



第186号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 157 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ Fairy of the Forest #76
- ・ ちよっと早い 2024 年年賀詰作品展
- ・ 透明駒コンクール出題(上谷直希)(再掲)
- ・ 推理将棋第 169 回出題

結果発表

- ・ 第 156 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 167 回出題
- ・ 第 19 回フェアリー入門(レトロ協力詰)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#19(駒井めい)

読み物

- ・ 安南超入門(springs)
- ・ 実験室の悲劇(第 23 回)(占魚亭)
- ・ 左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案(上谷直希)
- ・ 第 4 回フェアリー杯作品紹介(駒井めい)
- ・ 出口信男の修正図(4.5)(佐藤達也)



2023/12

はじめに



pixta.jp - 105470732

年末

2023 年もあと 10 日余りで終わりを迎えようとしています。あつという間ですね。

振り返ってみますと 2023 年はフェアリー界にとっては転機の年だったように思えます。これまでは結構こつこつと歩んでいた感じでしたが、2023 年はネット上でフェアリーに関するさまざまなコンテンツを見るようになりました。WFP で担当をされる駒井めいさん、springs さん、占魚亭さんなどが X や note など入門向けのコンテンツを示されたりとこれまでにない状況を作り上げて頂きました。現在、詰将棋メーカーではかなりの数のフェアリー作品が発表されています。私もせっせと解図させていただいていますが、結構面白いものや目新しいものも多く、昔のフェアリーランドしか発表場所がなかった時代とは隔世の感があります。

ただ危惧するのはネットで発表されている作品はなんらかの事情で見られなくなった際に散逸する可能性があることと正式発表とそうでない作品との境目が不明瞭な点があるということです。フェアリー詰将棋連盟でもあればその裁定が可能かもしれませんが、それは……。

とはいえフェアリーブームが来ているのは間違いなくこの波に乗って 2024 年もビッグウェーブにのる 1 年にしていきたいですね。

たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第 186 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157回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。本稿では第157回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

〔第157回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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揚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。

【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」

【点鏡】

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第108回WFP作品展(WFP127号)

参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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。

【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)

【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。

【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。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1)成っても不滅性を失わない

2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第140回WFP作品展(WFP165号)

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

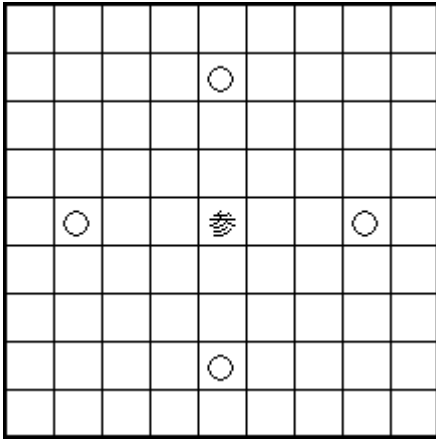
【Dummy】(偶)

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。

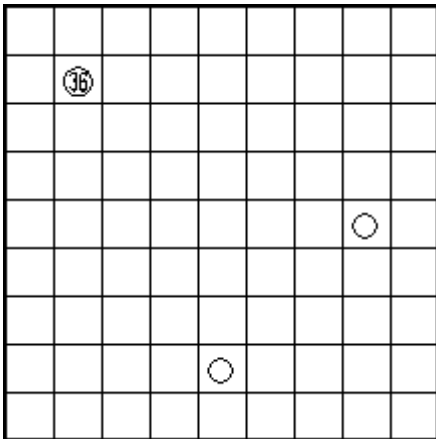


(○が参の利き)

【36 跳】(㊸)

(3,6)-leaper。

3対6の位置に跳ぶ八方桂。

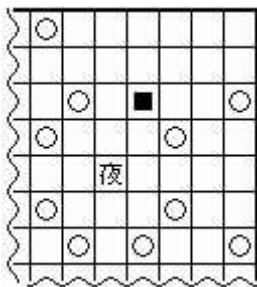


(○が㊸の利き)

【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。

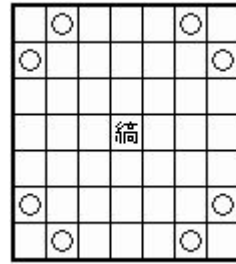


(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【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。



(○が縞の利き)

【中立駒】(「㊸」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」

【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)

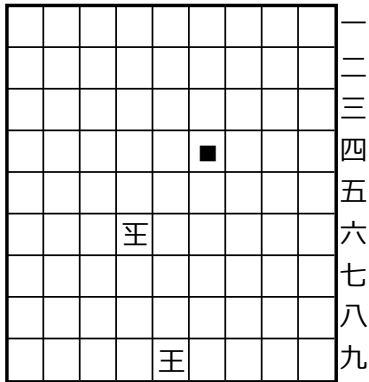
- ・複数の味方駒から利かされると、それらを合成した性能になる。
- ・味方の Friend から利きを写すこともできる。性能の転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Friend を巻き込み、相互に性能を増幅させることも可能。

<第 157 回>解答締切:2024 年 2 月 15 日(木)

■ 157-1 占魚亭氏作

a) AntiAndernach協力自玉スタイルメイト 6 手

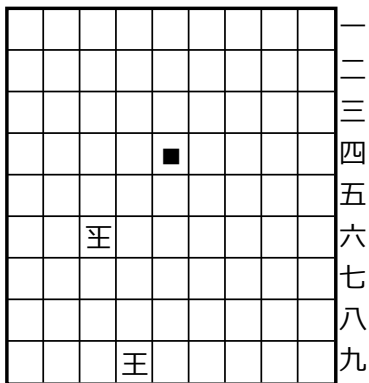
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

b) AntiAndernach協力自玉スタイルメイト 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

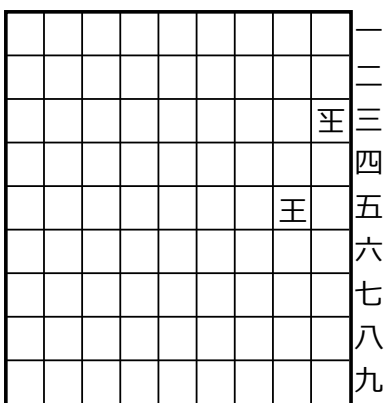


持駒 角

■ 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

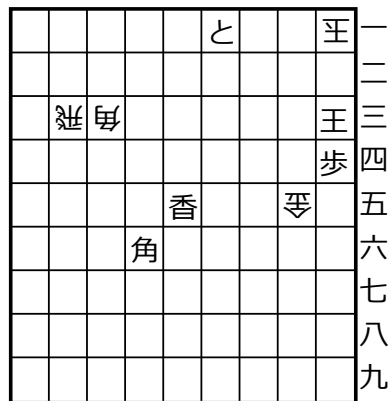


持駒 桂

■ 157-3 駒井めい氏作

手数指定協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

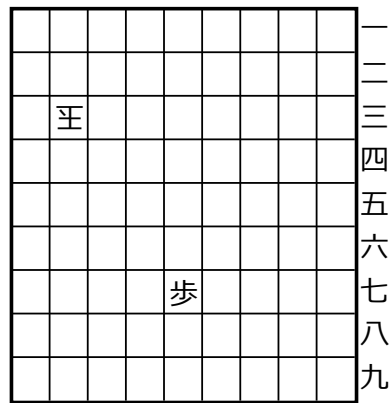


持駒 なし

■ 157-4 さんじろう氏作

a) ネコネコ鮮協力詰 4手(受先)

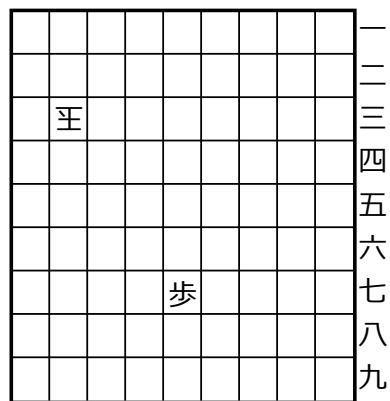
9 8 7 6 5 4 3 2 1



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



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
糸	糸									五
受	我	歩			角					六
龍	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
王	糸		歩	龍				糸		二
										三
										四
	糸		龍					糸		五
										六
										七
	糸						龍			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
龍: (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
夜			糸					受		二
										三
飛								王		四
	糸	龍	龍	糸				歩		五
										六
	歩							夜		七
										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
協力白玉詰 16手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
					飛					二
										三
										四
						細				五
									糸	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	糸		二
							桂			三
										四
										五
										六
										七
										八
										九
我										九
角										九
響										九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※響: Friend

以上



Fairy of the Forest #76 出題

- 2023年10月20日:課題発表:(協力詰)
- 「クリスマスに関連した作品」
- 2023年12月15日:投稿締切
- 2023年12月20日:出題
- 2024年01月15日:解答締切
- 2024年01月20日:結果発表

■ 出題

課題は「クリスマス」。いよいよ年末という
雰囲気ですね。

作品の方は、前回と同じく全部で4題。短い
のと長いのが2作ずつという点も、前回と同じ
です。最後の04は、受方持駒制限にご注意くだ
さい。

課題との関連については、ヒントとして作者
の言葉を引用しておきます(ただし、ところど
ころ字を伏せています)。

01→「初形○というだけです。」

02→「詰上りが、クリスマス×××の×××で
す。←これは難解かも。」

03→「収束で××のと金が××まで移動して詰
むところを××月××日に見立てる……とい
うことでご勘弁下さい。」

04→「クリスマスは元々キリスト教圏の祭日。
ということで、×××風の初形にしてみま
した。」

年末年始を、解図でお楽しみください。皆様
よいお年を。

(解答先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 76-01 たくぼん

協力詰 9手

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

持駒 銀2歩

■ 76-02 たくぼん 協力詰 15手

協力詰 15手

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

持駒 銀

■ 76-03 三角 淳

協力詰 93手

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

持駒 桂2

■ 76-04 神無七郎

協力詰 121手

持駒 なし

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

持駒 歩

第156回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第156回WFP作品展の結果を報告します。
第156回の出題は全11題。解答者数8名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第156回WFP作品展成績〕(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

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

今回は出題数が少ないので全題正解者が出ることを期待していたのですが、そう甘くはありませんでした。全般的な解答成績は良好ですし、正解者ゼロの作品はなかったのも、その点は良かったと思います。今回最大の鬼門と予想された156-2に占魚亭氏が正解を入れたのが大きかったですね。また、予想外の誤解が出たのが156-11。これにも占魚亭氏が正解を入れてくれたので、「実質正解者なし」を免れました。これも大殊勲です。

第157回分の解答締切は来年2月。時間はたっぷりあるので、今度こそ全題正解者が出ることを期待したいと思います。

■ 156-1 占魚亭氏作 (正解6名)

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

【ルール】

• Lortap

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

→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。

	3	2	1	
				一
●	●	●		二
角	桂	香		三

例えば左図で、
12香や11香成は不可。
22角や11角は不可。
11桂成や31桂成は可。

【解答】

88玉 86飛 77玉 87飛 66玉 86飛
76角 同飛 55玉 64角 44玉 53角成
33玉 43馬 22玉 まで 15手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

フェアリー短コンに出品予定だった作品です(15手の投稿をいただいたので、別のものになりました)。

受方玉の軌跡がテーマで、11まで行かせたかったのですが叶いませんでした。

【解説】

99で冬眠中の受方玉。まずは穴から這い出して貰わないと王手すら掛かりません。ということで、初手は無条件で88玉に確定。勘の良い方なら、玉をこのまま斜めに進めて「玉で玉を詰める」ことが可能なのではないかと気付いたのではないのでしょうか？

通常ルールで玉を玉で詰めることは不可能ですが、Lortapは味方駒の利きがあると、相手の駒を取れないという、ちょっと風変わりなルールです。従って、受方玉を斜めに追いつつ、攻方玉に紐を付ける王手の仕方を発見すれば目的は達成できます。そのための重要な岐路が2手目68飛と86飛の選択です。正解は86飛なのですが、68飛だとどうなるでしょう？

88玉 68飛 77玉 78飛 66玉 68飛
67角 同飛 55玉 **64角**

この10手目が問題。作意と同様に64角とする手は王手になりません。64角には68飛が利いているからです。64角の代わりに46角だと、後に角が成れず、攻方玉に紐を付けることができません。2手目86飛はこの64角を王手にするためのミニ伏線だったのです。

本局はLortapの性質を活かした軌跡趣向ですが、「玉で玉を詰める」のはImitator作品で良く見る詰上りなので、主題の選定に作者らしさが出ていると思います。

Lortapで受方玉を99から11まで行かせること自体はそれほど難しいことはありません。例えば以下の図をご覧ください。

【参考】99から11への玉移動

Lortap協力自玉詰 15手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩6
受方持駒 なし

88玉 89歩 77玉 78歩 66玉 67歩
55玉 56歩 44玉 45歩 33玉 34歩

22玉 33歩成 11玉 まで 15手

この例だと手順にLortapらしさがほとんどありませんね。玉のCorner-to-Cornerというテーマを最短手数で実現しようとする、手順はどうしても淡泊になってしまいます。テーマの実現より手順の充実を優先したのは、作者らしい選択だと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

2手目68飛だと詰まないことに中々気がつかなかった。

るかなんさん

初手を入れた意図を想像すれば最終手は一目瞭然。

たくぼんさん

飛角を使って巧みな展開で感心しました。

荻原和彦さん

最終2手が浮かんだらしめたもの。
受方は角合に1手、玉移動(99→22)に7手費やす。寄り道は一切許されない、というのが大ヒント。

さつきさん

2手目68飛で78角を取って87角から追うのは2手超過。短縮のための工夫された手順。

一乗谷酔象さん

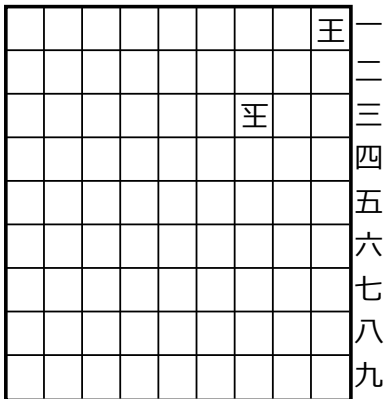
合駒1回で斜め7路移動を実現。



■ 156-2 神無太郎氏作 (正解1名!)

とG協力自玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 歩3

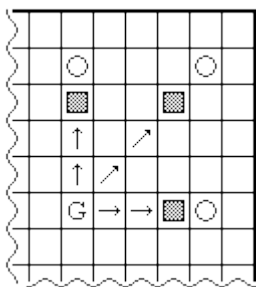
【ルール】

• 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。



(○が G の利き)

(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。

【解答】

34 歩 43 玉 44 歩 52 玉 53 歩 63 玉
33 歩成 43 飛 同歩成 72 玉 12 飛 62 桂
52 歩成 54 桂 55 と 62 飛 22 と 61 飛
まで 18 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【解説】

歩が成ると金ではなく、Grasshopper (G) になる詰将棋。金とGを比較して、Gには次のような長所と短所があります。

(長所) 合駒請求ができる

(短所) 他の駒がないと王手できない

持駒に歩しかないのに、協力自玉詰・双裸玉が成立するのは上の「長所」によるものです。

ただし、詰手順を求めるには「短所」を補う適切な選択を行わねばなりません。例えば「とG作り」を焦って次のような入り方をするとどうなるでしょうか？

34 歩 42 玉 43 歩 53 玉 33 歩成 …

これは 6 手目に玉を逃がさざるを得ず、大幅な手数超過となります(合計 32 手掛かります)。

作意は 2 手目すぐに 42 玉とせず、43 玉として一路遠くまで玉を運ぶ巧妙な手順です。これなら簡単に「とG」を2枚作れる上、合駒で飛まで入手することができます。ちょっとした投資で大きな利益を得たわけですね。

後半の手順も実に巧妙。ここでは跳躍台だった 53 歩が主役に昇格。52 歩成→55 とG→22 とGの三段活用で、攻方玉の逃げ道を封鎖。この三段活用を助ける桂合から開き応手、及び攻方玉を仕留める飛合から飛の開き応手という受方の二段活用により、華麗な幕切れとなります。

「とX」ルールは、Xで指定された駒で派手な手順を表現するフェアリー駒作品の特長と、歩の繊細な運用を一局に盛り込むことが可能な

ルールです。本局でも前半の渋い「一工夫」と、後半の華麗な大技が両方楽しめたと思います。

【短評】

占魚亭さん

詰み形の予想がつかず苦戦。同地点に打った合駒2枚が動く展開が素晴らしい。

☆本局唯一の正解者は占魚亭氏。今回最大の鬼門と予想していた作品なので、正解はお見事。殊勲賞ものですね。

■ 156-3 駒井めい氏作（正解7名）

点鏡限定協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

・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

【解答】

23 角生 22 玉 12 角生 11 玉 78 角成
まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

【作者のコメント】

攻方王の打歩詰を利用した擬似透かし詰。

【解説】

「限定」は「手数指定」+「駒余り禁」。攻方に持駒がないので後者はとりあえず措いておいて、問題は どうやって玉を延命させるかです。

「点鏡」により 13 歩は香の性能になっているので、初手の王手は 15 通り。12 角を動かす開き王手が 14 通り、98 飛の委託王手が 1 通りです。この中で 1 手詰を免れるのは、23 角不成しかありません。それに対する応手も 22 玉しかありません。冒頭 2 手は自動で決まります。

問題はその後どうするか。「12 角生 11 玉 21 角成」という手順は筋が良さそうですが、「21 馬」と「89 歩」は利きを交換しているため両王手になりません。従って「12 歩」という受けが可能。しかも「12 歩」は「98 角」と利きを交換し、逆王手になっています。

ここで本局の狙いに気付いた人もいるかもしれませんが。上の手順では「12 歩」に対し「98 飛」や「98 歩」(89 歩は馬の利きになっている)等が可能なので、受方は問題なく「12 歩」を打つことができました。もし「12 歩」に攻方の受けがまったくないか、反則しかない状態が作り出せたらどうでしょう？「12 歩」が打歩詰の反則で打てないではありませんか！

そのような自玉の打歩詰状態を作る秘策が作意の最終手「78 角成」です。八段目への開き王手で 28 飛の横利きを止め、角が成ることで「12 歩」に対する「同角生」の受けも消してしまいます。「78 馬」の状態であれば、仮に「12 歩」とされても「同馬」「同歩生」「同歩成」のいずれ

れも自玉へ王手を掛ける反則となります。従って受方は「12歩」を打てません。

合駒できそうな駒が持駒にあるのに、それを打つ手が反則になるため打てない…合駒を省略する「透かし詰」という規則のない協力詰で、あたかも「透かし詰」を実現したかのような「擬似透かし詰」がこうして成立しました。

「擬似透かし詰」を主題とした作品はまだ珍しい部類に属しますが、それを「逆打歩詰」（自玉の打歩詰）を利用して実現した本局は実に独創的です。限定ルールの使用も、「歩を渡したけど実は使えない」という手順を生み出し、この主題の不可思議さを増す良い演出になっていると思います。

付け加えると、「限定」の代わりに「手数指定」だけだと最終手「98飛」の余詰が成立します。また、3手目12角成は自玉へ王手を掛ける反則となるため、角が成る時期も限定されています。各手順や配置の意味を考えると、本局の面白さを一層よく味わうことができるので、ぜひ各自研究してみてください。

【短評】

占魚亭さん

打歩詰になるので12歩と合駒出来ない、というカラクリですか。なるほどね。

るかなんさん

問われているのは点鏡ルールでなく完全打歩の理解。こんな表現があったとは。

☆「完全打歩」は打歩ルール（通常ルールとは逆に打歩詰以外の詰を反則とするルール）の概念なので、「完全打歩」とは異なります。本局では打歩詰の判定に、一段深い読み（打った歩を取る手が反則となる）が必要になるので、「完全打歩」と似た印象が生まれたのだと思います。

たくぼんさん

なんだか不思議な手順です。

荻原和彦さん

唯一の応手△12歩が反則(打歩詰)だから、何とこれで詰んでいる。意表の終手に感服。

さつきさん

初手に78角なら生でも詰みますが、歩を渡

したことで成限定になるのが面白いです。

一乗谷酔象さん

わざわざ4手掛けての打歩詰誘導。



■ 156-4 さんじろう氏作（正解2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
					蹠				七
									八
					?				九

持駒 桂

【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。

→初出：ネコネコ鮮の紹介（WFP43号）

【解答】

46 銀生 45 桂 47 玉 46 桂 45 歩 58 銀
まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

序盤のやり取りが狙いです。

5手目の歩はもちろん限定で、香打だと49玉と王手を外せます。

【解説】

受先作品では初手を何に使うかが重要です。まずは攻先で考えて、後で都合の良い駒を盤上に駒を足すという「定跡」もありますが、その方針では案外上手く行きません。初手から積極的に局面を動かす必要があります。

正解はWFP155-6と同様、玉頭から銀を移動させる46銀生です。目的は銀を攻方に渡し、受方玉を弱体化させること。ネコの目のようにクルクルと駒の性能が変わる手順を経て、5手目45歩とすれば、銀の入手と玉の最弱化に成功します。

最終手58銀はネコネコ鮮特有の「性能維持」の手筋です。この時点で「58銀」と「59と」は性能交換をしていますが、58銀は元の性能でも王手を掛けているため、57に駒を足しても「59と」を動かしても王手を外すことはできません。

「59と」の下に駒を打てれば王手を解除することができますが、そこは盤外です。「元の性能で王手になっている」「盤端で受けの余地がない」はネコネコ鮮特有の応手を防ぐ基本手筋ですので、ぜひ覚えておきましょう。

なお、次局は「57銀」の配置が「54香」に変わっています。この違いが手順にどのような変化をもたらすか、注目してください。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

ネコネコ鮮は派手な手順が見たい。ルール上の性質上接近戦になりやすいけど。

占魚亭さん

どこに銀を移動させたら手が続くかを見きわめる。最後に59とを活かし、綺麗な仕上がり。

たくぼんさん

ネコネコ鮮+受先はかなりの強敵ですね。背面や対面要素も満載でかなりやっかい。

■ 156-5 さんじろう氏作 (正解2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
					皇				四
					王				五
									六
									七
									八
					と				九

持駒 桂

【解答】

48香 68桂 69飛 48桂 49と 57香
まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初手~4手目は対面や背面でよくある手順で

す。それでも本作が新作として主張できる点は5手目の49と寄で、ネコネコルールの特性を生かした手になっていると考えました。この手で49○打と駒打すると、59とが生きているので最終手以降58桂で王手を外せる。

なお54香は余詰防止で、1番と同様手順(46銀打以下)では詰まないようにするためです。逆に1番で2番の手順は57銀が邪魔になります。ただし54香は54飛でも作意が変わらず完全作になります。

飛の方が少し紛れが増えますが、配置が重くなるので香の方を取りました。また54香を53香や53飛にすると余詰が生じます。

【解説】

「受先」で初手に質駒を配置するのは、割とよくある構成ですが、さんじろう氏の受先ネコネコ鮮シリーズでは、本局が初の「初手質駒配置」になります。後に取りられるという意味では、WFP155-7の初手59飛も質駒配置には違いないのですが、これは性能変化による王手を可能にする種駒の役割も兼ねていて、純粋な質駒ではありませんでした。

しかし本局の初手48香は純然たる質駒です。もし攻方の持駒が「桂香」であれば「48桂49と57香」の3手詰なので、前半の3手はそれを可能にするための手順だったわけです。質駒配置という平凡な初手を避けた作品が続いた後だけに、これは却って意外だったと思います。

ただし本局の見所はここではありません。5手目「49と」の移動応手。これが深い意味を持つ妙手です。

ただ単に最終手57香に紐を付けるだけなら、49に「角金銀」のどれを打っても構いません。ところが、それでは「59と」が残るので、58に桂や角を打つ受けが可能になってしまいます。作意のように「59と」を撤去しておけば、58に駒を打つ手が受けにならないわけですね。

もちろん逆側(55)に駒を打つ受けは「54香」があるせいで、受けになりません。似たような形でも駒があるかないか、駒の種類が何かで、有効手・無効手が変わるのが、ネコネコ鮮の難しい所でもあり、面白い所でもあります。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

地味な手順なのかな、と思ったら49とは好手。意味を理解するのに、少し時間がかかっ

た。

占魚亭さん

「48桂～69と」がパッと見えたので、何が必要かすぐ分かりました。

たくぼんさん

156-5よりは考えやすかったがそれでも大変。

■ 156-6 さつき氏作(正解4名)

衝立協力詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
王									七
		王							八
									九

持駒 飛

※指し直し上限:0回

【ルール】

・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)

・**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。

【**解答**】

98 飛 (-) 88 飛 (+) 87 飛;金 (-)
86 金 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔**審判視点の手順**〕

98 飛 86 玉 88 飛 87 金 同飛 96 玉
86 金 まで 7 手

【**作者のコメント**】

無効手が許されないので、逆王手で合駒の位置を判断できるようにします。

【**解説**】

本局に設定された指し直し上限は0回、つまり失敗の許されない衝立詰です。「不成立着手」を利用して情報を得ることができないのが厳しいですね。「衝立協力詰」なので相手が協力してくれるわけですが、それでも細心の注意を払わねばなりません。

「不成立着手」は利用できませんが、受方から攻方に合法的に情報を渡す有効な手段が一つあります。それは「逆王手」です。逆王手は審判を通じて、攻方に知らされます。王手駒と受方玉の位置が十分に近ければ、逆王手した駒の位置や種類も絞り込むことができるでしょう。逆王手に使った合駒は、攻方が取った時点で、審判を介して攻方に渡され、駒種も確定します。

ところが、逆王手の有効性に気付いただけでは本局は解けません。初手 99 飛や初手 77 飛では詰まないのです。前者なら飛合、後者なら角金銀のうち都合の良い駒を逆王手が生じる合駒として得ることができるので有力そうに見えますが、その後が続かないのです。具体的にその2つの紛れを追ってみましょう。

初手 99 飛の場合は以下のように進みます。

99 飛 (+) 98 飛;飛 (-) 88 飛 (-)

期待としては 6 手目に 97 玉と指していて欲しいですが、衝立協力詰では 97 玉と指したことを当てにして 98 飛打とすることはできません。6 手目の玉位置は 75・76・95・96・97 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。

初手 77 飛の場合は角金銀で逆王手が可能ですが、ここでは金合を前提に手を進めてみます。

77 飛 (+) 87 飛;金 (-)

4 手目の玉位置は 96 か 98 なので両方に対応できる王手は 97 飛か 97 金。前者は(同)でも 86 玉でも 1 手で詰めることは不可能。後者は玉が 99 に行ったか 95 に行ったか確定できないので、王手が続きません。

正解に辿り着くには更なる工夫が必要です。それが初手 98 飛。すぐに逆王手を掛けさせるのではなく、玉を都合の良い位置 (86) に移動させてから逆王手をさせ、金合を得るのです。こうすると、6 手目の玉位置は 75・76・95・96 の 4 つの可能性がありますが、86 金でそのすべてに対応する王手を掛けることができます。もちろん、これは「協力詰」なので、受方は衝立の向こうで「96 玉」を選んでおり、これでめでたく詰みとなります。

「指し直し上限：0 回」という厳しい条件にもかかわらず、手順は決して一本道ではなく、時間差で合駒の入手を行う本局は、衝立協力詰というルールの持つ大きな可能性を見せてくれた作品だと思います。

なお、本局で指し直しが 1 回許される場合、どのような手順が成立するか、作者に例を示して貰いました。

例 1 94 飛 (-) 96 飛×95 飛;飛 (-) 96 飛 まで 5 手

例 2 99 飛 (-) 96 飛×98 飛;金 (同) 88 金 (-) 89 金 まで 7 手

例 3 67 飛 (+) 77 飛;飛 (+) 87 飛;銀 (-) 97 飛打 まで 7 手

例 4 67 飛 (+) 87 飛×77 飛;飛 (+) 87 飛;銀

(一) 97 飛打 まで 7 手

例 1 は指し直しを利用して 5 手で詰める手順。これなら普通の衝立協力詰という感じがしますね。例 2 は本局とは反対に、逆王手を掛けさせないことで、金合を入手する手順。例 3 は例 4 と比較すると分かり易いのですが、手順表面上は無効手を示す×が現れていないものの、指し直しができないとこの手順は成立しません (87 に合駒した可能性も考慮する必要があるので)。衝立協力詰を作る際は、このような「隠れ指し直し」を含む場合に注意が必要です。

【短評】

駒井めいさん

衝立だと逆王手は貴重な情報なのか。2 手目に逆王手をする手順をずっと考えて詰まず。一旦 8 筋に動かせばいいのか。

荻原和彦さん

逆王手が鍵となるが、▲77 飛に金合も▲99 飛に飛合も受方玉の逃走路が上下に分かれ詰む形がない。一旦 86 に追って▲88 飛に金合が何とも憎い好手順だった。

一乗谷酔象さん

一路動かしてから合駒請求。

■ 156-7 上田吉一氏作 (正解 6 名)

成禁天竺 PWC マキシ協力詰 83 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※●:着手不可、不透過

【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】

61 飛 14 玉 64 飛 19 玉 14 飛 99 玉
 19 飛 91 玉 99 飛 81 玉 89 飛 82 銀
 同飛/89 銀 11 玉 12 飛 91 玉 11 飛 99 玉
 91 飛 98 銀 同飛/91 銀 19 玉 18 飛 99 玉
 19 飛 92 玉 99 飛 12 玉 92 飛 82 銀
 同飛/92 銀 11 玉 81 飛 同銀/92 飛 12 飛 71 玉
 72 飛 11 玉 71 飛 12 玉 72 飛 同銀/81 飛
 11 飛 62 玉 61 飛 12 玉 62 飛 11 玉
 61 飛 同銀/72 飛 12 飛 51 玉 52 飛 11 玉
 51 飛 12 玉 52 飛 同銀/61 飛 11 飛 42 玉
 41 飛 12 玉 42 飛 11 玉 41 飛 同銀/52 飛
 12 飛 31 玉 32 飛 11 玉 31 飛 12 玉
 32 飛 同銀/41 飛 11 飛 22 玉 21 飛 12 玉
 22 飛 11 玉 21 飛 同銀/32 飛 12 飛
 まで 83 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解説】

本局は上田吉一氏の「成禁天竺 PWC マキシ」のシリーズ作の中でも比較的易しく、パズル性よりも趣向性が強く打ち出された作品です。

ただ、趣向に入るまでに長大な序奏が設けられており、序盤は目的がはっきりしないまま、手を進めねばなりません。幸い、罨になるような箇所はないので、ルールに沿い、千日手を回避するよう一歩ずつ進めば、自然に局面が進展して行きます。趣向が始まるのは32手目から。

【途中図】32手目11玉とした局面

持駒 なし

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

持駒 なし

ここから本局の主題である「銀鋸」が現れます。もちろん、ただの銀鋸ではありません。銀を一回動かすたびに玉の往復運動が入る個性的な銀鋸です。

銀が斜めに動いた時、飛はその左側に遠ざかってしまうので、飛の位置を直さねばなりません。そのために玉の往復運動が入ります。銀をストッパーとして利用することにより、玉は銀の隣で停止し、飛をその位置に合わせれば、段を変えて次のサイクルに入り、再び飛を銀に取

らせることができます。この仕組みにより8手一組で飛銀が右辺に一路ずつ移動し、玉の振幅は1サイクル毎に減少。遂に玉の動く場所がなくなり自然に収束します。

今まで氏の「成禁天竺 PWC マキシ」シリーズは「飛角」を主役に据えて作られていました。本局の銀鋸は斜めの動きだけでできているので、元は角鋸だったのかもしれませんが。ただし、角では本局のような長い序奏は成立しないので、角から銀へ駒種を変更したと推測することができます（本当のところは作者ご本人に聞くしかありませんが…）。

また、13●は「受方13歩23歩」の2枚で代替することもできます。作者は「普通の駒」で作品を作ることにこだわっていないことがわかりますね。

【短評】

変寝夢さん

これをPC使わずに作っているところがエグい。また思考局面数が並の3手5手と変わらないところが信じられない。

占魚亭さん

PWCを活かした銀鋸。玉・飛の軌道が小さくなっていく所も面白かったです。

たくぼんさん

分岐がいくつかあるが、何回かやり直して到達しました。終盤は筋に入ったとわかりますね。

荻原和彦さん

為す術なく11の巨大引力(ブラックホール?)に飲み込まれゆく玉。

さつきさん

初めて成禁天竺 PWC マキシ協力詰シリーズが解けて小躍り。
飛と玉の往復を伴う8手で一マス近づく銀鋸が楽しく素晴らしい作品だと思います。

一乗谷酔象さん

銀鋸をマキシ移動の壁とする趣向が楽しめる。

■ 156-8 上田吉一氏作 (正解7名)

PWC協力自玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※●:着手不可、不透過

【解答】

19 飛生 同桂成/27 飛 29 飛 同香成/23 飛
同飛生/23 杏 同桂成/37 飛 39 飛 同香成/31 飛
同飛生/31 杏 同桂成/47 飛 49 飛 同香成/45 飛
同飛/45 杏 69 桂成 同飛/49 圭 同香成/62 飛
同飛生/62 杏 88 玉 89 飛 77 玉
87 飛 同馬/96 飛 まで 22手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							皇			一
			皇							二
				●	王		皇			三
										四
		●			皇					五
飛	皇									六
	皇	王								七
		●								八
					圭	圭	圭	圭		九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解説】

攻方玉の周りに着かず離れず配置されている4枚の香と、七段目に横一線に並べられた4枚の桂が嫌でも目を惹く初形。すぐには意味が分からなくとも、数手進めるだけで、その意味を悟った解答者も多かったでしょう。

飛で王手したとき、それを桂で取れば、香の居る筋に飛を移動させることができます。そし

てその香に飛を取らせ、更に飛で取り返せばあら不思議。香が元の位置で成香に変身しました。PWCルールを使った香の「居成」です。

これが分かれば、この作品の狙いは明白。残り3枚の香も同様に「居成」で成香に変えれば、攻方玉の包囲網が完成します。

一つ注意すべきは57桂の使い方。27・37・47桂の3枚は香と同じ筋に居るので、飛を取ることで、香の居る筋に飛を移動させることができましたが、57桂はそうではありません。最後の香は6筋に居ます。

そこで57桂は飛を取るのではなく、単純に移動合駒して飛で取って貰うことにより6筋への飛の移動を実現します。香を5筋に置いたのでは、上手く攻方玉の包囲網を作れないので、6筋の配置になっているわけですが、ちょっとした破調が面白いですね。

香をすべて成らせた後は収束。96馬が待ち構えているので、ここも迷うことはないでしょう。今までの準備が功を奏し、馬を87に呼ぶだけで攻方玉を仕留めることができます。

ここまで飛が成れる機会は4度あったわけですが、この最終手で飛が成ってはいけないことも判明します。受方の桂香はすべて成り、攻方の飛は一切成らない。この対比も良いですね。手順に難しい所は一つもなく、ユニークな発想をダイレクトに楽しめる作品だったと思います。

【短評】

変寝夢さん

香4枚の成らせに目が行くが、さりげなく桂も全て成っているのです。14手目の69桂成の破調（飛を2筋動かす）がお見事。

占魚亭さん

PWCを活かした香成らせ。面白かったです。

るかなんさん

手拍子で進めていたら普通の移動合を見逃していました。

たくぼんさん

最後の最後に成った飛を元に戻しました（笑）

荻原和彦さん

2手1組で受方香を居成させる仕掛けに気づけるかどうか。16手目までに受方桂香8枚を

全て成らせる構成は実にユニーク。

さつきさん

香を杏に置換するPWCらしい入れ替え趣向。飛生の効果が最後に現れるのも面白いです。

一乗谷酔象さん

43玉の退路5か所塞ぐために4香を成駒に入れ替える。

53,75の●の意味がわかりませんでした（余詰消しに必要なんでしょうか）。

☆53●は「19飛成 88玉 99龍 77玉 97龍 66玉 67龍 55玉 64龍 同香/62龍 52龍 同馬/96龍 まで12手」の早詰防止。

75●は「19飛成 98玉 99龍 87玉 97龍 76玉 67龍 同香成/62龍 72龍 66玉 63龍 76玉 67龍/63杏 85玉 65龍 94玉 54龍 93玉 63龍/54杏 82玉 52龍 同馬/96龍 まで22手」の余詰防止です。

この2つは駒数を増やせば通常駒の配置でも代替可能だと思いますが、78●は通常駒での代替は難しいでしょうね。

■ 156-9 上田吉一氏作（正解7名）

協力白玉詰 50手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※「金」「と」は不滅駒

【ルール】

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

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 成っても不滅性を失わない
- 2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【解答】

38 金 49 玉 46 龍 47 と 48 金 39 玉
 35 龍 37 と 38 金 49 玉 44 龍 47 と
 48 金 39 玉 33 龍 37 と 38 金 49 玉
 42 龍 47 と 48 金 39 玉 31 龍 37 と
 38 金 49 玉 42 龍 47 と 48 金 39 玉
 33 龍 37 と 38 金 49 玉 44 龍 47 と
 48 金 39 玉 35 龍 37 と 38 金 49 玉
 46 龍 47 と 48 金 39 玉 37 龍 同と
 17 角 28 と まで 50 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛

【解説】

ともすれば大掛かりな仕掛けを要する複式龍鋸を、不滅駒を使うことで極めて簡潔に実現した作品。

受方玉は攻方玉と不滅金に囲まれ、39・49の2ヶ所しか動くことができません。これは「攻方玉を詰める」という協力自玉詰の目的達成には不都合です。

攻方はこの不都合を打開すべく、質駒入手を目指して、31角を取って戻ってくる龍鋸を行います。

複式龍鋸を可能にする「エンジン」の役割を担っているのが、初形で48に居る不滅金と、受方の不滅と金です。

単式の龍鋸の場合、龍の王手に対し、玉が逃げる手を繰り返します。複式の龍鋸では、龍の王手に対し受方は合駒を行い、別の攻方駒の王

手に対し玉が逃げます。単式に比べ往復運動をする駒が1組(2枚)増えるわけですね。

この複式龍鋸のルーツはもちろん複式馬鋸です。詰将棋史で複式馬鋸が初めて登場したのは1951年。作者は山田修司氏。その後、この分野は爆発的に成長し、今もなお数多くの作品が生み出されています。

【参考】玉以外の駒の往復運動を伴う馬鋸

山田修司「複式馬鋸」

詰将棋 109手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1951年11月, 夢の華 第16番)

(※解答省略)

不滅駒の特長は趣向部だけでなく、収束でも活かされています。通常なら、「17角28と」には「同角」で詰まないわけですが、不滅駒なので「28と」は取ることができません。何らかの方法で「17角」を縛る必要さえないので。

本局は不滅駒を使って、わずか7枚の使用駒で複式龍鋸を実現しており、不滅駒の便利さを改めて感じさせられます。もしかしたら、大掛かりな舞台装置を必要とする他の趣向や構想も、不滅駒でシンプルに実現できるかもしれない…そんな可能性について考えさせられる一局だと思います。

【短評】

変寝夢さん

浪漫派って言葉、もう使われてないのかな？

☆「浪漫派」という言葉自体は使いませんが、「浪漫的」という言葉の需要はあると思います。「浪漫派」の作家はいなくても、「浪漫的」な作品はあるからです。

本局の解説では浪漫派作家による浪漫的

作品の最たるもので、本局にも関連の深い作として、黒川一郎氏の名作「振子」を紹介する予定だった（合駒以外の理由で玉以外の受方駒が往復運動するのが興味深いため）のですが、余詰が見つかったためやめました。余詰については本稿末尾で報告します。

【参考】玉以外の駒の往復運動を伴う龍鋸

黒川一郎「振子」
詰将棋 25手

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

持駒 金4桂4
(将棋浪漫集 第56番,1973年9月)

(※作意及び余詰については本稿末尾で)

占魚亭さん

シンプルで美しい手順。

るかなんさん

不滅駒の移動合ならピンすら不要。何か他にも悪用できそうな感触がありますね。

たくぼんさん

とても良心的な作りでしたが、すぐに角を取るの意外でした。

荻原和彦さん

角を捕獲しに龍が大遠征。不滅駒の異能ぶりが発揮される最終2手の味良さよ。

さつきさん

スラスラと解ける優しい趣向の作品。使用駒数の少なさにも驚かされます。

一乗谷酔象さん

"不滅と"移動合の逆王手を目指す。

■ 156-10 変寝夢氏作 (正解3名)

協力白玉詰 10手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※響:Friend

【ルール】

• 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。

【解答】

78 馬 64 響 同龍 25 玉 65 響 同龍
69 馬 58 響 55 龍 同龍 まで 10 手
(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛

【作者のコメント】

Friend で影の利きを使ってみました。

また Friend の所属がころころ変わるようにも作りました。

もうちょっと何かしたい感じもしますが、手数が増えると結構余詰筋（玉を玉に接近させ、玉の周辺で同 Friend まで）が厳しいですねえ。

【解説】

Friend（響）の面白い使い方を学べる作品。響は味方の駒から利きを得る駒なので、「直接」味方の駒を響に利かす手順を読みたくなります。

しかし、直接利きを与えることだけが響の利用法ではありません。間接的に利かせても響は充分役に立つのです。

詰上り図をご覧ください。攻方玉に王手を掛けているのは 55 龍のみ。この時点で 58 響は利きを持たず、王手は掛けていません。しかし、攻方玉が龍の利きを避けようと 5 筋から動くと、55 龍の利きが 58 響に伝わり、響が龍の利きを持つようになります。従って玉の逃げ場はありません。このように現時点では利きがないのに、玉が逃げようとする利きが発生し、その応手を妨げる状態を「影の利き」と呼びます。

この詰上りは実質的に龍 2 枚で挟まれているのと同じです。作者は WFP155-12（ボカスカ協力自玉詰 6 手）でも、龍 2 枚で空中の玉を挟む詰上りを見せてくれたので、きっとお気に入りの詰型なのでしょう。

本局はこの詰上りを効果的に見せるため、響を一旦受方から攻方に渡し、攻方が受方に戻してから再度盤上に合駒として登場するという、非常に凝った手順構成が採られています。そのため、この詰上りを想定することは非常に困難だったのでないでしょうか。本局を正解された占魚亭氏とたくぼん氏のお二人には心から拍手を送りたいと思います。

【短評】

占魚亭さん

Friend 合はこうやるものなんですね。

たくぼんさん

響をやり取りするのがなかなか見えませんでした。

■ 156-11 変寝夢氏作（正解 2 名）※実質 1 名！

協力自玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

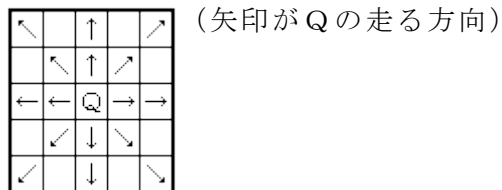
	轟			王					一
				馬					二
									三
		王							四
									五
				王					六
									七
	響				Q				八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※Q:Queen、響:Friend

【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】

44 響 85 玉 45 響 同響 75Q 同角
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 Q 響

【作者のコメント】

最後の開き王手が狙い。

【解説】

Friend (響) に味方の駒を利かす最も素直な方法は、元の駒を動かして響に利かすという方法です。しかし、別の方法もあります。それは駒の利きを遮っている駒を動かして、響まで利きを通すというやり方です。動く駒と王手する駒が異なる「開き王手」の性能変化版です。

本局の最終手はその特殊な「開き王手」。51Qの利きを遮っている52角を動かすことで、Qの利きを通し、その直前には利きを持っていなかった響をQの利きに変えて詰まします。最後の開き王手はもちろんですが、常にQのバックアップを受け続ける攻方の響と、Qの利きを一旦外してから再びQの利きを受ける受方の響の対比が面白いですね。

本局のような詰上りで注意すべきは、駒の連携を断つ応手です。実際に本局にも「44響 45響 88Q 73玉 77響 75角」という誤解がありました。これは「44響」で逃れ。性能変化系ルールでは性能変化の元を断つ受けに要注意です。

前局と本局は共に「響」の上手な使い方を学べる作品ですが、まだ馴染みが少ない駒のせいか、正解者はごく少数にとどまりました。「響」それ自体は決して難しい性質を持つ駒ではないので、次回以降はもっと多くの解答が集まることを期待します。

【短評】

占魚亭さん

Friend ならではの開き王手。

☆本局は予想よりも誤無解が多く、作者以外の正解者は占魚亭氏だけでした。正解者実質ゼロの危機を救ったファインプレーです。

たくぼんさん (※誤解)

意外とシンプルな展開ですね。

☆たくぼん氏は「78Q 75角 同Q 同玉 66角 同響 迄 6手」の解答でした。どうやら、88響を受方の駒にした図での解答のようです。念のために調べてみると、これが唯一解！偶発的なツインが生まれてしまいました。これは一体誰の作品なのでしょう？

【参考図】 88響を受方にした場合

協力白玉詰 6手

										9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	轟					〇													一
						馬													二
																			三
			王																四
																			五
						王													六
																			七
																			八
	轟					Q													九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※Q:Queen、響:Friend

78Q 75角 同Q 同玉 66角 同響 まで 6手

さつきさん (※誤解)

45 に受方響を移動するのはすぐに分かりましたが、それが攻方響の紐を切るための移動というのが響を最大限に活かした好手だと思います。

☆さつき氏は「44響 45響 88Q 73玉 77響 75角」の解答でしたが、最終手に対し「44響」で41Qと45響の連携を断つ受けがありません。



【総評等】

変寝夢さん

上田さん3作、贅沢ですね。

るかなんさん

最近はどうも低調。ネコ鮮系への苦手意識が払拭できずにいます。

たくぼんさん

なかなか手強いのは相変わらずですね。

☆今月上旬発熱があり、病院で検査したところ、A型インフルエンザと判明しました。幸い症状はほどなく治まり、無事結果稿も提出することができました。新型コロナが流行していた頃は、コロナだけでなくインフルエンザの心配もしなくて済んでいたのですが、最近は何んやらマスクをしていない人が結構いて、いつどこで病気を貰ってもおかしくありません。皆さんもコロナ禍は去ったと油断せず、健康に気を付けて新年をお迎えください。

【報告】黒川一郎作「振り」の余詰について

黒川一郎「振り」

詰将棋 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金4桂4

(将棋浪漫集 第56番,1973年9月)

51 飛成 46 玉 58 桂 同馬 56 金 47 玉
 42 龍 56 玉 48 桂 同馬 46 金 57 玉
 53 龍 46 玉 58 桂 同馬 56 金 47 玉
 44 龍 56 玉 48 桂 同馬 46 金 57 玉
 55 龍 まで 25 手

☆上は黒川一郎氏の「将棋浪漫集」第56番「振り」です。浪漫派を象徴する名作で、アンソロジー等で取り上げられる機会も多いので

すが、以下の余詰がありました。

〔余詰〕 作意 3 手目より

56 金 47 玉 57 金打 同馬 同金 48 玉
 47 金 39 玉 59 龍 49 金 48 角 28 玉
 39 金 17 玉 26 角 同玉 56 龍 25 玉
 37 桂 同香成 17 桂 34 玉 54 龍 44 角
 24 金 同玉 44 龍 23 玉 35 桂 12 玉
 24 桂 13 玉 23 桂成 14 玉 32 桂成 23 玉
 33 成桂 以下 (計 45 手詰)

☆変化は多岐にわたりますが、いずれも詰んでいます。また、初手から「47 金 58 玉 48 金 69 玉 59 金 同玉 51 飛成 48 玉 47」と進め、上記手順に合流する余詰もあります。

☆修正案としては全体を一路左にずらすことが考えられます。作者が故人のため、ご本人の意向は何えませんが、軽微な変更で修正は可能だということを報告しておきます。

黒川一郎「振り」修正案

詰将棋 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金4桂4

ちょっと早い2024年年賀詰作品展

今年も終わりに近づき恒例のちょっと早い2024年年賀詰作品展。6名の参加となりました。お屠蘇気分ではちょっと手ごわいものもあるようですが、奮ってご解答頂ければと思います。年末年始にお考え下さい。

解答送り先：
 たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)
 解答締切：
 2024年1月15日(月)

1番 占魚亭作

ネコネコ鮮Koko協力詰3手

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

持駒 なし

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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)

【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。

→参照：WFP42号「Kokoについて」

【作者コメント】

今回は、やさしいゲテモノで参加します。合駒が考え所ですが、一発で分かると思います。

2番 さんじろう作

ネコネコ鮮協力詰3手 (銀のみ5手)

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

持駒 飛

- A)持駒：飛 3手
- B)持駒：金 3手
- C)持駒：銀 5手
- D)持駒：桂 3手
- E)持駒：香 3手
- F)持駒：歩 3手

【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)

【作者コメント】

最近ハマっているネコネコ協力詰です。同一配置の6姉妹ですが、手数も短かく易しいのでどうぞ。7姉妹にならなかったのは残念至極です。

3番 神無七郎作

最善千日手 40手

			龍						
			銀						
			王						

攻方持駒 角
受方持駒 飛



旧年中はお世話になりました
今年もよろしく
お願いいたします



【最善千日手】

攻方は最短手数で初形に戻そうとし、受方はなるべくそれを妨げる。攻方最短・受方最長のみが正解。

【作者コメント】

受方が協力しない非協力千日手です。龍1枚だと受方の手を制御できないので、もう1枚龍を作る必要があります。年賀詰にしては難しいですが、どうかご容赦を。



4番 小林看空作

龍玉協力詰 19手

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

持駒 歩3

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【龍玉】

24 龍と 31 龍がロイヤル駒。

【作者コメント】

創棋会では 24 龍配置が課題のようで、そこから派生して、24 龍を詰める問題です。ただ、31 龍も王の性能なので、龍で龍の龍手はかけられないので、ご注意ください。

5番 駒井めい作

手数指定協力詰 7手

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

持駒 桂

■ 図面補足

1) 中将棋の龍を使用。利きは本将棋の龍と同じだが生駒扱い。成ると中将棋の飛鷹。

【龍王（中将棋）】

縦横に何マスでも動け、斜めに1マス動ける。
飛び越えては行けない。

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

【飛鷲（表記は鷲）】

縦横と斜め後ろに何マスでも動ける。この時飛び越えては行けない。斜め前方には、■に進んだ後に元いたマス目に戻るか□に行くか選択できる。■で止まってもよい。または、■を飛び越えて□に行ける。

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

2) 受方持駒は何を持っていても大体成立するが、盤面及び攻方駒・標準駒の飛車を除いた残り全ての標準駒にしている。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【手数指定】

指定した手数（7手）で詰める

【作者コメント】

「年賀詰って何作ったらええねん！」って思いながら毎年通り過ぎているのですが、今回は心を入れ替えて（？）何かしら捻り出して

みることにしました。辰年ということで少し捻って中将棋の龍を使ってみました。

本作は攻方龍を一回転して飛鷲にしなが、二枚の受方龍を位置交換します。最終図で22の地点に合駒をしたくても、飛鷲の性質で合駒を飛び越えて11の地点に利くので王手が外れていません。辰年というより鷲年感がありますが、細かいことは気にしてはいけません。

第6番 たくぼん

強欲協力白玉詰 44手

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

持駒 金

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻め方の玉を詰める。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【作者コメント】

12馬が龍だったら完璧でしたが余詰で断念しました。いつものように簡単なやつはブログで発表します。2024年もよろしくお願ひします。



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。

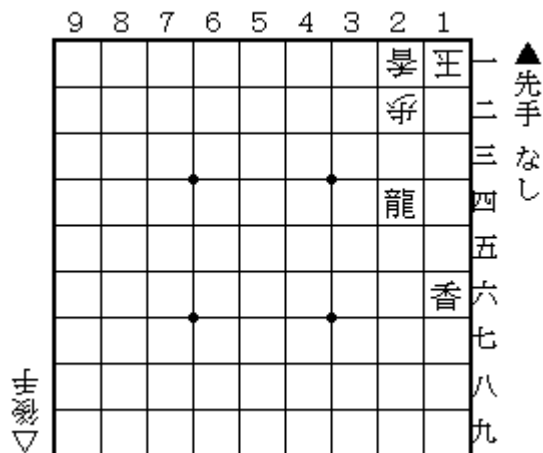
〔追記 10/25〕

「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。

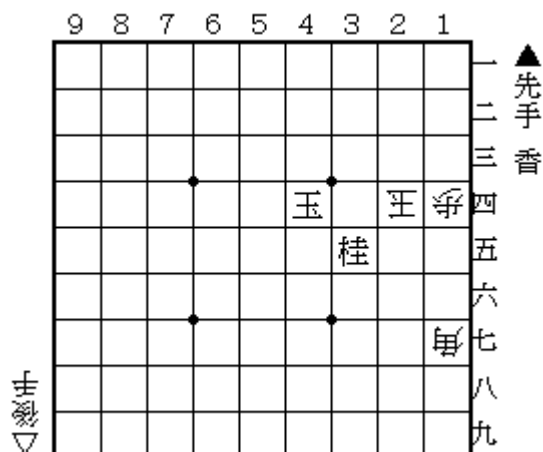
受方持駒なしの条件付きで解図をお願いいたします。申し訳ありませんでした。

(1) 詰将棋 1手 (0+1) 上谷直希 作

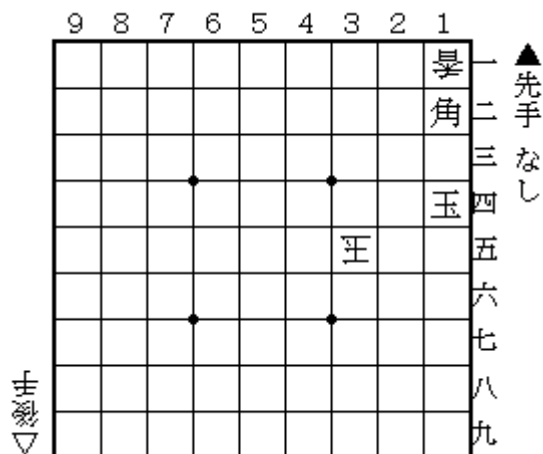
※普通詰将棋と同様、透かし詰めOK。透明駒余りの概念（詰め上がりで透明駒が持駒に余るのはOK）の使用あり。



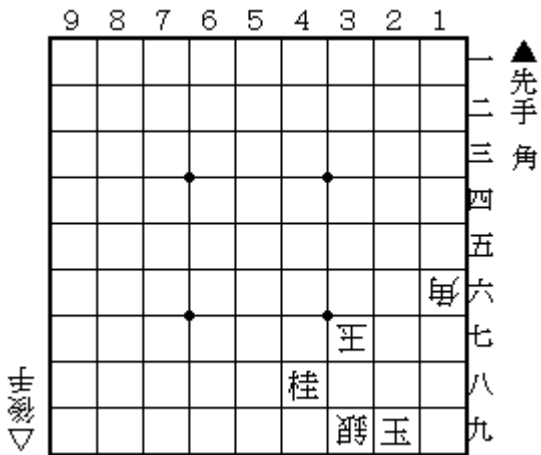
(2) 協力詰 3手 (0+1) 駒井めい 作



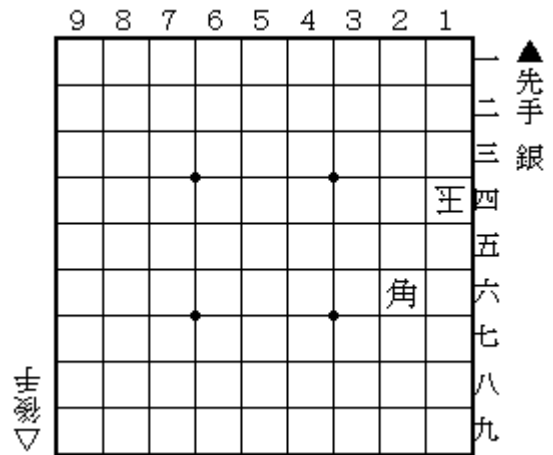
(3) 協力自玉詰 4手 (1+1) springs 作



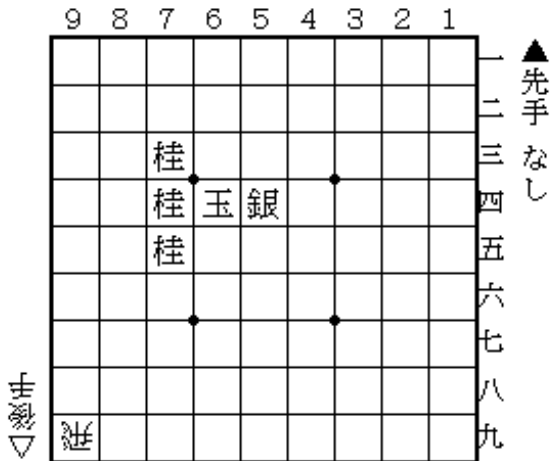
(4) 協力詰 6手 ※受先形式 (0+1) 真T 作



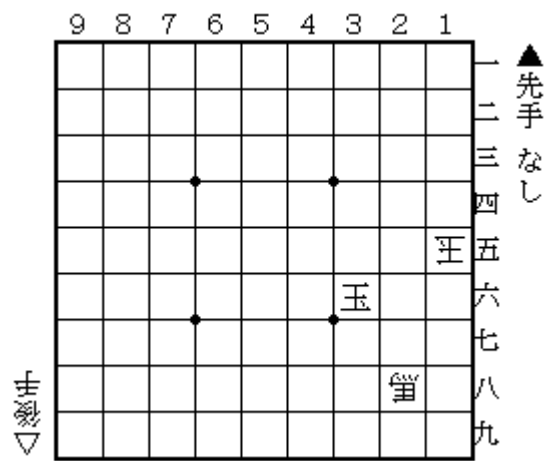
(7) 協力詰 7手 (2+3) 高坂研 作



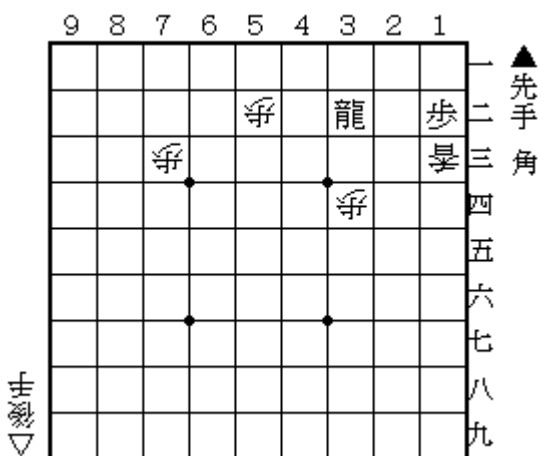
(5) 協力自玉詰 6手 (2+1) さつき 作



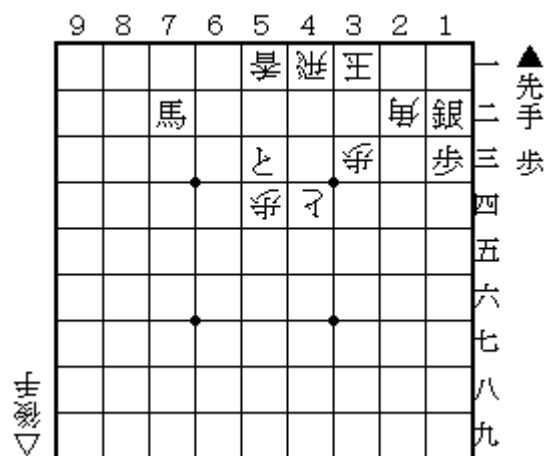
(8) 協力自玉詰 10手 (5+0) 久保紀貴 作
受方：持駒なし



(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169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169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2024年1月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第169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。

2023年最後の出題は古豪3氏からの出題で締め括りたいと思います。

初級はNAOさんからの10手作、中級はミニベロさんからの11手作、2023年のとりの上級ははなさかしろうさんからの20手作です。

【今後の出題予定】

年賀推理作品を一挙に出題すると昨年一昨年も大変だったので2024年については2回に分けての出題を予定しています。

でも、年賀推理を2月に出題すると間延びしてしまうので、元旦出題と1月出題で1月中に全作品を出題します。

長めの手数の作品は通常通りの1月中旬に出題しますが、解答締め切りは3月10日です。元旦出題分の解答締め切りは2月10日になります。

2024年元旦出題：第170回出題（元日版）

解答締め切り：2024年2月10日

2024年1月出題：第171回出題（長めの手数作品）

解答締め切り：2024年3月10日

2024年2月の出題はお休み

■本出題

169-1 初級 NAO 作

58同銀不成まで 10手

57地点へ銀を打ったり△57銀不成で詰ます形は多いのですが、本間は58同銀不成です。詰み形は？

169-2 中級 ミニベロ 作

歩で始まり歩で終わる(B) 11手

先月に続き「歩で始まり歩で終わる」作品です。アレかアレのもう一方でしょうか？

169-3 上級 はなさかしろう 作

攻方連続両王手詰 その2 20手

145-3の5連続両王手は3地点の玉。今回のその2は5連続両王手の玉位置が全て異なります。

■中間ヒント（12月27日頃 作者）

■締め切り前ヒント（1月3日頃 Pontamon）

169-1 初級 NAO 作

58同銀不成まで 10手

「あれ～。10手目58同銀不成で詰まされちゃった」

「初手の隣の筋に指した2手目が勝因かな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）

- ・10手目58同銀不成で詰んだ
- ・初手の隣の筋に2手目を指した

169-2 中級 ミニベロ 作

歩で始まり歩で終わる(B) 11手

「麩で始まり麩で終わる、スキヤキの話だな」
「旨いスキヤキは麩を食べば分かる、と言いますからね」

「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」

「見てましたよ。間の4手はすべて大駒でしたね」

「先手は駒を3回取り、王手を3回掛けましたよ」

「成る手はなかったみたいですね」

「よし分かった！ 忘年会はスキヤキで決まりだな」

スキヤキの前に、この将棋の手順を推理してくださいね。

(条件)

- ・ 1 1 手詰
- ・ 先手の 6 手は、初手と最終手が歩で、あとは大駒
- ・ 先手は駒を 3 回取り、王手を 3 回掛けた
- ・ 成る手なし

1 6 9-3 上級 はなさかしろう 作
攻方連続両王手詰 その 2 20 手

「隣の将棋が終わったみたいだけど、どんな将棋だったの？」

「20 手で詰んだよ。12、14、16、18、20 手目は互いに異なる地点の玉への両王手だったな」

「へえ、後手の 5 手連続両王手で詰み…今度は 5 地点で両王手がかかったんだね。ほかに目を引く手はなかった？」

「成が 1 回あったよ。それから、金にかけられた取りを躲す手に対して、角の隣の地点への手で応じたことがあったな」

「ふうん。まあでもやっぱり、11 手目までの準備が肝だね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 20 手で詰んだ
- ・ 12、14、16、18、20 手目は互いに異なる地点の玉への両王手
- ・ 成 1 回
- ・ 金にかけられた取りを躲す手に対して、角の隣の地点への手で応じたことがあった

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。

【ネコ鮮】

盤上で味方の駒が縦につながっているとき、上から n 番目の駒の利きは、下から n 番目の駒の利きに変化する。

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

ネコ鮮詰
69 手

カピタン 23 号
1981 年 4 月

持駒 歩2

28 歩 99 馬 18 歩 29 玉 27 馬 39 玉 37 馬 49 玉 47 馬 59 玉 57 馬 69 玉 67 馬 79 玉 ①77 馬 89 玉 99 馬 同玉 88 角 同玉 87 と引 78 玉 77 と引 68 玉 67 と引 58 玉 57 と引 48 玉 47 と引 38 玉 37 と引 28 玉 27 と引 18 玉 17 と引 19 玉 18 歩 29 玉 28 歩 39 玉 38 歩 49 玉 48 歩 59 玉 58 歩 69 玉 68 歩 79 玉 78 歩 89 玉 88 歩 99 玉 98 歩 89 玉 88 と 79 玉 78 と引 69 玉 68 と引 59 玉 58 と引 49 玉 48 と引 39 玉 38 と引 29 玉 28 と引 19 玉 18 と引 まで 69 手

①77 と 89 玉 ②76 馬 77 馬 同馬 99 玉 88 角 まで 21 手

②79 歩 同玉 78 馬 69 玉 67 と 59 玉 69 馬 49 玉 47 と 39 玉 37 と 29 玉 27 と 19 玉 17 と でも詰。

修正図

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

ネコ鮮詰
65 手

1993 年 9 月 25 日
投稿 (未掲載)

持駒 歩

(P に続く)

推理将棋第167回解答

担当 Pontamon

第167回は13名の方々から解答をいただきました。いつも解答ありがとうございます。

167-1 初級 るかなん作 計算ドリル 7手

「7手で詰み、なのはいいけど横の掛け算は何？」
 「計算ドリルと一緒に置いていたらこれも計算されたみたい。」
 「ああ、素因数分解か。なるほど、この棋譜には2種類の素因数を持つ数字しか無かったんだね。」
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

7手で詰み
 棋譜上のすべての数字は2種類の素因数を持つ
 ※左の手：棋譜に左の文字が付く着手

出題のことば (担当 Pontamon)

11角の11は素数が11の1種なのでNG、99角の99は $3 \times 3 \times 11$ なので素数は3と11の2種なのでOK、66角の66は $2 \times 3 \times 11$ なので素数は2と3と11の3種なのでNG。

作者ヒント

同の手あり (るかなん)

締め切り前ヒント

とどめの着手地点で絞るのが良いでしょう。
 23、53、31は素数が1種、42は素数が3種。
 52と62が素数2種です。

推理将棋167-1 解答

▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金右、▲同角不成、△72銀、▲62金 まで7手

(条件)

- ・7手で詰み
- ・棋譜上のすべての数字は2種類の素因数を持つ

(初手▲76歩 $76=2 \times 2 \times 19$ 素数は2と19の2種
 2手目△52玉 $52=2 \times 2 \times 13$ 素数は2と13の2種
 3手目▲33角不成 $33=3 \times 11$ 素数は3と11の2種
 4手目△51金右 $51=3 \times 17$ 素数は3と17の2種
 6手目△72銀 $72=2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 3$ 素数は2と3の2種
 7手目▲62金 $62=2 \times 31$ 素数は2と31の2種)

中学の数学で習った素因数分解では、自然数を素数の積の形にします。割り切れる素数を小さいものから順に探して行くことになります。

詰上り図

持駒なし

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

7手詰で有名な23歩成までの手順では7手目の23歩成の23の数字が素数なので条件をクリアできません。一番小さい素数は2なので、着手地点の数字が偶数であれば、少なくとも因数として2があるので条件をクリアできる可能性があります。7手詰手順で、31角右成や53銀、97角などの手が出てくる手順は23歩成と同様に素数地点の着手になるので除外されます。2筋の歩を突いて行く手順以外の7手詰手順では3手目は角の手になります。97角の97は素数なので除外しましたが奇数地点としては33角の手があります。33は 3×11 の2種の素数なので条件をクリアします。参考図の手順は3手目が▲33角成で、その他の手は全て偶数地点の着手になる手順を探したものです。

76 は $2 \times 2 \times 19$ なので素数は 2 と 19 の 2 種、72 は $2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 3$ なので素数は 2 と 3 の 2 種、33 は 3×11 なので素数は 2 種、最終手の 52 金の 52 は $2 \times 2 \times 13$ なので素数は 2 と 13 の 2 種で 62 の玉を詰めていて、62 は 2×31 なので素数は 2 種なので良さそうだったので、 $6 \times 7 = 42$ の 42 金の手は 6 を更に素因数分解することができるので $2 \times 3 \times 7$ の 3 種の素数の積になるため条件をクリアしていませんでした。

参考図：▲76 歩、△72 金、▲33 角成、△42 金、▲同馬、△62 玉、▲52 金 まで 7 手

参考図

持駒 なし

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

参考図の手順で失敗した原因の 42 地点の着手は 7 手詰では結構出てくる着手地点なので 42 の着手が無い手順を思い出す必要があります。▲76 歩、△52 玉、▲44 角、△54 歩、▲71 角成、△51 金右、▲53 銀の手順はどうでしょう？最終手の▲53 銀は素数の 53 地点なのでダメですし、5 手目の▲71 角成の 71 地点も素数なので指せません。奇数地点の 51 の手も出て来ましたが、51 は素数ではなく、素因数分解すると 3×17 なので 2 種の素数の積になっていました。51 地点の手を指せるのであれば、▲33 角不成から玉尻の金を▲51 角不成で取って▲62 金で詰ます手順があったのを思い出しました。後手着手の△52 玉の 52 地点は $2 \times 2 \times 13$ で着手可能でした。初手から、▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成と指して、4 手目は先手に金を取らせるための△51 金右で、続けて▲同角

不成として、6 手目は飛の利きを塞ぎつつ 62 地点への利きを無くするための△72 銀と指せば▲62 金で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん (作者) 「セリフはありませんが、「将棋を 1 ミリも知らない人物」が登場する問題でした。」

■棋譜と一緒に計算ドリルが置いてあった理由も謎。

NAO さん 「2 段目は 32 と 42 が不可。「32 と 42 の着手はなく 7 手で詰み」に読み換えれば早い。」

■なるほど、2 段目の着手可能地点で絞るやり方ですね。

はなさかしろうさん 「7 六を七十六と読むのは注釈が欲しいですがそれは置いて、良い意味でめんどくさい 7 手ですので敬意を表して無駄にめんどくさく解いてみました。7 手 29 通りのうち、42 にも 53 にも着手がないのはこの手順だけですね。」

■日本将棋連盟では棋譜表記に算用数字を使うことになっているので、7 六歩を 76 歩としても問題にはなりません、読み方はどちらの表記でもナンクロクなので棋譜の 76 は厳密にはナンジュウロクではありませんね。ということで出題のことばでは「11 角の 11 は素数が 11 の 1 種」などのように棋譜の 2 桁の算用数字を 2 桁の数字として扱うように伏線を張りました。出題文の中で明示すべきでした。申し訳ありません。

諏訪冬葉さん 「1. 53 は素数なので最終手 53 銀はない (12 通り)

2. 42 は 3 種類の素数の積なので 16 通りが消える
残ったこれを検算して終了。」

■53 と 42 に目を付けたのが鋭い。

ミニベロさん「因数分解なんて忘れちゃったよ。42（3種）が使えない、さらに53（素数）がダメとなるとこれしかないのか。よく見つけました。いろいろ考えるもんだね。」

■ミニベロさんも42と53で絞り込んだのですね。

原岡望さん「よく気がついたものですね」

■過去作に奇数筋だけとかはありましたが、数字の特性を追って素数をテーマにしたのかも。100以下の素数は25個あって、1桁の素数は2、3、5、7の4個なので2桁の素数は21個。その21個全てが初期配置の地点にあります。何かできそうな気がします。

ほっとさん「偶然？最初に思いついた7手が正解だった。
 $2^2 \times 19$ 、 $2^2 \times 13$ 、 3×11 、 3×17 、 3×17 、 $2^3 \times 3^2$ 、 2×31 」

■23歩成までの7手とこの手順は特異なのを何となく感じていたのかも。

中村丈志さん「詰将棋同様、いつも通り駒は動かさずに解きましたが、数字は書き出して確認しました。」

■暗算で解くのは担当には無理です。だから詰将棋も解けないのか…。

占魚亭さん「「手順前後」「成生非限定」のない手順から絞っていきました。」

■駒種や何手目などの情報なしということは全手順が限定されていることになりますね

飯山修さん「25と53がアウトなのでそれを使わない手順探し」

■23歩成までの7手の手順では、2手目の42玉、3手目の25歩が早々とアウトになりますね。

RINTAROさん「画期的な条件かもしれませんが、面倒くさすぎます（笑）。」

■7手の29手順は知っているので全着手の地点の数字を素因数分解する荒業がききますが、面倒な素因数分解の回数を減らす方法を考えるのもパズル。たとえば角移動の地点。22から11、13、31は全てアウト。33から42はアウトで51はセーフ。44から53と71はアウトで62はセーフ。これなら全手順を知らない手数の問題の時にも使えそう。

榊彰介さん「理系の学校出るとは言え、何年ぶりかで素因数分解したので時間かかりました。7手の条件としては面白いと思いますし、よく発見されたと思います。」

■面白い条件だと、着手地点の数字の合計が条件になっていた作品があった記憶があります。

正解：13名

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

167-2 中級 NAO作

金駒は龍より後に 10手

「たったの10手で詰まされちゃった」
「金駒の手は龍の手より後の2回だけだったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・金駒の手は龍の手より後の2回だけ

出題のことば (担当 Pontamon)

龍の手は何手目？ 2回の金駒の手での金と銀の組み合わせは？

作者ヒント

9手目と10手目は金

締め切り前ヒント

龍は3筋と4筋で6手目に作れます。後手はとどめの金を取る必要があるので龍を作るのは4筋です。

▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲77角、△47飛成、▲68玉、△49龍、▲78金、△69金 まで 10手

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 金駒の手は龍の手より後の2回だけ(8手目△49龍、9手目▲78金、10手目△69金)

詰上り図

持駒歩

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

持駒歩

飛車成の最短は6手目なのは何度か出て来ているので覚えておられる方も多いでしょう。2手目△32飛で3手目の▲33角成/不成を△同飛と取って、次の手番の6手目に△37飛成とする手順と、2手目△44歩を▲同角と取らせて邪魔な歩の処理をして4手目に△42飛として、5手目の角移動後に△47飛成とする大きく分けてこの2手順になります。5手目の角移動が非限定っぽいので△37飛成の手順で進めてみたのが参考図の手順になります。6手目に飛成で龍を作れるのが最速なので条件にある龍の手は8手目に指すのが最短になり、その後で金駒の手を2手指すのであれば、9手目の先手の手と10手目の後手の最終手しか残っていません。9手目は88へ振った飛の横利きを止めるための▲78金として△58金の頭金で詰ました。9手目が▲78銀なら69の金が残っているので頭金の形にはできませんが、玉腹への△49金で詰みます。

別手順の詰みもあるし、4手目に取りられる3手

目の角の成・不成にも非限定があるのでおかしいと思ったら、金駒の着手は龍の手の後の2回だけという条件でした。とどめの金打ちのため、龍の手の前の7手目に▲38金で金を差し出していた手が条件違反でした。

参考図：▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲88飛、△37飛成、▲38金、△同龍、▲78金、△58金 まで 10手

参考図

持駒角歩

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

持駒歩

条件を見直すと、3手目の▲33角は不成と成の非限定を解消できるような条件が無いので、飛車成は3筋ではなく4筋なのでしょう。すると、5手目の角移動の手は詰み形に關与して着手地点が限定されるに違いありませんが、とりあえず5手目は角移動として、初手から▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲角移動、△47飛成の6手目まで手を進めます。参考図の手順ではとどめのための金を差し出す手が条件違反だったので龍の手の前に金や銀の手は指せません。後手は8手目はとどめに使う金を取る△49龍になるはずですが、もし居玉のままだと△49龍は王手になるので9手目は玉を逃げるか金か銀を動かして49の龍を取って王手を解除する手になりますが9手目の金駒の手なので玉が逃げる手は指せません。また39の銀で49の龍を取ることもできないので、8手目の△49龍が王手にならないように7手目は事前に玉が逃げる手を指しておく必要があります。8手目の△49龍が王手にならない地点で7手目に玉が移動できるのは68地点しかありません。7手目から▲68玉、△49龍となり、

49の龍を支えにして68の玉を金打ちで王手する最終手はこの時点では△58金しかありませんが、28の飛の横利きがあるので詰みません。となると49の龍を支えにして68の玉を金で王手するには玉尻の69地点への金打ちしかありません。なので9手目は▲78金で69地点を空けるとともに玉の退路の78地点を先手の駒で埋める手になります。すなわち9手目から▲78金、△69金になりますが、ここで未確定だった5手目の角移動の手は▲77角に決定します。もし5手目が▲77角以外の地点への角移動だと、△69金の王手に対して▲77玉と逃げる事ができるからです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「シンプル条件での詰型の推理。」

■金駒2回の条件ではなく、龍の手の後の縛りが効いています。

はなさかしろうさん「それっぽく動かしていたら詰みに誘い込まれた格好でしたが、尻金は意外な結末でした。」

■金駒で詰めるならまず浮かぶのは頭金。尻金は意外ですね。

諏訪冬葉さん「偶数手の問題で44角パックマンは角の位置の限定が難しいからあまり考えなかった。」

■3手目の▲33角の成・生非限定の3筋の方が怪しく見えます。

ミニベロさん「軽い謎解きの推理将棋らしい良問です。」

■龍作りのタイミングと金駒着手のスケジューリングが謎解きの要。

原岡望さん「角が敵陣に入らなかったことに気付いて解決」

■▲33角だと成か不成が付くけど限定するよ

うな条件が見当たらないので角は後手陣へ入っていない。つまり▲44同角で歩を取って、△42飛が△47飛成を実現する手順に気付きます。

ほっとさん「4筋から侵入することに気付けば簡単。」

■44地点で後手の歩を取った角の行き場所の目星が付けば問題なし。

るかなんさん「龍の手が出るのは最短でも8手目と気付けばしめたもの。」

■残る9手目と10手目で先手と後手は金駒着手を1回ずつになります。

占魚亭さん「普通に考えたら龍を作るのは後手なので、すんなり解けました。」

■暗算でうっかりしたのでしょいか、▲同飛で取られてしまう10手目でした。王手にならない5九金だったら筋の数字の打ち間違いかもしれないと思いましたが。

飯山修さん「77角がピッタリ。9, 10手目が金駒なのはすぐわかるが作者がこんな甘いヒント出していいんですね。」

■作者ヒントの時点で有益なヒントを出し過ぎるよりも、ベテランにとっては当たり前のことをヒントとして出すくらいでもOKでしょう。

RINTAROさん「上手い条件付けで、上手い手順です。」

■シンプルな条件で詰み形へ導く上手い条件付けでした。

柘彰介さん「飛車が最短で成る手順の知識があったため、1問目の7手詰めより早く解けました。シンプルな条件で手順が限定されてるのは流石です。」

■飛車が最短手数で成る手筋は2つ。どちらなのかを絞るのに苦労する時も。

正解：10名

NAOさん はなさかしろうさん ミニベロさん
 原岡望さん ほっとさん るかなんさん
 飯山修さん RINTAROさん テイエムガンバ
 さん 榊彰介さん

1 6 7-3 上級 けいたん作
 王手された銀をすぐ取る 1 1 手

「11 手で詰みか」
 「不成はないな」
 「先手は同じ筋に連続で小駒の王手をした。王手はこれだけだね」
 「後手は玉頭に王手された銀をすぐ取ったな」
 さて、どんな手順だったのでしょか。

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 不成なし
- ・ 先手は同じ筋に連続で小駒の王手をした。王手はこれだけ
- ・ 後手は玉頭に王手された銀をすぐ取った

出題のことば (担当 Pontamon)

小駒での連続王手のひとつは銀。さて最終手用にどの駒を取るのか？

作者ヒント

端の手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

後手は、9 手目に玉頭で王手された銀を同玉で取ります。先手は、5 手目に取った駒を打って詰めます。

余詰修正

会話と条件の最後の文中の「王手された」の前に「玉頭に」を追加

推理将棋 1 6 7-3 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△94 歩、▲66 角、△93 香、▲同角成、△42 飛、▲71 馬、△54 歩、▲52 銀、△同玉、▲53 香 まで 11 手

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 不成なし (5 手目 ▲93 同角成)
- ・ 先手は同じ筋に連続で小駒の王手をした。王手はこれだけ (9 手目 ▲52 銀、11 手目 ▲53 香)

・ 後手は玉頭に王手された銀をすぐ取った (9 手目 ▲52 銀、10 手目 △同玉)

詰上り図

持駒 銀

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一		料	馬	香		香	銀	料	料	
二					王	飛		角		
三			歩	歩	歩	香	歩	歩	歩	歩
四	歩				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 なし

本問では余詰を出してしまい、大変申し訳ございません。余詰指摘後の再検証では、余詰手順が出るわ出るわの盛況ぶりには参りました。見つけた余詰は7種類で、解説の最後に紹介させていただきます。

王手2回はどちらも小駒での王手で、連続王手ということは最初の王手は9手目であり、9手目の王手は銀の手という情報が条件から読み取れます。5筋の歩を突き進めて53地点の金を取って頭金で詰ます9手の手筋を参考にし、53地点で銀を入手して52の玉頭への銀打ちから▲52と詰ます手順が浮かびましたが、指してみると金を支える▲58飛の手が必要なので手数オーバーの13手でした。桂が跳ねて行き、▲53桂成で銀を取る手ではどうでしょう。これも、▲76歩、△54歩、▲77桂、△62銀、▲65桂、△53銀、▲同桂成、△32飛、▲44角、△42銀、▲62銀、△同金、▲同成桂 までの13手が精一杯ですし、銀の王手が玉頭での王手になっていません。

自陣の小駒が参加するのは手数が足りなくなるようです。そこで、▲97角から▲31角成で銀を取って、△51金左に▲53銀までの7手の詰み形を参考に、△51金左の代わりに△52金左で玉頭へ配置し、先手は取った銀を53へ打ってから▲52銀成で玉頭への銀の手で王手しつつとどめの金を取る手順を試したのが参考

図の手順になります。後手の着手5回は△54歩、△52金左、△52同玉の他、51地点を埋めるための△62銀、△51銀の合計5手で丁度いいはずでしたが、△51銀を指すタイミングがずれてしまい別の手の△92香を指しているため11手では詰んでいません。

参考図：▲96歩、△54歩、▲97角、△52金左、▲31角成、△62銀、▲53銀、△92香、▲52銀成、△同玉、▲53金まで11手

参考図
持駒 銀

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

持駒 なし

自陣の小駒を参加させるのも玉頭の銀の手で王手する際に2枚目の小駒を入手する手筋も失敗となると、5手目と7手目に銀を含む後手の小駒2つを取って、9手目に銀を玉頭へ打って王手し、最終手はもう一枚の小駒の持ち駒を打って詰める手順しか無さそうです。小駒を取り集める際、王手回数があるので角や馬で王手を掛けることはできません。つまり、42地点や62地点で銀を取るのなら事前に玉を移動しておく必要があります。初期配置の31や71の銀を角成や馬で取ったあとに2枚目の小駒を取る場合は初期配置で隣に居る金か桂を取るようになるでしょう。桂の場合は9手目の玉頭での銀の王手と同じ筋で桂の王手をするには7手目に隣の筋へ桂を打っておいて桂成するくらいですが、5手目と7手目は小駒を取る手で9手目と11手目は持ち駒の小駒を打つ手だと役割分担が確定しているので、初期配置の銀を取った後に隣の桂を取っても詰みにはなりません。では馬の反対側の金を取った場合はどうでしょうか？41や61の金を馬で取ると王手に

なるので事前に玉は移動する必要があります。例えば、▲76歩、△34歩、▲22角成、△62玉、▲31馬、△64歩、▲41馬と進めると、△72金、▲63銀を△同金で取ることができませんが、銀の王手と同じ6筋への金打ちで王手をするには▲61金しかなく、馬は61へ利いていないし玉の退路として72地点が空いている状態なので上手くいきません。

居玉のままにするには、▲31馬で銀を取って、△32金、▲同馬の手順にすれば玉は51地点のままなので、9手目に▲52銀の玉頭への銀打ち王手をするところまでは上手く行きますが、この銀を△同金で取られると5筋への金打ちで王手ができません。ならば、10手目を△同玉で52の銀を取って貰い、5筋への金打ちで52の玉に王手を掛ける▲51金と▲53金がありそうですが、馬は32地点に居る状態なので、5筋で王手する金を支えることができません。

最終手が歩打ちだと打ち歩詰の反則になるし、桂や金では上手くいかないのが万策尽きたと思ったのですが、小駒に香が残っていました。5手目に31や71の銀を取ってから7手目に香を取ることはできないので、先に5手目で香を取ってから7手目に銀を取る手順を考えることになります。▲76歩、△34歩、▲22角成、△何か、▲11馬、△22銀、▲同馬の順で11の香と22の銀を取る手順や▲76歩、△74歩、▲55角、△飛移動、▲91角成、△82銀、▲同馬で91の香と82の銀を取る手順があります。居玉であれば9手目に▲52銀の王手ができますが△同金や△同飛で銀を取られると香を打つての王手できません。かと言って△同玉で銀を取っても53の歩が居るままなので香打ちでの王手できません。11の香を取る手順だと4手目に余裕手があるので、△42玉や△62玉での玉移動が可能ですが、これらの場合は9手目の銀打ち王手を実現できるように8手目は△44歩や△64歩の歩突きになり、玉頭の銀の王手を△同玉で取ると5筋同様に玉頭には歩がある状態になるので香打ち王手できません。(4手目△52玉、8手目△54歩も同様)

銀と香を取る手順も失敗なのかと思いましたが、5手目に香を取る手順がまだありまし

た。すなわち、初手から▲76歩、△94歩、▲66角、△93香、▲同角成の手順です。7手目に銀を取るには82の飛が邪魔なので、6手目は飛に動いてもらいます。6手目から△飛移動、▲71馬で銀を入手できました。あとは9手目に玉頭へ銀を打って王手をして、その銀は後手に取られてしまい、11手目の香打ちで詰ますこととなります。後手玉は居玉のままなので9手目は▲52銀になりそうです。この銀を△同金で取られると香打ちの王手ができないのは前述と同様です。なので、10手目は△同玉で銀を取るようになりますが、53の歩が居ては5筋の中段や玉尻の51へ香を打って王手することができません。そこで6手目は最終手で▲53香の手を指せるように△54歩で、続けて▲52銀、△同玉、▲53香となります。この香打ちで詰ますには玉腹の逃げ場所になっている42地点を後手の駒で埋める必要があるため6手目の飛移動は△42飛で決まります。反対側の玉腹の62地点については53の香の支えにもなっている71の馬の利きがある地点なのでこの状態で詰みとなっています。

元条件での余詰手順を紹介しておきます。

▲76歩、△62玉、▲33角成、△32銀、▲同馬、△72金、▲41馬、△33角、▲51銀、△同角、▲52金 まで11手（NAOさん、ほっとさん指摘）

▲96歩、△62玉、▲97角、△54歩、▲31角成、△72金、▲41馬、△31角、▲53銀、△同角、▲52金 まで11手（NAOさん指摘）

▲76歩、△54歩、▲44角、△42銀、▲71角成、△52玉、▲62銀、△51金右、▲同銀成、△同銀、▲53金 まで11手（ミニベロさん指摘）

▲76歩、△54歩、▲44角、△42銀、▲71角成、△52玉、▲62銀、△51銀、▲同銀成、△同金右、▲53銀 まで11手

▲76歩、△44歩、▲同角、△54歩、▲71角成、△42玉、▲61馬、△53玉、▲42銀、△同玉、▲43金 まで11手

▲96歩、△62玉、▲97角、△54歩、▲31角成、△64歩、▲41馬、△53玉、▲62銀、△同玉、▲63金 まで11手（ほっとさん指摘）

▲76歩、△52金右、▲44角、△54歩、▲71角成、△53金、▲同馬、△61玉、▲72銀、△同玉、▲71金 まで11手（はなさかしろう

さん指摘）

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）

NAOさん（双方解）「玉頭に連打とは意表を突かれました。」

■玉頭への銀打ちでの王手を玉以外の駒で△同○として更に▲同金などで詰めると玉頭の位置は変わらないので玉尻が退路として空かない。でも小駒の入手と駒打ちのタイミングを考えると最終手は駒打ちしかないで同の手にはならない。

はなさかしろうさん（双方解）「修正条件で易くなったので作意が見えましたが、元条件の別解はそこから改めて考え方を整理してようやく出てきました。機構を考えるのが面白く、ツインか2解に統合できそうな別解の存在も含めて、素晴らしい設問だったと思います。」

■解説で紹介した余詰の3番と4番をツインにすると面白そうな会話を作れそうです。

諏訪冬葉さん「(修正後) 最終手は香車しかなさそうなので銀と香車を取るのだが、右側で取ろうとするとうまくいかなかった。」

■玉を吊り上げてからの香打ちが見事。11の香を入手すると打った香の支えがないので失敗します。

ミニベロさん（双方解）「なぜか、93で香を取る順が全く見えず、ヒント待ちでした。銀、香の順しかないことは明らかなのに、情けない。」

■93で桂や香を取る手順は忘れがち。

原岡望さん「参考にならないヒントだとぼやいていたら突然閃きました。9筋は全く考えていませんでした。反省しています。」

■5手目を取る駒は香だと分かっていたのですね。11や91の香を5手目にとってからだと7手目に銀を取れるのは22地点か82地点になるので銀打ちと香打ちで詰ますことができませ

ん。

ほっとさん（双方解）「銀を捨てて金で詰める修正前の余詰筋が幻影となり、修正後も金銀を取る筋ばかり追ってしまった。」

■銀を捨てて、同じ筋への金打ちで詰ます手順の検討が不十分だったので余詰を出してしまいました。粗検、申し訳ありません。

るかなんさん「降参。7手目31馬とできれば62飛 52銀 同玉 53香で詰むはず…だけど肝心の香を拾いに行けない。」

■目指された形の左右反転タイプが正解でした。

占魚亭さん「端から侵入するとは思わなかったです。」

■端から侵入したのに5筋で詰める駒の支えになっているのは意外な展開。

飯山修さん「5手目に香をとれる手順は多分3通りだと思うがどれもうまくいかない。わかりません。」

■▲76歩、△34歩、▲22角成／22角不成から▲11角成／11角不成／11馬の11の香の取り方3通りのことではありませんよね。11の香以外に、91の香を取る▲76歩、△74歩、▲55角、△92飛、▲91角成／91角不成、93の香を取る▲76歩、△94歩、▲66角、△93香、▲同角成／同角不成があるので、3箇所を5手目に取ることが出来ます。93の香を取る手順が見えていても△42飛が見え難かったのかな。

RINTAROさん「11香を取りに行くと全く詰まないし、91でも同じ。諦めかけたときに94歩93香が見えた。」

■香で仕留めることが分かっているのに都合よく香を取ることができないとイライラしてきます。しかし、解けたときの解後感は最高だったことでしょう。

梶彰介さん「玉頭の銀をすぐ取られて詰ましに

くくなった状況を打破する方法が分かりませんでした。」

■銀を玉以外の駒で取られた場合は▲同金で取れば頭金の形にはなりそう。後手の玉頭の守り駒を取るという単純に詰め手順ですが、手数の関係で玉頭から離れた地点へ事前に金を打っておく手が回ってきません。玉を吊り上げて、玉尻へ逃げられないように飛や香で仕留める手筋を使うのが正解でした。

正解：9名

NAOさん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん ミニベロさん 原岡望さん ほっとさん 占魚亭さん RINTAROさん テイエムガンバさん

（総評）

諏訪冬葉さん「久しぶりの中間ヒント前全回答です。」

■おめでとうございます。

原岡望さん「今月は久々の余裕解答です。11月4日午前9時半。」

■今月は詰パラより先に片付けたのですね。

ほっとさん「今回は比較的易しかった？」

■今月は易しかったような感想がチラホラありますね。

るかなんさん「167-3は直前ヒントまで粘りましたが、無念。」

■易しかったのかと思いきや、時間切れの解答者も。

占魚亭さん「なんとか全作解答できました。」

■全問正解のはずでしたが…勘違いがあったようです。

飯山修さん「今年もあと2回。月日がたつのが早い。」

(P より)

18歩 29玉 27龍 39玉 37龍 49玉 47龍 59玉 57龍 69玉 67龍 79玉 77龍 89玉 88龍 同玉 87と 78玉 77と引 68玉 67と引 58玉 57と引 48玉 47と引 38玉 37と引 28玉 27と引 18玉 17と引 19玉 18歩 29玉 28歩 39玉 38歩 49玉 48歩 59玉 58歩 69玉 68歩 79玉 78歩 89玉 88歩 99玉 98歩 89玉 88と 79玉 78と引 69玉 68と引 59玉 58と引 49玉 48と引 39玉 38と引 29玉 28と引 19玉 18と引 まで 65手

いつもながら簡単な形から発見する目の付け所から生まれた2往復の追い趣向。

カピタンと将は服部氏一人で並行発行されており、当時は投稿数も相当な数と想像できるような状況でした。廃刊により掲載されなかったようですが、やむを得なかったのでしょうか。

余計なお世話

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。両王手の場合は合成した利きになる。

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

天竺詰
91手
カピタン 34号
1986年9月
第14回前衛賞
長編部門1位

持駒なし

作意 39手目 44金の所、
44銀成 同と 同金 同玉 35金 同と 36桂 同と 45香 同飛 同歩 同玉 46歩 同と 55飛 44玉 45歩 同と 34飛 42玉 43歩 同玉 33飛成 同玉 34歩 同玉 26桂右 まで 65手の余詰を発見。

15飛⇒龍で修正可能と思います。
前衛賞受賞作でもったいない心からの提案ですが、ご本人からの回答はまだありません。
ご参考です。
作意は記載しませんので是非解いてみて下さい。
いつものように楽しいですよ。

■ 次の担当者を探さないといけないのかと思ってから早一年。3年半交代というルールがあるわけでもないのこのまま惰性で行くかな。
月交代ならやってみたいとか、初級担当ならいいとか、担当を代わっても良いという方がおられましたら TETSU さん経由でお知らせください。(担当のメールアドレスを書いてもいいんだけど...)

RINTARO さん「1のような面倒な条件は勘弁(笑)。」

■ 将棋の指し手よりもパズル寄りの問題は苦手なのかな。

榊彰介さん「久しぶりに2問解けました。7手の問題は、どうしても他の問題が解けないときでも解答出来るので、解答を送るのに役立っています。出尽くした手順でも新しい条件がいくらかもあって問題に出来ることに推理将棋の面白さを感じます。」

■ 7手の在庫は無くなり、今出題中の 168-1 が今年最後の7手作品です。締め切り前ヒントを活用して解答いただければ幸いです。

推理将棋第167回出題全解答者： 13名
NAOさん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん ミニベロさん 原岡望さん ほっとさん
るかなんさん 中村丈志さん 占魚亭さん
飯山修さん RINTAROさん テイエムガンバさん 榊彰介さん

第19回フェアリー入門解答

担当：springs

第19回のフェアリー入門(レトロ協力詰)は10名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

〔解答成績〕(以降、敬称略)

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	6
堺健太郎	○	○	○	○	○	○	6
占魚亭	○	○	○	○	○	○	6
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	6
げん	○	○	○	○	○	○	6
るかなん	○	○	○	○	○	○	6
たくぼん	○	○	○	○	○	○	6
さつき	○	○	○	○	○	○	6
羽毛布団	○	○	○	○	○	○	6
駒井めい	○	○	○	○	-	○	5

※成績順・解答到着順

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

【解答】

a) 83玉(+94角)/93玉 83角成 迄-1+2手

b) 93玉(+94龍) 85龍/83香成 迄-2+1手

逆算図から出題図への手順

a) 94玉 迄

b) 94龍 同玉 迄

【作者のコメント】

トップバッター狙いでこのツインが成立する極限短手数に。…というかそれ以上の手数差で成立する作品を考える余裕がありませんでした。

(解答時のコメント)

-m+n 手/-n+m 手のツインは手の偶奇に関係なく互いが早詰解とならないため、理論上は何手の組み合わせでも作図可能です。

-1+1 手/-2+2 手なども可能ですが、-1+1 手/-3+3 手のように偶奇を揃えてしまうと前者の解が後者の早詰解になってしまうため不可能。

a) 逆算図

					一
					二
		歩			三
	王				四
角	香				五
					六

持駒なし

a) 詰上図

					一
					二
		歩			三
王	馬				四
	香				五
					六

持駒なし

b) 逆算図

					一
					二
		歩			三
王					四
	香				五
	龍				六

持駒なし

b) 詰上図

					一
					二
		歩			三
王	杏				四
					五
	龍				六

持駒なし

【解説】

a) b) で手数が変わるツインです。

まず a) は、受方の1手を戻し、そこから受先の協力詰2手です。詰みに役立ちそうな駒が盤上には84香しかありません。84香を使った詰みの形を考えると、93玉を83龍 or 馬で詰ます形を思いつきそうです。

正解は83玉(+94角)の逆算。ここから93玉、83角成の2手で詰ますことができます。83玉(+94馬)の逆算では93玉が指せません。なお、

83 龍の詰上りを目指して 83 玉(+94 龍)とするのも、93 玉が指せないのでもうまくいきません。

a) の逆算図では 84 香と 94 角で王手が掛かっています。この図は将棋の実戦では実現不可能な局面です。もし香が 86 などであれば開王手した可能性があります、84 香の配置では開王手した可能性もありません。つまり、逆算図の 1 手前の合法的な局面が存在しません。本作は逆算図に対して更なる逆算可能性を要求する問題設定ではないので、全く問題ありません。

b) は受方、攻方の順で 2 手戻した局面が 1 手詰になるように逆算します。ツインには何らかの対照性がある場合が多いです。a) では角を盤上に置く逆算をしたので、b) では飛車が関係しそうです。

実際、初手の逆算は 93 玉(+94 龍)と龍を戻すのが正解。続いて 85 龍と戻せば 83 香成の 1 手詰となります。

端正な初形から角・龍の対比が現れるツインでした。a) では逆算で出した駒で詰まし、b) では元々盤上にあった駒で詰ましており、この違いがよいアクセントになっていると思います。

通常、手数異なるツインで対比を表現するのは難しいことだと思います。本作は逆算手数・詰手数の合計は同じで内訳異なるツイン設定です。総手数を変えないことで無理なく大駒の対比を実現しており、ルール面白い活かし方だと思います。

【短評】

占魚亭

飛(龍)・角の対照。トップにぴったりですね。

羽毛布団

シンプルな形で手数違いになるのは面白いですね！

荻原和彦

ケレン味たっぷりの先頭打者。早くも不可能局面出現。やりますな。

駒井めい

どちらが連続で指すかのツイン。ルールを活かした面白い設定。a) の逆算図がこれ以上逆算が不可能な局面なので盲点になった。

神無七郎

b) は普通のレトロですが、a) は新鮮。逆算不能の局面に逆算する作品なら、普段お目にかかれない局面に出会えますね。

げん

a) は逆算図が不可能局面のため、盲点でした。

手数の変化でツインが成立するのはレトロならではの面白さですね。

たくぼん

1 手逆算だけだと思いますが、不可能局面はちょっと違和感がありますね。慣れの問題でしょうけど

さつき

93 の玉に対し元からある駒で詰めるか、逆算で出した駒で詰めるかの対称性が少ない枚数で実現されていて見事だと思います。

堺健太郎

比較的 a) の方が解き易く感じた。詰手順が多い分には、普通詰将棋に似ているからかなと思っている。b) は苦戦した。逆算に慣れていないからだと思う。大駒の成駒が必要であることと、成駒は打てないことに気がつくことで、84 龍によりやく気がつけた。



② 駒井めい作 (登場 18 回)

レトロ協力詰 -2+1 手

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

持駒 なし

【解答】

21 香(+24 馬) 23 馬 / 55 龍 迄 -2+1 手

逆算図から出題図への手順

24 馬、同香 迄

逆算図

5	4	3	2	1	
			皇	角	一
					二
			馬		三
					四
				龍	五
	王				六
	糸		王		七
					八

持駒 なし

詰上図

5	4	3	2	1	
			皇	角	一
					二
			馬		三
					四
				龍	五
	王				六
	糸		王		七
					八

持駒 なし

【作者のコメント】

攻方は55龍と指せれば詰み。攻方王に掛かっている王手を解除します。

【解説】

24香で攻方玉に王手が掛かった初形。初手の逆算は、24香による王手を解除しつつ受方玉に王手が掛かるように受方の手を戻します。

一般に、駒を打つ手が王手解除になるのは合駒の場合しかありません。もし仮に初形で攻方13角などがあれば、24香と打って王手を外した可能性があります。今回の場合は持駒の香を24に打った可能性はありません。盤上の香が24にあった攻方の駒を取って王手を解除したとする逆算をするしかありません。24の攻方の駒が王手を掛けられるとすれば、24馬か24角のどちらかです。また、香は21・22・23のどこに戻すかの選択肢があります。

正解は21香(+24馬)。そして、24馬を23に戻します。このように2手逆算すれば、55龍の1手詰です。

初手の逆算は香の戻し方と24馬 or 角でいくつか選択肢がありました。21香(+24馬)以外の戻し方を確認しましょう。

例えば23香(+24馬)とした場合、香が邪魔で23馬という逆算ができなくなります。代わりに例えば14馬と戻してみましよう。この局面で受方玉を1手で詰まさないといけませんが、攻方玉に王手が掛かっているため55龍とは指せませんし、他に詰ます手もありません。

また、23香(+24馬)、25馬と逆算すれば自玉に王手は掛かっていませんが、今度は馬が邪魔で55龍が指せません。

22香(+24馬)と逆算した場合は11角の利き

を遮るので、55龍に同玉が可能になります。

整理すると、逆算図で「攻方王に王手が掛かっていない」「11角の利きを止めない」「15龍の横利きを止めない」をすべて実現する逆算は21香(+24馬)しかないということです。

明快な意味付けで香の最遠戻しを実現した作品でした。また、詰上りで23馬は香の利きを止めていますが、23馬の利き自体は受方玉の詰みに役立っていません。これは、逆算の2手目23馬が「15龍の利きを遮らずに自玉を守る」という意味付けのみから生じる手であることを表しており、細かい気配りが感じられます。

【短評】

げん

角を遮らないように香の戻り場所が限定され、龍を遮らないように馬の戻り場所が限定される、という構造が面白いです。

荻原和彦

逆算手順に出てきた馬移動が(これは合駒じゃないけど)何だかペレっぽい。面白い表現だと感心。

羽毛布団

香車が端まで戻るのが楽しいです！

たくぼん

邪魔にならない21へなんですね。配置と手順が巧みです

神無七郎

11角の邪魔をしないよう、遠くまで香を戻す。馬も一つ戻す。攻方玉から遠ざかる2枚の駒の動きが示し合わせたようで面白い。

さつき

ほぼ紛れのない逆算ですが、香を最下段まで引く感触が良いです。

占魚亭

ライン上の駒が分かりやすかったです。

堺健太郎

逆算がとても難しかった。初手で自玉の王手を外しながら相手玉に王手がかかるような受方の逆算をしなければならぬことから、24角 or 24馬に気がついた。2手目では、王手を解除しながら自玉も王手されない手を考えなければならぬ。双玉ならではの問題で、とても理論的に解けるので面白いと感じた。

るかなん

レトロ入門らしい13択問題。-1手では限定できないのがうまい味付け。

☆玉以外の駒の種類が成駒を含めて 13 種類。

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

【解答】

57 角(+48 と) 46 歩生(+47 馬) /
47 歩生 46 角 迄 -2+2 手

逆算図から出題図への手順

47 歩成、48 角 迄

逆算図

5	4	3	2	1	
					四
			銀		五
		歩			六
角	馬	王	歩		七
	ス	歩	桂		八
					九

持駒 なし

詰上図

5	4	3	2	1	
					四
			銀		五
		角			六
		歩	王	歩	七
		ス	歩	桂	八
					九

持駒 なし

【作者のコメント】

二歩回避。

【解説】

初形で攻方の駒台に歩がありますが、歩を使って詰ますのは難しそうなので、歩は逆算で盤上に戻るのが良さそうです。

初手の逆算は 57 角(+48 と)が正解。48 のと金を角で取って初形に至ったという逆算です。

そしてさらに 46 歩生(+47 馬)と戻して逆算図です。ここから 47 歩生、46 角の 2 手でピッタリの詰みとなります。

なお、初手の逆算を 66 角(+48 と)のように離すと最終手が 55 角となり、46 合が生じて手数を超過します。

逆算図は攻方が 47 馬で王手を掛けた局面。同歩生と取れば 46 角の 1 手詰だったのに、同歩成、48 角と進んだ局面が出題図だと捉えることができます。

本作のポイントは逆算の初手 57 角(+48 と)です。48 とは詰上りで玉の退路を塞ぐ役目を担っています。退路を塞ぐだけなら 57 角(+48 歩)のように歩を戻しても良さそうですが、その場合は詰手順の初手 47 歩生が二歩で指せません。

守備駒は弱い方が詰ましやすそうなのに、わざわざ歩ではなくと金を戻すというニュアンスが生まれています。

【短評】

占魚亭

と金を歩に戻す。

羽毛布団

生に変化するの楽しいですね！

荻原和彦

歩生で行くべきを間違えて歩成で行っちゃったというストーリーか。生角移動でのモデルメイトが面白い。

さつき

と金を歩に戻す手順。二歩回避のために 48 に戻す駒がと金に限定されているのも面白いです。

たくぼん

歩生と歩成の対比が見事だし 48 の駒の限定の仕方も上手いですね

神無七郎

間違えて歩を成ってしまったので、不成でやり直し…ですね。逆算表記だとどちらも「生」になってしまうのですが、成・生の対比が分かり易く表現されています。

堺健太郎

と金を歩に戻すことを思いつくまでに、相当な時間を要した。歩の不成が入った、協力詰ならではの面白さを感じた。

るかなん

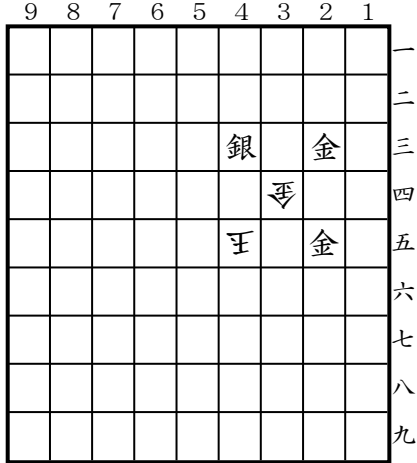
93 角と戻せば成れるな、とピンと来てしまったのは作者の術中か。

げん

桂に紐をつける 39 角が先に見えてしまい、手こずりました。48 に復活させる駒種が限定される理由を考え、ようやく 47 歩生とする方針が見えました。

④ 神無七郎作 (登場 14 回)

レトロ協力詰 -1+4手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

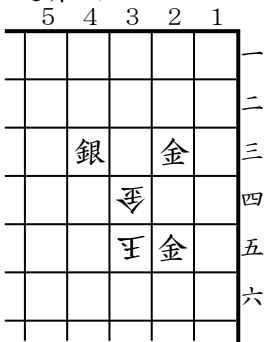
【解答】

35 玉 / 25 玉 34 銀生 14 玉 25 金 迄-1+4 手

逆算図から出題図への手順

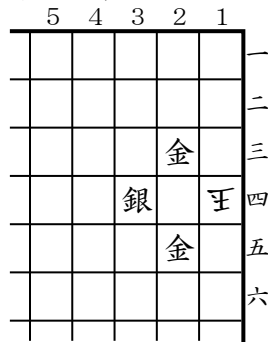
45 玉 迄

逆算図



持駒 なし

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

正解は○なのに、逃げ方を間違えて×になったという一局です。昔、詰棋人の集まりで「偽作意に入ると×、正解すると○になる曲詰ができるか」ということが話題になったのを思い出し、レトロ協力詰に仕立ててみました。余詰が厳しかったので、受方持駒制限を付けています。

【解説】

初形から受方の 1 手を戻しますが、受方に持駒がないので 35 玉と 54 玉の 2 択です。

正解は 35 玉。ここから受先の協力詰 4 手です。王手が掛かっているので王手を外す必要がありますが、あっさり 25 玉と金を取ってしまうのが正解。以下、34 銀、14 玉、25 金で詰みとなります。25 金の戦力より、玉を盤の端に寄せる効果の方が大きいというわけでした。

出題図は盤上の駒が「×」の形になっています。一方、詰上図では「○」の形に見えます。ざっくり言えば立体曲詰ですが、本作はそれ以上の意味を持っています。

逆算図は攻方が 25 金と着手して王手を掛けた局面です。25 金に 45 玉と逃げたら出題図(×)で、同玉と取れば詰上図(○)に至ります。

普通、曲詰で現れる字形や象形はその詰将棋の手順とは無関係です。例えば詰上りが「イ」になる詰将棋を考えたとき、手順などの詰将棋的要素と「イ」という文字は全く関係がありません。一方、本作は「×=詰まない」「○=詰む」のように、盤上に現れる記号と詰/不詰が対応しています。ユニークで新しい曲詰であると思います。

【短評】

荻原和彦

▲25 金を受方がシカトした図。指し直しを要求してさっくり詰ます。×から◇への立体曲詰が楽しい。

たくぼん

×から○へ楽しい立体曲詰入門編

駒井めい

×から○に。逆算図から×にも○にも分岐する構造なので、普通の立体曲詰とは意味合いが全然違う。

さつき

出題図→逆算図→詰上図 というよりは、逆算図→出題図は「×」逆算図→詰上図は「○」といった印象の作品。レトロを使った新しい曲詰の可能性が見えました。

堺健太郎

初手の候補が少なかったのも、考え易かった。25 玉と、金を取る手が盲点だった。初形から詰め上がりの変化が面白かったが、考えているときは余裕がなくて気がつかなかった。

げん

金を取って壁際に行った方が詰みやすくな

ることにすぐ気付くませんでした。
 るかなん
 実質 2 手指しで一気に寄り筋に。
 羽毛布団
 △予想して考え始めたのではまりました○
 占魚亭
 「44 金／54 金、同銀生、44 玉、45 金迄」・・・
 ではなかった（笑）。

☆一見「44 金／54 金、同銀生、44 玉、45 金迄」
 でも良さそうですが、44 金の逆算は攻方王手
 義務を満たしていません。



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	一
								料	二
									三
									四
				王					五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【解答】

44 玉(+55 龍) 52 龍 33 玉(+44 龍) 41 龍右／
 43 龍左 22 玉 32 龍引 迄-4+3 手

逆算図から出題図への手順

44 龍 同玉 55 龍 同玉 迄

逆算図

5	4	3	2	1	一
	龍			料	二
	龍				三
		王			四

持駒 なし

詰上図

5	4	3	2	1	一
				料	二
		龍	王		三
		龍			四

持駒 なし

【作者のコメント】

桂馬の近くに行かないと玉が広すぎるので、
 玉は 33 まで戻るしかありません。さらに、最強
 の駒を 2 枚復活させないと詰みません。

【解説】

盤上たった 2 枚の超簡素形。11 桂を利用した
 詰みになることが予想できます。この手数で 11
 桂を動かすのは難しく、11 桂は玉の退路を塞ぐ
 壁駒の役割だと考えられます。

受方は逆算で 2 回、詰手順で 1 回の計 3 回着
 手できます。3 回玉を動かせば、22 の地点まで
 到達できます。22 玉を詰ます形を考えればいい
 わけです。11 桂が 23 に利いていることや実現
 不可な両王手ではそれ以上逆算ができないこと
 に留意すれば、思いのほか詰みの形が限られて
 おり、「32 龍・43 龍」や「32 龍・14 馬」くら
 いしかありません。あとは 4 手の逆算と 3 手の
 詰手順でその形を実現できるかを確かめればよ
 いわけです。しかし、ここまで考えられたとし
 ても、特に逆算に自由度があり、正解に辿り着
 くのは大変だと思います。

正解は「32 龍・43 龍」の詰上りです。出題図
 から、44 玉(+55 龍)、52 龍、33 玉(+44 龍)、41
 龍右と 2 枚の龍を戻します。そして、43 龍左、
 22 玉、32 龍引で詰みとなります。

逆算手順では 2 枚の龍がともに上方方向に動き、
 詰手順ではともに右下方向に動いています。こ
 のような趣向的な手順が非常に簡素な出題図か
 ら生み出されていることに驚くばかりです。

【短評】

占魚亭

今回の難問。龍 2 枚とはね。

荻原和彦

ちょっと歯応えあり。受方の着手は逆算も含
 め 3 回、ってことで受方 22 玉を龍 2 枚で詰
 ます筋書きと判る。(逆算時も含め)平行に動

く 2 枚の龍の美しい軌跡が好印象だ。
 神無七郎
 逆算手順では両方とも縦に動いた龍が、詰手順では両方とも斜めに動く。

簡素な初形でこの手順はお見事です。
 羽毛布団
 2 枚で出来るのがすごいですね！

たくぼん
 逆算で 22 玉の詰上りを考えたら龍の位置が限定できてなるほどです。順算では難しいでしょうね

さつき
 桂が 23 に利いているので 32 に着手して詰む形を目指しました。簡素な配置でこんな難問が作れるのは驚きです。

堺健太郎
 出題図が美しすぎる。また、一見選択肢が多すぎることから、解けるまでに時間がかかった。他の問題とは違い、詰め上がりから逆算の逆算をするというアプローチで解いた。桂馬の配置と、玉の可動範囲が大きなヒントになった。

解いている間に疑問が生じたのだが、逆算時の同じ場所に動ける同種の駒の表記はどうなるのだろうか？教えていただけると幸いです。

るかなん
 持駒制限なしの 4 手逆算をこれだけ簡素に仕上げたのは素晴らしい。-4 手目はどう書くのが正解なのだろう。

☆将棋の伝統的な棋譜表記に則ると「41 龍右」になりそうです。ただし、逆算時の駒の戻し方は特殊なので、伝統的な棋譜表記に必ずしも従わなくてもよいかなとも思います。

☆フェアリー詰将棋では「上・引・寄・左・右」などの補助記号では駒の動きを表現できない場合があります。そこで、「41 龍(44)」のように括弧で移動元のマスに記載する表記法もあります。結局は駒の動きが相手に伝わればいいので、「41 龍(44 の龍が動く)」のように書くのもよいと思います。

☆【参考】第 59 回神無一族の氾濫「奇妙な棋譜表記」

作品募集：WFP 第 169 号 pp.15-16
 出題：詰パラ 2022 年 12 月号
 結果：詰パラ 2023 年 3 月号

⑥ springs 作 (登場 29 回)

レトロ協力詰 -2+2 手

							皇	王	皇	一
							兵	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

【解答】

23 香(+22 馬) 12 玉(+21 銀) /
 21 馬 13 龍 迄 -2+2 手

逆算図 (作意)

				4	3	2	1				
								皇	銀	皇	一
								兵	皇	王	二
									香		三
									龍	王	四
											五

持駒 なし

詰上図 (作意)

				4	3	2	1				
								皇	皇	皇	一
								兵		王	二
									香	龍	三
										王	四
											五

持駒 なし

逆算図から出題図への手順

21 玉 22 香生 迄

※早詰： / 12 玉 13 龍(または 23 龍) 迄 -0+2 手

【解説】

担当者作ですが、既報の通り早詰がありました。改めて粗検お詫び申し上げます。

まずは作意を説明します。出題図から 2 手逆算します。22 香で王手が掛かっているのです。この攻方の手を戻しますが、戻し方は 23 香(+22 角)と 23 香(+22 馬)の 2 通りしかありません。例えば香を駒台に戻す 22 香持は、24 龍が王手を掛けてしまうので NG です。

正解は 23 香(+22 馬)。さらに 12 玉(+21 銀)と逆算します。ここから 21 馬、13 龍の 2 手で詰みます。21 銀を取れるのが、初手の逆算で角ではなく馬を戻した効果です。

本作は、逆算図が実戦初形から到達可能であることを仮定しています。この仮定はどこに使われているのでしょうか。

例えば「23 香(+22 馬) 55 馬 / 12 玉 13 龍 迄」手順も確かに受方玉が詰んでいます。しかし、この逆算図の 1 手前の局面が存在しません。23 香で王手が掛かっているのが攻方は香を打ったはずですが、香を駒台に戻すと 24 龍で王手が掛かってしまいます。逆算図から 1 手も逆算ができないので、逆算図は実戦初形から到達できるという条件を満たしていません。

逆算の 2 手目 12 玉(+21 銀)では攻方の銀を 21 に戻しています。王手義務があるので斜め後ろに利く駒を戻す必要がありますが、角は品切れなので銀か龍に決まります。21 銀ではなく龍を盤上に戻す「23 香(+22 馬) 12 玉(+21 龍) / 21 馬 13 龍 迄」の場合、逆算図の 1 手前の局面が存在しません。21 龍で王手を掛けていますが、成駒を打つことはできないので、龍が 21 以外のマスから 21 に移動したはずですが、龍の周りが他の駒で囲まれているので移動元のマスがありません。

逆算図に更なる逆算可能性を課し、盤上に戻す駒の種類を限定した作品のはずでしたが、出題図から無逆算で「/ 12 玉 13 龍(または 23 龍) 迄 -0+2 手」と詰ます早詰がありました。逆算手数が偶数手なので、無逆算(何もしない、0 手の逆算)の手順も有効となり余詰です。

本号の別の記事で本作の修正を発表しています。よろしければご覧ください。

【短評】

占魚亭

「+22 角」がダメな理由を考えるのも一興。

荻原和彦

逆算中に受方 22 馬を安易に動かすと不可能局面が出現する、という主張で合ってるかな？

さて、実は出題図で 0+2 手解が生じており、ルール細則の 2)によればこれが早詰解となる。あるいはこれが裏の作意か。

駒井めい

出題図から継続しても協力 2 手で詰む。

神無七郎

馬で取れば良いのに、玉で取ってしまったため、やり直し。盤上にも攻方駒台にもない 21 銀が本局の主役でした。角が出払っているので駒種が自然に限定されるのも気持ち良いです。

早詰は「" / 12 玉 13 龍(または 23 龍)」でしょうか。(C 言語等の空文字列に倣って、無逆算を"としてみました。)

逆算しなければ簡単なのに、逆算のせいで難しくなるというのも面白いので、本局は「無逆算無効」を指定しても良いと思います。

たくぼん

早詰は 0 手逆算で 12 玉 13(23)龍までということでしょうが、ちょっと違和感がありますね。プルーフゲームと同様に手数限定という感じでもいのように思えます

さつき

逆算可能性の要請により 23 香(+22 馬) 99 馬(+22 銀)/12 玉 13 龍といった筋を防止。早詰は残念ですが、面白い作品だと思います。

羽毛布団

逆算可能かどうか結構考えました。。

げん

角が 2 枚出ているので、21 に復活させる駒が限定される仕組みですね。

堺健太郎

最も速く解くことができた。手が限られ過ぎているように感じたからだろう。しかしながら、解答を確定させた直後に狙いがわかった。龍が誤答ではなく銀が誤答であれば、躓く人が多いのではと思った。

るかなん

「受方王手義務」を見落として混乱してました。初手は本当は「同馬」ですね。

☆レトロ協力詰の逆算は、基本的に攻方に王手義務があることを前提にします。つまり、受方の手に戻すときは王手が掛かった状態に戻さないといけないということです。一度理解してもうっかりしやすい点だと思います。☆作意の詰手順の初手は「21 馬」ですが、直前に攻方は 21 銀と打ったはずなので、それを考慮すれば「同馬」ですね。

【総評】

荻原和彦

曲者が揃った。楽しいのも美しいのも鋭いのも変なもの(注：褒めてます)作れる懐の深い

ルールだと改めて実感。

ところで、「レトロ協力詰 -m+n 手」で「m も n も奇数」の作例がごく少数(今回は皆無)なのは何か理由があるのだろうか。謎だ。

☆なぜでしょうか？謎です。

占魚亭

考えやすい作品ばかりで楽しく解図できました。

たくぼん

戻した後の手数が長いと2題作品を解いている感じになりますね。今回は程好い難易度でした

堺健太郎

初めての解答だが、このルールは逆算があるので創作で活かそうだと感じた。その一方で、逆算図ができたとき、「なぜこの対局者はこんな指し手を指してしまったのか」と、いるはずもない対局者を想定してイライラした。

るかなん

募集時の手数指定なしでしたが All-in-Shogi 回より手数は短めでしたね。合駒に限定せずに受方駒台から攻駒を供給できるので、制御がより難しいということでしょうか。

神無七郎

今回も難しい作はなく、ルールの理解と基本的な手筋の習得に資する入門に相応しい作品展だったと思います。

ただ、レトロは自分の好きな分野(長編趣向作)への応用の仕方が、まだ良く分からないので、もう少し色々なタイプの作品を鑑賞してみたいと思います。

☆レトロ協力詰では、受方の駒台から盤上に攻方の駒を戻す余詰が強力で、手数の長い逆算するのは相当大変な印象でした。②のように手番の玉に王手が掛かった局面にしたり、受方持駒制限を利用したり、攻方の戦力が増えすぎないようにうまく制御しないと余詰多数になる場合が多いと感じました。

早詰の修正

(第19回フェアリー入門⑥) springs

第19回フェアリー入門(レトロ協力詰)で出題していた自作(⑥)に早詰がありました。単純な修正は難しかったので、以下の2つのアイデアを別々の図で実現してみました：

- 攻方 23 香・24 龍の形で香が王手を掛けているとき、23 香を戻す逆算ができない
- 21 龍を置く逆算をするとスペースがなくて逆算が続かない

ルールの詳細は、WFP 第184号の「レトロ協力詰超入門」をご参照ください。

【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。

問題

1.

レトロ協力詰 -1+3 手

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

持駒 桂

逆算図は実戦初形から
到達可能であることを仮定

2.

レト口協力詰 -2+4手

持駒銀

逆算図は実戦初形から
到達可能であること板定

雑談

1手詰から始めるフェアリー超入門

想像よりも多くの方に読んでいただけているようで嬉しく思います。最近、詰将棋関連の作業で色々と時間を取られていて更新が滞っていますが、最終的には書籍に纏めようと考えています。まだまだ先になりそうですが。

目次のページを作りました。全体像が見えるようになったと思います。

https://note.com/tsume_springs/n/neaaea8272645

Problem Paradise 「Shogi」コーナー

他誌の宣伝で恐縮ですが Problem Paradise 「Shogi」コーナーの担当になりました。Problem Paradise は年4回発刊のWebマガジンです。チェスプロブレムを扱うコーナーがほとんどですが、フェアリー詰将棋を扱う「Shogi」というコーナーがあります。Shogiでは、フェアリー詰将棋全般や複数解・ツインの普通詰将棋、将棋パズル系の作品を扱います。解答募集はなく、解付きでの発表となります。Problem Paradise のホームページの Submission Form からご投稿ください。

<https://problem-paradise.com/>



解答

1. 24香(+23圭) /
23香成 21玉 13桂 迄-1+3手

逆算図

持駒なし

出題図は 23 香で王手が掛かっているのに、23 香を戻して受方玉に王手が掛かっていない状態にする必要があります。そのためには、24 香が 23 の桂または成桂を不成で取って出題図に至ったと考えるしかありません。

取られるだけで後の手順に影響しないので、24 香(+23 桂)でも 24 香(+23 圭)でも良さそうに見えます。しかし、逆算図が実戦初形から到達可能であるという前提から、24 香(+23 圭)のみ正解になります。

仮に 24 香(+23 桂)と逆算したとします。この局面は 15 王に桂で王手が掛かっているのに、受方が 23 桂を着手した直後だと分かります。11 と 31 の地点が埋まっているので、23 桂は持駒の桂を打つ着手のはずです。23 桂を打つ前の局面(下図)では、24 香で受方玉に王手が掛かっています。

参考図

持駒なし

この1手前を考えると、合法的な局面が存在しないことが分かります。例えば 24 香を駒台に戻してみると、25 香が受方玉に利いてしまいます。参考図からいかなる逆算もできません。これは、逆算図が実戦初形から到達可能であるという前

提に矛盾します。この矛盾は、出題図から 24 香(+23 桂)と逆算したところ発生したもので、24 香(+23 桂)が誤りでした。

出題図から 24 香(+23 桂)と逆算した場合、15 王に王手が掛かっているないので、直前の受方の着手は様々な可能性があります。31 香を打ったかもしれませんし、32 玉が 22 に移動したかもしれません。十分に自由な逆算が続けられるので、実戦初形まで逆算することができます。

本作は逆算可能性に由来する意味付けの、成桂を戻す逆算が狙いでした。24 香(+23 桂)の逆算を否定するために 11 と 31 の地点を埋めていますが、これが詰上りにも働いているのは自然でよいと思います。

2. 28 龍(+27 全) 17 全 /

27 金 同龍 同香生 26 金 迄-2+4 手

逆算図

	5	4	3	2	1	
						二
		馬				三
				卒		四
					科	五
					王	六
			王	王	王	七
			角	龍		八
		ス	龍			九

持駒 なし

詰上図

	5	4	3	2	1	
						二
		馬				三
						四
					科	五
				金	王	六
			王	卒	王	七
			角			八
		ス	龍			九

持駒 なし

前問と同様、出題図の直前の攻方の手は駒取りの可能性しかありません。龍が銀か成銀を 27 の地点で取ったはずですが。問題は銀の成生と龍がどこから来たのかという 2 点。

詰上図を見ると、17 全が玉の退路を塞いでいることが分かります。玉を詰ますためには銀を成銀で 27 に戻し、17 に動かして壁を作る必要があります。

龍が 27 の地点に到達できるような移動元のマスはいくつかありますが、攻方の手番で受方玉に王手が掛かっているといけないので、28 龍または 29 龍が 27 全を取って出題図に至ったと分かります。

作意は 28 龍(+27 全)、17 全の逆算ですが、仮に 29 龍(+27 全)、17 全と逆算したとします。この局面は 38 角で受方に王手が掛かっている

す。攻方は 38 に角を打ったか、盤上の角を 38 に移動させたかのいずれかです。いずれにせよ、38 角を着手する前は 39 龍で攻方玉に王手が掛かっています(下図)。

参考図

	5	4	3	2	1	
						二
		馬				三
				卒		四
					科	五
					王	六
			王	王	王	七
						八
		ス	龍			九

持駒 角

しかし、参考図から更に 1 手戻すことができません。開王手した可能性はないので受方は 39 龍と指したはずですが、龍がどこにいたとしても(例えば 48 龍が 39 に移動した)、受方の手番なのに攻方玉に王手が掛かっていた局面が生じてしまいます。参考図から更に逆算することができないので、逆算図が実戦初形から到達可能であるという前提に矛盾します。

28 龍(+27 全)、17 全と逆算しておけば、参考図まで同様に逆算した際、39 龍を 29 や 19 に戻すことができます。過去の受方龍の軌跡を遮らないように 29 の地点を空けておく必要がありました。

原図の作意と紛れは「攻方龍を戻す v.s. 攻方銀を戻す」で、狭いところに龍を戻すと逆算が続かなくなるので銀が正解、という作りでした。本図の作意と紛れは「28 龍 v.s. 29 龍」で、受方龍を狭くしない 28 龍が正解という作りになっています。本図の方が作意と紛れの差異を小さく感じられると思います。また、初手の逆算では攻方王にわざわざ王手を掛けており、面白さがあると思います。

安南超入門

担当：springs

第 20 回の募集ルールは安南詰・安南協力詰です。

目次

1. 概要
2. 行きどころのない駒
3. 打歩詰
4. 二歩
5. 利き二歩有効／無効
6. 安南詰における透かし詰
7. fmza での検討方法
8. 作品紹介

1. 概要

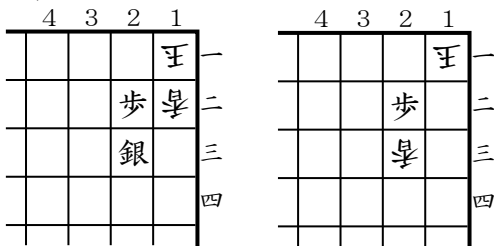
安南は駒の性能が変化するフェアリールールのひとつです。

【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。

例えば左下図では、攻方の 22 歩と 23 銀が縦に並んでいます。このような場合、22 歩は銀の利きで動けるようになります。よって王手が掛かっています。

左下図では受方の玉と香も縦に並んでいます。よって、12 香は玉の利きになります。



持駒 なし

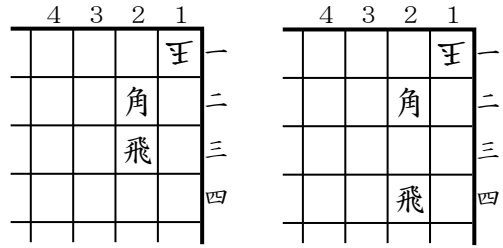
持駒 なし

12 香は玉の動き方で動けるので、香で銀を取ることができます(右上図)。そうすると味方の駒が縦に並んだ状態が解消されるので、22 歩は歩の利きに戻り、23 香は香の利きに戻ります。

右上図で 22 歩と 23 香が縦に並んでいます。敵同士の駒なので利きは変化しません。

左下図では攻方の 22 角と 23 飛が縦に並んで

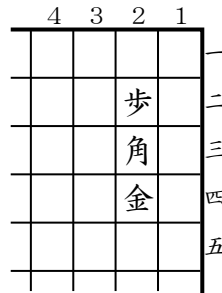
いるので、22 角が飛車の利きになっています。よって王手は掛かっています。左下図で 24 飛生と指すと、22 角の利きが元に戻るの王手が掛かります(右下図)。味方の駒が隣接して縦に並んだときに限り、性能が変化します。



持駒 なし

持駒 なし

では、味方の駒が 3 つ縦に並んだ場合はどのように性能が変化するのでしょうか。下図では攻方の駒が 3 枚縦に並んでいます。



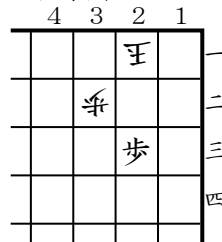
持駒 なし

このとき、22 歩は角、23 角は金の利きになります。「23 角は金の性能だから、その上にある 22 歩も金の性能になる」とは考えません。直下の駒の(性能ではなく)名前によって性能が変化します。4 枚以上駒が縦に並んでも同様です。

さらに細かいルールを確認する前に、いくつか例題を見てみましょう。

例題 1

安南協力詰 3 手



持駒 金

協力詰とは、先後協力して最短手数で受方玉を詰ますというルールです。「安南協力詰」は安南ルールを追加した協力詰です。普通の協力詰や詰将棋であれば、22 金の 1 手詰です。しかし、安南なので 22 金と打った瞬間に 22 金が歩の性能に変わるため詰んでいません。

正解は「**22 歩生、11 玉、23 金 迄 3 手**」です。詰上図で**22 歩**が金の性能になっています。

例題 1 詰上図

	4	3	2	1	
				王	一
		香	歩		二
			金		三
					四

持駒 なし

上図のように、安南では強い駒を下側に配置した方がお得です。軍人将棋をご存じの方にはきっと伝わると思いますが、軍旗のすぐ後ろに大将や中将などの強い駒を配置したくなるのと似ていますね。

次の例題は安南詰、つまり安南ルールを追加した詰将棋です。詰将棋なので、受方はなるべく詰まないように応じます。

例題 2

安南詰 3手

	4	3	2	1	
			香	香	一
					二
			科	王	三
					四
					五

持駒 金銀

早速ですが、正解は「**24 金、同玉、25 銀 迄 3 手**」です。

例題 2 詰上図

	4	3	2	1	
			香	香	一
					二
			科		三
			王		四
			銀		五
					六

持駒 なし

初手 **24 金**に **12 玉**と逃げるのは、**23 金**で駒余りの詰みとなります（参考図）。**12 玉**が歩の上にいるので玉は歩の性能です。参考図では王手を外す手段がありません。

参考図

	4	3	2	1	
			香	香	一
				王	二
			金		三
					四

持駒 銀桂

初手 **24 金**に **22 玉**と逃げるのも **13 金**または **33 金**で駒余りの詰みです。よって、**24 金**は同玉と取るしかありません。今度は玉が桂の上に来たので、玉は桂の性能になっています。よって **24 玉**は **16**と **36**の地点にしか動けません。**25 銀**と打てば、王手を掛けつつ **16**と **36**に利いてピッタリの詰みとなります。

安南では玉を弱い駒の上に乗せて玉を弱くするのが常套手段です。例題2のように、桂の利きになった玉の頭に銀を着手する詰上りは安南では頻繁に発生します。

安南、特に安南詰は歴史のある変則詰将棋のひとつです。安南将棋・安南詰の歴史については「詰将棋一番星」にて公開されている以下の資料を読むことができます。

安南将棋・安南詰将棋の歴史（磯田征一氏）

<http://1banboshi.on.coocan.jp/page09.htm#page09-004>

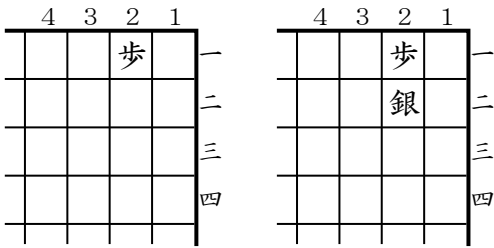


2. 行きどころのない駒

安南ルールの詳細を確認していきましょう。将棋や通常の詰将棋、協力詰では1段目に桂・香・歩を打ったり、2段目に桂を打ったりする着手は禁手です。このように、盤上に利きがない駒を発生させる着手を禁じる禁則を行きどころのない駒の禁といいます。

安南ルールでは、行きどころのない駒の概念はないと理解して問題ありません。1段目の桂・香・歩、2段目の桂は着手してOKです。

例えば左下図の 21 歩は現状どこにも動けません。しかし、22 銀と打てば 21 歩は銀の性能になり動けるようになります（右下図）。



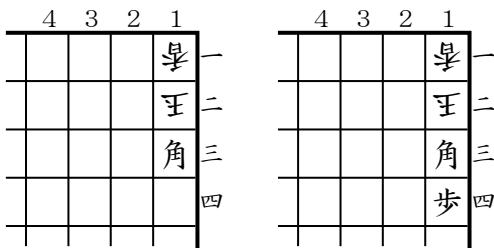
持駒 銀

持駒 なし

一般に、駒の性能が変化するルールでは「一時的に動けない駒であっても、性能変化によって動けるようになりうる位置であれば着手できる」と理解して差し支えありません。

3. 打歩詰

安南ルールにおいても、歩を打って玉を詰ます着手は打歩詰の禁手です。具体例で確認しましょう。

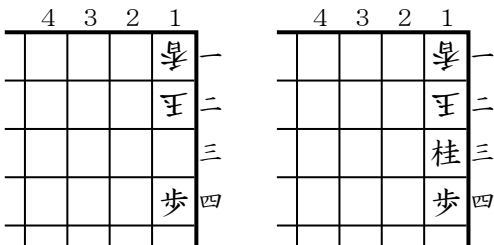


持駒 歩

持駒 なし

左上図で 14 歩と打つのは打歩詰の禁手です（右上図）。13 角が歩の性能になるので王手が掛かっています。12 玉は香の性能なので、逃げる事ができません。歩を打った局面が詰みなのでこれは打歩詰です。

左下図で 13 桂と打つと、13 桂は歩の性能で王手を掛けており、王手を外すことができないので詰んでいます（右下図）。



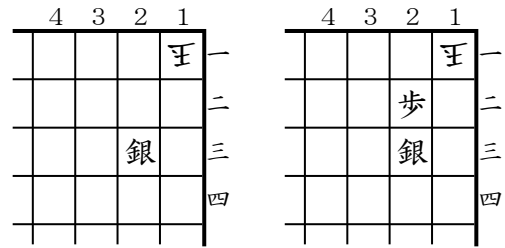
持駒 桂

持駒 なし

打った駒が歩の利きで玉を詰ましていますが、これは打歩詰ではありません。あくまでも、

歩という名前の駒を打った局面が詰みのときが打歩詰です。

左下図で 22 歩と打つのも打歩詰です。性能は銀ですが、打った駒が歩だからです。

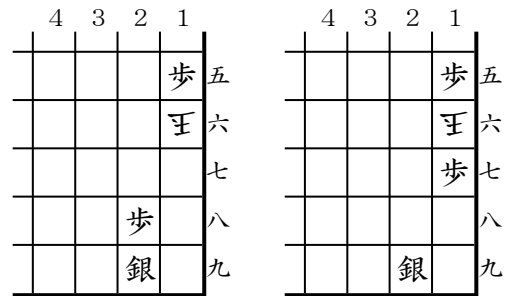


持駒 歩

持駒 なし

4. 二歩

安南においても二歩は禁手です。通常の詰将棋や協力詰では、二歩は歩を打つパターンしかありませんが、安南の性能変化によって歩が別の筋に動きうるので、盤上の移動でも二歩が生じます。



持駒 なし

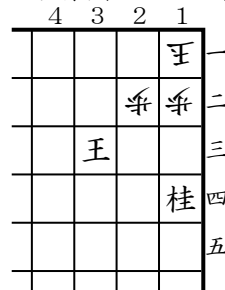
持駒 なし

例えば、左上図で 28 歩は銀の利きになっていますが、17 歩は二歩のため指すことはできません（右上図）。

以下は打歩詰の禁則を利用した例題です。

例題 3

安南協力詰 3手



持駒 桂

22 桂成の 1 手詰ではありません。12 歩が玉の利きになっているので、22 桂成は同歩と取られて詰んでいません。

正解は「**23 桂、同歩、22 桂成 迄 3 手**」です。**22 歩**を移動させてから**22 桂成**とします。そうすれば、二歩なので**22 桂成**を同歩とは取れません。

例題 3 詰上図

4	3	2	1	
			王	一
		圭	歩	二
	王	歩		三
				四

持駒 なし

5. 利き二歩有効／無効

歩が別の筋に動きうる安南では、普通の詰将棋や協力詰で考慮する必要がなかったルールの疑義が生じます。

下図は攻方が**28 歩**と打った局面だとします。**28 歩**は銀の性能になるので、王手が掛かっているように見えます。しかし、**28 歩**が実際に玉を取ると**1 筋**で二歩が生じます。

4	3	2	1	
			歩	五
				六
			王	七
		歩		八
		銀		九

持駒 なし

この場合、**28 歩**は王手でしょうか？

28 歩を王手とする立場を「利き二歩有効」、王手ではないとする立場を「利き二歩無効」といいます。どちらが正しいという話ではありません。玉を取る手が二歩の場合、玉を取ったことと二歩禁のどちらを優先するのか決めておかないといけないということです。

少し脱線しますが、このような王取りと禁手のルール上の衝突は、実は普通詰将棋でも起きています。下図は攻方が**22 銀**とした局面です。

4	3	2	1	
			王	一
		王	銀	二
				三
				四

持駒 なし

もちろん**22 銀**は王手です。しかし、実際に**22 銀**が玉を取ると自玉を**12 飛**の王手にさらします。つまり、王取りと自殺手の衝突が起きています。このような場合は王取りを優先すると決めているから**22 銀**は王手というわけです。

利き二歩有効／無効に話を戻していくつか例題を見てみましょう。

例題 4

安南協力詰 5 手

4	3	2	1	
				五
		科	王	六
		王		七
				八
	金	歩		九

持駒 歩

※利き二歩有効

利き二歩有効の安南協力詰です。攻方は「**28 歩、17 玉？、29 金 迄 3 手**」を狙いたいところ。最終手**29 金**で**28 歩**が金の性能になっています。しかし、現状は玉が桂の利きなので**17 玉**が指せません。もし**26 桂**がいなければ**17 玉**と指せます。そこで**38 歩、同桂生**としてから前述の筋を実行します。

正解：**38 歩、同桂生、28 歩、17 玉、**

29 金 迄 5 手

例題 4 詰上図

4	3	2	1	
				五
			王	六
			王	七
	科	歩		八
		金		九

持駒 なし

安南では2手目同桂生は行きどころのない駒の禁には当たらず、問題なく着手できます。なお、同桂成は成桂が28に利いて失敗です。

初手38歩は利き二歩有効の設定なので王手になっています。利き二歩無効であれば、38歩は王手ではありません。

次は利き二歩無効の例題です。

例題5

安南協力詰5手

	4	3	2	1	
					四
				玉	五
				王	六
			歩		七
				歩	八
			金		九

持駒なし

※利き二歩無効

利き二歩無効のため、初手28金は王手になっていません。18歩がなければ28金の1手詰です。そこで17歩、同玉、18金、16玉としてから28金とすれば詰みとなります。

**正解：17歩、同玉、18金、16玉、
28金 迄5手**

例題5 詰上図

	4	3	2	1	
					四
				玉	五
				王	六
			歩		七
			金		八
					九

持駒なし

3手目に28金とするのではなく、18金、16玉としてから28金がちょっとしたポイント。3手目28金(参考図)では、16玉が指せません。

参考図

	4	3	2	1	
					四
				玉	五
					六
			歩	王	七
			金		八
					九

持駒なし

ちなみに、参考図で27歩が金の性能になっているので参考図で詰みなのでは?と思われるかもしれませんが、しかし、参考図では28玉と根元の金を取ることができます。27歩の性能が元に戻るため王手を解除できています。

利き二歩有効/無効は、安南だけではなく性能変化系のルール全般で生じる概念です。性能変化系のルールを使用した作品それぞれに利き二歩有効/無効を明記して出題すれば解答者が迷う余地はないですが、少し冗長に感じます。

そこで、出題時に注釈がないときは「利き二歩有効」を意味し、「利き二歩無効」の作品にはその旨の注釈を付けて出題する、のようにはあらかじめ決めておくスマートです。ここで注意したいのは、発表媒体によって注釈がないときの解釈(デフォルト解釈)が異なる場合があるということです。例えばWFP作品展と詰将棋パラダイスのフェアリーランドでは以下のデフォルト解釈を採用しています:

媒体	デフォルト解釈
WFP 作品展	利き二歩有効
フェアリーランド	利き二歩無効

出題時に改めて記載しますが、フェアリー入門ではWFP作品展と同様に利き二歩有効をデフォルト解釈とし、利き二歩無効の場合は注釈を付けて出題することにします。

6. 安南詰における透かし詰

詰将棋では、無駄合はできるがそれ以外の合法手が存在しないとき、その局面で詰みとみなして以降の手順を省略します。

例えば下図は詰将棋では詰みとなります。

4	3	2	1	
		馬		一
			王	二
				三
			龍	四
				五

持駒 なし

このような詰上りを透かし詰と呼びます。では、安南詰では透かし詰を詰みとみなす（つまり無駄合の概念がある）のでしょうか？

安南詰は普通詰将棋に安南ルールを追加しただけなので、普通詰将棋と同様に透かし詰を詰みとみなすと考えるのは筋が通っています。一方、複雑なフェアリールールになると、無駄合かどうかの判定が難しくなるという問題もあります。

WFP 作品展では、特に注釈のない限りはルール全般で「無駄合概念なし」としています。本コーナーもそれに倣いたいと思います。つまり、特に注釈のない限りは無駄合の概念はないとし、無駄合の概念を使用する作品を出題する際はその旨の注釈を付したいと思います。

では、透かし詰を詰みとみなす（つまり無駄合の概念がある）安南詰の例題を見てみましょう。

例題 6
安南詰 3手

4	3	2	1	
			科	一
	科			二
			王	三
	龍			四
				五

持駒 金
※透かし詰可

平凡に 14 金と押さえるのは 22 玉と逃げられて詰みません。初手は 12 金の捨駒が正解。同玉と取るしかなく、14 龍で透かし詰の詰上りになります。14 龍に 13 合は同龍で詰みを取れません。つまり、13 合は無駄合です。

このように、安南では玉の性能を弱くすることで単騎での透かし詰さえ実現できます。

正解：12 金、同玉、14 龍 迄 3 手

例題 6 詰上図

4	3	2	1	
			科	一
	科		王	二
				三
			龍	四
				五

持駒 なし



7. fmza での検討方法

安南は fmza で検討できます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。

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

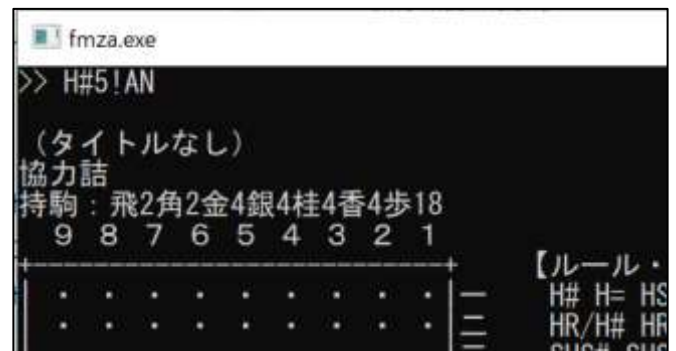
fmza では以下の文字列で安南や利き二歩無効を指定します。

- !AN : 安南
- !R2F : 利き二歩無効

「!R2F」を付けなければ利き二歩有効です。安南協力詰は例えば下記のように指定します。

- H#5!AN : 安南協力詰 5 手
- H#5!AN!R2F : 安南協力詰 5 手
※利き二歩無効

下記は fmza の画面での入力イメージです。



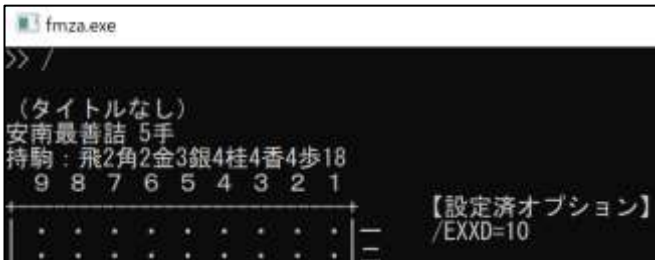
fmza を利用して安南詰を検討するには少し工夫が必要です。まず、fmza で安南詰を完全に検討することはできません。fmza では安南最善詰の検討ができるのでそれで代替します。

最善詰とは、普通詰将棋から枝葉（無駄合概念や、同手数駒余りの変化を劣位とする規則）を取り除き、攻方最短を義務化したルールです。

【最善詰】
 攻方は受方玉がなるべく早く詰むように王手を掛け、受方はなるべく詰まないように応じる。

最善詰は作意より手数ながい余詰は不問です。一方、普通詰将棋は長手数の余詰もあってはいけません。安南詰も同様です。困ったようですが、fmza では余詰検索の手数を延長するオプションが用意されています。

例えば「#5!AN」は安南最善詰 5 手を意味します。さらに「/EXXD=10」のようにオプションを設定すれば、15 手までの余詰の有無をチェックできます。



/EXXD オプションで指定する手数は、検討対象の複雑さに応じて適宜設定します。

透かし詰を利用する安南詰を検討したい場合は注意が必要です。安南最善詰には無駄合概念がありません。例えば透かし詰の安南詰 5 手を作りたい場合、fmza で安南最善詰 7 手を指定し求解して作意に近い順を出力したり、何手か進めた局面で余詰をチェックしたりの工夫が必要です。

8. 作品紹介

安南詰・安南協力詰の作品をいくつか紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。なお、ルール名は「ばか詰→協力詰」のように統一しております。

1. 小石広志 作 (詰パラ 1981.11)

安南詰 5手

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

持駒 飛2

2. 中近宗 作 (詰パラ 1990.5)

安南協力詰 5手

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

持駒 金歩

3. 青木裕一 作 (詰パラ 2022.10)

安南協力詰 9手

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

持駒 歩2

※利き二歩無効

第 20 回フェアリー入門

【安南 作品募集】

入門用の易しい安南詰・安南協力詰を募集します。

投稿可能なルール

- 安南詰
- 安南協力詰

受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。利き二歩有効／無効のどちらでも構いません。上記以外のルールやフェアリー駒の使用は不可とします。

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

投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- 作者名
発表時に記載する作者名です。ペンネームでの発表の際はその旨お書きください。
- ルール名
ルール名と手数をお書きください。
例：安南協力詰 5 手（利き二歩無効）
- 図面
ともかく初形が分かれば OK です。kif ファイルやテキストファイル、fmo ファイル等をお送りいただくか、「攻方：18 歩、27 歩、29 金、受方：15 金、16 玉、持駒：なし」のように配置を記載いただいても構いません。
- 作意
「17 歩 同玉 18 金 16 玉 28 金 迄 5 手」のように記載をお願いいたします。
- 狙い・作者コメント
作品の狙いやコメントがあればお願いします。また、出題時に記載してほしいヒントがあればご指定ください。

投稿先と締切

- 投稿先：メール（springs）
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- 投稿締切
2024 年 1 月 15 日（月）

今後のスケジュール

	第 20 回 安南	第 21 回 未定
186 号 (12 月)	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)	超入門・作品募集
189 号 (3 月)		出題 (投稿締切：3/15)
190 号 (4 月)		結果発表 (解答締切：4/15)

超入門の内容や作品投稿・解答で不明点等ございましたら、投稿先のメールアドレスにお気軽にご連絡ください。

紹介作品の解答

1. 小石広志 作（詰パラ 1981.11）

安南詰 5 手			
4	3	2	1
		我	皇
	と		王
		将	歩

持駒 飛2

詰上図			
4	3	2	1
		我	皇
			将
		と	王
		歩	歩

持駒 なし

23 飛、同銀、12 飛、同銀、23 と 迄 5 手

12 飛と捨てる手が筋です。同香でも同玉でも玉の利きが香になるので詰ましやすくなります。ただし、初手 12 飛は同香で詰みません。23 飛、同銀と捨ててから 12 飛と打つのが大事な呼吸。銀を 23 に呼んだおかげで同玉は 23 とで詰むようになっています。同香も 23 とで駒余りの詰みです。最善は同銀で、それでも 23 との詰みとなります。12 銀は香の性能、13 玉は銀の性能になっているため 23 とを取れません。

飛車の連続捨駒を自然な配置で実現した作

品。守備駒の間隙を最小戦力で突く詰上りには緊張感と美しさがあります。

小石広志 (=小西寛) 氏は安南詰の大家の一人。安南詰の草創期から多くの作品を発表されてきました。佐藤達也氏の編集による『小西寛 安南詰全集』を「詰将棋一番星」で読むことができます。

<http://1banboshi.on.coccan.jp/page02a.htm>

2. 中近宗 作 (詰パラ 1990.5)

安南協力詰 5手

9 8 7 6

				三
龍	王			四
				五
				六
角				七
				八
				九

持駒 金歩

詰上図

9 8 7 6

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

持駒 なし

74 金、85 玉、96 歩、95 玉、75 角 迄 5 手

どこでこの作品に出会ったのか覚えていないのですが、5 手なのに全然解けなくてかなり苦労したのを覚えています。

初手は 74 金と少し深く打ち、85 玉に 96 歩として角の利きで王手を掛けます。4 手目 95 玉。龍に乗った玉は今や龍の性能です。そして最終手 75 角。96 歩を元の利きに戻しつつ、74 金を角の利きにして 96 歩に紐を付けています。95 玉は龍の利きですが、3 枚の攻駒ががっちり組み合って玉は動けません。詰上図で 75 玉は 74 金が元の性能に戻るため王手を外せていません。

安南のセオリーに反して玉を最強の性能にする展開と劇的な最終手に痺れます。



3. 青木裕一 作 (詰パラ 2022.10)

安南協力詰 9手

4 3 2 1

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

持駒 歩2

※利き二歩無効

詰上図

4 3 2 1

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

持駒 なし

**14 と、同玉、15 歩、13 玉、
14 歩、25 玉、26 歩、15 玉、
13 歩成 迄 9 手**

初手 26 歩は打歩詰の禁手です。初形から 8 手後の局面。14 歩があるので、26 歩は 15 玉を取れません。利き二歩無効を利用して 26 歩を弱くし打歩詰を回避したわけです。最終手 13 歩成で 1 筋に歩が消えたので 26 歩が 15 玉を取れるようになり、詰みとなります。初形と詰上図の完璧な対比。初形で打てなかったはずの 26 歩が玉を詰ましています。

協力詰・協力自玉詰 解付き #19

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力詰が2作、協力自玉詰が2作です。

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2024年1月15日(月)

〔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。

■19-1 駒井めい作

協力詰 2手(受先)

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

持駒 金

b)攻方35銀→34

※出題図(a図)と攻方35銀を34の地点に再配置した図(b図)の両方を解いてください。

※受方から指し始めてください。

■19-2 上谷直希作

協力詰 5手

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

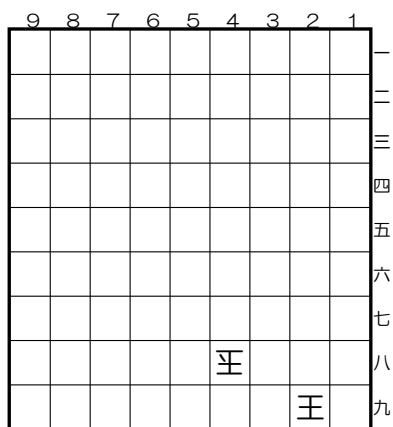
持駒 角

[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。

■19-3 上谷直希作

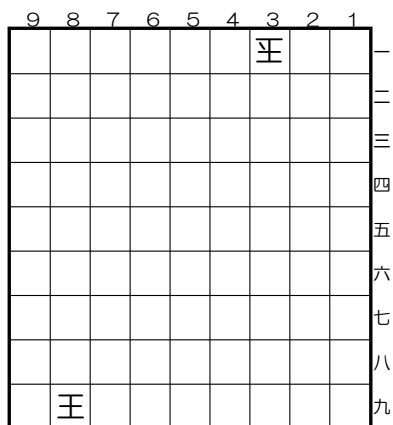
協力自玉詰 6手



持駒 飛角

■19-4 上谷直希作

協力自玉詰 8手



持駒 角香2

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

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

【創作課題】

線駒（飛・角・香・龍・馬）と相手玉の間に挟まっている相手駒二枚のどちらか一方が動き、残ったもう一方がピンされる（いわゆる Half-pin）。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。

Half-pinはチェス・プロブレムのテーマで、多くはないですが詰将棋でも作例はあります。テーマ的に配置が重くなりがちですが、仕組みは面白いと思います。

解答・解説

■ 19-1 駒井めい作

a) 協力詰 2手 (受先)

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

持駒 金

b) 協力詰 2手 (受先)

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

持駒 金

【解答】

a) 25桂 24金 迄2手

a) 詰上図

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

b) 24桂 25金 迄2手

b) 詰上図

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

【解説】

協力詰における攻方の目的は受方玉を詰ますことです。普通の詰将棋との違いは受方の目的。普通の詰将棋では受方が詰まないように抵抗しますが、協力詰では受方が詰むように協力します。つまり、攻方も受方も受方玉を詰ますのが目的です。

手数が2手と偶数手なのは、受方から指し始める問題設定だからです。まず受方が着手し、その後攻方が着手して詰ますという流れになります。初形では受方玉に王手は掛かっていないので、受方が初手で指せる手は多いです。例えば、受方は16歩と盤上の駒を動かしてもよいですし、99金と持駒を打ってもよいです。

初手で受方が何を指せばよいかを考えるのは、可能な着手が多くて大変です。初形が受方手番ではなく、攻方手番と仮定してどのような王手を掛けられるか確認の方が考えやすそうです。

まずはa図から考えていきます。攻方駒は11飛・35銀と持駒金の三枚。攻方11飛や35銀ではすぐに王手が掛かりません。

残されたのは攻方が持駒の金を打つ手。王手が掛かるのは24金か25金です。攻方が25金と打つのは、23玉や25同玉と王手を解除できるわけですが、この二つの応手を同時に防ぐ方法はなさそうです。

攻方が24金と打つのはどうでしょうか。受方は24同桂と金を取ることで王手を解除できます。ただ、この手さえ防げればよいことが分かります。受

方12桂は24の地点しか移動先がないので、利きを逸らすのは無理そうです。何か別の方法はないでしょうか。

正解は初手25桂。その効果は攻方が2手目24金と指してみると分かります。3手目24同桂と攻方金を取ろうとすると、攻方11飛の利きが受方14玉に当たってしまいます。受方13桂を動かしたのは、受方12桂を釘付けにするためです。従って、2手目24金と指した局面で詰上りです。

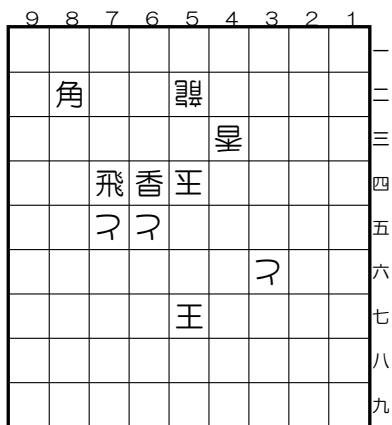
続いてb図を解きます。a図(出題図)の攻方35銀を34の地点に再配置したのがb図です。今度は攻方が25金と打つのが有力ですが、同桂と取られてしまいます。a図では受方12桂を釘付けにしましたが、b図では受方13桂を釘付けにする方法を考えることになります。a図では受方13桂を動かすことで受方12桂を釘付けにしたことを考えると、b図において受方13桂を釘付けにする方法はすぐに分かるかもしれません。

正解は初手24桂。今度は受方12桂を動かしてしまえばよいのです。2手目25金と指せば詰上りです。3手目25同桂と取ろうとしても、攻方11飛の利きが受方14玉に当たってしまうので指せません。

本作は攻方飛と受方玉の間に二枚の受方駒が挟まった構造。初形では二枚の受方駒は自由に動けますが、どちらか一枚が攻方飛と受方玉を結ぶラインの外に動けば、残された一枚は移動が制限された状態になります。このような構造のことをチェス・プロブレムではHalf-pinと呼びます。

■19-2 上谷直希作

協力詰 5手



持駒 角

【解答】

81角 55玉 61香成 82龍 54角成 迄5手

詰上図



【作者コメント】

下の図(詰将棋パラダイス 2015年11月)が今の目で見るとどうしても気に入らず。どこが気に入らないかという、初手が角打しかないから2手目玉移動がほぼ確定で、香を開くのも3手目しかないこともバレバレなことです。そこを手直したつもりですが、双玉を要したり駒数を要したりと本当に良くなっているのか不安でした。実際に何人かに解いていただいたところいい感じに紛れに入っていそうだったので一安心。

上谷直希作 詰将棋パラダイス 2015年11月

ばか詰 5手



持駒 角

※「ばか詰」は「協力詰」と同じ意味。

91角 65玉 71香成 92飛 64角成 迄5手

【解説】

攻方64香を動かせば、攻方74飛の利きが通って開王手が掛かります。例えば初手から61香成 53玉 64角成と進めるのは、同とや44玉と王手を解除する手段が複数あって、5手で詰みそうにありません。他にも有力そうな手順は見えますが、いずれにしても初手で攻方64香を動かす展開はうまくいきません。

初手は持駒の角を打つしかありません。そうは言っても打ち場所が複数あって、悩ましいことになり変わりありません。ただ、打った後に成る選択肢が生じる63角・72角・81角の三つは有力です。攻方飛・馬を連携して詰ます展開は、考えてみたいところではあります。

初手は81角の最遠打が正解。2手目は合駒をする選択肢もありますが、攻方の戦力は十分なので、受方玉を詰ましやすい所に移動するのが優先です。2手目は55玉とかわすのが正解。

攻方64香を動かせば攻方82角の利きが通って開王手が掛かる形です。攻方74飛による開王手はうまくいきませんでした。攻方82角による開王手だと何か変わるのでしょうか。

3手目61香成と最遠移動して、4手目82龍と攻方角を取ってしまいます。これで5手目54角成と打った角を成って詰上りです。

確かにこの手順で詰みますが、サラッと手順を眺めただけでは疑問が残る人もいるでしょう。一つ目の疑問は、なぜ初手の角打が81の地点なのか。後に角を成るなら、63角や72角でも十分なように思えます。しかし、初手63角だと攻方64香を動かせなくなり、開王手を掛けられません。初手72角だと打った角が邪魔で、受方が4手目に82龍を指せません。角は81の地点から打たないと何かしらの形で邪魔になってしまうのです。

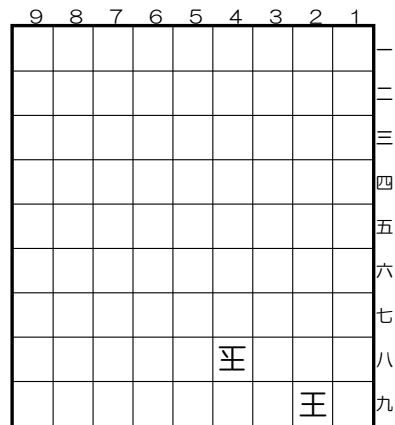
二つ目の疑問は、なぜ3手目の香移動が61の地点なのか。攻方82角による開王手をしたいだけなら、63香成や62香成でも十分ははずです。しかし、3手目63香成は攻方81角の利きを遮ってしまい、5手目に54角成が指せません。3手目62香成は受方52龍の利きを遮ってしまうので、4手目に

82龍が指せません。邪魔にならない唯一の場所が61の地点というわけです。

本作は攻方香が攻方飛・角の利きを遮っている構造。攻方飛による開王手を紛れに、実際には攻方角による開王手を掛けるのは意外な展開です。最も興味深いのは角の限定打と香の限定移動です。どちらも「邪魔にならない地点に動かす」という共通の意味付けで、濃密な手順に仕上がっています。

■19-3 上谷直希作

協力白玉詰 6手

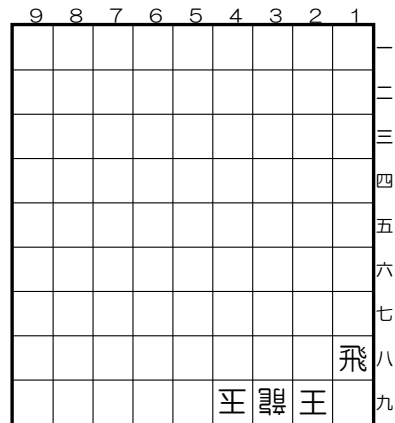


持駒 飛角

【解答】

18飛 38飛 93角 49玉 39角成 同飛成 迄6手

詰上図



【作者コメント】

基本的な詰め上がり。X4ccで調べる限り、意外と同一作はないようです。

【解説】

自玉詰における攻方の目的は、自玉(攻方玉)を詰ましてもらうことです。協力ルールが付与されているので、受方は攻方玉を詰ますのに協力します。つまり、攻方も受方も攻方玉を詰ますのが目的です。協力詰と目的が真逆ですが、攻方が受方玉に王手をしなければならぬ点は協力詰や普通の詰将棋と同じです。

攻方29王を詰ましたいわけですが、盤の端(九段目)にいたので比較的詰ましやすそうです。しかし、双裸玉の初形で18・19・28の三箇所逃げ道があるので、簡単ではありません。とにかく受方玉だけでは攻方王を詰ますことはできません。攻方は持駒の角や飛を使って、受方に合駒がさせて受方駒を盤上に発生させる必要があります。

初手は18飛。攻方29王の退路を封鎖する意味もあります。2手目は合駒をするわけですが、何の駒を打てばよいでしょうか。攻方29王に王手を掛けるなら、例えば2手目38金があります。しかし、3手目に38同飛や19王と王手を解除できるので詰んでいません。

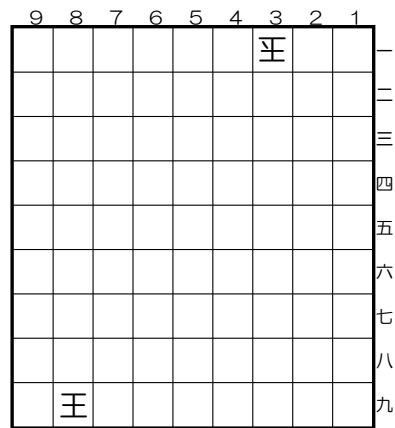
2手目は38飛が正解。攻方29王にあえて王手を掛けないのがポイントです。これは後に39飛成と指すのを見据えています。39飛成は攻方29王に王手が掛かるのはもちろんのこと、攻方29王が19や28の地点に逃げる手も防いでいます。問題は39飛成を実現する方法です。

3手目から93角 49玉 39角成と進めるのが解決策です。3手目の角打が最遠位置に決まるのは、5手目に39角“成”を指すためです。6手目39同飛成と取れば、攻方王が詰上りです。

本作は双裸玉のすっきりした初形から、飛・角の最遠打、合駒動かしと非常に充実した手順が見られる作品です。配置・手順共に無駄がなく、理想的な仕上がりにです。

■19-4 上谷直希作

協力自玉詰 8手

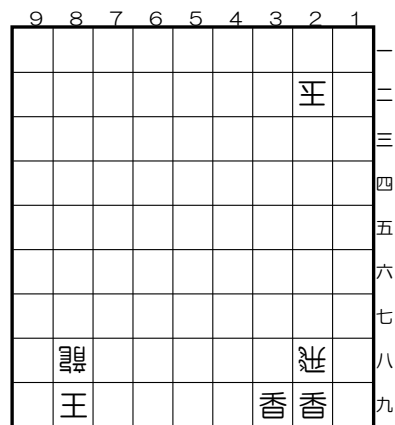


持駒 角香2

【解答】

39香 38飛 97角 22玉 29香 28飛打 88角
同飛成 迄8手

詰上図



【作者コメント】

玉同士が離れる協力自玉詰だと玉方駒は多くの場合2枚発生させる必要があります。

【解説】

前作(19-3)と同様に双裸玉ですが、玉は互いにかかり離れています。やはり合駒で受方駒を盤上に発生させないと詰みません。ただ、受方玉の利きを利用できない分、今度は受方駒を一枚発生させるだけでは足りません。最低二枚は発生させる必要があります。攻方は持駒に角・香があるので、これらで受方に合駒を打たせます。

初手39香の最遠打に2手目38飛と合駒をするのが第一歩。3手目97角の最遠打に22玉 88角と進めれば、受方が同飛成取って攻方89王に王手を掛けられます。ただ、この展開は88王と受方龍と取れるので詰んでいません。

3手目97角に4手目22玉と進めて、5手目に29香と二枚目の香を最遠打するのがポイント。6手目28飛打と二枚目の飛車を合駒すれば解決します。もう一方の飛車に紐を付けるのが目的です。7手目88角に8手目同飛成を実行すれば、攻方王が詰上りです。

本作も双裸玉のすっきりとした初形から、最遠打が三回という充実した手順です。

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。



【トリウラ】

駒を取る時に限り、取りに行く駒は裏の利きを使って取る。取らない時は表面の利きで動く。

- ・成生は通常通り選択可。
- ・玉、金はそのままの利き。
- ・利き二歩無効。行き所の無い駒は可。打歩詰禁止。

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

トリウラ詰
21手

カピタン 35号
1987年1月

持駒 桂2

④39 桂 37 玉 38 桂 26 玉 27 桂 25 玉 26 桂
24 玉 15 桂 13 玉 14 桂 22 玉 23 桂生 31 玉
22 桂生 42 玉 53 桂生 51 玉 62 桂上生 41 玉
31 桂生 まで 21手

④38 桂 49 玉 48 龍 59 玉 69 桂 まで

修正図

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

トリウラ詰
21手

お手紙より

持駒 桂2

作意手順は同じ。

得意の四桂詰。例題作で持ってきました。
トリウラはプロパラの 94 号で泰永氏が詳しく
解説されていますので併せてどうぞ。

<https://problem-paradise.com/>

★まずは訂正から。

前回、「(フェアリーピースの)ロイヤル駒と(点鏡を)併せたものは発表されていなかったはず」と書きましたが、駒井めい作(「詰将棋メーカー」2023.11.08)がありました。提出前の確認を怠りました。すみません。

☆今回も点鏡+ロイヤル駒です。

《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。

【協力白玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【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 にロイヤル属性を付与しています。

【Knight(騎)】

チェスの Knight。八方桂。

※本作では Knight にロイヤル属性を付与しています。

点鏡手数指定協力白玉詰 6手

				5						
				騎						

持駒 金2

※G: Grasshopper王

騎: Knight王 [(1,2)-Leaper]

【手順】

44 金 66 飛 64 金 同飛 52 金 58 桂 迄6手

(詰上り)

				金						
				5						
				桂						
				騎						
				科						

持駒 なし

★相変わらず点鏡+ロイヤル駒の組合せを掘っていて、試作レベルのものを「詰将棋メーカー」に投稿しました。面白いので、しばらくはこの組合せで遊ぼうと思っています。

さて、本作。持駒が金1枚だったら「52 金、58 桂」で詰み(早詰消しのために「手数指定」を使うのは微妙)。余分な金の処理方法が考え所ですが、飛を発生させればいいことに気付くのは簡単だと思います。

★コメント等は sengyotei@gmail.com (■を@に) 迄。

第4回フェアリー杯 作品紹介

駒井めい

詰将棋メーカーで第4回フェアリー杯を開催しました。フェアリー詰将棋の解答選手権で、第4回の課題はマドラシ協力詰3手です。本稿では出題作を紹介します。

- ①: <https://tsumeshogi.com/contests/orh9e4fwod>
- ②: <https://tsumeshogi.com/contests/z7hke8dgah>
- ③: <https://tsumeshogi.com/contests/slvnxsfymh>
- ④: <https://tsumeshogi.com/contests/pqbo41irkn>

【フェアリールールの説明】

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

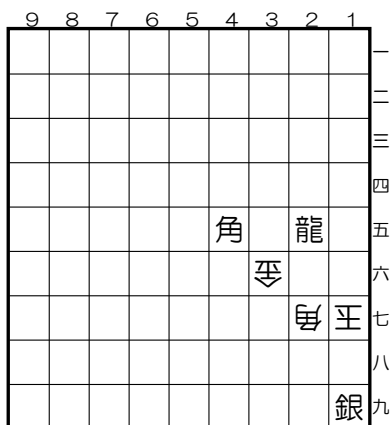
・マドラシ

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。

■4-1 keima82作

詰将棋メーカー 2023年10月3日

マドラシ協力詰 3手



持駒 香

26龍 同金 18香 迄3手

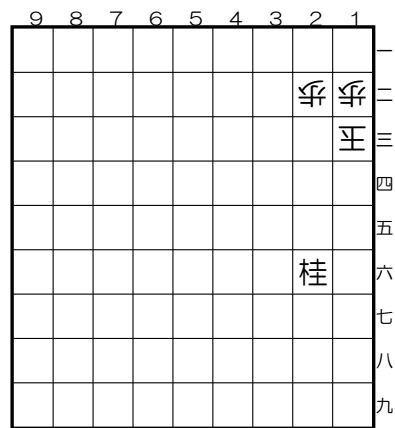
初手18香は2手目同角成とされて詰んでいません。マドラシを利用して受方27角を無力化すれば解決します。

初形の攻方25龍は26の地点に利かせて玉の逃げ道を封鎖する役割を担っています。最終形ではその役割を受方26金にさせています。そういう視点では序の2手が無意味な手順に見えるだけに、マドラシの性質をシンプルかつ効果的に表現しています。

■4-2 げん作

詰将棋メーカー 2023年10月3日

マドラシ協力詰 3手



持駒 飛銀

23飛 25飛 14銀 迄3手

初手14銀は2手目24玉と逃げられる他、2手目23銀や25銀とマドラシ特有の受けもあります。初手23飛に2手目25飛と受けさせます。3手目14銀としたときに、銀打の受けがなくなっています。

24の地点は空いたままなので4手目24玉と逃げられそうに思えますが、攻方23飛の利きが復活して王手が掛かります。3手目14銀迄の局面では24の地点に攻方駒が利いていないので不思議な感触です。

■4-3 ひっぼ作

詰将棋メーカー 2023年10月12日

マドラシ協力詰 3手

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

持駒 なし

39角 18角 28角 迄3手

初手28角の両王手で詰んでいるように見えますが、2手目17角が妙手で詰んでいません。初手39角とあえて両王手をしないことで、2手目18角と受方に角を使わせる余地を与えます。受方に協力させるために28角を後回しにするわけです。

紛れの初手28角に2手目17角がマドラシに由来する強烈な受けて、作意の初手39角は協力詰らしい解決になっています。ルールの特徴を十二分に引き出した作品です。

■4-4 moirogue作

詰将棋メーカー 2023年10月12日

マドラシ協力詰 3手

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

持駒 なし

72香成 81龍 82杏 迄3手

3手目82杏は受方81龍・91馬の利きを同時に遮る手で、これによって攻方19馬・89龍の利きが同時に復活します。マドラシを活かした両王手です。肝心の受方29玉・攻方19馬・89龍は不動なままで両王手が掛かり、その仕掛けが遠く離れた所で行われているのが面白いやり取りです。

■4-5 xzgl17作

詰将棋メーカー 2023年10月24日

マドラシ協力詰 3手

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

持駒 飛金

96飛 88香生 87金打 迄3手

2手目88香生は87の地点から利きを逸らした意味に見えるので、2手目は代えて89香成でも良さそうです。しかし、3手目87金打に4手目88金の受けが生じます。

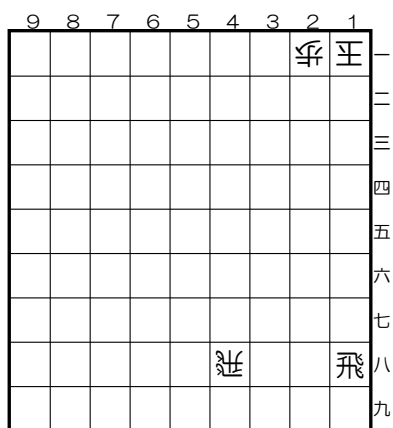
最終形で4手目76金や86金の受けがありそうですが、攻方96飛の利きが復活して王手が掛かります。

金は様々な方向に利きがあるので本来なら詰ますのに便利な駒ですが、マドラシではそれが足を引っ張ります。金打の受けを消す事前工作が巧妙です。

■4-6 yabecchi0210作

詰将棋メーカー 2023年10月24日

マドラシ協力詰 3手



持駒 角香

55角 19角 28香 迄3手

初手28香は攻方18飛の利きを復活させながら、22玉と逃げるのを防いで良さそうですが、単に2手目12歩合などと受けられて詰んでいません。

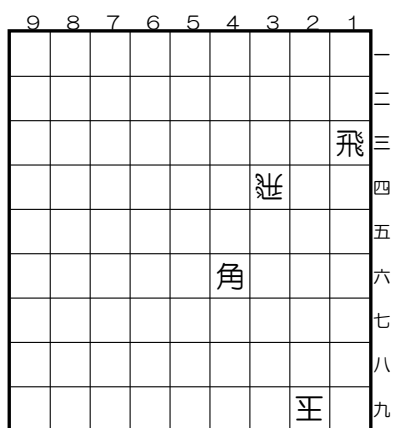
初手55角に2手目19角の2手を入れておくと、3手目28香で攻方18飛だけでなく攻方55角の利きが復活して両王手が掛かります。

マドラシならではの両王手を少ない駒数で表現した点は好感が持てます。

■4-7 springs作

詰将棋メーカー 2023年11月3日

マドラシ協力詰 3手



持駒 銀

38銀 同飛成 19飛生 迄3手

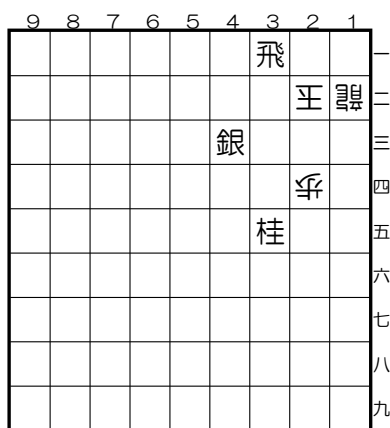
2手目は成限定で、3手目は生限定。3手目19飛“成”は4手目18龍で詰んでいません。では、2手目38同飛生はどうでしょう。受方飛が成るのを保留したせいで、3手目19飛成には4手目18飛成、3手目19飛生には4手目18飛生の受けが生じてしまいます。

駒成が不可逆過程であることを再認識させられます。詰み形は比較的に見えやすく、悩みどころが双方飛の成生だけになるように作られています。易しくも解いて納得の作品でしょう。

■4-8 コセ作

詰将棋メーカー 2023年11月3日

マドラシ協力詰 3手



持駒 角

32飛成 33玉 11角 迄3手

2手目33玉は王手が解除できていないようですが、攻方32龍は受方12龍によって利きがなくなっています。

続く3手目11角が不可解な手。当然4手目22歩などと合駒をして…と思うかもしれませんが。22の地点に合駒をすると、攻方32龍の利きが復活して王手が掛かります。合駒をする空間があるものの、合駒ができないわけです。このような詰上りはフェアリーでは擬似透かし詰と呼ばれています(WFP第160号 フェアリー手筋カード)。

詰ませるのに一旦上部に逃がすのは意表を突かれ、巧い手順構成です。

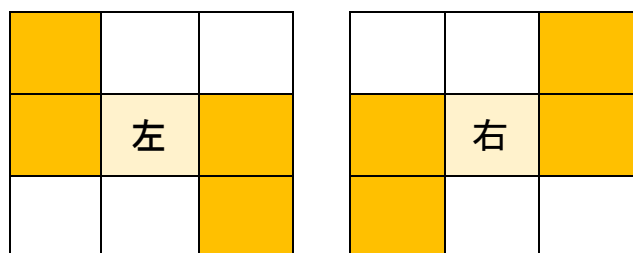
左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案

上谷直希
いつもお世話になっております。上谷です。

このたびはフェアリー駒のご提案です。まずは何はともあれどんな駒なのか早速示してみようと思います。

【左】左右に1マス、左上および右下の1マスに利きを持つ駒。ロイヤル駒の場合は”左王”

【右】左右に1マス、左下および右上の1マスに利きを持つ駒。ロイヤル駒の場合は”右王”



駒の名前は左手を挙げてそうなのを”左王”、右手を挙げてそうなのを”右王”にしました。最初はサボ○ンダーとかテ○リスとかにしようとしていましたがそれは我慢しました。もっといいネーミングがあればご教示ください。

確認する限り、
<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.pdf> のルールには掲載されていないはずの駒です。1番利きが近いのは横牛や横狼でしょうか。

[以下余談、fmzaで任意の利きのフェアリー駒を指定する場合]

fmzaでは既存の登録されている駒だけではなく今までにないフェアリーも、任意の利きを指定して検討することができます。位置のベクトルとして、左/右、下/上の順で記載することとなっているようです。利きを持つ地点は”{”の中に登録して、仮に1箇所ならば{利き①}、2箇所あるならば{利き①|利き②}、3箇所あるならば{利き①|利き②|利き③}…というようにどんどん入力していけばよいです。詳細は fmza 添付の説明書もご参照ください。

(例) 位置ベクトル{-1+1}という駒 [A] を仮につくったとして

協力詰 3手：受方 32玉、持駒 [A]、金という図を解かせますと、41 [A]、31玉、32金まで3手と出力されます。{-1+1}というベクトルは攻方から見て右下のマスということになることが分かります。

ここで最初の-1は右に1、+1は下に1という意味。添付の説明書にも『「{-1-2|+1-2}」と指定すると桂馬』と書いてありますし、やや直感には反しますがマイナスが上、プラスが下を示しているようです(“|”で区切って複数記載すれば、1箇所だけではなく複数地点の利きを登録できます)。

これに従えば、

左：{+1-1|+1-0|-1+1|-1+0}

右：{+1+1|+1-0|-1-1|-1+0}

と登録すれば左も右 fmza でも検討できるはずです。

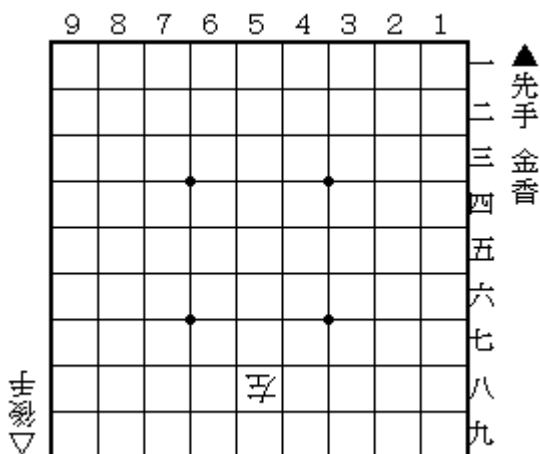
なぜこのような駒を提唱しようかと思ったかという大きく分けて2点理由があります。例題を交えつつご説明します。

以下、例図含めてすべて上谷直希作でここが初出です。

(1) 左右非対称性の導入

見た目の通り駒の性能に左右差があります。よってこの駒を使用すれば、もともと左右対称である盤上に左右非対称性が生じることになります。

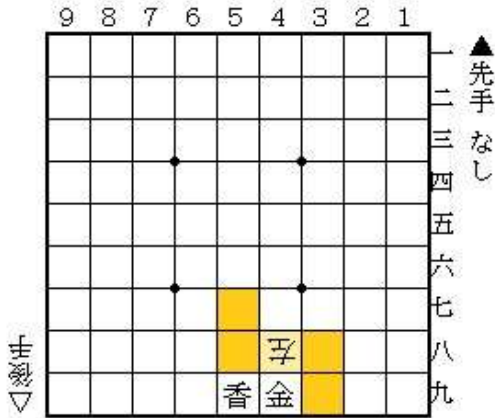
(例1) 協力詰 3手



左王と右王を同時に使用するなどしなければ別にどちらを使用しても本質的には一緒なのですが、ひとまずここは便宜上できる限り左王のほうを使うように統一してみます。

作意順は 59 香、48 左、49 金までの 3 手詰です。詰め上がり図を下に掲載しておきます。左王の利きに色をつけてみました。同じようでも 2 手目 68 左→69 金の順では詰んでいないことをご確認ください。

【詰め上がり図】



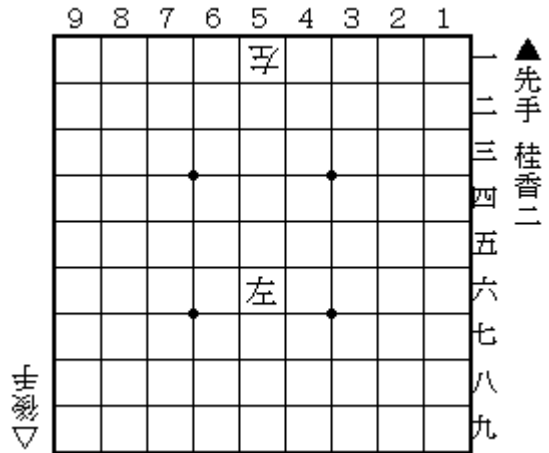
(2) 玉より性能が弱い弱すぎない駒、なおかつ突飛な性能ではない駒が欲しい

(1)の理由だけでは、既存のフェアリー駒でも左右非対称の駒は存在するのでやや説明に不十分なところがあります。どちらかという(2)の理由のほうが大事かもしれません。先程の例題でも言えることですが、もちろん左右非対称なものも重要なものの、先程の図で例えば王様の利きが玉や金ならば不詰だし、銀などであれば今度は複数の詰め方が生じてしまいます。

あくまで私自身の経験ですが、これまで特に協力自玉系の作品を創作するとき、“やりたい手順”だけで手順をつくれな、間延びが生まれてしまう理由の大半が“玉という駒が強すぎる”ことに由来するものでした。例えば仮ですけどもピンメイトで詰ませる順が狙いだとしても、往々にして自玉周囲のマスを含むための合駒発生の手続きが必要であったり、あるいはそれが成立すればまだ良いほうで、そのような事前工作に手数を費やすために余計な余詰が出たりすることもしばしばです。

創作に積極的に選ばれたり、あるいはこれを使うことで劇的に手順が面白くなったりするようなフェアリー駒ではないのかもしれませんが、もしかしたら皆さんの手元で行き詰まっている素材などに当てはめると案外上手くことが運ぶようになるかもしれません。かゆいところに手が届くような存在になれば嬉しいです。

(例 2) 協力自玉詰 8 手



63 桂、41 玉、47 香、44 金合、51 桂成、同玉、55 香、同金まで 8 手

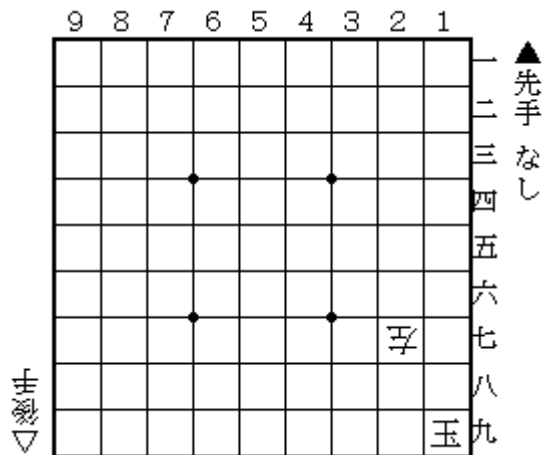
この図でも左右非対称の手順が登場しておりますがそれは前段と意味付けなので省略するとして、自玉が隅や端に接しておらず宙に浮いた初形の協力自玉詰は、本来の玉の利きで作ろうとするとこんなにシンプルにはなかなかありません。玉周辺 8 マスのうち利きがない地点があることの重要性がお分かりいただけるのではないかと思います。

また相手玉が左王であることも重要で、これが玉だと左王に比べて自由度が高いため複数の余詰が出現します。

【解答募集】

4 作解答募集いたします。少なくとも前半はかなり簡単なはずです。

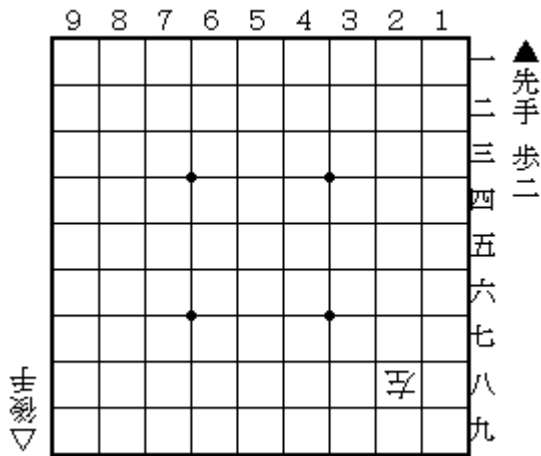
(1) 協力詰 13 手



左王を詰ます

(コメント) 手数が長そうですがとっても簡単です。まずは例題級。

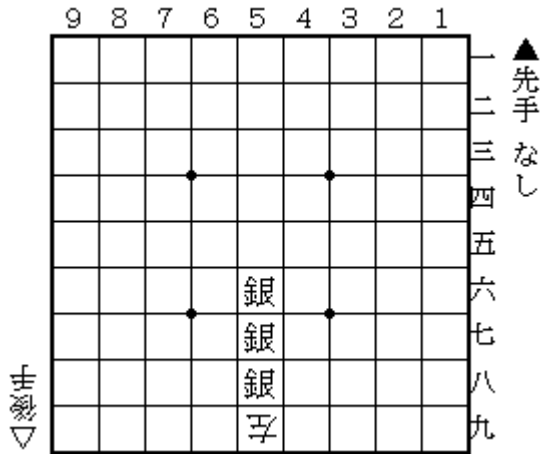
(2)成禁協力詰 31手



左王を詰ます

(コメント) 成る手は禁止なので2枚の生歩を使って最後まで追うしかありません。基本的には一本道。

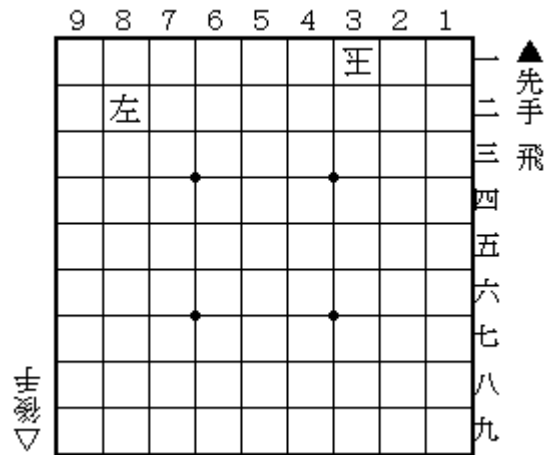
(3)協力詰 11手



左王を詰ます

(コメント) 独特の詰めにくさ。もしかしたら対抗系でも何かつくれるかもしれません。

(4)協力自玉詰 10手



自玉は左王

(コメント) 相手玉も左王にするか迷いました。

[解答締切]

2024年2月29日(木)

※WFP3月号で結果発表を予定

[解答先]

上谷まで。

mail : tsumecontact@gmail.com

●を@に変更。

メールのタイトルには「WFP12月号個展解答」とご記入ください。

緩募！ナンマイダ～コンテスト

久しぶりに作図コンテストを開催しようと思ひます。なお当然の如く投稿が無かった場合はうやむやとなりますので皆様のご協力よろしくお願ひします。

約 20 年くらい前に一度話題になったのが、「協力詰の煙詰で最大何枚消せるか？」というもの。何枚消せるかということで表題のナンマイダ～コンテストと名づけておひります(センスないとは言わないように)。

そのあたりの内容は詰将棋メモで「協力詰の煙詰」というコンテンツに書かれていますのでお見てください。その記事によれば TETSU さんがちょっと試しに作った図が次の図(解略)で、

TETSU 作 協力詰 41 手

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

持駒 なし

この図が初形 13 枚→3 枚(-10)

神無七郎さんが昔に作った図が、
神無七郎作 協力詰 49 手

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

持駒 なし

この図が 15 枚→3 枚(-12)です。

ちなみに私も主催者としてちょっと作ってみました。

協力詰 25 手

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

持駒 なし

この図も 15 枚→3 枚(-12)です。

そしてその記事の中に、神無三郎さんが 25 枚→3 枚までいったとのコメントがありますが図は発表されていません。このあたりが現在までの最高記録になっているのではと推測します。

【作品募集】

より多くの駒を消す煙詰のコンテストです。

【部門 A】

条件：協力詰の煙詰(標準駒数)

補足：初形持駒なし、詰上り3枚(周辺以外は4枚)、双玉可、受先不可

【部門 B】

条件：協力詰の煙詰(非標準駒数)

補足：部門 A と同様、フェアリー駒不可

部門 B は標準駒なら何枚も使ってよしとします。しかし当然のことながら行き所の無い駒の配置や二歩(それ以上も)もだめです。

【投稿先】

たくぼん:takuji@dokidoki.ne.jp

【投稿最終締切】2024 年 2 月 15 日(木)

※投稿しだいで1月号に途中経過(駒数のみ)発表するかもしれません。

たくさんも投稿よろしくお願ひします。

解答募集一覧

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。解答先は各々異なりますのでお間違えにないように。

2023年1月10日(水)

推理将棋第 169 回出題

推理将棋 3 題
解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.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1月15日(月)

Fairy of the Forest #76

協力詰 4 題
[解答送り先]
酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

ちょっと早い 2024 年年賀詰作品展

フェアリー作品 6 題
[解答先]
たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

2024年2月15日(木)

第 157 回 WFP 作品展

フェアリー作品 9 題

2024年2月29日(木)

左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案

フェアリー作品 4 題
[解答締切]
2024 年 2 月 29 日 (木)

[解答先]
上谷まで。
mail : tsumecontact●gmail.com
●を@に変更。

メールのタイトルには「WFP12 月号個展 解答」とご記入ください。

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] 2024 年 1 月 15 日 (月)
[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 64 参照)

第 20 回フェアリー入門

安南詰、安南協力詰

・投稿先 : メール (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com
(詳細は P62 をご覧ください)

変寝夢氏より

「フェアリー解図ソフト VM2 ですが、希望される方がおられましたら
hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp (■をアットマークに変換) までメール送付して下さい。希望があればプログラムファイルも OK です。」

2023 年 第 186 号

Web Fairy Paradise

非売品
令和五年十二月号
令和五年十二月廿日発行

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