を避けるよう、11 以外の場所で詰める筋は手数超過になります。

逆王手を甘受するとしても、その手段が問題です。金の二段活用で逆王手に逆王手で返す筋 (例：23 金 91Q 92 飛 21Q 91 飛 31 歩 22 歩 11Q 12 金 まで) は、Q が大きく盤隅を巡るので面白いですが、必要な手数は 9 手。Q が 91 に寄り道した分、手数が余分に掛かってしまうのです。

作意に到達するには発想の転換が要求されます。「12X」をトドメにするのではなく、これ

を受方駒に取らせて壁役にするのは。

12 に呼ぶ受方駒は盤上にはないので、合駒で発生させるわけですが、12 に移動可能で、かつ 13 玉に王手を掛けない駒は角しかありません。そのため、2 手目 89 角合・6 手目角不成が限定となります。また、11Q を詰めるには Q の横と斜めの移動を抑える方策が必要ですが、3 手目 31 金の限定開き王手で横の移動を抑止し、初手 29 飛の限定打で最終手 22 飛成を可能にするという、絶妙の連携でそれを実現します。

本局は「敢えて逆王手掛けさせて詰ます」という主題を軸にして、限定打・限定合・限定開き王手・不成・Q の最遠移動という様々な好手が飛び出します。これだけ上手く行くと、創るのも楽しかったと思います。もちろん解答者からも好評が寄せられました。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

8 9 角から 1 2 角生が遠大な構想。

たくぼんさん

この初形は Q を 11 へ追いたくなりますが逆王手になるのをどうすればと考えれば答えが見えました。これは解后感抜群。

占魚亭さん

バッテリーを開く前に下準備。
6 手目角生が気持ちのいい一手。

さつきさん

合駒を出さない手順と、合駒を取る手順のみ考え大苦戦。
限定打、限定合、最遠移動、不成と 7 手の中に様々な楽しみがちりばめられていました。



■ 155-5 せら氏作（正解7名）

最後の1ピース

詰将棋 0手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※2枚追加

【ルール】

・最後の1ピース

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

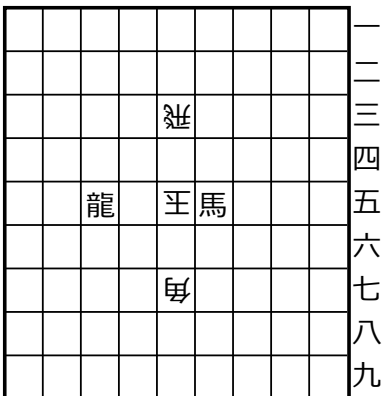
※逆算可能性は要求されない

【解答】

追加配置：攻方 45馬、75龍（左右反転も可）

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

2枚追加して詰上がりの形(=0手詰)を作るという問題ですが、正解は反対方向から龍と馬の王手がかかった不可能局面になります。

補足として「合法的な局面とは限らない」などの文言を入れた方がいいかもしれません。

「受方 54 飛、55 玉」などでも成立していますが、玉周囲 8 マスが空の図を選択しました。

【解説】

詰手順のない詰将棋。前代未聞の「0手詰」の登場です。

「手順」ではなく「配置」を問うパズルは従来もありましたが、それを「最後の1ピース」という出題形式と絡め、「0手詰」（既に詰んでいる形を作れ）という作品に仕上げたのは、アイデア賞ものですね。

springs氏が「note」で連載している「1手詰から始めるフェアリー超入門」という優れた入門記事がありますが、「最後の1ピース」について書く場合は、表題を「0手詰から始めるフェアリー超入門」に変更する必要がありそうです。

本作品で配置が限定される仕組みについて確認しましょう。

1手詰以上の詰将棋を考えた場合、空中にいる玉を詰めるには駒が4枚必要ですが、「既に詰んでいる形」を作るだけなら、3枚で可能です。

「龍」と「龍馬飛金全圭杏と」のいずれかで、玉を挟み込む形なら、それで詰んでいます。

その一例を示しましょう。

【参考1】中空で駒3枚の詰上り（龍と飛）



本作品では 53 飛が配置されているため、飛2枚を使うこの詰上りは除外されます。また 53 飛の配置は、「龍」と「金全圭杏と」の組み合わせも防いでいます。

【参考2】中空で駒3枚の詰上り（龍と金）



持駒 なし

では「龍」と「馬」の組み合わせはどうでし

よう？ 57 角がなければ「57 龍 54 馬」の配置がありますが、57 が埋まっているためこれも不可能です。従って作意のように「45 馬 75 龍」か、その左右対称解だけに解が限定されます。

作者が述べているように飛を 53 ではなく 54 に配置すれば、57 角は省けますが、出題図は作者の好みの反映です。57 に置く駒は飛以外なら何でも良いわけですが、角にしたのは配置が飛角図式になるからでしょう。

このような図が詰将棋として現れなかったのは、逆算ができなかったからですが、それが研究されなかったわけではありません。

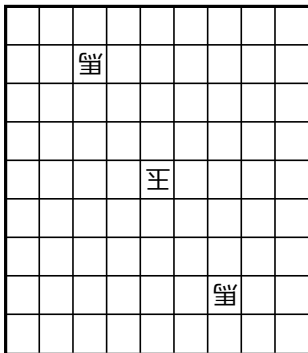
かつて詰将棋界で「詰上り 4 枚の都煙」を煙詰とするか準煙詰とするかの論争がありました。このときに「詰上り 3 枚」の図の存在は知られています。ただし、いずれも逆算不能なため、都煙は詰上り 4 枚でも煙詰と呼ばれるようになりました。

このような形は通常ルールでの逆算は不可能ですが、フェアリーではそうではありません。例えばボカスカルールなら龍 2 枚でこの詰上りを実現できますし、リパブリカンルールでは「龍」と「龍馬飛金全圭杏と」のどの組み合わせも実現可能です。実際、今回の WFP 作品展でも WFP155-12 でボカスカルールによる「中段玉を龍 2 枚で詰める」作品が登場しています。面白いシンクロシティですね。

この種の詰上りは洋の東西を問わず、興味をそそられるらしく、花沢正純氏が「Loyd のトリック」をボカスカ詰の作品を通じて紹介しています。

〔参考 3〕「Loyd のトリック」

花沢正純「Loyd のトリック 1」
ボカスカ詰 9 手



持駒 飛2桂
(将棋パズル 第59号,1986年5月3日)

(54 飛,56 飛) 45 玉 (44 飛,46 飛) 35 玉

(34 飛,36 飛) 45 玉 57 桂 55 玉
(54 飛,56 飛) まで 9 手
※6 手目 25 玉の変化同手数あり

この作品の自作解説の中で、花沢氏が「Loyd のトリック」について以下のように紹介しています。

サム・ロイドが次の問題を出したことがあります。

盤中央部でルーク 2 個、ナイト 1 個で黒キングをメイトせよ。

同じく、クイーン 1 個、ルーク 1 個の詰上りを作れ。

いずれも可能なのですが実際のプレーでは生じ得ない形なのです。

BO-5 と BO-6 は、これがボカスカルールなら生じ得ることを示した、ボカスカ宣伝(?) 作です。

「クイーン 1 個、ルーク 1 個」に対応する方の「Loyd のトリック 2」(BO-6) の方は、不完全作だったため、ここでは「Loyd のトリック 1」

(BO-5) を紹介しましたが、ボカスカルールならこの種の作品が作れることは明らかですね。

今回は「最後の 1 ピース」という出題形式で不可能を可能に変えたわけですが、フェアリーでは普通詰将棋で「不可能」とされている様々なことが「可能」になります。ルールが変わるとできることが変わるの当然のことなので、意外性を演出するのも難しくなりますが、解答者の短評を見れば、その実現に成功しているのは間違いありません。

【短評】

変寝夢さん

飛が 2 枚あると北原氏のが成立しますからね。

☆龍と龍か、龍と飛で玉を挟み込む形ですね。

筆者もそのような図を取り上げたエッセイを読んだ記憶がありますが、いつどこで読んだか分かりません。もしご存知の方がいらっしゃいましたらご教示ください。

たくぼんさん

これしかないのは凄いですね。

駒井めいさん

不可能両王手。
なかなか解けず、そこで狙いに気付いた。
一手も指さずに意外性を表現するとは。

占魚亭さん

アイデア賞。

さつきさん

斬新な出題形式。
使用駒と追加駒の対称性も綺麗です。

荻原和彦さん

これが唯一解とは少しばかり…いや相当に意外。

一乗谷酔象さん

逆算のできない両王手。

■ 155-6 さんじろう氏作 (正解 2 名)

ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛2

【ルール】

・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。

【解答】

46 銀 45 飛 47 銀成 44 飛打 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

たった 4 手ですが、どんなもんでしょう。
ネコネコルールの後手が駒打無しというのは珍しいかもしれません。

55 銀を金にすると 56 金が省けるのですが、銀成の味も捨てがたくこっちにしました。

蛇足ながら 47 銀成の意味は最終手以降 46○と抵抗させないためです。

【解説】

初形「1」が目を惹く作品。しかし、これがただの飾りでないことは言うまでもありません。
盤上から金銀を取り除き、裸玉にし、攻先 3 手で詰めてみましょう。

56 飛 57 歩 55 飛打 まで 3 手

これはネコネコ鮮の代表的な手順です。本局の初形では玉が銀の利きになっているので、初手 43 玉や 45 玉が考えられますが、上記と同様の筋を実行すると、最後の飛打を同銀と取られてしまいます。

初手の紛れは他にもたくさんありますが、どうやら玉が斜めに動けるせいで飛を使って詰ますのは難しい…となると、初手は銀を動かす手が有力そうに思えます。玉が金の利きになれば詰ましやすはずです。

初手銀は 44~46 の 3ヶ所に動かさせますが、飛を銀の利きにして王手できる 44 銀と 46 銀はどちらも有力。45 飛の王手の後、飛の利きになった銀を邪魔にならない場所に飛ばして、もう 1 枚の飛で詰める、というストーリーが浮かびますね。

でも、「銀を邪魔にならない場所に飛ばす」と

いう発想では本局は解けません。「銀を役に立つ場所に飛ばす」という発想が求められます。

45 飛 44 飛の2枚を並べる形は、ほぼ詰みに近い形です。玉は逃げられませんし、金で44 飛を取ると、今度は45 飛が金の性能になるので、王手は解除されません。しかし46 に何か弱い駒(歩など)を打たれると44 飛の王手を無効化されてしまいます。

これを防ぐのが、初手46 銀から3手目47 銀成の妙手順。これなら46 に何か打たれても、44 飛が成銀の利きになり、王手は維持されます。飛び地に王手維持の駒を置いておくことによって、駒を埋める受けを防ぐネコネコ鮮の高級手筋です。

銀を派手に飛ばさず、短く一つだけ動かす。銀不成ではなく成とする。見た目は地味ですが、3手目47 銀成は深謀遠慮の一手なのです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

銀成の意味づけ、渋すぎる。

たくぼんさん

47 銀生ではダメなところも味が良い。

占魚亭さん

玉を金の性能にして63 地点に行かせないようにする。

■ 155-7 さんじろう氏作 (正解3名)

ネコネコ鮮協力詰 6手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
				王					六
									七
									八
									九

持駒 桂

【解答】

59 飛 58 桂 47 玉 59 桂 57 玉 58 飛
まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手で57 玉は桂の働きなので49 玉や69 玉が効きそうですが、57 玉がいなくなると59 桂が飛車に変身するため王手が掛かります。

ネコネコルールを生かした56○打も王手回避になりません。

本作は結果的に裸玉になりましたが、最初から意図したものではなく偶然の産物でした。

難しさはあまりないかと思いますが、作者としては手順中47 玉から59 桂に、オッと思ってもらえれば満足です。

【解説】

前局は初形「1」でしたが、本局は詰上り「1」。しかも初形裸玉のおまけ付きです。

まずは作意の詰上りを見てください。玉は桂の利きになっていますが、九段目に跳ぶことはできません。その瞬間、59 桂が飛の利きになるからです。これを「影の利き」と呼んで良いかどうかは微妙なところ(玉が動いて性能変化が起きているが、性能変化の元になっているのは玉ではない)ですが、定義はともかく性能変化ルールの特性を活かした詰上りです。ネコネコ鮮では駒を足す受けに常に注意する必要がありますが、駒の柱が盤の端にくっついているので、59 桂の下には駒が打てませんし、56 に何か駒を打っても飛と玉の性能交換になるので、王手の解除はできません。

性能変化ルールでは弱い駒が役に立つということを意識し過ぎると、つつい弱い駒を打つ紛れを読みたくなります。例えば「57 香 48 桂 47 銀 57 桂 58 角 55 香」とする紛れです。でも、これは最終手で59 に何か打てば桂が元

の利きに戻って不詰。桂と玉を密着させるのではなく、一間飛びに配置して性能を交換するのが正解への鍵でした。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

こういった物をどんどん見たいが、6手はしんどいなあ。

たくぼんさん

裸玉から1の字の詰上りは美しいですね。

占魚亭さん

裸玉&詰上り「1」。必要な駒を考える。

荻原和彦さん

単騎詰の筋(例:受方56歩58玉、攻方59桂)を追ってハマりかけるも、4手目駒取りに方針を絞れば後は早かった。

■ 155-8 青木裕一氏作（正解3名）

アンチキルケ 自玉詰 80手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	皇	飛							一
	皇								二
									三
									四
	杏								五
									六
王				馬					七
			雀						八
	王	香	桂						九

持駒 桂香

【ルール】

・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。

・自玉詰

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【解答】

99 香 「98 歩 同香/99 香」×18 87 玉
79 桂 同馬/22 馬 「88 歩 同馬/22 馬」×18
86 杏 同香/91 香 76 飛成 同玉/51 玉
まで 80 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【主な変化】

- ・2手目 98 金(銀)は、後半で 88 歩の代わりに 78 金(銀) 同銀で早く詰む

【作者のコメント】

手数伸ばしの18歩連合と18歩消費が狙いです。

【解説】

攻守双方が同一地点歩18連打を行う作品。

「一步千金」という言葉がありますが、それに反して、本局での歩の扱いは邪魔駒そのもの。詰上り図を見てください。ここで攻方に歩があれば、歩合が可能なので「詰」になりません。これを見越して、受方は攻方に歩を渡し、攻方はその歩を消去します。互いに歩を押し付け合っているわけですね。

これを可能にする仕組みがアンチキルケの「居食い」。攻方の居食いは香。香の原位置である99地点からの王手に対し、受方は98歩合で応じます。これを取ると香は99に戻るなので、歩

の譲渡以外は変わらない局面に戻ります。

もし、受方に歩が無限にあればこれで永遠に手数延ばしができるのですが、歩が尽きたところで、適当な合駒がなくなり、87玉と手を変えざるを得なくなります。「主な変化」に記した通り、歩以外の駒（桂は八段目に打てないので、金か銀）を渡してしまうと、それを78に打って同銀で早く詰みます。銀の戻り位置である71地点を埋める71飛が巧い配置ですね。

攻方が利用するのも「居食い」です。39手目いきなり88歩は打歩詰なので「79桂 同馬/22馬」の2手を入れるのが味のある繋ぎ方。これで88歩を同馬と取らせれば、馬が原位置に戻るの、歩の受け渡し以外は変わらない局面に戻ります。

こうして持駒の歩を全部消去したらいよいよ収束。85杏と71飛を順に取らせると、合駒なしの詰上りが実現します。

本局は簡潔な仕組みで攻守双方の同一地点歩18連打を実現しており、記憶に留めたい作品です。

以下は参考作品の紹介です。従来、アンチキルケでの受方歩18連打は2作あります。

【参考】アンチキルケで歩18連打を含む作品

もず

アンチキルケばか詰 77手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 香

(Takubon's 詰将棋,
アンチキルケばか詰作品展,
2006年5月1日)

(解答は <http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirceshow8-a.html> を参照)

金子清志

アンチキルケ自殺詰 420手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 金2

(第1回詰四会フェアリー作品展,
修正図,2006年10月6日)

(解答は <http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/tumeyonF1k.html> を参照)

いずれも香の居食いを利用しているのが特徴です。また、手前味噌になりますが、同じく「居食い」ができる「ライフル」ルールで双方歩18連打を実現した例があります。

【参考】ライフルで双方歩18連打を含む作品

神無七郎

禁欲ライフル協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 歩18

(Web Fairy Paradise
2021年12月)

(解答は WFP163 号参照)

ここで挙げた例は「居食い」を使ったものばかりですが、理論的には「居食い」でなくとも、駒を取った後にその駒が別の場所へ移動するルールや、そのような性質を持ったフェアリー駒を使えば、同一地点歩18連打が実現可能ならずです。誰か挑戦してみませんか？

【短評】

たくぼんさん

最後玉が 51 へ跳んでフィニッシュがきれいな決め手でした。

占魚亭さん

「邪魔駒(駒台の歩)を消費しないと 86 成香が指せない」というカラクリ。

さつきさん

98 香は飛成に 98 玉/51 玉と躲す筋が残るので 99 香。そこからはじまる対抗系ならではの居喰いによる壮大な歩の押し付け合いもアンチキルケらしい手順でした。

■ 155-9 さつき氏作 (正解 4 名)

衝立詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金銀2桂2

【ルール】

・衝立詰

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

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

(補足)

指し直しの回数上限は出題時に与えられる。

(指定がない場合は上限なし。)

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

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

が一意に決まる

[与えられる情報]

1a.相手の駒を取った(取った駒が渡される)

1b.自分の駒が取られた(盤上から取られた駒がなくなる)

2a.王手をかけた

2b.王手をかけられた

3a.指し手が不成立

4a.詰めた

4b.詰められた

[不成立となる着手]

(1) 王手が掛かっているが解消できない手。

(2) 自分の王を王手にさらす手。

(3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。

(4) 相手の駒を飛び越える手。

(5) 打歩詰。

[棋譜(攻方視点)表記用の記号]

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

※1 XYのXYが直前の着手と同じ場合は(同)という表記を使う。

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

【解答】

94 銀(同) 86 桂(-) 84 銀(-)

82 角成(同) 74 桂(-) 82 金(-)

73 桂 まで 13手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔主な変化〕

・2手目(一)は、84桂以下早く詰む

〔審判視点の手順〕

94銀 同玉 86桂 83玉 84銀 72玉
82角成 同玉 74桂 71玉 82金 61玉
73桂 まで 13手

【作者のコメント】

変化の84桂や5手目84銀が衝立らしい手筋だと思います。難易度もそこそこ高めのもりです。

【解説】

衝立詰は駒の損得より情報。

馬と角が玉を睨み、持駒も豊富。普通なら持駒をベタベタと打つだけの並べ詰になる形です。しかし「衝立」のせいで、事はそう簡単に進みません。

例えば初手74銀としてみましよう。玉の移動先は72・84・92・93・94の5つの可能性があり、そのすべてに対応する王手はありません。

対して作意の94銀はどうでしょう？ この手に対する玉の移動先は72・84・92・94の4つ。しかも移動先が94の場合は銀が消えることで位置が判明します。捨駒によって選択肢を減らすのは、衝立詰の基本手筋です。

94銀は取るのが最善の受けですが、捨駒を取らない変化にも衝立詰らしい味わいがあります。玉の逃げ方は72・84・92の3ヶ所。単に王手をするだけなら、83金でも良いのですが、これだと受方の反応がないときに、上段に逃げたのか、下段に逃げたのか分からず、王手が継続できません。ここで出るのが「84桂」の打診手筋。もしこれが不成立着手なら、玉位置が84に確定するので85金で詰みますし、無反応なら玉が下段(61・62・71・81)に逃げたことが分かるので、72金で詰めることができます。

銀を捨てて桂を据えれば上部脱出阻止は“ほぼ”成功。しかし、まだ完全ではありません。4手目の玉の逃げ場所は83・84・93・95の4つの可能性があります。そのすべてに対応するのが5手目84銀です。これが不成立着手か応手が「同」ならば玉位置が84に確定するので94金の1手詰。結局84銀を取らないのが最長の逃げ方となり、上部脱出阻止に成功しました。

後半は82角成が決め手。衝立詰らしい情報取得のための捨駒です。この時点で玉は72・92

のどちらに居るか分からないので、捨駒を取らせて位置を確定させます。取らなければ61・62のいずれかに玉が居るはずなので、72金で詰み。結局馬を取るのが最善となり、以下は上部を抑えた桂を再活用して、気持ちよく詰上ります。

本局は分類としては「手筋物」に属すると思いますが、フェアリー詰将棋でも手筋物が重要なのは普通詰将棋と同様です。作意の3度の捨駒に加え、変化手順中の打診のための桂など、衝立詰の手筋がいくつも盛り込まれた良作だと思います。

【短評】

たくぼんさん

初手73角成や84銀は下の裾野が広すぎるんですね。94銀は好手でした。

荻原和彦さん

手持ちの金はトドメに残す。▲84銀で下段に落とし▲82馬が痛快この上なし。手順に現れないが2手目(一)の変化での▲84桂も味良い。

一乗谷酔象さん

桂を活用できるように銀をセットしてから角成。

■ 155-10 上田吉一氏作 (正解4名)

成禁天竺PWCマキシ協力詰 45手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。(補足)

・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

・天竺

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

・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、駒が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。

・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。

【解答】

33角 同飛/93角 84角 73飛 同角/84飛 15玉
 37角 51玉 15角 24飛 同角/15飛 95玉
 68角 51玉 95角 24玉 51角 79玉
 24角 97玉 42角 75飛 同角/42飛 79玉
 57角 97玉 79角 53玉 97角 17玉
 53角 39玉 75角 48飛 同角/75飛 17玉
 26角 39玉 17角 66玉 39角 11玉
 66角 55飛 同角/66飛 まで 45手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【解説】

本局と次局は **WFP153-5** から始まる「成禁天竺 PWC マキシ」のシリーズ作。

本局の主役は明らかに角。 **WFP153-5** と異なり玉が「筋違い」に居るわけでもないので、飛を壁に使う詰上りは考えられません。従って、目標は盤隅への玉の誘導になります。盤隅の玉なら方向転換ができないので、角1枚で詰めることができます。もし盤上に飛がなければ、玉は同じ軌道上をループするか、往復するだけです。飛が障害物の役割を果たし、軌道に変化をもたらしてくれます。

経路探索は厄介そうですが、各種条件により受方の応手はほぼ自動で決まります。攻方の選択枝も意外と多くありません。例えば7手目51角は15玉が角になり、自玉へ王手する反則。従って自動的に37角と決まります。攻方玉は「詰」よりは「余詰防止」のための配置のようですね。17手目で初めて68角と59角の選択枝が現れますが、前者はすぐに前の局面に戻るの、実質は59角の一択です。

21手目によりやく選択枝らしい選択枝が現れます。ここで42角とするか79角とするか。その成否を決めるのが76歩の存在です。

76歩は77角の詰上りを防ぐ配置で、これがなければ21手目から以下の手順が成立します。

(76歩がない場合の21手目からの詰手順)

79角 31玉 97角 75飛 同角/97飛 13玉
 31角 79玉 13角 88玉 79角 11玉
 88角 77飛 同角/88飛 まで 35手

実際には76歩があるので最終手に「同歩/76角」で逃れます。(厳密には21手目79角としても全然詰まないわけではなく、以下58手の大幅手数超過で詰みます。79角以下は唯一解で面白い手順なので各自調べてください。)

この最大の山場を越えると、しばらくはほぼ一本道。25手目に97角か57角かの選択が現れますが、前者は「97角 13玉 79角 46飛」で行き止まり。「同角/79飛」は自玉への王手となります。攻方玉は様々な場面で別ルートの手順を防いでいます。

以下も細かい選択がありますが、33手目「48同角/75飛」で飛を75に置ければゴールは間近です。この飛を障害物として利用することで、玉を66で止め、軌道を盤の対角線に変える

ことができます。以下は 39 手目 39 角と 26 角の二択で正解（26 角）を選べば、ゴール（詰）まで一直線です。

フェアリー要素が多く、厄介そうな本局ですが、fmza での解析局面数はわずかに 217。虱潰しでも余裕で解ける範囲です。正解者の皆さんも、盤上を縦横無尽に駆ける玉飛角の活躍を楽しむうちに、自然に正解に到達したのではないのでしょうか。

【短評】

たくぼんさん

意外と手が狭く考えやすい。
角筋ではない 76 歩の意味はなんだろう？

占魚亭さん

五段目まで上げた飛を、一旦、二段目に下げるのが好手段。

荻原和彦さん

中央近辺に飛を誘致したいが、飛を意のままに操る術は見当らず手探り状態。
急所はやはり移動合要求。21 手目▲42 角で手応えあり。33 手目▲75 角でようやく詰み筋に入る。

一乗谷酔象さん

角利きを限定するよう隅玉まで誘導。

■ 155-11 上田吉一氏作（正解 3 名）

成禁天竺PWCマキシ協力詰 45手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし
受方持駒なし

【解答】

65 飛 99 玉 95 飛 19 玉 99 飛 11 玉
19 飛 91 玉 11 飛 同角/55 飛 51 飛 93 玉

91 飛 13 玉 93 飛 19 玉 13 飛 99 玉
19 飛 95 玉 15 飛 55 角 同飛/15 角 99 玉
95 飛 19 玉 99 飛 59 角 同飛/99 角 11 玉
19 飛 91 玉 11 飛 同角/99 飛 94 飛 21 玉
91 飛 29 玉 99 飛 同角/11 飛 19 飛 21 玉
22 歩 同角/99 歩 11 飛 まで 45 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【解説】

前局と同じルール、同じ手数、同じ使用駒。しかしこちらは主役が角から飛に交替し、角が局面を進展させる鍵になっています。それだけではありません。前局では歩が早詰防止のために置かれ、作意表面には現れませんでした。本局の歩は「詰」に必要な不可欠な駒です。これがないと、玉飛角は盤上で空回りし、千日手を避けられません。

これは角と飛の性質の違いに起因します。角は置かれた場所によって盤内の利きの数に変化しますが、飛は盤上のどこに置かれても盤内の利きの数は一定です。「詰み易い場所」というのではありません。「天竺」により玉は飛の性能になるので、詰め易い玉位置もないわけです。

それを打開するのが歩の役割。玉頭に歩を打って角に取らせれば、角が蓋の役割をし、縦横に走れるはずの玉が横にしか動けなくなります。その上で玉の横から飛で直に王手すれば、詰みになります。「蓋」となった角で飛を取ることはできません。PWC の位置交換で取られた飛は角が居た位置に復活し、王手が解除できないからです。

つまり、中間目標は盤上に置かれた 94 歩の入手ということになります。その実現には 99 飛を据えて 94 飛と取り、「行き所のない駒」の禁則を利用して歩を持駒にする手段が有力。とい

うことで、「99 飛で 94 歩を取る手が王手になる形」を探すこととなります。

少し話が逸れますが Chess Problem の PWC ルールと日本式の PWC ルールの違いについて触れておきましょう。

Chess Problem の PWC ルールでは位置交換で相手陣最奥に移動させられた Pawn は強制的に成ることになっています。これは「行き所のない駒」になるのを避けるためですが、日本式の PWC ルールで「強制的に成る」という方式は採られていません。それは「二歩禁」という別の重要な禁則があるからです。

位置交換で二歩が生じた場合、「強制的に成る」という対処には無理があります。成れないはずの場所で位置交換が行われても成るといのは変な話です。

ということで対応を一元化するため、位置交換により禁則局面が生じる場合、取られた駒が相手の持駒になる（普通に取られたのと同じ）というルール設定が日本式の PWC では採用されています。

本局は「成禁」ですし、仮に歩のみに Chess Problem 流の PWC を適用したとしても、歩が「と金」になるので、不詰になります。

さて、話を戻しましょう。「99 飛で 94 歩を取る手が王手になる形」を探すと言っても、それは一筋縄では行きません。前局と異なり、紛れは豊富にあります。例えば 3 手目から「69 飛 95 玉 99 飛 65 玉 95 飛 61 玉」と進めた場合、以下のように 47 手で詰みます。

【参考 1】 3 手目から手を変えた場合

65 飛 99 玉 69 飛 95 玉 99 飛 65 玉
95 飛 61 玉 65 飛 11 玉 61 飛 19 玉
11 飛 99 玉 19 飛 同角/55 飛 59 飛 95 玉
99 飛 15 玉 95 飛 55 角 同飛/95 角 19 玉
15 飛 99 玉 95 飛/15 角 19 玉 99 飛 59 角
同飛/99 角 11 玉 19 飛 91 玉 11 飛 同角/99 飛
94 飛 21 玉 91 飛 29 玉 99 飛 同角/11 飛
19 飛 21 玉 22 歩 同角/99 歩 11 飛 まで 47 手
(※上記手順 27 手目で作意 25 手目に合流)

作意に比べわずかに 2 手超過するだけなので、こういった手順に嵌ると厄介ですね。飛は角よりも使い易く、その分紛れも増えています。

また、たくぼん氏の短評で 15 手目 11 飛/91 角とする紛れに言及されていたので、その手順も見てみましょう。

【参考 2】 15 手目から手を変えた場合

65 飛 99 玉 95 飛 19 玉 99 飛 11 玉
19 飛 91 玉 11 飛 同角/55 飛 51 飛 93 玉
91 飛 13 玉 11 飛/91 角 93 玉 13 飛 73 角
同飛/13 角 91 玉 93 飛 11 玉 91 飛 31 角
同飛/91 角 19 玉 11 飛 99 玉 19 飛 同角/91 飛
94 飛/91 歩 29 玉 99 飛 21 玉 91 飛 同角/19 飛
11 飛 29 玉 21 飛 28 角 同飛/21 角 99 玉
98 飛 同角/21 飛 29 飛 89 角 同飛/29 角 91 玉
92 歩 同角/29 歩 81 飛 まで 51 手

作意に比べ 6 手超過ですが、歩を 94 から 91 へ移してから取るという興味深い手順です。

「99 飛で 94 歩を取る手が王手になる形」を目指すのは、有力（作意もそうなっている）ではあっても、絶対ではなかったわけですね。

作意は盤周を大きく巡って、上辺に舞台を移し、飛角の位置を変えてから下辺に戻り、角を 55→15→59→99 と動かしします。これで玉飛角がすべて盤隅に移るので、飛角の位置交換で「91 玉 99 飛」の形が実現します。ここまで既に 34 手。長い道のりでしたが、35 手目で 94 飛が実現し、ようやく歩を入手することができました。後は歩を使って玉頭に角で蓋をする形に持ち込んで収束です。

前局と本局は、同一ルール、同一使用駒、同一手数ペア作品だったのですが、岐れ路が少なく比較的楽に目的地にたどり着ける前局と、目的地にたどり着くまでに幾多の迷路や袋小路を避けねばならない本局ではかなり印象が違ったと思います。

【短評】

たくぼんさん

15 手目を 11 飛/91 角として 50 手越えて回り道をしました。こちらの方が誘い手が多く難しかったです。

占魚亭さん

歩を持駒にできる局面作りに苦労しました。

■ 155-12 変寝夢氏作（正解6名）

ボカスカ協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛2
受方持駒 なし

【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。
動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 3) 成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- 4) 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

【解答】

(13 飛,57 飛) (13 桂,57 桂生)

59 角 (37 飛,67 飛)

77 角 (36 飛成,66 飛成) まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

角の活用が狙い。

【解説】

2枚の飛が大活躍するボカスカルールらしさ溢れる作品。

本局は攻方持駒の飛2枚を受方に譲渡する豪快な手から始まります。飛2枚の打ち場所はもちろん限定。両方の飛を同時に取らせるには、同種の駒の利きに打たねばなりません。従って2枚の飛は2枚の桂の利きに打つことになりませんが、攻方王手義務があるので13飛は選択の余地がありません。また、ボカスカルールでは盤上駒の着手に「同一方向」という条件があるので、もう1枚の飛は77ではなく57に打たねばなりません。

これに対する応手で気を付けるべきは2手目57同桂生。成だと攻方玉への逆王手となるので、後が続きません。

ここから作者狙いの角の二段活用が飛び出します。まずは59角の開き王手で合駒を請求。受方は詰上りを見据えて37と67に飛を打ちます。合駒の位置は八段目ではいけません。68飛が角の転回の邪魔になってしまいます。

次に角を77に転回して、先程打った2枚の飛を同時に成って移動合すると、あら不思議。二枚龍の左右からの両王手で攻方玉が詰んでしまいました。いくらボカスカルールと言っても、2枚の駒を同時に取れるのは、同種の駒が2枚を取れる場合だけです。攻方には一種類ずつしか駒がありませんから、この両王手を受けるのは不可能です。

本局は普通詰将棋では不可能な「龍2枚で玉を挟み込む両王手の詰上り」を主題にしたものですが、初形でその飛2枚を攻方持駒とし、「寝返りによって自玉が詰む」というストーリー性を与えたのが、とても効果的な演出だったと思います。

また担当者としては、「龍と馬で玉を挟み込む両王手の詰上り」を見せてくれた、155-5と同時出題になったことに不思議な巡り合わせを感じます。

【短評】

たくぼんさん

両飛打、両飛取り、両飛打、両飛成と2手ずつ指すのはちょっと異様な感触で楽しいですね。

さつきさん

引いた角を展開するのが味の良い手順ですね。

荻原和彦さん

初手は盤上この一手。さて龍2枚をどこに作るか。1枚は香筋を止めるため3筋固定と考えれば終手△(36飛成,66飛成)が見える。

るかなんさん

同時に動かす駒より角単体の手の方が見えにくい不思議な感覚。

一乗谷酔象さん

2枚龍は強力。

【総評等】

変寝夢さん

12月の解答の締め切り、うっかりしやすいので気をつけることにします。

たくぼんさん

だんだん単ルールの作品が少なくなってきた大変です。どこまでついていけるだろうか。

☆先月、地元で「全国将棋サミット」と「高槻将棋まつり」という2つのイベントがあったので、見に行ってきました。



☆主な目的はもちろん対局の観戦ですが、会場を見るのも目的の一つでした。特に「全国将棋サミット」が行われた建物は出来立てほやほや。ホールはコンサートなどにも使われる音響効果の良い設備だそうです。実際、ホールの壁には四角い木のブロックが並べられており、かなり特徴的です。



☆この木のブロックの目的は音の過度な反響を抑えること。私はまだこのホールでのコンサートを聴いたことがないのですが、どう音が響くのか、一度確かめてみたいですね。

☆「全国将棋サミット」の翌日は「高槻将棋まつり」。午後から見に行ったのですが、天気も良かったので、会場となった広い公園をぐるっと散歩してから将棋観戦を楽しむという贅沢な時間を過ごしました（無為な時間を過ごすのは最高の贅沢）。「全国将棋サミット」や「高槻将棋まつり」の様子はYouTubeで見ることができるので、興味のある方はご覧になってください。「高槻将棋まつり」は春にもあったのですが、その時私は花粉症で半病人状態のため行けませんでした。私個人にとっては秋がイベントに出かける最高のチャンスなのです。来年は関西将棋会館も移転して来ますし、楽しみがますます増えそうです。

以上



透明駒コンクール 出題（再掲）

担当：上谷直希

透明駒コンクールですが、8名の方々から合計8作のご投稿をいただきました。ありがとうございました。自作自演で1手詰を1作だけかさ増ししました（これで合計9作になります）。皆様ぜひ挑戦してみてください。

〔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。

自玉、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、自玉、フェアリー駒など）。

〔作者一覧〕（敬称略、投稿到着順）

高坂研、駒井めい、馬屋原剛、springs、さつき、真T、久保紀貴、神在月生、上谷直希

〔解答締切〕

2023年12月31日（日）

〔結果発表〕

WFP2024年1月号を予定

〔連絡先〕

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 解答」とご記入ください。

【作品一覧】

※敬称略

※『透明駒（N+M）』とは、攻方に透明駒がN枚、受方にM枚あるという意味の表記です。

※（6）は受先形式です。受方が自由に1手指してから攻方が指し始めます。受方の初手には王手義務等の制限はありません。

※手数順です。

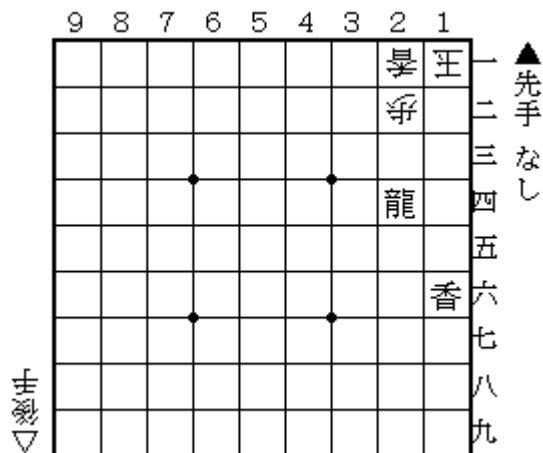
〔追記 10/25〕

「透明駒コンクール」の(4),(5),(6),(7)に余詰の報告がありました。注意事項に記載の通り、解答募集は継続いたします。余詰解・作意解いずれでも正解扱いといたします。申し訳ありませんでした。また、(8)出題時に「受方持駒なし」の条件が抜けておりました。

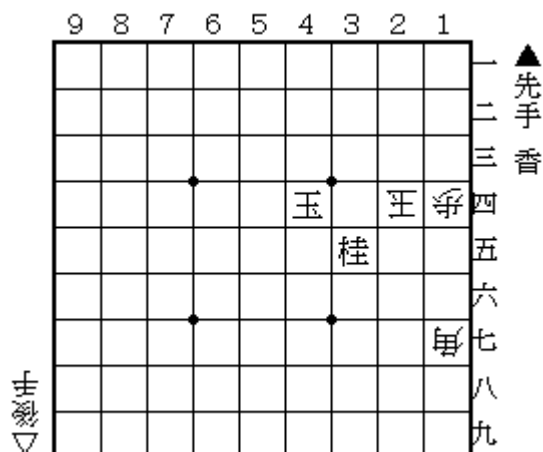
受方持駒なしの条件付きで解図をお願いいたします。申し訳ありませんでした。

（1）詰将棋 1手 (0+1) 上谷直希 作

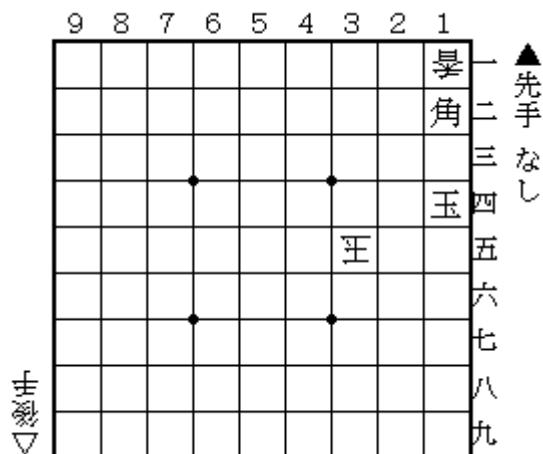
※普通詰将棋と同様、透かし詰めOK。透明駒余りの概念（詰め上がりで透明駒が持駒に余るのはOK）の使用あり。



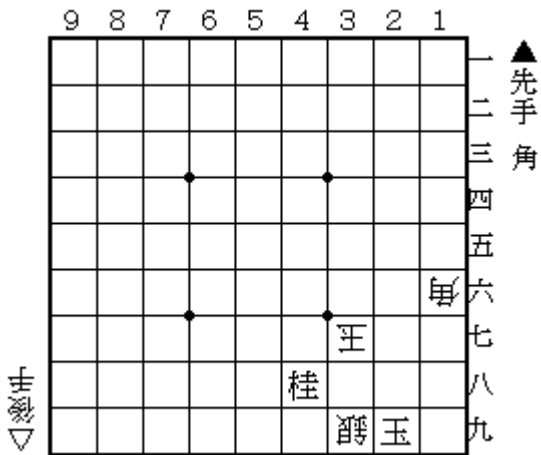
（2）協力詰 3手 (0+1) 駒井めい 作



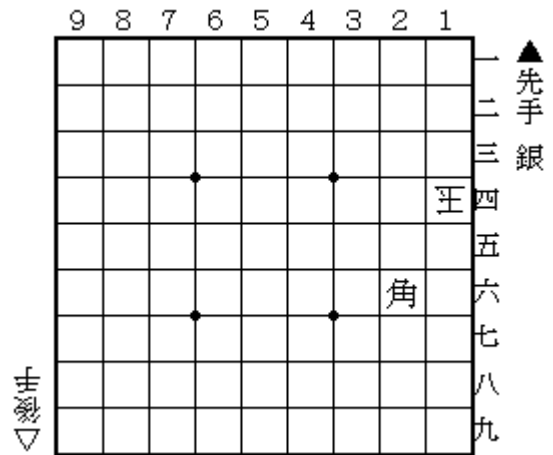
（3）協力自玉詰 4手 (1+1) springs 作



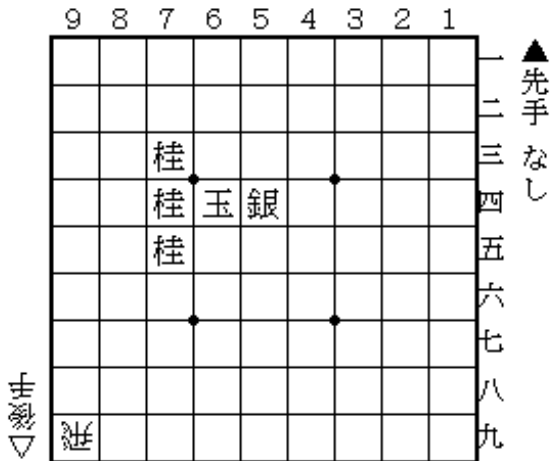
(4) 協力詰 6手 ※受先形式 (0+1) 真T 作



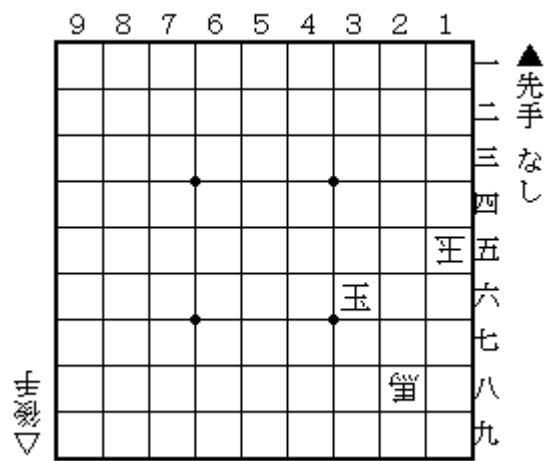
(7) 協力詰 7手 (2+3) 高坂研 作



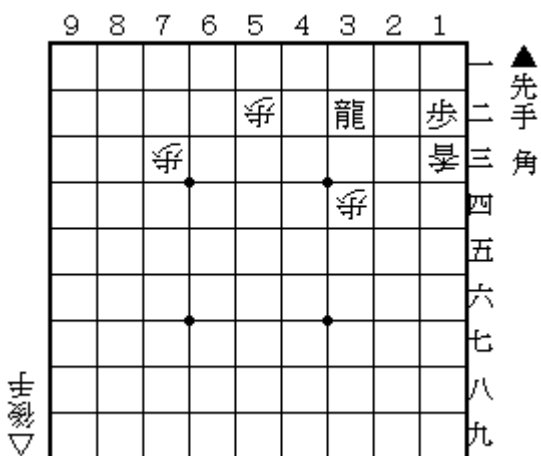
(5) 協力自玉詰 6手 (2+1) さつき 作



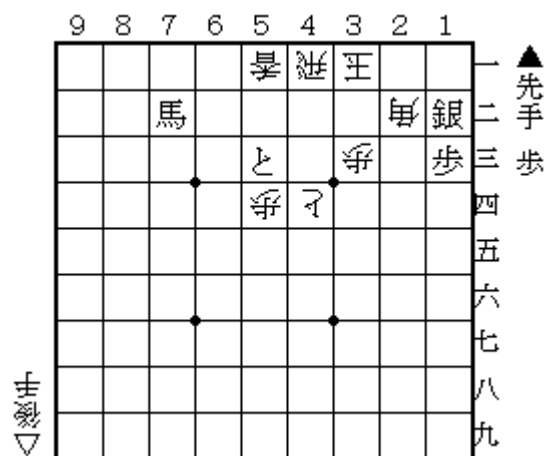
(8) 協力自玉詰 10手 (5+0) 久保紀貴 作
受方：持駒なし



(6) 協力詰 7手 (2+4) 神在月生 作



(9) 詰将棋 17手 (1+0) 馬屋原剛 作



〔注意事項〕

- ・ ルールの表記は担当者判断で本稿の中では統一しております。もちろん、ルールの内容に変化はありません。
 - ・ 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。
- 担当者による検討等は一切ありません。ご了承ください。
- ・ 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。
 - ・ 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>)。

今月の手筋（解答）

解答
22歩 12玉 11歩生 13玉 12飛注 まで 5手

詰上りで12に利きはないが、玉で12飛を取ると、11歩が玉の利きになる。そのため玉で12飛は取れない。このように玉の移動に伴う性能変化で発生し、玉のその地点への移動を妨げる利きを「影の利き」と呼ぶ。利きがない地点に玉が動けないという意味では14～19地点も同じだが、飛が本来の利きに戻る王手なので、通常は「影の利き」と呼ばれない。また、玉以外の駒の移動に伴う性能変化で白玉に王手が発生する場合、「影の利き」とは呼ばれず、性能変化によるピン止めと見なされる。

適用分野
性能変化ルール、性能変化する駒

関連項目 性能変化によるピン止め

推理将棋第168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168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12月10日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第168回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！1題でも解けたらぜひご解答ください。

今年の出題も残り2回となりました。年内が解答期限なのは今回の第168回が最後となります。初級は担当からの7手、中級はけいたんさんからの10手、上級はミニベロさんからの11手の作品となっています。

■ 本出題

168-1 初級 Pontamon 作 大駒の棋譜 7手

165-1では大駒着手が1回でしたが、今回は大駒着手が3回です。

168-2 中級 けいたん 作 とどめは角右成 10手

最終手で右角は成れるけど左角は成れないという仕組みを解き明かしてください。

168-3 上級 ミニベロ 作 歩で始まり歩で終わる 11手

歩の着手で詰むのに先手の歩の手は初手と最終手だけなので工夫が必要です。

■ 中間ヒント (11月26日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (12月3日頃 Pontamon)

168-1 初級 Pontamon 作 大駒の棋譜 7手

「7手で詰まされたけど、3回目の大駒の手の棋譜は筋・段・駒種の3文字だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・7手で詰み
- ・3回目の大駒着手の棋譜は筋・段・駒種の3文字

168-2 中級 けいたん 作 とどめは角右成 10手

「10手で詰みか」
「先手玉が3連続で動いたね」
「とどめは角右成の着手だったな」
「最終手で左の角は成れないけどね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・先手玉が3連続で動いた
- ・とどめは角右成の着手だった
- ・最終手で左の角は成れない

168-3 上級 ミニベロ 作 歩で始まり歩で終わる 11手

「鮎に始まり鮎に終わる、という釣りの話か」
「いやいや、将棋は歩から、ということでしょ」
「違うの！ 先手は初手と最終手だけが歩だった、という11手で詰んだ将棋の話」
「見てたよ。先手は駒を1回だけ取って、それを7手目に3筋に打ったね」
「そう、成る手はなかったね」
「分かった！ 最初と最後に鮎を釣ったのね」
釣りはさておき、この推理将棋の手順を考えてくださいね。

(条件)

- ・11手詰
- ・先手の歩の手は、初手と最終手だけ
- ・先手は駒を1回だけ取った
- ・7手目は3筋に駒打ち
- ・成る手なし

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

推理将棋第165回解答

担当 Pontamon

第166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。上級の飛車落ちの問題が難しかったようで、正解者は半数に満たない6名とまりでした。

166-1 初級 Pontamon 作 左の手2回だと詰まなかった 7手

「7手で詰んだ将棋で左の手があったよ」※
「どんな将棋だったの？」
「最終手で左の手の王手をすると詰まないから別の手を指したよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 7手で詰み
- ・ 左の手があった ※
- ・ 最終手を左の手で王手すると詰まないのので別の手で詰めた

※左の手：棋譜に左の文字が付く着手

出題のこぼ (担当 Pontamon)

▲58金左は王手ではないので、その手の代わりに詰める手を指すことはできません。

作者ヒント

実際に着手された左の手は後手の着手

(Pontamon)

締め切り前ヒント

最終手は棋譜に右が付く手です。途中で右が付く3通りの詰手順は後手の手ですが最終手での右の手は駒種が異なります。

推理将棋166-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△52金左、▲42角、△41玉、▲31角右成 まで7手

(条件)

- ・ 7手で詰み
- ・ 左の手があった (4手目△52金左)
- ・ 最終手を左の手で王手すると詰まないのので別の手で詰めた (7手目▲31角右成)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀

同種の駒2枚が着手地点の段よりも同じ側(上側か下側)の段にあってどちらの駒も着手地点への移動が可能な場合、どちらの駒を動かしたのかを区別するために棋譜では駒種に続けて「右」か「左」を付けることになっています。初期配置からすぐに「左」が付く手を指すことができ、後手なら41の金を52地点へ動かす△52金左です。先手なら▲58金左ですね。

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考図の手順は、最終手の金の手を▲58金左ではなく▲42金なら詰むという7手の手順です。4手目に△51金左の手があるし、最終手で左が付く手では詰まないのので別の金の手を指しているの条件をクリアしたつもりでしたが、最終手の左の手は王手の手でなければいけないので条件をクリアしていませんでした。

「詰まない」とは、王手をしたけれども詰まなかったという状況ですので、王手以外の手では詰まないのは当たり前のことなので論外になります。「〇〇では詰まない」はその王手では詰まないという意味であることをご承知おき下さい。

参考図：▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金左、▲同角不成、△32銀、▲42金 まで7手

7手目の最終手で左の手を指しても王手にできる駒種はあるのでしょうか？金や銀を2枚取って打ってはいは手数が足りません。となると飛び道具の角で後手の角を取り、その角を打って右の角でも左の角でも同じ地点への着手ができるようにすれば良さそうです。初手から▲76歩、△34歩、▲22角不成の3手で後手の角を取ることができました。取った角を打つのが5手目で最後は右の角を動かして詰ます必要があります。3手目を指した時点で22に角が居るので5手目に角を打つ場所は同じ2段目にして、どちらの角も同じ地点への移動が可能な角の打ち場所は42地点になります。そうすれば31地点か33地点への角移動の手では右か左が付く手になります。まだ玉は居玉のままなので最終手の地点近くへ玉を移動させないと王手にはなりません。△41玉としておけば最終手△31角右成で王手になります。玉が41へ移動するには41地点の金がどく必要があるので4手目は△52金左になり、5手目から▲42角、△41玉、▲31角右成で詰みとなりました。最終手が▲31角左成だと△51玉で逃げられるので▲31角左成は不詰みの王手になり、条件をクリアしています。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「今回も基本手順のお復習い。左がダメなら右成。」

■「成」とは言っていないけど、7手で右の最終手と言えば31角右成ですね。

はなさかしろうさん「7手のなかでもユニークなこの形、ぴったりで面白い条件でした。」

■7手で最終手が「成」なのは23歩成と31角右成の2つだけ。

ミニベロさん「一分ほど考えてしまいました。こういうやり方もあるのか！」

■手順にある内容を条件にするのではなく、無いものを条件にしてみました

中村丈志さん「2二で不成をすることにより、7手目に右の手が出るのですね。」

■生の角を残しておくことで、打った角との位置関係で「右」や「左」が付く手を指せるようになります。

るかなんさん「角右からか、金左からか。筋としては最終手から考えた方が上達しそう。」

■「左」が付く手がある手順を洗い出すよりも、最終手が「右」の手になっている詰み上りを検討するのが早いですね。

けいたんさん「7手なら解けるという安心感があります。152-1は異様な難しさがありました。」

■7手なら、全29手順を書き出せば必ず解けるはず。

RINTAROさん「7手に画期的な条件はあるのか。」

■10月出題中の初級の7手「計算ドリル」は画期的な条件と言えると思います。

ほっとさん「7手では2番目に有名な手順。」

■1番はもちろん23歩成までの手順ですね？

飯山修さん「パラの推理将棋が始った頃ウォーミングアップ問題というコーナーがありその例題29で「表記上右と左が付く手有」という問題が出ている。本作の条件は「右」の文字を隠している分難しくなっているかな。」

■「左が付く手の王手では詰まないから別の手を指した」という騙し文句で別の駒種を考えた方は居るのかなあ？

榊彰介さん「成、不成をさりげなく右左の表記で限定している点が良かったです。」

■詰むのは右成なので成を隠したことによって金右での詰みを考えた方が居れば大成功。

諏訪冬葉さん「左がだめなら右」

■左がだめなら右で、右だけでは詰まなかったので右成が正解でした。

原岡望さん「こんな手順もあったんですね」

■初めて見た時、右が付いた手で詰めている！！と驚きました。

占魚亭さん「後手の手に「左」が入るのは2パターン（51と52）でしたっけ？」

■はい、その通り、51金左と52金左ですね。角右はあるけど角左は無い。

正解：14名

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

166-2 中級 けいたん 作
 引成では詰まない 9手

「9手で詰みか」
 「最終手は同角上成だったね」
 「最終手で同角引成では詰まないからな」
 「4手目は銀の着手だったね」
 さて、どんな手順だったのでしょか。

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 最終手は同角上成
- ・ 最終手で同角引成では詰まない
- ・ 4手目は銀の着手

出題のことば (担当 Pontamon)

タイトルには同の文字はありませんが最終手は同の手ですのでご注意ください。

作者ヒント

不成2回 (けいたん)

締め切り前ヒント

1段目の角は打った角です。その角が最終手で同の手で動くと同角引成になるので最終手は3段目以上の段にある角です。

推理将棋 166-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△32銀、▲33角不成、△52玉、▲51角打、△42金、▲同角上成 まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 最終手は同角上成 (9手目▲42同角上成)
- ・ 最終手で同角引成では詰まない (9手目▲42同角引成では△62玉で不詰み)
- ・ 4手目は銀の着手 (4手目△32銀)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 金

着手地点の段に対して、2枚の角が居る段が上と下の段に分かれている時、着手地点への動き方によって「上」か「引」が棋譜に付きます。先手き後手の角を取り、最終手の角成をする段を挟むような段に2枚の角を配置することになります。3手目に▲22角不成で後手の角を取った角を44地点へ引いて、△52玉を33地点での角成で詰ますように▲62角と打ち、

▲53 角上成で詰ませたのが参考図の手順です。4 手目の銀の手は最終手を△同銀で取れないように8 手目に△31 銀で元の位置へ戻します。9 手で詰んだのですが、条件をよく見てみると最終手は「同」が付く手でなければいけませんでした。参考図の手順で△54 歩を突いて、△53 銀とすれば▲53 同角上成で詰んで▲53 同角引成の手では△51 玉と逃げることができるので条件に一致しますが手数オーバーの11 手になるので失敗です。

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△42 銀、▲44 角不成、△52 玉、▲62 角、△31 銀、▲53 角上成 まで9 手

参考図の手順では4 段目と2 段目の角配置で最終手は3 段目での角成でしたので最終手で「同」の手を指すのが難しかったので、2 枚の角を3 段目と1 段目への配置すれば8 手目の2 段目への着手を同の手で角成することが可能になります。22 の角を▲11 角不成とした場合は持ち駒を打つ地点が4～8 段目のゾロ目地点が可能になるので、1 段目と3 段目への角配置と言っても片方の角はゾロ目地点以外である必要があります。

初手から▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成までは確定でしょう。先手角は後手の角を取った22 地点のままでは2 段目の最終手を指せない所以需要があります。▲31 角不成で1 段目へ移動させると持ち駒の角を打つ場所は△14 歩を突いて貰っての▲13 角や△54 歩を

突いて貰っての▲53 角がありそうです。4 手目から△54 歩、▲31 角不成、△52 玉、▲53 角、△42 金では最終手▲同角引成では詰んで▲同角上成では詰まないの上と引が逆になっていますし、4 手目が銀の手ではないので失敗手順です。正解の4 手目は△32 銀としておいて、8 手目の△42 金を▲同角上成で取って詰み、▲同角引成では詰まない形を考えると良さそうです。51 の角を42 へ引いてしまうと62 地点の逃げ場ができてしまう仕掛けです。これは7 手の手順、▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△51 金左、▲同角不成、△32 銀、▲42 金に通じるところです。ということで▲22 角不成で後手角を取ったあとの4 手目からは△32 銀、▲33 角不成、△52 玉、▲51 角打として33 地点と51 地点へ角を配置します。31 の銀は4 手目に△32 銀としてあるので8 手目の△42 金を▲同角上成で取れば△同銀はできないので詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

けいたんさん(作者)「これは自力で作れたといえるかな。余詰検討では担当先生のお世話になりっぱなしです。」

■この作品は、一旦、「余詰はないようなので在庫させていただきます」としたのに、別作品の余詰検討の際に本問の余詰になる手順を発見して修正していただいた作品でした。

NAOさん「同角引成に退路を用意する。51 に打つのは珍しいかも。」

■51 角打の手は珍しいですね。打が付かない51 への角打ちや、玉尻への51 角不成はよく見ますが。

はなさかしろうさん「一段目と三段目に角を配して二段目の玉に迫るのは本命ですが…具体的な形を探し当てるのが案外難しくて楽しかったです。」

■玉尻の角がカギでした。

ミニベロさん「誤答してました。これが正解で

すね。」

■53 地点だと「同」が入らないので失敗です。タイトルには「同」のことが記載されていないので、タイトルに合わせて条件の思い込みがあったのでしょうか。

るかなんさん「引ける角は1段目を睨むための2段目と錯覚してました。」

■勘違い、思い込みは解図を邪魔します。

RINTAROさん「詰め上がり形の予想はつくが、最後53だと同の手は不可能。62か42しかないで51角を打つ形を探せば、5手目33角不成に辿り着く。「4手目は銀の着手」条件が上手いです。」

■△32 銀だと手順前後があるので4手目を指定する必要があります。銀の着手地点を指定して手順を限定する方法もありました。

ほっとさん「上成と引成を逆にして「最終手同角引成。同角上成だと詰まなかった」でも一作できそう？」

■確か、在庫にあったような…。

飯山修さん「4手目72銀、31角生からの引成でないと詰まないほうはすぐみつかったがこっちは難しかった。両方解答を求める形にしなかったのは別解があるのでしょね」

■4手目72銀の手順だと、角右不成という手も指せますね。72銀を指さなくても引成でないと詰まない手順があります。

榊彰介さん「3手目に角を取り、4手目に銀が動いたスペースに角を打って詰ますイメージで考えてましたが、そこから先が分かりませんでした。」

■▲76歩、△34歩、▲22角不成、△32銀、▲31角打、△52玉、▲33角不成、△42金、▲同角上成だと同角引成でも△62玉の逃げ場があるので失敗。71への角打だと▲44角不成との組み合わせで53地点で成ることになり、同の手が指せませんね。

諏訪冬葉さん「角上成」の第一感は33だけど、4手目の銀で無理そう。「下の角（最後に動かす方）の打つ場所の限定は難しそうだから上の角を打つ」と裏読み。」

■先手から見て上の角と下の角です。2手目△34歩なら33地点が空いているので、8手目に33の手の△33桂で丁度いい感じがします。

原岡望さん「角打の場所がポイント」

■玉を左右に行かせない玉尻が絶好ポイント。

占魚亭さん「素直に？左銀の方を上げるんですね。」

■42地点で同角で取らせる駒を金と銀を入れ替えると△同金が可能なので不詰み。右の銀を上げる（△62銀）と同角引成でも同角上成でも詰んでしまいます。

正解：12名

NAOさん はなさかしろうさん ミニベロさん るかなんさん けいたんさん RINTAROさん ほっとさん テイエムガンバさん 飯山修さん 諏訪冬葉さん 原岡望さん 占魚亭さん

166-3 上級 青木裕一 作
平手なら詰まなかった？ 11手

「これが11手で詰まされて負けたときの棋譜だよ」

「11手目に詰んでないし後手から指してる…って上手？ああ、平手じゃなくて飛車落ちか。将棋は…不成あり、7種類の駒の着手ありのパラエティーに富んだ将棋だね」※
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・飛車落ちで11手で詰み。
- ・平手の配置で本譜と同じ手順に進んだ場合、11手目に詰まない。※
- ・7種類の駒の着手あり。
- ・不成あり。

※平手のときの手順は駒落ちに合わせて後手

(上手側)から指していることを除き、反則はない。

出題のことば (担当 Pontamon)

11手で詰んだのに、終局図の後手玉は詰んでいなかったようです。

作者ヒント

詰ます側の手番の飛が単純に増えるだけで詰まなくなるようにするにはどうすればいいか？私はそれを成立させるための理由付けを2つを見つけました。本作の理由付けはその片方です。(青木裕一)

締め切り前ヒント

7種類の駒では駒の表裏は別の駒と考え、棋譜に現れる駒種を数えてください。先手の駒が82地点へ移動する手があります。平手だと先手の持ち駒に飛があったはず。

推理将棋 1 6 6 - 3 解答 担当 Pontamon

手合割：飛車落ち

△34歩、▲68飛、△77角成、▲58金右、△68馬、▲同銀、△92香、▲91角、△38飛、▲82角不成、△39飛成 まで11手

(条件)

- ・飛車落ちで11手で詰み。
- ・平手の配置で本譜と同じ手順で進んだ場合、11手目に詰まない。(平手だと10手目▲82角不成で飛が持ち駒にあるので△39飛成の王手に▲49飛の合い駒が可能)
- ・7種類の駒の着手あり。(初手△34歩の歩、2手目▲68飛の飛、3手目△77角成の角、4手目▲58金右の金、5手目△68馬の馬、6手目▲同銀の銀、7手目△92香の香で順に歩、飛、角、金、馬、銀、香の7種類)
- ・不成あり。(10手目▲82角不成)

詰上り図

上手の持駒：銀歩

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

持駒なし

平手だと同手順では詰まないという意味がよく分からないので置いておきます。初期配置で盤上にある駒は8種類で成駒を入れると14種類あり、そのうちの7種を使うにはどうするかを考えてみます。

初期配置から最短では7手で詰むので、11手指せるなら差は4手あるので使う駒種を容易に増やせます。飛車先の歩を突いて行って最後は歩成する手順なら、着手する駒は、歩、玉、飛の3種なので、11手で増える4手を香を突いて角を引くと2種と金と銀を動かせば7種の駒を使うことができますが、飛車落ちの上手は初手△84歩から歩を突いて行っても歩を支える飛車がないので、この手順は使えません。平手だったら詰まない手順ではなく平手だったら詰む手順になっていました。

他の7手詰手順を検討するのもいいですが、元々余裕手がある詰み手順を使うとか、逆に詰み形を作るのに多くの駒を動かす手順を検討するのも良いかもしれません。8手のはてるま手筋だと、玉側の指し手は玉の退路を自ら塞ぐために、飛と金で58地点と68地点を埋める形や金と銀で埋める形、2枚の金で58地点と68地点を埋める形があります。飛車落ちなので上手は飛がないので下手の飛を取る必要があるため、飛を提供するために取り易い位置への飛移動があるので玉の退路を塞ぐのは金と銀にすれば良いでしょう。はてるま手筋で進めてみたのが参考図の手順となります。

11 手目の△39 飛成で詰めたと思ったのですが、68 地点で飛を取らせた時に王手になっていたので 68 地点を埋める手の▲68 同銀で取った角が持ち駒になっていたので、△39 飛成に▲49 角の合い駒ができる状態だったので失敗でした。

参考図

上手の持駒：銀歩

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

持駒角

参考図：手合割：飛車落ち △34 歩、▲68 飛、△77 角不成、▲58 金右、△68 角不成、▲同銀、△38 飛、▲77 桂、△52 玉、▲98 香、△39 飛成 まで 11 手

68 地点で飛を差し出したのが失敗の原因だったので、78 地点で飛を渡すように手順を変更すると、△34 歩、▲78 飛、△77 角成、▲68 銀、△78 馬、▲58 金右、△38 飛、▲77 桂、△52 玉、▲98 香、△39 飛成 のように 11 手目の△39 飛成で詰むのですが、使った駒は歩、飛、角、銀、馬、金、桂、玉、香の 9 種類もありました。ということで、7 種の駒を使うのはそんなに難しくは無さそうですが、ここで「平手だと同手順では詰まない」という条件が効いてきます。参考図の手順も変更した手順も「平手だと同手順では詰まない」の状態にはなってい無さそうです。

参考図の手順での失敗理由は合い駒ができる角が持ち駒にあったからなので、その角を使ってしまえば合い駒はできなくなります。角を打つとその代わりに下手が指した香か桂の手が削られてしまいましたが、変更した手順では駒種は 9 種あったので使う駒種を削っても大丈夫か

もしれません。詰み形に関係が無い手は下手の▲92 香、▲77 桂と上手が指した△52 玉の 3 手ですが、馬の手を使えば、香、桂、玉の 3 つのうち 2 つは削ることができそうです。▲92 香の代わりに△92 香を指せば香の手を指して、桂と玉の手を削ることができます。

さて、飛を取るために△77 角成から△68 馬で飛を入手しましたが、条件には「不成あり」がありました。駒種として馬を増やせましたがその影響で不成の手が無くなりました。合い駒ができないように下手は持ち駒の角を打ちますが、不成の手を実現するには打った角を不成で動かすことになります。角の打ち場所と不成の手の場所は確定していませんが、手順は初手から△34 歩、▲68 飛、△77 角成、▲58 金右、△68 馬、▲同銀、△92 香、▲角打ち、△38 飛、▲角不成、△39 飛成になり、7 種の駒を使っているので駒種の条件はクリアしています。角不成の手では上手の駒で取っても良いのは歩だけです。初期配置の 47 には歩が居るので合い駒で▲49 歩を指せないからです。上手の歩を取るのであれば、王手にならないところへ角を打って、王手にならない地点の歩を取れば良いのですが、非限定ですし、平手だとしても同じ手を指せば同じ局面になるので合い駒ができずに詰んでしまいます。つまり、歩だけではなく角不成の手で上手の 1 段目の駒を取る手は指せません。駒を取らない手で角不成をするしかありませんが、その手も中段に多数ある空きマスへの角不成は非限定ですし、平手でも同じ状態になります。平手と異なる状態なのは 82 地点に飛が無いことなので、角不成は▲82 角不成がピッタリの手になります。駒落ちなら何も駒を取れない手になり、持ち駒が無いので合い駒ができずに詰みになりますが、平手だと 82 の飛を取る手になるので▲49 飛の合い駒ができて詰まないことになります。角を打つ地点はちょうど△92 香で空いた 91 地点の▲91 角です。先の手順の 8 手目から▲91 角、△38 飛、▲82 角不成、△39 飛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)

NAOさん「見えない飛車を取れば、攻撃力が

弱まるはずの駒落ちの方が詰む謎が解ける。初めの7手で7種駒達成。」

■上手は自分の飛がないので先手の飛を取って使う。上手の唯一の大駒の角を下手が取ってしまうと詰みにつながらないと思って角取りを遠慮していると詰まないといった、逆、逆を行く畏。

はなさかしろうさん「素晴らしい設問で熱中しました。主条件からの第一感は上手が91に角を打つ展開でしたが、△3四歩▲7六歩△8八角成▲4八玉△9二香▲3六歩△7四歩▲3七玉△7八馬▲4六玉△9一角や△7四歩▲7六歩△3四歩▲5五角△同角▲4八玉△9二香▲1六歩△9一角打▲1七桂△3七角成など、1手届かず。そこで下手からの82地点へのアプローチに方針変更し、△3四歩▲5八玉△7七角成▲4八金△9五馬▲5五角△7四歩▲8二角不成△同銀▲6六歩△7六角までを見つけてきましたが7種駒条件に惜しくも届かず。短手数で透かし詰形をマラソンすることになりました。簡潔な条件で大駒交換からの龍単駒をびったり限定しつつ多彩な紛れまで抑え込んでいて、検証の深さを感じました。」

■本問の解図&研究を堪能されたようですね。

ミニベロさん「これは素晴らしい謎解きですね。詰将棋なら、打ち歩や邪魔駒などでよくあるが、11手の推理将棋でこんなことがあるのか。ただ、補足なしで「成駒」を別種とするのは違和感がある。」

■「7種類の駒の着手」ではなく「7種類の駒種の着手」や「着手した駒種は7種類」だと違和感はなかったですね。

るかなんさん「もう片方の理由」しか浮かばず、上手91角打のあと74歩を考えていました。全てが崩れ去ったあと、最後に91角打が戻ってきた時の衝撃たるや。」

■91へ角を打つのは先手でした。持っていれば合い駒に使えたのに....。「もう片方の理由」の作品投稿はまだありませんが、ネタがばれたかな？

けいたんさん「降参です。」

■推理将棋を作るのと解くのとでは勝手が違うかな。

RINTAROさん「82角不成の筋だろうなということはすぐ気づいたが、「7種類の駒の着手あり」条件がなかなかクリアできない。中間ヒントももう一つは打歩絡みかということしか分からない。締め切り前ヒントで「駒の表裏は別の駒」という大ヒントが出て、正解に近付いた。とはいえ、68飛を同馬同銀と取るのが一番効率的なのに、何故か見えづらかったです。」

■平手の10手で、▲68飛、△68(同)角/(同)馬、▲68同銀の手がある手順の殆どは△39飛成まで。それ以外の最終手は2つのようです。

ほっとさん「着手6種の紛れが多く難解。92香~91角が絶妙。少ない条件でよくまとまっている。」

■▲91角を指せるように、先手の飛を△68馬で取って▲同銀で取らせる。合い駒として使えないように角は使ってしまうという二重三重のカラクリが見え難い。

飯山修さん「34歩 58王 77角生 48金 86角成 55角 74歩 82角生 同銀 66歩 76角 迄11手
一応詰んではいるが7種の駒に足りない。正解はわかりません。」

■二枚角の詰み形で、作意同様に82に上手の飛が無かったので合い駒入手が出来なかったというシナリオ。

榊彰介さん「平手だと飛車の持ち駒が合駒出来るので11手で詰まないところまでは分かりましたが、そこまでの手順にたどり着きませんでした。」

■仕掛けが分かれば、ほぼ正解だったと言えますそうです。

諏訪冬葉さん「7種類の駒」の条件が満たせませんでした。

△34歩▲78飛△77角成▲68銀△78馬▲55

角△74 歩▲82 角不成△38 飛▲58 金右△39 飛成
の6種類が限界でした。」

■▲82 角不成を指す際、▲55 角経由ではなく、91 への角打ちからの▲82 角不成が正解でした。▲91 角を実現するために△92 香の手を指して7つ目の駒種の手が可能になりました。

原岡望さん「降参です
82 馬と龍を考えましたがどうしても手数超過になります。青木氏恐るべし。」

■飛車を取った馬を82 地点まで持って来ると確かに手数オーバーですね。

正解：6名

NAOさん はなさかしろうさん ミニベロさん
るかなんさん RINTAROさん ほっとさん

(総評)

はなさかしろうさん「「○○だと詰まなかった」特集、秀逸ですね。3問ともわかりやすさと強さを兼ね備えた面白い好条件でした。」

■楽しんでいただけたようで幸いです。

ミニベロさん「新しい才能が出てきて、一番嬉しいのは担当先生ですね。」

■作家が増えるのは嬉しいことです。選題がしやすくなりました。

るかなんさん「結局直前ヒント無しでは解けませんでした。ノーヒントで解きたくなる絶妙な設定でした。」

■解けそうな条件だとやる気が出ますね。絶対解いてやるぞ！！

けいたんさん「先月の当選ありがとうございます。1問解答でも当選することがあるんですね。」

■抽選もプレゼントも「おもちゃ箱」オーナーのTETSUさんがされています。感謝！感謝！

RINTAROさん「今回は3にやられました。」

■不慣れな駒落ちで飛が無い理由付けの謎もあって解読が難しかったです。

ほっとさん「「○○だと詰まなかった」は使えそうな条件ですね。」

■詰まなかった○○の手も着手可能でなければいけないので、限定条件として有用ですね。

飯山修さん「孫がインフルエンザに感染し1家全滅。39度以上の高熱が3日続くのは老人にはきつい。皮肉な事に高熱の最中に予防接種の案内が届いた。皆さん予防接種は必ず受けましょう。」

■10月10日に7回目のコロナワクチン接種を完了しました。11月はインフルエンザワクチン接種かな。

榊彰介さん「今月も、初級問題のおかげで解答を送れました。推理将棋を解くのは難しいですが、毎月問題に挑戦しています。」

■10月出題の初級も7手ですが、毛色が変わっていてちょっと厄介かも。

占魚亭さん「今回も2問解答です。」

■詰将棋のように全問正解とは行きませんか。解けた分だけで結構ですので解答送付をよろしくお願いします。

推理将棋第166回出題全解答者：14名
NAOさん はなさかしろうさん ミニベロさん
中村丈志さん るかなんさん けいたんさん
RINTAROさん ほっとさん テイエムガンバさん
飯山修さん 榊彰介さん 諏訪冬葉さん
原岡望さん 占魚亭さん

第19回フェアリー入門出題

担当：springs

第19回フェアリー入門は「レトロ協力詰」です。多くの方にとって創作の経験が少ないルールと思われるが、今回4名の方から計5作を投稿いただきました。ありがとうございます。担当者の1作を追加し、全6作の出題です。

⑥では、逆算図から更に逆算ができることを仮定しています。それ以外の①～⑤については、逆算図が不可能局面であっても構いません。

③と④は受方持駒制限を利用しています。③、④以外については、受方の持駒は残り全部です。

レトロ協力詰のルールの詳細は、先月号の「レトロ協力詰超入門」をご参照ください（WFP第184号 pp.62-71）。

[2023/11/25 追記]

⑥に早詰がありました。不詰ではないので解答募集は継続いたします。早詰解・作意解いずれも正解といたします。粗検、大変申し訳ございません。

ルール説明

【レトロ協力詰 $-m+n$ 手】

先後協力し、 m 手逆算して n 手で受方の玉を詰ます。ただし、以下の細則に従う。

- 1) 逆算も攻方に王手義務があることを前提とする。
- 2) 指定より短い手数での逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。ただし、 m が偶数の場合は $m=0$ 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。

解答締切と送付先

- 解答締切

2023年12月15日（金）

- 解答送付先：メール（springs）

hit.and.miss.masayume@gmail.com

※各作品への短評（長評）をお書きください



① るかなん作（登場15回）

レトロ協力詰 $-1+2$ 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) レトロ協力詰 $-2+1$ 手

トップバッターは、るかなんさんのツインです。a・bで図は同一で、手数が変わります。

aでは受方の手を1手戻し、そこから受先の協力詰2手です。bでは、1手詰の局面になるように、受方、攻方の順で2手戻します。



② 駒井めい作（登場18回）

レトロ協力詰 $-2+1$ 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

続いては駒井めいさんの作品。 $-2+1$ 手なので、1手詰の局面になるように、受方、攻方の順で2手戻します。

出題図で攻方玉に香の王手が掛かっています。そのため、まずはこの王手状態を解消するように受方の手を戻します。

③ 駒井めい作 (登場 19 回)

レトロ協力詰 -2+2手

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

攻方持駒 歩
受方持駒 角

駒井めいさんの 2 作目です。受方の持駒を制限する問題設定です。-2+2 手なので、攻方、受方の順で 2 手戻し、そこから受先の協力詰 2 手です。

出題図の玉の退路から詰上りを予想しましょう。

④ 神無七郎作 (登場 14 回)

レトロ協力詰 -1+4手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

神無七郎さんの作品です。受方の持駒はなしとする問題設定です。-1+4 手なので、受方の 1 手を戻し、そこから受先の協力詰 4 手です。

初形は「×」の形になっています。このことは詰上りのヒントになるかもしれません。

⑤ げん作 (登場 2 回)

レトロ協力詰 -4+3手

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

持駒 なし

続いて、げんさんの作品。使用駒 2 枚の超簡素形です。-4+3 手なので、受方、攻方、受方、攻方の順で手を戻し、そこから 3 手の協力詰です。

手数が長めなのでヒントを付けます。11 桂が詰みにはたらかまず。

⑥ springs 作 (登場 29 回)

レトロ協力詰 -2+2手

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

持駒 角

逆算図は実戦初形から到達可能であることを仮定

最後は担当者作です。-2+2 手なので、攻方、受方の順で手を戻し、そこから受先の協力詰 2 手です。

本局では、逆算図が実戦初形から到達可能であることを仮定します。つまり、2 手逆算した局面は、将棋の実戦で出現しうる局面である必要があります。

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「安南」です。安南協力詰または安南詰を募集します。作品募集の詳細は来月のWFPをお待ちください。

	第19回 レトロ協力詰	第20回 安南
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)	超入門・作品募集
187号 (1月)		出題 (投稿締切：1/15)
188号 (2月)		結果発表 (解答締切：2/15)



出口信男の修正図 (3) 佐藤達也

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。行き所のない駒は可。

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				飛				
			角					
				角				王
					皇	皇	皇	
				皇				飛

背面詰
15手

将62号
1992年1月

持駒なし

18 飛 同玉 17 香 19 玉 28 角 同玉 27 香 29 玉 38 角 同玉 37 香 39 玉 49 飛 同玉 48 香 まで 15手

28 角 26 玉 46 飛 36 歩 同飛 25 玉 26 飛 同玉 25 歩 27 玉 38 角 ①39 歩 26 香 28 玉 27 香 まで余詰

①36 玉 35 香 38 玉 37 香 まで

修正図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				飛				
			角					
				角				
					皇	皇	皇	飛
			皇				王	

背面詰
15手

1996年頃投稿
未掲載

持駒なし

28 飛 同玉 27 香 29 玉 38 角 同玉 37 香 39 玉 48 角 同玉 47 香 49 玉 59 飛 同玉 58 香 まで 15手

四香詰の横バージョン。

将は正式発表の場ではなく、真剣に評価、完全確認をする人がいれば娯楽作に徹する人がいました。出口氏は後者。大恥早計名義で将を選択したようです。

多作家なのに廃刊で掲載されなかった投稿図を残してるのはすごいですね。大雑把な人間には真似できません。

第5回フェアリー短編コンクール 結果

担当 占魚亭

★1ヶ月遅れてしまい、申し訳ありませんでした。
☆締切を延長したこともあり、8名の方から解答・コメントをいただきました。ありがとうございました。

◆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

◇解答者 8名(五十音順・敬称略。数字は正解数)

一乗谷酔象(8)、荻原和彦(7)、神無七郎(13)、keima82(2)、さつき(7)、springs(1)、たくぼん(14)、変寝夢(2)

■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。

■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/n54f98bffe4e

[6?magazine_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/nba53d77a3595?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】

・打歩以外の詰を禁手とする場合は「完全打歩」、打歩以外の詰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 松下拓矢作 (正解2名)

協力白玉詰 10手

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

持駒 飛

【作意】

34 と、35 角、66 飛、45 玉、44 と、同角、23 馬、34 飛、65 飛、55 角 迄 10 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【お気に入り投票】

2位: 1票 (2pt)、3位: 1票 (1pt) / 合計: 3pt

【作者コメント】

合駒で発生させた飛角でバッテリーを形成し、両王手で白玉を仕留めます。▲43 飛△44 角合の方が手っ取り早そうなところ、飛を温存して 35 に角合させるのが見えにくいでしょうか。合駒の発生させ方の選択肢が多く、なかなかの難解作になったのではないかと思います。

★松下拓矢さんの作品からスタートです。

攻方王を 65・73・74 の3地点へ行かせないようにする必要があるので「65を埋めて63金迄」を狙いたい所ですが無理そうなので別の方法——飛角によ

る両王手——を狙います。34 との開き王手に 35 角と合駒をして角を出現させるのが第一歩で、初手 44 とは 66 飛の時に 45 玉と出来ず失敗です。66 飛、45 玉に 44 とが好手で、同角と受方角を移動させ、23 馬に 34 飛と飛を合駒を出してバッテリーが完成。後は 65 飛に 55 角で両王手になり、詰みです。

一番手としては少々骨のある作品だったこともあり正解者が2名しか出ませんでした。好作だと思います。

【短評】

神無七郎さん

57 香の守備が強力なので、両王手は想定しやすかったですが、と金の二段活用が良い感触。筋の良い作品です。

変寝夢さん(コメント)

2枚角での詰め上がり(47角 46角)を想定していました。

最終4手からの逆算かな？

たくぼんさん

いかにも両王手で仕留める形ですので 46 角 + 55 飛型からの 54 飛かと思いましたが横からの攻めは意表を突かれました。合駒の角が一度動くのもいい味です。

springsさん(コメント)

何も無いところからバッテリーを作る。

第2番 神無七郎作 (a)正解3名 / b)正解3名)

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
	角						飛		八
									九

持駒 角

【作意】

a) 31 玉、51 飛、42 玉、97 角、33 玉、22 飛成、
同玉、88 角、55 飛、同飛生/28 飛 迄 10 手

(終局図)

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

持駒 飛

b) 13 玉、18 飛、24 玉、51 角、23 玉、22 角成、
同玉、28 飛、24 角、同角生/88 角 迄 10 手

(終局図)

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

持駒 角

【お気に入り投票】

2位: 3票(6pt) / 合計: 6pt

【作者コメント】

アンチキルケらしい初期位置の飛角による両王手です。持駒が異なるツインの形式で仕上げてみました。

創作は 2020 年 8 月頃。WFP146 号で「復活アンチキルケばか詰作品展」の企画が告知されたので、アンチキルケの感覚を思い出すために作ったものです。

★10 手の二番手は、神無七郎さんのツイン。

飛/角を駒台に戻しつつ飛角の両王手がかかった初形に戻すために 51 地点(玉座)を埋めるのがポイント。こうしておけば 22 飛成/22 角成に対して同玉と応じて玉座が埋まっているので 22 地点に居続けられます。最後に 88 角/28 飛に対する合駒(55 飛/24 角)を玉座にいる駒(飛/角)で取って、初形に戻ります。

本作は直斜変換(チェス・プロブレム流に言うと ODT[Orthogonal-Diagonal Transformation])になっており、このテーマの作品の中でもトップクラスの完成度だと思います。

【短評】

たくぼんさん

51 に埋める駒も見事に対比していてこれは1つの大発見級のツインですね。

一乗谷酔象さん

51 の塞ぎ方。

springs さん(コメント)

51 角/飛を打つタイミングが変わるのがいいアクセント。

変寝夢さん(コメント)

Aは 23 飛生/28 飛、Bは 33 角生/88 角まで何だろう。玉で駒が取れない(はず)のにどうするのだろうか。

第3番 変寝夢作 (正解6名)

成禁レトロ協力自玉詰 -8+2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
	香	笛	●						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)

【作意】

92 玉(+93 金)、94 金、81 玉、82 香持、54 馬(+72 金)、72 金持、98 馬(+54 角)、21 角(+54 金) / 88 香、同馬まで-8+2手

(逆算した局面)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	王								角王	一
			●						銀	二
		●								三
金				香						四
										五
										六
										七
笛										八
										九

攻方持駒 香
受方持駒 なし

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 香

【お気に入り投票】

3位:1票(1pt) / 合計:1pt

【作者解説】

2手目 94 金のところ、93 金持だと最終手に金合があり、84 金だと後で香が打てなくなります。

★10手のラストは、変寝夢さんのレトロ。

『21 地点を角で埋めて、馬の透かし詰』を目指すのは予想しやすかったと思います。作者解説にあるように、2手目 94 金として後の香の王手を邪魔しないようにするのがポイントで、ここをクリアした後は受方馬を 72-54-98 のルートで運び(一度、金を持駒にするのもポイント)、攻方角で 21 地点を塞いで逆算完了。

ちなみに、成禁をつけないと逆算7手目から「98 馬(+54 馬)、21 角生(+54 金)」が生じるほか、「83 玉(+93 金)、金持、45 馬(+72 馬)、63 馬、74 玉[または 74 玉(+83 金)]、54 馬、64 玉、21 角生 / 55 金、同馬迄」という手順が成立します。

10 手の中で最も正解者が多かったので、本作をトップにするべきでしたかねえ……。

【短評】

神無七郎さん

金を邪魔にならない場所に配置するには…と考えていると、「駒台」という絶対に邪魔にならない場所がありました。
54 金を置く逆算が鍵ですね。

たくぼんさん

21 角型だろうと考え進めれば道は開けました。

荻原和彦さん

8手前の自玉2手詰を妄想してみる。攻方角が21にあつたはず。手順はきつと香打～同馬。つてことは…。

さつきさん

単純に玉を中央に逆算するのかと思ったら、意外性のある逆算で楽しめました。特に98馬(+54角)の逆算から遠距離王手で詰ませるのが気持ち良い手順でした。

一乗谷酔象さん

香を使わない手順を読まされる。なぜ82香なのかを考えて氷解。

springsさん(コメント)

8手の逆算を一意的にするのは大変そう。

第4番 さんじろう作 (a)正解5名／b)正解5名)

a)

駒余り禁協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂2

【作意】

a) 48銀、68玉、57銀、67玉、59桂、同成銀、68銀、58玉、59銀、57玉、58銀打 迄 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) 48銀、68玉、59銀、67玉、58銀、76玉、85銀、75玉、67桂、65玉、77桂 迄 11手

(詰上り)

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

持駒 なし

【お気に入り投票】

1位:1票(4pt)、2位:1票(2pt)、3位:1票(1pt)
 /合計:7pt

【作者コメント】

同一図面配置ですが駒余り禁止の条件があるため、持駒が桂2枚の(B)では桂1枚の(A)の手順が正解になりません。持駒が多いことはプラスもあるがマイナスもあるって訳ですね。A題は1の字復元の立体曲詰のおまけ付きです。B題は生銀でも同じ手順ですが、(A)の方では生銀だと59桂の取り方が非限定になるので泣く泣く58成銀で揃えました。また手順自体にイマイチ妙手感が無いような、、、。ただ(B)題で58全をあっさり取るのは持駒が3枚に増えるためかえって盲点かもしれません。

実は元々の発端は同一配置持駒なしの図で、これも11手詰になります。この図は本質的には一解と言えますが、途中逃げ方の変化が微妙に異なる中分かれがあるため完全作とは言い難くボツ。残念ながら3部作とはなりませんでした。

両作ともfmzaで検討済みです。取り付きやすいので、客寄せにはなるかと思います。

★11手は1作。さんじろうさんによる持駒の桂の枚数が異なるツインです。

a)は成銀に桂を取らせて移動させた後取るという素直な手順で、「1」→「1」の立体曲詰にもなっています。

続いてb)。a)の手順だと桂が1枚余るため別の手順で詰まさないといけません。59銀～58銀として成銀を取りに行くのがポイントで、後は持駒を打って中段で玉を包囲して詰み。持駒を3枚にする意外性のある手順でした。

対照性はありませんが、駒余り禁の特性を生か

した作品になっていると思います。

【短評】

神無七郎さん

「ごはんは最後の一粒まで食べましょう」的な駒余り禁の世界。

持駒が少ないと普通の手順で詰むけど、駒が増えると独自の手順が現れるというわけですね。

たくぼんさん

a)の詰上がり第一感で、b)は意表の詰上り。持駒枚数の違いで成立しているのは面白い。

荻原和彦さん

持駒の枚数だけが増減するツイン設定は駒余り禁ならではの。上手い出題に舌を巻く。

a)の立体曲詰も上々の出来だが、何と言ってもb)の詰上りが出色。正直な話、頓死の記憶が蘇り心中穏やかならず。

さつきさん

一枚増えるだけで桂が脇役から主役に早変わりするのが印象的でした。銀の包囲が縦から横に変わるのも見どころだと思います。

一乗谷酔象さん

タイトに詰め上げる a)とふわっと包みこむ b)、感触の対比。

springsさん(コメント)

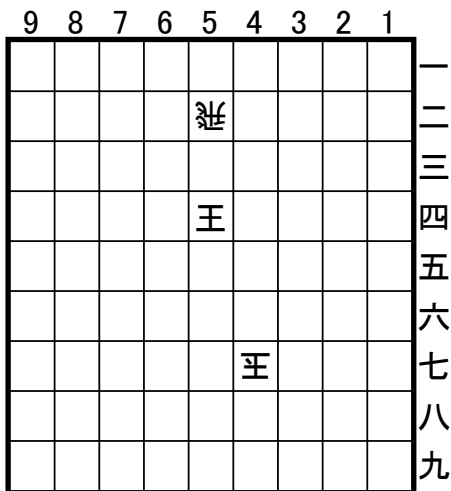
桂1枚なら捨てる。2枚なら桂で詰ます。

変寝夢さん(コメント)

Aだけでいいと思うが。

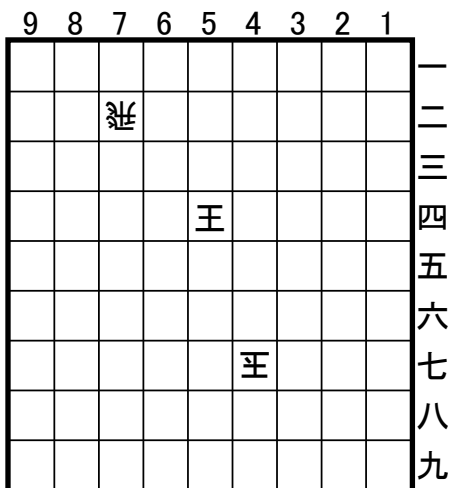
第5番 占魚亭作 (a)正解1名/b)正解2名)

a)
Patrol協力自玉詰 12手



攻方持駒 飛
受方持駒 角

b)
Patrol協力自玉詰 12手

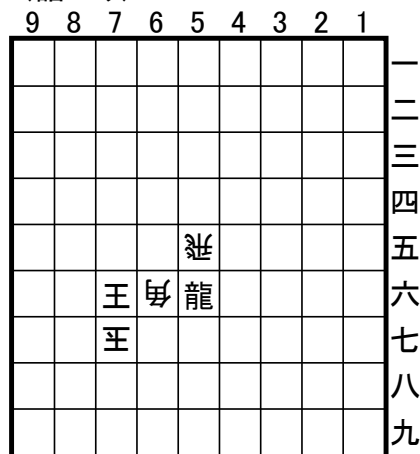


攻方持駒 飛
受方持駒 角

【作意】

a) 43 飛、56 玉、45 飛成、66 玉、55 王、76 玉、65 王、55 飛、56 龍、77 玉、76 王、66 角 迄 12 手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

b) 44 飛、56 玉、45 王、65 玉、54 王、74 玉、53 王、63 玉、64 飛、52 玉、62 王、63 角 迄 12 手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

★拙作。12 手の投稿がなかったので、仮登録していた作品(WFP156-1)から差し替えました。

出発点は b)の原図(54 王/11 飛、46 玉/攻方: 飛、受方: 角/詰上り「T」)。この図でもよかったのですが「王の接近戦」「最終手は角合」「詰上り象形」という縛りを設けて、ツインに仕立て直しました。

a): 攻方王が受方 52 飛のライン上にいますが Patrol ルールにより王手が有効化されていません。飛の打ち場所に悩みますが、43 に打つのが正解。56 玉 45 飛成 66 玉に 55 王とアタックし、76 玉にも 65 王と再度アタック。ここで 55 飛と移動合して王-龍のリンクを断ちます。56 龍 77 玉 76 王に 66 角と合駒をして(玉・飛に紐付け&王-龍のリンク断ち)、詰みです。

b): こちらは 44 飛からスタート。56 玉に 45 王とア

タックし、以降も王・玉の着手が続きます。開き王手(53王)や両王手(64飛)を入れつつ受方玉を52地点へ運び、62王(玉-飛のリンク断ち)に63角と合駒をして(玉飛に紐付け&王-龍のリンク断ち)、詰みです。

どちらも最終手は角を合駒する着手ですが、a)は玉の単王手、b)は玉・飛の両王手となっています。当然ながらa)でb)の手順は成立せず(8手目63玉が両王手になる)、b)でa)の手順は成立しません(7手目65王に対して55飛とできないため)。

使用枚数が少ないとはいえ難しめなので正解者なしを覚悟していましたが、正解者が出て安心しました(双方正解のたくぼんさんに拍手)。姉妹作・派生作が数作あるので、時期を見計らって発表します。

【短評】

神無七郎さん

- a)先にb)が解けたので、似た筋を追ったのですが、解けず。fmzaで答えを見ると、想像と全然違う詰上りでした。
- b)双方の玉が戯れ、最後は逆王手に逆両王手で返す鮮やかな収束。接近戦が主になるので、勘違いが怖いです。

たくぼんさん

果てしなく続く接近戦。最後に打つ角は意外でした。

springsさん(コメント)

Echoのような詰上り。aは受方の飛車が動いていい感じ。

第6番 springs作(正解3名)

点鏡打歩協力詰13手

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

持駒 桂

【作意】

24桂、86飛、23桂成、21玉、24成桂、87飛成、23成桂、22歩、32成桂、12玉、22成桂、13玉、23歩 迄13手

(詰上り)

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

持駒 なし

【お気に入り投票】

1位:1票(4pt) / 合計:4pt

【作者コメント】

成桂の動きがユーモラスかと思います。

★13手の一番手は、springsさんの点鏡裸玉シリーズの一作。

持駒に歩がないのでいつ歩合をしてもらい、どう取るかが考え所です。5手目までは悩むことなく進められると思います。問題は6手目で、22歩ではなく87飛成とするのがポイント。22歩は同成桂に同玉または88角という展開になりますが、残り5手で打歩詰に出来ません。87飛成を入れることにより、打歩詰が可能となるわけです。23成桂 22歩 32成桂として玉を移動させてから歩を取り、23歩(=龍の性能)で打歩詰。

桂(成桂)の動きが楽しい作品でした。

【短評】

神無七郎さん

6手目87飛成が渋い好手。すぐに合駒ができる形ですし、有力な紛れがたくさんあるので、途中下車に見えるこの手は心理的盲点でした。

たくぼんさん

最後動けない87龍が滑稽ですね。面白い。

変寝夢さん(コメント)

桂(圭)の動きが楽しい。

第7番 神無太郎作 (正解3名)
点鏡協力白玉詰 13手(受先)
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
							王		五
									六
									七
								王	八
									九

持駒なし

【作意】

74角、36王、65角、45王、56角、54王、47角生、63王、38角生、72王、29角生、81王、27角迄13手

(詰上り)

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

持駒なし

【お気に入り投票】

1位:2票(8pt)、2位:1票(2pt)、3位:2票(2pt)
／合計:12pt

【作者コメント】

最小限の舞台装置からの一直線の趣向がポイントです。

★13手の二番手は、神無太郎さんの点鏡双裸玉シリーズの一作。

初手は74角か94飛かの二択ですが、94飛は「16王、95飛、15王……」と手が続くものの11王に飛を適当な地点へ動かす手があり失敗。ということで74角に決まります。2手目36王からは攻方王と受方角の双方が1マスずつ斜めに動く(攻方王=角の性能、受方角=玉の性能)趣向手順が始まり、攻方王が終点の81地点に到着して27角で詰み。いつもながら面白い趣向手順の作品でした。

【短評】

神無七郎さん

互いを見つめながら、すれ違う王と角。これが王手すら難しい局面で王手を続ける唯一の方法。とてもチャーム的な作品です。

変寝夢さん(コメント)

趣向手順が出てきてびっくり。

たくぼんさん

まさかこんな趣向手順が出てくるなんて驚きました。

荻原和彦さん

攻方玉の大駒化が必須。確かに手広いが「詰まされやすい駒=角」「詰まされやすい地点=81」と考えれば難しくないかも。

springsさん(コメント)

王と角のワルツ。奇跡的な手順。

第8番 さつき作 (正解6名)

衝立詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
							龍		二
			料						三
		馬	馬	王	歩				四
							雫		五
			銀						六
									七
			金						八
									九

持駒 金2

※差し直し上限:9回

【作意】

65 金、(44)、54 金、(同)、65 馬、(-)、44 金、(同)、
43 馬、(-)、34 龍、(-)、57 金 迄 13 手

(詰上り)

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

持駒 なし
※12 手目 46 玉の場合

【お気に入り投票】

1 位 : 2 票 (8pt)、3 位 : 1 票 (1pt) / 合計 : 9pt

【作者解説(1)】

衝立詰における邪魔駒消去が狙いです。いきなり 65 馬とすると(-)のときに玉位置は二択ですが 44 の歩が邪魔で詰みません。歩を消去して二択を三択にするのが衝立らしい不利感があって面白いと思います。

★13 手のラストは、さつきさんの衝立詰です。
本来ならば私が解説を書かないといけません。衝立詰の理解がイマイチということもあり上手く書けないため(ダメ担当)、さつきさんに詳しい解説を書いていただきました。ありがとうございました。

【作者解説(2)】

<審判視点の作意>

65 金、44 玉、54 金、同玉、65 馬、45 玉|53 玉、
44 金、同玉、43 馬、45 玉、34 龍、46 玉|56 玉、
57 金 迄 13 手

審判視点では6手目と12手目に非限定がありますが、これは衝立の向こう側の情報なので衝立詰では非限定扱いにはなりません。

<変化>

2手目無反応「(-)」は a)53 玉、b)45 玉の二通り

の可能性がありますが。この二つは2手目の時点では区別できませんが、3手目 63 馬とすることで以下のようになります。

a)の場合:「(同)」以外に应手がなく(審判視点では「同玉」、以下「74 金打+ (-) 43 歩成++」まで(審判視点では「74 金打 53 玉 43 歩成」)。

b)の場合:b1)46 玉と b2)54 合駒の可能性がありますが、45 馬で以下のように判別できます。

・b1)の場合 45 馬が成立し以下「(同) 55 金打+ (同) 同金+;角 (-) 57 金++」まで(審判視点では「同玉 55 金打 同角 同金 46 玉 57 金」)。

・b2)の場合 45 馬が無効手となり、54 馬と指しなおすことができます。以下「(-) 57 金++」まで(審判視点では「46 玉|56 玉 57 金」)。

4手目無反応「(-)」は 45 玉の可能性しかありません。以下「44 金+ (-) 57 金++」まで(審判視点では「44 金 46 玉 57 金」)。

7手目が無効手「44 金 x」の場合は 43 馬と指し直して作意に合流し早詰です。

8手目無反応「(-)」は 46 玉の可能性しかなく、57 金で即詰です。

9手目以降は一本道です。

【短評】

神無七郎さん

金を犠牲にした邪魔駒消去。その跡地で更に金を犠牲にした玉位置限定を敢行。
衝立詰では駒の損得より情報が重要であることを示す見事な作。

たくぼんさん

2手目歩を取らない時の変化手順や、初手 64 馬から 65 金の紛れ順など衝立詰を十分堪能できました。

荻原和彦さん

打った金を直ちに捨てる3手目が急所。44 の歩を消せば▲44 金が生じて攻めが繋がる。
2手目(-)の変化は多岐に渡るが、全て綺麗に割切れており後味爽やか。解き甲斐十分の好局。

一乗谷酔象さん

44 歩が邪魔駒とは驚き。65 馬に対する(-)の選択肢を増やしてでも 44 に金を打ちたかった。

keima82さん

2手目無反応が厄介ですが、▲63馬に

- ① △同○は玉が確定で簡単な詰み。
- ② △無反応は△54合△46玉ですが、▲56金！でどう対応しても早詰みだと思います。

作意は▲44歩を取らせるため金を1枚犠牲に。普通は逃げ場所を増やすだけで損な感じがするのですが、▲65馬～▲44金がしたかったのですね。これにより、△53玉と△45玉を両方ケアできるわけですね。

第9番 駒井めい作 (正解7名)

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

【作意】

27飛生、97飛、87歩、同飛生、77歩、同飛生、67歩、同飛生、57歩、同飛生、47歩、同飛生、37歩、27玉 迄 14手

(詰上り)

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

持駒 なし

【お気に入り投票】

2位:1票(2pt)、3位:1票(1pt) / 計:3pt

【作者解説】

マドラシを活かした持駒消去が狙い。

攻方の持駒がなしなら、初手 27 飛成に2手目同玉迄。しかし、攻方の持駒があると、3手目 18 歩のように合駒を打って受けられます。初手 27 飛生に2手目 97 飛とマドラシ対を生成し、飛車の利きを遮るように歩を打って同飛生と取らせるのを繰り返せば、攻方持駒の歩を消去できます。6枚の歩を全て消去するために、2手目の飛打の場所は 97 に限定されます。

★14手は1作。駒井めいさんの作品です。

27 飛成 or 生に同玉とさせたい所ですが持駒があるため消費する必要があります。27 飛生に対して 97 飛と応じてもらい(21 飛だと歩を全て消費出来ない)、歩を 87 から打っていき 37 歩で持駒がなくなったので 27 玉が実現し、詰みとなります。

短評の指摘にあるように、この筋には神無太郎さんの「飛行艇」(下記)という決定版がありますが、総じて好評でした。

【短評】

神無七郎さん

2手目飛を 21 に打つか、97 に打つかの二択。横の方が歩を多く打てるというわけですね。

ただこの筋では、神無太郎氏作『飛行艇』(Kマドラシばかり自殺詰 36 手、1999 年 12 月、詰将棋パラダイス、第 12 回神無一族の氾濫)が決定版として存在しているので、本作には何か別の主張点が欲しいところ。

たくぼんさん

神無太郎さんの飛行艇の簡易版といった趣きでしょうか。シンプルさがいいですね。

変寝夢さん

この原理を使った長編があるので鑑賞して欲しい。

★神無太郎作「飛行艇」。

八・九段目で歩7連打が行われる傑作です。

神無太郎作

Kマドラシ協力自玉詰 36手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩14

「飛行艇」

(『詰将棋パラダイス』1999.12)

【作意】

18 龍、98 飛成、88 歩、同龍、78 歩、同龍、68 歩、同龍、58 歩、同龍、48 歩、同龍、38 歩、同龍、28 歩、同龍、同香、18 玉、19 飛、99 飛、89 歩、同飛生、79 歩、同飛生、69 歩、同飛生、59 歩、同飛生、49 歩、同飛生、39 歩、同飛生、29 歩、同飛生、25 歩、同角 迄 36 手

荻原和彦さん

歩打の王手など見つかりそうもない局面なのだが、マドラシを悪用(?)すれば不可能も可能となる。

さつきさん

2手目最遠打からの趣向作。何度も生を繰り返すのがマドラシならではの味わいで趣向を楽しめました。

一乗谷酔象さん

最遠打で持駒譲渡。

springs_さん(コメント)

量的な最遠打。シンプルなのがよい。

keima82_さん

3手目▲18 歩△26 玉▲?7 歩といった順から合駒を発生させる順を考えましたが、▲87 歩から歩をなくすだけでアッサリ。2手目で△21 飛は歩が消費しきれないわけですか…。面白いです。

第10番 藤原俊雅作 (正解3名)

取禁協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作意】

95 角生、66 玉、16 飛成、75 玉、66 龍、85 玉、55 龍、96 玉、66 龍、97 玉、86 角、96 玉、77 角、97 玉、86 龍 迄 15 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【お気に入り投票】

1位:1票(4pt)、2位:1票(2pt) / 計:6pt

【作者解説】

序で pin される2つの攻方駒をどうやって unpin するかというパズルです。unpin するには玉を線駒のライン上に乗せるしかありません。例えば 95 角成、66 玉、16 飛成、75 玉、66 龍、74 玉、96 馬、73 玉、77 龍、84 玉、88 龍、94 玉(unpin)、85 馬!、83 玉といった具合です。Pelle move の繰り返しで玉をライン上に運び、85 馬という手を成立させています。ただこれでは 83 玉で詰みません。作意は初手 95 角生。その後9筋に玉が入ることで角が unpin されて 86

角！、さらに構築したバッテリーを 77 角！と開いて今度は龍のほうを unpin し、これでもうやく詰みとなります。

取禁の条件を付けた代わりに、綺麗な飛角図式で纏めることが出来ました。

★15 手の一番手は、藤原俊雅さんの双玉飛角図式。

初手は 95 角成としたい所ですが、成らないのがポイント。生のままであれば 77-66-75-85-96 のルートで受方玉を9筋に運び、アンピンできるわけです。攻方角が動けるようになったので 86 角～77 角として今度は攻方龍をアンピンし、86 龍で詰みとなります。

なお、取禁がないと「95 角成、86 金、17 飛成、78 玉、77 龍、69 玉、66 龍、59 玉、55 龍、49 玉、94 馬、39 玉、93 馬、49 玉、39 飛迄」等の手順が成立します。

【短評】

神無七郎さん

縦と斜めに張られたロープを飛び移る綱渡りのような作品。

9筋の壁役を玉に替わって貰うまで、慎重な駒の運用が必要。最後は龍と角が斜めの壁役を交替。最後の最後でようやく緊張感から解放されました。

変寝夢さん(コメント)

王手のラインを埋めながらの追い回し。取禁ルールの使用の意味は以外にも単純だった。

たくぼんさん

角を馬にして縦に動かしたいと思うだけに初手の角生はインパクト大でした。

さつきさん

シンプルな初形の対子図式。受け方の大駒のラインを遮る駒が入れ替わるのがイリュージョンのようで圧巻でした。

springsさん(コメント)

2本の糸の上で遊ぶ。

第 11 番 一乗谷酔象作 (正解6名)

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

【作意】

27 金、18 玉、17 金、同玉、18 歩、27 玉、39 桂、18 玉、27 銀、17 玉、18 銀、同玉、27 角、17 玉、18 香 迄 15 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

6枚の持駒で8回の着手をどう実現するか、の易問。天使詰はルールの特徴から本来短編には不向きだが、中長編用の素材を使って 15 手まで縮めました。

★ラストは、一乗谷酔象さんの天使詰。WFP153-9-153-10 と同じく密室パズルです。

持駒が6枚なので2回王手をかける駒が2枚あることになり、それは金駒(金と銀)であることは明らかです。初手は 18 か 27 のどちらかですが、27 金が正解(WFP153-9 も初手金打ちから始まりましたね)。4手かけて金を消した後は 18 歩 27 玉 39 桂 18 玉と進め、今度は4手かけて銀を消し、以下簡単な

3手詰。

天使詰の入門にぴったりの作品だと思います。

【短評】

神無七郎さん

金銀という二段活用できる駒を手数延ばしに使うのが面白い。

「金はとどめに残せ」という有難い格言は一体どこに？

たくぼんさん

裏をかいて29とを動かす順などを勘繰ってしまいました。素直でしたね。

荻原和彦さん

持駒6枚で王手8回。つまり王手を2回掛ける駒が2枚だけあるってこと。角桂香歩には荷が重いから期待の的は金銀。

さつきさん

条件整理をすれば解きやすい作品。4手かけて金駒を単に駒台から消す手順が二回現れるのが天使詰らしく面白かったです。

springsさん

銀を捨てる前に桂を打つのが意外。

【順位発表】

下記の結果となりました。

1位は、唯一 10pt を越えた神無太郎さんの作品。おめでとうございます。

- | | |
|-----------|-----------------|
| 1位 (12pt) | 第7番 (神無太郎作) |
| 2位 (9pt) | 第8番 (さつき作) |
| 3位 (7pt) | 第4番 (さんじろう作) |
| 4位 (6pt) | 第10番 (藤原俊雅作) |
| | 第2番 (神無七郎作) |
| 6位 (4pt) | 第6番 (springs 作) |
| 7位 (3pt) | 第9番 (駒井めい作) |
| | 第1番 (松下拓矢作) |
| 9位 (1pt) | 第3番 (変寝夢) |
| 10位 | 第11番 (一乗谷酔象作) |
| | 第5番 (占魚亭作) |

※4位は上位順に票が入った藤原作を、7位と10位は正解者数が多い作品を上位にしました。

【総評】

神無七郎さん

今回の出題作数は多過ぎず、少な過ぎず。易しい作品から、かなりの難問まで、バランスの良いコンクールだったと思います。

解けない作品もありましたが、解けなくても諦めがつく手順だったので、これで上出来ということにしておきます。

★難しめの作品が多かったのでバランスが取れていたかは微妙な気もしますが、楽しんでいただけたようで良かったです。

変寝夢さん

ボリュームだけでいえば、中編コンクールと思う。

★たしかに。(ちなにみ、今回の総手数は169手)

たくぼんさん

なかなかの難易度でした。私の頭が固くなっているのかもしれませんが(笑)

★全解、お見事でした。

荻原和彦さん

解けそうと思っても着手してみると案外難しい、というパターンが多く、半分ほど無解というふがいなさ。

★半分解けただけでも凄いと思います。

【おわりに】

結果発表が1ヶ月遅れてしまいました。無事終わられてほっとしています。

投稿ならびに解答・コメントで参加して下さった皆様、ありがとうございました。

某プロジェクトの仕事優先のため、次回は『WFP』200号辺り(2025年2月前後)の開催を考えています。今の所レギュレーションについて何一つ決めていませんが、なんとかなるでしょう。

それでは、次回もよろしくお願ひします。

協力詰・協力自玉詰 解付き #18

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1作です。

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2023年12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。

■18-1 上谷直希作

協力詰 3手



持駒 金

■18-2 上谷直希作

協力詰 3手



持駒 金2

■18-3 上谷直希作

協力詰 3手

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

持駒 なし

■18-4 上谷直希作

協力詰 3手

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

持駒 飛2

〔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。

■18-5 springs作

協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

今回は「Anti-King」というフェアリールールを紹介しします。フェアリーチェスのルールで、詰将棋版を試作してみました。Anti-Kingルールは下記の通りです。併せて例題も示します。

【Anti-King】

玉が敵駒の利きに入っていないとき、その玉は王手が掛けられているとみなす。

(補足)

- ・玉を取る着手はできない。

Anti-King詰 1手

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

持駒 なし

作意手順：33 飛生 迄 1 手

初形で受方玉は攻方飛・角の利きに入っています。通常なら既に王手が掛かっている局面ですが、Anti-Kingでは王手ではありません。通常と王手の判定が真逆のルールです。

受方玉に王手を掛けるには通常と逆の状態、つまり攻方駒が利いていない状態にする必要があります。33飛成か33飛生のどちらかしかありませんが、正解は一つです。

33飛成と指すと、22玉と受方玉が攻方龍の利きに入る受けがあつて詰んでいません。33飛生と指せば、受方玉はどう動いても攻方駒の利きに入らず詰んでいます。

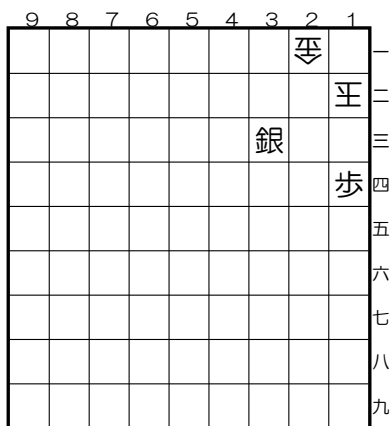
ちなみに、Anti-Kingは「玉を取る着手はできない」という条件の下で成立しているルールです。実際に玉を取る着手が可能なルール(複玉詰など)と複合することは、基本的にできません。そういったルールと複合する場合は、慎重な議論が必要です。

相当ややこしいルールですが、だからこそマニア心をくすぐるルールだと思います。興味が湧いた方は是非作ってみてください。

解答・解説

■18-1 上谷直希作

協力詰 3手

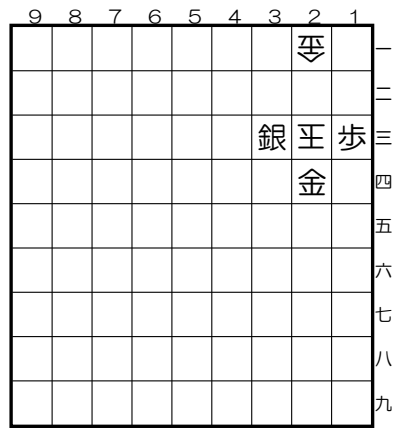


持駒 金

【解答】

13歩生 23玉 24金 迄3手

詰上図



【作者コメント】

歩生。

最近詰将棋年鑑などフェアリーが絡む書籍の出版が続いていることは嬉しいことなのですが、やっぱりフェアリー詰将棋の入門書みたいなものはあったほうがいいのではないかとそのたびごとに思っています。いや、思うだけなら何年も前から思っているのですがなかなか形にならず、まずはできることからと思い、透明駒ミニ作品集をつくるついでに透明駒の例題集的な役割をそれに与えたりしたこともありました。まずまず好評なようで有り難い限りです。

今は第二弾ということでベーシックに協力詰をまとめている最中で、そこであつたためのごくごく簡単な3手詰を乱作しているという事情です。

以下、「いくらなんでも簡単すぎでしょ」という図が続くと思いますがご容赦ください。

【解説】

普通の詰将棋なら詰まない形。攻方は受方玉を詰ますように王手を掛け続けるのは、普通の詰将棋と同じです。対して受方は詰まないように抵抗するのではなく、詰むように協力するのが協力詰のルールです。

どれだけ手数を掛けてもよいなら、受方が協力してくれるのを活かして、「13歩成 11玉 22金 同金 同と 迄5手駒余り」などいくつも詰まし方があります。しかし、本作は「協力詰 3手」と書いてある通り、最短で3手で詰みます。

例えば初手22金は2手目同金と応じるしかなく、3手で詰みません。それっぽく初手23金と捨てるのは、2手目11玉・23同玉のどちらでも3手で詰みません。初手11金・13金・22銀成・13歩成と手当たり次第に試してみても上手くいきません。「あれ？3手詰まない？」と思った方は一つだけ試していない手があります。

正解は13歩生。いくら受方が協力してくれると言っても、こんな弱そうな手が正解とは意表を突かれます。飛・角・歩は成ると純粋に利きが増える駒なので、将棋の実戦では成らないことはほぼありません。本将棋や詰将棋で飛・角・歩を成らない方が得になるのは、打歩詰が絡んでいるときだけです。協力詰である本作では、打歩詰と無関係な歩生が現れます。

2手目は23玉とかわす手。受方にこの手を指してもらうための歩生です。3手目24金迄で詰上り。

本作では歩生の意味付けに協力詰の性質がよく表れています。初めて協力詰を知った方に教えたくなる作品です。

■18-2 上谷直希作

協力詰 3手

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

持駒 金2

【解答】

11金 同銀 13金 迄3手

詰上図

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

【作者コメント】

捨駒です。一応、普通詰将棋ではやってくれなさそうな応手にしたつもりですが……。

【解説】

攻方14歩を拠点に13金はどこかで指したい手です。初手で13金と実行しても、2手目11玉でも13同銀でも3手で詰みません。

初手23金は如何にもそれっぽい手。2手目23同銀に3手目13金迄で詰み。…と思うのは確認不足で、4手目11玉と逃げられて詰んでいません。

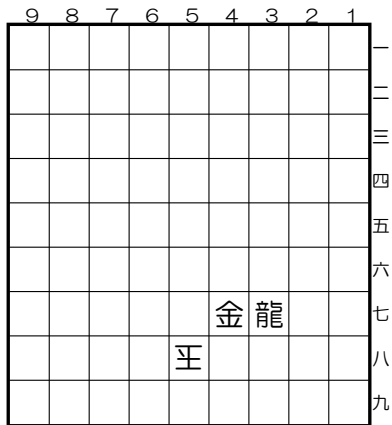
正解は初手11金。受方12玉・21金・22銀の三枚が利いている地点にただ捨てします。2手目11同玉・同金は明らかに3手で詰みません。

初手11金はやりすぎのようですが、2手目同銀と取るのがぴったりの協力手。13の地点への利きを外しながら、11の地点を封鎖しています。3手目13金と打って詰上りです。

本作は受方駒が三枚利いている地点に金をただ捨てします。受方21金を銀に変更しても成立しますが、金と銀では初手の印象がだいぶ違うことが分かるでしょう。初手が効果的に見えるように、細部まで配慮されています。

■18-3 上谷直希作

協力詰 3手

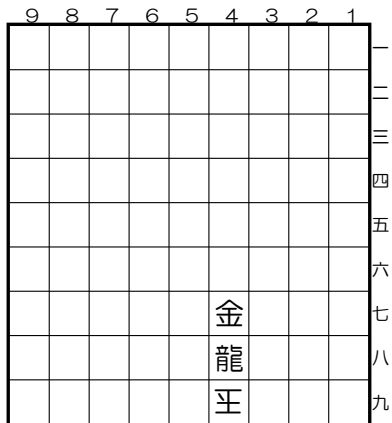


持駒 なし

【解答】

28龍 49玉 48龍 迄3手

詰上図



【作者コメント】

WFP10月号の、初手からいける地点に行かない駒の動きが狙いの貴作(WFP第184号 協力詰・協力自玉詰 解付き 17-1)の龍ver。さすがに最小駒数でしょうか。幸い完全同一作はないようです。

【解説】

詰手数は3手なので、攻方が合駒を入手する展開ではありません。攻方は龍・金の二枚で詰ますしかありません。そう考えると、攻方47金・攻方48龍・受方49玉の詰み形が見えてきます。ほとんど解けたように思えますが、どういう手順でその形にたどり着けるかが問題です。

何も考えずに初手48龍とするのは、2手目67玉か69玉と応じるしかなく、3手で詰みません。初手38龍も同じくダメ。

初手は28龍が正解。受方玉から遠ざかるようにそっぽに動かすので、人によっては思考外の手かもしれません。49の地点に利かないように王手を掛けるのが目的で、受方が2手目に49玉と協力する余地が生まれます。3手目48龍迄で詰上り。

本作は攻方龍がそっぽに動きます。受方に協力してもらうためですが、37から48の地点に直接行かずに、28の地点に寄り道するのは不思議な感触です。すっきりした初形も初手のインパクトを高めています。

■18-4 上谷直希作

協力詰 3手

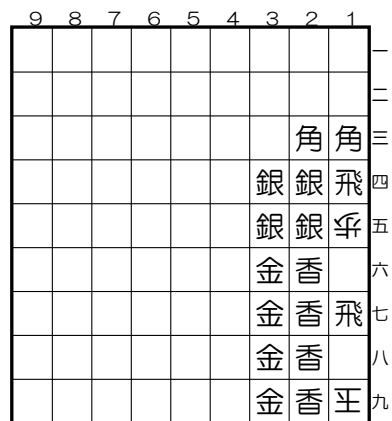


持駒 飛2

【解答】

14飛 15歩 17飛 迄3手

詰上図



攻方持駒 なし

受方持駒 桂4歩17

【作者コメント】

18 地点に合駒できる駒のうち受方の駒台に残っているのは歩だけなので、二歩禁ルールを利用していきます。いくら協力詰に無駄合概念がないといっても合駒できる駒が物理的になければ”合利かず”の詰め上がりとなります。

【解説】

王手を掛けるには14~18の地点のどこかに飛車を打つしかありません。初手18飛は2手目同玉とするしかなく、これでは何がしたいのか分かりません。

飛車を離して打つしかありませんが、当然合駒をされます。ここで受方の持駒を確認しておきます。飛・角・金・銀・香は品切れなので、桂4枚・歩18枚が受方の持駒です。種類は桂・歩の二種類ですが、駒数が多いことにより変わりありません。

ただ、初手17飛と打つてみると、あることに気がきます。18の地点に合駒をするしか受けがありませんが、桂合はできず歩合しかできません。2手目18桂は行き所のない駒で指せないのです。18歩さえ防げれば全て解決します。

初手は代えて14飛が正解。2手目15歩と1筋に歩合をさせます。これで3手目17飛と実行すると、4手目18歩が二歩のため指せなくなります。4手目18桂は行き所のない駒で指せないので、3手目17飛迄で詰上りとなります。

本作は合駒をすることが不可能な状況を作るために、二種類の禁手を利用します。協力詰では無駄合の概念はありませんが、そもそも合駒ができない状況なら関係ないわけです。

■18-5 springs作

協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

【解答】

35龍 34角 24龍 32玉 21龍 33玉 23龍
同桂 迄8手

詰上図

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

【作者コメント】

34角を設置してから23龍と捨てます。

【解説】

自玉詰において攻方の目的は攻方王を詰ますことです。協力ルールが付いているので、受方も攻方王を詰ますのに協力します。

受方31桂に着目して、初手23龍に2手目同桂と進めるのは有力そうです。攻方15王に王手が掛かりますが、16や25の地点に逃げられるので詰んでいません。

代えて初手35龍と指すのが正解。2手目34角と角合をさせるのが目的です。懸念されていた16

や25の地点に受方角が利いて、攻方王の逃げ道が封鎖されました。ただ、攻方龍の位置が変わったことで、23龍と指せなくなっています。

23龍が指せるように攻方龍の位置を調整するわけですが、3手目から24龍 32玉 21龍 33玉と進めます。7手目23龍に8手目同桂がようやく実現して攻方王が詰上ります。

本作は23龍と指す前に35龍と寄り道するわけですが、寄り道した結果23龍を指すのに余計な手間が掛かるという手順構成。解く際に23龍 同桂の2手が見えた後、初手35龍は選びづらさがあります。35龍と寄るのは23龍を放棄しているように見えるからです。

～フェアリー雑談②～

2022年4月号から始まった当コーナーですが、一年以上経っていることに気がきました。作家や読者を始め、多くの方に支えられてここまで続けることができました。誠にありがとうございます。

当コーナーでは純粋な協力詰や協力自玉詰を対象とし、受先や受方持駒制限など軽微なフェアリールール追加を許容しています。フェアリールールは実に多種多様で、相対的に純粋な協力詰や協力自玉詰を手掛ける作家は少なくなっています。少しでも多くの作品を投稿していただけるよう、一つの試みとして不定期で創作課題を出してきました。これまで出した創作課題をまとめたので、創作に興味がある方は是非挑戦してみてください。また、創作課題を思い付いた方は、担当までご連絡いただくと助かります。

【創作課題1】（2022年10月号）

出題図で「受方持駒なし」の協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。この設定を活かした内容にすること。

【創作課題2】（2023年1月号）

攻方王に受方の開王手が掛かる協力詰を作れ。

【創作課題3】（2023年4月号）

邪魔駒を消去する協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

【創作課題4】（2023年6月号）

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

【創作課題5】（2023年8月号）

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。

【創作課題6】（2023年10月号）

盤上のある駒は地点Xに1手で行くことができるが、実際には別の地点Yを経由して地点Xまで移動する。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。

空きスペースコラム

空きスペースコラムの在庫がなくなりました。このスペースでは内容は問わず好きなことに使っていただいて構いません。

テキストファイル+画像ファイル、word ファイルにて編集部まで送ってください。

掲載号は、指定がない場合は空きスペースがある場合順次掲載していきます。

指定があればその号に掲載します。



「詰将棋メーカー」好作選(2023年9・10月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

「詰将棋メーカー」(<https://tsumeshogi.com/>)で発表されたフェアリーの好作を紹介します。

《ルール説明》

【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。

【打歩】

打歩詰以外の詰め手は禁止。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

[補足]

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

【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【安北2】

2枞前に味方の駒があるとその利きになる。

[補足]

・行き所のない駒の概念は通常通り。

【天竺(鏡)】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【安騎】

騎(ナイト・八方桂)の利きの位置に味方の駒があれば、その駒の性能になる。味方の駒が複数あるときは、それらの利きを合成した利きになる。

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

[補足]

「駒全マネ禁」とは異なり、直前の駒種と同じ駒でも、駒を取らないで移動する手および持駒を打つ手は指すことができる。細則は以下の通り。

- 1) 玉を取る手にもこれを適用する(王手を掛けている駒種と同じ駒を受方が着手すれば王手を回避できる)。
- 2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定す

る。

【ネコ鮮】

味方の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。

【キルケ】

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

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

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

【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。

【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。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

[補足]

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

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

[補足]

- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

【Kangaroo(考)】

フェアリーチェスの Kangaroo。

クィーンの利きの方向にある駒を2つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が

空いていても良い。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【二金禁】

同じ筋に2枚以上の金を配置してはならない。

【利き二金有効】

玉を取ると“二金”になる手を王手とみなす。

【利き二金無効】

玉を取ると“二金”になる手は王手ではないとする。

【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いる、新たなCがその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでにABの利きが消えているからCの利きは消えない」とは解釈しない。

【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。

【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。

・縦シリンダー盤等でも通常の距離で測る。例えばナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離(√5)ではなく、21と18の距離(√50)と計算する。

【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。

■No.79

駒井めい

安南打歩協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.01)

■No.80

takubon

強欲協力詰 79手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.02)

■No.81

駒井めい

対面協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

(2023.09.03)

■No.82

takubon

強欲協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.06)

■No.83

占魚亭

安北2協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.08)

■No.84

xzg17

強欲天竺協力詰 73手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

歩	歩	爵	科					金	一
飛	歩			と	歩		科	金	二
		香		と			科		三
歩	香			角		歩	科	歩	四
					と		歩	歩	五
	皇				香	と		王	六
					銀	銀		金	七
銀					香				八
金			歩	歩	歩	王	王	飛	九

持駒 なし

(2023.09.08)

■No.85

げん

天竺協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛桂

(2023.09.08)

■No.86

moirogue

打歩協力詰 7手 ※完全打歩

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角歩

(2023.09.09)

■No.87

無い段

安騎協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.09)

■No.88

ガラス烏

駒全マネ取禁協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
									八
							王		九

持駒 歩

(2023.09.10)

■No.89

無い段

ネコ鮮協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

(2023.09.10)

■No.90

げん

キルケ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.11)

■No.91

springs

背面協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.15)

■No.92

takubon

強欲協力詰 79手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.16)

■No.93

takubon

強欲協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(2023.09.17)

■No.94

無い段

安騎協力詰 5手

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

持駒 なし
(2023.09.20)

■No.95

yabecchi0210

ネコネコ鮮協力詰 9手

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

持駒 銀
(2023.09.22)

■No.96

占魚亭

Isardam協力詰 7手

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

持駒 銀
(2023.09.22)

■No.97

springs

対面協力詰 5手

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

持駒 銀
(2023.09.23)

■No.98

げん

Koko協力詰 17手

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

持駒 香
(2023.09.25)

■No.99

げん

協力詰 5手

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

持駒 角桂
(2023.10.02)

■No.100

springs
協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※考: Kangaroo王
(2023.10.04)

■No.101

springs
禁欲詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
(2023.10.10)

■No.102

駒井めい
背面協力詰 3手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香
(2023.10.18)

■No.103

yabecchi0210
安南打歩協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2
(2023.10.21)

■No.104

ろしによる
二金禁協力詰 5手 ※利き二金有効
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2
※金: 二金禁止金
(2023.10.22)

■No.105

springs

二金禁詰 7手 ※利き二金無効

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※金: 二金禁止金

(2023.10.23)

■No.106

駒井めい

マドラシ詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩

(2023.10.24)

■No.107

springs

安南協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩

(2023.10.25)

■No.108

springs

Patrol詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角歩

(2023.10.27)

■No.109

るかなん

協力自玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 飛2

受方持駒 なし

「呪詛返し」

※自身の反則負けを成立させる
着手は合法手に含まない裁定とする。

(2023.10.27)

■No.110

げん

背面協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

(2023.10.28)

■No.111

駒井めい

マキシ非王手可最善詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

(2023.10.29)

■No.112

占魚亭

対面打歩協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(2023.10.29)

■No.113

げん

Isardam最善詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛歩

(2023.10.30)

《作意／コメント(★=占魚亭、●=駒井、▲=springs)》

今回は 2023 年9～10 月に発表された 164 作(9 月:92 作 [「第3回フェアリー杯」「フェアリー協力詰 1手②」含む]／10 月:72 作[「第4回フェアリー杯」含む])の中から選びました。

■No.79(駒井めい／安南打歩協力詰 13 手)

<作意>

23 金 34 玉 33 金 同桂 35 金 46 玉 45 金
同桂 47 金 58 玉 57 金 同桂生 59 歩 迄 13 手

★受方玉&桂を三段跳ねさせる、たのしい軽趣向作。

▲4手1組で玉と桂が跳ねる趣向。

■No.80(takubon／強欲協力詰 79 手)

<作意>

97と 同金 99 歩 88 玉 97 角 99 玉 88 角 同玉
78 金 89 玉 88 金 79 玉 78 金 69 玉 68 金
同玉 69 香 77 玉 76 と 同玉 75 と 同玉 65 と
同玉 66 香 同玉 67 歩 同玉 56 銀 同玉 46 金
同玉 35 龍 47 玉 38 龍 同玉 39 飛 同金 29 銀
同金 同と 49 玉 39 と 同玉 38 金 同玉 37 金
同玉 26 銀 28 玉 17 銀 27 玉 16 銀 同玉
17 歩 25 玉 26 歩 34 玉 35 歩 43 玉 44 歩
53 玉 52 桂成 同玉 53 歩 同玉 64 銀生 44 玉
55 銀 35 玉 46 銀 26 玉 37 銀 17 玉 28 銀

18 玉 19 銀 29 玉 28 角成 迄 79 手

★17 歩からの手順が見事。

●強欲煙。斜めに設置した歩(55 手目 17 歩～65 手目 53 歩)が玉に取られていく(66 手目 53 同玉～74 手目 17 玉)流れが最高に気持ち良い。

▲趣向的な収束が楽しい。

■No.81(駒井めい／対面協力自玉詰4手)

<作意>

25 銀 同角生 26 飛 27 香 迄4手

▲飛車を 27 に利かさないと一つ一つの理由で頭2 手が発生しているのがよい。

■No.82(takubon／強欲協力詰 83 手)

<作意>

77 銀 同玉 78 歩 87 玉 97 と 同玉 96 と 同玉
77 歩 69 全 85 銀 同玉 75 金 同玉 76 歩 同玉
77 歩 同玉 78 歩 同玉 79 歩 同玉 69 飛 同玉
78 銀 58 玉 69 銀 48 玉 47 と 同玉 37 と 56 玉
47 と 同玉 58 銀 46 玉 47 銀 57 玉 46 銀
66 玉 55 銀 同玉 44 飛成 同玉 34 と 45 玉
35 と 54 玉 45 と 同玉 34 銀生 54 玉 43 銀生
53 玉 42 銀生 同玉 41 桂成 同玉 31 歩成
同と 同香成 同玉 32 歩 同玉 23 金 同玉
24 金 同玉 25 歩 同玉 16 金 同玉 17 歩 15 玉
16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 22 玉 13 歩成
11 玉 12 と 迄 83 手

★25 手目に打った銀の捌き方に注目。56 とを消す ために 67 ではなく 69 へ動かすのがポイント。

▲全体を通して銀の動きが楽しい。

■No.83(占魚亭／安北2協力詰9手)

※Twitter 掲載作(2014 年 10 月 23 日)の再録

<手順>

23 歩成 21 玉 12 と 32 玉 22 と 33 玉 23 と
42 玉 33 と 迄9手

▲初形で玉は銀の性能。42 に運ぶには遠回りが必 要。

■No.84(xzg17／強欲天竺協力詰 73 手)

<手順>

29 飛 同玉 38 銀 同玉 65 角 同玉 55 と 同玉
54 と 同玉 53 と 同玉 43 香成 同歩 同香成
同玉 33 歩成 同玉 34 歩 同玉 25 と 同玉

16 金 同桂 26 銀 14 玉 15 銀 同桂 13 金
同玉 14 歩 同桂 12 金 同玉 81 歩成 92 玉
91 と 同玉 81 香成 同玉 71 香成 同玉 72 歩
同玉 73 歩 同玉 74 歩 同玉 75 歩 同玉
76 歩 同玉 87 銀打 同馬 同銀 同玉 32 角
69 玉 14 角成 59 玉 15 馬 49 玉 16 馬 94 玉
61 馬 同玉 73 桂 同玉 85 桂 同玉 97 桂
同玉 89 桂打 迄 73 手

★2筋に配置された受方桂3枚を動かして終盤で取 り、4連打で収束する見事な構成。傑作。

●強欲天竺煙。桂を動かしてから四枚取り(24 手 目 16 同桂～32 手目 14 同桂・59 手目 14 角成～ 65 手目 61 馬)、最後は桂の四連打(67 手目 73 桂 ～73 手目 89 桂)。圧巻の収束。

▲前半に動かした3枚の桂を最後に馬で攫って収 束する素晴らしい構成。

■No.85(げん／天竺協力詰3手)

<手順>

11 飛 12 角 28 桂 迄3手

★最遠打に限定合。双玉らしさを感じられる濃密な 3手詰。

●受方香をピンするために受方角を設置。それを 実現するために飛車を最遠打。明快な狙いと洗練 された手順が素晴らしい。

▲天竺ルール of 双玉を活かした最遠打と限定合。

■No.86(moirogue／打歩協力詰7手 ※完全打歩)

<手順>

65 銀 同歩 86 飛 同龍 89 角 同龍 57 歩
迄7手

▲龍を 89 に呼ぶための連続捨駒。

■No.87(無い段／安騎協力詰3手)

<手順>

31 香生 26 玉 39 香生 迄3手

★攻方香の最遠移動スイッチバック。

■No.88(ガラス烏／駒全マネ取禁協力自玉詰8手)

<手順>

48 王 68 玉 69 歩 67 歩 49 王 48 歩 59 王
58 玉 迄8手

★初形は双裸玉、詰上りは二色(玉・歩)。「玉座に

移動した攻方王を玉で詰ます」という理想的な展開。

■No.89(無い段／ネコ鮮協力詰 11 手)

<手順>

34 桂 26 玉 47 香 25 玉 46 香 24 玉 45 香
23 玉 24 香 32 玉 42 香成 迄 11 手

★香跳ねが楽しい。

■No.90(げん／キルケ協力詰 5 手)

<手順>

63 龍 44 玉 33 龍 54 玉 55 馬/22 角 迄 5 手

★4手かけて左右反転。理由が明快で良い。

●4手目 54 玉で初形を左右反転させた局面に。この4手は一見すると無意味に見える不思議な手順だが、55 馬/22 角としたときに復活した受方角で攻方馬が取られるのを防ぐため。キルケの非対称性を簡潔に表現している。

■No.91(springs／背面協力詰 7 手)

<手順>

67 金 68 角生 58 金 59 角生 47 金 48 角生
56 金 迄 7 手

★急がば回れ。遠回りして 48 地点を受方駒にして退路封鎖。

●初手に 56 金と指せるのに、遠回りで 56 金を実現する。48 への逃げ道を封鎖するためだが、背面の性質を利用してスマートに実現。

■No.92(takubon／強欲協力詰 79 手)

<手順>

39 飛 18 玉 19 飛 同玉 18 金 同玉 17 と
同玉 57 龍 同銀生 16 と 27 玉 26 と 同玉
27 歩 同玉 16 角 同玉 25 角 同玉 26 歩
36 玉 46 金 26 玉 36 金 同玉 45 銀 同玉
54 銀 44 玉 53 銀生 33 玉 42 銀生 同玉
52 香成 同玉 55 香 62 玉 72 歩成 同歩
同香成 同玉 82 歩成 同玉 92 歩成 同玉
93 歩 同玉 94 歩 同玉 95 歩 同玉 96 歩
同玉 87 と 同玉 78 銀 同玉 89 金 67 玉
78 金 66 玉 77 金 55 玉 47 桂 56 玉 67 金
47 玉 57 金 同玉 58 歩 同玉 68 金 49 玉
58 銀 48 玉 49 歩 59 玉 69 金 迄 79 手

★2つの伏線手(10手目 57 同銀生、37手目 55 香)が素晴らしい。

▲伏線手の 10 手目と 37 手目がよい。

■No.93(takubon／強欲協力詰 25 手)

<手順>

28 角 同玉 37 銀 39 玉 48 銀 同玉 57 銀
59 玉 68 銀 同玉 77 銀 79 玉 88 銀 同玉
89 歩 同金 99 銀 97 玉 98 歩 87 玉 88 歩
同金 同銀 98 玉 99 金 迄 25 手

●初形は市松模様。美しい初形から次々に駒が消えていく強欲ミニ煙。強欲煙の面白さの一端を味わえる作品。強欲煙に馴染みのない人は是非鑑賞してほしい。

■No.94(無い段／安騎協力詰 5 手)

<手順>

16 飛 99 玉 86 飛 11 玉 21 金 迄 5 手

★受方玉の最遠移動スイッチバック。駒が大きく動くのはいつ見ても気分がいい。

■No.95(yabecchi0210／ネコネコ鮮協力詰 9 手)

<手順>

96 銀 94 角 92 歩成 86 歩成 93 と 97 歩成
82 と 84 玉 93 と 迄 9 手

★攻方 93 歩(と金)の動きが面白い。

▲面白い初形からネコネコ鮮らしい手順。特に攻方 93 歩の動きに注目。

■No.96(占魚亭／Isardam 協力詰 7 手)

※Twitter 掲載作(2015 年 1 月 1 日)の再録

<手順>

44 銀 64 銀 同桂 同玉 53 銀生 55 玉 56 銀打
迄 7 手

▲1から1へ。もちろん Isardam を活かした手順。

■No.97(springs／対面協力詰 5 手)

<手順>

47 銀 46 飛 67 銀 66 飛 57 銀 迄 5 手

●角二枚の利きを遮る。銀一枚でこれほどのことができるのは驚きであり、とても気持ちの良い手順。

■No.98(げん／Koko 協力詰 17 手)

<手順>

48 香 47 玉 57 香 56 玉 46 香 45 玉 55 香
54 玉 44 香 43 玉 52 香成 32 玉 43 香成
31 玉 42 成香上 43 角 41 成香左 迄 17 手

★香2枚で玉を運ぶ趣向手順が素晴らしい。

●二枚の香を交互に動かす規則的な手順が面白い。

▲前半の趣向手順が見事。

■No.99(げん／協力詰5手)

<手順>

11 角成 同玉 22 角 21 玉 33 桂 迄5手

●角の利きが遮られないように別の地点に打ち替える。狙いがはっきりしていて好感が持てる。

■No.100(springs／協力詰7手)

<手順>

12 角成 99 考 89 馬 11 考 12 馬 99 考 98 金 迄7手

★創作課題「一往復半 7手詰」に投じられた作品で、天竺マキシ協力詰7手(2023.09.26／参考図3)の別バージョン。使用枚数は増えたが、Kangarooの入門にぴったり。

(参考図3)

springs

天竺マキシ協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒なし

(2023.09.26)

<手順>

12 馬 99 玉 89 馬 11 玉 12 馬 99 玉 89 金 迄7手

■No.101(springs／禁欲詰5手)

<手順>

31 飛生 22 玉 32 飛成 11 玉 21 龍 迄5手

●打歩詰と無関係な飛生。対抗ルールで見られるのは新鮮。

■No.102(駒井めい／背面協力詰3手)

<手順>

28 香 11 玉 18 馬 迄3手

▲初手の限定打と両王手の詰上りがマッチしている。

■No.103(yabecchi0210／安南打歩協力詰7手)

<手順>

34 龍 24 桂 23 龍 同馬 25 歩 同桂 15 歩 迄7手

●受方飛の利きを遮るための合駒動かし。桂を前に動かすために利きを変化させるという安南らしい表現。

■No.104(ろしによる／二金禁協力詰5手)

<手順>

12 金 同玉 23 金 11 玉 12 金打 迄5手

▲二金禁を利用した邪魔駒消去。二歩禁ではこんなにシンプルには作れない。

■No.105(springs／二金禁詰7手)

<手順>

12 桂成 23 玉 13 成桂 同玉 14 金直 23 玉 24 金上 迄7手

★24 桂が無ければ3手詰。二金禁ならではの収束3手が良い。

●二金禁を活かした詰上り。邪魔駒消去と絡めて軽快な仕上がり。

■No.106(駒井めい／マドラシ詰5手)

<手順>

28 桂 同飛成 17 歩 同龍 25 馬 迄5手

▲マドラシを利用した飛車の成らせ。

■No.107(springs／安南協力詰7手)

<手順>

65 桂 45 玉 53 桂生 54 玉 84 歩 53 玉 54 歩 迄7手

★6手かけて 84 地点に歩を出現させる。先打動歩詰は好物です。

●先打動歩詰。飛車の利きを遮ってすぐに開くのが面白い手順。還元玉になっているのも気が利いている。

■No.108(springs/Patrol 詰5手)

<手順>

26 角 27 金 18 歩 26 玉 36 龍 迄5手

★Patrol ならではの打歩詰打開策。

●打歩詰打開。線駒の利きの遮り方が Patrol ならではの。

■No.109(るかなん/協力白玉詰 18 手)

<手順>

87 飛 16 玉 17 飛 同玉 97 飛 87 飛 同飛
16 玉 17 飛 同玉 97 飛 87 飛 同飛 16 玉
17 飛 同玉 97 飛 87 飛 迄 18 手

★連続王手の千日手を利用した作品。「初手が最終手を成立させている」という構想。97 飛から考えて、もの見事に嵌まりました。

●連続王手の千日手に関するシンプルな表現。出題の仕方が工夫で、確かに悩ましい問題。

■No.110(げん/背面協力詰7手)

<手順>

12 金 22 玉 23 歩 24 桂 21 金 12 玉 11 歩生
迄7手

▲狭い範囲でのやり取りが楽しい。

■No.111(駒井めい/マキシ非王手可最善詰3手)

<手順>

26 金 98 龍 27 金 迄3手

▲マキシの効果を強要するアイデア。

■No.112(占魚亭/対面打歩協力詰5手)

※Twitter 掲載作(2015 年 11 月 10 日)の再録

<手順>

58 飛 57 桂 66 飛 64 角 56 歩 迄5手

▲玉を動かさずに歩を取る唯一の方法。

■No.113(げん/Isardam 最善詰5手)

<手順>

53 飛 同歩 56 歩 54 歩 45 と 迄5手

★Isardam ならではの打歩詰打開策。

●打歩詰打開。打歩詰になる原因に二歩禁が絡んでいる。フェアリーならではの面白い構造を実現している。

▲打歩打開の方針は相手の合法手を増やすこと。

Isardam だからこそその打歩打開。

今回は 24 年1月(対象は 2023 年 11~12 月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

「詰将棋メーカー」で発表されたフェアリーを解き、気に入った作品のコメントを占魚亭まで送ってください。

送り先 : sengyotei@gmail.com (■を@に)

空きスペースコラム

るかなん雑記

詰将棋メーカーで駒井めい氏が提示したお題【禁手】を実現しようとして以下の図が思い浮かんだのですが、fmza では無解と判定されてしまいました。

キルケ協力詰 5手

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

持駒なし

作意

22 飛成/82 飛 同飛/28 飛 同飛成/82 飛
同飛/28 飛 同飛成/82 飛 迄

詰上図から同飛/28 飛としてしまうと連続王手の千日手による反則なので指せず、当然同玉/28 飛としても王手を解除できず受けなし、という目論見でした。

詰将棋メーカーではキルケの復元が再現できず、また作品展に出すほどの図でもないのに、これがアリかナシか話の種にでもしてもらえれば。

実験室の悲劇(第 22 回)

占魚亭

★『詰パラ』の「フェアリーランド」で登場 95 回までいきました。在庫はなく、創作の時間をなかなかとれないので、鮎名義での発表は暫く無さそうです。
☆今回の試作は、点鏡+ロイヤル駒のツインです。

《ルール説明》

【点鏡】

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

[補足]

・行き所のない駒の禁則は適用されない。

【手数指定】

指定された手数で詰ます。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

【Grasshopper(G)】

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

※本作では Grasshopper にロイヤル属性を持たせています。

点鏡手数指定協力詰

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

持駒 金

a) 5手 b) 7手

※G: Grasshopper王

【手順】

a) 43 金 54G 44 金 58G 53 金 迄5手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 54 金 56 角 43 金 54G 44 金 63G 54 金 迄7手

(詰上り)

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

持駒 なし

★通常属性のクイーン(Q)・ナイト(騎)・Grasshopper(G)を使用した点鏡は発表されていますが、これらのロイヤル駒と併せたものは発表されていなかったはずなので作ってみました。

「手数指定」はそれぞれの手順を作意にするための措置で、a)は歩を金の性能に、b)は金を角の性能に変化させて詰まします。

少し手応えを感じたので、点鏡+ロイヤル駒の組合せをもう少し掘ってみようと思います。

★コメント等は sengyotei@gmail.com(■を@に)迄。

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12月10日(金)

推理将棋第 168 回出題

推理将棋 3 題
解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2023年12月15日(金)

第 156 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 題

第 19 回フェアリー入門 (レトロ協力詰)

レトロ協力詰 6 題
〔解答送り先〕
メール (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2023年12月31日(日)

透明駒コンクール

〔解答送り先〕
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
解答」とご記入ください。

2024年2月15日(木)

第 157 回 WFP 作品展

フェアリー作品 9 題

作品募集一覧

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 12 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 65 参照)

推理将棋 年賀作品の募集

2024 年元旦の年賀詰の出題を予定していますので、2024 年、令和 6 年、辰、龍などに因んだ年賀詰作品を募集いたします。(こじつけ可。手数制限なし。複数の作品投稿も可)

投稿締め切りは 12 月 15 日といたします。

将棋の駒に龍や馬があるので辰年と午年は作図し易いと思います。奮っての投稿をよろしくをお願いします。

11 月 11 日現在、年賀推理の投稿は 6 作者からの 9 題となっておりますが、変則の出題方法で対応可能だと思いますのでどしどし投稿してください。

ちょっと早い 2024 年年賀詰作品展

〔課題〕2024 年年賀詰 (辰)
〔ルール他〕一切不問のフェアリー作品
〔投稿先〕
たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)
〔投稿締切〕2023 年 12 月 15 日 (金)

Fairy of the Forest #76

〔課題〕クリスマスに関連した協力詰
〔投稿締切〕2023 年 12 月 15 日 (金)
〔投稿先〕
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

たくぼん

2023 年 第 184 号

Web Fairy Paradise

非売品
令和五年十一月号
令和五年十一月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市
発行兼編集人 須川卓二
発行所 Web Fairy Paradise 編集部
問合せ先
須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp