



第198号

今月のフェアリー詰将棋

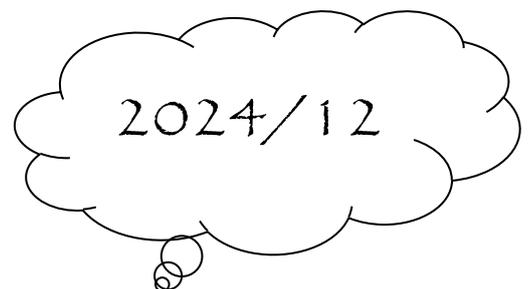
- ・ 第 167 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ Fairy of the Forest #80
- ・ 嫁の戯言(堺健太郎)
- ・ 推理将棋第 181 回出題
- ・ フェアリー版くるくる作品展 13
- ・ 上田吉一氏個展2(変寝夢)(再掲)
- ・ 臨時⑤神無太郎の氾濫 出題編
- ・ ちょっと早い 2025 年年賀詰作品展

結果発表

- ・ 第 166 回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第 179 回解答
- ・ フェアリー版くるくる作品展 12
- ・ 第 25 回フェアリー入門(ナイト・ナイトライダー)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #31(駒井めい)

読み物

- ・ 背面超入門(springs)
- ・ キルケ/アンチキルケとフェアリー駒(若林)
- ・ 長い長いルール名・・・「駒全」マネ禁雑感(若林)
- ・ 「出口信男の世界」の不詰指摘_2(泰永三二郎)
- ・ 古西氏からのお便り(たくぼん)
- ・ 完全打歩スタイルメイト?(若林)
- ・ 三万石の天使詰(神無太郎)
- ・ フェアリー短コン 2025(仮)作品募集
- ・ WFP200 号特別企画投稿要項 (最終改訂 12/21)



はじめに



編集長交替

寒い日が続いています。新型コロナ、インフルエンザ A 型、マイコプラズマ肺炎が猛威を振るい始めているようです。トリプルデミックと呼ぶそうで気をつけないといけませんね。

WFP も今号で 198 号となりました。2025 年 2 月号で 200 号となります。

でご報告なのですが、0 号から私が編集長を続けてまいりましたが、切りのよい 200 号を節目として編集長を退任させていただくことになりました。しばらく前よ後任候補を探していましたが、この度、泉正隆 (springs) さんにお受けいただくお返事を頂きました。

泉さんは最近の活動を拝見していてもまさに適任だと思います。奥様のサポートも頂けるようで、今後に不安はございません。

0 号スタートですので、199 号 (2025 年 1 月号) まで (合計 200 号というわけです) 私が担当し、2025 年 2 月号の 200 号より泉さんによる新しい WFP のスタートとなります。なお内容自体はこれまでと同様で大きな変革は徐々にということになります。

200 号の特別企画を今号で発表しておりますが、この出題稿は私が担当します。最後の仕事として盛大に開催したいと思いますので、たくさんのご参加よろしくお願いたします。

いやいやまだ来月号は私やりますのでお忘れなく・・・

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 198 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/>

Yomuka Fairy MemoR

<https://wakaba.sakura.tv/fairyR/>

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>

フェアリーの風音

<https://tsume-springs.com/>

第167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167回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

〔第167回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第167回の出題は全11題(複数解を求める作品もあるので実質12題)。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、若林氏、一乗谷酔象氏、springs氏、神無太郎氏、るかなん氏、さんじろう氏、上田吉一氏、たくぼん氏の10名です。

今回もフェアリー駒多め、ルールも色々。解く以前に前提条件の整理から始める必要がありますね。通常より一ヶ月長い解答募集期間を有効活用し、頭を切り替えつつ、各作品の解図に臨みましょう。

167-1 は駒井めい氏による強欲作品。今回の作品展では貴重なオアシス枠になると思います。強欲条件がなければ…と考えると、早く解けるかもしれません。

167-2 は占魚亭氏の Imitator 作品。しかも今回は Sparrow (雀) という Grasshopper の変種が使われています。Imitator が Grasshopper 系の駒を模倣する時は跳躍も模倣できなければいけません。条件をより具体的に述べましょう。

- ・跳躍台の駒までのベクトルと着地点のベクトルが模倣対象と一致する
- ・Imitator の着地点が盤内であり、駒がない
- ・Imitator から Imitator の跳躍台まで別の駒が挟まっていない

上記を満たす場合に Imitator が Grasshopper 系の駒を模倣できます。雀を使った実例をご覧くださいませ。

〔模倣できない例〕

詰将棋 1手
4 3 2 1

			王	一
■		香	歩	二
		歩		三

攻方持駒 雀
受方持駒 なし
※■:Imitator
雀:Sparrow

12歩または22香を跳躍台に使う初手 21雀

が王手になりそうですが、Imitator がその動きを模倣できないので王手にならず、不詰です。

〔模倣できる例〕

詰将棋 1手
4 3 2 1

			王	一
	■		香	二
	歩	歩		三

攻方持駒 雀
受方持駒 なし
※■:Imitator
雀:Sparrow

21雀まで1手

こちらは22香を跳躍台とした王手を Imitator が模倣でき、そのまま詰みとなります。

このように王手を掛けること自体が非常に難しいので、Imitator と他の駒の位置関係に注意して解いてください。協力自玉スタイルメイトなので、攻方玉を動けなくすることも忘れてはいけません。

167-3 は若林氏のマキシ作品。Queen (Q) を詰めるので、盤上を大きく飛び回るQ王が見られそうですね。持駒は Fers (賢) という斜めに一つだけ動く駒と、桂歩だけなので少し頼りないですが、上手く連携させましょう。持駒の総枚数も解図のヒントになると思います。

167-4 は一乗谷酔象氏の対面詰。約30年前に作った作品の修正・改作図とのこと。今回唯一の対抗系ルールの作品です。手数が明示されているので大丈夫だと思いますが、変別に陥らないよう、変化を丁寧に読んでください。

167-5 は springs 氏の All-in-Shogi 作品。All-in-Shogi は相手の駒も動かせるのでスタイルメイトを実現するのは難しそうですが、盤上に置かれているのはほとんどが Dummy (偶) という動けない駒。動けるのは玉と Locust (蝗) だけなので、これを上手く使ってスタイルメイトを実現してください。偶は取捨駒に設定されており、持駒にならない点も重要です。

167-6 は神無太郎氏の点鏡キルケ協力自玉詰双裸玉シリーズ。今回も「打歩」条件が付いています。冒頭5手がほぼ必然ですし、「打歩」も最終2手を限定するための条件なので、このシリーズの中では比較的易しい作品だと思います。

167-7 は、るかなん氏の複玉作品。受方に三種四枚の「玉」があります。最後まで残って詰まされるのは、どの玉でしょう? Take&Make

なので、駒を取ったときその性能で動くことを考えると、具体的な手順が分からなくとも、どの玉が最後になるかは答えられると思います。また、駒表記についても述べておきましょう。受方玉の一つは **Dummy** (偶) 王。平駒の偶も使われているので、偶王の方を「偶」、平駒の偶を「禺」と表記しています。攻方の銀は平駒の銀、受方の銀は玉属性を持つ銀なので、銀王の方を「琅」で表しています。どちらも一般的な表記というわけではなく、あくまで玉属性の有無で区別するためのものです。銀王は成ると成銀王になり、利きは金と同じになるので、成るか成らないか、成るとしたらいつ成るかも重要です。

167-8 は、さんじろう氏のネコネコ作品。2 解を求めよという作品ですが、解同士に明確な関係性があるわけではありません。でも、どちらも面白い手順なので、なるべく両方求めてください。

167-9 及び **167-10** は上田吉一氏の長編趣向作。どちらも手順の流れを掴めば、気持ちよく解けると思います。**167-9** では **Rook-Locust** (蟀) と **Bishop-Locust** (蟋) という **Locust** 系のフェアリー駒が使われています。それぞれ **Locust** の進行方向を「縦横」と「斜め」に制限したもので、飛や角と似た感覚で使うことができます。漢字表記は筆者が勝手に付けたものなので、お好みで別の字を割り当てても構いません。受方の飛は取捨駒なので、これを取ると自玉を詰めるのは不可能になります。**167-10** は **(2,4)-Leaper** (西) が使われています。これは $\sqrt{20}$ **Leaper** (柑) と同じもので、本作品展でも過去に登場しています (**WFP86-1**~**WFP86-4**, **WFP88-7**, **WFP89-6**、いずれも作者は神無太郎氏)。本局では西が **32** と **72** に睨みを利かせていますが、作意では動くことはありません。

167-11 は、たくぼん氏のマキシ作品。いわゆる「密室物」ですが、マキシ条件により玉が自由に動けないので、通常の密室物とは異なる味わいがあると思います。

解答要項

第 167 回分解答締切: 2025 年 2 月 15 日 (土)
宛先: **k7ro.ts@gmail.com** (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)
解答メールが届かない場合は掲示板 (<http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html>) やブログ (<http://k7ro.sblo.jp/>) でお知らせください。

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載しますが、投稿作が一回の出題数 (12 題) を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。宛先は解答と同じ **k7ro.ts@gmail.com** へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

WFP 作品展: 年末年始の予定

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

今後の予定は以下ようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	12 月	1 月	2 月
第 167 回	再掲	再掲	結果
第 168 回		出題	再掲
第 169 回			出題

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方王手義務、受方の王手回避義務はこの条件に優先する。従って、攻方は合法的な王手の中から駒取りの王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒取りの着手を優先して選ぶ。

【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

(補足)

- ・目的が受方玉を詰める場合は「協力詰」(通称「ばか詰」) と表記される。目的が変わる場合は「詰」の部分で、その目的に応じて変わる。

【詰】

王手が掛かっていて合法的な応手がない状態。またはそれを達成目的とするルール。

【自玉(詰)】

攻方を詰 (または達成すべき状態) にする。

(補足)

- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。

・「目的」が「詰」以外の場合は、その目的に置き換える。

例：達成すべき目的が「攻方をスタイルメイトにすること」なら「自玉スタイルメイト」。

・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

・単玉で自玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「自玉」と呼ぶ。

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(補足)

・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。

・単玉の自玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。

・受方がスタイルメイトの対象の場合、最終手(スタイルメイトを達成できるとき)のみ攻方は王手をしなくて良い。

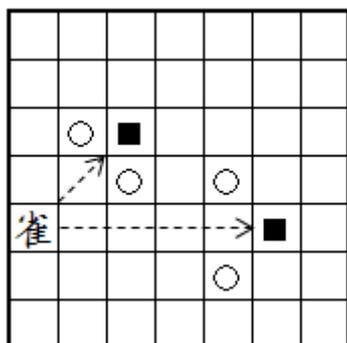
【受先】

受方から指し始める。

【Sparrow】(雀)

フェアリーチェスの Sparrow (雀)。

グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し135°曲がった場所に着地する。



(○が雀の利き。■は敵または味方の駒。)

【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

・Imitator がホッパー系の駒を模倣するとき
は跳躍も模倣できなければならない

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性(自らへの取りを避ける義務)を持つ。玉属性が与えられた駒を「駒名」+「王」で呼称する。

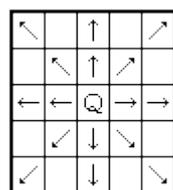
(補足)

・玉が指定駒の性能になる場合、玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。指定駒が玉属性を持つ場合は、駒種・駒数が標準と異なることがあるので、必要に応じ使用駒を明示する。

・玉属性を持たない駒を平駒と呼称することがある。

【Queen】(Q)

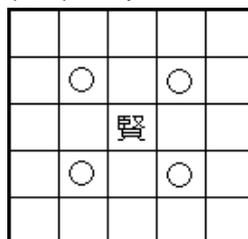
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【Fers】(賢)

(1,1)-leaper。斜め1マスに利く駒。



(○が賢の利き)

【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。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 対面編1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndb248065d870)

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じて詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。(いわゆる普通の詰将棋)

(補足)

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。

【All-in-Shogi】

双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも1手前の局面に戻す着手は禁手とする。

(補足)

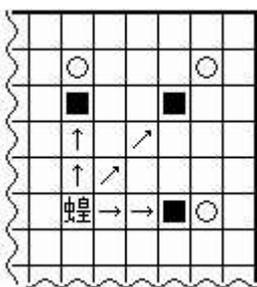
- 1) 相手駒を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 複玉以外で手番側の玉を取らせる手は反則。複玉の場合でも手番側の玉が0枚になる手は反則。
- 5) 相手に合法手以外の手を指させることはできない。ただし、相手玉への王手となる手は反則とみなさない。

→参考：WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

【Locust】(蝗)

フェアリーチェスの Locust (蝗)。

Queen の利きの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○が蝗の利き。
■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

(補足)

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」たり、性能変化ルールで性能変化の対象となることはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枱に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

(補足)

取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

→初出：第149回 WFP 作品展 (WFP176号)

【点鏡】

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない
→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)

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 キルケ編1」(https://note.com/tsume_spring/s/n/n915f986a5756)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)

【Zero】(零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。行き所のない駒にはならない。

【複玉】

攻方または受方が複数の玉(玉属性を持つ駒)を使用できる。

放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで王手無視が可能。

盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

(補足)

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

2) 通常の条件下では玉が残り 1 枚になるまで王手無視が可能だが、複数の駒を同時に取れる条件下では複数の玉があっても王手無視をできないことがある(例:ボカスカ)。このため「盤上の玉が残り 1 枚になるまで」という表現ではなく「放置すると盤上の玉がすべて取られる状態になるまで」とした。

【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

(補足)

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

→初出: 第 143 回 WFP 作品展 (WFP169 号)

【ネコネコ】

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)

- ・旧称は「ネコネコ鮮」
- ・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)

【n 解】

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【成禁】

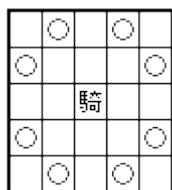
手順中に成る手があってはならない。

(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。

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

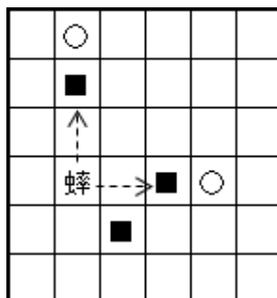


(○が騎の利き)

【Rook-Locust】(蟀)

フェアリーチェスの Rook-Locust (蟀)。Locust の動く方向を縦横に制限したもの。

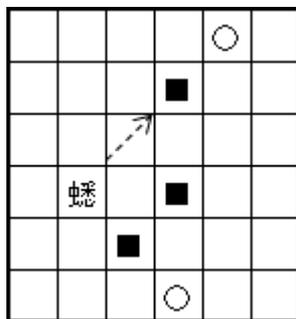
縦横の方向にある敵駒を跳び越えその 1 つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○が蟀の利き。
■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【Bishop-Locust】(蟋)

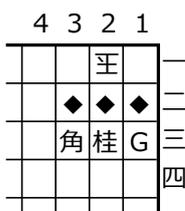
フェアリーチェスの Bishop-Locust (蟋)。Locust の動く方向を斜めに制限したもの。斜めの方向にある敵駒を跳び越えその 1 つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○が蟋の利き。
■は敵駒。これを取って○に移動する。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

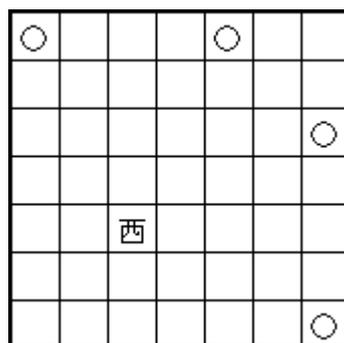


例えば左図で、
11G や 31G は可。
22角 や 11角 は不可。
11桂成 や 31桂成 は可(詰)。

持駒なし
G: Grasshopper

【24 跳】(西)

(2,4)-leaper。2 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。
($\sqrt{20}$ Leaper (柑) と同じ)



(○が西の利き)

■ 167-7 るかなん氏作
Take&Make復玉協力詰 29手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
銀	将									二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
将						留				九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※偶: Dummy王、留: Dummy、
零: Zero王、将: 銀王

■ 167-8 さんじろう氏作
ネコネコ協力自玉詰 6手(2解)
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛2

■ 167-9 上田吉一氏作
成禁協力自玉詰 64手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

				騎						一
										二
将			歩							三
	銀									四
				留						五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 蟋
受方持駒 蟀
※蟀: Rook-Locust、蟋: Bishop-Locust
騎: Knight、銀: 銀王、偶: Dummy王
飛: 取捨飛

■ 167-10 上田吉一氏作
協力自玉詰 154手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王		銀	銀			一
	◆							◆		二
留	将	皇	皇	皇	皇	王				三
	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		四
										五
				西						六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※西: (2,4)-Leaper
◆: Pyramid

■ 167-11 たくぼん氏作
マキシ協力詰 63手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金歩6



【解答】

22 銀 78 銀 79 麩 12 麩 23 銀引 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
								麩	麩	二
								麩		三
										四
										五
		麩								六
										七
			銀							八
			鬻							九

持駒 なし

【作者のコメント】

2024 年 6 月完成。

14 銀を置かずに作れたらよかったです……。この銀の存在から攻方 Moose 王の詰み位置がうっすら見えるので、易しいと思います。

【解説】

跳躍前の進行方向と、跳躍後の進行方向が異なる変則的ホッパー Moose (麩)。本局は双方の玉が麩の性能を持つ作品です。

麩は Grasshopper 同様、周囲の配置で利き先が変わります。極端な話、跳躍台になる駒がなければどこにも動けないので、簡単に詰みます。でも、麩を詰めようとして周囲に駒を置くとそれが跳躍台になって脱出されることもあります。これを詰めるには適切な匙加減が要求されるわけですね。

攻方持駒は銀のみ。受方麩王を詰ますには心許ないですね。でも麩が Grasshopper と同様の性質を持つことを思い出してください。周囲の配置で利き先が変わるので、麩王は相手の麩王に王手を掛けることができます。

「玉での王手」が実際に出現するのが 4 手目 12 麩。麩 (大鹿) の名に恥じぬ大跳躍です。これは 2 手目に打った 78 銀を跳躍台として 79 麩に王手を掛けていますが、79 麩の利きは 12 麩に届きません。Grasshopper 系の駒の利きの非対称性が良く出ていますね。

初手 22 銀は 4 手目 12 麩を見据えた限定打。14 銀と連携して攻方麩王を詰めるため、この場

所が限定となります。駒の種類ももちろん限定。飛金は強すぎて麩王が跳べませんし、桂香歩では弱すぎて 14 銀と連携しても詰みません。角は攻方麩王への王手になってしまいます。受方持駒制限なしで駒種を限定できたのは収穫だと思います。

14 銀配置は作者も残念がっていますが、これがないと初手の銀の打場所が 33・44・55 でも良くなるのでやむを得ないでしょう。むしろ難度を抑えるという意味では解答者に優しい配置です。

本局は麩王+四銀の詰上りと、銀の限定打、麩の大跳躍を通して Moose (麩) の持つ様々な性質を知ることができます。難易度も高くないので Moose 入門にも適しています。

【短評】

若林さん

Moose は行きと帰りでラインが変わって王手になるのか。受先の初手が 4 枚目の銀なのはさすがの様式美。

変寝夢さん (※無解)

初手は玉方のハードルを置く一手とっていた。

springs さん

14 銀がヒントとはいえ、攻方麩王が動く手順は楽しい。銀が出尽くすのも洒落ている。

たくぼんさん

初手が決まるまでは利きを確認しながら試行錯誤でしたが流れが見えてからは最後の 14 銀引まできれいな 4 銀での詰上りで納得。

るかなんさん

仲間外れにするなという 4 枚目の声が聞こえました。

荻原和彦さん

「154-5」で散々悩まされた「麩」が再登場。今度こそ攻略せねばと力が入る。すぐ浮かぶ順は「△67 飛 ▲78 銀 △58 麩 ▲69 銀 △同飛成」だが終手が反則(王手放置)。やむなくヒントの助けを借り、攻方麩を右上方向に飛ばす方針で改めて手を探せば、意外に簡明だった。

■ 166-2 springs 氏作 (正解 4 名)

協力詰 43手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

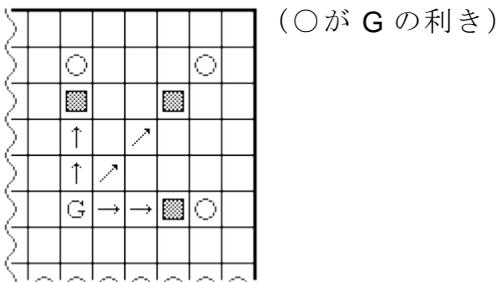
									王	一
								爺	G	二
									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし
 ※G:Grasshopper
 爺:Grasshopper王
 11桂及び55歩は取捨駒

【ルール】

• Grasshopper (G)

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



(補足)

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

• 取捨駒

取っても持駒にならずに消える駒。

(補足)

取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

→初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

【解答】

31G 24 玉 23G 25 玉 24G 34 玉

33G 44 玉 22G 54 玉 43G 45 玉
 44G 35 玉 53G 26 玉 35G 17 玉
 26G 27 玉 21G 23 桂 24G 28 玉
 27G 37 玉 17G 47 玉 37G 46 玉
 28G 36 玉 35G 25 玉 26G 24 玉
 25G 13 玉 24G 12 玉 22G 13 玉
 31G まで 43 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									G	一	
									爺	G	二
									王	王	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】

3枚のGによる追いかけっこで 11 桂→23 を実現します。

【解説】

Grasshopper (G) を上手に使って、局面のわずかな、しかし重要な違いを生む作品。

G は跳躍台がないと動くことができませんが、G がある程度まとまった状態であれば、互いを跳躍台として王手を続けることが可能です。

これができるGの最少枚数は2枚。ただ2枚だけだと直線的にしか追えません。Gが3枚以上になると自由度が一気に増え、協力系ルールなら方向転換を含め様々な追い方ができます。本局はG王も含めればG4枚。G王は玉と接触できないので、間接的に使うこととなりますが、紛れが多すぎて困るほどですね。闇雲に玉を追うときりがないので、適切な方針を定める必要があります。

初手の王手は 31G しかありません。これに対して玉は 12 以外のどこにでも逃げることができます。しかし 23 地点が受方の駒で埋まっていれば話は別です。14 地点には 32 爺が、22 地点には 25G が、24 地点には 22G が利きます。つまり 23 さえ埋めれば詰むのです。

受方の駒は玉以外はすべて取捨駒なので、ここを埋める方法は 11 桂を 23 桂に跳ねる移動合しかありません。この詰上りにヤマを張るならば、「2筋の上部に玉を追って桂を移動合させる」という方針が立てられます（厳密に言えば、他の詰上りの可能性もあるのですが、これについては後述します）。

この方針を具体的な手順に落とし込むのは簡単ではありません。23 桂を指させるには、21 G または 22 G で王手しなければいけませんし、跳躍台（これも G）を置くスペースを考えると玉は少なくとも五段目より上まで追い出さねばなりません。作意では何と七段目まで玉を追って桂跳ねを実現します。23 桂の形ができれば今度は 13 に玉を戻さねばなりません。帰り道は G 3 枚のブロックを再生するために、更に八段目まで玉を追います。遠回りのようでも、方向転換には G が 3 枚必要なのです。本局を解くには、G に慣れた方でも多くの試行錯誤が必要で、正解を見つけた時には思わず快哉を叫びたくなったのではないのでしょうか？

桂を移動合させて他の配置を原形に戻し、多大な手間暇をかけて仮想の 1 手詰を現実化するという本局の構成は WFP165-1 と共通しており、とても効果的な構成だと思います。

ところで、作意とはまったく別の詰上りの可能性はないのでしょうか？

実は桂を使わない詰上りも意外と有力で、45 手（作意より 2 手長いだけ）で詰む際どい手順が存在します。

【参考】桂を使わない紛れ（手数超過）

- 31G 24 玉 23G 34 玉 33G 25 玉
- 24G 26 玉 25G 16 玉 34 爺 27 玉
- 26G 36 玉 35G 46 玉 24G 56 玉
- 45G 66 玉 44G 56 歩 36 爺 57 玉
- 46G 58 玉 47G 67 玉 45G 57 歩成
- 27G 48 と 57G 58 玉 18 爺 47 玉
- 37G 38 玉 28G 49 玉 47G 39 玉
- 57G 38 と 48G まで 45 手

玉を盤の端まで追い、3 枚の G の塊と、1 枚の G（爺）で挟み撃ちする詰上りです。54 歩は 10 手目から「55 玉 44G 45 玉 43G 35 玉…」と進めて作意に合流する非限定を防ぐ配置ですが、それがこんな際どい紛れを生むのですから、「G の群れ」は恐ろしいですね。機械検討ができる時代で本当に良かったと思います。

【短評】

若林さん

鑑賞用だとは思いますが極光 1182 番などを予習していると何とか解ける。

11 桂を跳ねさせて原型に戻す手順は楽しい。

変寝夢さん（※無解）

後手からだったら 2 手で詰むのに。

たくぼんさん

意外と王手が続かない場面があるんだけど一筋縄ではいかない。

ヒントを読んで 23 に埋める駒が 55 歩を成らして連れてくるのかと思ったがこれは無理とすぐ分かり、桂跳ねを目指してひたすら駒を動かしました。

桂跳ね以降は元の形への復元作業ですこし楽でした。

占魚亭さん

「桂が 23 にあつたら 1 手詰」を実現。入玉して自陣へ戻ってくる捕え難い玉でした。

■ 166-3 springs 氏作（正解 7 名）※余詰

詰将棋 9 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			皇			将			三
				皇	毎	将			四
		金	歩	王		飛	将		五
				歩		王			六
									七
							角		八
									九

持駒 金

※透明駒: 攻方 0 枚、受方 2 枚

【ルール】

・透明駒

位置・種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→参照：WFP83 号「透明駒の紹介」

【解答】

66 金 同歩 45 飛 同桂 - X 65 香
 46 角 同桂 - X まで 9 手
 (詰上り)
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
			X	皇	母					四
		金	皇	王	科	飛	科			五
			系	系	科	王				六
			歩		X					七
										八
										九

持駒 なし
 ※ X = 47 桂または64 銀

作意の説明

手数	着手	着手で得られた透明駒の情報	
1	66金	45X=飛 桂 香 歩	46X=銀 桂 香 歩
2	同歩		
3	45飛	透明駒(=飛 桂 香 歩)を取った	
4	同桂		
5	X	65飛 47桂	
6	65香	透明駒(=飛)を取った	
7	46角		透明駒(=銀 桂 香 歩)を取った
8	同桂		
9	X		64銀 47桂

【作者のコメント及び解説】

駒台に複数の透明駒があるとき、それらを区別できません。このことを利用した手順前後回避が狙いです。つまり、5 手目 46 角は同桂、X、64 香 (64 銀を取ったと主張)、X、65 香 (65 飛を取ったと主張) で詰みません。

余詰チェック

分岐	作意以外の王手	詰まない理由
9手目	65金	同玉で詰まない。
7手目	37角	同桂成で詰まない。
5手目	46角	同桂、X、64香（64銀を取った）、X、65香（65飛を取った）で詰まない。
3手目	46角	同桂に対し ① 45飛は同桂、X、64香、X、65香で詰まない。 ② Xは64香、45飛、同桂、X、65香で詰まない。
1手目	45飛	同桂に対し ① Xは46桂（透明駒を取った）で詰まない（37に受方透明駒がある）。 ② 66金は同歩で i) Xは46桂で詰まない。 ii) 46角は同桂、X、64香、X、65香で詰まない。
	46角	同桂に対し ① Xは64香、45飛、同桂で i) Xは66歩で詰まない。 ii) 66金は同歩、X、65香で詰まない。 ② 66金は同歩で i) Xは64香、45飛、同桂、X、65香で詰まない。 ii) 45飛は同桂、X、64香、X、65香で詰まない。
	46金	同桂で詰まない。

【解説】

飛角が受方玉に王手を掛けているかのように見える初形。受方の透明駒は2枚なので、透明駒が飛角の利きを止めていることがわかります。飛角で透明駒を取って、その透明駒を有効に使いたいですね。

受方の弱点は左辺。歩を66に、香を65に吊り上げれば、透明駒を打ったとき「64銀」か「47桂」しか王手の可能性がなくなり、そのまま詰みます。金と透明駒で66歩・65香の形を作る手順を探しましょう。

ただし、すぐに透明駒を取りに行くのは禁物。

心理的には金を温存して65から打ちたいのですが、それは失敗。例えば「46角 同桂 - X」などと進めると、「64香」と応じられ、3手目が64銀だったことにされてしまいます（角は品切れ）。香を65に吊り上げるには更にもう1枚捨駒が必要になり、駒不足に陥ります。

〔2024年12月21日追記〕

本日、作者 springs 氏より余詰チェックの表、及び上記解説に誤りがあるとの知らせがありました。内容は以下の通りです。

WFP166-3 について、余詰チェックの表の「1 手目 46 角 同桂に対し ①X は 64 香、45 飛、同桂で i) X は 66 歩で詰まない。」という記載は誤りでした。最後の X に対して 66 歩は着手できません。

実際、46 角、同桂、X と進めた場合、64 香に対して 45 飛と透明駒を取れば、その駒種は飛、桂、香、歩のいずれかなので、同桂に X (=47 桂) で詰みとなります。

最後の X に対して 66 歩と着手できるような透明駒の可能性がありませんでした。

46 角、同桂、X に対しては 66 歩が最善で、若林さんとたくぼんさんの解答はいずれも正解になるかと思えます：

- ・ 46 角 同桂 -X 66 歩 45 飛 同桂 65 金 打 同香 -X (若林さんの解答)
- ・ 46 角 同桂 -X 66 歩 65 金(打) 同香 45 飛 同桂 -X (たくぼんさんの解答)

余詰作でお手数をおかけしており申し訳ございません。

ご連絡をいただいて慌てて確認し直したところ、確かに余詰が成立していました。当初、筆者の確認不足で「誤解」として扱ってしまい、誠に申し訳ありませんでした。お詫びして訂正します。特に若林氏からは早期に解答をいただいていたので、筆者の方で気付いていれば、早期に修正図を得られたかもしれません。作者の springs 氏にも当方の不手際をお詫び致します。

初手は 66 金として金を手放すのが好手。透明駒を放置することで、透明駒が攻方玉に王手を掛けていないと主張することができます。つまり、45 にいる駒は 36 王に王手を掛けない「飛桂香歩」のどれかということになります。

これで金を手放しても大丈夫。3 手目 45 飛で 45 にいる透明駒を取り、5 手目にこれを打てば、王手として成立するのは 65 飛か 47 桂のみ。後者はそのまま詰みですから、65 飛の可能性のみが残ります。金の代わりに飛で香を 65 に吊り上げることに成功しました。

3 手目 46 角ではだめです。初手 46 角の紛れと同様に、取った透明駒が銀の可能性があるので、透明駒を打ったとき「64 香」と応じられ駒不足になります。作意のように 45 の透明駒を先に取り、それをすぐに使用すれば、香を一気に 65 まで吊り上げることができ、駒不足が回避できるというわけです。

香を 65 に吊り上げたところで、今度は角で 46 の透明駒を取り、それを打てば詰み。64 銀か 47 桂かは確定しませんが、どちらにしても詰んでいます。37 角もありますが、同桂成とされた場合、最終手に対し「同桂」とされて不詰。最後まで気を抜いてはいけません。

透明駒入手のタイミング、入手と使用の順番を調節することにより、透明駒を攻方の都合の良い駒に絞り込む作意は実に巧妙。特に「駒台に複数種の透明駒が載らないようにする(複数種の透明駒があると、どれから使ったか分からなくなるから)」という原理は重要です。これが今後のどのような手筋や応用を生み出すかも楽しみです。

作者は本局の各着手で得られる情報、紛れが成立しない理由を表にまとめて詳細な検討をされています。特に「作意の説明」の表は重要です。透明駒作品は作意手順だけ見ても何が起きているか分からないことがあるので、手順を鑑賞する人にとっては必要不可欠と言っても良いでしょう。これから透明駒作品を投稿される方も、図と作意手順に加え、このような表を添付することを推奨します。

さて、ここで解説を終えられれば良かったのですが、本局には余詰(早詰)がありました。初手 46 金とする筋です。萩原和彦氏と一乗谷酔象氏が余詰順の解答でした。代表して萩原和彦氏の早詰解を紹介します。

【早詰】

46 金 同 X 45 飛 同桂 -X まで 5 手

2 手目は 37 にいた透明駒が動いて金を取った手。その透明駒を敢えて放置し、もう 1 枚の透明駒を取り、それで王手を掛ければ最終手の可能性は 47 桂だけ残り、これに対する受けは存在せず、詰みとなります。左辺に一切手を付けず右辺だけで完結する手順は作者にとって盲点だったのでしょう。初手 46 金は作者の検

討した紛れの表にも入っていますが、一番検討が手薄なところに余詰が潜んでいました。

透明駒作品は今のところ、機械検討ができません。従って修正図の検討にも時間が必要です。埋もれるには勿体ない作品なので、修正図が発表されるのを気長に待ちたいと思います。

【短評】

若林さん (※余詰解)

46 角 同桂 -X 66 歩 45 飛 同桂 65 金打
同香 -X//

一枚目の透明駒を先に手放さないといけないのが面白い。

たくぼんさん (※余詰解)

46 角 同桂 -X 66 歩 65 金 同香 45 飛 同桂
-X 迄 9 手

45 の透明駒を最後まで取らないことで桂と判明するわけですね。面白い。

☆若林氏、たくぼん氏の解答は当初「誤解」としていましたが、実際は手順が成立しており、「余詰解」でした。当方の不手際で誤解として扱ってしまったこと、謹んでお詫び申し上げます。

るかなんさん

あとで都合の良い変化を選ばせないために一工夫。回答だけ書いて暫く放置していたら後で困りました (笑)。

荻原和彦さん (※早詰解)

(※判明した透明駒を括弧内に記述)

▲46 金△同 X ▲45 飛(△46 銀が判明)△同桂
▲一 X(▲47 桂が判明) まで 5 手

<状況推移>

(+0 手)受方透明駒 A(攻方飛による王手を否定する 45)および受方透明駒 B(攻方角による王手を否定する 37 もしくは 46)が存在

(+1 手)▲46 金が着手されたことから受方透明駒 B は 37 に存在すると判明、局面の合法性から A の駒種は飛・桂・香・歩、B の駒種は銀・桂・香・歩のいずれか

(+2 手)△46 同 X は受方透明駒 B が移動したもので、37 から 46 に動いたことから△46 同銀生・△46 同銀成のいずれか

(+3 手)▲45 飛が合法手であることから 2 手

目は△46 同銀生と判明、透明駒 A は攻方駒台へ移動

(+4 手)△45 同桂は唯一の合法手

(+5 手)透明駒 A (=飛・桂・香・歩のいずれか)を打って王手したことから、着手は▲47 桂に確定=詰み

<変化>

・2 手目△同桂は▲45 飛△同桂▲一 X まで(同手数)=受方透明駒 B は攻方玉に王手を掛けておらず銀・桂・香・歩のいずれか、どれも終手▲47 桂にて詰み

初手駒取りは不詰(初形で攻方玉に王手が掛かっていた可能性残り、透明駒の駒種が不明なため)って主張は上手く表現できている。作意の 9 手詰はもしかして 2 手目銀成(逆王手)の方が長手数とかいう話なのかなあ。(攻方は敢えて▲同角を指さぬことで「逆王手でない」と示せるはずだが…)

想定される作意解:▲46 金△同 X ▲同角△同桂▲一 X △64 香(駒台△銀が判明)▲45 飛△同桂▲一 X(▲47 桂が判明) まで 9 手
結論として、3 手目▲45 飛でも▲46 同角でも詰むから、(詰将棋としては)余詰作かと。

さつきさん

64 香を許さない唯一の手順。

いくらか手順前後が効きそうなのに効かないのが不思議です。

一乗谷酔象さん (※余詰解)

46 金 同 X 同角 同桂 64 銀 同香
45 飛 同桂 X (=47 桂)まで 9 手。
確定した銀は即打ち。

☆荻原和彦氏、一乗谷酔象氏は初手 46 金の早詰・余詰解でした。いずれも成立しています。「駒台に複数の透明駒を載せない」という点で、一乗谷酔象氏の解答は作意に近く、この路線で修正(改作)図を考えるのも良いかもしれません。

■ 166-4 駒井めい氏作（正解8名）

成玉夫協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
			糸	銀	金				五
				王					六
					爵		隼		七
			銀	歩					八
			馬						九

持駒 銀桂

【ルール】

・成玉夫

玉が成ることができ、成ると玉属性を失う。成玉が取られると相手の持駒にならずに消える。

【解答】

48 桂 同銀生 67 銀 同龍 57 歩 同銀成
47 銀 同角生 46 金 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

通常のルールにおいて、玉の逃げ先に「敵駒が利いている」「味方駒が占有している」という二つの状況は、「玉が逃げられない」という同じ効果をもたらします。しかし、逃げられない理由は大きく異なります。その違いを表現した作品です。

【解説】

ルール名を見なければ 46 金の1手詰に見え

る詰将棋。しかし本局の場合、初手 46 金は「57 玉成」や「67 玉成」で逃れてしまいます。

「成玉夫」は玉が成ることのできるルール。成玉は玉属性（自玉への取りを避ける義務）が消え、玉と同じ利きを持った平駒（フェアリーチェスではこれを **Man** と表す）になります。これに「夫」の字を割り当てたのが「成玉夫」というルール名の由来です。また、成玉は取っても持駒にならず、駒箱に消えます。つまり玉が成った時点で「詰」は達成不可能になります。

玉成を防ぐにはどうするか？

方法は2つ。玉を可成地域から遠ざけて詰ますか、可成地域を進入不可能にして詰ますか。本局で使われているのは後者。七段目を受方の駒で埋めて玉が進めなくします。47 銀を動かして一旦七段目を空けてから、七段目を埋め直したり、駒の成・生を分けて 46 への利きをなくしたり等、手順にも味がありますね。

詰将棋の創作で、玉が進めない場所を作るとき、攻方の駒を利かすか、受方の駒で埋めるかの選択で迷うことは結構あります。平駒ならば、受方の駒でも攻方の駒の利きに入ることができます。成玉夫は玉が平駒になる可能性があるルールなので、「相手の駒が利いている」と「既に味方の駒がいる」は、「そこに進めるかどうか」という点に絞っても同じではない——本局はその事実を分かりやすく、かつ印象的な手順で表現した作品です。

【短評】

若林さん

7 段目を埋めて予定調和の詰。なるほど。

変寝夢さん（※無解）

どんな手を指しても 57 玉成で詰まないように思うのですが・・・

springs さん

特定のマスに「攻方駒が利いていること」と「受方駒が存在していること」の違い。成玉夫を使うとこの違いを強調できるのですね。

たくぼんさん

面白いルールですね。
壁を作って成を阻止できました。

るかなんさん

玉消し封じの一つとしてこの手筋は認識し

ていましたが、こんなに味よく作れるとは。

☆るかなん氏は「第 58 回神無一族の氾濫」で「成玉夫詰」を発表されていますから、成玉夫の手筋についても熟知しているのですね。

占魚亭さん

玉成を防ぐ壁を建設。
受方銀の動きが良いですね。

荻原和彦さん

玉を成らせては万事休すだが、5 段目で詰ますのは手数的に困難。じゃあ 3 段目を塞ぐ以外なし、と方針が決まれば後はスラスラ。「149-4」で「夫が玉になる」設定は「実質降格に等しい」(WFP178 号 p.19)と評された。同じ同格成でも本作みたいに「玉が夫になる」方が魅力的に思える。

さつきさん

通常なら 1 手なのに可成を埋める下ごしらえが必要なのが面白いです。

一乗谷酔象さん

7 段目は受方駒で塞ぐ。

■ 166-5 神無太郎氏作 (正解 3 名)

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 14 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 香

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→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)

・キルケ

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

戻り方等は以下の細則に従う

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

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 キルケ編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n915f986a5756)

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする (単純打歩)

【解答】

99 香 98 香 同香/91 香 12 角
同王/22 角 86 玉 89 香 87 角
同香 同玉/99 香 98 香 同香生/99 香
21 角 89 歩 まで 14 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の点鏡キルケ協力自玉詰・双裸玉シリーズ。今回の図は「打歩」の条件が大変重要な意味を持ちます。

このシリーズを解いてきた方なら、真っ先に浮かぶのは「99 香 98 飛 同香/82 飛 88 玉 28 王…」という攻方玉を飛に変身させる詰筋でしょう。もし本局に「打歩」の条件がなければ、この詰筋で 12 手で詰み、しかも唯一解の完全作となります。手順も面白いので、ぜひ考えてみてください (fmza に解かせて鑑賞するだけでも良いでしょう)。

「打歩」のついた本局はまったく手順が異なり、香と角が主役となります。

まず 2 手目の香合が攻方玉を香に変身させる準備。3 手目同香/91 香でそれが実現します。王手が続くかどうか不安な出だしですが心配は要りません。

4 手目は頭の丸い駒を 12 に打つ応手。選択肢は角か桂ですが、後の手順で有効になるのは角の方です。5 手目は香になった攻方玉がその角に向かって突進。キルケなので角は 22 に復活し、取ることはできませんが、98 香が玉の利きになることで王手の継続が可能になります。

ここから香を活用して角を入手 (1 枚目の角が 22 を埋めているので 2 枚目は普通に合駒を取ることができます)。その角で王手する前に「98 香 同香生/99 香」の 2 手を入れてもう一度攻方玉を香にするのが抜け目のない手順。これで角打に歩打で返す (点鏡打歩では) 定番の収束が実現します。

本局は 2 手目 98 飛の紛れが強力なので、出題時に「詰上りの攻方玉位置は 12」というヒントを出したのですが、それでも香と角の合わせ技で攻方玉を 12 に運ぶ手順に思い至るのは厳しかったことでしょう。複数の手段で一つの目的を達成する妙手順に惚れ惚れする一局です。

【短評】

若林さん

2 手目飛車ではないことをヒントに手を繋いだら割とすんなり。詰め上がりが綺麗。

変寝夢さん (※無解)

確かに 1 2 角を頭に利く駒で取れば王手になりますね。細かいやりとりが多い印象。

たくぼんさん

最後の 98 香、同香生/99 香にしばれました。解けてよかったです。

占魚亭さん

4 手目 12 角が肝。

攻方香の動きも良いですね。



■ 166-6 若林氏作 (正解 8 名)

取禁協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 桂歩4
※Q:Queen

【ルール】

• 取禁

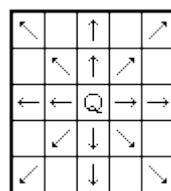
手順中に駒を取る手があってはならない。(補足)

• あくまで手順中に駒取りが出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

• Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【解答】

15Q 45歩 59Q 58歩 95Q 65歩
77Q 66桂 57Q まで 9手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

【作者のコメント】

(今回の2作へのコメント)

短手数の合駒枯渇をやってみました。

柔らかな回廊など、長手数の傑作がある分野ではありますが解いて楽しい小品になっていればと思います。

(本局へのコメント)

単純ですが 9x9 が必要な作意です。

【解説】

「取禁」なので単騎詰を目指すしかない形。受方持駒は5枚なので、合駒を使い切らせて単騎詰にすることはできません。9手で発生させられる合駒の枚数は最大4枚です。

この問題を解決するのが「二歩禁」の利用。既に歩がある筋にはもう歩合することはできないので、受方持駒が余っていても詰ますことができます。余計な手数を掛けないため、玉が動かないと仮定すれば、5筋の Queen (Q) で詰める詰上りも想定しやすいでしょう。

二歩禁利用の詰上りを実現するため、まずはQが盤上を大きく周って58歩を発生させた後、Qをその裏に入れねばなりません。このタイミングや経路はもちろん限定されており、Qの運用の妙を味わうことができます。

作る立場から見て興味深いのは受方持駒の「桂」です。もし受方持駒が歩だけだと、盤の外周から内側にQの軌道を変えるには、11手掛かります。かと言って、桂以外の駒を加えると

駒の打ち場所や使い方に非限定が生じます。例えば受方持駒が「飛歩4」だと、作意と同様の(65飛66歩の順に合駒する)手順の他に、5手目から「77Q 66飛 75Q 65飛…」という歩を節約する手順も生じてしまうのです。効率的な合駒発生を助け、非限定を生じやすいQの経路を限定する「桂」は、地味ながら本局成立の鍵を握る重要な“配置”だったのです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

二歩禁だと思ったが、58に歩だったか。
取禁ルールは禁欲より考えにくい。

springsさん

Qのルートを制御するためだけの駒を置かなくて済んでいるのがよい。

と金を退かして54歩合をさせる筋ばかり考えました。

たくぼんさん

手は限られているので楽しく解ける。
58歩で形が決まりました。

るかなんさん

玉の周辺を埋めることばかり考えるとラスト1ピースが埋まらない。

占魚亭さん

桂合のタイミングがすべて。

荻原和彦さん

王手5回に応手4回。合駒の枚数は足りているものの、二歩禁であえなく悶絶と相成る。難度控え目かつ爽やかで好感度高し。

さつきさん

Qの動きが玉を中心として巻き取られていくペンデュラムのようでした。歩の裏にQを潜り込ませる最終手の感触も良いです。

一乗谷酔象さん

止めは歩裏へ。

■ 166-7 若林氏作（正解7名）

取禁協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 銀3
※Q:Queen

【解答】

25Q 45金 58Q 56銀 88Q 66龍
85Q 65銀打 52Q 54銀打 82Q まで 11手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

斜め方向への王手の合効かずです。

【解説】

こちらは受方持駒が3枚。持駒を使い切らせるだけなら余裕ですが、受方の守備力が強力なので、その無効化も図る必要があります。銀合が3回出ることと、手数が11手ということを考えると、移動合に費やせるのは2回しかありません。

有効な解法は詰上りを想定することです。鍵になるのは「銀」という駒の性質。銀は真後ろと横に利きません。従って銀2枚を斜めに並べ

るとそこに弱点が生まれます。具体的には65銀・54銀の配置を作り、左斜め下から王手を掛ける（あるいはその左右逆）ことで、単騎詰が実現できるわけです。

この詰上りが想定できれば、移動合で動かすのは金と龍1枚ずつということも分かるので、それを実現するための手順を探すのも楽になるでしょう。

本局は11手という短手数ながら、取禁以外の条件付加なしで入替パズル風味の手順を実現できたのはお見事です。難度も控え目なので、解答者の皆さんも楽しく解図できたのではないのでしょうか。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

後手玉の憐れな最期が印象的。

springsさん

本作も楽しいパズル。

この配置で唯一解とは貴重。

たくぼんさん

詰上りの形は予想がつくので、その形へ持っていく楽しいパズル。難易度もちょうど良い。

るかなんさん

銀の方が弱点が際立つ分前問より考えやすい。

占魚亭さん

10手かけて一周し、龍・金を無力化。

荻原和彦さん

王手6回に応手5回。駒不足で合利かずを狙うには龍1枚と金を動かして銀3枚を消費させる必要がある。感触上々の優れたパズル。

一乗谷酔象さん

Qの回転で銀の死角を築く。

■ 166-8 真T氏作（正解3名）

安北Andernach協カスタイルメイト 89手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒 飛36金8香
受方持駒 ∞

【ルール】

・安北

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

(補足)

・一段目の桂香歩は禁止

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 安北編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n2dbc313382ae)

・Andernach

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

(補足)

- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない
- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は手番側にある
- 3) 駒取りの場合に限り、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）

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 Andernach 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/ncfc676955bfc)

・持駒：∞

指定駒を無限に持っていることを示す。
指定が特でない場合は、全種類の駒を無限に持っていることを示す。

【解答】

11 飛 12 桂 13 飛 14 桂 15 飛 16 桂
17 飛 18 桂 29 金 同玉 21 飛打 22 桂
23 飛打 24 桂打 25 飛打 26 桂打 27 飛打 28 桂打
19 金 39 玉 31 飛打 32 桂 33 飛打 34 桂打

35 飛打 36 桂打 37 飛打 38 桂打 29 金打 49 玉
41 飛打 42 桂 43 飛打 44 桂打 45 飛打 46 桂打
47 飛打 48 桂打 39 金打 59 玉 51 飛打 52 桂
53 飛打 54 桂打 55 飛打 56 桂打 57 飛打 58 桂打
49 金打 69 玉 61 飛打 62 桂 63 飛打 64 桂打
65 飛打 66 桂打 67 飛打 68 桂打 59 金打 79 玉
71 飛打 72 桂 73 飛打 74 桂打 75 飛打 76 桂打
77 飛打 78 桂打 69 金打 89 玉 81 飛打 82 桂
83 飛打 84 桂打 85 飛打 86 桂打 87 飛打 88 桂打
79 金打 99 玉 91 飛打 92 桂 93 飛打 94 桂打
95 飛打 96 桂打 97 飛打 98 飛 89 香 まで 89 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 ∞

【作者のコメント】

持駒∞なのにスタイルメイト。
原理は単純で駒を打つ空間がなく、動かす駒もないというもの。

第 60 回神無一族の氾濫の課題「使用駒数が増える作品」で思いついたネタですが、適当なルールが思いつかず、メ切に間に合いませんでした。

ルール選定のポイントは2つ。

1. 8 段目桂合可。
2. 最終手 1 手前の合駒限定。

本作では、1.安北、2.安北+Andernach でそれぞれ可能としています。もっとシンプルなルールでやりたかったのですが、適当なルール・手順が思いつきませんでした。

【解説】

将棋盤を駒で埋め尽くす盤面被覆問題。しかも初形裸玉のおまけ付き。最少の配置から最多の配置へ。詰将棋では初形と詰上りを比べると配置駒が減るのが普通ですが、その逆の作品は

滅多に見ることはできません。それを究極の姿で具現化した本局には高い作品価値があります。

これを実現するためにルールを「スタイルメイト」にしたのは妥当なところ。しかし取禁系の条件を付加しなかったのは驚きです。駒が取れるのにどうやってスタイルメイトを達成するのでしょうか？

その答えの一つが「安北」の利用。

フェアリーには「行き所のない駒(仮)」の存在が許されるルールがあります。例えば性能変化ルール。「性能が変化するため一時的に行き所のない駒になっている」と「本来の状態で行き所のない駒であるが性能変化すれば動ける」という2つのタイプの「行き所のない駒(仮)」の存在が性能変化ルールでは許されます。

スタイルメイトに利用するのは「本来の状態で行き所のない駒であるが性能変化すれば動ける」というタイプ。これなら合法的に「行き所のない駒」を打つことができます。そして移動先をそのような駒で埋めると、その駒も動けなくなります。こうした目的に最も相応しいのは「桂」。桂の利き先は二段先なので、合駒として並べることで、桂が桂の邪魔をする形を作り上げることができます。そして最後の行き先を八段目の桂で埋めればそれが「蓋」になり、全体を動けなくすることができます。「安北」の採用は性能変化が目的ではなく、八段目の桂合を可能にするためだったのです。この方針に沿って飛打桂合を繰り返し、一段目から八段目を埋め、九段目の横移動には金を使う。その繰り返しで空きマスをどんどん埋めていきます。

でも「安北」には問題点が一つあります。それは「玉」の存在。玉の後ろの駒は玉の性能になります。九段目に玉がいるせいで、八段目の桂が玉になって飛を取ってしまうのです。本局に与えられた **Andernach** はその対策。その効果はラスト1手前(88手目)の飛合として現れます。飛合なら「97飛転」が自玉に王手を掛ける反則になるのでスタイルメイトの状態は維持できます。作者は「もっとシンプルなルールでやりたかった」と述べており、この“破調”は不本意だったようです。ですから、この破調に気付かず88手目に桂合してしまった人もあまり気にしないでください。もちろん、正解された方はこの破調に気付いた注意力に自信を持って良いと思います。

【短評】

若林さん

「純度 95.1」をはじめとする埋め尽くす系の作品は大好き。好みです。

☆「純度 95.1」は筆者が「第23回神無一族の氾濫」で発表した、盤上を駒で埋める作品です。「全取禁」(目的が達成されたかどうかの判定にも取禁を用いる)を利用して、駒の動きを止めるので、発想としては平凡ですね。後で参考図としてその作を紹介します。

たくぼんさん

超難問かと身構えましたが、全着手駒打ちです。何とかできました。最初99飛から考えましたが9段目に桂香歩が打てないので11飛ですね。ラストが一番時間がかかりました。

さつきさん(※誤解)

Andernach の理由が分かってないので誤答かもしれません。趣向手順で盤面を横縞に埋め尽くす面白い長編でした。

一乗谷酔象さん(※誤解)

ルールの理解に5分。その後1分掛からずに暗算で詰上り図が浮かぶ。

☆さつき氏、一乗谷酔象氏は88手目98桂の解答でした。つつい手順の流れに乗ってしまうのは仕方ないですね。

【参考】盤上を駒で埋め尽くす作品

神無七郎「純度95.1」

全取禁ばか自殺スタイルメイト 134手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛3金50

受方持駒 金2

(詰将棋パラダイス、2005年6月)

81金 72玉 71金 62玉 61金 52玉

51 金 42 玉 41 金 32 玉 31 金 22 玉
 21 金 12 玉 11 金 22 玉 12 金打 31 玉
 21 金打 32 玉 22 金打 41 玉 31 金打 42 玉
 32 金打 51 玉 41 金打 52 玉 42 金打 61 玉
 51 金打 62 玉 52 金打 71 玉 61 金打 72 玉
 62 金打 81 玉 71 金打 82 玉 81 金打 92 玉
 72 飛 82 金上 91 金打 93 玉 92 金打 94 玉
 93 金打 85 玉 84 金 75 玉 74 金 65 玉
 64 金 55 玉 54 金 45 玉 44 金 35 玉
 34 金 25 玉 24 金 15 玉 14 金 25 玉
 15 金打 34 玉 24 金打 35 玉 25 金打 44 玉
 34 金打 45 玉 35 金打 54 玉 44 金打 55 玉
 45 金打 64 玉 54 金打 65 玉 55 金打 74 玉
 64 金打 75 玉 65 金打 84 玉 74 金打 85 玉
 84 金打 95 玉 75 飛 85 金打 94 金打 96 玉
 95 金打 97 玉 96 金打 98 玉 97 金打 99 玉
 98 金打 89 玉 99 金打 78 玉 89 金打 67 玉
 77 金 68 玉 78 金打 57 玉 67 金打 58 玉
 68 金打 47 玉 57 金打 48 玉 58 金打 37 玉
 47 金打 38 玉 48 金打 27 玉 37 金打 28 玉
 38 金打 17 玉 27 金打 18 玉 28 金打 19 玉
 17 飛 18 金 まで 134 手

(最終形)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

☆この作品に対する市村道生氏の「夢でも良いから、こんな風に暮らしてみたい」は、今でも記憶に残る名短評です。

■ 166-9 高坂研氏作 (正解 8 名)

安南協力詰 (利き二歩無効) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

【ルール】

・安南

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

→参考:「1 手詰から始めるフェアリー超入門 安南編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n80624ff6f562)

(補足)

性能変化ルールで「玉を取ったとき、二歩になる手を有効とするか否か」でルール設定が分かれる。これを有効とするのが「利き二歩有効」、無効とするのが「利き二歩無効」。何も書いていなければ、WFP 作品展では前者の設定を適用する。

【解答】

58 飛 47 歩 94 飛 24 歩 15 香 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

紛れが殆ど無くほぼ原理図だし、補足条件を見たらネタはバレバレだが、こういうのが好み。飛は持駒にしたかったが、余詰消しの駒をあと数枚追加しなくてはならないので止めた。また、最初は安北でやろうとしたのだが、どうしてもまい構図が見つからなかった。

【解説】

普通の詰将棋で王手を防ぐ方法は3つ。王手駒を取る、合駒する、逃げるの3つです。双玉では王手を予防する方法についても考える必要があり、逆王手の心配がない手順を選ぶ、予め遮蔽駒を配置する、予め玉を逃げておくという3つの対策があります。

しかし本局で使われるのはそのどれでもありません。ルールを巧妙に使った「逃げも隠れもしない逆王手予防策」があるのです。

まず初形を見て状況を確認しましょう。

24 地点が埋まっていれば 15 香の 1 手詰です。真っ先に思い浮かぶのは「54 飛 24 合」で 24 を埋める手ですが、「24 合」は逆王手。安南の効果で 24 に打った駒が角の性能になり、42 王へ利いてしまうのです。

でもこの安南はただの安南ではありません。「利き二歩無効」設定の安南です。

いきなり飛で横から王手をする前に 58 飛で飛を角の利きにする「寄り道」を挿入するのが逆王手対策の第一歩。そして受方が 47 歩の限定合駒で応じます。この二手は「逃げも隠れもしない逆王手予防策」の一環です。

その効果は4手目に明らかになります。飛が角の性能になっているので3手目は95 飛になります。横から王手するという意味では初手 54 飛と同じですが、今度は「24 歩」があります。4筋には既に「47 歩」があります。4筋への逆王手は「利き二歩無効」で無効化されています。これでめでたく 24 の封鎖に成功。待望の 15 香が実現して詰上ります。

性能変化ルールで「利き二歩無効」を利用した作品は数多くありますが、多くの場合、対象は受方玉であり、既に盤上に歩が存在する筋を「安全地帯」として利用する作品が大半でした。本局のように二枚の歩を発生させて逆王手対策に使うというのは斬新な発想です。

また、いきなり請求できる合駒を、寄り道の後で請求するという構想を、簡潔な配置と飛の豪快な動きで実現したことも、本局の作品価値を高めていると思います。

ちょうど良い機会ですので、この場をお借りして、他の禁則と玉取りの優先度の関係を整理しておきましょう。

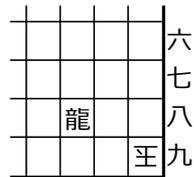
本局の「利き二歩無効」は、「玉取り」より「二歩禁」を優先して適用するルール設定でした。他の禁則についても、同様に優先度を考えることができます。

例えば「行き所のない駒」の禁則と、「玉取り」が衝突する例を見てみましょう。真後ろにしか行けない駒(「退」と表記)を使った詰将棋です。

【参考】「行き所のない駒」と「玉取り」

詰将棋 1手

4 3 2 1



持駒 退

※退:真後ろに進む駒

18 退 まで 1 手

退で 19 玉を取ると、退は「行き所のない駒」になりますが、玉取りが優先されるので、18 退は王手とみなされます。「利き二歩有効」と名称を合わせるなら「利き行き所のない駒有効」ですね(名称が長いので略語が欲しいところです)。WFP 作品展ではこれをデフォルト解釈とし、「利き行き所のない駒無効」の場合は、それを明示して出題することにします。

「打歩詰」と「玉取り」の優先度については当面考える必要はないと思いますが、既に駒がある場所に駒を打つことができ、駒取りと同等に扱うようなルールが登場したら話は別です。その時は改めて禁則と玉取りの優先度について考えましょう。

【短評】

若林さん

この形で 24 合を逆王手にしないための効き二歩！

いやはや明示されていても驚きました。

springs さん

2枚の歩をどちらも合駒で発生させるのが素晴らしい。

初手から「54 飛、24 歩、15 香(反則)」という手順が物理的には可能な配置であり、折り

目正しい作り。

たくぼんさん

ダイナミックな飛の動きに、繊細な歩合2回。濃密な5手。

るかなんさん

飛が戻せなくて困るかと思いきや。

占魚亭さん

逆王手を無効化する細工。

さつきさん

単に54飛とすると24歩が逆王手。手順も駒の配置も非常に洗練されていると思います。

御原真尋さん

歩を打たせることで逆王手を外すという、利き二歩無効ならではの趣向で気持ちよく解けました。

一乗谷酔象さん

左辺94への活用が意表。

■ 166-10 さんじろう氏作 (正解3名)
ネコネコ協力自玉詰 (受先) 7

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 金

【ルール】

・ネコネコ

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)

- ・旧称は「ネコネコ鮮」
- ・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】

15 飛 16 金 14 飛打 12 王 25 飛寄 15 金
同飛上 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

双裸玉でスタートして詰上がりは飛車の一色詰です。受先の上手数が7手ということで嫌われそうですが、手を付けてみれば今までのものより幾分考え易いのではないかと思います。詰上がりが11王になれば最高なんですけどね。手順は王手を掛けそれを外しながら逆王手を掛ける、の繰り返しで恋人同士がじゃれ合っているようにも見えます。

【解説】

13 王と 19 玉。二枚の玉が微妙に離れている初形。もう少し近ければネコネコの常套手段である駒柱構築での詰上りが望めます。

逆に遠ければどうでしょう？

攻方玉の位置が12なら初手11桂の1手詰ですし、11なら駒を飛ばす筋(例: 28 飛 29 金 27 銀 28 金 26 金 29 飛 21 金 まで 7 手)など、ネコネコらしい手順が出てきます。

13 王という攻方玉の位置と、玉同士の距離。ここから生み出されるのは、ある意味定番の詰上り。盤端の玉を二枚飛車で詰める、協力自玉詰双裸玉の典型的な詰上りです。

もちろん、それに至る手順はネコネコらしいものです。初手飛打から小さな駒柱を作ってもう一枚の飛を発生させ、これを2筋に移動させて1・2筋を飛で抑えます。飛の発生と2筋への移動で役割を終えた金は、最後は邪魔になっ

てしまうので、これを取らせて終了。

詰上りは定型的でも手順は独特。こういう路線のフェアリー作品も時には良いと思います。

【短評】

若林さん

2筋を埋めるための飛車を発生させようとしたら流れるように解決。綺麗でいいですね。

たくぼんさん

王の利きを何に変えるのか？では解けない問題。七郎ヒントで助かりました。

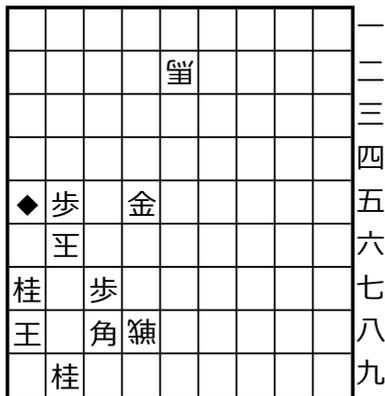
占魚亭さん

詰上りがイメージしやすかったです。後半3手が良い。

■ 166-11 上田吉一氏作 (正解9名)

協力白玉詰 136手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



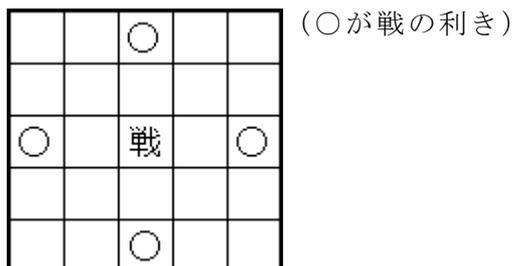
攻方持駒 香
受方持駒 飛
※戦:Dabbaba
◆:Pyramid

【ルール】

• Dabbaba (戦)

(2,0)-leaper。

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



• 塔、Pyramid (◆)

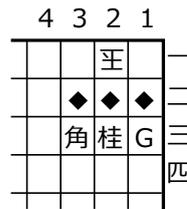
不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

例えば左図で、

11Gや31Gは可。

22角や11角は不可。

11桂成や31桂成は可(詰)。



持駒 なし

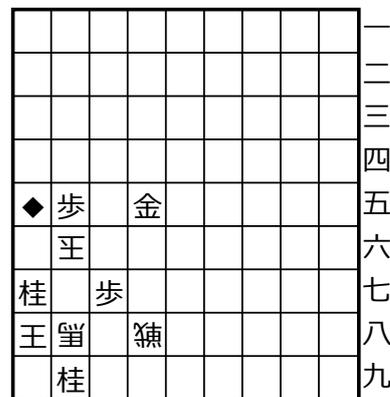
G: Grasshopper

【解答】

- 88 香 87 飛 同香 96 玉 86 香 同玉
- 87 飛 96 玉 88 飛 87 香 同角 86 玉
- 76 角 96 玉 86 飛 同玉 88 香 96 玉
- 87 角 86 玉 69 角 87 飛 同香 96 玉
- 16 飛 同馬 86 香 78 飛 同角 86 玉
- 87 飛 96 玉 88 飛 87 香 同角 86 玉
- 76 角 96 玉 86 飛 同玉 88 香 96 玉
- 87 角 86 玉 69 角 87 飛 同香 96 玉
- 26 飛 同馬 86 香 78 飛 同角 86 玉
- 87 飛 96 玉 88 飛 87 香 同角 86 玉
- 76 角 96 玉 86 飛 同玉 88 香 96 玉
- 87 角 86 玉 69 角 87 飛 同香 96 玉
- 36 飛 同馬 86 香 78 飛 同角 86 玉
- 87 飛 96 玉 88 飛 87 香 同角 86 玉
- 76 角 96 玉 86 飛 同玉 88 香 96 玉
- 87 角 86 玉 69 角 87 飛 同香 96 玉
- 46 飛 同馬 86 香 78 飛 同角 86 玉
- 87 飛 96 玉 88 飛 87 香 同角 86 玉
- 76 角 96 玉 86 飛 同玉 88 香 96 玉
- 87 角 86 玉 69 角 87 飛 同香 96 玉
- 56 飛 同馬 86 香 78 飛 同角 86 玉
- 88 飛 87 香 同飛 96 玉 88 飛 78 馬
- 86 飛 同玉 88 香 同馬 まで 136手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【解説】

ポツンと離れた 52 馬。本局は飛の遠打でこの馬を呼び出し、自玉を詰める作品です。

呼び出しに使った飛は持駒増幅で回収すれば良い……と、方針を立てるところまではすんなり進むと思いますが、持駒増幅手順を求める段階で、少し考え込んだ方も多いのではないのでしょうか？

ネックになるのが使える駒数の少なさ。飛を捨ててしまうと、残りの角香で飛を回収しなければなりません、単純な手順だとすぐに行き詰ってしまいます。例えば 5 手目から「16 飛同馬」と進めると、以下「86 香 87 飛 同角」となり、これ以上どうにもなりません。もし飛が 2 枚あれば 10 手目から「87 飛 同角 16 飛 同馬 78 角 87 飛 同飛 96 玉 26 飛 同馬…」のような要領で、高速に馬を呼び出すことが可能ですが、実際に使える飛は 1 枚なので、これは妄想に過ぎません。でもこの妄想手順には解決のヒントがあります。この手順では角を 78 に引いていましたが、これは 69 角でも構いません。しかも 69 角なら後の開き王手で、78 に合駒することが可能です。

ヒントを得たので正図に戻って考えましょう。初形で 78 に居る角を 69 角に移せば、飛を捨てても、78 飛合で飛を回収することができ、手順の継続が可能になります。

これで最初の目標が決まりました。78 角を 69 角にする位置調整の手段を求めましょう。

ただし、ここでも駒不足を補う工夫が必要になります。13 手目すぐに角を引いてしまうと受方に持駒がなく、受方玉が詰んでしまいます。玉が 96 に逃げられるよう、一旦 76 角と逆方向に角を待避させ、88 飛を 88 香に置き換えて、飛を受方に譲渡。受方に飛が渡ったことにより、飛合が可能になったので、76 に待避させていた角を 87 に戻して待望の 69 角を実行します。

ここまで分かれば、もう手順に難所はありません。持駒増幅と馬の呼び出しを繰り返し、馬が 56 まで近付いたところから、78 を経由して 88 に馬が到達する収束に入ります。

本局の持駒増幅機構は飛香の授受や、上に下に舞い踊る角の開き王手を交えた面白い手順で、意味付けを知らずに駒の動きを見ているだけでも楽しめるでしょう。大活躍した飛角香をすべて消し去る収束も美しく、とても解後感の良い作品だったのでないのでしょうか。短評からも解答者の皆さんが楽しまれたことが伝わります。

なお、95 の配置は受方の歩でも完全。「96 飛同歩…」のような筋を警戒したのかもしれませんが、さすがにこれは過剰防衛だと思います。

【短評】

変寝夢さん

9 6 に玉を逃がすため 7 6 へ、飛合を稼ぐために 6 9 へ角を動かすところが面白い。

若林さん

繰り返し手順の中の 76 角の手触りが好き。

springsさん

そうか、69 角型にして 68 で飛車を回収するのか！

88 香に合駒を急がず 96 玉とする手になかなか気づけませんでした。

1 サイクルが濃密で楽しい。

たくぼんさん

開き王手で角が下がる位置が 78 と 69 と 2 つあって非限定？と頭を捻りましたが、78 飛合が出来るように 69 角とすることに気づいて感心しました。

るかなんさん

最終日まで粘ってなんとか。

うっかり 77 歩を受方歩に置き違えて 132 手解を見つけたところからバタバタと。

占魚亭さん

シンプルに組み立てられた完成品。

荻原和彦さん

飛を捨てて受方馬を呼ぶしかない。

飛の回収方法が浮かばず若干苦戦したが、24 手サイクル発見後は快調。

最終周回の猛スパートが印象的で後味良し。

さつきさん

1 サイクルがとても濃厚な長編。

サイクル中に飛を近づけて打ったり、飛を原型消去したりと味のある手順が埋め込まれていてとても楽しめました。

一乗谷酔象さん

利きを弱める角の繰り返し替えが巧み。

■ 166-12 一乗谷酔象氏作 (正解 1 名) ※実質正解者なし

推理将棋『両王手 28 回 83 手』

「負けました。結構粘ったんだけど 83 手で詰みか。感想戦をお願いします」

「異なる玉位置に 28 回も両王手を掛ける猛攻には痺れたね」

「いろいろな駒がよく働いたな。両王手でない普通の王手(単王手)を掛けた駒は 3 種類。玉の手に対しては 3 種類の駒で応じていたし、不成の手に対しては 5 種類の駒で応じていた」

「一枚の駒だけは 16 連続で動いたんだね。飛の手も多かったけど一枚の飛が 2 連続で動いたのは 1 回だけだったんだ」

「先後 2 手ずつ 4 連続で一つの筋に指した攻防が勝負を分けたんじゃないかな」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- 1) 83 手で詰んだ
- 2) 異なる玉位置への両王手が 28 回だった
- 3) (a)単王手を掛けた駒が 3 種類、
(b)玉の手に対する応手の駒が 3 種類、
(c)不成の手に対する応手の駒が 5 種類だった
- 4) 一枚の駒が 16 連続で動いた
- 5) 一枚の飛が 2 連続で動いたのは 1 回だけ
- 6) 一つの筋に先後 2 手ずつ 4 手続けて指した

【ルール】

・推理将棋

将棋の実戦初形から会話文等によって与えられた条件を満たす将棋の指し手を復元する。

【解答】

76 歩 42 玉 33 角生 同玉 38 銀 32 飛
 77 桂 24 玉 18 飛 37 飛生 26 歩 17 飛生
 37 桂 15 玉 17 飛 26 玉 27 銀 37 玉
 16 飛打 98 角打 26 銀 36 玉 37 銀 47 玉
 36 銀 46 玉 47 銀 57 玉 46 銀 56 玉
 57 銀 67 玉 56 銀 66 玉 67 銀 77 玉
 66 銀 76 玉 77 銀 87 玉 76 銀 86 玉
 87 銀 97 玉 86 銀 96 玉 85 銀 95 玉
 14 飛 86 玉 97 飛 75 玉 94 飛 54 角生
 95 飛 18 角生 84 銀 74 玉 75 銀 65 玉

74 銀 64 玉 65 銀 55 玉 64 銀 54 玉
 55 銀 45 玉 54 銀 44 玉 45 銀 35 玉
 44 銀 34 玉 35 銀 25 玉 34 銀 24 玉
 25 銀 15 玉 24 銀 14 玉 15 銀 まで 83 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	爵	零		零	爵	科	皇	一
							馬		二
糸	糸	糸	糸	糸	糸		糸	糸	三
飛								王	四
飛								銀	五
									六
									七
								馬	八
香		銀	金	王	金			香	九

持駒 歩

【作者のコメント及び解説】

・条件の確認

着手	両王手	他の条件
▲76 歩		
△42 玉		
▲33 角不成		# 単王手 1(角)、不成 1、玉の手に対し角
△同玉		# 不成に対し玉、単王手に対し玉
▲38 銀		# 玉の手に対し銀
△32 飛		# 4 手続けて 3 筋着手 (3 手目 ▲33 角不成~6 手目 △32 飛) →条件 6
▲77 桂		
△24 玉		
▲18 飛		# 玉の手に対し飛 →条件 3b
△37 飛不成		# 不成 2
▲26 歩		# 不成に対し歩
△17 飛不成		# 不成 3、一枚の飛が 2 連続で動いた
▲37 桂		# 不成に対し桂
△15 玉		
▲17 飛		# 単王手 2(飛)
△26 玉		
▲27 銀		# 単王手 3(銀)→条件 3a
△37 玉		
▲16 飛打		
△98 角		
▲26 銀	1	

△36 玉		*1
▲37 銀	2	
△47 玉		*2
▲36 銀	3	
△46 玉		*3
▲47 銀	4	
△57 玉		*4
▲46 銀	5	
△56 玉		*5
▲57 銀	6	
△67 玉		*6
▲56 銀	7	
△66 玉		*7
▲67 銀	8	
△77 玉		*8
▲66 銀	9	
△76 玉		*9
▲77 銀	10	
△87 玉		*10
▲76 銀	11	
△86 玉		*11
▲87 銀	12	
△97 玉		*12
▲86 銀	13	
△96 玉		*13
▲85 銀	14	
△95 玉		*14
▲14 飛		
△86 玉		*15
▲97 飛		
△75 玉		*16:一枚の駒(玉)が16連続で動いた→条件6
▲94 飛寄		
△54 角不成		# 不成4
▲95 飛上		# 不成に対し飛
△18 角不成		# 不成5
▲84 銀	15	# 不成に対し銀→条件3c
△74 玉		
▲75 銀	16	
△65 玉		
▲74 銀	17	
△64 玉		
▲65 銀	18	
△55 玉		
▲64 銀	19	
△54 玉		
▲55 銀	20	

△45 玉		
▲54 銀	21	
△44 玉		
▲45 銀	22	
△35 玉		
▲44 銀	23	
△34 玉		
▲35 銀	24	
△25 玉		
▲34 銀	25	
△24 玉		
▲25 銀	26	
△15 玉		
▲24 銀	27	
△14 玉		
▲15 銀	28:	両王手28回→条件1,2

(自作解説)

・概要

本作は、両王手回数を稼ぐ探索問題で、はなさかしろうさんの連続両王手作品(おもちゃ箱推理将棋 169-3,171-3)へのオマージュです。おもちゃ箱 171-3B の連続両王手 14 回の機構を再構築して2回行います。

(参考)

WFP135-8 単王手禁不成禁天使詰 55 手をはなさかしろうさんが発表されています。その結果稿(WFP161 号)では、連続両王手の機構を考察されており、最大値の「異なる玉位置への連続両王手 34 回」が紹介されています。はなさかしろうさんの両王手研究に敬意を表します。

【おもちゃ箱サイトの推理将棋 169-3 解答稿のコメント欄参照】

(<http://toybox.tea-nifty.com/memo/2024/01/post-b1abf0.html>)

異なる玉位置への「両王手効率」(=両王手回数/総手数)の最大値が話題となりました。

当初 171-3B の 0.311(=14/45)が最大と考えていましたが、14 連続両王手を 2 回か 3 回行うことで 0.311 より高めることができることがわかりました。

本作手順はその過程で見つけたもので 0.3373(=28/83)に更新できました。その後、これより高効率のものも見つかっています。

さて、本作は、

- (1)序の準備 20 手、
- (2)1 回目の 14 連続両王手とその応手:28 手、
- (3)次の準備 8 手、
- (4)2 回目の 14 連続両王手とその応手:27 手、
総手数 83 手。28/83=0.3373

で構成されています。

14 連続王手の機構は飛 2 枚を端に並べ銀鋸+玉鋸で進めます。盤面 2 段のみを使うので飛銀を移動すれば別の段で機構を再構築できるというわけです。再構築には攻方の飛 2 枚と銀を配置しなければなりません、銀は 14 回目の両王手の移動先を 85 として配置すれば、残り飛 2 枚の段筋移動すなわち攻方 4 手で済みます。(受方は玉移動 2 手と 1 筋の香利きを止める 1 手の計 3 手が必要で 1 手余ります)

条件付けは手順限定のためですが、一部補足説明します。

条件 3)

- (a)単王手を掛けた駒が 3 種類
→少なくとも単王手 3 回。17 飛が王手となるよう 15 玉を強要
- (b)玉の手に対する応手の駒が 3 種類
→角飛銀に限定 (序の歩桂を排除)
- (c)不成の手に対する応手の駒が 5 種類だった
→少なくとも不成 5 回。序の準備 20 手中の角生 1 回、飛生 2 回に加え、2 回目の準備 8 手中の角生 2 回を強要。
応手の駒種を替えることで序の手順を限定(37 飛生~26 歩、17 飛生~37 桂)。

条件 4) 一枚の駒が 1 6 連続で動いた

→はじめの連続両王手 14 回に対する玉応手 14 回に続けて、次の準備(受方 4 手の前半)に玉移動。

条件 5) 一枚の飛が 2 連続で動いたのは 1 回だけ

→次の準備の飛の移動順を制限

条件 6) 一つの筋に先後 2 手ずつ 4 手続けて指した

→序 6 手までの手順限定

【解説】

両王手を高濃度で含む長編推理将棋。83 手で 28 回もの両王手が現れます。

推理将棋では、両王手の数を増やすだけでなく容易なので、本局には「異なる玉位置へ」という重要な条件が与えられています。これで「両王手」→「何か」→「両王手」→「何か」→…という単純な手段で両王手の回数を稼ぐことはできません。

つまり本局に付けられた条件で本質的なのは条件 1)と条件 2)であり、条件 3)以降は手順を限定するための条件です。どの手でどの条件を満たしたかについては作者ご自身の解説にある一覧表でご確認ください。

多数の「異なる玉位置への両王手」を実現する手段には、先行研究があります。

「おもちゃ箱」では月 1 回、推理将棋の出題が行われていますが、第 169 回と第 171 回に、はなさかしろう氏がこれを主題とした作品を発表しています。まずは第 169 回の作品を紹介します。

推理将棋 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

(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

76 歩 32 飛 33 角生 同角 46 歩 25 角

78 金 15 角 48 玉 36 飛 47 玉 37 飛生

48 玉 47 飛生 58 玉 48 飛生 59 玉 58 飛生

69 玉 59 飛成 まで 20 手

(参照 : <http://toybox.tea-nifty.com/memo/2024/01/post-b1abf0.html>)

この作品では 2 枚の角筋を利用した「飛鋸」を使って「異なる地点への両王手」を実現しています。「飛鋸」だけなら角筋を利用する必要性はありません(推理将棋は基本的に協力系ルールなので)が、2 枚の角を用い、角筋を飛で開閉することにより、飛鋸が両王手になるという仕組みです。

次に第 171 回の作品を紹介します。

推理将棋 1 7 1-3 上級
 はなさかしろう 作
 攻方連続両王手詰 その 3 4 5 手

- ・ 45 手で詰んだ
- ・ 19~45 手目の先手の着手はそれぞれ異なる地点の後手玉への 14 回連続両王手
- ・ 同の手は連続で 2 回
- ・ 11 手目は初めての龍の手

36 歩 32 飛 35 歩 34 歩 同歩 同飛
 38 飛 14 飛 31 飛成 15 飛 35 龍 42 玉
 15 龍 33 玉 25 銀 44 玉 14 飛 35 玉
 24 銀 34 玉 35 銀 45 玉 34 銀 44 玉
 45 銀 55 玉 44 銀 54 玉 55 銀 65 玉
 54 銀 64 玉 65 銀 75 玉 64 銀 74 玉
 75 銀 85 玉 74 銀 84 玉 85 銀 95 玉
 84 銀 94 玉 95 銀 まで 45 手

(参照 : <http://toybox.tea-nifty.com/memo/2024/03/post-bb2922.html>)

こちらは飛車 2 枚の横方向の利きを利用した「銀鋸」で 14 回の「異なる地点への両王手」を実現しています。「飛鋸」に比べて「銀鋸」は目の細かい鋸引きが可能なので、「異なる地点の両王手」の回数も一気に増えました。

これを更に発展させたのが一乗谷酔象氏のこの作品です。基本的な仕組みは、はなさかしろう氏の推理将棋 171-3 と同じ「銀鋸」ですが、これを別の段で繰り返したことで、元の倍の 28 回の、「異なる地点の両王手」を実現しました。

文章で書くと簡単そうですが、銀鋸には最低二段分のスペースが必要なので、2 回繰り返すには四段分のスペースが必要です。これをどうやって確保するのでしょうか？

その答えは作意 20 手目の局面に現れます。

(途中図 1) 20 手目 98 角とした局面

持駒 桂歩3
9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	灑	雫		雫	灑	科	皇	一
								馬	二
糸	糸	糸	糸	糸	糸		糸	糸	三
									四
									五
		歩						飛	六
歩	歩	桂	歩	歩	歩	王	銀	飛	七
馬									八
香		銀	金	王	金			香	九

持駒 歩

七段目に先手の駒の利きがない状態ができていますね。処理が難しい 99 香の利きを先手から後手に譲渡した角で遮るのが重要なポイントです。これで六・七段目を使った銀鋸が可能になりました。

最初の銀鋸が終わったら、折り返しの銀鋸を行います。準備ができるのは 56 手目です。

(途中図 2) 56 手目 18 角生とした局面

持駒 桂2歩9
9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	灑	雫		雫	灑	科	皇	一
								馬	二
糸	糸	糸	糸	糸	糸		糸	糸	三
飛									四
飛	銀	王							五
									六
									七
								馬	八
香		銀	金	王	金			香	九

持駒 歩

途中図 1 で 99 香の利きを止めていた角を転換し、19 香の利きを止める駒として再利用するのがお洒落ですね。これは次の 84 銀で条件 3) (c) を満たすためのもの。条件の付け方が技巧的過ぎる気もしますが、角の再利用を匂わせたくないという作者の意思が伝わってきます。

上の局面からは銀鋸で右辺に追って自然な収束。「異なる地点の両王手」28 回が見事に達成されました。

本局は、はなさかしろう氏の先行作を知らないと方針を立てることが難しく、作者以外の解答者は残念ながらゼロとなってしまいました。

筆者の解説は作品の大筋に関する事項のみ取り上げているので、ここで触れなかった条件

や着手がどのような役割を果たしているか、作者ご自身の解説を読んでご確認ください。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

最近では推理将棋脳になっていないので、構想さえ浮かばずギブアップです。

一乗谷酔象さん

両王手回数を稼ぐ探索問題で、はなさかしろうさんの連続両王手作品(おもちゃ箱推理将棋 169-3,171-3)へのオマージュです。

おもちゃ箱 171-3B(結果稿 WFP190 号)の予備知識がないと難解と思います。

☆本作品展の解答者の中には推理将棋にも解答を出されている方がいらっしゃるのですが、出題時に**推理将棋 171-3**について言及する必要はないと思っていたのですが、見通しが甘過ぎました。出題時の補足説明で、「推理将棋 171-3 を参考に」という具体的なヒントを出していれば、実質正解者なしという結果は回避できたかもしれないので、担当者として大いに反省しています。



【総評等】

変寝夢さん

今月は解けそうなのがあったのに残念でした。

たくぼんさん

最近ではルールと利きで苦労の連続です。

るかなんさん

推理将棋の取っ掛かりすら敵わなかったのが心残り…

御原真尋さん

安南詰以外も解きたいと頑張ってみたものの、今回も安南しか解けず。

安南以外の作品の初解答は来年の自分に託したいと思います。

☆今月も **fmza** に大きな機能追加のお知らせがあります。一つは、かわり系ルール(「いれかわり」「せめかわり」「うけかわり」)の追加。もう一つはフェアリー駒のキルケ・アンチキルケ対応です。フェアリー駒の復活方法には2つの方法があります。1つは標準の将棋駒のうち、どの駒に倣って戻るかを直接指定する方法。もう一つはフェアリー駒を標準の将棋駒の成駒として定義する方法です(この場合は生駒になって所定の位置に戻ります)。最新版公開時には入力例も更新しますので、参考にしてください。

☆色々と失敗や反省点がありますが、おかげさまで今年も何とか **WFP** 作品展をお届けすることができました。今年度の **WFP** 作品展は第 **167** 回を残すのみ。一年間お世話になった作者・解答者・読者の皆様に感謝いたします。来年も引き続き作品と解答で本作品展を盛り上げてくださるようお願いいたします。それでは皆様、よいお年を。

以上

長い長いルール名

若林

ラーメン二郎のニンニクヤサイアブラカラムだったり、スターバックスの長い注文だったり、呪文のような言葉にはちょっとした面白みがある。

フェアリー詰将棋のルールもそんな感じだ。なんちゃらきんなんちゃらきんなんとかかんとかきょうりょくづめ、とか。

チェスプロブレムのフェアリーではフェアリー条件を1行に1つ書いて列挙するので、そういう雰囲気はおきない。では、既発表作で一番長い呪文はなんだろう。

フェアリーデータベースで調べてみたが、手作業の割合が多くなったので見落としがあるかもしれない。

先に短い方は単に「詰」がある。1手詰などが分かりやすい。かしこ詰とか普通詰とか言わずに発表されたものだ。

Torus-P(2022)-Leaper 王協力スタイルメイト

Torus-P(p^2022)-Leaper 王スタイルメイト

最長はこれらの30文字。圧巻の長さのロイヤル駒だった。

ネコネコ鮮 All-in-Shogi 協力自玉スタイルメイト

28文字。イメージしていたのはこちら。要素は5つ。それぞれのルールが長く、字数を稼いだ。

Andernach-Isardam 打歩協力自玉詰

目的が1文字しかない詰ではこちらの24文字。ハイフンがはいっているのが勝因。あくまで発表時の表記に従った。

と玉点鏡 All-in-Shogi 多玉協力自玉詰

23文字だが要素が6つ。呪文としては素晴らしい。要素数を調べるのは大変なので深くは追っていない。異王成禁取禁協力自玉詰で5つ稼げるので、普通には7~8要素が限界か。

調査の副産物として、手数も入れて最多のルールは協力詰5手で、圧巻の1252作。ばか詰5手の965作を別に計上してこれなのだ。変わったところではばか詰47手が17作もある。協力詰47手3作をいれれば20作だ。

(作品情報はP)

Fairy of the Forest #80

担当 酒井博久

- 2024年10月20日：課題発表：(協力詰)
- 「10・十に関連した作品」
- 2024年12月15日：投稿締切
- 2024年12月20日：出題
- 2025年01月15日：解答締切
- 2025年01月20日：結果発表

■ 出題

今回は短編・中編・長編が1作ずつ、合わせて3作の出題となります。数としては物足りませんが、内容はそれぞれ楽しめると思います。10という課題は難しいので、1や0も可としようかと悩んだのですが、結局、追加しませんでした。少なくとも出題数の面では、マイナスだったかも知れません。

課題との関連は、01・02はノーヒントとします。03については「マス目の数」としておきます。03は受方持駒制限にもご注意を。

(解答先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 80-01 北村太路

協力詰 11手

		料			料				
		角		歩		歩			
		銀		王		桂			
		玉			飛				

持駒 なし

■ 80-02 三角 淳

協力詰 35手

			金						
			銀	銀					
					歩	歩			
				馬	馬			金	
				歩	香	飛			
	金		香		王			歩	

持駒 香2歩

■ 80-03 神無七郎

協力詰 127手

持駒 なし

			馬			銀			
			歩	桂	歩	又		馬	
		又	桂		桂	龍	歩		
		銀				玉		香	
		歩			と			王	
		又	手	歩		歩	歩		

持駒 銀



嫁の戯言

～springsの誕生日を祝して～

堺健太郎

皆様、はじめまして。堺健太郎と申します。ペンネームで男性と思われるかもしれませんが女性です。実は『フェアリー入門』を担当している **springs** の妻です。このように独自で **WFP** に記事を投稿するのは初めてで、とても緊張しています。代表のたくぼんさんをはじめ、多くの方々に協力いただき心より感謝しております。

ここからは私事になりますが、我々夫婦について話をさせてください。今月 12 日は夫の誕生日で 31 歳になりました。夫は私にとっての救世主です。私は精神疾患を患って 10 年以上、入院を繰り返し家事も全くしてきませんでした。夫は一人入社し文句も言わずご飯を買って帰る日々。彼がいたからこそ今の私があるといっても過言ではありません。では、そのような日常における彼の生きがいは何だったのでしょうか。それこそが『詰将棋』だと私は思っています。創作を始めて以来、彼の空き時間は詰将棋でいっぱいです。私としては、正直夫との時間がいとおしく「詰将棋を辞めてほしい」という気持ちもありました。ただ、私を支え続けてくれた彼の生きがいを奪うことだけはしたくありませんでした。それならば、いっそのこと私が詰将棋を始めてしまえば夫とたくさん一緒にいられるのではないかと考えました。少しウケを狙って多くの方には「旦那に詰将棋を辞めさせるために詰将棋を実際に作ってつまらないと言ってやろうと思ったらハマってしまった」と言っていますが、本音は彼と一緒にいたかっただけなのです。私が本格的にフェアリーを解いたのは、去年の **WFP**11 月号『フェアリー入門（レトロ協力詰）出題』です。締切が 12 月 15 日だったため、担当者である夫の誕生日プレゼントとして解答をメールで送りました。大学から将棋を始め、初めて挑戦したフェアリー作品のルールがレトロという経歴の私にとって、フェアリー詰将棋を解くことは然程大変ではありませんでした。だって未だに桂馬の利きを見逃すのですから性能変化など大差ないのです。それ以降フェアリーの世界に興味を持ち、今年に入っ

てからはフェアリー入門に作品を投稿しています。私の体調も劇的に回復し、今では主人と会合に行ったり若手の作家さんと全力で遊んだり、楽しい日々を過ごすことができます。長くなりましたが私にとっての救世主が夫の **springs** であるならば、我々夫婦の救世主がフェアリー詰将棋だと言いたかったわけです。

お待たせしました。ようやく本題に入ります。今回はそんな夫への誕生日プレゼントとして、何名かの作家さんに詰将棋作品とお祝メッセージを頂戴しました。今回はその出題稿となります。詳細は後述しますが、解答締め切りは 1 月 10 日(金)です。短評とともにお祝いメッセージをいただければ幸いです。なお、私はまだまだ未熟者で知識も乏しいため、解答稿の作成はこの場を借りて夫の **springs** に依頼します。このような心優しい方々に出会えたことを夫婦ともども感謝して、おじいちゃんおばあちゃんになっても仲良く笑いあっていきたいと思ひます。



① 堺健太郎作

天竺マキシ協力詰11手

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

持駒 歩

トップバッターは妻の私、堺健太郎の作品です。受方は大駒二枚で待ち構えています。99の攻方玉が角に睨まれているので気を付けなければなりません。割と素直な性格ですので解きやすいかと思えます。

普段は主人に添削してもらっているのですが、今回は自力なのでかなり不安です。もう少し工夫したかった点がいくつかありますので発表後に主人に伝えて修正してもらおうと思っています。ただ、自分の今後のためにも率直な短評をいただけるとありがたいです。

【天竺】

玉（王）が王手を掛けられているとき、玉（王）は王手を掛けている駒の利きになる。複数の駒から王手を掛けられている場合、それらの利きの合成になる。

[参考]

- ・1手詰から始めるフェアリー超入門 天竺編 1 (springs)

https://note.com/tsume_springs/n/nbeb660c8babe

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

- ・距離は将棋盤を9x9の正方格子とみなし、通常の距離で測る。

- ・駒を打つ着手は距離1と定める。

【作者からのお祝メッセージ】

誕生日おめでとう。3か月ほど、こそこそと準備しておりました。喜んでもらえる嬉しそうです。喧嘩が絶えなかったり、私が勝手に暴れたりといつも嫌なことも多いだろうけれど、なるべく理解して私の長所を活かそうとしてくれること、本当に感謝しています。

一緒にいてくれてありがとう。これからもよろしくお願いします。

② 長谷川大地作

(1)

詰将棋5手

4	3	2	1	
	皇		王	一
				二
				三
	馬			四

持駒 角銀鬪

鬪：鬪牛

(2)

詰将棋7手

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

持駒 角2銀

踊：踊牛

続いては長谷川大地さんの作品です。(1)と(2)の2題ありますので、それぞれの解答をお願い

いたします。この作品では、新たなフェアリー駒である『闘牛』と『踊牛』を使用しています。以下に例を記載しますので参照ください。また、(1)に関しては 4×4 盤ですのでご注意ください。なお、現在この 2 種のフェアリー駒は fmza で設定できないため機械検討はできておりません。ご了承ください。

【闘牛（とうぎゅう）】

まず前^前に直進し、味方の駒があるマスに到達するたび左右どちらかに 90 度方向を変えて直進する駒。闘牛の進路にある相手の駒はすべて取る。

闘牛が盤の外に出た場合は相手の持駒となり、盤上でループした場合は自分の持駒になる。

例題1

詰将棋1手

5	4	3	2	1	
	銀	王			一
					二
			闘		三
		●			四
					五

持駒 銀

闘：闘牛

【解答】22 銀 迄 1 手

例題 1 の初期配置で、闘牛はまず直進するので 22 と 21 に利いています。また、闘牛はこのまま進むと盤外に落ちて相手の持ち駒になってしまいます。とりあえず、銀を打って王手をするしかありません。王手の方法は 21 銀もしくは 22 銀です。21 銀とすれば、闘牛は 21 に到達した後右か左に曲がるができます。したがって 31 玉に王手をかけることができます。ただ、42 玉と逃げられてしまうのでこれでは詰みません。そこで 22 銀としてみます。これは単なる銀による王手になっています。闘牛によって紐がついているので同玉とはできません。32 玉や 42 玉とされる手が気になりますが、闘牛は 22 に到達した後左折することができるので 2 段目には攻方の利きがあります。したがって詰みとなります。

【踊牛（とうぎゅう）】

まず前後左右のいずれかに直進し、味方の駒があるマスに到達するたび左右どちらかに 90 度方向を変えて直進する駒。踊牛の進路にある相手の駒はすべて取る。

踊牛が盤の外に出た場合は相手の持駒となり、盤上でループした場合は自分の持駒になる。

例題2

詰将棋1手

5	4	3	2	1	
	銀	王		踊	一
					二
			踊		三
		●			四
					五

持駒 銀

踊：踊牛

【解答】33 銀 迄 1 手

例題 2 の初期配置で、踊牛はまず前後左右のいずれかに進むので 2 筋と 3 段目に利いています。また、踊牛もこのまま進むと盤外に落ちるため、相手の持ち駒になってしまいます。銀を打って王手をするしかありません。王手の方法は 21 銀もしくは 22 銀に加えて 33 銀があります。21 銀は先ほど同様詰みません。22 銀は同銀と取られて詰みません。正解は 33 銀です。踊牛がまず左に進む経路を考えると、33 銀に衝突して左右どちらかに進路を変えることができます。そこで右に進めば玉を取れるわけです。一見 21 に逃げられそうにも見えますが、次の手番の最初に攻方が踊牛の進む方向を決められるため前進して玉を取ることができるの。

【作者からのお祝メッセージ】

泉様誕生日おめでとうございます！以前お会いしたときに提案していただいた、「闘牛駒」を用いての詰将棋創作に挑戦しました。気持ちよく解いていただければ幸いです。

【妻からのお礼】

作品をプレゼントしていただきありがとうございます。更に、主人が考えた「闘牛」そして長谷川さんの試行中に誕生した「踊牛」を使用

した詰将棋ということで、私自身も楽しませてもらいました。初めて機械検討できない詰将棋の検討をしましたが、途方もない作業なんだと痛感致しました。おかげさまで、また新たな詰将棋の世界を知ることができました。

③ 駒井めい作

非王手可最善詰7手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 金

続いては駒井めいさんの作品です。受方の持駒は金のみ。また、盤上に受方駒は16歩しかありませんので即刻詰んでしまいそうな状況です。この状況を詰まないようになるべく最善手で応じなければなりません。一方で攻方は1手で受方玉を仕留めることは難しそうです。3手目に向けて準備をしなければいけません。攻方、受方どちらの指手も受方の気持ちになって解いてみてください。

【最善詰】

攻方はなるべく早く受方玉が詰むように着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。

[補足]

- ・無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。
- ・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

【作者からのお祝メッセージ】

たんおめ。「凝った祝賀詰つくろうかなー」と思いながら、「普通にいい作品を送った方が嬉しいのでは？」

と考え直して、私がいいと思う作品を送ることにしました。私の価値観では結構な自信作です。

【妻からのお礼】

この度は駒井めいさんらしい作品を提供していただきありがとうございます。私自身、フェアリーに興味を持つようになってから駒井さんにはたくさん助けられてきました。フェアリーって楽しいと思えるようになったのは、無知の私にもその楽しさを優しく教えてくださった駒井さんのおかげかもしれません。今後ともよろしく願いいたします。

④ 神無太郎作

点鏡アンチキルケ協力白玉詰8手

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

持駒 銀

続いては神無太郎さんの作品です。盤上は双裸玉のシンプルな初形。協力して互いの持駒を利用しなければなりません。アンチキルケですので、どこかで駒取りは出てくるでしょう。最終的な攻方王の位置を予想することが答えへの近道となるかもしれません。

【点鏡】

55 に関して点对称の位置ある2つの駒は、敵味

方関係なく互いにその利きが入れ替わる。

[補足]

- ・1段目の桂香歩や2段目の桂も着手可能。

[参考]

- ・1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1 (springs)

https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき、駒取りを行った方の駒が最も近い実戦初形の位置に戻される。戻せない場合は持駒になる。

[補足]

- ・成駒は成駒のまま戻る。
- ・戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合、戻れずに持駒になる。
- ・駒取り時、駒に戻るまでを一手とみなす。
- ・金銀桂香（成駒も含む）が5筋で駒を取り、複数の戻り位置の候補がある場合、戻り位置を選択できる。

[参考]

- ・WFP 第182号『アンチキルケ協力詰超入門』 (springs)
- ・1手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編 1 (springs)

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

【作者からのお祝メッセージ】

結婚祝いの祝賀詰は作ったことがあります
が、誕生祝いの祝賀詰は聞いたこともなかった
ので、健太郎さんからの依頼にはちょっとびっ
くりしました。
そして健太郎さんの springs さんに傾ける熱量も
感じました。

springs さんには健太郎さんと同じような熱量
でフェアリー界を牽引して行って欲しいと思っ
ます。

【妻からのお礼】

この度は急な依頼を引き受けてくださりあり
がとうございます。旦那に隠れて原稿作成をし
ていたため返信が遅くなることもありましたが
「困ったことがあったら気軽に相談してくださ

い」と優しく応じていただきとても安心しまし
た。今度お会いしたときにはゆっくりお話しで
できると嬉しいです。

⑤ 久保紀貴作

詰将棋13手

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

持駒 金銀3

続いては久保紀貴さんの作品です。攻方は盤
上の大駒2枚と持駒に金1枚銀3枚と戦力豊富
ですね。一方で、受方は盤上には玉一枚と少し
心細い戦力です。ただ、入玉しているので早々
簡単には捕まりそうにありません。この作品は
主人の作品のオマージュとのことですので、以
下のヒントを参考に挑戦してみてください。

【出題時のヒント】

本作は、springs さんの名刺に掲載されていた
作品（次図）のオマージュです。

springs作

詰将棋11手

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

持駒 金2

【解答】

48金,39玉,38金打,29玉,
95角,18玉,19飛,同玉,
73角成,29玉,28馬 迄11手

【作者からのお祝メッセージ】

springsさんの作品で最も印象に残っているのは詰将棋つくってみた(25)

(<https://kazemidori.fool.jp/?p=12731>)の作品で、自分が Judge を務めた上で優秀作に選んだこともあって思い出深い作品だったので、最初はこの作品のオマージュを試みました。

ところが回転などさせると原図の雰囲気は崩れてしまうため、雰囲気を維持しながら新作に仕立てるのがなかなか難しく、断念しました。

名刺の作品は雰囲気の維持が易しいと思い選びましたが、今度は手順の方がなかなか面白くならずこちらも難航しました。

幸い、名刺作同様 19 飛で決める手順を発見したため完成としましたが、べた金から角をそっぽの最遠に開く原作の面白さには遠く及びませんね。

ただ、オマージュの雰囲気は出ていると思います。

【妻からのお礼】

この度はお忙しい中、企画に協力していただきありがとうございます。参考になさっている主人の作品を私が解いたのは、2023年の詰将棋全国大会の日だったと記憶しています。あの頃はわからなかった作品の良さを今では理解できました。お酒を持って自宅に遊びに来てくださ

ったときの主人は本当に楽しそうでした。また、主人と呑んでやってください。

⑥ 馬屋原剛作

詰将棋15手

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

持駒 なし

b) a)の詰め上がり図に最後の1ピースの要領で1枚追加して詰将棋15手を作れ。

c) b)の詰め上がり図に最後の1ピースの要領で1枚追加して詰将棋15手を作る(追加方法は1通りとは限らない)。さらに同じ要領で繰り返し詰将棋を作り続けるとき、(a)(b)を含めて全部で何通りの詰将棋ができるか?

続いては馬屋原剛さんの作品です。出題図は15手の詰将棋です。まずはこの詰将棋を解いて、更にその詰上図で攻方の駒、受方の駒、持駒のいずれかに駒を一枚追加して15手の詰将棋を作ります。追加する駒種とその場所が(b)の答えとなります。同様にして(b)の詰上図に駒を一枚追加して15手の詰将棋を作ります。このとき(b)とは異なり追加方法が1通りとは限らないのでご注意ください。これを繰り返すと何通りの詰将棋が完成するかというのが(c)の答えとなります。ただし、(c)の答えには(a)(b)の図も含まれます。以上より解答の記載は「(a)15手詰の手順,(b)追加する駒種とその場所,(c)〇〇通り」となります。(a)が解けなければそれ以降解けなくなってしまいますので、困ったときには(a)を機械検討して(b)(c)も楽しんでいただければ幸いです

す。

【最後の1ピース】

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

[参考]

・WFP 第 159 号『「最後の1ピース」の紹介』
(馬屋原剛)

【作者からのお祝メッセージ】

誕生日おめでとうございます。ステキな夫婦関係ですね。世の詰将棋作家たちも、羨ましがっているのではないのでしょうか。

また、最近のフェアリー界での精力的な活動には頭が下がります。私も微力ながら応援いたします。今後ともよろしく願いいたします。

【妻からのお礼】

馬屋原さんとは一緒に麻雀に行ったり自宅に遊びに来てもらったりと、出会ってから楽しいことでいっぱいです。今回の依頼に関してもたくさん相談させていただき感謝しております。試作を私が解く際には誤解を繰り返したり基本的な用語がわからなかったりとご迷惑をおかけしましたが、本当に親身に対応してくださって嬉しかったです。今後もいっぱい遊びましょ



⑦ 岸本裕真作

詰将棋17手

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

持駒 飛角

続いては岸本裕真さんの作品です。こちらは伝統ルールでの作品。初手は17通りくらいでしょうか(自信のなさが満ち溢れてて申し訳ありません)。ただ、65に逃げられると追えそうになるので、初手は限られてきます。収束になるにつれて少し難しくなってきますので楽しんで解いていただけると嬉しいです。

【作者からのお祝メッセージ】

31歳のお誕生日おめでとうございます!

この1年も詰将棋やボードゲームで遊びましょ

【妻からのお礼】

いつものようにkisy君が自宅に遊びに来て、居酒屋での夕食から帰るとき、毎度のごとくな

来年もたくさん遊びましょ!

⑧ オニオオハシ作

詰将棋23手

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

持駒 銀桂

続いてはオニオオハシさんの作品です。彼は我々夫婦の将棋部の後輩です。海外で過ごすのが好きでほとんど日本にはいませんが、帰国時にはいつも遊びに来てくれます。本格的な創作経験はあまりないとのことですが、お願いしてみたところ快く引き受けてくれました。

こちらも伝統ルールでの作品です。攻方駒が全体的に動きづらいので、スッキリさせてみるといいかもしれません。

【出題時のヒント】 何度か駒を取ります。

【作者からのお祝メッセージ】

お誕生日おめでとうございます。(文字通り) いつもお世話になっています。お祝いということで中学生以来13年ぶりに詰将棋を作ってみました。まだまだですが、精進していきたいと思えます。

【妻からのお礼】

今回は忙しい中、創作してくれてありがとうございます。いつも遊びに来ては自由奔放にしている君を見て夫婦ともどもほっこりしています。これから長い人生でやりたいことはたくさんあるだろうけれど、なるべく今まで通りマイペースに楽しんで過ごしてほしいです。

これからもボードゲームしたり遊びに行ったりと、これまで通り仲良くしてください。

⑨ 神無七郎作

協力白玉詰 28手

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

攻方持駒 桂歩

受方持駒 なし

包：Vao(角利きの包)

続いては、神無七郎さんの作品です。攻方玉の逃げ道が広いため、うまく封鎖する必要がありそうです。もちろん王手義務はあるため、効率のよい手段を探さなければなりません。おそらく鍵となるのは盤上の包でしょう。以下に包の利きを示しますので、必要に応じて参照してください。受方の持駒がないことにもご注意ください。

【Vao(包)】

フェアリーチェスの Vao。

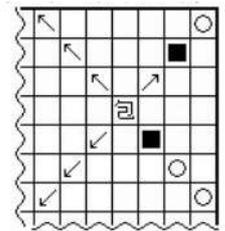
駒を取らないときは Bishop

と同じ動きで、

駒を取るときは Bishop-Lion

と同じ動き(つまり、Bishop

の利きの方向にある駒を1つだけ飛び越えた先にある敵駒を取る)。



【作者からのお祝メッセージ】

お誕生日おめでとうございます。今回は奥様のサプライズ企画に便乗する形で作品を発表させていただきました。 「31歳の誕生日プレゼント」ということで、攻方玉が31に居る作品です。 springsさんは作家としてだけでなく、入門記事の執筆や、担当者としての活動等、側面支援でもフェアリー詰将棋界に多大な貢献をされており、頼もしい限りです。ただし、30台は働き盛りであると同時に、体力が下降し始め

くぼんさんには我々が過ごしやすい環境を提供してもらって感謝しております。今回の作品を初めて拝見したときには本当にたくさん考えてくださったのだと驚き、嬉しかったです。主人も喜ぶと思います。

今後ともよろしく願いいたします。

解答募集要項

○締切 2025年1月10日(金)

○記載事項

- ・名前(必須) ※ペンネーム可
- ・解答(必須)

※機械検討しても構いませんが、その旨を記載してください。

- ・短評(必須)
- ・総評
- ・springs へのお祝メッセージ

○投稿先(springs宛)

hit.and.miss.masayume@gmail.com



予定では、主人はこの企画の存在をたった今知って大喜びで解き始めている頃です。そして、解答稿を任されて焦っていると思います。

今回の企画では、想定外のことがたくさんありました。どれも嬉しいことばかりです。最も喜ばしいのは、私がこれまでの人生で一番詰将棋に夢中になれたことです。これまで飽き性の私は1日で創作を終わらせることがほとんどでしたが、「納得のいく作品」の未来が見える度に新たな完成に向けて気長に向き合えるようになりました。今回はそれらの作品を載せることは

叶いませんでしたが、作品の完成という楽しみが増えました。また、「今後も詰将棋創作を気長に楽しむ」という私も予想外のプレゼントをいただけました。

今後も不定期で「嫁の戯言」を呟いていただければと思っています。少し興味を持っていただければ幸いです。

どうしてもこの企画を内密に進めたかったため、作家の方々には個人的に連絡させていただきました。私の「旦那を喜ばせたい」という個人的な想いのために、お忙しい時間を割いていただき本当にありがとうございました。

堺健太郎

【引用】

フェアリーの風音より「Fairy Tsume Pic」:

<https://tsume-springs.com/tool/ftsumepic.html>

フェアリーの風音より「ルール説明簡単コピー」:

<https://tsume-springs.com/tool/rulecopy.php>

フェアリーの風音より「1手詰から始めるフェアリー超入門」:

<https://tsume-springs.com/>



推理将棋第181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181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2025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181回解答」をお願いします。

いよいよ2024年最後の出題となりました。

初級は、けいたんさんからの9手で、後手の着手は玉の手だけです。

中級は、はなさかしろうからの18手です。手数は長めですが詰み形は限られるので中級としました。

2024年のトリは小林看空さんからの23手です。

【今後の出題予定】

2025年の年賀推理の出題は2025年の元日に
出題する予定です。締め切りは2月10日になります。

■本出題

181-1 初級 けいたん作

金を取る次に金を打つ 9手

王手は、7手目の金取りでの王手と9手目の金打ちの王手だけです。序中盤で王手をしないように攻めてください。

181-2 中級 はなさかしろう作

確定全駒初期位置詰 18手

37枚一致、38枚原配置に続き、ついに40枚が同じ位置！？ただし、「配置」の定義がこれまでと異なっています。

181-3 上級 小林看空作

九連続駒取王手 23手

先手の11連続王手の中で9連続の駒取り王手を実現してください。最終手は駒打ちなので駒を取らない王手は何手目なのか確定しています。

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)

181-1 初級 けいたん 作 金を取る次に金を打つ 9手

「9手で詰みか」

「後手は玉の着手だけだったね」

「先手は、金を取る王手して次に金を打つ王手した。王手はこれだけだな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・後手は玉の着手だけ
- ・先手は、金を取る王手して次に金を打つ王手した。王手はこれだけ

181-2 中級 はなさかしろう 作 確定全駒初期位置詰 18手

「変わった棋譜を見つけたって？」

「うん。この棋譜を辿ると、18手ですべての駒が確実に初期位置にいる局面になって詰んだよ。確定全駒初期位置詰というわけさ」
※

「ほう。確実に、ときたか。途中で同種駒が同時に一方の駒台に複数ある局面があると、後で打つ時にどれを使ったのか棋譜では指定できないけれど、つまりこの棋譜はそういう局面を経由しない、ということで良い？」
「ご明察。確実に、とか確定とか言ったのはその意味だよ」

「了解。でも、18手は長すぎじゃないかな。確定全駒初期位置詰はもっと短手数で実現できると思うけど」

「うん。ただ、この18手の棋譜の場合、初期配置の玉方の歩は詰上りでも全て玉方に所属している、という特徴もあるんだ。それから、不成はなかったよ」

「なるほど。でも、ずいぶんいかつい条件だね。流石に手は狭そうだな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・18手ですべての駒が確実に初期位置にいる局面になって詰む ※
- ・初期配置で先手方の歩は詰上りでも全て先手方に所属する
- ・不成なし

※本問では同種駒であっても個体を識別します。40個の物質としての駒のそれぞれが確実に初期位置にあって詰む局面に到る棋譜を見出してください。なお、この棋譜は同種駒が同時に一方の駒台に複数ある局面を経由し

ません。そのような局面を経由すると、後の駒打ちの際に複数の中からどれが選ばれたのかを棋譜で指定することができないためです。なお、本問で「位置」とは盤上の座標のみを意味し、駒の所属や成生状態は不問です。

181-3 上級 小林看空 作
九連続駒取王手 23手

「いやあ、神局ができたよ」
「ほう」
「三手目から王手の連続で 23 手目に詰めたんだけど、九連続駒取だったんだ」
「それはすごいね」
「最終手は 83 金打ちだったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 23 手で詰んだ
- ・ 先手は 3 手目から王手の手だけ指した
- ・ 先手は九連続駒取をした
- ・ 最終手は 83 金

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。

長い長いルール名 作品情報

若林

Torus-P(2022)-Leaper 王協力スタイルメイト
Torus-P(p^2022)-Leaper 王スタイルメイト
Ssprings 氏作 2022 年賀詰。詰将棋メーカーでも発表。

https://note.com/tsume_springs/n/n01a6531410c8

ネコネコ鮮 All-in-Shogi 協力自玉スタイルメイト
駒井めい氏作 WFP2023 年 7 月号発表

Andernach-Isardam 打歩協力自玉詰
小林看空氏作 詰将棋パラダイス 2020 年 5 月号

と玉点鏡 All-in-Shogi 多玉協力自玉詰
占魚亭氏作 WFP2023 年 5 月号発表

推理将棋第179回解説

担当 Pontamon

申し訳ありません、第179回の出題では「出題のことば」を書き忘れてしまいました。また、179-3では余詰を出してしまいました。粗検、大変申し訳ありませんでした。第179回は13名の解答者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。

179-1 初級 けいたん作
全手順奇数筋 その2 8手

「8手で詰みか」
「初手は銀、3手目は歩の着手だったね」
「全手順奇数筋の着手だったな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手は銀の着手
- ・ 3手目は歩の着手
- ・ 全手順奇数筋の着手

作者ヒント

初手が無駄手（けいたん）

締め切り前ヒント

初手は▲38銀と▲78銀の二択だけど非限定にならないのは、初手でない方の銀は7手詰手筋で取られる。

推理将棋179-1 解答

▲38銀、△14歩、▲56歩、△13角、▲58玉、△79角成、▲59金左、△57銀 まで8手

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手は銀の着手（初手▲38銀）
- ・ 3手目は歩の着手（3手目▲56歩）
- ・ 全手順奇数筋の着手（初手3筋：▲38銀、2手目1筋：△14歩、3手目5筋：▲56歩、4手目1筋：△13角、5手目5筋：▲58玉、6

手目7筋：△79角成、7手目5筋：▲59金左、8手目5筋：△57銀)

詰上り図

持駒なし

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

持駒なし

奇数筋の着手で8手で詰めるとなると、3筋だけ飛の着手で詰めるはてるま手筋が思い浮かびます。先手の手も▲76歩、▲33角、▲58金右など奇数筋の着手が多いのですが、△39飛成の間龍の形で詰ますには、玉の退路になる68地点を先手駒で埋める手が必要なので、残念ですがはてるま手筋は使えません。

他の条件を見てみると、初手は銀の着手とのこと。初手で奇数筋の銀の着手が可能なのは▲38銀か▲78銀の二択になります。そこで、初手を▲78銀として、後手はこの銀を狙って△77角成から△78馬で取り、馬と銀を連携しての△57銀で先手玉を詰めてみたのが参考図の手順になります。これは玉頭へ銀を打って詰める7手詰の詰み形のひとつなのですが、△57銀を打つには支えとなる△79馬の手が必要なので手数オーバーの10手になってしまっただけで失敗でした。

参考図：▲78銀、△34歩、▲56歩、△77角成、▲58玉、△78馬、▲59金左、△79馬、▲55歩、△57銀 まで10手

参考図

持駒 歩

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

持駒 なし

参考図の手順では、初手で動いた78の銀を取りに行きましたが、最終的には△79馬の手が必要になるのであれば、初手は▲38銀であっても、△77角成から△78馬、△79馬で銀を取れますが手数短縮にはなりません。この詰み形には左右反転タイプがありますが、▲78銀、△34歩、▲56歩、△66角から△39角成で右の銀を取れば、初手の▲78銀が無駄手になって、7手詰の手筋で8手目の△57銀で詰むのですが、偶数筋の着手である△66角が入るので失敗です。

△39角成で右の銀を取る手順は失敗で、79へ馬を配置する手順は手数オーバーで失敗しましたが、手数オーバーになった原因は△77角成から△78馬、△79馬と進めたからでした。7手詰の手筋を思い出すと、左右逆の形の際には端角で銀を直接取っていました。8手詰なら△14歩、△13角から△79角成の手順になります。となると、79の左銀を動かすことはできないので初手は▲38銀で決まりです。初手から▲38銀、△14歩、▲56歩、△13角と進みます。5手目に指せるのは▲58玉で続けて△79角成で銀を取ります。7手目は玉の退路を塞ぐための▲59金左で、玉の逃げ場が無くなったので玉頭への8手目△57銀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「別条件を考えるほど初手銀直以上に良い手順が思い浮かばない。」

■元の7手詰を1条件で考えると、出題作品を別条件で考えるなどいろいろ楽しめそう。8手詰み/3手目は歩/銀を直進する手に端の手で応じた/不成なしで行けるかと思ったのですが、8手目68金で詰む手順があって失敗でした。

NAOさん「奇数筋なら5筋と端。」

■「全ての着手は一つの奇数筋」を考えてみたけど、非限定や手順前後をどう処理したら良いのやら。

ほっとさん「先手の無駄手1手+7手だとしても新鮮味に欠けるが、38銀は好手。」

■推理将棋では無駄手を1手加えることによって条件を少なく出来たり好作になったりすることがありますね。

ミニベロさん「7手に、無駄手の初手を足しただけなのに、作品に成っちゃう不思議。」

■初手は30手が可能なので非限定になりやすく、初手に無駄手を追加するケースは珍しいかも。後の流れとの兼ね合いがカギですね。

中村丈志さん「ヒントが無い時点で、初手がわからなかったです。」

■一応、初手は▲38銀と▲78銀の二択にはなっていましたので、最悪、両方を検討するのも一案。

RINTAROさん「1筋からの角の転換に気付けるかどうか。」

■角を使う場合、角の本通りを行くことが多いので裏通りの端角は忘れがちです。

はなさかしろうさん「133-1との対比ですが、銀の場合は待ち手ですね。」

■金の場合は後手に取らせるために 57 地点へ急行する必要がありましたが、本問の初手の銀は待ち手（無駄手）でした。

飯山修さん「一頃 94 問題というくくりがあったが 84 問題も手数短いので条件が多くても気にならない」

■最初の 2 つの条件は「〇〇手目は〇〇」の形式になってますね。

占魚亭さん「詰み形をイメージしやすかったけど、ちょっと手こずりました。」

■△57 銀の頭銀に決め打ちできれば手こずることは無かったのかも。

榊彰介さん「7 手詰め＋無駄手は考えやすく、条件も少なく良かったです。」

■ヒント後は 7 手詰め＋無駄手なのが見えますがヒントなしの時点ではどうでしょう。余詰検討の際には必ず短手数手順をチェックします。

諏訪冬葉さん「全着手奇数筋の 7 手は考えたので 1 手加えて終わりでした」

■作図のために検討したことがあると有利かも。担当のように作る先から忘れてしまうと何度も楽しめません（苦しむ?）。

原岡望さん「これは何とか。」

■「これは何とかヒントなしで解けた」ということですよね。

正解：13 名

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

179-2 中級 はなさかしろうさん 作
駈込み推理将棋 12 手

「12 手目に初手と同じ種類の駒の手を指したら 2 度目の王手がかかって 35 の玉が詰んだのでございます」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・12 手目に初手と同じ種類の駒の手を指したら 2 度目の王手がかかって 35 の玉が詰んだ

作者ヒント

初王手は飛の手です（はなさかしろう）

締め切り前ヒント

先手の着手は玉の 4 手と歩の 2 手。歩の手は隣り合った筋です。玉の手の空き王手は無理。

推理将棋 179-2 解答 担当 Pontamon

▲36 歩、△84 歩、▲48 玉、△85 歩、▲37 玉、△84 飛、▲26 玉、△24 飛、▲35 玉、△44 歩、▲46 歩、△34 歩 まで 12 手

(条件)

- ・12 手目に初手と同じ種類の駒の手を指したら 2 度目の王手がかかって 35 の玉が詰んだ
(初手▲36 歩-12 手目△34 歩、7 手目▲35 玉、王手：8 手目△24 飛、12 手目△34 歩)

詰上り図

持駒 なし

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

持駒 なし

まずは王道の頭金や頭銀で 35 の玉を詰ます手順を考えます。金や銀は 34 へ打つので△34 歩は突けないので先手の金や銀を取りに行く角は△13 角から 68 地点へ初手で動かす金や銀を取りに行くこととなります。たとえば、▲68 金、△14 歩、▲48 玉、△13 角、▲36 歩、△57 角不成、▲37 玉、△68 角不成、▲26 玉、△59 角成、▲35 玉、△34 金の手順ですが、△37 馬が間に合わないので 26 や 46 の玉の退路があるままになり失敗します。かと言って△57 角不成から 48 地点の金や銀を取ろうとしても 48 には玉が居るタイミングになるので上手く行きません。

次は、35 の玉を飛で詰める形を考えてみます。先手の飛を取って、12 手目に 5 段目へ飛を打つ手順の▲36 歩、△14 歩、▲48 玉、△13 角、▲37 玉、△57 角不成、▲48 飛、△同角不成、▲46 玉、△37 角不成、▲35 玉、△15 飛も初手で飛の手を指せません。▲36 歩、△14 歩、▲48 玉、△13 角、▲37 玉、△46 角、▲26 玉、△28 角不成、▲35 玉、△13 桂、▲18 香、△25 飛の手順では先手に 1 手余っているので初手で飛の手を指せそうですが、飛を取らせる地点が初期配置の 28 地点なので、飛が 28 へ戻る暇がありません。かと言って、初手▲38 飛から▲37 飛として 37 地点で飛を取らせることもできません。

では、先手の飛を取るのではなく後手陣の飛で詰ます手順はどうでしょうか。▲46 歩、△14 歩、▲48 玉、△34 歩、▲47 玉、△13 桂、▲36 玉、△35 歩、▲同玉、△44 歩、▲26 歩、△32 飛では、最終手が初手と同種の駒では無いし、かと言って初手に▲18 飛などと指せば先手の手数が足りなくなります。

と言うことで、困った時は両王手を疑えという教えに従ってみたのが参考図の手順になります。王手は 2 回ですし、この両王手で決まったかと思ったのですが、▲26 玉の退路が残っていて失敗でした。△59 角不成で 26 地点を角で抑えていれば△55 飛成で 46 への玉の脱出を防ぎつつ詰めることができるのですが手数オーバーになってしまいます。

参考図：▲68 飛、△14 歩、▲48 玉、△13 角、▲36 歩、△57 角不成、▲37 玉、△68 角不成、

▲26 玉、△57 飛、▲35 玉、△55 飛不成 まで 12 手

参考図
持駒 歩

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

持駒 なし

桂や角は初手では動かさずし、初手▲18 香にして、後手が 99 の香を取って 3 筋へ打つても玉腹など逃げ場が豊富になりそうです。残る駒種は歩しかありません。もちろん打ち歩詰は反則なので 33 の歩を最終手で△34 歩と突くしかありません。玉尻は初手の▲36 歩だとして、玉の退路になりそうなのは、25、26、45、46 地点の 4 箇所です。先手は初手の▲36 歩の他に玉が 35 地点へ行くための 4 手が必要なので残り 1 手を指せます。玉の退路を自ら塞ぐ▲26 歩か▲46 歩の協力はできそうです。25 地点は先の手順で出て来た△13 桂で抑えることができるので、先手が▲26 歩の協力手を指せば、玉の残りの退路は 45 と 46 になります。後手の駒でこれら 2 地点を同時に抑えることができるのは飛や香なので、△44 飛を目指してみます。手数を数えてみると、△44 飛には△84 歩、△85 歩、△84 飛、△44 飛の 4 手が必要で、△13 桂には△14 歩、△13 桂の 2 手が必要なので後手の手数 6 手を使い果たしてしまうので△34 歩を指せません。△34 歩を指すためには何処かで 1 手を減らす必要があります。

△44 飛ではなく、飛で抑える地点を 25 と 26 の 2 地点にする△24 飛はどうでしょうか。△44 飛も△24 飛もその配置には 4 手必要なのは変わりませんが、25 地点を抑えるために△14 歩と△13 桂の 2 手が必要でしたが、45 地点を

抑えるのであれば△44歩の1手が足りることに気付けば解決です。44地点の歩を支える駒は居なかったのですが、12手目の突き歩の王手の△34歩によって22の角が44の歩を支える形に早変わりします。初手から、▲36歩、△84歩、▲48玉、△85歩、▲37玉、△84飛と進みます。王手は2回なので△24飛が王手になるように7手目は▲26玉で続けて△24飛、▲35玉、△44歩です。残った玉の退路の46地点は11手目の▲46歩で塞ぎ、△34歩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)

はなさかしろうさん(作者)「推理将棋で主役になりがちな角馬を抑えるための意地悪な駒種指定。それでも最後に44歩への紐の付け替えで角が働くのが嬉しくて作問しました」

■投稿時のコメントでは締め切り前ヒントは盛ってくださいとのことでしたが、正解数を見るとヒントが足りなかったようです。意地悪な駒種指定と言っても駒種を明らかにしていないので、締め切り前ヒントで駒種をもっと明確に言った方が良かったかも。

るかなんさん「最初は42から44に飛を展開しました。大駒を一気に活用する最終手が気持ち良い。」

■△42飛から△44飛だと45の歩を飛で守ることができ、25地点を抑えるための△24歩にも飛の利きが届いていますが、△34歩の突き歩の王手をした瞬間に24の歩の支えが無くなってしまいますね。

NAOさん「歩が本命。飛金銀の初手もありそうだが詰まない。意表のひねり飛車から突歩で解決。」

■▲76歩で角道を開けて詰める13手詰の165-3を解いたときに手数が偶数手の時の△34歩で詰める作品を考えたそうです。玉位置は35と明かしているので△34歩は空き王手にはなりません、一番意外なはずの歩に目星をつけたのは流石です。

ほっとさん「最終手34歩で44歩に紐がつくのが見えにくい。これだけで限定できているのは驚き。」

■初手が▲36歩で最終手が△34歩だと睨んでも、44の隣のマスへの最終手△34歩が△44歩の紐になるとは思い難い盲点でした。

ミニベロさん「トドメの34歩を指した瞬間、浮いていた44の歩に角の紐が付くという見事な仕掛け。

見たこともない華麗な終局図の本局は、詰め上がりからの逆算と推察しました。

条件付けが巧みなため、すべてがうまく限定できています。」

■初案は「12手目の34歩で35玉が詰んだ／初手歩／王手2回」だったとのこと。逆算ではなく、検討範囲が広がってしまうけど論理ミニマムの方向に条件を変えていったようです。

RINTAROさん「限定のさせ方が上手いです。」

■解説に書いたような紛れ筋の手順全てを検討した上での条件設定だったのでしょ。作図から1年くらい寝かせていた作品のようです。

テイエムガンバさん「条件から12手目に指したのは歩と予想したのは正解だったのですが、開き王手の筋を優先して読み落とし穴にはまりました。」

■△42飛からの△44飛、△24飛の順の解答でしたが45の歩を取って玉に逃げられてしまいました。

飯山修さん「飛車の初王手が思いつかない。降参。13角から入って56馬を据え34歩の突き歩の手順が鮮やかな為そこから抜け出せず。」

■▲36歩、△14歩、▲48玉、△13角、▲37玉、△57角成、▲26玉、△56馬、▲35玉、△13桂、▲26歩、△34歩の手順ですね。手順前後も非限定も無い完璧な手順ですが、初王手での詰みなので条件をクリアできていないのが残念です。

占魚亭さん「44歩を取れるのでは？」と思っただけ、角が利いていた（笑）。」

■早見えに錯覚があると正解手を排除してしまい、一気に難問になってしまいます。

柁彰介さん「分かりませんでした。玉の経路が4八→3七→4六→3五で考えていて、全く足りませんでした。」

■玉が46を経由させると後手の△13角が使えないので解図への道が狭まる感じなのですが...

諏訪冬葉さん「最終ヒントを見るまで最終手歩は消してました。」

■歩が一番ありそうにない駒種なので、普通、まずは金を疑って次に飛でしょうね。

原岡望さん「ヒントの意味を曲解し、明王手の詰と思い込み苦戦。」

■33地点の後手玉で32の飛の利きを止めておいての△42玉の空き王手は無理ですが、ヒントを見て、最終手は玉以外の駒の手での空き王手と睨んだわけですね。

正解：10名

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

179-3 上級 るかなん 作

37枚一致(13手)

13手

「13手目で詰んだこの局は、成生を選べる手はなくてこの筋に4手目と5手目だけ指したね。」

「これも終局図で37枚が実戦初形と同じ配置...ではあるか。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手で詰み

- ・終局図で盤上の駒のうち37枚は実戦初形と同じ配置
- ・成生を選べる手なし
- ・4手目と5手目は同じ筋の着手、それ以外の手でその筋の着手なし

作者ヒント

厳格に数えるなら36枚(るかなん)

締め切り前ヒント

頭金の形で後手玉は中段で詰みます。初形と違う配置の駒は玉と金の他のもう1枚は歩。

余詰修正

会話と条件の「成る手」を「成生を選べる手」に修正させていただきます。

推理将棋 179-3 解答 担当 Pontamon

▲26歩、△42玉、▲25歩、△32玉、▲38金、△24歩、▲27金、△23玉、▲24歩、△同玉、▲26金、△23歩、▲25金 まで13手

詰上り図

持駒なし

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

持駒歩

(条件)

- ・13手で詰み
- ・終局図で盤上の駒のうち37枚は実戦初形と同じ配置(実戦初形と配置が違うのは、51の後手玉、49の先手の金、27の先手の歩)
- ※23の歩は初形と同じ地点にある後手の歩なので実戦初形と同じ配置としています(見た目が同じ)が、厳密に言えば対局開始時には27に居た歩なので物理的には別の駒という解釈もあるようです。

- ・成生を選べる手なし
- ・4手目と5手目は同じ筋の着手、それ以外の手でその筋の着手なし（4手目△32玉、5手目▲38金）

「成生を選べる手なし」ということは、敵陣へ入り込む手が無いのですから、後手玉が詰むのは中段で決まりでしょう。中段の後手玉を詰める先手の駒は両脇が甘い銀ではなく金になり頭金の形になるでしょう。また、この先手の金を支えるのは歩で、後手玉は4段目へ出て来て、退路となる3段目を歩を打って塞ぎます。となると、先手の金が中段へ出て行くために突いた歩は後手に取られることになるので、先手の金を支えるための6段目の歩は最初に突いた先手の歩ではなく後手の歩を取ってから金の支えになる6段目へ打つことになりそうです。つまり、互いに同じ筋の歩を突き合って、片方は相手の歩を歩で取り、もう一方は中段へ進出した駒（先手なら金、後手なら玉）で歩を取ることになります。この方針で指したのが参考図の手順になります。実戦初形と配置が換わっているのは51の玉、49の金、57の歩の3枚だけなので条件を満たしており、無事に解けたと思ったのですが、掛かった手数で15手なので手数オーバーの失敗でした。しかも、4手目と5手目は同じ筋の手になっていますが、それ以外にその筋の着手が無かったという条件をクリアできていませんでした。

参考図
持駒なし

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

持駒なし

参考図：▲56歩、△54歩、▲58金右、△52玉、▲57金、△53玉、▲46金、△55歩、▲同

歩、△44玉、▲54歩、△同玉、▲56歩、△53歩、▲55金まで15手

参考図の手順から2手少なくする必要がありますが改善できそうなところはどこでしょうか？先手の駒の配置を考えてみると、金を支えるために歩を打つ手が必要になっていましたが、金が2筋から中段へ出て行き、▲25金で△24玉を詰ます形であれば、25の金を28の飛が支えているので▲26歩を打つ必要がありません。つまり、先手は飛先の金を25地点へ動かして24の玉を詰める形を目指します。4手目と5手目が同じ筋の手で、それ以外にその筋の着手が無いとのことですが、51の玉が24地点へ行き49の金が25地点へ行く際に一度だけの着手で済ますことができる筋を考えるとそれは3筋になります。4手目が3筋、つまり4手目に△32玉を指すには2手目は△42玉で、6手目でもうやく2筋の歩を突けるようになります。一方、先手は5手目に3筋の手、すなわち▲38金を指すのであれば、初手と3手目は2筋の歩を突く手になるでしょう。初手から▲26歩、△42玉、▲25歩、△32玉、▲38金、△24歩と進みます。2筋の歩がぶつかっていますが、7手目に▲24同歩としてしまうと△23玉と上がることができないので7手目の▲27金に8手目は△23玉と上がります。7手目の▲27金によって28の飛の利きが消えたので9手目の▲24歩での歩取りを△同玉で取ることができます。続けて11手目の▲26金に△23歩で退路を塞げば▲25金で詰みとなりました。

余詰について

粗検、大変申し訳ありませんでした。ほっとさんから指摘があった余詰手順は▲46歩、△44歩、▲45歩、△42飛、▲58飛、△82飛、▲48飛、△45歩、▲同飛、△42金、▲同飛不成、△43歩、▲41金まで13手でした。元条件では不成の手を指せました。

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)「余詰検証で見つけた順ですが、攻方金を使う発想は盲点になるかもしれません。」

■本問も攻め方が金を使っていますね。

NAOさん「退路塞ぎの歩がぴったり間に合う。」

■退路塞ぎ且つ実戦初形の1マスを復元する手の12手目△23歩が間に合いました。

ほっとさん（双方解）「棒金戦法になかなか気付かず。少ない条件でうまく限定している。」

■4段目の中段玉を5段目の金で詰めるなら歩越しの金に目が行ってしまい、飛先での棒金は気付き難いかも。

ミニベロさん「この条件ですべての順が限定されているとは、お見事です。」

一枚は駒台に行った、というのも面白いです。余詰や手順前後がどう解消されたのか、解説が楽しみです。」

■元条件は「成る手なし」だったので、不成の手は指せるのでそれが余詰を生んでいました。

はなさかしろうさん（双方解）「同種駒の個体識別ありで結構考えたのですが見つからなかったため個体識別なしで回答します。頭金というか、棒金直撃というか、楽しい詰上りでした。」

■178-3の解説後のコメントのやり取りによると、配置が同じというのは、位置、駒種、所属が同一であれば個体識別を考慮しなくて良いことになっているとのこと。個体識別が必要な問題についてはその旨を条件に入れることになっているとのこと。でも、誤解が無いように補足説明があった方が良くとのことなので、出題中の第180回の180-2と180-3には担当から補足説明を入れさせていただきました。

テイムガンバさん「確かに厳格に数えるなら36枚一致(物理的にみて)。」

■個体識別ありで厳密に考えると、物理的にも同じなのは36枚。個体識別に言及していない問題では無視してよいことになっていたそうです。(推理将棋黎明期の先人による合意?)

飯山修さん「左右どちらでも成立しそうなのに右でなければならぬのは飛車の効きの為だった。」

■5段目の金を支える駒として初期配置の飛を利用するのがミソ。

柘彰介さん「分かりませんでした。179-2と同様に、詰ませる玉は四段目で、先手の歩がどれか1つ突いた状態で頭金という詰み形が分かって、そこに至る手順を導き出せませんでした。」

■突いた先手の歩を支えにして5段目の金で4段目の玉を詰める形は解説の参考図になり、手数オーバーの15手になってしまいます。

諏訪冬葉さん「「中段玉に頭金」自体は早い段階で思いついたのですが、6段目に歩が必要と思ひ込み15手から減らせませんでした。」

■5段目の金を支える6段目の歩は正しい発想です。飛先の棒金に気付くかがカギ。

原岡望さん「金の支えを歩角と思ひ込んだのが不覚でした。」

11:10 23:40 心臓に悪いです。

今月は2と3に大苦戦でした。ほっ。」

■「歩角と思ひ込んだのが不覚」、上手い！座布団1枚。

正解：11名

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

(総評)

るかなんさん「今回は紛れ筋に惑わされることもなく、すいすいと解き進められました。1問が自作というのがあります」

■出題日早々の一番槍でした。

NAOさん「中級上級は謎解き要素たっぷり、

楽しめました。」

■究極の謎解きは、具体的な駒種や地点を教えない、悪魔系の問題ですかね。今回の上級は悪魔系と言えるのかも。中級は玉位置を明かしているのだからちょっと違うかも。

ほっとさん「余詰は残念でしたが、なかなか楽しめました。」

■余詰連絡ありがとうございます。

ミニベロさん「ヒント無しでは解けない好作揃い。負けないように創らないと。」

■年末に向けて難問／長めの手数作がぞくぞくと。

RINTAROさん「今回も締め切り前ヒントのおかげです。絶妙なヒントに感謝です。今回の3問は条件の付け方に感心しました。」

■条件の付け方が上手い作品ばかりでした。

飯山修さん「3番の余詰手順を少し考えたが全然わからなかった。解けなかった問題を含め解答が楽しみ。」

■解説では4筋の余詰手順を紹介していますが、6筋でも余詰は成立します。

占魚亭さん「今回は、なんとか2問解けました。」

■いつも解答ありがとうございます。

榊彰介さん「初級のみ解けたので2ヶ月ぶりに解答を送りました。

WFPで衝立推理が解けたので初解答しましたが、衝立推理が解きやすいのは手順の半分がオープンになっているからだと思います、推理将棋は詰み形が見えても手順が浮かばないと苦労することが多いです。」

■解けた問題以外にも短評をいただいております、感謝しています。

諏訪冬葉さん「今回の共通点は「最終手玉頭」くらいしか思い浮かびません。」

■確かに「最終手玉頭」の作品ばかりでしたね。何かのテーマで選題することもあります。今回は違いました。でも、テーマ探しをしてみると何かと見つかるものなんですね。

推理将棋第179回出題全解答者： 13名
るかなんさん NAOさん ほっとさん 中村丈志さん ミニベロさん RINTAROさん はなさかしろうさん テイエムガンバさん 飯山修さん 占魚亭さん 榊彰介さん 諏訪冬葉さん 原岡望さん

第 25 回フェアリー入門解答

担当：springs

第 25 回フェアリー入門 (Knight・Nightrider) の結果発表です。今回 11 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	1a	1b	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13a	13b	14 ₁	14 ₂	15	計	
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
若林	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	17
げん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	○	○	○	16
しらたき	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
荻原和彦	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	10
るかなん	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	10
せら	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	10
御原真尋	○	○	-	-	-	-	-	-	○	○	-	○	○	○	-	○	○	-	○	9
高坂研	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	-	○	○	-	○	8

※成績順・解答到着順

① springs 作 (登場 36 回)

協力詰 3 手

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

持駒 金桂

b) 持駒 金騎

【解答】

a) 14 桂 33 玉 34 金 まで 3 手

b) 12 金 31 玉 52 騎 まで 3 手

a) 詰上図

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
					四
					五
					六

持駒 なし

b) 詰上図

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
					四
					五
					六

持駒 なし

【解説】

a) は普通の協力詰。14 桂、33 玉とし、34 金の頭金で詰み。初手 34 桂は打った桂が邪魔で 34 金が打てません。

b) は持駒が金と Knight の設定です。a) と同様に 14 騎と打つと、騎が 33 に利くので 33 玉が指せません。同様に初手 41 騎もダメ。43 騎なら 33 玉とできますが、香の利きを止めているので詰みません。

b) は初手 12 金が正解。31 玉に 52 騎と打って詰みとなります。52 に打って 31 に利くのは Knight だからこそで、桂ではできません (そもそも行き所のない駒ですが)。

【短評】

占魚亭

桂と Knight の違いを説明するのに最適。

たくぼん

騎の方が利きが多すぎて桂だと詰んで騎だと詰まないよい例題ですね

げん

騎は桂の上位互換であるにもかかわらず、全く違う詰手順が現れるのは意外。強い駒を使うことが必ずしも詰みやすいわけではないという、協力詰の性質を活かしている。

御原真尋

14 騎だと 33 に利いてしまうので(a)の手順では解けないのですね。手駒が強すぎて困ることがある訳ですね。

せら

a)金はとどめに。b)騎はとどめに。

神無七郎

桂より強い騎の利きが、場合によっては邪魔になることを示すツイン。とどめの駒も入れ替わってますね。

荻原和彦

面白いツイン構成。騎は桂の上位互換なのに a)の手順が b)で使えぬ不条理は「騎桂騎先」の可能性をも予感させる。

しらたき

a) こっちの方が見え難かった。
b) きれいに限定されるもんです。

若林

b)でちょっと考えました。12 金がちょっと面白い。

るかなん

弱い駒から先に使う、と考えるなら順序は逆転していない。

★利きの数で駒の強さを定義すれば、「桂(2)<金(6)<騎(8)」になるわけですね。



② 若林作 (登場 3 回)

協力詰 5手

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

持駒 銀3

騎: Knight 王

【解答】

56 銀打 36 騎 47 銀打 57 騎

58 銀打 まで 5手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

詰め上がりだけだが入門ならありか。

【解説】

若林さんの 1 作目の作品。本作が解けるかどうかは、騎王を銀 4 枚で取り囲む詰みの形に気付けるかどうかにかかっています。詰上図を見ると、銀が騎の利きをぴったりカバーしているのが分かります。

4 枚の桂はいずれも余詰消し。例えば 27 桂は 3 手目 27 銀を防いでいます。23 桂の配置は「56 銀打 43 騎 32 銀 22 騎 23 銀打 まで 5手」などの余詰を防いでいます。4 枚の桂は、この美しい詰上りを一切邪魔していません。

【短評】

たくぼん

順算で考えるより詰型を考えたほうが早かったです

しらたき

ヒントが絶大でした。

御原真尋

詰上図がシンメトリーで芸術的。

げん

銀のダイヤモンドがあまりにも美しい。

占魚亭

銀に囲まれた Knight 王。面白い詰上り。

せら

銀の特性を生かした詰上がり（角 4 枚だとスタイルメイト?）。

荻原和彦

受方駒の 8ヶ所の退路を上下左右の銀で 2ヶ所ずつカバーする詰上り。機能美に思わずうっとりさせられる。

神無七郎

十字架型の駒の四銀詰。美しいですね。持駒銀 4 枚の 7 手詰だったら…とは欲張り過ぎでしょうか。

るかなん

銀十字の磔刑をあぶり出し。7 手詰まで逆算は流石に厳しいか。

③ 若林作（登場 4 回）

協力詰 5 手

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

持駒 歩

夜: Nightrider 王

【解答】

65 角成 33 夜 34 歩 45 夜

35 角成 まで 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

壁駒のない中央での詰め上がり。角が 2 枚成るだけの 3 手詰と迷った。

ナイトライダーで調べた既存の協力詰では開王手 3 連発のこれが好みです。

変寝夢 / Web Fairy Paradise / 2015 年 2 月
ばか詰 5 手

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

持駒 なし

45 夜 89 玉 33 夜 99 玉 57 夜 まで 5 手

【解説】

若林さんの 2 作目の作品。Nightrider は利きが多いので詰ますのは大変です。隅や端に夜王を移動させて詰ますのは常套手段ですが、72 銀・28 銀・78 銀が活きるような詰上りは見つかりません。

本作は夜王を盤の中央で詰まします。65 角成に 33 夜と逃げ、34 歩、45 夜、35 角成で詰みとなります。

詰上図を見てください。Nightrider には 8 本の利きがありますが、いずれも受方駒（壁駒）に遮られることなく盤端に到達しています。作者コメントの「壁駒のない中央での詰め上がり」

はこのことを意味しています。盤隅の夜は2本の利きしか盤上にないので、壁駒のない詰上りは比較的容易に実現できます。一方、盤の中央の夜王に対しては攻方駒を多くのマスに利かす必要があります。詰上図では攻方の馬・銀・歩が効率よく夜の利きをカバーしています。

②も③も詰上に重きを置いた作品。実現したい詰上りを決めて作品を作る方法には汎用性がありますね。

【短評】

若林（作者）

思ったより難しく思える。

神無七郎

ナイトライダー王を詰める作品群の中で最後に解いたのが本局。盤上に駒がたくさんあるので、盤隅付近での詰上りではなさそうだと予想できましたが、具体的な位置は推測できず…… 2枚馬で挟む形が効率が良いと気付くまで、散々盤上を彷徨いました。

たくぼん

72 銀と 78 銀を見て最終夜位置を推測しましたがなかなか筋が掴めず 5 手でも大変

げん

詰んでるんだかなんだか一見わからない、Nightrider 王らしい詰め上がり。盤の中央に近いところで詰むのは意外だった。

占魚亭

91 歩配置の効果で中段で詰ませられるんですね。

★91 歩がないと、「84 角成 59 夜 48 馬 91 夜 81 角成 まで 5 手」などのように夜を 91 に運んで詰ます余詰が生じます。



④ げん作（登場 11 回）

協力詰 5 手

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

持駒 飛 桂 騎

夜:Nightrider

騎:Knight

【解答】

46 騎 66 夜 64 飛 82 夜 94 桂 まで 5 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3			
									一
	夜								二
									三
桂			飛						四
									五
						騎			六
									七

持駒 なし

【作者のコメント】

Nightrider 王の詰上がり位置が 22 (82) だと意外性があるかと思ひ、このような最終形を考えました。

【解説】

Nightrider 王 1 枚の初形。5 手なので攻方は 3 枚の持駒を打つだけなのですが、その組合せパターンは膨大。

まずは 46 騎と打ち、66 夜に 64 飛と打ちます。82 夜に 94 桂と打てばこれで詰み。夜と比べると桂の利きは貧弱です。その桂を盤端に打って夜王を詰ますとは驚きですね。

夜王を 82 (22) で詰ます詰上りは隅の詰上りより珍しいように思ひます。しかし、下記の通

り利きの数は変わりません。

99夜の利き

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

88夜の利き

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

夜王の作品を解く際には、隅だけでなく **82(22、28、88)** での詰上りも効率がいいと考えていた方が良くかもしれません。

【短評】

たくぼん

最終手が桂とはヒントがなければ解けなかっただろう

神無七郎

先に北村氏の作品で感覚を慣らしてから、こちらを解図しました。飛と騎はともかく、もう1枚が桂なので頼りない持駒に見えますが、効率良く使えば意外と捕まるものなんですな。

占魚亭

戦力的に端や隅で詰ますのは無理なので、**Knight** で退路を塞いでおく。

若林

なるほど、詰める側も騎を使えば夜でも考えやすい。

⑤ 北村太路作 (登場 13 回)

協力詰 5手

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

持駒 角金

夜: Nightrider王

【解答】

66角 53夜 75角 91夜 82金 まで 5手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
夜									一
	金								二
									三
									四
		角			飛				五
									六

持駒 なし

【解説】

⑤～⑦は北村太路さんの作品。いずれも盤上は **11夜** + 攻方飛で、持駒は角金です。

初手は **66角**。53夜に **75角** と活用します。**91夜** に **82金** と打って詰み。**75角** には飛車の紐が付いているので、夜の **91→83** 方向の利きは **75** で止まっています。**75** に角を設置するために初手の打点が限定されていたわけです。夜の **91→72** 方向の利きには3枚の攻方駒がダブリなく利いています。効率の良い詰上りが気持ちいいですね。

また、初形で **11** にいた夜王が詰上りでは **91** に移動しています。夜王の隅から隅への移動を最短手数で行っています。

【短評】

神無七郎

ナイトライダー王を詰める作品群の中で最初に解いたのが本局。飛が良い位置にいますので、飛は動かさず、角の二段活用で夜王の動きを止めるのが良い呼吸です。

たくぼん

足の長い夜なのに最後金をベタッと打って終わりは面白い

占魚亭

この戦力でなら5手でCorner-to-cornerが可能。(実は、試作過程でこの図を見つけていました)

⑥ 北村太路作 (登場 14 回)

協力詰 5手

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

持駒 角金

夜: Nightrider 王

【解答】

44 角 74 夜 77 飛 98 夜 97 金 まで 5手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3		
								三
					角			四
								五
								六
金	飛							七
夜								八
								九

持駒 なし

【解説】

北村太路さんの2作目。本作も初手は角打ですが、今回は44に打ちます。74夜に77飛と

寄り、98夜に97金と打って詰みとなります。

⑤では角に飛車の紐を付けて夜王の動きを止めましたが、本作では飛車に角の紐を付けて夜王の動きを止めています。初手の角打は62に利かす目的で打点が限定されています。

【短評】

占魚亭

飛に紐付け。七段目からは動かしたくないよなあと考えて4か所(18/28/88/98)に山を張り、それぞれの位置でのNightrider王の移動可能地点をカバーできる配置探しをするという面倒な方法で解きました。山が外れなくてよかった。

神無七郎

飛のいる筋の関係で、今度は飛が動いて夜王のストッパーに。夜王は隅かその周辺が詰みやすいので詰型の見当は付けやすいですが、動きを間違えやすいので、詰んだと思っても、なかなか自信が持てません。

たくぼん

11夜が2回動いて行けるマスは64マスもある。これは大変なわけだ

⑦ 北村太路作 (登場 15 回)

協力詰 5手

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

持駒 角金

夜: Nightrider 王

【解答】

44 角 47 夜 45 飛 28 夜 27 金 まで 5手

詰上図

5	4	3	2	1	
					三
	角				四
	飛				五
					六
			金		七
			夜		八
					九

持駒 なし

【解説】

⑥と同様に初手は 44 角。47 夜に 45 飛とします。28 夜に 27 金と打てば詰み。44 角に飛車で紐を付けています。

⑤～⑦は攻方の飛車の位置が異なっており、その違いによって異なる詰まし方が生まれています。大雑把に言うと、⑤は盤の左上、⑥は左下、⑦は右下に夜王を運んで詰ましています。

【短評】

占魚亭

角に紐付け。6 番の経験が活きました。

たくぼん

⑥と似たような匂いの作。初手 44 角は⑥と同じなので後回しにしたのが裏目に出た

神無七郎

これは北村氏の 3 作で一番難しかったです。44 角から 45 飛は諦め半分で試した手なのですが、意外と捕まっていました。盤隅から斜め一つ内側も夜王を詰ませやすい場所の一つですが、盤周から離れる詰上りにヤマを張るのは勇気が要ります。

若林 (⑤～⑦に対して)

飛車 3 箇所までナイトライダーを詰ませる練習。入門セットとして突き抜けて易しくはないけれど納得。

げん (⑤～⑦に対して)

飛車の初期位置によって多様な詰み形が生まれている。

⑧ 占魚亭作 (登場 21 回)

協力詰 7 手

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

持駒 金4

夜: Nightrider 王

【解答】

98 金 15 夜 25 金 72 夜

83 金 91 夜 82 金打 まで 7 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Corner-to-corner その 1。

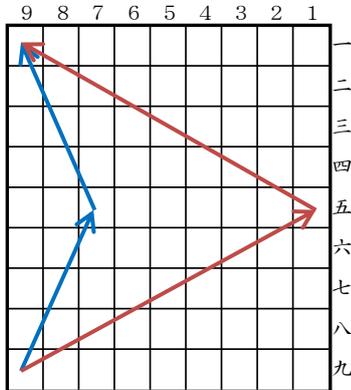
【解説】

⑧と⑨は占魚亭さんの作品。いずれも双裸夜王の初形で、持駒が一色 (金/銀) になっています。7 手なので、攻方は持駒を打つ着手だけで詰まします。

まずは 98 金と打ち、15 夜と盤端まで走ります。25 金に一旦 72 夜とし、83 金、91 夜、82 金打で詰みとなります。91 夜王の利きのラインのうち一方は 83 金によって遮られ、もう一方には攻方駒が漏れなく利いています。

攻方夜王は 53 の地点に利いています。89 夜を攻方 53 歩に替えると、初手 98 金だけでなく 89 金でも詰むようになります。89 夜は一石二鳥の配置になっています。

受方夜王がV字で大きく動き、隅から隅へと移動する作品。夜が2手で99から91へ動くルートは2つあります。



向きは異なりますが、⑥の北村さん作では青矢印のルートが使われています。一方占魚亭さんの本作では橙矢印のルートが使われています。ただし、83金を設置するために72夜と途中下車します。

【短評】

御原真尋

隅で詰むというヒントを頼りつつ何とか解きました。

たくぼん

89夜の利きが見え難くて手が進みませんでした

若林

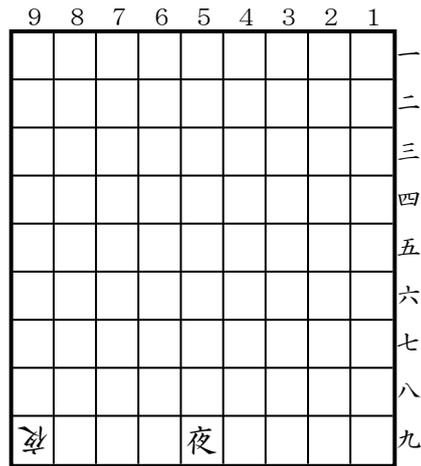
攻方夜が生きるのは11か91で行きやすい91。72での途中下車がアクセント。

神無七郎

ナイトライダーの豪快なV字コーナリング。ヒントを見ないと盤隅で詰ます作意にヤマを張るのは難しかったと思います。

⑨ 占魚亭作 (登場 22 回)

協力詰 7手



持駒銀4

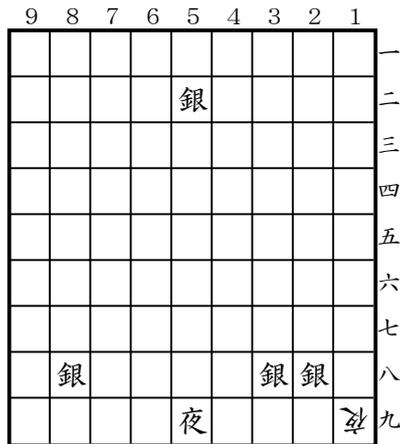
夜:Nightrider

【解答】

88銀 51夜 52銀 27夜

38銀 19夜 28銀 まで 7手

詰上図



持駒なし

【作者のコメント】

Corner-to-corner その2。

【解説】

占魚亭さんの2作目。こちらは持駒が銀4枚です。まずは88銀と打つしかなく、前作同様51夜と盤の端まで動きます。52銀に27夜と途中下車し、38銀を設置してから19夜とします。28銀と打って詰みとなります。

⑧と同様に、大きいV字のルートで受方夜王が隅から隅へ動く作品。⑧と⑨を比べると、手順構成と各着手の意味付けが綺麗に一致しています。⑧・⑨それぞれ単独でも素晴らしいです

が、あわせて鑑賞するとより楽しめます。

【短評】

たくぼん

利きがない隅は 19 しかなかったのので何とか辿り着けました

げん (⑧⑨に対して)

金駒の緻密な配置。どちらも攻方夜王がかなりいい働きをしている。

若林

8 番は縦、こちらは横。同じ途中下車も。夜を小駒で詰める方法のひとつか。

神無七郎

こちらは縦のV字コーナリング。⑧を参考に解けば簡単に解けるようにできていて、とても親切です。

御原真尋

前問が解けると同じ要領ですんなり解けました。

⑩ 神無七郎作 (登場 20 回)

協力詰 19手

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

持駒 桂4騎4

騎: Knight

【解答】

- 43 騎 同歩 63 桂 42 玉
- 34 騎 同歩 54 桂 33 玉
- 25 騎 同歩 45 桂 24 玉
- 16 騎 同香 36 桂 14 玉
- 13 と 15 玉 14 金 まで 19 手

詰上図

										一
		香	香	香		皇	歩			二
			桂		香		皇	と		三
			王	桂	香	香		金		四
				香	桂		香	王		五
						桂	入	皇		六
										七

持駒 なし

【作者のコメント】

騎先騎桂の繰返し趣向。玉の移動を妨げないため騎の方を捨てます。

騎の利きは桂の利きを包含するので「香先香歩」と同様の手筋が存在します。厳密には「桂は成れ、騎は成れない」という違いがあるので、完全な包含関係ではありませんが、本作は「成れない桂」でも成立するようにしています。

【解説】

配置に気後れしそうですが、易しく作られているので大丈夫。初手は 63 桂・63 騎・43 桂・43 騎の 4 択です。63 桂・騎に対しては同歩と応じるしかなく、これが逆王手なので失敗。よって 43 桂・43 騎のどちらか。いずれにせよ同歩と取られるので、試しに 43 桂と打って進めてみましょう。

43 桂、同歩に 63 騎と打つと同歩と応じるしかなく失敗。63 桂と打てば 42 玉と指せます。

参考図

										一
		香		皇		と				二
		香	香	香	王	皇	歩	と		三
			桂		香	香	皇	香		四
			王		香		香	皇		五
				香						六
							入			七

持駒 桂2騎4

43桂? 同歩 63桂 42玉の局面

またもや左右から桂または騎が打てる局面。騎が余っているので 34 騎と打ってみましょう。同歩の一手。54 騎は同金と応じるしかなく逆王手なので、54 桂、33 玉と進めます。

参考図

			香		皇		と	一	
		糸	糸	糸		皇	歩	と	二
			桂		糸	王	皇	香	三
			王	桂	香	糸	糸	皇	四
				香					五
							入		六
									七

持駒 桂騎3

43桂? 同歩 63桂 42玉
34騎 同歩 54桂 33玉 の局面

またまた左右から桂・騎が打てる局面です。駒が余り気味なので 25 騎、同歩、45 桂、24 玉と進めてみましょう。

参考図

			香		皇		と	一	
		糸	糸	糸		皇	歩	と	二
			桂		糸	皇	香		三
			王	桂	香	糸	王	皇	四
				香	桂		糸		五
							入		六
									七

持駒 騎2

43桂? 同歩 63桂 42玉
34騎 同歩 54桂 33玉
25騎 同歩 45桂 24玉 の局面

上図から 16 騎、同香、36 騎、14 玉（下図）と進めると、13 とで金を取ることができます。

参考図

			香		皇		と	一	
		糸	糸	糸		皇	歩	と	二
			桂		糸	皇	香		三
			王	桂	香	糸		王	四
				香	桂		糸		五
						騎	入	皇	六
									七

持駒 なし

43桂? 同歩 63桂 42玉
34騎 同歩 54桂 33玉
25騎 同歩 45桂 24玉
16騎 同香 36騎? 14玉 の局面

しかし 13 同玉と取るしかなく、あと1手で詰ますことはできません。もし 36 の Knight が桂なら、13 とに 15 玉が指せ、14 金で詰ますことができます。15 手目に 36 桂が打てなかったのは、初手に 34 桂と捨てたため桂が足りなかったからです。したがって、5・9・13 手目と同様に初手も駒を捨てる 34 駒を選んでいれば、15 手目に 36 桂が指せて詰んでいました。

63・54・45・36 の4地点には桂を打つ必要がありました。一方、43・34・25・16 の4地点に打つ駒は取られるので局所的には桂でも駒でも問題ありません。しかし初形で持駒の桂は4枚しかないので、桂を温存するために 43・34・25・16 には桂ではなく駒を打ち捨てる必要があったわけです。

わざわざ強い駒を先に消費して弱い駒を残す手筋を不利先打や強駒先打といいます。本作は、先に駒を消費して桂を残す「駒先駒桂」を4回繰り返しています。大胆かつ無駄のない表現で楽しい作品です。

参考 フェアリー手筋カード集 35-1 強駒先打
<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

【短評】

せら

逃げ道を残すために桂馬を打つ。

げん

桂馬の弱さが重宝される世界。

占魚亭

玉を上げるために Knight から打っていく。

若林

強い方の駒を打ち捨てて桂の階段を作る。お見事。ちょっといじれば質駒も駒にできるけど5枚目を嫌ったのでしょうか。

るかなん

逆王手を回避するように工夫していけば自然に手が繋がる親切設計。これが対抗形だと駒先駒桂となるのでしょうか。

しらたき

駒先駒桂×4 というわけですね。

たくぼん

徹底した駒先駒桂ですね。私もいろいろ考えましたが良い図が浮かびませんでした。さすがです。

高坂研

駒先駒桂の明快かつユーモラスな表現。

荻原和彦

騎桂騎先テーマ。可能性は①にて既にほのめかされていたが、畳み掛けるような4連発での実現は余りに鮮烈。これはもう見事という以外無し。

① 駒井めい作 (登場 25 回)

詰将棋 3手

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

持駒 桂騎
駒: Knight

【解答】

36 騎 同飛 27 桂 まで 3 手

詰上図

	5	4	3	2	1	
						三
			角		歩	四
			銀		王	五
			飛			六
				桂		七
						八
						九

持駒 なし

【主な紛れ】

・初手 27 桂は同飛成で不詰

【作者のコメント】

普通の詰将棋においては、桂馬で守備駒を動かす手筋（金頭桂など）がよく見られます。その Knight 版。

【解説】

①以降は「詰将棋」なので、受方はできるだけ詰まないように応じます。

桂を捨てる初手 27 桂が目につきます。同飛生なら 36 騎で詰みますが、同飛成と応じられると龍が 36 に利くので詰みません。初手は 36 騎が正解。6 段目なので同飛成とはできません。同飛に 27 桂で詰みとなります。

守備駒の利きを外す捨駒を Knight で行った作品。初手 27 桂の紛れと作意が好対照を成しています。

【短評】

せら

飛車を成らせない。

占魚亭

飛を成らせないために。

げん

龍を作らせない。

若林

騎の横方向の効き。

しらたき

これも騎先騎桂

るかなん

強化を許さないためには相応の代償が必要。

たくぼん

似たような駒でも打つ場所が異なるとやっぱり違う駒ですね

荻原和彦

▲27 桂△同飛成は不詰という主張。見せ方が実に美しい。佳作。

御原真尋

成の有無で対称性が崩れるのが綺麗です。

神無七郎

桂を先に打つと成られてしまう。配置を少し変えればツインにもできそうですが、それを隠し味にする本局は「粹」に感じますね。



⑫ 高坂研作 (登場 4 回)

詰将棋 3手

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

持駒 香

夜: Nightrider

※透かし詰可

【解答】

49 香 { 同龍上 55 夜
同龍寄 64 夜 まで 3 手
その他 19 夜

詰上図 (2手目同龍上)

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

持駒 なし

詰上図 (2手目同龍寄)

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

持駒 なし

詰上図 (2手目その他)

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

持駒 なし

図は2手目44歩合の場合

【解説】

受方玉はすでに包囲されていますが、2枚の龍がよく利いていて1手では詰みません。初手49香が龍の守備を崩す一着。同龍上なら55夜で詰み。同龍寄なら64夜で詰みとなります。

49香に対し、例えば44歩合のように合駒する手は19夜で透かし詰の詰みです。49香は69龍の利きを遮断するための一手というわけです。実際、例えば48香では44歩合などの合駒を打たれ詰みません。

香の最遠打とNightriderの3通りの活用が楽しめる作品でした。

【短評】

占魚亭

香を盾にした最遠移動が上手い。

るかなん

この合利かずはなかなか痛快。

高坂研 (作者)

19夜が作意になるように作れたら良かったのですが…。

御原真尋

夜の移動先を作るための49香が爽快でした。

荻原和彦

19への龍の利きを遮断する初手▲49香が盤上この一手。

げん

龍の効きを止める、焦点の限定打。

若林

一枚の夜で3通りの王手がかけられる。それを変化で使い分け。

たくぼん

変化で魅せる味のある作品

せら

三方睨みの夜。

神無七郎

合駒の種類と位置で決め手がすべて異なるなら凄いです、非限定だと感触もイマイチ。
 49 香の意味付けは面白いので、19 夜を隠し味にするような構成の方が個人的には面白いと思います。

⑬ せら作 (登場 3 回)

詰将棋 7 手

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

攻方持駒桂歩

受方持駒なし

b) 攻方持駒 夜歩

【解答】

- a) 19 桂 36 玉 37 歩 35 玉
 27 桂 24 玉 23 銀成 まで 7 手
- b) 51 夜 36 玉 99 夜 35 玉
 36 歩 24 玉 23 銀成 まで 7 手

a) 詰上図

5	4	3	2	1		
					一	
					二	
			全	と	三	
		科	王		四	
			歩	歩	五	
			科		六	
			歩	桂	歩	七
		香	歩	角		八
				銀		九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

b) 詰上図

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

〔b) の主な変化〕

- 4 手目 27 玉は 15 夜まで

〔b) の主な紛れ〕

- 初手 19 夜は 36 玉で不詰 (37 歩が打歩詰)
- 初手 43 夜は 36 玉 55 夜 27 玉以下不詰
- 初手 65 夜は 46 桂 同夜 36 玉以下不詰
- 3 手目 93 夜は 27 玉以下不詰

【作者のコメント】

桂と夜の関係は歩と飛車の関係に似ています。そこで歩なら詰むが飛車だと打歩詰になる図から類推し、桂を打つと詰むが同じ位置に夜を打つと打歩詰になるという図を考えました。また作意では夜が 51→99 と大移動し、桂の動きとの対比になるようにしました。

【解説】

a) は普通詰将棋。手が限られているので難しくはないと思います。初手に打った桂を 5 手目に跳ね、最後は 23 銀成で詰みとなります。
 b) は持駒の桂が Nightrider に替わります。a) と同様に 19 夜と打つと、36 玉に 37 歩が打歩詰。19 夜を王手で動かすこともできないので失敗です。そのため、初手は 19 以外の場所に夜を打つこととなります。
 初手 46 夜は同桂でダメ。65 夜と離して打てば取られませんが、46 桂の移動合で詰みません。同夜で香の利きが止まるわけです。84 夜も同様に 46 桂で詰みません。

初手 35 夜は 36 玉、37 歩、35 玉で夜が取られるのでダメ。では 43 夜と離して打ってみま

しょう。36玉の一手です。初手19夜の場合と同様に37歩は打歩詰で打てませんが、55夜と王手を掛けることができます(下図)。

参考図

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

持駒 歩

43夜? 36玉 55夜 の局面

上図で35玉なら36歩、24玉、23銀成で詰みますが、27玉と逃げられると詰みません。3手目に55夜ではなく24夜としても、27玉で詰みません。

初手は最遠打の51夜が正解。36玉に99夜とします。35玉なら歩打～銀成で詰み。問題は27玉ですが、15夜で確かに詰んでいます。

参考図

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

持駒 歩2

51夜 36玉 99夜 27玉
15夜 まで

夜の最遠打と最遠移動が登場する作品。最遠打の意味付けは4手目27玉の変化に隠されています。a)の後にb)の手順を見ると、そのダイナミックさが一層際立ちますね。a)とb)で歩打のタイミングが変わるのがよいアクセントになっていると思います。

【短評】

占魚亭

打歩詰を回避するための鮮やかな最遠打&最遠移動。これはお見事。

神無七郎

強すぎるナイトライダーをどう使うか。最初は初手43夜～24夜の筋を読んだのですが、もう一つ遠くから打たないとだめだというのは意外でした。最遠打と方向転換で打歩詰を打開する豪快な作品。

げん(無解)

打歩詰の利用による桂と夜の差別化が面白い。歩打ちのタイミングが両者で異なる点が難しかった…。

御原真尋

(b)では盤上を大きく使う手順で面白かったです。

若林

桂のほうはさすがに追い詰めか。夜のほうは盤面を広く使っていていい感じ。4手目の変化27玉に対する15夜も悪くない。

しらたき

b)に苦戦。なるほど、27玉と戻ると15夜迄か。

高坂研

b)が分からず。殆ど紛れもないのに、何を見落としているのだろうか? 結果稿を楽しみに待つことにします。

るかなん

15夜の早詰が見えずかなり悩みました。

荻原和彦

有能すぎて持て余され僻地へ飛ばされた夜が夢見ていた幻の一手は…。作意に現れぬ▲15夜の凄味に胸がざわつく。



⑭ 原亜津夫作 (登場 5 回)

詰将棋 7手 2解

									皇	兵	一
		雀	飛							騎	二
										王	三
										入	四
				角							五
											六
											七
											八
											九

持駒 騎

騎:Knight

【解答】

解 1) 32 騎 22 玉 44 騎 13 玉
22 飛成 同香 32 騎まで 7 手

解 2) 34 騎 23 玉 15 騎 13 玉
23 角成 同香 34 騎まで 7 手

詰上図1

										兵	一
		雀				騎	皇		騎		二
									王		三
									入		四
				角							五
											六

持駒なし

詰上図2

										兵	一
		雀	飛							騎	二
							皇		王		三
							騎		入		四
											五

持駒なし

〔主な変化〕

解 1)

- ・ 4 手目 62 馬は 23 角成まで
- ・ 6 手目 同玉は 23 角成まで (変同)

〔主な紛れ〕

解 1)

- ・ 3 手目 53 騎は 62 馬以下不詰

解 2)

- ・ 3 手目 53 騎は 45 馬以下不詰

【解説】

2 解の作品。盤上の攻方飛・角・騎がよく利いていて、玉は一切動けません。しかし、初手は 32 騎/34 騎のように飛/角の利きを遮断するように Knight を打ってその包囲を緩めなければいけません。

初手 32 騎が 1 つ目の解。飛車の利きが止まったので 22 玉と応じますが、44 騎の開王手が後続手です。

途中図 (解)

										皇	兵	一
		雀	飛							王	騎	二
												三
							騎			入		四
				角								五
												六

持駒なし

32 騎 22 玉 44 騎 の局面

上図で 62 馬は 23 角成で詰みなので 13 玉と戻りますが、22 飛成が決め手の捨駒。同香には 32 騎、同玉には 23 角成で詰みとなります。

もう 1 つの解は初手 34 騎。角の利きが止まったので 23 玉ですが、15 騎と開王手します。

途中図 (解)

										皇	兵	一
		雀	飛							王	騎	二
												三
										入		四
				角						騎		五
												六

持駒なし

34 騎 23 玉 15 騎 の局面

両王手なので 13 玉と戻るしかないですが、23 角成と捨て、同香に 34 騎で詰みとなります。

2 つの解を改めて確認しましょう。初手の騎打で飛/角の利きが止まり、3 手目に騎を動かして開王手をしています。5 手目に飛/角を成り捨てます。これは退路封鎖の捨駒です。最後

は騎が元の位置に戻って詰み。なんと見事な対照性でしょうか。その上軽い配置で全く無理を感じさせません。

【短評】

占魚亭

「飛+騎」「角+騎」の開き王手とスイッチバックでのフィニッシュ。流石です。

若林

飛角のラインを塞いで開き、飛角を捨てて収束。見事な2解。

せら

大駒捨て+騎のスイッチバックを対照的に表現。

神無七郎

退路封鎖後に元の位置に戻って詰み。騎使用&複数解ということを除けば、普通詰将棋っぽい構成ですね。

げん

大駒を捨てる、詰将棋らしい収束。初手と最終手の符号を一致させる小技が見事。

しらたき

a) 22 飛成は指したい手だが、準備工作が必要。

b) 対照性もバッチリだし、何より詰将棋のたたずまいをしている。さすがに上手いものですね。

たくぼん

さすが原さんナイトとツインの扱いが絶品です

るかなん

「ツイン」という言葉が最大のヒント。危ういように見えて12騎が手厚い。

荻原和彦

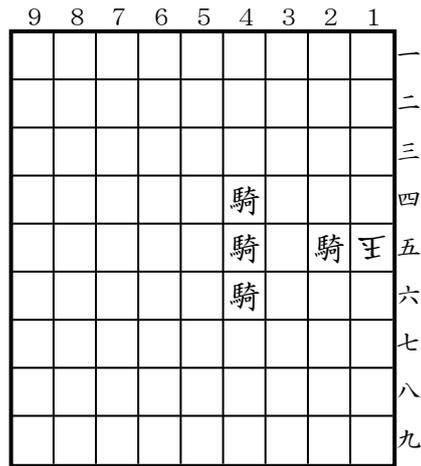
▲32 騎～▲32 騎の7手は素晴らしい手順。それだけに変同は何とも口惜しい。

高坂研

これは傑作！ 変同は全然気にならなかった。

⑮ さんじろう作 (登場 4 回)

詰将棋 13 手



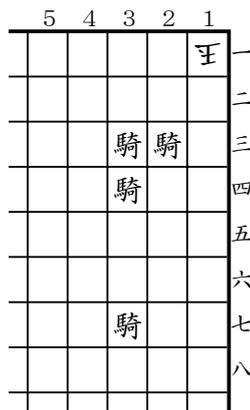
持駒歩

騎:Knight

【解答】

16 歩 同玉 37 騎右 15 玉 23 騎 14 玉
35 騎 13 玉 34 騎 12 玉 33 騎 11 玉
23 騎 まで 13 手

詰上図



持駒なし

〔主な変化〕

- ・ 2 手目 14 玉は 33 騎右 13 玉 34 騎まで
- ・ 4 手目 17 玉は 36 騎まで
- ・ 8 手目 15 玉は 34 騎まで

【作者のコメント】

さて本題は騎の利きの確認が煩わしくて目がチラチラしますが、よく考えれば手順は絶連と言うしか無い四騎詰(実態は三騎詰!)です。フェアリー入門向けということで許してください。せめて上下対称の形に整形しました。

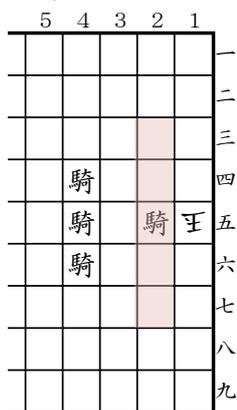
玉と騎は左右対称かつ上下対称かつ 90° 回転対称の利きを持っていますが、歩は上下対称

でも 90° 回転対称でもないので手順も形も限定されるのでした。2 手進めた局面からスタートすれば、上下反転や 90° 回転などにも耐えられるのですけど。

【解説】

上下対称の初形。まずは騎たちの利きを確認しましょう。4 筋の騎は 2 筋に利きの壁を作っています。

初形

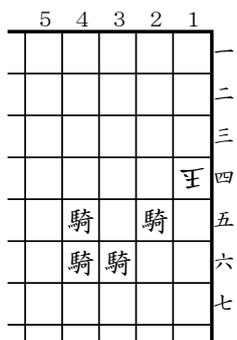


持駒 歩

4 筋の騎を動かすときは、玉が 2 筋に進入できないか、または進入されても問題ないかを確認した方が良さそうです。

初手 36 騎は 2 筋の壁を充分保持しつつ、16 玉には 37 騎(25)で詰むので一案ですが、14 玉(下図)と逃げられて詰みません。

参考図

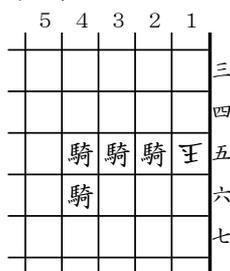


持駒 歩

36騎? 14玉 の局面

また、初手 23 騎でも玉は 2 筋に入れません。しかし 14 玉とされると 23 の騎が取られそうです。35 騎で王手を掛けつつ取りを回避できますが、15 玉(下図)と戻られると 16 歩が打歩詰のため詰みません。

参考図



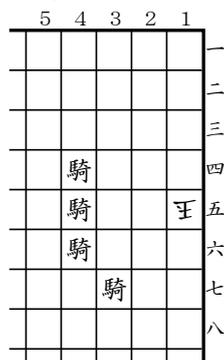
持駒 なし

23騎? 14玉 35騎 15玉 の局面

上図で 27 騎(35)は 14 玉で詰みませんし、27 騎(46)や 34 騎は 25 玉で騎が取られます。騎は隣接するマスに利かないので、騎だけで玉を詰ますのは結構大変です。

初手は 16 歩が正解。同玉と取られてしまうので、と金作りを放棄し騎だけで詰ます覚悟が必要です。同玉に 37 騎右と玉から離れるように攻めます。17 玉は 36 騎で詰みなので 15 玉と戻ります(下図)。

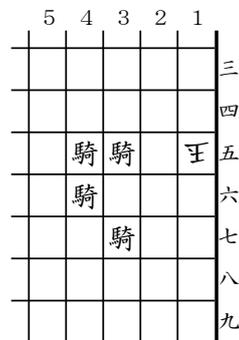
4 手目 15 玉



持駒 なし

1 歩を犠牲に 4 手で 25 騎を 37 へ移動させました。ここで 23 騎とします。初手に 23 騎とした場合とは異なり、14 玉、35 騎に対して 15 玉(下図)は 34 騎で詰みとなります。

参考図



持駒 なし

8 手目 15 玉の場合

したがって 8 手目は 13 玉と逃げます。37 騎を活用する 25 騎(37)は 12 玉でも 22 玉でも詰み

ません。37 騎を活用する余裕はありません。9 手目は 34 騎とし、3 枚の騎で詰ましに行きます。受方は 12 玉と応じるしかありません。

10手目 12玉

	5	4	3	2	1	
						一
					王	二
						三
			騎			四
		騎	騎			五
						六
			騎			七
						八

持駒 なし

上図で 33 騎とすれば 2 筋を完全に封鎖でき、11 玉、23 騎で詰みとなります。

4 枚の騎で玉を追い、最後は 3 枚の騎で詰ます作品。初手から 23 騎、14 玉、35 騎とすれば 15 玉と逃げるしかなく玉を包囲できますが、打歩詰で詰みません。そこで、16 歩、同玉、37 騎右、15 玉としてから 23 騎、14 玉、35 騎としました。しかし、今度は 15 玉だけでなく 13 玉と逃げるができます。実際には玉を隅に追い詰めたかったわけですが、わざわざ受方に逃げ道を与えているようにも見えます。味のある騎の活用を楽しめる作品だと思います。

【短評】

げん

2 筋に逃さないのが急所。

占魚亭

四騎詰———というか実質、三騎詰ですね。

若林

騎の壁が厚く割と簡単に詰むが対抗系もちよっと楽しい。

たくぼん

いや～本当に利きが混乱しますね。難しかったです

神無七郎

初手が心理的妙手。初手 36 騎以下だと打歩詰に陥るので怪しいとは思ったのですが、「と金」の種になりそうな歩を早々に手放すのは盲点でした。5 手目 23 騎もやや指しにくい手で、今回の最難解作でした。

【総評】

若林

ナイトライダーは入門だと作るのも難しいですね。

いつも楽しい神無七郎氏の作ですが、今回の 10 番は気に入りました。

神無七郎

課題発表時は、ナイトライダーよりナイトを使った作品が多いと予想していたのですが、ナイトライダーを使った作品がこんなに出題されるとは思っていませんでした。そのせいか解図難易度も通常より高かったと思います。ナイトライダーの利きと 9×9 の盤は相性が良いので、作者の皆さんもそこに惹かれたのかもしれない。

占魚亭

(自作は別として) Nightrider を使った作品に面白いものが多かったです。

たくぼん

駒の習性かいつもより難しかったですね

るかなん

大駒を大きく使う局面はどうにも苦手。今回は勉強回になりそうです。

荻原和彦

本コーナーの解答をころっと失念しており、土壇場の実質 1 日半で解けそうな作品だけ解答。しっかり取り組めなかった作品も多く総評は差し控えたいが、かなり歯応えがあったのは確か。

御原真尋

特に Nightrider が初見では利きがパツと見えず、解くのにかなり苦労しました。Knight も Nightrider も通常の将棋からするとかなり特殊な動きで、その分ユニークな手筋を見ることができました。

★特に Nightrider は難しい駒でした。作品投稿ならびに解答、誠にありがとうございました！

背面超入門

担当：springs

第 26 回フェアリー入門の募集ルールは背面です。背面協力詰・背面詰・背面最善詰の作品を募集します。

目次

1. 概要
2. 禁手
3. 利き二歩有効／無効
4. 透かし詰
5. fmza での検討方法
6. 作品紹介

1. 概要

背面は駒の性能が変化するフェアリールールのひとつです。

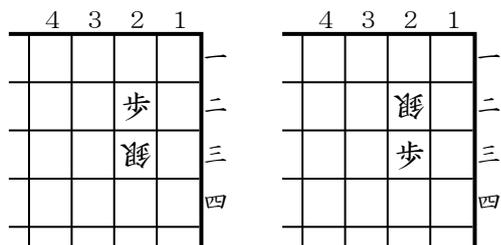
【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

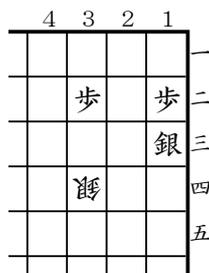
第 22 回フェアリー入門では「対面」を扱いました。背面は対面と対になるルールです。

背面では、例えば左下図の配置の場合に互いの利きが入れ替わります。つまり 22 歩は銀の利き、23 銀は歩の利きになります。

一方、対面では右下図のように敵駒と向かい合っているときに駒の利きが入れ替わります。



なお、背面ルールで駒の性能が変化するの、敵同士駒が隣接して背中合わせになっている場合に限りです。下図のように味方同士の駒が縦に並んでいる場合や、敵同士でも離れている場合には、駒の利きは入れ替わりません。

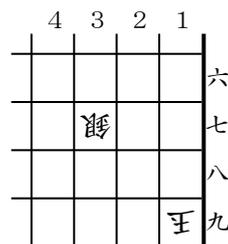


利きは変わらない

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

背面協力詰 3 手

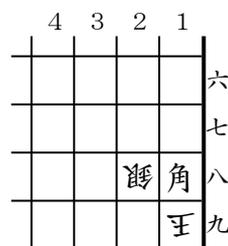


持駒 角2

協力詰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。「背面協力詰」は背面ルールを追加した協力詰です。

初手は 28 角と打ち、同銀生とします。そして 18 角と打って詰みとなります。

詰上図



持駒 なし

解答：28 角、同銀生、18 角 迄 3 手

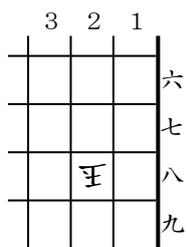
詰上図では玉と角の利きが入れ替わっています。18 角は玉の利きなので受方玉に王手が掛かっています。19 玉は角の利きなので、28 銀が邪魔で玉は一切動けません。王手を外す手段がないので詰みとなります。

なお、初手 28 角に同銀成と応じると、18 角に同全が可能で詰んでいません。

他の性能変化系のルールと同様に、背面では玉を弱い駒の利きに変えて詰ます筋がよく現れます。極端な例ですが、下記は 1 手詰です。

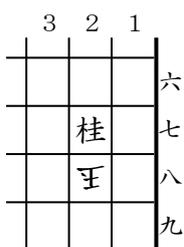
例題 2

背面詰 1手



持駒 桂

詰上図



持駒 なし

解答：27 桂 迄 1手

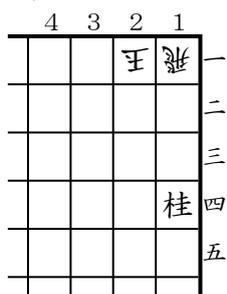
背面詰は詰将棋に背面を追加したルール。今回は1手詰なので、背面協力詰と大して変わりません。

27 桂と打てばこれで詰み。27 桂は玉の利きなので確かに王手を掛けています。28 玉は桂の利きですが、動けるマスがありません。

次の例題は5手の背面協力詰です。

例題 3

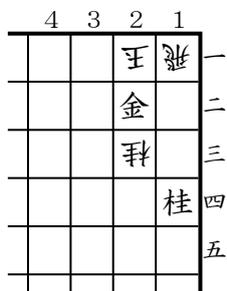
背面協力詰 5手



持駒 金歩

もし協力詰や普通詰将棋なら 22 金の1手詰ですが、背面の場合は 22 金の利きを変化させて王手を外す受けがあります。22 金に対して 23 桂と打てば王手が解除されます(下図)。

参考図



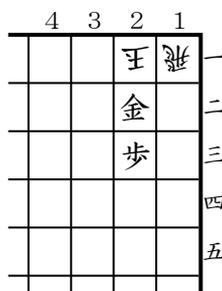
持駒 歩

上図で 22 金は桂の利きになっています。このように、王手駒の真後ろに駒を設置して利きを変えることで王手を外す着手を背面詰といいま

す。対面ルールにおける対駒と同様の手筋です。

初手 22 桂成が正解。同玉に 23 歩と打ち、21 玉と引きます。14 桂を 23 歩に打ち替えたわけです。そうしてから 22 金と打てば詰み。23 歩があるおかげで、背面詰の受けができません。

詰上図



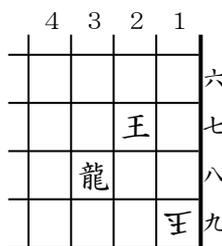
持駒 なし

解答：22 桂成、同玉、23 歩、21 玉、22 金 迄 5手

次の例題では、背面詰を有効利用して詰まします。

例題 4

背面協力詰 3手



持駒 なし

普通の協力詰や詰将棋なら 18 龍でも 28 龍でも詰み。しかし背面なので、18 龍とすると受方玉が龍の利きになるため 59 玉などに逃げることができます。

初手は 28 龍が正解。受方は 29 に駒を打ち龍の利きを変えて王手を外すしかありません。つまり背面詰です。具体的には 29 金とします。28 龍が金の利きになるので王手が外れています。そうしてから 18 龍と寄れば詰み。初手 18 龍の場合と比べると、受方の 29 金が盤上に出現しています。金が邪魔で玉が左辺に逃げることができません。

ちなみに、初手 28 龍に対して 29 飛と打っても王手は外れますが、最後の 18 龍が自玉に王手を掛ける禁手で指せません。

詰上図

4	3	2	1	
				六
			王	七
			龍	八
		香	王	九

持駒 なし

解答：28 龍、29 金、18 龍 迄 3 手

敵駒の利きを変えることのできる性能変化系のルールでは、影の利きという概念があります。

例題 5

背面協力詰 3 手

4	3	2	1	
				六
				七
			歩	八
			王	九

持駒 飛歩

初手は 17 歩。玉は歩の利きになるので 19 玉と応じるしかありません。29 飛と打てば詰みとなります。

詰上図

4	3	2	1	
				六
			歩	七
			歩	八
		飛	王	九

持駒 なし

解答：17 歩、19 玉、29 飛 迄 3 手

詰上図において 29 の地点に攻方駒は一切利いていませんが、29 飛を同玉とは取れません。同玉とした瞬間に 28 歩が玉の利きになるため玉が取られてしまいます。このように、玉移動に伴う性能変化によってそのマスへの玉の移動を妨げる見かけの利きを影の利きといいます。28 歩の影の利きによって同玉が指せないわけです。詰上図では同様に 18 玉とも指せません。

なお、最終手 29 飛に代えて 18 飛は、39 玉のように飛車の利きで逃げるため詰んでいません。

2. 禁手

打歩詰など、普通詰将棋や協力詰で適用される禁手は背面ルール下でも適用されます。詳細を確認していきましょう。

2.1. 行き所のない駒

将棋や通常の詰将棋、協力詰では自分から見て上から 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。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所のない駒の禁といいます。

背面ルールでは、1 段目の桂・香・歩や 2 段目の桂もすべて着手可能です。背面では行き所のない駒の禁則はないと考えて差し支えありません。

例えば下図の攻方駒は現状どこにも動けません。

8	7	6	5	4	3	2	1	
			桂		香		歩	一
		桂						二
								三
								四

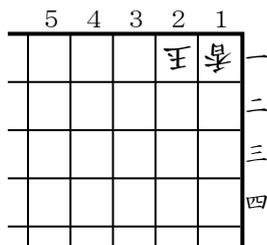
しかし、その背後に受方駒が来れば動けるようになる可能性があります。

8	7	6	5	4	3	2	1	
			桂		香		歩	一
		桂	龍		龍		王	二
		歩						三
								四

次の例題では攻方が 1 段目に香を打ちますが、全く問題ありません。

例題 6

背面協力詰 5手

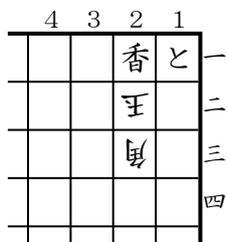


持駒 歩

攻方の戦力はたった1枚の歩ですが、受方の駒を利用して5手で詰ますことができます。

初手 22歩に 23角の背駒で受けます。22歩が角の利きになりました。11歩成で香を取り、22玉に 21香と打って詰みとなります。詰上図で玉は香の利きになっています。2手目に打った角のおかげで玉は一切動けません。

詰上図

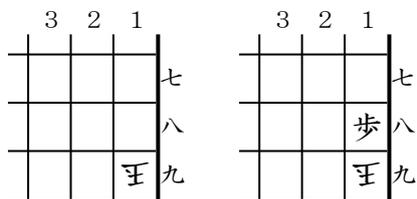


持駒 なし

解答：22歩、23角、11歩成、22玉、21香 迄 5手

2.2. 打歩詰

背面ルールにおいても、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。



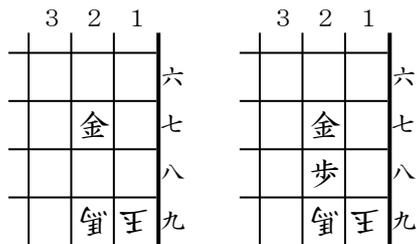
持駒 歩

持駒 なし

左上図で 18歩と打つ手は打歩詰の禁手です(右上図)。18歩は玉の利きで王手を掛けており、19玉は歩の利きなので一切動けません。歩を打った局面が詰みなので 18歩は打歩詰です。

左下図で 28歩と打つ手も打歩詰です。28歩は馬の利きですが、打った駒は歩です。歩と

いう名前の駒を打った局面が詰みのときに打歩詰です。



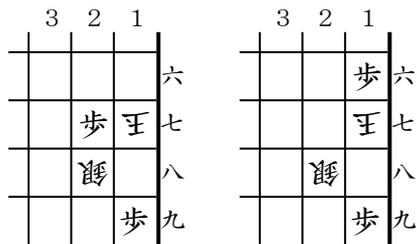
持駒 歩

持駒 なし

2.3. 二歩

背面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。しかし、背面をはじめとする性能変化系のルールでは、歩が盤上を移動して二歩が生じる場合もあります。

例えば左下図では 27歩が銀の利きになっていますが、16歩とは指せません(右下図)。1筋で二歩が生じるからです。



持駒 なし

持駒 なし



3. 利き二歩有効／無効

『安南超入門』（WFP 第 186 号 pp.55-63）で利き二歩有効／無効について説明しました。考え方は同じですので、ここでは最低限の説明にとどめたいと思います。必要に応じて『安南超入門』をご参照ください。

性能変化系のルールでは、玉を取る手が二歩になるときに玉を取れるかどうかを決めておかないと困るケースがあります。

下図は背面ルール下で攻方が 28 歩と打った局面。28 歩は銀の利きになるので、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。

	3	2	1	
				六
			王	七
		歩		八
	馬	歩		九

持駒 なし

上図の 28 歩を王手とする問題設定を「利き二歩有効」、28 歩は王手ではないとする問題設定を「利き二歩無効」といいます。

利き二歩有効（二歩王取有効）

玉を取る手が二歩になっても玉を取れる

利き二歩無効（二歩王取無効）

玉を取る手が二歩になる場合玉を取れない

いくつか例題を見てみましょう。まずは利き二歩有効の背面協力詰です。

例題 7

背面協力詰 3手

	4	3	2	1	
					六
		歩	金		七
		馬		王	八
			馬		九

持駒 歩

詰上図

	4	3	2	1	
					六
			金	歩	七
		馬	歩		八
			馬	王	九

持駒 なし

正解は「17 歩 19 玉 28 歩 まで 3 手」。詰上図で 28 歩は銀の利きで王手を掛けています。28 歩が玉を取ると 1 筋で二歩が発生しますが、利き二歩有効なので問題ありません。も

し利き二歩無効の問題設定ならば、最終手の 28 歩は王手ではありません。

次は利き二歩無効の背面協力詰です。

例題 8

背面協力詰 3手

	4	3	2	1	
					三
				歩	四
					五
					六
			歩	王	七
			歩		八
		馬	桂		九

持駒 なし

詰上図

	4	3	2	1	
					三
				と	四
					五
					六
			歩	王	七
			馬	歩	八
		馬	桂		九

持駒 なし

※利き二歩無効

初手は 39 馬。対して 28 金と合駒するのがポイント。27 歩が金の利きになりますが、27 歩が玉を取ると二歩が発生します。利き二歩無効なので 28 金と打っても自玉に王手は掛かりません。13 歩成とすれば 27 歩による王手が有効になり、詰みとなります。

解答：13 歩成、26 銀生、14 と、25 玉、24 と 迄 5 手

詰上図で 28 金を動かせれば 27 歩の利きが元に戻るので王手を外せますが、39 馬によってピンされているため 28 金は動けません。

なお、フェアリー入門では性能変化系の作品を出題する際、特に記載のない限りは利き二歩有効とし、利き二歩無効の作品についてはその旨の注記を付して出題します。

4. 透かし詰

普通詰将棋では無駄合の概念があります。大雑把に言うに「単に取られて手数が延びるだけで、その駒を使わずに詰ますことができ、その後の手順が変わらないような合駒」を無駄合と呼び、受方は無駄合をしないと決められています。また、無駄合の概念を利用した詰上りを透かし詰と呼びます。下図は透かし詰の一例です。

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

持駒 なし
普通詰将棋における
透かし詰の例

フェアリー入門では、特に注釈のない限りは無駄合概念なし(=すべての合駒が有効)とします。無駄合概念を使用する作品はその旨の注釈を付して出題します。

次の例題は、普通詰将棋と同様に透かし詰を詰みとみなす背面詰です。

例題 9

背面詰 7手

6	5	4	3	2	1	
						三
			龍			四
						五
					王	六
				桂	香	七
			ス			八
	馬					九

持駒 銀
※透かし詰可

普通詰将棋なら 36 龍の 1 手詰ですが、背面詰なので 36 龍には 37 歩などの背駒の受けがあります。以下同馬には同手で詰みません。

まずは 26 馬と捨て、同玉に 37 銀と打ちます。銀はと金の利き、38 とは銀の利きになっています。16 玉と逃げるしかありませんが、36 龍と引いて透かし詰の詰みとなります。36 龍の背後のマスに銀が埋めているので、背駒の受けはできません。26 合は同龍で詰むため無駄合です。

解答：26 馬、同玉、37 銀、16 玉、
36 龍 迄 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					四
					五
		龍		王	六
		銀	桂	香	七
		ス			八
					九

持駒 なし

例題 9 は 59 馬を 37 銀に打ち替える背面詰でした。最終手 36 龍に代えて 14 龍は、15 香合のような受けがあり詰んでいません(下図)。

参考図

5	4	3	2	1	
					三
				龍	四
				香	五
				王	六
		銀	桂	香	七
		ス			八
					九

持駒 なし

同龍とすると玉が龍の利きになるので 96 玉のように逃げられて詰みません。15 香合を同桂と取っても 28 玉で詰みません。

5. fmza での検討方法

背面は 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背面や利き二歩無効を指定します。

!HM : 背面

!R2F : 利き二歩無効 (二歩王取無効)

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

H#5!HM : 背面協力詰 5 手

H#5!HM!R2F : 背面協力詰 5 手

※利き二歩無効

背面詰の場合、背面最善詰を fmza で検討して代用します。詳細は『安南超入門』（WFP 第186号）の7章をご覧ください。

6. 作品紹介

背面作品を2作紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。ルール名は「ばか詰→協力詰」のように統一しております。

1. 須藤 作

Onsite Fairy Mate 2002.12.16

(第66回出題)

背面協力詰7手

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

持駒 歩

2. 占魚亭 作

Web Fairy Paradise 2015.12

背面協力詰7手

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

持駒 歩2

- a) 利き二歩有効
- b) 利き二歩無効

第26回フェアリー入門

【背面 作品募集】

入門用の易しい背面作品を募集します。

投稿可能なルール

- 背面協力詰
- 背面詰
- 背面最善詰

[備考]

- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- 利き二歩有効/無効はどちらでも OK。
- その他のルールやフェアリー駒の使用は不可。
- 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。
- 何作投稿いただいても構いません。

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
- ルール
- 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

• 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

2025年1月15日(水)

今後のスケジュール

	第 26 回 背面	第 27 回 未定
198 号 (12 月)	超入門・作品募集	
199 号 (1 月)	出題 (投稿締切：1/15)	
200 号 (2 月)	結果発表 (解答締切：2/15)	超入門・作品募集
201 号 (3 月)		出題 (投稿締切：3/15)
202 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。

本稿と重複する内容も多いですが、背面の入門記事を書いています。1 手詰 15 題、3 手詰 5 題の練習問題があります。よろしければ下記もご覧ください。

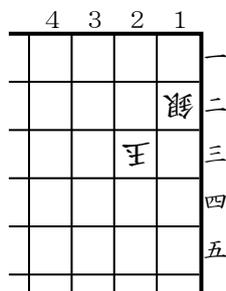
1 手詰から始めるフェアリー超入門 背面編
https://note.com/tsume_springs/n/ndfdfbb307be9

紹介作品の解答

1. 須藤 作

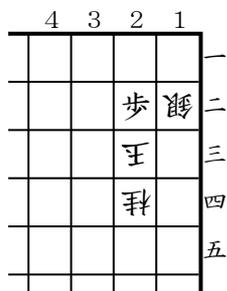
Onsite Fairy Mate 2002.12.16
(第 66 回出題)

背面協力詰 7 手



持駒 歩

詰上図



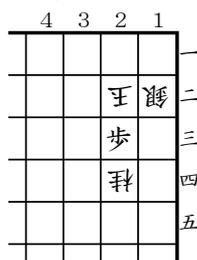
持駒 なし

24 歩 22 玉 23 歩生 24 桂
 11 歩生 23 玉 22 歩生 まで 7 手

初手 22 歩は 24 玉と応じるよりなく手が続き

ません。初手は 24 歩と打つ一手。22 玉に 23 歩生とし、24 桂の背駒で王手を外します。

4 手目 24 桂



持駒 なし

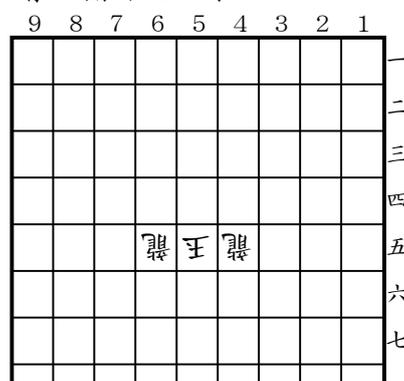
上図で 11 歩生と跳ね、銀の利きで王手を掛けます。23 玉に 22 歩生で詰みとなります。玉は歩の利きですが、24 桂が邪魔で一切動けません。手順を振り返ってみると、1 歩で歩の不成を 3 回行っていきます。「1 歩で歩生を 3 回行う作品を作ってください」と言われたら、もっと大きな舞台を用意しないとできないような気がしてしまいそうですが、本作はわずか 3 枚の使用駒で実現しています。

初形と詰上図を比較すると、受方 24 桂が発生して攻方が 22 歩を打ったような格好になっています。還元玉の表現効果ですね。

2. 占魚亭 作

Web Fairy Paradise 2015.12

背面協力詰 7 手

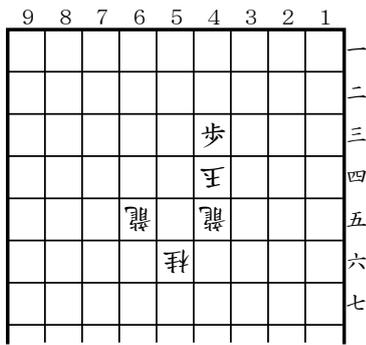


持駒 歩2

- a) 利き二歩有効
- b) 利き二歩無効

- a) 56 歩 54 玉 55 歩 56 桂
 44 歩 同玉 43 歩生 まで 7 手
- b) 56 歩 44 玉 64 歩 54 玉
 55 歩上 56 角 44 歩 まで 7 手

a) 詰上図



持駒 なし

b) 詰上図



持駒 なし

端正な初形。利き二歩有効／無効の設定でそれぞれ解くツインです。

まずはa)。56歩、54玉、55歩とし、56桂の背駒で受けます。

a) 4手目 56桂

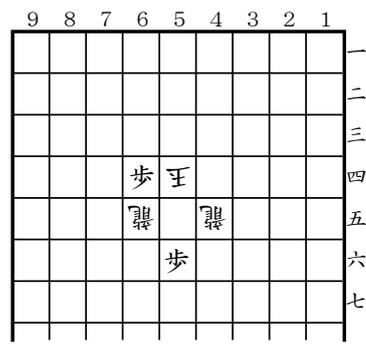


持駒 歩

上図で44歩と打ちます。利き二歩有効のため王手になっています。同玉に桂の利きで43歩生と跳ねて詰みとなります。玉は歩の利きになっていますが、龍が邪魔で動けません。

b)は利き二歩無効です。56歩に今度は44玉とし、64歩と打ちます。ここで54玉がポイントの一手(下図)。64歩は龍の利きですが、5筋で二歩が生じるので玉を取れません。利き二歩無効を利用した王手解除です。a)の場合、54玉は自玉を王手にさらず禁手で指せませんでした。

b) 4手目 54玉



持駒 なし

上図から55歩と突き、56角の背駒に44歩とすれば詰み。詰上図では2枚の歩が龍の利きになっています。まるで2枚の龍で玉が挟まれたような詰上りです。

利き二歩有効／無効で作意の成立不成立を切り分けてツインとした作品。a) b)の手順はそれぞれ単体で見ても面白いですが、両者を比べると、同一地点に異なる種類の背駒を行っており、対照性を兼ね備えています。

上田吉一氏 個展 2 (再掲)

変寝夢

8月に続いて上田氏の個展第二弾です。
 長編2作ですが、1番は使用駒が歩と香だけですので考えやすいと思います
 ます。2番はちょっと難しいかもしれませんが、必ず満足して頂ける内容になっております。
 解答手順は略記で大丈夫です。解説は、伊藤正さんです。PC 解答 OK なので是非とも短評総評をお願いします。

解答締切：2024年12月31日(月)
 ※WFP1月号結果稿予定

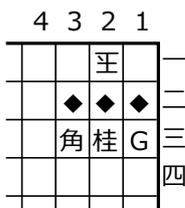
解答送付先(変寝夢)：
 hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp (■を@に)



ルール説明

- 【協力自玉詰】
 先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。
- 【ピラミッド】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台になる。



持駒なし
 G: Grasshopper

例えば左図で、
 11Gや31Gは可。
 22角や11角は不可。
 11桂成や31桂成は可(詰)。

【不滅駒】

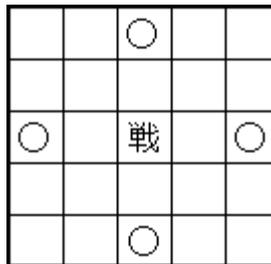
取られることのない駒。不滅性を持つ駒は例えば「不滅歩」のように「不滅+駒名」で表す。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

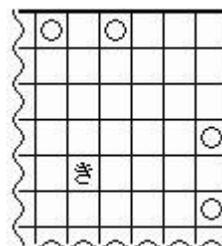
【戦: Dabbaba (0,2)-Leaper】

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



【き: Giraffe (1,4)-Leaper】

フェアリーチェスの Giraffe。4対1の方向に跳ぶ八方桂。



【Rook (城)】

チェスの Rook。つまり、成れない飛車。

【取捨】

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。取捨属性を持つ駒は例えば「取捨歩」のように「取捨+駒名」で表す。

第1番

協力自玉詰 102手

持駒 なし

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

持駒 香

◆ : Pyramid

49と、18とは不滅駒

第2番

成禁協力自玉詰 426手

持駒 なし

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

持駒 なし

き : Giraffe(1,4)-Leaper

城 : Roon

戦 : Dabbaba(0,2)-Leaper

21飛、34城、98とは取捨駒

41龍は不滅駒

「駒全」マネ禁雑感

若林

駒全マネ禁というルール。関連する記事は132号と175号にある。なぜ「駒」、「全」がつくのか書いてみたい。単に「マネ禁」じゃだめなの、というお話だ。

まずは「駒」のほう。こちらは「段」、「列」、「取」といったマネを禁止する対称を変化させることを考えている。将棋のフェアリーでも禁止ではないが「動きマネ詰」という例があった。

ルール名が長くなるかわりに、ルールが増えたときに対応しやすい、というわけだ。

「全」のほう。こちらは、「全」がないときの事を考えている。「全マネ禁」では同じ駒種の応手しか王手解除の方法がないときは詰みだ。

では全のつかない「マネ禁」ではどうか？ 実は2パターンの考え方がある。「同じ駒種の応手しか王手解除の方法はない王手は失敗」と「その時は同じ駒種の応手をしてよい」という考え方だ。

既存の「全」のつくルール、「全取禁」に対応する「取禁」は前者で、後者は「禁欲」という別のルール名となる。これに従えば、全のつかない「マネ禁」では同じ駒種の応手しか王手解除の方法はない王手は失敗となる。

つまるところ、「駒」「全」表記は他の派生ルールの余地をあらかじめ残しておくべきか、というお話だ。

別に「駒全」の2文字が長いだけならばいいじゃない、という考え方も普通だが、個人的にはルール名は短いほうが嬉しい、という感覚もある。

「全ってなんだ？ と思いやすい」「全駒マネ禁だと”全駒”と読めて紛らわしくなる」、という面もあって、特に「全」はなくてもいいんじゃないかなあ、という気持ちもあるが、強く推すものでもない。

ちょっと早い2025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2025年年賀詰作品展。6名7題の出題となりました。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)

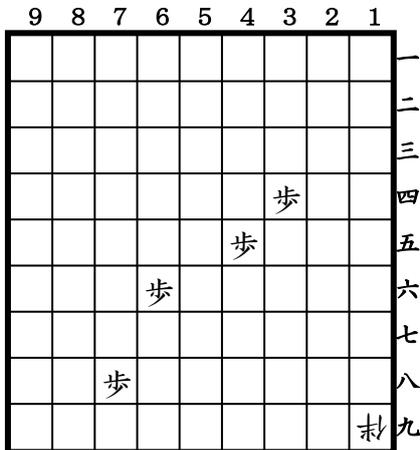
解答締切：

2025年1月15日(水)

1番 神無太郎作

協力詰 53手

持駒 なし



持駒 夜

伴: 左2右1王 {+2-0|-1-0} [0+1]

夜: Nightrider [(1,2)-Rider] [1+0]

【協力詰】

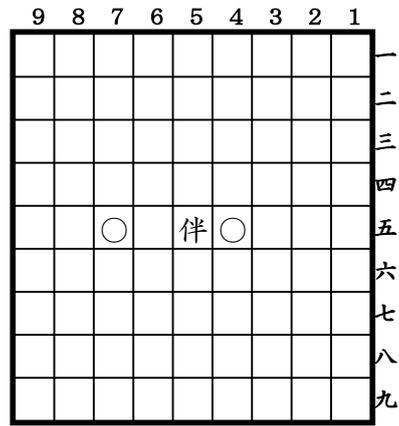
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Nightrider (夜)】

(1,2)-Rider。つまり、Knightの利きの方向に走る駒。

【伴王】

左横に1マス飛ばして2マス目、右に1マス動くロイヤル駒



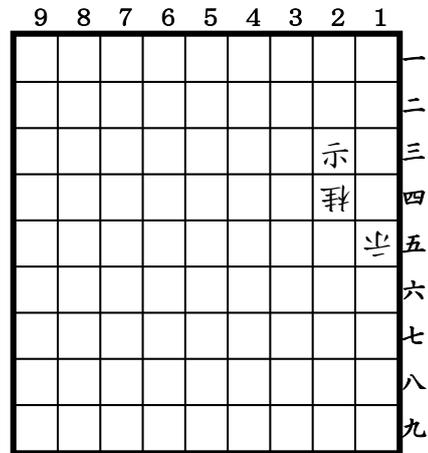
作者コメント

- 巳年にちなんで蛇行を詰め込んでみました。
- 左に2桁、右に1桁だけ進める伴というロイヤル駒の蛇行的利き
- 盤面の歩の蛇行的配置
- 作意での夜の蛇行的軌跡

2番 神無太郎作

天使詰 2025手

持駒 飛2角2金4銀4桂3香4



持駒 歩112騎

示: 前2後1王 {-0+1|-0-2} [1+1]

騎: Knight [(1,2)-Leaper] [1+0]

【天使詰】

双方協力して最長手数で受方の玉を詰めます。手順中に同一局面があってはならない。

【Knight (騎)】

(1,2)-Leaper。つまり、1対2の八方向に跳ぶ駒。

【示王】

前に1マス飛ばして2マス目、後ろに1マス動くロイヤル駒

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

作者コメント

最初の投稿作はたくぼんさんに「かなり怪しいですね(笑い)」と言われたのでリベンジです。伴の動きを縦にした前に2枡、後に1枡だけ進むというロイヤル駒を使って 2025 手詰を作ってみました。これならたくぼんさんも納得?

3番 占魚亭作
点鏡協力詰 7手

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

持駒 香

夜: Nightrider 王 [(1,2)-Rider] [0+1]

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【点鏡】

55 に関して点対称の位置ある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその利きが入れ替わる。

【Nightrider 王 (夜王)】

(1,2)-Rider。つまり、Knight の利きの方向に走るロイヤル駒。

作者コメント

ロイヤル駒を使用していますが、難易度は普通———昨年のもものよりもやさしいかも———だと思います(ホントかよ)。年賀詰らしい詰上りを目指してください。

4番 駒井めい作

持駒推理詰 1手

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

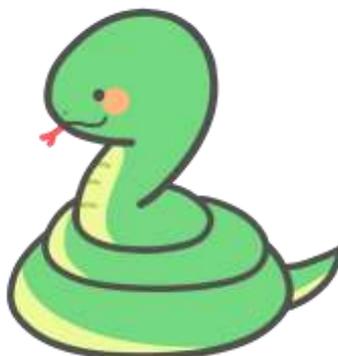
持駒 ?

【蟠蛇 (ばんじゃ) 王】

縦と斜め下に1マス動けるロイヤル駒

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

★持駒と手順をお答えください



5番 神無七郎作
最善千日手 14手
持駒 飛

										1
										2
										3
										4
										5
										6
										7
										8
										9

持駒 飛

【最善】

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべく目的の達成を妨げるよう応じる。攻方最短・受方最長のみが正解。

【千日手】

初形局面に戻すことを目的とする。

作者コメント

前回は最善千日手を投稿したのですが、年賀詰にしては難しすぎたので今回は解きやすい作品にしました。変化ゼロです。

6番 三角淳作

攻方取禁協力詰 (受先) 22手

										1
										2
										3
										4
										5
										6
										7
										8
										9

持駒 桂

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があるとはなら

ない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【受先】

受方から指し始める。

作者コメント

例年、年賀詰はあまり作っていなかったのですが、新年向けの曲詰が偶々1つできましたので、投稿させていただきます。

7番 たくぼん作

強欲協力自玉詰 38手

										1
										2
										3
										4
										5
										6
										7
										8
										9

持駒 歩

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

- ・攻方は合法的な王手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。受方は合法的な着手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。
- ・駒を取る着手が複数あるときはそれらから何を選んでよい。
- ・駒を取る着手が存在しないとき、駒を取らない着手が指せる。

作者コメント

今の干支の回りは強欲協力自玉詰で創ってます。詰上りが同じようなものになるのが悩ましいところです。本年もお世話になりました。来年もよろしくお祈りします。

■31-3 深井一伸作

協力詰 9手

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

持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

「邪魔駒消去を紛れに利用する」

今回は作家向けの内容です。創作課題を出します。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 1】

邪魔駒を除去した仮想局面において、詰手順 X が生じるとする。作意で詰手順 X (類似手順を含む) に合流しない協力詰を作れ。

「邪魔駒」は詰将棋用語です。狭義には「攻方の目的達成(受方玉の詰み)を邪魔する攻方駒」を指します。ある攻方駒を除去して駒箱に収納したとき、作意の詰手数Nよりも短い詰手数(N-2手以下)で詰むならば、除去した駒は邪魔駒と言えるでしょう。

当然ながら、邪魔駒消去は作意で表現する手筋です。邪魔駒を除去した後に、詰手順X(類似手順を含む)に合流する手順構成を「邪魔駒消去」と呼びます。

では、邪魔駒消去を紛れに利用したらどうなるでしょうか? 「邪魔駒を除去しても、詰手順X(類似手順を含む)に合流しない」というパターンが考えられます。そもそも「邪魔駒を除去する手段がな

く、詰手順X(類似手順を含む)に合流しない」というパターンもあるでしょう。

うまく表現しないと、がっかり感が強くなってしまいうかもしれません。しかし、予想外の展開を演出できる可能性も秘めています。

創作課題を少し発展させてみます。

【創作課題 2】

邪魔駒 A を除去した仮想局面においては詰手順 X、邪魔駒 B を除去した仮想局面においては詰手順 Y が生じるとする。作意では邪魔駒 A を消去して詰手順 X (類似手順を含む) に合流し、詰手順 Y (類似手順を含む) が作意に現れない協力詰を作れ。

二つの邪魔駒がある状況で、一方を消去するのが正解で、もう一方の消去を試みるのが不正解となる手順構成です。邪魔駒を消去する際に「選択枝」を与えるわけです。

着手の選択枝について、広い範囲では「作意・変化・紛れ」も解答者に選択枝を提示していると言えます。狭い範囲では、「限定移動」「限定打」「限定合」「不利先打」などの手筋も該当するでしょう。着手に選択枝をもたせることは、作品に深みを与える手法の一つと言えます。

少々捻くれた課題で、挑戦的な課題でしょう。あなたならどのように表現しますか?

解答・解説

■31-1 駒井めい作

協力詰 3手



持駒 銀

【解答】

22歩成 同歩 21銀打 迄3手

詰上図



【解説】

初形で攻方23歩がなければ、攻方が23銀打と指して詰みます。また、初形で受方21歩がなければ、攻方が21銀打と指して詰みます。初形の攻方23歩は邪魔駒か必要駒か、現時点では判断しがたいです。

初手は21銀生か22歩成のどちらかです。初手21銀生に23玉 32銀生 12玉と進めれば、初形から攻方23歩が消去されます。攻方が5手目23銀打と指して詰みます。しかし、手数超過で不正解です。

初手は22歩成が正解です。初形の攻方23歩を退かして、3手目23銀打が見えてきます。2手目は22同玉か22同歩のどちらかです。

2手目22同玉に3手目23銀打は、4手目33玉と逃げられて詰んでいません。2手目22同歩に3手目23銀打は、4手目23同歩と攻方銀が取られて詰んでいません。初形から攻方23歩を消去できても、23銀打で詰まない局面に変化しています。

初手22歩成に2手目同歩と進んだ局面では、別の詰み形が現れています。3手目21銀打迄で詰上りです。初形の受方21歩が退いて、攻方が21銀打と指せるようになっています。初形では22の地点に攻方23歩が利いていましたが、最終形では22の地点が受方歩で埋められています。受方12玉に逃げ道はありません。

本作は邪魔駒消去を紛れに、別の詰み形が現れます。邪魔駒消去が作意ではなく紛れに現れる点で、少々捻った狙いと言えます。

■31-2 springs作

協力詰 4手 (受先、2解)



持駒 なし

【解答】

1) 66角 同銀 46玉 57角 迄4手

1) 詰上図



2) 45飛 同金 65玉 55飛 迄4手

2) 詰上図



【作者コメント】

受先で出した角／飛を拾う2解です。

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 4手 (受先、2解)



持駒なし

受方から指し始めますが、攻方から指し始めたらどうなるのでしょうか。攻方から指し始めると、7手でも詰みません。受方は初手でどのような協力をすればよいのでしょうか。受方が初手で何かしらの駒を打って、攻方にとってもらうのが分かりやすい協力でしょう。

例えば、攻方の持駒に金があれば、初形で攻方が56金と打って詰みます。実際には、受方が初手で金を打って、次に攻方が金を取りながら王手をします。初手で受方が金を打つ場所は、45・64・66の三地点に限られます。

初手で金を打って、2手目に45同金・64同銀・66同銀のいずれを指しても、最終手で攻方が金

を打って詰む形を作れません。

とにかく考えられる手順は、初手から「45X 同金」「64X 同銀」「66X 同銀」の3つです。初手から45X 同金の進行では、3手目65玉とかわすのが正解です。攻方の持駒に飛車があれば、4手目55飛で詰みます。

初手から「66X 同銀」の進行では、3手目46玉とかわすのが正解です。攻方の持駒に角があれば4手目57角で詰みます。

つまり、初手は66角・45飛の二つが正解です。受方が攻方に大駒を渡し、大駒の利きを活かした詰上りが現れます。

本作は受方が攻方に大駒を渡します。強力な大駒を渡すのは協力詰らしい展開です。2解で攻方金・銀の役割が入れ替わっていて、十分な対照性が表現されています。

■31-3 深井一伸作

協力詰 9手



持駒なし

【解答】

62角生 52玉 53歩生 62玉 42飛生 53玉
46桂 42玉 34桂 迄9手

詰上図

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

【作者コメント】

直接王手による(空き王手でない)飛、角、歩3種不成9手詰。

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 9手

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

持駒なし

初形で攻方46飛・54歩がなければ、46桂 42玉 34桂迄の手順で詰みます。これら二枚を消去するには、どうしたらよいでしょうか。

初形の攻方54歩を消去するには、受方玉を42・52・62の三地点のいずれかに動かせばよさそうです。例えば、初手62角成に2手目同玉と進めます。3手目53歩成に4手目同玉で、初形から攻方54歩が消去されます。

初形の攻方46飛を消去するには、どうしたらよいでしょうか。攻方49香の利きがあるため、初手42飛成に2手目同玉のような手順は指せません。

初手から62角成 同玉 53歩成 同玉と進めた先程の手順から、続けて43飛成 62玉 53龍 同玉と進めます。これで初形から攻方46飛も消去で

きます。しかし、この時点で8手かかっています。46桂 42玉 34桂の3手を入れると手数超過です。

初形から攻方46飛・54歩を効率よく消去しようとする、意外な正解にたどり着きます。初手の正解は62角“生”です。角は成ると純粋に利きが増えます。基本的に角は成った方が得です。

なぜ角を成らない方が正解なのでしょう。2手目に52玉と指させるためです。攻方があえて利きを増やさないことで、受方がより協力しやすくなっています。ただ、2手目52玉で本当に詰みに向かっているのか、いまいちよく分かりません。

3手目は53歩“生”が正解です。角と同様に、歩も成ると純粋に利きが増えます。基本的に歩も成った方が得です。4手目62玉と指させるのが目的です。ただ、攻方歩を消去したいのに、攻方歩が消去されていません。遠回りでも詰みに向かっているように見えます。

続く5手目は42飛“生”が正解です。角や歩と同様に、飛車も成ると純粋に利きが増えます。基本的に成った方が得ですが、6手目53玉と指させるのが目的です。ようやく初形から攻方歩が消去されました。

7手目は46桂が正解です。攻方59香の利きを通しながら、攻方49香の利きを遮っています。「まだ攻方飛を消去していないよね？」と思ったかもしれません。8手目42玉と攻方飛を取りながら逃げられます。

9手目34桂と跳ねれば、攻方34桂・49香で両王手がかかって詰上りです。5筋には攻方59香が利いているため、受方42玉は逃げられません。

本作は飛・角・歩の三種不成が見所です。どれも成ると純粋に利きが増える駒で、基本的には成った方が得です。飛・角・歩を不成で動かすのは、受方に協力してもらうためです。

特に面白いのは、不成で動かした飛・角・歩が、後に取られて盤面から消えることです。飛・角・歩の不成という不思議な手の痕跡が、最終形で綺麗さっぱり消えてしまっています。驚きと美しさ、両方を存分に味わえる作品です。

フェアリー版くるくる作品展13

担当：たくぼん

今月も引き続き投稿がありましたのでくるくる作品展13を開催します。5題出題です。

解答送り先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

解答締切：2025年1月15日(水)

※短評(長評)よろしくお願ひします

くるくる 13-1 若林作

協力詰 17手

持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
			獅	零					二
	零						零		三
		零							四
			獅				包		五
					零				六
			零				零		七
		零							八
									九

持駒 なし

蝗: Locust [0+1]

包: Leo (Q利きの包) [1+0]

偶: Dummy王 [0+1]

零: Zero [(0,0)-Leaper] [8+0], 取捨て

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【Locust (蝗)】

フェアリーチェスの Locust。Queen の利きの方向にある敵駒を1つ飛び越したその直後の空きマスに着地し、飛び越えた敵駒を取る。一度に2つ以上の駒は飛び越せない。

【Leo (包・炮)】

フェアリーチェスの Leo。駒を取らないときは Queen と同じ動きで、駒を取るときは Lion と同じ動き(つまり、Queen の利きの方向にある駒を1つだけ飛び越えた先にある敵駒を取る)。

【Dummy王 (偶王)】

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。
[補足]

- ・ルールによっては受動的に動かされたり、利きを持ったりする場合はある
- ・行き所のない駒の禁則の対象外である

【Zero (零)】

(0,0)-Leaper。つまり、現在位置に移動する駒。

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

作者コメント

イメージした瞬間後半9手の一回転ができていました。もう一回転は僥倖。

くるくる 13-2 若林作

協力詰 21手

持駒 なし

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

持駒 なし

G: Grasshopper [1+0]

G: Grasshopper王 [0+1]

香: 香車 [0+1], 取捨て

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【Grasshopper (G)】

フェアリーチェスの Grasshopper。Queen の利きの方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に2つ以上の駒は飛び越せない。

【Grasshopper王 (G王)】

上記のロイヤル駒。本作では59G

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

作者コメント

似た動きが極光 II 上田氏作の G 同士の追い回しに序奏をつけてもできるな、ということで作図しました。おまげ的な感覚のパロディ作です。メイン部分のキーは馬だけお借りしました。

くるくる 13-3 神無七郎作

背面協力詰 89手

持駒 なし

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

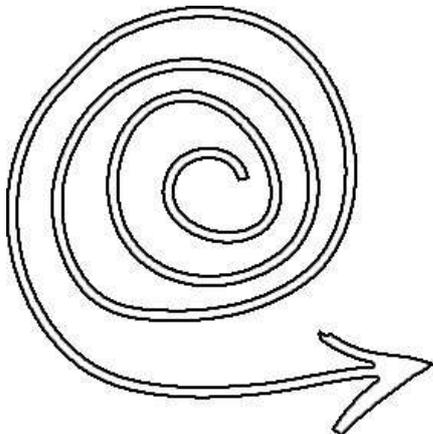
持駒 銀

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。



くるくる 13-4 神無七郎作

天使詰 107手

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

持駒 歩18

【天使詰】

双方協力して最長手数で受方の玉を詰ます。手順中に同一局面があってはならない。

くるくる 13-5 神無七郎作

悪魔詰 37手

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

持駒 金4桂2

【悪魔詰】

双方協力して受方玉の詰みを可能な限り避ける。不詰の局面に到達してもよく、その場合は作品が不完全。

☆解答よろしくお願ひします。

フェアリー版くるくる作品展12解答発表
担当：たくぼん

今回はお手ごろの作品3題でしたので解答する方が増えるかと期待しておりましたが、前回と同じメンバーの4名でした。なかなか難しいものです。解答者4名見事に全題正解でした。

【解答成績】(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	計
神無七郎	○	○	○	3
占魚亭	○	○	○	3
若林	○	○	○	3
springs	○	○	○	3

くるくる 12-1 若林作

背面協力詰 29手

持駒 なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香										王
と	と	と	と	と	と	と	と	と	と	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	

持駒 なし

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

21 と 同玉 31 と 同玉 41 と 同玉

51 と 同玉 61 と 同玉 71 と 同玉

81 と 同玉 91 と 71 玉 81 と 61 玉

71 と 51 玉 61 と 41 玉 51 と 31 玉

41 と 21 玉 31 と 12 玉 11 銀 まで 29 手

詰上図

持駒 歩7

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										と
										銀
										王
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	

持駒 なし

作者コメント

中編以上の背面協力詰がほとんどない、ということで作ってみました。ごくシンプルな一往復ものです。

★おっといきなり詰んでいるかのような初形ですが3段目の歩の配置で2段目のと金は全て歩の利きとなっています。というわけで2段目のと金を全て歩に置き換えても作意は成立の完全作になります。じゃあ香でもよいのかというときにあらず香の場合は余詰が成立します。気になる方は考えてみてください。手順はシンプルな一往復物。これがスタート地点で中編以上の背面協力詰の趣向作の今後に期待ですね。

占魚亭

あっけない幕切れだけど、2番と同様にこちらも楽しかったです。

神無七郎

「と金に見えるのは目の錯覚。本当は全部歩だ」と、自分に暗示を掛けて解くべき作品。28手目以外はすべて一段目への着手なのが面白いですね。

springs

16手目82玉では手数超過。やさしい1往復。

くるくる 12-2 若林作

成禁背面協力詰 43手

持駒 角

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

持駒 銀

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

92 銀 82 玉 91 銀 81 玉 82 銀 72 玉
 81 銀 71 玉 72 銀 62 玉 71 銀 61 玉
 62 銀 52 玉 61 銀 51 玉 52 銀 42 玉
 51 銀 41 玉 42 銀 32 玉 41 銀 31 玉
 32 銀 22 玉 31 銀 21 玉 22 銀 12 玉
 21 銀 13 玉 12 銀 24 玉 23 銀 35 玉
 34 銀 46 玉 47 歩 48 角 36 歩 47 玉
 46 歩 まで 43 手



詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

作者コメント

ちょっと長めの片道です。往復は無理そうだったので収束をつけました。

★本作も3段目の歩を使った趣向物です。12-1では止めに使った銀が主役の送り手筋物です。3段目の歩のせいでなかなか進んでいかないのも面白いところです。歩を1枚取って収束ですが、角の背打もあり少し考えどころがありました。背面の歩は背面特有の止めの手筋です。

占魚亭

受方持駒制限のため趣向手順が終わった後もやさしい安心設計。

神無七郎

この素材なら何とか一往復したい……そう思っているいろいろやってみたら本当に往復できたので、別途「くるくる」に投稿します。

springs

ジグザグゆっくり進む銀と玉。歩だけで詰ます収束はかなり意外。



くるくる 12-3 たくぼん作

成禁協力詰 17手

駒: Knight王 [(1,2)-Leaper] [0+1]

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

持駒 銀

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【Knight王（騎）】

(1,2)-Leaper。つまり、1対2の八方向に跳ぶロイヤル駒。

28 銀 38 騎 39 銀 57 騎 48 銀 36 騎
 47 銀 55 騎 56 銀 74 騎 65 銀 53 騎
 64 銀 72 騎 73 銀 91 騎 82 金 まで 17手

詰上図

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

持駒 なし

作者コメント

フェアリー入門に投稿しようと思ったら成禁がダメということでこちらへ。

★フェアリー入門用に創ったものの規定違反ということで無理やりこちらで出題させていただきました。騎王の軌跡がジグザグに動いて 19→91 という作品ですが、気になるのは詰上図での 73 銀が不要という事実。出来れば消したいところでした。

若林

金に向かっていけば詰むので難しくはないが、くるくる的かと問われるとちょっと迷うところです。

占魚亭

「左2・右1・左2・右1・左2」の移動で Corner-to-corner。設定次第では四隅制覇もできそう。

神無七郎

3手目 39 銀がちょっと指しにくい手ですが、指してしまえば、金という目標物があるので、迷いなく指し続けられました。銀と騎のペアだと、縦方向に追う手順を考えがちですが、斜めに追うのは割と珍しいと思います。

springs

この追い方が唯一最短なのは不思議な感じ。

【総評】

神無七郎

今回は紛れもなく「くるくる」級の難易度だったので助かりました。そろそろ年賀詰も考える必要がありますし、解答・創作ともに少しギアを上げようと思います。

占魚亭

今回は軽めでしたね。

★今回は難易度が低めでしたが、本来はこの程度の難易度が想定難易度でしたので、投稿の基準とさせていただきますが、基本来る物は拒まずでやってきましたので投稿次第・・・どうなることやらです。

キルケ/アンチキルケとフェアリー駒

若林

現時点で未定義のキルケ/アンチキルケでのフェアリー駒の扱いについて提案してみたい。

チェスプロブレムではフェアリー駒はプロモーションでポーンから成った駒、という考え方なので最上段にできる。その考え方から、フェアリー駒は駒のいた筋の 1/8 段目に復活する。

詰将棋ではその考え方はそのまま適用できないが、結論だけお借りして最上段の 1/9 段目に復活することにしてみませんか、と提案する。

最上段に復活すると行き所のない駒になるフェアリー駒もある。キルケでは持ち駒になり、アンチキルケでは移動しない、でいいだろう。

実は他にも問題はあがあるのだが、それは後回しにさせていただく。例図と例題を並べよう。

キルケ

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

持駒なし

右側に注目すると、22Q という手がある。同玉と取ると 21Q が復活するためこれは詰みだ。左側でも 92G とするとどちらの G を取っても 82G は 89 に、92G は 99 に復活してしまいこちらも自玉は詰んでいる。

キルケ

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					騎	王	王		一
						王	王		二
						王	王		三
			●			●			四
									五

33 騎でどの駒でも取れない。31 に復活してしまう。つまり詰。

アンチキルケ

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

持駒なし

76 銀に同駒/79 駒とすると三重王手がかかり自玉が詰む。三重王手は別にフェアリー駒がなくてもできるし、駒は詰に貢献していないけど気持ち気持ち。

アンチキルケ協力詰3手

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

持駒なし

臣：上下左右1マスに進める。

62 臣/61 臣で王手がかかる。41 玉に 42 金まで。51 玉、持駒歩金の基本 3 手詰の変種。

例題:キルケ

1) G:グラスホッパー。Gの打場所は？

キルケ協力詰5手

王	桂									
馬										
歩	G									

持駒 G

b)93銀>金

2) Q:クイーン。金で詰めるには。

キルケ協力詰9手

										王
						δ				
								金	馬	

持駒 桂歩

3) 酔:酔象。後ろ以外の7方向1マスに動ける。左へ追う。

キルケ協力詰17手

馬	馬	馬	馬	馬	馬	馬	馬	王		酔

持駒 なし

4) 騎:ナイト。龍筋を通そう。

キルケ協力自玉詰20手

王										
馬	馬	馬	馬	馬	馬	馬	馬	王		
									騎	

持駒 飛

例題:アンチキルケ

5) 飛車を活用するには。

アンチキルケ協力詰5手

										王

持駒 金

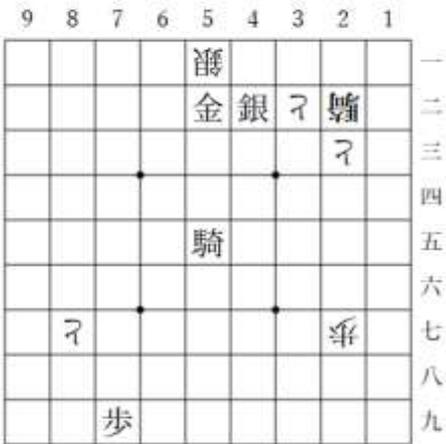
6) Gの動きに注目。

アンチキルケ協力詰5手

持駒 なし

7) 22 騎を詰める。55 騎はロイヤル駒ではない。ロイヤル駒でも最上段に復活する。

アンチキルケ協力詰7手 (2解)

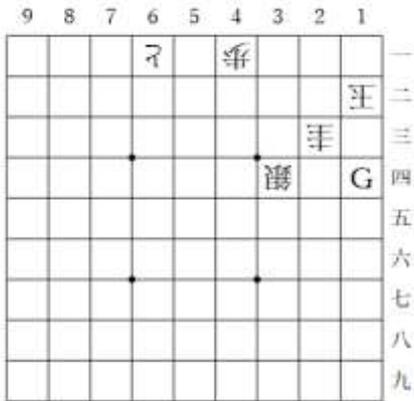


持駒 なし

22騎がロイヤル駒

8) G を活かせる手順を探そう。

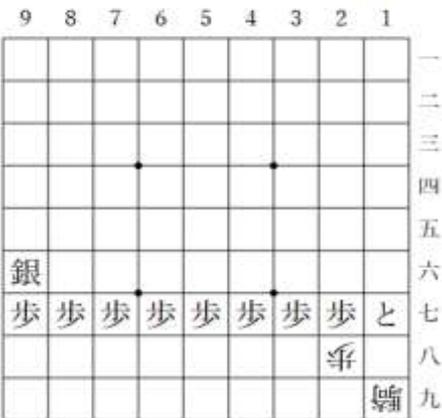
アンチキルケ協力詰9手



持駒 桂歩歩

9) ナイトを左辺に追う。

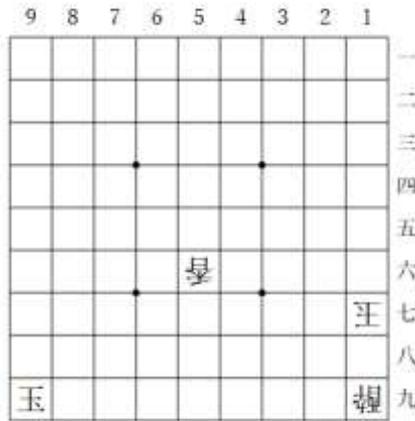
アンチキルケ騎王協力詰17手



持駒 なし

10) 玉と酔象を送り届ける。

アンチキルケ協力自玉詰28手



持駒 臣7

11) 賢:Fers。斜め方向1マスに動ける。今度は玉を運ばなくて良い。

アンチキルケ協力自玉スタイルメイト14手



持駒 飛7

例題作意・解説

1)

キルケ協力詰5手

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

持駒 G

b)93銀>金

72G 同飛/71G 93歩成 81玉 82銀まで
b)62G 同飛/61G 93歩成 81玉 82金まで

飛車を取ることはできるがそれではどうにもならない。72Gで王手をかける。すると同飛/71Gで71が塞がる。これで93歩成とすると銀を持駒にできて81玉、82銀までの詰。

b)は初手62Gとなる。同飛/61Gに93歩成、81玉、82金まで。金の威力で捕まっている。質駒の駒種による限定打。

2)

キルケ協力詰9手

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

持駒 桂歩

17歩 同Q 同金/19Q 同玉/49金
29桂 28玉 38金 29玉 39金まで

この形なら19を埋めたくなる。17歩、同QでQを1筋に呼ぶ。同金/19Qで目的は達成される。同玉/49金に29桂しかない。あとはキルケの基本パターン。取れない金の単騎詰だ。

3)

キルケ協力詰17手

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

持駒 なし

22酔/23歩 同玉/21酔 32酔/33歩 同玉/31酔
42酔/43歩 同玉/41酔 52酔/53歩 同玉/51酔
62酔/63歩 同玉/61酔 72酔/61金 同玉/71酔
82酔 同玉/81酔 92酔/93歩 同玉/91酔
92金まで

22酔/23歩に同玉/21酔となる。これで一路左に移動した。以下繰り返して金を1枚入手して92酔/93歩 同玉/91酔 82金まで。

4)

キルケ協力自玉詰20手

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

持駒 飛

11飛 23歩/21騎 33騎 同歩/31騎
43騎 同歩/41騎 53騎 同歩/51騎
63騎 同歩/61騎 73騎 同歩/71騎
83騎 同歩/81騎 62騎 同龍/61騎
42騎 同龍/41騎 22騎 同龍/21騎まで

龍筋を通すしか見込みがない。飛車を打つしかないので11飛 23歩/21騎。33騎 同歩/31騎。以下繰り返して83騎 同歩/81騎。

逆王手がかかったので 62 騎 同龍/61 騎 42 騎 同龍/41 騎 22 騎 同龍/21 騎。龍を取ると 82 に復活するので詰。

全応手魔女返し。「ポエニクス」のパロディ。

5)

アンチキルケ協力詰5手

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

持駒 金

25 金 同歩/23 歩 53/51Q 14 玉 15 飛まで

既に玉は取禁状態だが金 1 枚では詰まない。そこで 25 金、同歩/23 歩と歩を吊り下げる。53/51Q と王手で飛車を取れるようになるのだ。14 玉に 15 飛まで。

6)

アンチキルケ協力詰5手

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

持駒 なし

43G/41G 47 玉/51 玉 23G 52 玉 53 銀まで

飛を下がって合駒をもらってもさすがに無理だ。43G/41G が王手になる。47 玉/51 玉に 23G で空き王手し、52 玉、53 銀まで。平凡だがクロスする 23G の味が良く捨てきれなかった。

7)

アンチキルケ協力詰7手 (2解)

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

持駒 なし

22騎がロイヤル駒

1) 34 騎 同騎/39 騎 51 金/49 金 47 騎

48 金 59 騎 68 銀まで

2) 43 騎 同騎/49 騎 51 銀成/39 全 37 騎

38 全 29 騎 18 銀まで

上段では無理なので、下段に騎をアンチキルケで飛ばす。39 に追えば金で、49 に追えば銀で銀を取りつつ追いかけ、左右で詰む。

8)

アンチキルケ協力詰9手

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

持駒 桂歩歩

13 歩 同圭/21 圭 24 桂 11 玉

34G/31G 22 玉 23 歩 13 玉 14 銀まで

普通作っばい雰囲気。

13 歩、同圭/21 圭としてから 24 桂、11 玉。すると 34G/31G が王手になり 51 も塞がる。応じて 22 玉、23 歩、13 玉、14 銀まで。踏み台だ

った 24 桂の顔が立った詰め上がり。

9)

アンチキルケ騎王協力詰17手

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

持駒 なし

18 と 27 騎/29 騎 19 と 37 騎/39 騎
 29 と 47 騎/49 騎 39 と 57 騎/59 騎
 49 と 67 騎/69 騎 59 と 77 騎/79 騎
 69 と 87 騎/89 騎 79 と 97 騎/99 騎
 89 とまで

初手は 18 としかない。27 騎/29 騎、19 と、
 37 騎/39 騎。以下 29 とから 99 まで騎を追って
 89 とまでそのまま詰む。

1 0)

アンチキルケ協力自玉詰28手

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

持駒 臣7

18 臣 27 玉 28 臣 同酔/29 酔
 28 臣 37 玉 38 臣 同酔/39 酔
 38 臣 47 玉 48 臣 同酔/49 酔
 48 臣 57 玉 58 臣 同酔/59 酔
 58 臣 67 玉 68 臣 同酔/69 酔
 68 臣 77 玉 78 臣 同酔/79 酔
 78 臣 87 玉 88 臣 同酔/89 酔まで

18 臣 27 玉 28 臣 同酔/29 酔で一路移動する。
 7 回繰り返すと 89 酔が発生して詰。

1 1)

アンチキルケ協力自玉スタイルメイト14手

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

持駒 飛7

28 飛 同賢/29 賢 38 飛 同賢/39 賢
 48 飛 同賢/49 賢 58 飛 同賢/59 賢
 68 飛 同賢/69 賢 78 飛 同賢/79 賢
 88 飛 同賢/89 賢まで

スタイルメイトなら余詰の心配がなくなる
 のでこういう構図も取れる。飛を賢に 7 回取っ
 てもらおうと賢が 89 に移動してスタイルメイト。

以上となるが、面白そうな気配を感じてもら
 えたら幸い。いずれ作品でお目にかかれれば、
 と思うが、今あるネタは全部出してしまった。

フェアリー駒とキルケの併用は WFP で既出と
 も言える。不動玉設定でキルケが出題されたこ
 とがあるのだ。WFP58 号の次ページの図。

要は dummy 王だ。キルケでロイヤル駒が取ら
 れることはないのでキメをどうするかの問題は
 発生しない。fmza も対応している。

■ 52-2 神無七郎作

キルケ協力自玉詰 20手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒飛角

受方持駒なし

※37玉は不動

さて、問題を先延ばしにしていたが、実はここまでの定義には解決しなければいけない問題がある。フェアリー駒によってはすっきりしないのだ。WFP152号、神無七郎氏の前口上も参考になる。

Locust (蝗) やマリンピースはまだいい。アンチキルケでは着地してから着地筋の最上段に移動する。最上段が塞がってれば移動しない、くらいでいいだろう。

問題は獅子だ。なにせ2度動く。駒取りをして、もう一度動けるし、何なら2枚取れるのだ。アンチキルケではいつ、どういうタイミングで最上段に移動するのか？ 一度目の移動によりアンチキルケで最上段に移動して、最上段で2回目の動きをするのか？ 2枚取ってから最後にアンチキルケを発動するのか？

キルケにおいて同一筋で2枚のフェアリー駒を取ったら、どちらが再生して、どちらが持ち駒になるのか、という問題もある。まあ先に取ったほうが復活し、後に取ったほうが持ち駒でいいだろうが、例外には違いない。

定義をすれば済む話かもしれない。しかしルールが煩雑になる。ひとまず現時点では獅子については検討事項として保留したい。

しかし、それはそれとしてフェアリー駒とキルケを組み合わせる試みは楽しいものだった。そして、得られた図面は紹介に耐えるものになったのではないかと考え、この記事を作成した。

最後に作意を伏せて1題出題させていただく。解答募集はしないが、感想は歓迎する。

1 2) くるくる。挟撃が楽しめるかと思う。

キルケ協力自玉スタイルメイト56手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 鬣9

鬣(Lion): 8方向に一つの駒を飛び越して任意の位置に着地する駒。着地点の駒を取れる。
包(pao): 通常は飛車の動き。駒を取るときだけは縦横に一つの駒を飛び越して任意の位置の駒を取れる。

ご感想、ご意見などは下記までお願いします。
wakaba@wakaba.sakura.tv 若林

WFP173号の WFP 作品展145-8伊達悠氏の参考図を見ていた。打歩スタイルメイトでは打歩ではないスタイルメイトだけではなく、詰も以前の fmza では禁手となる扱いだそうだ。2024/11/7 時点の fmza で調べてみよう。

打歩協力自玉スタイルメイト2手

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

持駒 蝗

偶：ロイヤルdummy
蝗：Locust

つまり、この図で41蝗、31歩とするとこれが打歩スタイルメイトなのだ！ 32歩を動かす31歩成は詰なので禁手となるのだ。Isardamの中に埋まっていると目立たなかったが、この32歩が動けないのは相当なインパクトがある。

打歩協力自玉スタイルメイト2手

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

攻方持駒 飛

受方持駒 歩

偶：ロイヤルdummy
蠶：Lion

持駒制限をして徹底的にやるとこう。12枚が打歩ではない詰の禁則で動けず、スタイルメイトになる。

話はここで終わらない。

打歩協力自玉スタイルメイト2手？

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

攻方持駒 飛歩

受方持駒 歩

偶：ロイヤルdummy
蠶：Lion

この図はどうだろうか。飛金を閉じ込めるために14飛、13歩合しかない。同飛は合駒がなく詰みの禁手。歩の打ち場所は12歩しかない。この詰も詰の禁手でスタイルメイト……ではない。

12歩は「打歩詰」なので現在の fmza における打歩スタイルメイトの世界では合法手扱いなのだ！ よってこれは不詰だ。

さて、話のタネとしては面白かったが、このレギュレーションで本当にいいのか、と言われるとすっきりしないものだった。

実際、2024/11/29公開の ver7.02.015ではいずれも不詰という扱いとなった。その扱いで良いと思う。

そもそも、打歩スタイルメイト自体現在の WFP において打歩指定のないスタイルメイトでも禁手ではない。つまり、打歩スタイルメイトは単にスタイルメイトの最終手が歩だったに過ぎない。なので、打歩条件だろうとスタイルメイトの条件は同じが良い。

ということで、既に解決済の話題ではあるのだが、インパクトがあったので記事化させていただいた。

「出口信男の世界」の不詰指摘_2

泰永三二郎

「出口信男の世界」11-4せめかわり詰、83手詰について、神無次郎氏より不詰指摘がありました。実は本題は発表図が不詰で、この本で解説したのは修正図でした。原図には二箇所の不詰順があったこととなります。このあたりの事情を詳しく述べるのが本稿の目的です。

本題のルールは「せめかわり詰」というもの。まずこのルールの説明をしましょう。

せめかわり将棋：駒を取った時、取りに行った自駒Xは捕獲した敵駒Yと同種の駒に変身する。Yの方は変身しない。

付帯条件として以下、

- * ロイヤル駒という役割は駒取りでは変化しない。
- * 同じ筋に同じ向きの歩が複数生じるような指手は、二歩で禁手とする。
- * 行きどころのない駒が生じるような指手は禁手。

フェアリー詰将棋にはいわゆる「変身もの」と言われるジャンルがあります。駒同士の位置関係やその他の条件によって駒の性能が変化するものです。安南ルールや対面ルールが代表です。これらは変身ものとは言いますが、実は駒自体が変身するわけではない。例えば飛車の性能はその時々で色々な駒に変化しますが、駒面は飛車のままだし相手に取られれば本来の飛車に戻ります。

それに引き換え、せめかわり詰やうけかわり詰は駒自体が変化してしまう。ということは飛車10枚とか桂馬が20枚ということがあり得る。ただし当然のことながら1枚の駒が分離するわけではないから駒の総数は変化しないということです。つまり駒の総数は標準駒数の39枚（単玉の場合）か40枚（双玉の場合）に限られるが、各駒の構成数は明示されない限り不明ということです。そのためこれらの詰将棋では攻め方の持駒だけでなく、受方の持駒は必ず明示されます。

まずは発表原図から。本作は持駒の種類と枚数が重要ですが、数が多く分かり難い。間違いやすいため、いささか冗長ですが極力途中図を入れる方針で行きます。

図1

持駒：なし

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

持駒 金歩16

※13玉がロイヤル駒

せめかわり詰の85手詰です。（駒を取った取られたで双方の持駒の種類と枚数が混乱しがちなので、注意しましょう。そう言ってるそばから私自身が間違いそうで怖い。本題の総駒数は常に39枚になるはずですが。

さて、初手は12金と打つしかなさそうで、次図

図2（初手12金の局面）

持駒：なし

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

持駒 歩16

ここで後手は同と、23玉の二択です。

a) 同と

12同と→金、同と→金、同玉→金、13歩、イ23金、22金、33金で次図

変化：イで同金と取れない。取ると13同金→歩と変身して二歩！

駒の変身を→で表します。上のように金が取られると金の総枚数が1枚増えるのが注意点です。代わりに取った方の駒種が1枚減ります。

図3 (8手経過)

持駒：金2

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

持駒 歩15

※33金がロイヤル駒

ここで二択の場面図2に戻って23玉としてみます。実はこっちが作意順です。

b) 23玉、22金→と、33玉

これを図4としましょう。図3との違い、特に先手の持駒の枚数に注目です。先に作意順から追跡。

図4 (4手経過)

持駒：なし

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

持駒 歩17

図4から

32と引、43玉、42と引、53玉、52と引、63玉、62と引、73玉、72と引、83玉、82と引、93玉、

素直に9筋まで追って次図

図5 (16手経過)

持駒：なし

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

持駒 歩17

図5から

94歩、同と→歩、92と、同玉→と、93歩

94歩に後手は嫌でも同としか無い。続く92とにも83玉と逃げると簡単に詰むので同玉の一手。続いて93歩と打って次図。

図6 (21手経過)

持駒：歩2

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

持駒 歩15

※92とがロイヤル駒

同とは二歩になってしまう。かといって91とは92歩生の追撃があって詰んでしまうから、83とが絶対の応手。この辺で作者の企みが見えてくる。

図 7 (22 手経過)

持駒：歩2

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

持駒 歩15

※83 とがロイヤル駒

94 歩が先にセットしてあるため次の 93 歩が取れない仕掛け。先手は 2 枚の歩を消費する 6 手のサイクルで、結果として双方の生歩が 9 筋に発生し、玉(現状はと)を一路右に移動した。先手の持駒は 2 歩減少し後手の持駒は 2 歩増加する。これを繰り返し 3 筋に生歩が発生し 23 玉とした局面を図 8 としよう。

図 8?

持駒：歩?

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

持駒 歩?

※23 とがロイヤル駒

図 7 からここまでの手数は、6 手×6 筋分=36 手。先後の持駒は、歩のみ 2 枚×6 筋 =12 枚移動するから、先手：歩 3、後手：歩 14 となるはず。

図 8 (58 手経過)

持駒：歩14

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

持駒 歩3

※23 とがロイヤル駒

図 8 から

24 歩

図 9 (59 手目 24 歩)

持駒：歩14

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

持駒 歩2

※23 とがロイヤル駒

図 9 から

口同銀→歩、22 と、同と、23 歩、13 と、12 と、同と、13 歩、11 と

変化：口で 13 玉(とに変身済)が問題の変化で後述することとし、とりあえず作意手順を追う。

図 10 (68 手経過)

持駒：歩17

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

持駒 なし

※11 とがロイヤル駒

図 10 から

12 歩生、21 と、22 歩生、31 と、32 歩生、41 と、42 歩生、51 と、52 歩生、61 と、62 歩生、71 と、72 歩生、81 と、82 歩生、91 と、92 歩生迄 85 手詰。

図 11 (85 手経過、詰上がり)

持駒：歩17

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

持駒 なし

※91 とがロイヤル駒

4 段目に後手方の歩の壁があるので、先手の生歩は常にとることが出来ない。

見事な趣向作ですが、本稿は不詰手順の解析が主旨なので、最初の分岐点である図 3 に戻ります。

再掲図 3 (8 手経過、33 金の局面)

持駒：金2

										一
									と	二
								金		三
							歩			四
	ス	ス	ス	ス	ス	ス	ス	歩		五
	と			と				と	歩	六
										七
										八
										九

持駒 歩15

※33 金がロイヤル駒

この図 3 からは作意順と同様に左辺に追って一筋ずつ戻ってくるしかなさそう。手順は前半で詳しく調べてあるので、93 まで行ってから 23 に戻ってきたところまでワープする。

手数は数えずに先手の持駒だけ数えると、2 枚×7 筋 =14 枚移動するから、先手：歩、後手：金 3 歩 13 となるはず。図 8 と異なり最後の方は 32 金、同と→金、33 歩、23 金となるから、後手の持駒が少し違う。

図 12 (23 金の局面)

持駒：金3歩13

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

持駒 歩

※23 金がロイヤル駒

ここで 24 歩と打つしかない。

24 歩、同銀→歩 で次図

図 13

持駒：金3歩14

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

持駒 なし

※23 金がロイヤル駒

ここで先手の持駒が尽きているので、これ以上を進めることが出来ない。つまり不詰である。

以上が原図の不詰手順である。なぜこんなことになったのか

22 金を打って左辺に追いだしてから一往復して戻ってくる間に先手が後手の歩（またはと）を取るチャンスはない。従って必要な歩は左辺に追い出す時点で持っていなければならない。

2枚ずつ8筋分、つまり最低 $2 \times 8 = 16$ 枚無いと24歩の時点で持駒が付きてしまい23に打つ歩がなくなる。1筋には既に後手方14歩が存在するから1筋に打つ歩は、先手13歩が無い場合は1枚だけで良く結局17枚必要というのが結論となる。

再掲 2 図

持駒：なし

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

持駒 歩16

図2で同とでも23玉でも22の歩が先手の持駒に入るように見えるのが錯覚です。12同とのように金を取られると、その瞬間に金を取ったと金が金に変身してしまい、それを取っても先手の持駒に歩は入らないのです。金は歩の代わりにはならない！当然歩は金の代わりにはなりません。

以上が原図の不詰順でした。原図の話はここまでです。

作者は頭の2手をカット（後手方22歩を先手の持駒に移動）して修正しました。私が「出口信男の世界」で解説したのはこの図14です。

図 14 修正図 83 手詰

持駒：なし

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

持駒 金歩17

今度は22金以下93まで行って戻っても歩の数は足りています。これで完全かと考えていましたが、この修正図（図14）に神無次郎氏より不詰指摘の槍が突き出されたのです。ようやく本稿の入口まで来ました。

ここから第二の不詰順の解説に移ります。修正図である図14から出発します。

今までと同様に初手22金打から一往復して23玉（金に変身済）に24歩と打った局面。

図 15 (57 手経過、24 歩の局面)

持駒：金歩13

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

持駒 歩2

※23 金がロイヤル駒

手数は元の作意手順の図 9 より 2 手短くなるはずなので、24 歩を打つのは 57 手目となります。

後手の持駒の枚数は図 9 と同じですが、最後にとの代わりに金を取っているため、金が 1 枚増えて歩が一枚減ります。

作意手順はここから口同銀→歩、22 と、同玉、となるのですが、ここで 13 玉とよろけると不詰ではないか。というのが今回の神無次郎さんの指摘でした。ここからがようやく本題です。

図 16 (58 手経過、13 金の局面)

持駒：金歩13

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

持駒 歩2

※13 金がロイヤル駒

ここでは 12 と、同金 (→と)、13 歩とするしかなさそう (図 17)。しかしこれは打歩詰！さあ困った。不詰じゃないですか。この不詰順は原図でも成立していたのですね。

図 17 (13 歩の局面、打歩詰)

持駒：金歩14

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

持駒 歩

※12 とがロイヤル駒

以上で二通りの不詰の解説はお終いです。

作者とは数か月やり取りが出来ていないので、最後に勝手ながら修正案を書きます。

発想の入口は原図 2 手目同との不詰順です。ここでは 13 歩を序盤で打つ展開になり、その 13 歩が盤面に残ります (図 12)。

再掲図 12 (23 金の局面)

持駒：金2歩14

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

持駒 歩

※23 金がロイヤル駒

13 歩があるため 24 歩に対しては同銀が絶対となる。もしこの局面で先手に歩が 2 枚あれば 24 歩、同銀→歩、22 と、同と、23 歩以下手が続く、、、

図 18 (修正案 79 手詰)

持駒：なし

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

持駒 金歩17

※12 玉がロイヤル駒

初手 13 歩、23 玉、22 金、33 玉以下進みます。戻ったところで 24 歩を打った局面が次図。

歩の使用枚数は、 $1+2 \times 7+1=16$ なので、先手の駒台には歩が 1 枚残っています。

後手は歩を 7 枚、と金を 6 枚、金を 1 枚取ったから持駒は金と歩 13 枚のはず。

図 19 (59 手経過、24 歩の局面)

持駒：金歩13

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

持駒 歩

※23 金がロイヤル駒

この後、22 と、同金→と、23 歩で次図。

図 20 (63 手経過、23 歩の局面)

持駒：金歩15

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

持駒 なし

※22 とがロイヤル駒

図 21 から

ハ 21 と、22 歩生、31 と、32 歩生、41 と、42 歩生、51 と、52 歩生、61 と、62 歩生、71 と、72 歩生、81 と、82 歩生、91 と、92 歩生迄 79 手詰。

ハでロイヤル駒はと金だから 11 とのように斜めに下がれない。そのため最後 13 歩が残るし、歩が横一線にならない。惜しい

図 21 (79 手経過、詰上がり)

持駒：金歩15

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

持駒 なし

※91 とがロイヤル駒

13 歩が残り、手数が少し短くなったのは残念ですが、作意手順のかなりの部分は生きたようです。

以上よりさきほどの図 19 を修正図としたいところですが、一つ気に入らないことがあります。

す。駒の総数が図 19 では 38 枚なのです。これを解消するのに、後手の持駒に一步を加えることも出来ますが、2 手逆算して次図はどうでしょうか。

図 22 (修正案 81 手詰)

持駒：なし

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

持駒 金歩16

※13 玉がロイヤル駒

初手の駒取りは気が効かないですが、これを暫定的な私の修正案とします。作者には現在問合せ中。皆様乞うご研究。

手順は

12 と、同玉→と、13 歩、23 と、22 金、33 と、32 と引、43 玉、42 と引、53 玉、52 と引、63 玉、62 と引、73 玉、72 と引、83 玉、82 と引、93 玉、94 歩、同と→歩、92 と、同と、93 歩、83 と、84 歩、同と→歩、82 と、同と、83 歩、73 と、74 歩、同と→歩、72 と、同と、73 歩、63 と、64 歩、同と→歩、62 と、同と、63 歩、53 と、54 歩、同と→歩、52 と、同と、53 歩、43 と、44 歩、同と→歩、42 と、同と、43 歩、33 と、34 歩、同と→歩、32 金、同と→金、33 歩、23 金、24 歩、同銀→歩、22 と、同金→と、23 歩、21 と、22 歩生、31 と、32 歩生、41 と、42 歩生、51 と、52 歩生、61 と、62 歩生、71 と、72 歩生、81 と、82 歩生、91 と、92 歩生迄 81 手詰。

それにしても神無次郎氏のおかげで出口作品の研究が進みました (現在進行中)。fmza の拡張もものすごいことで、皆様の新作への応用を期待してやみません。

三万石の天使詰

神無太郎

かなりしょうもないネタですみません。たまたま見つけた「天使詰」です。「三万石」というところで扱っているようです。



HOME > 天使がいっぱい > 天使詰合せ10個入

CATEGORY カテゴリ

- ままだる・チョコままだる
- エキソソパイ
- ままだるエキソソパイ詰合せ
- 新特選
- 夢庵〜YUMEXA〜
- 三万石の知事子
- 天使がいっぱい
- オンライン限定詰合せ

天使詰合せ10個入



PURPOSE 目的

- 三万石のギフト
- 贈り物
- ご自宅用・お祝い
- カジュアルな贈り物に

フェアリー短編コンクール 2025(仮)作品募集

担当: 占魚亭

2025年2月にフェアリー短編コンクールを開催します。つきましては、作品を募集します。

出題・結果発表は下記のスケジュールを予定しています。

【出題・結果発表】

〈出題〉 『WFP』2025年2月号

〈結果発表〉 『WFP』2025年5月号(予定)

条件等は下記の通りです。

【条件】

・8～10手のフェアリー作品
(連続系やレトロの場合は、手数合計が8～10手)

・受先、ツイン、複数解、非標準駒数(受方持駒制限、玉や平駒を標準枚数以上使用)、複合ルール(例:安南キルケ、Andernach-Isardam など)は可。

・フェアリー駒(改変駒[成の改変、属性の付与]、透明駒、チェス駒、象棋駒、本将棋以外の駒など)や変則盤の使用は不可。
例外として、石・岩(●)や穴・窪(○)の使用は可。

【投稿数】

1人1作(期間内であれば、差し替え可能です)

【投稿先】

作品の情報(配置・ルール・手数・作意)と自作解説(狙いなど)を明記のうえ、下記のアドレスにお送りください。 件名に「投稿」の語を入れていただけると助かります。

なお、投稿作の検討はこちらでは行いません。

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

【投稿締切り】

2025年2月2日(日)

皆様からの投稿、お待ちしております。

空きスペースコラム

古西氏からのお便り

たくぼん

WFP188号にて七郎さんが近代将棋「三手の詰み」よりの古西勇武作を紹介したところなんと古西氏本人よりメールを頂きましたのでご紹介します、(本人承諾済です)

先日、ネットで詰将棋を検索していたところフェアリーパラダイス第188号のサイトに出会い、そこに私の50年前の3手詰め作品が紹介されていました。学生時代に近代将棋に投稿したものでとても懐かしかったです。半世紀たって蘇らせて頂いたことに感謝いたします。詰将棋は藤井聡太からの将棋ブームに乗って世間の認知度だいぶ向上してきていると思います。

ここに感謝の念を添えて貴サイトのますますの発展をお祈りいたします。

当詰将棋を創作したのは大学3年位の時です。それから50年経ちました。その後、指し将棋のほうに専念し詰将棋の創作は遠のいております。ただ、詰将棋を解くのは棋力を維持するため必須なので日ごろから将棋世界などで楽しんでおります。私は今年73歳になります。

このようなご縁を持つことができ嬉しく思っています。執筆された橋本さんは詰将棋にとっても熱い心を持ったかたなのですね。宜しくお伝えください。

ひとつの記事でこのような縁を繋ぐ事が出来るなんて素晴らしいですね。古西さんこれから寒くなりますのでお体には気をつけて将棋を楽しめますようにお祈り申し上げます。

気が向いたらWFPへ解答もよろしくお願ひします。

またもや氾濫です。例によって問題提示だけで、来月には解答発表の予定です。ご感想などがあれば sgr03057@nifty.com までお寄せください。

<ルール説明>

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】 攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

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

【打歩】 打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【キルケ】 駒取りがあったとき、取られた方の駒が最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。

【アンチキルケ】 駒取りがあったとき、取った方の駒が最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

【All-in-Shogi】 双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも 1 手前の局面に戻す着手は禁手とする。

【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。

【ライフル】 駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

※奇数手の問題は受方から指し始めてください。

<問題>

【r5-1】

点鏡キルケ協力自玉詰 6手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			王						三
									四
				王					五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

【r5-2】

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 6手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
								王	四
									五
									六
									七
			王						八
									九

持駒 飛

【r5-3】

点鏡キルケ協力自玉詰 7手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			王						四
									五
									六
									七
				王					八
									九

持駒 なし

【r5-4】

点鏡AntiAndernach協力自玉詰 7手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			王	王					二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【r5-5】

点鏡キルケ協力白玉詰 8手

	王									一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
							王			八
										九

持駒 角

【r5-8】

点鏡AntiAndernach協力白玉詰 9手

								王		一
							王			二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

【r5-6】

点鏡キルケ打歩協力白玉詰 8手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
							王			七
										八
										九

持駒 角

【r5-9】

点鏡ライフル打歩協力白玉詰 9手

									王	一
										二
								王		三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

【r5-7】

点鏡All-in-Shogi協力白玉詰 8手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
								王		八
										九

持駒 なし

【r5-10】

点鏡アンチキルケ協力白玉詰 14手

									王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂

WFP200号記念企画のお知らせ

WFP が来年 2 月号で 200 号を迎えるにあたり、特別企画を実施いたします。とはいっても 100 号で行いました企画を再度開催するというものです。100 号以降に新たに読者になられた方もたくさんいらっしゃいますのでご紹介を兼ねた企画でもあります。全体の雰囲気は 100 号を参照ください。

募集内容は次のとおりです。

1. 1 人 1 作作品展

- ・作品（新作）1 作（組曲、ツインなど複数解可も可）

解答募集形式を取り、解説文は基本出題者をお願いします。解説は無理という方は他の方に依頼いただいても構いませんし、編集部にも依頼させても構いません。その旨お書きください。

2025 年 2 月 20 日が出題日になりますので、解答期間は最低 2025 年 3 月 15 日から長いものは無制限で設定可としますが節度あるところでお願いします。

以下の項目を記載投稿ください。

- ・解答締切：2025 年〇月〇日（設定して下さい）
- ・解答送り先：メールアドレスを明記ください
- ・発表号：結果発表する号数、年月を明記ください。
- ・（解答者に呈賞もご自由にどうぞ）
- ・プロフィールをお願いします。

作者名（ペンネーム）を含むプロフィール

①生年月日、②住所、③職業、④発表数、⑤受賞歴、⑥著書・著作、⑦趣味、⑧好きなフェアリスト⑨その他

※記載可のものだけで結構です。

- ・出題時に掲載する「出題コメント」もお願いします。
- ・図面は kif ファイルもしくは fmo。ファイルなど出題図が分かれば大丈夫です。文章は word もしくはテキストファイルをお願いします。

※作品については、全くの無条件とします。普通詰将棋でも推理将棋でも可とします。自信作！200号に関する作品など大歓迎ですが、それ以外の作品でも構いません。たくさんの参加を希望します。ルール説明につま

しては一括して掲載しますので特殊なルールを除いては明記不要です。

2. 1 人 1 局集

- ・過去作の中から自薦作+文章+プロフィール

新作の発表が難しい方は自作の過去発表作の紹介（1 作）+プロフィールをお願いします。

特に条件は設けません。ご自由にどうぞ

3. 1 人一言集（200 号に寄せて）

- ・作品を発表していない方（解答者等）向けです。プロフィール+WFP200 号に寄せてという項目を含めて好きなことをお書きください。

※全ての形式ともプロフィールを必ずお願いします。なお、1, 2, 3 重複も可とします。

※編集は word でしていますが、投稿は word でなくてもテキストファイルで可。

※なお予定では出題稿は私（たくぼん）が作成し結果稿編集は springs さんが行います。

投稿要項

1, 2, 3 とも

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp) までメールにて

投稿締切：2025 年 2 月 15 日（土）

ご不明な点がございましたら、たくぼんまでメールにて確認ください。

たくさんのご参加よろしくお祈いします。

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。

2024年12月31日(月)

上田吉一氏個展 2

フェアリー作品 2題
解答送り先：変寝夢
hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp (■を@に)

2025年1月10日(金)

嫁の戯言

フェアリー作品・普通詰将棋など 10題
解答送り先：springs
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025年1月15日(水)

ちょっと早い 2025 年年賀詰作品展

フェアリー作品 7題

フェアリー版くるくる作品展 1 3

フェアリー作品 5題

Fairy of the Forest #80

協力詰 3題
解答送り先：
酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

臨時⑤神無太郎の氾濫

フェアリー作品 10題
解答送り先：
神無太郎：sgr03057@nifty.com

2025年2月15日(土)

第 167 回 WFP 作品展

フェアリー作品 11題
解答送り先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

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〕2025年1月15日(水)
〔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P90参照)

第 26 回フェアリー入門

入門用の易しい背面作品を募集します。

- ・背面協力詰
- ・背面詰
- ・背面最善詰

投稿先：メール (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com
投稿締切：2025年1月15日(水)
(詳細はP82をご覧ください)

フェアリー短編コンクール 2025 (仮)

〔条件〕8～10手のフェアリー作品
〔投稿先〕
占魚亭
メールアドレス：sengyotei■gmail.com (■を@に)
〔投稿締切〕2025年2月2日(日)
(詳細はP116参照)

2024年 第198号

Web Fairy Paradise

非売品
令和六年十二月号
令和六年十二月廿日発行

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
問合せ
須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp