



第200号

200号記念企画

- ・ 1人1作作品展（懸賞問題）
- ・ 1人1局集
- ・ 1人一言

今月のフェアリー詰将棋

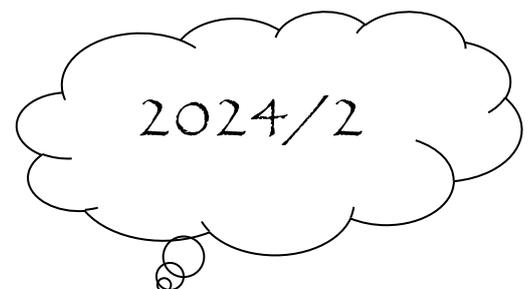
- | | |
|---------------------|----------|
| ・ 第168回 WFP 作品展(再掲) | 神無七郎 |
| ・ 第169回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第183回 | Pontamon |
| ・ 上田吉一氏個展3 | 変寝夢 |
| ・ 強欲な世界 PART14 | たくぼん |
| ・ フェアリー短編コンクール 2025 | 占魚亭 |

結果発表

- | | |
|--------------------|----------|
| ・ 第167回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第181回 | Pontamon |
| ・ 嫁の戯言 | springs |
| ・ 第26回フェアリー入門(背面) | springs |
| ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #33 | 駒井めい |
| ・ 強欲な世界 PART13 | たくぼん |

読み物

- | | |
|--------------------------|---------|
| ・ 今月の手筋(川中島) | 神無七郎 |
| ・ Locust 超入門 | springs |
| ・ 年賀パズル(続き) | 神無太郎 |
| ・ Takubon's Tourney 作品募集 | springs |
| ・ 何も思いつかなかった人は | springs |
| ・ 何も思いつかなかった人は について | 松下拓矢 |



改訂：2025/3/4 0:10

はじめに



WFP200 号

200 号より WFP の編集を担当いたします、**springs** (泉 正隆) です。

16 年半もの長きにわたり WFP の発行を続けられたたくぼんさんの情熱に深く感銘を受けるとともに、改めて心より感謝申し上げます。

フェアリー詰将棋にどっぷりと浸かるようになり、毎月 20 日が待ち遠しく思っていました。今では WFP のない生活は考えられません。自分が WFP の編集を担当するということで少し不安はありますが、非常に嬉しく思っております。まずは編集・発行作業に慣れることが最初のステップだと考えています。その上で新しくできること、改良できることを考えていきたいと思っております。

まだまだ至らない点も多いかと存じますが、引き続きご支援いただけますと幸いです。今後ともどうぞよろしく願いいたします。

なお、編集長交代に伴い、WFP のページが変わります。新ページは以下の通りです：

<https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/main.php>

今号は 200 号記念企画など多数の出題や読み物があり、ページ数が多くなっております。ゆっくり楽しみましょう！

springs

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

本誌の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メール等でお送りください。読み物、感想の投稿はこちらまで

springs :

hit.and.miss.masayume@gmail.com

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

<https://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>

Takubon's 詰将棋

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

1人1作作品展（懸賞問題）

1. 神無太郎	p. 4
2. 駒井めい	p. 6
3. 上谷直希	p. 7
4. 若 林	p. 8
5. 北村太路	p. 9
6. 真 T	p. 10
7. 神無七郎	p. 11
8. たくぼん	p. 12
9. 三角 淳	p. 13
10. 泰永三二郎	p. 14
11. springs	p. 16
12. 占魚亭	p. 17
13. さつき	p. 18
14. 一乗谷酔象	p. 19

1人1局集（過去の作品）

1. 堺健太郎	p. 20
2. るかなん	p. 21
3. 佐藤達也	p. 21

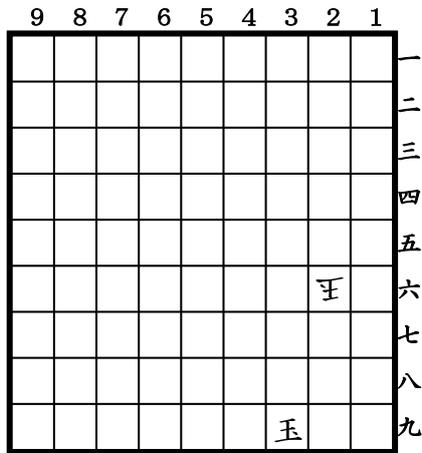
1人1言

1. 変寝夢	p. 22	2. 神在月生	p. 22
3. 小池正浩	p. 22	4. 萩原和彦	p. 23
5. 御原真尋			p. 24

1. 神無太郎

◆WFP200 号記念作

協力白玉詰 8手 200解



持駒 飛

WFP100 号記念作に対する七郎さんの期待に応えたつもりです。でも WFP100 号記念作からたいして進歩していないし、解答審査も大変なので、感想募集にとどめておきたいと思います。

◆ひとこと

たくぼんさん、お疲れさまです。WFP を 200 回も企画・編集・発行するというエネルギーはものすごいですね。絶対に世の中を動かしていますよ。

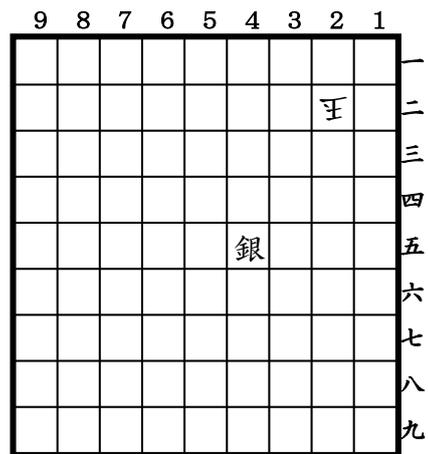
七郎さんを始めとする担当者のサポートもあるとはいえ、さすがに「あと 100 号がんばってください」とは言えません。どうにかなったら、次の世代がなんとかするでしょう。それまでは、ストレスにならないよう楽しんでやってもらえればと思います。私もやりたいことだけをやりたいようにやっていくつもりです。



ついでにこういうものもあります。

◆参考図 A

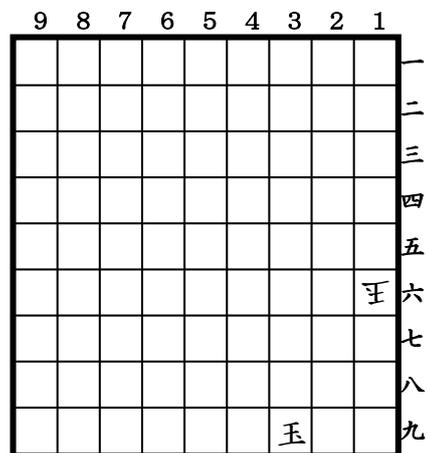
協力詰 5手 200解



持駒 飛

◆参考図 B

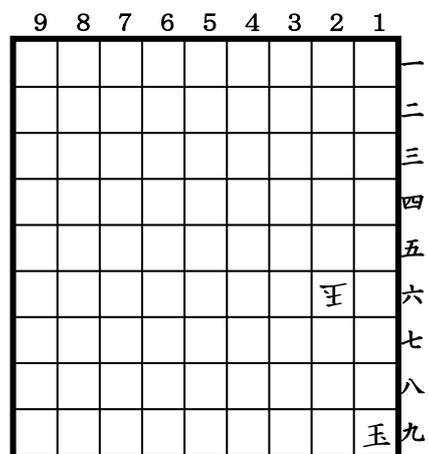
協力白玉詰 8手 100解



持駒 角2

◆参考図 C

協力白玉詰 8手 100解



持駒 香2

参考図 B と参考図 C はセットで見てください。

◆WFP200 号記念作（改めて）

駒余り禁協力詰 6手

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

持駒 銀桂

前頁の原稿は、2024年10月には準備していたものです。現実の進行は想定をはるかに上回るものでした。

ということで、承継祝賀として改めてWFP200号記念作を作りました。承継ならぬ象形は不得意なので、象形だけなのに「駒余り禁」とか「受先」とか「Q」とか余詰消しに苦労しています。

◆ひとこと

たくぼんさん：本当にお疲れさまでした。
springsさん：ストレスにならないよう楽しんでやってもらえればと思います。

◆出題コメント

初形の「T」はもちろんたくぼんさんのことです。そして承継祝賀です。皆まで言わせないでください。

【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。

【駒余り禁】

最後に攻方の持駒が余ってはいけない。

◆解答要綱 ※（改めて）の方のみです。

- ・解答締切：2025年3月15日
- ・解答送り先：神無太郎 (sgr03057@nifty.com)
- ・発表号：WFP201号（2025年3月20日）
- ・呈賞：今年の福岡での詰将棋全国大会で配布を予定しているフェアリー関連の紙資料。ただし全国大会で配布しきれなかった分のみです。なので解答者全員にということにはならないかもしれませんが。また資料は何種類かありますが選択はお任せください。なお発送は全国大会の後ということになります。だいたい先のことになり、もしかしたら発送できるものはありません、ということになるかもしれません。その際にはご容赦ください。

Profile

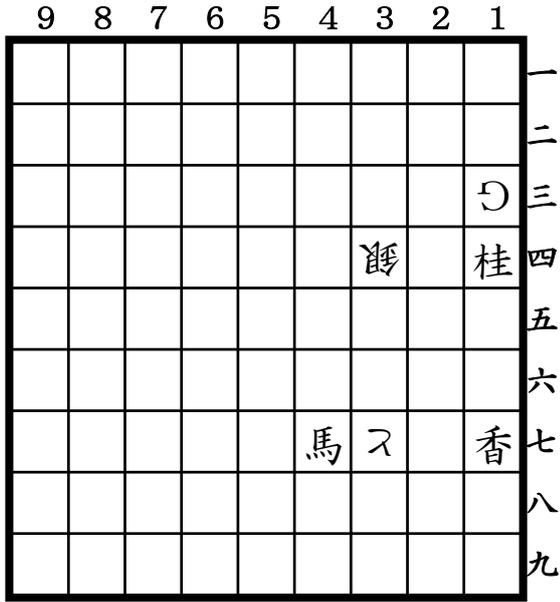
作者名：神無太郎

- ①生年月日：1961年
- ②住所：静岡県沼津市
- ③職業：会社員ではなくなった
- ④発表数：フェアリー詰将棋約1220題、伝統詰将棋約90題
- ⑤受賞歴：妖精賞、Fairy TopIX1位、短コン1位
- ⑥著書・著作：「神詰大全」、「無神都市」、「新約・神詰大全」、「TAROTRAILS 2018 Edition」、「伝承」
- ⑦趣味：プログレッシブ・ロック鑑賞、ラグビー観戦

（赤字はWFP100号からの差分）

2. 駒井めい

詰将棋 5手



持駒 なし

※G:Grasshopper王

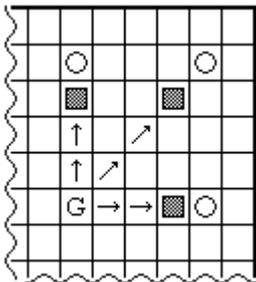
(注)「最善詰」ではなく「詰将棋」

【詰将棋】

普通詰。つまり、受方がどのように応じても詰むように攻方は着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。複合ルールの場合、「安南詰」のように「……詰」というルール名になる。

【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。



(○が G の利き)

■ 出題コメント

私は気付いたら将棋を始め、気付いたら芸術としての詰将棋に没頭し、気付いたらフェアリー詰将棋の楽園で暮らしていました。私はかなり飽き性なので、形を変えながらも将棋と繋がり続けている自分に、驚きを隠せません。Web Fairy Paradise がなかったら、私はフェアリー詰将棋を作り始めていなかったでしょう。

フェアリー詰将棋は作者が自由にルールを設定できます。そこが面白く、難しくもあります。混沌したこの世界での創作物は、もはや詰将棋なのかどうかも曖昧になりがちです。

その中で詰将棋らしい表現を見出すことは、自己矛盾と言ったらいいいのか、とにかく形容しがたい不思議な魅力を感じています。

本作は Grasshopper というフェアリーチェスの駒を使っています。詰将棋として表現すると、何ができるでしょうか。

■ 解答締切、解答送り先、結果発表号

- ・解答締切：2025年4月15日
- ・解答送り先：meikomaivtsume@gmail.com
- ・結果発表号：2025年4月号(第202号)



Profile

作者名：駒井めい

⑤受賞歴： FairyTopIX 短編部門 2 回

⑦趣味：読書、二度寝

3. 上谷直希

マキシ最善詰 11手

										一
							雀			二
										三
										四
				角	Q					五
										六
										七
	飛				飛					八
○										九

持駒 なし

※Q : Queen 王

【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。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

- ・ 距離は将棋盤を9×9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。

【Queen (Q)】

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【出題コメント】

まずはWFP200号、本当におめでとうございます。

いつも言っていることかもしれませんが私のフェアリストとしてのキャリアを振り返るとWFPの存在はとてつもなく大きなものでした。ペンネームではあるものの0号から自作を掲載いただき、またある時には記事を投稿して快く掲載いただいたり、編集長であるたくぼん様の存在がなければ今の自分はありません。本当にお疲れ様でした。

新編集長である springs 様にもこれからの

くさんお世話になるかと思えます。今後とも何卒よろしくお願いいたします。

今後の自分の目標としては、いい作品をつくることはもちろんですけども、やはり後進の育成が最も重要なのではないかと考えています。WFP0号の頃にはまだ中学生だった自分も今やアラサーとなりました。普通詰将棋の世界では自分より若い年代の作家が素晴らしい作品をたくさん発表されておられます。そのような未来ある若者にもフェアリーの魅力を伝え、そしてフェアリーの世界に飛び込んできてもらえるように努力していきたいといつも思っています。そのためにも一つ一つ自分にできることを積み上げていく所存です。

さて本作ですが難易度はともかくとして狙い自体はきわめて明快です。もちろん解答していただければとても嬉しいですが、解くのが難しかった方も是非結果稿をお読みいただき手順を並べてみていただければと思います。双方のQはロイヤル駒である(よって45のQによって王手をかけることはない)ことにご注意ください。

解答締切：2025年4月15日(火)

メール：上谷 (tsumecontact●gmail.com) ●を@に変換

結果発表：WFP4月号で予定

Profile

作者名：上谷直希

- ①生年月日：1993年9月
- ②住所：鳥取県米子市
- ③職業：呼吸器内科医
- ④発表数：フェアリーデータベース的には200局程度
- ⑤受賞歴：FairyTopIX、妖精賞、看寿賞他
- ⑥著書・著作：「上谷直希 透明駒自作ミニ作品集」、「上谷直希 協力詰3~9手自作ミニ作品集」いずれもpdf版、無料ダウンロード可。つみき書店様
- (<https://kazemidori001.stores.jp/>)にて
- ⑦趣味：最近は服にはまっています
- ⑧好きなフェアリスト：真Tさん、もずさん
- ⑨その他：自作フェアリー作品集を制作しようとしています。よろしくお願いします。

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-175.html>

4. 若林

「蛇使い」

安北攻方ミニ駒全マネ禁天使詰249手
持駒 歩

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

持駒 なし

※零：ZERO王

※攻方ミニに関して、零の
着手距離は0（ゼロ）とする

【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。

【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]

- ・1 段目の桂香歩は行きどころのない駒の禁
則により着手できないが、2 段目の桂は着
手可能。

【攻方ミニ】

攻方は最短距離の着手を選ぶ。

[補足]

- ・距離は将棋盤を 9×9 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。

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁
止する。王手や詰み等の定義はこれを前提
とする。

[補足]

- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

・直前が駒を成る着手の場合、成る前の駒種
で判定する。

【Zero（零）王】

(0,0)-Leaper。つまり、現在位置に移動する
ロイヤル駒。

WFP200 号おめでとうございます。100 号
に続いての参加となります。もともとは年賀
詰用のネタだったのですが、長手数化したた
めここで発表することにしました。今後とも
末永く、という気持ちを含めて。

機械検討は無理なので余詰が生じないこと
を祈ります。

解答締切：2025 年 3 月 15 日

解答送り先：wakaba@wakaba.sakura.tv

発表号：WFP2025 年 3 月号

2025/2/23 追記

本作に長手数の余詰がありました。不詰で
はないので解答募集は継続いたします。
作意解・余詰解いずれも正解といたします。
粗検大変申し訳ございませんでした。



Profile

作者名：若林

- ②東京都中野区在住
- ③早い隠居済み。最近は fire というのでしょ
うか
- ⑨フェアリーなどの趣味のおかげで退屈しま
せん

5. 北村太路

偶王全ボカカ協力自玉スタイルメイト 42手

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

持駒 歩9

※56偶はロイヤル駒 (偶王)

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイト (王手は掛かっていないが合法手のない状態) にする。ただし、単玉の場合のスタイルメイトとは単に合法手がない状態。

【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

【全ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

[補足]

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 可能な限りすべての駒を同じ距離動かす。動かさない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 3) 成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒は打てるだけ同時に打つ。
- 4) 「全ボカスカ」では歩も同時着手の対象とする

WFP200号おめでとうございます。

WFP がなければおそらく今フェアリー詰将棋を続けていなかったと思います。個人的にありがとうございます。

まだ自分語りになりますが100号のときの1人1作では、ちょうど適切なものがあり、機械検討も自力で行え、結果的に自作の中で一番良いのではないかとこの作ができましたが、今回は特にそのようなこともなく、機械検討もできていないので、不詰、早詰、余詰、懸念しかありませんが他に作もなく一応出します。

晴れの間を汚してしまっただけです。

- ・解答締切：2025年3月15日
- ・解答送り先：tkitamura1973@hotmail.com
- ・発表号：WFP201号、2025年3月20日



Profile

作者名：北村太路

- ①1973年生まれ
- ②住所：愛知県
- ③職業：SE
- ④発表数：知らないよね、200くらい？
- ⑤受賞歴：FairyTopIX1位3回、妖精賞2回
- ⑦趣味：ゲーム、最近ソシャゲしかしてなくフェアリー詰将棋が疎かになりがち
- ⑧好きなフェアリスト：最近、より人として縮み、自作しか愛せない
- ⑨その他：100号の時に「氾濫には載せていただいたことがあるが、フェアリーランドはうんぬん」書いたんですが、全然状況が変わっていない。自分勝手な作しかないのでここでこの目標は諦めて。これからは好き勝手にする。他人様になるべく迷惑がかからなければいいけど。

6. 真T

最悪詰(受先) 38手

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

持駒 歩

【最悪詰】

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

【受先】

受方から指し始める。

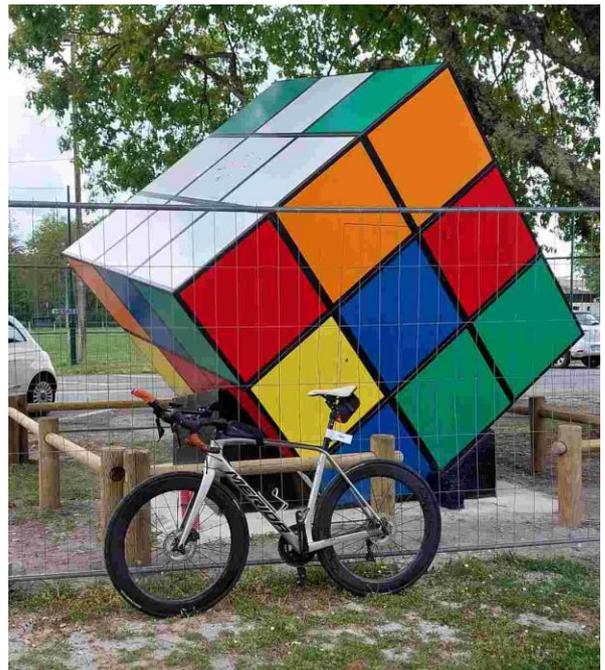


【出題コメント】

WFP200号おめでとうございます。そして、たくぼんさんお疲れさまでした。WFP創刊から長い間楽しませていただきありがとうございました。springs新編集長に代わり、ますますの発展をお祈り申し上げます。私も微力ながら、解答・投稿で盛り上げていけたらと思います。

本作は最悪詰(受先)です。攻方は大駒3枚という強力な布陣ですが、最悪詰は攻方が強ければ強い程詰みやすいというわけではありません。もし初形で攻方の手番なら、例えば、13馬 11玉 12馬 同玉 13角成 11玉 12馬 同玉 23龍 11玉 12龍 同玉の要領で大駒を押し売りされて不詰です。受先の初手をうまく使って、攻方の駒を制御してください。

- 解答締切:2025年4月15日
- 解答送り先:majijimajima@gmail.com
- 発表号:202号



Profile

作者名：真 T

- ④発表数：約 100 作
- ⑤受賞歴：妖精賞 1 回、FairyTopIX入賞 16 回
- ⑥著書・著作：新約・神話大全
- ⑦趣味：自転車、ルービックキューブ

7. 神無七郎

協力詰 137手

	麋								糸	一
鬘	糸									二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

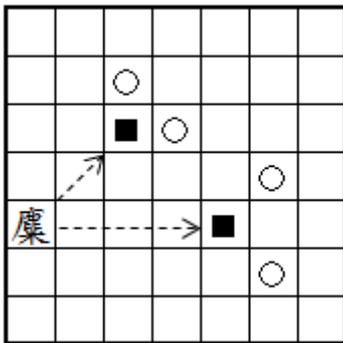
※麋：Moose、塵：Moose王

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方玉を詰める

【Moose（麋）】

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



(○が麋の利き。
 ■は敵または味方の駒。)

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

(本局では Moose、塵と表記)

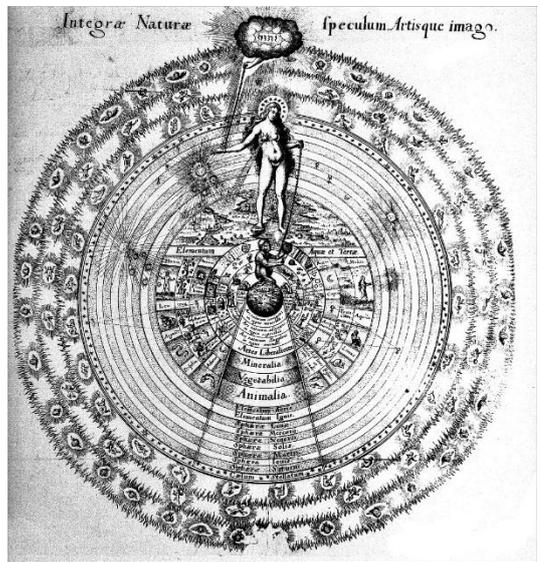
【コメント及び補足説明】

WFP200号おめでとうございます。
 出題する作品は何が良いか色々考えたのですが、“記念”にこだわらず、最近作ったものから気に入った作を選びました。

私は「新しいルールを見たら送り趣向を作れ」を習慣にしています。「送り趣向」は原始的な趣向と思われがちですが、そこには未開拓の鉱脈が眠っています。本局を通じて解答者の皆さんにも「送り趣向」の可能性の大きさを感じていただければ幸いです。

本局の受方持駒は「標準駒残り全部」ですが、作意に合駒は登場しないので「受方持駒なし」と思って解いても同じです。

解答締切	2025年3月31日(月)
解答宛先	k7ro.ts@gmail.com (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)
解答発表	WFP202号



Profile

1964年愛媛県生まれ
 大阪府高槻市在住
 趣味：音楽

8. たくぼん

協力詰 239手

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

持駒 金歩2

※●: 岩 (着手、通過不可領域)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方玉を詰める

【石 (●)】

着手不可・通過不可の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。

【コメント】

WFP200号おめでとうございます。編集長交替後のスタートの月ですね。springsさん今後はよろしくお願いします。奥様の夢実さんの協力体制もしっかりしており私も安心して見ていられます。

この原稿を書いている途中に、長年使っていたPCのディスプレイが壊れて画面が真っ黒になるというWFPと共に身を引いたような出来事が……。とりあえずその一代前に使っていたディスプレイを引っ張り出して急場を凌いでいます。

WFP編集時には、いろいろなことがありました。当初はPDF化がうまく出来ず七郎さんにword原稿を送ってPDF化していただいたり、

20日当日にWORDがフリーズして保存が出来ず焦ったり、その度に何とかして発行を続けていったのもよい思い出です。

編集長を退任しましたので、ぼちぼち強欲協力詰の作品集の準備を始めました。煙詰だけでは100作に届いていないので、今後、在庫にある作品を「強欲な世界」でぼちぼちとお披露目していく予定です。在庫として残っているわけですので品質は保証できませんが楽しく簡単に解いていただけたと思いますのでよろしくお願いします。しかしながら過去の作品の発表原稿を見ているとその当時の事をいろいろと思い出してなかなか作業が進まないのはよくある話ですね。

さて200号の作品はいろいろと悩んだのですが得意の強欲協力詰ではなく普通の協力詰を選んでみました。当初は無理やり受先にして200手の作品だったんですが途中でぶち切ったような不安定さが気に入らず239手にしました。手数は長いですが移動距離が長いだけで、各キーポイントを考えていただければそう難しくはないと思います。

たくさんの解答、短評よろしくお願いします。

【解答締切】2025年4月15日(火)

【解答送り先】:takuji@dokidoki.ne.jp

【解答発表】WFP202号(2025年4月)



Profile

作者名：たくぼん (須川卓二)

- ①生年月日：1960年2月
- ②住所：愛媛県新居浜市
- ③職業：内装仕上工事業
- ④発表数：フェアリー：500作くらいかな 普通詰将棋30作
- ⑤受賞歴：妖精賞4回
- ⑥著書：五手詰協力詰傑作選 壱・弐
- ⑦趣味：推理小説、カープ、バドミントン
- ⑧フェアリー全国大会に参加したい

9. 三角淳

打歩協力詰 (受先) 14手

持駒 なし

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

持駒 なし

【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。

【打歩】

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

【受先】

受方から指し始める。

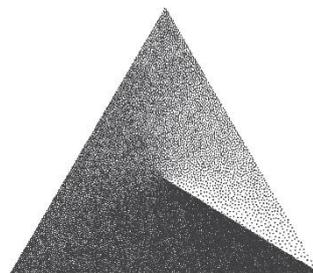


【出題コメント】

この度は、WFP 200号到達おめでとうございます。たくぼん氏には以前から長らく詰四会で御世話になっていたにもかかわらず、伝統ルール専門の時期が長くてフェアリーの世界に入るのはだいぶ遅くなってしまいました（WFPへの参加は176号から）。それでも、こうして関わらせていただくようになって良かったと思っています。新編集長のsprings氏には今後の新たな誌面作りを楽しみにしておりますが、敢えて無理をし過ぎないことも、長続きの秘訣になるかも知れません。

出題作は、短編の曲詰です。「200」とは特に無関係ですが、おめでたい雰囲気？の曲詰ということで、ストックの中から選ばせていただきました。

- ・ 解答締切：2025年3月15日
- ・ 解答送り先：misumij37(at)yahoo.co.jp
((at)を@に変えて下さい)
- ・ 発表号：WFP 201号



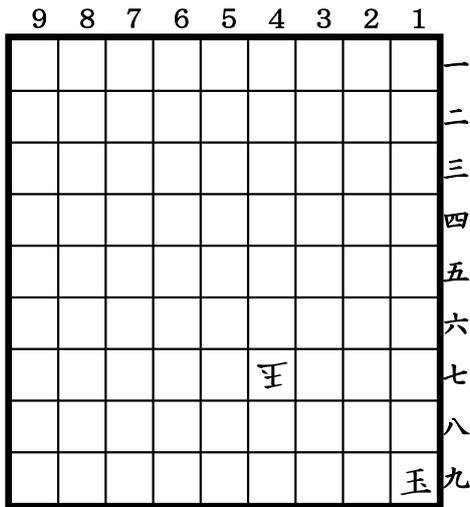
Profile

作者名：三角淳

- ②住所：高知市
- ④作品数：フェアリー約20作
- ⑤受賞歴：妖精賞中篇部門、FairyTopIX長編部門3位
- ⑧好きなフェアリスト：同年代の占魚亭さんの活躍は嬉しく思っています

10. 泰永三二郎

ネコネコ協力自玉詰 (受先) 3手2解



持駒 角

【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。

【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 番目の駒の利きになる。

[補足]

- ・1段目の桂香歩や2段目の桂も着手可能。
- ・旧名称はネコネコ鮮

【受先】

受方から指し始める。

WFP200号おめでとうございます。続けることは本当に尊い。私は一時熱中はするものの長続きしないことが多々あります。須川さんが作品発表の場、作家・解答者・フェアリー詰将棋ファンの交流の場を提供し続けてこられたことは素晴らしい貢献と感嘆し、また感謝しています。

さて本作は毎度代わり映えなくネコネコルールです。受先+2解ですが、手数が短いので一つでも解けたら解答ください。2解は全然違う筋です。対照性は特に意図していません。

解答締切：2025/3/15

解答送り先：sanjiroyas@gmail.com

結果発表：WFP201号

Profile

作者名：泰永三二郎 (さんじろう)

①生年月日：干支・・・巳

⑥著書：幻想詰将棋型録、出口信男の世界

⑦趣味：詰将棋以外の趣味を書きます。

・映画

年間 120 本以上映画館で観ていた頃もある。今は配信や wowow で観ることも多い。昨年劇場で観た中から印象に残る 5 本を観た順に書くと、カラオケ行こ！、落下の解剖学、パストライブス／再会、異人たち、マッドマックス／フリオサ。

・音楽

ルネサンス期の世俗音楽やバッハが好き。いわゆる洋楽もよく聴きます。旬の歌手では Ariana Grande や Dua Lipa などがお気に入り。以前はCDをせっせと mp4 に直していたが、それも止めて今ではサブスク。お薦めされるプレイリストを積極的に聴くようにしている。自分の限られた知識ではそもそも絶対に手を出さなかった音楽は世界を広げてくれる。キュレーションは大事。

・美術

猛暑の夏など美術館に入る。クーラーの利いた広い部屋でぼんやり時間を過ごすのはかなりの贅沢。音楽は魂（下腹のあたりにある？）を直接揺さぶるが、対して美術は一旦脳内の操作が必要に感じる。あくまで個人的な感想です。

・パズル色々

数年前から数独の作図に手を出した。詰将棋と違って個々の作品を批評する文化は無いみたいだ。作るのはもちろん解くのに必要なのは気合と根性。これは詰将棋も一緒か。

・読書

若い頃、書店で何時間も過ごすのは最高の楽しみだった。それが今では縁遠い。原因は実書店の衰退もあるが主に体力の衰え。

・サッカー観戦

大谷翔平の最近の活躍は凄いが野球よりもサッカーが好きで、2014年のブラジルW杯の

とき思い切って現地で生観戦して来た。世の中には様々な人がいるものと思い知らされた。

- ハイキング

過去 10 年ほど友人に誘われて富士登山などいくらか経験しました。運動はからきしダメですが、歩くことは苦にはなりません。

- 料理

学生で一人暮らしを始めて以来、料理は友だち。レシピが簡単に調べられる現代はとても便利です。ニンニクと生姜、鷹の爪は切らさないようにしています。

- TVゲーム

倉庫番もロードランナーも好き。Wizardry を最近また始めたら時間が溶ける。アクションゲームも遊ぶが下手。

- ネコ

子供の頃は家で犬を飼っていた。50 代半ばから現在まではネコ。姉妹 2 匹いるのでネコネコ。姉のしいたけは 3 年ほど前に亡くなり、残った妹のしらたきと仲良くやっている。



11. springs

Lortap協力自玉スタイルメイト 200手

持駒 桂4歩18

金：不滅金
 飛：不滅飛
 銀：成らない銀

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっているが合法手のない状態）にする。ただし、単玉の場合のスタイルメイトとは単に合法手がない状態。

【Lortap】

味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。王手や詰み等の定義はこれを前提とする。

【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。

持駒をすべて捨てる問題。そこまで難しくはないと思います。WFP 作品展 147-9 がヒントになるかも……？

- ・ 解答締切：2025年4月10日(木)
- ・ 解答送付先：
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- ・ 結果発表：WFP202号（4月号）
- ・ 呈賞：解答者全員に「組局好作選」を進呈。
「組局好作選」はspringsが勝手に選んだ複数解・ツイン作品のアンソロジーです。ただし今から作るの、完成は今年の夏～秋になる予定です。完成しましたら解答者の皆様にPDFでお送りいたします。



Profile

作者名：springs

- ①生年月日：1993年12月12日
- ②住所：埼玉県上尾市
- ④発表数：フェアリー詰将棋は450作くらい
- ⑤受賞歴：Fairy TopIX 1位（2022年中編）
- ⑥著書・著作：「春暁」「不詰が混じった詰将棋問題集」
- ⑦趣味：テニス、数学、俳句
- ⑧好きなフェアリスト：上田吉一、神無七郎
- ⑨その他：記念すべきWFP200号発刊に立ち会うことができ、とても嬉しく思います。続けなければ続かない——着実に、自分のやるべきこととやりたいことを進めていきたいと思います。

12. 占魚亭

成禁初初協力自玉詰 (受先) 5手

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

持駒 G

※G : Grasshopper

【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。

【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 番目の駒の利きになる。

[補足]

- ・1段目の桂香歩や2段目の桂も着手可能。
- ・旧名称はネコネコ鮮

【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。

【受先】

受方から指し始める。

200号おめでとうございます。新体制となり、『WFP』がどのように発展していくのか楽しみです。

本作はネコネコに Grasshopper を併せた双裸玉。成禁がついていることから可成地点の移動があることは明らかですね。王か玉が動くのも予想できると思います。最後はoooで仕留めて下さい。

- ・解答締切：2025年4月13日(日)
- ・解答送り先：sengyotei@gmail.com (■を@に)
- ・発表号：『WFP』第202号の予定



Profile

作者名：占魚亭

ペンネーム、鮎香之介(2024年まで『詰パラ』の「フェアリーランド」で発表用に使用)、龍華香(『暁将棋部屋』の「暁フェアリー」担当として使用)

- ①生年月日：1978年9月23日
- ②住所：北海道
- ③職業：会社員
- ④発表数：250~300の間だと思います
- ⑤受賞歴：作家としてはなし。解答者としては七條賞1回
- ⑦趣味：読書、ミステリーの研究(鉄道ミステリ・トラベルミステリー・軽ハードボイルド、書誌・作品リスト作成)、映画・ドラマ・アニメ・特撮鑑賞、書籍・映像ソフト蒐集、将棋、囲碁、連珠、ボードゲーム、パズル
- ⑧好きなフェアリスト：上田吉一、上谷直希、大野孝、神無七郎、出口信男
- ⑨その他：解図に比重がかかりすぎて創作が疎かになっているので何とかしなければ……。今後も細々とニッチ・ゲテモノ路線で頑張っていきます。

13. さつき

協力自玉詰 400手

持駒 なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	●	●	引		王	●	●	●	●	
二	●	●	歩	戦	●			●	●	
三	●	王	●	香	●	香	●		●	
四	●		●	香	●	香	●		●	
五	●		●	香	●	香	●		●	
六	蟀		●	龍	●	龍	●		蟀	
七			●	●	●	●	●			
八	城							歩		
九	●	●		ス	ス	ス	ス	●	●	

持駒 歩129

城：Rook-Grasshopper

臣：Wazir

蟀：不滅Rook-Locust

戦：不滅Dabbaba

●：石

【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。

【Rook (城)】

チェスの Rook。つまり、成れない飛車。

【Wazir (臣)】

(1,0)-Leaper。つまり、縦横 1 マスに動く駒。

【Dabbaba (戦)】

(2,0)-Leaper。つまり、縦横 2 マス先に跳ぶ駒。

【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。

【石 (●)】

着手不可・通過不可の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。

【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。

・出題コメント

WFP200 号おめでとうございます。フェアリーを始めたのはつい最近のことですが、私がフェアリーを始めるまで WFP を支え続けてくれた編集部のたくぼん氏をはじめとするフェアリストの皆様にはとても感謝しております。

さて本作に関してですが、本作は作図中のものから最も 200 にこじつけやすい図を完成させたもので、攻方と受方の着手がそれぞれ 200 回の作品となっています。良い機会なので練習として解答の募集と結果稿の作成を自分でやってみようと思います。私の練習台になっても構わないという心優しい方は解答をお願いします。

- ・解答締切:2025 年 5 月 15 日
- ・解答送り先:tsuitate.satsuki@gmail.com
- ・解答発表号:2025 年 6 月号



Profile

作者名：さつき

- ④発表数：2025/02/12 時点で WFP には 22 作、詰将棋メーカーに 80 作
- ⑦趣味：ついたて将棋
- ⑧好きなフェアリスト：新参者故にほとんど最近の作品しか知りませんが、上田吉一氏、真 T 氏のお二方が特に好きです。
- ⑨その他：詰将棋メーカーなど、さつき以外にも xzg17 という名義で活動していることもあります。

14. 一乗谷酔象

推理将棋『選択枝は200通り』

「12手目の選択枝が200通りもあって迷ったけど詰みの手を発見して詰ませて勝ったよ」
 「棋譜を見せて・・・なるほど、角不成に対し飛の手で応じる攻防が2回か。成る手と同の手は1回ずつあったけど、右、左、上、引、寄の付く手はなかったんだね」

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

【条件】

- 1) 12手で詰んだ
- 2) 12手目に着手可能な手が200通り
- 3) 角不成に対し飛の手で応じる攻防が2回
- 4) 同の手、成る手は各1回ずつ
- 5) 右、左、上、引、寄の付く手はなかった

【推理将棋】

与えられた条件を満たすような、実戦初形からの指し手を求める出題形式。会話文によって指し手の条件が与えられる。

200号おめでとうございます。100号から200号は早かった。この間を振り返ると、100号出題の推理将棋「詰めば都(盤面都煙)」の手数を短縮したこと、考案したルール「天使詰」が市民権を得fmzaにも対応いただいたこと、フェアリー駒の使用やかしこ系の創作を試みたことなどががささやかな出来事でした。また、Pontamonさん、たくぼんさん、神無太郎さん、神無七郎さんと同様、還暦を迎えました。集中力の衰えを自覚していますが、まだ未定年の現役です。WFPとは緩〜く末永く付き合っていきたいと思っています。

記念号の出題は推理将棋。1)2)がメイン条件で捻りはありません。選択枝がちょうど200になるような持駒と駒配置を試してください。1)2)のみ満たす解は準正解扱いとします。

解答〆切り：4月15日

解答は下記まで

ichi.suizo@gmail.com

アットマークは半角にしてください。

発表：202号(2025年4月)予定



Profile

作者名：一乗谷酔象／NAO／吉田直嗣

- ①生年月日：1962年生
- ②住所：関東に在住。出身は福井県福井市
- ⑤受賞歴：Fairy TopIX 1位、妖精賞
- ⑨その他：指したいときに指せるだけ指す。解きたいときに解けるだけ解く。創りたいときに創れるだけ創る。

< 1人1局集 >

1. 堺健太郎

協力詰 5手

							銀	進		
							G		王	
							桂			

持駒 なし

G: Grasshopper

【解答】

31G 23 飛 33G 24 飛 23 銀生 まで 5 手

詰上図

							G	銀	王	
								進		
							桂			

持駒 なし

本作は WFP193 号(2024 年 7 月)の『フェアリー入門』に投稿した作品です。発表作が少ないので自薦作と言える唯一の作品ですが、一方で夫婦間では曰く付きの作品でもあります。というのもこの作品、元々協力詰 3 手でした。つまり初手からの 2 手は夫の逆算

です。当時の私はこの 2 手の面白さも分からず「手数が増えるならいいか」くらいの気持ちで採用しました。そして翌月の結果稿で短評を見るほどに増えていく嬉しさと悔しさのギャップ。夫に「自分の作品とは言えない。言いたくない」と言った記憶があります。夫には「合作にすればよかったね。ごめんね」と言わせてしまいました。

その後多くの作家さんに出会い、この作品を見せることが増えました。その中で、夫がした逆算やその後の経緯を伝えることもありました。そうすると驚くことにほとんどの方が「そういうもんじゃないですか?」「一人で完璧な作品なんて滅多に作れないです」と言うわけです。私は、なんとなく採用してしまっただけからこのような気持ちになっていたのだと気がつきました。納得しているのであれば堂々としていけばいい。それ以来この作品は私の自薦作と言えるようになりました。夫には失礼なことをしてしまったので申し訳ない気持ちでいっぱいです。また、自薦作と言える作品完成に協力してくれた夫に感謝しています。



Profile

作者名：堺健太郎

- ①生年月日：1992 年 9 月 20 日
- ②住所：埼玉県上尾市
- ③職業：自由奔放な主婦
- ④発表数：WFP では丁度 10 作
フェアリー入門 8 作
協力詰・協力白玉詰解付き 1 作
嫁の戯言 1 作
- ⑤受賞歴：なし
- ⑥著書・著作：YouTube『夫婦 DE 将棋』の編集担当 <https://www.youtube.com/@shogi1209>
- ⑦趣味：テニス, ゲーム, 楽器演奏
- ⑧好きなフェアリスト：springs
- ⑨その他：愛媛出身なので詰四会が癒しです。

2. るかなん

(WFP148-6 WFP175 号出題/177 号結果)

と玉複玉協力詰 5手

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

持駒 金歩

※透明駒：攻方0枚、受方1枚

作意：23歩 - X 13金 - X 22金迄

WFP200 号おめでとうございます。

新作が思い浮かばなかったもので、自作の中で一番自己紹介に相応しいと思う図をピックアップしてもらいました。この図の心臓である「と X」ルールを私が知ったのは、当時たくぼん氏が担当されていたフェアリー入門コーナー（第9回）でした。この頃から比べるとルールの知識自体は増えましたが、今でもフェアリー入門には特別な想いを抱いています。

私だけかもしれませんが、このコーナーは「作図入門」でもあると捉えています。難易度や解図能力で気後れすることなく、作者として参加できる場は希少ではないかと。

作者デビューのタイミングを掴みかねている方がおりましたら、是非入門コーナーのご検討を！

Profile

作者名：るかなん

- ①生年月日：昭和 59 年
- ②住所：石川県小松市
- ④発表数：詰将棋含めると 100 前後
- ⑤受賞歴：FairyTopIX で 1 位(1 回)
- ⑧好きなフェアリスト：springs 氏、占魚亭氏

3. 佐藤達也

安南詰 23手

カピタン 32号 (1985年11月)

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

持駒 角角歩

34角 23桂 22と 同歩 23角成 11玉 24桂
12玉 11馬 同玉 23桂生 12玉 24銀 13玉
14歩 同歩 12桂成 同玉 23角 13玉 22角成
同玉 23銀生 まで 23手

私には前衛賞を頂いた本作しかありません。安南詰専門ですが、きっかけは「将棋パズルクイズ」の桂玉が横に動く不詰作。棋力もないうのに「じゃあ自分でも」と思ってしまったからでした。中抜けはありますが以来 45 年が経ってしまいました。

現在では安南詰全集の編纂が中心ですが、啓蒙なのか知ったばかりに…なのか微妙。でも昨年は過去最高の安南作品発表数となり喜んでます。

Profile

作者名：佐藤達也

- ①生年月日：還暦を過ぎています
- ②住所：広島県福山市
- ⑤受賞歴：前衛賞
- ⑨その他：全集、WFP、SNS の閲覧で何とかフェアリーと接し続けています。

< 1 人一言 >

1. 変寝夢

「過去の WFP を読み返すと、30 号前後からの参加なのでもう 14 年ほどのお付き合いになるのですね。早いもんですねー。今 WFP は私にとってなくてはならない場所であります。

確かに作品を発表したり短評は必ず取って頂いたり、そういう面も大きいのですが、何というか単純に心地良いんですよね。豪華な三つ星ホテルとかと違って、自分の家というか（語彙力が乏しいのでうまくは表現できないんですけど残念ですが）。

それは編集長であるたくぼんさんのお人柄や、誌面の構成の仕方が大きかったんだろうと思います。

たくぼんさん、長い間お疲れ様でした。本当にありがとうございました。そして WFP が 300 号を無事迎えることができますように！」

Profile

変寝夢

- ①生年月日：あと 5 年で還暦
- ②住所：生粋の浪速っ子
- ③職業：〒
- ④発表数：詰将棋 70、フェアリー 350
- ⑤受賞歴：頑張ったで賞専門だがたまにちょこっとね
- ⑥著書：自作集遺すつもりです
- ⑦趣味：解図ソフト製作
- ⑧好きなフェアリスト：上田吉一、小野小町
- ⑨その他：活動の中心は上田氏作品検討と WFP です

2. 神在月生

これまでに感謝
これからの感謝

Profile

神在月生

3. 小池正浩

WFP200 号到達、おめでとうございます。

作品は持ち合わせていませんので、1 人一言で参加します。

本誌との関わりは...読者ですが、多岐に渡るルールに基づく作品群や解説、論考がもたらす情報量の多さに「おお、すごいなあ」と圧倒され、理解が追いつかない私に名乗る資格があるかは怪しいところです。（詰将棋に限定しても深い理解には至れていない身、いわんや.....）たくぼんさんからの「企画参加をお待ちしております」という言葉を文字通り解釈して、この文章を綴っているのはなかなか図太いと我ながら思います。

そんな読者？が本誌について断言できるのは、味わい尽くすには生涯を掛けても足りない、つまり一生楽しめる Web 雑誌であるということです。既にかいたように、1 号だけでも情報量が多いですが、それを 200 号分積み上げてきたという事実。長きに渡って刊行が続いてきたのは、編集者・作家・解説者・短評を送る読者の才能・努力・熱意の賜物だと思います。何を考えたり食べたりすると、このような作品が生み出されるのだろうとも。一朝一夕では成し得ないものと推測する他ありません

このたび、編集長がたくぼんさんから springs さんへバトンタッチ。これからも号数を伸ばしていくとともに、フェアリーの豊かさを発信していく様子を楽しみにしています。

300 号までには、もう少しフェアリーへの理解を深め、中身のある言葉を投稿できるように努めます。

Profile

小池正浩

- ①生年月日：9 月 5 日
- ②住所：神奈川県横浜市
- ③職業：会社員
- ⑦趣味：陸上競技観戦、音楽鑑賞（1960-80 年代の邦楽）
- ⑧好きなフェアリスト：申し訳ありませんが書けるほどの知識がなく・・・
- ⑨その他：詰将棋パラダイス「ちえのわ雑文集」世話役

4. 萩原和彦

『Web Fairy Paradise』が創刊 200 号を迎えたことを皆様と共に喜びたい。関係諸氏の多大な貢献を称えつつ、さらなる発展を微力ながら支援できればと今後に思いを馳せている。

私がフェアリーにハマりはじめたのは約 2 年前のことで、解答者としての参加は 175 号からだった。その号の巻頭言にたくぼん氏が

「解答専門の方というも見なくなりました。かつては市村道生さんや隅の老人 B さんなどが解答専門でいらっしゃり(以下略)」

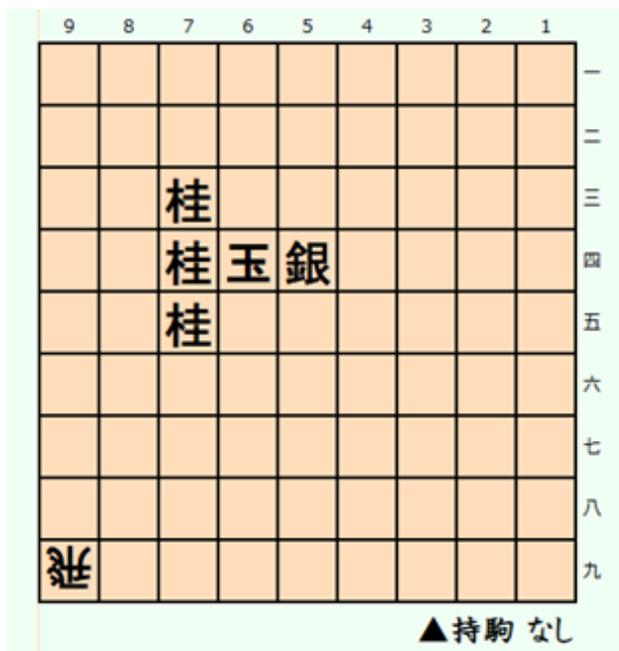
と書かれているのを読んだ私は、それならばと解答専門を志向し現在に至る。今後もそんな感じで続けていくつもりでいる。

さて、皆様が自慢の作を発表されるせつかくの機会なので、解答専門を標榜する私も自作出題に代えて余詰作の修正案を披露してみよう。

☆「透明駒コンクール」(5)

協力自玉詰 ※透明駒(2+1) さつき氏 作
(結果稿 187 号 p.32)

《原図》



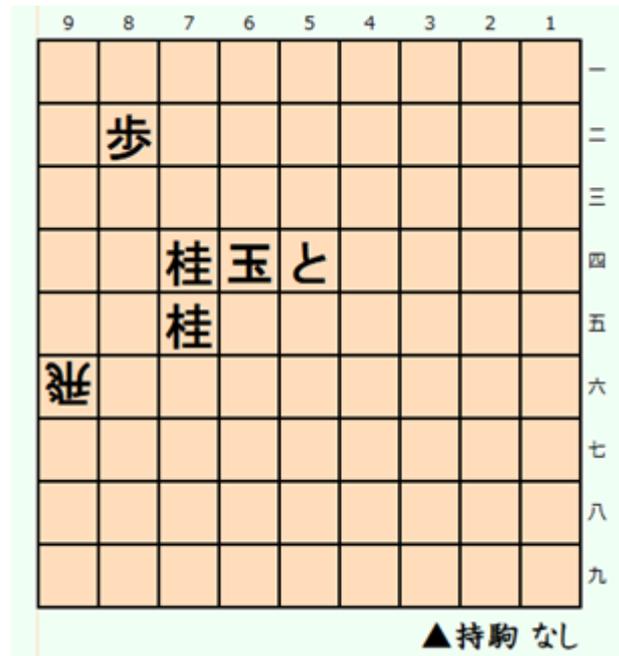
(原図の作意手順)

▲82 桂成 △X ▲74 玉 △62 香 ▲X
△94 飛(受方 67 玉・受方駒台角可視化)
まで 6 手

攻方 61 龍 83 馬。受方 56 玉というアクロバティックな初形配置を想定した作者さつき氏の構想は秀逸だったが、受方 44 玉を想定した ▲X△49 飛成 ▲45 銀以下の余詰が報告された。

自玉を縛る手段は香打以外にもある。腹銀で自玉を縛るのはどうだろうか。飛を成らずに済むなら余詰封じに有利なはずだ。

《修正案》



(修正案の作意手順)

▲53 と △54 銀 ▲62 桂成(受方 72 玉可視化)
△82 玉 ▲X △94 飛(受方駒台桂可視化)
まで 6 手

本作の復権に少しでも寄与できたら嬉しい。

Profile

萩原和彦

- ①生年月日：1958 年 5 月某日
- ②住所：横浜市
- ③職業：元会社員
- ⑦趣味：詰将棋
- ⑧好きなフェアリスト：出口信男氏、上田吉一氏など

5. 御原真尋

- WFP200号に寄せて

WFPが200号という節目を迎えられたこと、心よりお祝い申し上げます。WFPの長い歴史の中で、私はまだほんの短い期間しか関わっていませんが、それでもこの半年間で多くのことを学び、楽しませていただきました。

私がWFPの存在を知ったのは今年の夏頃です。初めて拝読し、回答を送ったのがWFP194号ですから、WFPとはまだ出会って半年ほどというわけです。詰将棋に詳しい友人に安南将棋の話をしたところ、「Web上でWFPというフェアリー詰将棋の専門誌がある」と教えていただいたのがきっかけでした。正直、安南などの簡単なルールしか知らない状態では、問題を見てもルールが理解できず、ほとんど解くことはできませんでした。しかし、作品以外にも読み物が豊富にあり、ルールに詳しくない状態でもとても楽しく読ませていただきました。

WFPに出会って約半年。どの作品を見ても驚きと感心の連続で、フェアリー詰将棋の奥深さを少しずつ実感しています。また、誌面を通じて、様々な方のアイデアや作品に触れられることも、大きな刺激を受けています。WFPが16年間にわたり発刊され続けてきたからこそ、こうしてWFPに出会うことができました。これまでWFPを支えてこられた皆様に、心より感謝申し上げます。

- 安南将棋の思い出

私はフェアリー将棋全般を嗜むというよりは、安南将棋といくつかのルールを楽しむ程度の偏食的なフェアリストだと思っています。

安南将棋を初めて知ったのは小学生の頃です。関西将棋会館の道場で知り合った同年代の友人たちと、王手将棋や安南将棋といった遊び将棋を指して楽しんでいました。本将棋を指し疲れたときの息抜きとして気軽に遊んでいた記憶があります。

再び安南将棋に興味を持ったのは大学生の頃です。大学の将棋部に、安南将棋を指す先輩がいました。私はそこで安南将棋を指し、部内で細々と伝えられてきた定跡を教わるようになりました。

特に印象に残っているのは、部室に置かれていた安南詰将棋集です。あやふやな記憶ですが、おそらく『小石広志安南詰将棋百番』だったように思います。その本を読みながら、安南将棋を単なる遊びではなく、長い期間にわたって昔から取り組んでいる人がいることに驚きと感銘を受けました。

現在では、自分でも簡単な安南詰将棋を作っては、詰将棋メーカーに投稿するようになりました。安南将棋の奥深さに触れ、フェアリー詰将棋の魅力を知った今、WFPのようにフェアリストとフェアリー詰将棋が集う場があることは、非常にありがたいと感じています。

- さいごに

200号という大きな節目を迎えたWFPが、これからもフェアリー詰将棋の魅力を発信し続け、フェアリストたちの交流と創作の場であり続けることを願っています。私自身も解答者として、いずれは作者として、さらにこの世界を楽しんでいけたらと思います。

最後になりましたが、長年にわたり編集長を務められてきたたくぼん氏、今後編集長としてWFPを支えてくださる springs氏をはじめ、フェアリストの皆様に心より感謝を申し上げます。



Profile

御原真尋（ペンネーム）

- ①生年月日：2000年
- ②住所：大阪府
- ③職業：大学院生（春からSE）
- ⑦趣味：ダーツ、GeoGuessr
- ⑧好きなフェアリスト：あらゆるフェアリストの方々
- ⑨その他：いつかはWFPに投稿を……

第168回WFP作品展(再掲)及び
第169回WFP作品展 担当：神無七郎

 もう一つの“詰将棋”

三代伊藤宗看「中将碁作物」44番
詰中将棋

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
一	罎	と									
二			卒			と					
三	と	駒	駒	マ	駒	駒	駒	駒	駒	駒	黄
四			卒			マ					
五											
六				駒						立	歩
七	奔								駒		
八		駒	マ								
九	飛			銀		駒					
十	罎	△			蛾						
十一		飛					金	横		マ	
十二		金				王				卒	

※黄：銅が成った横行、立：銀が成った豎行、
卒：仲人が成った酔象、マ：角が成った馬、
鹿：盲虎の成駒の飛鹿

最近大きな機能追加が続いている神無次郎氏の **fmza** ですが、その派生プログラムとして詰中将棋の解析が行える「**fmcs**」が提供されました。**fmza** と異なり、問題編集画面を備えていないので、コマンドラインからの操作となりますが、性能は充分なので、詰中将棋の研究に弾みがつくことが期待されます。

筆者も試しに **fmcs** を使っていくつかの詰中将棋の解析を試みました。その中から、今回は三代伊藤宗看「中将碁作物」44番を取り上げたいと思います。

「中将碁作物」44番は、カピタン12号で加藤徹氏が推定した作意手順を示しています。麒麟と飛車を使った横追いが繰り返される楽しい趣向作で、以下のページから画面上で動かして鑑賞することが可能です。

三代伊藤宗看「中将碁作物」44番：

<https://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kapitan/kp010c.htm>

fmcs を使ってこの作品を解析したところ、次の問題点があることが分かりました。

1. 手数は 117 手ではなく 119 手と思われる (110 手目(11,4)玉で 2 手稼げる)
2. 61 手目(11,10)飛から早詰
3. 83 手目 14 横から早詰
4. 64 手目(10,9)と (移動中合) で不詰
5. 3 手目と 5 手目は手順前後可
6. 変化同手数がいくつかある
7. 最終手余詰がある

個人的に面白いと思ったのは4.の移動中合による逃れ筋です。若島正氏の「詰将棋の誕生」に「三代宗看は中合に弱い」という趣旨の話がありました。これを読んだとき、筆者は「誰だって中合には弱いでしょ」と軽く流していたのですが、思わぬ所で「三代宗看は中合に弱い」説の補強材料を見つけたこととなります。

複数の早詰と不詰箇所がありますが、この図は基本設計が的確なので修正は容易です。実際2.及び4.は「98 と→(12,8)と」で防げますし、3.は「13 横→13 と」で防げます。5.~7.は許容範囲として、以下に修正の一例を示します。

中将碁作物 44番修正案

詰中将棋 119手

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
一	罎	と									
二			卒			と					
三	と	駒	駒	マ	駒	駒	駒	駒	駒	駒	と
四			卒			マ					
五											
六				駒						立	歩
七	奔								駒		
八	マ	駒									
九	飛			銀		駒					
十	罎	△			蛾						
十一		飛					金	横		マ	
十二		金				王				卒	

※98 と→(12,8)と、攻方13横→13 と

三代伊藤宗看「中将碁作物」には多数の不完全作があります。献上図式でないために検討に力を入れなかったのでしょうか。製本段階で誤りが混入した可能性もあります。しかし、現代に伝わっている詰中将棋の数が少ないことを考えると、不完全作や疑問局を切り捨てて忘れ去るわけにはいきません。作意を推定し、可能ならば修正案を考えることは、研究や鑑賞のために

重要だと思います。

そして作意の推定作業に適任なのは、フェアリー詰将棋愛好家だと思います。fmcs が登場したことにより、高い棋力は必須条件ではなくなりました。作意推定に求められるのは、見慣れない駒やルールに柔軟に適応でき、なおかつ作家目線でその図に込められた意図を察知する能力です。フェアリー詰将棋愛好家は、それを備えているはずです。

今まで古図式の研究は主に「将棋」の詰物について行われてきました。しかし古図式が作られた時代には「将棋」と「中将棋」が共存していました。「詰将棋」と「詰中将棋」の間にも、相互に影響があったはずですが、江戸時代の「詰中将棋」を解明することで、同じ時代の「詰将棋」に対する見方も変わるかもしれません。

「詰中将棋」の研究は、単に過去の遺物を掘り起こす作業ではありません。第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号) の『馬鋸の源流を訪ねて』でも詰中将棋の紹介をしましたが、「将棋」とは異なる駒やルールを使った“詰将棋”から、新たな発想や創作のヒントが得られる可能性は高いと思います。読者の皆さんから詰中将棋の研究に参入される方が現れることを期待します。

古図式だけでなく、詰中将棋の新作の創作も行われています。ネット上で見ることのできる代表的なページとして、山口成夫氏の「楽しい詰中将棋の世界」を紹介します。

楽しい詰中将棋の世界

<https://www.asahi-net.or.jp/%7Exr9s-ymgc/tu/me/tumechu.html>

本作品展でも詰中将棋を発表することは可能ですので、詰中将棋の新作をお持ちの方は、発表媒体の一つとして本作品展の利用をご検討ください。担当が中将棋のルール（特に獅子の特殊ルール）に疎いという問題がありますが、その辺は投稿者ご自身の力量で補っていただきたいと思っています。

さて今回は第 168 回の再掲載分と第 169 回の新規出題分です。第 169 回には「玉取り」より他の禁則の優先度が高くなるルールの作品が複数含まれています。そのため「手筋カード」もそれにちなんだものにしました。私たちは玉取り最優先のルールに慣れているので、頭が混

乱しそうですが、適用されるルール・条件の優先度を整理して、解図に臨んでください。

〔第 168 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 168 回の出題は全 11 題（組局形式の作品もあるので実質 13 題）。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、阿知矢龍氏、神無太郎氏、さつき氏、たくぼん氏、上田吉一氏、springs 氏、松下拓矢氏、さんじろう氏の 10 名です。

今回は新年度最初の出題。2 月はいつもより解図に使える日数が少ないので、ヒントを多めにしています。手強いと思ったら迷わずヒントを見てください。

168-1 は駒井めい氏によるキルケ詰。協力系ルールではないので、注意してください。もちろん 12 香成または 12 飛成の 1 手詰ではありません。取られた龍が 82 飛として復活し、自玉への王手となってしまいます。龍を取らなくても詰む方法を考えましょう。

168-2 はネコネコと Koko を組み合わせた占魚亭氏による実験的作品。a) を見るとまるで銀と馬で両王手が掛かっているように見えますが、銀の王手は Koko の「孤立禁」で防がれており、馬はネコネコの性能変化で龍の利きになっているので、どちらも王手になっていません。b) では Eagle (鷲) という Grasshopper の変種が使われているのが目を惹きますね。この活用法を考えるのが正解への近道だと思います。ネコネコと Koko という見慣れない組み合わせなので、強力なヒントを出しておきましょう。

ヒント： 攻方が動かす駒は龍だけ

なお、本局の投稿原稿は zero position という「共通部分+差分」で複数の図を表す形式だったのですが、記号表記は分かりにくいので各図をそのまま図示しています。

168-3 は阿知矢龍氏による Queen 三昧の作品。通常の Queen と Queen 王の両方が使われているので、前者を「Q」、後者を「女」で表しています。受方持駒には標準駒の他に Q 三枚が追加されていますが、全部使うとは限りません。強力な Queen 王ですが、受方も強力なので、その利きをフル活用する詰上りを目指しましょう。これもヒントを出しておきます。

ヒント： 受方 Queen 王も動く

168-4 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。この初形からは想像しにくいと思いますが、角筋を活用できる場所まで双方の玉が移

動します。予備知識がないと極めて難解だと思われるので以下のヒントをご覧ください。

ヒント： WFP165-8と同様の収束を目指す

168-5 は、さつき氏の覆面駒作品。組局形式ですが、局面に相違は一切ありません。異なっているのは、条件に「非王手可」が付くか付かないかだけ。手数もまったく変わりません。これで双方唯一解になるのは不思議ですね。非王手可の場合、攻方着手が王手とは限らない（単なる合法手）であることに留意してください。

168-6 は、たくぼん氏のマキシ作品。「マキシ」が付いていなければ簡単に詰む図ですが、この条件のせいで、玉を盤面一杯を使って追い回さざるを得なくなります。念のためヒントを出しておきましょう。

ヒント： 駒上りの玉位置は54

168-7 は上田吉一氏の長編趣向作。フェアリー駒として **Camel** (駱) と **Nightrider** (夜) の2つが使われていますが、駱は動きません。動き回るのは夜の方です。また、飛と角は「成れない」駒に設定されており、飛と夜は「取捨」の属性も付与されています。つまり、成れそうな駒は桂のみ。持駒にできる駒は角のみと考えれば良いでしょう。角を使った局面操作が主体となる手順が予想できますね。解図にあたってはWFP197号の「上田吉一氏 個展2」第2番が参考になると思います。

168-8 及び **168-9** は springs 氏の長編趣向作。

168-8 は「駒余り禁」の条件が付いたキルケ作品です。駒が消えにくいキルケというルールで、どうやって余分な持駒を処分するかが問われます。例えば「復活先が埋まっていると復活できない」という性質を使って歩を消そうとすると手数が不足します。もっと効率の良い手段を使いましょう。**168-9** は **Koko** (孤立禁) の条件が付いた協力自玉詰。本作品展で **Koko** が2作も登場するのは珍しいですね。受方玉は蟹（左右に1マスだけ動く駒）の性能に設定されており、22と12から外に出ることはできません。受方持駒制限もあるので、局面操作に使えるのは香しかなさそうです。角は2枚とも不滅駒の上、成ることもできないので、ひたすら斜めに動くしかありません。このように取れる手段が限られているので、孤立禁に抵触しないよう、王手を継続する手段を考えると、自然に作意にたどり着くでしょう。

168-10 は松下拓矢氏の協力自玉詰。初形を見ると持駒香4枚が目につきますね。これがなけ

れば比較的短手数（10手）で詰むので、解図方針は立てやすいと思います。

168-11 は、さんじろう氏のネコネコ作品。初形「1」で新年最初の作品展に相応しいですね。手数が短く、受先でもないので、ネコネコは苦手という方も頑張って解いてください。きっと苦手意識が払拭できると思います。

〔第169回作品展各題への補足説明〕

第169回の出題は全12題。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、若林氏、三角淳氏、神無太郎氏、真T氏、たくぼん氏、上田吉一氏、さんじろう氏、springs氏の10名です。

今回も個性的な作品が揃っています。ルール名が長い作品や、頭が混乱しそうな作品、見た目で既に強烈な個性を放つ作品等々です。比較的オーソドックスな作品もありますので、自分が興味をそそられる作品から解図に取り掛かるのが良いと思います。

169-1 は駒井めい氏による中立駒作品。玉（本局の場合は歩王）も含めて、すべて中立駒です。協力自玉詰なので受方手番の着手が終了した時点で、中立玉を攻方玉と見立てたときに詰んでいなければなりません。「Take&Makeで中立駒で中立駒を取ったらどうなるの?」という疑問は当然あると思いますが、相手の駒とみなして駒取り後の動きを決めてください。例図を使って説明します。

〔例〕 Take&Make で中立駒で中立駒を取る

Take&Make協力詰 3手

			王	一
		歩		二
	歩		歩	三
			歩	四

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※玉以外すべて中立駒

31n 飛成 22-21n 銀 12n 銀成 まで 3手

2手目が中立駒同士の駒取り。受方手番で駒取りを行うので、22n歩を攻方の歩とみなして21に中立銀が移動します。本局の場合はルールが「K- Take&Make」なので、玉（歩王）を取った後に行き先がなかったら、王手が無効になることに留意してください。解図方針に迷ったら

次のヒントを活用してください。

ヒント：歩王を片方の手番のみ「行き所のない駒」にする

169-2 も駒井めい氏の作品。こちらでも使用駒は玉も含めてすべて中立駒で「駒全マネ禁」という玉取りより優先する禁則を持つルールと組み合わされています。1手詰が本作品展に登場するのは珍しいですが、それでも頭を悩ますことになるでしょう。できれば手順だけでなく、なぜその手が正解になるのか、考察も添えていただけると幸いです。「駒全マネ禁」と「中立駒」が生み出す不思議な現象を紐解いてください。

169-3 は占魚亭氏の Imitator 作品。これも中立駒が使われていますが、玉だけは通常の（中立駒ではない）玉です。Imitator も玉取りが無効になる状況を生み出せるので、通常なら自らを王手に晒すような手も可能になります（この初形だと Imitator がないと王手すらできません）。難解なのでヒントを出しておきます。

ヒント：中立金で復活両王手

169-4 及び **169-5** は若林氏のマキシ作品。**WFP167-3** と同様 Queen 王 (Q) が使われており、持駒には桂歩と Fers (賢) が与えられています。頼りない持駒ですが、上手く使って強力な Q を捕まえてください。問題の並びが手数順ではありませんが、これは作者の意向によるものです。

169-6 は三角淳氏の攻方取禁作品。他の作品と比べると地味に思えるかもしれませんが、解けば充実した解後感に浸れることは間違いありません。まずこの作品から取り掛かるのも良いでしょう。

169-7 は神無太郎氏の点鏡協力自玉詰双裸玉シリーズ作品。これまでは「キルケ」との組み合わせでしたが、今回は「AntiAndernach」と組み合わせられています。更に「打歩」や「受先」も付加されており、ルール名が大変長くなっています。ルール通り指すだけで大変な作品なので強力なヒントを出しておきます。

ヒント：攻方玉は1筋のみ動き、受方玉は1回だけ動きます

169-8 は真 T 氏の駒全マネ禁作品。達成目標は攻方をスタイルメイトにすることです。仮に持駒が歩だけなら「23歩 同玉」で簡単にスタイルメイト達成ですが、持駒がたくさんあるので、12手では持駒を使い切ることができません。持駒が余っても使えなくなるような手順を見つけてください。

169-9 はたくぼん氏のミニ協力詰。たくぼん氏は **WFP167-11** 及び **WFP168-6** で「マキシ」

作品を披露してくれましたが、「マキシ」と対になる「ミニ」作品も手掛けています。「マキシ」では玉が斜めに動くことが多いのに対し、「ミニ」では玉が縦横に動くことが多いので、どちらかと言えば「ミニ」の方が読み易いと思います。手順が長いので解答は略記で構いませんが、全手順を再現可能な略記にしてください。

169-10 は上田吉一氏の協力自玉詰。フェアリー駒がいくつか使われていますが、どれも動かないので、飛と歩にのみ集中してください。

169-11 は、さんじろう氏のネコネコ作品。玉同士が離れているので、詰型は限られます。上手くヤマを張って解きましょう。手数が 8 手あるのでヒントを出しておきます。

ヒント：7筋が主戦場。他の筋に出る着手は2回だけ。

169-12 は springs 氏のスタイルメイト作品。1次元盤上の詰将棋、いや「詰め込み将棋」と呼んだ方が良いでしょう。これには小林東箔齋（例の九歩が並んだ詰将棋の作者）もビックリでしょう。この作品では禽将棋の「燕」が使われています。性能は歩と同じですが、二燕までは可で、三燕は禁止されます。成ると「雁」。「雁」は斜め前に 2 マスと後ろに 2 マス分跳ぶ駒ですが、この作品は 1 次元盤なので「後ろに 2 マス分跳ぶ」ということだけ覚えておけば充分です。駒は禽将棋の駒を使っていますが、盤はあくまで将棋盤を 1 次元化したものなので、可成地域は相手陣三段目以内です。「取禁」の条件が付いているので駒の交換はできません。互いに互いの邪魔をしないよう 1 次元盤を埋め尽くしてください。最終図では受方持駒が余りますが、盤を埋め尽くしてしまえば余った駒を打つことはできないのでスタイルメイトは達成できます。玉属性を持つ駒が使われていないので打燕詰の心配は要りませんが、行き所のない（盤上に利き先がない）駒には注意して解いてください。

解答要項

第 168 回分解答締切:2025 年 3 月 15 日(土)

第 169 回分解答締切:2025 年 4 月 15 日(火)

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

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

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。原則として毎

月 15 日の投稿まで当月号に掲載しますが、投稿作が一回の出題数(12題)を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。

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

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。

【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_springs/n/n915f986a5756)

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じてても詰むように攻め、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。

【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。

【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)

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

(補足)

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

→参照:WFP42号「Kokoについて」

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門
Koko編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n5b0110fd5b7f)

【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

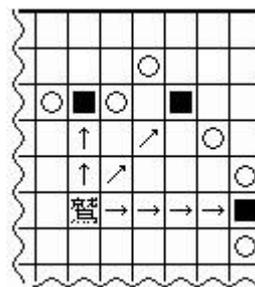
(補足)

- ・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」の部分が、その目的に応じて変わる。

【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスの Eagle。

グラスホッパーの変種で、Queenの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し90°曲がった場所に着地する。



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【白玉(詰)】

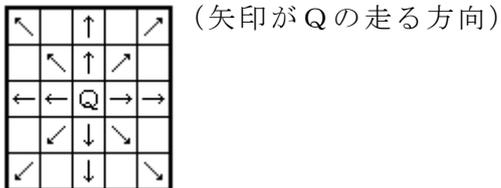
攻方を詰(または達成すべき状態)にする。

(補足)

- ・「白玉詰」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「白玉スタイルメイト」。
- ・「協力」が付くと双方協力して白玉を詰めることになる。
- ・単玉で白玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「白玉」と呼ぶ。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【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。

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない
- 初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)
参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

【受先】

受方から指し始める。

【覆面駒】

種類が不明の駒。

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

(補足)

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。
- ・特に指定がない限り、受方の駒台は見えないものとする
- ・覆面駒を可能なあらゆる駒に置き替えても目的が達成されていれば、目的達成とする（覆面駒を目的達成に都合の良い駒に指定することはできない）
- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は

指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。

- ・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、駒の枚数が正しいこと、行き所のない駒や二歩がないこと、現手番側でない玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。
- ・フェアリー駒を使う作品の場合、特に注釈がなければ通常の駒以外に、初形に存在するフェアリー駒にもなれる。
- ・「非王手可」の場合は攻方の着手も攻方王手義務を満たしていることを前提としない。着手の合法性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：覆面駒のルール説明 (https://note.com/tsume_springs/n/n6bbdea657599)

【非連続王手】または【非王手可】

攻方に王手の義務がない。
(王手をしても良い)

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

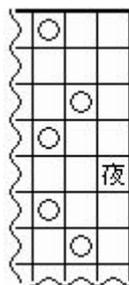
(補足)

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

【Nightrider】(夜)

フェアリーチェスの Nightrider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【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。また、特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

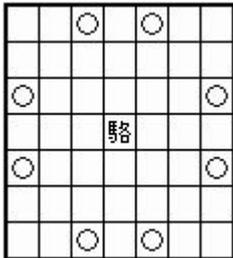
- 1)成っても取捨性を失わない
- 2)初形では取捨駒を持駒にできる

→初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

【Camel】(駱)

Camel はフェアリーチェスの駒。

3 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。



(○が駱の利き)

【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

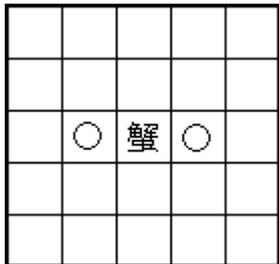
特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【蟹】(蟹)

左右に 1 マスだけ動く駒。



(○が蟹の利き)

【K-Take&Make】

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

(補足)

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

→初出：第 151 回 WFP 作品展 (WFP178 号)

【中立駒】(「」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

(補足)

- 1)直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。
- 2)成駒と生駒は別種の駒として区別する。また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→参照：WFP132 号「駒全マネ禁詰の紹介」

【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。

(補足)

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

【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枡に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【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。

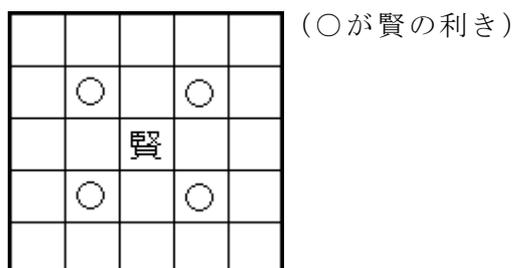
(補足)

- ・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」

【Fers】(賢)

(1,1)-leaper。斜め1マスに利く駒。



【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

(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。

【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- ・細則は Andernach と同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。
- 1)駒を取らない盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
 - 2)相手の駒になるのは成生の選択後。
 - 3)駒を取らない盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能(二歩の例外を除く)。

→初出：第60回WFP作品展(WFP68号)

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

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(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時)のみ攻方は王手をしなくて良い。

【手余り可】または【駒余り可】

最後に攻方持駒が余っても良い。

【ミニ】

受方は最短距離の着手を選ぶ。

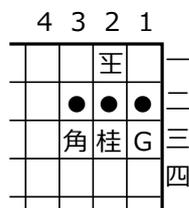
(補足)

- ・マキシの「最長」を「最短」に読み替えたもの。細則はマキシと同様

【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



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

持駒なし
G:Grasshopper

(補足)

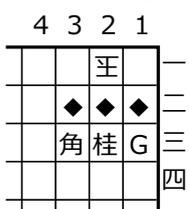
- ・ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。従来は「ホッパー系の駒のジャンプ台になる」としていたが、ジャンプ台になるものを Pyramid (◆) として分離した。

【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。



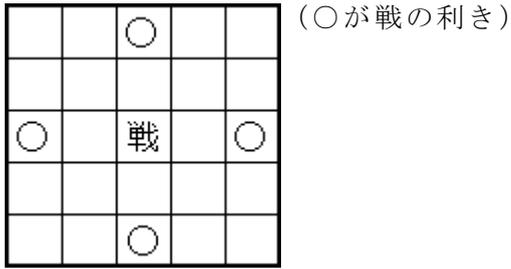
例えば左図で、
11Gや31Gは可。
22角や11角は不可。
11桂成や31桂成は可(詰)。

持駒なし
G:Grasshopper

【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper.

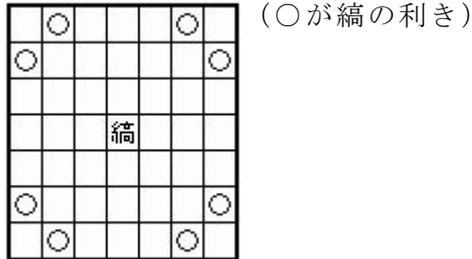
縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



【Zebra】(縞)

フェアリーチェスの Zebra。(2,3)-leaper.

3対2の方向に跳ぶ八方桂。



【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【Zero】(零)

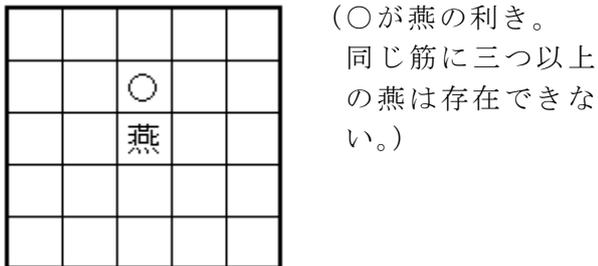
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

【燕】(燕)

禽将棋の「燕」。成ると「雁」。

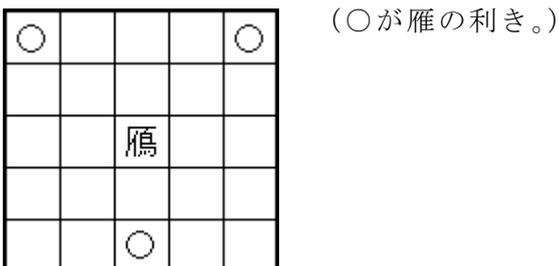
動きは歩と同じで、二歩禁の代わりに三燕禁のルールが適用される。打燕詰も禁手。



【雁】(雁)

禽将棋の「雁」。燕の成駒。

斜め前と後ろに2マス分跳ぶ。

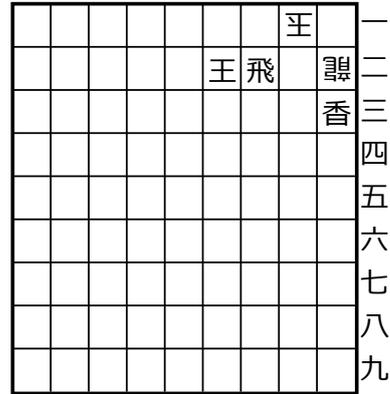


<第 168 回>解答締切:2025 年 3 月 15 日(土)

■ 168-1 駒井めい氏作

キルケ詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

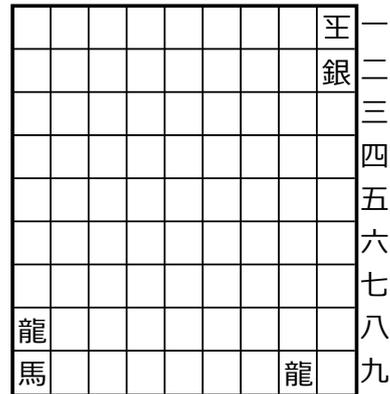


持駒 銀

■ 168-2 占魚亭氏作

a) ネコネコKoko協力詰 3手

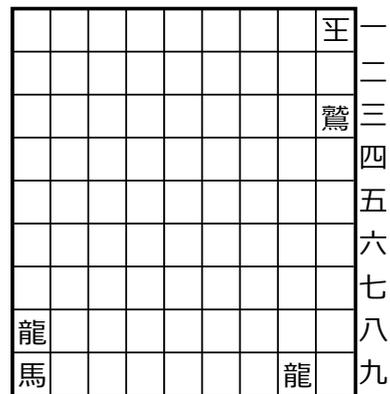
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

b) ネコネコKoko協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※鷲: Eagle

■ 168-3 阿知矢龍氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								○	一
									二
									三
									四
				○	㊦				五
									六
									七
									八
Q			女						九

攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部 + Q3

※ Q:Queen、女:Queen王

■ 168-4 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 (受先) 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
							王		六
									七
						王			八
									九

持駒 なし

■ 168-5 さつき氏作

a) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				▲					四
									五
									六
王									七
									八
									九

持駒 なし

※▲:攻方覆面駒

b) 協力詰→非王手可協力詰

■ 168-6 たくぼん氏作

マキシ協力詰 59手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩6

■ 168-7 上田吉一氏作

協力自玉詰 150手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
歩	と		角						二
	香								三
王		継	夜	群					四
									五
									六
王	歩								七
駱	桂								八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜:取捨Nightrider

飛:成れない取捨飛

角:成れない角

駱:Camel

■ 168-8 springs 氏作

キルケ駒余り禁協力詰 79手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

■ 168-9 springs 氏作

Koko協力自玉詰 56手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香2

受方持駒 なし

※角:成らない不滅角

蟹:蟹王 (蟹=左右に1マス進む駒)

■ 168-10 松下拓矢氏作

協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香4

受方持駒 なし

■ 168-11 さんじろう氏作

ネコネコ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

<第 169 回>解答締切:2025 年 4 月 15 日(火)

■ 169-1 駒井めい氏作

K-Take&Make協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n香

※フ:中立歩王 (成ると「ト:中立と王」) 全ての駒が中立駒

■ 169-2 駒井めい氏作

駒全マネ禁最善詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								皇	二
									三
									四
							皇		五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※n偶:中立Dummy王 全ての駒が中立駒

■ 169-3 占魚亭氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

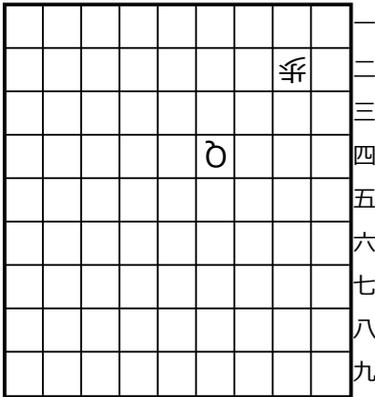
持駒 n香

※■:Imitator 玉以外の駒はすべて中立駒

■ 169-4 若林氏作

マキシ協力詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



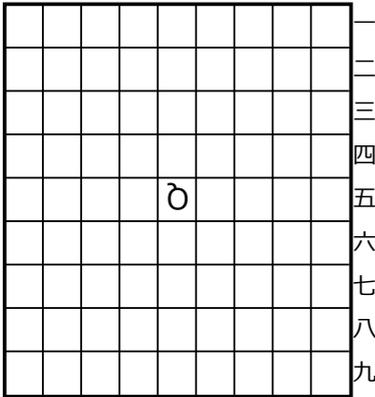
持駒 桂2歩7賢4

※賢:Fers、Q:Queen王

■ 169-5 若林氏作

マキシ協力詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂3歩5賢4

※賢:Fers、Q:Queen王

■ 169-6 三角淳氏作

攻方取禁協力詰 (受先) 26手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂2

■ 169-7 神無太郎氏作

点鏡AntiAndernach

打歩協力自玉詰 (受先) 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 169-8 真T氏作

駒全マネ禁

協力自玉スタイルメイト(駒余り可) 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

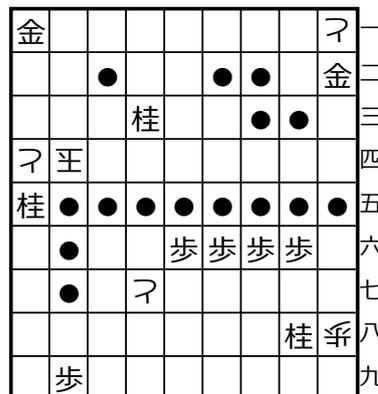


持駒 飛桂3香歩2

■ 169-9 たくぼん氏作

ミニ協力詰 219手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 歩

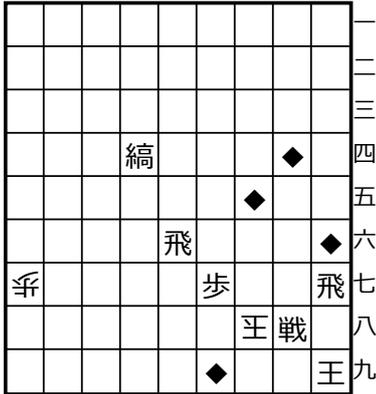
※●:着手・通過不可

今月の手筋

■ 169-10 上田吉一氏作

協力白玉詰 118手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※縞: Zebra、戦: Dabbaba

◆: Pyramid

■ 169-11 さんじろう氏作

ネコネコ協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀桂

■ 169-12 springs氏作

取禁非王手可協力 ステイルメイト 37手

1



攻方持駒 燕3

受方持駒 燕4零

※燕: 燕 (禽将棋の燕、成ると鴈)

零: Zero

可成地域は相手陣1~3段目



【無行駒玉取無効】

「行き所のない駒」の禁則を玉取りより優先する

【香】

成れない香。(本局では玉が香の性能)

(補足)

- ・利きは香と同じなので、相手陣最奥まで有効。ただし、進めるのは相手陣二段目まで。他の「行き所のない駒」の禁則が関わる変則駒も「利きだけは有効で、実際にはそこに進めない」という状態があり得る。進めない場所への王手が有効かどうかは「無行駒玉取」が有効か無効かで変わる。(本作品展での省略時解釈は「有効」)。

(※解答は p.98 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。

「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」(できればカードの他の項目も) 記述して担当者までお送りください。

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、“教材”に徹して下さるようお願いいたします。

以上

第167回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第 167 回 WFP 作品展の結果を報告します。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）。解答者数 10 名。全題正解者 2 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 167 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

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

今回は解答が多い作品と少ない作品がはつきり分かれました。出題時は 167-2 が全題正解できるかどうかの分かれ目だと予想していて、実際にそうだったのですが、167-8 も正解者が 2 名にとどまったのは意外でした。両題を正解し、全題正解を達成された、たくぼん氏と占魚亭氏に敬意を表します。

■ 167-1 駒井めい氏作（正解 10 名）

強欲協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2香

【ルール】

・協力

先後協力して最短手数で目的を達成する。

・詰

王手が掛かっており合法的な応手がない状態。またはそれを達成目標とするルール。

・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【解答】

56 金 同玉 58 香 47 玉 48 銀 58 玉
59 金 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

後に取りさせる香を設置するために、瞬間取られないようにします。

【解説】

「急いては事を仕損じる」を体現した詰将棋。58 香や 48 銀はすぐにでも指せる手ですが、どちらもいきなり実行しては失敗。実行を 2 手遅らせて、58 香→48 銀を順序良く実行すれば、つつがなく詰めることができます。

これを生み出しているのが「強欲」の条件。これがなければ「48 銀 58 玉 59 金 まで 3 手」で簡単に詰みますが、強欲条件により 48 銀に同玉が強制されて詰みません。

強欲条件下で駒を取られない方法は 2 つあります。一つは「取られない位置から王手を掛ける」。もう一つは「他の駒を身代わりにする」です。前者は強欲条件がなくても出てくる手筋ですが、後者は強欲ならではの名称がないのは不便なので、「囮駒」と呼ぶことにしましょう。

初手 56 金の捨駒は前者を見据えた一手。同玉とさせて距離を取れば 58 香をすぐに取られることはありません。

そしてこの「58 香」自身は、「他の駒の身代わりになる」ための限定打です。5 手目 48 銀としたとき、銀を取られては困るので、わざと将来取られる位置に香を打って、銀を助けるための囷駒とするわけです。

この一連の手筋の流れを踏まえると、初手は「取られるための駒を取られないために駒を取らせる」という手になります。言葉だけだと何を言っているか分かりませんね。解くのは易しいと思いますが、周到に準備してから本命の手を指すという詰将棋のツボを押さえた作品です。

【短評】

占魚亭さん

48 銀と指した時に銀を取らせない工夫。

若林さん

一旦玉を遠ざける 56 金で作品に。
気持ち良いスターター。

たくぼんさん

67 歩で詰上りが想定でき、取らせ駒を 58 に打つ手順が浮かぶ。強欲ならではの解図法法で解けました。

荻原和彦さん

直ちに取られないよう、でも最終的には取られるよう香を打ちたい。
金 1 枚捨てて▲58 香が見事な解決策。

るかなんさん

強欲さを隠そうともしない手順。

御原真尋さん

58 に駒を残すために一旦玉を遠ざける趣向が面白かったです。

springsさん

初手 48 金は、後で金を捨てないと 48 銀が指せないので 9 手掛かる。それにしても初手の金捨ては結構勇気がいる。

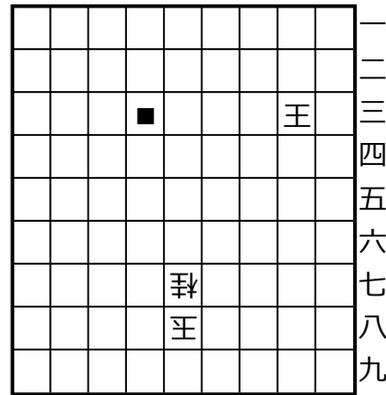
一乗谷酔象さん

48 銀を活かすための 3 手。

■ 167-2 占魚亭氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名!

協力自玉ステイルメイト (受先) 9 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 雀2

受方持駒 桂

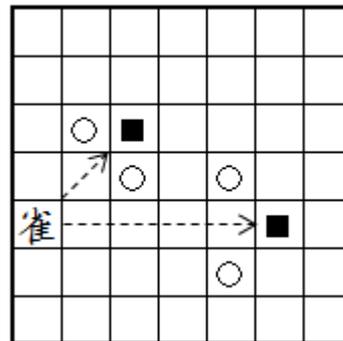
※■:Imitator、雀:Sparrow

【ルール】

• 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」

・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。

・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。

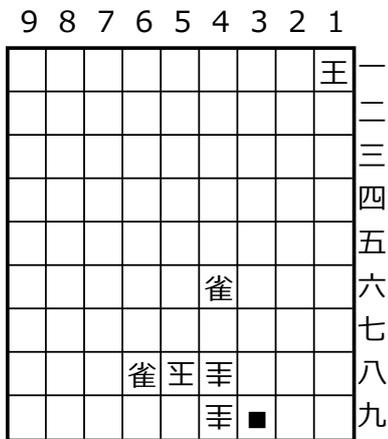
・受先

受方から指し始める。

【解答】

52 桂 68 雀 49 桂成[I55] 46 雀
44 桂[I47] 12 王[I36] 36 桂[I28] 11 王[I27]
48 桂成[I39] まで 9 手

(最終形)



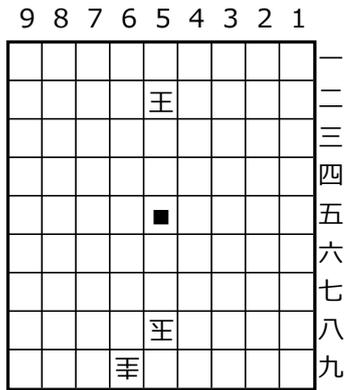
攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

2024 年 6 月完成。受方桂の三段跳ねです。
使用枚数が少ないとはいえ Sparrow と Imitator の併用かつ攻方王が動く難解作なので、正解者は出そうにないですね……。 (ヒントを兼ねてタイトルを付けようと思いましたが、いい案が浮かびませんでした)。

出発点は下図 (2023 年 7 月)。

協力自玉スタイルメイト 8 手

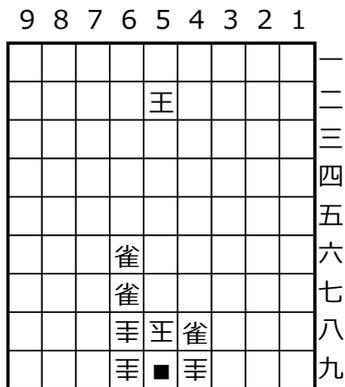


持駒 雀4
※ ■:Imitator、雀:Sparrow

【手順】

66 雀 57 桂 67 雀打 56 桂 68 雀打
49 桂成[I47] 48 雀 68 桂成[I59]迄 8 手

(終局図)

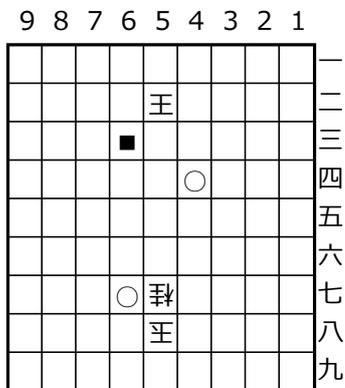


持駒 なし

受先で 69 桂成から始めるつもりでしたが上手くいかず、方針変更してなんとか形にしましたがイマイチな感じなので眠らせることに。

今年に入り、見直して完成したのが次の図です。

協力自玉スタイルメイト (受先) 9 手



攻方持駒 雀4
受方持駒 桂
※ ■:Imitator、雀:Sparrow、○:弈

【手順】

72 桂 68 雀 64 桂 [I55] 48 雀
 56 桂 [I47] 69 雀打 同桂成 [I59] 57 雀
 49 雀迄 9 手

(終局図)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

57 桂を成らせることと受方桂を複数回跳ねさせるのを目標にし、なんとか形にしましたが弈が見苦しく、これを改善したのが本図になります。

四段跳ねにできないかとチャレンジしてみましたがこのままでは難しいようなので、別のアプローチを考えてみようと思っています。

【解説】

Grasshopper 系の駒と Imitator を併用したらどうなるか。占魚亭氏は同様の趣旨で創作した実験的な作品を **WFP154-5** で発表しています。このとき使われたのは **Moose** (麋) という、跳躍後に進行方向に対し 45° 曲がった場所に着地する駒でした。本局では **Sparrow** (雀) という進行方向に対し 135° 曲がった場所に着地する駒が使われています。

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。具体的な条件は以下の通りです。

- ・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。厳しい条件ですね。

これに基づき、2 手目に雀を打って王手になる初手・2 手目の組をリストアップしてみました

よう。すると以下の 5 通りだけが残ります。

- 「81 桂 39 雀」「72 桂 48 雀」
- 「41 桂 79 雀」「52 桂 68 雀」
- 「49 桂成 [I55] 46 雀」

たった 5 組。「受先」にしては少ないですね。でもこの慣れない状況では 5 つの選択肢でもかなりキツイと思います。ここから先の絞り込みは経験と勘に頼るしかありません。

経験によって攻方玉を一段目、Imitator を九段目に運ぶとスタイルメイト型を目指し、受方持駒と配置から勘を働かせて「受方の手は桂のみだろ」とヤマを張れば、読みの量を削減できますが、それでも正解に至るのは大変です。

では、作意に沿って各着手の意味を確認しましょう。

52 桂	Imitator 用の跳躍台設置
68 雀	57 桂を跳躍台にした王手 Imitator の跳躍台は 52 桂
49 桂成 [I55]	跳躍台を外す受け
46 雀	49 圭を跳躍台とする王手(68 雀を跳躍台とする王手は Imitator が模倣できないため無効) Imitator の跳躍台は 58 玉
44 桂 [I47]	跳躍台を外す受け
12 王 [I36]	68 雀を跳躍台とする王手 Imitator の跳躍台は 58 玉
36 桂 [I28]	跳躍台を外す受け
11 王 [I27]	68 雀を跳躍台とする王手 Imitator の跳躍台は 49 圭
48 桂成 [I39]	跳躍台を外す受け スタイルメイト達成

本題から少し外れますが、4 手目にご注目。Imitator がなければ、46 雀は「1 枚の駒による両王手」になっています。曲がった利きを持つ駒にはこういう性質もあるので、手筋の一つとして憶えておいてください。

このように本局は受方の着手がすべて桂に統一され、当初目指していた桂四段跳は成らなかつたものの、盤上の桂と合わせて四回の跳躍を達成しています。**WFP154-5** があくまで「実験」だったのに対し、本局は単なる「実験」の域を脱し、どうすれば上手く使えるかという段階に進んでいますね。本局が完成するまでの経緯は作者のコメントで詳細に語られているので、

ぜひご覧になってください。

【短評】

たくぼんさん

桂が主役なので■を9段目に運ぶと予想したらまさにその通り。初手打った桂の3段跳ねを含み受方全て桂着手は見事です。

☆作者以外で唯一の正解者となったのは、たくぼん氏。出題時は実質正解者ゼロを危惧していたので、有難い限りです。

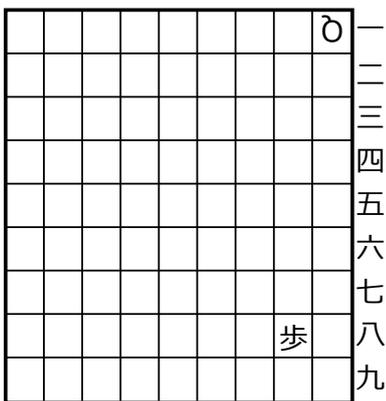
変寝夢さん（※無解）

打った桂の三段バネですが、詰め上がりチェックでさえ難しいなあ。

■ 167-3 若林氏作（正解3名）

マキシ協力詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂3歩4賢4

※Q:Queen王、賢:Fers

【ルール】

・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。

・駒詰

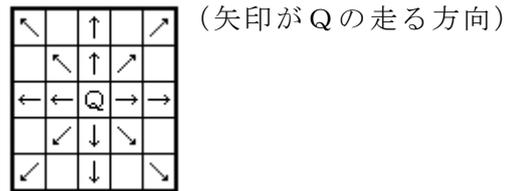
玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性（自らへの取りを避ける義務）を持つ。玉属性が与えられた駒を「駒名」+「王」で呼称する。

(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。

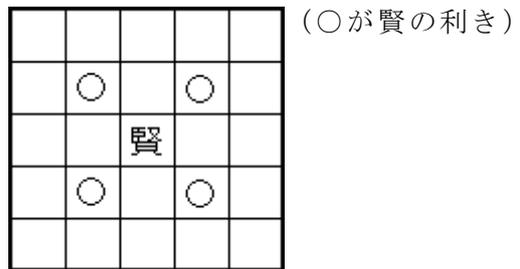
・Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



・Fers (賢)

(1,1)-leaper。斜め1マスに利く駒。

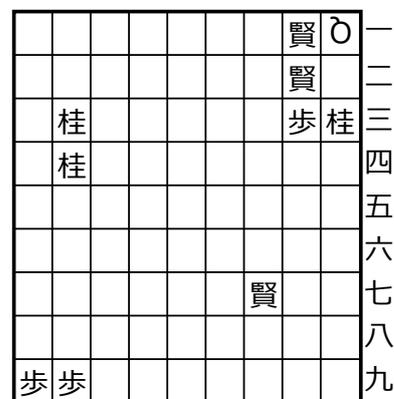


【解答】

22 賢 91Q 83 桂 28Q 37 賢 98Q
 99 歩 21Q 13 桂 87Q 88 歩 32Q
 21 賢 92Q 84 桂 22Q 23 歩 88Q
 89 歩 11Q 22 賢 まで 21 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

マキシで動きの大きな駒を動かす作例が少ないので作ってみました。

駒打だけにしたので複雑さはありませんが手を付けやすいとおもいます。

19 裸玉から始めることもできますが還元玉を選びました。

【解説】

マキシの特徴は「玉が斜めに逃げる」こと。縦横より斜めの方が距離を稼げるので、斜めに逃げる応手が多くなります。解く側から見るとこれは変化が少なくなることを意味します。特に合駒を読まなくて良いのが嬉しいですね。でも作者の立場から見ると応手の選択肢が少ないのは困りものです。それに、せっかく「マキシ」を使っているのに、駒の動きが地味になりがちなことにも不満が溜まります。

そんな不満を解消する方法はいくつかあります。本作品展で上田吉一氏が発表した「成禁天竺 PWC マキシ」シリーズのように、性能変化を使って玉の性能を変えるのが一つの方法です。玉を大駒の性能にすれば、ダイナミックな表現が可能です。

本局で採られている対策は「駒詰」にすること。玉の性能を元から大きな駒にすれば、玉を大きく動かすことができます。この方向で作られたマキシ詰を一つ紹介しましょう。

【参考図】 マキシで飛王を詰める作品

山田康平

マキシ協力詰 45手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				延					一
									二
									三
									四
									五
					糸				六
									七
									八
									九

持駒 歩17

※飛:飛王

(詰将棋パラダイス,1988年10月,最終手非限定)

52 歩 91 飛 92 歩 11 飛 12 歩 81 飛
 82 歩 21 飛 22 歩 71 飛 72 歩 31 飛
 32 歩 61 飛 62 歩 41 飛 42 歩 同飛
 43 歩 32 飛 33 歩 52 飛 53 歩 22 飛

23 歩 62 飛 63 歩 12 飛 13 歩 72 飛
 73 歩 71 飛 72 歩生 11 飛 12 歩成 61 飛
 62 歩生 31 飛 42 歩成 33 飛 43 と 31 飛
 32 歩 51 飛 52 歩成 まで 45 手
 ※最終手は 52 とも可

本作品展でも変寝夢氏がマキシの駒詰を発表しています。WFP50-1 (飛王)、WFP50-2 (馬王)、WFP61-3 (ナイトライダー王) の3つです。

さて、過去のマキシ駒詰の話はこれくらいにして、本局の解説に移りましょう。

本局は Queen 王 (Q) を使っているのが特徴です。それだけではありません。持駒に飛角香のような合駒請求ができる駒や、金銀のような詰めるのに便利な駒がないのです。ただし、桂歩だけだと Q が九段目に来たときに王手ができなくて困るので、持駒には Fers (賢) が加えられています。利きがスカスカで頼りない桂歩賢を上手く連携させて、強力な Q を捕まえよという設問が解答者に与えられているわけです。

解図法は基本、試行錯誤しかありません。

例えば初手 12 歩だと 99Q とされて困ります (まったく詰まないわけではありませんが、大幅な手数超過となります)。

初手は 22 賢として Q を横に行かせるのが肝要。盤上に 28 歩があるおかげで、91Q を斜めに走らせても 19 まで走らず、28 で止まってくれます。そう、これが初形に 28 歩が置いてある理由だったのです。

28Q の後うっかり 29 歩などしてしまうと、以下 Q が 82→19 と動くので賢不足に悩まされます。99Q や 19Q の形を避けるように王手を掛けるのが、本局で Q を捕まえるコツなのです。ですから 5 手目も 37 賢として Q を横に走らせるのが正解。6 手目 98Q となったところで、3 手目が 92 歩でなかった理由も判明します。次の 99 歩が二歩にならないよう、先に桂を使った方が結局は得になるという理屈です。

最後は Q を 11 に追い詰め 22 賢で詰み。22 賢で始まり、22 賢に終わる構成には解答者からも好評が寄せられました。

なお、作者がコメントで言及しているように本局は 2 手逆算して裸玉にすることが可能です。初形 19Q で、持駒に 1 枚賢を加えた形から始める 23 手詰にすれば良いわけですね。作者は還元玉で初手と最終手が同一手となる様式美を採ったのですが、裸玉から始めても立派な作品になったと思います。

【短評】

占魚亭さん

初手と最終手が同一手。
詰上りを見据えた 28 歩消去がポイント。

たくぼんさん

22 賢 で始まり 22 賢 で終わる。99 に行かさないように攻めるのがポイントか。

変寝夢さん (※無解)

28 歩ってそういう意味だったのね。

■ 167-4 一乗谷酔象氏作 (正解 4 名)

対面詰 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								?	一
		早				?	?		二
	?								三
		?							四
				早					五
						早			六
		歩	歩	歩	歩	歩	王	王	七
		王	王	王	王	飛			八
皇				金		飛			九

持駒 金

【ルール】

・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も詰むように攻め、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。

【解答】

28 金 同圭 同飛 47 玉 48 金 同全

同飛 57 玉 58 桂 同圭 同飛 67 玉
68 銀 同全 同飛 47 玉 48 飛 77 玉
78 桂 同圭 同飛 47 玉 48 飛 87 玉
88 銀 同馬 同飛 27 玉 28 角 16 玉
17 桂 同杏 同角 43 玉 44 香 同杏
同角 61 玉 62 香 同杏 同角生 72 玉
83 飛成 同玉 84 歩 同と 同角生 56 玉
57 歩 同圭 同角 12 玉 13 桂 同と
同角生 21 玉 32 飛成 同玉 33 歩 同玉
34 歩 同玉 35 香 まで 63 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

- ・角を入手するまでは、7 段目の玉を巡る攻防。先手 39 飛の存在により 27,47 以外の 7 段玉は頭桂で詰む形。
27 玉型は持駒が銀桂をキープすれば 28 銀 16 玉 17 桂以下詰む。
47 玉型では 48 銀以下が不詰。よって、78 全、88 圭の剥がしの際、一旦"47 玉 48 飛"を経由する。ただし、58 同飛の直後は 56 に利きがあるため 47 を経由せず 67 玉。
- ・27 手目に角を入手し持駒が角桂となる。銀桂の場合と異なり 28 手目は 27 玉。
28 手目変化 47 玉は 29 角以下早く詰む。
- ・後半は角を軸に頭香を狙い、杏・とを剥がしていく趣向。
- ・2 枚飛車はいずれも飛成でと金を取り、攻めを繋ぐ。

7 段目の玉の横往復運動は 30 年前に考えた趣向です。

旧作は詰パラフェアリーランドに投稿しましたが余詰返送され、かしこ系フェアリールールでは修正も検討も難しく諦めてお蔵入りとな

っていました。

fmza が最善系に対応したことを機に検討が可能になり大幅に改作し、後半、角入手から盤面を広く使う手順を加えることができました。

【解説】

協力系でない対面詰の長編は大変希少な存在で、完全作と言える作品はわずかに2作、変長がある作を入れても3作しかありません。

理由は検討の大変さ。例えば天竺詰であれば、性能変化の対象は玉だけなので、検討作業も難しくありません。普通詰将棋と比べてむしろ楽なくらいです。

ところが、対面詰はすべての駒が性能変化の対象です。特に駒を打つ対駒の受けが曲者で、余詰と不詰の両方に神経を削られます。

本局はそんな希少な対面詰の長編趣向作。30年前の作品の修正図とのことですが、ストックの中に埋もれて消えてしまわず、こうして日の目を見られる形になったのは喜ばしいことです。

本局は大きく2つのパートに分かれています。玉を飛に変身させて八段目の駒をはがしながら横方向の振り子運動を行う前半部と、玉を角に変身させて斜め方向に玉を飛ばしつつ途中の駒をはがして行く後半部の2部構成です。

特に前半部。はがす駒の種類によって玉が4筋に寄り道する手数稼ぎが成立するかどうか変わるので、丁寧な読みが要求されます。(各変化・紛れは作者自身の解説をご覧ください。)

後半が単純な一方向の角追いではなく、盤上を大きく反時計回りして右辺に帰ってくるのも面白い構成。前半も後半も趣向手順に不規則要素を入れているところに作者の個性を感じます。

収束はそれまで縁の下の力持ちだった39飛を捌き捨てて、詰上り4枚の爽やかな幕切れ。煙詰を期待された方もいるかもしれませんが、既に対面詰の煙詰が存在している(後述)以上、煙詰にこだわる必要はないでしょう。綺麗に駒が捌ける趣向作はそれだけで大きな価値があります。

本局は詰上り4枚の準煙詰です。対面詰では詰上り2枚の煙詰が可能なので、厳密には準々煙詰と呼んだ方が良いでしょうか。

対面詰での煙詰は左真樹氏が実現に成功しています。縦追いや斜め追いの趣向手順を含み、手順には一切非限定がありません。傑作ですので、ぜひご鑑賞ください。

【参考図】対面詰の煙詰

左真樹

対面詰 89手

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

持駒なし
(詰将棋パラダイス,1997年11月)

- 43 桂生 62 玉 61 桂成 同玉 71 角成 同玉
- 81 桂成 同飛 同と 同玉 91 飛 同玉
- 92 銀成 同玉 93 銀成 91 玉 92 全 同玉
- 93 歩 同玉 94 歩 同玉 95 と 93 玉
- 94 と 92 玉 93 と 91 玉 92 と 同玉
- 93 歩 同玉 94 歩 同玉 95 歩 同玉
- 96 銀 同玉 97 香 同と 同角生 87 玉
- 88 角 76 玉 77 歩 同と 同角 65 玉
- 66 歩 同金 同角 54 玉 55 金 同金
- 同角 43 玉 44 金 同金 同角 32 玉
- 33 金 同と 同角生 21 玉 11 角成 同玉
- 12 銀 同玉 13 香 同玉 14 香 同玉
- 15 歩 同玉 16 歩 同玉 17 飛 26 玉
- 27 歩 同金 同飛 56 玉 57 金 同杏
- 同飛 同玉 58 香 同玉 59 桂 まで 89 手

【短評】

占魚亭さん

前半は飛、後半は角が主役。
七段目の歩を消していく前半部が好きです。

若林さん

対面で強い桂香を持ち駒にしての準煙。
33 手目以降の第2趣向が好みです。

たくぼんさん

まさに対面らしい趣向。かつての山田剛さんの作品を思い起こさせますね。山田作は斜め追いだけでしたが本作は横移動もあり目新しい感じはします。

☆たくぼん氏の短評にある山田剛氏の対面詰を以下に紹介します。何箇所か非限定がありますが、問題視されない牧歌的な時代でした。これまでの協力系でない対面詰の長編作品の完全作は、解説文中で紹介した左真樹氏の作品と、この山田剛氏の作品のみでした。

【参考図】 対面詰の趣向作

山田剛

対面詰 103手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								角	王	一
	マ	マ	マ	マ	マ	マ	隼	皇	二	
雫		皇	皇	皇	飛				三	
					糸				四	
雫		マ	マ	マ	マ			マ	五	
	科	科	科		マ	マ			六	
雫					桂				七	
	毎	マ			鰯				八	
雫		鰯	鰯	鰯		マ			九	

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1992年9月,非限定あり)

12 飛成 同龍 同角生 22 玉 23 飛 同と
同角生 13 玉 14 歩 同と 同角生 31 玉
32 歩 同と 同角生 42 玉 43 歩 同と
同角生 51 玉 52 歩 同と 同角生 62 玉
63 歩 同と 同角生 71 玉 72 歩 同と
同角生 82 玉 83 歩 同金 同角生 93 玉
94 金 同金 同角生 84 玉 85 金 同と
同角 75 玉 76 歩 同と 同角 64 玉
65 歩 同と 同角 55 玉 56 歩 同と
同角 44 玉 45 歩 同と 同角 35 玉
36 歩 同と 同角 17 玉 18 歩 同と
同角 26 玉 27 歩 同と 同角 37 玉
38 歩 同桂生 同角 48 玉 49 桂 同と
同角 57 玉 58 歩 同桂成 同角 68 玉
69 桂 同と 同角 77 玉 78 歩 同桂成
同角 86 玉 87 香 同金 同角 97 玉
98 金 同金 同角 64 玉 65 金 63 玉
64 桂 まで 103 手

※74 手目・82 手目・90 手目成生非限定、
100 手目 75 玉・86 玉も可

springs さん (※無解)

どうしても 50 手くらいで詰んでしまう。どんな受けを見逃しているのだろう。

☆50 手くらいということは、「47 玉 48 飛」の手数稼ぎを見落とした感じでしょうか。

■ 167-5 springs 氏作 (正解 9 名)

All-in-Shogi協力自玉スタイルメイト 36 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	王	一
							皇	皇	二	
					皇				三	
				皇					四	
			皇						五	
	皇	皇							六	
	皇								七	
			皇		皇		皇	偶	八	
蝗									九	

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※蝗:Locust

偶:取捨Dummy

【ルール】

• 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。

→参照:WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

• 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)

• Dummy (偶)

自分では動かない駒

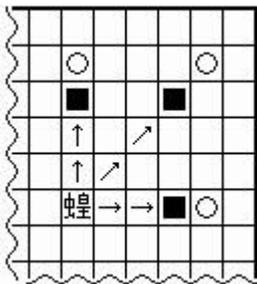
(補足)

- ・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枡に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

・ **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。)

【解答】(※相手の駒を動かす手を v で表記)

22v 玉 23 玉 33v 玉 34 玉 44v 玉 45 玉
55v 玉 56 玉 66v 玉 67 玉 77v 玉 78 玉
69v 玉 58 玉 49v 玉 38 玉 29v 玉 18 玉
29v 玉 38 玉 49v 玉 58 玉 69v 玉 78 玉
77v 玉 67 玉 66v 玉 56 玉 55v 玉 45 玉
44v 玉 34 玉 33v 玉 23 玉 22v 玉 11 玉
まで 36 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

動けない偶をわざわざ取りに行く不思議さが狙い。

【解説】

All-in-Shogi でスタイルメイトを実現せよという、大変難しいことを要求される作品。相手の駒も動かせるのにどうしろと…とありますが、よくよく初形を見ると動けるのは玉だけ。盤上に **Dummy** (偶) と **Locust** (蝗) がありますが、偶はそもそも動けませんし、蝗も跳躍台がないと動けません。もし手番が受方ならば既にスタイルメイトが達成されています。これで本局の狙いがうっすらと見えて来ますが、案ずるより生むがやすし、実際に駒を動かすのが正解への早道です。

初手は玉を動かして蝗で取れるようにする **22v** 玉しかありません。2 手目 **11** 玉は All-in-Shogi の逆流禁 (1 手前の局面に戻す着手を禁手とする規則をこう呼びます) で禁止。13 玉や 31 玉は次に **22v** 玉とするしか王手はありませんが、これも逆流禁で禁止。残るは **23** 玉だけです。更に 3 手目を考えると **22v** 玉は逆流禁で禁止なので、**33v** 玉しかなく、以下同様に手を進めると自然に玉鋸が出現します。

でもこの玉鋸の目的は何でしょう。蝗の近くに寄ると何か良いことがあるのでしょうか?

流れに乗ってそのまま手を進めると答えは自然に得られます。13 手目に **88v** 玉や **89v** 玉としてしまうと、次に指せるのは **99** 玉のみ。蝗が消えてはスタイルメイト達成の望みはありません。13 手目 **79v** 玉も逆流禁のせいで指せる手がなく、残るは **69v** 玉のみ。次に指せる手は **58v** 玉しかなく…と逆流禁の流れにそのまま乗っていくと今度は目の粗い玉鋸が出現します。

そのまま手を進めて 18 手目 18 玉となった時、ここで一瞬逆流禁の縛りがなくなります。18 偶が消えたため局面に玉位置以外の変化が生じたためです。

次の王手は **29v** 玉しかありませんが、ここで流れが前半と逆になりました。元来た道をそのまま逆に辿るのが、逆流禁に逆らわない唯一の手段となるのです。流れに沿って玉が元居た **11** に収まると、指せる手がなくなり、その時点でスタイルメイトが達成されています。

必然手ばかりを指している間に目的が達成されてしまったので、何だか狐につままれた気分ですね。18 偶は取捨駒なので、これを取っても 18 偶が消えた以外の局面変化はないのですが、これが玉が流れるべき方向を反転させるスイッチになっていたのです。

初形の配置を見ると「86 偶」が気になると思います。もし 86 が空いていると、12 手目から「86 玉 96v 玉 85 玉 95v 玉 86 玉 77v 玉…」や「86 玉 95v 玉 85 玉 96v 玉 86 玉 77v 玉…」ように折り返すことができ、早詰となります。28 偶・48 偶・68 偶が配置されているのも同様の理由で、8 筋や八段目に空所が 2 つ連続して空いていると、同一局面を避けて折り返すことができず早詰になります。

本局は元々「第 61 回神無一族の氾濫」への投稿作でした。内容は文句なく採用級だったのですが、ルール説明だけで 1 ページ埋まってしまうので、本作品展に回して貰いました。筆者はページ数制限のない Web マガジンの有難味をしみじみと感じながらこの原稿を書いています。

【短評】

駒井めいさん

22v 玉さえ防げればスタイルメイト達成。しかし、玉が 11 から一旦脱出すると、逆流禁でなかなか戻れない。八・九段目の折り返しルートを見つけて納得。終始玉鋸で手順に統一感があるのもいい。

占魚亭さん

遠征と帰還。面白かったです。

若林さん

壮大な一本道。手順が先に見えてから意味を考える。

たくぼんさん

1 手前の局面に戻せないのが 11 へ戻るのも大変でした。面白い発想ですね。

変寝夢さん

何か取らないと戻れない。玉方の偶はピラミッドにしたいかな。

☆Pyramid (塔) を使っても完全ですが、詰パラでの発表が前提の作品は変則駒の種類が少ない方が担当者としては助かります。(本局はそうでなくてもルール説明に 1 ページ要するので、焼け石に水でしたが…)

荻原和彦さん

All-in-Shogi でのスタイルメイトと云えば

「153-1」(結果稿 WFP183 号 pp.16-17)が名作だが、本作の協力型スイッチバック(11→18→11)も素晴らしい構想。

るかなんさん

AIS は小回りが意外と利かない。攻方偶を取捨にせず 22v 偶までの 37 手詰に…は、難しいか。

☆攻方偶に取捨属性がないと、取捨駒をわざわざ取りに行くという本局の奇妙さは薄れますね。でも、良い作品ができるかはともかく、ある作品に触れたときに、別の表現方法がないか考えるのは良いことだと思います。

一乗谷酔象さん

18 偶の有無で異局面、巻き戻しの妙技。

■ 167-6 神無太郎氏作 (正解 3 名)

点鏡キルケ打歩協力白玉詰 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

王									一
									二
									三
									四
									五
									六
				王					七
									八
									九

持駒 香

【ルール】

- 点鏡
55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。
(補足)
• 行き所のない駒の禁則は適用されない
→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_spring/n/n915f986a5756）

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

【解答】

59 香 58 飛 同香/82 飛 同玉/19 香
 28 香 47 玉 48 香 同玉/19 香 28 香 37 玉
 82 王 26 玉 21 飛 89 歩 まで 14 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の点鏡キルケ協力自玉詰・双裸玉シリーズの1作。本局はこのシリーズの中では易しい部類に入る作品です。

冒頭5手は必然。合駒を取ってもキルケの作用で持駒にすることができないので、復活した駒を再活用しないと王手が続きません。従って合駒は飛、香の復活場所は91王の対称位置である19になります。こうして準備を整えれば、19香を玉の動きで28に動かし、飛の性能に変えて王手を掛けることができます。

面白いのは玉による香取りと復活した香による王手が繰り返されること。この部分だけ取

り出して趣向作に仕立てたくなりますね。本局では3筋まで玉を呼び出せば充分なので、繰返しは2回で終了します。

後は収束。「打歩」の条件が付いているため詰型を予想し易いと思います。飛の入手後、攻方が一段目に飛を打ち、受方が九段目に歩を打って終了するパターンはWFP151-2やWFP155-2でも登場した習いある収束です。

なお、本局での「打歩」は最終2手を限定するための条件で、これがないと桂と香のどちらでも詰む非限定となります。この種の非限定も点鏡では頻出なので、点鏡で作品を作る方は憶えておいてください。

【短評】

占魚亭さん

2度の香の再生を活かした好手順。

若林さん

28香のリフレイン。

繰り返せば趣向になるとはよく言ったもの。

たくぼんさん

珍しくフィーリングが合ったのかすんなり解けました。28香からの香捨ては趣向作にもなりそうですね。

変寝夢さん（※無解）

この趣向はもう少し繰り返したい。



■ 167-7 るかなん氏作（正解7名）

Take&Make 複玉協力詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶:Dummy王、馬:Dummy、
零:Zero王、琅:銀王

【ルール】

• Take&Make

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

(補足)

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

→初出：第 143 回 WFP 作品展 (WFP169 号)

• 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。

【解答】

83 銀生 73 琅 74 銀生 64 琅 65 銀 55 琅
56 銀 46 琅 47 銀 37 琅生 38 銀 28 琅生
29-29 銀 17 琅生 28 銀 18 琅生
19-19 銀 27 琅生 28 銀 36 琅生 37 銀 45 琅
46 銀 56 琅 57 銀 67 琅成 68 銀 77 玲
同-88 銀 まで 29 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

「偶と零の差は何か」に対するアンサーとして。99 偶王が零王だと 19 零王を残す余詰が出ます。「Take&Make と K-Take&Make の差は何か」に対してのアンサーでもあります。

【解説】

様々なフェアリー要素が盛り込まれた本局。作者のコメントに述べられている通り、ここには2つのテーマが込められています。

一つは「Dummy（偶）と Zero（零）の差」。もう一つは「Take&Make と K-Take&Make の差」です。

これらは辞書的に答えるだけならともかく、深く理解しようとするとなかなか難しい問いです。

本局は K-Take&Make ではなく Take&Make なので、最初の問いに焦点を当てましょう。

偶と零は似て非なる駒です。特に Take&Make で両者の扱いは大きく異なります。

零は動かない駒ではなく、「現在位置に動く

駒」なので **Take&Make** ではこれを取ることができます。

しかし偶は「動かない駒」なので、**Take&Make** ではこれを取ることができません。駒取り後の移動ができないためです（補足 3）参照。偶は **Take&Make** では「不滅駒」のように扱われるのです。

一方、偶王に対して「王手」を掛けることは可能です（補足 4）参照。「玉取りが解除できない状態」ではなく「王手が掛かっており合法手がない状態」を「詰」と呼ぶならば、**Take&Make** で偶王があっても詰めることは可能ということになります。

以上を踏まえ、盤上の銀王零王を全部取り、最後に残った偶王に王手を掛けて「詰」を達成する——これが本局の作意です。零王を取った時にはその場所に攻方銀が留まることになるので、先に零王を片付けて、銀王を取った瞬間に偶王に王手が掛かるような手順が正解です。

出題時にこうした説明を行わなかったのは、担当者の落ち度であり、解答者の皆さんに混乱を与えたことをお詫びします。

ところで「**Take&Make** で偶は取れないが、偶王に王手を掛ける（詰める）ことはできる」は本家のチェスプロブレムでも、そうなっているのでしょうか？

これに関して、駒井めい氏から貴重な情報を提供していただいたので、ここに紹介します。最初の一文は「**K-Take&Make** では **Dummy** 王への王手は無効」という **fmza** の仕様に関する話なので、その後の **Take&Make** に関する情報に注目してください。

《駒井めい氏より》

Dummy は null move、**Zero** は(0,0) move なので、「**K-Take&Make** では **Dummy** 王への王手は無効」の現行仕様は妥当に思えます。

ただ、**Take&Make** において null move の駒を取ったときの扱いは、以前気になって散々調べた記憶があります。

私の知る限りでは、そのような組み合わせの作品はありません。

例えば、**Chess Problem Database Server** (<https://pdb.dieschwalbe.de/>) で「**K='Take&Make' AND PIECE='Dummy'**」と検索しても該当す

る作品はヒットしません。

本来の動きが **null move** の駒は、**Dummy** 以外にも **Friend** や **Orphan** が挙げられますが、同様にヒットしません。

一応、**Popeye** の仕様も確認しました。

Take&Make においては、**Dummy(not Royal)** を取禁と扱っているようです。

例えば、添付図(×が **Dummy**)で白の合法手を出力させると、**Take&Make** では

1.f5

1.Kg3

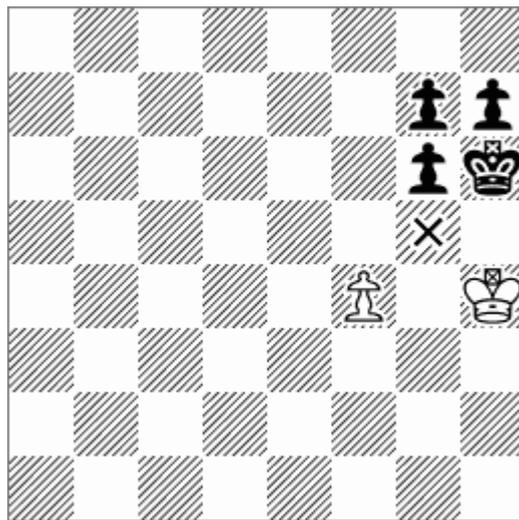
1.Kh3

1.Kg4

しか出ません。

一方、**Take&Make** なしの条件では、これらに加えて **1.fxg5+** も合法手として生成されます。

ただ、この仕様は **Popeye** の開発者が恣意的に決めている可能性はあるので、既に議論済の内容かは不明です。



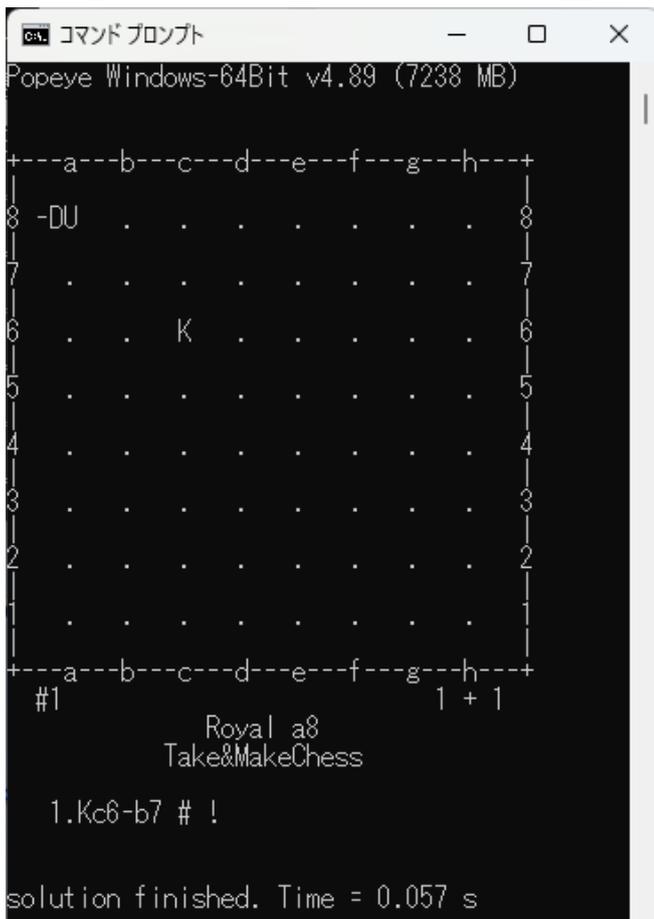
今後 **Popeye** の仕様が変わる可能性もゼロではないので、一応私が検討に用いたバージョンを示しておくとして「**Popeye 4.89**」です（現時点での最新版）。

<https://github.com/thomas-maeder/popeye/releases>

「**Take&Make** で偶は取れない」が一般の認識かどうかはともかく、少なくとも **Popeye** の開発者はそう認識しているわけです。

では「**Take&Make** で偶王に王手を掛ける（詰める）ことはできる」に関してはどうでしょうか？私でも「**Popeye 4.89**」を使って検証してみました

た。結果は **Yes**。Popeye では **Take&Make** でも偶王を詰めることができるのです。実行結果の画像をご覧ください。



ということで本作品展では、**Take&Make** でも偶王を詰めることができるというルール設定を採用したいと思います。

しかし、もう一つ問題があります。

本局は「複玉」です。「**Take&Make** 複玉」ルール下で偶王を取るとどうなるのでしょうか？

複玉ルールで他の王駒が残っている状態では王駒を取る手は（取った駒が取捨てになる点を除いて）平駒を取る手と変わりません。従って「他の王駒が残っている状態では **Take&Make** で偶王を取ることができない」というのが、本局出題時の解釈でした。しかし、これは自明な解釈ではありません。「他の王駒が残っている状態で **Take&Make** で偶王を取ると、その場に留まる」という解釈も可能です。出題時にこの点を明示しなかったのも問題でした。

本局を見ると「詰」とは何かを改めて考えさせられます。

少なくとも「複玉」においては「王手が掛か

っており合法手がない状態」を「詰」の定義とするのは適当ではありません。「玉取りが避けられない状態」という素朴な「詰」の定義に立ち返り、「放置すると一手で盤上のすべての玉が取られる状態で、それを避ける合法手がない」を複玉の「詰」の定義として採用すべきでしょう。

複数の玉があるのに、一手ですべての玉が取られる事例は「ボカスカ」の他、中将棋の獅子のような連続駒取りが可能な駒でも生じます。次の例図をご覧ください。

【例図】 一手での連続玉取り

複玉最善詰 1手



持駒 獅
※獅:獅子

22 獅打 まで 1手

もし 31 や 32 が空いていれば 31 玉や 32 玉で連続玉取りを避けられますが、あいにくそこは自駒で埋まっています。残るは 12 玉直・12 玉右・同玉左・同玉直・33 歩ですが、どれも連続玉取りを避けられません。このようなケースも考慮して複玉の「詰」を以下のように再定義したいと思います。

【現在の定義】

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。

【修正案】

放置すると一手で盤上のすべての玉が取られる状態で、それを避ける合法手がないとき「詰」となる。

なお、若林氏の解答で「19,29 の駒を dummy 王にしたとき、fmza では琅を取って 99dummy を詰まして 19,29dummy を残したまま詰み」という判定ですが、その理屈は理解できていません」という疑問が提示されていました。

これは fmza 内の複玉の詰判定の不統一が原因です。他のルールの複玉では「すべての玉が取られることを避けられない」が「詰」とされていましたが、**Take&Make** の複玉では「王手が掛かっており合法手がない状態」が「詰」と判定されていました。後者の判定基準だと偶王の

一つを詰めてしまえば、偶王がいくつあろうが、合法手がなくなるので、「詰」とみなされるわけです。次に公開される **fmza** ではこのケースは「不詰」となります。

何だかルール解釈の問題に話が集中してしまいましたが、それさえ分かれば、作意が成立する仕組みを理解するのは難しくありません。作意手順が偶王以外のすべての王駒を取り、最後に偶王に王手を掛ける最短で唯一の手段であることをご確認ください。

【短評】

駒井めいさん

手順に取れない **Dummy** 王を最後に残す。
連れ添った銀王が最後に消えて、すっきりしたような切ないような。

☆出題時の説明不備の指摘及び情報提供ありがとうございました。おかげさまで混乱を最小限に抑えられたと思います。

占魚亭さん

フェアリー駒がいっぱいだが **Dummy** 王を詰ますのは明らかなので、ルート取りが分かりやすい。「**Zero** と **Dummy** の違い」がテーマでしょうか。

若林さん

解答を書くのがちょっと大変。
take&make による動きの発生が1手のみなのでちょっと地味か。

たくぼんさん

Take&Make において偶と零の違いや **48** がなぜロイヤル駒でないのかなど疑問が解消されません。

荻原和彦さん

K-Take&Make と違い **Take&Make** は詰み判定で「玉を **Take** した後の **Make** の可能性」を考慮しないため、取れないロイヤル駒だって詰ますことが可能という主張。
一応確認だけど、仮に受方 **99** 偶が不滅駒だとしても同手順で詰みってことで **OK?**

☆今は「不滅属性」と「玉属性」は排他ということにしています（今後見直しがあるかも）。
fmza でもエラーメッセージが出るはずです。

るかなんさん

これは不詰と言われても仕方ない出題不備ですね…ご指摘感謝します。
複玉ルール側で「王手」「玉取り」の定義を上書きできれば良いのですが、うまく成文化できるかどうか。

一乗谷酔象さん

ルールを勘違いしているかも知れませんが、成銀王が可能なこと、零がある(受方1手パスが可)ことで手段が多く、余詰(早詰)ではないでしょうか。

83 銀生 73 瓊 74 銀生 64 瓊 65 銀 55 瓊
56 銀 46 瓊 47 銀 37 瓊生 38 銀 28 瓊生
29 銀 17 瓊生 28 銀 18 瓊生 19 銀 27 瓊生
28 銀 36 瓊生 37 銀 (a)47 瓊生 48 銀 (b)58 瓊生
59 銀 67 瓊成 68 銀 77 成瓊 同-88 銀 まで 29 手.
(a)45 瓊 46 銀 56 瓊 57 銀 67 瓊成以下合流
(48 馬を残す順)

(b)56 瓊生 57 銀 67 瓊成以下合流

・最後の駒王1枚に偶を残してもよいかどうか

(王手が掛かってないとスタイルメイト)

<瓊が成らない順、一例>

83 銀生 93 瓊 94 銀成 84 瓊 95 成銀 85 瓊
96 成銀 86 瓊 97 成銀 87 瓊生 98 成銀 88 瓊生
99 成銀 79 瓊生 89 成銀 68 瓊生 78 成銀 57 瓊生
67 成銀 46 瓊生 57 成銀 37 瓊生
47 成銀 19 零(19)=パス
37-28 成銀 19 零(19) 29 成銀 まで 27 手.

<瓊が早めに成る順、一例>

83 銀生 93 瓊 94 銀成 84 瓊 95 成銀 85 瓊
96 成銀 86 瓊 97 成銀 87 瓊成 98 成銀 88 成瓊
99 成銀 79 成瓊 89 成銀 69 成瓊 79 成銀 59 成瓊
69 成銀 49 成瓊 59 成銀 19 零(19)
49-39 成銀 19 零 29 成銀 まで 25 手.

☆一乗谷酔象氏の解答は **Take&Make** でも偶や偶王が取れることを前提としたものです。作意は他の王駒がある間は **Take&Make** で偶王を取れないことを前提としたものだったのですが、出題時の説明不足でした。解答には作意手順も含まれていますし、貴重なご指摘に感謝します。

■ 167-8 さんじろう氏作 (正解2名)

ネコネコ協力白玉詰 6手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛2

【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)

・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。

【解答】

1) 77 飛 同玉 88 飛 89 角 21 歩生 88 玉 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2) 68 飛 67 桂 66 飛 69 角 57 飛 23 桂生 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

1) 初手の飛車捨から委託王手を経て最終手駒取りで(天元)点対称の詰上がりは、幕切れ鮮やかと思います。

2) 解2では何と言っても5手目の57飛が中心手です。66飛~68飛はちょうどバッテリーを組んでいるような感じで、66飛がどこに移動しても68飛が復活して王手となります。66飛は現在角の性能なので、移動先はたくさんありますが、57以外の地点では不正解となってしまいます。それは受けの強いネコネコルールのためです。5手目57以外に飛車が移動すると、最終手以降68の飛車が24に移動する受けで王手が解除できる！つまり68飛の斜めの利きをあらかじめ塞いでおくのがその意味でした。

87歩が無いと左から似た筋で攻める、88飛87桂86飛89角95飛21桂生迄などの余詰が生じます。つまり余詰防止です。この余詰を防ぐためだけならば色々な手段が考えられますが、解1が生じる87歩がベターと考えました。これには異論があるかもしれませんね。

本題も今までの私の作と同様、特に2解の対照性は意図していません。二通りの手順を楽しんでもらえれば幸いです。

【解説】

玉同士が遠く離れている上、攻方玉が詰みにくい位置にいる初形。このような場合は、性能変化で攻方玉の傍に弱い駒を飛ばし、玉の利き

を弱める、あるいはそのまま詰ませてしまう方法が有効です。本局では飛ばす駒の種類・所属・目的が変わるので、そこに注目しましょう。作者のコメントに従い、歩を飛ばす解を解 1)、桂を飛ばす解を解 2)として説明します。

解 1)で飛ばす駒の種類は歩、所属は攻方、目的は攻方玉の利きを弱めることです。

解 2)で飛ばす駒の種類は桂、所属は受方、目的は攻方玉を詰めることです。

性能変化が攻方着手で起きる場合、攻方玉の詰に直結することはありませんが、受方着手の場合は性能変化でそのまま詰むことがあります。当然、それは手順構成の違いにも繋がります。

解 1)は初手 77 飛の捨駒が妙手。駒を惜しんで「98 飛（八段目なら他の場所でも良い） 77 玉 88 飛…」とすると、最後に飛合が可能になりますし、「98 飛 77 玉 88 飛打…」では最終手 88 玉が指せません。この手数で持駒消去が出るとは予想できなかったと思います。5 手目の委託王手では 2 筋と 8 筋で同時に性能変化が起こりますし、最終手玉移動も感覚的に指しづらい手です。ネコネコに慣れていないと、この収束 2 手だけでも読むのは大変だと思います。

解 2)は 5 手目 57 飛が絶妙手。最初「攻方玉が詰みにくい位置にいる」と書きましたが、性能変化ルールでは二段目の玉を詰めることも難しくはありません。対面ならば頭桂、背面ならば背桂一発で詰む形です。ネコネコだと両方の可能性があります、87 は既に埋まっているので 67 から角の利きで桂を 23 に飛ばす筋が残ります。この詰上りを目指して 6 筋に駒を積み上げていくわけですが、ここで出てくるのが 5 手目 57 飛の絶妙手。別の位置に飛を動かすと、最終手 24 飛の受けが残ります。57 飛は「自駒の“将来の”利きを止める限定移動」というわけです。これはフェアリーのみならず普通詰将棋にも応用できそうな手筋ですね。

本局は複数解作品ですが、作者が述べている通り 2 解に特段の関連はありません。敢えて言うなら余詰防止駒の有効利用です。フェアリーはほとんどの分野で作例が少ないので、様々な手筋に触れる機会は貴重です。正解者はわずか 2 名。ネコネコは誰にとっても習熟が難しいルールのようなのです。

【短評】

占魚亭さん

歩を飛ばす 77 飛の手順は分かりやすかったですが、桂を飛ばす 68 飛の手順（5 手目が好手）は見えにくかったです。

たくぼんさん

- 1)まさかいきなり捨てるとは
こっちに相当苦労しました
- 2)5 手目の移動場所が限定の意味付けに感心しました。

☆どちらの解を見つけるのに苦労したか、正解者のお二人の感想が分かれました。人によって感覚が異なるのが面白いですね。

■ 167-9 上田吉一氏作（正解 8 名）

成禁協力白玉詰 64手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				騎					一
									二
銀			歩						三
	銀								四
				尉					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

【ルール】

- 成禁
手順中に成る手があってはならない。
(補足)
- あくまで手順中に「成」が出ないだけ。
「詰」や「王手」の概念は通常通り。

• Knight (騎)

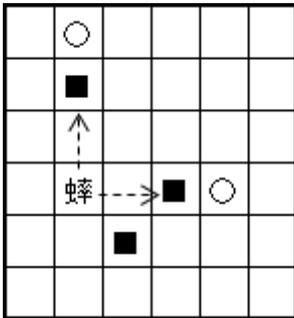
チェスの Knight。八方桂。

	○		○		
○					○
			騎		
○					○
	○		○		

(○が騎の利き)

• Rook-Locust (蟀)

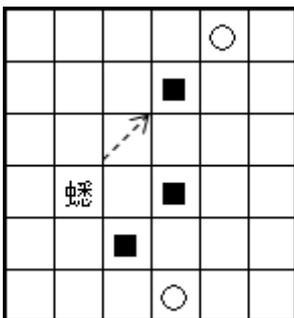
フェアリーチェスの **Rook-Locust** (蟀)。
Locust の動く方向を縦横に制限したもの。
 縦横の方向にある敵駒を跳び越えその1つ
 先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取
 る。



(○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。)

【解答】

91 蟋 82 蟀 同-73 蟋 同飛 95 蟀 85 蟋
 同-75 蟀 同飛 99 蟋 88 蟀 同-77 蟋 同飛
 59 蟀 58 蟋 同-57 蟀 同飛 19 蟋 28 蟀
 同-37 蟋 同飛 15 蟀 25 蟋 同-35 蟀 同飛
 11 蟋 22 蟀 同-33 蟋 同飛 43 騎 同飛
 51 蟀 52 蟋 同-53 蟀 同飛 11 蟋 22 蟀
 同-33 蟋 同飛 15 蟀 25 蟋 同-35 蟀 同飛
 19 蟋 28 蟀 同-37 蟋 同飛 59 蟀 58 蟋
 同-57 蟀 同飛 99 蟋 88 蟀 同-77 蟋 同飛
 95 蟀 85 蟋 同-75 蟀 同飛 91 蟋 82 蟀
 同-73 蟋 同飛 95 蟀 65 騎 まで 64 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
 受方持駒 蟋

【解説】

不動玉に対して「飛打角合」「角打飛合」を交互に繰返す趣向があります。飛や角の代わりに、**Rook-Locust** や **Bishop-Locust** を使って交互に合駒と合駒を請求する駒を入れ替えつつ、飛を一往復させる趣向に仕上げたのが本局です。

出題時は **Rook-Locust** に「蟀」、**Bishop-Locust** に「蟋」の字を割り当てましたが、以下の解説では「飛蝗」「角蝗」の2文字で **Rook-Locust** と **Bishop-Locust** を表しましょう。

飛や角は「駒取り地点」と「移動先」が一致する駒です。しかし飛蝗や角蝗は「移動先」が「駒取り地点の一つ先」になります。本局では合駒位置が盤周の一つ内側、「飛蝗打角蝗合」「角蝗打飛蝗合」で動かされる飛の軌跡は盤周から二つ内側になります。この軌跡のズレが生み出す奇妙な感覚が、**Locust** 系の駒を使った効果の一つです。

飛・角と、飛蝗・角蝗のもう一つの違いは、「合駒を取れるかどうか」です。飛や角はそれがピン止めされていない限り合駒を取ることができます。しかし **Locust** 系の駒は「移動先」が埋まっていると合駒を取れません。

本局はこの性質を利用して **Knight** (騎) で合駒したその時点で攻方銀王が詰むようになっています。これにより余分な手順をカットし、「騎を渡すための往路」、「渡した騎で詰めるための復路」というシンメトリックな構造が鮮やかに浮かび上がります。

「飛打角合」「角打飛合」はフェアリー駒を使うと様々なアレンジが可能です。上田吉一氏自身の発表作から例を挙げると、**WFP157-7** は飛と **Nightrider** (夜) を使って「夜打飛合」「飛打

夜合」「夜打夜合」を繰り返す作品でした。また、**WFP157-6** は「飛打角合」「角打飛合」ですが、合駒を取られたときに取り返す駒にフェアリー駒を使って入替えパズル風の味わいの作品に仕上がっています。皆さんも、「X打Y合」の自分なりのアレンジを考えてみてください。きっと楽しい趣向がいっぱい生まれてくるはずですよ。

最後に「飛打角合」「角打飛合」の原点とも言える作品を紹介しましょう。

これはフェアリーではありませんが、作者が加藤徹氏ですから、普通詰将棋にもかかわらず、フェアリーっぽく感じるとおもいます。発表図には惜しくも早詰がありました。作意及び修正図は「加藤徹 全作品 中編詰将棋」(<https://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kato/tchu.htm>)で見ることができるので、ぜひご鑑賞ください。

【参考図】 飛打角合・角打飛合の先駆的作品

加藤徹

詰将棋 39手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,1972年8月,早詰)

【短評】

変寝夢さん

使いづらはずのローカスト系でよくぞ軽やかな手順ができるものだ。

占魚亭さん

6手目に Knight が打てたら、ですね。

BLo と RLo の持駒変換と取捨飛誘導の合わせ技が楽しめる好編。

若林さん

明快な八方手裏剣。

シンプルな舞台でとても楽しい。

たくぼんさん

老眼&近視があると蟋と蟀を間違えていそうです。駒を渡して帰ってくる無駄の無い一往復がきれいな手順でした。

荻原和彦さん

「蟋打蟀合」と「蟀打蟋合」の反復で飛を 73 → 75 → 77 → 57 → 37 → 35 → 33 と運び、▲43 騎△同飛で駒を取らせ、飛を 73 まで戻して駒合でフィニッシュ。

筋立てとしては「157-7」とほぼ同テーマと云えるが、使用駒 7 枚で表現しきっている点に凄味を感じる。合駒を打った瞬間詰上る結末も新鮮味あり。

るかなんさん

二種の Locust と飛の趣向が丸ごと収束で詰め上がりで活きる。

springsさん

63 歩のせいで迂回。9 × 9 の将棋盤にぴったりの手順で気持ちいい。

一乗谷酔象さん

スケールの大きな往復回転趣向。

盤面わずか 5 枚で表現できるとは驚き。



■ 167-11 上田吉一氏作 (正解7名)

協力自玉詰 154手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王		銀	銀		一
	◆							◆	二
驥	驥	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

【ルール】

・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。

4 3 2 1

			王		一
		◆	◆	◆	二
	角	桂	G		三
					四

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)

○				○					
									○
		西							
									○

(○が西の利き)

【解答】

42 銀生 23 玉 33 銀成 13 玉 23 全 同玉
32 銀生 33 玉 43 銀成 23 玉 33 全 12 玉
23 全 21 玉 12 全 31 玉 33 香 32 銀

21 全 同玉 32 香成 11 玉 21 杏 12 玉
11 杏 13 玉 12 杏 23 玉 13 杏 33 玉
23 杏 43 玉 33 杏 同玉 42 銀 43 玉
53 銀成 33 玉 43 全 23 玉 33 全 12 玉
23 全 21 玉 12 全 31 玉 33 香 32 銀
21 全 同玉 32 香成 11 玉 21 杏 12 玉
11 杏 13 玉 12 杏 23 玉 13 杏 33 玉
23 杏 43 玉 33 杏 53 玉 43 杏 同玉
52 銀 53 玉 63 銀成 43 玉 53 全 33 玉
43 全 23 玉 33 全 12 玉 23 全 21 玉
12 全 31 玉 33 香 32 銀 21 全 同玉
32 香成 11 玉 21 杏 12 玉 11 杏 13 玉
12 杏 23 玉 13 杏 33 玉 23 杏 43 玉
33 杏 53 玉 43 杏 63 玉 53 杏 同玉
62 銀 63 玉 73 銀成 53 玉 63 全 43 玉
53 全 33 玉 43 全 23 玉 33 全 12 玉
23 全 21 玉 12 全 31 玉 33 香 32 銀
21 全 同玉 32 香成 11 玉 21 杏 12 玉
11 杏 13 玉 12 杏 23 玉 13 杏 33 玉
23 杏 43 玉 33 杏 53 玉 43 杏 63 玉
53 杏 73 玉 63 杏 同玉 72 銀 73 玉
83 銀成 63 玉 73 全 53 玉 63 全 43 玉
53 全 同龍 52 銀 同龍 まで 154手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
	◆			驥				◆	二
					王				三
	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	四
									五
				西					六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし
受方持駒 銀3香4

【解説】

銀で香をはがし、はがした香で銀を稼いで、はがしを継続する——これだけ聞くとありふれたはがし趣向に聞こえますが、見ると聞くとは大違い。はがすべき香が縦ではなく、横に並んでいることに驚かされます。

手順もまた一風変わっています。「はがした香は銀と交換してお役御免。後は銀にお任せ」が、銀を使った香はがしの通常のパターンですが、本局では銀を稼いだ香がそのまま玉の運搬

役を務め、玉を香に近づけてから銀とバトンタッチします。つまり「香はがし」に「送り趣向」が組み込まれた構成になっているわけです。

なお、盤上に配置された(2,4)-leaper (西)の主な任務は 32 地点に受方玉が入らないための監視。作意では動かない駒ですが、この趣向を成立させる重要な配置です。

たくぼん氏の短評に「これまでありそうで無かった趣向手順」とありますが、正にその通り。参考までに銀を使った香はがしの嚆矢となった作品をご覧くださいませ。塚田賞を受賞した名作です。

【参考図】 銀を使った香はがし

近藤孝「かずら橋」
詰将棋 63手

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

持駒 角
(近代将棋,1974年4月,塚田賞)

- 33 角 44 角 同角成 同歩 55 角 65 玉
- 64 と 55 玉 35 飛成 45 銀 54 と 65 玉
- 45 龍 同歩 66 歩 同玉 67 銀打 65 玉
- 76 銀 同香 67 香 66 銀 同香 同玉
- 67 銀打 65 玉 76 銀 同香 67 香 66 銀
- 同香 同玉 67 銀打 65 玉 76 銀 同香
- 67 香 66 銀 同香 同玉 67 銀打 65 玉
- 76 銀 同飛 67 香 66 銀 同香 同飛
- 77 桂 74 玉 83 銀 73 玉 85 桂 62 玉
- 53 と 71 玉 81 桂成 同玉 73 桂生 71 玉
- 61 桂成 同玉 72 銀打 まで 63 手

この作品では、銀で香をはがし、香を銀と交換する「持駒変換」が使われています。

「持駒変換」を組み込んだ香はがしは、上田吉一氏自身が先鞭をつけています。このとき媒介として使用されていた駒は桂でした。

【参考図】 桂を使った香はがし

上田吉一「極光21」第24番
詰将棋 57手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
		皇							一
		皇			鬮				二
歩	歩	王		と	糸				三
		皇							四
				馬					五
	飛		糸	マ					六
	糸			香					七
									八
飛			桂						九

持駒 桂2
(詰将棋パラダイス,1969年6月)

- 85 桂 84 玉 76 桂 同香 73 桂成 同玉
- 76 飛 84 玉 86 香 85 桂 同香 同玉
- 77 桂 84 玉 86 飛 73 玉 85 桂 84 玉
- 76 桂 同香 73 桂成 同玉 76 飛 84 玉
- 86 香 85 桂 同香 同玉 77 桂 84 玉
- 86 飛 73 玉 85 桂 84 玉 73 桂成 同玉 7
- 9 飛 78 歩 同飛 同桂成 74 歩 72 玉
- 82 歩成 61 玉 43 馬 同銀 66 飛 同と
- 62 歩 51 玉 43 と 57 と 42 銀 62 玉
- 53 銀成 61 玉 52 と まで 57 手

参考に挙げた作品はどちらも縦に並んだ香をはがす作品です。横に香を並べると、香を取った駒を香で取り返すことができないので、「はがし」ではなく「連取り」になりがちです。わざわざ「送り趣向」と組み合わせる「はがし」を実現するのは結構面倒なので、普通の詰将棋でやる人がいなくても不思議ではありません。でもフェアリーではご覧の通り「送り趣向」と組み合わせる「はがし」が簡単に実現できます。フェアリーでは独創性が尊ばれますが、「独創的＝奇抜」ではありません。誰でも思いつきそうなのに、誰もやらなかった。そんな「何か」に気付けることもまた独創性であることを、この作品は教えてくれます。

【短評】

変寝夢さん

既視感のない趣向サイクル。24 リーパーでしっかり 32 と 72 の地点を抑えている。

占魚亭さん

行きは成銀・帰りは成香、三段目の駒を剥がして受方龍を世に出す。完成品。

若林さん

こんなに簡単にはがし趣向が成立するのか。いつもながら見事なものです。

たくぼんさん

これまでありそうで無かった趣向手順で初めて見た気がします。これは貴重。

荻原和彦さん

見た目ほどには難しくない。解図の鍵は「西」の存在。1~3筋が回廊風だが△32玉とは指せない。31で行き止まりの一本道を認識できれば、反復手順が見えてくる。

るかなんさん

成駒含めると金銀香で追って発散しないのはさすが。

一乗谷酔象さん

玉の可動域が細い一本道のため、もどかしいが片方から追い回し往復する趣向。下手に攻駒を残すと攻めが切れてしまう。

■ 167-11 たくぼん氏作（正解3名）

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
	?		歩	歩						七
王						王				八
	?		?							九

持駒 金歩6

【解答】

99歩 97玉 98歩 88玉 99金 79玉
 89金 68玉 79金 77玉 78歩 同と
 68金 88玉 89歩 79玉 78金 89玉
 88金 79玉 89金 68玉 79金 77玉
 68金 88玉 89歩 79玉 69金 89玉

79金 98玉 89金 87玉 78金 98玉
 99歩 89玉 88金 79玉 78金 69玉
 68金 59玉 58金 69玉 59金 78玉
 79歩 87玉 88歩 77玉 68金 88玉
 89歩 97玉 98歩 同玉 99歩 87玉
 78金 97玉 88金 まで 63手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

マキシルールはあまり創作経験がなかったので、いろいろな手筋を考えてみましたが、意外と狭い中でのやり取りが長手数になると分かりまとめてみました。

狙いはなかなか前に進まないような歯がゆい手順の味わいといったところでしょうか。

【解説】

なかなか協力してくれない協力詰。

マキシ条件で玉を追うと、玉はできるだけ斜めに動こうとするので、詰型に上手く誘導できません。例えば5手目79金と打つと、

77玉 78歩 同と 68金 88玉 78金 99玉

という具合に王手が掛からない場所に入り込んでしまいます。99金なら79玉と逃げられても89金以下手が繋がるわけですね。

斜めに動こうとするのは玉だけではありません。と金も同様です。例えば17手目69金とすると「同と」で詰みません。先に「78と」の方を取り、29手目に69金と取る12手の回り道が必要です。

最大の難所は33手目の選択でしょう。

(32手目の局面)

	馬									
香	香	香	と	と						
			歩	歩						
王								王		
	金									

持駒 歩5

ここから「99歩 87玉 88歩 77玉 68金 88玉 89歩 79玉…」と進めて歩が足りなくなった方はいませんか？

作意のように「89金 87玉 78金 98玉 99歩 89玉 88金 79玉…」として歩を節約するのが大事な手順。節約した歩は収束で「歩の打ち直し」に使い、斜めの動きで金から離れた玉を金の近くに呼び戻すのに使います。

「マキシ」を対抗系ルールで使うと、変化が少なくなり、解くのが易くなることが多いですが、「マキシ」を協力系で使うと、受方が思うように協力できず、むしろ難解になることがあります。作者はその性質を利用して、本局を解きごたえのある作品に仕上げています。大きな動きを生み出すために「マキシ」を使った **167-3** とは路線が異なりますが、これも「マキシ」の代表的な利用方法だと思います。

【短評】

占魚亭さん

69 とを取るタイミングがポイント。

若林さん

変わった手触り。79-99 に歩が 3 枚並ぶ収束をみつけてへえ、となる。

【総評等】

たくぼんさん

中長編が増えてきて楽しさアップです。

変寝夢さん

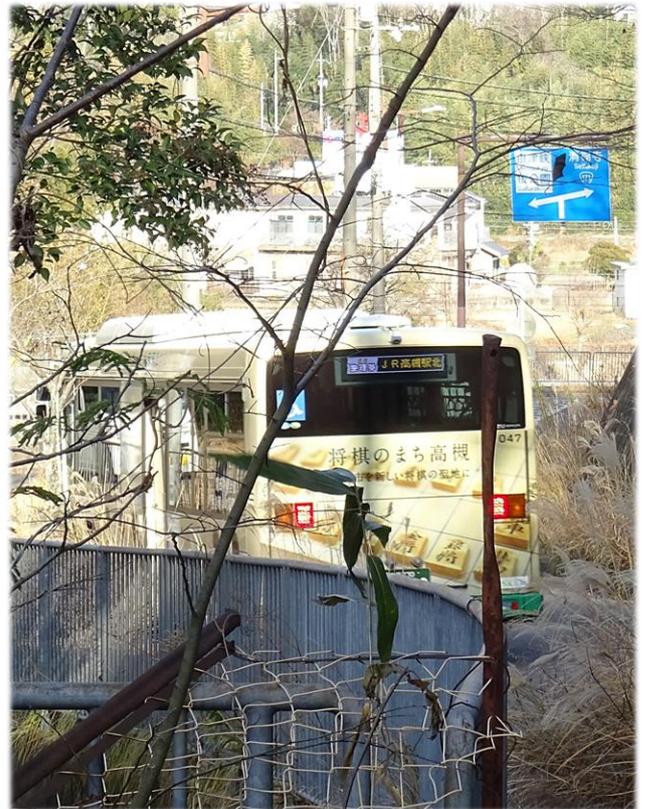
今月は久しぶりに 2 題解けて気持ちが良い。

るかなんさん

頭を絞る問題に挑戦しきれしていない感…

☆今年から町内の広報紙に易しい詰将棋を隔月で掲載することになりました。難しくてはいけけないので、「簡素形」「完全限定」「単玉」という条件で、とりあえず 18 作 (3 年分) 揃えて提出しました。手数は 3 手から 11 手。同一作チェック (<https://www.kukimisho.com/tdb/searches/index>) にヒットしないことは確かめましたが、類作は仕方ないと割り切っています。町内の将棋愛好家の棋力に合うかどうか分かりませんが、市が“将棋のまち高槻”をキャッチフレーズに、将棋への関心を高めようと動いているので、少しでもその機運醸成の役に立てればと思います。

以上



「第 62 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 62 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「持駒譲渡を含む作品」です。

「持駒譲渡」は攻方が受方に持駒をタダで渡すことで、「単純駒損」と呼んでも良いでしょう。攻方が邪魔な持駒を捨てる「持駒消去」とは異なり、譲渡した駒を受方に使って貰うことが前提となります。また、持駒以外の局面変化がないという条件も満たす必要があります。

「持駒譲渡」の作例は協力系ルールに多く見られますが、最善系ルールでも実現可能です。実例をご覧ください。

〔例 1〕ネコネコ詰での持駒譲渡

ネコネコ詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 角歩
受方持駒 なし

34 角 11 玉 12 角成 同玉 13 歩 11 角
14 金 まで 7 手

初手 13 歩は打歩詰なので、4 手掛けて角を渡し、13 歩に 11 角と受けることを可能とします。打歩詰回避のための持駒譲渡です。上図は受方持駒制限をしていますが、角と桂を使い切るような構図にすれば受方持駒制限なしでも同様の手順を実現することができます。

なお初手は限定打。56 角は取って貰えず、22 玉で詰みません。仮に「56 角 同桂」が成立しても、持駒以外の局面の相違が生じるので純粋な持駒譲渡になりません（相手に使って貰うための捨駒という点では共通しているので、これは「準持駒譲渡」とでも呼ぶべきでしょう）。

持駒譲渡の手段は、直接的なものでなくても構いません。駒の打ち替えにより、間接的に持駒を譲渡した例をご覧ください。

〔例 2〕間接的な持駒譲渡の例

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 角
受方持駒 なし

24 角 同玉 15 角 14 玉 24 角 15 角
13 角成 まで 7 手

この例では盤上の角を捨てて角を同じ場所に据えなおすことで持駒譲渡を実現しています。このように持駒譲渡の手段を工夫した作品も今回の募集対象です。

このように、今回は「持駒譲渡を含む」作品を募集します。持駒譲渡の手段や目的を工夫した作品はもちろん、それが手順の一部に過ぎない作品でも構いません。ルールは指定しませんが、ポピュラーなルールや、詰パラで既出のルールを優先したいと思います。

また 1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。お題とは無関係でも構いませんが、お題に沿った作品を優先して採用します。

作品要件	持駒譲渡を含む作品
募集締切	2025年4月13日（日）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へE-mailでお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は4月20日までに通知します。

推理将棋第183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180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3月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第183回解答」をお願いします。

今月は2025年の最初の通常出題になります。

初級は諏訪冬葉さんからの7手作、中級は担当からの11手作、上級ははなさかしろうさんからの16手作です。

■本出題

183-1 初級 諏訪冬葉 作

ならずの王手が2回 7手

7手詰全手順のおさらい。不成の手で詰む手順が無ければ3回王手の手順のおさらい。

183-2 中級 Pontamon 作

年賀状じまい 11手

11手ではひとりで6枚の歩は取れないのですが、先後での歩取りの配分はいかに。

183-3 上級 はなさかしろう 作

digital steps 16手

後手は前進が2回と横移動が6回なので角や桂の出番はありません。どうやって先手玉を詰めるのか。

中間ヒント (2月24日頃 作者)

締め切り前ヒント (3月3日頃 Pontamon)

183-1 初級 諏訪冬葉 作

ならずの王手が2回 7手

「7手で詰むって早いな」

「ならずの王手が2回というのも珍しいな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・7手で詰んだ
- ・ならずの王手が2回あった

183-2 中級 Pontamon 作

年賀状じまい 11手

「元旦に届いた年賀状に、近況と言うか昨年の指し初めの報告があった。初期配置のままの歩を取る手が6回あって、11手目の駒成で詰んだらしい」

「令和6年の指し初めには相応しいけど、年賀状だけのやり取りだとタイムリーな話は無理だね」

「高校時代の友人は全国へ離散しているしメールアドレスを知らないから年賀状じまいできないんだ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手目の駒成で詰み
- ・初期配置のままの歩を取る手が6回

183-3 上級 はなさかしろう 作

digital steps 16手

「駒が盤上を移動するときの距離のことなんだけど」

「うん」

「測り方が二通りあるよね」

「例えば玉の場合、どの方向でも1マスと数えても良いけれど、盤を方眼状に見立てて、縦横なら1、斜めなら $\sqrt{2}$ としても良いね」

「そうそう。後者の場合、桂は $\sqrt{5}$ 、竜飛香は最大8で、馬角は最大 $8\sqrt{2}$ だね」

「ところでそれ、隣の将棋となにか関係あったの？」

「それぞれ。距離1の移動が多かったんだ。」

16手で詰んだんだけど、1マス直上移動は先手1回と後手2回で初回が3手目、1マス真横移動は先手2回と後手6回だったんだよ」
「ふうん。後手は全着手距離1の移動だったんだね。駒打ちもできないし、真横移動6回だとなかなか攻めても来なさそうだけだな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・16手で詰んだ
- ・1マス直上移動は先手1回と後手2回で初回が3手目
- ・1マス真横移動は先手2回と後手6回

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

推理将棋第181回解説

担当 Pontamon

2024年最後の出題だった第181回には14名の方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。

正解者数をみると先月と同様に中級と上級が難問だったようです。

上級問題で余詰を出してしまい、粗検、大変申し訳ありませんでした。

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。序中盤で王手をしていないように攻めてください。

作者ヒント

間合いをはかる (けいたん)

締め切り前ヒント

7手目に61地点で金を取ります。

推理将棋181-1 解答

▲76歩、△52玉、▲33角成、△62玉、▲43馬、△51玉、▲61馬、△42玉、▲43金 まで9手

(条件)

- ・9手で詰み
- ・後手は玉の着手だけ (2手目△52玉、4手目△62玉、6手目△51玉、8手目△42玉)
- ・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 (7手目▲61馬、9手目▲43金)

詰上図

持駒なし

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

持駒 歩2

金取りしてからの金打ちの王手で詰ます手順となると思い浮かぶのは51金を角不成で取ってから42や62へ金を打って詰む7手の手順の▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金右、▲同角不成、△72銀、▲62金が思い出されますが、本問では金取りの手が王手にならないといけないので2手目を△62玉として、△51金右を▲同角不成で取る手を王手にしてみると▲76歩、△62玉、▲33角不成、△51金右、▲同角不成、△61玉、▲98香、△72銀、▲62金のように先手に余り手が出来てしまいます。後手の着手条件を確認してみると、後手の着手は玉の手だけのことです。後手は金を51地点へ動かさず、角筋に無い金を取るには先手は角成してから41か61の金を取りに行く必要があります。そこで手順を修正してみたのが参考図の手順です。61の金を馬で取るので52の玉に王手がかかり、最終手の43地点への金打ちで詰んだので解けたと思ったのですが、5手目の▲43馬が王手になっているので王手が3回

で、王手は金取り王手と最終手の金打ちの王手だけの条件をクリアしていませんでした。

参考図：▲76歩、△62玉、▲33角成、△52玉、▲43馬、△51玉、▲61馬、△42玉、▲43金まで9手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩2

後手は動きたくなくても玉を動かさなければいけないので、後手玉は角成した先手の馬と距離を保つ必要があります。参考図の手順では61の金を取りに行きましたが、41の金を取りに行くのでしょうか。▲76歩、△62玉、▲33角成、△52玉、▲32馬、△52玉なら▲41馬の金取りの手が王手になりますが、後手玉は△62玉と戻る手しか指せず、9手目に▲52金の王手をして△同金が可能なので詰んでいません。となると金を取る手はやはり61の金を取るのでしょうか。参考図の手順で問題となったのは▲43馬と寄った手が王手になったのが失敗原因でしたので、▲43馬の手が王手にならない玉の位置を考えれば良いことに気がきます。▲43馬が王手にならない玉位置は51、62、72の3地点で、5手目の▲43馬に対する6手目の玉地点もこれら3地点のどれかになります。玉が62地点や72地点だと▲61馬で金を取っての王手に対して△同玉で馬を取るしかないので、金打ちを支える駒がなくなるので詰まなくなります。したがって6手目は△51玉になり、51地点へ行ける地点の△62玉が4手目になります。2手目は4手目に62地点へ動ける△52玉になります。初手から▲76歩、△52玉、▲33角成、△62玉、▲43馬、△51玉、▲

61馬で金取りの王手になり、玉の行き場は唯一の△42玉となり、9手目の▲43金での詰み上がり図は参考図と同じになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「2手目52玉が王手を避ける協力手。」

■玉しか動かせない後手のタイミング調整の手でした。

諏訪冬葉さん「2段目の金打ちは無理そうなので自力で3段目に穴をあける」

■金取りのために寄った▲43馬で最終手の金を打つ場所ができました。

るかなんさん「王手がかからないギリギリの位置をキープするのがポイント。」

■良い距離感を保つのが難しい。

はなさかしろうさん「駒の効率は良いけれど攻方だけ準備に手がかかる攻め筋なのですが、玉方を玉の着手だけで限定しているのが巧みでした。」

■この詰み上がり図になる手順は10通りですが、42玉を43金で詰める手順は1076通りもありました。

RINTAROさん「一人時間差。」

■攻撃側の一人時間差でないところが痛い(笑)

Miyaさん「推理将棋初心者ですが、楽しく解くことができました。」

■初心者向けの解説を心がけています。解くだけでなく、ゆくゆくは作図にも挑戦してみてください。

飯山修さん「出題の発表された日のうちに解ける問題があるのはうれしい」

■おかげ様で、7～9手の作品在庫が増えたので、2025年の初級の易問出題は大丈夫そうです。

原岡望さん「すぐ解けて楽しい問題です」

■すぐ解ける初級問題を出していきたいと思いますが、手強い短手数作があるかも。

ほっとさん「玉の一人時間差が楽しい。」

■一人時間差に2票目が入った。

占魚亭さん「第一感の手順でした。」

■解図の最初は冴えていたようですが

ミニベロさん「王手4回パターンは古くからあるね。」

■本問は初王手ですが、2手目△42玉なら王手4回で玉の手4回の手順がありますね。王手4回の9手1条件が出来たと思ったら条件違いの先行作がありました。

御原真尋さん「馬の射程に入らないように器用に揺れ動く玉が印象的でした。」

■付かず離れずは尾行の鉄則ですが、本問の玉は「3歩離れて、師の影、踏ませず」な感じ。

榊彰介さん「玉の動きが指し将棋の角替わりで間合いを取ってるのに似ていて面白かったです。」

■指し将棋の実力も低い担当にはよく分かりませんが、角打ちされても影響が少ないような陣形を保つ感じですかね。

正解：14名

NAOさん piyoさん 諏訪冬葉さん

るかなんさん はなさかしろうさん

RINTAROさん Miyaさん 飯山修さん

原岡望さん ほっとさん 占魚亭さん

ミニベロさん 御原真尋さん 榊彰介さん

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むんだよ。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せん。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。

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

後手が取って打つ駒を考えるとほぼ理詰め
解けるはずでおすゝめです（はなさかしろ
う）

締め切り前ヒント

とどめは玉腹への金打ちですが8段目へ逃げ
れないようにする工夫が必要。

推理将棋 1 8 1-2 解答 担当 Pontamon

- ▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、
- ▲同飛、△27 歩、▲28 銀、△同歩成、
- ▲24 歩、△39 銀、▲28 飛、△同銀成、
- ▲39 金、△同成銀、▲23 歩成、△28 飛、
- ▲27 歩、△49 金 まで18手

(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（詰み上がりでの28の飛、39の成銀、49の金の後手の駒は初期配置で同地点にあった先手駒）
- ・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（17手目の▲27歩は4手目に△25同歩で取られた歩を後手が△27歩と打ってから8手目に△28同歩成とした駒を11手目の▲28飛で先手が取り返した歩を27へ打ったもの）
- ・不成なし（8手目△28同歩成、12手目△28同銀成、15手目△23歩成）

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

全駒が初期配置時と同地点にあって詰むは
ずがないと思った方もおられると思いますが、
これまでの37枚一致や38枚一致とは異なり、

全地点にある表裏を問わない駒が初期配置の時
と物理的に同じ駒であればその駒の所属は問わ
ないとのことでした。となると59地点の先手
玉に王手を掛けれるのは初期配置時に49地点
か69地点にあった金しかありませんが、終局
時には後手の駒になっているということです。
まだ、その後手の金を▲同玉で取られないよう
にするためには金の隣の銀も後手の駒になっ
ていないので成銀の状態でも金の隣に配置さ
れているはず。ただし、生の銀では金の支えに
ならないので成銀の状態でも金の隣に配置さ
れているはず。玉腹への金で王手され、その金
には紐が付いているのであれば、玉でその金
を取ることはできないので8段目へ玉が逃げ
ることになります。玉の逃げ場の8段目を抑
えるには玉が逃げる筋の7段目の歩が後手の
歩であるか、57地点の歩が後手のと金にな
っていれば玉の逃げ場がなくなります。2つ
の筋の歩を後手の所属にするには手数不足
なので、57地点を後手のと金にする形を
目指して指したのが参考図の手順になりま
す。

この手順だと、57地点のと金は初期配置
では57地点にあった先手の歩だったので、
69の金や79の成銀同様に配置に関する条
件はクリアしていると思ったのですが、初
期配置の先手の歩に関しては詰上りでも
先手の歩、つまり7段目の歩やと金は全
て先手に属していなければいけないとの
ことなので条件をクリアしていません
でした。

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

参考図：▲58玉、△54歩、▲56歩、△55歩、
▲68銀、△56歩、▲59玉、△57歩成、▲同
銀、△56歩、▲79金、△57歩成、▲53歩、

△78 銀、▲48 金、△79 銀成、▲49 金、△69 金 まで 18 手

参考図の詰み上がり図で 57 地点のと金が先手のと金、もしくは先手の歩の場合は、△69 金の王手に▲58 玉や▲48 玉で逃げる事ができてしまいます。8 段目へ玉が行けないようにするための 57 のと金でしたので、57 地点が先手の歩にする必要があるとなると、別の手段で玉が 8 段目へ上がれないようにする必要があります。それが可能なのは 28 地点の飛が後手の飛であることは容易に気付くはずで、玉への王手は参考図と同様に玉腹への金打ちでその金を支えるのが成銀になります。

後手が先手の飛を取ってそれを 28 地点へ打つことになるのですが、少ない手数で実現するのなら互いに 2 筋の歩を突いて行き、後手の歩頭へ先手の飛を動かして後手の歩で飛を取らせるのが良さそうです。初手から▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲26 飛、△同歩と進めると 6 手目に飛を入手できます。後手は先手の銀と金も取る必要があるのですが、今は 26 地点に後手の歩が居るので、▲38 銀、△27 歩成としてから△38 とで銀を取って△49 とで金を取り▲同玉でと金を取ると、先手と後手は初期配置で相手の所属だった歩をそれぞれ持ち駒にしている状態になります。となると、互いに持ち駒の歩を 2 筋へ打って、相手に取らせた上で▲27 歩と△23 歩を打つことになります。後手はその他に銀を打ってから成って 39 地点に成銀を配置する手と最終手の△49 金を打つ必要があります。26 地点で 6 手目に飛を取った後に指さなければいけない手を洗い出してみると、△27 歩成、△38 と、△49 と、持ち駒の歩を打つ手、先手の歩を取る手、初期配置で 23 にあった歩を△23 歩と打つ手、△28 飛を打つ手、銀打ちの手、銀成の手、△49 金の合計 10 手を指さなければいけません。6 手目までに 3 手指しているのだから後手の手は 13 手必要になってしまい、4 手オーバーです。飛を取るまでの手順を含めて、後手が指さなければいけない手をもっと効率よくする必要があります。手順の短縮方法を考えてみると、△27 歩成でと金を作って、△38 とで銀を取って△49 とで金を取ってようやくと金を先手に取らせることになっていた手順を変更して、銀を取って打って、△39 銀成の手で金を取れば次の手番で△49 金を

打って詰める手順であれば手数が短縮されるはずで、後手の歩を先手に取らせることも、と金を作ってからではなく、2 筋の歩の突き合いをした直後の 5 手目に▲25 同飛で取れば、互いに歩を打って、再度相手に歩を取らせることを早めることができるでしょう。

初手から▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲同飛に続き 6 手目は後手の持ち駒の歩を先手に渡すための準備として△27 歩と打てば、後手に銀を取らせるための協力手▲28 銀を 7 手目に指して△同歩成で銀を入手できます。後手が指さなければいけない手が多いので 9 手目は▲24 歩と打って、後ほど▲23 歩成とすれば初期配置の後手の歩を 23 地点へと金の状態に戻すことができ、2 筋の先手の歩が居なくなれば▲27 歩を打つことができるはずで、10 手目からの後手の手は飛を取ることと銀を打って成ること、39 地点で金を取って△49 金で詰めることなので、まず 10 手目は△39 銀として▲28 飛に△同銀成で飛を取ります。13 手目は後手に金を差し出す▲39 金で続けて△同成銀で金を取り、15 手目から▲23 歩成、△28 飛、▲27 歩で 2 筋の駒配置を確定させれば△49 金で詰みとなりました。

詰将棋用語の「玉方」「攻め方」について

本問の会話中に出て来ていた「玉方」は「先手」とするべきとのご指摘がありました。ご教授、ありがとうございます。

調べてみると「玉方」や「攻め方」は詰将棋専用の用語であり、将棋での一般的な用語ではありませんでした。詰将棋をしない担当は、過去の使用状況などから玉が詰まされる側のことを「玉方」と言う理解していたので、本問の会話と条件で用語が異なっても気になりませんでした。

詰将棋では玉が詰まされるのは向う側の「玉方」だけですし、手前側の玉が詰まされる協力自玉詰（ばか自殺詰）でも「玉方」は向う側のことを指すので、玉が詰まされる側が「玉方」と解釈していたのが間違いでした。

今後、推理将棋では詰将棋用語の「玉方」「攻め方」を使わずに、将棋での一般用語の「先手」「後手」で統一させていただきます。推理将棋作家の皆様もよろしくお祈りします。

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)「本譜は銀打ちの自然な限定が嬉しくて作問しましたが、より短手数筋を回避しなければならず…残念ながら余詰防ぎだけの歩条件を導入しました。」

■余詰回避のための条件は推理将棋には付き物で手数が長くなると避けようがないのかも。mixiの「99番 手数+1条件」では28手詰が最長手数そうですね。

NAOさん「元の27歩を打たせて取り返す。その間での駒の受け渡しパズル。」

■手数に余裕がある先手は、27の歩だけではなく23の歩もと金の形で配置する余裕が仇となり詰まされました。

諏訪冬葉さん「成銀にひもを付ける必要がないので飛車は生でいいことに気付くのに時間がかかりました。」

■飛車を打ってから28地点で成ると手数をオーバーしてしまいます。

るかなんさん「歩の縛りのおかげで手順を出す前から最終形の見当は付けられる。39に成銀を置くことは見えているからこそ生銀打が強烈。」

■28には飛を打たないといけないので、39銀成のための生銀打は38地点で確定しているのですが、それが畏だったとは。

RINTAROさん「180-2と序の5手が同じ。詰め上がり図は見えてるのに3筋の誘惑、22角使用の誘惑に取り憑かれてしまった。2筋にコペルニクスの転回であっさり解決。

24歩のタイミングや39銀しか打ち場がない点など手順は秀逸。これだけの条件で成立させた点も見事。」

■後手に飛を取らせなければいけないのに5手目の▲25同飛で先手が2筋を制圧してしまうのが意外。

飯山修さん「27歩の復元の為には歩の提供が不可欠。銀と入れ替えれば良いと判ればあとは駒台に2歩乗らない工夫」

■初期配置の23の歩は先手が▲24歩と打ってから歩成して配置。▲28飛で2枚目の歩を取る直前に駒台の歩を使えば駒台で歩が混ざることはありませんでした。

原岡望さん「他の筋に迷い込んで苦戦。同一種複数持駒禁止のルールは面白いです。」

■他の駒種でも同時に2枚以上持つことはありませんが、歩は枚数が多いので難しくなります。

ほっとさん「ややこしい条件。多分これで出来ているはず。」

■特殊な駒配置の詰み上がりには条件が多くなりそうなところ、上手くまとめられてはいるのですが。

ミニベロさん「解けません。3筋と7筋の違い。手順前後。そもそも手数が足りない。一体どんな妙手順が隠されているのか、解説が楽しみです。」

■左右反転が起きやすい3筋と7筋ですが、先手陣の歩が全て先手に所属するというのが解図の鍵でした。

柘彰介さん「分かりませんでした。2人の飛車で二段目を押さえて居玉を金、成銀で詰ます形は見えても、そこに至るまでの手順が発見出来ませんでした。」

■詰み形が見えていても手順を発見できないのは辛いですね。

正解：9名

NAOさん piyoさん 諏訪冬葉さん
るかなんさん はなさかしろうさん
RINTAROさん 飯山修さん 原岡望さん
ほっとさん

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」
「端の手はなく、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
- ・端の手はなく、最終手は83金

出題のことば(担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

二手目は金(小林看空)

締め切り前ヒント

4手目は金の手で、5回目の王手で2手目の金を取ります。

余詰修正

会話と条件の「最終手は」の前に「端の手はなく、」を追加して余詰の修正とさせていただきます。

推理将棋181-3 解答 担当 Pontamon

- ▲76歩、△62金、▲33角不成、△42金、
- ▲同角不成、△41玉、▲31角成、△52玉、
- ▲53馬、△51玉、▲62馬、△41玉、
- ▲63馬、△51玉、▲73馬、△61玉、
- ▲83馬、△72飛、▲同馬、△同玉、
- ▲73飛、△82玉、▲83金 まで23手

(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(3手目▲33角不成、5手目▲42同角不成、7手目▲31角成、9手目▲53馬、11手目▲62

馬、13手目▲63馬、15手目▲73馬、17手目▲83馬、19手目▲72同馬、21手目▲73飛、23手目▲83金)

- ・先手は九連続駒取をした(3手目▲33角不成(歩取り)、5手目▲42同角不成(金取り)、7手目▲31角成(銀取り)、9手目▲53馬(歩取り)、11手目▲62馬(2手目△62金の金取り)、13手目▲63馬(歩取り)、15手目▲73馬(歩取り)、17手目▲83馬(歩取り)、19手目▲72同馬(飛取り))
- ・端の手はなく、最終手は83金(23手目▲83金)

詰上図
持駒 角

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

持駒 金銀歩5

先手は3手目からの連続王手の23手で詰ますとのことなので、3手目の王手と言えば▲33角成が有力です。馬に成れば横移動ができるので、3段目の歩や1段目の駒を取っての王手で玉を9筋方向へ追って行くことができそうです。しかし、玉が2段目を横移動で逃げたとしても初期配置の82の飛が壁になっているので玉の行き場がなくなってしまいそうです。そこで、後手の唯一の自由手である2手目に7筋の歩を突いておけば、△62玉や△72玉から△73玉へ逃げるができそうです。この方針で指し続けてみたのが参考図の手順です。23手で詰んでいるのですが、駒取り王手は8連続で止まってしまったので失敗でした。▲61馬の金取りでの王手に△53玉と逃げると▲43馬での歩取りの王手が可能で、9連続の駒取り王手を達成でき、続けて20手目から△62玉、▲73金、△71玉、▲72金で詰みますが、最終手が▲83金ではなく▲82金になってしまうので失

敗です。

参考図
持駒 角

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

持駒 金銀歩4

参考図：▲76歩、△74歩、▲33角成、△42金、▲同馬、△62玉、▲53馬、△72玉、▲71馬、△73玉、▲82馬、△84玉、▲93馬、△73玉、▲83馬、△62玉、▲61馬、△73玉、▲72馬、△同玉、▲73飛、△82玉、▲83金 まで23手

参考図の手順では駒取り王手は8連続なので連続が足りず、9連続にすると最終手を▲83金にできませんでした。何か手順に工夫が必要です。3手目の王手は▲33角成だと決めつけていましたが、参考図の手順を見ると角を成る手は△42金を取る時でも良かったですし、その後の歩を取っての王手の▲53角成でも可能です。これでは角を成るタイミングが非限定になるのでここに工夫の余地がありそうです。まずは3手目の▲33角成を▲33角不成の王手にして、合い駒の△42金を角で取って王手する際にも▲42同角不成で王手すると、玉の逃げ場所は62地点だけではなく52地点や41地点へも逃げるすることができます。△52玉と逃げると次の駒取り王手は▲53角成しかなく、△同玉とするか51地点へ玉が逃げるしかありません。53の馬を取られてしまうと連続駒取り王手は途切れてしまうし、△51玉と逃がすと駒取り王手ができないので、△42同角不成の王手には△41玉と逃げることとなります。次の駒取り王手は▲31角成で銀を取っての王手しかありません。玉は51地点か52地点へ逃げることとなりますが、駒取り王手ができる△52

玉が正解で、先手は▲53馬での王手になります。問題はここからです。先手が次の手で取れる駒は43の歩、63の歩、71の銀がありますが、王手になるための10手目は△41玉で▲63馬の歩取りが王手になり、続けて△51玉、▲73馬までは行けそうですが、次の駒取り王手がありません。ここまで2手目を確定させずに連続王手と玉の逃げ場所を検討していましたが、この窮地を救うのが2手目の後手の着手のはずで、7手目の▲31角成が角を成るタイミングなので、その後の△52玉、▲53馬までは確定しています。11手目の駒取り王手が可能なのは▲63馬しかなかったので10手目は△41玉としましたが、▲53馬の王手をかわせる地点としては△51玉もありました。11手目の駒取り王手をする手がないので△51玉を指せませんでした。2手目に62地点へ駒を動かす手を指していれば、△51玉に▲62馬で駒取り王手をする事ができます。その後は先ほど検討したように△41玉、▲63馬、△51玉、▲73馬で連続駒取り王手を続けますが、61に金が残っていると△61玉、▲83馬と続けることができません。これが出来れば▲83馬が駒取り王手の8回目になります。となると、2手目は61の金を動かす△62金になります。ここまでの手をまとめると、初手から▲76歩、△62金、▲33角不成、△42金、▲同角不成、△41玉、▲31角成、△52玉、▲53馬、△51玉、▲62馬、△41玉、▲63馬、△51玉、▲73馬、△61玉、▲83馬となります。玉が動くと9連続目の駒取り王手ができないので18手目は72地点での合い駒で19手目は▲同馬での駒取り王手になります。玉は61地点まで近づいてきているので▲83金で詰まされるには△72同玉で馬を取る事になります。最終手が▲83金なのはわかっているので、82の飛が居るのはまずいので18手目の移動合いは△72銀ではなく△72飛で▲同馬に△同玉と進みます。先手の持ち駒は、飛、金2枚、銀、歩5枚ですが、72地点の玉に対しての21手目の駒打ち王手は最終手の▲83金の支えにもなる▲73飛で△82玉に▲83金で詰みとなります。

余詰について

最終手は83金打ちだったとのことなので、金を打てるようにするために83地点を空ける△84歩を考えるのはごく自然なことなのです

が、2手目△84歩の検討が不十分でした。粗検、大変申し訳ありませんでした。

あと、棋譜表記での「83金打」は「きんうち」ではなく「きんうつ」と読むので、送り仮名を付けて「金打ち(きんうち)」としている会話は「金打」の棋譜になる手に限定しているのではなく、単に83地点へ金を打つ手であると解釈されます。

はなさかしろうさんとNAOさんから指摘があった余詰手順

▲76歩、△84歩、▲33角成、△52玉、▲43馬、△62玉、▲53馬、△72玉、▲71馬、△83玉、▲61馬、△72飛、▲同馬、△74玉、▲63馬、△83玉、▲73馬、△92玉、▲91馬、△83玉、▲73馬、△92玉、▲83金

NAOさんから指摘があった2つ目の余詰手順(ほっとさんの解答の余詰手順では4手目が△42金)

▲76歩、△84歩、▲33角成、△42銀、▲同馬、△62玉、▲53馬、△72玉、▲71馬、△83玉、▲61馬、△72飛、▲同馬、△74玉、▲63馬、△83玉、▲73馬、△92玉、▲91馬、△83玉、▲73馬、△92玉、▲83金

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(双方解)「2手目金は目から鱗。2手目歩以外は駒取り王手が8回以上続かないと思ひ込んでました。」

■余詰を指摘された時に、2手目にどの筋の歩を突くのかを検討されたようでしたので「2手目は金」の作者ヒントは目から鱗だったことでしょう。

piyo(双方解)「42角不成の手順は早くから候補として考えてはいたのですが、玉をなかなか左辺に運べませんでした。

61金が邪魔で玉が61に行けなかったり、62金がブラインドとなって73馬が王手にならなかつたり。

中間ヒントを見てからしらみ潰しに考えていてようやく解答までたどり着きました。

62馬～63馬というタイミングをずらしたよう

な手順が絶妙ですね。」

■▲62馬の王手に玉が一瞬右辺へ戻ると見せかけるフェイントの△41玉に気付けば▲63馬の王手が可能。そこからは追う手の王手ではなく近づく玉から馬が逃げながらの王手で左辺へ玉を引き寄せて最終手▲83金を実現する。

るかなんさん「早々に切った手を中間ヒントで提示され愕然。

迷走しすぎて「33手目駒打で詰/先手は初手以外全て王手/後手は玉と平駒4枚が残った/大駒の次に取られた駒は1種類」みたいな順が見つかりました。」

■短評外に記載があった33手詰では後手の駒は玉以外に4枚ですね。WFPの第160号で出題された一乗谷酔象氏作の推理将棋『盤上の駒が3枚だけ』は詰み上がりで双方の玉と先手駒1枚だけになる45手の煙詰でした。王手は駒取り王手のみで、詰み上がりの後手の駒が玉だけの後手駒の煙詰は何手で出来るのだろうか？さすがに連続王手では無理かな？

はなさかしろう「馬の王手の向きを変えるポイントの△5一玉が難しかった。連続駒取り王手、新たなテーマの扉を開く名問になる予感がします。」

■連続駒取り王手を何回にするのかで総手数を制御できそうな感じがしますね。

RINTAROさん「どうやって9連続駒取り王手をかけるか。2手目62金が絶妙。」

■詰めることまで考えると9連続駒取り王手の条件が厳しかったです。

飯山修さん「10手目51玉が絶妙でした。今年も直前ヒントのお世話になります。」

■2手目の▲62金は61へ玉が逃げるためのものではなく10手目の△51玉に駒取り王手を掛けられるようにする手でした。

原岡望さん「不成で進めるのがミソですね。」

■序の王手を角不成での王手にすることにより

△41 玉の逃げ場を残しているのがミソ。

ほっとさん（双方解）「83に金を打つために2手目は84歩と決めつけて苦戦。神局という感じはしなかったが。」

■2手目△84歩の検討が足りなかったのですが、余詰を見つける解答強豪には脱帽です。

ミニベロ「連続王手駒取りは古くからありますが、成り生条件も付けず（これがヒントになった）きれいに仕上がっています。

こういう条件を掘り起こしてくれるのはうれしいですね。」

■成条件が無いのに不成条件も無いとなると、角と玉が接触するための角不成の手があるのが予想されます。連続駒取り王手のために角成をしなければいけないタイミングが見事に一致していました。

御原真尋さん「手数が長く狼狽えてしまいましたが、落ち着いて考えると9連続駒取り王手が実現できる手段はかなり少なく、なんとか解くことができました。」

■王手を続けるとか駒取りを続けるとか駒種全種を〇〇するなどの目標があると長めの手数も気にならなくなることがありますね。

榊彰介さん「分かりませんでした。7六歩から、先手角で後手の駒を王手で取り続けて行くのは分かるのですが、正解にたどりつけませんでした。」

■9連続駒取り王手の開始は3手目からなのは分かっても、玉を端まで追えるように4手目を△42飛にして▲同馬、△62玉、▲53馬、△72玉・・・△92玉、▲83馬の王手までだと6連続駒取り王手にしかならないので、序の駒取り王手の工夫が必要になりました。

正解：10名

NAOさん piyoさん るかなんさん

はなさかしろうさん RINTAROさん

飯山修さん 原岡望さん ほっとさん

ミニベロさん 御原真尋さん

（総評）

るかなんさん「今年の最終月は綺麗に着地した印象。それでは、良いお年を。」

■2025年も作品投稿をよろしくお願ひします。

はなさかしろうさん「いつもありがとうございます。2024年も楽しかったです。2025年もよろしくお願ひします。」

■こちらこそ2025年もよろしくお願ひします。2025年も早々に余詰のご指摘、感謝しております。

RINTAROさん「今回は181-2に悩まされました。経験上、ある筋がしばらく考えて詰まなければ、全く違う筋のことが多いのは分かっているのですが、簡単には抜け出せませんね。個体識別条件は新たな可能性を見出すのと同時に、問題が複雑化しそうですね。

持駒に複数あるときの駒打ちが、確率計算も必要になりそうです。」

■持ち駒での確率計算が必要で手順が限定されるような条件だと、「初期配置で自分の駒だった駒を打つ確率は20%だった」とかで行けそうかな？これだと駒種も同時に持ち駒にしている枚数も確定しそうな感触。総手数も有益な情報になるので「初期配置で自分の駒だった持ち駒を使った確率は25%」とか「33%」とかでも行けるかも。（駒種の候補は複数になっても別の条件との兼ね合いで限定されればの話）

Miyaさん「こんにちは、以前一度だけ(118-1)解答を送った事があるMiyaです。よろしくお願ひします。

久し振りに、解答を送付させていただきます。」

■推理将棋コーナーは再開されていますので、今後の御贖頁をお願ひします。

飯山修さん「年賀特集今年は例年より難しそう」

■一桁手数の初級が1題だけなので、例年より

は難しくなっている感じですね。

原岡望さん「今月は2に大苦戦しました。9日の解答です」

■苦戦しても締め切り日にならなかったのは余裕の現われ？

ほっとさん「すみませんが年賀詰の出題方式は来年以降改善してほしいです。

出題期間が2週間しか延びていないのに出題数が多いもの3倍……。」

■年賀推理は、何の脈略がなくても使える年賀条件があるし、手数制限もなく全作採用のお祭りなので、作家にとってはこれらが作図の動機付けになります。しかし、解答者にとっては難問の多数出題は地獄になるのかも。

来年は令和8年に因んで、8手作は何題でも可にして他の手数作は1作の制限を掛ける案はすぐに浮かびました。出題数が多くても8手の初級作なら大丈夫なのではないかと……。

占魚亭さん「今回も1問解答。ずーっと絶不調な2024年でした。」

■2025年は心機一転で解図に取り組んでください。

榊彰介さん「2024年最後の出題は、初級のみでの解答でした。2025年も一つでも多く解答を出したいと思います。」

■詰み上がりが見えていたのに解けなかった中級は残念でしたね。2025年も解答をよろしくお祈りします。

推理将棋第181回出題全解答者： 14名
NAOさん piyoさん 諏訪冬葉さん
るかなんさん はなさかしろうさん
RINTAROさん Miyaさん 飯山修さん
原岡望さん ほっとさん 占魚亭さん
ミニベロさん 御原真尋さん 榊彰介さん

年賀パズル (続き)

神無太郎

A、Bを項数6の等差数列とします。

A : a1, a2, a3, a4, a5, a6

B : b1, b2, b3, b4, b5, b6

c1=a1のb1乗、c2=a2のb2乗、

c3=a3のb3乗、c4=a4のb4乗、

c5=a5のb5乗、c6=a6のb6乗として、

$c1 \times c2 \times c3 \times c4 \times c5 \times c6 = 25$ (2025年の25)

となるようなA、Bを一組求めてください。

公差は0ではないものとします。

WFPの先月号掲載の上記の年賀パズル、解答は新編集長のspringsさんに丸投げしたつもりだったのですが、公開翌日までに北村さんが作意解を寄せられました。さすがです。

オリジナルの問題は「項数4でべき乗の総積が2025になるものを求めよ」でした。(以下、xのy乗を x^y と表します)

最初に見つけたのは項数3で、 $1^2 \times 5^2 \times 9^2$

これを少しいじって、 $(-1)^8 \times 1^6 \times 3^4 \times 5^2$

オリジナルの解は、 $1^6 \times 3^4 \times 5^2 \times 7^0$

ということで、 $(-1)^8 \times 1^6 \times 3^4 \times 5^2 \times 7^0$

を経て、 $(-1)^8 \times 1^6 \times 3^4 \times 5^2 \times 7^0 \times 9^(-2)$

を得た、という経緯の問題でした。

北村さんの解答の前半部分も面白いのですが、扱いが微妙な 0^0 が出現しているところがちょっと気になりました。ということで、北村さんのアイデアが平和に使えるような年賀パズルのアレンジを考えてみました。「項数2025でべき乗の総積が1になるものを1組求めよ」というのはどうでしょうか。 0^0 を回避しつつ北村さんのアイデアがそのまま使えます。

A、Bを項数 $2n+1$ の等差数列として考えます。

A : 初項 $-(2n-1)\alpha$ 、公差 2α

B : 初項 $-(2n-1)\beta$ 、公差 2β とすると、

べき乗の総積 = (途中の計算省略) =

$$(-1)^{-(n^2 \times \beta)} \times ((2n+1)\alpha)^{((2n+1)\beta)} = 1$$

ここで、 $\alpha = 1/(2n+1)$ 、 $\beta = 2/(n^2)$ とすれば都合がよく、この等式は成立します。 $2n+1=2025$ から $n=1012$ なので、 $\alpha = 1/2025$ 、 $\beta = 1/512072$ が答えの一例。

なお、北村さんが気にされていた負の数の分数乗ですが、ざっくり言うと複素数になります。例えば、 $(-1)^{(1/2)}=i$ ですよね。ちょっと調べたら高校で扱う範囲ではないようでした。

WFP 第 198 号の「嫁の戯言 ～springs の誕生日を祝して～」にて出題された作品の結果発表です。妻の堺健太郎（筆名）が、私の 31 歳の誕生日を祝してサプライズで企画してくれました。裏で何か企んでいることには気づいていましたが、まさかこんなにも大々的に執り行われるとは…！ 嬉しさと気恥ずかしさと大きな驚きで胸がいっぱいです。ご協力いただきました皆様、誠にありがとうございました。

また、結果発表を当初の予定から 1 か月延期させていただきました。短い解答期間にもかかわらずご解答いただいた皆様、ありがとうございました。また、延長後にご解答いただいた皆様にも、心より感謝申し上げます。延長したことで多くの方にご参加いただけたことを嬉しく思います。

〔解答成績〕

○:正解 ×:誤解 -:無解 (成績順・解答到着順)

解答者名	1	2-1	2-2	3	4	5	6a	6b	6c	7	8	9	10	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	12
占魚亭	○	-	-	○	○	○	-	-	-	○	○	○	○	8
忍者うどん	○	-	-	-	-	○	○	○	×	○	○	-	-	6
若林	○	×	-	○	-	-	-	-	-	-	-	○	○	4

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。

【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。

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっているが合法手のない状態）にする。ただし、単玉の場合のスタイルメイトとは単に合法手がない状態。

【詰将棋】

普通詰。つまり、受方がどのように応じて詰むように攻方は着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。複合ルールの場合、「安南詰」のように「……詰」というルール名になる。

【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。

【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。

〔補足〕

- ・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

【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。

【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。

【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

【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 9×9 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。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

- ・玉にもこの規則を適用する場合、ルール名を「Kマドラシ」と表す。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えば駒AとBが互いに利きを消していて、新たな駒Cがその本来の利きに入っても、Cの利きは消える。つまり、「すでにA Bの利きが消えているからCの利きは消えない」とは解釈しない。

【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的位置に戻される。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は、戻れずに持駒になる。
- ・駒取り時、駒が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。

【Vao (包・砲)】

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）。

【闘牛 (闘)】

まず前に直進し、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。

【踊牛 (踊)】

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。

【n×m 盤】

n×m の大きさの盤を使用する。

【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。指定のない限り、追加する駒は盤上の攻方駒、受方駒、攻方持駒いずれでも構わない。

解答

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	
																			一
																			二
																			三
																			四
																			五
																			六
																			七
																			八
																			九

持駒 歩

【解答】

13 銀生 33 玉 43 歩成 同飛 24 銀生 22 玉
23 歩 同飛 33 銀生 31 玉 42 と まで 11 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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。喜んでもらえるとう嬉しいです。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。

なるべく簡単でおもしろいものを作ったつもりでしたが、しばらく置いて解いてみると難しいものです。飛車を動かすという理由付けをして、その目標を達成できたのは成長かなと思います。

★ありがとー これからもよろしく！

【解説】

協力詰に天竺とマキシというフェアリー条件が付いています。初手 25 歩は天竺により玉が歩の利きになるので、同玉と取るしかなく手が続きません。初手 33 銀生は、マキシにより同角（距離 $2\sqrt{2}$ ）と応じるしかないので失敗です。

初手は 13 銀生が正解。銀で王手を掛けたので受方玉が銀の利きになります。33 玉、24 銀生、22 玉と進めると、初形から銀と玉の位置が入れ替わった局面になります（下図）。

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

持駒 歩

しかしながら上図でうまい手段がありません。33 銀生、31 玉と下段に落とすことはできますが、41 飛が受けによく利いています。上図で 23 歩は打歩詰の禁手です。

13 銀生、33 玉に 24 銀生としたい気持ちを抑えて 43 歩成、同飛として飛車を呼んでおくのが本局のポイント。24 銀生、22 玉（下図）に 23 歩、同飛と進めることができます。

6手目 22玉

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

持駒 歩

以下 33 銀生、31 玉、42 とで詰みとなります。

なお、終始銀は不成で使う必要があります。例えば 4 手目 24 銀生に代えて 24 銀成とすると、受方玉が成銀の利きになるので 22 玉と引けずに困ります。

【短評】

占魚亭さん

好感触の 43 歩成。受方飛を 4 筋から移動させた効果が実感できる収束。

★11 角が自玉を睨んでいるので 43 歩成は若干やりにくさがあります。

若林さん

逆王手にかかりにくいような 43 歩成が主張か。実際に逆王手になるとか、飛車をもっと

動かすとか夢が膨らむ。

★確かに色々発展が考えられて楽しいですね。

神無七郎さん

斜めに動けるよう銀を最後まで不成で使うのが重要。そのおかげで「31」での詰上りが実現します。

★私は作者本人から教えてもらうまで気付きませんでした笑

真Tさん

最後まで生で追うのが面白い。
99玉配置が気になります。

★確かに気になります。作者の希望もあり、単玉にした例を後ほど挙げてみます。

たくぼんさん

う～む。9手目 23銀生と飛を取り 31玉に 41飛迄も詰みますね。攻方取禁かなにかを付けないといけないかな

★41飛が王手放置の禁手です。こっそりと隅に自玉が置かれています。
★9手目の 33銀生は 22と 42に利かしているため、11角のラインを切る意味付けがなくても 9手目は 33銀生に限定できるはずです。例えば下図は完全作です。

天竺協力詰 11手

持駒 歩

13銀生 33玉 43歩成 同飛 24銀生 22玉
23歩 同飛 33銀生 31玉 42桂成 迄 11手

41飛を取る余詰を消すために攻方 52とを 54桂に替えています。初手 33銀生とすると 43歩成の機会を得られません。余詰消しの役割しかなかったマキシもなくすことができました。

忍者うどんさん

久しぶりに挑むルールで苦勞しました。銀生によって斜めに誘うのは定番なのでしょうが。

★ちょっとニュアンスが違うとは思いますが、銀の王手が登場する趣向作を参考作品として挙げたいと思います。

大恥早計/将/1990年9月

天竺詰 89手

持駒 なし

大恥早計氏作の小駒天竺煙です。前半の主役は金。金による王手を駆使して盤面上側の駒を捌きます。2筋で歩を連打して玉を盤面下側に運び、次は銀が主役の趣向が始まります。45手目 27歩に同玉とした局面が下図です。

46手目 同玉

持駒 香歩

ここから

28歩 同と 同銀右 36玉 37歩 同と
同銀 45玉 36銀 46玉 47歩 同と
同銀 同玉 (下図)

と進みます。

60手目 同玉

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									四
		と		と					五
	ス		ス						六
		ス		ス		王			七
									八
			銀	ス	銀	ス	銀		九

持駒 香歩

持駒の香・歩が強力なので単騎の銀で玉を追う手順が成立しています。この手順を繰り返して、最後は玉頭に香を打って詰みとなります。

詰上図

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

持駒 なし

[大聡早計氏作の解]

- 72 桂成 同玉 71 桂成 同玉 61 桂成 同玉
- 51 歩成 同玉 63 桂 同香 52 香 同玉
- 63 金 42 玉 53 金 41 玉 42 香 同金
- 同金 同玉 53 金 32 玉 43 金 22 玉
- 12 歩成 同玉 14 香 同と 22 金 13 玉
- 23 金 同玉 33 金 13 玉 23 金 同玉
- 24 歩 同と 同金 同玉 25 歩 同玉
- 26 歩 同玉 27 歩 同玉 28 歩 同と
- 同銀右 36 玉 37 歩 同と 同銀 45 玉
- 36 銀 46 玉 47 歩 同と 同銀 同玉
- 48 歩 同と 同銀右 56 玉 57 歩 同と
- 同銀 65 玉 56 銀 66 玉 67 歩 同と
- 同銀 同玉 68 歩 同と 同銀右 76 玉
- 77 歩 同と 同銀 85 玉 86 歩 同と
- 同銀 同玉 87 歩 同玉 88 香 まで 89 手

② 長谷川大地作

(1) 4×4 盤詰将棋 5手

4	3	2	1	
	皇		王	一
				二
				三
	駒			四

持駒 角銀鬮

鬮: 鬮牛

詰上図

4	3	2	1	
	皇			一
角			銀	二
	王			三
	駒		鬮	四

持駒 なし

【解答】

14 鬮 22 玉 12 銀 33 玉 42 角 まで 5手

(2) 詰将棋 7手

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

持駒 角2銀

踊: 踊牛

【解答】

18 銀 同と 16 角 28 玉 26 角 39 玉
35 香 まで 7手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						四
			香		踊	五
				角	角	六
						七
					ス	八
			王		駒	九

持駒 なし

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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、「鬮牛駒」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。

★フェアリーは初挑戦ですよ？ ありがとうございます！
 ございます！ またボドゲやりましょう！

【解説】

(1) は闘牛という新しいフェアリー駒を使った作品。闘牛の詳細は『フェアリー駒「闘牛」「踊牛」の追加説明』(WFP199号 pp.31-34)をご参照ください。

では作品を見ていきましょう。

(1) 4×4 盤詰将棋 5手

4	3	2	1	
	皇		王	一
				二
				三
	銀			四

持駒 角銀闘
 闘: 闘牛

4×4のサイズの盤を使用しています。初手は14闘。闘牛はまず前に直進するのでこれは王手です。闘牛の通り道に何枚相手の駒があっても取ることができるので合駒はできません。21玉か22玉ですが、21玉には12銀と打って早く詰みます(下図)。

変化図

4	3	2	1	
	皇	王		一
			銀	二
				三
	銀		闘	四

持駒 角

闘牛の利きが12で左折して22~42へ利いています。

22玉に対しても12銀と打ち、33玉に42角と打てば詰みとなります(下図)。

詰上図

4	3	2	1	
	皇			一
	角	←	銀	二
	↓	王	↑	三
	↓	銀	闘	四

持駒 なし

矢印の通り14闘が利いています。ぴったりと

した詰上りが気持ちいいですね。

4×4盤を用いているのは初手の打点を1通りにする目的だと思いますが、最終手の42角が限定打になりそうなので少し勿体なかったかもしれません。しかし、通常盤で初手の打点を1通りにするには攻方駒を置いたり入玉形にしたりする必要があります、ぴったりした配置は難しいような気がします。

(2) では闘牛を拡張した踊牛という駒が使用されています。闘牛はまず前に進みますが、踊牛は前だけでなく前後左右の任意の方向に進むことができます。それ以外は闘牛と同様です。

残念ながら(2)には余詰がありました、まずは作意を見ていきましょう。

(2) 詰将棋 7手

6	5	4	3	2	1	
						四
					踊	五
						六
				王	ス	七
			香			八
					銀	九

持駒 角2銀
 踊: 踊牛

初手は18銀の捨駒。26玉は37角 36玉 47角で早く詰みます(15踊が15→18→38→37→47のルートで47角に紐を付けている)。18銀には同との一手ですが、そこで16角と打ちます。17玉は26角と打って早いので、28玉と逃げます(下図)。

6	5	4	3	2	1	
						四
					踊	五
					角	六
						七
			香	王	ス	八
					銀	九

持駒 角

18銀 同と 16角 28玉 の局面

28玉にも26角と打ちます。39玉とさらに潜り込まれてしまいますが、35香が鮮やかな決め手で詰みとなります。

詰上図

	6	5	4	3	2	1	
							四
			香				五
				角	角		六
							七
							八
			王				九

持駒 なし

35 香は3筋に踊牛の利きを作りつつ、16 角のラインを開けています。

銀の捨駒から始まり、踊牛を活かした香の限定移動で締めくくる作品。しかし、残念ながら本作には余詰がありました。指摘は神無七郎さん、たくぼんさん、真Tさんです。作意では38 香が取られないように攻めますが、香が取られるのを厭わず初手に 25 角(銀)と打つ順が成立していました。

・神無七郎さんの解答

25 角 38 玉 29 銀 37 玉 26 角 27 玉
59 角 まで 7 手

・真Tさんの解答

25 角 38 玉 29 銀 37 玉 26 角 27 玉
48 角 まで 7 手

・たくぼんさんの解答

25 銀 38 玉 29 角 37 玉 26 角 27 玉
17 角 まで 7 手

機械検討ができないルールでは、どうしても余詰のチェックが問題になります。踊牛は少し強すぎる駒だったかもしれません。特に最終手の35 香が魅力的なので、闘牛を使って35 香のような限定移動を実現する方針が個人的には良さそうな気がしています。

【短評】

真Tさん

(1)42 角で捕まっているのが不思議な感覚。
(2)最終手が 59 角でもいいので自信なし。38 に逃げられたら広いと思ったら、案外狭かった。

たくぼんさん

(1)受方に持駒があると全然詰まないの持

駒なしでの解答です。全然詰まないと思ったら2段階に曲がれる事に気付いて何とかありました

(2)4 手目 48 玉は 59 角まで、6 手目 28 玉も 17 角まで詰む。初手 25 踊も相当で、2 手目 16 玉、26 銀、27 玉、35 銀、16 玉、26 飛以下7手以上かかるが詰みそうです

神無七郎さん

正直ルールがよく分からないので、自分なりの解釈で解きました。(2)の最終手は 48 角でも 59 角でも良さそうなので、解釈を誤っている可能性は高そうです。

新ルールの例題は、1 題や2 題ではなく、もっと多数必要でしょう。「盤上でループした場合は自分の持駒になる」と定義されているので、ループが起こる場合の例図も欲しいですし、ループと盤外脱出の2つの選択肢がある場合の例図も欲しい所です。

★出題時のルール説明が不十分でご迷惑をおかけいたしました。解図に取り組んでいただいた皆様、そして作者の長谷川さんにお詫び申し上げます。

★WFP199 号にて解答期間延長の告知とともに闘牛の追加説明を記載いたしました。少しでも疑問が解消されましたら幸いです。

若林さん

例題 1 の筋で詰むと思うのですが、どうでしょうか。2-2 は無解です。

★若林さんの(1)の解答は「13 闘 21 玉 12 銀まで」でした。協力詰なら正解ですが、対抗ルールなので初手 13 闘に対しては 22 玉が最善で、12 銀に 13 玉で詰みません。

③ 駒井めい作

非王手可最善詰 7手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 金

【解答】

23 飛生 19 金 39 王 29 金 同飛生 18 玉
28 金 まで 7手

詰上図

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

攻方持駒 なし
受方持駒 桂

〔主な変化〕

- ・ 2手目 11 金などの手待ちには 28 飛成まで
- ・ 2手目 24 金・25 金は同と 27 玉 28 金まで
- ・ 2手目 27 金は同飛成 同玉 28 金まで
- ・ 2手目 39 金は同王 18 玉 28 飛成まで

〔主な紛れ〕

- ・ 初手 23 飛成は 19 金 39 王 29 金 同龍（同王）で受方がスタイルメイトとなり失敗。
- ・ 初手 26 飛は 28 金 同飛 で受方がスタイルメイトとなり失敗。
- ・ 初手 22 飛生は 23 金で失敗（手数超過）。
- ・ 3手目同王は受方がスタイルメイトで失敗。

- ・ 5手目同飛成（同王）は受方がスタイルメイトとなり失敗。

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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。

★ありがとうございます！ 喫茶店でマグネット盤をあーでもないこーでもない言いながら動かして解きました。滅茶苦茶面白かったです！

【解説】

本作のルールは非王手可最善詰です。攻方は受方が最短手数（7手）で詰むように着手し、受方はできるだけ詰まないように抵抗します。攻方に王手義務はありません。また、受方の持駒が金1枚という設定に注意しましょう。

まずは試しに 23 飛成としてみましょう。次に 28 龍や 26 龍で詰ます手を狙っています。しかし、23 飛成には 19 金と捨てる受けがあります。

2手目 19金

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

逆王手なので同王か 39 王とするよりありません。同王なら受方がスタイルメイトとなり失敗です。最善「詰」なので攻方はあくまで詰みを目指します。詰みに至る前に受方をスタイルメイトにしてしまつては詰みを達成できません。19 金に 39 王と逃げたとしても 29 金と追われ、同龍や同王ならスタイルメイト、48 王や 49 王では 18 玉で受方玉が安全になります。

初手 23 飛成に代えて 21 飛成や 22 飛成も 19 金でスタイルメイトを狙われて失敗です。

初手 26 飛で次の 16 とを狙う手も考えられます。19 金なら 39 王と逃げておき、29 金に同飛で受方はスタイルメイトになりません。18 玉と指すよりなく、28 金と打って詰みとなります。しかしながら初手 26 飛には 28 金と打つ受けがあり、同飛と取るしかないですがスタイルメイトとなり失敗です。もし 28 金に同飛成と取れたら詰んでいるのですが惜しいですね。

19 金～29 金の受けには生飛車で応じたいし、28 金の受けには龍で応じたいという状況。したがって初手は可成地域に飛車を不成で動かす手が有力です。21 飛生・22 飛生・23 飛生の三択ですが、正解は 23 飛生。例えば 22 飛生には 23 金という手があります（左下図）。

22飛生 23金

5	4	3	2	1	
					一
			飛		二
			馬		三
				歩	四
				と	五
				垂	六
		歩	王		七
		桂	桂		八
			王		九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

23飛生 24金

5	4	3	2	1	
					一
					二
			飛		三
			馬	歩	四
				と	五
				垂	六
		歩	王		七
		桂	桂		八
			王		九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

23 金は飛車のラインを止めて 26 飛成や 28 飛成を防いでいます。もし同飛成（生）ならスタイルメイトです。かといって他の手では詰んだとしても手数超過で失敗です。

初手 23 飛生なら 24 金（右上図）に対して同とが可能。同とは金を取りつつ飛車のラインを止めることができます。受方の合法手が 27 玉のみになり、28 金と打って詰みとなります。初手 21 飛生も 22 金や 23 金で失敗です。右表の通り、初手は 3 条件を満たす 23 飛生が正解というわけです。

金を捨ててスタイルメイトに誘致する様々な受けを見事に制御し、23 飛生というインパクトのある初手を実現した作品。変化・紛れが濃密でとても楽しめます。1～3 段目に駒を置かずに飛車の移動先を 23 に限定するアイデアに驚きました。

	成が可能	生が可能	飛のラインを止める 金打に同とが可能
21 飛成	○		
22 飛成	○		
23 飛成	○		○
21 飛生	○	○	
22 飛生	○	○	
23 飛生	○	○	○
24 飛		○	○

【短評】

若林さん

飛車成を見せてからの飛車不成。良いと思います。

真Tさん

スタイルメイトにしないための生。
23 限定移動がうまい。

占魚亭さん

金の渡し方に面白味がありますね。

たくぼんさん

スタイルメイトに逃れる攻防ですか、初手 22 まで行くと 23 金の防手があるんですね。14 歩が取られちゃうのか？相当奥が深い内容ですがまだまだいろいろな手がありそうで不安がいっぱい

神無七郎さん

スタイルメイトで逃げたい受方と、あくまで「詰」を目指す攻方が繰り広げる虚々実々の応酬。特に初手の不成と位置の選択が味わい深いですね。

攻方より受方が王手回数が多いというのは、攻方王手義務のある普通の詰将棋では見られない現象なので、とても新鮮です。

④ 神無太郎作

点鏡アンチキルケ協力自玉詰 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

【解答】

57 銀 53 桂 同王/59 王 53 飛 55 銀 47 玉
51 桂 57 玉 まで 8手

詰上図

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

持駒 なし

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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
います。

詰上りの等間隔に並んだ 5 枚の駒がポイント
です。「31 歳」にちなんで、2 進数の 11111(2)
を表現してみたことにします。

ちなみに springs さんが 11111(2)歳になる日

には、私は 11111(2)歳で、私の娘 (springs さ
んと同世代) の子供はちょうど 1.1(2)歳です。
ちょっと因縁を感じます。

★私もびっくりしましたが、WFP の編集を引き
継ぐ前祝いを兼ねていると勝手に受け取っ
ています。自分ができることを着実に進めて
いきたいと思います。

★素敵な作品をありがとうございます！

$31 = 2^4 + 2^3 + 2^2 + 2^1 + 2^0$ なので 2 進数で表
すと 1 が並ぶのですね。まさかお孫さんとま
で共通項があるとは……！

【解説】

双裸玉の初形。点鏡とアンチキルケというフ
ェアリー条件が付いた協力自玉詰です。

初手 57 銀に点鏡を使って 53 桂と受けます。
これを王で取れば銀の利きが元に戻るので受方
玉に王手が掛かり、攻方王はアンチキルケによ
り 59 へ移動します。

3手目 同王/59王

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

持駒 桂

4 手目は 53 飛と打って再度銀の利きを変え
て王手を外します。飛車の利きで 55 銀とし、
47 玉と逃げます。

6手目 47玉

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

持駒 桂

51 桂と打って 59 王を弱くしつつ王手を掛け、

57 玉で詰みとなります。

詰上図

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

持駒 なし

詰上図では 57 玉は飛車の利きになって攻方王に王手を掛けています。59 玉は桂の利きであり、王手を外す手段がありません。

双裸玉の初形から飛び石の見事な詰上りが現れる作品。57 銀の利きを変化させて王手と王手解除を繰り返すリズムが楽しいですね。

【短評】

真Tさん

5 筋に 1 マスおきのきれいな最終形。

神無七郎さん

最初は 4 手目から「47 玉 51 桂 58 玉」だと思いましたが、これは「52 桂生」の受けがあって不詰。一捻りが必要でした。

5 筋に並ぶ飛び石の詰上りが美しい。

たくぼんさん

いや～こんな詰上りあるんですねえ。感動しました。それにしても 51 桂打は相当思いつかなかったのですがこの詰上りが浮かんだのが大きなヒントになりました

占魚亭さん

53 飛の前に桂受けを入れるのがポイント。攻方王の実戦初期位置戻し&飛び石の詰上にびっくり！

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

【解答】

28 銀 同玉 38 金 29 玉 18 銀 同玉
27 角 29 玉 19 飛 同玉 28 銀 29 玉
39 金 まで 13 手

詰上図

	5	4	3	2	1	
						五
						六
				角		七
				銀		八
		金	王			九

持駒 なし

〔主な変化〕

- 2 手目 26 玉は 27 銀打 15 玉 25 金まで
- 4 手目 17 玉は 43 角成 26 玉 25 馬まで
- 4 手目 18 玉は 27 角 29 玉 18 銀以下
- 4 手目 19 玉は 28 銀 29 玉 39 金以下

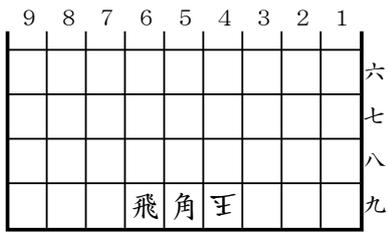
〔主な紛れ〕

- 初手 26 銀は同玉 27 銀 37 玉 38 銀 48 玉 49 銀 59 玉以下不詰

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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

詰将棋 11手



持駒 金金

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

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。

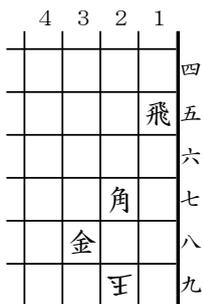
名刺の作品は雰囲気の維持が易しいと思い選びましたが、今度は手順の方がなかなか面白くならずこちらも難航しました。幸い、名刺作同様 19 飛で決める手順を発見したため完成としましたが、べた金から角をそっぽの最遠に開く原作の面白さには遠く及びませんね。ただ、オマージュの雰囲気は出ていると思います。

- ★ありがとうございます！ 詰将棋つくってみた(25) の自作はお気に入りです。自分の実力を越えた図を得た感触がありました。
- ★オマージュしていただき大変光栄に思います。

【解説】

1筋に3枚の駒が集まった初形。余白が美しいですね。金を温存して28銀から入ります。同玉に38金と据え、29玉に18銀、同玉、27角、29玉と進めます。

8手目 29玉



持駒 銀

上図で19飛の捨駒が決め手。同玉に28銀～39金で詰みとなります。

本作には初手26銀という有力な紛れがあります。逃げれば作意よりも得ですし、同玉に27銀と打てば飛車が取られそうで取られません。しかし27銀に37玉、38銀、48玉、49銀、59玉と逃げられると辛うじて詰みません。

本作は簡素形ながら適度な変化と紛れを備えています。また、19飛の捨駒が名刺作と呼応しています。

【短評】

神無七郎さん

ここまでフェアリー作品ばかりだったので、普通詰将棋の登場でほっと一息。この簡素形で19飛を入れられたのは収穫でしょう。

真Tさん

26銀から入って苦戦。飛を捨てるのはエチケット。

たくぼんさん

springs さん作のオマージュ作品としても19飛捨てが入り十分な作品。まあ初手26銀として相当じたばたしたのは正月に寝込んだせいにしておきます

占魚亭さん

オリジナルは大きな動きに対し、本作は1マス移動。

忍者うどんさん

どちらも同一作がないことに驚き楽しく解けました。良い発見ですね。

★2023年冬、上田吉一さんに初めてお手紙を送った際に名刺を同封したのですが、

私も同一作を作ったことがあります。
この駒数では仕方ありませんね。

とお返事をいただきました。同一作検索では引っかけからなかったのが安心しきっていました。詰将棋メーカーで発表した図でしたが現在では削除し、名刺の図は別の作品に差し替えました。

しかし上田さんと一度同じ思考を辿ったと考えると嬉しくも思います。

⑥ 馬屋原剛作

詰将棋 15手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩6

- b) a) の詰上図に最後の1ピースの要領で1枚追加して「詰将棋 15手」を作れ。
 c) b) の詰上図に最後の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？

【解答】

- a) 37 飛 46 玉 47 飛 56 玉 57 飛 65 玉 64 と 同玉 63 金 54 玉 53 金右 44 玉 43 金右 35 玉 33 金上 まで 15手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩7

〔主な変化〕

- ・ 4 手目 35 玉は 45 飛 同玉 36 銀 46 玉 47 銀打 37 玉 27 とまで
- ・ 6 手目 46 玉は 47 銀 37 玉 38 銀左 47 玉

37 銀 35 玉 36 歩以下

・ 10 手目同玉は 62 と 同玉 53 馬以下

b) 攻方 24 と追加；

37 飛 46 玉 47 飛 56 玉 57 飛 65 玉
 64 金 同玉 63 金 54 玉 53 金右 44 玉
 43 金右 35 玉 33 と まで 15手

c) 31 通り

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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。

★ありがとうございます！ しかし詰将棋の話をするとうんざりになりやすいので最小限にとどめています笑 あと今度チェス教えてください！

【解説】

何はともあれまずは a) の詰将棋を解きましょう。なお本作は受方持駒制限のない普通の詰将棋ですが、分かりやすさのため図面に受方の持駒を明記しています。

13角-24金のバッテリーがありますが24金は動かせません。初手は37飛とします。二歩のため歩合はできませんし、36全は同飛~57桂で早く詰むので46玉と逃げます。飛車に当たっているので47飛の一手。35玉は45飛以下早いので56玉と逃げ、さらに57飛、65玉と追います。

6手目 65玉

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

持駒 なし

上図から64とと捨て、金のベルトで玉を35ま

で運びます。

14手目 35玉

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

持駒 なし

14 手目の局面と初形を比べると、63 とが受方の駒台に移動し、3 段目の金が1路左にずれています。33 の地点が空いたので33 金上の開王手で詰みとなります。

詰上図

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩7

次にb) を考えましょう。受方の持駒1枚を盤上または攻方の駒台に移動させて15手詰の詰将棋を作る方法を考えます。詰将棋の初形は攻方の手番なので、受方玉に王手が掛かっているはいけません。よって24の地点を塞ぐ必要があります。選択肢は

- ・受方24歩
- ・受方24と
- ・攻方24と

の三択ですが、受方24歩や24との場合には24角成の1手で詰んでしまうので不適。攻方24とを追加すれば、a) とほぼ同様に手順の詰将棋になります。

最後にc) を考えましょう。b) の初形と詰上図は以下の通りです。

b) の初形
詰将棋 15手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩6

b) の詰上図

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

攻方持駒 なし
受方持駒 金歩6

初形と詰上図を比較すると、63金が受方の持駒になり、53金・43金・33金・24とが1つ左側に移動しています。b) の詰上図に攻方24ともしくは攻方24金を追加すれば、a) やb) と同様の詰将棋になります。さらにその詰将棋の詰上図に攻方24金または24とを追加して別の詰将棋が得られます。この操作で変化している配置は63・53・43・33・24の5枚のみであり、それぞれ「と金」か「金」のどちらかです。24に追加した駒を有限回の操作で63・53・43・33に移動させることができるので、最終的に得られる詰将棋の総数は、63・53・43・33・24の5マスに「と金」か「金」を配置する組合せの数に対応します。もし金が5枚あれば、各マスにつき「と金」または「金」の2通りあるので $2^5 = 32$ 通りとなります。実際には金は4枚しかないなので、5マスすべてに金を配置した1通りを引いて31通りとなります。

初形と詰上図が近い詰将棋を使用し、最後の1ピースの操作で次々に詰将棋を生成するア

アイデアがとても面白いですね。詰将棋列や特定の詰将棋を集めた集合で何かできないか、改めて興味を持ちました。

【短評】

神無七郎さん

学校で習った順列組合せの問題を思い出します。24・33・43・53・63の駒を「金」にするか「と金」にするか。ただし金は4枚しかないの、すべて金にはできない。ということで組合せは「31」通り。31歳の誕生日プレゼントに相応しい作品ですね。

(最初は詰上りの「金」と「と金」の組み合わせを全部書き出そうかと思ったのですが、さすがに面倒なのでやめました。)

真工さん

最初問題設定を見たときは、ややこしそうと思ったのですが、考えてみたら、スッキリした問題でした。31の作り方が面白い。

たくぼんさん

- a) ぐるっと1周でと金が消えて詰上る
- c) 数学専攻ではないので数を1つずつ数えました。何か面白い作品に昇華しそうな原理図ですね。いつか作品として発表されるのが楽しみです

忍者うどんさん

意図は理解できましたので満足。数学は苦手なのでc)は超難問で適当。

⑦ **岸本裕真作**

詰将棋 17手

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

持駒 飛角

【解答】

- 47角 46玉 37馬 35玉 24銀 同玉
- 15馬 34玉 33馬 45玉 55飛 46玉
- 57と 同龍 45飛 同玉 36と まで 17手

詰上図

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 6手目 34玉は 33飛 24玉 15馬以下
- ・ 6手目 44玉は 33銀生 35玉 25飛 34玉 24飛 45玉 44銀成 35玉 34飛まで
- ・ 6手目 45玉は 35飛 44玉 33飛成 53玉 42歩成 62玉 73龍 61玉 83角成まで
- ・ 8手目 同玉は 14飛まで
- ・ 8手目 23玉は 33馬 13玉 14飛まで
- ・ 8手目 35玉は 25飛 46玉 37馬まで

〔主な紛れ〕

- ・ 初手 38角は 46玉 37馬 35玉 24銀 同玉 以下不詰

【作者からの祝いメッセージ・作品コメント】

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う。

★ありがとうございます！これからも遊びましょー

【解説】

さっぱりとした初形。初手は 47角と短く打ちます。47角の 36～14への利きが後の手順で必要になります。47角には 46玉と銀を取り、37馬、35玉と進みます。

4手目 35玉

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

持駒 飛

手の流れは 24 銀ですが、同玉を含めて玉の逃げ場所が5通りあってちょっとやりにくい感じがします。最善は 24 銀に同玉ですが、15 手の変化や盤面を広く使う変化があって読み切るのは結構大変です。

24 同玉に 15 馬が初手に呼応した捨駒。同玉には 14 飛があります。15 馬には 34 玉が最善で、33 馬、45 玉と進めばあと少し。

10手目 45玉

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

持駒 飛

55 飛と打ち、46 玉に 57 とで退路を塞いでから 45 飛と捨てる収束で、見事に「S」の字形が浮かび上がります。

詰上図

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

持駒 なし

【短評】

神無七郎さん

詰上り「S」。springsの「S」ですね。どの手にも緊張感があって、濃密な手順の曲詰です。詰パラに出しても高得点を得られたのではないかと思います。

たくぼんさん

利きが見え難くなかなか難解。33馬で何とか道が見えました。まさか WFP で普通詰将棋を解く事になるとは

忍者うどんさん

素敵なS。適当な難易度で逆算手順のうまさを感じました。

占魚亭さん

馬練りがいい感じ。きれいに「S」の字が炙り出されて解后感良し。

真Tさん

24銀から15馬がなかなか見えませんでした。ピタッと着地が決まって気持ちいい。

⑧ オニオオハシ作

詰将棋 23手

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

持駒 銀桂

【解答】

24 桂 13 玉 23 金 同玉 45 角 34 香
 35 桂 13 玉 22 銀 同銀 12 桂成 同玉
 34 角 13 玉 12 角成 同玉 22 桂成 同玉
 23 銀 31 玉 43 桂生 41 玉 42 香 まで 23 手

詰上図

			王		科	一
	皇	香				二
	銀	桂		銀		三
						四
				歩	歩	五
						六
			歩			七
						八

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 2 手目同銀は 23 銀以下
- ・ 6 手目 34 銀打 (金・飛) は 32 銀 13 玉 12 桂成 同玉 34 角 同銀 24 桂以下
- ・ 6 手目 34 角は 35 桂 13 玉 22 銀 同銀 12 桂成 同角 同角成 22 桂成 同玉 23 銀以下

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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。

★ありがとー またいい感じのができたら見せてください！

【解説】

27 角を活用すべくまずは 24 桂と跳ねたいところ。同銀なら 22 と 24 に利かなくなるので 23 銀と打って詰みます。24 桂は取れないので 13 玉ですが、23 金と捨てて 45 角と出ることができます。

5手目 45角

				科		一
	皇					二
	銀		駒	王		三
				桂	桂	四
		角		歩	歩	五
						六
			歩			七
						八

持駒 銀桂

上図で合駒が問題になります。34 合の後に 35 桂 (または 32 銀)、13 玉、12 桂成、同玉、34 角のように合駒を奪う筋があるので一番安い香合が良さそうです。香合には銀を温存して 35 桂、13 玉とします。ここで 12 桂成とする前に 22 銀と捨てておくのが好手です。

9手目 22銀

					科	一
	皇				銀	二
	銀		駒		王	三
			皇	桂	桂	四
		角	桂	歩	歩	五
						六
			歩			七
						八

持駒 なし

同銀と応じる一手ですが、銀が質駒になりました。12 桂成、同玉に 34 角と香を取り、13 玉に 12 角成と成り捨てます。

15手目 12角成

					科	一	
	皇				駒	馬	二
	銀				王		三
					桂		四
			桂	歩	歩		五
							六
			歩				七
							八

持駒 香

以下同玉に 22 桂成と銀を取り、同玉に 23 銀と打ちます。31 玉に 43 桂生と跳ね、最後は合駒でもらった香を打って詰みとなります。

中盤から終盤に掛けての駒の捌きが気持ちの良い作品。角を成り捨てたり 35 に打った桂を最後に跳ねたりする展開には、駒の活用を重視する作者の意識が表れています。

【短評】

真Tさん

23 金が金を捨てて不安になりますが、手が続きました。

神無七郎さん

難しい箇所はなく、流れるような手順。3手目 22 銀の誘い手を残すことで、23 金の効果を高めているのが良い所。
奇抜な変則詰将棋が並ぶ本誌では、このような普通の詰将棋はむしろ新鮮で、何だかほっとします。

たくぼんさん

馬を捨てる手が入るんだから十分でしょう。これまであまり発表されていなかった方の登場は貴重ですね

占魚亭さん

収束がベタついた感じですが、中盤の流れが良いですね。

忍者うどんさん

かなり難しく棋力の高さが伺えます。配置に難ありですが謎解きとしては堪能しました。

⑨ 神無七郎作

協力自玉詰 28手

攻方持駒 桂歩
受方持駒 なし
包: Vao (角利きの包)

【解答】

23 桂 同金 33 歩 22 桂 32 歩成 34 桂
33 と 22 金 34 と 23 金 33 と 22 金
32 と 23 金 33 桂 22 歩 同と 同金
41 桂成 23 金 33 歩 22 金 32 歩成 23 金
33 と 22 金 42 と 21 金 まで 28 手

詰上図

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

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はなく、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、体力が下降し始める年代です。くれぐれもご自愛しつつ、無理のない範囲で活動を継続されることを希望します。

初手 33 歩だと手が続かないので、桂を捨てて金呼び寄せ、その桂を回収する前半部。攻方玉の左を開き王手で埋め、21 金を実現する後半部から成る、二部構成の作品です。主眼はその間の金の上下運動。こういう細かい駒の動きが自分の好みです。

★素敵な作品をありがとうございます！ また、自分の活動に関して温かいお言葉をいただき、大変励みになります。これからも体調に気をつけつつ、フェアリー詰将棋の世界を楽しんでいきたいと思います。

【解説】

Vao を使用した協力自玉詰です。Vao は駒を取らないときは角の動きで、駒を取るときは斜め方向にある駒 1 枚を飛び越えた先にある駒を取ります。

例えば初手 22 歩や 33 歩、33 桂は Vao によって受方玉に王手が掛かります。しかし初手 22 歩には王手の外し方がなく、受方玉が詰んでしまいます。初手 33 歩や 33 桂は手詰まりになっとうまくいきません。

初手は 23 桂が正解。同金で金を近づけます。
 続いて 33 歩に 22 桂の合駒で受け、32 歩成に
 34 桂の開き応手で王手を外します。

6手目 34桂

5	4	3	2	1	
		王	歩	王	一
		と		歩	二
			歩	歩	三
	包	歩			四
					五

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

上図から 33 と、22 金、34 とで桂を取り、23 金
 とします。さらに 33 と、22 金、32 と、23 金
 と進め、と金を 32 の位置に戻します。

14手目 32と

5	4	3	2	1	
		王	歩	王	一
		と		歩	二
			歩	歩	三
	包				四
					五

攻方持駒 桂
 受方持駒 なし

上図で 33 桂とします。ここまで受方は手が続
 くように金の上下運動で王手を解除してきまし
 たが、ここでついに 22 歩と突きます。同と、同
 金で下図に至ります。

18手目 同金

5	4	3	2	1	
		王		王	一
			歩	歩	二
		桂		歩	三
	包				四
					五

攻方持駒 歩
 受方持駒 歩

ここからは収束。41 桂成として 1 枚目の壁駒を
 設置します。23 金、33 歩、22 金、32 歩成、33
 と、22 金で準備を整え、42 とで 2 枚目の壁駒
 を設置します。最後は 21 金と引いて詰みとな
 ります。

詰上図

5	4	3	2	1		
		圭	王	歩	王	一
		と			歩	二
					歩	三
		包				四
						五

攻方持駒 なし
 受方持駒 歩

- 攻方玉を詰ますためには、
- ・ 41 と 42 を攻方の駒で埋める
 - ・ 受方 21 歩を除去する
 - ・ 受方金を 21 に運ぶ

を実行する必要がありました。まず初形で受方
 の金が離れた位置にあるため、桂を捨てて金を
 近づける必要があります。しかしその桂は 41 の
 地点を埋めるのに必要な駒なので回収します。
 これが初手から 10 手目の手順です。次に受方
 21 歩の除去を狙います。21 の地点で歩を取る
 と受方玉を詰ましてしまうため、22 歩と突き 22
 の地点でと金と歩を交換する形で受方の歩を除
 去します。これが 11 手目から 18 手目の手順で
 す。19 手目から 27 手目で、33 の地点からの開
 き王手を駆使して 41 圭と 42 とを設置します。
 最後は 21 金の開き応手で詰みとなります。

終始金の上下運動を行いつつ局面を少しづ
 つ変化させるパズル的な作品。少ない駒数で緻
 密な手順が成立しています。

【短評】

たくぼんさん

4×4 の範囲での見事なまでの倉庫番のような
 駒の入れ替えパズル。本当にこの無駄の無さ
 には驚きです

占魚亭さん

11-44 ラインの攻防戦。攻方と金と受方金の動
 きに面白味あり。楽しかった。

若林さん

たのしい軽趣向。桂馬のやりとりが味わい深
 い。

真Tさん

22 桂から 34 桂が好手順。金の上下動の間に
 少しずつ局面が変化するのが面白い。

⑩ たくぼん作

強欲 Kマドラシ
協力自玉スタイルメイト 106手

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

持駒 なし

【解答】

- 29 と 同玉 39 飛 同玉 49 と 同玉
- 59 飛 同玉 68 銀 同玉 78 と 69 玉
- 68 と 同玉 77 銀 同玉 78 歩 同玉
- 88 と 同玉 98 と 89 玉 88 と 99 玉
- 98 と 同玉 97 と 同玉 96 と 同玉
- 95 馬 同玉 94 馬 同玉 93 と 同玉
- 83 歩成 94 玉 93 と 同玉 83 香成 94 玉
- 93 杏 同玉 83 香成 94 玉 93 杏 同玉
- 83 香成 同玉 74 と 同玉 65 金 同玉
- 55 金 同玉 45 金 64 玉 63 金 同玉
- 53 歩成 同玉 54 金 同玉 45 銀 同玉
- 34 銀生 44 玉 45 銀 33 玉 34 銀 同玉
- 26 桂 43 玉 35 桂 42 玉 34 桂 31 玉
- 23 桂生 11 桂 同歩成 32 玉 42 桂成 22 玉
- 21 と 23 玉 35 桂 43 桂 同圭 12 玉
- 22 と 同玉 32 圭 同玉 44 桂 33 玉
- 23 桂成 44 玉 36 桂 34 玉 24 圭 35 玉
- 25 圭 36 玉 26 圭 同玉 まで 106手

スタイルメイト達成図

											一
											二
											三
											四
											五
								王			六
									王		七
											八
											九

持駒 なし

【作者からのお祝いメッセージ・作品コメント】

springs さん 31 歳のお誕生日おめでとうございます。奥様よりご依頼を受けてサプライズで作品展開催に参加させていただくという私も初めての体験で springs さんがどんな反応をするのか楽しみです。本当に夫婦の愛を感じます。また幾多の困難を乗り越えられ、フェアリー詰将棋がその一助になったという事にも私は感動しています。これからもお二人が幸せな人生を歩まれることを祈ります。

なお作品ですが、お二人のこれまでを想い創らせていただきました。長いルール名の長編ですがお許してください。前半はマドラシルールは無視して順調な人生を進められますが、中盤以降マドラシという幾多の困難を迎えることとなります。それを乗り越えて二人が手を取り合うエンディングとなります。時間をかけてお二人の為に一生懸命創らせていただきました。たくさんの解答よろしくお祈りします。

とにかく最終図を作りたかったので Kマドラシを付加して作図しました。最初の完成作はマドラシ部分からの中編作でしたがいまいちストーリー性が足りないで、なかば強引に得意の強欲を駆使して双玉無防備煙となりました。詰上り 2 枚は過去にあったかは分かりませんが珍しいかなと思います。特にマドラシ部分は解くには厄介かもしれません。ヒント付きでも構わないかなと思います。

★熱量の高い作品にくらくらしました。素敵な作品をありがとうございます！ また今後ともどうぞよろしくお祈りいたします。

【解説】

すべての駒が盤面に配置された初形。受方玉以外は攻方の駒です。協力自玉スタイルメイトなので、攻方をスタイルメイトにするのがゴールです。盤上から極力攻方駒を消してスタイルメイトを目指していきます。

ルールに強欲と Kマドラシが付加されています。前半は Kマドラシを無視して進められるとのことなので、まずは強欲を意識して手順を見ていきましょう。

初手 29 とから攻方の駒を次々と捌いていきます。盤面下側の駒と 9 筋の駒をすべて捨てて下図に至ります。

34手目 同玉

									歩	歩
		と			金	歩	歩	銀		
王	歩		歩	歩	香	銀				
	香		と	金	金	金				
	香									
	香							桂	玉	
								桂	桂	

持駒 なし

さらに 93 と、同玉、83 歩成、94 玉、93 と…
…と繰り返して 8 筋の駒を捨て去ります。

50手目 同玉

									歩	歩
	王				金	歩	歩	銀		
			歩	歩	香	銀				
			と	金	金	金				
									桂	玉
									桂	桂

持駒 なし

続いて 74 とから中段の駒を捌きつつ受方玉を
右辺に運びます。

66手目 同玉

									歩	歩
						歩	歩	銀		
						香				
						王				
									桂	玉
									桂	桂

持駒 なし

上図あたりから紛れが増えてきます。上図から
34 銀生、44 玉、45 銀、33 玉、34 銀とします。

72手目 同玉

									歩	歩
									歩	歩
						歩				
							王			
									桂	玉
									桂	桂

持駒 なし

盤上の攻駒は歩と桂しか残っていませんが、
手が続くのでしょうか？ まずは 26 桂、43 玉、
35 桂と 2 枚の桂を活用します。66 手目からの
手順で 33 歩ではなく 43 歩を残したおかげで
43 玉が指せています。

35 桂に 42 玉と逃げ、34 桂、31 玉、23 桂生
とさらに追いかけます。ここで 11 桂がマドラ
シを使った王手解除です。

80手目 11桂

									王	王
									歩	歩
									桂	
								桂		
										玉
									桂	

持駒 なし

上図から同歩成、32 玉、42 桂成、22 玉、21 と、
23 玉と進め、先ほど取った桂を 35 桂と打ちま
す。これを 43 桂で受けます。再びマドラシの受
けが飛び出しました。

88手目 43桂

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

持駒 なし

43 圭で駒を補充し、12 玉、22 と、同玉、32 圭、同玉、44 桂、33 玉、23 桂成、44 玉、36 桂で最後の桂が跳ね出します。

99手目

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

持駒 なし

以下 34 玉、24 圭、35 玉、25 圭、36 桂、26 圭、同玉で互いの玉が隣接します。K マドラシなので攻方王は利きを失い、スタイルメイトとなります。

夫婦が手を取り合った図

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

持駒 なし

桂と歩で手を繋いでいく後半の手順には、マドラシの受けが2回登場します。これだけでも素晴らしい手順ですが、双玉無防備煙にまで逆算できてしまうとは本当に驚きです。

【短評】

たくぼんさん

たくさんの正解者が出ればうれしいですが…

占魚亭さん

マドラシを適用する終盤にちょっと考え所がありますが、煙らしい捌きが楽しめる作品ですね。

神無七郎さん

それまで流れるように進んでいたのに、68 手目からは難所の連続。74 手目 43 玉としても108 手でスタイルメイトになるので、それがヒントになりました。

最大の難所は 95 手目 44 桂。この手が見え難いので、手掛かりを失うような「22 と」から「32 圭」が一層指しにくくなっています。数々の難所を越えれば、最後はKマドラシらしい玉二枚だけの最終図。

困難を克服し山頂に辿り着いたような爽快感を与えてくれました。この企画の掉尾を飾るに相応しい力作。

若林さん

そして二人だけになった。夫妻への祝賀では定番のレギュレーションになるかも。普通詰将棋では現れない 11 桂という着手がおしゃれ。よく入ったものです。

真Tさん

考えましたが、解けず。マドラされました。

【総評】

神無七郎さん

詰将棋界で祝賀詰と言え曲詰と相場が決まっていますが、こうして各自が思い思いの作品を持ち寄るのも、何が飛び出すか分からないワクワク感がありますね。実際、個性的で内容も非常に充実した作品が揃っていたと思います。今回のこの企画、今後の祝賀詰のあり方にも一石を投じるものになる

かもしれません。

- ★ルールも狙いも多様な作品群でとても楽しめました。ありがとうございました！

たくぼんさん

解答期間が短かったので解答者にはきつかったかもしれませんね。でも楽しい企画で参加できてよかったです

- ★解説を書くのもちょっときつくて嬉しい悲鳴です笑 繰り返しになりますが、素敵な作品をありがとうございました！

忍者うどんさん

フェアリー愛好者のつもりですが伝統ルールばかりで情け無い。springsさんの活躍は前々から敬服していましたが編集長も引き受けられるとは。私は反動を経験しており二人三脚で無理のないご活躍を祈っております。

- ★フェアリーは色々なルールがあって大変ですよねえ。みんな好きなことを好きなやり方で取り組んでいて、なんだか薄く広がっているような印象がどうしてもあるのですが、アイデアや考え方の根幹は意外と共通しているような気もしています。
- ★無理はせず着実に進めていければと思っています。

占魚亭さん

お誕生日おめでとうございます。『詰将棋メーカー』好作選』ではお世話に、『プロパラ』誌ではご迷惑をおかけしております。作品集の刊行、記事執筆、コーナー担当、ジャッジ、そして『WFP』200号からは編集長に就任と、精力的な活動に頭が下がります。どうか無理をせず、活動を続けて下さい。

- ★いつも『プロパラ』に投稿いただきありがとうございます！ 迷惑なんてことはありません……！ 年鑑の作業でもお世話になっております。引き続きよろしく願いいたします。

若林さん

初回の締切に解答できなかったことお詫びします。誕生日ならびに記念作品展おめでと

うございます。

- ★とんでもございません。解答期間を延長した甲斐がありました。ありがとうございました！

【妻からお礼とお知らせ】

この度は作品提供や短い期間での解答にご協力いただきありがとうございました。私の不手際で出題ヒントを載せられていない問題があったり、新ルールの説明が不十分だったことをお詫び申し上げます。加えて、解答期間も短く申し訳ありませんでした。解答締切については、springsの編集長就任と解答稿の作成が被らないように配慮したつもりでしたがさすがに短すぎました。3か月くらい解答期間があってもいいかもしれません。今回の企画で多くのことを勉強させていただいたので今後活かします。

さて、実は最近駒の創作にも興味があり、100円均一の道具だけで作れるようになりました。駒の成型と文字の印字をする流れです。駒の重みが少し軽いので好みは分かれるでしょうが、好きな文字やデザイン、名前なども印字できるので自己満足しております。

そこで、今回作品提供していただいた方もしくは解答をしてくださった方の中で駒がほしいと思われる方がいらっしゃいましたら、塚健太郎 (dbgw.sun@gmail.com)宛にメールをください。その際に

- ①印字してほしい文字
- ②駒の底に名前（全角4文字まで）を入れるかどうか（入れるならば何を入れるか）
- ③キーホルダーにするかどうか
- ④住所と氏名

を記入していただけるとスムーズです。創作や解答のときに使うフェアリー駒の作成ももちろん可能です。（下記画像参照）

今後もまた自作駒 Get イベントが不定期で発生しますので興味のある方はお見逃しなく！

この度は本当にありがとうございました。



今月の手筋 (解答)

解答
27角 まで 1手

27角は香王同士が王手を掛け合っている形なので、通角は自ら王手に掛かりに行く反則となる。ただしこの場合は「無行駒玉取無効」(玉取りが行き所のない駒になる場合、王手は無効)の条件により18香王の王手は無効で、19香王が一方的に王手を掛ける状態になっている。

Isardam (タイプA) の導入時に玉が相手玉に直接王手を掛けることを可とするかどうかが話題になり、それを武田信玄と上杉謙信による大将同士の一騎討ちになぞらえて「川中島問題」と呼んだことが、この手筋の由来。

適用分野
玉取りより優先する禁則を持つルール

関連項目 擬似反則

何も思いつかなかった人は (年賀パズル)

springs

WFP の先月号掲載された神無太郎さんの年賀パズルを考えてみましたが、何も思いつかなかったので力技で解こうと思います。まず問題は以下の通りです。

項が6個の等差数列

$$A: a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, a_6$$

$$B: b_1, b_2, b_3, b_4, b_5, b_6$$

があり、どちらも公差は0ではないとする。このとき数列

$$C: c_1, c_2, c_3, c_4, c_5, c_6$$

を

$$c_i = a_i^{b_i} \quad (i = 1, \dots, 6)$$

で定める。 $c_1 c_2 c_3 c_4 c_5 c_6 = 25$ を満たすような A, B を1組求めよ。

何も考えずにえいやと A の初項を1、 B の初項を0、 A の公差を1と決め、すべての責任を B の公差 d に押し付けてみましょう。

少し計算して

$$(2^1 \cdot 3^2 \cdot 4^3 \cdot 5^4 \cdot 6^5)^d = 25$$

となります。自然対数を取って

$$d = \frac{2 \log 5}{12 \log 2 + 7 \log 3 + 4 \log 5}$$

が分かります。

全責任を d に押し付けたら大変な姿になってしまいました。しかし公差が整数でなければいけないわけではないので、上記の実数 d を用いて

$$A: 1, 2, 3, 4, 5, 6$$

$$B: d, 2d, 3d, 4d, 5d, 6d$$

が解の1つになるかと思えます。

何も思いつかなかった人は (年賀パズル) について

松下拓矢

本問、年賀パズルというからには整数解が作意なのではないかと思えます。

色々検討した結果

$$\{a\} = -1, 1, 3, 5, 7, 9 \quad (1, -1, -3, -5, -7, -9 \text{ も可})$$

$$\{b\} = 8, 6, 4, 2, 0, -2$$

なる解を発見しました。

他の整数解があるかどうかまではわかりませんでしたが、素数の種類が増えるほど成立させるのが難しい式なので、直感的には上記のみな気がします。

★北村さん (WFP199号 p.79) と同様に作意解ですね！ さすがです。

第26回フェアリー入門解答

担当：springs

第26回フェアリー入門（背面）の結果発表です。今回10名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1a	1b	1c	2	3	4	5	6	7a	7b	7c	8	9	10	11	12	13	14	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
しらたき	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	17
若林	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	17
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17
尾形充	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	17

※成績順・解答到着順

① るかなん作（登場19回）

背面協力詰3手

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

持駒 飛

- b) 持駒 桂
- c) 持駒 香

【解答】

- a) 13角成 15玉 14飛 まで 3手
- b) 13角成 同玉 12桂 まで 3手
- c) 13角生 23玉 22香 まで 3手

a) 詰上図	b) 詰上図	c) 詰上図	
3 2 1	3 2 1	3 2 1	
			一
		桂	二
	馬	王	三
	飛	角	四
糸	王	糸	五
			六
持駒 なし	持駒 なし	持駒 なし	

【作者のコメント】

b)は 25歩→25 とにして 24角 26 と 13桂 迄としたかったのですが2手目が成立せず妥協。クインテットまでは何とかかなりそうな気がします。

【解説】

持駒を変えてそれぞれ解くツイン（トリプレット）作品。まずa)は飛車が持駒です。普通詰なら13飛の1手詰ですが、背面なので玉が飛車の利きとなり、94玉などのように王手を外せません。初手は13角成が正解。15玉に14飛と打てば詰みとなります。25歩が壁となり、玉が横に逃げられません。なお、初手13角生では玉が角の利きなので15玉が指せません。

b) は桂が持駒です。a) と同様に初手は 13 角成ですが、あっさり同玉と取ってしまいます。12 桂と打てばこれで詰み。12 桂が玉の利きで王手を掛けており、玉は桂の利きですが 25 歩が邪魔で逃げることはできません。なお、初手 13 角生では同玉が指せません。

c) は香が持駒。今回も 25 歩を壁駒として利用します。13 角生に角の利きで 23 玉と引き、22 香と打てば詰み。玉は香の利きなので 25 歩が邪魔で逃げることはできません。

3 種の背駒で詰ます作品。どの解でも 25 歩が玉の退路を塞ぐ役割を果たしています。余詰防止駒が一切無いのもいいですね。

初手が角生の「d)」があれば対照性は完璧だと思います。候補は持駒角ですが、どうしても駒数が増えてしまいます。例えば下図は 4 枚増です。なお a) ~ d) の順番を変えています。

参考図

背面協力詰 3 手

	6	5	4	3	2	1	
				と			一
					角	玉	二
							三
				王		駒	四
		香					五
					歩		六
							七

持駒 飛

- b) 持駒 角
- c) 持駒 桂
- d) 持駒 香

- a) 33 角成 35 玉 34 飛 まで 3 手
- b) 33 角生 23 玉 22 角打 まで 3 手
- c) 33 角成 同玉 32 桂 まで 3 手
- d) 33 角生 43 玉 42 香 まで 3 手

上図の対照性は良いですが、駒の働きの悪さが気になりますね。個人的には盤上 3 枚でまとめた原図がよいと思います。

【短評】

るかなん (作者)

背面の導入に頻出形をどうぞ。

占魚亭

持駒によって初手の成・生が変化。トップにぴったりの三つ子。

駒井めい

玉移動 3 通り。とどめもすべて玉の利きを変化させる手。少ない駒数ながら、巧く対照的な手順が成立している。

神無七郎

どの解でも玉の退路を塞ぐ 25 歩。これが本作の影の主役かも。

真 T

どれも 25 歩を壁駒にするのが面白い。

たくぼん

b) に少し悩みました。2 手目でいろいろな表現で楽しめました

しらたき

a) 25 歩の生かし方がストレート。

b) a) に比べてやや曲がある。

c) 25 歩の生かし方が見つけ難い。

荻原和彦

受方 25 歩配置を最大限に生かしたトリプレット。終手背打は共通ながら、玉が弱体化する b) や c) と大駒化する a) のコントラストが良い。

若林

一目でないのが良い感じのスターター。破調気味の c) は省略してもいいかな。

尾形充

bc だけの方が成生対比できて良かったような。

② 高坂研作 (登場 5 回)

背面協力詰 3 手

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

持駒 金銀

【解答】

64 金 66 龍 46 銀 まで 3 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

このルールなら最終手が焦点捨てというのも可能、というのがささやかな主張(笑)。詰め上がりが少し見えにくいかと思っていますが、どうなのでしょう。本当は、最終手を馬で取る手も可能になるように持駒金2にしたかったが、最終手で65金打という余詰筋があって断念しました。

【解説】

龍と馬の守りが強力ですが、敵駒と利きが入れ替わる背面ルールがあれば3手で詰ますことができます。

初手は64金。金が龍の利きになって王手を掛けています。66龍で王手を外し、46銀と放り込めばなんとこれで詰み。46銀は馬の利きなので、玉で金を取ることはできません。45歩の影の利きがあるので46銀を同玉とは取れません。同龍は45歩を龍の利きに変えて自玉を王手にさらすためできません。

2手目66龍は玉の退路を塞ぐ目的の一手ですが、46への守備駒の利きを増やしています。その上で46銀と打つのですから非常にインパクトがあります。

【短評】

若林

これ良いですね。理想的な短編だと思います。

占魚亭

45歩を活かす。焦点に打ち込む最終手が好感触。

荻原和彦

攻方45歩配置を生かし、▲46Xを決め手にしたい。ならば初手はこの一手で、続く2手目が退路を塞ぐ味良い自殺手。

駒井めい

2手目66龍は46の地点に利くので驚き。

真T

3種の利きへ46銀。

神無七郎

最終手65銀の紛れに誘われました。

「取れるものなら取ってみろ」と玉龍馬の焦点に打つ銀が強烈。

しらたき

取るに取れない魚屋のネコ。佳作。

るかなん

同龍と取れないのが激痛。

尾形充

情報量の多い詰上り。

たくぼん

なんとなくこんな感じかなと駒を進めて詰んでいるのかどうかを確認するのに時間がかかりました

③ springs 作 (登場 37 回)

背面協力詰 5手

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

持駒 なし

【解答】

65龍 66飛 45龍 46金 55龍 まで 5手

詰上図

7	6	5	4	3	
					三
			歩		四
			龍		五
	歩	王	歩		六
	歩		歩		七
					八
					九

持駒 なし

【解説】

初手 55 龍を試してみましょう。玉は龍の利きになります。54 歩がいるので同玉とは取れません。受方 47 歩と 67 歩が玉の退路を塞いでおり、龍の足の長さで 59 玉のように逃げることができません。とても惜しいのですが、16 玉や 96 玉と逃げることができるため詰んではいけません。

まずは 65 龍とし、66 飛の背駒で受けます。飛車の利きで 45 龍とし、さらに 46 金の背駒で受けます。これで玉の左右が埋まりました。55 龍で詰みとなります。

なお、初手 65 龍に 66 金と受けると龍は金の利きなので 45 龍が指せません。また、飛車は品切れなので 3 手目 45 龍に 46 飛はできません。

背駒による 2 枚の壁駒発生。常に 55 龍が可能な構図にしています。

【短評】

真 T

2 枚の壁駒発生がうまい

占魚亭

玉の両腹を封鎖。

尾形充

さりげない退路封鎖。

駒井めい

背駒を発生させて退路封鎖。退路封鎖の必要性も背面由来なのがいい。背駒を 2 枚発生させている上に、駒種もきっちり限定されている。巧い作り。

神無七郎

55 龍としたい気持ちをぐっと抑えて、まずは事前準備に専念。

飛が 2 枚しかないおかげで、4 手目非限定にならないのがちょっとした味。

たくぼん

飛、金で非限定にならないのがお見事です

しらたき

付駒（背駒）の順序がきれいに限定されている。

るかなん

歩を引きたくなる構図。

若林

玉を龍にして詰ませるのは華がある。54 歩がお手本みたいな影の効き。

荻原和彦

受方の背駒選択が絶妙。それにしても、龍の性能にした受方玉を詰ますのは痛快この上なし。

④ 堺健太郎作（登場 8 回）

背面協力詰 5 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

82 香生 47 歩生 81 香生 82 角

36 香生 まで 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【解説】

構図から初手 82 香成・生を考えたくるところ。もし受方の駒台に 1 枚でも香があれば、87 香合、同飛、47 歩生に 36 香と打って詰みとなります。しかしあいにく香は品切れ。初形の 87 香を 36 まで運搬しないとイケないのです。

というわけで初手は 82 香生が正解。47 歩生と応じ、次の 81 香生を王手にします。82 角合で香を角の利きにすれば、36 香と大きく引いて詰みとなります。

香を不成で大きく動かす作品。双玉を利用し 2 手目を不成にしたことで、5 手のうち 4 手が不成になっています。

【短評】

しらたき

3 手目まではこの形の第一感なので、そこから考える。香は売り切れだった。

るかなん

詰上は見えなくても初手と 2 手目は指したくなる 1 手。

神無七郎

香不足を補うため、遥か彼方から駆けつける香。角筋を止める初手は第一感だったので、意味は後から考えたのですが、角の背駒で香を飛ばすのが目的と分かったときには「凄い」と思いました。

真 T

香の三角飛び。

駒井めい

攻方の着手はすべて香生。ダイナミックに動かしているのはもちろん、成る必要もないのに敵陣を経由するのはいい構成。

荻原和彦

香生 3 連発は魅力満点。とりわけ 3 手目の背徳感が堪らない。

香合されぬよう盤面に配置した香 4 枚にちゃんと役割を与えているのが好印象だ。

占魚亭

香を運搬。5 手中、4 手が生なのが良いですね。

たくぼん

82 角も不成にしたいくなりますが、それは無理ですね（笑）でも 4 手不成は凄いです

尾形充

すべての着手に華がある。

若林

詰め上がりが見えず悩みました。香生での大転回。双玉が惜しいので下図を選びそう。

参考図

背面協力詰 5 手

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

持駒 なし

★確かに！

⑤ るかなん作（登場 20 回）

背面協力詰 5 手

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

持駒 香2

【解答】

15 香 16 桂 23 香成 24 桂 14 香 まで 5 手

詰上図

4	3	2	1			
			歩	王	一	
			桂		二	
			馬	香	王	三
			香			四
						五
				桂	香	六
					香	七
						八

持駒 なし

【作者のコメント】

手順自体は難しくないと思いますが、背が空いた詰形が成立し得ないと誤解されぬよう。

【解説】

まずは初手 14 香と打ってみましょう。影の利きのため 22 玉とも 23 玉とも指せませんが、24 玉と逃げる手と 15 角・桂の背駒で受ける手があります。試しに 15 角の移動背駒で受けてみましょう。23 香成にさらに 24 角の移動背駒で受ければ、24 の地点が塞がります（下図）。

参考図

5	4	3	2	1	
			歩	銀	一
			桂		二
			杏	王	三
			馬		四
					五
			桂		六
				香	七

持駒 香

しかしすでに4手指しているのので、上図からあと1手で詰まさないといけません。14香と打っても15桂の背駒が可能で詰んでいません。

そこで、桂を品切れにしてから14香と打つ筋を考えます。初手は15香と打ち、16桂の背駒で受けます。続く23香成にさらに24桂の背駒で桂を消費します(下図)。

4手目 24桂

5	4	3	2	1	
			歩	銀	一
			桂		二
		馬	杏	王	三
			科		四
					五
			桂	科	六
				香	七

持駒 香

これで盤上に桂が出尽くしました。14香と打って詰みとなります。14香に対して24桂を15に動かす移動背駒は、23杏の利きが元に戻って自玉を王手にさらすため指せません。

背面作品では王手駒の背後が敵駒で埋まっている詰上りが多いですが、本作の詰上りでは王手駒である14香の真後ろのマスが空いています。この詰上りを実現するために頭の丸い駒を枯らします。最短で2枚の桂を盤上に出しており、スピード感があります。

【短評】

るかなん(作者)

頻出形へのアンチテーゼのつもり。

11馬→金、17歩→銀、21歩→桂くらいまでしても良かったのですが、入門なので。

背面協力詰5手

6	5	4	3	2	1	
				桂	香	一
				桂		二
			馬		王	三
						四
						五
				桂		六
					香	七
						八

持駒 香2

15香 16桂 23香成 24角打 14香 まで5手

★これも一局ですね。もし図面や手順が間違っていたらすみませんがご連絡ください。

真T

桂を品切れにする。

占魚亭

桂を切らして背駒封じ。

駒井めい

桂を枯らして背駒利かすの詰み。2枚枯らす必要があるの、桂を枯らすのが本線だと気付くのに時間がかかった。

しらたき

詰上がりは見やすいが、最後15桂を許さないために後手の指手で2手とも桂を打たせる。

神無七郎

桂を枯渇させて受けを消す渋い狙いの作品。「駒枯れ」は非限定防止等の「手段」として用いられることが多いですが、これを中核に据える作品がもっと作られて良いと思います。

たくぼん

頭に利く駒をなくす狙いが分かりやすく見事な表現

若林

対子図式からぼんやりした手順。入門というくくりでは損かも。

尾形充

この後に出てくる打歩回避と対になる手筋ですね。

萩原和彦

奇妙な味の詰上りに少々たじろぐ。15に角か桂を打てれば逃れだが…。

⑥ げん作 (登場 12 回)

背面協力詰 7 手

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

持駒 なし

【解答】

56 歩直 54 玉 55 歩 同玉 56 歩左 57 角

65 歩 まで 7 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

歩で王手→角を背駒→歩を玉の脇に移動という順を出発点にして、これに二歩を絡めて何か作れそうだと考えました。

【解説】

初形ですでにいくつかの駒の性能が変化しています。攻方 47 歩は龍の利き、68 歩は桂の利きになっています。3 枚の歩が 56 の地点に利いていますが、二歩は反則ですので初手は 56 歩直と突くよりありません。54 玉と引く手に 55 歩とさらに突いて同玉とします。4 手で 57 歩を消去したわけです。そうすれば桂の利きで 56 歩左と跳ねることができるようになります。57 角の背駒に 65 歩と摺り込んで詰みとなります。

詰上りで 65 歩はと金、66 とは歩の利きになっています。66 とが動かせれば王手を解除できますが、67 歩がいるのでそれはできません。終

始歩が活躍する楽しい作品でした。

最初の 4 手で 57 歩を原形消去しました。つまり 57 歩は邪魔駒だったわけです。ところで、初形から攻方 68 歩を取り除いた局面を考えてみましょう。作意と同様に 56 歩、57 角、65 歩の 3 手で詰みますね。つまり 68 歩も邪魔駒です。しかしながら、57 歩・68 歩のどちらも存在しない局面は作意と同じ筋では詰みません。57 歩・68 歩の片方だけあれば早く詰みますが、両方あったり両方なかったりすると手数が長くなります。この構造は排他的論理和 (XOR) に似ていますね。

短評を読むと、「57 歩があるせいで初手 56 歩左が指せない」と捉えた方と「68 歩があるせいで 3 手目 65 歩が指せない」と捉えた方に分かれたように思います。本作の排他的論理和の構造がもたらした影響で興味深いですね。もちろんどちらの考え方も正しいと思います。

【短評】

尾形充

気づきにくい邪魔駒消去。

たくぼん

意外と手が狭いが歩の活躍がいい感じ

占魚亭

4 手かけて 57 歩を消去して二歩を回避。

若林

全手順歩。邪魔駒消去から入るのが秀逸。

しらたき

二歩禁の問題。初手絶対だから 3 手詰にした方が良くと思う。

真 T

二歩にならないよう歩の消去。

駒井めい

二歩にならないように。6 筋の歩のせいで 5 筋の歩を活用できないが、実際に消去するのは 5 筋の歩。

神無七郎

6 筋の二歩禁を解消するため 5 筋の歩を消す。目的と手段がずれているような奇妙な手順がフェアリーらしい。

荻原和彦

攻方全着手歩。元々邪魔駒だった 68 の歩が最後はトドメの駒になるシンデレラストーリー。

初手の表記に「直」は不要(「右」も「左」も二歩)と思われたが、念のためカッコ書きで付記しておく。

るかなん

初手「直」が実に気持ち悪い。必要ですよ？

★将棋や普通詰将棋の記法に倣えば「56歩直」と表記するのかなと思います。しかし今回は他の歩の着手が二歩で指せないのが明らかなので、「直」がなくても伝わるとは思います。

★伝わるか不安なときはちょっと過剰に書いてもいいのかなと思います。

⑦ たくぼん作（登場 19 回）

背面協力詰 7手

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

持駒 歩

b) 42飛→角

c) 62角→飛、7手→9手

【解答】

- a) 54歩 52玉 53歩成 51玉
42と 43飛 41飛 まで 7手
- b) 54歩 52玉 53歩生 54桂
41歩生 53玉 52歩生 まで 7手
- c) 54歩 52玉 53歩生 51玉
52歩生 53角 41歩生 52玉
51歩生 まで 9手

詰上図 a)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				玉	飛				一
			角		と				二
					飛				三
									四

持駒 なし

詰上図 b)

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

持駒 なし

詰上図 c)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

a) b) : 3手目の成生の対比と背打駒の違いです。

c) : 4連続歩生です。投稿1のc)としたいところですが手数が違うので別ですかね。

★当初、a) b) のツインとc) の単解の2作として投稿いただきましたが、ご相談の上、トリプレット1作として出題しました。

【解説】

盤上の受方大駒の種類が変わるトリプレット。a) は 42飛・62角の配置です。54歩、52玉に 53歩成とし、51玉に 42とで飛車を取ります。43飛の背駒が好手で、41飛と打って詰みとなります。

b) は 42角・62角の配置です。54歩、52玉に今度は 53歩生とします。この王手を 54桂の背駒で受け、41歩生、53玉、52歩生で詰みとなります。2枚の角の死角を突いた詰上りです。

c) は 42飛・62飛の配置です。b) と同様に大駒の死角を突く動歩詰の詰上りを目指しますが、手数が9手掛かります。54歩、52玉、53歩生、51玉にさらに 52歩生と突き、53角の背駒で受けます。後は 41歩生、52玉、51歩生と歩を滑らせて詰みとなります。手順を振り返ってみると4連続の歩生になっていますね。

3手目の歩の成生と手数を考慮すれば、a) とb) が好対照に見えます。詰上りの類似性を考慮すれば、b) とc) が好対照に見えます。いずれにしても、飛角・角角・飛飛の組合せが

すべて完全作であり、いくつかの対照性で響き合うことは価値ある発見だと思います。

【短評】

真T

c)の4連歩生が良い

るかなん

歩は成っても不成でも強い。

駒井めい

飛角・角角・飛飛の3通りすべて完全作なのは驚き。

しらたき

a) 最後盛り上がる。

解けたのは b~c~a の順。つい不成から読んでしまうし、駒取りも後回しなので。

神無七郎

c)→b)→a)の順に解きました。手順を見てもc)が原図で、b)a)が派生図という気がします。特にa)は異質。解図にも一番時間が掛かりました。

占魚亭

自分だったら b)と c)だけにすることも。

荻原和彦

b)c)だけなら攻方全着手歩の端正な立体曲詰のツイン。毛色の違う a)の闖入に賛否両論あるにせよ、得難い解図体験に結びついたのも事実。

若林

a) 4 手目背駒に釣られると大変。慌てず騒がず 51 玉。

b) 生歩の舞。"V"ictory "T"igers とかは作者的に解釈違い。

c) こちらも生歩。飛車の品切れで a 手順がだめなのか。

★確かに b) は V→T の立体曲詰に見えますね。期せずして他球団を応援することになるとは……！

★ c) で a) の手順を実行しようとする、品切れのため 43 飛の背駒ができません。

⑧ 若林作 (登場 5 回)

背面協力詰 21 手

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

持駒 歩

【解答】

98 歩 78 玉 88 歩 68 玉 78 歩 58 玉
 68 歩 48 玉 58 歩 38 玉 48 歩 28 玉
 38 歩 17 玉 28 歩 16 玉 18 歩 17 桂
 同歩 18 角 15 桂 まで 21 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

収束角打を入れたくなくて余詰消しがうるさくなりました。

【解説】

攻方の駒は持駒の1歩しかありません。初手78歩は98玉で手詰まりなので、98歩、78玉、88歩、68玉、78歩のように右辺に追っていきます。28玉まで追ったら、38歩、17玉、28歩、16玉に18歩とします(下図)。

17手目 18歩

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

持駒 なし

サクサク進んできましたが、ここで手が止まります。25玉と逃げる手は詰みの形を作れなさそうなので 17 合ですが、あと3手で詰まさないければいけません。

上図で 17 桂合が正解。同歩に 18 角が後続手で、15 桂と打って詰みとなります。17 歩が角の利きで 28 の地点をカバーしています。

歩1枚で玉を追う易しく楽しい作品。収束にもしっかりと背面らしさがあります。

【短評】

真T

易しい趣向作。

占魚亭

実質、5手詰。楽しい玉と歩の追跡劇でした。

駒井めい

最後が少し悩ましいが、前半は一直線。

たくぼん

歩1枚で合駒まで稼いで詰上げる楽しい道のり

荻原和彦

面白い舞台装置。最終2手の背打応酬で作品が引き締まった。

しらたき

実質5手詰。桂合角背の限定は上手くいった。

るかなん

合駒と背駒の合せ技も味良い手筋の一つです。ね。「歩が残り1枚」というのを活かした収束もあったかな？

神無七郎

地中にいたモグラが地上に顔を出して捕獲される一幕物。収束は「1」の炙り出しでよく見る手順と形ですが、桂3枚の配置の意味が分からないので若干不安が残ります。

★桂3枚の配置は余詰消しですが、少なくとも2枚にはできるようです。

参考図

背面協力詰 21手

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

持駒 歩

⑨ 駒井めい作 (登場 26 回)

背面最善詰 3手

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

攻方持駒 銀

受方持駒 なし

【解答】

34 銀 同歩 24 香 まで 3手

詰上図

	5	4	3	2	1				
									二
									三
		歩	歩	香					四
			王		飛				五
					桂				六
			銀						七
									八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 銀

【作者のコメント】

合駒で受けさせないための限定移動。

【解説】

初形は香を動かして開王手ができる形。受方の持駒はないので合駒はできませんが、いきなり開王手は 34 玉と逃げられて詰みません。

初手は 34 銀と捨てます。玉は銀の利きなので同玉とは取れません。同歩の一手。これで 34 の地点が塞がりました。そうしてから開王手をすれば一件落着……、しかしちょっと待ってください。銀を受方に渡したので、開王手に銀合する余地が生まれています。実際、例えば 3 手目 23 香成には 25 銀合が可能で詰んでいません。3 手目は 24 香の 1 マス移動が正解です。24 香に 25 銀合は、24 香が銀の利きに変化して自玉を王手にさらすため指せません。

合駒するマスはあるのに合駒ができない詰上りを「疑似透かし詰」と言います。本作は疑似透かし詰のための限定移動がテーマの作品。テーマに必要な受方の持駒を退路封鎖の銀捨てで発生させており、納得感のある構成だと思います。

参考 フェアリー手筋カード 4-1

<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

【短評】

真丁

疑似透かし詰が面白い。

神無七郎

退路封鎖の銀が演出する「疑似透かし詰」。合駒できそうでできないもどかしさがこの手筋の味ですが、その駒を事前に渡す前振りとは香の限定開き王手が、一層効果を高めています。

しらたき

初手妙手。ところが後手に駒が渡るので次は合駒が可能になる。とは言え後手の駒台は銀だけなので、銀合をさせない 3 手目が好手。濃密な 3 手詰。

荻原和彦

△25 銀合を無効化する終手▲24 香に納得。

るかなん

折角手に入れた合駒を使わせない。

若林

普通詰将棋の退路封鎖 3 手詰の手触り。なぜ持駒が銀なのか、というのがちょっとした謎

でした。

占魚亭

退路を塞いでから開く。味のある 1 マス移動。

たくぼん

34 に逃げられたら困るなどと思ったら、34 銀で玉を銀の利きに変えて 34 にいかせないという珍しい手筋

⑩ 尾形充作（登場 5 回）

背面最善詰 19 手

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

持駒 銀歩

【解答】

37 歩 39 角成 18 銀 28 玉 27 銀 17 玉
19 香 18 桂 同香 19 桂 16 銀 18 玉
17 桂 同馬 同銀 29 玉 28 銀 18 玉
27 角 まで 19 手

詰上図

4	3	2	1	
				三
		歩	歩	四
				五
		香		六
	歩	角		七
		銀	王	八
			料	九

持駒 なし

【主な変化】

- 2 手目 29 玉は 28 銀 18 玉 17 銀 29 玉 28 歩 同香 同銀 18 玉 17 香まで
- 2 手目 39 角生は 18 銀 28 玉 27 銀 17 玉(※) 19 香 18 桂 同香 19 桂 29 桂まで
- ※29 玉は 38 香 19 玉 18 銀 28 玉 27 香迄
- 6 手目 29 玉は 28 香 同馬 同銀 18 玉 27 角まで

- ・8 手目桂以外の合駒 X は同香 19 桂 16X まで
- ・10 手目 19 角は 16 桂まで
- ・12 手目 28 玉は 27 桂まで

〔主な紛れ〕

- ・初手 18 銀は 28 玉 27 銀 同角生 29 歩 同玉 28 香 同角以下不詰

【作者のコメント】

脳内で転がしながら手読みを遊んでいたらしいの間にかできていました。

背面らしさ全開の作意としっかり読ませる変化紛れを気に入っておりますが、入門ではなかったかもしれません。

【解説】

初手 18 歩は打歩詰。18 銀と打っても思わしくありません。初手 37 歩を掘り下げする必要があります。

初手 37 歩に玉を逃げる手は案外早く詰みます。例えば 29 玉には 28 銀と打ち、同香には同歩で詰んでいます。背面では弱い駒で後ろから攻める手が効果的ですね。28 銀に 18 玉と躲す方が長いですが、それでも 17 銀、29 玉、28 歩以下、香を奪って早く詰みます。

初手 37 歩には 39 角成・生と応じる手が有力です。最善は 39 角成。理由は後で分かるので手順を進めましょう。以下 18 銀、28 玉、27 銀で香を取り、17 玉に 19 香と打ちます（下図）。

7手目 19香

	4	3	2	1	
					三
			歩	歩	四
					五
			香		六
		歩	銀	玉	七
					八
		玉		香	九

持駒 なし

受方玉に逃げ場はなく絶体絶命に見えますが、18 桂合、同香、19 桂（下図）というぎりぎりの受けがあります。

10手目 19桂

	4	3	2	1	
					三
			歩	歩	四
					五
			香		六
		歩	銀	玉	七
				香	八
		玉		桂	九

持駒 桂

捨合で香を近づけて背駒のスペースを作ったのです。なお初手 37 歩に 39 角生と応じていた場合、上図で 29 桂と打って詰んでいました。

7 手目 19 香に対し桂以外の捨合は、取られてそれを 16 に打たれて詰んでしまいます。18 桂合なら取られて上図で 16 桂と打たれても 29 玉と跳ねて詰まなくなります。

10 手目 19 桂に代えて 19 角は、18 香が 29 に利くので 16 桂と打って直ちに詰みとなります。そのため 10 手目は 19 桂が最善ですが、18 香が桂の利きになったので 26 香に紐が付きました。それを活かして 16 銀、18 玉とし、17 桂、同馬、同銀で馬を奪って 29 玉、28 銀、18 玉、27 角で詰みとなります。

細やかな変化・紛れを堪能できる作品。随所に背面らしさが現れており、特に 18 桂合～19 桂の延命が印象に残ります。

本作のルールは背面詰ではなく背面最善詰です。その理由は最終手にあります。最終手 27 角に代えて 19 銀とし、17 玉、16 桂、29 玉、28 銀、18 玉、27 角と詰ます順があります。また、余詰というより迂回ですが、最終手 27 角を指すところで 17 銀、29 玉、28 銀、18 玉としてから 27 角としても詰みます。しかしながら、最終手を除けば本作には作意手数以下の余詰はもちろん、長手数の別詰もありません。つまり、ほぼほぼ背面詰として成立しています。

【短評】

真T

難解でした。18 桂から 19 桂の受けが面白い。るかなん

今回のラスボス。合駒背駒と手を尽くす受けが目白押し。

たくぼん

さすがにこれは入門ではないでしょう。桂合、桂背駒の順は見所いっぱい

荻原和彦

粗筋はすぐ見えたものの、2手目成生選択、8手目合駒選択、10手目背駒選択をしっかりと読まされる。12手目△26玉と逃げられないのがミソ。

駒井めい

背面なので2手目は39角生かなと思ったら、成が正解だった。うまく手が繋がりますね。

占魚亭

冒頭2手が効いてくる展開。入門向けとしては少々歯応えがあるかな。

神無七郎

初手37歩でいきなり窮地に陥る受方ですが、しぶとく粘るものですね。フェアリーに「実戦的」という言葉を使うのは変ですが、詰将棋らしく小綺麗に仕立てず、素材の味をそのまま生かした作品に思えます。

しらたき

受けの粘り強さに驚嘆。着地も決まった。



⑪ 高坂研作（登場6回）

背面詰5手

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

持駒 歩

【解答】

25銀 同銀 15歩 16桂 23歩生 まで 5手

詰上図

	4	3	2	1	
					一
					二
			歩	歩	三
		龍	馬	王	四
			駒		五
				科	六
		角			七
					八
					九

持駒 なし

【主な紛れ】

- ・最終手 23 龍は同角以下不詰
- ・最終手 23 歩成は 34 角以下不詰

【作者のコメント】

初形で 15 歩、23 歩はいずれも打歩詰だが、2 手入れるだけでどちらも成立するという訳。山田嘉則作へのオマージュの心算だが、単なる劣化コピーかも（笑）。

参考図 山田嘉則／詰バラ1993年3月

背面詰5手

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

持駒 角歩

25角 同角 17歩 18角 15桂 まで 5手

【解説】

初形で 15 歩と打てば王手を外す手段がないので打歩詰です。23 歩と打っても打歩詰です。歩が角の利きで王手を掛けています。24 角は 34 龍でピンされているため、25 角として歩の王手を外すことはできません。どのように打歩詰を打開するかが問題です。

初手は 25 銀の捨駒。同銀の一手です。依然 23 歩は打歩詰で打てませんが、15 歩は打てるようになりました。なぜならば、16 桂の背駒で歩の王手を外せるからです。角は品切れなので、

実際 15 歩には 16 桂と応じるよりありません。

4手目 16桂

4	3	2	1	
				一
				二
			歩	三
	龍	銀	玉	四
		歩	歩	五
			歩	六
	角			七
				八

持駒 なし

桂の利きで 23 歩生と跳ねれば詰みとなります。
背駒のスペースを作る打歩打開の作品。先打歩詰で締めくくる展開は、納得感があるとともに鮮やかです。

【短評】

若林

背駒を打つスペースを開ける打歩打開。

たくぼん

16 を空ければ打歩にならない背面らしい打歩開策

真T

背面受けをするために 16 を空ける。

荻原和彦

背駒の余地を作って打歩詰を回避する構想。背面らしさを軽やかに表現。

駒井めい

あえて背駒をさせて打歩詰を打開。歩を跳ねる手が気持ちいい。

占魚亭

一石二鳥（打歩詰打開&邪魔駒？移動）の初手。

るかなん

背面の手筋から打歩詰打開に。打開拒否への対処も入門向けで味良し。

神無七郎

打歩詰回避のための初手銀捨て。動かした駒が直接関与するわけではなく、マスを開けて跡地に別の駒を打つのが、フェアリーならではの意味付け。

しらたき

手が狭いのに中々タネが見破れなかった。背駒を強制する空間を開ける初手で打歩を打開する。最高か。

⑫ さんじろう作（登場 5 回）

背面詰 5手

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

持駒 桂2

※2手目非限定

【解答】

23 桂 24 角 22 龍 同玉 21 桂 まで 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
			桂		一
			玉		二
			桂		三
			銀		四
					五

持駒 なし

【主な変化】

- 2手目 21 玉は 33 桂 34 歩 32 龍まで(変同)
- 2手目 24 歩は 22 龍まで

【主な紛れ】

- 3手目 12 龍は 13 桂以下不詰

【作者のコメント】

簡素形で大駒捨がある 5 手詰なので、大威張り入門コーナー向けです。2 手目 21 玉の時は 33 桂に桂の背駒は出来ないから斜めの利きがあれば（角金銀）22 龍、直の利きがあれば（飛香歩）32 龍で詰みます。ネコネコだとまだまだ抵抗されるのですが、、、。同手数駒余らずで字形にならない変化は嫌われる恐れもありますが、変長はないのでおおらかに 22 龍の妙手を味わっていただければ幸い。

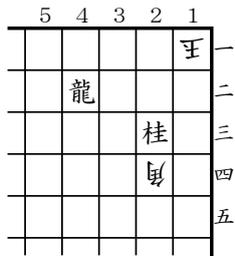
【解説】

駒数の少ない初形が解図欲をそそります。初

手は 23 桂と打つ一手。21 玉と逃げれば 33 桂 (または 13 桂) と打ち、受方は背駒で受けるしかありませんが、34 歩のように前に利く背駒は 32 龍で詰みですし、34 角には 22 龍で詰みとなります。いずれもとどめの龍の背後のマスが桂で埋まっているため背駒の受けができません。

戻って初手 23 桂に背駒を考えてみましょう。24 歩のように前に利く背駒は 22 龍で詰み。作意は 24 角です。

2手目 24角



持駒 桂

23 桂が角の利きに変えられてしまいました。12 龍としても 13 桂の背駒で受けられると最早王手すらできません。困ったようですが構わず 22 龍と捨てる手が目の覚める好手。同玉に 21 桂と打てば詰んでいるのです。詰上図では角の利きの 23 桂が玉の跳ね先をカバーしています。

22 龍の豪快な捨駒と詰上り「1」が魅力の作品。2 手目は 24 角としても 21 玉としても 5 手駒余らずなので非限定 (変同) ですが、2 手目 21 玉の変化でも背駒が登場して勉強になる手順です。

【短評】

真 T

22 龍が鋭い捨て駒。

駒井めい

3 手目 22 龍と捨てる手は驚き。なかなか発見できず苦戦した。

占魚亭

詰上り「1」(その1)。3 手目が気持ちのいい一手。

るかなん

限定背駒を逆用する。

若林

意外なところからおしゃれに曲詰。

たくぼん

2 手目 21 玉以下は 33 桂にいろいろ応手があるので変化と分かります

荻原和彦

2 手目△21 玉は▲13 桂以下(または▲33 桂以

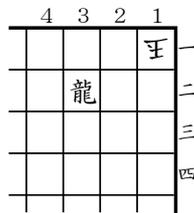
下)の変化同手数。作意手順が秀逸だけに惜しまれる。

神無七郎

詰上り「1」なので、作意はこれだと思います。32 龍型なら手順を限定できるのに、非限定を増やす意味が私には分かりません。

参考図

背面詰 5手



持駒 桂2

★確かに上図で非限定のない完全作ですね。盲点になっていたか、変同を受け入れて変化の豊かさを優先したかのどちらかかだと思います。

⑬ さんじろう作 (登場 6 回)

背面詰 5手



持駒 銀

※2 手目、4 手目非限定

【解答】

51 銀 53 玉 54 飛成 55 角 52 桂 まで 5 手

詰上図



持駒 なし

【主な変化】

- ・2 手目 63 玉は 54 飛成 72 玉 71 桂迄(変同)
- ・4 手目同玉は 53 桂まで(変同)

【作者のコメント】

一応曲詰なんですけど、希望限定なのでちょっと弱いんです。2 手目 63 玉が同手数駒余らずだし、4 手目 54 玉の変化も同手数駒余らず。やはり曲詰と言うのには無理がありますね。かと言って妙手型短編と言えるほどではない。4 手目の 55 角の移動背駒の受けは背面ならではですが、やや見つけ難くちょっと面白いと思います。本題は類例が少ないフェアリーだからかろうじて存在意義があると言えそうです。

【解説】

まず初形で 32 飛と 33 角の利きが入れ替わっていることに注意しましょう。初手は 51 銀。53 玉と 63 玉の二択でどちらも 5 手駒余らずですが、作意は 53 玉。54 飛成で桂を取ります。

3手目 54飛成

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			銀						一
									二
			王		馬				三
			龍						四
			角						五
									六

持駒 桂

同玉なら 53 桂と打って詰み。54 飛成に対しては 55 角の受けもあります。これが作意で、52 桂と打って詰みとなります。この詰上りが「1」になっています。

3 手目 54 飛成に対して同じベクトルで動く 55 角の受けが印象的な作品でした。

【短評】

占魚亭

詰上り「1」(その2)。3・4 手目の流れがいいですね。

若林

曲詰がバッティング。っと、同じ作者でしたか。

真T

54 桂を取るのが急所。

たくぼん

1 の字になるのでこれが作意でしょうか。4 手

目同玉の 53 桂を消して最後 53 桂までの順も捨てがたい

るかなん

強欲でも禁欲でも詰む。非限定はもったいない気もするが、手順は優劣つけがたい。

荻原和彦

53 で詰む順はあぶり出し「1」。おそらくこれが作意解と推測。54 で詰む順はともかく、72 で詰む順は消したい変化だろう。

神無七郎

上部脱出されそうな 51 銀が決め手。2 手目 63 玉と 4 手目同玉の変同があるので評価は低くなりますが、初手の意外性は買います。

⑭ 神無七郎作(登場 21 回)

背面詰 9手

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

攻方持駒 角歩2

受方持駒 なし

【解答】

12 角 11 玉 21 角成 同玉 22 歩 11 玉
12 歩 13 角 21 歩直成 まで 9 手

詰上図

4	3	2	1	
		と	王	一
	歩		歩	二
		王	馬	三
			歩	四
				五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【主な紛れ】

- ・最終手 21 歩右成は 22 角以下不詰(この紛れが詰まないようにするための双玉)

【作者のコメント】

打歩詰回避のための持駒譲渡。
 普通詰将棋（攻方任意・受方最長）のルール下でも、「背面」を付加すれば持駒譲渡が可能です。これは「対面」にはない「背面」の特徴です。なお、最終手の表記は金銀が横並びになった場合に倣って「直成」としてありますが、「21歩左成」でも良いと思います。

【解説】

受方玉は隅に囚われています。初手 22 歩と打てば 11 玉と応じるよりありませんが、ここで 12 歩は打歩詰で打てません。もし受方の駒台に角や桂があれば、12 歩に 13 角（桂）で王手を外せるので 12 歩が打てます。この事実が解図のヒントになります。

初手は 12 角と打ち、11 玉に 21 角成と成り捨てます。同玉の一手。初形で攻方の持駒だった角が受方の駒台に移動しました。

4手目 同玉

			王	一
	歩			二
		王		三
			歩	四
				五

攻方持駒 歩2
 受方持駒 角

上図から 22 歩、11 玉と進めれば 12 歩を打つことができ、受方は 13 角と受けるしかありません。最後は 21 歩直成で詰みとなります。なお、最終手 21 歩直成に代えて 21 歩右成は 22 角の受けが可能で詰みません（下図）。

参考図

		と	王	一
	歩	王		二
		王		三
			歩	四
				五

攻方持駒 なし
 受方持駒 歩

21 とが角の利きになっているので確かに王手が外れています。しかも逆王手で為す術がありません。ちなみにもし 23 王の配置が 23 金であれば、上図は 12 金で詰んでしまいます。双玉は

この余詰を消す配置でした。

なお、正解の最終手 21 歩直成に対しては 22 角の受けができません。なぜならば、12 歩の利きが元に戻るため自玉を王手にさらすからです。

持駒の角を受方に渡して打歩詰局面を回避する狙いの作品。背面特有の打歩の手筋が余計な装飾なく端的に表現されています。ちなみに、持駒を相手に渡す手筋は持駒譲渡と呼ばれます。

参考 フェアリー手筋カード集 8-1

<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

【短評】

占魚亭

角を渡して打歩詰を回避。

若林

22 歩を試してみればやさしい。打歩回避のための持駒譲渡。

たくぼん

持駒角消去を分かりやすく入門作で表現。さすがです

真T

打歩詰回避のための持駒譲渡が面白い。

るかなん

持駒譲渡が打歩詰打開になる、というのも考えてみれば不思議な話。

荻原和彦

持駒譲渡で打歩詰回避という構想を簡素な図で表現した珠玉作。終手は攻方 12 歩を残し受方角を 13 に幽閉するのが肝要。

尾形充

最終手限定は芸が細かい。

駒井めい

打歩詰を回避するために、相手に角をプレゼントとはまさかの展開。最後は手なりで...と完全に油断していたら、最終手の罠に一回引っかかってしまった。

しらたき

あっ！。最終手単に 21 歩成迄の解答は、右成だと 22 角の抵抗があるので×でしょうか。

- ★21 角成と成り捨てる余韻でつい 21 歩右成としそうになりますが、前述の通り不正解です。
- ★「21 歩成迄」の解答が何名かいらっしゃいました。厳密には×かもしれませんが、今回は○にしました。

【総評】

占魚亭

入門向きにぴったりの作品が多かったです。

神無七郎

今回は長編がありませんが、入門としてはむしろこれが普通でしょうね。

「フェアリー版くるくる作品展 13」で発表した自作（背面協力詰）は、こちらに回すことも考えたのですが、難易度が少し高そうだったので、あちらで発表しました。入門用の長編は結構作るのが難しいです。

荻原和彦

難度控え目ながらバラエティ豊かなラインナップ。入門向け企画として大成功の回かと思う。

金駒の出番が少ないのが背面の特徴のようだが、そんな中で⑩での銀のバイタリティが印象に残った。

しらたき

本コーナーは毎回好作品が集まるヒット企画ですね。今回は対抗系に面白いものが多かった。

るかなん

波長が合うのか、同じ系統の対面や安南と比べても背面は好みです。

角と桂の特異性が攻守に印象深い。

Locust 超入門

担当 : springs

第 27 回フェアリー入門の募集ルールは、フェアリー駒 **Locust** を使用した協力詰・詰将棋・最善詰です。

目次

1. 概要
2. 例題
3. fmza での検討方法
4. 作品紹介

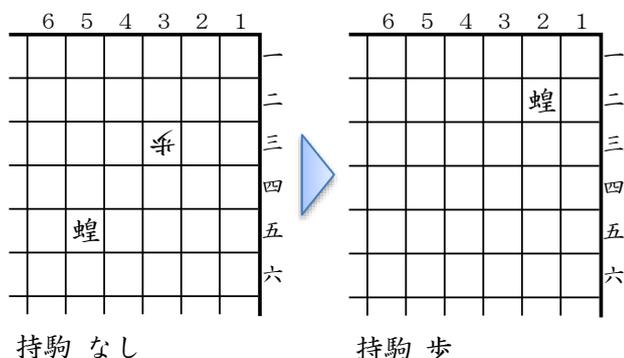
1. 概要

Locust (ロウカスト) はフェアリーチェス由来のフェアリー駒です。

【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。

例えば左下図の 55 蝗は、33 歩を飛び越えて 22 に着地し、33 歩を取ることができます。



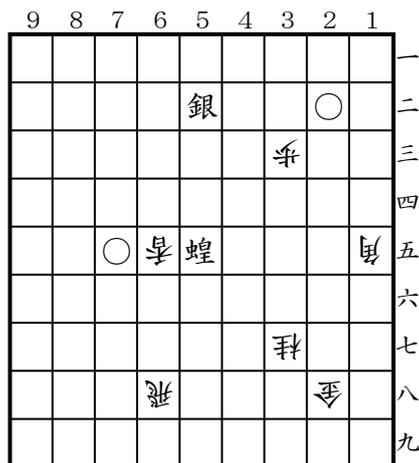
Locust の移動先と取られる駒の位置が異なります。先ほどの着手は「33-22 蝗」のように表記します。

Locust は飛び越えた敵駒の 1 つ先のマスにしか着地できません。例えば左上図の 55 蝗は 11 には動けません。

また、飛び越えられる駒は敵駒のみで、自分の駒は飛び越えられません。よって、**Locust** が動くためには敵駒が必要で、**Locust** が動くときは必ず駒を取る こと になります。

では別の図で **Locust** の利きを確認しましょう。下図の 55 蝗は○の地点に動くことができ

ます。それ以外のマスには動けません。



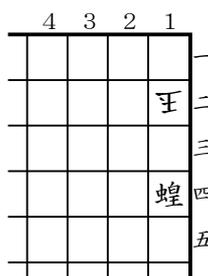
持駒 なし

上図で可能な **Locust** の着手は

- ・ 33-22 蝗 (33 歩を取っている)
- ・ 65-75 蝗 (65 歩を取っている)

しかありません。まず、52 銀は自分の駒なのでこれを飛び越える着手はできません。15 角は敵駒ですが、盤端のため移動先がありません。37 桂も敵駒ですが、その先のマスが埋まっているので 37-28 蝗とは指せません。37 桂と 28 金の 2 枚を飛び越えることもできません。68 歩はそもそも **Queen** の利きの方向 (縦横斜め) に位置していないため取れません。

次に王手の外し方を練習しましょう。下図は攻方が 14 蝗と打った局面です。もし受方がパスをしたら 12-11 蝗で玉を取れるのでこれは王手です。王手を外す応手をすべて書き出してみましよう。



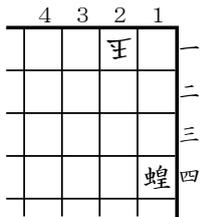
攻方持駒 なし
受方持駒 歩

正解は以下の通りです：

- ・ 21 玉 玉をラインの外に逃がす
- ・ 22 玉 玉をラインの外に逃がす
- ・ 13 歩 合駒
- ・ 11 玉 盤端を利用して蝗の移動先をなくす

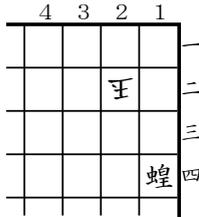
・ 11 歩 蝗の移動先を埋める（埋駒）

21玉



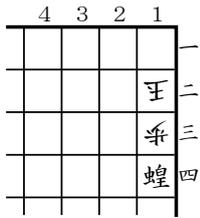
攻方持駒 なし
受方持駒 歩

22玉



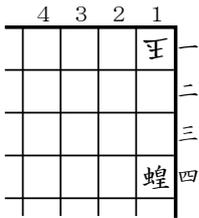
攻方持駒 なし
受方持駒 歩

13歩



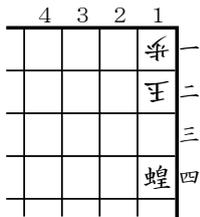
攻方持駒 なし
受方持駒 なし

11玉



攻方持駒 なし
受方持駒 歩

11歩



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

Locust は敵駒を飛び越えた 1 つ先の空マスに着地します。そのため 11 玉や 11 歩のような受けが可能です。

11 歩のように特定のマス埋めて王手を外す受けは埋駒と呼ばれます。詳細はフェアリー一手筋カード No.21-1 をご参照ください。

<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

なお、基本的に Locust は成れません。また他の将棋駒と同様に、蝗を取ったら持駒になり、蝗を打つことができます（チェスのように取捨てになるわけではない）。「蝗の標準枚数」のような決まりごとではなく、作品ごとに使用する蝗の枚数を決めます。

Locust は第 23 回のフェアリー入門で扱った Grasshopper に似ていますね。ここで違いを整理しておきましょう。縦横斜めの方向にある

駒（跳躍台）を飛び越えてその 1 つ先に着地するという点は同じですが、以下が異なります：

	Grasshopper	Locust
跳躍台	所属不問	敵駒のみ
駒取り	着地先の駒を取る	跳躍台を取る

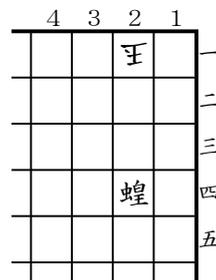
よって、Grasshopper の王手には開き応手、Locust の王手には埋駒の受けが生じます。

2. 例題

いくつか例題を見ていきましょう。

例題 1

詰将棋 1 手



持駒 金

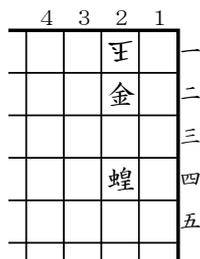
蝗: Locust

まずは 1 手詰。受方の持駒については特に記載されていません。その場合、受方の持駒は通常の将棋駒セットの残り全部を意味します。つまり、受方の持駒に Locust はありません。

解答は以下の通りです。

22 金 まで 1 手

詰上図



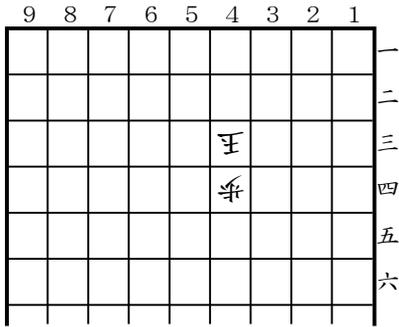
持駒 なし

22 金に同玉は、22-21 蝗で玉を取られてしまうので金は取れません。

次の例題は協力詰です。

例題 2

協力詰 5手



持駒 蝗

蝗: Locust

持駒の Locust1 枚だけでは詰まないで駒を取る必要があります。解答は以下の通りです。

93 蝗 83 金 同-73 蝗 54 玉

55 金 まで 5手

詰上図

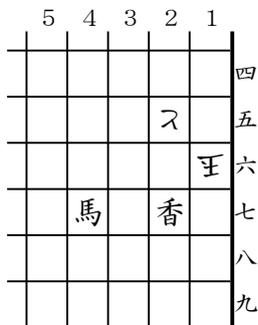


持駒 なし

初手は 93 蝗の最遠打。83 金合を Locust で取り返します。54 玉に 55 金と打てば詰み。73 蝗が横と斜めによく利いています。

例題 3

詰将棋 3手



持駒 蝗

蝗: Locust

「詰将棋」なので、受方は同手数なら攻方の持駒が余らないような応手を選びます。解答は以下の通りです。

18 蝗 15 と 25 馬 まで 3手

詰上図



持駒 なし

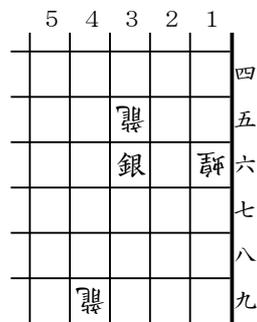
初手は 18 蝗。Locust の斜めの利きを使って 27 玉を防いでいます。17 合は 25 馬で駒余りの詰みとなります。2 手目は 15 とが最善。Locust の着地先を埋めて王手を外していません。25 馬で駒が余らない詰みとなります。詰上図で 15 とは 25 に利いていますが、と金で 25 馬を取ると自玉を 18 蝗の王手にさらすため取れません。

一般に、玉のように「取りを掛けられたらそれを外さないといけない」という性質をロイヤル性や王属性と呼びます。ロイヤル性を持つ駒をロイヤル駒や王駒といい、ロイヤル性を持たない駒は平駒といわれることがあります。

ここまでの例題では、通常の将棋駒セットに平駒の Locust を追加していました。以降の例題では王駒の Locust を使用しています。

例題 4

詰将棋 5手



持駒 銀桂

蝗: Locust王

攻方は 16 蝗に王手を掛けて、これを詰まします。解答は以下の通りです。

27 銀 同-38 蝗 27 銀 同-16 蝗
28 桂 まで 5 手

詰上図

	5	4	3	2	1	
						四
			銀			五
					銀	六
						七
				桂		八
		銀				九

持駒 なし

まず初形で 16 蝗がどこに動けるか確認しましょう。36 銀があるので 46 へ跳ねることができませんね。もし 36 銀がなければ 16 蝗はどこにも動けません。そこで、4 手で 36 銀を消去してから 28 桂と打って詰まします。

次の例題は双玉です。

例題 5

詰将棋 3 手

	5	4	3	2	1	
		銀	歩			一
				と		二
				蝗		三
					龍	四
		歩				五
						六

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

蝗: Locust王

双方の Locust がロイヤル駒です。また、受方の持駒はありません。攻方は 41 蝗に王手を掛けて詰まするのが目標ですが、初手 44 龍は 23-14 蝗で自玉を取られてしまうので反則です。解答は以下の通りです。

32 と 同歩 44 龍 まで 3 手

詰上図

	5	4	3	2	1	
		銀				一
			歩			二
				蝗		三
		龍				四
		歩				五
						六

攻方持駒 なし

受方持駒 歩

32 と 同歩とすれば 44 龍が指せるようになります。二歩禁のため歩合ができませんし、45 の地点が埋まっているので龍を取ることもできません。

なお、最終手 44 龍に代えて 11 龍は 21 歩合で詰みません (下図)。

参考図

	5	4	3	2	1	
		銀		歩	龍	一
			歩			二
				蝗		三
						四
		歩				五
						六

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

同龍は同-11 蝗で龍を取られてしまいます。

例題 5 では双方のロイヤル駒が Locust でした。例題は省略しますが、片方が Locust 王でもう一方が通常の玉という問題設定も考えられます。

7. fmza での検討方法

fmza において Locust はすでに定義された駒なので、すぐに使用することができます。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>

下記の設定で Locust を使用できます。

- 平駒の Locust : /EF*=LO
- 王駒の Locust : /EF*=LO@R

フェアリー駒の設定の詳細は Queen 超入門の同項目 (WFP 第 188 号 pp.75-76) をご参照ください。

4. 作品紹介

Locust を使用した作品を 2 作紹介します。ただしこの 2 作品は今回の作品募集の対象ではないルール (協力自玉詰) を使用していることにご注意ください。

解答は本コーナーの最後に記載します。

1. 上田吉一 作

Web Fairy Paradise 2020.3

協力自玉詰 4手 a)

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

持駒 飛角

蝗: Locust

協力自玉詰 4手 b)

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

持駒 飛角

蝗: Locust

2. 上田吉一 作

Web Fairy Paradise 2020.2

協力自玉詰 8手

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

持駒 銀4

蝗: Locust

1 はツイン。a) の 61 蝗を 62 に変えた図が b) です。また、協力自玉詰のルールの詳細は例えば第 3 回フェアリー入門をご参照ください (超入門: 第 164 号、出題: 第 165 号、解答: 第 166 号)。

【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。

【ツイン】

問題図を a) とし、b)、c) ……を指定された設定でそれぞれ解く出題形式。

第 27 回フェアリー入門

【Locust 作品募集】

Locust を使用した易しい協力詰・詰将棋・最善詰を募集します。

投稿可能なルール

- Locust を使用した協力詰
- Locust を使用した詰将棋
- Locust を使用した最善詰

以下、非常に細かく備考を記載していますが、それは入門を大きく超えるフェアリー駒の使い方を防ぐのが目的です。ここまでの説明で自然に想像できる Locust の使い方であれば問題な

いと思います。

以下では **Locust** を蝗と表記しています。

[備考]

- 使用する蝗はロイヤル駒でも平駒（ロイヤルでない駒）でも構いません。
- 蝗王と平駒の蝗の併用は可。
- 異王は可。例えば受方は蝗王で攻方は通常の王、もしくはその逆も OK です。
- 蝗は成れないとします。
- 取捨ては不可。つまり、平駒の蝗は通常の将棋駒と同様に、取られると持駒になるとします。
- 多玉・複玉は不可。つまり、受方のロイヤル駒は 1 個、攻方のロイヤル駒は 1 個または 0 個とします。
- 平駒の蝗は、有限枚であれば何枚使用しても構いません。ただし、通常の将棋駒については標準枚数を超えた使用は不可とします。
- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- その他のルールや蝗以外の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。

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 (kif、fmo、画像ファイル等)
- 作意
- 狙い・作者コメント
- 出題時のヒント (任意)

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 3 月 15 日 (土)

今後のスケジュール

	第 27 回 Locust	第 28 回 未定
200 号 (2 月)	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・作品募集
203 号 (5 月)		出題 (投稿締切：5/15)
204 号 (6 月)		結果発表 (解答締切：6/15)

なお、解答および作品投稿の受付状況は下記に記載しておりますので、必要に応じてご参照ください。

https://tsume-springs.com/?page_id=72

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

紹介作品の解答

1. 上田吉一 作

Web Fairy Paradise 2020.3

協力白玉詰 4手 a)

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

持駒 飛角

蝗: Locust

詰上図 a)

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

持駒 なし

a) 34 飛 同-25 蝗 66 角 同-55 蝗 まで 4 手

協力自玉詰 4手 b)

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

持駒 飛角

蝗: Locust

詰上図 b)

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

持駒 なし

b) 48 角 同-38 蝗 44 飛 同-35 蝗 まで 4 手

a) b) どちらの詰上りも 2 枚の Locust が縦横斜めによく利いていて、確かに攻方玉は詰んでいます。a) の詰上りでは横に Locust が並び、b) では縦に並んでいます。手順を比べると、飛車と角の捨てる順序が逆になっています。61 蝗/62 蝗のわずか 1 マスの配置の違いから見事な対照性が生まれています。

2. 上田吉一 作

Web Fairy Paradise 2020.2

協力自玉詰 8手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									六
				王					七
龍									八
			王						九

持駒 銀4

蝗: Locust

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									六
					王				七
			銀						八
			王			龍			九

持駒 なし

48 銀 同-38 蝗 68 銀 47 玉

36 銀 同-35 蝗 38 銀 同-39 蝗 まで 8 手

Locust を 9 段目に移動させて攻方王に横から王手を掛ける形を目指したいところ。例えば「58 銀 同-48 蝗 46 銀 同-45 蝗 48 銀 同-49 蝗」とすれば Locust を 9 段目に運ぶことができますが、同王が可能で詰みませんが、攻方王に取られないように、十分に離れた位置から Locust が王手を掛ける必要があります。

例えば「46 銀 47 玉 48 銀 同-38 蝗 36 銀 同-35 蝗 38 銀 同-39 蝗 (下図)」のように、最初に受方玉を 1 路動かしておく手段が考えられますが、68 玉が可能で詰んでいません。

参考図

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

持駒 なし

もし上図の 46 銀が 68 にあれば、ちょうど攻方王の退路を塞いで詰んでいます。しかし、単純に初手 68 銀として 47 玉に 48 銀と打ったとしても、68 銀が邪魔で Locust が 38 へ跳べません。先に「48 銀 同-38 蝗」としてから「68 銀 47 玉」を実行するのがポイントです。

Locust を誘導する楽しい手順が盤面わずか 3 枚かつ持駒銀一式の綺麗な初形で実現されています。

変寝夢

早いもので上田氏の個展も3回目となりました。皆様から頂戴した短評は、全て上田氏に送付させて頂いております。PC 解答も OK です。是非とも短評総評をお願いします。

解説はもちろん伊藤正さんです。お楽しみに！

1 番は 8 1 銀を右下に動かすことが明らかですね。2 番は 2 種の変則リーパーに戸惑う方もおられるかと思いますが、22~82 の地点を抑えてるだけなので余り意識しないでください。

解答締切：2025年3月31日（月）

※WFP 4 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

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【不滅駒】

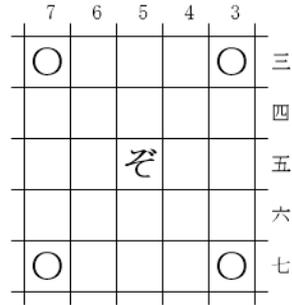
取られることのない駒。不滅性を持つ駒は例えば「不滅歩」のように「不滅+駒名」で表す。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

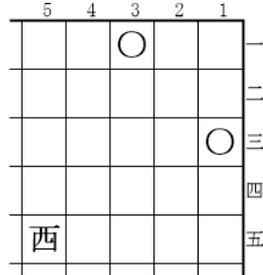
【ぞ：Alfil (2,2)-Leaper】

2 対 2 の方向に跳ぶ。



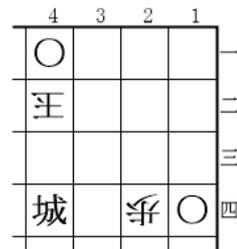
【西：(2,4)-Leaper】

2 対 4 の方向に跳ぶ。



【城：Rook-hopper】

方向を縦横に制限したグラスホッパー。



第 1 番

成禁協力白玉詰 108手

持駒 なし

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

持駒 なし

25角、36銀、81銀は不滅駒

第 2 番

協力白玉詰 262手

持駒 なし

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

持駒 歩62

城: Rook-Grasshopper

ぞ: (2, 2)-Leaper

西: (2, 4)-Leaper

協力詰・協力自玉詰 解付き #33

担当：駒井めい



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

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2025年3月15日(土)

[投稿先]

駒井めい: meikomaivtsume[at]gmail.com

[投稿時の記載内容]

- ・作者名(ペンネーム可)
- ・作品図面
- ・ルール名、手数などの問題設定
- ・作意手順
- ・狙いなどの作者コメント(解答発表時に掲載)

[その他]

フェアリー詰将棋の検討ソフトとしてfmやfmzaがあります。Onsite Fairy Mate (<https://k7ro.sakura.ne.jp/>) よりダウンロードできます。

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

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

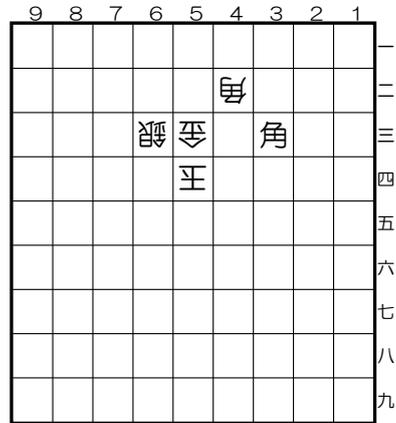
出題

[協力詰]

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

■33-1 springs作

協力詰 4手 (受先、2解)

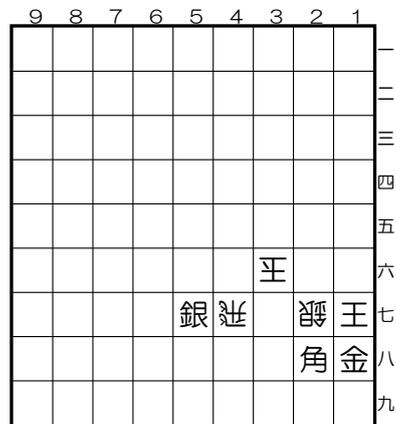


攻方持駒 金
受方持駒 なし

受方から指し始めます。受方に持駒はありません。正解手順は2つあります。

■33-2 駒井めい作

協力詰 6手 (受先)



持駒 歩2

受方から指し始めます。

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

「意外性って何だろう？」

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

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】

手順全体では得だが、瞬間的には損に見える着手をする協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

意外性をどのように演出するか。これは詰将棋創作で生命線と言っても過言ではありません。(筆者も含め)多くの詰将棋作家は、これをほぼ感覚的に行っていると思います。

では、どのようなものを「意外」と感じるのでしょうか。代表的なものとして、普通詰将棋や協力詰における攻方の捨駒が挙げられます。攻方が瞬間的に駒損をする手で、手順全体では何らかの得になっています。そのギャップから意外性が生まれるわけです。

詰将棋において、「意外性」が示す意味は広いです。今回の課題については、「不利感」という言葉が具体的で適切かもしれません。「意外性」を演出する手段の一つとして「不利感」がある、という関係になっています。

課題1は、詰将棋創作の基本を言語化したに過ぎず、内容も抽象的です。もう少し具体的な内容の課題も出しておきましょう。

【創作課題2】

ある駒が担う役割を、別の駒に担わせる協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

例えば、ある攻方駒が受方玉の逃げ道を塞ぐ役割を担っていたとします。その役割を別の攻方駒や受方駒に担わせるような手順です。駒の役割を移行させる過程で、役割を担っていた駒が不在になる局面が現れれば、瞬間的に損したように見えるでしょう。

駒の役割を移行した結果、損得が合計でゼロだと、手数延ばしの意味しかありません。何らかの得が残らなければ、解手順として成立しません。この理屈をどう設定するかが、創作のポイントになるでしょう。

今回の課題は、「意外性」「不利感」を論理的に考えるのが趣旨です。既存の手筋を考え直すきっかけになりますし、新たな発見も生まれるかも

しれません。ぜひ挑戦してみてください。

解答・解説

■33-1 springs作

協力詰 4手 (受先、2解)

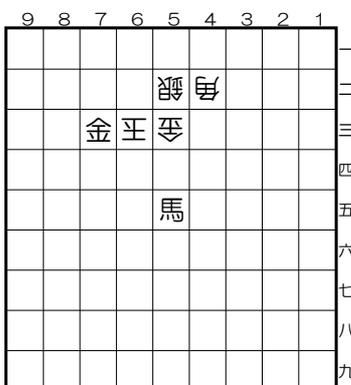


攻方持駒 金
受方持駒 なし

【解答】

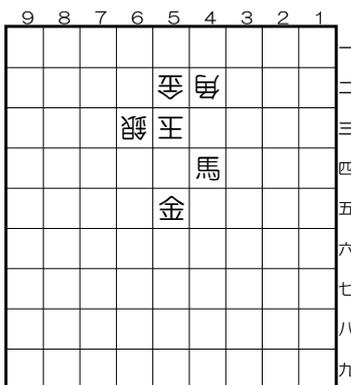
1) 52銀 55角成 63玉 73金 迄4手

1) 詰上図



2) 52金 55金 53玉 44角成 迄4手

2) 詰上図



【作者コメント】

同一地点への着手(初手・2手目)、役割交換(とどめの駒／支えの駒)。

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 4手 (受先、2解)



攻方持駒 金
受方持駒 なし

受方に持駒があれば、受方が初手43歩などと43の地点を受方駒で埋めて、攻方が2手目55金と打って詰みます。しかし、実際には受方に持駒はないので、この手順は正解ではありません。

初形は受方手番ですが、攻方手番と仮定して考えてみます。55角成 43玉 33馬 54玉 55金迄で詰みます。実際には受方手番で、しかも手数超過なので、この手順も正解ではありません。

別の詰み形を模索する必要がありそうです。2解なので正解手順は2つあります。初手の正解は52銀と52金です。

初手52銀は、受方52銀・53金の壁ができて、63の地点が空くのがポイントです。2手目から55角成 63玉 73金迄で詰上りです。3手目63玉に代えて43玉と指すと、4手目33金に5手目同角と取られて詰んでいません。

初手52金は、53の地点が空くのがポイントです。2手目から55金 53玉 44角成迄で詰上りです。

本作は複数の詰手順によって、一つの狙いが表現されています。詰手順間の相乗効果に重点を置いた構成です。

1解目(初手52銀～)は馬を支えに、金で詰ましています。2解目(初手52金～)では、金を支え

に、馬で詰ましています。詰上りにおける金と馬の役割が、2つの解で入れ替わっています。統一感と絶妙な差異が、見事に演出されています。

さらに、初手(52銀・52金)は、同一地点に異種駒を着手する関係になっています。2手目(55角成・55金)も同様の関係です。同一地点・異種駒着手が、双方に現れているのです。これら前半2手が、3手目以降のより差異が大きい手順(統一感には十分に保たれている)に繋がっていくのは、実に巧い構成です。

■ 33-2 駒井めい作

協力詰 6手 (受先)



持駒 歩2

【解答】

28銀成 37歩 同玉 38歩 同全 27金 迄6手

詰上図



【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 6手 (受先)

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

持駒 歩2

初形は受方手番ですが、まずは攻方手番と仮定して考えてみます。攻方が可能な王手は、27金か37歩です。これらの王手には受方36玉を逃がすか、受方47飛で王手駒を取って受けるしかありません。いくら受方が協力してくれると言っても、受方玉は6手以内に詰みそうにありません。

初手で受方が何を指すかが重要です。初手の正解は28銀成です。受方から攻方17王に王手がかかります。しかも、攻方は大駒の角まで取られ、受方銀を取れる状況も解消されています。初手28銀“生”と両王手でないところに、受方が協力している様子を僅かに感じ取れます。

この後、攻方は2手目37歩と歩合をして、受方は3手目同玉と取ります。初形では、受方47飛の利きを、受方27銀が遮っていました。受方47飛の利きを遮る駒が、受方37玉に替わっています。

受方は何のために攻方王に王手をかけたのか、不思議に思うかもしれません。受方が3手目に37同玉と指せているのがポイントです。初手で受方が攻方28角を取ったことで、3手目37同玉が可能になっています。

攻方は4手目38歩と打って、受方は5手目同全と取ります。受方37玉が38の地点に逃げるのを防ぐためです。攻方が6手目27金と指せば、受方玉が詰上りです。

本作は攻方王に王手をかけるなど、協力しているようには見えない初手が特徴です。攻方駒が37の地点に利いているのを解消するのが目的で、一見損に見える初手は、協力の結果なのです。協力しているとは思えない手でも、実は協力しているという意外性が、本作の狙いです。

強欲な世界PART13 結果発表

たくぼん

強欲な世界 PART13 の結果発表です。解答者は6名でした。長編4作ですので解答書きも大変なところほとんどの皆さんが手順をすべて書かれており頭が下がる思いです。ありがとうございます。

作品集に向けて過去作の整理を始めました。結構発表していると思いましたが、既発表作中の内訳は、純煙詰 76 局、準煙詰 10 作、あぶり出し & 4 桂詰他 5 作（年賀詰含まず）でした。

未発表の煙詰在庫は良し悪し問わず 22 作ということで純煙詰に限ると合計 98 局でゴールが見えてきました。よいうわけでしばらくは 22 作を順次お披露目していくことにします。

解答者：真 T、神無七郎、占魚亭、荻原和彦、springs、さつき（敬称略）の6名でした（全員全題正解）

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

13-1

強欲協力詰 79手

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

持駒 なし

14 と 同玉 24 と 同玉 23 と 同玉
 21 龍 13 玉 12 龍 同玉 13 歩 同玉
 14 歩 同玉 15 歩 同玉 16 歩 同玉

27 と 同玉 37 と 同玉 38 歩 同玉
 47 銀 同成香 58 飛 49 玉 48 飛 同成香
 58 銀 同成香 同角 同玉 59 香 68 玉
 67 と 同金 86 角 79 玉 68 角 89 玉
 98 銀 88 玉 97 銀 同玉 79 角 96 玉
 95 金 同玉 68 角 84 玉 57 角 同金
 85 歩 同玉 76 銀 74 玉 65 銀 同玉
 64 金 56 玉 57 香 45 玉 44 金 同玉
 54 金 同玉 63 桂成 43 玉 53 成桂 44 玉
 54 成桂 33 玉 44 成桂 42 玉 53 成桂 51 玉
 52 成桂 まで 79 手

詰上図

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

★序は手なりで進んで最初の考えどころは 31 手目 58 銀に対する応手。まあ香か歩のどちらを取るかといえばやっぱり香でしょう。この辺りから手が切れそうに感じる箇所ですが、86 角からの角の活用が大事です。合駒が取れそうで取れないのが強欲の特徴の1つです。最後は中央で打った香を軸に下段に追って王座での詰上りです。このタイプの詰上りは過去に2作あります。全体的に難しいところはありませんので手は進んで解けたと思います。

2013年12月 神無一族の氾濫③
 たくぼん作

強欲協力詰 83手

				角			ス		一
			と	香				王	二
				歩	ス				三
香	金		と	科	ス		飛	馬	四
香	香			龍		歩			五
	歩	歩	ス				歩	桂	六
桂		と	と	ス	ス	桂	香	香	七
	香	香	歩	歩		香	香		八
				香				香	九

持駒 なし

2015年2月 WFP80号 強欲な世界パート2-2
たくぼん作

強欲協力詰 77手

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

★手順は省略しますので初見の方は解いてみてください。
ください。

真T

30手目同成香が見えず、29手目で手が止まる。収束成桂が遠回りする感じが面白い。

神無七郎

まずは軽く肩慣らし。47手目79角から上部に追う手順で少し紛れがありました。非限定なしでこの詰上りを実現できるのが強欲煙の良い所。

占魚亭

86角からの手の繋げ方が巧いですね。

荻原和彦

2枚角が消えた後、不詰感漂う展開が続く大いに悩んだ。▲44金～▲54金の連捨による局面打開が強烈な印象を残す。

springs

47手目に86角としたくなるが、どうも手が続かない。79角～68角～57角の活用が好手でした。32手目の選択によって盤上に設置されることになる59香が詰みに働くというのがいいですね。

さつき

39手目からの角の活用が好みです。収束の54圭も味のいい手でした。

13-2

強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

18と 同玉 28飛 17玉 16と 同玉
25飛成 同玉 26歩 同桂 同飛 同玉
38桂 37玉 48と 同玉 49香 同玉
58銀 38玉 47銀 同玉 46金 同玉
55香 同玉 46角 44玉 35角 54玉
53角成 同玉 52金 同玉 53歩 51玉
61香成 同玉 71と 同玉 81桂成 同玉
91歩成 同玉 92歩 同玉 93歩 同玉
94歩 同玉 95歩 同玉 96金 同玉
97銀 同玉 88金 86玉 77金 75玉
66金 64玉 55金 53玉 44金 42玉
33金 同玉 22銀生 同玉 34桂 13玉
31角 12玉 22角成 まで75手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							馬	王
						桂		

★これまで強欲煙をたくさん創ってきましたが、次に何を創ろうかと考えたときに参考にするのが詰上り時の駒の種類です。金と銀の形が一番創りやすく応用が効くので重宝するのですが、難しいのが大駒が入る作品。最後持駒で大駒を打つ場合打ち場所が非限定になりやすいし、盤面にあれば途中余詰になりやすいのです。本作は馬と桂の組み合わせで、過去にはありませんので1号局となります。道中の斜めの歩を取らせ駒として下段に落とす順は強欲定番の順です。

真丁

金の斜め追いから角桂を持駒にしての収束が印象に残る。

神無七郎

斜めに並ぶ歩は登山用ロープ。きれいにすべて巻き取って、登頂成功。

占魚亭

42～86の歩を掃除する所が気持ちよかったです。

荻原和彦

鎖を繋ぐ35手目▲53歩で行けると確信。受方全着手駒取りは終局寸前で途切れたものの、開始テンポ良く手が進む軽快な一篇。

springs

いきなり飛車が持駒になるのでちょっと身構えましたが、打点や成生の非限定はないはずという前提で手順を探せばサクサク進みました。40手目あたりで歩の階段が見えて、なるほど！と膝を打ちました。19～25手目の捌きが印象的でした。

さつき

37手目から玉を3角形に追い回す手順がおもしろいです。

13-3

強欲協力詰 79手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
香								
角			香					
龍	歩	龍		歩	歩			
歩	歩		歩	歩	桂	歩		
	歩	歩	王		歩	銀	歩	圭
銀	桂					歩	歩	歩
歩				金	桂	歩		
銀	香	歩	歩	金	角	銀	香	と

持駒なし

- 76 龍 同玉 85 龍 同玉 86 銀 同玉
- 95 桂 89 と 88 香 95 玉 96 歩 同玉
- 97 歩 同玉 98 銀 88 玉 89 銀 79 玉
- 69 金 同玉 59 金 同玉 48 銀 同玉
- 83 歩生 49 玉 39 角成 同玉 29 と 同玉
- 19 金 38 玉 27 銀 同玉 17 成桂 同玉
- 28 金 26 玉 37 金 35 玉 46 金 44 玉
- 55 金 同玉 56 香 65 玉 66 歩 同玉
- 67 歩 同玉 78 銀 56 玉 67 銀 45 玉
- 56 銀 54 玉 55 銀 63 玉 64 歩 53 玉
- 54 歩 43 玉 44 歩 52 玉 63 歩成 同玉
- 64 歩 72 玉 82 歩成 同金 73 歩 同金
- 63 歩成 同玉 64 歩 同金 同銀 54 玉
- 55 金 まで 79 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			銀	王	歩			
			金					

★本作は中段王ですので玉を含めて詰上り4枚が最小ということで、純煙詰に分類しています。ただし9段目（隅は除く）に玉がいて小駒だけで詰

上りの場合、最小4枚ですが、大駒があると3枚で詰む為煙とは言えないので準煙でしょう。性能変化系のルール（たとえば背面）だと2枚が最小（8.9段玉に尻桂）ですので3枚は準煙・・・いろいろあります。

★今回の中で一番高評価だったのが本作。fmの解析局面数も33,970と多く（他の3作はすべて3000未満）考えどころが多かったようです。

★まずは24手目の場面

(24手目の局面)

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

持駒 歩3

★ここでは84歩を動かすしかありませんが、成生の2択です。まあ慣れた解答者なら保留にして先に進むことでしょうか。その後はポツンと取り残された89銀を気にしつつ進めると斜め取らせ駒の階段が現れ89銀で追って行くことができます。途中でも57手目に65銀としたくなることを55銀とするのが工夫の1手で先の44歩を同玉と取らせない手段です。そして67手目の局面。

(67手目の局面)

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

持駒 歩2

★83に歩が成っていればここで72玉とは行けず91金を呼んで来ることが出来ず不詰です。結構長い伏線でした。

真T

57手目65銀として苦戦。煙詰と思い、収束を予測しようと思ったもののうまくいかず...、準煙(?)でした。金追い、銀追い、83歩生の伏線と楽しめました。

神無七郎

これは少し手応えのある問題。25手目83歩生の伏線、57手目55銀と控えめに使う手、60手目53玉以下右辺に44歩を残す3つの「鍵」を見つけないと詰まない謎解き要素の強い煙詰です。

占魚亭

37~43手目・51~55手目・収束と、斜めに動く部分が印象的でした。

springs

ひとまず歩生から読んで正解でした。89銀が置いてけぼりで不安になりますが、56香の短打で綺麗に繋がるのですね。早く91金を取りに行きたい&早く歩生の効果を使いたいという気持ちを抑えて64歩・54歩・44歩を設置する順が見事。

さつき

25手目の歩不成や57手目の55銀など考え所の多い作品でした。89の銀が取り残され不安でしたが、収束の要として活用され感動しました。

13-4

強欲協力詰 121手

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

持駒 なし

13桂成 同玉 15飛 22玉 11飛成 同玉

22 銀 同玉 32 成桂 同玉 42 角成 同と
 同角成 同玉 53 金 同玉 58 飛 同と
 63 成桂 同玉 58 金 52 玉 51 と 同玉
 61 歩成 同と 同香成 同玉 62 歩 同玉
 63 歩 同玉 64 歩 同玉 65 歩 同玉
 76 と 同玉 67 金 85 玉 76 金 同玉
 77 歩 75 玉 76 歩 74 玉 75 歩 73 玉
 74 歩 同銀 同香 同玉 83 銀 同玉
 93 香成 72 玉 82 成香 同玉 81 と 同玉
 91 歩成 82 玉 92 香成 71 玉 81 と 72 玉
 82 成香 61 玉 71 と 62 玉 72 成香 51 玉
 61 と 52 玉 62 成香 41 玉 51 と 42 玉
 52 成香 31 玉 41 と 32 玉 42 成香 21 玉
 31 と 22 玉 32 成香 11 玉 21 と 12 玉
 22 と 13 玉 23 と 同玉 33 成香 同玉
 34 歩 同玉 26 桂 同と 35 歩 同玉
 26 金 同玉 37 銀右 25 玉 26 歩 35 玉
 36 銀 26 玉 27 歩 同と 同銀引 17 玉
 18 歩 28 玉 29 銀 27 玉 28 銀 18 玉
 19 金 まで 121 手

詰上図

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

- ★強欲協力の煙詰の最長手数は 2023 年 4 月に発表した風金追い 2 回の作品で 113 手でしたがそれを 8 手更新しました。
- ★最長手数は常に意識している記録なのですが、強欲で手数を伸ばそうとするとひも付きの追い順が必要で、
- ・風金（銀）斜め送りや 19 香 18 歩形からの歩突き追いが定番で私も何作か使用していますが、他にはなかなかそんな順が見つかりません。でふと気づいたのが本作で使用した 2 枚の成駒での送り順。当初は 8,9 段目で行い下へ追う順だったのですが上手く纏まらず下段に変更したところ上手くいったという経緯です。詰四会で、真 T さんや springs さんや平井さんにお見せしたところ 60 手目辺

りでこれは詰まないと読みを打ち切られたのでお〜っと思いました。

★とまあ新記録達成でよかったと思っていたのですが、過去作を整理していて目に留まったのが次の作品。

2013 年 2 月 WFP56 号
 第 50 回 WFP 作品展 50-4

強欲協力詰 75 手

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

持駒 なし

★この作品の 50 手目あたりから金 2 枚で同じ送り順を使っていました。おまけに 8,9 段で…。まったく記憶から抜け落ちていたわけで老化とは恐ろしいものだ実感した次第。しかし考えようによっては知らなかったからこの新記録が生まれたということでもあるので怪我の功名なんでしょうね。

真 T

詰四会でヒントをもらいながら解図。55 手目あたりで右辺の駒と離れていて不安になりましたが、成香、と金のタッグでうまく右辺に移動。収束も考え所があって楽しめました。

神無七郎

強欲協力煙は短手数になりがちですが、2 枚金追いを使って長丁場を演出。盤の端から端まで使う最大限の表現が良いですね。

占魚亭

中盤の趣向手順がいいですね。個人的には 6・7 筋の香を消す部分の流れが好きです。

荻原和彦

駒取り無しの玉追いを 30 手以上も引っ張り、120 手超えをこともなげに実現。スリリングな収束手順がまた良い。

springs

歩を消去する 39~42 手目の小技が光る。それはそうと右辺の駒たちが随分取り残されているけど大丈夫？と思ったら、と金と成香で玉を運搬するミニ趣向が現れるとは！

さつき

手数から WFP161-11 のような角と金の手順が出るのかと思いきや、早々に大駒を全て捨てる手順が出現し面喰いました。63 手目から成金 2 枚で追う手順による 長手数の実現は見事だと思います。

【総評】

真 T

先日の詰四会、お疲れさまでした。ふと数日前に「そうだ、詰四会に行こう」と思いたち、初めて参加させていただきました。フェアリーの話で盛り上がり大変楽しめました。また、普通詰将棋を久しぶりに考えたのですが、普通詰将棋も面白いですね。次回参加するときは、課題作を作っていきたいと思います。また、お願いいたします。

神無七郎

「強欲な世界」シリーズは毎回ほど良い難易度で、楽しませて貰っています。今回は 13-3 が一番のお気に入りです。

占魚亭

4 作とも面白かったです。なかでも 3 が好み。

springs

13-3、4 が抜群に面白かったです。とても楽しめました。

★今月号にて PART14 で 5 題出題しています。

解答よろしく申し上げます。

先月に引き続き PART14 で5題の出題です。
 解答略記 OK です。短評よろしくお願ひします。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

解答送り先：たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

解答締め切り：2025年3月15日（土）

14-1

強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

14-2

強欲協力詰 93手

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

持駒 なし

14-3

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

14-4

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

14-5

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

フェアリー短編コンクールに14名の方から投稿をいただきました。手数を絞りすぎたためどれくらい集まるか不安でしたが新しい作家の参加もあり、前回に匹敵する参加者数となりました。ありがとうございます。

今回は投稿14作に拙作を加えた15作(ツイン、トリプレットがあるので実質18作)の出題となりました。お楽しみください(余裕のある方は作者予想に挑戦を)。

◆参加者 15名(五十音順・敬称略)

尾形充、神無七郎、小林看空、駒井めい、さんじろう、真T、springs、占魚亭、たくぼん、田中孝海、詰ナビのずんだもん、松下拓矢、三角淳、yabecchi0210、若林

■出題方法

作者名を伏せ、手数順での出題。配列は適当。

■結果発表

5月発行の『WFP』第203号を予定しています。

■お気に入り投票

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

■解答要項

<締切り> 2025年5月6日(火)

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

<送り先> sengyotei@gmail.com (■を@に)

《ルール説明》

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

スタイルメイトとは、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時)のみ攻方は王手をしなくて良い。

【全取禁】

駒を取る手は禁手。詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする。

[補足]

- ・取禁で詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする場合は「全」を付ける。

【双方マキシ】

攻方・受方ともに最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

- ・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。

【受先】

受方から指し始める

【Lortap】

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

→参照：『WFP』172号「Lortapの紹介」

【点鏡】

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

[補足]

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない。
- 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)

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない(タイプA)。

[補足]

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

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 Isardam 編1」

(https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422)

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は不可。

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 背面編1」

(https://note.com/tsume_springs/n/ndfdfbb307be9)

【打歩】

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

【補足】

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

【成禁】

手順中に成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。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

【補足】

・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)
・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。
・縦シリンダー盤等でも通常の距離で測る。
例えばナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離($\sqrt{5}$)ではなく、21 と 18 の距離($\sqrt{50}$)と計算する。

【最善詰】

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。

【補足】

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

【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)

【最悪詰】

攻方はなるべく目的の達成を妨げるように王手し、受方はなるべく早く目的を達成するよう応じる。

【補足】

・「目的達成を目指す側」と「目的達成を防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する(通常は駒位置の交換となる)。

【補足】

戻り方等は以下の細則に従う。

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま復元する。
- 2) 復元の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 取られた玉は復元しないものとする。
- 5) 駒取り後に移動が発生する駒や条件と組み合わせると、必ずしも位置交換にならない(例: Locust 系の駒や中将棋の獅子、Take&Make)
→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 PWC 編1」

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

【悪魔詰】

先後協力して目的達成を可能な限り避ける。

【補足】

・どうやっても目的が達成できない場合(不詰)は最長手数(手数 ∞)とみなされる。作品としては不完全。
・連続王手の千日手を利用する作品の場合、千日手を利用することと、その成立条件を明示することが望ましい(過去の悪魔詰作品では千日手の成立条件が変更されたことにより、作意が成立しなくなったものがある。)

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が指定回数(実戦に準じる場合は4回)現われる手を禁手とする。

【補足】

- 1) 連続王手をしていない側の手番で千日手を成立させる着手は禁手ではない(千日手禁とは異なる)。
- 2) 双方連続王手の千日手の場合、千日手が成立する着手をした側のみの反則とする。

【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]

- ・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
 - ・旧名称は「ネコネコ鮮」
- 初出：ネコネコ鮮の紹介(『WFP』43号)

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

[補足]

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

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

【Patrol】

味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。
→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編1」

(https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604fe)

第1番

a)

協力白玉詰 8手

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

持駒 なし

b)

協力白玉詰 8手

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

持駒 なし

第2番

協力白玉スタイルメイト 8手

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

持駒 なし

第3番

全取禁協力白玉スタイルメイト 8手

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

持駒 香4

第4番

双方マキシ詰(受先) 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

第5番

Lortap協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) 点鏡協力自玉詰 8手

c) Isardam協力自玉詰 8手

第6番

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

第7番

攻方取禁背面打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
						驥		マ		三
										四
							香		マ	五
							マ		王	六
							マ	歩		七
							進			八
						角		桂	王	九

持駒 歩3

第8番

成禁背面マキシ最善詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
							王			六
						進				七
										八
										九

持駒 角2銀

第9番

対面最善詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角香

第 10 番

最悪詰 9手

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

持駒 なし

第 11 番

PWC悪魔詰 9手

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

持駒 なし

※連続王手の千日手禁止(4回)

第 12 番

協力自玉詰 10手

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

持駒 飛香

第 13 番

ネコネコ協力自玉詰 10手

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

持駒 銀

第 14 番

マキシ駒全マネ取禁協力自玉詰 10手

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

持駒 香2

第 15 番

Patrol協力自玉詰 10手

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

攻方持駒 角
受方持駒 飛2角

以上

Takubon's Tourney



作品募集のお知らせ

担当：springs

たくぼんさんの WFP 編集長ご退任に際し、長年のご尽力への感謝を込めて、たくぼんさんの名前を冠した作品展「Takubon's Tourney」を開催いたします。

ジャッジはたくぼんさんです。投稿作の中から優秀作などの賞を選定いただきます。

奮ってご参加ください！

作品募集

- ・フェアリー作品 1 人 1 作
- ・自由課題。ルールに制限はありません。
- ・投稿締切：2025 年 4 月 15 日(火)
- ・投稿先：springs (メール)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

呈賞

優秀作の作者に詰棋書 1 冊。たくぼんさんのご提供です。結果発表後、優秀作の作者に詰棋書のリストをお送りしますので 1 冊お選びください。

スケジュール

- ・投稿締切：2025 年 4 月 15 日(火)
- ・出題：WFP 4 月号
- ・解答締切：2025 年 6 月 15 日(日)
- ・結果発表：WFP 6 月号
(選評：たくぼんさん、解説：springs)



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。

2025年3月10日(月)

推理将棋第 183 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2025年3月15日(土)

第 168 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 題

解答送り先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

強欲な世界 PART14

強欲協力詰 5 題

解答送り先：たくぼん

takuji@dokidoki.ne.jp

200 号記念 1 人 1 作作品展

1. 神無太郎
4. 若林
5. 北村太路
9. 三角淳
10. 泰永三二郎

2025年3月31日(月)

上田吉一氏個展 3

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)

200 号記念 1 人 1 作作品展

7. 神無七郎

2025年4月10日(木)

200 号記念 1 人 1 作作品展

11. springs

2025年4月13日(日)

200 号記念 1 人 1 作作品展

12. 占魚亭

2025年4月15日(火)

第169回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題

解答送り先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

200号記念1人1作作品展

2. 駒井めい

3. 上谷直希

6. 真T

8. たくぼん

14. 一乗谷酔象

2025年5月6日(火)

フェアリー短編コンクール 2025

フェアリー作品 15題

解答送り先：占魚亭

sengyotei■gmail.com (■を@に)

2025年5月15日(木)

200号記念1人1作作品展

・13. さつき

作品募集一覧

Fairy of the Forest #81

課題：「1・一に関連した作品」の協力詰

〔投稿締切〕2025年3月15日(土)

〔投稿先〕酒井博久

(sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細は WFP199号 p.20 をご覧ください。

第27回フェアリー入門 (Locust)

Locustを使用した易しい協力詰・詰将棋・最善詰

〔投稿締切〕2025年3月15日(土)

〔投稿先〕springs

(hit.and.miss.masayume@gmail.com)

協力詰・協力自玉詰 解付き

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

〔投稿締切〕2025年3月15日(土)

〔投稿先〕下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・TwitterのDM：@MeiKomai_Tsume

Takubon's Tourney

フェアリー作品1人1作

〔投稿締切〕2025年4月15日(火)

〔投稿先〕springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

あとがき

初めてのWFPの編集、発行でしたが、想像以上に手間が掛かりました。いくつか反省点ややりたいことが見つかったので、次回以降気にして進められたらいいなと思っています。

詰将棋関連のタスクが増えてきたので、「Brabio!」という管理ツールを使い始めました。無料で簡単に使えます。予定だけ立ててあんまり更新してないですが……

<https://brabio.jp/>

趣味でテニススクールに通っているのですが、来月からクラスが初級から中級に上がることになりました。まだまだ下手ですが、最近あまり意識せずに体が動かせるようになってきました。詰将棋にたとえると、真剣に考えずに逆算ができたり推敲が進められたりできる感覚に似ています。

せっかくなので今年何かしらの大会に出てみたいなと思っています。

springs

Web Fairy Paradise

第200号 (2025年2月号)

非売品

令和七年二月廿日発行

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

発行兼編集人 泉正隆

問合先 泉正隆

hit.and.miss.masayume@gmail.com