



## 第201号

### 今月のフェアリー詰将棋

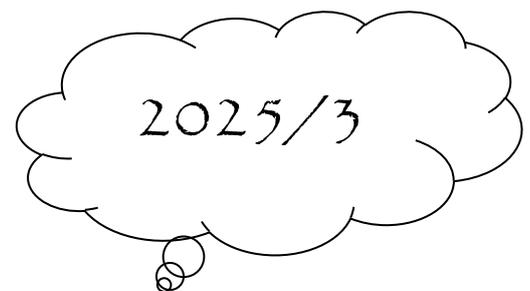
- |                              |          |
|------------------------------|----------|
| ・ 第 169 回 WFP 作品展(再掲)        | 神無七郎     |
| ・ 第 170 回 WFP 作品展            | 神無七郎     |
| ・ 推理将棋第 184 回                | Pontamon |
| ・ Fairy of the Forest #81 出題 | 酒井博久     |
| ・ 強欲な世界 PART15               | たくぼん     |
| ・ 第 27 回フェアリー入門(Locust)      | springs  |
| ・ 上田吉一氏 個展 3 (再掲)            | 変寝夢      |
| ・ フェアリー短編コンクール 2025(再掲)      | 占魚亭      |

### 結果発表

- |                      |          |
|----------------------|----------|
| ・ 第 168 回 WFP 作品展    | 神無七郎     |
| ・ 推理将棋第 182 回        | Pontamon |
| ・ 200 号記念1人1作作品展 1.  | 神無太郎     |
| ・ 200 号記念1人1作作品展 4.  | 若林       |
| ・ 200 号記念1人1作作品展 5.  | 北村太路     |
| ・ 200 号記念1人1作作品展 9.  | 三角淳      |
| ・ 200 号記念1人1作作品展 10. | 泰永三二郎    |
| ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #34   | 駒井めい     |
| ・ 強欲な世界 PART14       | たくぼん     |

### 読み物

- |                              |         |
|------------------------------|---------|
| ・ 今月の手筋(単騎両王手)               | 神無七郎    |
| ・ 「詰将棋メーカー」好作選(1・2月)         | 占魚亭     |
| ・ Takubon's Tourney 作品募集(再掲) | springs |
| ・ Fairy TopIX 2024 投票要項      | springs |



改訂：2025/3/20 17:00

## はじめに



### 春分の日

3月20日は春分の日。寒い日もありますが、昼の時間が少しずつ長くなり、確かに春の訪れを感じます。そろそろ各地で桜が咲き始める頃でしょうか。寒暖差が激しい時節柄、皆さま体調を崩さないようにお過ごしください。

さて、本号ではちょっとした工夫を加えました。前頁の目次をクリックすると、それぞれのコーナーに飛べるようにしています。特定のコーナーをすぐに見つけられるようになったかと思えます。他にも何か工夫できることやアイデアがございましたらご連絡いただけますと幸いです。

趣味で俳句を勉強しているものの、なかなか句を発表できていません。そこで、この場を借りて掲載することにしました（黒歴史になりそうですが……）。当季雑詠で毎月3句程度掲載していく予定です。ご感想や添削などあればご連絡いただけますと幸いです。

また、もし自作の句をここに載せたいという方がいらっしゃいましたら、お気軽にご連絡いただければと思います。

卒業すみな詩のやうに名を呼ばれ  
卒業の日の部室まづ一局指す  
トーストへバター塗る音春立ちぬ

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](mailto: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>

# 第169回WFP作品展(再掲)及び 第170回WFP作品展 担当：神無七郎

## 王将 詰中将棋の擬似体験

前は詰中将棋の解析ツール **fmcs** と三代伊藤宗看「中将碁作物」を取り上げましたが、今回の話題は「将棋盤上での詰中将棋の模倣」です。詰将棋と詰中将棋の共通点と相違点を、協力詰を通して擬似体験します。

中将棋には持駒制度がありません。ですから「双方持駒なし」「使用駒はすべて取捨駒」の条件でそれを模倣します。中将棋の駒を一度に憶えるのは大変なので、使う中将棋の駒は何か一つだけに絞るのがお勧めです。以下に一例を示します。

### 〔例1〕 飛牛を使った送り趣向

協力詰 33手

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

※牛: 中将棋の飛牛  
すべての駒が取捨駒

- 23 牛 22 金 12 牛 32 玉 34 牛 33 金
- 23 牛 43 玉 45 牛 44 金 34 牛 54 玉
- 56 牛 55 金 45 牛 65 玉 67 牛 66 金
- 56 牛 76 玉 78 牛 77 金 67 牛 87 玉
- 78 牛 97 玉 79 牛 88 金 75 牛 87 玉
- 78 牛 98 玉 96 牛 まで 33 手

(詰上り)

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

飛牛は前後と斜めに走る駒。横に走れない奔王 (Queen と同じ) と考えても良いでしょう。金銀は中将棋の金銀ではなく、将棋の金銀です。

詰上りを見てください。持駒がないので合駒もなく、これで詰みです。金銀のうち1枚でも消すと永遠に詰みません。受方の金や成銀が1枚になった場合の詰型は「17 牛, 19 玉 29 金(全)」か、その左右反転型しかありませんが、飛牛は横に利かないので、攻方王手義務の下では、29 金(全)の形を作れません。「取禁」のような手順が現れるのはそのためです。そしてこの図は、ほぼそのまま中将棋の協力詰に拡張可能です。

### 〔例1b〕 飛牛を使った送り趣向 (中将棋)

中将棋協力詰 45手

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
											王	?	一
													二
													三
													四
													五
													六
													七
													八
													九
													十
													十一
													十二

11 金だと収束で金が成る余詰が生じるので、この例では「と金」を使っています。

今度は中将棋の「成」に関するルールの一つを模倣しましょう。中将棋では香や歩を相手陣最奥に不成で進めても反則になりません。単に役立たずの駒になるだけです。これを模倣するには、香や歩を Zero (零) と合成した駒を導入するのが手っ取り早い方法です。

### 〔例2〕 相手陣最奥への香不成

協力詰 3手

5	4	3	2	1	
					五
					六
					七
					八
					九

※薫: 香+零 (成ると杏)  
すべての駒が取捨駒

29 飛 同薫生 37 角 まで 3 手



〔第 169 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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、見た目ですで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。こちらに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せられています。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くと幸いです。「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：中立金で復讐両王手

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

一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。

### 〔第170回作品展各題への補足説明〕

第170回の出題は全10題（ツインや姉妹作もあるため実質12題）。今回登場する作者は駒井めい氏、占魚亭氏、神無太郎氏、さんじろう氏、たくぼん氏、上田吉一氏の6名です。

今回は投稿者数が少ない分、上田吉一氏の作品を大量にいただきました。従って後半は上田吉一氏の個展となっています。いつもなら投稿順に作品を並べるのですが、少し順序を変えて、前半が短編の部、後半が長編の部となるようにしています。手数と難易度は必ずしも比例しないので、どの作品から解図に取り組むかはルールや初形等を見て判断してください。

**170-1** は駒井めい氏の連続協力詰。受方が指定手数指した後、攻方が1手で詰める手順を探せという問題です。受方に持駒はなく、フェアリー駒として Grasshopper (G) が盤上に置かれています。動かせる駒が少ないので、試行錯誤でも結構解けそうですね。なお、連続協力詰

では途中で王手を掛けてはいけません。例えば初手 34G とすると攻方王に王手が掛かるので失敗。21玉ももちろん反則です。

**170-2** は占魚亭氏による点鏡と All-in-Shogi を併用した作品。占魚亭氏は早くからこの組み合わせに取り組んでおり、WFP113-8（点鏡 All-in-Shogi 協力詰 5手）で既にその実例を見ることができます。本局は受方玉の位置が少しだけ違う組局として出題されていますが、詰手順はかなり異なる印象を受けるでしょう。考え方としては受方を強くするか攻方玉を弱くするか。解図に苦戦したら下のヒントを参照してください。

ヒント： a)b)どちらも受方駒2枚を盤上に発生させます。

**170-3** は神無太郎氏の点鏡協力詰ですが、珍しいことに Imitator が使われています。もちろん Imitator は性能変化の対象外です。作意では盤上に駒がどんどん出現します。難問だと思うので、次のヒントを活用してください。

ヒント： 三段目での「影踏み」を目指します。

**170-4** は、さんじろう氏によるネコネコの「姉妹作」。両図の関係云々より、「見た目は似てても性格は大違い」を楽しむものだと思います。手順も難易度も大きく異なります。

**170-5** は、たくぼん氏の密室物の協力詰。入玉形で横長の密室と来れば、角追いと相場が決まっていますが、本局では Knight（騎）で玉を追い回します。詰上りを的確に想定し、無駄のない手順でそれを実現する必要があります。解図に行き詰ったら、以下のヒントをご利用ください。

ヒント： 駒を取る順序は 19→89→97→17。

**170-6**～**170-10** は上田吉一氏の長編趣向作。フェアリー駒や不滅駒が使われていますが、氏の一連の趣向作を見てきた方なら、それが難解性を増すためのものではないことをご存じだと思います。奮って解答をお寄せください。念のために付け加えると、**170-7** の馬2枚のうち、不滅駒に指定されているのは 95 馬だけです。98 馬は普通に取ることができるので、お間違えのないようにお願いします。

### 解答要項

第169回分解答締切:2025年4月15日(火)

第170回分解答締切:2025年5月15日(木)

宛先: [k7ro.ts@gmail.com](mailto: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://k>

7ro.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。

### 【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)

### 【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、その目的に応じて変わる。

### 【自玉(詰)】

攻方を詰 (または達成すべき状態) にする。(補足)

- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、その目的に置き換える。  
例：達成すべき目的が「攻方をスタイルメイトにすること」なら「自玉スタイルメイト」。
- ・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰める

ことになる。

- ・単玉で自玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「自玉」と呼ぶ。

### 【詰】

王手が掛かっている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。

### 【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。

### 【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。

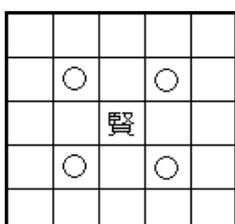
(補足)

- ・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）

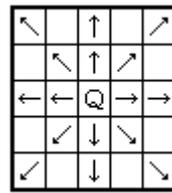
(1,1)-leaper。斜め1マスに利く駒。



(○が賢の利き)

### 【Queen】（Q）

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

### 【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。

### 【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。

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【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](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）

### 【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](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。

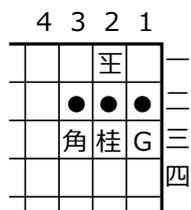
(補足)

- ・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)

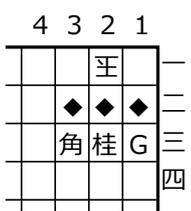
- ・ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。従来は「ホッパー系の駒のジャンプ台になる」としていたが、ジャンプ台になるものを Pyramid (◆) として分離した。

【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。



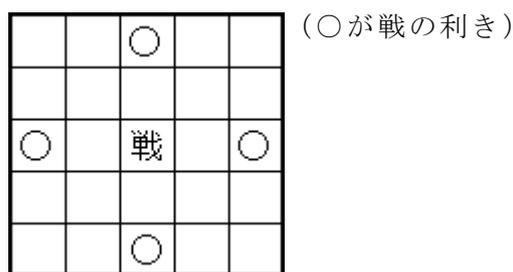
例えば左図で、  
 11G や 31G は可。  
 22 角 や 11 角 は不可。  
 11 桂成 や 31 桂成 は可 (詰)。

持駒 なし  
 G: Grasshopper

【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。

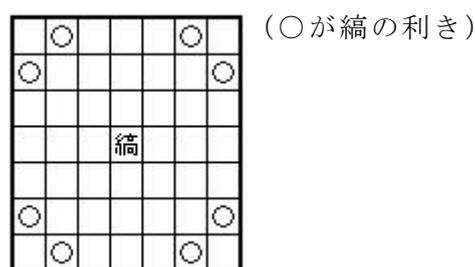
縦横 2 マス跳んだ位置に利く駒。



【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。



【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)

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【Zero】(零)

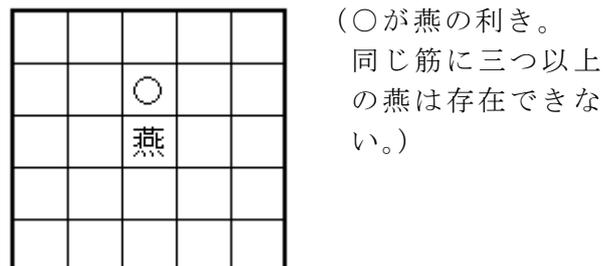
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

【燕】(燕)

禽将棋の「燕」。成ると「雁」。

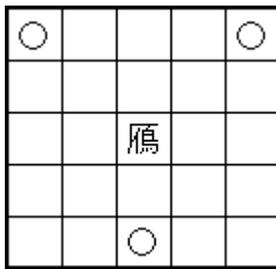
動きは歩と同じで、二歩禁の代わりに三燕禁のルールが適用される。打燕詰も禁手。



【雁】(雁)

禽将棋の「雁」。燕の成駒。

斜め前と後ろに 2 マス分跳ぶ。



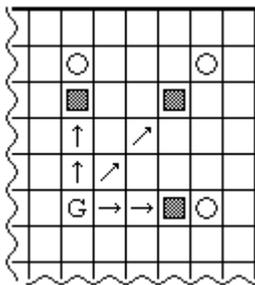
(○が雁の利き。)

**【連続協力詰 n+1 手】**

受方が連続して n 手指し、攻方が 1 手で詰められる局面を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

**【Grasshopper】(G)**

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



(○が G の利き)

(補足)

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

**【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。

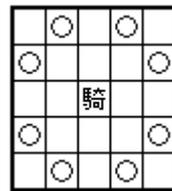
(補足)

- 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」

**【Knight】(騎)**

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

**【Nightrider】(夜)**

フェアリーチェスの Nightrider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

**【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

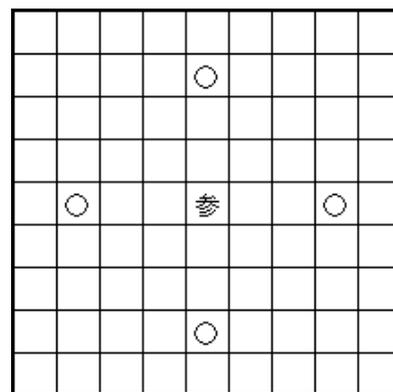
2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

**【03 跳、Threeleaper】(参)**

(3,0)-leaper。

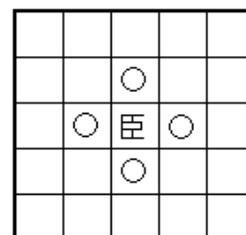
縦横 3 マス跳んだ位置に利く駒。



(○が参の利き)

**【Wazir, Vizier】(臣)**

(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。

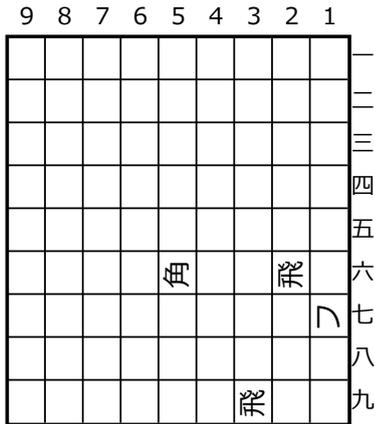


(○が臣の利き)

<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協力白玉詰 6手

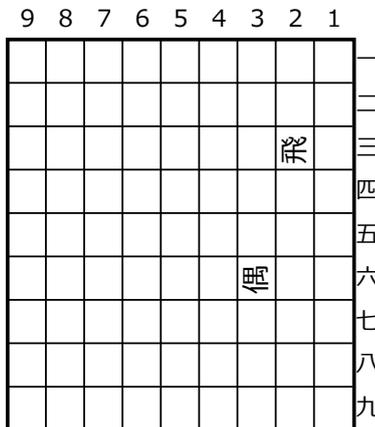


持駒 n香

※フ:中立歩王 (成ると「ト:中立と王」)  
すべての駒が中立駒

■ 169-2 駒井めい氏作

駒全マネ禁最善詰 1手

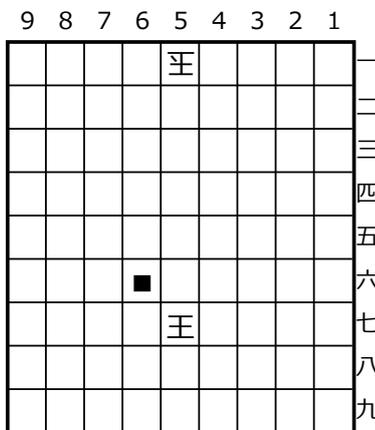


持駒 なし

※n偶:中立Dummy王  
すべての駒が中立駒

■ 169-3 占魚亭氏作

協力白玉詰 6手

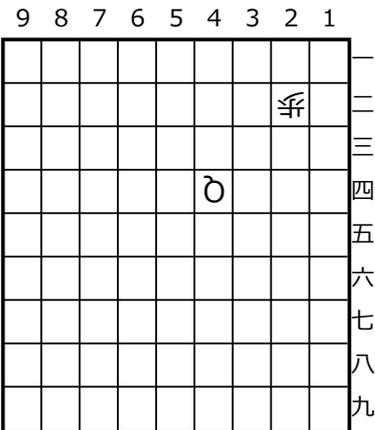


持駒 n香

※■: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

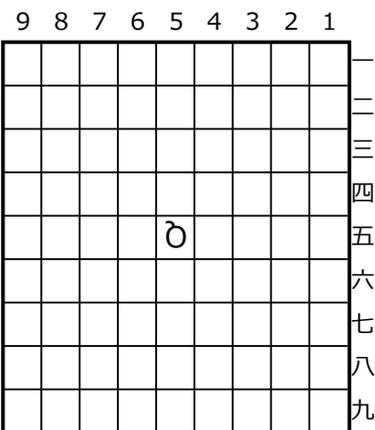


持駒 桂2歩7賢4

※賢:Fers、Q:Queen王

■ 169-5 若林氏作

マキシ協力詰 27手



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



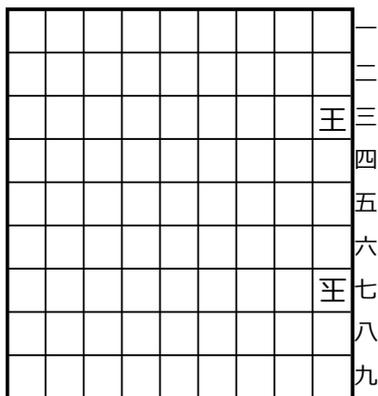
持駒 桂2

■ 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



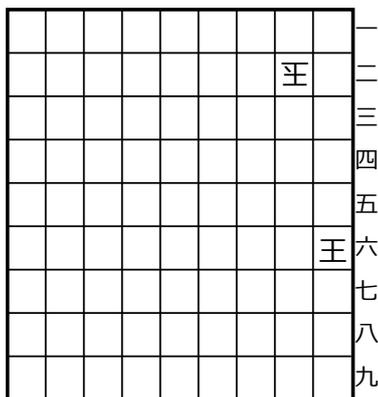
持駒 なし

■ 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

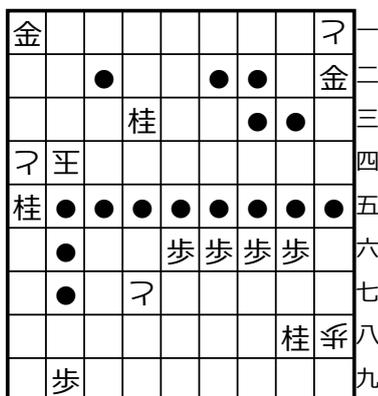


持駒 飛桂3香歩2

■ 169-9 たくぼん氏作

ミニ協力詰 219手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



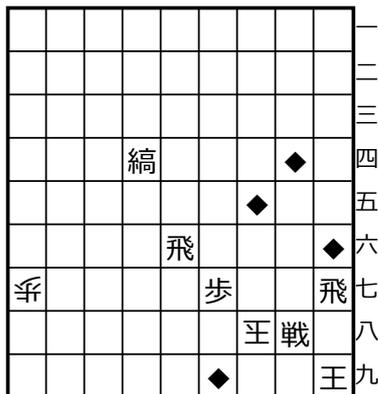
持駒 歩

※●:着手・通過不可

■ 169-10 上田吉一氏作

協力自玉詰 118手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

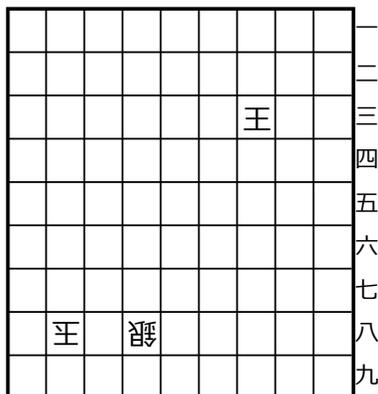
※縞:Zebra、戦:Dabbaba

◆:Pyramid

■ 169-11 さんじろう氏作

ネコネコ協力自玉詰 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タイルメイト 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)

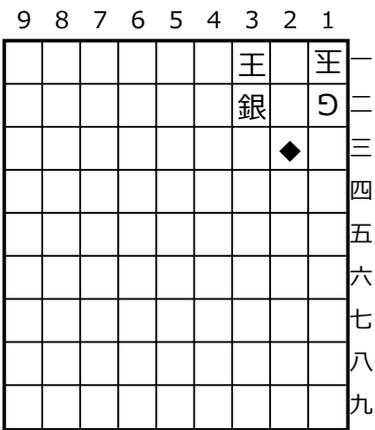
零:Zero

可成地域は相手陣1~3段目

<第 170 回>解答締切:2025 年 5 月 15 日(木)

■ 170-1 駒井めい氏作

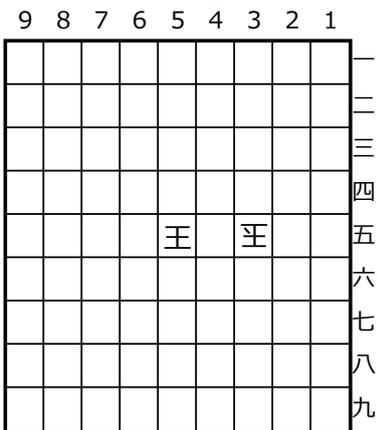
連続協力詰 12+1手



攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし  
 ※G:Grasshopper  
 ◆:Pyramid

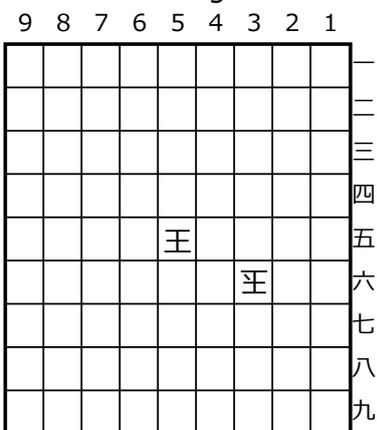
■ 170-2 占魚亭氏作

a) 点鏡All-in-Shogi協力自玉詰 (受先) 5手



持駒 なし

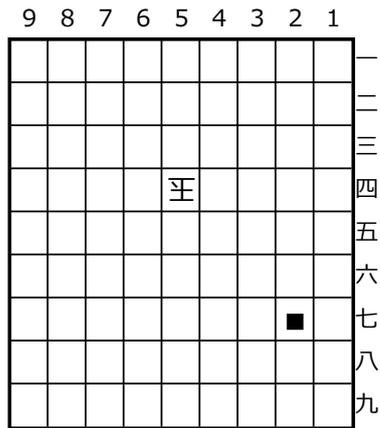
b) 点鏡All-in-Shogi協力自玉詰 (受先) 5手



持駒 なし

■ 170-3 神無太郎氏作

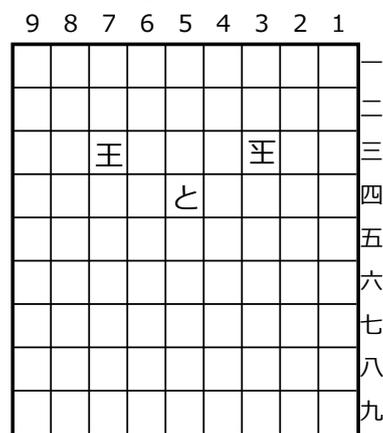
点鏡協力詰 15手



持駒 桂  
 ※■:Imitator

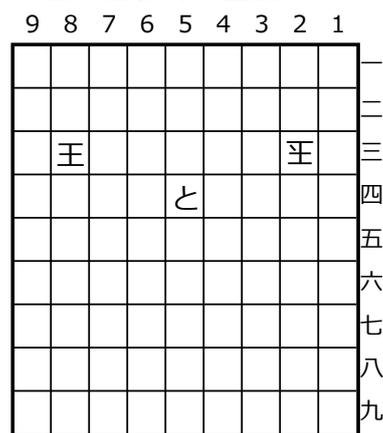
■ 170-4 さんじろう氏作

a) ネコネコ協力自玉詰 4手



持駒 飛

b) ネコネコ協力自玉詰 4手



持駒 飛

■ 170-5 たくぼん氏作

協力詰 69手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	銀	銀	飛	銀	銀				
歩	歩	歩	香	香	香	歩	歩	歩	
驢								?	
王	?								?

持駒 騎  
※騎:Knight

■ 170-6 上田吉一氏作

協力自玉詰 90手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			◆	王		◆			
			参	王	参	◆			
				王	G				
参									
			夜						

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※G:Grasshopper、夜:Nightrider  
◆:Pyramid

■ 170-7 上田吉一氏作

協力自玉詰 260手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		参							参
		?							
馬									
	王	歩	歩	参	参				
馬			◆						
	◆	王	桂	金					

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※銀:成れない不滅銀  
95馬は不滅駒、◆:Pyramid

■ 170-8 上田吉一氏作

協力自玉詰 110手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									参
				参					
	参	?		王		参			
				王					
		香	飛		歩				
角	歩	龍		香					

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※68飛・69龍は不滅駒

■ 170-9 上田吉一氏作

協力自玉詰 62手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
◆	王								
参	◆		◆		◆		◆		◆
王									
	香					桂		?	
		桂	桂	桂					
	参	香	香	香					

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※参:Threeleaper、◆:Pyramid

■ 170-10 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 114手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		◆		王		◆			
馬	◆	飛				◆			
		◆		臣	◆	参			
				王					
	参							参	

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※臣:Wazir、◆:Pyramid  
飛・臣・桂はいずれも不滅駒

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
								科	王	二
										三
								科	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。

**第168回WFP作品展結果** 担当：神無七郎

第 168 回 WFP 作品展の結果を報告します。  
 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）。解答者数 9 名。全題正解  
 者 2 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 168 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2a	2b	3	4	5a	5b	6	7	8	9	10	11	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
荻原和彦	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	12
るかなん	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	10
一乗谷酔象	○	○	○	-	-	○	×	-	○	○	○	○	-	8
さつき	○	-	-	-	-	○	○	○	-	-	○	○	-	6
駒井めい	○	-	-	-	-	○	○	-	-	○	○	-	-	5
変寝夢	○	-	-	-	-	○	-	-	○	-	-	○	-	4
若林	○	-	-	○	-	○	×	-	-	-	-	-	-	3

今年度最初の出題となる第 168 回は全題正解  
 2 名。正解数も多く、上々の滑り出しでした。  
 第 169 回は 200 号記念の作品群の何題かと解  
 答締切りが重なるので、少し心配ですが、よろ  
 しくお願いします。

作品の方では 168-1 に余詰がありました  
 が、解答者全員作意解で、余詰の影響がなかつたの  
 は幸いでした。

■ 168-1 駒井めい氏作（正解 9 名）※余詰

キルケ詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

【ルール】

・キルケ

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

（補足）

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

・詰将棋

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

（補足）

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

【解答】

22 飛成 同龍/28 飛 32 銀 まで 3 手  
 （詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ピンする駒・ピンされる駒の関係を逆転させ  
 ます。

【解説】

すぐにでも取れそうな 12 龍。しかしこれを  
 香で取っても飛で取っても「キルケ」の効果で  
 82 に復活し、自玉に王手が掛かります。しかも  
 この龍は 12 にいたままでも 31 飛成を防いでい

ます。攻方から見れば実に厄介な守備駒です。

初手 22 飛成の狙いはこの守備駒の無効化。飛が 28 に復活するので玉では取ることができませんが、龍では取ることができます。同龍は逆王手になります、気にすることはありません。28 飛が 22 龍をピン止めしている、32 銀の逆逆王手で詰上げることができます。「一瞬の立場逆転」を一切の夾雑物なしに純粹抽出した作品です。

残念なことに、本局には初手から「22 銀 同龍/39 銀 11 香成 同龍/19 香 31 飛成 まで 5 手」の余詰がありました（現在は大丈夫ですが、古いバージョンの fmza ではこの余詰が検出されない場合があります）。筆者は初手 22 飛生が 11 玉で詰まないことを確認して安心してしまい、この紛れの確認が完全に抜け落ちていました。

作者からは「キルケ詰」を「キルケ最善詰」として修正図とするとの連絡がありました。駒を加える修正も可能ですが、シンプルさを重視すれば、確かにこの方が良いでしょう。

【修正図】

キルケ最善詰 3手

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

持駒 銀

【短評】

占魚亭さん

受方龍を取るのは自殺手なので成捨てる。復活利用のピンメイト。

変寝夢さん

敢えて取らない作品ですが、「敢えて取る」作品もありそう。

☆「敢えて取る」手が合法手になることから、駒種の限定や、遮蔽駒の存在証明ができる…透明駒作品向けのネタになりそうですね。

たくぼんさん

初手が成限定なのもいいですね。キルケ詰は初めて解いたかも。

若林さん

対抗系ならではの成限定から 3 連続王手。これで作品になっているという見識がみごと。

るかなんさん

逆王手を避けて 1 筋から攻めようとすると捕まらない。

荻原和彦さん

受方龍を 82 に蘇生させては反則。ならばと攻方龍を 28 に蘇生する着想が鋭い。攻方龍をピンしていた受方龍を逆にピンするどんでん返しの大技が決まった。

さつきさん

一瞬でピンする駒とピンされる駒の立場が入れ替わる手品のような作品でした。

一乗谷酔象さん

受方龍はピンに残す。

☆解答はすべて作意解。余詰はありましたが、そのせいで解答者を戸惑わせずに済んだのは幸いでした。



■ 168-2 占魚亭氏作 (正解 a)5名 b)4名)

a) ネコネコKoko協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) ネコネコKoko協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※鷲: Eagle

【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)

・協力

先後協力して最短手数で目的を達成する。

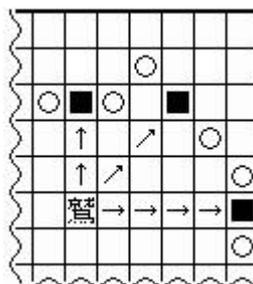
・詰

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。

・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。)

・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)

【解答】

a)89 龍引 88 角 21 龍 まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

b)22 龍 14 桂 21 龍左 まで 3 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

### 【作者のコメント】

2023年7月完成。

ツインというか zero position もどきというか。フェアリー駒を使わないで成立させたかったのですが……。

### 【解説】

Koko とネコネコを併用した実験的作品。b)の方では Eagle (鷲) という Grasshopper の変種が使われており、頭が混乱しそうです。ただ、手数が短いので、根性さえあれば何とか解ける作品です。

まずは a)から見て行きましょう。まるで銀と馬で両王手が掛かっているような初形ですが、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。

21 龍左 (98 龍が 21 に動いた) とすれば三重王手が掛かりますが、12 玉という Koko 特有の受けがあります。初手 21 龍右 (29 龍が 21 に動いた) も同様に 12 玉で困ります。

正解の 89 龍引 (98 龍が 89 に動いた) は渋い狙い。88 角合とすれば、89 龍が角の利きになり 12 銀に紐を付けることができるわけです。満を持して 21 龍とすれば、今度こそ受けがありません。ネコネコの働きで玉が銀の性能になっているので「同玉」とはできませんし、12 銀と 21 龍の両王手を受ける都合の良い両応手もありません。三重王手を誘い手にして、実は両王手で仕留めるのが正解でした。

b)では 13 に置かれている Eagle (鷲) が目を惹きます。いかにも「22 龍で王手を掛ける」という配置ですが、それで良いのでしょうか？

実は変に深読みせず、素直に初手 22 龍とす

るのが正解です。22 龍は両王手ではありません。13 鷲の王手は有効ですが、22 龍の王手は Koko の孤立禁で無効になっているからです。従って、受方は 13 鷲の王手さえ防げば充分です。

2 手目の応手は少し迷うと思いますが、正解は 14 桂。13 鷲を桂の利きにして 21 に利かすのが目的です。そうしないと最終手 21 龍左に対して「同玉」が可能になります (21 同玉に対して同龍とする手が孤立禁に抵触する)。鷲を 21 に利かして、21 同玉を防ぐのです。最終手 21 龍左は自身と 22 龍で王手を掛ける二枚龍の近接両王手。いかにもフェアリーらしい両王手ですね。

本局を a)b)トータルで見ると、共にトドメは 21 龍。また両者とも攻方は龍の着手。2 手目はネコネコの性能変化を活かす着手という統一性があります。そして a)は右の龍、b)は左の龍で 21 龍を実現するという対照性があります。鷲の使用が若干強引な感じもしますが、対照性と統一性のバランスが良い組局であり、Koko とネコネコを併用する実験作としては上々の仕上がりだと思います。

### 【短評】

#### 変寝夢さん (※無解)

ネコネコは対面でいいのではと思ったが、余詰あり。

#### たくぼんさん

a : 紛らわしい誘手が多く悩んだ末に見つけた手順は見事な手順。88 角が光ります。

b : 14 桂に気づくまで時間がかかりました。

#### るかなんさん (※a)正解)

両王手を掛けないのがポイント。

☆るかなん氏は b)で「21 龍左 22 桂 23 龍」の解答でした。22 桂は鷲によって自玉に王手が掛かるので、反則となります。

#### 荻原和彦さん

合駒か付駒で応じ得る「薄い」王手を探す。b)はそもそも初手が狭いのですぐ解けたが、a)には大苦戦。

#### 一乗谷酔象さん

Koko で攻手が限定される。

■ 168-3 阿知矢龍氏作（正解 5 名）

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

【ルール】

・自玉(詰)

攻方を詰（または達成すべき状態）にする。  
(補足)

- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、その目的に置き換える。  
例：達成すべき目的が「攻方をスタイルメイトにすること」なら「自玉スタイルメイト」。
- ・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

・駒詰

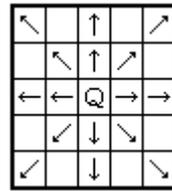
玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性（自らへの取りを避ける義務）を持つ。玉属性が与えられた駒を「駒名」+「王」で呼称する。

(補足)

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

・Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

※本局では平駒の Queen と王駒の Queen が同時に使われているため、前者を「Q」、後者を「女」と表記する。

【解答】

22Q 23Q 52Q 47女 56Q 同Q まで 6手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								♁	一
									二
									三
									四
							♁		五
				♁					六
					♂				七
									八
					女				九

攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部 + Q3

【作者のコメント】

「女王の国」の 2 作目。  
今度は女王も動かしました。

【解説】

盤上は玉も含めて Queen (Q) のみ。受方持駒にも Q が加えられている「Queen のための作品」です。先にネタバレをしてしまうと、本局は **WFP161-4** の発展形。詰上りも似ています。作者のコメントにもある通り、受方 Q 王が動くのが先行作になかった特徴です。

ここでは **WFP161-4** を知らないものとして、白紙の状態から解くときの考え方を述べましょう。Q 王のように利きの大きい駒を詰める場合、まずは動ける場所の確認が必要です。Q は縦横斜めに動けるので、各方向で受方の利きがない場所を確認しましょう。

縦方向：54、56

横方向：49、89

斜方向：48、86

この分類だとどの方向も逃げ場所の数は同

じようですが、横や斜めはそれぞれ左右に一ヶ所ずつ逃げ道が分散しています。縦方向は受方Qの縦方向の王手で一気に塞げそうですね。

残りは横と斜めですが、両方を同時に考えるのは難しいので、まずはどちらかに集中し、残りは辻褃が合うよう調整します。

仮に横方向に集中すると、89と49に逃げ場所があります。初手22Qで23Q合を請求するのが89を塞ぐ手、受方Q王を47に移動させる4手目は29への利きを維持しつつ49を塞ぐ手です。最後は合駒で発生させた23Qを縦方向の逃げ道封鎖に再活用。最終手56同Qで縦と斜めの逃げ道は完全に塞がります。

本局は紛れが多くWFP161-4という先行作を知っていても、解くのは大変だったと思います。大きな利きを持つ駒の移動先を完全に覆い尽くす「被覆問題」は、作るのも解くのも大変ですが、フェアリーの重要な一分野となる可能性を秘めています。力技ではなく、論理的にすっきりと解けるような作品が出現すれば、きっと人気も出ると思います。今後の発展に期待しましょう。

【短評】

占魚亭さん

次の Queen 尽くしでは双方Q王移動を期待します。

☆Q王同士では王手を掛けられないので、この要望に応えるには何らかの条件付加が必要になりますね。果たして「Q王版川中島」を実現しやすい条件は何でしょうか？

変寝夢さん（※無解）

先手Q玉は、行動範囲は5段目までだからそこまでを抑えれば詰むのか。

たくぼんさん

Qは紛れが多いので解答者は大変です。4手目47玉に気付くかどうかで解図時間が変わりますね。

若林さん

想定されるQ合が限定されるためには、と考えれば解けるが、開放された9段目は印象的。

るかなんさん

11と35の間をいい感じに埋められたのにハ

シゴを外された。

荻原和彦さん

ヒントから△47女を仮定する。これに受方Qを1枚加えて詰ますには86と89に利く56しかなく、2手目△23Q合が自然に導かれる。ノーヒントなら苦戦したかも。

■ 168-4 神無太郎氏作（正解3名）

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
							王		五
									六
									七
						王			八
									九

持駒 なし

【ルール】

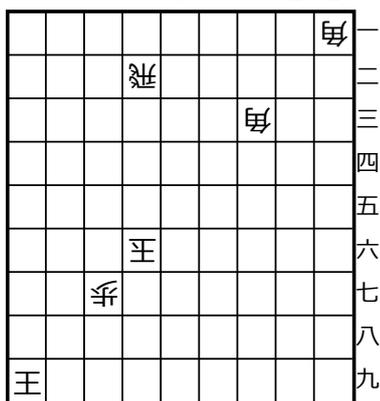
- 点鏡  
55に関して点対称な位置にある2つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。  
(補足)
- 行き所のない駒の禁則は適用されない  
→初出：第108回WFP作品展（WFP127号）  
参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編1」（[https://note.com/tsume\\_springs/n/naab6669c82f3](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)）
- 打歩  
打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）
- 受先  
受方から指し始める。

【解答】

62飛 37王 88玉 48王 78角 同王/22角  
66玉 88王 11角 99王 88角 同王/22角  
33角 99王 77歩 まで 15手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【解説】

初形で右辺にいる双方の玉が、共に左辺に飛ぶという想像を超えた展開に驚かされる作品。このシリーズの先行作を知らずに、初見で解くのはほぼ不可能でしょう。

この作品を解く際に知っておくべき先行作は **WFP165-8**。冒頭6手で一気に舞台を左辺に移動させれば、その作品の4手目以降の手順をそのまま適用することができます。舞台の移動だけで6手も掛けるのは贅沢に思えますが、角筋を利用すれば詰まし易いので、先行投資分が回収できるというわけです。

移動の手順中、6手目が玉で王手する反則に見えて指しにくい手。これに対する7手目66玉の限定移動も妙手です。**WFP165-8**では77にいる玉が66に移動する普通の手だったわけですが、本局では玉が角の利きで移動するので、66以外にも多くの選択肢があります。その中から66を選ぶ限定移動の効果が判明するのは最終手。単なる「移動」が「伏線」に変わっています。**WFP165-8**にあった「転生返し」の味わいは消えています。失った分を上回る付加価値を得たのは間違いないでしょう。

詰将棋の歴史では、元々単純な手筋から出発したものが、様々な工夫を施されて発展し、高度な作品や一つのジャンルに結実することがあります。**WFP165-8**は発表時点で充分高度でしたが、本局で更に高度な展開を見せてくれました。もしかしたら「これで完成品」と思われている他の作品にも、より大きな発展性を秘めているものがあるかもしれません。

【短評】

占魚亭さん

どこかで見た展開になって驚きました。

変寝夢さん (※無解)

6手目が衝撃的。玉が点鏡を使って逃げた直後に跡地に行く手が2回もあり、面白かった。

たくぼんさん

受先15手なんて解ける気がしないところですが、小さい字ヒントのおかげで解けました。

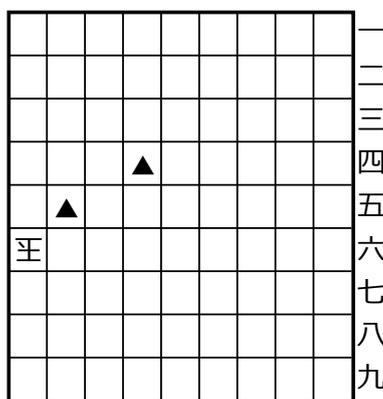
るかなんさん

初手打った飛車をを早々に見切るのが正解とは信じ難い。2枚飛車の形が本線にしか見えませんでした。

■ 168-5 さつき氏作 (正解 a) 9名 b) 6名)

a) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

※▲:攻方覆面駒

b) 協力詰→非王手可協力詰

【ルール】

・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](https://note.com/tsume_springs/n/n6bbdea657599))

#### ・非王手可

攻方に王手の義務がない。  
(王手をしても良い)

#### 【解答】

a) 86▲引 95玉 84▲ まで 3手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 84▲寄 97飛 86▲ まで 3手

(詰上り)

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

持駒 なし

※ X = 飛または龍、 Y = 金または成金

#### 【作者のコメント】

フェアリーには非王手可、ミニ、衝立など、片方の手番の着手の選択のみを変えるようなルールが存在します。その性質からそのようなルール単一の有無の切り替えのみでは、多くの場合解集合に包含関係が生じるため、本作のような設定のツインを作るのはとても困難です。本作はその一角である 非王手を覆面駒の利用により切り崩した作品です。そして、非王手の有無で攻め方の着手の順番が入れ替わります。

#### a)に関する補足

序 2 手で 86 に動いた駒が飛であることが確定。そのため最終手は 84▲「寄」と記す必要はない。最終手で 84 に動いた駒が龍と確定して詰み。

#### b)に関する補足

序 2 手で 84 に動いた駒が飛であることが確定。3 手目は飛が品切れで下に動ける駒が金、成金のみ(馬と攻方玉はこれまでの手順が非合法なので除外)なので詰み。そのため 2 手目は飛限定。

#### 【解説】

「攻方王手義務がある条件下で成立する手順は攻方王手義務がなくても成立する」。これは、協力詰における常識でした。この常識を覆す作品がここに現れました。

「攻方王手義務」は多くの場合、手順を縛る要素であり、それが「詰」に利することはありません。しかし、覆面駒作品のように情報不足を補う必要があるルールでは、「攻方王手義務あり」の条件が「非王手可」より、攻方の着手に

関する詳細な情報をもたらすことがあります。

本局でその意味を具体的に説明しましょう。

a)の最終手は64にいた覆面駒が84に移動した手です。「攻方王手義務あり」の通常の条件下では、これが王手であることを推論に含めて構いません。従って、「横に移動でき」かつ「斜め下にも利く」という条件を満たす駒、即ち龍であることが確定します。その前の2手で86に引いた覆面駒が飛であることは確定しているので、これで「詰」が証明されます。

もし、これが「非王手可」ならどうでしょう？

64にいた覆面駒が84に移動しても「横に移動できる」駒であることしか分かりません。64から移動した覆面駒が飛である可能性も残るのです。当然「詰」も証明できません。

では「非王手可」の条件の下では、b)は不詰なのでしょうか？ そうではないことを実際に示すのがb)の手順です。

攻方王手義務がないことを活かして、初手84▲寄とするのが第一弾。これで84に移動した覆面駒が龍か飛に絞り込まれます。

そして2手目97飛が玉の逃げ道を塞ぐと同時に飛を品切れにする妙手。

その効果が表れるのが最終手。85の覆面駒を86に引く手ですが、もし2手目97歩等として飛を品切れにすることを怠ると、95玉とする受けが残ってしまいます(84と86の覆面駒が共に飛なら95玉が可)。従って詰の証明にはなりません。2手目97飛なら飛が品切れなので、86▲とした時、この駒が金あるいは何らかの小駒の成駒であることが証明されます。最終的には84▲も86▲も駒種の確定はできませんが、詰んでいることは証明されました。

繰返しになりますが、「攻方王手義務あり」と「攻方王手義務なし」には包含関係があり、「攻方王手義務あり」で詰むものは「攻方王手義務なし」でも詰むという命題は、疑われることはありませんでした。本局はその反例を示すと同時に、「攻方王手義務あり」でも「攻方王手義務なし」でも唯一解を成立させた驚くべき作品なのです。

#### 【短評】

#### 占魚亭さん

85地点の覆面駒の駒種を確定させる2手目が重要。b)の駒打ちは盲点でした。

#### 駒井めいさん

協力詰で成立する手順なら、非王手可協力詰でも成立する手順のはず。その常識が覆面駒で覆られるとは。これは衝撃的。bも飛二枚の手順と予想したが詰まず。bで飛車を枯らすことで、残りの覆面駒を金に限定するのは面白い。aとbを見比べると、攻方の着手順が入れ替わってる。

#### たくぼんさん

aはすぐ分かりましたが、bはいろいろ悩みました。2つの▲を動かさないといけないのは分かるのですが非王手可条件で駒種を限定できるとは思えなかったのですが、2手目が閃いて解決。これは面白い。

#### 若林さん(※a)正解)

初手の対比を味わうべき作品だが、b)解を得たあとa)解に1時間かけてしまった。盲点とは恐ろしい。

☆若林氏はb)で「87▲(=飛) 95玉 64>84▲(=龍)」の解答でした。ルールに関する誤解だと思います。

#### るかなんさん

a)は「飛である」ことを、b)は「飛でない」ことを証明する必要がある。対比のさせ方がユニーク。

#### 荻原和彦さん

王手義務のないb)は歯応え満点。飛の売切れを主張する2手目飛打が目の覚めるような応手だった。

この2解、手順は違えど攻方着手は共通。a)では覆面駒が2枚とも可視化されb)では1枚も可視化されない(84は飛|龍、86は金|全|圭|杏|と)という対比も良い。

#### 一乗谷酔象さん(※a)正解)

巧みなルールと手順の対比。a解手順でもbを満たしそうなところ、そうはいかない。

☆一乗谷酔象氏はb)で「83▲成(85) 95玉 94▲(64)まで3手. 83▲=龍、94▲=飛か龍」の解答でした。覆面駒作品では最終手で詰んでいることを推論に加えることはできないので、この手順では83▲=成香の可能性が残ります。

■ 168-6 たくぼん氏作 (正解5名)

マキシ協力詰 59手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩6

【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の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離1と定義する。

【解答】

39歩 47玉 48歩 56玉 57歩 65玉  
 66歩 74玉 75歩 83玉 84歩 72玉  
 83歩成 81玉 92と 72玉 82と 61玉  
 72と 52玉 62と 41玉 52と 32玉  
 42と 21玉 22歩 同と 32と 12玉  
 22と 13玉 23と 14玉 24と 15玉  
 16歩 26玉 25と 37玉 38歩 46玉  
 47歩 55玉 56歩 64玉 65歩 73玉  
 74歩 62玉 73歩成 53玉 63と 44玉  
 34と 45玉 46歩 54玉 64と まで 59手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

何もない空間でぐるっと逃げ回る順が見所です。マキシには面白い順がまだまだあります。

【解説】

攻方歩のみの無仕掛図式。ただの協力詰だと、玉を追って歩を成るだけで詰むので、作品と呼べるものを作るのは困難ですが、マキシの条件が付加されると話は変わります。

マキシでは歩の王手に対し玉が斜めに逃げます。二歩は反則なので、玉は逃げる方向を変えられず、結果的に斜めの歩の階段が出来上がります。

歩を成ると金を作ってから、玉は斜めに動こうとするので、協力詰であるにも関わらず、なかなか「詰」に協力して貰えません。序盤で歩を打った筋では二歩禁のため歩が打てないことも「詰」の達成を困難にしています。結果、二枚目のと金を作るために盤上を大回りし、二枚のと金で挟み撃ちするように玉を捕まえる手順が現れます。

このような長大な追い回しが、ほとんど何もない空間で繰り広げられるところに本局の面白さがあるわけですが、この路線の作品には前例がありました。作者は左真樹氏です。

【参考】マキシ協力詰の裸玉

左真樹

マキシばか詰 51手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 銀歩6

(詰将棋パラダイス,1980年5月)

28銀 同玉 29歩 37玉 38歩 46玉  
 47歩 55玉 56歩 64玉 65歩 73玉  
 74歩 62玉 73歩成 53玉 63と 42玉  
 53と 33玉 43と 22玉 33と 13玉  
 23と 14玉 24と 15玉 25と 16玉

15 と 27 玉 28 歩 36 玉 37 歩 45 玉  
 46 歩 54 玉 55 歩 63 玉 64 歩 52 玉  
 63 歩成 43 玉 53 と 34 玉 24 と 35 玉  
 36 歩 44 玉 54 と まで 51 手

(詰上り)

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

持駒 なし

左真樹氏は同じ 1980 年 5 月号でマキシ詰の煙詰を発表しています。煙詰の方は「出口信夫の世界」(<https://problem-paradise.com/wp-content/uploads/2024/08/%E5%87%BA%E5%8F%A3%E4%BF%A1%E7%94%B7%E3%81%AE%E4%B8%96%E7%95%8C20240819.pdf>)で紹介されているので、ぜひご鑑賞ください。左真樹氏が裸玉と煙詰を同時に発表したのは、「将棋図巧」を意識してのことでしょう。

左真樹氏のこの裸玉はこのジャンルの作品の決定版と言っても良いものです。たくぼん氏の作品では、盤の両端にある「と金」をはがす手が加わっているわけですが、発展性を求めるなら、ハガシを強調するような構成の方が良いかもしれません。いずれにせよ、マキシの“再発見”は始まったばかりです。これからのこの分野の発展に期待しましょう。

【短評】

占魚亭さん

いろいろ違いますが真T氏作(WFP146-3)を想起しました。

変寝夢さん (※無解)

左真樹さんの名作(詰パラ 1980.5)を思い出した。この趣向が将来どのような変化を遂げていくのだろうか興味がある。

☆変寝夢氏のこの短評のおかげで左真樹氏の前例に気付くことができました。ありがとうございます。

るかなんさん

左右端までと金を回収しに行って盤端を使わない詰上になる。歩だけでこんな立体的な手順が成立するのが驚き。

荻原和彦さん

「下段の詰みは無い(最終手余詰不可避)」とメタ読み(悪知恵とも云う)で決めつけ、中段での詰みを探せば案外楽勝だった……などと嘯く拙者も結構ワルよのお。

さつきさん

予想だにしていなかった玉位置の詰め上がり。ヒントがなければ厳しかったと思います。階段の再活用も見事でした。

■ 168-7 上田吉一氏作 (正解 5 名)

協力自玉詰 150手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
歩	と		角						二
	香								三
王		夜	夜	王					四
									五
王	歩								六
駱	桂								七
									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

【ルール】

• Camel (駱)

フェアリーチェスの Camel。

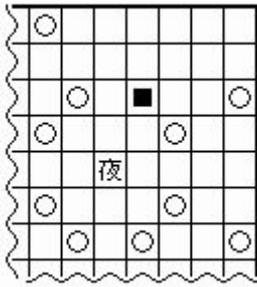
3 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。

		○	○						
○								○	
			駱						
○								○	
		○	○						

(○が駱の利き)

• Nightrider (夜)

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



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

・取捨駒

取っても持駒にならずに消える駒。

(補足)

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

→初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

【解答】

52 夜 93 玉 84 角 同飛 36 夜 55 角  
 同夜 94 玉 85 角 同飛 31 夜 52 角  
 同夜 93 玉 75 角 同飛 36 夜 55 角  
 同夜 94 玉 76 角 同飛 31 夜 52 角  
 同夜 93 玉 66 角 同飛 36 夜 55 角  
 同夜 94 玉 67 角 同飛 31 夜 52 角  
 同夜 93 玉 57 角 同飛 36 夜 55 角  
 同夜 94 玉 58 角 同飛 31 夜 52 角  
 同夜 93 玉 48 角 同飛 36 夜 55 角  
 同夜 94 玉 31 夜 93 玉 66 角 同桂  
 55 夜 94 玉 31 夜 52 角 同夜 93 玉  
 36 夜 94 玉 58 角 同桂成 52 夜 93 玉  
 36 夜 55 角 同夜 94 玉 31 夜 93 玉  
 57 角 同圭 55 夜 94 玉 31 夜 52 角  
 同夜 93 玉 36 夜 94 玉 58 角 同飛  
 52 夜 93 玉 36 夜 55 角 同夜 94 玉  
 67 角 同圭 31 夜 52 角 同夜 93 玉  
 57 角 同飛 36 夜 55 角 同夜 94 玉  
 31 夜 93 玉 66 角 同圭 55 夜 94 玉  
 31 夜 52 角 同夜 93 玉 36 夜 94 玉  
 67 角 同飛 52 夜 93 玉 36 夜 55 角  
 同夜 94 玉 76 角 同圭 31 夜 52 角  
 同夜 93 玉 66 角 同飛 36 夜 55 角  
 同夜 94 玉 31 夜 93 玉 75 角 同圭  
 55 夜 74 角 同夜 94 玉 85 角 同圭  
 まで 150 手

(詰上り)

										一
										二
歩	と									三
香										四
王		夜								五
	圭									六
王	歩		鋸							七
駱	桂									八
										九

攻方持駒 なし  
受方持駒 角

【解説】

受方玉は 93 と 94 にしか動けず、主役と思われる飛や Nightrider (夜) には「取捨」の指定があり、これらを持駒にすることはできません。攻方と受方を自由に行き来できる駒は角のみ。上田吉一氏の一連の作品を見てきた方なら、ここまで状況を把握した時点で「角を媒介にした飛鋸」が予想できるのではないのでしょうか。

実際、本局の序盤は「角を捨てて飛を移動させる」と、「夜を活用して角合を稼ぐ」という2つの手順を繰り返し、玉から遠ざかる飛鋸が行われます。

しかし、作意に入るのは簡単ではありません。初手 56 夜とする紛れが有力で、実際この紛れに誘われた解答者も多かったようです。初手 56 夜とした場合、角合する場所は 72 と 75 になりますが、75 地点が飛鋸の軌道と干渉してしまうので、手が続かないのです。

正解は初手 52 夜と大きく跳ぶ手順。これなら角合の場所が 55 と 52 になり、飛鋸の邪魔になりません。この大きな動きが見られるだけでも、夜を使う十分な理由が感じられますね。

でも本番はこれから。そもそも、なぜ飛を遠ざけるのでしょうか？

その答えが受方 54 桂の存在。53 手目から 70 手目まで 18 手を掛けて、角を媒介に桂を二段跳びさせ、成桂を作る手順が現れます。飛がこの成桂作りの邪魔にならないよう待避させる。それが序盤の飛鋸の理由だったのです。

〔途中図〕 70 手目の局面

										一
歩	と									二
	香									三
王										四
										五
王	歩					夜				六
駒	桂									七
										八
										九

持駒 なし

ここからいよいよ本局のメイン趣向が始まります。成桂と飛が同期して進む二重鋸の開始です。

攻方玉を詰めるためには成桂を 85 まで運ぶ必要がありますが、それだけでは充分ではありません。85 圭を 86 歩で取られないよう、飛を六段目に運んで 86 歩をピン止めする必要があります。それがこの二重鋸の意味です。また、成桂と飛が歩調を合わせて進むのは、それが最も効率が良いからです。仮に成桂だけ先行させてしまうと、飛が追いつくのを待つため、どこかで無駄な往復をしなければいけません。

この二重鋸の間、夜は3筋と5筋を行き来して、玉位置を調節したり、5筋で角合を稼ぐ仕事をしているわけですが、最後だけはもうこれ以上鋸引の必要がないので、角合の場所が7筋に変わり、そこで役割を終えます。

本局の二重鋸の仕組みは更に拡張することができ、上田吉一氏個展2第2番(出題WFP197号、結果稿WFP199号)で「三重鋸」が発表されています。本局との前後関係は分かりませんが、本局は夜を使って角合を稼ぐ持駒増幅機構が面白く、独立した作品として楽しむことができます。

#### 【短評】

#### 変寝夢さん

個展2の2番とWFP132-4を合わせたような作品。

#### 占魚亭さん

飛と小駒成駒(成桂)のW鋸。  
桂が絡んでからちょっと複雑になるけれど、面白かったです。

#### たくぼんさん

初手56夜からの72夜~56夜~75夜~51夜ルートに嵌ってしまいました。

この順では飛を外に引っ張り出せず闇の中を彷徨い続けました。もう一步外側のルートだったんですね。

#### るかなんさん(※誤解)

初手56夜と思い込み、75地点の衝突をどう回避するのか四苦八苦。

☆るかなん氏の解答は57手目66角(王手になっていない)でした。これが後続の手順にも影響を与えていたので、誤解とせざるを得ませんでした。

#### 荻原和彦さん

角を回収しつつ夜を回すルートを見つけなくては始まらない。すぐ目に付く56→75→51→72→56は飛を運ぶ通路と重なって失敗だ。52→36→55→31→52と回すルートを発見できて一安心。飛を退却させ圭を押し立てて玉を目指せば綺麗なピンメイトが実現する。

#### 一乗谷酔象さん

期待を裏切らない上田作。一旦合駒を取った後、玉から離れる移動で繰り返し合駒請求できる。飛と成桂の配置替えが鍵。

#### ■ 168-8 springs 氏作(正解6名)

#### 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

#### 【ルール】

#### ・駒余り禁

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

#### 【解答】

29 飛 18 玉 19 飛 27 玉  
 「28 歩 同玉/27 歩 29 飛 17 玉  
 18 歩 同玉/17 歩 19 飛 27 玉」×8  
 28 歩 同玉/27 歩 29 飛 17 玉 19 飛 27 玉  
 29 飛 18 玉 19 歩 17 玉 27 飛 まで 79 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

キルケを利用した持駒消去。

【解説】

歩 18 枚という大量の持駒。「駒余り禁」の条件。この2つから本局の主題が持駒消去であることは、すぐに推測できると思います。ただ、問題はこれが「キルケ」であること。キルケは取られた駒が盤上に復活するルールであり、駒を消すには工夫が必要です。

キルケで駒を復活させない基本的な方法は「復活場所を埋める」こと。これは攻方駒で埋める方法と、受方駒で埋める方法に二分され、そこから更に細分することができます。

歩に関しては復活を妨げる特別な方法があります。それは「二歩禁」の利用です。復活すると二歩になる場合、取られた歩は復活せずに持駒のままとなります。

本局で使われる復活防止策は前者。七段目で歩を取らせれば復活場所が埋まっているため、復活しません。七段目に歩を直接打つことはできない(王手にならない)ので、一旦八段目に歩を打って、これを玉に取らせることで七段目に歩を移動させます。「復活しないために復活する」という面白い手順です。

これを1筋と2筋で交互に繰り返し、余分な歩を消去していくわけですが、問題は着地。収束のため最後の1歩は19に残し、27飛の離れ

技で詰上げます。27飛には紐が付いていませんが、これを取ると28に飛が復活するため、受方玉はこれを取ることができません。復活を含みに自分で自分に紐を付ける「影の足」と呼ばれるキルケ系ルールの手筋です。

本局は持駒消去の趣向をキルケらしい手順で実現し、収束もキルケ特有の手筋で締める卒のない仕上がり。目的も手段も見え易いので楽しく解くことができたのではないのでしょうか。

【短評】

占魚亭さん

歩を消す方法と詰上りが見えやすく、楽しかったです。

駒井めいさん

詰み形も見えていて、持駒歩 17 枚を消去すればいいこともすぐに分かる構成。

飛車を2筋で上下させるだけだと、大きく手数超過。2筋だけでなく1筋も使う手順が見えても、3手目19歩だと最後に飛車の位置が悪くて手数超過。

ここまでいって振り出しに戻って、3手目19飛にたどり着く。心地よい難易度ですっきり。駒余り禁+キルケで趣向手順を表現したのは、全てが上手く噛み合った感がある。

たくぼんさん

最後の1枚を除いて全て1度復活させて消すのは面白いですね。

るかなんさん

歩を捨てるのは難しくないが、だからこそ着地が不安になる進行。

荻原和彦さん

7段目と8段目でボックスステップを踏む受方玉。楽しい軽趣向作。

一乗谷酔象さん

8手2歩消去の繰り返し手順。先打消去とも呼ぶのかな。銀入手(2回目の銀合)も考えたが80手を越える。

☆手数を度外視すれば、銀を使った持駒消去も可能ですね。実際にそれだけを抽出した図を作ってみました。

〔参考図〕 銀を使った持駒消去

キルケ駒余り禁協力詰 145手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

28 銀 18 玉 19 銀 17 玉

「18 銀 同玉/39 銀 19 歩 同玉/17 歩

28 銀 18 玉 19 銀 17 玉」×17

18 銀 同玉/39 銀 19 歩 17 玉 28 銀

まで 145 手

☆「駒余り禁」は作例が少ないですが、協力白玉詰で作られてきた持駒消去機構の多くが、駒余り禁協力詰に移植可能だと思います。

■ 168-9 springs 氏作 (正解 6 名)

Koko協力白玉詰 56手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									皇	一
							皇	皇		二
								香		三
										四
皇										五
										六
										七
									皇	八
								皇		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)

【ルール】

・不滅駒

取られることのない駒。

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1)成っても不滅性を失わない

2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出:第140回WFP作品展(WFP165号)

・蟹

左右に1マス動く駒。

	○	蟹	○	

(○が蟹の利き)

【解答】

27 香 同角 12 香成 同蟹 19 香 18 香

同香 17 香 同香 同角 16 香 13 香

同香生 22 蟹 26 香 同角 12 香成 同蟹

18 香 17 香 同香 16 香 同香 同角

15 香 13 香 同香生 22 蟹 25 香 同角

12 香成 同蟹 17 香 16 香 同香 15 香

同香 同角 14 香 13 香 同香生 22 蟹

24 香 同角 12 香成 同蟹 16 香 15 香

同香 14 香 同香 同角 13 香 22 蟹

23 香 同角 まで 56 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香2

【作者のコメント】

2枚の受方角の呼び出し。Kokoを利用して香の打点や合駒の位置を限定しています。

【解説】

香を使って2枚角の呼び出しを繰り返す趣向作。角の呼び出しは2筋で行い、香の補充は1筋で行います。これには香の王手に対する香

合を使うのですが、香の打ち場所が常に限定打になるのが本局の見所。周囲に駒がある場所にしか駒を打てないという **Koko** の性質を上手に利用しています。

**Koko** を使った従来の作品では主に玉周辺での攻防にその効果が使われてきました。本局では **Koko** を遠隔操作時の位置限定に使います。通常なら非限定になる遠打や合駒がきちんと限定されるこの作品を見ると、これが **Koko** の正しい使い方に思えて来ますね。

あるルールの上手な使い方の発見は、固有の手筋の発見に勝るとも劣らない価値があります。この作品の登場が **Koko** の発展に繋がることを期待します。

【短評】

**占魚亭**さん

ただただ楽しい筋違い 2 枚角鋸。

**駒井めい**さん

香を補充しながら、二枚の角を動かしていく。**Koko** を使っていると、手順がうまく限定されている。

**たくぼん**さん

**KoKo** ルールを香の限定打の為に使っているのが面白い発想ですね。

**るかなん**さん（※誤解）

**Koko** の効果で玉を閉じ込めなくても発散しない。他の形にも発展性のありそうなルールの使い方。

☆るかなん氏の解答は初手から「12 香成 同蟹 17 香 同角 16 香 13 香 同香不成 22 蟹 29 香 28 香 同香 27 香…」ですが、12 手目に「5 枚目の香」が出現するため誤解です。

**荻原和彦**さん

攻方全着手香。手数節約のコツは早め早めに香を渡して連続捨合せること。長手数を感じさせぬ一篇。

**さつき**さん

角を手繰り寄せる趣向作。見た目から 2 つの筋の役割が入れ替わりながら進展するののかと思いきや、それぞれの筋の役割が一貫していて驚きました。

**一乗谷酔象**さん

急所に利く角を 2 枚並べる。

■ 168-10 松下拓矢氏作（正解 7 名）  
協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香4  
受方持駒 なし

【解答】

23 と 17 と 16 香 同と 15 香 同と  
14 香 同と 13 香 同と 12 と 同と  
同龍 同玉 13 歩 同飛 まで 16 手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 飛香4歩2

【作者のコメント】

5 連続ペレが狙い。

▲21 とや▲22 とを含む紛れは 13 飛で王手がかかった際に持駒が余るので詰みません。

【解説】

4 香連打 + 1 で合駒を動かす作品。単に 5 連続捨駒で受方駒を動かすのではなく、「ペレ」という条件下で駒を動かすのが狙いです。

「ペレ」の条件は満たしませんが、香4枚を含む5連続捨駒で受方駒を誘導する作品として、以下の作を思い浮かべた方もいるでしょう。

【参考】 5連続捨駒での駒移動

青木裕一

ばか詰 11手

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

持駒 桂 香4

(詰将棋パラダイス, 2021年8月, 第33回妖精賞短編部門受賞)

18香 同金 17香 同金 16香 同金  
15香 同金 25桂 同金 14角成 まで 11手

では「ペレ」と呼ばれるには、どのような条件を満たせば良いのでしょうか。用語の定義は以下のようになっています ([https://helpman.komtera.lt/definition/Pelle\\_move](https://helpman.komtera.lt/definition/Pelle_move) より)。

【Pelle Move】

A move made by a pinned piece (except a pawn) along the pin line without capturing the pinning piece.

つまり「ピン止めされた駒がその筋に沿って動く」ということです。定義上は「ピン止めされた駒」が「合駒」である必要はないのですが、本局では2手目「17と」の移動合で合駒を発生させ、それを1筋に沿って動かしています。

「ペレ」を含む作品が珍重されるのは「なぜすぐに取り除ける駒を取らないのだろう？」という奇妙さを感じるからです。本局では最終的にその駒を取るのに尚更です。

本局でのその疑問への答えは「持駒消去」。

仮に2手目「16と」として、以下作意と同様に進めたとしましょう。攻方持駒には香が1枚余っているため、最終手13同飛に合駒が可能なので詰みになりません。無理やり4香を連打すると、逆に受方玉を詰ましてしまいます。

このように明快な意味付けで作られた本局。

原理は簡単でも、創作は厳しい余詰との闘いだっただけでしょう。例えば「34歩」が何のための配置か、読者の皆さんも考えてみてください。

作家視点で見ると、持駒を「香4歩」とするのはではなく、最後に捨てる「23と」を最初に動かす構成にしたところに、作者の構成力を感じます。初手「12と」は受方玉を詰めてしまう手ですが、守備駒を呼び寄せたから「12と」を決行すれば、攻方玉を詰めることができます。単に「5連続ペレ」という条件を達成するだけでなく、それに更なる意味を持たせた効果的な演出だと思います。

【短評】

占魚亭さん

鮮やかな5連続 Pelle move。

変寝夢さん

これはペレですね。正統派の作り方ですね。

たくぼんさん

いいですね。シンプルなルールと面白い持駒香消去でした。

るかなんさん

香が無ければ桂を精算して10手。持駒を増やしただけで手順の密度が変わる。

荻原和彦さん

問われているのは読みではない何か。ペレ5連続が脳裏をよぎったその瞬間、これだと確信できた。インスピレーション……いや、詰将棋愛の勝利と言っておこう。

さつきさん

純粋な協力自玉詰で驚異の5連続ペレ。6連続が可能なのか気になりますね。

☆余詰防止が大変そうですが、きっと可能だと思います。また、「ペレ」にこだわらず「玉は不動のまま同一の受方駒を連続捨駒で動かし、かつ同じ場所を通らない」という条件で、何連続捨駒が可能かという記録にも興味があります。どなたか限界に挑戦を！

一乗谷酔象さん

香の消し方。と金を捨てれるように。

■ 168-11 さんじろう氏作（正解4名）

ネコネコ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

【解答】

59 銀 55 角 48 銀 54 角 59 銀 まで 5手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2 手目の付駒は王手を解除するためには角か桂。その角を引くことによって夏止め状態を作り、銀がもとに戻って詰み上がる。

最終手以降、55○の付駒は、57 歩＝飛となり王手が掛かる。56 飛が斜めに移動すると、59 銀＝歩となり王手。57 飛と歩を取ると、59 銀＝飛となり王手。59 玉は 57 歩＝飛となり、やはり王手。色々応手は考えられますが、どれも捕まっています。

軽い作ですので解答者増加を期待しますが、うまく行きますでしょうか。

【解説】

フェアリーには「擬似すかし詰」という概念があります。一見、合駒ができそうな局面なの

に、そのルール特有の事情で合駒した手が反則になるため、合駒ができず、そのまま詰んでいる状態を指します。

本局の詰上りは「擬似すかし詰」に似た状態が生じています。一見すると 55 に何か打てば、59 銀と 54 角の利きの交換が生じて受かりそうですが、57 歩と 56 飛の利きの交換も同時に生じて自玉への王手となるため、55 に駒を打って受けるのは反則となります。

つまり本局は4手掛けて 54 に駒を発生させ、55 を受方にとっての着手禁止地点にするのが狙いの作品だったのです。

これを更に効果的にしているのが冒頭の2手。幕開けの「59 銀 55 角」によって、55 の付駒の有効性を見せつけてから、再度の 59 銀に対しては付駒が利かない幕切れにするという構成の妙を見せてくれます。

初手を指した局面と最終手を指した局面の対比の妙はもちろんですが、3 手目の「委託王手」や4 手目の「真下に下がる角」も味が良く、短手数に妙手が凝縮された作品です。

【短評】

占魚亭さん

受方 56 飛と攻方 57 歩の性能交換を巡る攻防。スイッチバックで締めるのが洒落ている。

たくぼんさん

角が真後ろに1つ下がるという感覚がないので本当に苦労しました。59 銀のスイッチバックも面白い。

るかなんさん

角がほしい理由は実はなかった、という。

荻原和彦さん

▲59 銀△55 桂▲47 銀の両王手は△46 桂の移動付駒で逃れ。本譜△55 角～△54 角が 55 の付打を無効化する邪魔駒設置の好手順。攻方銀の往復も良い味。

それにしてもこの詰上り、見れば見るほど連珠の長連筋(余計な石があり絶対に五連を作れぬ並び)を想起させる。

☆確かに本局の詰上りは連珠の長連にそっくりですね。WFP162-9 の詰上りが「夏止め」に喩えられたように、ネコネコには連珠の用語が当てはまる手筋がいろいろありそうです。

仮に「縦横ネコネコ」(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。駒が横に繋がっているとき、左から n 番目の駒は右から n 番目の駒の性能になる。複数の性能変化対象がある場合は合成した利きになる) というルールがあれば、「三三」や「三四」に喩えられる詰上りの作品も生まれそうです。

【総評等】

変寝夢さん

今月は趣向メインの作が多かったような気がします。

たくぼんさん

硬軟とりまぜてのラインナップで楽しめました。

るかなんさん

3年越しの悲願達成？

☆内容的には全題正解に近いので、見直しの時間を取り、ケアレスミスをなくせば全題正解が達成できると思います(何だか受験のアドバイスみたいですが…)。

☆前年度(第158回～第167回)の解答成績の報告です。解答成績トップはたくぼん氏。年度当初は占魚亭氏が先行していましたが、安定して上位の解答成績を維持することで、首位に立ちました。2018年から続く解答王とはさすがの貫禄ですね。3位は荻原和彦氏。上位陣のお三方は2023年度と同じ順位で安定しています。若林氏は年度途中からの参加なので、次は上位に食い込むでしょう。注目は解答総数50以上の中間層が厚くなっていることです。本作品展は出題作の半分が解ければ解答強豪を名乗って良いので、この層が厚くなれば、フェアリー界全体の解図レベルが上がったと考えて良いと思います。今年度が終わったとき順位にどのような変動が起きるかも楽しみですね。

以上

2024年WFP作品展解答成績

氏名	158回	159回	160回	161回	162回	163回	164回	165回	166回	167回	計
たくぼん	11	11	12	11	12	12	13	13	11	12	118
占魚亭	12	13	10	11	9	7	14	14	10	12	112
荻原和彦	8	9	12	8	9	8	9	5	6	5	79
るかなん	4	7	5	5	8	8	6	6	7	5	61
springs	4	7	5	8	8	3	6	7	8	3	59
一乗谷酔象	3	6	2	9	4	5	5	8	9	6	57
若林					4	12	6	14	11	9	56
さつき	6	8		8	9	10		7	5		53
変寝夢	5	2	2	4	3	2	3	1	1	4	27
駒井めい		2			2	3				3	10
北村太路						3					3
御原真尋							1		1	1	3
榎彰介					3						3
計	53	65	48	64	71	73	63	75	69	60	641



■ 81-03 三角 淳

協力詰 (受先) 32手  
持駒 なし

									ス	ス	ス
										香	
						卒					
						王	卒	卒			

持駒 香

■ 81-04 たくぼん

協力詰 93手

										ス
	ス					ス	桂	ス		
ス			王					香		
								龍		
		卒	卒					龍		
								香		
龍	手	銀	銀		銀	銀	香			
王	桂	歩	歩	歩	歩	香	歩	ス		
香	ス	と	と	と	と	歩	龍	歩		

持駒 なし

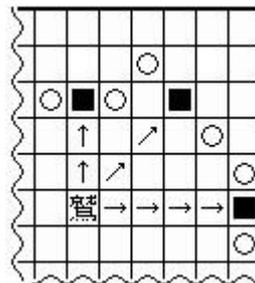
# 今月の手筋



【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。)

(※解答は p.39 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」に徹してくださるようお願いいたします。

## 第27回フェアリー入門出題

担当：springs

今回の募集ルールはフェアリー駒の **Locust** です。創作に苦戦されたという声もちらほら聞こえました。投稿作は4作にとどまり、自作2作を加えて計6題の出題です。

1作でも解けたら解答をお送りいただけますと幸いです。いくつかの作品には小さい文字でヒントを記載しています。必要に応じて拡大してご覧ください。

解けない作品は **fmza** 等で解を確認し短評のみお送りいただくのも **OK** です。その場合、解を確認した作品について自力解答ではない旨をご記載ください。

**Locust** の詳細は先月号の「**Locust** 超入門」をご参照ください (WFP 第200号 p.117)。

### ルール説明

#### 【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。

#### 【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。

#### 【最善詰】

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

#### [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。

### 解答規定

- 以下をお書きください：
  - ・ 解答者名(変名可)
  - ・ 各作品の解答と短評(長評)
  - ・ 総評(任意)
- 解答締切：
 

**2025年4月15日(火)**
- 解答送付先：メール(springs)  
hit.and.miss.masayume@gmail.com

### ① springs 作(登場38回)

協力詰5手

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

持駒 銀

蝗: Locust

担当者作。盤上に攻方の **Locust** があります。そこまで難しいということはないと思いますが、念のためヒントを出したいと思います。

ヒント：持駒が金なら1手詰

### ② 駒井めい作(登場27回)

協力詰5手

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

持駒 蝗

蝗: Locust

続いては駒井めいさんの作品です。受方92蝗が83飛の陰から65王を睨んでいます。攻方の持駒は **Locust**1枚。これをどこに打ち、**Locust**の王手をどのように受けるか……

③ 若林作 (登場 6 回)

協力詰 11手

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

持駒 銀2歩4  
蝗: Locust王

続いては若林さんの作品。91 の Locust 王を詰まします。まずは Locust 王を移動させていく必要がありますね。

④ springs 作 (登場 39 回)

協力詰 17手

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

攻方持駒 桂  
受方持駒 なし  
蝗: Locust王  
稲: Locust

springs の 2 作目。56 の Locust 王を詰まします。58 の攻方 Locust はロイヤル駒ではありません。区別のため駒字を変えています。また、受方の持駒はありません。

手数ながめなのでヒントを出します：

ヒント：Locust王は14手目に初めて動く

⑤ 真T作 (登場 21 回)

最善詰 7手

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

持駒 桂4  
蝗: Locust

続いては真Tさんの作品。ルールは最善詰です。7手で持駒桂4枚なので、攻方の着手はすべて桂打ちです。まずは受方玉が2枚の攻方 Locust に挟まれていて身動きが取れないことを確認しましょう。

⑥ 神無七郎作 (登場 22 回)

詰将棋 33手

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

持駒 歩4  
蝗: Locust王

最後は神無七郎さんの作品。詰ます対象が Locust 王の詰将棋です。手数は長めですが、流れに乗れば解けるとおもいます。ノーヒントで考えてみましょう。

## 今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「天竺」です。天竺協力詰・天竺最善詰・天竺詰を募集します。作品募集の詳細は来月のWFPをお待ちください。

	第 27 回 Locust	第 28 回 天竺
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](https://tsume-springs.com/?page_id=72)

フェアリー入門の出題作は、下記のページで作意を並べて鑑賞することができます(第 18 回以降)。ぜひご覧ください。

[https://tsume-springs.com/?page\\_id=104](https://tsume-springs.com/?page_id=104)

## 今月の手筋(解答)

**解答**  
43鷹 33桂 21鷲 まで 3手

初手は13歩と21桂を跳躍台とした両王手。3手目は11香と22歩を跳躍台とした両王手。両方共1枚のEagle(鷲)によって行われる単騎両王手である。単騎両王手は2枚の駒によって行われる通常の両王手と比べて受けやすく、玉が逃げる手や、王手駒を取る受けの他に、本作の2手目のように「両応手」が利く場合がある。単騎両王手は2手分指せる駒(例: 鉤行)や、曲がった利きを持つ駒(例: Rose)で生じるが、通常の駒でもシリンドラー盤のような変則盤で単騎両王手が可能になる。

**適用分野**  
曲がった利きを持つ駒、変則盤等

**関連項目** 両応手

## 推理将棋第184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184回出題です。はじめての方は どのような将棋だったの？ - 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4月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第184回解答」をお願いします。

\*\*\*\*\*

今月は54手の長編があるので、簡単な初級2作と上級1作の構成でお送りします。

7手の初級は諏訪冬葉さんからで、8手の初級は担当から。

上級の54手ははなさかしろうさんからで、手数は長いですがやる事は単純で連続の駒取り王手です。

\*\*\*\*\*

### ■本出題

#### 184-1 初級 諏訪冬葉 作

約数 7手

年賀推理では素因数分解の話が2つありました。今度は約数の話題です。

#### 184-2 初級 Pontamon 作

隣のマス 8手

初手を指せる段は2つだけ。その隣のマスへの手で詰むのならどちらの段なのかももうお分かりですよ。

#### 184-3 上級 はなさかしろう 作

とある連続駒取り王手詰 54手

解図方針が合っているかどうかを確認できる締め切り前ヒント級の作者ヒントが出されるようです。

\*\*\*\*\*

中間ヒント (3月27日頃 作者)

締め切り前ヒント (4月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

#### 184-1 初級 諏訪冬葉 作

約数 7手

「6月8日：今日は算数で約数を習った。6の約数は「1,2,3,6」、8の約数は「1,2,4,8」でどちらも4つだった。」

「今日はそうちゃんと将棋をした。7手で詰まされた。そうちゃんに「今日は8の約数の筋の手がなかったね」と言われた。すると、横で見えていたたっくんが「全部の手が6の約数

の段だったね」と言った。2人には勝てそうにない。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 7手で詰んだ
- ・ 8の約数(1,2,4,8)の筋の手はなかった
- ・ すべての着手が6の約数(1,2,3,6)の段だった

\*\*\*\*\*

#### 184-2 初級 Pontamon 作

隣のマス 8手

「隣のマスへ駒を動かして先手玉を詰めた8手目は初手の隣のマスだった」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 隣のマスへ駒を動かした最終手は初手の隣のマスの手

\*\*\*\*\*

#### 184-3 上級 はなさかしろう 作

とある連続駒取り王手詰 54手

「181-3の連続駒取り王手、おもしろかったね」「うん。あれは3手目スタートだったね。序を長くしたらどこまで行けるかな」

「そう、それをやってみた。54手で詰んだんだけどさ」

「ほう」

「後手は6手目以降王手をかけ続け、8手目以降駒を取り続けたよ」

「ということは、後手の8~54手目が駒取り王手でそのまま詰んだのか」

「それから、3の倍数段目への着手は合計19回だったよ」

「3の倍数段目って、3・6・9段目か。19回だと総手数のおよそ1/3以上だね…って、数字ばかりだな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 54手で詰んだ
- ・ 後手は6手目以降王手をかけ続け、8手目以降駒を取り続けた
- ・ 3の倍数段目への着手は合計19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182回解説

担当 Pontamon

2025年の年賀推理出題だった第182回には15名の皆さんから解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

\*\*\*\*\*

182-1 初級 諏訪冬葉 作  
3452=2025? 7手

- 「年賀問題どうしよう」
- 「25の手がある7手じゃダメなの？」
- 「多分多数ネタだから回避する。でも7手にしたい」
- 「あとはどうやって25年らしさを出しながら一意解にするかか」
- 「よし、『34と52の着手があった』にしよう」
- 「たしかに3+4も5+2も7だけど弱くないか？」
- 「あと『ならない』より『なる』の方が縁起よさそうだから『ならずはなかった』にしよう」
- 「(34と52の意味は・・・)」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・7手で詰み
- ・34の手と52の手があった
- ・成らずの手はなかった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

3452=2025の謎解きは作者ヒントで。自力で謎解きするなら先に問題を解きましょう。

作者ヒント

7手詰めのうち28通りが52の手を含みます。ちなみに34と52の意味は  $3^4 \times 5^2 = 2025$  です (諏訪冬葉)

締め切り前ヒント

34の手は△34歩、52の手は△52金左です。

\*\*\*\*\*

推理将棋182-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角成、△52金左、▲42角、△41玉、▲31馬まで7手

(条件)

- ・7手で詰んだ
- ・34の手と52の手があった (2手目△34歩、4手目△52金左)
- ・成らずの手はなかった (3手目▲22角成)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 銀

7手詰と聞くとすぐに思い当たる詰み形は△52玉を▲53銀で詰める形でしょう。でも銀を42や62で取ると角不成にしなければいけません。成らずの手が無いとのことなので、角成で銀を取って▲53銀までの手順の中で後手が△34歩を指した場合を考えてみました。参考図の手順が後手に△34歩を指させて、先手は▲44角から▲71角成で銀を取って、△52玉に▲53銀と打って詰める予定でしたが、1段目への角成で▲53銀までの詰み手順では玉が51地点へ戻れないようにするために、角成した地点の隣の金が△51金右のように寄る必要がありました。つまり、△34歩などという無駄手を指す余裕は無かったのです。

参考図：▲76歩、△34歩、▲44角、△54歩、▲71角成、△52玉、▲53銀まで7手

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

7手詰の全29手順のおさらいが必要なようですが、52地点の手が無いのは▲23歩成までのあの歩突きの手順だけで残りの28手順には全て52地点の着手が入っていました。ということは、52地点の着手がある手順を軸にして解図したら酷い仕打ちにあうのでした。では、34地点の着手がある手順は何通りあるのでしょうか？おさらいしてみると、たった2通りしかありませんでした。その2通りの違いは、角成と角不成の違いなので、本問での「成らず」の手なしで限定されているのでした。

具体的な手順は、初手から▲76歩、△34歩、▲22角成で角を取り、最終手の▲31馬を支えるために5手目は▲42角と打ちます。この▲42角は王手になるので△41玉と逃げてから▲31馬で仕留めるのでした。52地点の手は4手目の△52金左です。41の金が動くことにより6手目の△41玉が可能となります。41の金が動いて△41玉を指せるスペースを空けると言っても、△42金では▲42角を打てないですし、△32金なら7手目の▲31馬を△同金で取ることができるので、詰むための唯一の協力手は△52金左になるわけです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

諏訪冬葉さん(作者)「33の歩は角で取られることが多いので34の手があるのはこの2通りです。

(7手詰めは多いと思ったのにこれだけだったとは・・・)」

■2手目△34歩は角を取らせるための協力手の定番とっていたけど、7手では△34歩を突く手順は僅かなんですね。

中村丈志さん「5二玉しか浮かばなかったので時間がかかった。」

■△52玉を▲53銀で詰める手順が多いので52の手と言われると△52が思い浮かびます。

飯山修さん「肩ならしに最適」

■何と言っても7手なので解図強豪にとってはウォーミングアップですね。

NAOさん「34歩が入るのは2通りだけだった」

■△34歩なんて当たり前過ぎる手なのに7手だと意外なことに...

piyoさん「すんなりと解けましたが、34と52の意味は中間ヒントを見なければわかりませんでした^^」

■3452=2025の謎解きは難しいですね。

はなさかしろうさん「3の4乗×5の2乗=2025、素因数分解ですね！手順は7手最難候補(?)ですぐに思い出せず慌てました。」

■詰み上がりは歩以外の駒成までの7手と同じになりますが、△34歩があるのはこれら2手順しかないのですよね。

占魚亭さん「第一感の手順でした。」

■34の手があるとの条件でとりあえず△34歩を突いてみると、第一感の▲22角成から▲31馬が見えるのかな。

るかなんさん「45^2までは考えていましたが、さらに分解する手があったか。」

■3452=2025の謎解きが出来ても本問では解図に直接関係していないので裏切られた感じ

榊彰介さん「取りかかりやすい7手詰のおかげで、年賀詰めに取り組みました。」

■7手や8手があると取り組み易いですね。

ほっとさん「2025の素因数分解ネタ。やさしさがうれしい。」

■タイトルネタでした。

RINTAROさん「条件次第でいくらでも新作になるということですね。」

■はい、条件が違えば別問題になります。

Miyaさん「42角打、31馬っていう形、すごいですね。」

■同じ詰み上がりになる▲31角右成までの作品だと、「1-1 とどめは角成」、「44-1 実際には指さなかった手」、「166-1 左の手2回だと詰まなかった」の3つの過去作がありますが、▲31馬までの手順だと「168-1 大駒の棋譜」の1作だけが先行作のようです。

原岡望さん「条件の見つけ方がうまいですね」

■成らずの手が無い7手詰は全29手順中12手順もあるので絞りにくい。実は34の着手がある手順が少なかったのです。

御原真尋さん「182-7を考えてから振り返ると、「3452」は2025の素因数分解(3の4乗×5の2乗)なのかと気づくことができました。」

■2025の素因数分解が偶然にも2作ありました。

\*\*\*\*\*

正解：15名

中村丈志さん 飯山修さん NAOさん  
諏訪冬葉さん piyoさん

はなさかしろうさん 占魚亭さん  
るかなんさん 榊彰介さん ほっとさん  
RINTAROさん Miyaさん 原岡望さん  
御原真尋さん テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

### 182-2 初級 Pontamon 作 令和7年の年賀推理 11手

「あけましておめでとう。今年も元旦から年賀状書きか。今年の年賀推理はどんな感じ？」

「令和7年だから、7にまつわる条件を揃えたよ。1筋から7筋の7つの筋へ着手して、7手目の7筋への手が唯一の駒打ちだよ」

「あとは？」

「正月だけど華々しい駒成は無く、打った駒は動かずに11手で詰むんだ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手目で詰み
- ・着手は1筋から7筋までの7つの筋
- ・7手目の7筋への手が唯一の駒打ちで、打った駒は動かなかった
- ・駒成なし

\*\*\*\*\*

出題のことば(担当 Pontamon)

令和7年に相応しい7の条件は、7手目は7筋、着手は1筋から7筋の7つの筋です。

作者ヒント

今年はいつもの馬単騎ではありません

(Pontamon)

締め切り前ヒント

いつもの馬の単騎詰ではありませんが、後手玉は12地点で詰む空き王手です。

\*\*\*\*\*

推理将棋182-2 解答 担当 Pontamon

- ▲76歩、△42玉、▲33角不成、△32玉、▲22角不成、△24歩、▲78角、△23玉、▲55角不成、△12玉、▲66歩 まで11手

(条件)

- ・11手目で詰み

- ・着手は1筋から7筋までの7つの筋（1筋：10手目△12玉、2筋；6手目△24歩、8手目△23玉、3筋：3手目▲33角不成、4手目△32玉、4筋：2手目△42玉、5筋：9手目▲55角不成、6筋：11手目▲66歩、7筋：初手▲76歩、7手目▲78角）
- ・7手目の7筋への手が唯一の駒打ちで、打った駒は動かなかった（7手目▲78角）
- ・駒成なし（3手目▲33角不成、5手目▲22角不成、9手目▲55角不成）

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩

1筋から7筋までの着手となると、とどめで1筋へ角を打つ合い利かずの詰み形を思い出してしまいますが、駒打ちは7手目の1回だけと制限されています。7筋へ打つ駒は5手目までに入手する必要がありますが、歩や角なら最短3手目、他の駒種でも5手目入手可能なので、7手目に駒を打つこと自体は難しくはありません。7手目の駒打ちと言うのであれば5手目に取った角以外の駒を7手目に打つのでしょうか。本来なら1筋や2筋の手が無い9手詰の手順を応用して1筋と2筋の手は無駄手を指すなら、▲76歩、△52玉、▲33角不成、△51金右、▲同角不成、△42銀、▲72金、△62銀、▲18香、△24歩、▲62角成という手順で詰ますことができるのですが、最終手が駒成の手になってしまうので、これでは駄目です。3手目に取った角を5手目に打たずに7手目に打つことで5手目と7手目の手順前後を解消している条件なのかもしれません。と言うことで、3手目に角を取って7手目に角を7筋に打つ手順を考えたのが参考図の手順となります。5手目に

▲72角を指せるのですが、1～7筋の着手条件をクリアするための4筋の着手である▲44角不成を5手目に指して、7手目に7筋への駒打ちを実現しています。とどめの手に邪魔な後手の飛は△12飛で追いやることによって1～7筋の着手条件を無駄なく実現できたと思ったのですが、金の入手のために7筋に打った角を▲61角不成で動かしているの条件をクリアしていませんし、最終手の▲52金は2回目の駒打ちでした。

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

参考図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△74歩、▲44角不成、△12飛、▲72角、△73桂、▲61角不成、△32金、▲52金 まで11手

7手目の7筋への駒打ちが無駄手だと、打ち場所が複数あるので非限定になります。とどめの駒打ちならまだしも、7手目に駒を打ってから動かないのなら、この7筋に打った駒を支えにして最終手で詰ましたいところですが、後陣へ出陣している角の駒成ができず、最終手の駒打ちもできないとなると、思い付く詰み形は吊るし桂になります。▲22角成から▲21馬で桂を取る手順が多いのですが、駒成無しでも△33桂を角で取って11手目の▲53桂の桂打ちの吊るし桂の詰みはあるものの、最終手で桂を打てないのであれば自陣の桂を跳ねて行くしかありません。▲76歩、△42飛、▲33角不成、△32金、▲42角不成、△41玉、▲72飛、△14歩、▲77桂、△24歩、▲65桂、△44歩、▲53桂不成 の吊るし桂で詰ますことはできますが、手数オーバーの13手です。

なお、7手目に7筋へ唯一の駒打ちをして詰ますには、銀、金、角、飛の駒種を打つことが可能ですが、作意以外では打った駒が必ず動く必要があります。

困った時には両王手や空き王手を考えるのが良いとのことですが本問ではどうでしょう。空き王手と言えば去年の年賀推理の170-2では、▲78馬を配置しての最終手▲66歩の空き王手で12地点の玉を詰める馬単騎がありました。本問では駒成なしなので解図の際に候補から外していましたが、後手玉が12地点へ移動するのであれば1筋～4筋の着手は必然ですし、初手▲76歩なら、残る筋は5筋と6筋になります。空き王手のために馬の代わりに78地点へ角を打てば▲66歩の空き王手はできそうです。問題は後手角が22に居なくなっているので△22玉で逃げることを抑える必要があります。丁度良いことに▲22角不成で後手玉を取った先手の角があるので何処かへ移動して22地点をカバーすれば良いことに気付きます。▲31角不成でも22地点を抑えることはできますが、未着手の筋として5筋が残っていました。なので角の移動先は55地点になります。後手は△23歩と玉移動の手だけなので、▲33角不成の王手をかわす必要があります。初手から▲76歩、△42玉、▲33角不成、△32玉と王手をかわして、5手目の角取りの手の▲22角不成に△24歩を突きます。7手目は駒打ちなので▲78角で、続けて△23玉、▲55角、△12玉、▲66歩で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

飯山修さん「成なし11手過去問で7筋駒打ち作品を検索してみると担当作のWFP 110-5がヒット。5筋の手がなかったので33角生を55に変えました。」

■WFP 110-5は担当の過去問DBには無かったので整理作業での抜けのようです。(^^;

NAOさん「55限定の角不成。7手目7筋打ちが年賀詰にマッチして巧い。」

■1～7筋の着手の条件で行けることか見えた時は安堵しました。

諏訪冬葉さん「この形なら1-4筋は玉が動くし66歩で6筋もクリアできると気づいたらすぐでした。

(この形にすぐ気づいたとは言っていない)」

■気付けば速いけど、後手陣の7筋への駒打ちを生かしての詰みがありそうな気がするので悩まされる。

piyoさん「このヒントからこの詰み筋が最初は全然想像できず、色々な展開を考えさせられてしまいました。解けた時はすっきり。」

■一桁の手数作よりも11手作の解後感はどの問題でも高いですね。(解けた時、逆に「あ～あ」と脱力してしまうことも)

はなさかしろうさん「条件から筋違い2枚角の気配がして、交差か平行かを考えるのですが、「7筋への駒打ち」から▲7八角を連想できてよかった。今年は新春から温まっています。」

■気配を感じたのは「打った駒は動かなかった」辺りですかね。驚きの察知能力!

占魚亭さん「角2枚で睨む。7筋への駒打ちでピンとききました。」

■駒成なしの条件だと2枚角を察知するのかな。

るかなんさん「7手目の7筋に打った駒でトドメ。」

■空き王手だからこそ出来る早目の主役登場。

榊彰介さん「後手に2ニに角を打たせて壁にするのは間に合わないので二枚角の詰め上がりが見えました。」

■1～7筋の着手という条件があるので後手陣の7筋への駒打ちに惹かれることなく、22地点へ目が向くのか。

ほっとさん「5筋の条件を満たす55角不成が面白い。」

■▲55角不成と▲66歩がカギ。

RINTAROさん「この詰め上がり図に気付くまでに時間かかりました。」

■毎年の12玉を馬単騎で詰める形から離れてもらうために駒成無しにしました。余詰回避にもなっていました。

Miyaさん「後手玉は12地点で詰むというヒントが無ければ全然わからなかった。」

■出題数が多い年賀推理では大甘なヒントが出ます。

原岡望さん「ヒント頼みでした」

■大甘ヒントが助けになったかと思えます。

御原真尋さん「締め切り前ヒントまで見てようやく解くことができました。」

■出題数が多かった回なので、解いてもらうためにヒントは甘めでした。

\*\*\*\*\*

正解：14名

飯山修さん NAOさん 諏訪冬葉さん  
 piyoさん はなさかしろうさん  
 占魚亭さん るかなんさん 榊彰介さん  
 ほっとさん RINTAROさん Miyaさん  
 原岡望さん 御原真尋さん  
 テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

182-3 中級 けいたん 作  
 25金まで 11手

「明けておめでとう。これが指し初めだね」  
 「25金まで11手で詰みか」  
 「初手と2手目は偶数筋の着手だったな」  
 「2筋の手が5回、3筋の手が5回あったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・25金まで11手で詰み
  - ・初手と2手は偶数筋の着手
  - ・2筋の手が5回、3筋の手が5回あった
- \*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

西暦2025年の指し初めの最終手は25地点。  
 2筋着手が5回も条件にあります。

作者ヒント

角の着手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

最終手の▲25金の金は初期配置では49に居た金です。

\*\*\*\*\*

推理将棋 182-3 解答 担当 Pontamon

▲26歩、△42玉、▲38金、△34歩、  
 ▲27金、△33玉、▲36金、△24玉、  
 ▲27飛、△33角、▲25金 まで11手

(条件)

- ・25金まで11手で詰み (11手目▲25金)
- ・初手と2手は偶数筋の着手 (初手▲26歩、2手目△42玉)
- ・2筋の手が5回、3筋の手が5回あった (2筋：初手▲26歩、5手目▲27金、8手目△24玉、9手目▲27飛、11手目▲25金、3筋：3手目▲38金、4手目△34歩、6手目△33玉、7手目▲36金、10手目△33角)

詰上図

持駒なし

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

持駒なし

本問では最終手が▲25金であることが分かっていますので、後手玉は25の金が利いている

地点に居るわけです。候補としては、14、15、24、34、35の5地点のうちの何れかのはずです。可能性としてあるのは▲25金が空き王手の手になっていて、たとえば13の玉が香や飛で詰まされる配置があるかもしれません。しかし、他の条件を見ると、2筋と3筋の手が大半なのでこの空き王手は無いでしょう。

2筋と3筋の手が多いので、後手玉が24地点で詰むように指してみたのが参考図の手順になります。後手玉は△42玉、△33玉、△24玉の順で斜め一直線で24地点へ行き、▲25金の王手で逃げ場がないように△33角で自ら退路を遮断しています。この33地点を塞ぐ手を△33桂にすると、▲25金の王手を△同桂で取ることができてしまうので△33角が確定します。先手は▲25金を支える駒として▲37桂としていて、49地点の金が▲38金、▲37金、▲26金、▲25金の順で2筋と3筋の着手で25地点へ行っています。2筋と3筋の手数を確認してみると、2筋と3筋は5回ずつにならないといけないところを2筋が3回で3筋が7回になっていたので失敗でした。それに初手が奇数筋の着手でした。

#### 参考図

持駒なし

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

持駒なし

参考図：▲38金、△42玉、▲36歩、△34歩、▲37金、△33玉、▲26金、△24玉、▲37桂、△33角、▲25金まで11手

参考図の手順では、後手玉が24地点へ行くために通った△42玉が唯一の4筋の着手だったのでこの手を省くことはできず、2筋の手数を

2回増やすには3筋の手を2回減らす必要があります。おそらく、後手の着手は変更する余裕が無さそうです。詰まされる後手玉は14地点でも良くて、24地点を通って行けば2筋の着手を減らすことなく詰まされる位置へ移動できて、△33角が不要になるので減らすことができるので一石二鳥かと思ったのですが、3筋の着手を減らす代わりに2筋の手を増やす必要があります。1筋の手を指してはいけません。でも後手はこれ以上2筋の着手を増やすことはできそうにないので、先手の3筋の手を2手減らして、2筋の手を増やす必要があります。

参考図の手順では25地点の金を支えるために△36歩と△37桂の2手を使っていましたが、25地点の金を支えるために2筋の手を利用するにはどうしたらよいでしょうか。▲25金を支える2筋の手は▲26歩で決まりでしょう。先に▲26歩としておいて、49の金を▲38金、▲27金、▲36金、▲25金の経路で進めば良さそうです。初手と2手目は偶数筋の条件があるので、初手から、▲26歩、△42玉、▲38金、△34歩、▲27金、△33玉、▲36金、△24玉と進めます。この後、後手の手は△33角の1手だけで、先手は最終手の▲25金で詰めることができますが、次の9手目が決まっていますが11手目に▲25金を指せば詰むので、9手目は何を指しても良さそうな気がしましたが、8手目までと残りの2手の着手筋の数を数えてみると、3筋は5回になりますが2筋の手は4回しか決まっていなかったので、9手目は2筋の手を指す必要があります。9手目に指せる2筋の手は▲27飛だけになっていました。9手目からは▲27飛、△33角、▲25金で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

飯山修さん「パラ 288 番 10 手詰に 27 飛を足した作品」

■▲27飛は無駄手なので先後反転すれば10手詰ですね。

NAOさん「5回目の3筋は角がぴったり。」

■△33飛まで持って行くと▲27飛の次に▲28

銀を指して、13手目の2筋駒柱で詰むのですが、5回目の3筋は大駒の条件を使うのにはちょっと無理がありそう。(△33飛は6回目の3筋になるし)

諏訪冬葉さん「2筋と3筋以外の手は1手だからそれは42玉しかないと判断しました。」

■空き王手でない限り、25金で後手玉が詰むのなら玉が向かっていかなければならないので、42玉は的を射た推理ですね。

はなさかしろうさん「金昇りの筋って10手じゃなかったっけ…と思いきや、▲2七飛がぴったりですね。」

■その時点で唯一指せる2筋の手が残っていました。

占魚亭さん「中級になっているけど、初級並みの易しさ。」

■難易度は手数での振り分けなので…。

るかなんさん「逃げ道封鎖っぼいだけの飛浮きと詰みに直接絡む角上がりの応酬がユーモラス。」

■逃げ道封鎖っぼいけど無駄手の▲27飛でした。

榊彰介さん「最終手前にお互い大駒に一働きしてもらうのが、絶妙な間合い。」

■条件クリアのための▲27飛と玉の退路を塞ぐ△33角の大駒着手の対比が面白い。

ほっとさん「無駄手の27飛がぴったり。」

■27の金が移動したこの時にしか指せない27飛でした。

RINTAROさん「自動で指し手が決まり、27飛でクスッと微笑む。」

■3筋の着手回数指定で▲16金を排除している点が隠された技でした。

Miyaさん「25金の初期配置は49だというヒントが無ければ全然わからなかった。」

■先手が2筋の歩を突いて行って、41の後手の金が上がって来たところを取ると手数が足りません。

原岡望さん「間合いを計る飛車浮き」

■この時の間合いは距離ではなく時間ですね。

御原真尋さん「最終手が分かっていると方針が立てやすく、解きやすかったです。」

■最終手の棋譜表記の問題は解き易いものが多い気がします。でも「同銀右引不成で詰み」のように長手数になりそうなものがあるかも。

\*\*\*\*\*

正解：14名

飯山修さん NAOさん 諏訪冬葉さん  
piyoさん はなさかしろうさん 占魚亭さん  
るかなんさん 榊彰介さん ほっとさん  
RINTAROさん Miyaさん 原岡望さん  
御原真尋さん テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

#### 182-4 中級 けいたん 作 24飛まで 12手

「24飛まで12手で詰みか」  
「初手は玉の着手だったね」  
「成る手はないな」  
「王手3回は玉に接触する王手で、初王手は6手目」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・24飛まで12手で詰み
- ・初手は玉の着手
- ・成る手なし
- ・王手3回は玉に接触する王手で、初王手は6手目

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

年賀条件らしいものは明示されていないようですが何か裏がありそう。

作者ヒント

端の手あり (けいたん)

締め切り前ヒント

最終手△24 飛の飛打ちで 25 地点の先手玉を詰めます。6 手目の初王手のあと 8 手目に飛を取ります。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 8 2-4 解答 担当 Pontamon

▲48 玉、△14 歩、▲36 歩、△13 角、  
▲37 玉、△46 角、▲26 玉、△28 角不成、  
▲16 歩、△17 角不成、▲25 玉、△24 飛 まで  
1 2 手

(条件)

- ・ 2 4 飛まで 1 2 手で詰み (12 手目△24 飛)
- ・ 初手は玉の着手 (初手▲48 玉)
- ・ 成る手なし (8 手目△28 角不成、10 手目△17 角不成)
- ・ 王手 3 回は玉に接触する王手で、初王手は 6 手目 (6 手目△46 角(▲37 玉)、10 手目△17 角不成(▲26 玉)、12 手目△24 飛(▲25 玉))

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

主条件は最終手が△24 飛までの 12 手詰です。12 手になると先手は 6 手を指せるので最終手△24 飛の利きが通っている 4 段目まで先手玉は行くことができます。先手玉が 34 地点まで行き、12 手目の△24 飛の王手ができる手順を考えてみたのが参考図の手順です。45 地点は 44 の歩で抑えているので玉は逃げられないし、その 44 の歩を取ることもできないので詰んでいるかと思ったのですが、▲35 玉の逃げ場が

あったので失敗でした。△44 歩の代わりに△46 角成をすれば 35 地点と 45 地点を抑えることができ詰むのですが、駒成なしの条件をクリアできません。

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

参考図：▲48 玉、△34 歩、▲36 歩、△42 飛、  
▲37 玉、△55 角、▲26 玉、△28 角不成、▲25 玉、△44 歩、▲34 玉、△24 飛 まで 12 手

最終手の△24 飛では、この飛の媚びんへ玉が逃げられないようにする必要があります。12 手だと先手玉は 4 段目まで行けますが先手が詰まされるには何か協力手が必要なようで、4 段目玉でないのであれば玉位置は 25 地点で決まりでしょう。玉の退避地点は飛の媚びんだけではなく、玉の斜め後ろも逃げ場所の候補になります。先手玉が 25 地点へ行くときの経路としては▲48 玉、▲37 玉、▲26 玉、▲25 玉が最短手数 of 素直な経路になります。玉の斜め後ろの 36 地点は玉の通り道を開けるために突いた▲36 歩が居るので逃げ場所がひとつ塞がっています。ならば、もうひとつの玉の斜め後ろの 16 地点も▲16 歩とすれば玉は斜め後ろへ逃げることができなくなります。残る逃げ場所は玉腹の 15 地点と 35 地点です。28 の飛を取った角が△46 角不成で戻れば 35 地点を抑えることができ、参考図の変化手順では▲46 角成の駒成が必要でしたが、今回は不成で大丈夫です。最後の 15 地点は後手の角が 13 から出て行くようにすれば△14 歩を突いているので 15 地点を抑えることができ、14 の歩には香の紐が付いているので大丈夫です。さて、後手は 3 回王手

しなければいけません、最終手の△24 飛のためには飛を入手する必要があります。28 の飛を取るには△34 歩、△55 角の後、先手が▲36 歩を指していれば次の6 手目に28 の飛を角で取ることができます。先手玉が25 地点へ行くために▲36 歩は突かれているのは検討済みでした。後手は8 手目、10 手目、12 手目に王手3 回を実現すれば良さそうですが、双方が予定している手順を進めてみると初手からの4 手は▲48 玉、△34 歩、▲36 歩、△55 角になり、次の▲37 玉は後手の角の利きへ玉が行く王手放置の反則になるので駄目です。後手が何か別の手は指して先手の▲37 玉を△55 角より先に指せるようにしても、37 の玉を55 の角で王手するのは玉に接する王手ではないので失敗になります。となると、角の経路を変えて、△13 角から△46 角で37 の玉に王手する手順が見えてきます。

初手から、▲48 玉、△14 歩、▲36 歩、△13 角、▲37 玉、△46 角が最初の王手になります。続けて7 手目からは▲26 玉、△28 角不成で飛を取ります。続けて、▲25 玉、△46 角不成で35 地点を抑え、▲16 歩、△24 飛で詰みとなります。ここで条件を再確認してみると、王手は3 回とのことですが、6 手目の初王手の他は最終手の△24 飛しかないので3 回王手を実現できていませんでした。それに、▲16 歩と▲25 玉の手順前後が可能な手順になっていました。手順を見直してみると、玉の逃げ場となる35 地点を抑えるために△46 角不成を指しましたが、先手が▲16 歩を▲25 玉より先に指せば35 地点を抑えるための手を△46 角不利ではなく△17 角不成を指すことができ、この△16 角が2 回目の王手になり、▲16 歩と▲25 玉の手順前後も無くなる一石三鳥の手順修正になります。9 手目からの手順修正は、▲16 歩、△17 角不成、▲25 玉、△24 飛となり、無事、詰みになりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

飯山修さん「24 飛の王手に接触可能位置は4 箇所だが効率を考えれば25 に決まり」

■馬で玉の後ろ3 地点を抑えるのは効率が良い

のですが、成る手なしの条件なので角成で飛を取ってから△27 馬を指すことはできませんでした。

N A O さん「接触王手なら端角から46 へ。」

■33 の玉を△46 角で王手するか、48 の玉を△53 角不成で王手するくらいですかね。どちらも13 の端角からの王手なので早目を実現できる手順になります。

はなさかしろうさん「11 手目25 玉ですね。「玉に接触する王手」が好条件で▲1 六歩からの△1 七角不成が意表の順でした。」

■25 地点の玉が詰むというところが年賀条件だったようです。

占魚亭さん「角のルート取りさえ分かれば簡単。」

■玉に接する王手を角で実現する際のルートですね。

るかなんさん「条件に書かれていない八面六臂の角が最後までピッタリ睨みあげる」

■角の右フックからダッキング後の左アッパーの活躍後に飛のストレートで仕留めました。

榊彰介さん「わかりませんでした。何か1 つひらめけばいけたと思いますが、ダメでした。」

■閃きが必要だったのは端角ですかね。

ほっとさん「年賀要素は「25 玉を詰める」？」

■はい、そのようです。

RINTARO さん「こちらもある程度詰め上がり図の予測がつくので解きやすかったです。後手角の使い方がいいですね。」

■後手角の活躍が目立っていましたね。

原岡望さん「角の使い方」

■隠れた好手の▲16歩も忘れずに。

御原真尋さん「接触王手のための角のユニークな動きが楽しかったです。」

■玉の媚びんや後方にまとわりつく角の動きでした。

\*\*\*\*\*

正解：9名

NAOさん piyoさん はなさかしろうさん  
占魚亭さん るかなんさん ほっとさん  
RINTAROさん 原岡望さん 御原真尋さん

\*\*\*\*\*

182-5 上級 るかなん 作  
蛇の夢 13手

「これが今年の年賀詰だって？どれどれ、持駒は使い切ったんだね。13手目なら手数は関係ないか。わかった、令和7年にちなんで同じ筋に7手着手してるんだね。初王手で詰みというのも含めて正月らしくていいんじゃないかな。」

「あ、本当だ。でもそこじゃなくて、初手と最終手が同じで、2手目と12手目も1文字違いでしょ。」

「それが？」

「12個一組で『蛇の夢』ってこと。」

「…いや、どういうこと？」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・13手目に初王手で詰み
- ・同じ筋に7手着手
- ・初手と13手目は同じ手
- ・2手目と12手目は1文字違い
- ・詰上で双方持駒なし

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

「同じ手」や「1文字違い」は棋譜表記上の事です。蛇の初夢は吉兆ですが初夢とは別の話？

作者ヒント

控えの○に好手あり (るかなん)

締め切り前ヒント

7回の着手は1筋で、初手は▲16歩なので最終手も▲16歩になります。

余詰修正

最初の会話の「どれどれ、」の部分で「どれどれ、持駒は使い切ったんだね。」に変更し、条件に「・詰上で双方持駒なし」を追加します。

\*\*\*\*\*

推理将棋 182-5 解答 担当 Pontamon

▲16歩、△34歩、▲15歩、△42玉、  
▲14歩、△33玉、▲13歩成、△24玉、  
▲17歩、△15玉、▲26歩、△24歩、  
▲16歩 まで13手

(条件)

- ・13手目に初王手で詰み (13手目▲16歩)
- ・同じ筋に7手着手 (1筋：初手▲16歩、3手目▲15歩、5手目▲14歩、7手目▲13歩成、9手目▲17歩、10手目△15玉、13手目▲16歩)
- ・初手と13手目は同じ手 (初手▲16歩、13手目▲16歩)
- ・2手目と12手目は1文字違い (2手目△34歩、12手目△24歩)
- ・詰上で双方持駒なし (7手目▲13歩成で取った歩を9手目▲17歩で打つ)

詰上図

持駒なし

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

持駒なし

「初手と最終手が棋譜上同じ」の条件は珍しいですが、いくつかの過去作で使われています。おもちゃ箱だと「88-1 初めと終わりは同じ場所」の8手作だけでしょうか。8手だと最終手は後手になるので初手で動いた金と同じ棋譜になる金打ちの手で詰ますことができますが、本

間は 13 手の奇数の手の作品なので、初手も最終手も先手の手になります。初手で指せる手は 6 段目への歩突きか、9 段目の駒を 8 段目へ動かす手しかありません。それなのに後手の玉を詰めるとのことなので、一瞬、頭の中に疑問符が浮かび上がることでしょう。でも、冷静に考えれば、空き王手の手筋があったことに気付くでしょう。

中段玉を空き王手で詰める定番に 44 地点の玉を▲76 歩を突いて角の利きで詰める形がありますが、最終手を歩突きではなく、たとえば銀で角の利きを止めておいてから銀の扉を開く 11 手の手順に 2 手を加えた手順、▲68 銀、△34 歩、▲36 歩、△77 角不成、▲同銀、△42 玉、▲37 桂、△33 玉、▲76 角、△44 玉、▲38 銀、△33 桂、▲68 銀がありますが、3 筋の無駄手を 2 手を指しても 3 筋着手は 6 回止まりなので定番の空き王手では無さそうです。どこかの筋の着手が 7 回になる別の空き王手の形があるのででしょうか。参考図の手順の空き王手では、4 筋の着手が 7 回で、初手と最終手はどちらも▲58 玉になっていますし、2 手目の△34 歩と 12 手目の△35 歩は一字違いなので条件をクリアしていますが、手数は 15 手なので手数オーバーでした。

参考図  
持駒 歩

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

持駒 なし

参考図：▲58 玉、△34 歩、▲59 金右、△42 玉、▲48 飛、△33 玉、▲49 飛、△44 玉、▲48 玉、△55 玉、▲46 歩、△35 歩、▲76 歩、△46 玉、▲58 玉 まで 15 手

参考図のように 6 段目まで後手玉が来なくても、5 段目まで来てくれると突き歩が玉に届きます。先手の初期配置の歩が並んでいるので玉は斜め前には行けないからです。しかし、突き歩で詰めるには、玉腹へ逃げられないようにする必要がありますので、玉腹が 1 箇所になるように端玉を詰ます方が効率良さそうです。端筋の 5 段目は 15 地点と 95 地点なので玉腹の地点は 25 地点と 85 地点になります。これらの地点へ玉が行けなくするには▲26 歩や▲85 歩を突く手が考えられますが、折角、玉の斜め前を抑えていた歩を突いてしまうので、今度はその歩を取って玉が逃げるかもしれません。幸い、▲26 歩であれば 28 地点の飛が▲26 歩を支えているので後手玉は 26 の歩を取ることができません。つまり、後手玉が 15 地点で詰む形を考えれば良いことになります。玉の前方と横は先手の駒で抑えることができたが、△15 玉を指す前の玉位置へ戻れないようにする必要があります。後手玉が斜め一直線で 15 地点に来るのであれば 24 地点を通過して来ていますので、24 地点へ戻れないように後手が△24 歩と突く協力手を指せば良さそうです。さて、残っている玉の退路は玉尻の 14 地点です。これまでに決まった後手の着手を洗い出すと、玉の通り道を開ける△34 歩、玉が 15 地点へ向かう△42 玉、△33 玉、△24 玉、△15 玉、玉の退路を塞ぐ△24 歩の計 6 手です。なお、△34 歩と△24 歩は一字違いの手になっているので、2 手目が△34 歩で 12 手目を△24 歩にすれば良いようです。後手の着手はこれらの 6 手で決まりなので玉尻の退路を塞ぐ△14 歩を指すことはできません。となると、先手が 14 地点を抑える必要があります。先手の着手で決まっているのは後手玉を詰める▲16 歩と 25 地点を抑えるための▲26 歩の 2 手だけですが、条件を確認すると最終手は棋譜上初手と同じ手である必要がありました。13 手目の▲16 歩の突き歩で玉を詰めることを目指す初手も▲16 歩になります。初期配置の 17 の歩を初手で突いてしまっているのは最終手の▲16 歩を突けないので、先手は歩を入手して▲17 歩と打つ必要があります。後手の協力は望めないで、初手▲16 歩から歩を突き進めて後手の 13 の歩を取って▲17 歩と打つことにはなりますが、13 の歩を取る際に歩不成だと▲17 歩が二歩の反則になるので 13 の歩を取る時の手は▲13 歩成です。初手の歩突きの▲16 歩から▲13 歩成までの 4 手と▲17

歩と歩を打つ手を合わせて5手なので、25地点を抑える▲26歩と最終手の▲16歩で丁度先手の全着手を指せるようです。あとは先手着手と後手着手の組立です。初手から▲16歩、△34歩、▲15歩、△42玉、▲14歩、△33玉、▲13歩成、△24玉、▲17歩、△15玉、▲26歩、△24歩、▲16歩で詰みとなりました。▲17歩と▲26歩の手順前後がありそうな気がしますが、19の香の利きを止める役割もある▲17歩を先にしないと△15玉を指せません。

余詰について

はなさかしろうさんから指摘があった手順は下記になります。

ほっとさんの解答にあった余詰手順も全く同じ手順でした。

△44玉を詰める定番の空き王手で、ひとつの筋の着手を7回指せる手順がありました。粗検、大変申し訳ありませんでした。

▲68飛、△42玉、▲66歩、△34歩、▲36歩、△66角、▲76歩、△33玉、▲66飛、△64歩、▲63角、△44玉、▲68飛 まで12手

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん(作者)「手順を隠そうとして条件がとっちらかったのは反省。素直に「初手は端」とか「初手は歩」と明かした方がすっきりしたか。最後の謎掛けは将棋どころか推理ですらなく、クイズです。ケクレの名前出す人いますかね?」

■ケクレの名前は出て来ませんでした。ケクレはウロボロスのことを知っていたので夢に出て来たのかも。それでベンゼン環の構造を思い付いたのかな。本問だと、ベンゼン環の化学式の炭素と水素が6つずつのC<sub>6</sub>H<sub>6</sub>は先手と後手の手数とマッチして12手になっている...と解釈するのは考え過ぎ?

飯山修さん「初手と最終手が同じでまず考えるのは歩か香。香から始めたら惜しくも足りない。これを歩に変えたらなんとあっさり詰んでしまった。」

■香の場合、最終手の▲18香は駒打ちの手なのでしょ。余詰検討から全く外れていました。余詰にならなくて良かったです。

NAOさん「後手玉移動が必然なので、先手は端歩を突き進めるしかない。」

■▲13歩成で取った歩を17地点へ控えて打てば初手の▲16歩と同じ最終手の▲16歩で詰ますことができます。

piyoさん「2,3,4,5筋は考えたのに、1筋は遠いからという雑な理由でスルーして苦戦し、最後に1筋を考えてみたらすぐに解けました。後手玉が移動に要する手数は同じなのに決めつけはいけませんね(笑)」

■後手玉は4手掛けて△15玉へ、先手は4手掛けて▲13歩成で歩の入手と1筋の歩を無くす手順でした。

はなさかしろうさん(双方解)「あたまとしっぽが同じ...ウロボロス条件と仮に呼ぶとして、これだけなら▲78金△42玉▲36歩△34歩▲37桂△77角成▲同金△33玉▲76角△44玉▲78金の11手。ということで空き王手に囚われて抜けられず、締め切り前ヒント待ちに。▲16歩でしたか。先手の手順はまさに循環のイメージですね。」

■先手は▲16歩から13地点まで歩を突き進めて、▲17歩の駒打ちで歩の位置をリセットしてからの最終手▲16歩でした。

占魚亭さん「控えの歩に好手あり。初手と最終手を「X六歩」と考えると後手玉は五段目で詰むことになるので端を活用するのがいいと考え、辿り着きました。」

■どちらの端筋を採用するかは後手玉の退路封鎖の手に依存していました。

榊彰介さん「わかりませんでした。一文字違いの棋譜が思い付きませんでした。」

■2手目と一文字違いとのことなので、同じ地点の駒種違いか駒種が同じで筋か段が違う場合

に絞られます。

ほっとさん（双方解）「派手な余詰筋の方が先に見えてしまい苦戦。歩を突いて行って17歩を打ち直して16歩がびったり間に合う。」

■解図者は余詰が見えるのに作者や担当は余詰が見えない。作意を知っているのが余詰検証を邪魔しているのか。

RINTAROさん「詰め上がり図は見えてる。綺麗な詰め上がり図で気持ちいいです。」

■1筋の突き歩詰めが見えたのは流石ですね。7回着手の条件が閃きのきっかけですかね。

原岡望さん「これもヒント頼みでした」

■締め切り前ヒントの初手▲16歩は詰み形を想像しやすくする大甘ヒントでした。

\*\*\*\*\*

正解：10名

飯山修さん NAOさん piyoさん  
はなさかしろうさん 占魚亭さん  
るかなんさん ほっとさん RINTAROさん  
原岡望さん テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

182-6 上級 Pontamon 作  
令和7年、2025年の指し初め 13手

「令和7年の指し初めだから、何か特別ルールで指そうか？」

「それじゃ、筋と段の数字を足したら7になる手を[7年の手]と呼ぶことにして、相手が[7年の手]を指したら応手も[7年の手]を指すことにしよう。無限の[7年の手]は無理だからその2手で一段落で、その後再度[7年の手]があったらその応手も[7年の手]だぞ」 ※

「了解。よろしくお願ひします。では、早速…」

：

「棋譜に「寄」が付く13手目の手で詰みだな」

「7手目までに[7年の手]の応酬が2回あったけど、取り扱い方を決めていなくて心配し

ていた同の手は無かったのは良かったね」  
「横移動の手は、棋譜に「寄」が付く手が2手連続と駒を取る手に必ず応じた手だけだったな」

「終局時に駒台には2枚の駒があったね」  
「飛の手は無く、横移動の手は、棋譜に「寄」が付く手が2手連続と駒を取る手に必ず応じた手だけだったな」

「5手目が[7年の手]だったのは意外だったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・棋譜に「寄」が付く13手目の手で詰み
- ・7手目までに[7年の手]に[7年の手]で応じる応酬が2回あった ※
- ・同の手なし
- ・横移動の手は、棋譜に「寄」が付く手が2手連続と駒を取る手に必ず応じた手のみ
- ・終局時、駒台には2枚の駒があった

※[7年の手]：筋と段の数字を足したら7になる地点への着手

\*\*\*\*\*

出題のことば（担当 Pontamon）

先手なら[7年の手]の駒打ちの可能性がありそうですが、それは紛れ筋なのかも。

作者ヒント

初手は[7年の手]の▲16歩で2手目の候補は2地点。大駒の手はありません

(Pontamon)

締め切り前ヒント

12手目はもちろん後手の金寄の手ですが、最終手は馬寄ではなく小駒の成駒で棋譜に寄が付く手です。

横移動の手は、『棋譜に「寄」が付く手が2手連続』と『駒を取る手に必ず応じた手』だけですが、駒を取る手に「寄」が付く手で応じることも可能です。

余詰修正

会話の「[7年の手]の応酬が2回」の前に「7手目までに」を追加し、条件の「[7年の手]に」の前に「7手目までに」を追加

修正2

会話と条件での「棋譜に「寄」が付く手2回」の部分の「2回」を「が2手連続」に変更

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 8 2-6 解答 担当 Pontamon

- ▲16 歩、△34 歩、▲17 桂、△33 桂、
- ▲25 桂、△52 金左、▲33 桂成、△41 玉、
- ▲14 桂、△32 銀、▲22 桂成、△51 金寄、
- ▲32 成桂寄 まで13手

(条件)

- ・棋譜に「寄」が付く13手目の手で詰み(13手目▲32成桂寄)
- ・7手目までに[7年の手]に[7年の手]で応じる応酬が2回あった(初手▲16歩に2手目△34歩、5手目▲25桂に6手目△52金左)
- ・同の手なし
- ・横移動の手は、棋譜に「寄」が付く手が2手連続と駒を取る手に必ず応じた手のみ(7手目▲33桂成の桂取りに△41玉、11手目▲22桂成の角取りに△51金寄、13手目▲32成桂寄)
- ・終局時、駒台には2枚の駒があった(11手目▲22桂成で取った角、13手目▲32成桂寄で取った銀)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 角銀

本問では余詰を出してしまい、しかも余詰修正が2回という結果は情けないところです。この解説では出題時の元条件で解説させていただきます。

棋譜に寄が付く手は珍しくもなく、8手詰では金寄の手が出てきますし、馬寄の手は9手詰で出て来てこの馬寄の手で詰む手順も9手詰で可能です。一番短手数で出て来る金寄ですが、金

寄の手で詰ますとなると、金2枚を取ってそれらの2枚の金を打つてようやく金寄の手を指せるので手数が掛かりそうです。(おそらく14手)寄が付く手はこれら金寄と馬寄の手でよく見かけていますが、13手では金寄の手で詰ますことができそうにないとなると馬寄の手で詰ますのが有力です。しかし、9手詰で出て来る馬寄で詰ます手順があるので13手詰となると先後それぞれに2手余分に指すことができるので余詰がわんさか出て来そうです。それを抑制しているのが、横移動の手の制限と着手した地点の筋の数字と段の数字を足したものが7になる[7年の手]の条件なのでしょう。この[7年の手]は16地点と61地点を結ぶ斜め線上の地点への手になるので、16地点だと▲16歩、25地点だと2筋の歩とか桂を2回跳ねる手や持ち駒を打つ手でしょうか。34地点は△34歩であることが濃厚ですが、勿論駒打ちもありそうです。43地点は初期配置で歩がある地点なので先手がこの歩を取る手とか△44歩で空いた43地点へ駒を打つ手もありそうです。52地点は金が上がる手とか先手が後手の角を取って▲52角と打つ手がよく出てきます。61地点の手は金を取る手や△61玉などがありそうです。

横移動の手は自由に指すことはできず、駒取りの手の直後に指すか、棋譜に寄が付く手であれば自由なタイミングで指すことができますが寄が付く手は2回に制限されています。これらの条件を踏まえて指したのが参考図の手順になります。通常なら▲76歩、△34歩、▲22角成で後手の角を取るところですが、△34歩が[7年の手]なので[7年の手]で応じる必要があります。先手が指せる[7年の手]は▲16歩しかありません。そこで3手目に▲16歩を指してみると参考図の手順で初手と3手目に手順前後が可能だったことが分かります。解図できたと思っていたのに手順前後が可能になると何かクリアしていない条件があるはずですが、詰み上がり図を確認すると、持ち駒は先手の持ち駒の銀1枚だけなので「終局時、駒台には2枚の駒があった」の条件を満た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	
皇	科	龍		香	王	馬		皇	一
	龍			香			馬		二
歩	歩	歩	歩	歩	桂		歩	歩	三
					歩	歩			四
									五
		歩						歩	六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩		七
							飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

持駒 銀

参考図：▲16歩、△34歩、▲76歩、△42金、▲22角成、△41玉、▲12角、△44歩、▲21角成、△51金、▲43桂、△52金寄、▲31馬寄まで13手

参考図の手順を少し変えると終局時に持ち駒が桂と銀の2枚になる手順の▲16歩、△34歩、▲76歩、△42金、▲22角成、△41玉、▲15歩、△44歩、▲43角、△52金寄、▲21角成、△51金寄、▲31馬寄まで13手の手順がありますが、2手連続の寄の手に目が行きますが10手目の△52金寄も寄が付く手なので計3回となるので条件をクリアしていません。他にも馬寄の手で詰ますことができる手順はいくつかありますが、寄の回数や持ち駒の枚数が条件に合っていないで解図に成功しません。そうすると、馬寄の手で詰ますことを考え直す必要があります。棋譜に寄せ付く手を指せるのは、横移動ができる同種の駒種が2枚以上が必要なので駒種としては金と馬以外に、と金、成香、成桂、成銀、飛、龍があるはずで、これらの駒種で13手で寄の手で詰ますことができる形を考えると、予想外に少なく、成香寄と成桂寄の2種だけのようです。馬以外の成香や成桂で寄が付く手を指せるのは13手目が最速なのでもう1回の寄が付く手は後手の金寄しかありません。[7年の手]の制限条件があることを考えると、▲25桂を指せるので成桂寄で後手玉を詰ます手順を考えるのが良さそうです。初手から▲16歩、△34歩、▲17桂、△33桂、▲25桂の順なら、初手の[7年の手]に対して[7年の手]で応じる2手目△34歩が△33

桂を指す準備になっています。5手目の▲25桂は[7年の手]なので[7年の手]で応じなければいけません、34地点は埋まっていますし、43地点と61地点には初期配置の駒が居るので6手目は52地点の手になります。6手目の52地点の手として△52飛は横移動の手なので指すことができないのでどちらかの金が52地点へ上がる手が6手目になります。7手目は成桂寄の手を指すために必要な桂を入手する▲33桂成なので、この駒取りの手に対して後手は8手目に横移動の手を指す必要があります。8手目に横移動ができるのは、51の玉、52の金、82の飛ですが、成桂は33地点に居るので詰まされる後手玉が3筋へ近づく△41玉が良さそうです。つまり、6手目の52地点へ上がる金は41の金になります。6手目からは△52金左、▲33桂成、△41玉です。この後は、9手目に桂を打って、11手目にその桂が成って2枚目の成桂を盤上に作り、13手目に成桂寄の手で後手玉を詰ますシナリオです。玉は41地点に居るので成桂寄の手は32地点になるので桂成の手は22地点で決まりです。もし▲23桂成で成桂を作ってからその成桂を32地点へ移動した場合の棋譜は▲32成桂右になってしまうからです。▲22桂成をするためには▲14桂か▲34桂を指す必要がありますが、34地点には後手の歩が居るため9手目は▲14桂で決まりです。11手目の▲22桂成で角を取ることになるので12手溜は横移動の手を指す必要があります。12手目の横移動の手は玉の退路を塞ぐことになる△51金寄になり、13手目の▲32成桂寄で後手玉を詰ますのですが、持ち駒は22の角を取った1枚だけなので最終手の▲32成桂寄で2枚目の持ち駒を取れるようにするために10手目は△32銀とすれば解図が完了となります。

余詰について

NAOさんからの余詰指摘手順は下記の通りです。横移動の手として当然検討しなければいけない飛の手ですが、[7年の手]との関連で、△52飛しか検討していませんでした。粗検、大変申し訳ありませんでした。

元条件での余詰

▲16歩、△34歩、▲76歩、△32銀、▲22角

成、△92 飛、▲65 角、△52 金左、▲43 角成、△41 玉、▲96 歩、△51 金寄、▲32 馬寄 まで 13 手

修正条件での余詰

▲16 歩、△34 歩、▲76 歩、△62 金、▲22 角成、△52 金寄、▲25 角、△42 玉、▲14 角、△33 桂、▲23 角成、△92 飛、▲33 馬寄 まで 13 手

なお、元条件での余詰には下記の手順もありました。(最初の修正で除外されます)

▲76 歩、△34 歩、▲16 歩、△62 金、▲22 角成、△72 金、▲54 角、△32 銀、▲43 角成、△52 金、▲32 馬寄、△62 金左、▲42 馬寄 まで 13 手

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon (作者) 「「寄」が付く手は過去作では金寄と馬寄しか無いですが、他の駒種だと何手で出て来るのかを調べていました。飛寄だと 12 手、次に短いのが成香寄と成桂寄の 13 手で駒種を伏せるには寄の手で詰むようにして馬寄を排除する条件にすれば行けそうな感じでした。手順を眺めていたら [7 年の手] で手順前後や駒の非限定を解決できそうなので年賀用に転用しました。でも、余詰検討が足りていませんでした。」

飯山修さん 「この問題だけわからずヒント待ちだったが作者の親切な大甘ヒントで助かった」

■余詰修正を 2 回もしてしまいお恥ずかしい次第です。m(\_ \_)m

NAO さん (双方解) 「7 の手は 16~61 のライン。"7 手目までに"追加により序の限定が高まって 16 と 25 を使う桂活用が本命となった。」

■最初の修正では「飛の手なし」を検討していましたが、作者ヒントで大駒の着手なしにする予定だったので「7 手目までに」にしたのが足りていませんでした。でも、▲42 馬寄までの余詰があったのでどちらにしても修正が足りていなかったのですが...

piyo さん 「成桂の筋は自力では思い浮かばず、中間ヒントを見て初めて考え始めました。なお、「駒を取る手に必ず応じた手」の「必ず」の意味が最初よくわからず、解けてからもこの手順で合っているのか少し不安がありました。

「横移動の手は、棋譜に「寄」が付く手が 2 手連続と駒を取る手に応じた手のみ」だけでなく、「駒を取る手には必ず横移動の手で応じた」という意味も含んでいるので「必ず」なのでしょうか？」

■分かりにくい表現だったようで申し訳ありませんでした。締め切り前ヒントで『』を追加して「だけ」は 2 つの『』の場合だけで、「必ず」は駒を取る手とのセットなのです。駒を取る手の次の手は必ず横移動の手に限定されず。「だけ」と合わせると寄が付かない横移動の手は直前の手が駒取り以外では指せないのでした。条件を分けるか、直前ヒントでの補足 (担当作だからできたズル) のように『』で囲むべきでした。

はなさかしろうさん 「「寄」は金と金または馬と金かと思いきや、[7 年の手] 条件に導かれて意表の成桂登場。▲1 六歩~▲2 五桂の展開で両立の難しい 2 条件が同時に解消されて手応え良かったです。」

■慣れ親しんだ金寄と馬寄へ思考が向かうように、寄の手の駒種を伏せました。13 手と長めの問題ですし、年賀推理ということで早くに解いてもらうために作者ヒントでは成桂寄の筋が見えてくる大甘ヒントにしました。

るかなんさん 「「必ず応じる手」の意図がなかなか腹落ちせず苦労しました。」

■単に「駒取りの手に横移動の手で応じた」だと 1 回実現すれば条件に合ってしまうので、複数回の駒取りがあってそれら全てに横移動の手で応じるようにしたかったのです。

榊彰介さん 「わかりませんでした。7 年の手の条件が面白かったです。」

■年賀推理だからこそ使える [7 年の手] でし

た。年賀推理だと特別ルールで対局する状況設定に違和感がないので。

ほっとさん「合っているかどうか不安。」

■条件が分かりにくいと正解手順でも不安になりますね。

RINTAROさん「駒を取る手に必ず応じた手」という表現が分かりにくいので、これであるのか不安です。」

■作意の詰み上がりでは手順中に同の手が入る場合と入らない場合がありますが、どちらにせよ横移動の手は駒取りの直後の2回になるので「必ず」は不要に感じますが、飛が横に動く手が入る余詰手順では飛の横移動の手ではなく△92香のような手を指しても詰んでしまいます。駒取りに応じる横移動の手を一度でも実現したら良いと解釈されないように「必ず」が必要でした。

原岡望さん「7年の手」は面白い条件です。何年かは同様の条件が使えますね」

■筋と段の数字を足さなくても、指し初めの特別ルールとして[○年の手]を自由に定義すればいいので使えますね。

\*\*\*\*\*

正解：9名

飯山修さん NAOさん piyoさん  
はなさかしろうさん るかなんさん  
ほっとさん RINTAROさん 原岡望さん  
テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

182-7 上級 はなさかしろう 作  
まだ馬には早すぎる2025 13手

「あけましておめでとうございます！ 今年は9年ぶりだねえ」

「謹賀新年！ おお。今回、段は無理だから筋で行こう」

「Happy New Year !! おや、指し初め？ 14手で詰んだね」

「11手目には初手の駒種を3手目の着手地点に着手したよ」

「最終手は角不成だ。今年は巳年、まだ馬には

早すぎる」

「なるほど。でも、年賀には弱いかな。指し初め感薄くない？」

「「そうでもないと思うけど。各着手の筋の数の積は2025だからね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・14手で詰んだ
- ・各着手の筋の数(計14個)の積は2025 ※
- ・11手目には初手の駒種を3手目の着手地点に着手した
- ・最終手は角不成

※▲76歩△34歩▲22角成△同銀の4手の場合、各着手の筋の数の積は $7 \times 3 \times 2 \times 2 = 84$ 、という要領で計算します。同の手も着手筋の数を用いてください。

\*\*\*\*\*

出題のことば(担当 Pontamon)

9年前は先手着手6手の筋と段の数字12個の積が2016でした。今回は双方の着手の筋の数字14個の積が2025です。

作者ヒント

13手以下で2025ができれば超正解。ぜひご教示ください。本譜の14手では先手の7手分の積も後手の7手分の積も共に45です(はなさかしろう)

締め切り前ヒント

2025=3×3×3×3×5×5なのですが、3筋は4回ではなく、5筋2回+3筋2回+9筋1回の手と残りの手は掛けても積が変わらない1筋の手が9回になります。9筋の手は▲98香、3筋着手は2回とも同じ駒で5筋の手は▲58金右と△57角不成です。

\*\*\*\*\*

推理将棋182-7 解答 担当 Pontamon

▲98香、△14歩、▲18飛、△13角、▲16歩、△35角、▲17飛、△同角不成、▲58金右、△39角不成、▲18香、△19飛、▲17桂、△57角不成 まで14手

(条件)

- ・14手で詰んだ
- ・各着手の筋の数(計14個)の積は2025(初手から順に筋の数字は、

9, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 5, 3, 1, 1, 1, 5)

- 11手目には初手の駒種を3手目の着手地点に着手した(3手目▲18飛、11手目▲18香)
- 最終手は角不成(14手目△57角不成)

詰上図

持駒 銀歩

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

持駒 なし

14手の各着手の筋の数字の積が2025になっているとのことなので、着手筋の情報を得るために2025を素因数分解してみます。2025の各桁の数字の和が3の倍数になっているので2025は3で割り切れます。答えは675で、この数字も3で割り切れます。答えは225ですが、この225も3で割り切れて答えは75。更にこの75も3で割り切れて25になります。また、25は5で割り切れて答えは5です。つまり、2025は3で4回割って、更に5で割ると5になる数字であることが分かりました。3×3×3×3×5×5が2025になるというわけです。着手は14手もあるのに素因数分解すると3が4つと5が2つの計6個しかないの他の8手の着手を指すと積が2025を超えてしまいそうですが、何回1を掛けても数字は変わらないので、残りの8手は全て1筋の着手になります。

そこで四苦八苦して導き出したのが、1筋着手8回、3筋着手4回、5筋着手2回の参考図の手順になります。条件を確認してみると、何と最終手は角不成とのことですが、11手目は初手の駒種(銀)を3手目の着手地点(36)に着手する▲36銀でなければいけないところを▲58金右と指しているの条件を全然クリアできていませんでした。角不成がある手順とし

て、3筋着手を2回に減らす代わりに9筋の着手を指して、1筋着手を9回にした手順、▲16歩、△14歩、▲15歩、△13角、▲14歩、△57角不成、▲58金右、△12飛、▲36歩、△14飛、▲98香、△19飛成、▲17桂、△39龍まで14手の手順もありましたが角不成の手が途中にあるだけで最終手ではありません。

参考図

持駒 歩

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		三
									四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	銀	歩		七
	角			金				入	八
香	桂	銀	金	玉		桂		香	九

持駒 なし

参考図：▲38銀、△14歩、▲36歩、△15歩、▲16歩、△同歩、▲17桂、△同歩成、▲37銀、△56桂、▲18飛、△同と、▲58金右、△39飛まで14手

最終手が角不成とのことですが、着手できる筋は1筋、3筋、5筋と場合によっては9筋の筋しか着手できません。着手筋の制限があるので先手の角を取って、好きな地点へ角を打つことはできないので後手の角が動いて最終手で角不成の王手ができる手順を考えてみると、△34歩、△55角、△37角不成の順が容易に浮かんで来ます。▲同桂の手を指せないように、事前に▲16歩、▲17桂を指しておけば良いのですが、△37角不成の王手に対して、▲68玉と逃げたり、▲48金や▲48銀、▲48飛の合い駒ができるので最終手が△37角不成は駄目です。別の角不成の手を考えてみると△14歩、△13角、△57角不成の手順がありますが、着手筋条件のために△57角不成が王手になる位置へ玉を移動させておくことはできません。角で先手玉に王手ができないのに最終手が角不成とはどういうことでしょうか。それは空き王手しかありません。先手玉はたとえ動いたとしても▲

58玉しかできないので、居玉のままで空き王手を掛けられるはず。空き王手の際に48地点や68地点へ玉が逃げれないようにするには参考図でも指した△56桂を指しておいて、39地点に角、19地点に飛を配置して△17角不成の空き王手がありそうですが、桂も飛も17地点での角不成で取る必要があり手数オーバーの20手くらいになりそうです。よって、48地点と68地点を抑えるのは、最終手の△57角不成が有力です。49の金は▲58金右で58地点を埋める手を指すとして、39の銀は▲39角不成で取って空き王手の扉にします。飛の配置場所は着手筋の制限から△19飛になりますが、その為の飛を取る手は▲18飛から▲17飛としたものを△17角不成で取ることになります。つまり、後手の角は△13角、△35角、△17角不成、△39角不成、△57角不成の順で動くことになります。初手から指してみると、▲16歩、△14歩、▲18飛、△13角、▲17飛、△35角、▲18香、△17角不成、▲58金右、△39角不成、▲17桂、△19飛、▲15歩、△57角不成までの14手目の角不成の手の空き王手で詰む手順が見つかりました。しかし、着手筋の手を数えてみると、1筋が10回、3筋が2回、5筋が2回の計14手なので、5筋の手の数は良いのですが3筋の手が足りていません。3筋の手が2回の場合は9筋の手を1手入れなければいけないので、1筋の手をひとつ減らして9筋の手を指せば良いはず。また、11手目の条件もクリアできてないのでそれも含めて手順の修正が必要です。指してみた手順の中の13手目の▲15歩の手はそのタイミングで先手が唯一指すことができる1筋の手でしたが、この手の代わりに9筋の手を指せば着手筋の筋の数字の積が2025になります。11手目は3手目と同じ地点への手なのですが、先手の着手で同一地点への着手は、17地点の▲17飛と▲17桂、18地点の▲18飛と▲18香の2組です。3手目に指せないのは▲17飛なのでこの組の場合は▲16歩の初手に3手目の▲17桂を指すことになりませんが、初手で指した駒種の歩を11手目に17地点へ指すことはできません。よって、3手目と11手目の着手地点は18になりますが3手目に指した駒は18地点から動かなければ11手目に18地点への着手ができないので、3手目は▲18飛でその後▲17飛を指すので18地点が空き、11手目に▲18香を指せば良いのです。となると、初手は11手目の同じ駒種の着

手でなければいけないので、▲15歩の代わりに9筋着手をすることと合わせて初手▲98香が決まります。したがって、初手から▲98香、△14歩、▲18飛、△13角、▲16歩、△35角、▲17飛、△同角不成と進みます。▲18香の手は11手目にとっておく必要があるので次の9手目は▲58金右で続けて△39角不成に▲18香、△19飛、▲17桂、△57角不成の空き王手で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

はなさかしろうさん(作者)「2016年に、次に西暦年が1桁の数の積で表せるのは2025年だなあ…とっていたのですが、いざ来てみると案外作りにくい。筋の積にしましたが13手以下では思いつかず、1筋の手がかさみましました。14手のバリエーションから最終手角不成を選んだので難問だったかもしれません。2048年も年賀推理将棋を作っていられたらいいなあ…ということで、本年もよろしくお願い申し上げます。」

■2048は2の11乗ですね。2筋だけの11手作は無理そうだけど棋譜に2が11箇所あるという条件ならあるかも。あつ、2筋11回ではなく本問のように2つ使えば4筋着手になるし、3つなら8筋着手も使えますね。

飯山修さん「こんな無茶ぶりのような条件が成立してしまう事が不思議」

■9年前から構想を温めていたのかも。

NAOさん「 $2025=3^4 \times 5^2$ の組み合わせなら、初めは3筋4回+5筋2回+残り1筋かと予想したが外れ。 $3^4$ は3筋2回+9筋1回だったのか。」

■どうしても素因数分解したときの素数を使いたくなりますね。

るかなんさん「素因数分解からそれらしい形はすぐ見えたので謎解きは終わった、と思っていたら初手に度肝を抜かれました。」

■ 3手目と11手目が絡み合った初手。これも因数分解みたいな感じかな。

柘彰介さん「わかりませんでした。積が2025になる条件は良い発想だと思いました。」

■ この作者の得意分野のような印象があります。

ほっとさん「よく考えると24678筋に着手できないため手は限られている。1筋を使いまくるのがユーモラス。」

■ まさかの9筋着手が見事でした。

RINTAROさん「最終ヒント様様です。」

■ 出題多数の年賀推理ので大甘な締め切り前ヒントでした。

原岡望さん「これも最終手のヒントで解決です」

■ 1筋違いの筋の着手を明かす大盤振る舞いでした。

御原真尋さん「積が2025という発送から斬新で楽しかったです。2025=3^2×5^2と計算してから、1筋が8手以上も含まれるというその多さに驚きました。」

■ 何度掛けても値が変わらない1の特性を生かした作図でした。

\*\*\*\*\*

正解：10名

飯山修さん NAOさん piyoさん  
はなさかしろうさん るかなんさん  
ほっとさん RINTAROさん 原岡望さん  
御原真尋さん テイエムガンバさん

\*\*\*\*\*

182-8 上級 NAO 作  
2025年の指し初め 25手

「指し初めの将棋、25手目に25地点の玉を詰ませて勝ったよ」

「3手目以降王手を掛け続けての圧勝だね。王手を掛けた成駒の着手地点は1段目を含む

7か所、中段玉の着手地点も7か所か。駒を取る手はなかったね」

さて、指し初めの一局とはどんな将棋だったのだろうか。

そして2025年、貴方の勝負手は？

(条件)

- ・ 25手目に25地点の玉が詰んだ
- ・ 先手は3手目以降王手を掛け続けた
- ・ 成駒(成る手を含む)の着手地点は1段目を含む7か所
- ・ 中段(4~6段目)玉の着手地点は7か所
- ・ 駒を取る手はなかった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

成駒の条件は成る手を含みます。つまり成駒が居る地点と居た地点合わせて7地点です。

作者ヒント

11手目は1段目への着手(NAO)

締め切り前ヒント

駒成地点を含め7回目の成駒着手は19手目の▲46馬の王手。25地点の後手玉を突き歩で詰めます。

\*\*\*\*\*

推理将棋182-8 解答 担当 Pontamon

- ▲76歩、△34歩、▲33角不成、△62玉、▲51角不成、△52玉、▲62角成、△42玉、▲52馬、△33玉、▲51馬、△44玉、▲33馬、△45玉、▲55馬、△35玉、▲45馬、△24玉、▲46馬、△15玉、▲16歩、△14玉、▲15歩、△25玉、▲26歩 まで25手

(条件)

- ・ 25手目に25地点の玉が詰んだ(24手目△25玉、25手目▲26歩)
- ・ 先手は3手目以降王手を掛け続けた(3手目▲33角不成(51玉)、5手目▲51角不成(62玉)、7手目▲62角成(52玉)、9手目▲52馬(42玉)、11手目▲51馬(33玉)、13手目▲33馬(44玉)、15手目▲55馬(45玉)、17手目▲45馬(35玉)、19手目▲46馬(24玉)、21手目▲16歩(15玉)、23手目▲15歩(14玉)、25手目▲26歩(25玉))
- ・ 成駒(成る手を含む)の着手地点は1段目を含む

む7か所（7手目▲62角成、9手目▲52馬、11手目▲51馬、13手目▲33馬、15手目▲55馬、17手目▲45馬、19手目▲46馬）

- ・中段(4~6段目)玉の着手地点は7か所（12手目△44玉、14手目△45玉、16手目△35玉、18手目△24玉、20手目△15玉、22手目△14玉、24手目△25玉）
- ・駒を取る手はなかった

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

2024年のトりの問題では11連続王手中に9連続の駒取り王手の条件がありましたが、年が明けると今度は3手目からの駒取り無しの12連続王手です。

3手目からの連続王手とのことですが、駒取りなしの条件があるので序の3手は▲76歩、△34歩、▲33角不成しかありません。5手目に王手が掛かるように4手目は△62玉と逃げて▲51角不成の王手に△52玉と戻り、33地点を經由して中段への脱出を図ります。7手目の王手は▲62角成で馬での王手になり、△42玉に▲52馬と追って、△33玉に▲42馬とします。玉の逃げ場は△44玉だけなので▲33馬で玉を追います。その後も馬で王手を掛けて25手目で詰ましたのが参考図の手順となります。途中、千日手にならないように▲33馬、△35玉、▲44馬、△24玉の部分は2回繰り返すことによって25手で詰めたのですが、後手玉が詰んだのは25地点ではなく14地点なので失敗でした。

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

参考図：▲76歩、△34歩、▲33角不成、△62玉、▲51角不成、△52玉、▲62角成、△42玉、▲52馬、△33玉、▲42馬、△44玉、▲33馬、△35玉、▲44馬、△24玉、▲33馬、△35玉、▲44馬、△24玉、▲35馬、△15玉、▲16歩、△14玉、▲15歩まで25手

△24玉には▲33馬で王手するしかないのですが、後手玉は△35玉以外に△45玉と逃げることもできるので、14手目を△45玉としてみると、次の王手の手は玉の逃げ道を残すために▲55馬になります。唯一玉が逃げることができる△35玉と指します。17手目の王手は▲45馬と▲46馬の2つがありますが、▲46馬とすると△25玉しか指せず、その後は▲36馬、△15玉、▲16歩、△24玉、▲46馬、△14玉、▲15歩、△25玉、▲26歩までの27手詰となり手数オーバーです。なので17手目は▲45馬の王手になります。続けて、△24玉、▲46馬、△15玉、▲16歩、△14玉、▲15歩、△25玉、▲26歩までの25手で詰みとなりました。念のため他の条件も確認してみると、成る手を含む成駒の着手地点は1段目を含む7か所とのことですが、7手目▲62角成、9手目▲52馬、11手目▲51馬、13手目▲33馬、15手目▲55馬、17手目▲45馬、19手目▲46馬の計7か所でした。次に、中段の玉の着手地点7か所は、12手目△44玉、14手目△45玉、16手目△35玉、18手目△24玉、20手目△15玉、22手目△14玉、24手目△25玉になっていて条件をクリアしています。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「13手目33馬までは駒取りなし連続王手の定跡。」

■その後25手で詰むまでの手順には▲95歩までの手順などもあるけど、25の玉が詰む条件設定が7絡みなのが見事でした。

飯山修さん「これは大サービス問題。初級と入れておけば1番のあとここから解こうとする解答者もいたと思う。2023年に23手問題で出そうとしたが25馬で詰むので2年待ったのかも。」

■今年が午年ならもっと良かったのですが、残念ながら巳年。23手だと▲15歩で詰む2手順もありますね。

はなさかしろうさん「駒取りなしの連続王手で中段に追い出せる手順があるとは！後半は一転、年賀条件を揃えて玉の軌道を描くのも楽しく、易しくて解後感も抜群の年賀問題でした。」

■駒取りなしの連続王手の定跡とのこと。担当は、推理将棋の手順の定跡化は考えもしてませんでした。

るかなんさん「この手数を知恵の輪をわずか2行で制御できるとは。」

■13手目までは定跡とのこと、駒取りなしの連続王手の条件で決まっているので後半の条件設定だけとは言え年賀条件を取り入れての設定は見事ですよね。

榊彰介さん「手順は易しいので、条件に合った着手になってるかの確認だけ気をつけました。」

■中段の玉位置の数、成駒着手地点の数の確認が必要でした。

ほっとさん「駒を取らずに王手をかけ続けるには10手目までは必然なので、手数の割には易

しい。」

■前半は必然の手とのことで、最後は25地点で玉が詰むことが分かっていると解図は比較的簡単になりますね。

RINTAROさん「こちらもスラスラと解けました。」

■手数の割には簡単な問題だったようです。

原岡望さん「馬の細かい動きが見どころ」

■一段目の手の指定があるので▲51馬からの▲33馬と次の▲55馬が2マス移動でしたが、あとは3手目以外の王手は1マス移動の連続の細かな移動でした。

\*\*\*\*\*

正解：10名

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

\*\*\*\*\*

### 182-9 上級 はなさかしろう 作 巳年の指し初め2025 40手

「あけましておめでとう！今年が巳年だね」

「謹賀新年！巳は動物で蛇、龍の次で馬の前だね」

「ではさっそく、よろしくお願ひします。でも馬と龍を作ってしまったな」

「よろしくお願ひします。それなら25への着手の直前に龍を取り、25への着手の直後に馬を取る、というのはどうかな」

「なるほど、そうしよう。ところで、巳は変化と再生を意味するらしいよ」

「蛇が脱皮して成長するイメージだね。今年がそうなるといいなあ」

「そうだね。まあまずは取った大駒をうまく使っていこう」

「了解…と、よし、新年らしく初王手で詰んだね。おさらいしようか。」

- ・40手で詰んだ
- ・成は3手目と23手目のみ
- ・11手目は96角

- ・15～19 手目は7、3、6、4、5筋の順で5段目に歩を着手した
  - ・21 手目は15香
  - ・24 手目は21歩
  - ・28 手目は端の手
  - ・29、30 手目は共に7筋の駒を取る手
  - ・32～34 手目では順に、84の同歩で龍を取り、25に着手し、85歩で馬を取った
  - ・35 手目は89歩
  - ・36、37 手目はいずれも後手香の頭の地点への着手
  - ・38 手目の1筋の手に対して39手目に9筋の手で応じた
  - ・40 手目の味方の桂の頭の地点への着手が初王手
- ということだったね」  
「うん。指し初めらしい一局だったね」  
「「というわけで、本年もよろしくお願ひします！！」」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・40手で詰んだ
- ・成は3手目と23手目のみ
- ・11手目は96角
- ・15～19 手目は7、3、6、4、5筋の順で5段目に歩を着手した
- ・21 手目は15香
- ・24 手目は21歩
- ・28 手目は端の手
- ・29、30 手目は共に7筋の駒を取る手
- ・32～34 手目では順に、84の同歩で龍を取り、25に着手し、85歩で馬を取った
- ・35 手目は89歩
- ・36、37 手目はいずれも後手香の頭の地点への着手
- ・38 手目の1筋の手に対して39手目に9筋の手で応じた
- ・40 手目の味方の桂の頭の地点への着手が初王手

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

今年は巳年の作品なのでしょうか？

作者ヒント

先手の元からいた大駒が後手の2～7筋の歩を3段目で取ります。なお、本問の目的を39手以下で達成できたら超正解！です(は

なさかしろう)

締め切り前ヒント

皆さんの予想通り今年は「巳」のあぶり出しでした。3手目の▲33角成と23手目の▲23飛成でどちらも歩を取ります。巳の横棒になる21地点以外の1段目の駒は手付かずで5段目は21手目の▲15香と最終手の△95角以外は全て歩。9段目は19地点と99地点が空いています。

\*\*\*\*\*

推理将棋182-9 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△42飛、▲33角成、△14歩、  
▲43馬、△66角、▲53馬、△47飛不成、  
▲66歩、△37飛不成、▲96角、△27飛不成、  
▲56歩、△17飛不成、▲75歩、△35歩、  
▲65歩、△45歩、▲55歩、△87飛不成、  
▲15香、△13桂、▲23飛成、△21歩、  
▲63馬、△89飛不成、▲85馬、△94桂、  
▲73龍、△79飛不成、▲84龍、△同歩、  
▲25歩、△85歩、▲89歩、△92銀、  
▲12歩、△18飛、▲98香、△95角  
まで40手

(条件)

- ・40手で詰んだ
- ・成は3手目と23手目のみ(3手目▲33角成、23手目▲23飛成)
- ・11手目は96角(11手目▲96角)
- ・15～19 手目は7、3、6、4、5筋の順で5段目に歩を着手した(15手目▲75歩、16手目△35歩、17手目▲65歩、18手目△45歩、19手目▲55歩)
- ・21 手目は15香(21手目▲15香)
- ・24 手目は21歩(24手目△21歩)
- ・28 手目は端の手(28手目△94桂)
- ・29、30 手目は共に7筋の駒を取る手(29手目▲73龍、30手目△79飛不成)
- ・32～34 手目では順に、84の同歩で龍を取り、25に着手し、85歩で馬を取った(32手目△84同歩、33手目▲25歩、34手目△85歩)
- ・35 手目は89歩(35手目▲89歩)
- ・36、37 手目はいずれも後手香の頭の地点への着手(36手目△92銀、37手目▲12歩)
- ・38 手目の1筋の手に対して39手目に9筋の手で応じた(38手目△18飛、39手目▲98香)

・40手目の味方の桂の頭の地点への着手が初王手（40手目△95角）

詰上図

持駒 歩2

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

持駒 歩3

条件を見るとかなりの手が明かされているようで、特に28手目以降は1手毎の着手情報が整っていきそうです。表に書き出してみます。

手番	先手	後手	備考
1	76歩		初手：3手目に駒成できるのは▲33角成だけなので初手は▲76歩 2手目：3手目が王手になるのであれば事前に王手を避ける手
3	33角成		4手目：3手目が王手なら4手目はその応手
5			
7			
9			
11	96角		9手目までに角を取る
13			
15	75歩	35歩	15手目：初手の▲76歩を75へ突く手 16手目：33の歩が3手目に取りられているのであれば歩の入手が必要
17	65歩	45歩	事前に▲66歩が必要
19	55		事前に▲56歩が必要

	歩		
21	15香		初期配置17の歩が15より先へ移動しているか後手に取られている
23	○飛成	21歩	23手目：31手目までに▲84龍の手を指す必要があるため23手目の成は飛成 24手目：初期配置21の桂居なくなっている必要がある歩を入手しておく必要あり
25			
27		端の手	
29	7筋駒取	7筋駒取	
31	84龍	同歩	32手目は龍を取る手
33	25○	85歩	34手目は馬を取る手。33で成った馬が27手目までに▲85馬へ行く
35	89歩	後手香頭	初期配置89の桂が居なくなっている必要がある。歩を入手しておく必要がある
37	後手香頭	1筋	
39	9筋	後手桂頭	

34手目の情報によると△85歩の手で先手の馬を取るようになるので、33で成った馬を85まで移動させる必要があるが、29手目から33手目までの先手着手は決まっているので、27手目までに33の馬を85へ移動させる必要があります。▲33角成後の先手着手で決まっていないのは、5手目、7手目、9手目、13手目、25手目、27手目の6手なのですが、11手目の▲96角の手を指すには5手目、7手目、9手目の間で後手の角を取る必要があり、▲85馬のためには5手が残ります。また、15手目から始まる5段目への歩の着手の事前準備としての▲66歩と▲56歩が必要なので▲85馬を指すには3手が残ります。85へ馬が行くには▲66馬、▲75馬、▲85馬の3手が一番速いのですが、15手目から始まる5段目への歩の着手があるので、後手の角を取る手と▲66歩と▲56歩の事前準備をすると、▲66馬や▲75馬を指

せません。5段目を横断することができないので、▲85馬への経路は▲43馬、▲53馬、▲63馬、▲85馬の4手が良さそうです。

先手が33から63までの3段目の歩を取るのなら、16手目の△35歩、18手目の△45歩のためには後手は14手目までに少なくとも2枚の歩を入手する必要があります。後手の角は9手目までに先手に取られてしまうので、後手が先手の歩を取りに行くには飛を使うのが良さそうです。3手目の33角成が王手にならないように事前に角筋を止めておく2手目△42飛が良さそうです。先手が▲43馬、▲53馬で歩を取れば42の飛が7段目へ直射するので△47飛不成で歩を取ることができます。先手は後手の角を取る必要がありましたが、後手が歩を入手できるように▲53馬を急ぐ必要がありそうなので、▲22馬で後手の角を取るのが難しくなりました。それに▲56歩と▲66歩の準備手も指す必要があるので気付きましたが、△66角、▲同歩とすれば、角取りと▲66歩の準備の手を一緒にできます。初手から整理してみると、▲76歩、△42飛、▲33角成、△未定、▲43馬、△66角、▲53馬、△47飛不成、▲66歩、△37飛不成、▲96角、△未定、▲56歩、△未定、▲75歩、△35歩、▲65歩、△45歩、▲55歩の19手目まで進めることができました。現時点で後手の未定の手は4手目、12手目、14手目の3手です。

この先の着手条件を見てみると21手目の▲15香、23手目の飛成の手、24手目の△21歩となっています。21手目の▲15香を指すには17の歩が邪魔をしています。また、24手目に△21歩を指すには21に居る桂を動かす必要がありますし、23の後手の歩を先手が取る必要があります。今、後手の飛は△37飛不成で37地点にいたので、△27飛不成、△17飛不成で17の歩を取り去ることができ、飛が17地点から動けば▲15香を指すことができます。つまり、未定だった12手目は△27飛不成で14手目は△17飛不成になり、▲55歩の次の20手目は飛が17地点から移動する手なので仮に△87飛不成としておきます。これで21手目の▲15香を指せます。次に24手目の△21歩ですが、後手は歩を入手済みなので、あとは21地点を空ける課題が残っています。24手目までで後手の未定な着手は4手目なので、4手目を△14歩

として、▲15香の次の22手目で△13桂と跳ねて21地点を空けます。23手目は飛成の手なので23の歩を取って▲23飛成とすれば24手目に△21歩を無事に指すことができました。この24手までの途中図が参考図とその手順になります。

参考図

持駒 歩2

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

持駒 歩4

参考図：▲76歩、△42飛、▲33角成、△14歩、▲43馬、△66角、▲53馬、△47飛不成、▲66歩、△37飛不成、▲96角、△27飛不成、▲56歩、△17飛不成、▲75歩、△35歩、▲65歩、△45歩、▲55歩、△87飛不成、▲15香、△13桂、▲23飛成、△21歩 まで24手

24手目までの参考図では、53に先手の馬が居て、23に先手の龍が居る状況ですが、この後、龍は84へ、馬は85へ配置するミッションが残っています。84の龍が後手に取られるのは32手目の同歩の手なので▲84龍は31手目です。53の馬は▲63馬の後に▲85馬とすることができ、▲85馬の次に▲73龍と指せばその次に▲84龍が可能になります。先手のやることはある程度判明しましたが、後手の手はどんなものが残っているのか確認してみます。28手目の端の手と30手目の7筋の駒取りが△84同歩で龍を取る以前に指す必要があるようです。28手目の端の手ですが、持ち駒は歩が2枚ですが、1筋も9筋も後手の歩が盤上にあるので持ち駒の歩を打つことはできません。後手が指せる端の手は現状では△12香、△15歩で香を取る手、△92香、△94歩の4手しかありません。26手目に歩以外の駒を取れ

れば、その駒を端へ打つ手が可能になります。最終手は後手の桂頭への初王手の着手とのことですが、1筋の桂頭は後手の歩があるので現時点でその地点への着手はできません。もう1枚の後手の桂は初期配置のままの81地点にあるので、82地点は空いているものの、59の玉へ王手を掛ける手は無理そうです。この最終手のことも加味すると、26手目に桂を取って28手目の端の手で桂を打って、その桂頭への手で詰めることになりそうです。59の居玉に端から角で王手を掛けることになるでしょう。15地点は先手の香があると、後手の桂頭ではないので最終手は△95角で、28手目の端の手で△94桂を打てればうまくまとまりそうです。幸いにも20手目に仮に指しておいた△87飛不成の飛があるので26手目は△89飛不成で桂を取ることができます。また、30手目の7筋の駒取りは△79飛不成で銀を外してしまえば△95角に▲68銀の合い駒を指せなくて一石二鳥です。参考図の続きの25手目からは▲63馬、△79飛不成、▲85馬、△94桂、▲73龍、△79飛不成、▲84龍、△同歩、▲25歩、△85歩、▲89歩と進み、36手目と37手目の後手の香頭への手は△92銀、▲12歩となり、続けて△18飛で玉の8段目への逃げ場を抑え、39手目の▲98香に△95角で詰みとなります。79の飛で69の金がピンされているので▲68金の移動合いはできません。

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)「このフォント、40手まで縮めましたが39手は行けそうで届かず。龍と馬を並べておいて取るのが奇妙なようで一番速かった…本譜は詰上り全生駒にできましたが成生不問でこのフォントに39手以下で到達できればそちらが超正解、可能ならば是非見たいです。」

■2023年の卯から始まったあぶり出しシリーズの3弾目でしたが、来年の午は如何に。

飯山修さん「66角をすぐ取らず53馬とする手が読めず四苦八苦。ヒントが出る前に解けてやれやれ。」

■△66角ができるタイミングと▲66歩で角を取るタイミングがずらされている上手い条件設定でした。

NAOさん「21歩と89歩を両立させる難解な謎解き。大きい“巳”はお約束。4手目14歩が鍵だった」

■21の桂と89の桂の処理は異なっていました。21の桂は△14桂と跳ね、89の桂は△89飛不成で取られて、後手の桂頭への最終手を実現するために△94桂を早々に指しておく仕掛けでした。

piyoさん「締め切り前ヒントを見てなんとか解答に辿り着きました。後手の角をどう取るかがポイントでした。」

■締め切り前ヒントでは最終手を明かしましたので、詰み上がりの図形と最終手から詰み形を特定しやすかったと思います。

榊彰介さん「わかりませんでした。条件が多いので手順のイメージはついたので、確認に手間がかかりすぎて断念しました。」

■後半の条件はほぼ一手一手に対応していました。

ほっとさん「あとあと効いてくる手(14歩、94桂など)が確定してピースがはまっていき、盤面いっぱい巳の字が出現するのは気持ちいい。」

■21の桂を移動させておくには桂を跳ねる地点を作るための△14歩か△34歩が必要になりました。

RINTAROさん「66で角を取らせるのが序盤のポイント。中盤以降、必然的に手が決まってくるのがよかったです。」

■先手の▲65歩の手が先にあるので後手角を取る位置は66地点が最適。

原岡望さん「降参です。詰上がりすら想像できません。後手 95角 94歩 先手 86/84 玉？」

曲詰?は苦手です」

■今年の干支の「巳」のあぶり出しでした。

\*\*\*\*\*

正解：6名

飯山修さん NAOさん piyoさん  
はなさかしろうさん ほっとさん  
RINTAROさん

\*\*\*\*\*

(総評)

飯山修さん「毎月第1週は忙しかったが今回はのんびりできる」

■いろんなところの解答締め切りが月の初旬に固まっていますからね。

NAOさん「年賀詰の大量出題ごちそうさま。難易織り交ぜ、楽しめました。」

■大量出題の解図に加え余詰探索、お疲れ様でした。

諏訪冬葉さん「4以降は全く浮かばないのでここまで」

■ちょっと問題数が多過ぎましたか...

piyoさん「正月問題を初めて全部解けました(たぶん)。少しは上達しているのかも。問題を作る人はすごいなあといつも思います。」

■全問正解、おめでとうございます。この調子で解図を続けると、自分で作りたくなると思います。あまり凝らずに、簡単なものからの投稿をお待ちしています。

はなさかしろうさん「「今年って西暦何年だっけ?」というのが年々甚だしくなっていて、年賀推理将棋が少しでも歯止めになっていると良いのですが。といいつつ、来年の問題をもう考えたりして、節分前から鬼に笑われてしまいそうです。」

■担当作は昨年11月に作成し、12月には2026年用の年賀推理の投稿がありました。鬼も呆れる再来年の問題作成状況でした。

占魚亭さん「なんとか5問解けました。もう1, 2作解きたかったですが降参です。」

■解答、ありがとうございます。一桁の問題は1問だけなのに、出題数が多過ぎましたね。難易度分けを手数でやらずに182-8を中級か初級にしていれば取り組んでいただけたのかも。

るかなんさん「元日に7問解けたので縁起は良かったかな。」

■出題当日に7問も解かれていたのですね。

榊彰介さん「年賀詰めの解答を出したのは初めてですが、解いてみると結構出来たので良かったと思います。」

■解答、ありがとうございます。

ほっとさん「超難問は無かったものの、やはり出題数が多いのはきついです。」

■来年は出題方法など考慮したいと思います。

RINTAROさん「6、7、9は最終ヒント頼み。」

■年賀推理は甘めの締め切り前ヒントが出ますので来年も活用してください。

原岡望さん「9題は流石に多い気がします。2月3月に振り分けてもよいのでは?」

■来年の出題の参考とさせていただきます。でも3月まではちょっと引っ張り過ぎかも。

\*\*\*\*\*

推理将棋第182回出題全解答者：15名

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

\*\*\*\*\*

# 200号記念企画 1人1作作品展 (懸賞問題解答)

## 1. 神無太郎

駒余り禁協力詰6手

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

持駒 銀桂

54玉 64と 55玉 67桂 同Q 46銀打  
まで6手

詰上り

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

持駒 なし

WFP200号での編集長交代(承継)を祝しての象形祝賀詰でした。初形の「T」はたくぼんさんを、詰上りの「S」は springs さんを表していることは言うまでもないですよ。手順の方も説明不要でしょう。

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るのは出題時のコメント通りです。

### ◆ひとこと(再び)

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。

### ◆解答者/感想

占魚亭

T(たくぼんさん)からS(springsさん)への継承を形に。

※かつての職場では「夢をかたちに」とか言ってました。

神無七郎

T(akubon)からS(prings)の立体曲詰ですね。自分も少し考えてみましたが意外と実現が難しい字形だと感じました。詰上り「S」が左右対称でないので、「T」を構成する駒種を工夫して左右の違いを出さないといけないのが難点です。

下図が私の試作例です。全然フェアリーっぽくありませんね。(安北は最終手を限定するためだけの条件。)

安北詰7手

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

持駒 歩

34金 15玉 16歩 同圭 同飛 25玉 37桂  
まで7手

詰上り

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

持駒 なし

※試作例、紹介しちゃいます。七郎さんでさえ『意外と実現が難しい』と感じられたのであれば、私の苦労も報われます。

三角淳

初形 T ⇒ 詰上り S で編集長のバトンタッチを表現。今回の記念作としてこの上ない趣向だと思います。駒余り禁の条件がないと、例えば 2 手目 45 銀以下のような筋がありますね。目的に応じてルールの方をうまく調整できるところに、フェアリーの柔軟性を感じました。

※私の苦労を肯定的に捉えていただきありがとうございます。伝統詰将棋の創作でも駒数が少ない方が好まれると思うのですが、それと同じようにフェアリー詰将棋の創作でもルールなどの条件は少ない方がよいと思っています。条件の浸透度や駒数との兼ね合いも考えないといけないのですが。

たくぼん

T・S というのは私のイニシャルですので喜んでいましたが、S は springs さんでしたか(笑) 200 号に相応しい見事な継承立体曲詰ですね。Q 配置など苦労が伺えます。

※たくぼんさんのイニシャルというのは、裏趣向ですよ、ええ。もちろん最初からそのつもりでした。言われて気づくとか、絶対にはないですからね(大汗)。

北村太路

T から S へ。S さんも 200 号くらい続けてほしいです(高めのハードル) 全然字形似てないので確かに作るのが難しそうです。単手数でスムーズに決まってよかったです。

※S さん、北村さんから激励が届いていますよ。

springs

事前に立体曲詰と分かっていたからか油断して、解答を送る直前まで「46 銀打～67 桂」としていて焦りました笑

WFP の編集は自分の興味ややりたいことの方角とベクトルが一致しているので、楽しんで続けられるかなと思います。ありがとうございます

ざいます。

※楽しんで続けられるのが一番ですね。

本編に対しては以上の 6 名の方から解答がありました。ありがとうございました。そして当然ながら全員正解でした。

◆WFP200 号記念作(200 解)感想

神無七郎

そういえば 100 号記念作の時は『これだけ解があっても桂歩の合駒はなし。7 種合も少し期待しました』と言っていたんですね。すっかり忘れていました。何だか余計な手間を掛けさせてしまったみたいで申し訳ないです。

※好きでやっているなので気にしないでください。

たくぼん

いろいろなパターンがあり結構楽しめました。

※7 種合ですし。

◆参考図 A(200 解)感想

たくぼん

ちょっと数えただけで 200 解を超えましたので図の間違い?

※すみません、誤図でした。32 玉が正しい配置です。

◆参考図 B(100 解)感想

たくぼん

これは 1 解目を得るのに時間がかかりました。49 角の限定打がすばらしい。

※たくぼんさんの 1 解目はこうでした。

34 角 25 金 49 角 27 飛 25 角 17 玉 28 金  
同飛成 迄 8 手

◆参考図 C(100 解)感想

たくぼん

1 つのパターンで 100 解ですのでこれが究極かもしれない。

※たくぼんさんの言っている『1 つのパターン』とはこういうものです。

29 香 28 X 同香 27 Y \*\*X 17 玉 18 香

同 Y(成/生) 迄 8 手

七郎さんとたくぼんさんからは、参考図への感想もいただきました。特にたくぼんさんからは解答もいただきました。たくぼんさんの解答は後述のページに掲載しています。

◆呈賞

解答者に下記資料のいずれかをお贈りします。

- ①「伝承」サイト掲載資料の抜粋  
一昨年の桑名での詰将棋全国大会で配布したものです。②と③も同梱します。
- ②Fairy TopIX 創生期  
Fairy TopIX を始めた頃の資料をまとめたものです。すでに完成していて「承継」は反映されていません。作り直す余裕はありません。
- ③AWAKEN #5  
神無太郎の 5 手協力詰作品集です。過去作のみで新作はありませんが、まだ完成していません。サカイさんに感想をいただく予定です。

これらの資料は今年の福岡での詰将棋全国大会で配布予定のもので、残部を賞品に回す魂胆なので、(解答者数) > (残り資料数) になった場合は、解答者全員への呈賞はできなくなります。すみません。また、資料発送は全国大会の後になります。重ねてすみません。

◆「当初の原稿」掲載作の作意

下記で公開しています。たくぼんさんの解答も。

<http://cavesfairy.g1.xrea.com/pvt/takubon/wfp200.htm>

# T200S

# Takubon's Tourney



## 作品募集のお知らせ (再掲)

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)



# WFP200号記念

## 一人一作作品展解答・解説 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
								壱	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

既出の通り、余詰を出してしまいました。申し訳ありません。

### 【作意】

攻方は初手に11金とし、14零居を続ける。以下受方の着手のみ記載する。生表記は省略する。

21歩 22歩 23歩 24歩 25歩 26歩 36歩 46歩 47歩 48歩 49歩成

21歩 22歩 23歩 24歩 25歩 26歩 36歩 46歩 47歩 48歩 38歩 39歩成

21歩 22歩 23歩 24歩 25歩 26歩 36歩 46歩 47歩 48歩 38歩 28歩 29歩成

21歩 22歩 23歩 24歩 25歩 26歩 36歩 46歩 47歩 48歩 38歩 28歩 18歩 19歩成

21歩 22歩 23歩 24歩 25歩 26歩 36歩 46歩 47歩 48歩 38歩 28歩 18歩 17歩 18歩 28歩 38歩 48歩 47歩

51歩 48歩 38歩 28歩 18歩 17歩

52歩 18歩 28歩 38歩 48歩 47歩

53歩 48歩 38歩 28歩 18歩 17歩

54歩 18歩 28歩 38歩 48歩 47歩

55歩 48歩 38歩 28歩 18歩 17歩

56歩 18歩 28歩 38歩 48歩 47歩

57歩 48歩 38歩 28歩 18歩 17歩

58歩 18歩 28歩 38歩 48歩 47歩

59歩成 48歩 38歩 28歩 18歩 17歩 18歩成  
まで

詰め上がり

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

持駒 なし

### 【解説】

攻方は初手に11金のは、攻方ミニにより14零居を強制される。後手にできる抵抗は歩の着手によって12歩をマネ禁で縛ることだ。

よって受方はなるべく長く歩の着手を続けることを目指す。9段目のと金は成で取るしかないの、生で取れる17歩をいつ、どう活用するかがポイントとなる。

作意では49-19の歩を先に取り。最後に17歩を取り、17歩-47歩のダンスを挟みながら5筋の歩が行進するものだった。

しかし、先に17歩を取り、早い段階から2枚の歩を活用した方がより延命できてしまう。それもかなり。

《一乗谷酔象氏による長手数余詰解》

11金 31歩 14零 32歩

※以下、攻方着手は全て「14零」なので、受方着手のみ記述

※()内は、部分手数/累計手数を表す

31歩 32歩 33歩 34歩 35歩 36歩 26歩 16歩 17歩生(18/18)

31歩 32歩 33歩 34歩 35歩 36歩 26歩 25歩 18歩生 26歩 36歩 35歩 19歩成 36歩 26歩 25歩(32/50)

41歩 26歩 36歩 35歩

42歩 36歩 26歩 25歩

43歩 26歩 36歩 35歩

44歩 36歩 26歩 25歩

45歩 26歩 36歩 35歩

46歩 36歩 26歩 25歩

47歩生 26歩 36歩 35歩

48歩生 36歩 26歩 25歩

49歩成 26歩 36歩 35歩(72/122)

41歩 36歩 26歩 25歩

42歩 26歩 36歩 35歩

43歩 36歩 26歩 25歩

44歩 26歩 36歩 35歩

45歩 36歩 26歩 25歩

46歩 26歩 36歩 35歩

47歩生 48歩生 36歩 47歩生 26歩 25歩

48歩生 26歩 38歩生 25歩 39歩成 26歩 36歩

35歩(76/198)

41歩 36歩 26歩 25歩

42歩 26歩 36歩 35歩

43歩 36歩 26歩 25歩

44歩 26歩 36歩 35歩

45歩 36歩 26歩 25歩

46歩 26歩 36歩 35歩

47歩生 48歩生 36歩 47歩生 26歩 25歩

48歩生 26歩 38歩生 25歩 29歩成 26歩 36歩

35歩(76/274)

41歩\*36歩 26歩 25歩

42歩 26歩 36歩 35歩

43歩 36歩 26歩 25歩

44歩 26歩 36歩 35歩

45歩 36歩 26歩 25歩

46歩 26歩 36歩 35歩

47歩生 48歩生 36歩 47歩生 26歩 25歩

48歩生 26歩 38歩生 16歩 48歩生 47歩生 17歩

生 48歩生 38歩生 28歩生

18歩上生 38歩生 48歩生 47歩生 28歩生 48歩

生 38歩左生 58歩生

28歩生 18歩生 17歩生 59歩成 18歩生 28歩生

38歩生 48歩生

58歩生 68歩生 69歩成(118/392)

最終手 14 零 まで 393 手。

圧巻の 393 手解。最初に 17 歩を生で取り、2 枚目の歩を 25 に運ぶ。この歩が 25-26-36-35 を動きながらも 1 枚の歩が 19,49,39,29 のと金を取っていく。

2-3 筋の歩の小さなダンスと 4 筋の歩の行進を繰り返す趣向になっており、作意より手順の価値がはるかに高い。収束もこちらのほうが複雑だ。いやはや、参りました。

作意に乗り換えたいが、少なくとも最後の 68 歩生 69 歩成に変えて 57 歩生 58 歩成の非限定があるそう。

なお、\*から作意同様に最後の歩を 51 に打つと 116+1 手で 2 手短い。

受方香 4 枚 > 受方 68 香 (または 99 と) あたりで非限定を消せるかもしれないが、詳細な検討は行っていない。修正図の候補といったところか。

マネ禁による受方歩のみの着手での天使詰という方針は悪くなかったと思うが、それだけに余詰は残念だった。

蛇使いの零による歩蛇の操作、というココロのタイトルもまあまあいい線だったのではなかろうか。

歩の数は相当に余裕があるので、いずれ歩を目一杯使った図面で完全作を得たいが、いつになるだろうか。

とりあえずは、27-77 に受方と金、87 に受方金を、17,19-99 に攻方と金を配置した図が完全かどうかという課題がある。

さらに不成で取れる攻方と金/歩を増やせれば、と思うが制御は相当に困難に思える。17-77, 19-99 に攻方と金、87 に受方金を置いた仮想図があるが、もはやどこからどうやって検討したものやら。

上記の図の作意設定と完全性が確認できた方がいれば、自作として発表していただければありがたい。正直なところ、自力でできる気がしない。

解答・感想は 4 名。ありがとうございました。

#### 【短評】

##### 一乗谷酔象氏(393 手解)

面白そうな天使詰なので解図を試みました。400

手近く迄延命できそうです。

☆早い段階での長手数余詰指摘、非常に助かりました。

### 神無七郎氏 (257 手解)

右に行ったり左に行ったり前後に揺れたり、玄妙な動きをする蛇たち。

蛇使いも彼らを操るのに苦労しているようです。

攻方の手は初手以外「パス」と同じなので、連続系ルール作品を解く気分。

余詰は残念ですが、その告知があったおかげで、手数が合わなくても戸惑わずに済みました。

☆最初に 17,19 の 2 枚の歩を一度に取り、1 枚の歩を 17-18 で動かしながら 2 枚目の歩を動かす方針でした。

また、攻方ミニ指定すらない、どうしようもなく不完全な図を WFP 作品展に投稿してしまったこと、ここでお詫びします。

### たくぼん氏 (作意解)

最初は左回りで普通に進めて 171 手でした。次に右回りで 1 筋の 2 枚のと金を続けて取って 5 筋絡めているいろやってみたけど 150 手台と全然伸びない。

6~9 筋の香の意味付けを考えれば 51 歩~59 歩を活用するのは分かるけどこの部分とコラボするのか。最終的に最初の 171 手の手順で最後の方まで進め 9 段目にと金を並べてからだど 5 筋とゆりかごのような歩の動きで手数を伸ばす事が出来ると気付き解決しました。いや~面白かったです。

最初は連続王手の千日手にならないように 3 回まで繰り返し手順を進めればいと勘違いしてましたが天使詰は同一局面はダメでしたね。結構考えたと思いますが、長手数の余詰は発見できず。解答発表が楽しみです。

☆長手数解と比べてしまうと目劣りする作意ではあるものの、やはり作意解答は嬉しいものです。

### 北村太路氏 (247 手解)

届きませんでした。

初手で歩の王手がかかるので、受方零王のため歩の着手を敢行しつづけて駒全マネ禁で王手を防ぐ。

攻方ミニで着手は零王しかできない。受方は 1 筋で 2 枚歩が取れそう。

受方は 2 枚歩があれば 1 枚を無駄に動かしてのりを挟んで 1 枚の歩の進軍の延命が出来そう。という機構まではわかったのですが、実際に組み立てるのは難しく。

解答記載中にミスに気付いて直したのですがそれでも目標に 2 手届かず。ありやりや。

まあ 249 手より長手数もあるということなので、2 手伸びても真の正解(?)ではないかということで、時間切れで諦めます。自分の解だと最後 6 八歩不成でなく 5 七歩不成、5 八歩成もできそうなのでどのみち作意解から外れているかもしれません。

☆感想ありがとうございます。36 歩(26 歩)を置いての 4 筋の歩の行進をする方針までたどり着いていました。歩を 5 段目に引く手が浮かばなかったようです。

### 【余詰つながり以外関係のない余談】

ここで書き逃げしますが WFP198 号の拙稿「フェアリー駒とキルケ・アンチキルケ」の例題もほとんどすべてが余詰でした。完全であることが確認できたのはわずかに 1 題。こちらもお詫びします。

しばらくは PC 検討できない図面の発表は控えたい気持ちです。

キルケ協力自玉スタイルメイト 56 手

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

持駒 鬣9

\*フェアリー駒(醉、包、鬣)の復活位置は最上段(敵陣1段目)とする

19鬣 同金/11鬣 16醉/13歩 11金 18包 24玉  
29鬣 同金/21鬣 26醉/23歩 21金 28包 34玉  
39鬣 同金/31鬣 36醉/33歩 31金 38包 44玉

49鬣 同金/41鬣 46酔/43歩 41金 48包 54玉  
59鬣 同金/51鬣 56酔/53歩 51金 18包 64玉  
69鬣 同金/61鬣 66酔/63歩 61金 68包 74玉  
79鬣 同金/71鬣 76酔/73歩 71金 78包 84玉  
89鬣 同金/81鬣 86酔/83歩 81金 88包 94玉  
99鬣 同金/91鬣 96酔/93歩 91金 98包 同金  
95酔 同玉まで。

この作は PC 検討できていない/作意未発表なので作意を記しておきます。

同じ Lion+歩のセットで上下から王手をかけつつ左に追っていきます。通常駒の金ではなくフェアリー駒の酔象のおかげで後片付けも簡単。

WFP200号記念

一人一作作品展解答・解説 5.

北村太路

余詰、すいませんでした。

【出題図(修正後)】

偶王全ボカスカ協力自玉スタイルメイト 42手  
持駒 なし

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

持駒 歩9

※56偶はロイヤル駒(偶王)

【作意順】

- (26,53)龍 54角成
- (16,25,34,49,57,67,76,85,94)歩 (57,63)金
- 55銀 (36,49)馬 46銀 (54,67)馬
- 55銀 (36,49)馬 46銀 (54,76)馬
- 55銀 (36,58)馬 46銀 (54,85)馬
- 55銀 (36,67)馬 46銀 (54,94)馬
- 55銀 (36,76)馬 46銀 (25,54)馬
- 55銀 (16,36)馬 46銀 (34,54)馬
- 55銀 (16,36)馬 46銀 (43,54)馬
- 55銀 (25,36)馬 46銀 (52,54)馬
- 55銀 (34,36)馬 46銀 (61,54)馬
- 45銀 (26,45,53)桂 まで42手

【詰上図】

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

【作意順の説明】

まず攻方持駒歩9枚でスタイルメイトなので、最終図で歩を打たせないようにするのは難しそうなので歩はすべて打ち捨てたいです。  
そして全ボカスカなので普通ならば1~9筋に全部同時に打つ必要があります。  
受方偶王なので動けない中で1筋や9筋に打った歩はどうやって片付けてスタイルメイトにすればよいのでしょうか？

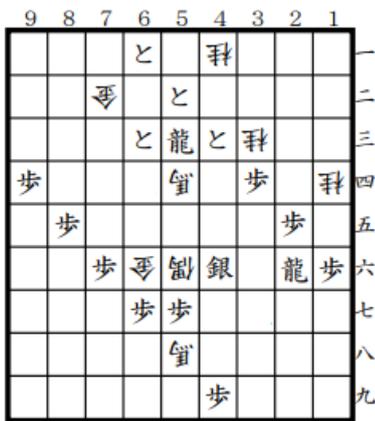
作意順を見ていきます。初手龍で王手し、角の引成で受けます。これで馬が2枚になり全ボカスカで連動して動けるようになりました。

2手目

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

そして3手目で持駒の歩を1~9筋に打ち下します。

3手目

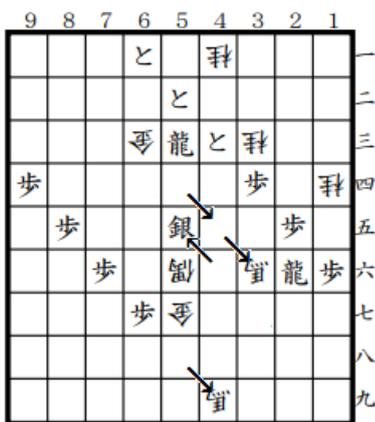


王手なので金で取りますが、どちらかというと5七金より6三金が重要になります。

5手目に5五銀と横の龍の利きを通しつつ、縦の利きを遮ります。

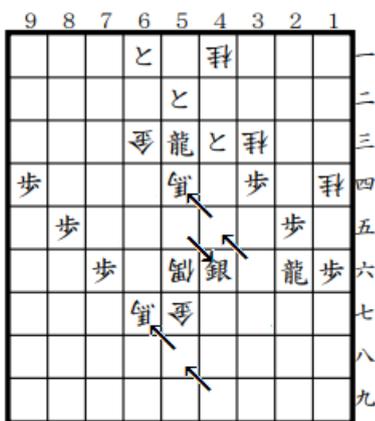
それに対して3六馬と入れば5八の馬も4九に移動し歩の消去の第1弾が成功します。

6手目



次に4六銀と今度は縦の龍の利きをあけて馬で塞ぐと、4九の馬が6七に移動してまた歩を取れます。

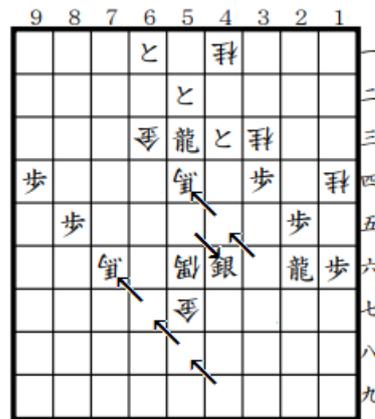
8手目



この往復を繰り返して歩を除去していきます。

12手目をご覧ください。

12手目

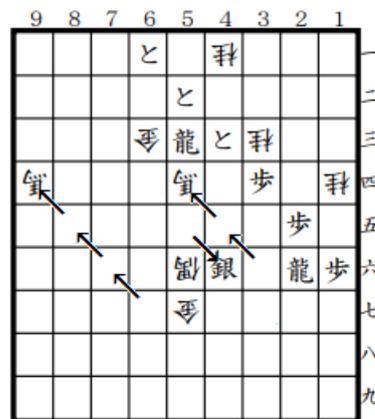


このとき7六の馬は4九の地点から3マス左上に移動しています。このときもし6三に攻方のとがある、または空いていると3六の馬が5四で停止できず6三まで進んで龍の王手を防げなくなってしまう。そういう点で6三に壁になる受方の金を動かしておくことが重要でした。

さて20手目まで繰り返すと4～9筋の歩は除去できました。

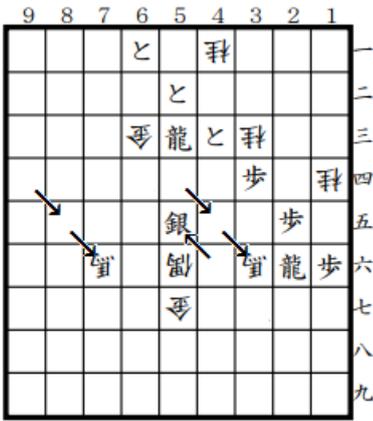
このあとどうするのでしょうか？

20手目



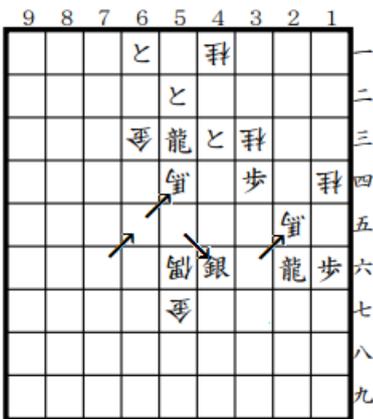
一旦戻して・・・

22手目



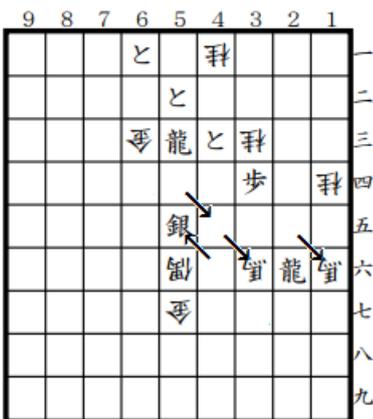
馬を右上に動かして龍の利きを防ぐ駒と歩を取る駒の役割を入れ替える手がありました。

24手目



ここからまた馬の往復で駒を除去していくことができます。

26手目

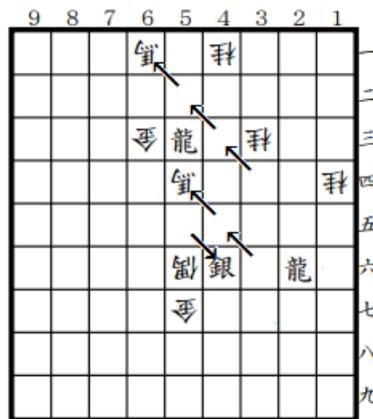


28手目



繰り返して6一のとまで除去できたら

40手目



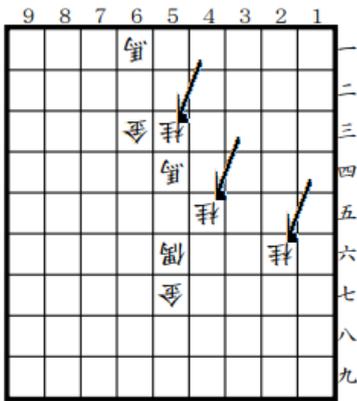
銀を立てて両王手。

41手目



銀と2枚の龍を桂で同時に取ってステイルメイトです。

42手目 (詰上図)



【早詰順について】

出題時は受方持駒ありでした。

この条件で早詰め順をたくぼんさんにご指摘いただきました。

(早詰順)

- (26,53)龍 54角成 (27,54)龍 (53,55)金
- (18,45)龍 (43,45,62)金 74角 65飛
- 同角 (42,44,61,65)金 53飛 54角
- 同飛成 (52,54,71,75)金 74角 65飛
- 同角 (63,65,82,86)金 54飛 55角
- 同飛 (53,55,72,76)金 45銀 (43,45,62,66)金
- 65角 (42,44,61,65)金 16龍 36飛
- 同龍 (11,21,31,46,51,62,71,81,91)歩
- (12,22,32,45,57,63,72,82,92)歩 57同馬
- 47龍 (12,22,32,47成,52,63,72,82,92)歩
- 26飛 (26,45,53)桂 迄 36手

角合は取ってしまいます。

龍の王手に金合を打ち盤面に金を増やします。

以降角打、飛合、同角、同金、飛打、角合、同飛、同金と同金をするときには他の金の動きで邪魔な盤上の駒を除去していきます。

3六龍の王手に歩合。このときと金も除去済みのので1~9筋に歩を打ちます。

早詰順：30手目



持駒：飛歩9

歩で王手して(全ボカスカなので1~9筋に打つ)

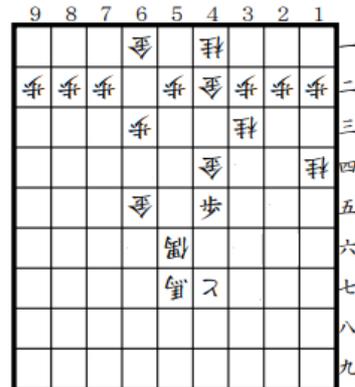
早詰順：31手目



持駒：飛

同馬。3六龍を4七に動かして王手して歩で取り全歩を一步前に前進させます。

早詰順：34手目



持駒：飛

攻方は残り盤上4五歩と持駒飛だけですので、2六飛と打ち桂跳ねで4五歩も一緒に消し、ステイルメイト完成です。

すべてと金除去すれば攻方9枚の歩に受方9枚の歩で数手で除去の対応ができるわけであり、その部

分の余詰を防いでおかないのは明らかに怠慢でした。申し訳ありません。  
また金合で同時に動かせる駒が増えれば除去もしやすくなるのでそこも当初受方持駒残り全部にしていたのは設定が緩すぎました。  
このせいで作意順の筋に入りにくくなっていたかもしれません。

### 【解答成績】

神無七郎さんとたくぼんさんのお二方から作意順の解答をいただきました。ありがとうございます。(解答順)

たくぼんさんは当初早詰順を連絡いただき、その後持駒なしをお伝えして再度作意順を送って下さいました。重ね重ねありがとうございます。

お二人から感想をいただいております。

#### ・神無七郎さん

筋を変えて二度の連取りを行う見事な趣向作。  
趣向のお膳立てが最初から整っているわけではなく、どのように舞台を作るかも設問の内なので、謎解き要素も味わえます。  
実際、歩を打つ時期と並べ方は結構悩みました。  
最初は「と金」をある程度片付けてから、切り札的に歩打を敢行するのかと思っていたのですが、うまく手が繋がりません。3手目早々に歩を打ってしまうのが正解だとは意外でした。舞台装置の二枚龍と銀を一気に消し去る収束も気持ちよくWFP200号記念にふさわしい作品だと思います。

#### ・たくぼんさん

先にと金群を消去すると思ったけど手が続かず、まさかの3手目の歩打で63金型にして馬の動きを制御するとは青天の霹靂。54へ移動する馬も途中で交替し全く無駄が無い手順ですね。最後42手を越えそうと思ったら何と最終手で3枚一気に消えて解後感も抜群でした。これは傑作

お二方とも最初にと金を消した方が手を繋げやすいのではないか、という見立てだったようです。たくぼんさんにいただいた早詰順を見てもやはりその筋の方がやりやすいのかもしれませんが。  
作った側だと2本レール引くのに資材が足りなくて

当初から6一～4三に一部線路が引かれている形なので、この辺りは立場で感じ方が違って面白いところだと思いました。

しかし好意的な感想を頂けたので、つくづく無駄に欲だして当初受方持駒ありにしたのは愚かな判断でした。

今後もっと気をつけるようにしたいと思います。

# WFP200号記念

## 一人一作作品展解答・解説 9.

三角 淳

☆5名の方よりご解答をいただきました。どうもありがとうございました。(全員正解でした。)

解答者：占魚亭、神無七郎、たくぼん、北村太路、springs (到着順、敬称略)

### 打歩協力詰 (受先) 14手

持駒 なし

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

持駒 なし

54 香、66 龍、同銀成、56 歩、同成銀、88 馬、77 歩、同馬、66 成銀、同馬、同角生、44 銀、同銀、56 歩 迄 14 手

詰上図

持駒 飛2角銀

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

持駒 なし

☆受先で、王手のかかった初形。初手は 54 香か 54 銀の二択ですが、作意は 54 香。その理由は一旦保留にして、話を進めます。

☆打歩協力詰なので持駒に歩を得る必要がありますが、そのためには盤上の 57 歩を玉方に取りらせて、それを合駒として取り返すほかありません。理詰めであれば手順の方針自体はごく分かりやすいかと思えます。66 龍～56 歩と気前よく捨てて、ソッポの 88 馬から 77 歩の中合を取って目的を果たします。

☆その後は、66 成銀の移動合から角生が工夫の応手で、最後に 44 銀捨てて退路を塞いでおけば待望の 56 歩の打歩詰が実現します。ここに来て、初手のときに 54 銀ではいけなかった理由 (44 銀による退路封鎖ができない) が分かります。

☆なお、受先の初手を入れたのは、曲詰の詰上りを構成する 54 香を飾り駒にしないための苦肉の策でもありました。この初手をカットすると、43 銀→53 銀と配置を微調整すれば 54 香は不要駒になります。初手の二択問題が収束 44 銀の退路封鎖に結び付く手順構成となっている点が、一応の救いになっているでしょう。

☆ちなみに、盤面中央の巢籠りの炙り出しはだいぶ昔に伝統ルールの詰将棋でも 2 作発表したことがあります。こうしてフェアリーでも巢籠りを手掛けることになろうとは、その頃は全く想像できませんでした。

占魚亭—57 歩が駒台へ移動。「鶴の巢籠り」ですね。

☆早々と一番乗りでのご解答、ありがとうございます。

神無七郎—盤面中央の正統派「巢ごもり」。歩を一旦消して打ち直す構成が良いですね。協力系ルールでの炙り出し曲詰は、逆算が難しいせいであまり手掛ける人がいません。三角さんがこの分野を切り拓いてくださることに期待します。

☆何作か作ってみて、曲詰はフェアリーとも意外と相性が良さそうに感じています。

たくぼん—この初手を入れるのか! と思ったが

初手が2択でもあるし、これ以上逆算も無理  
そうだし作者の苦悩も伺えますね。鶴の巣籠  
もりは気持ちよし。1段下げて 65 桂配置か  
らの 53 桂成もダメなんでしょうね。

☆配置を1段下げると、76 銀を 65 に成れない  
点がネックになりますね。

北村太路一巢ごもり、あるいは日の丸か。確か  
に良い形です。成と不成があり、馬も合駒2  
枚請求して面白かったです。

☆詰上りは「日の丸」という見方もありまし  
たか。なるほど。

springs一巢籠。第一感で気持ちよく解けま  
した。

☆新編集長とWF Pの今後に大いに期待して  
おります。

# WFP200号記念

## 一人一作作品展解答・解説 10.

泰永三二朗

200号記念の作品展にはぜひ参加したいと思いましたが、ネコネコルールは解答者に負担が掛かるので、手数短いもので皆様のご機嫌を伺うという目論見でした。受先とは言え3手詰なので解答者増加を期待しましたが、やはりと言うか意外と言うか歯ごたえがあったようで解答者は5名。占魚亭、橋本孝治、須川卓二、泉正隆、北村太路（無解＝感想のみ）の各氏でした。北村氏以外の4名は見事に両題正解。解答者の皆様ありがとうございます。

解答をパスされた方もこの結果稿はパスされずに読んでいただくと幸いです。

ルール：ネコネコ協力自玉詰受先、3手詰、2解

ネコネコ協力自玉詰（受先）3手

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

持駒 角

解1：17桂 92角 91桂迄3手

詰上がり

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

持駒 なし

須川卓二／摩訶不思議な手順。相当考えました。特にこの初手の意味不明感はとっさには指せません。2,3手目の遠くからの指し手

もインパクト大でした。

泉正隆／王手駒の能力変化を行き所のない駒の禁で阻止。なんと格好いい手順。

北村太路／2手目9二角の方は何度こういう筋を見せられても驚きます。また1八、2九を塞ぐのに1七桂といううってつけの手があるのに気づきませんでした。

\*17桂は一見29を抑えているだけのように見えますが、実は18も影の利きで抑える一石二鳥の一手です。後は斜めから王手をすれば19王は詰みですが、92角のところと一路近く83角、82桂とすると、最終手以降71角など角が跳ねだして王手を解除出来るので、最遠の92角が限定となります。2段目の駒を桂対や桂背で無効化するのは定石の一手でしょう。駒影のない左上隅に角と桂を打つところが面白い、と言うのが作者の狙いでした。ところが、

橋本孝治／初手17桂の解はすぐに見えました。対面ルールと同じですからね。

\*おっしゃる通りでした。対面ルールでこの配置をfmzaにかけると解1の手順で完全作との判定が出ます。元々対面、背面とネコネコは近縁のルールですから同一手順が解になるのは面白くない。この手順がどう言う以前の私の見落とし。

解2：37飛 29角 38角迄3手

詰上がり

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

持駒 なし

\*最終手は38角。しかし飛と角が性能交換されているので王手しているのは37飛の方。いわゆる委託王手です。打った駒では王手をしていないのでつつい盲点になりがちです。18は38角＝飛が抑えています、これも気づき難い。面白いのは29角で38の角を取ることが出来るが、それでは王手が解

除できないこと。ネコネコ特有の不思議な手順と思います。

泉正隆／合駒を取る手を能力変化で阻止。

橋本孝治／角の性能を変えることばかりに意識が集中し、最終手の委託王手が盲点になりました。短手数でもネコネコは難しいですね。

須川卓二／たった3手でも苦勞しますね。飛と角の利きが入れ替わるので脳がバグりました

北村太路／角に角合しても意味を見いだせなかったのですが、なるほど初手三七飛で1八地点も抑えられるとは思いませんでした。

\*委託王手のタネ駒を受先の初手に持つてくると発見困難になる法則。

#### 総評

北村太路／はじめまして。WFP200号作品展の作品について解けませんでしたので感想を送ります。たった3手なのに1解も思いつけませんでした。解図はなかなか難しいです。

\*ご参加ありがとうございます。無解で解答は勇気がいらいます。私は解答を知っているから偉そうなことを書き散らかしていますが、、、

占魚亭／どちらも攻方着手（2手目）から考えれば詰上りをイメージしやすいですね。

\*なるほど、そう考えるのか。占魚亭氏は **master of ネコネコ** ですね。

\*本作は双裸玉協力自玉詰持駒1枚を絨毯爆撃した時の副産物です。玉位置は74、65、56、47のどれでも同じ2解の手順が成立しています。しかし当然のことながら複数解は即捨てていたので、この2解に気付いたのは順に調べて行って65玉の時。偶然気付いて「あれ？面白いかも」となった。今回どの玉位置で出すか迷ったが結局解1の手順を強調するためにはなるべく左上の空間を広く見せるのが良いかと考えて47玉としました。

\*この双裸玉ネコネコ協力自玉詰持駒1枚の絨毯爆撃で得られた完全作（今回のような複数解は除く）はなんと2000題以上ありました。平行移動で同様手順のものも多く含まれていますが、中にはかなり興味深いものもあり、既にWFP作品展などで発表したも

のもあります。自玉詰じゃない方については、昨年WFP193号で「ネコネコ協力詰双裸玉の研究」と題して紹介しました。この続編にあたる自玉詰版をどこかでやりたいと考えています。その節はよろしく願います。

\*脱線しますが、WFP作品展163-10の拙作ネコネコ協力自玉詰受先5手は、題名として「attach and release」と付けました。結果稿で「attach and detach」の方が適切ではないかと解説の七郎さんが書いておられます。確かに元々一対の言葉だし韻を踏んでいるので、こうあるべきです。辞書は一応調べましたが、意味と綴りを確認して満足してしまいました。この場を借りて改名しておきます。七郎さんありがとうございます。併せて、若林さんが感想で触れておられるデゼニランドのことは当時（40年以上前！）知っていましたが、残念ながら遊んではない。ファミコンが出る前のPCゲーム全盛？の時代が懐かしい。と言っても正確には当時PCという言葉は無かったような気がします。

\*脱線のついでにもう一つ。同じWFP200号（2月号）の短コンにもネコネコを出しています（13番）。こちらは手数が長く10手詰。解答者がいるか心配なのでヒントを出しちゃいます。この文章の下の小さな文字列がそのヒントです。主催者の占魚亭さん、勝手にスママセン。

攻方王は不動。84歩は余詰防止駒でやはり不動。

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #34

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力詰が1作、協力自玉詰が1作です。

## 作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2025年4月15日(火)

〔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。

### ■34-1 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 桂歩

〔協力自玉詰〕

攻方と受方が協力して、最短手数で攻方の玉を詰める。奇数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

### ■34-2 springs作

協力自玉詰 8手

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

攻方持駒 香  
受方持駒 なし

受方持駒なしです。

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

「それって本当に同じ局面？」

将棋の千日手は、皆さんご存じでしょう。千日手はいくつかの変遷を経て今に至ります。千日手の定義および関連規則は、日本将棋連盟HPの対局規則(2025年1月1日改定版)で知ることができます[1]。第8条第1項には、「千日手とは、盤面(盤上の駒の配置)・双方の持ち駒・手番のすべてが同一となる局面(同一局面)が4回発生した場合を指す」と書かれています。

千日手の概念は将棋に限らず、他の分野でも見られます。例えば、チェスの「Threefold repetition(同形三復)」「Fivefold repetition(同形五復)」が挙げられます。同形三復は同一局面が3回、同形五復は同一局面が5回発生した場合を指します。将棋と比べて関連規則にいくつか違いはありますが、今回取り上げたいのは同一局面の定義です。

チェスの公式ルールは、国際チェス連盟の2023 FIDE Laws of Chessで知ることができます[2]。同一局面の条件として、「盤上の駒の配置」「手番」以外に、「盤上にある双方すべての駒の移動権利」が同一であることを挙げています。

これには、アンパッサンやキャスリングの存在が関係しています。ある条件を満たす限り、駒が本来とは異なる動きをできる特殊ルールです。これらの権利が残っているかどうかは、駒の配置や手番では完全に決まりません。局面以前の手順を参照して、初めて完全に決まります。

「ルールが変われば、同一局面の定義も変わり得る」というのが、今回話したかった内容です。フェアリー詰将棋で同一局面を扱う場合、注意が必要ということです。WFP第152号『同一局面と同一着手』(pp.3-4)でも論じられている話題なので、併せて読むと理解が深まるでしょう。

[1]日本将棋連盟HP 対局規則:

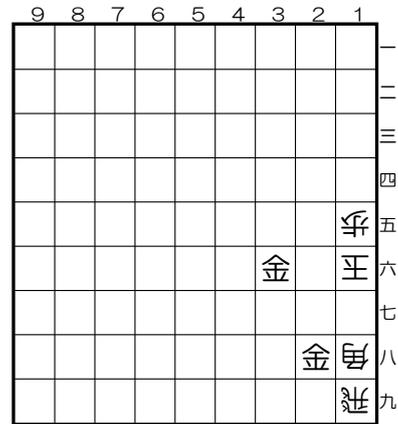
[https://www.shogi.or.jp/match/taikyoku\\_rules/](https://www.shogi.or.jp/match/taikyoku_rules/)

[2] 2023 FIDE Laws of Chess:

解答・解説

■34-1 駒井めい作

協力詰 5手

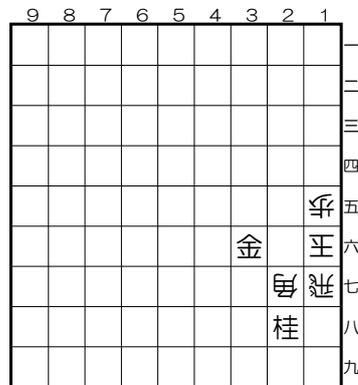


持駒 桂歩

【解答】

27金 同角生 17歩 同飛生 28桂 まで5手

詰上図



【解説】

受方16玉に逃げ道はないので、初手28桂と打てれば受方玉が詰みます。しかし、28の地点には攻方金がいるため、初手28桂を指せません。ただ、攻方28金を消去すると、17・27の二地点に攻方駒の利きがなくなり、受方玉に逃げ道ができます。攻方28金は攻方にとって必要な駒であり、邪魔な駒でもあります。

攻方28金は17・27の地点に利かず役割を担っています。この役割を受方角・飛に担わせ、28の

地点を空けるのが正解です。初手から27金 同角生 17歩 同飛生と進めます。5手目28桂と打って詰上りです。

2手目や4手目で駒を成ると、28の地点に利いてしまいます。5手目28桂に対して6手目同馬・同龍と取れるので、詰んでいません。

本作は攻方駒1枚で担っていた役割を、受方駒2枚に担わせます。効率の悪いやり取りに見えますが、28の地点を空にできます。純粋に邪魔な駒を消去するのとは違った味があります。

■34-2 springs作

協力自玉詰 8手

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

攻方持駒 香  
受方持駒 なし

【解答】

16飛 同玉 19香 18飛 同香 26玉 36飛 同桂  
まで8手

詰上図

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

【作者コメント】

飛車を持駒にするための壁駒交換(18飛→

香)。

【解説】

協力自玉詰なので、攻方と受方が協力して攻方王の詰みを目指します。初形では、攻方王に逃げ道はありません。攻方が横に利きのある駒を36の地点に捨てて、受方に36同桂と取らせれば、攻方王が詰みます。しかし、攻方の持駒にある香は、横に利きがありません。攻方18飛を使うことを考えても、攻方18飛は攻方28王の逃げ道を塞ぐ役割を担っています。

18の地点に置く攻方駒は、飛でなくてもよいのがポイントです。攻方18飛を攻方持駒として回収し、攻方持駒の香を18の地点に設置します。盤面と駒台の間で“駒位置交換”が行われればよいのです。

初手16飛に2手目同玉と、盤面の攻方飛を一旦受方に渡すのがポイントです。3手目19香の最遠打から、4手目18飛に5手目同香と進めます。初形から盤面の攻方飛を攻方持駒に、攻方持駒の香を18の地点に設置することができました。

6手目26玉と受方玉を元の位置に戻します。攻方は7手目36飛と捨てて、8手目同桂で攻方王が詰上ります。

本作は盤面と駒台の間で駒位置交換をします。高級な狙いですが、驚くほどシンプルな仕組みで実現されています。洗練された形で狙いが表現されていて、面白さがストレートに伝わってきます。

# 強欲な世界PART14 結果発表

## たくぼん

強欲な世界 PART14 の結果発表です。解答者は4名でした。長編5作ですが皆さん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。

そんなに難解なものはないので少しは解答がふえるかと思いましたが、逆に減ってしまいました。ちょっとまんねり気味ではありますが、PART15 もよろしく願います。

解答者：真 T、神無七郎、占魚亭、荻原和彦（敬称略）の4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。

\*\*\*\*\*

14-1

強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

- 25 桂 17 と 同飛 同玉 27 と 同玉
- 36 銀 同玉 46 金 25 玉 36 金 同玉
- 56 龍 35 玉 26 龍 同桂 36 歩 同玉
- 37 歩 47 玉 48 歩 37 玉 38 歩 同桂成
- 同銀 48 玉 57 銀 同玉 49 桂 同と
- 58 歩 同玉 49 銀 67 玉 68 歩 同角成
- 58 銀 78 玉 69 銀 同馬 79 歩 同玉
- 88 角 同玉 97 銀 同玉 98 香 86 玉

- 85 金 同玉 86 金 94 玉 96 香 同馬
- 95 歩 同馬 同金 同玉 77 角 84 玉
- 66 角 73 玉 55 角 62 玉 44 角 51 玉
- 41 香成 同玉 31 香成 同玉 21 歩成 同玉
- 11 角成 同玉 12 金 まで 75 手

詰上図

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

★序盤は特に難しいところはなく手を繋げていけばよい。ポイントは馬を手にした59手目の局面です。

59手目の局面

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

持駒 角

★強欲協力詰では中盤で大駒を手にするケースは稀です。周りに取らせ駒があれば可能ですが無ければ好きに合駒を入手出来るためですぐに詰んでしまいます。59手目の局面で角を打つ場所は59～86までありますが第一感は86だと思えますが51まで追った時に角の行く場がなく41香成として同玉以下手が続きません。正解は1間離して打つ77角です。最後の11角成が出来る絶好の位置なのです。

神無七郎

59手目77角がハイライト。最初は86角と打って収束で困りました。序中盤も選択肢が多く、特に27手目57銀や35手目68歩が味わい深い手です。

占魚亭

59手目からはスラスラですが、辿り着くまでに何度か躓きました。馬を残すのがポイントだったとは。

真丁

角限定打からの角追い～収束が気持ちいい。

荻原和彦

20手を過ぎたあたりの手の繋ぎ方が見事だった。桂を入手してどうすると一瞬思ったが、歩を打つ空間をこじ開ける桂打に納得。

14-2

強欲協力詰 93手

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

持駒 なし

- 64 と 同玉 72 香成 97 桂生 55 角 同玉
- 45 飛 同玉 44 銀成 35 玉 34 全 同玉
- 25 銀 同玉 15 と 同玉 16 香 同玉
- 17 歩 同と 同飛 同玉 28 金 同玉
- 29 歩 38 玉 39 歩 48 玉 49 歩 58 玉
- 59 歩 68 玉 69 歩 78 玉 79 歩 77 玉
- 88 金 67 玉 78 金 57 玉 68 金 47 玉
- 58 金 37 玉 48 金 27 玉 28 歩 同玉
- 38 金 29 玉 28 金 39 玉 38 金 49 玉
- 48 金 59 玉 58 金 69 玉 68 金 79 玉
- 78 金 89 玉 88 金 99 玉 98 金 同玉
- 97 金 同玉 89 桂 86 玉 85 と 同玉
- 77 桂 74 玉 73 杏 同玉 65 桂 62 玉
- 61 と 同玉 53 桂生 51 玉 41 桂成 同玉

32 銀 同全 同桂成 同玉 22 香成 同玉  
23 銀 13 玉 14 金 まで 93 手

詰上図

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

★初めのポイントは3手目、4手目が成るのか成らないのか？では3手目不成で進めたら次の図(75手目)になります。

75手目の局面

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

持駒 なし

★これでは王手が出来なくなりました。

★次に4手目97桂成とするとどうなるでしょう？  
次の図は37手目です。

37手目の局面

			香	と	駒		玉		一
		杏							二
							香	桂	三
							桂		四
と									五
金									六
手		玉							七
金									八
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		九

持駒 なし

★作意は 88 金から右辺に追って行きますが 97 成桂だと 88 金に対して同成桂とせざるを得ず不詰です。

★戻って 5 手目の局面。

5手目の局面

			香	と	駒		玉		一
		杏							二
						銀	香	桂	三
			玉			香	桂	と	四
と			入	香	香		玉		五
金				角		入	銀		六
科		桂		飛			香		七
金		歩	歩	歩	歩	歩	歩		八
歩	歩					金	飛		九

持駒 歩

★実はこの局面で 77 桂が無ければ以下作意同様進めて次の図になります。



35手目の局面

			香	と	駒		玉		一
		杏							二
							香	桂	三
							桂		四
と									五
金									六
科									七
金		玉							八
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩		九

持駒 歩

★これより、79 歩 89 玉 88 金 99 玉 98 金 同玉 97 金 同玉 89 桂 86 玉 85 と 同玉以下作意同様に進めて 67 手で詰みます。77 桂があると同じように進めて 85 とに 77 桂の利きがあるため同玉と出来ないのが不詰となるため、36 手目 77 玉と桂を取らなければならず以下 88 金から遠回りせざるを得ないのです。手順を進めて見ると分かりますがまた 77 桂が復活するのも面白いところです。

神無七郎

77 桂消去のために大きく遠回り。3 手目香成と 4 手目桂不成は勘で正解を引き当てることができたのですが、47 手目 28 歩に気付かず 38 金以下 95 手で詰めていました。危ない危ない。香を成っておけば 73 成香と出来ますね。

★これもちょっとした落とし穴で、つい流れに乗って 38 金 18 玉 28 金 19 玉 18 金・・・と追いたくなりますがこれは 2 手長い順です。私も創作途中で fmza にかけて想定より 2 手短い手数で表示されたのでびっくりしました。

占魚亭

八・九段目の歩の掃除から桂四段跳ねに至る流れが綺麗で素晴らしい！

真 T

77 桂を取らせると、2 筋まで遠回りしないといけないのが面白い。勢いで 1 筋まで遠回りして 2 手足りなくて迷いました。

荻原和彦

自陣 2 段目を金が往復。ただし 1 筋まで深追いしないのが大人の嗜みだ。金 2 枚で得た桂 1 本

で辛くも手が繋がりに、夢見心地のまま収束に至る。

14-3

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

- 28 歩 同龍 26 金 同玉 25 金 同玉
- 24 金 同玉 33 馬 同玉 32 桂成 同玉
- 31 全 同玉 41 香成 同玉 85 角 同歩
- 51 と 同玉 57 香 同全 61 と 同玉
- 68 飛 同全 71 と 同玉 81 歩成 同玉
- 85 香 同桂 91 歩成 同玉 92 歩 同玉
- 93 歩 同玉 85 桂 同全 95 香 同全
- 94 歩 同玉 86 桂 同全 95 歩 同玉
- 96 歩 同玉 97 歩 同全 88 桂 同全
- 97 歩 同玉 88 と 同玉 77 銀 79 玉
- 68 銀 同玉 57 銀 59 玉 48 銀 同玉
- 37 銀 39 玉 28 銀 同玉 98 飛 19 玉
- 99 飛 28 玉 39 金 19 玉 29 金 まで 77 手

詰上図

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

★遠大なる伏線物。初手 26 金から入るとどうなるか・・・作意同様進めてみて 65 手目の局面が次図

65手目の局面

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

持駒 銀

★作意同様 37 銀としても 39 玉で 28 銀は同龍とされ不詰。初手から 28 歩 同龍を入れることで 37 銀 39 玉 28 銀と龍を取れるわけです。見所はほとんどこれだけですが、最後の 99 金を狙って放つ 98 飛の最遠打が実は創作の原点でした。それだけではないまいちですのでこの伏線が無理やり入れ込んだというわけです。

神無七郎

初手 26 金から進めて順調順調と思っていたら収束で失敗に気付く。初手まで戻して 28 歩からやり直しました。それにしても収束の飛遠打は珍しい手ですね。

占魚亭

17 手目 85 角がポイントとなる一手。59 手目 77 銀からの収束が楽しい。

真 T

初手 28 歩の伏線、収束の銀打・銀取の繰り返し、98 飛限定と楽しめました。

荻原和彦

最初詰ましかれず「龍は 28 にいてほしかった」と嘆きつつ最初に戻って苦笑い。58 手進めた局面の美しさに胸キュン。スッキリした初形も私好み。



強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

35 金 16 玉 18 香 同金 17 歩 同玉  
 28 と 同金 18 歩 同玉 28 飛 同玉  
 27 金 38 玉 37 金 同玉 55 香 77 全  
 36 金 同玉 57 歩 45 玉 78 角 同全  
 46 歩 同玉 47 歩 同玉 58 と 同玉  
 69 と 同玉 78 銀 同玉 88 と 同玉  
 97 銀 87 玉 96 銀 同玉 95 と 同玉  
 85 金 同玉 77 桂 76 玉 75 金 66 玉  
 76 金 55 玉 56 歩 54 玉 55 歩 同と  
 65 金 同と 53 銀成 同玉 65 桂 63 玉  
 73 桂成 同玉 62 角生 72 玉 81 銀生 同玉  
 82 歩 同玉 83 歩 同玉 84 歩 94 玉  
 95 歩 同玉 83 歩成 94 玉 84 角成  
 まで 77 手

詰上図

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

★序盤は手なりに進みます。創り手側の感想では86の駒は成銀ではなく銀にして18手目の手を成生の選択を残したいところでしたが早詰があり断念。23手目78角の捨て駒に気

付けば問題なく進みます。手が広く筋が見えにくくなるのは45手目以降です。このちょっと先くらいが創作の出発点ですのでそれも当然か。最後は角生を入れてちょっと見慣れない収束です。

神無七郎

45手目辺りから急に紛れが多くなり、それまでの樂觀ムードが吹き飛びました。収束62角生の筋が作意っぽいので、ヤマを張ったら大当たり。筋悪な手が作意でなくて助かりました。

占魚亭

初手(58歩+69角のバッテリーから予想できるけど)と5筋の歩を残すのがポイント。収束の角生もいいですね。

真T

収束が見えにくかったです。

荻原和彦

23手目▲78角、55手目▲65金の捨て味が絶品。最後ぴったり歩が足りて解後感良し。

14-5

強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

19 飛 同玉 18 全 同玉 27 角 同と  
 同角 29 玉 38 角 同玉 48 全 39 玉  
 49 全 同玉 59 金 同玉 69 金 同玉  
 78 銀 68 玉 77 銀 57 玉 66 銀 同玉  
 75 龍 同玉 76 歩 86 玉 87 金 同玉  
 88 歩 76 玉 77 歩 65 玉 66 歩 54 玉  
 55 歩 43 玉 44 歩 32 玉 24 桂 同金  
 33 歩 同玉 34 歩 同金 22 銀生 44 玉  
 45 歩 同金 33 銀生 55 玉 56 歩 同金  
 44 銀生 66 玉 67 歩 同金 55 銀 77 玉  
 78 歩 同金 66 銀 88 玉 77 銀 99 玉  
 88 銀 98 玉 99 銀 97 玉 98 歩 87 玉  
 88 歩 同金 同銀 98 玉 99 金 まで 77 手

詰上図

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

★創作の出発点は皆さんの感想どおり収束の金を連れての斜め銀送り。逆の凧金（銀）や歩の連打の追いは過去に何作かお披露目したのでちょっと変わったものを目指しました。27手目辺りからが創作の出発点で、序盤がやや煩雑な感じなのは強引な逆算のせいです。何せ残り駒数と右下の空間の面積の少なさがきつ過ぎました。七郎さんの感想にある89歩を打つ順は実は相当考えましたが煙らすことが出来ず。妥協の産物でした。

神無七郎

金をお供に連れての送り趣向。斜めの銀歩送りと呼んでも良いかもしれません。最初は収束で調子に乗って89歩を打って失敗。でも、この素直な筋を作意にして欲しかったという気持ちもあります。

占魚亭

43手目から始まる斜め銀歩送りが見事でした！

真丁

受方金を引き連れての銀追いが面白い。

荻原和彦

大駒が姿を消してからが本題。山のようにあった持ち歩のほぼ全部を消費して右上隅の金を左下隅まで連行する手順の巧みさには舌を巻くばかり。

【総評】

神無七郎

5題もあると1題目の手順は忘れてしまいますね。解図時のメモを読み直して思い出しながら、この解答を書いています。たくぼんさんも、これだけ数多く強欲煙を作っていると、昔の作品の作意を忘れていたりしませんか？

★過去創った作品を忘れていて同じような手順になることはざらにありますね。繋ぎ部分に関しては本当に同じようになってしまうのが悩みの種です。

占魚亭

2と5が特に良かったです。

荻原和彦

今回は全問解けました。快挙であります。

★次もよろしくお願いします。

15-3

先月に引き続き PART15 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4月15日（火）

\*\*\*\*\*

15-1

強欲協力詰 81手

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

持駒 なし

15-2

強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

15-4

強欲協力詰 81手

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

持駒 なし

15-5

強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

## 「詰将棋メーカー」好作選(2025年1・2月)

占魚亭(選・稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

### 《ルール説明》

#### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

#### 【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

##### [補足]

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

#### 【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

#### 【Snake(S)】

前に1マス動いた後に斜め前45度に何マスでも進め、後ろに1マス動いた後に斜め後ろ45度に何マスでも進める Rider 駒。

#### 【減北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは「自分自身の利きから上の駒の利きを引いた利き」になる。

##### [補足]

- ・上下の駒で共通する利きだけを引く。
- ・敵陣一段目の桂香歩、敵陣二段目の桂は行き所のない駒の禁則のため着手できない。

#### 【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

#### 【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性を持つ。

##### [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。
- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。

#### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

##### [補足]

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

#### 【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

#### 【減南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは「自分自身の利きから下の駒の利きを引いた利き」になる。

##### [補足]

- ・上下の駒で共通する利きだけを引く。
- ・敵陣一段目の桂香歩、敵陣二段目の桂は行き所のない駒の禁則のため着手できない。

#### 【Queen(Q)】

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

#### 【手数指定】

指定の手数で目的を達成する。

指定の手数より長くても短くても失敗。

#### 【同一局面禁】

手順中に同一局面があってはならない。ただし、左右対称の局面は同一とみなさない。

#### 【王位置[XY]】

相手の玉が XY にいるときに限り、詰ましてよい。

相手の玉が XY 以外の場所にいるときに詰ますと失敗。

#### 【Grasshopper(G)】

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

#### 【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。

#### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

#### 【利き二歩無効】

玉を取ると二歩になる手は王手とみなさない。

#### 【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

##### [補足]

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

【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]

・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【龍Q】

飛が成るとチェスの Queen の利きになる。

■No.317

θ

協力白玉詰 16手 「蛇行」

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

持駒 角  
(2025.01.01)

■No.318

xzg17

マキシ協力詰 19手

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

持駒 なし  
※S: Snake王  
(2025.01.01)

■No.319

springs

減北協力白玉詰 14手

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

持駒 なし  
(2025.01.03)

■No.320

yabecchi0210

a) 天竺協力詰 1手

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

持駒 金  
※角: 角行王  
(2025.01.09)

b) 天竺協力詰 1手

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

持駒 金  
※飛: 飛車王  
(2025.01.09)

■ No.321

ガラス烏  
協力詰 9手

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

持駒 なし  
(2025.01.12)

■ No.322

尾形  
禁欲協力詰 9手

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

持駒 桂歩  
(2025.01.13)

■ No.323

θ  
禁欲協力詰 7手 「相シフマンⅡ」

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

持駒 角金  
(2025.01.14)

■ No.324

springs  
取禁減南協力詰 9手

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 なし  
※Q: Queen王  
(2025.01.16)

■ No.325

springs  
協力詰 11手

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

持駒 桂歩  
(2025.01.17)

■ No.326

springs  
協力詰 7手

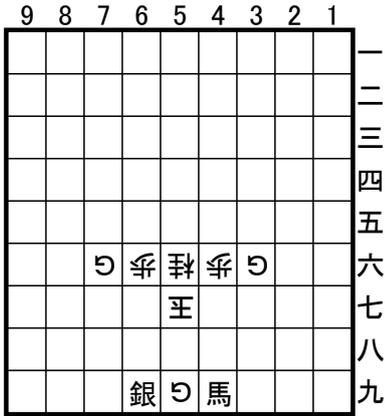
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
							王	王	二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金銀2歩  
(2025.01.24)

■ No.327

springs

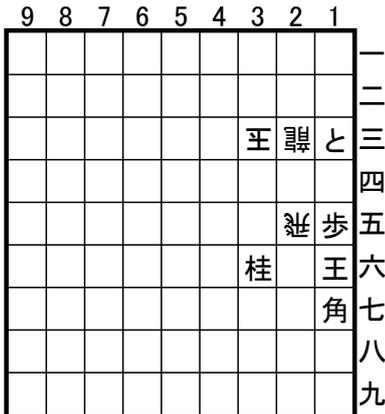
取禁手数指定同一局面禁協力詰  
王位置[57] 13手



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※G: Grasshopper  
(2025.01.25)

■ No.328

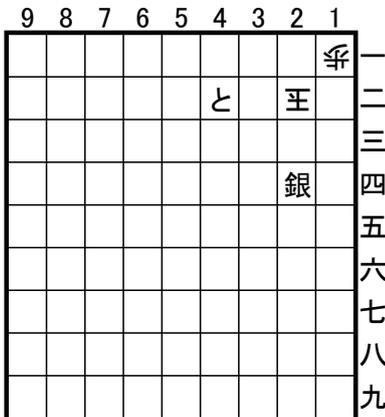
尾形  
協力白玉詰 8手



持駒 香  
(2025.01.26)

■ No.329

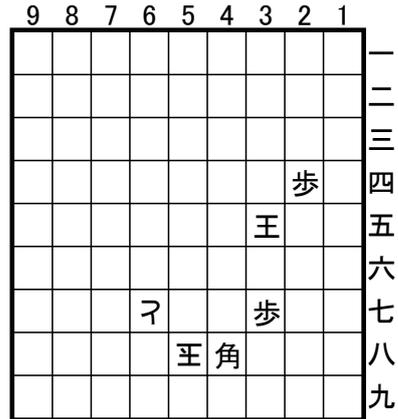
springs  
背面詰 7手



持駒 香歩  
(2025.01.28)

■ No.330

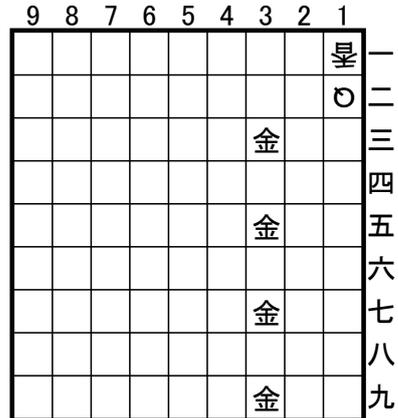
尾形  
安南協力白玉詰 8手



持駒 角  
※利き二歩無効  
(2025.01.30)

■ No.331

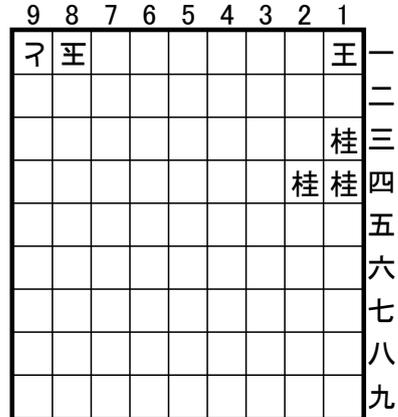
springs  
強欲安南協力詰 13手



持駒 なし  
※Q: Queen王  
(2025.01.31)

■ No.332

springs  
協力白玉詰 26手



持駒 歩5  
(2025.02.06)

■No.333

尾形  
安南詰 13手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						銀		皇	一
								王	二
						香		零	三
			馬					金	四
						香			五
									六
									七
									八
									九

持駒 角桂3  
(2025.02.08)

■No.334

御原真尋  
安南詰 7手「monkfish」

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

持駒 角歩  
(2025.02.20)

■No.335

尾形  
安南詰 11手

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

持駒 金2桂香  
(2025.02.24)

■No.336

springs  
詰将棋 7手(透かし詰可)

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

持駒 歩  
※飛:成るとチェスのQueen  
の利きの龍(龍Q)になる。  
(2025.02.24)

今回は 2025 年1~2月に発表された 40 作(1月:27作/2月:13作)の中から選びました。

※コメント:★=占魚亭/●=駒井/▲=springs

■No.317(θ/協力白玉詰 16手「蛇行」)

<手順>

98角 78玉 89角 69玉 78角 58玉 69角  
49玉 58角 38玉 49角 29玉 38角 18玉  
29角 同歩成 迄 16手

★双方ジグザグ、蛇のよう。楽しい軽快作。

●角と玉がジグザグに動く。狙いが分かりやすいのが良い。

■No.318(xzg17/マキシ協力詰 19手)

<手順>

35馬 69S 36馬 13S 46馬 69S 47馬 13S  
57馬 69S 58馬 13S 68馬 47S 57馬 91S  
46馬 29S 19馬 迄 19手

★歩1枚だけの配置でこの手順が成立するとは!

●Snake というフェアリー駒は初めて聞いた。フェアリーチェスの駒で、SnakeTongueとも呼ばれるらしい(<https://www.chessvariants.org/piececlopedia.dir/bent-riders.html>)。Snake と角(馬)との違いを、馬鋸で表現するとはシンプルかつ驚きの発想。

▲たった1枚の歩で制御される馬鋸と Snake 王の往復。文句なしに楽しい。

■No.319(springs/減北協力白玉詰 14手)

<手順>

38と寄 29玉 48と寄 39玉 58と寄 49玉  
68と寄 59玉 78と寄 69玉 88と寄 79玉  
98と寄 89玉 迄14手

●九段目のと金の利きを復活させる。減北ルールをシンプルに表現しながら、楽しい手順になっている。

■No.320(yabecchi0210/天竺協力詰1手※ツイン)

<手順>

- a) 23金 迄1手
- b) 22金 迄1手

★設定を十二分に活かしたツイン。1手詰である所が良い。

●金で王手をすれば、受方角行王・飛車王は金の利きになる。変則玉の設定は一見すると無意味そうだが、逃げて本来の利きに戻ったときに、その利きが天竺の効果で変則玉に反射される。アイデアが素晴らしく、1手詰のツインでコンパクトに表現したことで、作品のインパクトも大きくなっている。

▲受方玉の元々の性能によって詰上りの成立/不成立が変わる。天竺における大きな発見。

■No.321(ガラス烏/協力詰9手)

<手順>

- 13龍 12香 同龍 同玉 14香 13桂 同香成
- 11玉 23桂 迄9手

●2手目は飛合の方が、攻方の戦力は強力になる。しかし、駒が強力すぎて受方が協力できない。香は成ると走り駒ではなくなる性質があり、この違いをうまく活かしている。

▲さらっと香の限定合。香は成ると線駒ではなくなる唯一の駒だ。

■No.322(尾形/禁欲協力詰9手)

<手順>

- 28桂 17玉 36桂 28龍 18歩 16玉 44桂
- 26龍 17歩 迄9手

★禁欲ルールを活かした手順構成で先打突歩詰を実現。お見事。

▲先打突歩詰。桂の開王手2回と龍の移動合2回で巧みに局面を復元する。

■No.323(θ/禁欲協力詰7手「相シフマンII」)

<手順>

- 26金 46玉 13角 24香 35金 26香 36金
- 迄7手

★双方でシフマン。1作目(禁欲協力詰7手「相シフマン」/1月12日)よりも良い。

▲双方シフマン。4手目24香はセルフピンであって、攻方26金をアンピンする。直後の35金によって24香がアンピンされる。シフマンの後にもう1回シフマンを行うのではなく、複合的に2つのシフマンを行っているため、非常に密度のある手順となっている。

■No.324(springs/取禁減南協力詰9手)

<手順>

- 54Q 36と 57Q 28玉 24Q 26と 29歩 27玉
- 28歩 迄9手

●初手28歩は打歩詰。歩を先打するために、玉の利きを一時的に戻す。普通の詰将棋なら、「歩を先打→玉逃げ→歩突き」とストレートに進めると、同玉と歩を取られてしまう。性能変化、そして減南の性質をうまく活かした構成。最終形は初形から28歩が追加されただけの図になっているのも、美しく丁寧な作り。

■No.325(springs/協力詰11手)

<手順>

- 18金 16玉 17金 同玉 26角 28玉 37角
- 17玉 18歩 16玉 28桂 迄11手

●初形の攻方28歩がなければ、18歩(or18金)16玉 28桂迄。初形の攻方29金があれば、26角 28玉 37角 17玉 18歩 16玉 28桂迄。攻方には邪魔駒が2枚あり、攻方28歩(邪魔駒1)を消去するために、攻方29金(邪魔駒2)を先に消去しなければならない構造。初形から攻方駒が2枚も消え、特にカナ駒の金が消えるのは、本当に詰むのか不安になる進行。

■No.326(springs/協力詰7手)

<手順>

- 22金 同金 23銀 同馬 13歩 同金 21銀
- 迄7手

●初形の受方馬・金を位置交換。入れ替える理由は明快で、攻方が21銀と指したときに、王手放置にならないようにするため。露骨と言えば露骨だが、シンプルな原理で成立していて狙いが伝わりやすいのは、気持ち良さがある。

■No.327(springs/取禁手数指定同一局面禁協力詰王位置[57]13手)

<手順>

- 39馬 47玉 29馬 57玉 58銀 48玉 49銀
- 57玉 47馬 68玉 69馬 57玉 58馬 迄13手

★馬と銀を入れ替えて58馬を実現。いろいろとルールが合わさっているが、悪くない発想。

●手数指定ルールがなければ初手 58 馬で詰み。手数を稼いだ後に局面を戻せればよいが、同一局面禁ルールではそれはできない。初形から攻方馬・銀を位置交換するのは盲点になる。普通の詰将棋では、左右対称形で現れる左右対称手順は同一視するのが慣例となっている(厳密には余詰でも、余詰と扱わない)。しかし、同一視するのは手順であって局面ではない。攻方馬・銀を位置交換して実質同じ局面になっても、正確には同一局面ではないという理屈。取禁・王位置[XY]ルールで強く縛っているとは言え、それに見合う面白いアイデアだと思う。

■No.328(尾形／協力自玉詰8手)

<手順>

35香 34桂 同香 同龍 23と 同飛 25桂 同龍 迄8手

▲駒位置交換の自然な表現。

■No.329(springs／背面詰7手)

<手順>

23香 12玉 13歩 14桂 22香成 同玉 21歩生 迄7手

●初手 21 歩は打歩詰。背駒をさせることで歩を先打する。対抗ルールで実現し、かつ角・桂を枯らすことなくスマートに作られている。

■No.330(尾形／安南協力自玉詰8手 ※利き二歩無効)

<手順>

14角 25歩 同角 48玉 49歩 57玉 36王 46玉 迄8手

●最終手は王手に逆らっていくようでインパクト大。

■No.331(springs／強欲安南協力詰13手)

<手順>

23金 14Q 13金 同香 25金 16Q 15金 同香 27金 18Q 17金 同香生 29金 迄13手

●テンポの良い手順で気持ちいい。

■No.332(springs／協力自玉詰26手)

<手順>

82歩 71玉 81歩成 同と 72歩 61玉 71歩成 同と 62歩 51玉 61歩成 同と 52歩 41玉 51歩成 同と 42歩 31玉 41歩成 同と 32桂成 同と 22桂成 同と 21桂成 同と 迄26手

★楽しい誘導。

■No.333(尾形／安南詰13手)

<手順>

23香成 同金 14桂 同金 23香成 同金 14桂 同金 25桂 同金 14角 15金 23角成 迄13手

★邪魔駒の香2枚を消去。受方金の翻弄が心地よい。

●24香・26香の二枚が邪魔駒。受方金がよく動く。

▲香の邪魔駒消去×2。リフラインと金の翻弄が楽しい。25桂を打ちたいが、26香のせいで王手ではないし、24香の利きが桂に変わって22に退路を作ってしまう。玉が香の利きになって23金を取れない配置がうまい。

■No.334(御原真尋／安南詰7手「monkfish」)

<手順>

12角 11玉 13歩 21玉 11角成 同玉 12歩成 迄7手

▲手筋物の趣き。初手22歩は打歩詰なので12角～13歩と工夫するが、12角が邪魔になるので捨てる必要がある。

■No.335(尾形／安南詰11手)

<手順>

17香 25玉 26金 同玉 18角 15玉 16桂 同玉 26金 同飛 36角 迄11手

▲最終3手の切れ味。普通なら36角を設置した後に17香と打って詰む詰上りだが、逆順にできるのが安南。17香と18角を設置する逆算は無理なく自然に見える。

■No.336(springs／詰将棋7手)

<手順>

34飛成 13玉 23角成 同桂 14歩 12玉 32Q 迄7手

●飛を成ったら強くなりすぎちゃった。龍ではなく上位互換のQに成れる設定を、打歩詰と絡めたのは素直で巧い表現。

次回は2025年5月(対象は2025年3～4月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

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

送り先 : [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

## 上田吉一氏 個展3 (再掲)

### 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)

※WFP4月号結果稿予定

解答送付先(変寝夢)：

hennemu\_vm2■ares.eonet.ne.jp (■を@に)

\*\*\*\*\*



### ルール説明

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

#### 【不滅駒】

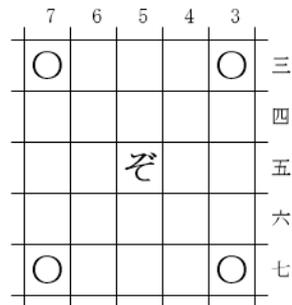
取られることのない駒。不滅性を持つ駒は例えば「不滅歩」のように「不滅+駒名」で表す。

#### 【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

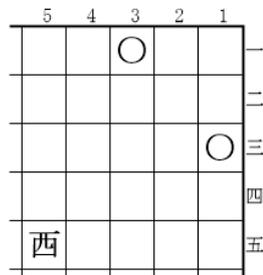
#### 【ぞ：Alfil (2,2)-Leaper】

2対2の方向に跳ぶ。



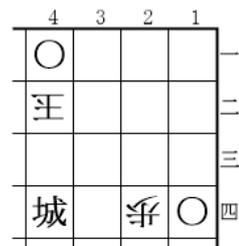
#### 【西：(2,4)-Leaper】

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

## フェアリー短編コンクール 2025(再掲)

担当: 占魚亭

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](mailto: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とき)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](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](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](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](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](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 $\infty$ )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](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

								飛	
							王	歩	
							進		
						香	馬		
							香		

持駒 なし

第5番

Lortap協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王			
								飛	
						王			

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

		馬		王					
			飛						

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

						驥		マ	
							香		マ
							マ		王
						マ	歩		
						進			
						角		桂	王

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

						進		王	

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
						馬			
							銀	歩	

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

## Fairy TopIX 2024 投票要項

Fairy TopIX とはインターネット上で発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・ブルーフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞する作品賞です。

Fairy TopIX 2024 は、2024 年にインターネット上で発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

### 【投票宛先】

WFP 事務局 (springs) 宛にメールにてお願いします。[hit.and.miss.masayume@gmail.com](mailto:hit.and.miss.masayume@gmail.com)

### 【スケジュール】

投票開始：2025 年 4 月 1 日(火)

投票締切：2025 年 5 月 11 日(日)

結果発表：WFP2025 年 5 月号 (203 号)

### 【対象】

2024 年に Web Fairy Paradise 誌に掲載された作品 (過去作の紹介作は除く)。詳しくは後日発行予定の対象作品一覧でご確認下さい。

### 【部門区分】

- ・短編部門 (～15 手)
- ・中編部門 (16～49 手)
- ・長編部門 (50 手～)
- ・推理将棋・ブルーフゲーム (手数区分なし)

### 【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位 3 作には 1 位～3 位をご明記下さい。

投票の際には集計間違いを防ぐため、**対象作品一覧の通し番号** (例：短 999) で作品を指定いただくか、以下を記載して作品を指定いただくようお願いいたします。

- ・部門名
- ・WFP 何月号 (または何号)
- ・作品展名 (またはコーナー名)
- ・(あれば) 作品番号
- ・作者名 & ルール名 & 手数

可能でしたら対象作品一覧の通し番号で投票いただくと集計が楽なので助かります。

また、投票作品へのコメントをお願いいたします。部門別及び全体を通してのコメントも出

来ればお願いいたします。

### 【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1 位 : 5 点
- 2 位 : 3 点
- 3 位 : 2 点
- 上記以外 : 1 点

各部門得票数上位 3 作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお祈いします。

お気に入り投票ですので、すべての作品を見ていなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1 票でも得票がある作品はすべて 5 月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしくお祈いいたします。

なお投票数がなかなか伸びない場合には、昨年投票者の方々にお問い合わせメールをする場合がありますのでよろしくお祈いします。

対象作品一覧は 4 月初めごろに下記ページに掲載いたします。今しばらくお待ち下さい。

<https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/fairytopix2024.html>

## 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](mailto: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)**

**推理将棋第 184 回出題**

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

**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

**Fairy of the Forest #81**

協力詰 4 題

解答送り先：酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

**強欲な世界 PART15**

強欲協力詰 5 題

解答送り先：たくぼん

takuji@dokidoki.ne.jp

**第 27 回フェアリー入門 (Locust)**

Locust を使用した作品 6 題

解答送り先：springs

hit.and.miss.masayume@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)**

**第 170 回 WFP 作品展**

フェアリー作品 10 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**

・13. さつき

**作品募集一覧**

**協力詰・協力自玉詰 解付き**

9 手以下の協力詰、協力自玉詰。

[投稿締切] 2025 年 4 月 15 日(火)

[投稿先] 駒井めい

meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

**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

花粉症は昨年買った薬の残りで何とか凌いでいます。病院に行った方がいいとは思いますが面倒なんですよねえ……

さて、Fairy TopIX 2024 の投票、どうぞよろしくお願いいたします！

springs

**Web Fairy Paradise**

第 201 号 (2025 年 3 月号)

非売品

令和七年三月廿日発行

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