Web Fairy Paradise

第202号

今月のフェアリー詰将棋

・ 第 170 回 WFP 作品展(再掲)	神無七郎
・ 第 171 回 WFP 作品展	神無七郎
・ Takubon's Tourney	springs
・ 推理将棋第 185 回	Pontamon
・ 200 号記念1人1作作品展 14. 再出題	一乗谷酔象
・ 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 183 回	Pontamon
・ 200 号記念1人1作作品展 2.	駒井めい
・ 200 号記念1人1作作品展 3.	上谷直希
・ 200 号記念1人1作作品展 6.	真T
・ 200 号記念1人1作作品展 7.	神無七郎
・ 200 号記念1人1作作品展 8.	たくぼん
・ 200 号記念1人1作作品展 11.	springs
・ 200 号記念1人1作作品展 12.	占魚亭
・ Fairy of the Forest #81	酒井博久
・ 第 27 回フェアリー入門(Locust)	springs
・ 協力詰・協力自玉詰解付き #35	駒井めい
・ 上田吉一氏 個展 3	伊藤正
・ 強欲な世界 PART15	たくぼん

読み物

・ 今月の手筋(同一地点連打)	神無七郎
・ 天竺超入門	springs
・ Fairy TopIX 2024 投票要項(再掲)	springs

2025/4

はじめに

springs

詰将棋解答選手権

今年の詰将棋解答選手権は、3 月 30 日にチャンピオン戦、4 月 12 日に一般戦と初級戦が開催されました。

https://shogi-problem.org/2025/

私の目標は一般戦全問正解だったのですが、締切に参加申込をしようとしたところ最寄りの会場はすでに定員に達していて参加できませんでした。早めに申し込まないといけませんね。

ちなみに、初級戦①に自作が採用されました。１手詰なので最大効率で「詰将棋解答選手権 2025」の書籍を入手したことになります。「１手詰から始めるフェアリー超入門」で１手詰ばかりを作っていた成果かもしれません。

このページでは、当季雑詠で毎月３句俳句を掲載します。自作の句をこちらに載せたいという方がいらっしゃいましたら、お気軽にご連絡ください。また、ご感想もお待ちしております。

今月は小林看空さんからお祝いの句を頂戴いたしました。ありがとうございます！

お祝いの俳句をひとつ投稿します

現(げん)ず、は出(い)づでもよさそうですが、少し弱いような気がして、強く、現ず、にしてみました
妖精をたから、も読ませたのは強引至極ですが……
名前の折り込み句です、よろしく

春の泉正夢見しや妖精(たから)現ず　　看空

春空は看る翔(た)つものの父として　springs

両腕に収まる仔犬飛花落花　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ご投稿ください。

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でも研究物でも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。

springs：
hit.and.miss.masayume@gmail.com

また、原稿送付の詳細は下記をご覧ください。
https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/intro.php

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.g1.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

あんちっく（集大成将棋）
http://antic-main.com/1_shogi/

第170回WFP作品展(再掲)及び
第171回WFP作品展　担当：神無七郎

詰中将棋は複玉にあらず

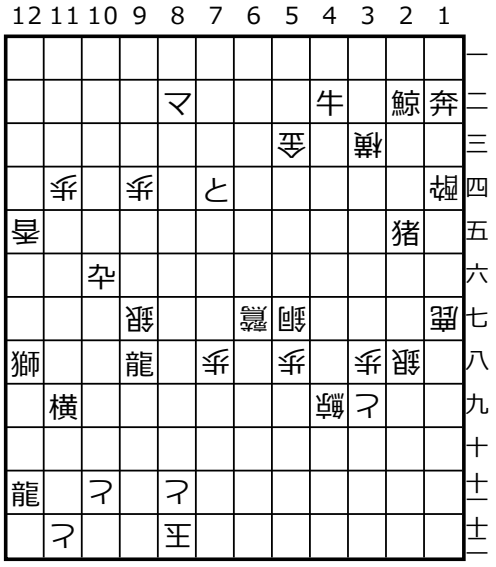
今回は三代伊藤宗看「中将棊作物」第 45 番の作意と思われる手順を紹介し、詰中将棋における「王手」の概念とルールについて考察したいと思います。

「中将棊作物」は作意が知られていないため「おもちゃ箱」の「中将棊作物よりの出題」（http://toybox.a.la9.jp/chushogi/dhtmlchu/tsukurimono/index.html）のページで、作意の推定が呼びかけれらています。第 45 番にはこれまで報告がありませんでしたが、神無次郎氏の fmcs による解析により作意と思われる手順が判明しました。

まずはその手順をご覧いただきましょう。

筋と段は 12 進表記を用いています（10=a,A、11=b,B、12=c,C）。

三代伊藤宗看「中将棊作物」45番
詰中将棋 27手

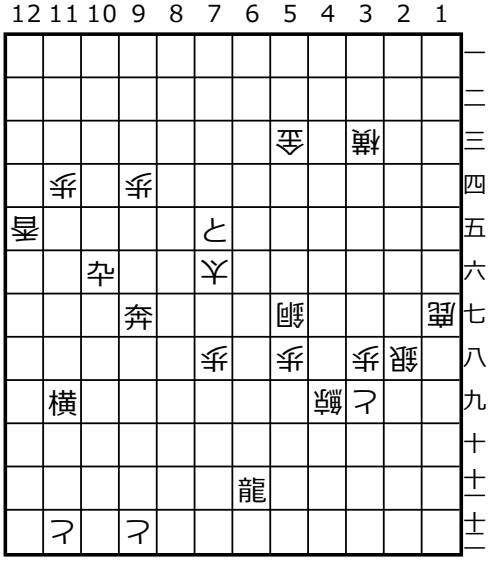


※マ:角が成った馬
　卆:仲人が成った酔象

〔推定作意〕

9C 龍　同と左　aA 獅　同と　15 猪　同酔
26 鯨　同酔　37 マ　同酔　48 牛　同酔
82 奔　89 鷲　同奔　59 酔成　8C 奔　68 太
6B 龍　77 太　aA 奔　88 銀　a7 奔　97 銀
同奔　76 太　75 と　まで　27 手

(詰上り)

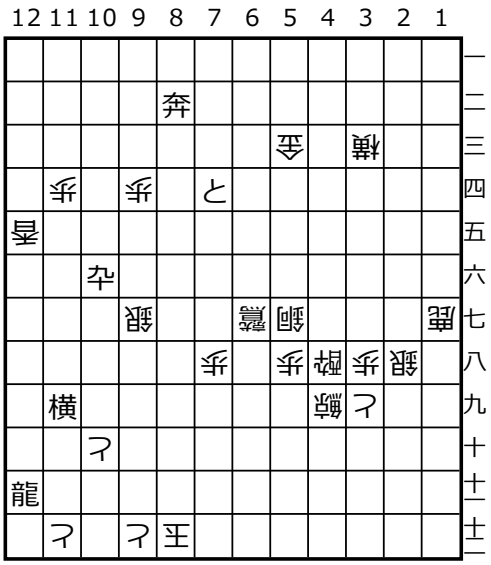


冒頭の連続捨駒で cB 龍の横利きを通し、続いて斜方向の４連続捨駒が登場します。将棋では斜めに走れる駒は角２枚しかないので、不動玉に対する斜め方向の遠隔捨駒は２回が上限ですが、中将棋は斜めに走る駒はたくさんあります。

４連続捨駒の目的は 12 奔の８筋への転換です。「マ・牛・鯨」の３枚が邪魔駒で、更に「鯨」の動きを「猪」が妨げています。これを順序よく処分するのが４連続捨駒の意味付けです。

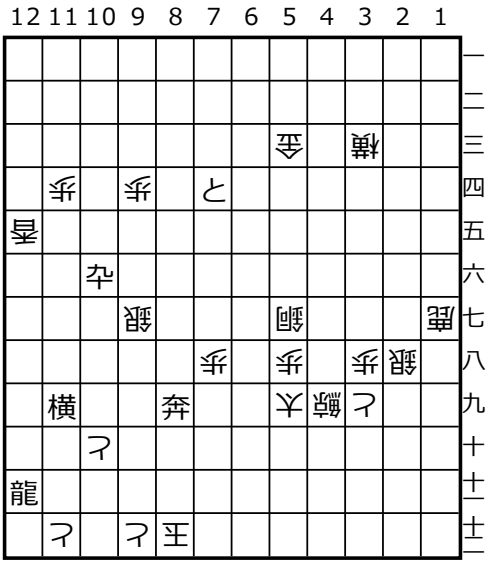
ただし奔王が使えるようになった代償に、受方の酔象が成れる位置に近付きました。

〔途中図１〕13 手目 12 奔とした局面



ここで「89 鷲」と焦点に合駒するのが受けの妙手。「同奔」と取らせて「c9 横」と横利きを重複させるのが狙いです。効果が表れるのは 16 手目、第二の玉である「太子」ができた局面です。

〔途中図２〕16 手目 59 酔成とした局面



もし「89 鷲 同奔」の 2 手が入っていなければ、「59 横」として、できたばかりの太子を取って簡単に詰みます。焦点への捨駒のおかげで、攻方は 89 奔で 59 太を取るか、8C 玉を取るかの選択を迫られます。

攻方の正着は玉を取る方。これが「横」と「奔」の両王手となり、以下は簡単に詰みます。同手数変化がいくつかありますが、時代背景を考えると、主題が終わった後の幕引きは「詰みさえすれば良い」という扱いだったと思われます。

推定作意の解説は以上ですが、ここで注目して欲しいのは、「太子ができた直後に攻方は玉か太子を取る」という手順構成になっていることです。第 114 回 WFP 作品展（WFP134 号）で紹介した小原大介作も太子を作った直後に玉が取られる手が作意でした（下線部）。

小原大介 作
詰将棋 45手（酔象使用）

持駒 桂2香
(象戯綱目第10番,1707年,
作意駒余り,早詰)

17 桂打 16 玉 28 桂 27 玉 54 馬 **87 酔成** **27 馬** 88 太 78 金 97 太 99 香 86 太 77 金 85 太 76 金 84 太 89 飛 93 太 94 香 同太 85 金 83 太 38 馬 82 太 74 金 83 歩 同金 71 太 72 金 同金 81 飛成 62 太 61 金 52 太 51 金 42 太 41 金 32 太 65 馬 22 太 72 龍 62 歩 23 歩成 11 太 12 金 まで 45 手

※上記手順は、塚田正夫「新撰詰将棋」（博文館・昭和 12 年）より引用したもの。15 手目 63 馬 以下早詰。

これは偶然の一致でしょうか？

可能性は２つあります。「玉か太子を取らないと不詰になるから」と「それがルールだから」の２つです。この２題だけではどちらか判別できませんが、以前にも紹介した山口成夫氏の「楽しい詰中将棋の世界」では、これが「ルール」として述べられています。ここに該当部分を引用させていただきます。

> 詰中将棋の場合、玉と太子が２つ存在する場合があるので王手の概念が普通の詰将棋と若干異なる。玉と太子が２つ存在する場合は、次のような条件の手を指す。
>
> 1. 玉と太子のどちらかを取り、どちらかに王手をかける。
> 2. 獅子、飛鷲、角鷹などで玉と太子を２枚一度に取れる王手をかける。
>
> 2 のところでは単に玉と太子のどちらかを取れる王手ではダメ。つまり、相手が放っておくと次に玉も太子も存在しなくなる（相手の負けが確定する）手でないといけない。双玉型の場合で攻め方の玉や太子にも同じことが言える。次に攻め方の玉も太子も両方取られてしまうときは、それを避けて相手に王手をする。（別の言い方をすれば、太子（玉）が取られなければ、玉（太子）を捨てる手を指しても構わない）

※普通詰中将棋のルール（https://www.asahi-net.or.jp/~xr9s-ymgc/tume/tumechurule.html）より

これは本作品展で扱っている「複玉」の概念とは異なります。「複玉」での「王手」は、単に「放置すると玉属性を持つ駒が取られ得る状態」ですが、上記は「放置すると玉属性を持つ**すべ**

ての駒が取られ得る状態」を王手としています。複玉とは性質が異なりますが、これも複数の玉を扱う際の自然な定義の拡張だと思います。

詰中将棋での「王手」がもし「複玉」の王手と同じであれば、太子ができたとき、一方あるいは両方に取りを掛け、玉と太子のどちらも取らない作品があっても不思議ではありませんが、今のところそのような詰中将棋の古図式は見つかっていません。

ということで、本作品展で詰中将棋を出題する場合、「王手」のデフォルト解釈は山口成夫氏の定義に従い、「中将棋最善詰」の名称で出題したいと思います(上記「普通詰中将棋のルール」では「攻方最短」の要請も明記されているため)。「王手」の解釈を複玉の「王手」に合わせる場合は「複玉中将棋最善詰」として出題したいと思います。

これ以外にも詰中将棋には「初形の合法性」等、普通詰将棋を創作するときにはあまり考慮する必要のないレトロ解析的な要件も含まれています。これから詰中将棋を作ろうという方は、「普通詰中将棋のルール」を一読し、前提を確認してください。もちろん本作品展はフェアリー作品を扱う場ですので、ルールが明確に定義され、そのルールに従って解くことができれば、このルール通りでなくとも構いません。

さて今回は第 170 回の再掲載分と第 171 回の新規出題分です。

作者数が少ない第 170 回と異なり、第 171 回は作者数が二桁に回復。前回の作者数減は一時的な現象だったようで安心しました。これで解答数が増えると担当としては言うことがありません。解答者の皆さんの健闘をお祈りします。

〔第 170 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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「影挟み」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ってください。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るのですが、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。

〔第 171 回作品展各題への補足説明〕

第 171 回の出題は全 12 題（姉妹作があるため実質 13 題）。今回登場する作者は駒井めい氏、springs 氏、さつき氏、神無太郎氏、若林氏、たくぼん氏、上田吉一氏、さんじろう氏、尾形充氏、占魚亭氏の 10 名です。

今回は投稿者数が二桁に回復。手数も短編・中編・長編が揃っており、バランスの良いラインナップになっていると思います。バラエティーが豊かな分、各題ごとに頭の切り替えが必要になるので、解き易そうな問題から着手することをお勧めします。

171-1 は駒井めい氏の双方マキシ作品。マキシは受方が最長距離の着手を選ぶルールですが、双方マキシでは攻方も最長距離の手を（王手の中から）選ばねばなりません。駒打は距離 1 と定義されているので「18 金 まで 1 手」はもちろん不正解です。まずはどうやったら金を打てるか考えてみてください。「成禁」の条件が付いていることもお忘れなく。

171-2 は springs 氏の Patrol 作品。Patrol は味方の紐が付いていないと駒を取れないルールなので、初形で玉同士が接触していても非合法局面ではありません。逆に言えば受方玉に紐を付けるような手順は避ける必要があります。攻方玉が盤上で孤立していることを最大限に活かして、ステイルメイトを達成してください。持駒の枚数と Knight（騎）が与えられている理由を考えると、解きやすいと思います。

171-3 も springs 氏の作品で、ルールは **WFP 168-8** と同じキルケ駒余り禁協力詰。となれば、方針も立てやすいですね。通常の玉ではなく、金の性能の玉が使われているので、うっかり金王を斜めに引かないよう注意してください。

171-4 は、さつき氏のマドラシ協力自玉詰。多種のフェアリー駒が使われていますが、一際目を惹くのが Rose（薔）ですね。これは円を描くように曲がった軌道を進むナイトライダーの変種で、かなり強力な駒です。しかし、本局では強力な壁（●）や不滅駒（Wazir：臣）に阻まれ、意外と王手の選択肢は多くありません。まずは、薔の利きに慣れることから始めましょう。長手数を生みだす仕組みは、**WFP163-12**（上田吉一氏作）が参考になると思うので、この作品を復習してから解図に臨むと良いと思います。

171-5 は神無太郎氏の点鏡キルケ協力自玉詰。かなり難解だと思われるので、強力なヒントを出しておきます。

ヒント：　盤上に飛角歩が発生します。

171-6 は若林氏の協力自玉ステイルメイト。単玉の協力自玉ステイルメイトなので、攻方の着手をなくせば良いのですが、盤上の駒数が多いので、「すべて捨てる」という単純な手段は使えません。「安南」の活用で盤上に駒が残るステイルメイトを目指しましょう。

171-7 は、たくぼん氏の強欲作品。煙詰ではなく、謎解き要素の強い作品です。「第 52 回神無一族の氾濫」（https://k7ro.sakura.ne.jp/overflow.html#52）⑤の系列に属する作品ですので、参考にしてください。直接的なヒントは得られないかもしれませんが、心構えはできると思います。

171-8 及び **171-9** は上田吉一氏の長編趣向作。**171-8** は易しいはずですので、ノーヒント。**171-9** で使われているフェアリー駒（臣・参・駱）はいずれも動きません。攻方玉の 17 への逃走をどう防ぐかが問われます。

171-10 は、さんじろう氏のネコネコ作品。持駒が違うだけで盤上の配置は同じ…ではありません。よく見ると、双方の玉が入れ替わっています。そのため作者はこれを「ツイン」ではなく「姉妹作」と呼んでいます。果たしてこの姉妹、性格は似ているのかどうか。それは解いて確かめてください。

171-11 は尾形充氏の最善自玉詰。協力自玉詰と違って受方は協力してくれないので、変化をしっかり読んでください。対抗系ルールならではの、緊張感のある手順と、詰め上げた時の達成感が味わえると思います。

171-12 は占魚亭氏の点鏡協力詰。とはいえ、この作者ですから、ニッチ要素をしっかり仕込んでいます。それは玉を「右」という左右非対称の駒にしたこと。ただし、利きの非対称性にばかり気を取られてはいけません。通常の玉より利きが少ないことを活かす手順を考えてください。受先ですので、初手で何をどこに打つのかが非常に重要です。

解答要項

第 170 回分解答締切：2025 年 5 月 15 日（木）
第 171 回分解答締切：2025 年 6 月 15 日（日）
宛先：k7ro.ts@gmail.com（メールの件名に「解答」の語句を入れてください。）
解答メールが届かない場合は掲示板（http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html）やブログ（http://k7ro.sblo.jp/）でお知らせください。

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ **k7ro.ts@gmail.com** へ。

メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

ルール説明

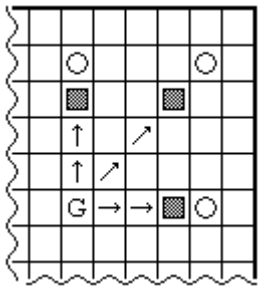
※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

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



（○が G の利き）

（補足）

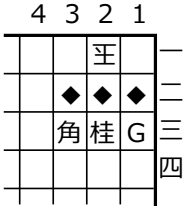
・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
・パオと違って飛び越さないと動けない。
　動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
・成ることはできない。
・２つ以上の駒は飛び越せない。

【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）。

【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）

【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」

【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

（補足）

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

【詰】

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

【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」

【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）

【自玉(詰)】

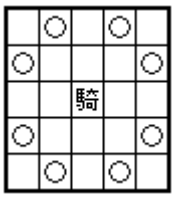
攻方を詰（または達成すべき状態）にする。

（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「攻方をステイルメイトにすること」なら「自玉ステイルメイト」。
・「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。

【Knight】（騎）

チェスの Knight。八方桂。

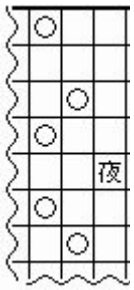


（〇が騎の利き）

【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。



（oがナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。）

【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

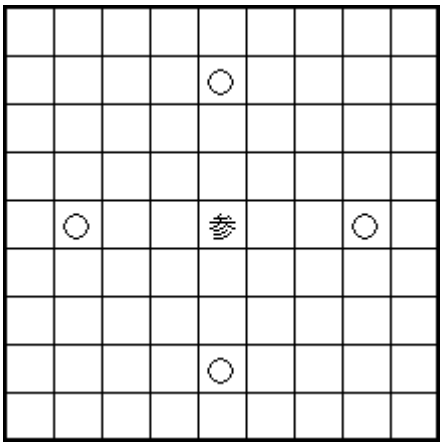
2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展（WFP165 号）

【03 跳、Threeleaper】（参）

(3,0)-leaper。

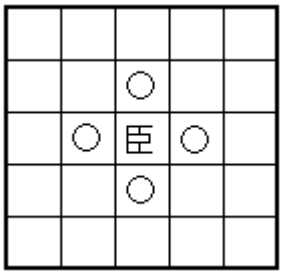
縦横３マス跳んだ位置に利く駒。



（〇が参の利き）

【Wazir, Vizier】（臣）

(1,0)-leaper。縦横１マスに利く駒。



（〇が臣の利き）

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

（補足）

・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【双方マキシ】

攻方受方共に最長距離の着手を選ぶ。

（補足）

・攻方は王手の中から最長距離の着手を選ぶ
・距離は将棋盤を９×９の正方格子とみなし通常の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。

【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_spring

s/n/n20c4956604fe）

【ステイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

（補足）

・「協力自玉ステイルメイト」の形で出題される場合が多い。

・単玉の自玉ステイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。

・受方がステイルメイトの対象の場合、最終手（ステ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。

【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）

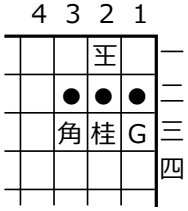
・玉が指定駒の性能になる場合、玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。指定駒が玉属性を持つ場合は、駒種・駒数が標準と異なることがあるので、必要に応じ使用駒を明示する。

・玉属性を持たない駒を平駒と呼称することがある。

【石、岩】（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



持駒 なし
G:Grasshopper

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。

（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。

【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_springs/n/n915f986a5756）

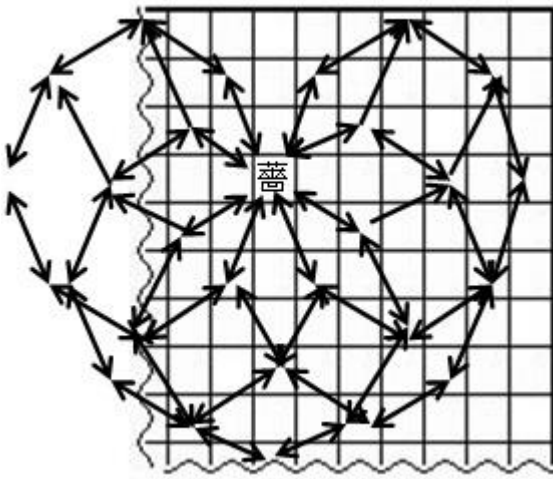
【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

【Rose】（薔）

フェアリーチェスの Rose。

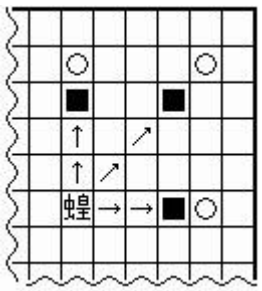
円形に進むナイトライダー。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



【Locust】（蝗）

フェアリーチェスの Locust（蝗）。

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



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

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

（補足）

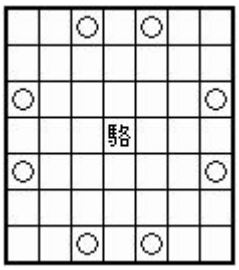
取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」＋「駒名」で表記する。また、特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1)成っても取捨性を失わない
2)初形では取捨駒を持駒にできる
→初出：第 149 回 WFP 作品展（WFP176 号）

【安南】
味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。
→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 安南編 1」（https://note.com/tsume_springs/n/n80624ff6f562）

【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。

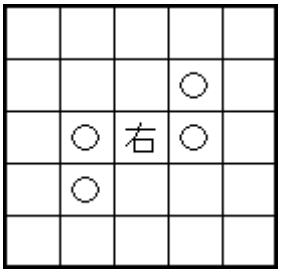
【Camel】（駱）
フェアリーチェスの Camel。(1,3)-leaper。
３対１の方向に跳ぶ八方桂。



（〇が駱の利き）

【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、長手数の余詰は不問。

【右】
左右に１マス、左下および右上の１マスに利きを持つ駒。

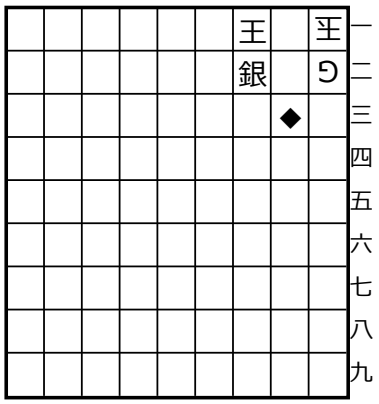


（〇が右の利き）

<第 170 回>解答締切:2025 年 5 月 15 日(木)

■ 170-1　駒井めい氏作

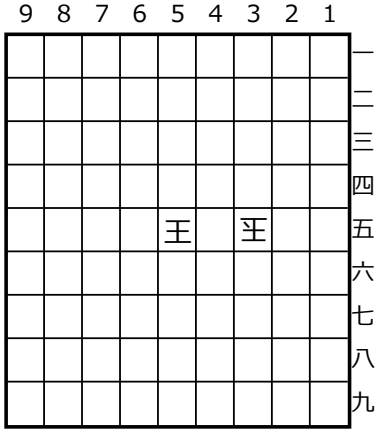
連続協力詰 12+1手



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

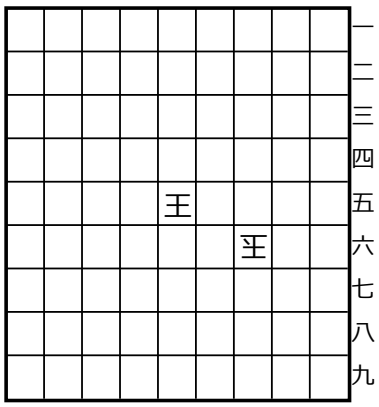
■ 170-2　占魚亭氏作

a)　点鏡All-in-Shogi協力自玉詰（受先） 5手



持駒 なし

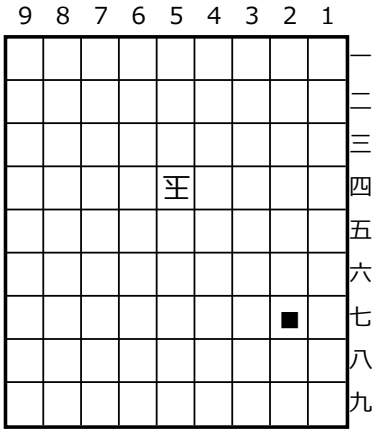
b)　点鏡All-in-Shogi協力自玉詰（受先） 5手



持駒 なし

■ 170-3　神無太郎氏作

点鏡協力詰 15手

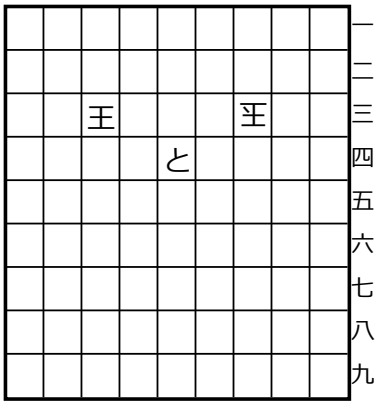


持駒 桂

※■:Imitator

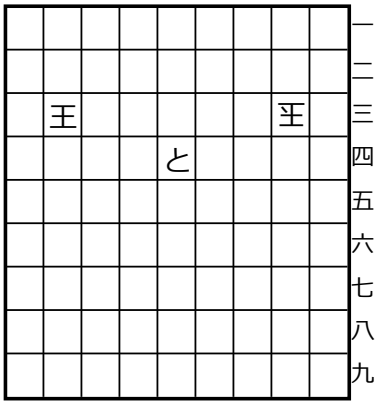
■ 170-4　さんじろう氏作

a)　ネコネコ協力自玉詰 4手



持駒 飛

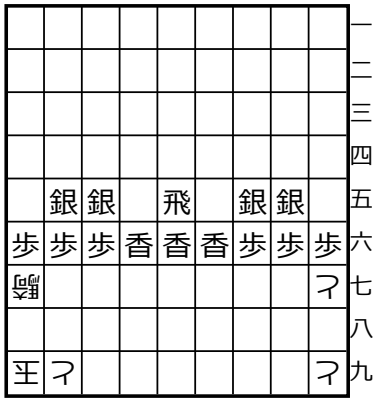
b)　ネコネコ協力自玉詰 4手



持駒 飛

■ 170-5　たくぼん氏作

協力詰 69手

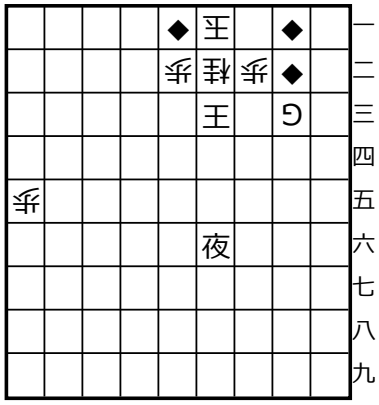


持駒 騎

※騎:Knight

■ 170-6　上田吉一氏作

協力自玉詰 90手



攻方持駒 なし

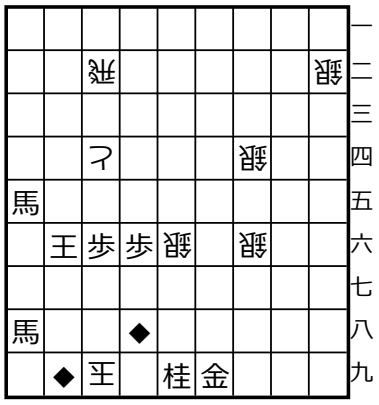
受方持駒 なし

※G:Grasshopper、夜:Nightrider

◆:Pyramid

■ 170-7　上田吉一氏作

協力自玉詰 260手



攻方持駒 なし

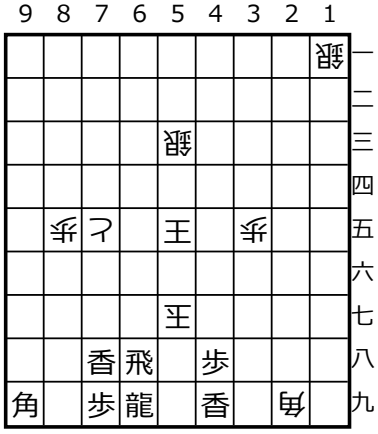
受方持駒 なし

※銀:成れない不滅銀

95馬は不滅駒、◆:Pyramid

■ 170-8　上田吉一氏作

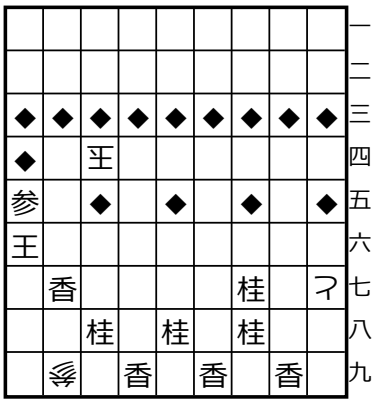
協力自玉詰 110手



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

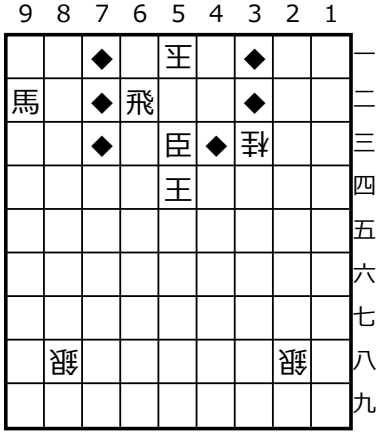
協力自玉詰 62手



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

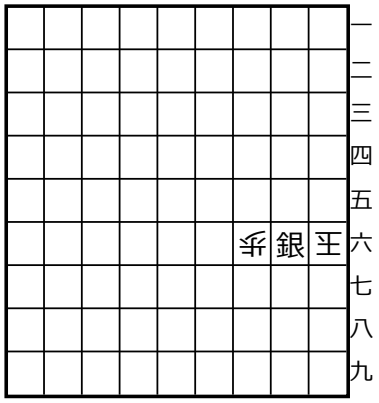


攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※臣:Wazir,◆:Pyramid
　飛・臣・桂 はいずれも不滅駒

<第 171 回>解答締切:2025 年 6 月 15 日(日)

■ 171-1　駒井めい氏作

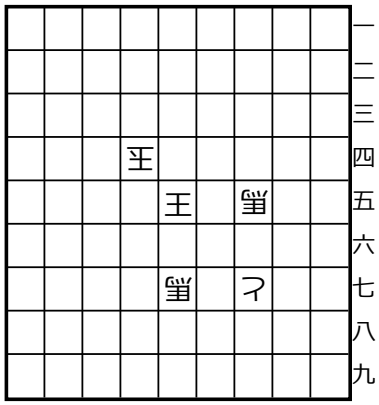
成禁双方マキシ協力詰 29手



持駒 金

■ 171-2　springs 氏作

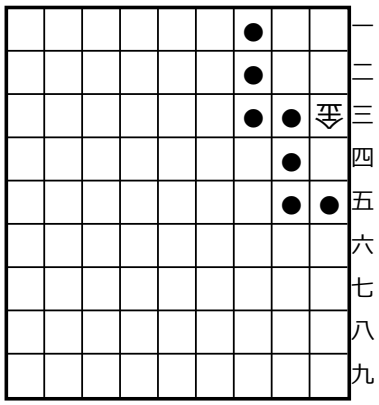
Patrol協力自玉ステイルメイト 14 手



持駒 飛銀3騎3
※騎:Knight

■ 171-3　springs 氏作

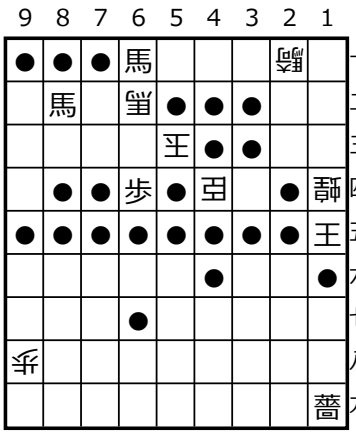
キルケ駒余り禁協力詰 231手



攻方持駒 香歩18
受方持駒 なし
※金:金王
　●:着手、通過不可

■ 171-4　さつき氏作

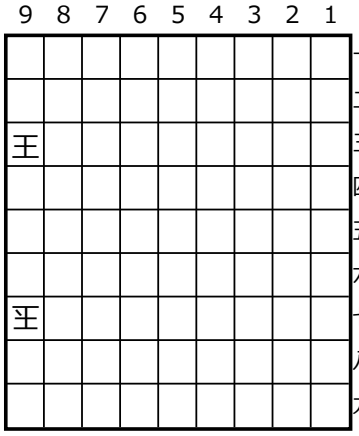
マドラシ協力自玉詰 628手



攻方持駒 なし
受方持駒 歩7
※薔:Rose、馬:不滅馬
　騎:取捨Knight、臣:不滅Wazir
　蝗:取捨Locust
　●:着手、通過不可

■ 171-5　神無太郎氏作

点鏡キルケ協力自玉詰 16手



持駒 香

■ 171-6　若林氏作

安南協力自玉 ステイルメイト 18 手

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

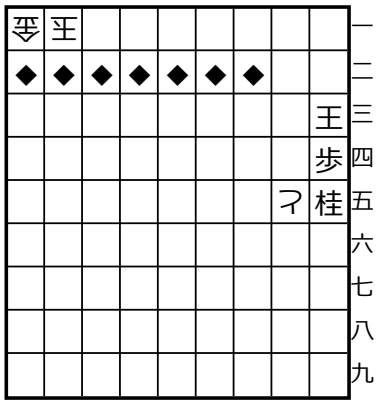
■ 171-7　たくぼん氏作

強欲成禁協力詰 107手

攻方持駒 桂歩
受方持駒 歩3

■ 171-8　上田吉一氏作

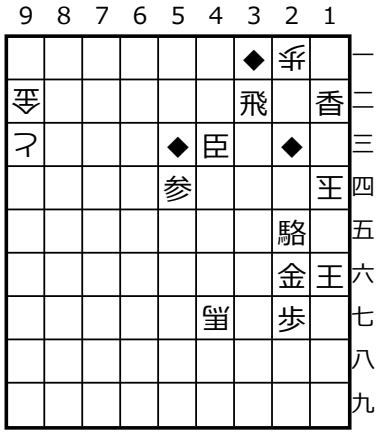
協力自玉詰 114手



攻方持駒 金2香4歩
受方持駒 なし
※桂:取捨桂
　◆:Pyramid

■ 171-9　上田吉一氏作

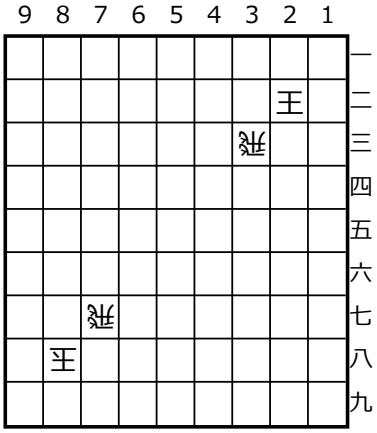
協力自玉詰 540手



攻方持駒 なし
受方持駒 香2
※金:取捨金、馬:取捨馬
　臣:Wazir、参:Threeleaper
　駱:Camel、◆:Pyramid

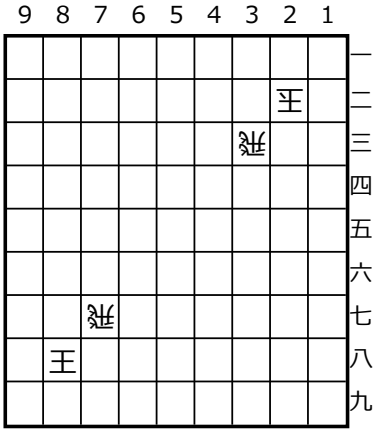
■ 171-10　さんじろう氏作

a)　ネコネコ協力自玉詰 6手



持駒 角

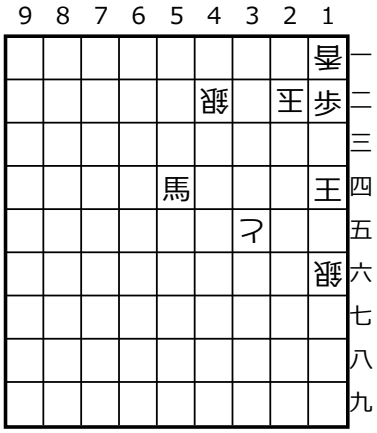
b)　ネコネコ協力自玉詰 6手



持駒 銀

■ 171-11　尾形充氏作

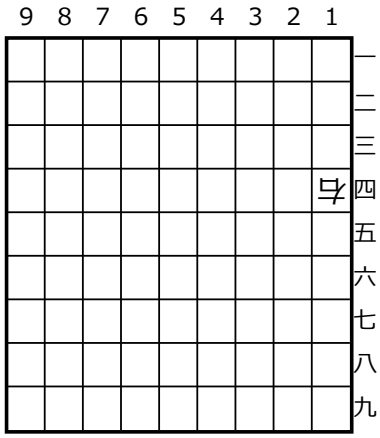
最善自玉詰 18手



持駒 飛角銀2桂

■ 171-12　占魚亭氏作

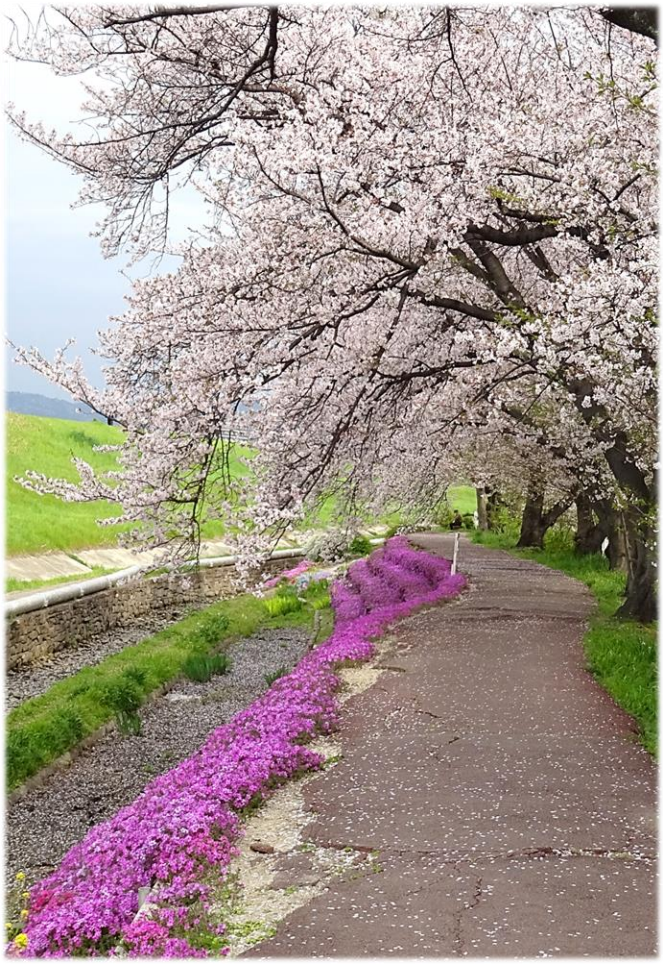
点鏡協力詰（受先） 6手



持駒 桂

※右:右王

以上



第169回WFP作品展結果　　担当：神無七郎

第 169 回 WFP 作品展の結果を報告します。第 169 回の出題は全 12 題。解答者数 7 名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 169 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解　ー:無解

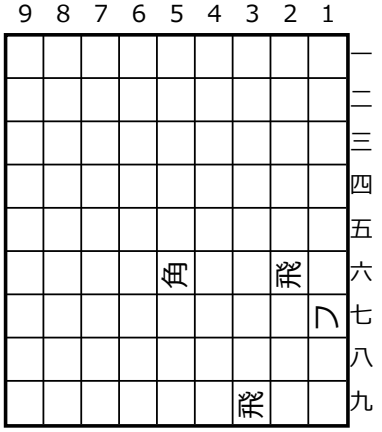
解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	ー	○	○	○	ー	10
若林	○	○	ー	○	○	○	ー	ー	○	○	ー	○	8
たくぼん	ー	○	ー	ー	ー	○	ー	○	○	○	○	○	7
荻原和彦	○	○	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	○	ー	ー	4
るかなん	○	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	4
さつき	○	○	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	○	ー	ー	4
変寝夢	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	2

今回は本作品展史上でも上位に入るであろう難度。最も成績の良い占魚亭氏ですら全題正解を逃すという、昨年の詰将棋解答選手権を彷彿とさせる結果となりました。それでも各題に一通は正解が寄せられたので、解答陣は健闘したと言って良いでしょう。

作品の方では **169-12** で出題時に言及すべき重要事項が漏れていました。それが何かは解説文で述べますが、意を汲んで正解を寄せてくださった解答者の方々に感謝します。

■ 169-1 駒井めい氏作（正解 5 名）

K-Take&Make協力自玉詰 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

【ルール】

・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」の部分が、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「攻方をステイルメイトにすること」なら「自玉ステイルメイト」。
・「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。

・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。

・中立駒（「𠆢」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。

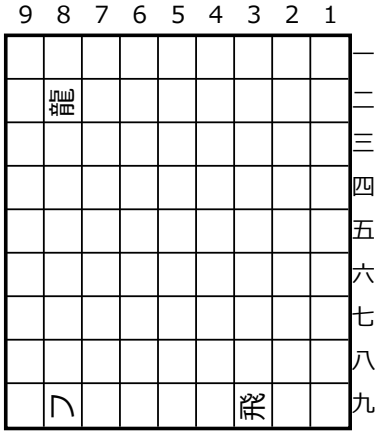
→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

※本局ではすべての駒が中立駒、玉も中立駒であり、生駒の状態では中立歩、成駒の状態では中立金の性能となる。

【解答】

18n 香 同-11n フ生 22n 飛成 82n 龍
12n 角成 同-89n フ生 まで 6 手

(詰上り)



持駒 なし

〔主な紛れ〕

1. 初手 19n 香は 2 手目 18n 角か 18n 桂の合駒で応じるしかない。3 手目は合駒を動かすしかなく（合駒を中立香で取る手は王手にならない）、4 手目も 18n 角か 18n 桂で応じることになって失敗。
2. 2 手目同-11n フ成は、3 手目にかけられる王手がない。
3. 3 手目 21n 飛成は、4 手目 81n 龍が王手解除にならない。
4. 3 手目 16n 飛は、中立 56 角が邪魔で 4 手目 86n 飛を指せない。
5. 最終手同-89n フ成は、受方が自玉を王手にさらしているため指せない。

【作者のコメント】

中立玉に対して中立飛・龍・角・馬で王手をかけるのは通常不可能です。これらの駒は利きが完全に対称的であるため、攻方が中立玉に王手をかければ、不可避的に受方からも中立玉に王手がかかります。

「(王手放置の許容や利き変化を使わずに)王手を成立させるにはどうしたらよいか？」が本作のテーマです。結局のところ、何らかの形で非対称性を導入する必要があります。その非対称性が作意表面に現れないのが、表現として理想的です。K-Take&Make と中立歩王で実現したのが本作です。

そもそもの話として、Take&Make における中立駒の扱いは、フェアリー詰将棋では正確に決まっていません。盤面の駒 A が中立駒 B を取った際（Take)、駒 A の追加の動きをどうするか（Make）が問題になります。「駒を取られた側が、中立駒 B を駒取りなしでどう動かせるか」に従うのが自然な解釈で、「駒 A がその動きを模倣する」のがよいでしょう。

中立歩王が一段目にいる場合、攻方は中立歩王を動かせず、受方は中立歩王を（邪魔する駒がなければ）動かせます。この性質を K-Take&Make と組み合わせることで、受方から攻方への王手は必ず無効化され、攻方から受方に王手をかけるのは可能になります。中立歩王が九段目にいる場合は逆になり、受方から攻方に王手をかけるのは可能で、攻方から受方への王手は必ず無効化されます。

【解説】

中立玉に中立駒の飛角龍馬で王手を掛けるという「不可能」を「可能」にした作品。

中立駒は自分の駒と相手の駒の両面を持つので取り扱いには注意が必要ですが、中立玉は更に一段上の注意が必要です。そして中立駒で中立玉に王手を掛ける場合は最大限の注意が必要です。

中立玉に中立駒で王手を掛けるとき、中立玉を相手側の玉、中立駒を自分側の駒として見て王手になっていなければなりません。同時に、中立玉を自分側の玉、中立駒を相手側の駒として見た場合に王手が掛かっていてはいけません。

通常、そんな条件を満たすことができるのは、利きが非対称な駒（金銀桂香歩、及び成金）で

す。飛角龍馬のような利きが対称な駒では、中立駒で中立玉に王手を掛けることはできません。

何かフェアリー条件を絡ませて、その不可能を可能にする方法はないか。できれば、あまりあからさまでない方法で――というのが作者の課題設定であり、それに対する一つの答えが本局のように「K-Take&Make を使う」ことと、中立玉の利きを「居場所によっては片方の手番だけ行き先がない駒（本局の場合は歩)」にすることです。

K-Take&Make は玉を取った後の行き先がない場合、玉を取ることができません。そのような手は「王手」とみなされません。そして歩王は「一段目の攻方歩王は行き先がなく、受方歩王は行き先がある」、「九段目の攻方歩王は行き先があり、受方歩王は行き先がない」という特徴があります。従って一段目の中立歩王には、攻方が中立駒の飛角龍馬で王手を掛けることが可能であり、九段目の中立歩王には受方が中立駒の飛角龍馬で王手を掛けることが可能となります。

本局の達成目標は「自玉の詰」なので、最終手で中立歩王が九段目に居なければなりません。また、攻方王手義務を満たすには、中立香で王手する場合を除いて、中立歩王は一段目に居なければなりません。

そんな厳しい条件下での創作にも関わらず、本局は盤面一杯を使った華麗な手順を成立させています。

初手は中立香を直打ちで王手し、これを取らせることで、攻方香としての動きで 11 まで大ジャンプ。中立歩王が一段目に来たので、3 手目中立龍での王手。4 手目 82n 龍はもちろん限定で、これは詰上りの両王手を見据えています。5 手目中立馬の王手に対し、最終手はこれを取って 89 への大ジャンプ。これが 39 の中立飛と 82 の中立龍による両王手となって詰上がります。両王手でなければ、王手している中立駒を動かす受けがあるので、詰みになりません。4 手目 82n 龍が限定となるのはこのためです。最終手の「89n フ生」は「自ら両王手に掛かりに行った手」のように見えますが、これを選択したのはあくまで受方側。今まで安全地帯にいたはずなのに、急に死地に放り出された攻方側は、盤をひっくり返された気分でしょうね。

本局は通常は不可能なことを可能にするトリックがテーマですが、トリックの成立だけで満足せず、手順も中立駒と K-Take&Make の性質を存分に活用しています。論理性と華麗な手順を両立させた素晴らしい作品です。

【短評】

若林さん

ルールの不慣れから問い合わせまでさせていただき、とても苦戦しました。19 香の呪縛に悩まされました。

苦労に見合う作意で、報われました。

たくぼんさん（※無解）

頭が混乱してギブアップです。

るかなんさん

まさか全中立駒で飛角を主役にできるとは。

荻原和彦さん

行き場のないロイヤル駒には(K-Take&Make の下で)王手が掛からない、という主張。

一般に中立の大駒による中立玉への王手は敵から見ても王手なので反則(王手放置)だが、思わぬ抜け道があったものだ。

さつきさん

盤面を大きく使う展開が意外で驚きました。

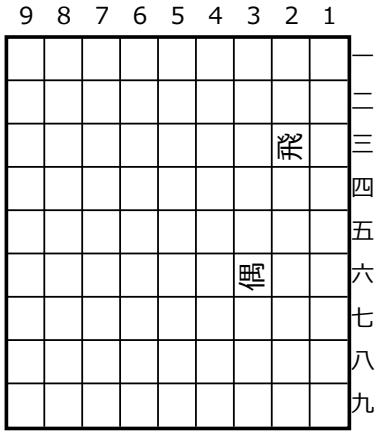
4 手目の桂合がダメな理由も K-Take&Make の性質を存分に活かしていて面白いです。

占魚亭さん

両王手で詰ますのは予想できたので、n フ王をどう縛るかを考えたら見えました。

■ 169-2 駒井めい氏作（正解 7 名）

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

【ルール】

・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。

・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。

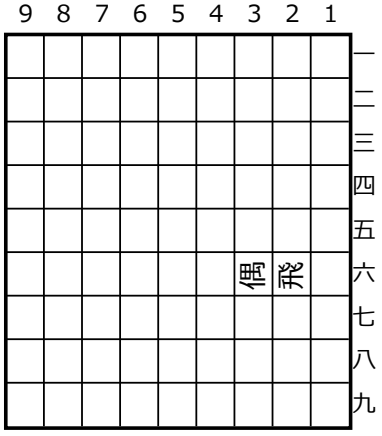
・Dummy（偶）

自分では動かない駒

【解答】

26n 飛生 まで 1 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

中立玉に対して中立飛で王手をかけるのは通常不可能です。しかし、駒全マネ禁条件下なら容易に実現します。

(1) 26n 飛成（紛れ）

攻方が 1 手目 26n 飛成と指して、受方に手番が移った状況を考えます。1 手目が中立飛の着手で「成」であったため、2 手目では中立飛の着手は禁じられていますが、中立龍の着手は禁じられていません。受方は 2 手目 36n 龍と中立 Dummy 王を取ることができます。したがって、1 手目 26n 飛成は攻方が自玉を王手にさらす反則のため、そもそも合法手ですらありません。1 手目 25n 飛成や 27n 飛成も同様の理由で指せません。

(2) 26n 飛生（作意）

2-1) 攻方が 1 手目 26n 飛生と指して、受方に手番が移った状況を考えます。1 手目が中立飛の着手であったため、2 手目では中立飛の着手が禁じられています。受方は 2 手目に中立飛で中立 Dummy 王を取ることができません。したがって、1 手目 26n 飛生は攻方が自玉を王手にさらす反則になっていません。これが中立駒と駒全マネ禁の組み合わせで生じた効果です。

2-2) 残る問題は、1 手目 26n 飛生が受方への王手になっているかです。2 手目に受方が仮想的にパスをして、攻方に手番を移してみます。3 手目に攻方は中立飛で中立 Dummy 王を取ることができます。2 手目が中立飛の着手ではないからです。したがって、1 手目 26n 飛生は受方への王手になっています。これは中立駒を使用していない単なる駒全マネ禁条件と、結論が同じであることを改めて確認したに過ぎません。逆に言うと、この解釈に問題があるならば、駒全マネ禁は駒成や委託王手でしか王手をかけられないルールになってしまいます（決してそのようなルールではない）。

2-3) 以上をまとめると、1 手目 26n 飛生は攻方が自玉を王手にさらす反則になっておらず、受方への王手になっています。2 手目に受方はこの王手を解除する手段がなく、1 手目 26n 飛生と指した局面で詰んでいます。

【解説】

中立玉に対して中立駒の飛角龍馬でどうやって王手を掛けるか。この設問に対するもう一つの答えが本局。しかも、今回は中立王の利きの非対称性さえ使っていません。そもそも玉の利きは Dummy なので、利きがない設定です。

では、攻方と受方の立場の違いはどこから生まれるのでしょう。それは「駒全マネ禁」とい

うルールが、着手履歴（直前の着手の駒種）を合法性の判断に使うことから生まれています。非対称性は手番の中に隠れていると言うこともできるでしょう。攻方にとっての直前の着手と受方にとっての直前の着手が異なることが、中立飛で中立玉に王手を掛けるという「不可能」を「可能」に変えているのです。

注意しないといけないのは、ただ王手を掛ければ良いというわけではなく、不成で王手をしないといけないということです。

ここで一つ問題が発生しました。

「26n 飛生」という正解を答えたにも関わらず、それが正解になる理由について「成ると龍を逃がすことができるから」と認識している解答者が多かったのです。本当の理由は「成ると反則だから」です。これは『直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する』という「駒全マネ禁」の細則に由来します。詳細は作者ご自身のコメント及び解説で述べられているので、ご確認ください。

出題時の補足説明で「できれば手順だけでなく、なぜその手が正解になるのか、考察も添えていただけると幸いです」とコメントしたのは、この誤解がどれだけ発生したかを把握したかったからです。手順としては正解を答えているので、「26n 飛生」と書いてあれば正解として扱いましたが、解釈を誤った「隠れ誤解者」は多数に上るようです。初手飛成を反則として明確に認識しているかどうか分からない短評もあるので、正確な「隠れ誤解者」の数は分かりませんが、1 手詰でありながら、行き詰まり氏の 3 手詰「新たなる殺意」を越える誤解率を弾き出しているかもしれません。

【短評】

若林さん

成は龍を逃げられてだめ、33 飛生は合駒、ということでしょうか。

変寝夢さん

27 飛成、X 龍で何か入れてから 27 龍までにしたくなる。

☆「駒全マネ禁」特有の「成」がある場合の「挿入句追加」のテクニックですね。**169-8** も「駒全マネ禁」なので、このテクニックについては **169-8** の解説文で紹介します。

たくぼんさん

2 手目飛を打たれた時に 26 飛を動かせないように成らずですか。

るかなんさん

33 飛不成が成立しない理由でしばし首を捻り。そういえば最善詰だった。

☆最善指定がないと手数は余分に掛かりますが 33n 飛生でも詰みますね。

荻原和彦さん

n 飛成は n 龍の逃れを生む。▲26n 飛生は次に▲36n 飛を見ているが、受方は n 飛以外の応手で王手を外せず痺れている。

さつきさん

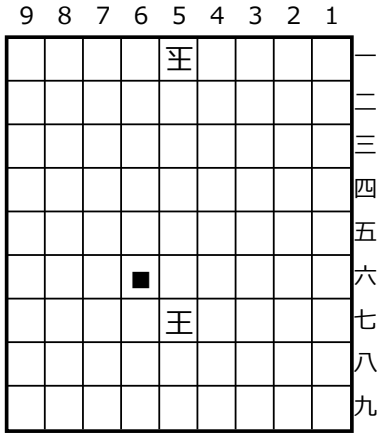
ルール上次に受方が n 偶王を取れないので合法手という認識でいいのでしょうか。

占魚亭さん

成るとダメ、ということか。

■ 169-3 占魚亭氏作（正解２名）**※実質１名！**

協力自玉詰 6手



持駒 n香

※■:Imitator
玉以外の駒はすべて中立駒

【ルール】

・**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）

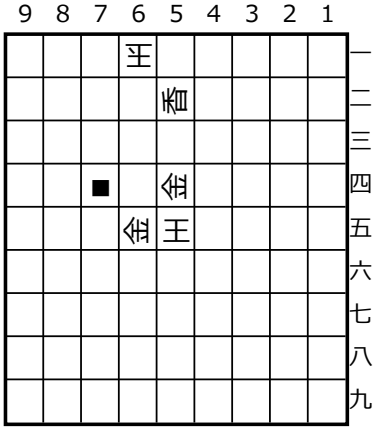
・駒を打ったときは動かない
・Imitator は元の駒と同時に動く
・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にもならない
・Imitator がホッパー系の駒を模倣するときは跳躍も模倣できなければならない

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【解答】

52n 香 65n 金 46 王[I55] 54n 金
55 王[I64] 61 玉[I74] まで 6 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

2019 年 5 月完成。
都詰。正解者が出るかどうか……。

【解説】

持駒が中立香で玉同士が同じ筋で向かい合っている初形。通常なら王手を掛けることはできません。中立香で王手をすると、それは相手玉への王手となると同時に、自玉へ王手する反則となるからです。一方的に攻方だけが王手をすることは可能でしょうか？

それを可能にするのが Imitator の存在です。本局では Imitator が六段目に置かれており、初手「52n 香」か「53n 香」なら、攻方玉への中立香の王手を Imitator がシャットアウトしてくれます。

普通なら合駒請求できる「53n 香」が最有力候補ですが、Imitator を利用すれば「52n 香」でも「65Ｘ」の壁駒を打つ受けがあります。どちらを選ぶか迷いますが、選択の効果が出るのは何と最終手。つまり 52 か 53 かは保留したまま詰筋を探す必要があるのです。

2 手目以降のことを考えましょう。本局は協力自玉詰なので、攻方玉から遠い「合駒」よりも、攻方玉の近くに駒を発生させる「壁駒」の方が役に立ちそうです。初手に打った中立香はそこに置いたまま、壁駒打・攻方玉移動を繰り返して、攻方玉を詰めるお膳立てを整えるパターンだということも推測できるでしょう。しかし、壁駒の種類も玉の移動先も膨大で、絞り込みは困難です。

こんな時は迷わず出題時のヒントを読んでください。**「中立金で復活両王手」**と書いてありますね。壁駒として発生させる駒はいずれも中立金であり、中立金の利きを（Imitator を移動させて）有効化して両王手を掛ける手順に読みを絞ることができます（それでも解図は大変な作業だと思いますが…）。

作意は壁駒で中立金を 2 枚発生させ、攻方は Imitator を盾に自玉への王手を回避しつつ、2 枚の中立金の焦点に攻方玉を移動。最後は受方玉と Imitator の移動で、無効化されていた 2 枚の中立金の利きを一気に有効化し、攻方都玉を両王手で詰上げます。自ら死地に飛び込む 5 手目 55 王と、それに応じる 61 玉の呼応が見事ですね。

この詰上りで初手が 52n 香である理由が判明します。もし初手 53n 香として同じように進めると、最終手に対し香を壁駒として利用する 43n 金[I63]や 44 王[I63]の受けが生じてしまうのです。「壁駒化回避の短打」。それが初手が 52n 香に限定される理由だったのです。

本局は「玉以外はすべて中立駒」という設定ですが、もし中立駒でなかったらどうなるでしょう？　面白いことに本局とほぼ同様の手順で完全作となります。

〔**参考**〕使用駒が中立駒でない場合の詰手順
52 香 65 銀 46 王[I55] 54 金
55 王[I64] 61 玉[I74] まで 6 手

2 手目が銀になっている以外、本局の作意と同じですね。使用駒が中立駒の場合は 2 手目 65n 金で、通常駒の場合は 65 銀なのはなぜでしょう？

使用駒が中立駒の場合に 2 手目 65n 銀とすると、最後に 43n 金[I63]という受けがあって詰みになりません。

逆に使用駒が通常駒の場合に 2 手目 65 金と

すると、香が通常の香なので 54 玉が可能です。

中立駒と通常駒で手順がここまで似通うのは珍しいことですが、中立駒作品で苦戦したときに通常駒に置き替えて考えるのは、試してみる価値のある解図テクニックの一つです。幸運に恵まれれば、有力なヒントが得られるかもしれません。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
５手目逆王手じゃないのにびっくり。

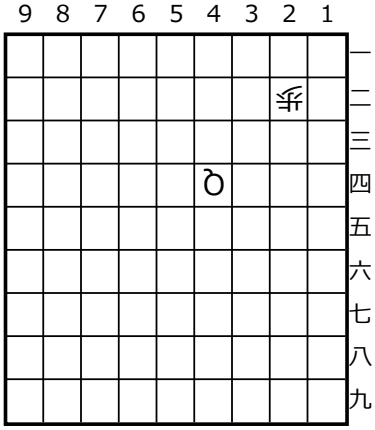
たくぼんさん（※無解）
解けません。
中立駒も苦手ですがそれに Imitator が付いては･･･

るかなんさん
一見すると繋げるのも困難なのに、解後感はこれで限定されることに驚く。

☆るかなん氏は作者以外で唯一の正解者となりました。本局の難度を考えると殊勲賞物だと思います。

■ 169-4 若林氏作（正解２名）※実質１名！

マキシ協力詰 29手

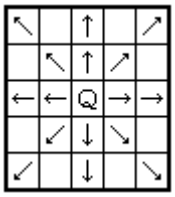


持駒 桂2歩7賢4
※賢:Fers、Q:Queen王

【ルール】

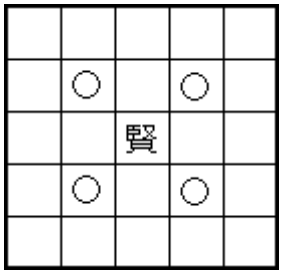
・**マキシ**
受方は最長距離の着手を選ぶ。
（補足）
・攻方は任意の着手が可能（ただし王手義務はある）
・距離は将棋盤を９×９の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。

・**Queen**（Q）
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



（矢印がQの走る方向）

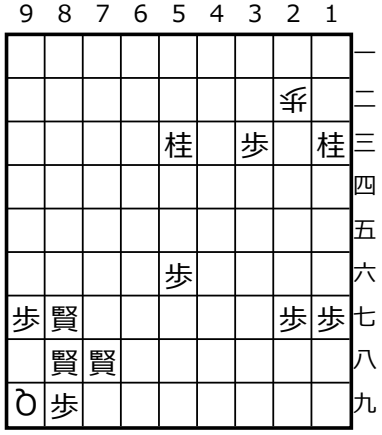
・**Fers**（賢）
(1,1)-leaper。斜め１マスに利く駒。



（○が賢の利き）

【解答】

55 賢 49Q 58 賢 41Q 53 桂 96Q
97 歩 16Q 17 歩 86Q 87 歩 26Q
27 歩 76Q 67 賢 21Q 13 桂 87Q
78 賢 32Q 33 歩 98Q 87 賢打 88Q
89 歩 55Q 56 歩 99Q 88 賢 まで 29 手
(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

手数はこちらのほうが長いですが、出題順は先になると嬉しいです。下段で詰むのが主張。

【解説】

マキシの条件下で Queen 王（Q）を大量の桂歩と Fers（賢）を使って捕まえよという作品。**WFP167-3** と同じルールのシリーズ作です。
本局の特徴は 99Q の形で詰むこと。桂も歩も

前に利く駒ですから、一段目にQを落として詰めるのが自然に思えますが、そうならない所に本局の最大の価値があります。

解図にあたっての最大の難関は初手 55 賢。2 手目 99Q を防がないと手数超過になるので、これを防ぐための投資です。とはいえ、早々に貴重な賢を手放すので指しにくい一手でしょう。

初手 55 賢とすれば 2 手目は 49Q か 94Q の二択。直感的には賢を使わずに済む 94Q を選びたくなりますが、それでは不詰。Q の九段目への移動は必ず出てくるので、結果論になりますがここで 49Q として貰った方が良いのです。

2 手目 49Q に対しては 58 賢か 38 賢の二択。ここで手放す賢の再利用を考えると 3 手目 58 賢の選択は自然な一手です。以降、この賢は 67→78 と動く大活躍を見せ、詰上りでも 89 歩を支える重要な役割を果たします。

22 歩は非限定防止のための配置。これがないと 13 手目 27 歩の代わりに桂を使い、17 手目 13 桂の代わりに 22 歩とする手順が成立します。やむを得ないとはいえ、これがなければ裸玉になるだけに、惜しい配置です。

Q が盤上を大きく飛び回る手順は、眺める分には楽しいですが、解くとなると桂歩賢の選択に悩まされます。本局と次局で大量の紛れを乗り越えて作意に到達した占魚亭氏には惜しみない拍手を送りたいと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

個々の手の意味はわからないが、エネルギーは感じられた。

たくぼんさん（※無解）

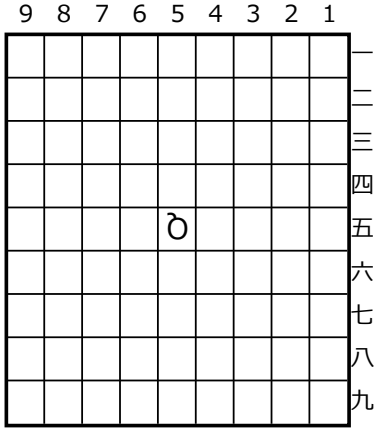
紛れが多すぎてギブアップ。11 辺りが詰上り位置かと思いますが解けませんでした。

占魚亭さん

打った歩（87 歩）を賢に変えるのがポイントですね。

■ 169-5 若林氏作（正解２名）**※実質１名！**

マキシ協力詰 27手



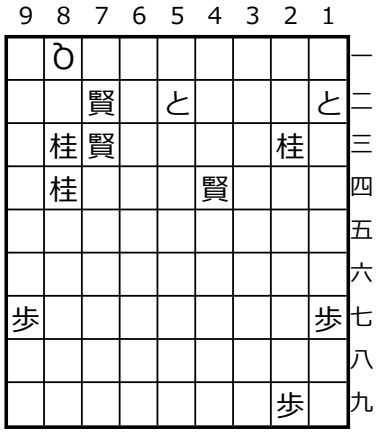
持駒 桂3歩5賢4

※賢:Fers、Q:Queen王

【解答】

44 賢 19Q 28 賢 11Q 23 桂 91Q
83 桂 28Q 29 歩 82Q 73 賢 12Q
13 歩 92Q 84 桂 22Q 12 歩成 52Q
53 歩 16Q 17 歩 96Q 97 歩 41Q
52 歩成 81Q 72 賢 まで 27 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

そのまま都裸玉です。

詰め上がりを余詰順っぽいとみるか意外と見るかで、採否を迷った図です。

【解説】

今まで裸玉＋１で唯一解を成立させてきたこのシリーズ。ついに「＋１」が取れた純粋な裸玉の登場です。厳密に言えば **WFP167-3** でも還元玉さえ諦めれば裸玉の完全作になっていたわけなので、裸玉自体より、盤の中心にQ王を置いた都裸玉という点が本局最大のアピールポイ

ントでしょう。

手順は正に物量による圧迫。持駒の枚数が 12 枚なので、「打」以外の攻方の手は 2 回だけ。作意でこの 2 回は「歩成」に使われます。冒頭 2 手の選択で後々の展開が大きく変わるので、そこで正解を先に引けるかどうかが、解図時間に大きく影響するでしょう。

詰上りの盤上駒数は 12 枚。3 手目に打った 28 賢が消えただけで、後はすべて盤上に残っています。Q が大きく動くのがこのシリーズの面白さですが、煙詰とは逆に盤上の駒数が増えていく視覚的な面白さも本局は兼ね備えていると思います。

なお、Q 王を詰めるマキシ協力詰で、賢の使用が必須かと言えば、そうではありません。他の持駒でも Q 王が盤上を飛び回る完全作はたくさん見つかります。興味のある方はぜひ研究してみてください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

正に押さえ込み。

たくぼんさん（※無解）

こちらも紛れが多すぎて無理でした。

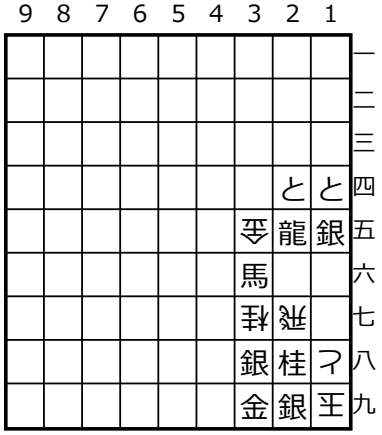
詰上りの推測が出来ないのは大変です。

占魚亭さん

4 と同様に隅に閉じ込めようと考えたけれども上手くいかず大苦戦。難しかった……。

■ 169-6 三角淳氏作（正解 5 名）

攻方取禁協力詰（受先） 26手



持駒 桂2

【ルール】

・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）

・あくまで手順中に攻方の駒取りが出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

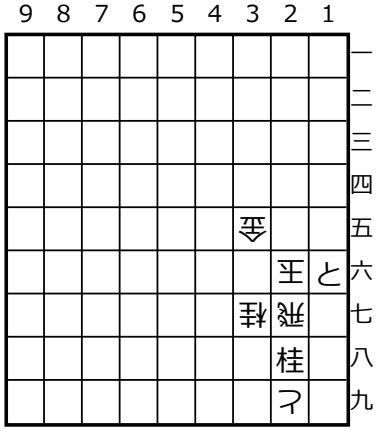
・受先

受方から指し始める。

【解答】

29 と 16 龍 17 飛生 18 馬 同玉 27 龍
19 玉 18 龍 同玉 27 銀 同玉 19 桂
同飛生 38 金 17 玉 26 銀 同玉 25 と
同玉 17 桂 同飛生 15 と 26 玉 27 金
同飛生 16 と まで 26 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

コンパクトな構図から、玉方の飛が不成で 4 回動いて元の地点に戻る（27→17→19→17→27）点が見どころといえるでしょうか。

【解説】

受先作品は初手に大きな比重が置かれることが多いですが、本局の初手はかなり異質。攻方取禁の条件により、初手は実質「29 と」の一択です。本局の「受先」は難解性を増すためではなく、易しい導入を付けることで解図に入りやすくする役割を持っています。

3 手目から本局の主役である飛の活躍が始まります。玉を上部に引っ張り出すため「17 飛」は必然ですが、ここで「不成」とするのが重要な伏線。その効果は最終手に現れます。

その後も飛の活躍は続きます。まず邪魔な 16 龍を処分した後、38 銀を捨てて玉を七段目に引っ張り出します。このとき 17 飛が邪魔になるのでこれを一旦 19 に待避させるのが味な手順。こ

れで更に玉を上部へ引っ張り出すことが可能になりました。

玉を五段目まで引っ張り出すと、「14 と」の活用が可能になり、鮮やかな収束に入ります。17 桂の捨駒で 19 に待避させていた飛を呼び戻し、27 金の捨駒で 27 地点を埋めつつ飛の利きを１筋から逸らすことで、「28 桂・16 と」の２枚が連携した綺麗な清涼詰が実現しました。飛を常に「不成」で動かしていたのは、この詰上りを成立させるためだったのです。

本局は捨駒を連発し、清涼詰で詰め上げる爽快な手順に、飛の翻弄を組み合わせた作品。飛不成の意味は最後に判明し、還元飛で詰む構成も完璧です。普段はフェアリーを解かない人も、この作品を見れば、きっとフェアリーに興味を持ってくれるのではないでしょうか。

【短評】

若林さん
詰め上がりが想定できず大変でした。
ルールはともかくこれをスターターにするのは勇気がいりそう。

変寝夢さん（※無解）
初手の駒取りは意外。

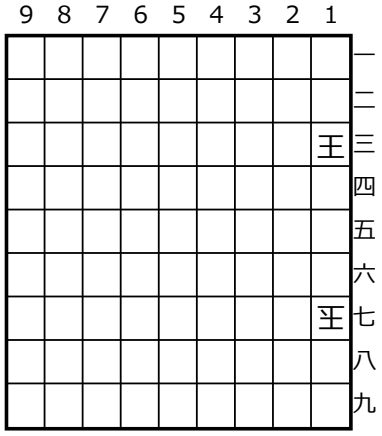
たくぼんさん
ホッとするルールと手順。
15 パズルのようでした。

荻原和彦さん
桂の王手を入れるには玉を隅から追い出すほかなく、前半 11 手は必然と言える。
平易な手順ながら、受方飛のスイッチバック(27→17→19→17→27)が味良い。

さつきさん
龍で 25 手目まで進めて飛に戻しました。飛が生のまま還元する面白い手順でした。

占魚亭さん
受方飛のルントラウフ。
綺麗に捌けるのも良いですね。

■ 169-7 神無太郎氏作（正解１名！）
点鏡AntiAndernach
打歩協力自玉詰（受先） 15手



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）

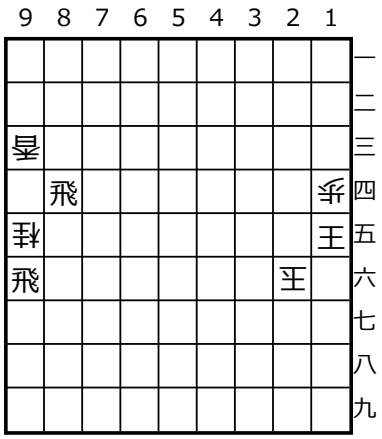
・**打歩**
打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

・**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）

【解答】

96 飛 14 王 95 飛転 15 王 26 玉 84 飛転
95 飛 17 王 93 飛転 84 飛生 93 香 15 王
95 桂 96 飛 14 歩 まで 15 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

神無太郎氏による点鏡×αの協力自玉詰双裸玉シリーズ。今回はαの部分に AntiAndernach という比較的作例の少ない条件が与えられています。打歩条件のことは一旦忘れて、AntiAndernach と点鏡に意識を集中しましょう。

初形は、攻方手番なら王手が掛けられない形です。受先の初手で性能変化の種駒を置くとして、次に王手が可能なのは 98 飛か 96 飛しかありません。98 飛だと以下「12 王 99 飛転（97 飛転は自玉に王手を掛ける反則） 11 王…」以下、後が続きません。飛が戻れば堂々巡り、合駒や２筋に受方玉が脱出する手は王手が掛からなくなります。

とにかく受方玉を２筋へ脱出させないと話が始まらないということで、「96 飛 14 王 95 飛転 15 王 26 玉」の 5 手が決まります。この次の 84 飛転も必然手。これ以外に攻方が王手を回避しつつ逆王手を掛ける手はありません。

頭 6 手は意外とすんなり決まりましたが、問題はこの後。95 飛打（作意。盤上の移動だと「転」になるので「打」は省略可能）の他に、受方玉を飛の利きでどこかに飛ばして 86 王以下という紛れもあります。盤上の駒を増やした方が詰みやすいという経験則に従って 95 飛を選ぶことはできるかもしれませんが、玉を飛ばす紛れも魅力的です。そこで、出題時に**「攻方玉は１筋のみ動き、受方玉は１回だけ動きます」**というヒントを付けました。

7 手目 95 飛の後は再び玉を飛にしたり元に戻したりというやり取りが出現しますが、その繰り返しを打破するのが 10 手目 84 飛生。これは駒取りなので AntiAndernach の条件下でも所属変更は起こらず、持駒に飛が加わります。そこから先は盤上に香桂歩が次々と出現する怒涛の収束。この収束 5 手の間、AntiAndernach の作用は表面に現れませんが、84 飛を再活用する余詰順を水面下で防いでいます。

点鏡の双裸玉は対称地点に駒を打つ遠隔操作が手順の主体となるので、AntiAndernach ではなく Andernach と組み合わせると、「転」がほとんど現れず、ルールを組み合わせた効果があまり感じられません。点鏡は駒の所属に関係なく性能変化が起こるので、AntiAndernach との相性も良いのです。本局はそんなルール相性の良さを示す一局と言えそうです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
点鏡＋異種ルールシリーズかな。
84 飛生が印象に残る。

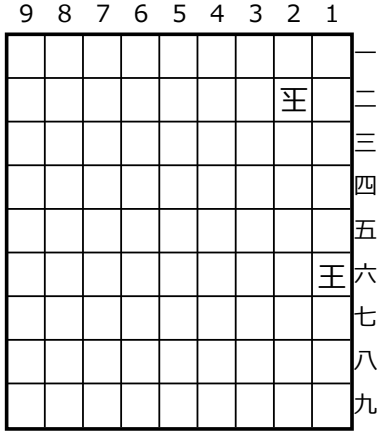
たくぼんさん（※無解）
これはほとんど手付かずでした。すいません。

占魚亭さん
ヒントから詰み形の予想を立てて、何とか解けました。鮮やかな飛転×２。

☆本局も正解者は占魚亭氏のみ。氏は３つの作品でただ一人の正解者となっており、今回のＭＶＰと言えるでしょう。

■ 169-8 真 T 氏作（正解１名！）

駒全マネ禁
協力自玉ステイルメイト(駒余り可) 12手



持駒 飛桂3香歩2

【ルール】

・ステイルメイト
王手は掛かっていないが合法手のない状態に

する。

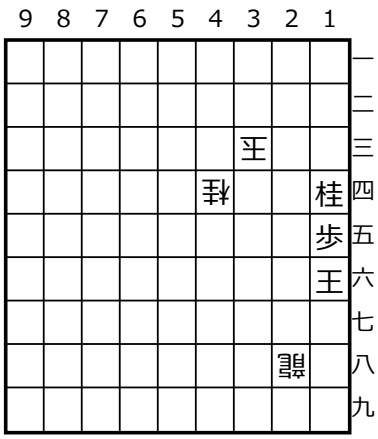
・駒余り可

最後に攻方持駒が余っても良い。

【解答】

42 飛 32 桂 28 香 27 飛 23 歩 同飛成
14 桂 33 玉 44 飛成 28 龍 15 歩 44 桂
まで 12 手

(最終形)



持駒 桂2

【作者のコメント】

持駒があるのにステイルメイト。

駒全マネ禁なら、持駒 1 種であれば簡単に可能です。

最終図で持駒が桂 2 枚余りますが、1 枚減らすと、

42 飛 32 角 26 香 33 玉 25 桂 42 玉
43 歩 同角 34 桂 同角 43 歩 同玉 まで 12 手

の余詰があります。

16 玉を動けないようにするための 15 歩を動けないようにする 14 桂限定が気に入っています。

【解説】

持駒が余る協力自玉ステイルメイト。

それどころか、最終図を見ただけだと、盤上の駒を動かせそうに見えるでしょう。

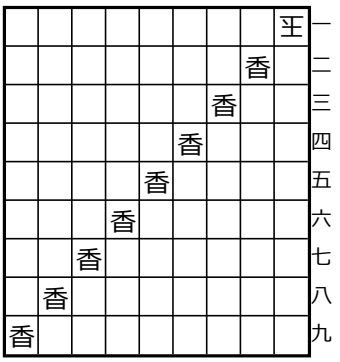
持駒が余るステイルメイト作品はいくつか発表されていますが、従来は二歩禁や打歩詰禁のような「標準装備」の禁則を使うものが主流でした。これらの作品では歩を各筋に予め配置するか、手順に歩を並べて行くパターンが使われます。

例外的に香が余る作品も存在します。

〔**参考図**〕香が余る協力自玉ステイルメイト

神無太郎

マドラシばか自殺ステイルメイト 88 手



攻方持駒 香37
受方持駒 ∞
(Web Fairy Paradise,2012年2月)

19 香 18 香 17 香 16 香 15 香 14 香
13 香 12 香 21 香成 同玉 29 香 28 香
27 香 26 香 25 香 24 香 23 香 22 香
31 香成 同玉 39 香 38 香 37 香 36 香
35 香 34 香 33 香 32 香 41 香成 同玉
49 香 48 香 47 香 46 香 45 香 44 香
43 香 42 香 51 香成 同玉 59 香 58 香
57 香 56 香 55 香 54 香 53 香 52 香
61 香成 同玉 69 香 68 香 67 香 66 香
65 香 64 香 63 香 62 香 71 香成 同玉
79 香 78 香 77 香 76 香 75 香 74 香
73 香 72 香 81 香成 同玉 89 香 88 香
87 香 86 香 85 香 84 香 83 香 82 香
91 香成 同玉 99 香 98 香 97 香 96 香
95 香 94 香 93 香 92 香 まで 88 手

(最終形)

攻方持駒 香
受方持駒 ∞

上図は「行き所のない駒」の禁則を利用して、香の打ち場所をなくしています。作品の狙いは別にあるのですが、それは当時の記事をご覧く

ださい。重要なのは「マドラシ」を用いて盤上に残留した駒の動きを封じていることです。標準の禁則ではなく、独特の禁則を持つフェアリー条件を利用すれば、かなり風変わりなステイルメイトを実現できることを上の作品は示しています。

上図は一段目に空マスがありますが、これを埋めれば「二歩禁」や「行き所のない駒」の禁則に頼ることなく持駒が余るステイルメイトを実現できます。実際、真Ｔ氏は **WFP166-8** で盤上を埋め尽くし、全種の持駒が無限にあっても着手が不可能なステイルメイト（協力自玉ステイルメイトではなく協力ステイルメイト）の作品を披露しています。この作品では「安北」「Andernach」の２条件が使われていますが、それはあくまで補助的なものであり、ステイルメイトを実現するために用いられている主要な原理は「既に駒がある場所に持駒を打つことはできない」と「味方の駒のある場所には移動できない」という基本的な合法手生成規則です。

本局はこうした作品で用いられる「ずらりと歩を並べる」や「盤上を駒で埋め尽くす」とは一線を画す手段で持駒が余るステイルメイトを実現しています。

それが「駒全マネ禁」の利用です。

「駒全マネ禁」では直前の指し手と同じ種類の駒の着手が禁じられます。従って受方が最後に指したのと同じ種類の駒が持駒に残っていてもそれを打つことはできません。従って「余る持駒と同じ種類の駒を最後に動かそう」というのが解図の基本方針になります。持駒の中で最も数が多い桂がその対象だという推測も立てやすいでしょう。しかし、それだけでは本局を解くことはできません。ステイルメイト以前の手順でも「駒全マネ禁」の手筋がふんだんに使われているからです。

手順を一つずつ見ていきましょう。

初手 42 飛は直感では浮かびづらい手です。これは 32 桂合をさせて、後に「44 飛成 同桂」とし、「受方が最後に動かした駒」を桂にする狙いです。しかもこれを直接的に実現するわけではありません。「44 飛成」と「同桂」の間に別の手を挟み、「44 飛成 Ｘ（＝龍の着手） Ｙ（＝桂以外の着手） 44 桂」という形で実現するのです。ある２手の最初が「成」だった場合に「１手目の駒が成った駒と同種の駒の着手」「２手目の駒と違う駒の着手」を挿入するのは「駒全マネ禁」に特有のテクニックで、これがあると「駒全マネ禁」らしさがグッと増します。更に本局においては謎解きの重要な鍵となっています。

次の好手は 3 手目 28 香の限定打。成れる位置に飛合をさせるのが主な目的ですが、29 香でだめな理由は 10 手目に判明します。28 香と 42 飛の手順前後はできません。「28 香 27 飛 42 飛」は駒全マネ禁では反則です。4 手目 27 飛合を 23 で成らせる手順は収束への布石です。

特に面白いのが 7 手目 14 桂。手数短縮のためには桂は駒台に残しておいた方が良さそうですが、それでは持駒の歩の処理に困ります。最終図で桂が動けなくなることを見越して、15 歩の「蓋」となる桂を予め打っておくわけです。15 歩は 16 王の前方の利きを止める「蓋」です。

ステイルメイト型の構築では「蓋」の終端をどう止めるかが常に問題となります。一般に「蓋」自身が行き先を持つため、「蓋の蓋」、「蓋の蓋の蓋」…のようにどんどん駒が増えていきます。それを防ぐための終端駒には「玉」が使われることが多いのですが、本局では「駒全マネ禁」を利用して「桂」が終端に使われています。理論的にはどんな駒でも「駒全マネ禁」では終端駒として使えるわけですね。

最後は狙いの「44 飛成 同桂」の間に「28 龍 15 歩」の２手が挿入された「44 飛成 28 龍 15 歩 44 桂」でステイルメイト達成。最後は桂が 2 枚駒台に残っていますが、これは打てません。28 龍が香を取る手になるよう、3 手目 28 香が限定打だったことも判明します。

本局は「駒全マネ禁」を手順と最終形にフル活用した作品ですが、持駒の数が少ないと余詰を生じるのが芸の細かいところです。作意の最終図で桂が 2 枚余っているので、桂を１枚減らしても大丈夫に思えますが、作者のコメントにある通り、持駒の総数が 6 枚になるので、すべての持駒を使い切り、最終手を「玉」にして攻方玉を動けなくする筋の余詰が生じます。もしこの手順が存在しなければ、持駒を 6 枚にできるので「駒余り可」の条件があっても「駒が余らない手順が作意かも…」という疑心暗鬼を抱かせ、一層難解さが増したと思います。

【短評】

若林さん（※無解）

とにかくステイルメイトにしたが 18 手。

92 飛 82 角 23 歩 同玉 93 飛 33 桂
28 香 同角成 15 桂 34 玉 35 歩 同玉
95 飛 34 玉 26 桂 24 玉 25 飛 同桂

12 手では双方忙しいのに一向に手順が見えない。禁手に気づかない時間が長くなかなか辛いが楽しくもある。しかしどうやって短縮するのだろう。

☆飛を活用する筋はやはり見えづらかったのでしょうね。桂を残す選択は正しかったですが、手数超過となりました。

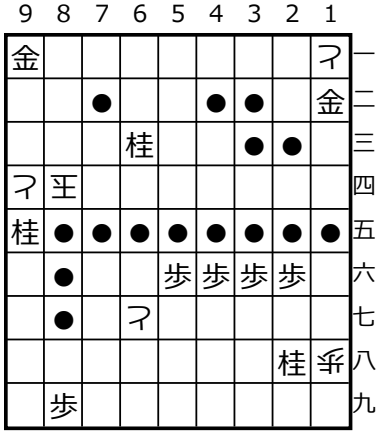
たくぼんさん

詰四会で見せていただいたのですがすっかり手順を忘れてしまい再度解くはめになりました。１手目２手目がまさかの手順でした。傑作です。

☆たくぼん氏は本局唯一人の正解者となりました。一度見た経験があるのは会合主催者として詰棋界に貢献した特典なので、堂々と唯一人の正解者であることを誇ってください。

■ 169-9 たくぼん氏作（正解３名）

ミニ協力詰 219手



持駒 歩

※●:着手・通過不可

【ルール】

・ミニ

受方は最小距離の着手を選ぶ。

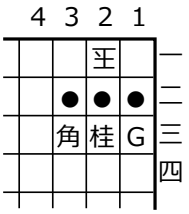
（補足）

・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。

・石、岩（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



持駒 なし

G:Grasshopper

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。

（補足）

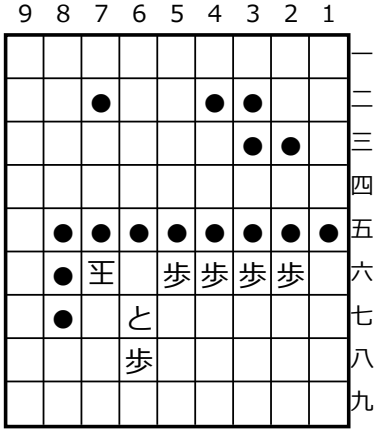
・ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。従来は「ホッパー系の駒のジャンプ台になる」としていたが、ジャンプ台になるものを Pyramid（◆）として分離した。

【解答】

83 桂成 74 玉 73 圭 同玉 74 歩 83 玉
73 歩成 93 玉 92 金 同玉 82 と 93 玉
92 と 83 玉 93 と 84 玉 94 と 74 玉
84 と 64 玉 74 と 54 玉 64 と 44 玉
54 と 34 玉 44 と 24 玉 34 と 14 玉
24 と 同玉 16 桂 14 玉 13 金 同玉
14 歩 12 玉 13 歩生 22 玉 12 歩成 同玉
24 桂 13 玉 12 桂成 14 玉 13 圭 24 玉
14 圭 34 玉 24 圭 44 玉 34 圭 54 玉
44 圭 64 玉 54 圭 74 玉 64 圭 84 玉
74 圭 94 玉 84 圭 95 玉 94 圭 96 玉
95 圭 97 玉 96 圭 98 玉 97 圭 99 玉
98 圭 89 玉 88 圭 79 玉 78 圭 69 玉
68 圭 59 玉 58 圭 49 玉 48 圭 39 玉
38 圭 29 玉 28 圭 19 玉 18 圭 29 玉
28 圭 39 玉 38 圭 49 玉 48 圭 59 玉
58 圭 69 玉 68 圭 79 玉 78 圭 89 玉
88 圭 99 玉 98 圭 同玉 99 歩 97 玉
98 歩 96 玉 97 歩 95 玉 96 歩 94 玉
95 歩 93 玉 94 歩 92 玉 93 歩生 91 玉
92 歩生 81 玉 71 桂成 82 玉 81 圭 同玉
91 歩成 71 玉 81 と 61 玉 71 と 51 玉
61 と 41 玉 51 と 31 玉 41 と 21 玉
31 と 22 玉 21 と 12 玉 11 と 13 玉
12 と 14 玉 13 と 24 玉 14 と 34 玉
24 と 44 玉 34 と 54 玉 44 と 64 玉
54 と 74 玉 64 と 84 玉 74 と 94 玉
84 と 95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉
96 と 98 玉 97 と 88 玉 98 と 78 玉
88 と 68 玉 78 と 58 玉 68 と 48 玉
58 と 38 玉 48 と 28 玉 38 と 18 玉
19 歩 17 玉 18 歩 16 玉 17 歩 同玉
27 と 18 玉 17 と 28 玉 27 と 38 玉
37 と 48 玉 47 と 58 玉 57 と 68 玉

67 と 58 玉 57 と 48 玉 47 と 58 玉
48 と 68 玉 69 歩 67 玉 68 歩 66 玉
57 と 76 玉 67 と まで 219 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

手数は長いですが、移動距離が長いだけでキーポイントを繰り抜ければ難しくはないでしょう。ミニとマキシでいろいろと遊んでいたところの産物です。

【解説】

密室内で金や成金で玉を追い回すのは協力詰の定番の一つですが、余詰を防ぐため、軌道は三～九段目しか用いることができません。ただ、性能変化ルールでは一段目に軌道を設定した作品もあります。たくぼん氏ご自身の作を一つ紹介しましょう。

〔参考〕一段目での金追い

たくぼん
安南ばか詰 113手

持駒 歩
(Takubon's 詰将棋,
第２回安南ばか詰作品展,
2007年2月15日)

手順は「第２回安南ばか詰作品展」(http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AnnanB2.html)を参照してください。

本局では「ミニ」の条件と石（●）を使用し、盤面一杯を使って玉を追い回します。「ミニ」条件により玉がほぼ縦横にしか動けないので、受方が攻方に協力できず、空間がかなり疎な状態にもかかわらず、容易には詰みません。

全体の構成をざっと見てみましょう。

初手～16 手目：

序奏。左辺で小さく方向転換し、94 とをはがして横に追う準備を整える。

17 手目～30 手目：

横追いで玉を右辺に移す。

31 手目～48 手目：

と金を捨てて 28 桂を活用。更に 12 金を捨てて桂とバトンタッチし、方向転換。成桂で左辺に追う準備を整える。

49 手目～72 手目：

成桂で左辺に追い、更に縦追いで玉を九段目まで運ぶ。

73 手目～106 手目：

横追い一往復で 18 歩を入手。成桂も捨てて歩で縦に追う準備を整える。

107 手目～126 手目：

歩で縦に追い、玉を一段目に運ぶ。更に横追いの邪魔になる 63 桂を消去する。

127 手目～144 手目：

歩を成って横に追い、11 とを取って歩を入手。すぐに折り返さず、わざわざ１筋まで回ったのは歩を入手するためだった。

145 手目～170 手目：

横追いで再び９筋へ。次に縦追いとなるが、今度は九段目ではなく、八段目で止まる。

171 手目～186 手目：

横追いで再び１筋へ。途中の筋は六段目に歩が置いてあるので、二歩禁により歩が使えない。

187 手目～194 手目：
歩を犠牲にしてと金を七段目に移す。これで 67 とを狙うことができる。

195 手目～205 手目：
67 とを入手。ここからどう収束するか？

206 手目～最終手 219 手目：
一旦４筋まで戻して、と金を八段目に引き、６筋に歩を据える。これを足場として 219 手目 67 とで大団円。

以上 219 手の長丁場でしたが、個々の手順は難解ではなく、地道に一つ一つ鍵を開けていけば、順番に扉が開いて目的の部屋にたどり着ける構成となっています。迷宮を彷徨うというより、装飾や調度品を鑑賞しながら、大きなお屋敷を巡っている感じですね。実際に解いて散りばめられた謎を解決して行くのが一番ですが、手順を追って並べるだけでも楽しい作品だと思います。

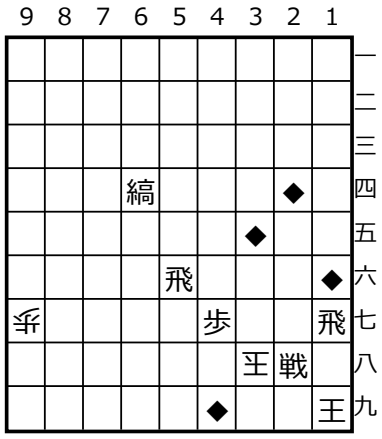
【短評】

若林さん
楽しい追い回し。下段に一度戻ってくるのが味が良く、WFP200 回記念作に通じるものがある。

占魚亭さん
17 か 76 で詰むと踏んでいたけど、76 の方でしたか。

■ 169-10 上田吉一氏作（正解７名）

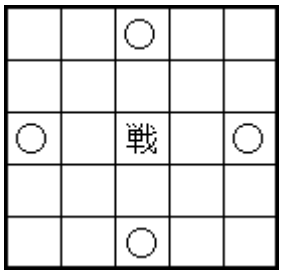
協力自玉詰 118手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※縞:Zebra、戦:Dabbaba
◆:Pyramid

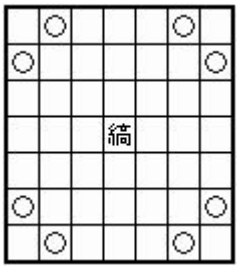
【ルール】

・**Dabbaba**（戦）
(2,0)-leaper。
縦横２マス跳んだ位置に利く駒。



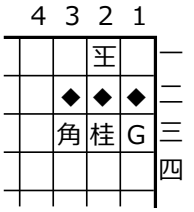
（○が戦の利き）

・**Zebra**（縞）
フェアリーチェスの Zebra。(2,3)-leaper。
３対２の方向に跳ぶ八方桂。



（○が縞の利き）

・**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。



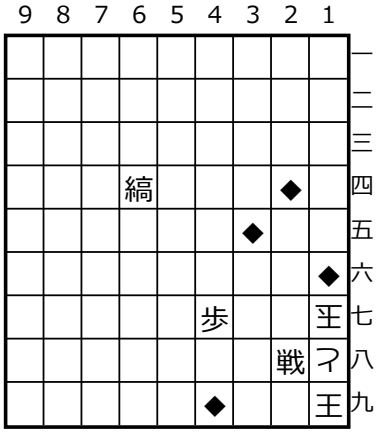
持駒 なし
G: Grasshopper

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

【解答】

37 飛 同玉 36 飛 27 玉 26 飛 38 玉
36 飛 37 飛 同飛 同玉 17 飛 27 飛
同飛 同玉 25 飛 26 飛 同飛 38 玉
98 飛 同歩成 36 飛 37 飛 同飛 同玉
17 飛 27 飛 同飛 同玉 25 飛 26 飛
同飛 38 玉 88 飛 同と 36 飛 37 飛
同飛 同玉 17 飛 27 飛 同飛 同玉
25 飛 26 飛 同飛 38 玉 78 飛 同と
36 飛 37 飛 同飛 同玉 17 飛 27 飛
同飛 同玉 25 飛 26 飛 同飛 38 玉
68 飛 同と 36 飛 37 飛 同飛 同玉
17 飛 27 飛 同飛 同玉 25 飛 26 飛
同飛 38 玉 58 飛 同と 36 飛 37 飛
同飛 同玉 17 飛 27 飛 同飛 同玉
25 飛 26 飛 同飛 38 玉 48 飛 同と
36 飛 37 飛 同飛 同玉 39 飛 38 飛
同飛 同と 17 飛 27 飛 同飛 同玉
25 飛 26 飛 同飛 37 玉 36 飛 27 玉
37 飛 同と 25 飛 26 飛 同飛 17 玉
27 飛 同と 18 飛 同と まで 118 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

飛打飛合を使った持駒増幅と、歩（と金）の呼び出しを組み合わせた趣向作。

飛を捨てる 6 手の短い序奏を経て、7 手目から始まる 12 手サイクルの手順が本局の基幹となる趣向手順です。飛打飛合を繰り返しながら少しずつ局面を変え、飛を渡しても手順を継続できる状況にすることで、飛を捨てて歩(と金)を呼び出し、攻方玉に近づけます。

これを繰り返して「48 と」の形にする所までは一定の流れ。95 手目 39 飛で初めてサイクル手順を離れ、収束に入ります。以降、飛が足りなくならないよう気を付けつつ、頭金までの詰上りを実現します。

本局の手順の枠組みは **WFP143-6**（出題 WFP 169 号、結果 WFP171 号）と同様ですが、パズル色が強い **WFP143-6** と違い、本局は規則的な手順を最大限繰り返す構成になっています。解答者全員正解で、今回の作品展では貴重な癒し枠の役割を果たしてくれました。

【短評】

変寝夢さん
本作のゼブラの様に、利きはあるけど移動距離が長くて移動しても王手が出来ないリーパーは余詰防止に使い勝手がいいですね。

若林さん
短めの序から規則的な歩の呼び出し。
気持ちよく楽しめました。

たくぼんさん
飛の応酬だけで 97 歩を連れてくる見事な趣向。これは楽しかった。

るかなんさん
48 まで運んでからしっかり第二ラウンド。

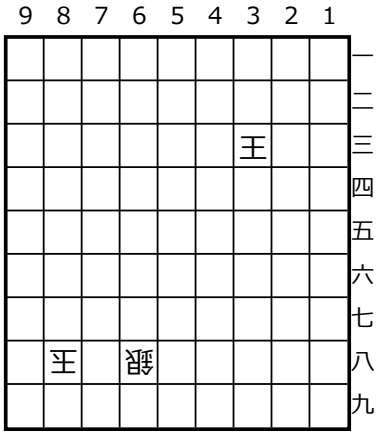
荻原和彦さん
14 手サイクルで順調に受方と金を呼び込めたものの、収束の発見にちょっと苦戦。
駒を消費せずにと金を動かす順(特に 103～110 手目)が大切な手続き。

さつきさん
飛車を短く使うサイクルの味が良いです。
収束も解きごたえがありました。

占魚亭さん
97 歩（と金）を誘導する楽しい手順。

■ 169-11 さんじろう氏作（正解２名）

ネコネコ協力自玉詰 8手



持駒 銀桂

【ルール】

・ネコネコ

敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上から n 番目の駒は下から n 番目の駒の性能になる。

（補足）

・旧称は「ネコネコ鮮」

・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。

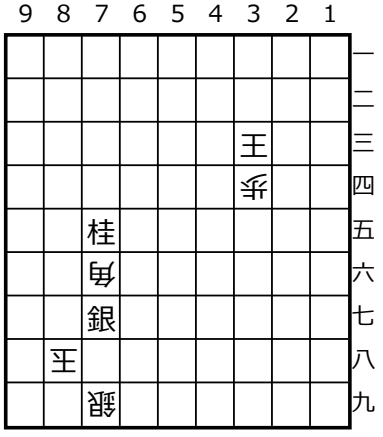
・行き所のない駒の概念はなし。

→初出：ネコネコ鮮の紹介（WFP43 号）

【解答】

77 銀 78 歩 76 桂 79 銀生 67 桂 76 角
75 桂 34 歩生 まで 8 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

4 手目は不成移動付駒です。移動付駒自体は主題として何度も登場していますが、意味付けは主に縦列の偶奇調節でした。今回のは後に出てくる 67 桂引の王手を邪魔する 68 銀をあらかじめ移動しておくというものです。不成は 67 桂引を可能にすることと、その時 77 銀が王手になることの二重の意味付けになっています。とは言え底は浅い。それよりも桂の二段活用がいい感じかと思います。2 手目の歩付は、他の駒だと同様に進んで最後仕留められていない（逃げる余地あり）ので、地味な限定です。

【解説】

打・引・跳の三段活用で桂が大活躍する作品。

双方の玉が遠く離れているので、大技が必要です。玉の位置関係から、弱い駒（歩）を角の性能に変化させて攻方玉の下（34）に飛ばす収束は予想しやすいのではないでしょうか。

問題は角と歩の発生のさせ方。例えば「77 銀 78 歩 79 桂 76 角」は 76 角がその利きを 79 桂に写してしまい、王手を防ぐ手になりません。

これを回避しつつ 76 角を発生させる手段が、作意 3 手目から「76 桂 79 銀生 67 桂」とする 3 手。これを挟んでから 76 角とすれば直接 76 角とした場合と異なり、79 の駒が受方駒なので、自玉への王手にはなりません。攻方玉を詰める角と歩のコンビが出来上がりました。

この手順中「79 銀生」の移動付駒が重要な一手。68 銀が居たままだと、7 手目 75 桂ができませんし、79 銀成とすると 5 手目 67 桂が王手になりません。「だったら最初から 68 銀がなければ良いんじゃない？」と思われるかもしれませんが、68 銀がないと 4 手目 79 角でも良くなってしまいます。つまり 68 銀の配置は非限定の防止も兼ねているのです。これは意味付けが重複しているというより、非限定防止を「不成移動付駒」に逆用した巧妙な作図テクニックと考えてください。

手段を尽くし準備を整えてから、満を持しての最終手 34 歩生は実に爽快。7 筋で発射台を組み立て、遠く 3 筋の玉を仕留める様は、一発必中の凄腕スナイパーのようですね。歩の大ジャンプで詰める作品は性能変化ルールでしばしば見かけますが、それを生み出す過程での桂の活躍がこの最終手を引き立てています。

【短評】

たくぼんさん

34 歩と決め打ちして何とか解けました。

桂の動きがすばらしい。

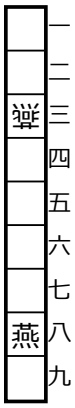
占魚亭さん

打った銀の性能変化を巡る攻防。歩を飛ばして仕留める切れ味鋭い最終手が良いですね。

■ 169-12 springs 氏作（正解２名）

取禁非王手可協力ステイルメイト 37 手

1



攻方持駒 燕3
受方持駒 燕4零
※燕:燕（禽将棋の燕、成ると鴈）
零:Zero
可成地域は相手陣1～3段目

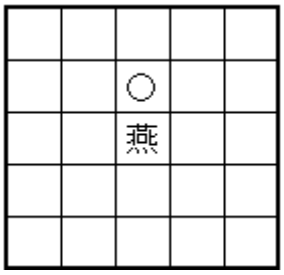
【ルール】

・**取禁**
手順中に駒を取る手があってはならない。

・**非王手可**
攻方に王手の義務がない。

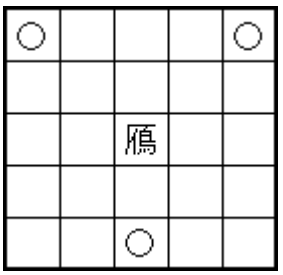
・**Zero**（零）
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。
行き所のない駒にはならない。

・**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。



（○が燕の利き。
同じ筋に三つ以上の燕は存在できない。）

・**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。）

【解答】

12 燕 14 燕 11 燕成 15 燕 13 鴈 16 燕
15 鴈 11 燕 17 鴈 12 燕 19 鴈 17 燕成
16 燕 15 鴈 17 燕 13 鴈 15 燕 11 鴈
16 燕 17 燕 14 燕 18 燕成 15 燕 16 燕
13 燕成 17 燕生 14 燕 16 鴈 15 鴈 18 燕成
13 燕成 14 鴈 17 鴈 16 鴈 15 鴈 13 燕打
18 燕 まで 37 手

(最終形)

1

攻方持駒 なし
受方持駒 零

【作者のコメント】

燕と鴈で１次元盤を埋めるステイルメイト。

控えて打つ 24 手目と不成の 26 手目がポイント。

「最終手は燕打」「手順中で、燕同士が対面する配置や鴈同士が背面一間飛びになる配置を作ってはいけない」「手順中で燕同士が一間飛びで向かい合う配置を作る場合、間のマスが可成地域でなければならない」などに注意すると解けると思います。

【解説】

解説の前にまずはお詫びを。

本局は雁に「行き所のない駒」の禁則を適用しないのですが、出題時にその説明が漏れていました。不詰に悩んだ解答者の皆様にお詫び申し上げます。

本来の将棋盤であれば雁はどこにあっても「行き所のない駒」になりませんが、１次元盤では、一・二段目の受方雁、八・九段目の攻方雁は盤内に利きを持ちません。しかし本局はこれを許容する前提で作られています。一方、一段目の攻方燕、九段目の受方燕には「行き所のない駒」の禁則が適用されます。つまり１次元盤ではなく「通常の盤で着手を１筋に限定したもの」が正しい表現です。以下の解説では「１次元盤」という言葉を使用していますが、正しくは上記の意味なので、その前提でお読みください。

それでは解説に移ります。

本局は１筋のみを使う詰将棋です。九枚の歩が縦に並んだ有名な古図式（小林東箔齋作と伝えられる）を連想する方もいるでしょう。使われている駒も禽将棋の駒なので、タイムトラベルして江戸時代～明治時代の粋人たちと古将棋を使ったパズルで遊んでいる気分ですね。

道具立ては古式ゆかしいものですが、作品内容は極めて現代的。解図にあたっては、的確な戦略を立てる能力、与えられたルールに特有の手筋を発見する能力、粘り強い読みの力という、フェアリー作品の難問の解図に必要なすべての能力を要求されます。

まずは駒の性能について確認しましょう。

燕の性能は歩と同じ。ただし二歩禁の代わりに三燕禁が適用されます。行き所のない駒の禁則も適用されるので、相手陣最奥まで不成で進んだり、打ったりすることはできません。

雁は燕の成駒です。本来なら斜め前２マス分跳べますが、１次元盤上では後ろ２マス分跳ぶ利きだけが有効です。自陣の二段目まで下がるとそれ以上進めなくなりますが、本局では行き所のない駒の禁則は適用しません。

次にルールの確認です。

達成目標は受方の「ステイルメイト」。攻方が指した時点で受方に合法な着手がない状態を目指します。

付加されている条件は「非王手可」と「取禁」。玉がないので「非王手可」は当然ですね。「取禁」はあくまで手順中の駒取りを禁じるものであり、駒を取れないことを前提としてステイルメイトを主張してもそれは認められません。あくまで、手順中に駒取りがあってはいけないという縛りを与えるものです。

次に初形に注目しましょう。

一番重要なのは受方持駒の「零」です。零は「原位置に移動する駒」なので、これが盤上に存在しているとステイルメイトになりません。駒台に零を残し、盤上を攻方・受方双方の駒で埋め尽くし、零を打つ空間を無くすのが目的達成のための基本戦略です。

盤上には攻方・受方ともに１枚燕が配置されています。この燕は放置できません。さっさと燕を成って雁に変えないと、時間の問題で三燕禁に抵触してしまいます。

燕を雁にするには最低でも「打つ」「成る」の２ステップが必要です。そして燕が成ったら、なるべく早く後ろに下げ、次の燕を成れるようにしなければなりません。手数は結構ぎりぎりですね。

自分の方だけ勝手に駒を並べられるなら良いのですが、双方の駒が互いを邪魔しないよう、細心の注意が必要です。

例えば作意 8 手目 11 燕。これを 10 手目に 12 燕と突き出しています。これは攻方の雁が九段目に下がるまで待つためのタイミング調整です。

26 手目 17 燕生も意外な一手。ここで成ってしまうと邪魔になるので 18 で成って、後の 16 雁を可能にします。雁の移動が２マス分であることが、この「成の保留」を生んでいます。

作者のコメントでは本局を解くためのテクニックが３つ述べられています。それぞれ軽く補足しましょう。

「最終手は燕打」

最終手の一手前は空きマスが一つしかないはずなので、最終手は攻方の「燕打」。

「手順中で、燕同士が対面する配置や鴈同士が背面一間飛びになる配置を作ってはいけない」

この種の配置を作ると、取禁に抵触してしまいます。

「手順中で燕同士が一間飛びで向かい合う配置を作る場合、間のマスが可成地域でなければならない」

燕を進めると上記に反する。間に燕を入れても上記に反する。

おそらく本局を正解した解答者のお二人は上記以外にもいくつか「手筋」を見つけているでしょう。１次元盤という駒の衝突が避けられないように思える空間で、１マス進む燕と２マス

引く雁を巧みに操り、衝突を回避する魔法のような手順。正解にたどり着けなかった方も、解図に着手されなかった方も、ぜひこの見事な手順を鑑賞してください。

【短評】

若林さん
よくもまあこんな面白いことを考えるもの。唯一解であることを逆用してなんとか解決しました。大変。

たくぼんさん
攻方 18 や 19 の鴈は行き所の無い指し手になると勘違いしてました。でもそれだと全然手が続かないので勘違いに気付きました。
１筋だけの作品でこんなパズルのような手順が生まれるとは驚きですね。

☆たくぼん氏のこの短評で、出題時の説明不足に気付きました。作者の意図を汲んで、正解を送ってくださったことに感謝します。

【総評等】

変寝夢さん
なんとかボウズは免れたようでホッとしました。

たくぼんさん
過去１番くらいに難解というか手が見えませんでした。ちょっと意気消沈気味です。

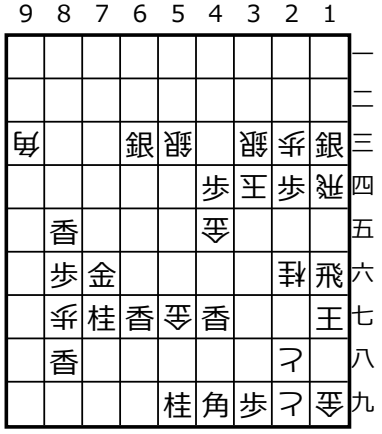
るかなんさん
ヒントを見て更に一頻り悩みましたが、力及ばず。

☆第 168 回の **WFP168-10**（松下拓矢氏作）で「ペレ」という用語について説明しましたが、これは誤用であるとの指摘が、駒井めい氏よりありました。詳細は「WFP2025 年 3 月号感想」（https://note.com/meikomai_tsume/n/nfcceb09ee5ea?sub_rt=share_pw）をお読みいただくのが良いと思います。**WFP168-10** では一時的にピン止め状態が解消されているので、本来の「ペレ」には当てはまりません。
筆者は誤用された「ペレ」でこの用語を憶えたのですが、以後「ペレ」という用語を使うときは本来の意味で使うよう気を付けたいと思います。

☆本来の意味での「ペレ」が用いられた最初の詰将棋を探したところ、どうやら森茂氏の作品が「ペレ」の日本初出のようです。

〔参考〕「ペレ」が用いられた作品

森茂
ばか詰 183手



持駒 桂歩9
(詰将棋パラダイス,1973 年7月,修正図,
原図は持駒桂歩10 で217手)

☆上図では攻方の飛が受方の飛でピン止めされたまま 15・16 を往復します。作意は「ばか詰中長編 検討結果報告 (2)」（https://k7ro.sakura.ne.jp/report/hlprep2.html）等で見ることができますが、素晴らしい作品ですので、未見の方はぜひ自力で解いてみてください。

☆なお上図の「ペレ」は、あくまで作品の構成要素の一つであって、テーマではありません。攻方の「ペレ」で局面操作を行う手法は長編協力詰でよく使われるので、何か用語があると便利ですが、様々な応用（「持駒変換」「持駒増幅」「鋸引」等）が可能なので、固定的なイメージを与えるのも良くないと思います。
筆者は解説で（ピストンエンジンからの連想で）「エンジン」という言葉を使ったことがありますが、これも一回きりでした。もし良い用語があったらご提案をお願いします。

以上

Takubon's Tourney

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、たくぼんさんのお名前を冠した作品展「Takubon's Tourney」を開催いたします。

作品募集は 4 月 15 日に締め切り、11 作のご投稿をいただきました。投稿ありがとうございました。以下の要領で解答を募集いたします。

解答募集

解答、短評、総評（任意）をお送りください。

- **解答締切：2025 年 6 月 15 日(日)**
- 解答送り先：springs（メール）
  hit.and.miss.masayume@gmail.com

呈賞

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。

優秀作の作者に詰棋書 1 冊を進呈します。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。

結果発表は WFP 6 月号を予定しております。

（選評：たくぼんさん、解説：springs）

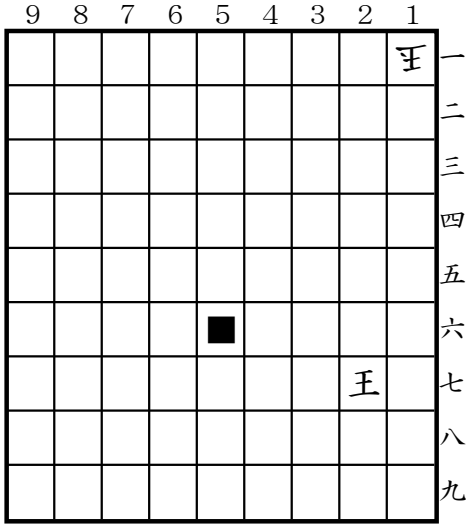
作品は手数順、使用駒数順に並べております。①はツインです。②と⑩は受方持駒なしです。ルール説明は後半に記載しております。

出題

① 占魚亭氏作

「風にバラは散った」

協力自玉ステイルメイト 6 手



持駒 薔

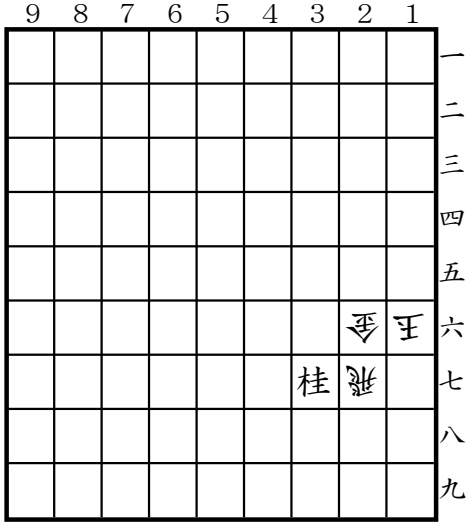
■: Imitator

薔: Rose

b）27王→93王

② 駒井めい氏作

PWC協力詰（受先） 6手



攻方持駒 n飛nG

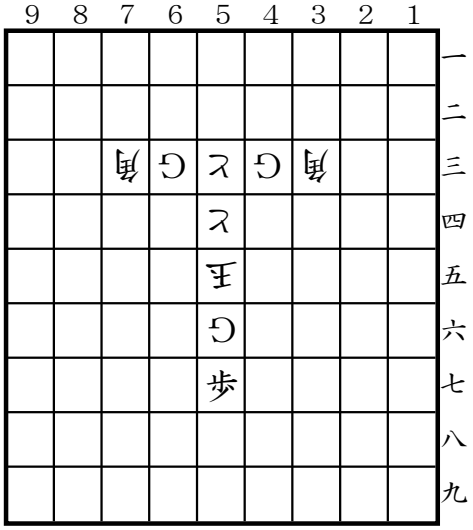
受方持駒 なし

n飛: 中立飛車

nG: 中立Grasshopper

③　若林氏作

協力詰 9手

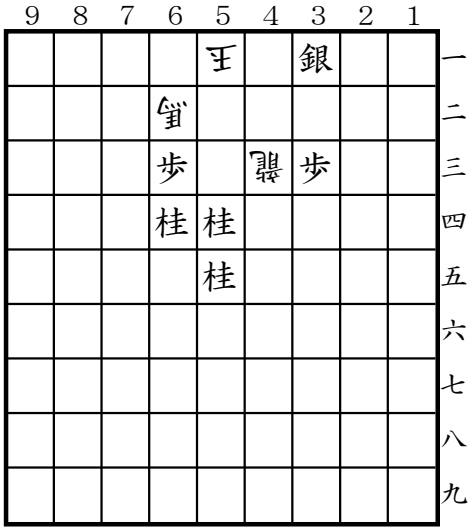


持駒 賢2

G: Grasshopper
賢: Fers

④　三角淳氏作

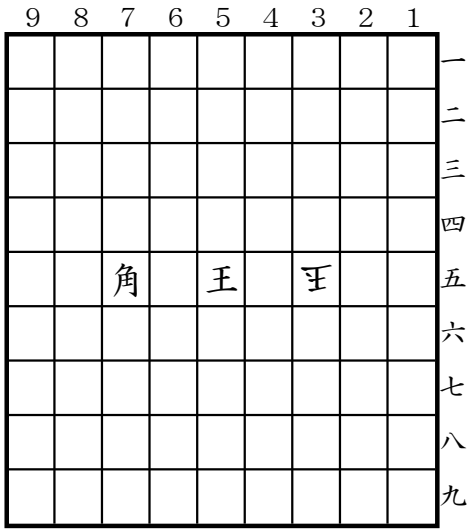
攻方取禁打歩協力詰 13手



持駒 歩

⑤　上谷直希氏作

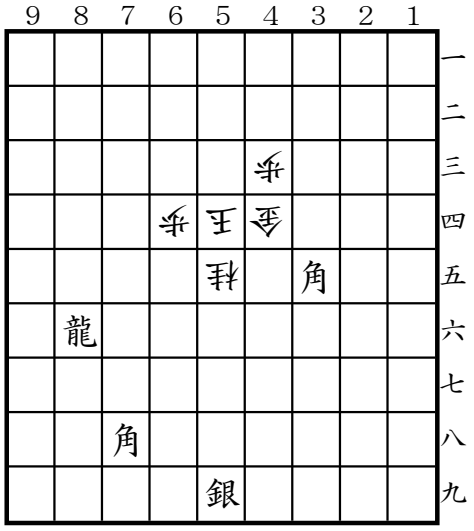
取禁協力自玉詰 14手



持駒 飛

⑥　佐藤達也氏作

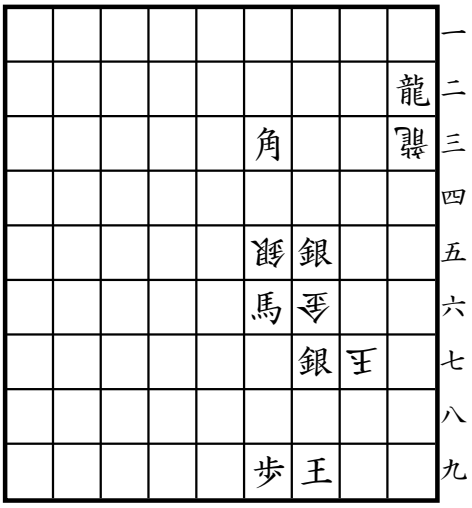
安南詰 17手



持駒 金銀桂

⑦　尾形充氏作

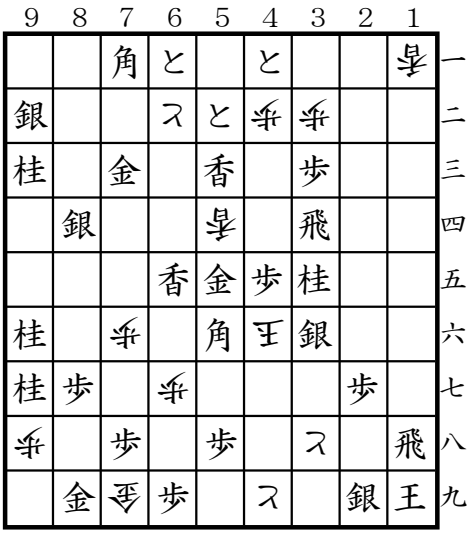
最善自玉詰 22手



持駒 金

⑧　springs 氏作

強欲協力自玉詰 96手



持駒 なし

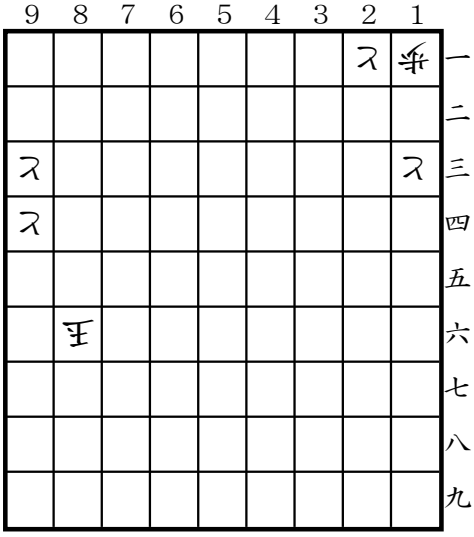
⑨　さつき氏作

強欲協力詰 139手

持駒 なし

⑩　神無七郎氏作

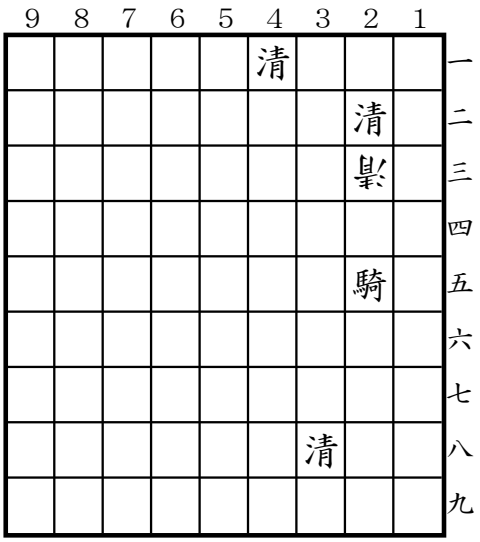
成禁点鏡協力詰 275手



攻方持駒 香
受方持駒 なし

⑪　神無太郎氏作

成禁天使詰 365手



持駒 歩19
騎: Knight
清: 前1後2
23清のみロイヤル駒

****

ルール説明

戦略・目的

【協力詰】
双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【協力自玉詰】
双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

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

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

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

【最善自玉詰】
攻方はなるべく早く攻方玉が詰むように着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。
［補足］
・無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。
・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

条件

【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。
［補足］
・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

【点鏡】
55 に関して点対称の位置ある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその利きが入れ替わる。
［補足］
・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

【強欲】
駒を取る手を優先して着手を選ぶ。
［補足］
・攻方は合法な王手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。受方は合法な着手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。
・駒を取る着手が複数あるときはそれらから何を選んでもよい。
・駒を取る着手が存在しないとき、駒を取らない着手が指せる。

【取禁】
手順中に駒を取る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【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。王手や詰み等の定義は通常通り。

【成禁】
手順中に成る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【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）。

【PWC】
取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。王手や詰み等の定義は通常通り。
［補足］
・通常は駒位置の交換になる。
・駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
・駒の成生の状態はそのまま復元する。
・復元したときに二歩や行き所のない駒が生じる場合、通常の駒取りになる。

フェアリー駒

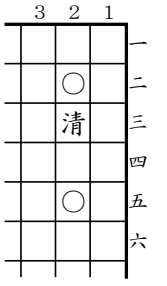
【Knight（騎）】
(1,2)-Leaper。つまり、1 対 2 の八方向に跳ぶ駒。

【Grasshopper（G）】
フェアリーチェスの Grasshopper。Queen の利きの方向にある駒を 1 つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に 2 つ以上の駒は飛び越せない。

【Rose（薔）】
Nightrider の変種で、八角形の経路を描くように角度を変えながらナイトステップを繰り返す走り駒。

【Fers（賢）】
(1,1)-Leaper。つまり、斜め 1 マスに動く駒。

【清（清）】
前に 1 マス、後ろに 2 マス進む駒。駒を飛び越えられる。



○が清の利き

【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。Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に到着したり、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 は動かす駒と同時に動く
・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ならない

【中立駒】
どちらの手番でも動かせる駒。
［補足］
・中立駒は横向きに表記するか、「n 飛」のように n を付けて表す。
・盤上の中立駒は現手番の駒として動く（利きが上下非対称の場合要注意）。
・自分の持駒にある中立駒を打つことはできるが、相手の持駒の中立駒は打てない。
・現手番の駒として成れる場合のみ成れる。
・中立駒が現手番の駒を取ることはできないが、敵駒や中立駒は取れる。
・中立駒は取られても中立性を失わない。
・中立駒は行き所のない駒にならない。
・中立歩を打って詰ます着手は禁手（打歩詰）。
・すでに中立歩や通常の歩がある筋に、中立歩や通常の歩を打つ着手は禁手（二歩）。
・中立駒であっても自玉への王手は禁手。自玉への王手になっているかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

【駒詰】
玉が指定駒の性能になる。ルール名は例えば「角王」のように「駒名＋王」で表す。

形式

【受先】
受方から指し始める。

【ツイン】
問題図を a）とし、b）、c）……を指定された設定でそれぞれ解く出題形式。

推理将棋第185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　どんな将棋だったの？－推理将棋入門　をごらんください。解答感想はメールで 2025 年 5 月 10 日までに TETSU まで（omochabako@nifty.com）　メールの題名は「推理将棋第１８５回解答」でお願いします。

****

推理将棋第 185 回は、けいたんさんからの投稿作品の個展です。古いものは５年前の投稿で、在庫保管庫に眠ってました。

３題とも手数は 11 手ですが、条件が少ない「両王手まで」を上級にして、具体的な着手情報がある「５５角不成２度」は初級に、飛や玉の手の情報がある「角尻に飛で両王手」を中級にしました。

****

■本出題

１８５－１　初級　けいたん 作
５５角不成２度　１１手

55 地点で不成の手になるならその角は何処から来るのか？中級、上級は両王手ですが...。

１８５－２　中級　けいたん 作
角尻に飛で両王手　１１手

角尻への飛の手が両王手の手ではありません。角尻に飛の手があって、その後で両王手です。

１８５－３　上級　けいたん 作
両王手まで　１１手

情報が少ないですが、「１段目での２回の駒成」が解図のヒントになっているはずです。

****

中間ヒント（４月 27 日頃　作者）
締め切り前ヒント（５月３日頃　Pontamon）

****

１８５－１　初級　けいたん 作
５５角不成２度　１１手

「１１手で詰みか」
「４手目と８手目は同じ段の手だったね」
「５５角不成が２度あったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・１１手で詰み
・４手目と８手目は同じ段の手
・５５角不成が２度あり

****

１８５－２　中級　けいたん 作
角尻に飛で両王手　１１手

「どうだ両王手１１手で詰みだ」
「負けました。角尻に飛の手があったね」
「玉が動いたのまずかったんじゃない」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・両王手をかけた１１手目で詰み
・角尻に飛の手あり
・玉が動く

****

１８５－３　上級　けいたん 作
両王手まで　１１手

「両王手まで１１手で詰みか」
「駒成２回はどちらも１段目だね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・両王手まで１１手で詰み
・駒成２回はどちらも１段目

****

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１８３回解説

担当　**Pontamon**

推理将棋第 183 回には 13 名から解答を頂きました。いつも解答、ありがとうございます。

****

１８３－１　初級　諏訪冬葉 作
ならずの王手が２回　７手

「７手で詰むって早いな」
「ならずの王手が２回というのも珍しいな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・７手で詰んだ
・ならずの王手が２回あった
****

出題のことば（担当　Pontamon）
７手詰全手順のおさらい。不成の手で詰む手順が無ければ３回王手の手順のおさらい。

作者ヒント
最終手はならずではありません（諏訪冬葉）

締め切り前ヒント
成らずの王手は３手目と５手目でどちらも駒取りの手です。

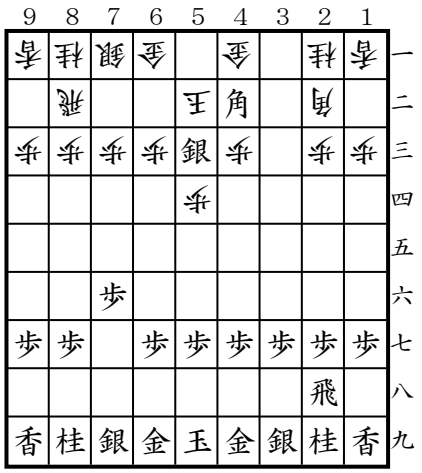
****

推理将棋１８３－１　解答

▲76 歩、△54 歩、▲33 角不成、△42 銀、▲同角不成、△52 玉、▲53 銀 まで７手

（条件）
・７手で詰んだ
・ならずの王手が２回あった（３手目▲33 角不成、５手目▲42 同角不成）

詰上図
持駒 なし



持駒 歩

７手詰手順で最終手が多いのは▲53 銀までの手順。記憶では銀を４段目に打ってから▲53 銀不成で仕留める形があったはず。銀を取る時の不成の王手と最終手の▲53 銀不成の王手をすれば「ならずの王手が２回あった」の条件を満たせるはず。この方針で指したのが参考図の手順です。銀を取る前の▲33 角不成もならずの王手でしたが、「ならずの王手は２回」や「ならずの王手が２回だった」のように回数を断定した条件文ではないのでならずの王手が３回あっても条件をクリアしているとの主張が通るかもしれないと思ったのですが、残念ながら手数は９手になってしまったので失敗でした。

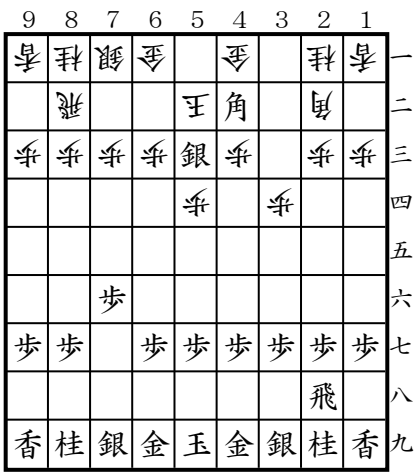
参考図：▲76 歩、△34 歩、▲33 角不成、△42 銀、▲同角不成、△52 玉、▲44 銀、△54 歩、▲53 銀不成 まで９手

参考図の手順ですが、最終手の▲53 銀不成を▲53 銀成にすれば不成の王手は３手目と５手目だけになるものの手数オーバーに変わりはありません。不成の王手を稼ぐために一旦▲44 銀と打ってから▲53 銀不成を指しましたが、それは後手の△54 歩がまだ突かれていないのも理由のひとつでした。△54 歩が突かれていれば７手目に直接▲53 銀と打てるはずです。後手の着手を１手減らすのなら、３手目の▲33 角不成に何も貢献していない２手目の△34 歩を削ることができます。この△34 歩の代わりに△54 歩を先に突いておけば、先手の▲44 銀も省くことができるので７手で収まるはずです。初手から、▲76 歩、△54 歩、▲33 角不

成、△42 銀、▲同角不成で２度目の不成の王手をして銀を入手すれば、６手目の△52 玉に▲53 銀と打って詰みになりました。

参考図

持駒 なし



持駒 なし

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）「どうでもいいことですが、出題後に「ならずもの」というタイトルが浮かびました」

■タイトルが「ならずもの」だと西部劇のような感じの会話だったかも。

中村丈志さん「金打ちまでの詰みという先入観で時間がかかった。」

■▲52 金までの７手では、42 地点で金を取る際に角を成らないと▲52 金を支えることができず、不成の王手は１回だけになりますね。

ＮＡＯさん「2 回目の不成で銀取り。7 手詰も条件次第では未だ掘る価値あるかも。」

■おもちゃ箱の７手詰は今回が 15 回目でツインがあったので過去 16 作です。手順前後や同一手順の条件違いがあるので、詰み上がりで分けると８個なので、作品化されていない詰み上がりがまだ３つ残っているようです。

RINTARO さん「入門に最適。」

■客寄せの初級の役割を果たしています。

飯山修さん「これは瞬殺」

■瞬殺クラスの手順を失敗例を入れて解説するのが難しいです。担当になってからしばらくは参考図を２つ載せていたのですが初級問題では無理ですよね。

ほっとさん「黎明期に作られていてもおかしくない。古典として残したい。」

■29 手順ある７手詰の詰み上がりは 11 個。成のタイミングや手順前後を排除しつつ全て１条件で作品化が可能ですが表現がいまいちかな。

原岡望さん「これは流石にすぐ分かりました」

■不成の手で詰めようとしなければ簡単ですよね。

はなさかしろうさん「最も７手らしいという印象のこの手順ですが（▲26 歩以下は有名だけど例外的な印象です)、不成王手２回はこの手順しかない、と言われると…なるほど意外ですね。」

■「○○に□□で応じた」の形式の条件文だと１条件で全 29 手順を区別できますが、７手らしいという印象は無理ですね。

Miya さん「なかなか最後の形が見えませんでした。信じられない手順があるものです。」

■多分、実践では見ることがない詰み形ですね。でも、この７手の詰み上がりの形は余詰の検討には不可欠な形になります。

るかなんさん「こんな簡素な条件がまだあったんですね。」

■簡素な条件で作図するのはかなり労力が必要になりますね。

占魚亭さん「これは超易しい客寄せ。」

■全解答者が正解の客寄せ作品でしたが、作図する方にとっては条件の閃きと大量の余詰検討が必要だったのかも。

桝彰介さん「不成２回の条件だけで限定されてるのは見事です。」

■不成２回の条件だけだと６手順が該当しますが、不成２回の王手で１手順に限定されていました。

****

正解：１３名
piyo さん　中村丈志さん　諏訪冬葉さん
ＮＡＯさん　RINTARO さん　飯山修さん
ほっとさん　原岡望さん
はなさかしろうさん　Miya さん
るかなんさん　占魚亭さん　桝彰介さん

****

１８３-２　中級　　Pontamon 作
年賀状じまい　１１手

「元旦に届いた年賀状に、近況と言うか昨年の指し初めの報告があった。初期配置のままの歩を取る手が６回あって、11 手目の駒成で詰んだらしい」
「令和６年の指し初めには相応しいけど、年賀状だけのやり取りだとタイムリーな話は無理だね」
「高校時代の友人は全国へ離散しているしメールアドレスを知らないから年賀状じまいできないんだ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・11 手目の駒成で詰み
・初期配置のままの歩を取る手が６回

****

出題のことば（担当　Pontamon）
11 手ではひとりで６枚の歩は取れないのですが、先後での歩取りの配分はいかに。
作者ヒント
歩を取る手は先手４回、後手２回　（Pontamon）
締め切り前ヒント
最終手が３回目の大駒の駒成で６回目の歩取りです。後手の大駒の駒成は空成りです。

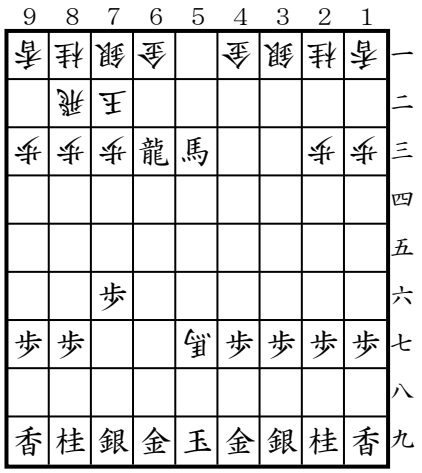
****

推理将棋１８３-２　解答　担当 Pontamon

▲76 歩、△62 玉、▲33 角成、△72 玉、▲43 馬、△77 角成、▲68 飛、△67 馬、▲53 馬、△57 馬、▲63 飛成 まで１１手

（条件）
・11 手目の駒成で詰み（11 手目▲63 飛成）
・初期配置のままの歩を取る手が６回（３手目▲33 角成、５手目▲43 馬、８手目△67 馬、９手目▲53 馬、10 手目△57 馬、11 手目▲63 飛成）

詰上図
持駒 歩2



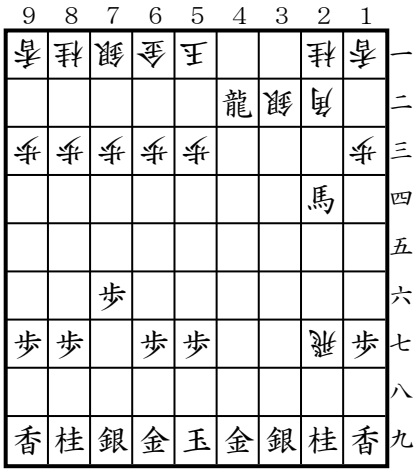
持駒 歩4

先手だけで歩を６枚取るのは手数的に無理なので、６回の歩取りの手は先後で分担することになるのは必然。歩取り回数がどちらかに偏るよりは３回ずつの方が合理的に思えます。最短の歩取りの手は３手目の▲33 角成で、その後▲23 馬、▲13 馬と歩を取って行くことができます。問題なのは最初の後手の歩取りの手でしょう。先手が▲76 歩を突いているので後手角の最初の移動で 77 の歩を取ることができない状況になっているからです。となると、３筋や４筋からの飛車の出番です。この飛が出る手筋は６手目に飛成する鉄板手順です。２手目に△32 飛を指せば、▲33 角成の王手に 42 地点への移動合いをすれば▲23 馬の２枚目の歩取りによって飛の前方が開けて△37 飛不成で歩を取ることができます。この方針で指したのが参考図の手順です。歩取りは先後で３回ずつなのですが最終手の▲42 飛成が手数オーバーの 13

手目でした。先手の▲33 角成の後に▲43 馬、▲53 馬の９筋方向の移動だと馬が 42 地点に利いているので 11 手目の▲42 飛成を支えることはできますが、△32 銀が間に合わないので不詰みになります。

３筋から飛が出て行く手順だと失敗するようなので４筋から飛が出て行く手順を検討してみると、▲76 歩、△44 歩、▲同角、△42 飛、▲53 角成、△47 飛不成、▲63 馬、△37 飛不成、▲48 飛、△27 飛不成、▲41 飛成の 11 手で詰ますことができるのですが、先手の最初の歩取りの手は 44 の歩を取っているので、初期配置のままの歩を取る手は５回しかないので失敗手順になります。

参考図
持駒 歩3



参考図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△42 金、▲23 馬、△37 飛不成、▲48 飛、△47 飛不成、▲24 馬、△27 飛不成、▲43 飛不成、△32 銀、▲42 飛成 まで 13 手

先手の歩取りの手は▲33 角成から馬の横移動で歩を取って行くのは間違いなさそうですが、後手の歩取りの手では飛が出て行く手順は失敗しました。となると、やはり角を使う手順なのでしょうか。しかし、△77 角成は空成りなので歩を取れないだけではなくこの手は王手になるので先手は玉が逃げるか合い駒をするなどの応手が必要になり、先手の手数が削られてしまいます。それに△77 角成の手は 33 の馬が横移動した後の６手目になるので、その後歩を取れるのは８手目と 10 手目の２回だけなので、先手の歩取りの手は４回必要になります。

また、歩を取ることに注意が行っていましたが最終手は駒成の手を指す必要がありました。３手目に角は成ってしまっているので最終手で駒成するための駒が必要なので取った歩を使うことを考えてみます。６手目に△77 角成なので歩を取る手は８手目の△67 馬になり、先手は歩が切れた６筋に９手目に▲64 歩を指すことができ、最終手の 11 手目に▲63 歩成ができます。３手目に▲33 角成で歩を取ったあとの馬が▲43 馬、▲53 馬と寄って来ていれば▲63 歩成を支えることもでき、先手の歩取りも３筋から６筋までの４回なので上手く行くかと思ったのですが、６手目の△77 角成が王手なので、その応手が必要でした。△77 角成の王手に対して▲68 飛の合い駒だと、最終手の▲63 歩成の支えにもなって一石二鳥になるかと思ったのですが、飛の合い駒の手によって馬での歩取りの手が１回減ってしまうので上手くいきません。しかし、▲68 飛の合い駒の手を指すとこの飛が 63 地点を直射することになるので最終手で▲63 飛成をすることができます。▲64 歩と駒を打つ手も不要になるので、▲33 角成で出来た馬を▲53 馬まで持って来ることも出来て、▲63 飛成を支えることができます。あとは、後手玉の位置を決めるだけです。▲53 馬と▲63 飛成で後手玉を詰める配置なので後手玉は 72 地点で決まりです。後手の手は６手目のま△77 角成以降は決まっているので、決まっていないのは２手目と４手目の２手です。もちろん△62 玉と△72 玉の２手ですので初手から手順を確認してみると、▲76 歩、△62 玉、▲33 角成、△72 玉、▲43 馬と進み６手目が△77 角成で７手目の合い駒の手が▲68 飛です。続けて８手目から△67 馬、▲53 馬、△57 馬で先手の飛の利きが 63 地点まで開いたら▲63 飛成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）

piyo さん「これだけのヒントで限定されるのですね！
最初は後手の飛車が先手陣に来る展開を考えて行き詰まり、後手角の空成りがやりづらかった

ですが 68 飛の味の良さに気づきようやく解に辿り着きました。」

■作者の意図通りに迷っていただいたようですが、全問正解の一番乗りでした。

諏訪冬葉さん「最終ヒントの「空成り」を見るまで後手は飛車を使うと思ってました。
「角成と馬で初期位置の歩を 6 枚取った」にしたら来年の年賀問題にできるかも」

■来年の年賀推理では馬の手をテーマにした作品が出てきそうですね。

ＮＡＯさん「取る歩は先手 4 枚+後手 2 枚。6 手目、歩が進んだ跡への空成があまり見ない手で指し難い。」

■飛なら６手目に歩を取れるのですが、後手の角だと 77 の歩が居なくなっていてしかも王手になるので空成はやり難いですね。

RINTARO さん「歩の入手場所が分かりやすいので解きやすかったです。」

■初期配置のままで動いていない歩を取る条件なので考え易かったと思います。

飯山修さん「第一感は 53 馬を据えて 31 飛成と思ったがうまくいかない。ダメ元で 72 玉移動をやってみたらあっさり解決し拍子抜け。あらためて過去問を確認したら何と 46-2 とほぼ同一作。こちらは馬で 5 個取る設定でした。」

■53 馬を据えて 31 飛成の手順は、▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△42 金、▲43 馬、△37 飛不成、▲53 馬、△27 飛不成、▲38 飛、△52 金寄、▲31 飛成ですかね。これだと歩を５枚しか取れなくて失敗ですね。

ほっとさん「王手をかける 77 角成がやりにくいが、68 飛がぴったり。」

■歩を取れない△77 角成が王手になるのが見えているとその先を読まずに捨ててしいがち。すると解けないという仕掛けでした。

原岡望さん「ヒント頼みでした。合駒の飛車が活躍するとは。」

■合駒だったはずの飛で６枚目の歩を取って詰ましました。先手も後手も相手の馬が動いて居なくなるのを待つという共通点でした

はなさかしろうさん「選択肢は少ないはずなのに難しかった。後手飛で歩を取るのは成生非限定なので裏推理的にあり得ないのですが、初動で歩が取れない後手角の後出し、しかも王手になる 77 への着地には抵抗があってなかなか読みに行けませんでした。簡潔条件の名問と思います。」

■裏推理外しのために不成なしの条件を付けたら迷ったかな。

るかなんさん「6 度の歩取りに無駄手なし。これは去年見たかった。」

■作図は 2023 年 12 月 26 日。2024 年の年賀推理の投稿締め切りを過ぎていましたが、担当なので無理すれば出題できたのですが、既に担当作が２作あったので在庫化して忘れてました。

占魚亭さん「先手の歩取りは 3 回と考えていたけど 4 回だったか。」

■歩取りミッションを均等割りした先後３回ずつは第一感としては間違いではありません。

桝彰介さん「分かりません。具体的な手順が見えず苦労しました。」

■初期配置のままの歩を取るには角成してからの馬の横移動か飛で相手の歩を取ってからの横移動くらいですね。

****

正解：１０名
piyo さん　諏訪冬葉さん　ＮＡＯさん
RINTARO さん　飯山修さん　ほっとさん
原岡望さん　はなさかしろうさん
るかなんさん　占魚亭さん

****

１８３-３　上級　　はなさかしろう 作
digital steps　１６手

「駒が盤上を移動するときの距離のことなんだけど」
「うん」
「測り方が二通りあるよね」
「例えば玉の場合、どの方向でも１マスと数えても良いけれど、盤を方眼状に見立てて、縦横なら１、斜めなら√2 としても良いね」
「そうそう。後者の場合、桂は√5、竜飛香は最大８で、馬角は最大 8√2 だね」
「ところでそれ、隣の将棋となにか関係あったの？」
「それそれ。距離１の移動が多かったんだ。
　16 手で詰んだんだけど、１マス直上移動は先手１回と後手２回で初回が３手目、
　１マス真横移動は先手２回と後手６回だったんだよ」
「ふうん。後手は全着手距離１の移動だったんだね。
　駒打ちもできないし、真横移動６回だとなかなか攻めても来なさそうだけどな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

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

****

出題のことば（担当　Pontamon）
　後手は前進が２回と横移動が６回なので角や桂の出番はありません。どうやって先手玉を詰めるのか。
作者ヒント
　移動距離２以上の手が２回あります（はなさかしろう）
締め切り前ヒント
　66 地点と 93 地点への角移動が移動距離２以上の手。９筋の先手玉が空き王手で詰みます。

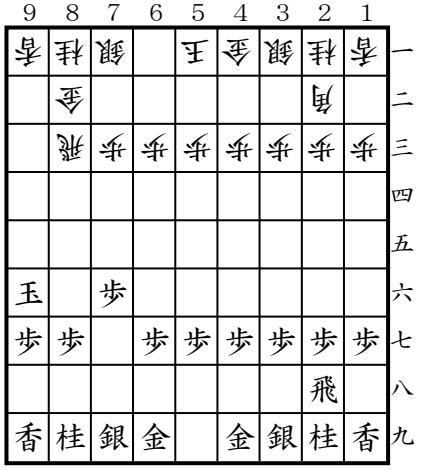
****

推理将棋１８３-３　解答　担当 Pontamon

▲68 玉、△92 飛、▲76 歩、△62 金、
▲66 角、△72 金、▲93 角成、△82 金、
▲83 馬、△93 飛、▲77 玉、△92 金、
▲86 玉、△83 飛、▲96 玉、△82 金
まで１６手

（条件）
・16 手で詰んだ
・１マス直上移動は先手１回と後手２回で初回が３手目（３手目▲76 歩、４手目△62 金、10 手目△93 飛）
・１マス真横移動は先手２回と後手６回（９手目▲83 馬、15 手目▲96 玉）

詰上図
持駒 角



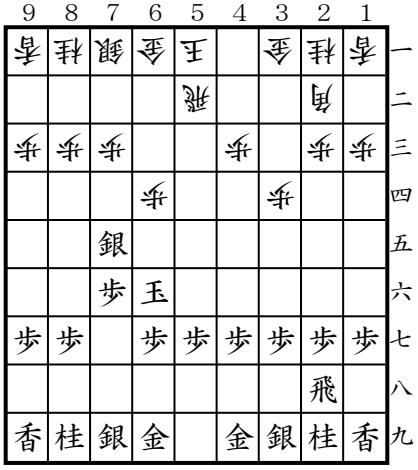
持駒 歩2

条件をよく吟味してみると、後手の着手は１マス直上移動が２回と１マス真横移動が６回の計８手の後手の全手が指定されていますが、先手の着手については１マス直上移動が１回と１マス真横移動が２回の計３手だけの指定となっています。ということは先手の着手では２マス移動の手や、駒を打つ手を指せるわけです。後手が指せる手だと同じ筋の歩を２回突くと５段目までは行けますが、横移動が出来る駒は中段へは行けないので６回全てが後手陣内になります。後手陣の手だけなのに先手玉が詰まされた過去作にはミニベロ氏の墨守シリーズ（137-3　墨守、141-3　墨守２、142-3　墨守３）があったのを思い出します。これらの作品では、先手玉が後手陣まで行くのは 18 手でした。16 手の墨守２は二枚角の手筋だったので本問では後手の駒打ちはできません。何にせよ、先手玉とは離れた位置の後手陣の手や歩突きで詰むことになりそうです。玉から離れた地点の着手で歩突きと言えば空き王手の手筋が浮かんできます。そこで考えた手順が参考図の手順になります。先手玉は 66 地点で最終手は△34 歩の歩突きの空き王手です。玉の逃げ場所になる 56 地点は

52 の飛で抑え、75 地点は先手が駒を打って自ら退路を封鎖し、65 地点は最終手以外での１マス直上移動の△64 歩を突いて 65 地点を抑えます。見事に歩突きの空き王手で詰んでいるのですが、先手の着手で指定されていた１マス真横移動の手が一度も指されていないので失敗手順でした。

参考図

持駒 角



持駒 歩

参考図：▲68 玉、△72 飛、▲76 歩、△62 飛、▲44 角、△52 飛、▲53 角不成、△62 飛、▲31 角不成、△同金、▲77 玉、△52 飛、▲66 玉、△64 歩、▲75 銀、△34 歩 まで 16 手

△34 歩突きの空き王手の手順では失敗しましたが、他の手筋は無いでしょうか。18 手作でしたが墨守３では９筋の玉を後手の８筋の飛と９筋の香の連携で詰める形でした。後手の飛の利きを通すために先手は▲83 馬で後手の８筋の歩を掃い、９筋の歩を▲93 馬で取ったところを△同香で詰めました。後手は２マス真上移動はできないので手順を工夫して、▲68 玉、△92 飛、▲76 歩、△74 歩、▲66 角、△82 飛、▲93 角成、△72 飛、▲77 玉、△62 飛、▲86 玉、△72 飛、▲77 桂、△82 飛、▲83 馬、△同飛で詰んだと思ったのですが、玉の退路封鎖のために 77 地点を埋めた▲77 桂が居るので▲85 桂の合い駒が可能なので詰んでいませんでした。

８筋の飛と９筋の香で先手玉を詰める他の手順はないでしょうか。後手の飛の利きを先手陣まで届かせるには 83 の歩を消去する必要がありますが先手の手順としては先に 93 の歩を取ってから 83 の歩を取る手順しか手数的に無理です。▲86 玉を詰めるには退路となる 77 地点を埋める▲77 桂が必要でしたが、この▲77 桂があるため後手の飛で仕留めることができなかったので、先手玉を９筋で詰ますことになるので、▲93 角成で 93 地点の歩を取ってしまってからの▲83 馬では 91 の香が先手陣へ利いてしまうので先手玉を９筋に配置することができません。91 の香の利きを止めておく後手の駒が必要になりますが、１マス真上の手が２回と６回の１マス横移動の手しか指せない後手の着手で 91 の香の利きを止めることができるのは金が２段目を通って▲92 金とするしかありません。後手は駒が斜めに進む手を指せないので、金を 92 地点へ持って行くには△62 金、△72 金、△82 金、△92 金の４手が必要です。先手の馬で 83 地点の歩を取る▲83 馬を指した後で△83 飛を指せば９筋の玉が８筋へ戻ることができなくなります。この方針で指せば解けると思ったのですが間違っていました。３手目が１マス真上の手とのことなので初手は玉の手を指す▲68 玉で、続いて△62 金、▲76 歩、△72 金、▲66 角の５手目まで指した時に愕然としました。82 に飛が居るままなので次の△82 金を指せません。かと言って、先手が▲83 馬を指せるのは▲93 角成のあとの９手目になります。△62 金の他の１マス真上移動の手は△83 飛で先手の馬を取る予定でしたが９手目の▲83 馬より後にこの馬を取る手順を見つけ出す必要があります。金移動の手順を見直してみたところ、１マス真上移動の〝最初〟は３手目とのこと。てっきり初手と３手目の手順前後を限定するための条件だと思ってたのですが、〝最初〟は初手と３手目の手順前後だけのことではなく２手目に△62 金を指すことができない条件でした。でも後手は斜めに動く手は指せないし、２手目に金を横へ動かすこともできません。唯一２手目に横へ動かせる駒は飛だけでした。２手目の飛の１マス真横移動は、その後に金が寄ってくる 72 地点ではなく 92 地点でしょう。初手から▲68 玉、△92 飛、▲76 歩、△62 金、▲66 角、△72 金、▲93 角成、△82 金、▲83 馬とすれば９手目に 83 地点の歩を取ることができます。先手の馬が 93 地点から 83 地点へ動いたので２手目に△92 飛としていた飛を 10 手目に△93 飛と指せます。11 手目は▲77 玉なので、12 手目に△83 飛で先手の馬を取ると飛が８筋の

先手陣まで利いてしまうので 13 手目の▲86 玉を指せなくなります。したがって 12 手目は△92 金で、続けて▲86 玉、△83 飛の王手に先手玉は９筋へ移動し、16 手目の最終手は△82 金の空き王手で詰みとなるのですが、86 地点から移動する９筋の玉位置は 95 地点と 96 地点のどちらになるのでしょうか？先手の手順を確認すると、１マス真横移動の手は▲83 馬しか指していないので、もう１手１マス真横移動の手を指す必要があるため、15 手目の▲96 玉が確定します。

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）
はなさかしろうさん（作者）「墨守シリーズ（ミニベロさん作、137-3(18 手)、141-3(16 手)、142-3(18 手)）へのオマージュです。当時この墨守条件にはまりまして、最短はやっぱり 16 手かな…と。そこで見つけた本手順、せっかくなので条件を人工的な方向にアレンジしました。4 年近く経ちましたね。」

■墨守シリーズ出題からもう４年経つのですね。昨年か１年半くらい前のような感じです。

piyo さん「91 香に直射させたいけれど塞がないと玉が移動できなくて苦労しました。飛車以外の駒で塞ぐことが浮かんで解決。」

■△92 飛で 91 の香の利きを遮ることはできても飛の利きが先手陣へ届いてしまうので痛し痒し。飛以外で横移動できる駒は玉か金でした。

諏訪冬葉さん「数学的には前者を「チェビシェフ距離」後者を「ユークリッド距離」といいます。
もう１つメジャーな距離として「マンハッタン距離」があります。
飛車の移動距離は変わりませんが、桂馬の移動距離は 3 になります。」

■碁盤の目のマンハッタン島での道路の移動距離がマンハッタン距離の由来ですかね。

ＮＡＯさん「初見 66,86,96 どれでも詰みそうでちょっと足らず、ヒント待ち。
直上移動２回を飛金１回ずつ使う３段飛車には気がつかなかった。」

■83 の先手の馬を取るのが 82 の飛ではなく 93 の飛の横移動という意外性が解図を難しくしています。

RINTARO さん「後手の手を考えると 9 筋の空き王手しかないですよね。」

■空き王手の扉役は金でも玉でも出来そうだけど斜めに進めないので金に限定されていました。

飯山修さん「普通に考えても思いつかない手順だろうと想定し直前ヒントまで待ったところ 93 角の手が与えられしめたと思った。しかしいざその手順を探しても簡単ではない。２手目が飛車しかないので 92 飛車でなければならない理由を考えているうちにようやく解に到達。問題文をみて昔若島正さんが提唱していたマキシ詰（縦横より斜めが多い手順が正解）を思い出した。」

■２手目は△72 飛か△92 飛の二択だけど９筋の空き王手のためには飛を動かさないといけないけど、空き王手の扉役の金が寄って来ているので飛は上へ上がるしかなく、83 の馬を取る役割が与えられていました。

ほっとさん「意外と紛れが多く、先手の横１マス２回が満たせずに悩む。」

■参考図の▲66 玉を詰める空き王手の手順でも先手の横１マス２回が満たていませんでした。

原岡望さん「ヒントで先手の手はほぼ確定。詰形も分ったのになぜか手順が浮かばず大苦戦。盤に並べてようやく解決。馬の取り方がポイントですね。
「初回の１マス直上移動は 3 手目」が手順前後を防ぐ巧妙な条件です。」

■飛の１マス真上移動の手で 83 の馬を取るのではなく、93 の飛の１マス横移動で馬を取る取り方でした。

るかなんさん「飛車を寄る手ばかり考えていま

した。2枚槍を成立させるためのもう1枚が影の主役。」

■飛の横移動の手が１マスに制限されて、タイミングや横移動の行き来を計る問題だと思ったら違ってました。

桝彰介さん「分かりません。後手が１マス移動のみで詰ませるのは、とても省エネだと思いました。」

■１マス移動の前進が多ければ先手陣へ向かってくることを考えれば済むのですが、まさかの横移動６回でした。

****

正解：９名
piyo さん　諏訪冬葉さん　ＮＡＯさん
RINTARO さん　飯山修さん　ほっとさん
原岡望さん　はなさかしろうさん
るかなんさん

****

（総評）
諏訪冬葉さん「羽生九段の降級がショックなのでしばらく将棋から離れるかもしれません。」

■公務中心のフリークラスでも順位戦以外の棋戦参加はできるようなのでタイトル通算 100 期は目指せるのですね。この結果稿が出る頃にはＢ級２組にするのかフリークラス入りするのか決まっているのかな。

RINTARO さん「最終ヒントのおかげで毎回楽させていただいています。」

■締め切り前ヒントは締め切り一週間前ですが、ヒント投入後に一題一日で解く換算で３日前のヒント投入だと解図は楽にならないかも。

飯山修さん「パラ３月号推理将棋コーナー休載が気がかり」

■投稿が少なくて３題揃わなかったという理由なら投稿を頑張るのですが....。担当は購読継続をとりあえず１年にしました。（前回は３年だったかな）

ほっとさん「解けていたのに結局ギリギリに。」

■送信忘れがなければ OK です。

原岡望さん「今月は 9 日 23 時の解答です
詰パラの推理将棋が休みでこれを出すと仕掛中の問題がなく淋しいです。」

■詰パラの推理将棋の休載ですが、「事情により」の事情が分からないので、いろんなことを考えてしまい心配です

るかなんさん「直前ヒントを見て「そこまでは読んでいたのに」となってしまいました。」

■締め切り前ヒントなのにあまり参考にならない場合もありますね。でも、方向性は合っていたと確信を持てるのもヒントになりますね。

桝彰介さん「今月もギリギリまで考えましたが、1 問目しか分かりませんでした。
1 つでも分かる限り、毎月解答を送ります。」

■出題中の第 134 回では初級が２題出題されているので、解答者１名確保ですね。

****

推理将棋第１８３回出題全解答者：　１３名
piyo さん　中村丈志さん　諏訪冬葉さん
ＮＡＯさん　RINTARO さん　飯山修さん
ほっとさん　原岡望さん
はなさかしろうさん　Miya さん
るかなんさん　占魚亭さん　桝彰介さん

****

Fairy of the Forest #81　結果発表

酒井博久

■ 2025 年 01 月 20 日：課題発表：（協力詰）
「1・一に関連した作品」
■ 2025 年 03 月 15 日：投稿締切
■ 2025 年 03 月 20 日：出題
■ 2025 年 04 月 15 日：解答締切
■ 2025 年 04 月 20 日：結果発表

■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(〇は全題正解者)

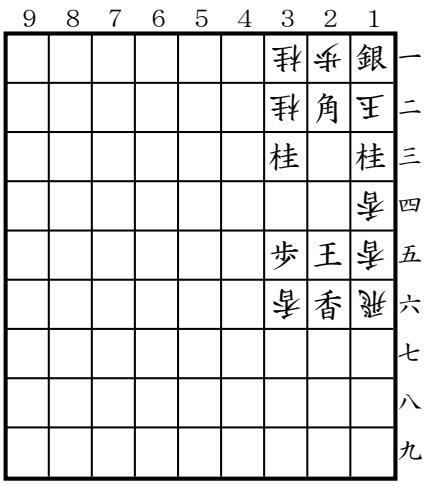
〇神無七郎、〇たくぼん、〇占魚亭、〇荻原和彦

☆顔ぶれは、前回と変わらず……。

――――――――――――――――――――――――

■ 81-01 神無七郎

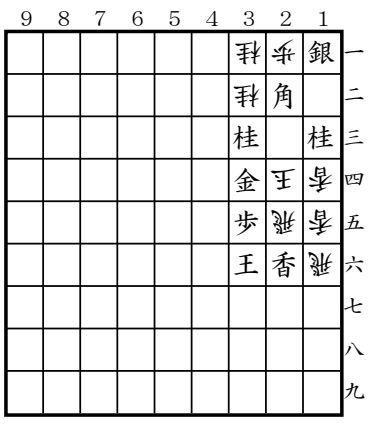
協力詰 11手



持駒 飛金金

23 金 同玉 24 飛 12 玉 23 飛成 同玉
36 王 25 飛 24 香 同玉 34 金 まで 11 手

詰上り図



持駒 なし

作者－25 への合駒が逆王手とならないよう、飛を譲渡します。「1・一」との関連は手数の「11」。

占魚亭－飛を譲渡して逆王手を回避。なるほど。

☆玉を 23 へ呼び出して 36 王の開き王手に 25 合という流れは必然ですが、このとき合駒（歩は二歩禁、桂香は品切れ）が斜めに利く駒（角金銀）だと逆王手になってしまうので、飛合ができるよう受方に飛を譲渡するという構想です。3手目 24 飛～23 飛成がその手順で、狙いが的確に表現されています。

荻原和彦－受方の持駒が悪く(角金 2 銀 3 歩 16)▲36 玉を急ぐと△25 合が王手。よって持駒譲渡が必須という主張だが、持駒制限なしでの実現は見事。飛桂香を使い切った1筋ミニ駒柱の初形から、2筋ミニ駒柱を2回立て、詰上りは3筋ミニ駒柱。筋の通った濃密な 11 手。

☆25 飛合の後は、24 香～34 金で軽くまとまっています。課題との関連＝駒柱という読みは、外れてしまったようですが……。

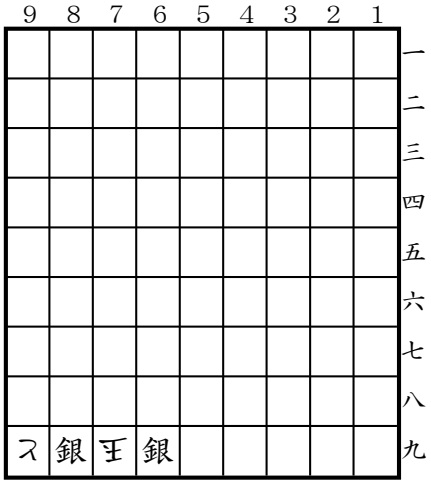
作者－「第 62 回神無一族の氾濫」のお題が「持駒譲渡」なのでその宣伝も兼ねた作品です。

たくぼん－解いている途中に氾濫の課題を思い出しました。課題の1は 11 手？

☆こちらの読みは、正解でした。

■ 81-02 springs

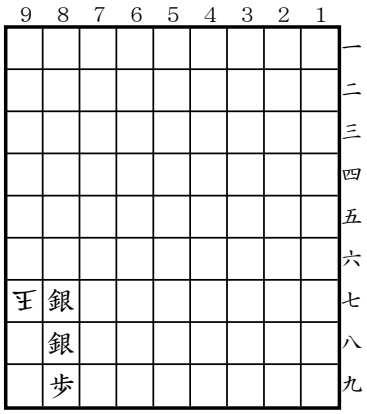
協力詰 19手



持駒 なし

88 銀 89 玉 78 銀 98 玉 99 銀 97 玉
88 銀 98 玉 87 銀直 88 玉 89 歩 97 玉
98 銀 86 玉 77 銀 96 玉 87 銀 97 玉
88 銀 まで 19 手

詰上り図



持駒 なし

作者－「一」から「１」の立体曲詰のつもりです。

☆これは視覚的に分かりやすいですね。課題との適合度が高いです。

占魚亭－初形「一」で、詰上りでは攻方駒が縦に整列。やさしい銀繰り問題でした。

☆「やさしい」には異論も……。

神無七郎－「一」から「１」へ。
二枚銀の細やかな繰り替え手順が巧妙で、特に左の銀が 88→99→88、87→98→87 の往復運動を繰り返すのが面白い手順でした。

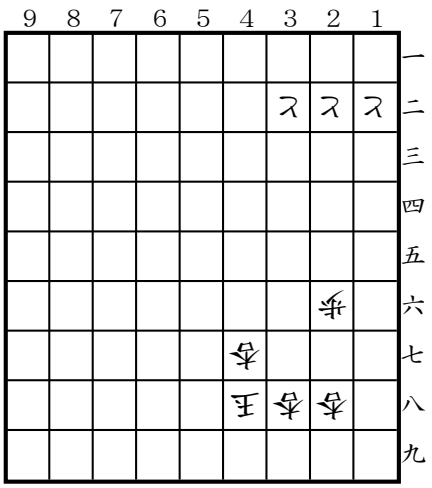
☆89 歩を軸にした詰上り形を想定して玉を追っていくことになりますが、うっかりすると細かい銀の動きに幻惑されそうです。

荻原和彦－「一」→「一」→「１」の立体曲詰。
とにかく紛れが多い。「８筋歩打の後、銀は最低４回動く」ことから「11 手目歩打」と決めつけて何とか解けた。

☆途中８手目の局面も「一」なのですね。

■ 81-03 三角 淳

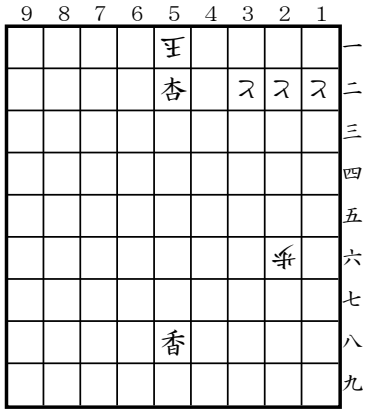
協力詰（受先） 32手
持駒 なし



持駒 香

57 玉 59 香 58 杏 同香 46 玉 49 香
48 杏 同香 35 玉 39 香 38 杏 同香
24 玉 25 香 13 玉 23 香成 同玉 33 香成
同玉 43 香成 34 玉 44 杏 35 玉 45 杏
24 玉 35 杏 33 玉 44 杏 42 玉 53 杏
51 玉 52 杏 まで 32 手

詰上り図
持駒 香2



持駒 なし

作者－課題との関連性：初形で、攻方の駒が持駒の香１枚のみです。
香打に成香の移動合のやり取りを三度繰り返します。後半、もう少し複雑化できるかも知れませんが、打った香を捌いていって簡潔にまとめてみました。

荻原和彦－▲25 香までスラスラ進む。この局面、「一」×２＋「１」の構図が大変美しい。

57→13、24→51 の斜行を含む玉の大きな軌跡も印象に残る。

☆受先の初手は 57 玉。以下９段目の香打に８段目の成香移動合を繰り返し、14 手目 25 香の局面が一つのハイライト。荻原さんご指摘の課題に適合した局面が現れます（作者は意図されていなかったようですが）。受方のと金３枚による「一」と、攻方の香３枚による「一」、それに 24～26 までの３枚による「１」が、盤面に描かれます。なお、玉が 57 からまで 13 まで斜行するのは、23 香成以下の収束につなげるためです。

神無七郎－香を並べて華麗にダイブ。最初は勢いで全部成って失敗しました。
「1・一」との関連は「駒数」がヒントとのことですが、よく分かりませんでした。玉の存在箇所が初形を含め 11 箇所（48・57・46・35・24・13・23・33・34・42・51）というのを「1・一」との関連としておきます。

☆「駒数」は、攻方持駒の数でした。後半は、打った香を、23～33～43 へと成り捨てていきます。43 香成は取らずに 34 玉とかわし、以下この成香で玉を追い、58 香と連動して 52 成香まで、玉座にて詰め上がります。

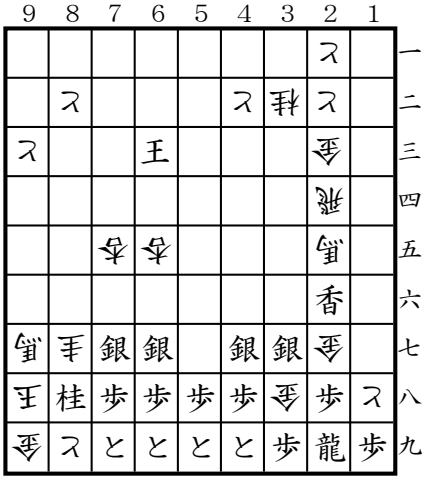
占魚亭－玉のルート取りが肝。

たくぼん－最初は 21 手目 23 玉と時計回りに追って手数オーバーでした。反時計回りでしたね。
収束は強欲協力詰の煙詰でよく使う筋でしたのですぐに分かりました。

☆後半の成香追いで玉の逃走ルートを間違えると、手数が伸びてしまいます。玉を斜めに絞り込んでいく所は痺れますね。

■ 81-04 たくぼん

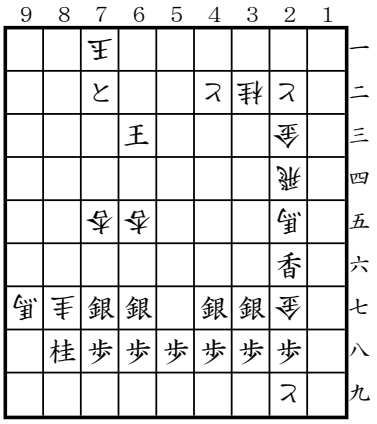
協力詰 93手



持駒 なし

89と 同玉 79と 同玉 69と 同玉
59と 79玉 69と 89玉 79と 98玉
89と 同玉 38歩 98玉 99龍 同玉
98金 89玉 99金 79玉 89金 69玉
79金 59玉 69金 49玉 59金 39玉
49金 29玉 39金 19玉 29金 同と
18金 同玉 19歩 17玉 18歩 16玉
17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉
14歩 12玉 13歩成 11玉 22と 同と
12歩 21玉 11歩成 31玉 21と 41玉
31と 51玉 41と 61玉 51と 71玉
61と 81玉 71と 91玉 81と 92玉
82と 同玉 83歩 81玉 82歩生 91玉
81歩成 92玉 91と 82玉 92と 83玉
93と 84玉 83と 同玉 84歩 82玉
83歩成 71玉 72と まで 93手

詰上り図



持駒 なし

作者－一応、初形で2筋、8段目9段目が一直線、玉の移動が9段目～1筋～1段目で一直線となっております。
内容はよくある筋の繋ぎ合わせです

☆課題との関連は、視覚的な面が作意でした。
一応「初形」というヒントを出していたのですが、「駒数」に関連付けられた方が多かった（と言っても解答者自体が僅少ですが）ようです。

神無七郎－約 3/4 周辺巡り。少しだけ逸脱があるのはご愛嬌。手なりで進めれば解けるので易しかったです。
「1・一」との関連は「と金」の枚数が 11 枚ということでしょう。

☆まず9段目のと金を捌き、29 龍の利きを通して、38 金と 99 金を入手します。次に入手した金によって玉を横に 19 まで追い、19 歩以下は歩で1筋を縦に追います。次いで 12 歩以下、1段目のと金追いに移行し、82 と、同玉、83 歩以下、収束に入ります。

荻原和彦－99・19・11・91 の四隅を巡るぐるぐる系長篇作。76 手目△81 玉と真っすぐ引くのが気づきにくい妙手だった。
作意は「と金 11 枚配置」だろうか。「受方持駒枚数1→11」だろうか。あるいはその両方かも知れず。

☆受方持駒数は合っていますかね？　いずれにしろ、駒数は作意ではありませんでした。

占魚亭－ぐるっと追いつめる。93 とも取るのがポイントですね。

作者－本当は9筋も追いたかったのですが、下段の行ったり来たりが面白かったのでそのままにしました。初形はもっと美しくしたかったところです。

☆趣向としては1周させたいところですが、作者は手順内容を優先されたようです。確かに盤面左上で玉が上下する所は面白いですね。82 と・93 とを入手することで局面を動かし、最後は打った歩がと金となって詰上り。

【総評】

神無七郎－今回は出題作が短・中・長編と揃い、難易度も手頃。解答者が増えると良いですね。

☆長編も難しくなく、解答者増を期待したのですが、全く増えず。記念すべき？81 回目だったのですが……。

たくぼん－数字の課題はなかなか難しかったです。次回の課題に注目です。

☆まだ2～6が残っているな、と思っていましたが、そうおっしゃられては方向転換せざるを得ませんかね（苦笑）。

Fairy of the Forest #82　課題発表

酒井博久

■ 2025 年 04 月 20 日：課題発表：（協力詰）「大駒持駒」
□ 2025 年 06 月 15 日：投稿締切
□ 2025 年 06 月 20 日：出題
□ 2025 年 07 月 15 日：解答締切
□ 2025 年 07 月 20 日：結果発表

■　課題発表

最近、大駒4枚持駒の盤面最少配置に興味を抱き、玉＋αの2枚配置を探索していました。ところが、なかなか完全作を発見できないまま現在に至ります。今回の課題は、私の個人的興味を反映して「大駒持駒」とします。もちろん4枚全部持駒だと難題になってしまうので、枚数については不問とします。

（投稿先）
→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

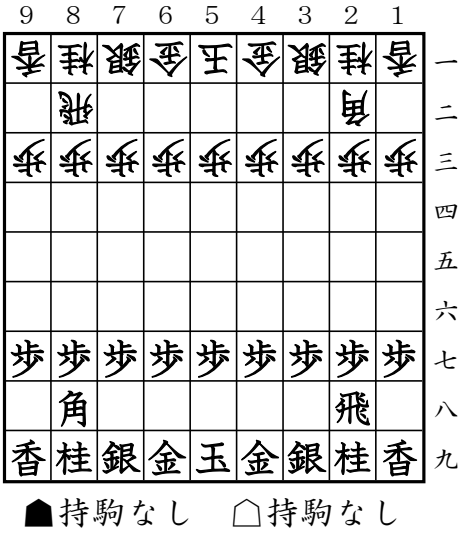
WFP200号記念
一人一作作品展　14.　再出題

一乗谷酔象

(条件修正) 再出題

推理将棋『選択肢は 200 通り』

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



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

※選択肢がちょうど 200 になるような持駒と駒配置を試してください。1) 2) のみ満たす解は準正解扱いとします。

解答〆切り：5 月 15 日
解答は下記まで
ichi.suizo@gmail.com
アットマークは半角にしてください。
発表：203 号(2025 年 5 月)予定

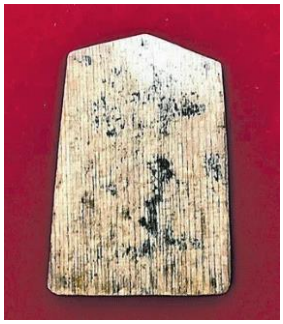
200 号記念一人一作展に出題の推理将棋には余詰がありました。条件追加した修正条件にて再出題いたします。粗検申し訳ありません。

本作の解答者は２名（たくぼんさん、神無七郎さん）でした。同世代から解答いただき嬉しい限りです。しかしながら、いただいた解答はいずれも余詰手順でした。

余詰であったこと、作意解の解答者ゼロであったことから、勝手ながら予定を変更して修正条件にて再出題します。結果稿を楽しみにしていた皆様には申し訳ありません。

再出題では「持駒を打つ手なし」の条件が追加されてます。手順を絞り込むためのヒントとなると思いますので、ぜひ謎解きに挑戦ください。

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



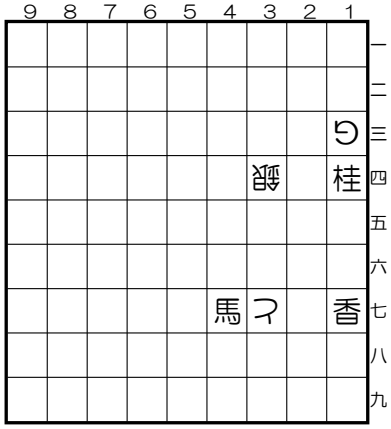
WFP200号記念
一人一作作品展解答・解説　2.

駒井めい

WFP第200号で200号記念企画が催されました。1人1作作品展の第2番として出題された駒井めい作について、結果発表を行います。

2. 駒井めい作

詰将棋 5手



持駒 なし

※G: Grasshopper王

【ルール】

○Grasshopper（G）

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

（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。

○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（本作ではGrasshopper）を「駒名」＋「王」で呼称する。

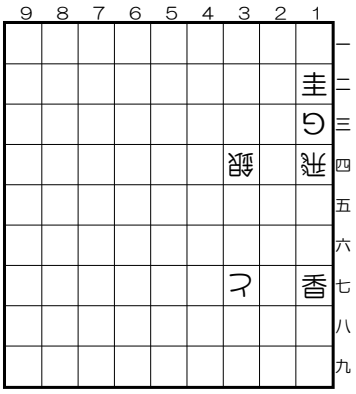
（補足）

・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。

【解答】

22桂成　16飛　14馬　同飛　12圭　まで　5手

詰上図



持駒 なし

〔主な変化〕

・2手目18Gは29馬まで
・2手目14歩は同馬あるいは12圭まで
・2手目15金は12圭まで
・2手目16歩は14馬まで

〔主な紛れ〕

・3手目12圭は17Gで逃れ
・3手目16同香は17G、18飛、47Gで逃れ

【解答成績】

6名から解答いただきました。解答成績は以下の通りです。

・正解者：たくぼん、和田裕之、神無七郎、若林、占魚亭、springs

※敬称略、解答到着順

【解説】

玉将の代わりにGrasshopperを詰める問題設定です。Grasshopperは単独で利きを持たず、第2の駒（跳躍台）があって初めて利きを持ちます。Grasshopperがどこに利きを持つかは、跳躍台になる駒の位置に依存します。

2手目16飛の中合は、攻方香に取らせて、攻方香の位置をずらすためのものではありません。合駒を打つこと自体が目的です。新たな跳躍台が設置されて、3手目12圭には17Gと逃げられま

す。Grasshopperの性質を活かした、特殊な受けが本作の主眼です。

【短評】

和田裕之 さん
Gはほとんど経験ありませんでしたが、玉になると非常に弱い駒ですね。。。

若林 さん
3手で詰まない唯一の応手が16飛。
GrassHopperならではの限定打。

たくぼん さん
G入りの詰将棋は初めて解いたように思いますが、新鮮ですね。中合が17へ逃げ出すためというのも面白い。G王は弱い駒だけどいろいろ面白い順もこれから出てきそうな感じですね。

springs さん
最短で飛合が動く。使用駒6枚はびっくり。

占魚亭 さん
さらっとPelle move。

★Pelle moveはチェスプロブレム用語で、「ピンされている駒が動くこと」を指します。本作では、受方飛は動くときにピンが外れているので、Pelle moveではありません。

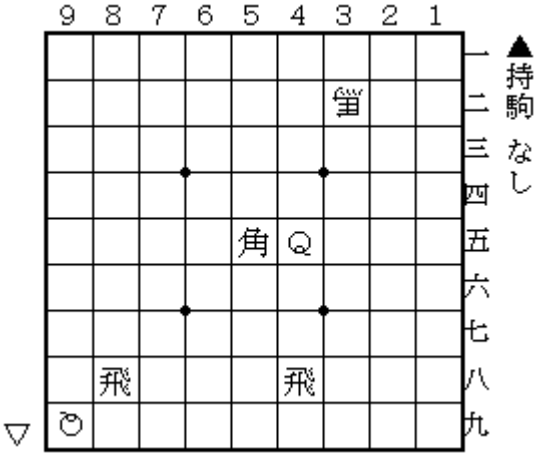
神無七郎 さん
香に隣接させないと12圭で困るわけですね。隣接を外そうとする馬捨てと、それを取るための飛の限定合が登場し、濃度の高い手順になっていると思います。この原理は連続合にも応用できそうで、夢が膨らみます。

WFP200号記念
一人一作作品展解答・解説　3.

上谷直希

【解答者一覧】（到着順、敬称略）
たくぼん、神無七郎、占魚亭、springs
皆様正解でした。ありがとうございました。

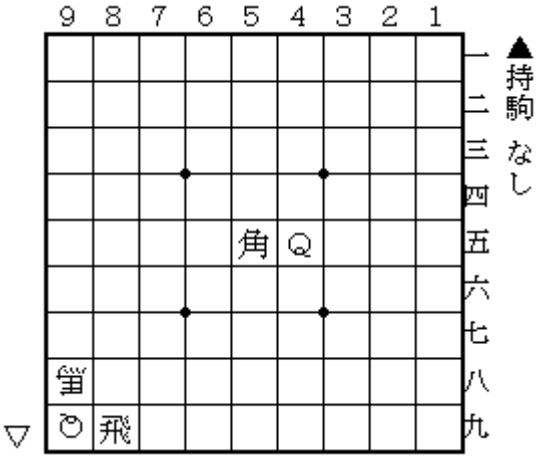
マキシ最善詰 11 手



※Q=Queen 王

【作意順】
82 飛生、91Q、98 飛、同馬、22 飛生、11Q、
28 飛生、19Q、88 飛、99Q、89 飛
まで 11 手

【詰め上がり図】



【自作解説】
作意順を並べていただいたら狙いは一目瞭然でしょう。4 隅を巡っての Q1 回転が狙いです。
・四隅以外の地点を経由しない
・Q１回転以外の着手はできるだけ混ざらないようにする
といったように”純度”を第一に求めました。”初形で相手の馬が 98 に居たら１手詰”、という構図であるのも作者の意図です。
11 手もの手数があるので、例えば通常の協力詰ルールにしてしまうと余詰が制御しきれないのですが、”マキシ＋最善”の組み合わせを取り入れたのが良かったようです。

【短評】（解答到着順）
たくぼんさん　－　Qものは紛れが多く解くのは大変なんですが、この作品はマキシが付いているのと狙いが分かりやすかったので、楽しめる手順でした。見事な周辺巡り（止まらないけどそんな風に感じます）あっぱれです！

神無七郎さん　－　四隅を巡って還元Q。98 飛に同馬が最長距離になることを確認した時点で、この詰上りは予想できましたが、予想通りの気持ち良い手順です。マキシだと、最善系ルールでも協力詰のような「打歩詰に無関係な飛不成」を織り込むことができるというのは、興味深いところです。
☆$\sqrt{2\times6}\fallingdotseq 8.4$ なので最長ですね。

占魚亭さん　－　攻方飛とQ王を一回転させている間に 98 地点を埋める。楽しい＆面白かったです。

springs さん　－　飛車を追って四隅を巡るQ王。必要最小限の舞台装置から生まれるなんと楽しい手順だろう。

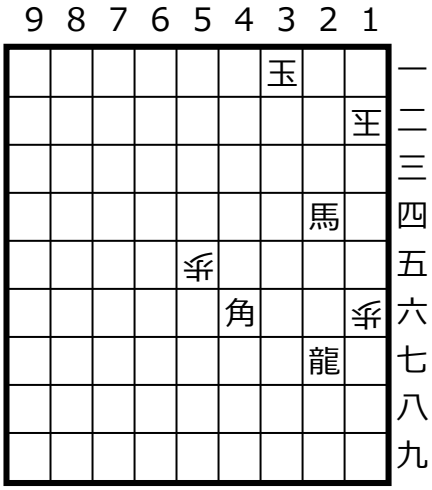
WFP200号記念
一人一作作品展解答・解説　6.

真T

３名の方から解答をいただきました。ありがとうございました。

〔解答者（敬称略）〕
たくぼん、神無七郎（以上、正解者）、springs（無解）

最悪詰（受先） 38手



持駒 歩

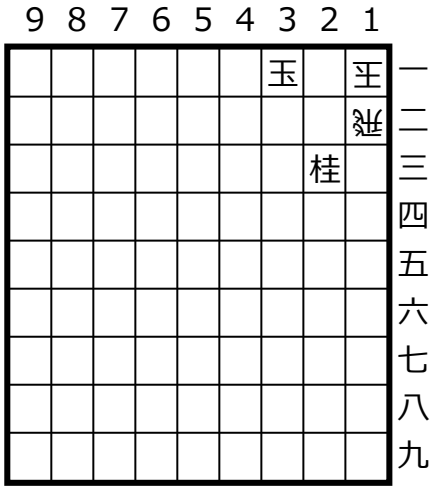
【ルール】

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

・受先
受方から指し始める。

【解答】
36飛 34馬 11玉 16龍 13桂 33馬
12玉 34馬 23桂 13角成 11玉 46馬
16飛 12歩 同飛 55馬 22桂 同馬
同飛 12歩 同飛 33馬 22飛 12歩
同玉 24桂 11玉 12桂成 同玉 24桂
11玉 12桂成 同玉 23馬 11玉 12馬
同飛 23桂 まで 38手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】
まず受方は自由な初手を生かして攻方玉に36飛と王手をかけます。もちろん36は限定です。6段目である理由は後ほど分かります。これに対し、王手を受けながら受方玉に王手をかけるには34馬しかありません。
ここで王手は5つ。
・21龍はそれまで。
・22龍もそれまで。
・55角は22銀、同角（龍）まで。
・33馬は22銀、同龍まで。
と4つは簡単に詰みます。
22銀が逆王手の必殺技で、同〇を強制して詰みとなります。残るは16龍です。ここでの受けがポイントです。16同飛は12歩、同飛、同馬以下不詰なのでダメ。となると合駒です。
12合とすると、この瞬間に33馬。22銀としたいところですが、33馬が36飛でピンされており、他に玉以外に22に効く駒がないため、22銀の必殺技が効きません。以下22合（銀以外）、12龍、同玉、13角成以下不詰。
困ったようですが13桂合が狙いの1手。同龍は12合で33馬には、22銀！、同龍まで。13桂で龍を近づけた効果で22銀が効きます。
なので13桂は同龍と取れません。桂である理由は、このあと取られるのですが、歩（前に進む駒）を渡し過ぎると後に困るので桂合になります。
13桂合に対し、同龍は早詰。55角は22銀、同角成（生）まで。というわけで33馬。22銀は相変わらずできないので、12玉と耐えます。ここで王手は3つ。
・13龍はそれまで。
・13角成もそれまで。

・残る34馬が正解です。11玉は千日手で失敗。23合となります。合駒の種類は収束を見越して23桂合になります。

13龍はそれまでなので、13角成。11玉の1手に13の馬をどこに動くか？

・12馬はそれまで。
・22馬はそれまで。
・23馬寄は12歩、33馬寄、22銀、同馬まで。
・24馬は16飛、12歩、同飛、33馬左、22桂、同馬、同飛、12歩、同飛、33馬、22飛、同馬まで。
・35馬は24馬と同様。
・57馬は16飛、12歩、同飛、33馬、22飛、12歩、同玉、13馬、11玉、12馬、同玉、24桂、11玉、12桂成、同玉、23馬、11玉、12馬、同飛、23桂まで。
・68馬、79馬は57馬と同様。
・残るは46馬。55歩に狙いをつける46馬が正解となります。以下16飛。上述の変化でも多数でてきましたが、初手36飛はこの16飛とするためでした。

33(44、55)馬は22銀、同馬まで。12歩、同飛を入れてから55馬とします。33(44)馬との違いは33馬を後に指すためです。55馬には22桂合。5手目13桂合とした時と同じ意味付けで歩(前に効く駒)は渡せません。

22同馬、同飛、12歩、同飛、33馬、22飛。受方は初手に打った飛をフル稼働します。12歩、同玉。ここで23馬は11玉で、この時に攻方が歩を持っていると、12歩、同飛、同馬以下逃れ。13桂合、22桂合と歩を渡さなかったのはこのためでした。11玉に12馬、同飛、23桂まで。桂が2枚余ってしまいました。というわけで、23馬の前に桂を使います。24桂、11玉、12桂成、同玉、24桂、11玉、12桂成、同玉、23馬、11玉、12馬、同飛、23桂まで。23桂合を取らせて、その桂で最後詰みとなります。

たくぼんさん
本作品展で最後まで残りました。詰四会時にパッと見で解ける作品ではなかったですね。初手36飛が好手で馬をうまく制御できて、また23手目22飛も好手で23馬とさせる事で23地点を空けることが出来るんですね。詰上りも少ない駒数の桂吊るしで解後感抜群でした。

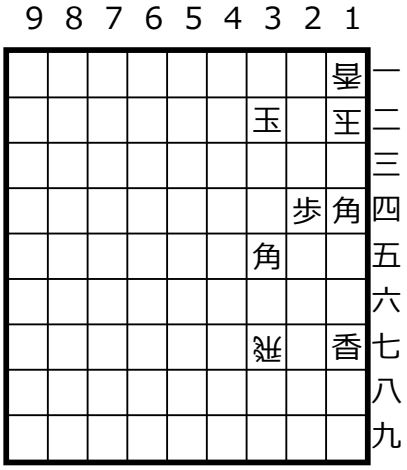
神無七郎さん
初手は35飛だと思ったのですが、敢えて角筋を止めない36飛が正解とは驚き。7手目に合駒せず12玉とする手も、46角の活躍の場を増やすかのようで予想外でした。後から分かったことですが、本局の最重要地点は23。9手目23桂合でここを埋めて、桂を渡した時に23に桂を打たれないようにするのが、不詰を回避する鍵だったのですね。最後はその桂を取らせて、23桂で詰む見事な構成。11玉型で詰む最悪詰は創作が難しいですが、手順もとても充実していて解き応えのある作品でした。

springsさん
3度の桂合と攻方角(馬)の往復。
収束のぴったり感も魅力的。
繰り返し成り捨てる桂をしっかりと合駒で拾うのは流石の逆算力だと思いました。

本作はWFP122-5(最悪詰15手、下図)の派生作。収束を考えているときに、浮かんだ筋をまとめました。初手36飛がうまく入らず放置してありましたが、今回200号記念一人一作に何か出そうと慌てて在庫から引っ張り出し、27龍と16歩配置を発見し36飛が入りました。

明確な狙いがある作品も良いのですが、明確にこれ！って狙いはなくとも、なんとなくいい感じの手が続く作品。そんな作品も好きだったりします。

最悪詰 15手



持駒 なし

WFP122-5(WFP143号,2020/5)

36角 17飛生 45角 23桂 同角生 13玉
14角成 同玉 26桂 13玉 23歩生 12玉
13角成 同飛生 22歩成 まで15手

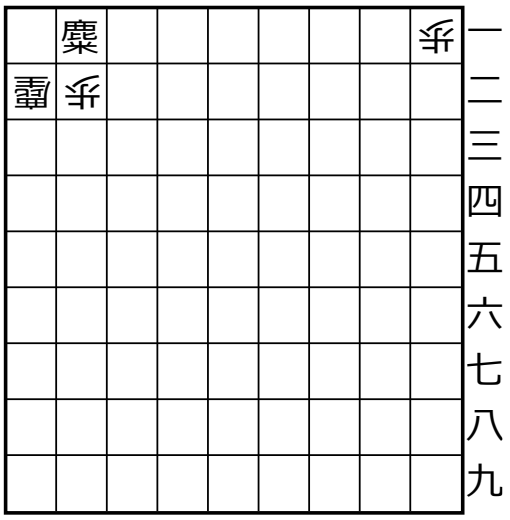
WFP200号記念
一人一作作品展解答・解説　7.

神無七郎

☆WFP200 号記念の自作は、WFP 作品展関連作業と重ならないよう、3 月 31 日に解答締切を設定しました。解答募集期間がやや短いことを危惧していましたが、６通の解答を頂きました。成績は解答者全員正解。記念出題に花を添えてくださったことに感謝いたします。

協力詰 137手

９ ８ ７ ６ ５ ４ ３ ２ １



持駒 なし

※麋:Moose 、麈:Moose王

【ルール】

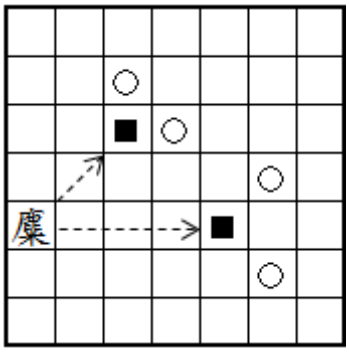
・協力詰

先後協力して最短手数で受方玉を詰める

・Moose（麋）

フェアリーチェスの Moose（麋）。

グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 45° 曲がった場所に着地する。



（○が麋の利き。■は敵または味方の駒。）

・駒詰

玉が指定駒の性能になる。

（本局では Moose、麈と表記）

【出題時のコメント】

WFP200 号おめでとうございます。

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

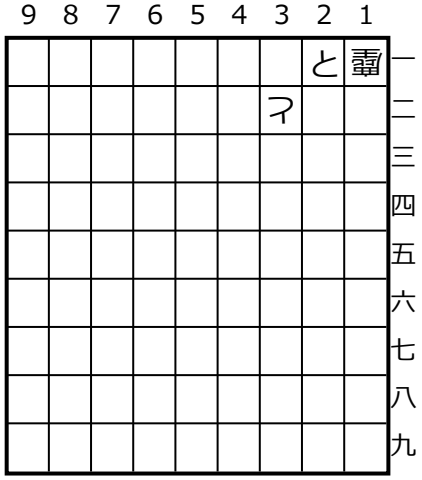
私は「新しいルールを見たら送り趣向を作れ」を習慣にしています。「送り趣向」は原始的な趣向と思われがちですが、そこには未開拓の鉱脈が眠っています。本局を通じて解答者の皆さんにも「送り趣向」の可能性の大きさを感じていただければ幸いです。

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

【解答】

73 麋 71 麈 92 麋 83 麈 71 麋 91 麈
83 麋 72 麈 91 麋 93 麈 72 麋 81 麈
93 麋 73 麈 81 麋 83 歩
94 麋 92 麈 73 麋 84 麈 92 麋 72 麈
84 麋 93 麈 72 麋 74 麈 93 麋 82 麈
74 麋 94 麈 82 麋 84 歩
75 麋 73 麈 94 麋 85 麈 73 麋 93 麈
85 麋 74 麈 93 麋 95 麈 74 麋 83 麈
95 麋 75 麈 83 麋 85 歩
96 麋 94 麈 75 麋 86 麈 94 麋 74 麈
86 麋 95 麈 74 麋 76 麈 95 麋 84 麈
76 麋 96 麈 84 麋 86 歩
77 麋 75 麈 96 麋 87 麈 75 麋 95 麈
87 麋 76 麈 95 麋 97 麈 76 麋 85 麈
97 麋 77 麈 85 麋 87 歩成
98 麋 96 麈 77 麋 88 麈 96 麋 76 麈
88 麋 97 麈 76 麋 78 麈 97 麋 77 と
66 麋 86 麈 78 麋 76 と
65 麋 67 麈 86 麋 66 と
55 麋 75 麈 67 麋 65 と
54 麋 56 麈 75 麋 55 と
44 麋 64 麈 56 麋 54 と
43 麋 45 麈 64 麋 44 と
33 麋 53 麈 45 麋 43 と
32 麋 34 麈 53 麋 33 と
22 麋 42 麈 34 麋 32 と
21 麋 23 麈 42 麋 22 と 11 麋 32 と
22 歩 11 麈 21 歩成 まで 137 手

(詰上り)



持駒 なし

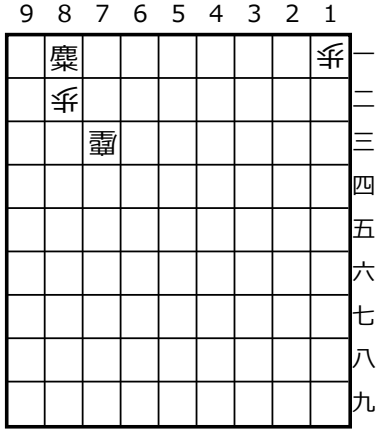
【解説】

Moose は Grasshopper の変種で、跳躍後に角度を変えて着地するちょっと変わった動きをします。本局では攻方が平駒の Moose、受方が王駒の Moose なので、両者を区別するため、前者を「麕」、後者を「麈」で表記しています（どちらも意味は「大鹿」）。

癖のある駒が使われていますが、こういう時は身構えるより、実際に動かしてみるのが一番。麕で王手を掛け、麈が逃げる手順を考えると実は 15 手目まで一本道です。途中、同歩や同麈で麕を取ると、そこで手が途切れてしまいます。歩の周りを麕と麈がくるくる回る回転趣向の登場です。

回転は好きなだけ続けられますが、それでは局面が進展しません。ループから脱出するチャンスが訪れるのは 16 手目です。

〔途中図１〕15 手目 81 麕を指した局面



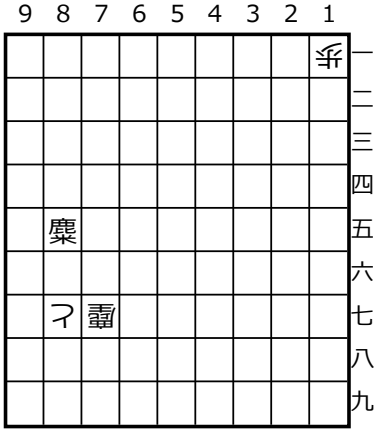
持駒 なし

ここで初めて「麈が逃げる」以外の有効な選択肢が現れます。「83 歩」と歩を突いても、「94 麕」で王手が継続できるのです。「跳躍台までの距離はいくらあっても良い」という「麕」の性質がここで活きてきます。また、「前にしか進めない」という「歩」の性質が、タイミングの限定に役立っています。

今度は「83 歩 94 麕」とした局面を見てみましょう。初形と比べると、麕と麈が歩を挟んで左右反転していますね。必然的に回転方向も逆回転になります。それ以外は最初の回転と状況は変わらないので、次に歩を突くチャンスが来るまで回転します。

この 16 手サイクルで回転方向を変えながら一段前進する「回転・反転を伴う送り趣向」が本局の主要主題です。これを繰り返し、80 手目に「と金」を作った所で、この繰り返しは終了し、新たな展開に入ります。

〔途中図２〕80 手目 87 歩成を指した局面



持駒 なし

歩が「と金」になったので、横や後ろにも進めるようになりました。方向転換のため 10 手進めてから、11 歩の入手を目指す副主題が始まります。「と金鋸」で跳躍台を運びつつ、麕と麈が斜め方向に追いかけっこを行います。この移動は縦移動の倍速。８手サイクルで一段・１筋分斜めに進みます。

11 歩を取った後は、これまで大活躍してきた麕を見限るのが最短の収束。入手した歩を跳躍台として王手を掛け、麈に麕を取らせた後、歩が成って詰み。このとき麈の跳躍を妨げるため、134 手目「32 と」が限定開き応手となります。

本局は「送り趣向」に「回転」と「反転」を絡めた趣向作ですが、Moose という風変わりな駒を使うことで、簡素な初形でそれが実現して

います。慣れない駒や慣れないルールで創作するのは大変ですが、敢えて不慣れな道具で創作すると、想像もしなかった手順に巡り合えることがあります。だからこそフェアリーはやめられないのだろうと思います。

良い機会ですので、「送り趣向」の持つ可能性について考察しておきたいと思います。

「送り趣向」は一群の駒が盤上を移動していく趣向です。ただ、その移動には様々な要素があります。「枚数」「速さ」「方向」等の基本的な性質は重要ですし、「補助的な配置が必要かどうか」も重要です。本局の場合は「枚数」は 3、「速さ」は 1/16 と 1/8、「方向」は縦と斜め、「補助的な配置」は「不要」です。この４属性で「送り趣向」を分類し、未発見の送り趣向を発掘したり、限界に挑戦することは有意義でしょう。

それ以外にも「付随的効果」を伴う送り趣向の発展も考えられます。例えば移動しながら障害物を排除する「除雪車型」の送り趣向や、残留物を排出する「汽車型」の送り趣向、移動しながら成長する「アメーバ型」の送り趣向など、夢は限りなく膨らみます。９×９の狭い盤と 40 枚の少ない駒数では実現は困難ですが、変則盤や非標準駒数で、そんな趣向を見たいものです。

第 82 回 WFP 作品展（WFP94 号）の前口上で「盤上の人工生命」について述べたことがありますが、そこでも送り趣向は重要な役割を果たします。生物はいわば「分子という駒を使った３次元盤上の巨大曲詰」です。送り趣向と曲詰の統合は２次元の盤上で生命を持った詰将棋を生み出すでしょう。

作品の解説から離れて脱線してしまいましたが、最後に本局の出題 No に触れておきます。WFP100 号記念でも、今回の WFP200 号記念でも、私の作品にはペンネームにちなんだ「7」の出題番号が与えられました。元編集長と新編集長の粋な計らいに感謝いたします。

【短評】（※解答到着順）

占魚亭さん

11 歩を取りに行くための行進。

麋・麋王が歩（と金）の周りを廻りながら移動していくのが面白かったです。

たくぼんさん

歩を成らすまで 80 手近くかかったので 11 歩を取りに行くのには手数が足りないと思ったら、斜めに移動するのにはものすごくスピードアップするのにビックリです。

王手が限られているので楽しく解けました。とはいえ１回目はどこかの岐路で誤って 200 手を越えちゃいましたが・・・。

☆前半に手数が掛かるので手数不足を危惧した方も多かったようです。「と仲」（歩が成ると中将棋の仲人の性能になる）ルールで縦往復させることも考えましたが、複数の趣向が出てきた方が良いだろうということで、普通の「と金」ルールで作りました。

springs さん

堂々巡りかと思いましたが、歩突きやと金の移動で３駒が 90 度を作るときは王手が継続できるのですね。この駒数でこれほど充実した手順が現れるとは嬉しい驚き。

若林さん

歩をひとつ動かす最初の一歩が一番悩みましたが、難しすぎず、フェアリー駒の啓蒙作として理想的だと思います。

16 手一組の序盤の行進が秀逸。後半のと金の斜めへの迅速な引き戻しは対照的で気持ちがいいです。

一乗谷酔象さん

ゆったりした前半と軽快な後半の対比を楽しめる追い趣向作品。

前半は縦の歩+Moose 送り、Knight の追廻しのような動きで 1 路進めるのに 16 手も掛かるのがもどかしい。

手数超過の不安を感じつつ後半に突入するとギアチェンジして一気に加速し１サイクル４手でと金の引／寄を繰り返す鋸引。

終始押売り王手を続けた Moose を隅で取らせる雪隠詰の収束が決まった。

北村太路さん

ずっと２人（？）でやってきたのに最後裏切るなんてひどい。でも麋が１一歩取って浮気したのがいけないのか。

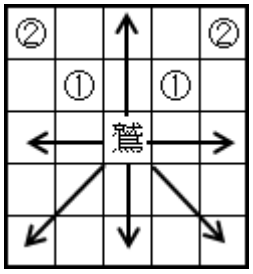
今日３１日の１９時３０分にようやく解けて解答送るのが間に合うか不安でした。１一

取るところまではたどり着いたのですが詰む形が浮かばず。改めて手数数えて１一歩取って残り４手。じゃあその次に歩を打つしかないと気づいてなるべく総当たりで手を考えましたがなかなか浮かばず。
当初１二と、２二歩、３一龍、２一歩成まで、と思ったら１二とがセルフチェックでした。しかしその後も反転形が１一龍取るものだからか何故かずっと指せずに最後にやっと気づきました。
なんかライフゲームみたいな感じです。右上に跳ばすのがグライダーのよう。下りていくときはなぜか１段ごとに左右反転。１一にたどり着くには横移動優先ということで８８手目８六と、とは引かないだろうと思いました。横を優先してもう少しと金の周りを回ったら横に行けてその後のジグザグは短い手数で進めるように。
最後は単騎詰で、と金も退路封鎖で限定されて着地も決まりました。少ない駒で楽しい動きを満喫できて面白かったです。

☆１つ前進するたびに反転する前半の縦移動はライフゲームの宇宙船（Spaceship）に、斜め移動の後半はグライダー（Glider）にそっくりですね。グライダーの方が宇宙船より速いのはライフゲームと真逆ですが。

今月の手筋

【飛鷲】（鷲）
中将棋の飛鷲。
縦横と斜め後ろに何マスでも走れる。斜め前方には獅子のように１回または２回分の動きができる。



（矢印が鷲の走る方向。斜め前方に１回動くときは図の①または②の位置に動く。２回動くときは１回目で①の位置に、２回目で②または元位置に動く。）

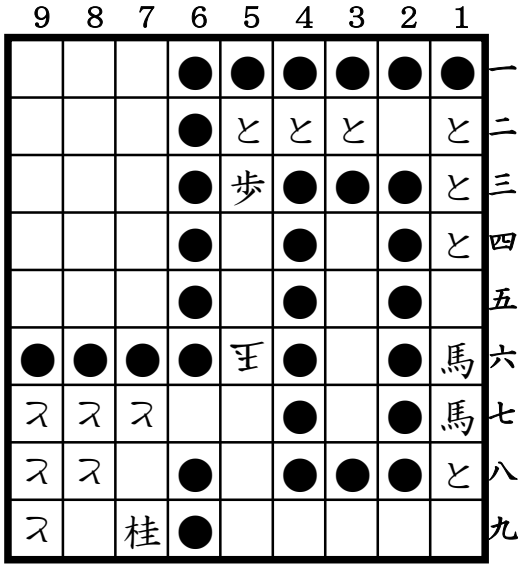
（※解答は p.79 に掲載）

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します。

WFP200号記念
一人一作作品展解答・解説　８.

たくぼん

協力詰 239手



※●: 岩（着手、通過不可領域）

****

【協力詰】
先後協力して最短手数で受方玉を詰める
【石（●）】
着手不可・通過不可の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。

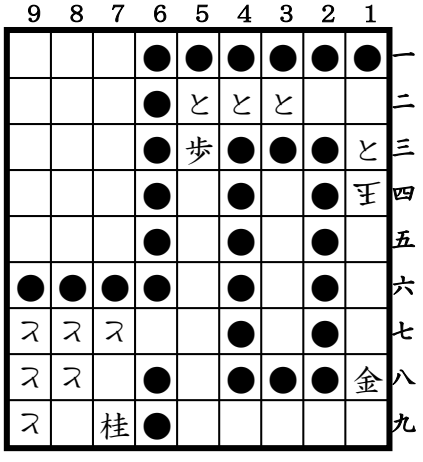
****

★200 号記念１人１作作品展のへの解答者は４名+感想１名でした。もちろん全員正解かつすべての手順を書いていただき感謝あるのみです。

【解答者】三角淳さん、神無七郎さん、若林さん占魚亭さん、　springs さん（感想）
以上 5 名

【作意】
55 金 57 玉 56 金 58 玉 57 金 59 玉
58 金 49 玉 59 金 39 玉 49 金 29 玉
19 と 同玉 18 馬 同玉 17 馬 29 玉
39 金 19 玉 18 馬 同玉 29 金 17 玉
18 金 16 玉 15 と 同玉 14 と 同玉
13 と 15 玉 14 と 16 玉 15 と 同玉
16 歩 同玉 17 金 15 玉 16 金 14 玉
15 金 13 玉 14 金 12 玉 22 と 同玉
32 と 同玉 42 と 同玉 52 歩成 32 玉
42 と 22 玉 32 と 12 玉 22 と 同玉
13 金 32 玉 22 金 42 玉 32 金 52 玉
42 金 53 玉 52 金 54 玉 53 金 55 玉
67 桂 同と 54 金 同玉 55 歩 53 玉
54 歩 42 玉 53 歩成 32 玉 42 と 22 玉
32 と 12 玉 22 と 13 玉 12 と 14 玉
13 と 15 玉 14 と 16 玉 15 と 17 玉
16 と 18 玉 17 と 19 玉 18 と 29 玉
19 と 39 玉 29 と 49 玉 39 と 58 玉
49 と 57 玉 58 と 56 玉 67 と 55 玉
56 と 54 玉 55 と 53 玉 54 と 42 玉
53 と 32 玉 42 と 22 玉 32 と 12 玉
22 と 13 玉 12 と 14 玉 13 と 15 玉
14 と 16 玉 15 と 17 玉 16 と 18 玉
17 と 19 玉 18 と 29 玉 19 と 39 玉
29 と 49 玉 39 と 58 玉 49 と 67 玉
58 と 77 玉 67 と 78 玉 79 歩 同と
77 と 88 玉 87 と 78 玉 77 と 88 玉
89 歩 同と 87 と 98 玉 97 と 88 玉
98 と 77 玉 78 歩 同と 88 と 67 玉
78 と 56 玉 67 と 55 玉 56 と 54 玉
55 と 53 玉 54 と 42 玉 53 と 32 玉
42 と 22 玉 32 と 12 玉 22 と 13 玉
12 と 14 玉 13 と 15 玉 14 と 16 玉
15 と 17 玉 16 と 18 玉 17 と 19 玉
18 と 29 玉 19 と 39 玉 29 と 49 玉
39 と 58 玉 49 と 67 玉 58 と 77 玉
67 と 78 玉 79 歩 同と 77 と 88 玉
78 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 87 玉
98 と 77 玉 87 と 78 玉 77 と 88 玉
89 歩 97 玉 87 と 98 玉 88 と まで 239 手

途中図（32手目の局面）



★大きな分岐点は 32 手目の場面。27 手目からの手順が、15 と、同玉、14 と、同玉、13 と･･･となっているので大方の人は同玉と取ると思います。こうなると泥沼に嵌っています。

同玉以下の手順は、
14 歩 12 玉 22 と 同玉 32 と 同玉
42 と 同玉 52 歩成 32 玉 42 と 22 玉
32 と 12 玉 22 と 同玉 13 歩成 32 玉
22 金 42 玉 32 と 52 玉 42 と 53 玉
52 と 54 玉 53 と 55 玉 ①67 桂 同と
54 と 59 玉 58 と 49 玉 59 と 39 玉
49 と 29 玉 39 と 18 玉 19 歩 17 玉
18 歩 16 玉 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉
15 歩 13 玉 14 歩 22 玉 13 歩成 32 玉
22 と 42 玉 18 と 29 玉 19 と 39 玉
29 と 49 玉 32 と 52 玉 42 と 53 玉
52 と 54 玉 53 と 55 玉 54 と 56 玉
55 と 57 玉 56 と 58 玉 57 と 同と
49 と 67 玉 58 と 56 玉 57 と 55 玉
56 と 54 玉 55 と 53 玉 54 と 42 玉
53 と 32 玉 42 と 22 玉 32 と 12 玉
22 と 13 玉 12 と 14 玉 13 と 15 玉
14 と 16 玉 15 と 17 玉 16 と 18 玉
17 と 19 玉 18 と 29 玉 19 と 39 玉
29 と 49 玉 39 と 58 玉 49 と 67 玉
58 と 77 玉 67 と 78 玉 79 歩 同と
77 と 88 玉 87 と 78 玉 77 と 88 玉
89 歩 同と 87 と 98 玉 97 と 88 玉
98 と 77 玉 78 歩 同と 88 と 67 玉
78 と 56 玉 67 と 55 玉 56 と 54 玉
55 と 53 玉 54 と 42 玉 53 と 32 玉
42 と 22 玉 32 と 12 玉 22 と 13 玉
12 と 14 玉 13 と 15 玉 14 と 16 玉
15 と 17 玉 16 と 18 玉 17 と 19 玉
18 と 29 玉 19 と 39 玉 29 と 49 玉
39 と 58 玉 49 と 67 玉 58 と 77 玉
67 と 78 玉 79 歩 同と 77 と 88 玉
78 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 87 玉
98 と 77 玉 87 と 78 玉 77 と 88 玉
89 歩 97 玉 87 と 98 玉 88 と まで 241 手

①より 54 と 56 玉 55 と 57 玉････以下同様に追い、53 と 55 玉 67 桂 同という 67 桂を打つタイミングが非限定の順もあり計 2 解となります。この順では途中作意と逆の回転の追い方になります。非限定に気がつけば紛れと分かりますが気付かないとこの手順を本筋に解くこととなり苦労することでしょう。

まさに三角さんと七郎さんがこの筋に苦しまれたようで狙って入れた紛れ順ではないだけに申し訳ない次第です。

三角淳
最初、32 手目同玉以下 241 手で詰ませ、そこから 2 手短縮して正解に辿り着くまでにかなりの時間を費やしました。要所要所にポイントとなる手が用意されていて飽きさせず、200 手を超える長い道のりを楽しく解図させていただきました。

神無七郎
32 手目の選択が運命の分かれ道。最初は素直に「同玉」として２手超過してしまいました。どこかで歩を投資しないと逆回転ができないわけですが、このタイミングで歩を使うのは予想外でした。一旦左隅の小さな箱に入った後、もう一度外を一周する収束もユーモラス。狭すぎて、外に出ないと車の向きを変えられない車庫みたいですね。

若林
右側の配置は全部序奏用で本命は左下。この配置で最後の一回転が入ったのはお見事。意外な展開で好印象です。

占魚亭
左下隅のと金群の消し方にちょっと苦戦しました。

★上２名は紛れに苦しまれた方々、下の２名は紛れ順に嵌らず左下のと金の消し方部分に注目された方々。面白い対比でした。

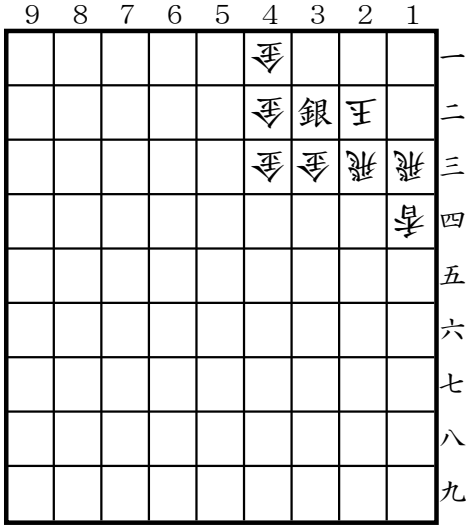
springs
序盤に 18 金を残したまま進めていたらどうにも手詰まり。55 と・57 玉・67 との形で「58 歩、同と、56 と、67 玉」として無理矢理小部屋に入りましたが、何もできずにギブアップ。時計回りであれば 67 とを自然に回収でき、そのためにサーキットを綺麗にしておくわけですね。詰上りがイメージできていないと、最初に小部屋に入ったときにどれだけと金を片付けていいかが難しそうです。

★springs さんは感想のみいただきました。本当にありがたいです。

WFP200号記念
一人一作作品展解答・解説　11.

springs

Lortap協力自玉ステイルメイト 200 手



持駒 桂4歩18
金: 不滅金
飛: 不滅飛
銀: 成らない銀

WFP の 200 号記念に際し、ちょうど 200 手の自作を出題させていただきました。様々なコーナーで多数の作品の解答が募集されている中、以下の皆様から解答をいただきました。成績は全員正解です。誠にありがとうございました。

たくぼん、神無七郎、若林、占魚亭（到着順）

ルール説明

【協力自玉ステイルメイト】
双方協力して最短手数で攻方をステイルメイトにする。ただし、単玉の場合のステイルメイトとは単に合法手がない状態。

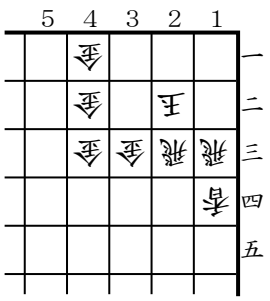
【Lortap】
味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。王手や詰み等の定義はこれを前提とする。

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

解答

「31 銀 11 玉 12 歩 21 玉 22 銀 12 玉
21 銀 11 玉 12 銀 22 玉
11 銀 31 玉 32 歩 21 玉 22 銀 32 玉
21 銀 31 玉 32 銀 22 玉」×９
31 銀 21 玉 22 銀 同玉
「34 桂 21 玉 22 桂成 同玉」×４ まで 200 手

終了図



持駒 なし

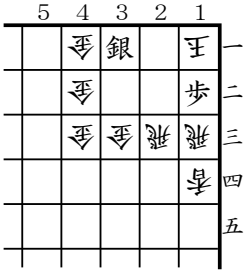
解説

本作は不滅金と不滅飛で囲まれた３×２の領域で完結します。ルールは協力自玉ステイルメイトなので、攻方の持駒すべてと盤上の銀を受方に取ってもらうことを目指します。

しかし、Lortap というフェアリー条件のため、簡単には駒を取れません。駒を取るためには自駒からの利きをなくす必要があります。初形で受方玉には 23 飛の利きで紐が付いているので、現状玉は駒を取れません。３×２のどのマスにも金か飛が利いています。もちろん金や飛車が駒を取ることもできません。このような状況で受方が駒を取る方法はあるのでしょうか？

少し駒を動かして試してみると、例えば 31 銀 11 玉 12 歩（下図）と進めると、同玉が可能であることに気付くと思います。

3手目 12歩



持駒 桂4歩17

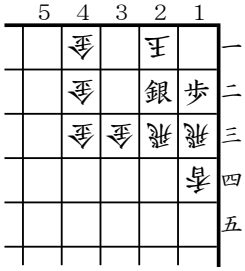
12 歩によって飛車の利きが遮断されるのです。

しかし、これを同玉と取るとうまくいきませ

ん。同玉に攻方は 24 桂と打つほかなく、例えば 21 玉 22 歩 31 玉と進めて銀を取ることはできますが、その後に玉が駒を取れるようにする手段がなくなってしまいます。

したがって、３手目 12 歩をすぐには取らずに一旦 21 玉とし、32 銀（下図）に 12 玉とするのが正解です。

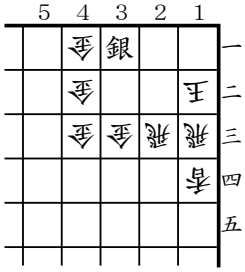
5手目 22銀



持駒 桂4歩17

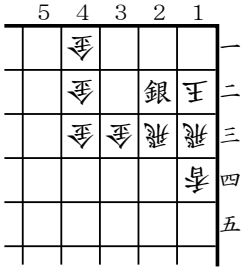
歩をワンテンポ遅らせて取ることで、銀の位置を調整しました。

3手目12歩に同玉



持駒 桂4歩17

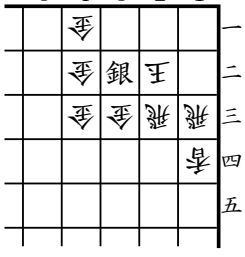
6手目 12玉



持駒 桂4歩17

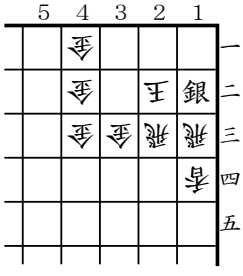
22 銀型ができれば 21 銀 11 玉 12 銀 22 玉（右下図）と続けることができます。初形と比べると、1 歩を消費して銀が玉の反対側に来ました。

初形



持駒 桂4歩18

10手目



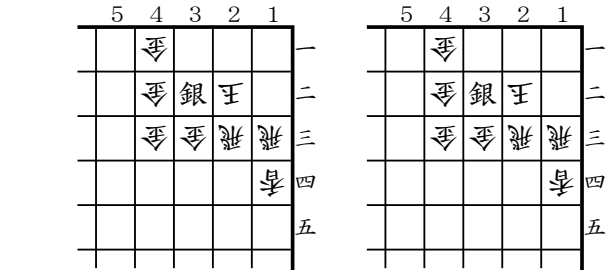
持駒 桂4歩17

３×２の矩形は２筋を軸に対称なので、ここまでの 10 手と同様に 11 銀 31 玉 32 歩 21 玉 22 銀 32 玉 21 銀 31 銀 22 玉（左下図）と進めてもう１歩捨てることができます。初形からちょうど２歩を消費した局面になりました。この 20 手を９回繰り返せば 18 枚の歩をすべて消去できます。

20手目

持駒 桂4歩16

180手目



持駒 桂4

あとは 31 銀 21 玉 22 銀 同玉の４手で銀を捨て、桂は 34 桂 21 玉 22 桂成 同玉を４回繰り返して捨てればステイルメイトとなります。「$(10+10)\times 9+4+4\times 4=200$」でちょうど 200 手です。

なお、銀を成れない設定にしているのは、銀を捨てる際に「31 銀生 21 玉 **22 銀成/生** 同玉」の成生非限定が生じてしまうためです。

本作は、駒を捨てにくい条件下でいかに駒を捨てるかを問題にしています。以前 WFP 作品展で発表した WFP147-9 は、Lortap ではなく禁欲を用いたステイルメイト作品でした。本作は、禁欲以外にも同様の問題設定を実現できるルールがないかと考える中で生まれたものです。

短評（解答到着順）

たくぼんさん

シンプルに進めてシンプルに解けました。桂を最後まで温存して最後 200 手ピッタリで気持ちよいことこの上なしです

神無七郎さん

23 飛の利きを遮って駒を取れるようにする…　解くのは容易ですが、この簡単な意味付けで持駒消去の順序が「歩銀桂」に限定されることに驚きました。手数調整の余分な手順なしで、200 手丁度に収まるのも見事です。

若林さん

なるほど、銀を壁にしないと玉で歩が取れないのか。面白い。ぴったり 200 手に落とし込んだのも流石です。

占魚亭さん

20 手一組のサイクル手順が分かりやすく、収束の４手サイクルも楽しかったです。

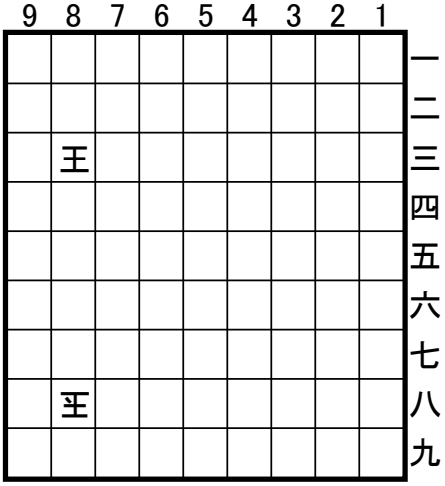
★ありがとうございました！

WFP200号記念
一人一作作品展解答・解説　12.

占魚亭

★たくぼんさんと神無七郎さんから解答（お二人とも正解でした）、springs さんからコメントをいただきました。ありがとうございます。

成禁ネコネコ協力自玉詰（受先）５手

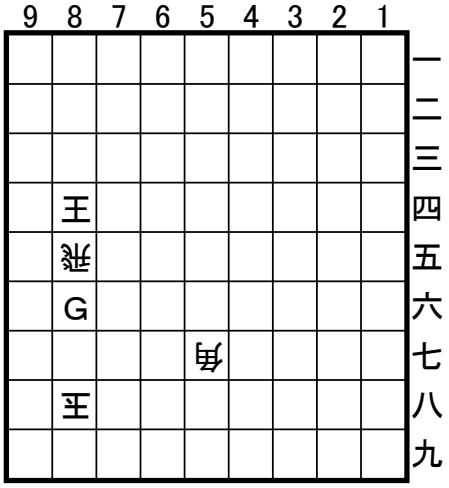


持駒 G
※G：Grasshopper

《ルール説明》
【成禁】
手順中に成る手があってはならない。
［補足］
・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。
「詰」や「王手」の概念は通常通り。
【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）
【協力自玉詰（ばか自殺詰）】
双方協力して攻方玉を詰める。
【受先】
受方から指し始める
【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。

《手順》
85 飛 86G 87 角 84 王 57 角 迄５手

（詰上り）



持駒 なし

★実験シリーズのひとつ。
２手目にGを玉から離れた地点に打つしかないこと、その着手を王手にするには初手に大駒を打って性能変化の王手をアシストするしかないこと（G本来の性能で王手する筋は、すぐに行き詰るのは明らかなので）、そして、両王手で詰ますことは予想できると思います。
初手 85 飛に 86GとしてGを飛の性能に変化させて王手。これに対して 87 角と合駒をして（85 飛⇔88 玉・86G⇔87 角で性能変化）両王手への仕込みが完了。84 王と連結してGの性能を復活させつつネコネコルールを活用したバッテリーが完成し（84 王⇔88 玉・85 飛⇔87 角で性能変化）、57 角の両王手で詰みです（84 王⇔86Gの性能変化により、王は動けない）。

《短評》
たくぼんさん
４手目までで１の字になるのが面白いですね。それから一気の両王手で詰め上がるのもいいですね。

神無七郎さん
「飛に近づく」「自らは王手しない」4手目 84 王が指しづらい一手。最後は本来の利きに戻った飛角で、Gの利きに化けた攻方玉を詰める両王手。
解図には苦戦しましたが、苦労に見合う内容を持った作品だと思います。

springs さん（コメント）
両王手を掛けないとGで飛車が取られてしまうのですね。双裸玉の初形から広義のバッテリー構築とその開放は鮮やか。

第 27 回フェアリー入門解答

担当：springs

第 27 回フェアリー入門（Locust）の結果発表です。今回 9 名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○:正解　×:誤解　－:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	6
駒井めい	○	○	○	○	○	○	6
若林	○	○	○	○	○	○	6
御原真尋	○	○	○	○	○	○	6
占魚亭	○	○	○	○	○	○	6
神無七郎	○	○	○	○	×	○	5
るかなん	○	○	○	○	×	○	5
荻原和彦	○	○	○	○	×	○	5
しらたき	○	－	○	○	×	○	4

※成績順・解答到着順

【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 1 つ飛び越したその直後の空きマスに着地し、飛び越えた敵駒を取る。一度に 2 つ以上の駒は飛び越せない。

・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。

・詰将棋

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

・最善詰

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

［補足］

・無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

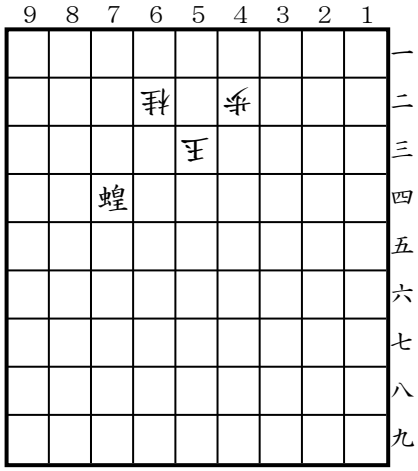
・駒詰

玉が指定駒の性能になる。ルール名は例えば「角王」のように「駒名＋王」で表す。

****

①　springs 作（登場 38 回）

協力詰 5手



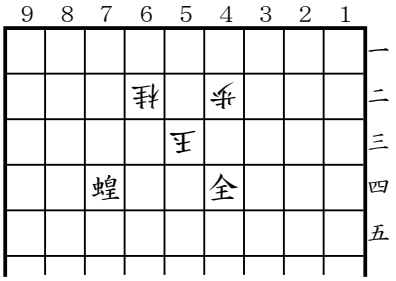
持駒 銀

蝗: Locust

【解答】

44 銀　54 玉 33 銀生 53 玉 44 銀成　まで　5 手

詰上図

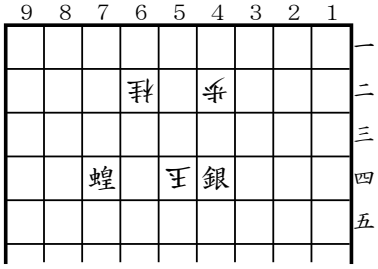


持駒 なし

【解説】

持駒が金なら 44 金と打って詰みですが、あいにく持駒は銀。44 銀に 54 玉が可能です。

2手目 54玉



持駒 なし

上図では 44 銀が邪魔で Locust は玉を取れませ

ん。つまり、銀を動かせば Locust による王手が掛かります。33 銀生に 53 玉と引き、44 銀成とすれば詰みとなります。詰上図は、初形で成銀を 44 に打ったような局面になっています。

【短評】

占魚亭

銀を成銀（金）に。

るかなん

すっとぼけた 3 手目が強烈。

若林

locust 版空き王手で銀成を実現。

たくぼん

33 銀生が Locust ならではの好手。見事な銀の成らせです

駒井めい

銀がそっぽに、しかも不成で動くのが驚き。

御原真尋

44 銀に対して 54 玉と逃げられるのが、Locust 特有のトリッキーさを感じられ面白かったです。

しらたき

2 手目が奇妙な味。ヒントに助けられた。

荻原和彦

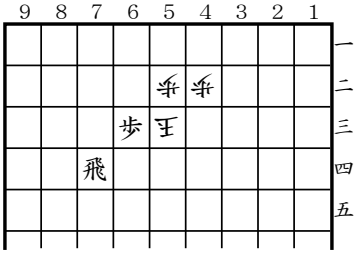
銀打～銀生～銀成で味良く決める。2 手目が鍵。

神無七郎

銀を裏返しで打てれば 1 手詰。5 手掛けてそれを実現。飛銀の組み合わせで実現すると普通の手順でも、蝗銀を使うとかなり奇妙に感じます。

★飛車と銀の組み合わせで実現すると例えばこのような感じでしょうか。

参考　協力詰 5手

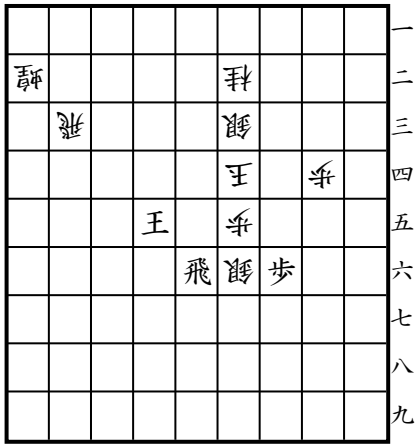


持駒 銀

54 銀 44 玉 43 銀生 53 玉 54 銀成 まで 5 手

② **駒井めい作（登場 27 回）**

協力詰 5手



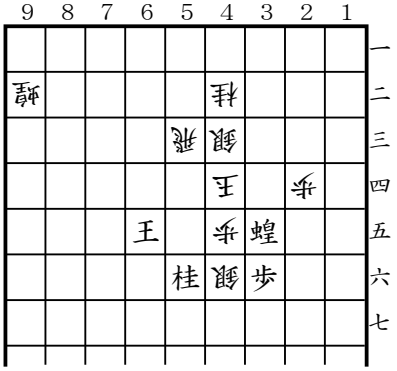
持駒 蝗

蝗: Locust

【解答】

35 蝗 53 桂 同飛成 同飛 47 桂 まで 5 手

詰上図



持駒 なし

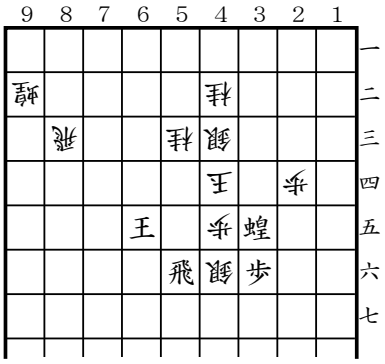
【作者のコメント】

全着手王手が狙いです。

【解説】

初形で受方玉には 33 と 34 に退路があるので、35 蝗と打つと効率が良さそうです。これを同銀と取っては Locust を打った意味がないので、盤上に Locust を残す受けをしたいところ。具体的には、53 の地点を埋めて Locust の王手を外します。問題は駒種ですが、正解は 53 桂（図は次頁）。逆王手が掛かりますが、53 飛成と桂を取ってしまうので問題ありません。

2手目 53桂



持駒 なし

53 同飛も 92 蝗による逆王手。しかし 56 桂と打てば、自玉への王手を外しつつ受方玉を詰ますことができます。なお、詰上図で 56 桂を飛車で取ることはできません。35 蝗が玉を取れるようになるからです。ピンメイトの一種ですね。

手順を振り返ってみると、すべての着手が王手になっています。そして、双方が桂の埋駒を行う手順は華々しく感じられます。

【短評】

占魚亭

５連続王手。締めはピンメイト。

若林

左側の配置を活かすことを考えたら 53 飛成、同飛、56x=桂は見える。とはいえ、それを実現する手腕は見事。全手順王手だ！

御原真尋

どこから考え始めればよいか分からずかなり悩んでしまいました。連続逆王手がとても気持ちよかったです。

るかなん

そうか、94 蝗に 84 飛は逆王手になっていなかったのか…

荻原和彦

絶大な蝗の威力で雁字搦めの受方玉。受方飛まで 53 に釘付けとなる始末。それにしても 2 回の逆王手を受けつつトドメを刺すとは痛快この上なし。

神無七郎

埋駒に埋駒で返す華麗な応酬。

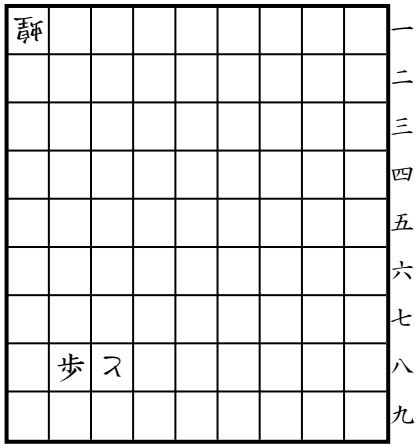
駒を補充したい構図ですが、どうしても合駒を先に考えてしまうので、今回のフェアリー入門で解くのに一番時間が掛かりました。

たくぼん

これはとても入門レベルではないでしょう。初手も打ち難いし 2 手目の限定打も逆王手になるので打ち難いし最終手も見事

③ 若林作（登場 6 回）

協力詰 11手



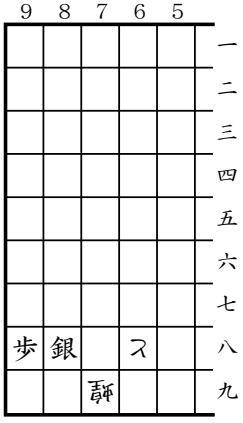
持駒 銀2歩4

蝗: Locust王

【解答】

92 歩 同-93 蝗 94 歩 同-95 蝗
96 歩 同-97 蝗 98 歩 88-79 蝗
68 銀 同と 88 銀 まで 11 手

詰上図



持駒 なし

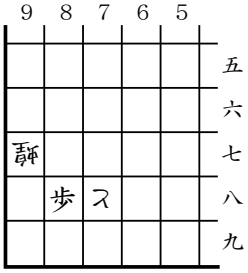
【作者のコメント】

蛇足感のある 78 とをどうしようかと思いましたが、これがないと流石にシンプルすぎるかと思い入れてみました。

【解説】

91 の Locust 王を詰まします。11 手で持駒が６枚なので攻方の着手はすべて駒打ちです。92 銀や 82 銀と打っても銀が取られるだけですし、歩は４枚あるのでまずは歩を打ちたいところ。92 歩、同-93 蝗、94 歩、同-95 蝗、96 歩、同-97 蝗と連打して下図に至ります。

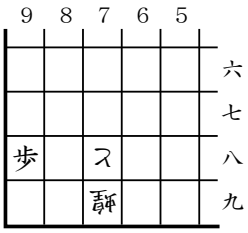
6手目 同-97蝗



持駒 銀2歩

上図からあと5手で持駒は3枚です。このまま続けて 98 歩、同-99 蝗とすると、王手の掛け方がありません。98 歩に 88-79 蝗で 88 の歩を取るのがポイントです。

8手目 88-79蝗



持駒 銀2

上図で 68 銀と捨て、同とに 88 銀と打てば詰みとなります。逆から打つ 88 銀、同と、68 銀では同-57 蝗で銀を取られてしまいます。詰上図では 98 歩が 97 の地点に利いているので、Locust 王が銀を取ることはできません。

歩の連打で Locust 王を運搬する作品。銀を捨てる収束が良いアクセントになっています。

【短評】

駒井めい

ひたすら駒を打って Locust 王を誘導。勢いで 8 手目は同-99 蝗と指したくなる。

しらたき

順に打っていくだけなのだが、どこでどう詰むのか見通しが必要。

荻原和彦

銀を打っても取られるだけ。まずは歩の連打。8 手目△同-99 蝗は次の王手に困る。よって△88-79 蝗。ここまで来てようやく詰みが見えた。

占魚亭

Locust の弱点を学ぶ。

御原真尋

蝗は敵駒がないと移動できないので、意外と動きづらいということが学べました。

たくぼん

私もこの歩の連打は考えましたがまとめ方が決まりませんでした。左右からの銀打で止めは残った 98 歩の意味も分かりなるほどです。

るかなん

軽い破調が詰上に直結。

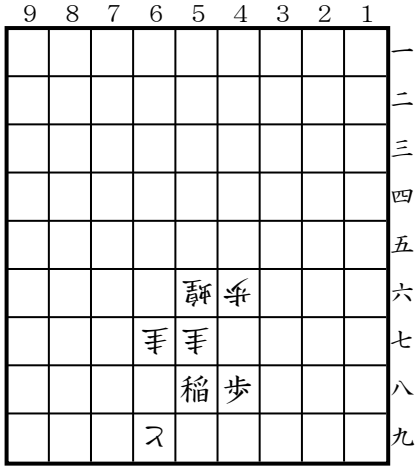
神無七郎

手数と持駒の数が最大のヒント。

68 銀が良い味なので、この手をもっと効果的に見せる手順構成にして欲しいと思います。

④ **springs 作（登場 39 回）**

協力詰 17手



攻方持駒 桂

受方持駒 なし

蝗: Locust王

稲: Locust

【解答】

68 桂 同圭直 同-78 稲 45 桂

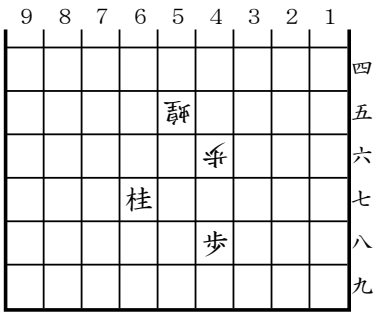
68 桂 同圭 同-58 稲 57 桂成

68 桂 同と 同-78 稲 67 圭

57 歩 同-58 蝗 67-56 稲 同-55 蝗

67 桂 まで 17 手

詰上図



攻方持駒 なし

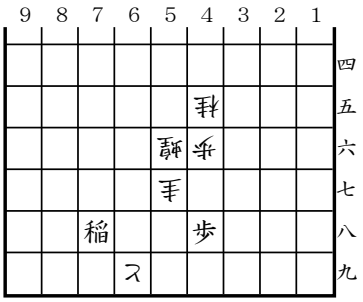
受方持駒 桂2歩稲

【解説】

本作は受方 Locust 王（56 蝗）を詰ます問題です。攻方の Locust（58 稲）はロイヤル駒ではありません。また、受方の持駒はありません。

初手は 68 桂の一手。同とでは王手が続かないので同圭直と取り、同-78 稲と取り返します。受方は桂を入手したので、45 桂の埋駒で受けることができます。

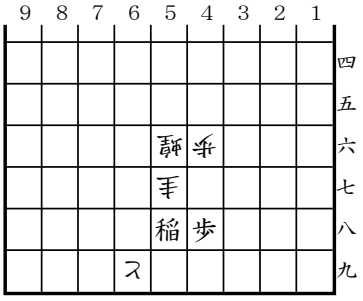
4手目 45桂



攻方持駒 桂
受方持駒 なし

上図で再度 68 桂と打ち、同圭に同-58 稲と取り返し、57 桂成の移動合で応じます。

8手目 57桂成



攻方持駒 桂
受方持駒 桂

上図を初形と比較すると、67 圭が盤上から消えています。そのおかげで、上図から 68 桂、同とと進めたときに同-78 稲が王手になります。これが２回目の同-78 稲ですが、今回は 67 圭の移動合で応じます。

12手目

攻方持駒 歩
受方持駒 桂2

ここからは収束。攻方は歩を手にいれたので 57 歩が打て、48 歩が壁になるので同-58 蝗と取ることができます。67-56 稲で成桂を取り、同-55 蝗に 68 桂と打って詰みとなります。

なお、４手目に 45 桂ではなく 67 圭の移動合をした場合、攻方は歩を持っていないので収束に入れません。

２枚の成桂とと金を桂の捨駒で 68 の地点に呼び出し Locust で取る作品。45 桂の埋駒が２回の移動合で動く展開は悪くないと思います。

最初は桂の埋駒を動かすだけの短編を作る予定だったのですが、桂の埋駒を出すための Locust を再利用して桂を動かすためにはどうしたらよいかを考えていたら本作ができていました。

【短評】

占魚亭

呼び出し剥がしですか。これは上手い。

駒井めい

成桂・と金のはがし。最後に攻方の Locust を捨てるのが気持ちいい。

たくぼん

4 手目に 67 成桂としてちょっと考えましたね。45 桂に気づいてからはすんなり。Locust 王は裸で桂１枚あれば詰むのが大きなヒントですね

若林

取らせた桂の 45-57 への再活用もあり、3 回の 68 桂を中心にした贅沢な手順。楽しい啓蒙作。

神無七郎

短編手数で趣向と謎解きの両方が味わえる佳品。特に 45 桂が 57 から 67 に動いて消える流れが何とも言えません。

ついでに「イナゴ＝稲子」という、豆知識が得られました。

御原真尋

なぜ成桂…？と思いましたが、15 手目に成桂を取って最終手の桂打を見て納得しました。

るかなん

原形生にこだわってしまうと狂う。見つけてしまえば易しい手順だっと言えるのですが。

荻原和彦

王手を続けるだけでも大変。裏を返せば手順がかなり絞られる訳だが、意表の稲捨てから都詰の仕上りは上々の感触。

しらたき

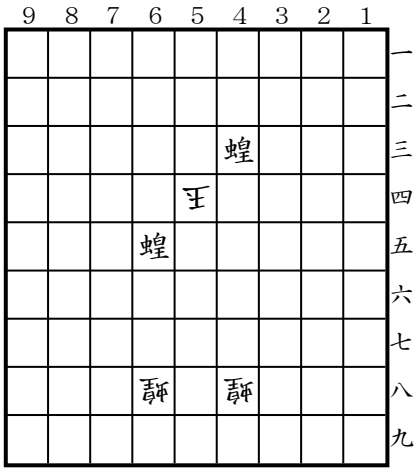
成桂２枚の配置からハガシを直感したが、78 稲に 45 桂と埋めるのが難手。これ無限軌道

になりそうな感じですが、、、。蝗だけに最後あっさり稲を食べるのかと妙なところに感心した。

★意図はしていませんでしたが、確かに蝗が稲を食べて終わる手順になっていますね！
でも稲が食べられてさらにお米の価格が上がりそう……

⑤　真 T 作（登場 21 回）

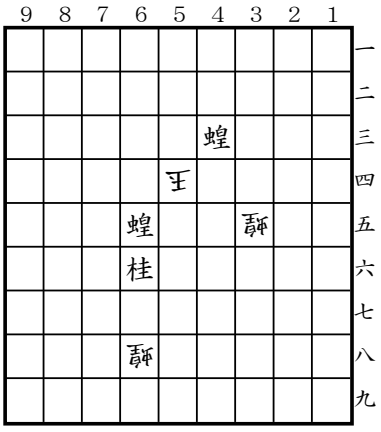
最善詰 7手



持駒 桂4
蝗: Locust

【解答】
66 桂 同-75 蝗 66 桂 同-57 蝗
46 桂 同-35 蝗 66 桂 まで 7 手

詰上図



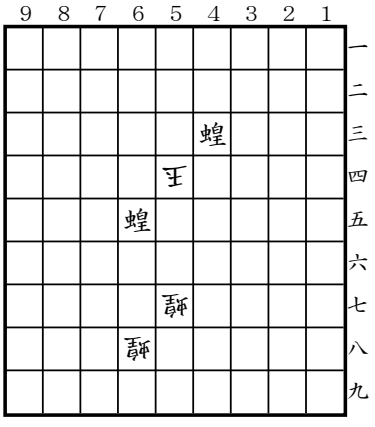
持駒 なし

〔主な紛れ〕
・初手から 46 桂、同-35 蝗、46 桂、同-57 蝗、66 桂、同-75 蝗、46 桂は同-45 蝗で詰まない
・3 手目 46 桂は同-35 蝗、46 桂、45 玉以下詰まない

【作者のコメント】
4 桂連打。初手 46 桂から入ると、最後同-45 蝗で逃れます。他に筋としては、
66 桂 同-75 蝗 46 桂 同-35 蝗
46 桂 同-57 蝗 66 桂まで
というのもありますが、6 手目 45 玉で逃れます。この紛れで、蝗に挟まれた玉は動けないのに、一瞬の隙をついて動いて逃れるのが気に入ってます。ただ作意の方が見えやすそうなので読んでもらえないかもしれません。

【解説】
最善詰なので、攻方はできるだけ早く詰むように王手を掛け、受方はできるだけ詰まないように応じます。
初形で受方玉は 2 枚の Locust に挟まれており、一切動くことができません。もし仮に受方の Locust が 2 枚ともなければ、66 桂や 46 桂と打って詰みとなります。もっと言うと、48 蝗さえいなければ、66 桂で詰みとなります。攻方 65 蝗が壁となり、68 の Locust では 66 桂を取れないのです。以上の考察から、48 蝗の 66 への利きを外して 66 桂で詰ますプランが思い浮かびます。
初手は 66 桂。同-75 蝗と応じるしかありません。再度 66 桂と打てば、同-57 蝗で 48 の Locust が 57 に移動したことになります。

4手目 同-57蝗

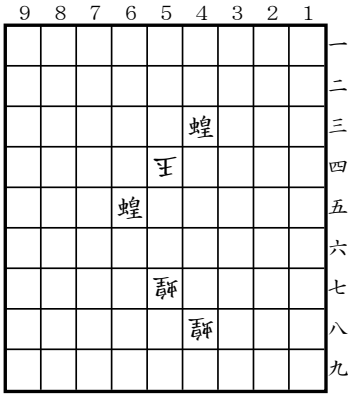


持駒 桂2

この微小変化が何をもたらしたのかというと、46 桂と打ったときに 57 蝗が邪魔で 68 の方の Locust で桂を取ることができなくなったのです。46 桂を 57 蝗で取り返すよりなく、66 桂で詰みとなります。
左右対称に近い初形なので、左右対称の手順、つまり初手から 46 桂、同-35 蝗、46 桂、同-57 蝗（図は次頁）とする順が気になりますが、66

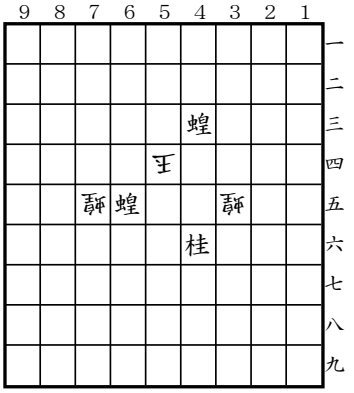
桂、同-75 蝗、46 桂に同-45 蝗が可能で詰みません。攻方 43 蝗・65 蝗の位置の違いが手順の成否を分けています。

参考図



持駒 桂2

また、初手から 66 桂、同-75 蝗、46 桂、同-35 蝗（または 46 桂～66 桂）と進めてから 46 桂と打つ紛れがあります。



持駒 桂
66桂 同-75蝗 46桂 同-35蝗
46桂 の局面

上図で同-57 蝗なら 66 桂と打って詰みとなります。攻方 43 蝗・65 蝗が 54 玉を取れないのと同じように、受方 75 蝗・57 蝗は 66 桂を取れません。Locust の特徴が強調された詰上りでいかにも作意っぽいのですが、上図の 46 桂には 45 玉が可能で詰んでいません。35 蝗が壁となり、一切動けないはずだった受方玉が動けてしまうのです。なんとも恐ろしい紛れ！

桂を打ち捨てて受方 Locust の位置を調整する作品。攻方の着手が 4 桂連打になっています。魅力的な作意と紛れが非常に整った初形で実現されています。

【短評】

占魚亭

受方 48 蝗の利き逸らし。

若林

Io ならではの同一地点捨駒による位置変換。

御原真尋

ほぼ対称ですが、65(45)の位置に駒がいるか否かで左右どちらから桂馬を打つのか決まってしまうんですね。

たくぼん

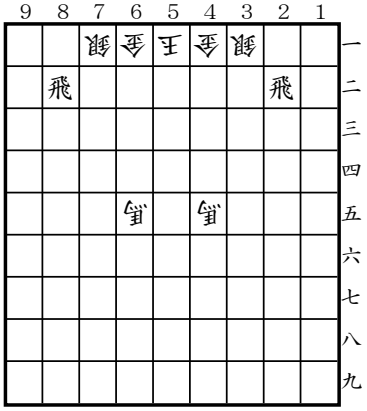
桂の打ち場所は 2 つなので簡単かと思いきやいろいろ考え所がありさすがの手順でした

駒井めい

46 桂と指す前に、Locust の利きを Locust で遮る。二枚馬の古図式（例えば、古作物諸集第 6 番）の Locust 版でしょうか。桂の二連打で位置調整をするのが Locust らしい味。

★線駒の焦点に駒を捨てて利きをダブらせる手筋との共通点を私も感じました。

参考図 古作物諸集 第 6 番



持駒 桂桂香

54 桂 同馬右 63 桂 同馬 43 桂 まで 5 手

神無七郎

蝗が一間空けて並んでいると、その真ん中が安全地帯になる。これは憶えておくべき蝗の性質ですね。本局は攻方と受方の両方でこの性質を使っており、蝗入門の教科書に載せたい作品です。

るかなん

攻方に都合の良い初形をそっくりそのまま受方に強要する。

荻原和彦

やはり焦点への捨駒が好手。詰上りはいずれの受方蝗を邪魔駒と呼ぶべきか。

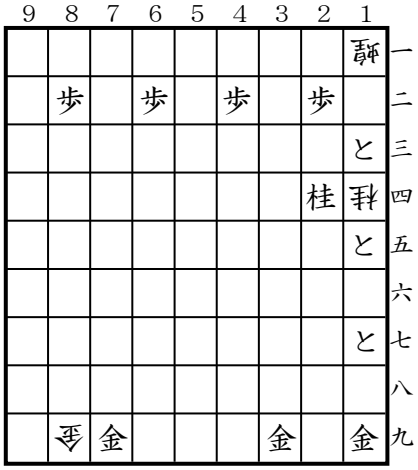
しらたき

これは凄い。２匹の蝗を翻弄する。

★神無七郎さん、るかなんさん、荻原和彦さん、しらたきさんの４名は、6 手で受方 75 蝗・57 蝗（または 35 蝗・57 蝗）の形を作って 66 桂（または 46 桂）で詰ます誤解でした。前述の通り、35 の地点に駒があるときは受方玉が 45 に移動できます。

⑥　神無七郎作（登場 22 回）

詰将棋 33手



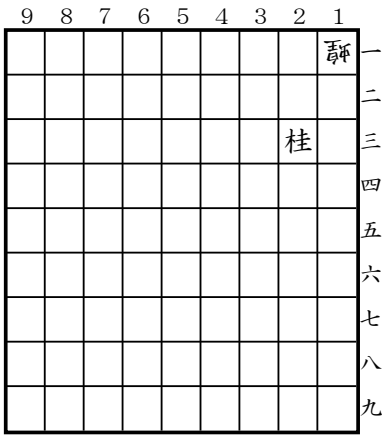
持駒 歩4

蝗: Locust王

【解答】

21 歩成 同-31 蝗 41 歩成 同-51 蝗
61 歩成 同-71 蝗 81 歩成 同-91 蝗
92 歩 同-93 蝗 94 歩 同-95 蝗
96 歩 同-97 蝗 98 歩 同-99 蝗
89 金 同-79 蝗 69 金 同-59 蝗
49 金 同-39 蝗 29 金 同-19 蝗
18 と 同-17 蝗 16 と 同-15 蝗
14 と 同-13 蝗 12 桂成 同-11 蝗
23 桂 まで 33 手

詰上図



持駒 なし

〔主な変化〕

・30 手目 24-33 蝗は 25 桂（45 桂）まで

〔主な紛れ〕※作者による説明

・初手から 12 桂成、22-33 蝗、23 と、42-51 蝗…のように追うと、収束で 14 桂を取れないため不詰。23 との代わりに 34 歩とすると、歩が不足して不詰。

・15 手目 88 金は同金で不詰（89 金はこの近道を防ぐ配置）

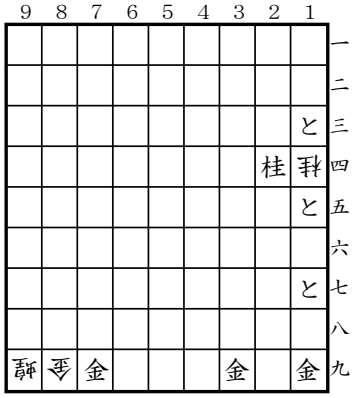
【作者のコメント】

Locust 王による一間跳びの周辺巡りです。誰でも思いつくネタなので、ネタ被りがありそうですね。

【解説】

２段目に並ぶ４枚の歩を見ると、21 歩成 同-31 蝗 41 歩成 同-51 蝗……と進めたくなりますね。実際この順が正解で、歩の成り捨てによって Locust 王が 91 まで移動します。91 蝗に対しては歩を打って王手を続けるしかありません。92 歩 同-93 蝗 94 歩 同-95 蝗……と進めて Locust 王は 99 まで移動します。

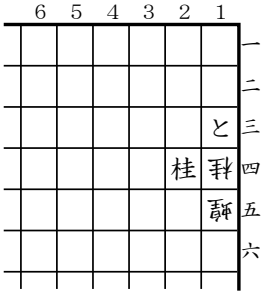
16手目 同-99蝗



持駒 なし

上図から 89 金で金を補充して同-79 蝗に 69 金と打ち、9 段目の金をすべて捨てて Locust 王を 19 まで移動させます。そのまま２枚のと金を捨てて下図に至ります。

28手目 同-15蝗



持駒 なし

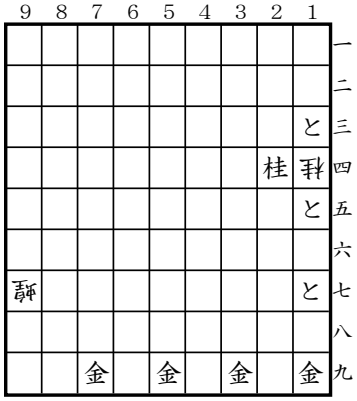
14 とで桂を取り、同-13 蝗に 12 桂成と成り捨てます。同-11 蝗に 23 桂と打って詰みとなります。

Locust 王が一間跳びを繰り返し、ノンストップで盤を一周する作品。盤上の駒が次々と消えていき、最後は桂の単騎詰で締めくくられる構成に、強い感動を覚えました。

最後に配置について確認しておきましょう。

まず、17 手目に 89 金を取っています。受方 89 金を攻方 59 金に替えられないのでしょうか？ 答えは No で、攻方 59 金の配置にした場合、下図まで進んだ際に 98 歩ではなく 88 金同-79 蝗 69 金と進めるショートカットが発生してしまいます。

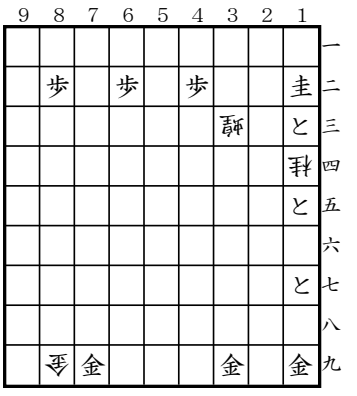
参考図



持駒 歩

本作は 11 の Locust 王が周辺を巡って 11 に戻ってくる手順でした。スタートとゴールの空間が共通しているので、ゴールのための駒がスタートの手順に干渉する恐れがあります。具体的には、最後に成り捨てる桂を使って初手に 12 桂成と王手を掛けることもできます。12 桂成には 22-33 蝗と応じるしかありません。

参考図



持駒 歩4

上図で 23 とは 42-51 蝗以下作意と同様に進められますが、Locust 王が 15 まで移動した際に 14 とが指せないため詰みません。上図で 34 歩と打った場合は 9 筋で打つ歩が足りなくなって詰みません。うまく還元玉が実現されています。

【短評】

たくぼん

この展開は考えられるところでしたが私は作品には到達できませんでしたね。周辺 1 周からの桂単騎詰はお見事です

駒井めい

Locust 王が盤の端に沿って移動して…？と思っていたら、まさか一周して元の位置に戻るとは驚き。対抗系ルールで実現しているのがすごくいいですね。次々に駒が消えていくのも味がいい。

若林

ノンストップの一周旅行。たのしい入門。

御原真尋

長手数ですが、玉がぐるっと一周回る作為がわかりやすく気持ちよく解けました。

占魚亭

楽しい周辺巡り。

るかなん

中央に逃げられては手が続かない。わかりやすい理屈で世界一周弾丸ツアー。

しらたき

わーい、還元玉の完全周辺巡り＋ミニ煙だ。

荻原和彦

受方蝗のルントラウフ&16 連続駒取りは印象的。協力詰じゃなく詰将棋なので 30 手目△24-33 蝗の変化は割り切れている訳だ。

****

【総評】

たくぼん

Locust の特徴をだそうといろいろ考えましたが創作は難しかったです。 6 作とも特長を生かしたいい作品でした

るかなん

盤面への影響力が強すぎて入門向けの条件がつくとなかなか難しい印象。応募数こそ少なかったものの、この難しいお題に高い水準で応えた作者陣に拍手を。

神無七郎

今回は出題数が少なかったですが、4 月は 200 号記念作等で、数多くの作品が出題されているので、自分としてはちょうど良かったです。全体の難易度は「入門より少し上」のような印象を受けました。

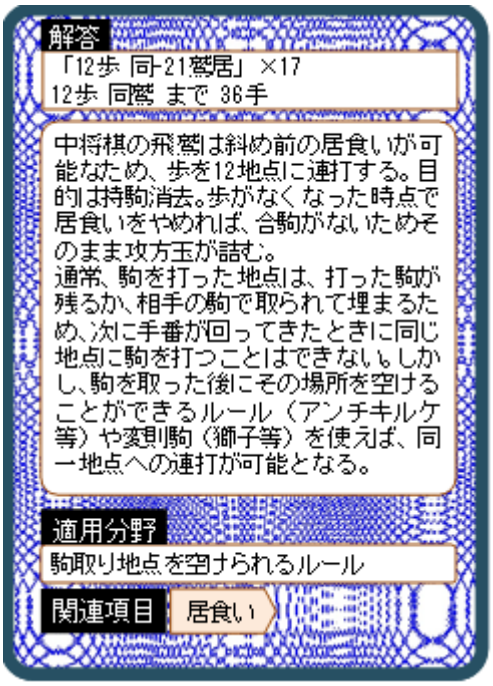
御原真尋
　蝗の王手は玉の背後への埋駒で受けられてしまうのが、とてもトリッキーに感じました。普通の駒では味わえないこのトリッキーさが癖になりそうです。
しらたき
　敬遠気味でしたが、締め切り間際になったので手を付けてみたら、面白いものばかりでした。
荻原和彦
　感じの良い好作多し。Locust はちょっと厄介な駒だが面白い駒でもあると再認識した。
　ところで、不思議にも全 6 問を通じて角および香が 1 枚も登場しなかった。Locust と相性が悪い駒種とも思えないが、何か理由があるんだろうか。

★なぜでしょうか？ 出題数が少なめだったので偶然でしょうか。

★フェアリー入門の出題作は以下のページで手順を並べて鑑賞できます。
https://tsume-springs.com/?page_id=104

★解答ありがとうございました！

今月の手筋（解答）



天竺超入門

担当：springs

第 28 回フェアリー入門の募集ルールは天竺です。天竺協力詰・天竺詰・天竺最善詰の作品を募集します。

目次

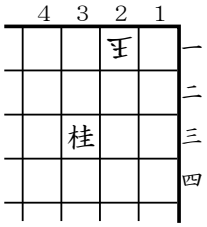
１．概要
２．例題
３．fmza での検討方法
４．作品紹介

１．概要

天竺は玉（王）の性能が変化するフェアリールールです。

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

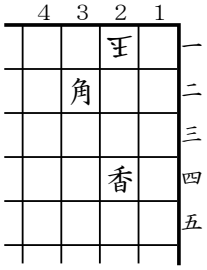
例えば下図は、攻方が 33 桂と指して王手を掛けた局面です。天竺では、このとき 21 玉は桂の利きになります。



持駒 なし

そのため、上図で受方が王手を回避する着手は同玉と 13 玉しかありません。

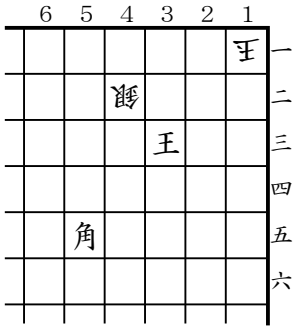
下図は攻方が 22 角生として両王手を掛けた局面です。



持駒 なし

複数の駒から王手を掛けられた場合、玉の利きはそれらを合成した利きになります。そのため、21 玉は「角＋香」の利きになります。したがって、受方が王手を回避する着手は同玉・12 玉・24 玉の３通りです。

受方玉だけでなく攻方王も王手を掛けられると性能が変化します。下図では 33 王に 42 銀による王手が掛かっています。このとき 33 王は銀の利きになります。



持駒 なし

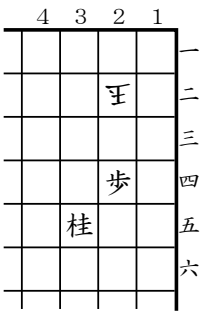
そのため、攻方が指せる王手は同王・32 王・24 王の３通りです。なお、王手が掛かっている玉・王だけ利きが変化するので、上図の 11 玉の利きは変化しません。

双玉の場合、一見指せそうに見える手が指せない天竺特有の状況が発生します。後ほどの例題で確認したいと思います。

２．例題

いくつか例題を見ていきましょう。

例題１
天竺詰 1手

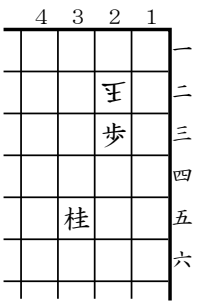


持駒 なし

まずは１手詰。天竺ルールのある詰将棋です。通常の詰将棋では到底１手では詰みませんが、天竺を活かして玉を弱い駒の利きに変えると１手で詰みます。解答は以下の通りです。

23 歩生 まで 1 手

詰上図



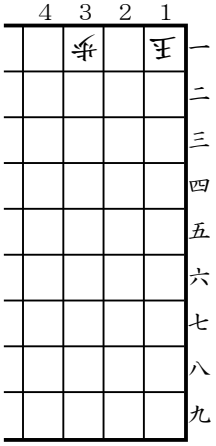
持駒 なし

上図では歩の王手が掛かっているので 22 玉は歩の利きになっています。23 歩には 35 桂の紐が付いているので同玉とは取れません。

なお 23 歩生ではなく 23 歩成や 23 桂成は、21 玉と引かれて詰みません。

例題２

天竺協力詰 3手

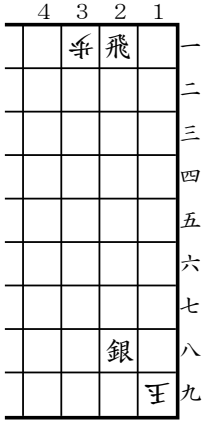


持駒 飛銀

持駒の飛車と銀を打って詰まします。解答は以下の通りです。

21 飛 19 玉 28 銀 まで 3 手

詰上図



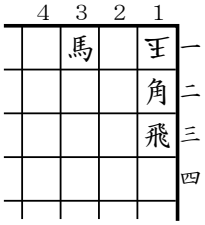
持駒 なし

初手は 21 飛と打ちます。飛車の王手が掛かっているので 11 玉は飛車の利きになります。２手目は飛車の利きを活かして 19 玉と大きく移動します。28 銀と打てば玉が銀の利きになり、王手を外す手段がありません。

天竺では、例題２のように玉の性能を変化させてダイナミックに玉を移動させることが可能です。

例題３

天竺詰 1手



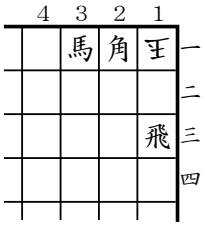
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

例題３は受方の持駒がない設定です。そのため 12 の角を動かして開王手をすれば、受方は合駒ができません。問題はどのように 12 角を動かすか。解答は以下の通りです。

21 角生 まで 1 手

詰上図



攻方持駒 なし

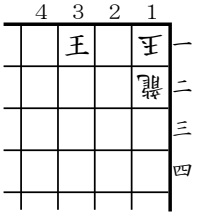
受方持駒 なし

例えば 23 角成とすると 11 玉は飛車の利きになるため、31 玉が可能で詰んでいません。23 角成ではなく 21 角成とすれば、31 玉を防ぐことができます。しかし、飛車と馬の両王手なので玉の利きが「飛＋馬」になり、44 玉などのように逃げる手が生じて詰んでいません。

したがって、両王手を掛けない 21 角生が正解です。飛車だけで王手を掛けているので 11 玉は飛車の利きになります。王手の外し方はなくこれで詰みとなります。

以降の例題は双玉です。

例題４
天竺詰 1手

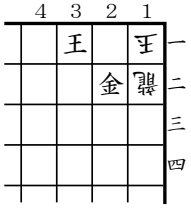


持駒 金

持駒の金を打って１手で詰み。21 金と 22 金の二択です。解答は以下の通りです。

22 金 まで 1 手

詰上図



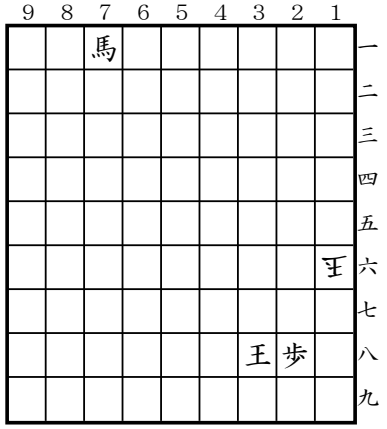
持駒 なし

22 金に対して同龍とすると、31 王に龍の王手が掛かるため 31 王が龍の利きになります。そうすると受方玉が 31 王によって取られてしまいます。つまり、同龍は自玉を王手にさらす禁手です。

21 金と打った場合は同龍が可能で詰んでいません。この場合も 31 王は龍の利きになりますが、31 王の利きが 11 玉に届きません。

天竺では双玉を利用すると、例題４の 22 同龍のように､「ある着手が敵玉の性能を変化させた結果自玉を王手にさらすためその着手が指せない」という状況が起こります。この状況を利用した例題をさらに見ていきましょう。

例題５
天竺協力詰 5手

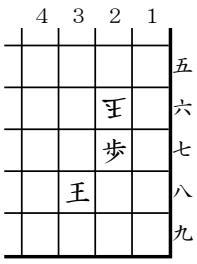


持駒 金
springs作
詰将棋メーカー 2023/7/11

解答は以下の通りです。

15 金 同玉 26 馬 同玉 27 歩 まで 5 手

詰上図

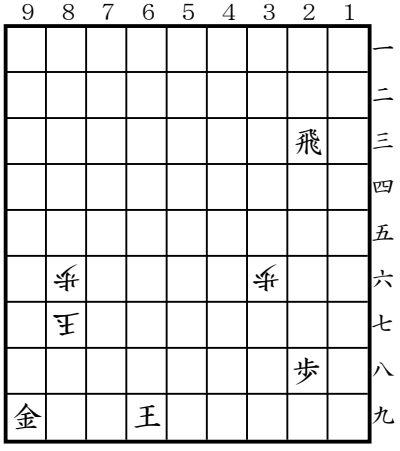


持駒 なし

「26 馬 同玉 27 歩」とすれば、玉は歩の利きなので詰み。しかし 26 馬と指すと 16 玉が馬の利きになるため自玉を王手にさらします。つまり初手 26 馬は禁手なので指せません。15 金の捨駒で玉の位置を変えてから 26 馬と捨てれば解決です。

次は最後の例題です。

例題６
天竺協力詰（受先） 2手

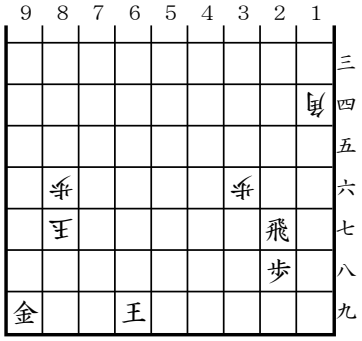


攻方持駒 なし
受方持駒 角

受先２手なので、まず受方が何か指し、次の攻方の手で受方玉を詰まします。なお、受方の持駒は角１枚です。解答は以下の通りです。

14 角 27 飛生 まで 2 手

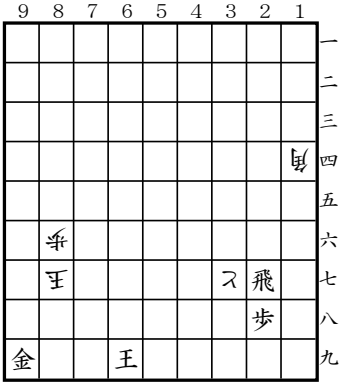
詰上図



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

初形で仮に受方がパスをしたとしましょう。攻方の有力な王手は 27 飛生です。27 飛成は玉が龍の利きになるので 76 玉や 96 玉と逃げられてしまいますが、成らなければ玉が逃げることはできません。しかし、37 歩成の移動合や持駒の角を打つ合駒が可能で詰んでいません。最初に受方が 1 手指せるので、持駒の角をどこか適当な場所に打っておけば角合は防げます。では歩の移動合はどのように防げばよいのでしょうか？　正解は 14 角。27 飛生に 37 歩成としてみましょう（下図）。

参考図



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

37 歩成は攻方王に対する開王手になっています。69 王は角の利きになるので、87 玉を取れてしまいます。つまり、37 歩成は自玉を王手にさらす禁手です。37 歩成が開王手になる位置に角を設置することで、37 歩成を禁手にしたのです。27 飛生に対して他に受けはなく詰みとなります。なお、初手 25 角では角が邪魔で 27 飛生が指せません。

３．fmza での検討方法

天竺は fmza で検討できます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。
http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html

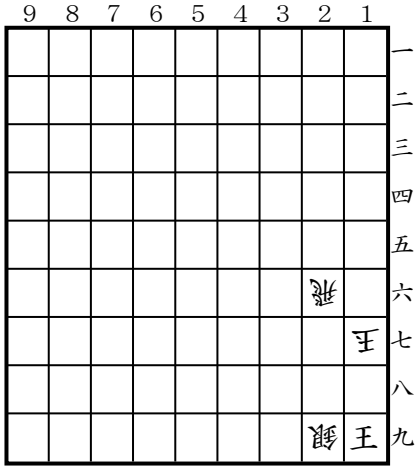
fmza では「!TJ」で天竺を指定します。例えば下記のようにルールを設定します。

H#5!TJ　　：天竺協力詰 5 手
#5!TJ：天竺最善詰 5 手

４．作品紹介

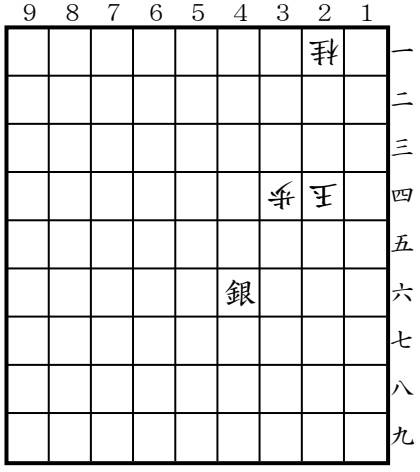
天竺作品を 2 作紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。

１．神無七郎 作
Web Fairy Paradise 2020.2
フェアリー手筋カード 7-1
天竺協力詰 5手



持駒 銀3

２．左真樹 作
詰将棋パラダイス 1978.9
天竺詰 11手



持駒 角金2桂

****

第 28 回フェアリー入門

【天竺 作品募集】

入門用の易しい天竺作品を募集します。

投稿可能なルール

- 天竺協力詰
- 天竺詰
- 天竺最善詰

［備考］

- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- その他のルールやフェアリー駒の使用は不可。
- 手数に制限はありませんが、難しくなりすぎないようにご留意ください。解図の難易度が高いと思われる場合、ヒントを多めに付しての出題となる可能性がありますのでご了承ください。
- 何作投稿いただいても構いません。

投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- **作者名**
- **ルール**
- **図面**

  ともかく初形が分かれば OK です。kif ファイルやテキストファイル、fmo ファイル等をお送りいただくか、「攻方：18 歩、27 歩、29 金、受方：15 金、16 玉、持駒：なし」のように配置を記載いただいても構いません。
- **作意**
- **狙い・作者コメント**

  作品の狙いやコメントがあればお願いします。また、出題時に記載してほしいヒントがあればご指定ください。

投稿先と締切

- **投稿先**：メール（springs）
  hit.and.miss.masayume@gmail.com
- **投稿締切**
  2025 年 5 月 15 日（木）

今後のスケジュール

	第 28 回 天竺	第 29 回 未定
202 号 （ 4 月）	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）	超入門・作品募集
205 号 （ 7 月）		出題 （投稿締切：7/15）
206 号 （ 8 月）		結果発表 （解答締切：8/15）

なお、解答および作品投稿の受付状況は下記に記載しておりますので、必要に応じてご参照ください。

https://tsume-springs.com/?page_id=72

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

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

１手詰から始めるフェアリー超入門　天竺編

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

****

紹介作品の解答

１．神無七郎 作

Web Fairy Paradise 2020.2

天竺協力詰 5手

持駒 銀3

詰上図

持駒 なし

28 銀 同飛生 26 銀 同飛成 28 銀 まで 5 手

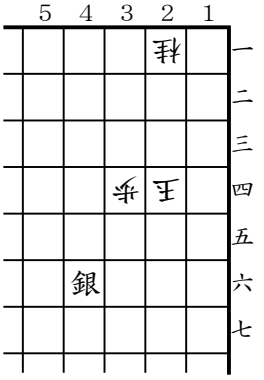
初手は 28 銀。これを同飛生と取り、26 銀に同飛成と応じます。４手掛けて 26 飛が龍に変わりました。そうして 28 銀と打てば同龍とは取れません。同龍は逆王手なので 19 王が龍の利きになり、自玉を王手にさらすからです。初手 28 銀に同飛成も同様に禁手ですが、同飛生が可能でした。26 飛を龍に変えれば生飛車で銀を取ることができなくなるわけです。最終手 28 銀の局面で玉は銀の利きなので、玉を逃げることもできず詰みとなります。

天竺特有の詰上りを目指して飛車の成らせを行う作品。無駄のない表現が心地よいですね。

２．左真樹 作

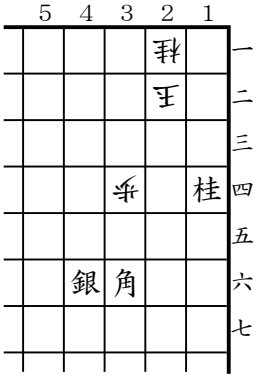
詰将棋パラダイス 1978.9

天竺詰 11手



持駒 角金2桂

詰上図



持駒 なし

14 金 同玉 36 角 23 玉 14 金 22 玉
13 金 32 玉 22 金 同玉 14 桂 まで 11 手

［主な変化］

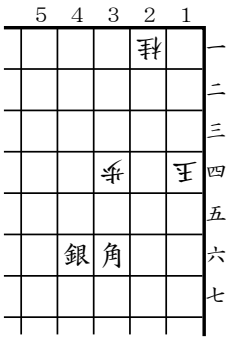
・2 手目 25 玉は 36 角 同玉 37 金まで
・4 手目同玉は 37 金まで
・4 手目 41 玉は 42 金 同玉 54 桂まで
・4 手目 32 玉は 44 桂 同玉 54 金まで
・4 手目 25 合は 25 桂 同玉 27 金まで
・10 手目 42 玉は 54 桂まで
・10 手目 43 玉は 55 桂まで

天竺詰なので、受方はできるだけ詰まないように応じます。広い玉形ですが、豊富な持駒を駆使しつつ天竺ルールで玉の利きをコントロールすれば捕まります。

初手は 14 金。玉は金の利きになるので 25 玉か同玉の二択です。25 玉には 36 角と打つ手があります。16 玉には 27 金で詰みですし、同玉なら 37 金と打って詰みとなります。

14 金には同玉が最善です。同玉に対しても 36 角と打ちます（下図）。

3手目 36角

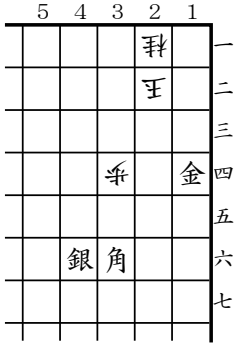


持駒 金桂

玉が角の利きになるため、この角打ちは玉を逃がしそうで相当指しにくいように見えます。同玉が 37 金で詰むことは 2 手目の変化で学習済ですが、41 玉や 32 玉と逃げる手があります。しかし、41 玉には 42 金、同玉、54 桂で確かに詰んでいます。32 玉には 44 桂と打ち、同玉なら 54 金で詰みですし、24 桂なら 14 金で詰みとなります。

３手目 36 角に対しては 23 玉と応じます。攻方は 14 金と打ち、33 玉は 25 桂までなので 22 玉と逃げます（下図）。

6手目 22玉



持駒 桂

持駒は桂１枚。エンスト気味に見えますが、上図で 13 金と捨てる手があります。14 金が無ければ 14 桂と打って詰みというわけです。32 玉と逃げる手が最善ですが、22 金と押し売って同玉に 14 桂で詰みとなります。

36 角や 13 金の力強い捨駒が魅力の作品。14 金の原形消去で締める展開が見事ですね。
個人的には、４手目の変化で41玉なら金を捨てて桂で詰まし、32玉なら桂を捨てて金で詰ます点が印象的でした。持駒のポテンシャルが余すところなく引き出されており、全体を通して作者の緻密なコントロールが隅々にまで行き届いているのを感じます。

協力詰・協力自玉詰　解付き　#35

担当：駒井めい

協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力自玉詰の出題はなく、協力詰が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5月15日（木）

〔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

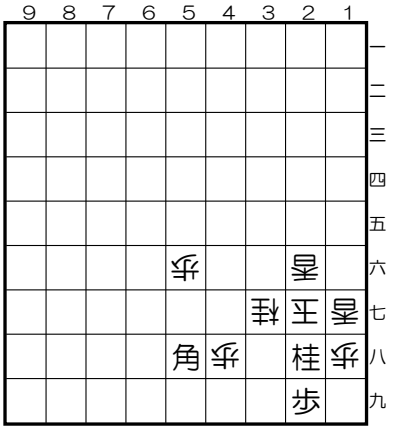
出題

〔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。

■35-1　駒井めい作

協力詰 9手



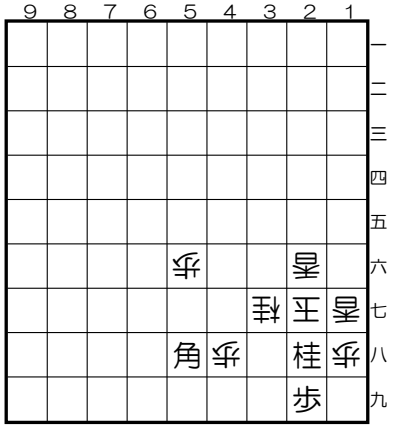
持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

解答・解説

■35-1 駒井めい作

協力詰 9手

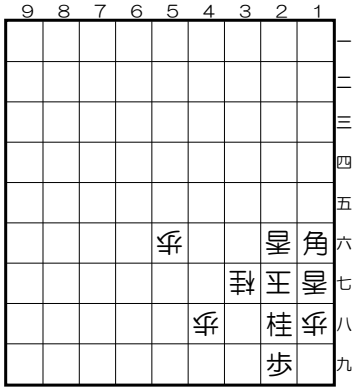


持駒 なし

【解答】

49角 38角 同角 同玉 16角 27角 同角 同玉 16角 まで 9手

詰上図



【解説】

27の地点にいる受方玉は、逃げ道が38の地点だけです。攻方持駒に角があれば、攻方が16角と打って、受方玉が詰みます。

初手49角に2手目38角と受方に角を合駒してもらいます。3手目38同角に4手目38同玉と進めて、攻方持駒に角が入ります。

しかし、受方玉が27から38の地点に移動しています。受方玉を元の位置（27の地点）に戻す必要があります。

5手目16角に6手目27角と再び角を合駒するのがポイントです。7手目27同角に8手目27同玉と進めます。初形から盤上の攻方58角が攻方持駒に移っただけの局面が現れます。9手目16角と打って、受方玉が詰上りです。

本作は攻方が盤上の角を持駒にする構成です。それ以外に局面の変化は生じていません。繰り返される角合も感触が良いと思います。

****

～フェアリー雑談～

「1つのマスに入れる定員は？」

盤上の駒を移動させるとき、先着している駒が味方駒の場合は移動が成立せず、敵駒の場合は取りが生じます。これらは「1つのマスに入れる駒は最大で1枚」という前提から生じています。

では、「1つのマスに駒が複数枚入ってもよい」とルールを変更したら、どのような変則将棋が考えられるでしょうか？このアイデアは、変則チェスで古くから散発的に提唱されています[1]。変則将棋で同様の考察を行うことは、挑戦的で面白い試みだと思います。

1つのマスに入れる駒数を制限しない条件で、変則ルールを定めてみます。

【共存】

1つのマスに敵味方関係なく何枚でも重なって共存できる。

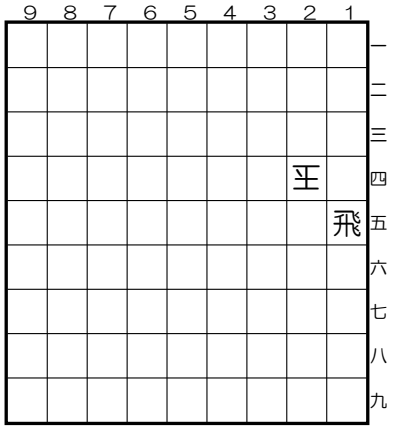
［補足］

- 走り駒（飛角香など）は、他の駒が1枚以上いるマスを飛び越えて行けない。
- 他の駒がいるマスに、駒台から駒を打って共存させる着手は可。
- 駒取りは通常通り、盤上の駒を移動させた先に敵駒がいる場合に起こる。
- 敵駒が1枚以上いるマスに駒を移動させる場合、それぞれの敵駒に対して共存か取りのどちらかを選択する。

駒が共存するとき、駒は1つのマスに重なっています。走り駒は「“他の駒”を飛び越せない」のではなく、「“他の駒がいるマス”を飛び越せない」としています。

それでは例題を示します。

共存協力詰 3手



持駒 桂

作意手順: 13飛成 13玉共 25桂 まで 3手

2手目に13玉と指すとき、攻方龍を取るか、攻方龍と共存するかの選択があります。このような場合、棋譜表記に「取」「共」を付けるなどした方が、誤解は少ないでしょう。2手目は受方玉が攻方龍と共存する手を選びます。4手目に受方13玉を逃げようとしても、受方玉が攻方13龍の利きに入るので、王手を解除できていません。

1つのマスに入れる駒数を制限したルールも提唱しておきます。

【二駒共存】
1つのマスに敵味方関係なく最大で2枚重なって共存できる。
［補足］
・着手後に1つのマスにいる駒が2枚以下であればよく、着手の途中で一時的に駒が3枚以上存在してもよい。
・走り駒（飛角香など）は、他の駒が1枚以上いるマスを飛び越えて行けない。
・他の駒がいるマスでも空きがあれば、駒台から駒を打って共存させる着手が可。
・駒取りは通常通り、盤上の駒を移動させた先に敵駒がいる場合に起こる。
・敵駒が1枚以上いるマスに駒を移動させる場合、それぞれの敵駒に対して共存か取りのどちらかを選択する。ただし、着手後に1つのマスにいる駒が3枚以上になる選択はできない。

今回提唱したルールは、将棋の根幹をなす概念に手を加えています。良くも悪くも未知数と言えます。どのような作品が創れるか、ぜひ考えてみてください。

[1] D. B. Pritchard著、J. Beasley編『The Classified Encyclopedia of Chess Variants』(p.97)

****

上田吉一氏個展３　結果発表

伊藤正

★解答者は、
〇荻原和彦、〇たくぼん、〇神無七郎、
〇springs、〇占魚亭、小林敏樹
の６名（敬称略、到着順、〇は全問正解）
でした。（変寝夢）

◇上田さんの作品の特徴を考えてみた。

◇多いのは「駒の機能（動き・効き）の追求」だ。伝統的詰将棋、フェアリー、チェスプロブレム、パズルなど幅広い氏の作品群に通底しているようで、氏の強い関心事項と言えるのではないか。伝統的詰将棋創作時代の「合駒」の追求は、「合駒＝突然発生する駒」の与える影響への関心かな、とも思う。

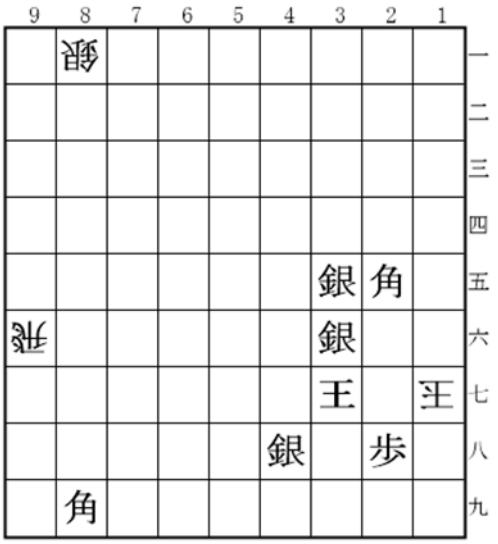
◇駒の機能の追求（結果としては作図）の方向性は、機能の特徴の抽出に特化した短編と繰り返し手順の徹底による長編に二分化している。

◇どちらの場合も、もちろん氏のセンスやスキルが前提にはなるが、テーマの表現は鮮明であり、結果として解答者または鑑賞者とのコミュニケーション力は強い。氏の作品が高く評価される所以だろう。

◇今回の作品もまた同じだ。

＜作意＞
※手順表記は作者の投稿図から
26 銀、18 玉、27 銀、29 玉、56 角、同飛
「47 角、38 角、同銀、18 玉」
以下この手順を「A」と表記

第１番
成禁協力自玉詰 108手
持駒 なし

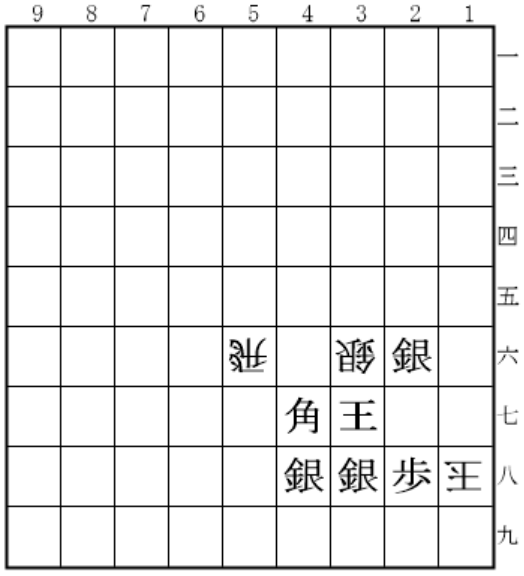


持駒 なし

25角、36銀、81銀は不滅駒

54 角、同飛
「36 角、 27 角、同銀、29 玉」
以下この手順を「B」と表記
74 角、同飛、「A」、
72 角、同飛、「B」、
92 角、同飛、「A」、
72 角、同銀、「B」、
83 角、同銀、「A」、
72 角、同飛、「B」、
74 角、同銀、「A」、
63 角、同銀、「B」、
74 角、同飛、「A」、
54 角、同銀、「B」、
65 角、同銀、「A」、
54 角、同飛、「B」、
56 角、同銀、「A」、
45 角、同銀、「B」、
56 角、同飛、「A」、
36 角打、同銀まで 108 手

詰め上がり



持駒 なし

◇本作は、右下の機構による「角の無限再生」を活用した銀と飛の移動がテーマ。移動する駒の数は違うが枠組みは第２回個展第２番の「飛と Rook-Hoppper とと金の移動」と同じだ。
◇おそらく、このパターンで「移動駒の組み合わせを変えるとどうなるか」を深堀りしたのだろう。
◇氏に確認したところ、予想通り「守備駒１枚が遠くに行って２枚になって戻ってくる」というパターンを追究したうちの１作とのこと。このパターンでは「飛１枚～飛２枚」から始めてすべての可能性を調べたところ、全部で６作できて、これが６つ目だそうだ。
◇「伝統的詰将棋なら新しいパターンを一つ作ればあとは若い人が展開してくれるがフェアリーは僕しかいないから自分でやる」と。いつものことながら「努力の人だなあ」と思わされるコメントを聞いた。
◇なお､「斜めで飛と戻ってくるパターンは銀だから可能で、金ではできない」と断言する氏の話を聞くと、その背景にある膨大な試行錯誤の質量を想像して心打たれる。
◇当然ながら「同種駒２枚より異種駒の方が作図はむずかしい」が、この作では「銀の動きがおもしろいかな」とも。

荻原 和彦

受方飛を最遠方に退かせ、以下は銀・銀・飛の順番で自玉へ寄せる。規則的進行とも言えようが､受方銀だけ見れば酔漢さながらの千鳥足。コミカルな動きに心和む。

springs

「18-81」と「29-92」のラインの一方で受方が角を取ったとき、次に他方のラインで角を取れる形にしておかないと手が続かない。ということで 81 銀の移動には飛車の協力が必要なのですね。飛車と銀の絡み合うような移動が楽しい。

占魚亭

受方の飛と不滅銀のW鋸。一石二鳥の不滅銀引きがアクセント。

小林敏樹

81 不滅銀を後退させないように、飛で後衛をカバーする。飛は全く無駄なく動くのに対し、不滅銀は一旦後退する動きをするのが面白い。個展２の第２番を見たあとでは、やや単純に感じるかも。趣向手順だけで出来ているのは、純粋で良いと思う反面、呆気ない気もした。

◇銀の動きのおもしろさは複数の解答者から共感を得ている。
◇あと、この作品には「テンポ」という視点もあるらしい。｢29 と 18 に玉がいるときに角を入手して、すぐ遠打をしたいけどできない。いったん手順を踏んで遠打ができるようにする。これはテンポの発想と同じ」とのこと。｢他にテンポの発想での実験もしたのもある」という楽しみな発言もあったので期待したい。

たくぼん

ここ何作か見かける遠くにいる駒と飛の位置を入れ替えてから一緒に連れて来るタイプの趣向ですね。最後は銀が不滅駒なのを忘れて相当頭を捻りました。本当に少ない駒数で表現されるので驚きます。

神無七郎

最終図、取れる場所に堂々と進む銀に驚かされました。不滅駒を使えば守備駒を消したり、待避させたりする手間が省けるんですね。上田吉一氏にはいくつもの二重鋸作品がありますが、

本局は角を呼び出しの手段に使った飛と銀の二重鋸。色々な組み合わせを徹底的に試しているんですね。

◇最終手は少し見えにくいですね。

第２番

協力自玉詰 262手

持駒 なし

持駒 歩62

城：Rook-Grasshopper
ぞ：Alfil(2,2)-Leaper
西：(2,2)-Leaper

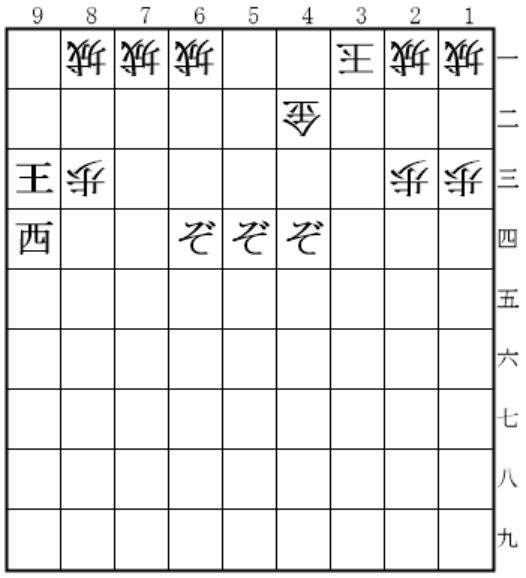
＜作意＞
※手順表記は作者の投稿図から
42 歩、51 玉、41 歩成、 同城、
52 歩、61 玉、51 歩成、同城右、
62 歩、71 玉、61 歩成、同城右、
72 歩、81 玉、71 歩成、91 玉、
81 と、同玉、82 歩、71 玉、
81 歩成、同城、72 歩、61 玉、
71 歩成、同城、62 歩、51 玉、
61 歩成、同城左、52 歩、41 玉、
51 歩成、同城左、42 歩、31 玉、
21 歩成、同城、41 歩成、同玉
（途中図１）

（途中図１）

持駒 歩53

42 歩、51 玉、41 歩成、同城、
52 歩、61 玉、51 歩成、同城右、
62 歩、71 玉、61 歩成、同城右、
72 歩、81 玉、71 歩成、91 玉、
81 と、同玉、82 歩、71 玉、
81 歩成、同城、72 歩、61 玉、
71 歩成、同城、62 歩、51 玉、
61 歩成、同城左、52 歩、41 玉、
51 歩成、同城左、42 歩、31 玉、
32 歩、21 玉、22 歩、同金、
31 歩成、同玉、32 歩、同金、
41 歩成、21 玉、31 と、同城、
22 歩、11 玉、21 歩成、12 玉、
11 と、同玉、12 歩、21 玉、
11 歩成、同城、22 歩、31 玉、
21 歩成、41 玉、42 歩、同金、
31 と、同玉、32 歩、21 玉、
31 歩成、同城、22 歩、11 玉、
21 歩成、12 玉、11 と、同玉、
12 歩、21 玉、11 歩成、同城、
22 歩、31 玉、21 歩成、同城
（途中図２）

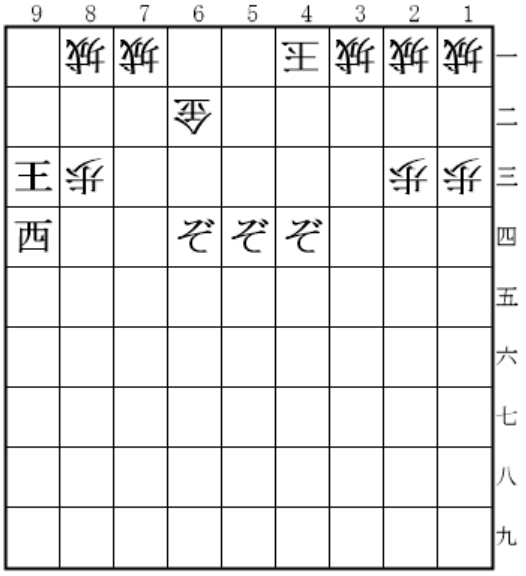
（途中図２）



持駒 歩33

32 歩、41 玉、31 歩成、51 玉、
52 歩、同金、41 と、同玉、
42 歩、31 玉、41 歩成、同城、
32 歩、21 玉、31 歩成、同城左、
22 歩、11 玉、21 歩成、12 玉、
11 と、同玉、12 歩、21 玉、
11 歩成、同城、22 歩、31 玉、
21 歩成、同城、32 歩、41 玉、
31 歩成、同城右、42 歩、51 玉、
41 歩成、61 玉、62 歩、同金、
51 と、同玉、52 歩、41 玉、
51 歩成、同城、42 歩、31 玉、
41 歩成、同城左、32 歩、21 玉、
31 歩成、同城左、22 歩、11 玉、
21 歩成、12 玉、11 と、同玉、
12 歩、21 玉、11 歩成、同城、
22 歩、31 玉、21 歩成、同城、
32 歩、41 玉、31 歩成、同城右
（途中図３）
42 歩、51 玉、41 歩成、同城右、
52 歩、61 玉、51 歩成、71 玉、
72 歩、同金、61 と、同玉、
62 歩、51 玉、61 歩成、同城、
52 歩、41 玉、51 歩成、同城左、
42 歩、31 玉、41 歩成、同城左、

（途中図３）

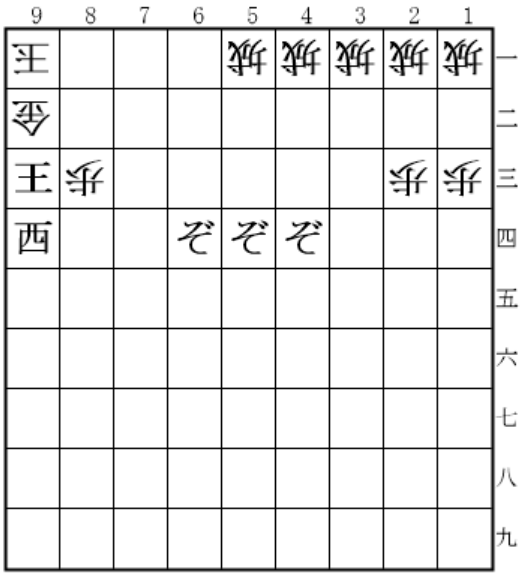


持駒 歩16

32

歩、21 玉、31 歩成、同城左、
22 歩、11 玉、21 歩成、12 玉、
11 と、同玉、12 歩、21 玉、
11 歩成、同城、22 歩、31 玉、
21 歩成、同城、32 歩、41 玉、
31 歩成、同城右、42 歩、51 玉、
41 歩成、同城右、52 歩、61 玉、
51 歩成、同城右、62 歩、71 玉、
61 歩成、81 玉、71 と、同金、
82 歩、91 玉、81 歩成、同金、
92 歩、同金まで 262 手

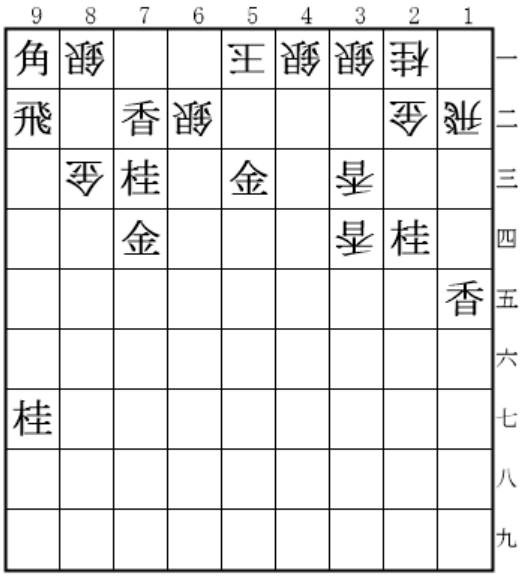
〈詰め上がり図〉



持駒 なし

◇全体の枠組みは「メイン趣向手順を踏まえた導入」＋「メイン趣向による 12 金の移動」ということ。一言でいえば「12 金を移動させてセルフメイト」であり、それだけを見ると「これまでにもあった」ということになるかも。
◇テーマは？、と考えて「守備駒の移動に飛び道具を使わないこと」か、と思い至った。これまでに見た「飛び道具を取らせて駒を移動＋合駒で取り返す」の繰り返しという構造とは異なり、「歩打＋成り捨てによる玉の移動」＋「歩打で金を移動」がベースになっている。
◇「連続王手義務」がある中で守備駒移動をテーマとする場合、遠方にある守備駒を呼ぶには、飛び道具を使うのが常識的な発想だろう。どこから得た発想か、氏は「玉の方を動かして守備駒を動かすのは？」と考えた。
◇うんこれに違いない、と思い、氏に「こういうことですか？」とうきうきとたずねたところ、「全然違う」と即刻否定されてしまった（涙）。
◇なんと本作の起点は「いちばん地味な手順は何か」という問いとのこと。詰将棋においていちばん地味な手は「歩を打って成る」ということだろう、ならばこれを何度も繰り返そう、というところからスタートしたらしい。
◇え？　しかしその発想でこんな重量級の作品に成長しますか！？
◇ともかく発想（「地味な手順とは」を考えようとした人がそもそもこの世にいるのか）が凡人とは違う、発展させるスキルも違う、ということを改めて気づかされたのだ。
◇「それに「玉移動による守備駒移動」がテーマの作品はもう作っている」、とも。このテーマで実現可能な駒の組み合わせパターンを研究し尽くしているそうだ。そりゃ思いつくよね……。
◇なお、「12 金の移動は最後にくっつけた」とのこと。あくまでも趣向手順の表現が先で、その後で目的として 12 金移動を設定、ということだ。
◇「極光 100 番がヒント？」といわれたこともあったらしいが、創作時にはまったくそんな意識にはなかったとのこと。

〈参考図：極光21　100番〉



持駒 歩18

◇前振りが長くなった。全体構成を見てみよう。
◇まず序奏。ほぼ絶対手の連続で玉を 9 筋に移動。連続 2 マスの空間（81/91）があれば、歩を打って成るだけで折り返しが可能になる理屈を活用して玉をリターン。
◇右側の玉の反転機構はこれと異なる。8－9 筋では玉の脇の空間が 2 マスあるので「71 歩成 91 玉 81 と同玉 82 歩 71 玉」という手順、1-2 筋では玉の脇の空間が 1 マスしかなく「12 玉 11 と同玉 12 歩」という手順になる。玉が 2 段目に上がれるのは 1 筋しかないことから生まれる差だ。
◇32 手目。なんと初形に 52 歩を追加した局面！ここから 22 歩を消去。
◇ふたたび 9 筋まで玉を追ってリターン。途中図 1 から 32 手目の局面は初形から 22 歩がなく 52 歩を追加した局面！
◇ここから右に玉を追いメインの趣向手順（金の呼び出し）が始まる。注意点は「42 歩/32 歩」と並べること。単に 41 歩成は歩を余分に使ってしまう（神無さんの短評参照）。
◇趣向手順の理屈は巧妙だ。金の移動は玉の頭をふさぐので、横からの王手を作っておく必要がある。また、金移動後に右に戻らずに続けて左に玉を移動させたいが左には城がいる。城を動かす（＝玉の右側に跳んでもらう）には城移動後の王手スペースとして玉の頭が空いている必要があり、いったん 1 筋まで行って玉と金と城の位置関係を調整（空きマス確保）する必要がある、ということだ。
◇文章を読んでわかりにくいと思った人は、手

順を見つめて理解して感心してほしい。
◇作者曰く「玉の移動ルートに邪魔駒（＝城）を置いてみた」「金が１マス動くと玉が１筋まで戻るのがおもしろいか」「玉と城がセットで動くのは「夏木立」と似てるかも」ということだが、結果として、実に奇妙な（これまで見たことがない）繰り返し手順が生まれた。この作り込み方にはただ感嘆しかない。
◇金が移動する毎に１筋まで玉が戻らなければならないしくみは、「再帰」的であり魅力がある。加えて城（Rook-Hopper）がぴょんぴょん跳ぶ手順は眺めていてシンプルに楽しい。
◇そしてもちろん、氏の作品にはいつものことだが、手順成立の論理構成が実に巧妙だ。
◇この構成に心奪われた解答者から圧倒的好評だった。

荻原和彦

12 も受方玉の可動域だと気づき、ようやく局面を動かす目途が立つ。進めていくと倉庫番パズルが出現し、ややこしくも楽しい解図を堪能。急所は攻方 42 歩を残したまま受方金を一気に 32 まで呼ぶ手順(77～84 手目)。打って直ちに成る進行が続く中、ちょっとしたアクセントになっている。それにしても、攻方全着手歩でこれほど豊かな内容を表現できるとは。
◇「倉庫番」はいい得て妙。そう。全着手歩なんです。アンビリバボー。

たくぼん

金を一つ寄せるごとに先のマスを空けるため１筋まで戻らないといけない手順が秀逸すぎますね。使った歩の数は数えてないけど大丈夫かな。

神無七郎

「極光」第四十番を思い起こさせる趣向。Grasshopper 系の駒を使えば、直接玉の横を空けられるわけですね。充分な空間を確保しないと玉を都合の良い位置に動かせないので、邪魔な Rook-Grasshopper の整理が毎回必要になる仕組みも巧妙です。最初に解いたときは 77 手目 41 歩成と手なりで進めて、歩２枚、12 手不足となって悩みました。ここから 98 手目まで歩を節約する工夫が解図の山場だと思います。

springs

確かに Rookhopper はパズル的な作品が作れそうな駒だと思うが、こんなにも緻密で楽しい作品ができてしまうとは。

占魚亭

一旦 22 歩を消して（37 手目）、打ち直す（79 手目）のがポイントですね。ここを越えたらあとは金の運搬＆RH を横一列に並べるだけだけど、こんなに手数がかかるとは。面白かったです。

小林敏樹

何度考えても 274 手、持駒歩 64 枚かかるのですが、作意の概略は理解できたので解答します。城の波に乗せられて運ばれていく金。12 の空間利用が鍵でした。単なる入れ替えパズルでなく、詰物として完成しているのが素敵です。
◇誤解（神無さんの指摘手順）でしたが、作者とコミュニケーションできているのでまあいいでしょう。

＜総評＞
◇私が詰将棋を見るときに第一に期待するのは「新しい発想との出会い」だ。もちろんすべての発表作はどこかに新工夫があるわけだが、やはり大半は「どこかで見た筋の組み合わせ」であり、なかなか新鮮さには出会えない。
◇第二に期待することは「入念な作り込み」だ。発想はそれほどでなくても「よくぞここまで作り込んだ」と思える作品との出会いはうれしくなる。
◇氏に感心する作品が多い理由は、つまり「よくぞこんな発想を」「よくぞここまで」と思わされることが多いからだ。断言してもいいが、あらゆる詰将棋的な創作の分野においてこんな作家はめったにいない。この個展の存在意義はこの点でゆるぎない。

荻原 和彦

反復機構さえ発見できれば比較的素直に解ける第１番。反復機構が判っても破調に手こずらされ
る第２番。ある意味対照的な２作だけれど、どちらも大好き。

神無七郎

今回は第１番が軽め、第２番が力試しという印象でした。バランスの良い選題だったと思います。

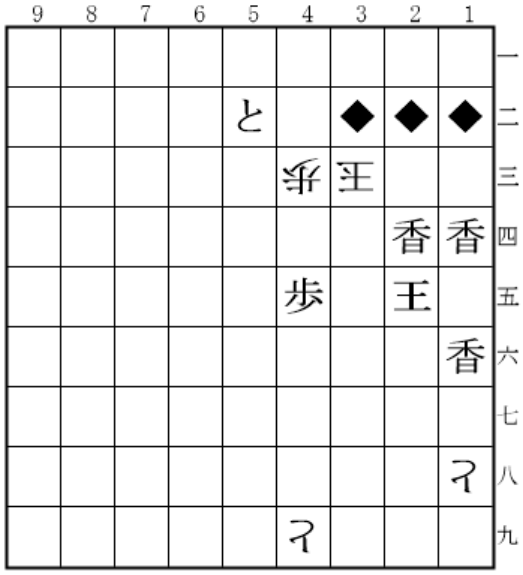
springs
　いつもながら想像力と設計力に敬服するばかりです

小林敏樹
　解図にえらい時間を費やしましたが、楽しかったです。次回も解答できればと思っています。

＜付録＞
◇個展２について、小林敏樹さんから短評が届いたので紹介したい。
◇解答ソフトがある時代､｢解答を見て理解して心を動かす」という人の存在はもっと認められてよいと思う。もし他にもそんな人がいたらコメントを共有したいのでご送付ください。

◇個展２－１

協力自玉詰 102手
持駒 なし



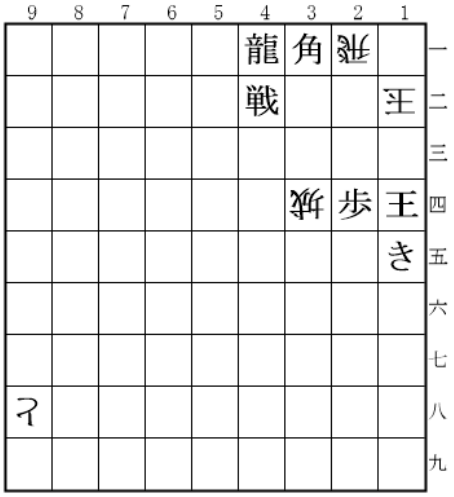
持駒 香

◆: Pyramid
49と、18とは不滅駒

小林敏樹
　「香合２回は創作済で３回へ挑戦した」ですか。構造がシンプルで、滑らかな手順それだけで完成しているのがいいですね。Pyramid は解く際に分かりやすくて気にならないです。これだったら私にでも解けたはずなので、惜しいことをしました。(第２回の個展が出題されていたことを知らない…)

◇個展２－２
小林敏樹
　これにはぶったまげました。何度も使える角を使っての玉方駒呼び出しのパズル。と金を内側に入れなくてはならず、

成禁協力自玉詰 426手
持駒 なし



持駒 なし

き: Giraffe(1,4)-Leaper　城: Rook
戦: Dabbaba(0,2)-Leaper
21飛、34城、98とは取捨駒
41龍は不滅駒

そのために２枚の飛を遠ざけておく。そして、ここが凄いと感心したのは、その３枚を連結したまま戻さないといけないこと。詰上りで３段並んでいなければならないから。非限定なしで美しい軌跡が成立するとは。
　飛+飛+金の詰上りのアイデアがあり、そのアイデアの結晶としてこの図がある。フェアリーピースはパズル部分を純粋に抽出するためだけに使っているので、それで敬遠してはいけませんね。これも取り組めば解けたかもです。

強欲な世界PART15　結果発表

たくぼん

強欲な世界 PART15 の結果発表です。解答者は前回より大きく減って 2 名でした。長編 5 作はさすがにやりすぎでした。在庫も底をついてきましたのでしばらくはお休みです。

解答者：神無七郎、占魚亭（敬称略）の 2 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。

****

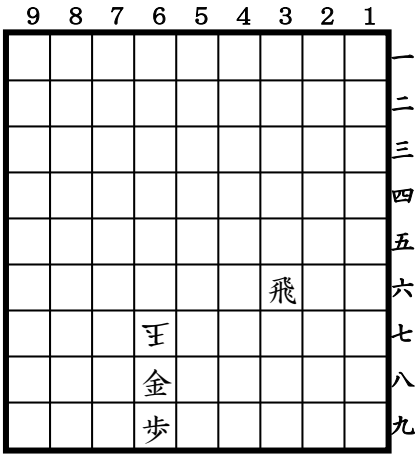
15-1

強欲協力詰　81手

持駒 なし

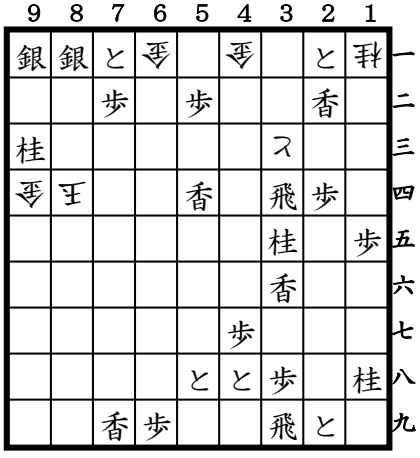
99 銀 同玉 98 金 同玉 97 馬 同玉
53 馬 87 玉 86 馬 同玉 85 と 同玉
74 銀生 95 玉 96 歩 同玉 85 銀 同玉
84 と 同玉 53 香生 93 玉 94 飛 同玉
93 金 同玉 92 銀成 同玉 82 銀成 同玉
81 と 同玉 71 歩成 同金 同香成 同玉
61 金 同玉 51 歩成 同金 同香成 同玉
41 金 同玉 31 と 同玉 23 桂生 同桂
33 香生 22 玉 23 歩生 33 玉 25 桂 23 玉
13 桂成 同玉 14 歩 同玉 26 桂 15 玉
16 歩 26 玉 37 と 16 玉 27 と 同玉
28 と 同玉 29 飛 38 玉 48 と 同玉
28 飛 47 玉 27 飛 56 玉 26 飛 36 金
同飛 67 玉 68 金 まで 81 手

詰上図



★最近発表した作品の中では一番新しく創った作品です（完成日は 2 月 14 日）。
★まず最初の分岐点は 21 手目の局面です。

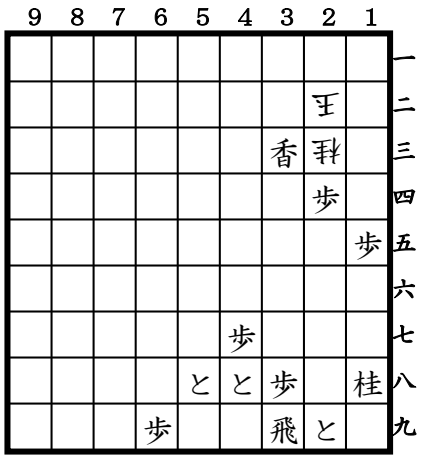
途中図（21手目の局面）



持駒 なし

★最近発表している作品によく出てくる成生の選択です。53 香成か 53 香不成か？まあこれは 52 歩と 1 段目の金の配置から不成であると予想がつくと思います。図は省略しますが成ってしまうと進めて行って 41 の金が取れません。
★続いての選択肢は 51 手目の局面です。

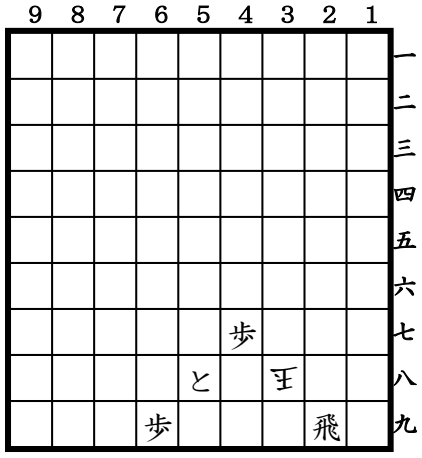
途中図（51手目の局面）



★つい勢いあまって 23 歩成としてしまいそうですが、そうすると同玉、35 桂、33 玉、23 桂なり成、同玉となって行き詰ります。玉を 1 筋に運ばないと手が続きません。まあ経験豊かな解答者は、23 同玉とする手は 23 歩（成）が成生非限定になってしまうのでありえないとすぐに気付くことでしょう。23 歩生に 25 桂、23 玉、13 桂成、同玉で玉を 1 筋に運ぶことができます。49 手目の 33 香生は不成でないと王手になりませんので必然ですがあと 74 銀生を含めて一応これで小駒 4 種不成となります。

★実はここらまでは助走で、本作の１番のセールスポイントは収束です。71 手目のお山の形からが見所です。

途中図（71手目の局面）



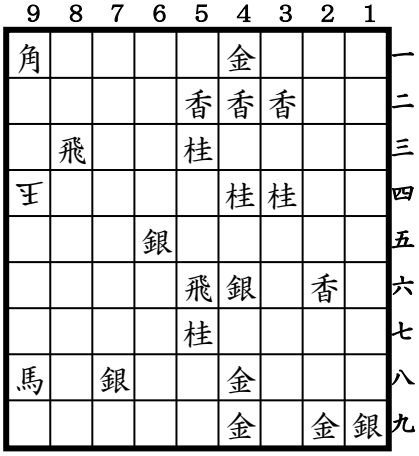
★何となく不詰感も漂う形から玉を 6 段目まで押し上げて金合からの詰め上がりは目新しさがあると思いますがいかがでしょうか。

神無七郎

三段目での桂香歩の不成で手を繋げる洒落た手順。意外だったのは 67 玉の詰上り。都詰以外で非周辺で詰む煙詰というと、大村光良氏作「空間都市」（1983 年 8 月、詰パラ、早詰）を思い出します。フェアリーでは非周辺の煙詰も珍しくはないですが、こんな位置で詰むとは完全に予想外でした。

大村光良「空間都市」

詰将棋 59手



持駒 なし

詰将棋パラダイス、1983年8月、早詰

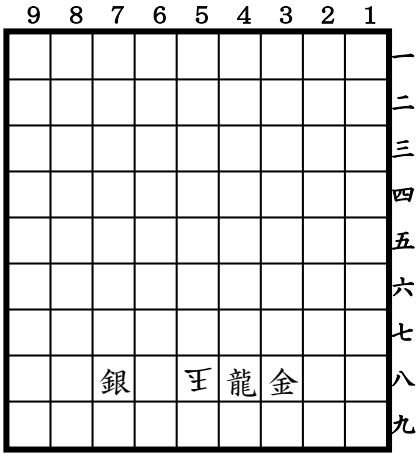
〔作意〕

54 飛 83 玉 74 銀 92 玉 83 銀成 同玉
65 馬 93 玉 82 角成 同玉 84 飛 71 玉
61 桂成 同玉 51 香成 71 玉 61 杏 同玉
81 飛成 62 玉 52 桂成 同玉 72 龍 62 飛
51 金 同玉 41 香成 同玉 31 香成 51 玉
41 杏 同玉 32 馬 同飛 同龍 同玉
52 飛 33 玉 42 飛成 34 玉 35 銀 同玉
45 龍 26 玉 37 金 同玉 28 銀 26 玉
27 銀 同玉 25 龍 37 玉 38 金右 46 玉
45 龍 57 玉 58 金 同玉 48 龍 まで 59 手

〔早詰〕

作意 29 手目 31 香成のところ、42 桂成以下早詰

詰上図



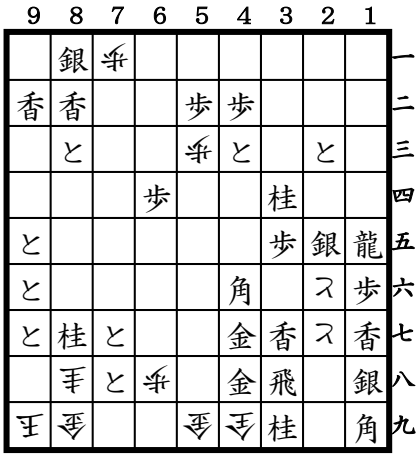
占魚亭

煙詰と思いきや。21 手目香生がちょっとしたポイントですね。

★まあ非周辺の玉で一応煙詰ということで。

15-2

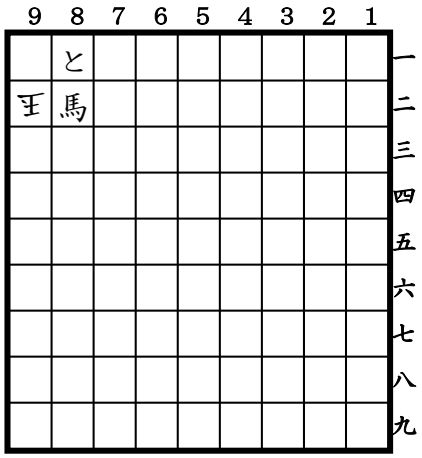
強欲協力詰　75手



持駒 なし

98 と 同玉 88 と 同金 97 と 同玉
96 と 同玉 86 と 同玉 68 角 87 玉
79 桂 同金 88 歩 同玉 79 角 同玉
78 金 同玉 49 金 38 と 69 銀 同玉
59 金 同玉 49 金 同玉 48 金 39 玉
38 金 同玉 27 銀 同玉 26 龍 同玉
27 歩 同玉 28 歩 37 玉 27 歩 同玉
36 銀 17 玉 28 角 16 玉 25 銀 同玉
24 と 35 玉 17 角 24 玉 35 角 34 玉
33 と 同玉 44 角 42 玉 53 角生 52 玉
63 歩成 同玉 73 と 同玉 62 角生 82 玉
71 角生 81 玉 82 歩 92 玉 93 歩 同玉
81 歩成 92 玉 82 角成 まで 75 手

詰上図



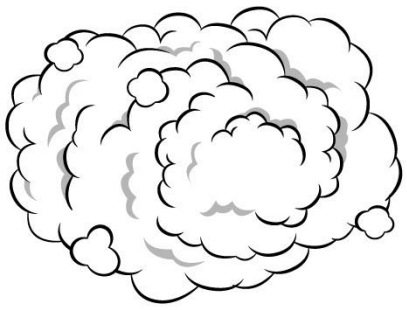
★本作のポイントは、七郎さんの短評にもありますが 28 角から収束までの手順で角を消さずに進めて行く手順です。強欲協力詰では一般的に大駒が自由に動けると強力な合駒を取りやすくすぐに詰んでしまいます。本作では受方玉と角の微妙な位置関係＆取らせ駒配置で手順を実現していますが、これがなかなかの難物で相当苦労しています。

神無七郎

見所は 45 手目 28 角から始まる角の大活躍。囮を上手く使いながら角が生き残り、最後に角成でとどめ。角が最初から動く構成なら最高ですが、さすがにそれは難しかったのでしょうね。

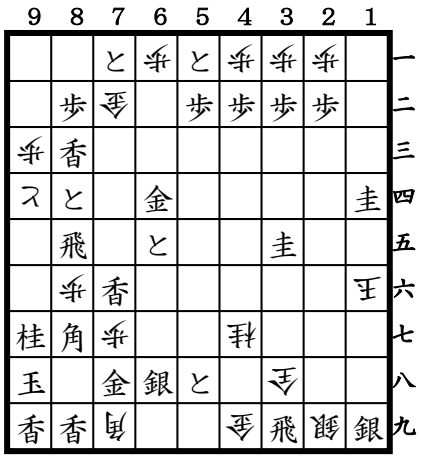
占魚亭

19 角を世に出すまでにちょっと苦労しました。



15-3

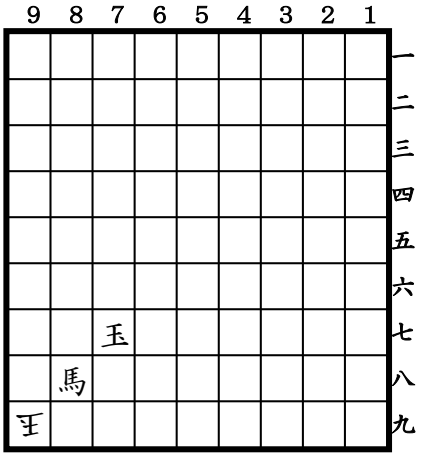
強欲協力詰　75手



持駒 なし

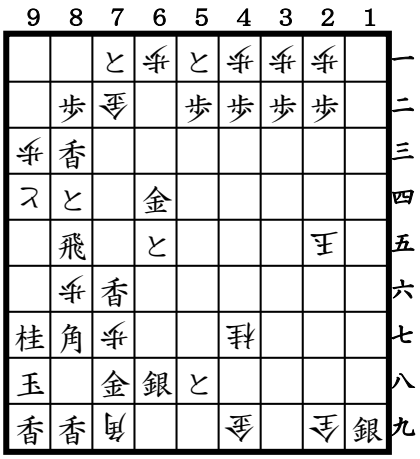
15 圭 同玉 25 圭 同玉 29 飛 同全
54 と 85 と 34 銀 同玉 44 と 同玉
54 金 同玉 72 香成 87 歩生 64 金 同玉
74 と 同玉 73 杏 同玉 85 桂 83 玉
93 桂成 同玉 87 玉 82 玉 77 玉 71 玉
61 と 同玉 51 歩成 同玉 41 歩成 同玉
31 歩成 同玉 21 歩成 同玉 22 歩 同玉
23 歩 同玉 24 歩 同玉 25 歩 同玉
26 歩 同玉 27 歩 同玉 28 歩 同全
同銀 同玉 37 銀 同玉 47 と 同玉
59 桂 同金 48 歩 同玉 59 銀 同玉
69 金 同玉 79 金 同玉 13 角 89 玉
79 角成 99 玉 88 馬 まで 75 手

詰上図



★本作は双玉図です。まず最初の分岐点は 7 手目の局面です。

途中図（7手目の局面）



持駒 銀

★ぱっと見、36 銀、同玉、47 と、同玉と進めたくなりますが桂だけでは手が続けられません。本当ならこの時持ち歩がある状態にして 42 歩があるので二歩でダメとしたいところでしたが･･･。
★結局 54 とするしか手が続かないと分かります。以下は逆王手にしない歩生や王移動による開き王手などで手を繋いで行きます。15 手目に 72 香の成生選択はありますが、成らないとすぐ手が切れますのでこれは分かりやすい選択でしょう。以下は歩をたくさん入手し 63 手目で 48 歩と打ち収束に入ることができます。詰上りもあまり見ない形かもしれません。

神無七郎

7 手目 36 銀では以下「同玉 47 と 同玉 59 桂 同金」で手が続かない。ここで 48 歩が打てれば詰みそうですが、それが叶うのは何と 62 手目。それまでの手順は、48 歩を可能にするための大回りだったのですね。ちなみに、15-1 の影響で最初は 15 手目を 72 香不成としてしまいました。格好をつけ過ぎるのは良くないですね。

占魚亭

玉のルートの見当がつけやすくて易しかったです（87 王～77 王が見えているのもありますが）。収束のスピーディさが良いですね。

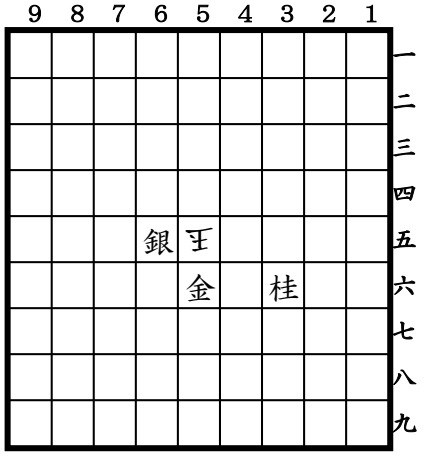
15-4

強欲協力詰　81手

持駒 なし

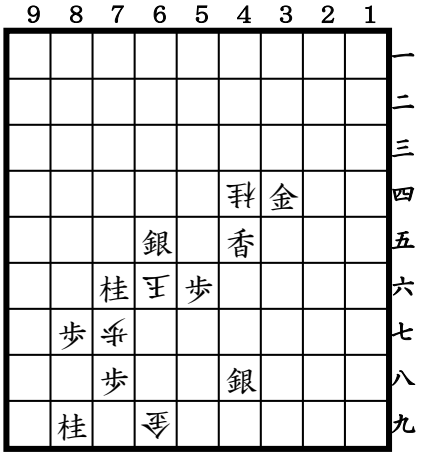
91龍 同玉 81桂成 同玉 71と 同玉
61と 同玉 51と 同玉 41歩成 同玉
32と 同玉 21飛成 同玉 11歩成 同玉
44角 同桂 12歩 同玉 13歩 同玉
14歩 同玉 45香 69金 15歩 同玉
16歩 同玉 17歩 同玉 18金 16玉
17金 同玉 18銀 28玉 29銀 27玉
38銀 同玉 47銀 同玉 57金 同玉
48銀 66玉 68香 同金 67香 同金
57銀 65玉 77桂 同金 66銀 76玉
77銀 87玉 98金 78玉 88金 67玉
78金 56玉 67金 45玉 44金 同玉
36桂 55玉 66銀 54玉 55歩 64玉
65銀 55玉 56金 まで 81手

詰上図



★序から 34 手目くらいまではすんなり進みます。35 手目からの 29 金消去がちょっとしたアクセント。そこから数手進んで 51 手目の局面が次図です。

途中図（51手目の局面）



持駒 香2

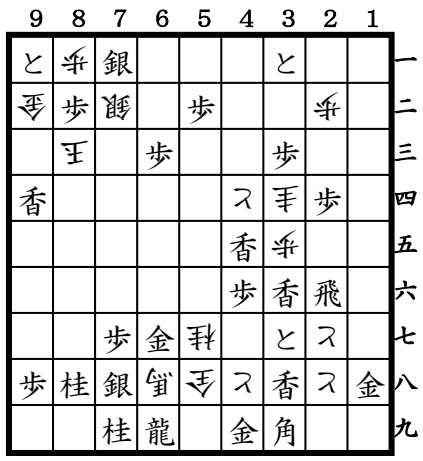
★ここから 57 銀､65 玉､77 桂は 76 玉でダメ、67 香も同玉、68 香、同玉、57 銀、78 玉で手が続きません。困ったように見えますがここから 68 香、同金、67 香、同金が狙いの手順で 57 銀、65 玉、77 桂の時に金を 67 へ持ってきたおかげで同金と取ることが出来て 66 銀、76 玉、77 銀と金を入手することが出来ます。以下、63 手目の 98 金も味のある手で以下中央方面に追うことが出来ます。最後は都玉で詰上りとなります。

神無七郎
51 手目から始まる香連打で金を呼び寄せる手順が秀逸。その後も紛れが多く手応えがありました。それだけに都での詰上りに到達したときの達成感も格別です。

占魚亭
質駒の金の誘導から収束へ至る箇所が好きです。

15-5

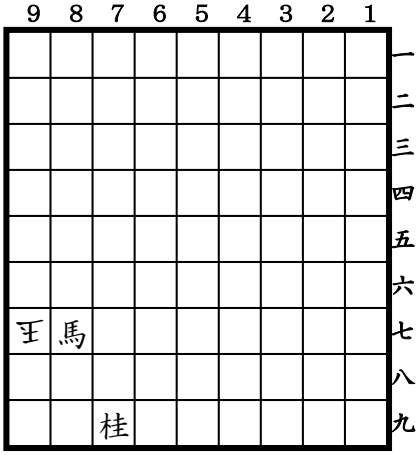
強欲協力詰　75手



持駒 なし

93 香成 同玉 92 と 同玉 91 金 同玉
81 歩成 同玉 82 歩 71 玉 62 歩成 82 玉
72 と 同玉 61 銀 同玉 51 歩成 同玉
41 と 同玉 44 香 同圭 32 歩成 同玉
35 香 同圭 23 歩成 同歩 同飛成 同玉
24 歩 同玉 25 歩 同玉 26 歩 同圭
同と 同玉 48 角 同全 27 金 同玉
39 桂 同と 28 歩 同玉 39 金 同全
同龍 同玉 48 銀 38 玉 47 銀 同玉
57 金 同玉 58 歩 46 玉 47 歩 同玉
59 桂 58 玉 69 銀 59 玉 68 銀 同玉
13 角 77 玉 68 角成 88 玉 77 馬 98 玉
76 馬 97 玉 87 馬 まで 75 手

詰上図



★本作はっきりした狙いがない作品。とりあえず角を手持ちにしてから 13 角からの収束が気に入っていたという感じですが、トリに置く作品ではなかったですね。実は今回の 5 作を fmza で検討した時の解析局面数が一番多いのが本作なのでそうしたのですが、持駒角の場面があるのでそうなったんですね。

神無七郎
39 手目の選択（48 角を入れるかどうか）と、57 手目の選択（69 桂か 58 歩か）で少し迷いましたが、全体的には易しい作。これを冒頭に置いた方が良かったかも。

占魚亭
3 番の別バージョンのような感じの収束ですね。

【総評】

神無七郎
WFP200 号記念一人一作展で、解けていない作品がまだ 4 作あるのですが、気分転換のため、こちらを先に解きました。いつも気持ち良く解ける作品を見せていただき、ありがとうございます。

★こちらこそいつも付き合っていただきありがとうございます。次回の強欲な世界もお楽しみにしてください。

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　（■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。

【協力自玉ステイルメイト（ばか自殺ステイルメイト）】

双方協力して最短手数で攻方をステイルメイトにする。

ステイルメイトとは、王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

［補足］

・「協力自玉ステイルメイト」の形で出題される場合が多い。

・単玉の自玉ステイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。

・受方がステイルメイトの対象の場合、最終手（ステ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）

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない（タイプＡ）。

［補足］

・玉を取るとき敵駒の利きに入るかどうかを問わない場合は、「タイプＢ」。

・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

→参考：「１手詰から始めるフェアリー超入門　Isardam　編１」

（https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422）

【協力詰（ばか詰）】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は不可。

【攻方取禁】

手順中に攻方が駒を取る手があってはならない。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

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

【打歩】

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

[補足]

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

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

[補足]

・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。
「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)
・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。
・縦シリンダー盤等でも通常の距離で測る。
例えばナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離(√5)ではなく、21 と 18 の距離(√50)と計算する。

【最善詰】

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべく目的の達成を妨げるよう応じる。

[補足]

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

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

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

【最悪詰】

攻方はなるべく目的の達成を妨げるように王手し、受方はなるべく早く目的を達成するように応じる。

[補足]

・「目的達成を目指す側」と「目的達成を防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する(通常は駒位置の交換となる)。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う。

1) 駒の成・生の状態は維持されたまま復元する。
2) 復元の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
4) 取られた玉は復元しないものとする。
5) 駒取り後に移動が発生する駒や条件と組み合わせると、必ずしも位置交換にならない(例:Locust 系の駒や中将棋の獅子、Take&Make)

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 PWC 編1」
(https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776)

【悪魔詰】

先後協力して目的達成を可能な限り避ける。

[補足]

・どうやっても目的が達成できない場合(不詰)は最長手数(手数∞)とみなされる。作品としては不完全。
・連続王手の千日手を利用する作品の場合、千日手を利用することと、その成立条件を明示することが望ましい(過去の悪魔詰作品では千日手の成立条件が変更されたことにより、作意が成立しなくなったものがある。)

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が指定回数(実戦に準じる場合は4回)現われる手を禁手とする。

[補足]

1) 連続王手をしていない側の手番で千日手を成立させる着手は禁手ではない(千日手禁とは異なる)。
2) 双方連続王手の千日手の場合、千日手が成立する着手をした側のみの反則とする。

【ネコネコ】

敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒の性能になる。

［補足］

・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる

・行き所のない駒の概念はなし

・旧名称は「ネコネコ鮮」

→初出：ネコネコ鮮の紹介（『WFP』43 号）

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

［補足］

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

1）玉を取る手にもこれを適用する。
（王手を掛けている駒種と同じ駒を受方が着手すれば王手を回避できる）。

2）成駒と生駒は別種の駒として区別する。
また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

【Patrol】

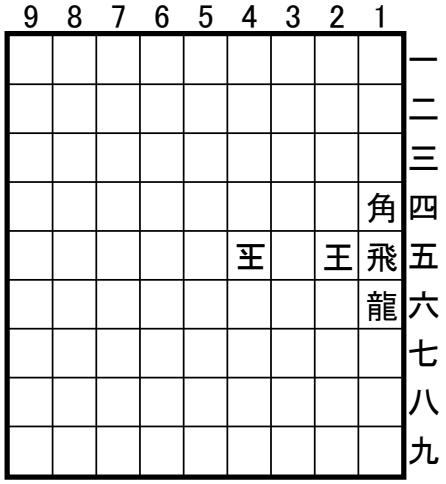
味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。

→参考：「１手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編１」
（https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604fe）

第１番

a）

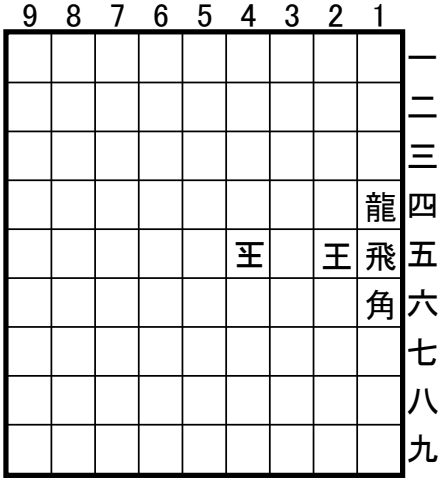
協力自玉詰 8手



持駒 なし

b）

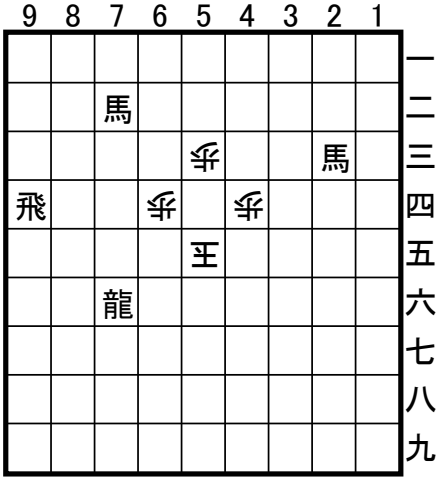
協力自玉詰 8手



持駒 なし

第２番

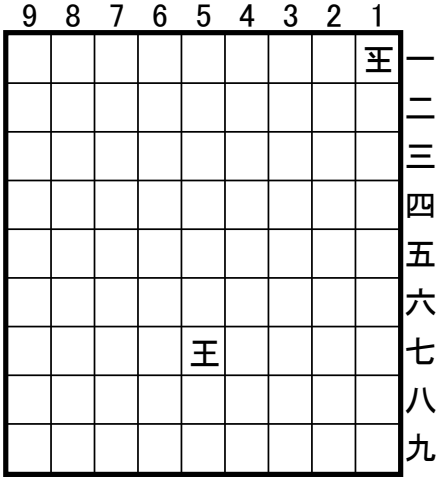
協力自玉ステイルメイト 8手



持駒 なし

第３番

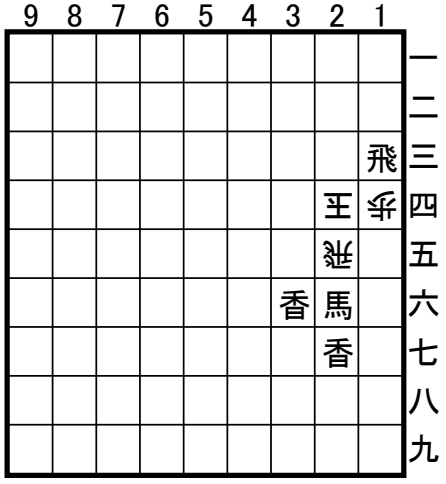
全取禁協力自玉ステイルメイト 8手



持駒 香4

第４番

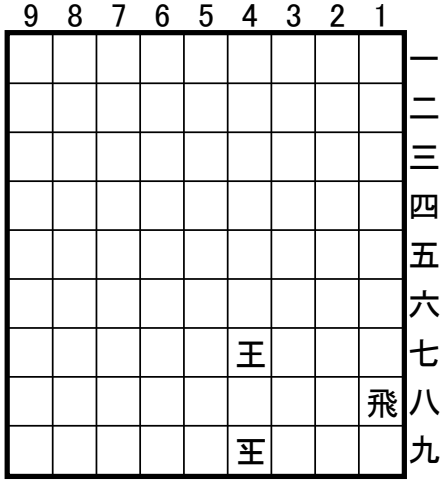
双方マキシ詰（受先） ８手



持駒 なし

第５番

Lortap協力自玉詰 ８手



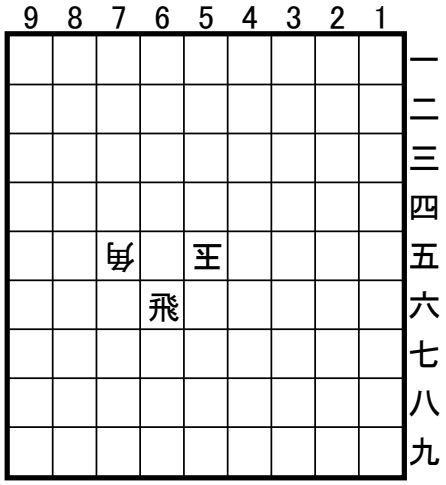
持駒 なし

b) 点鏡協力自玉詰 ８手

c) Isardam協力自玉詰 ８手

第６番

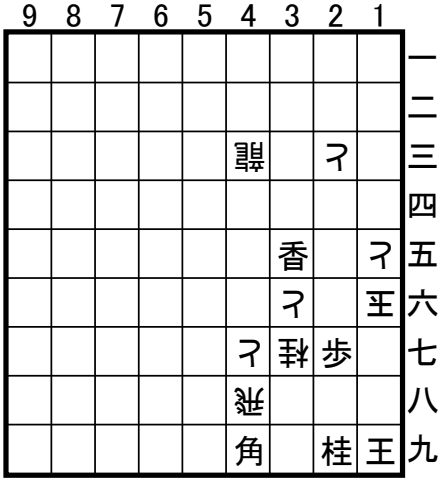
協力詰 ９手



持駒 なし

第７番

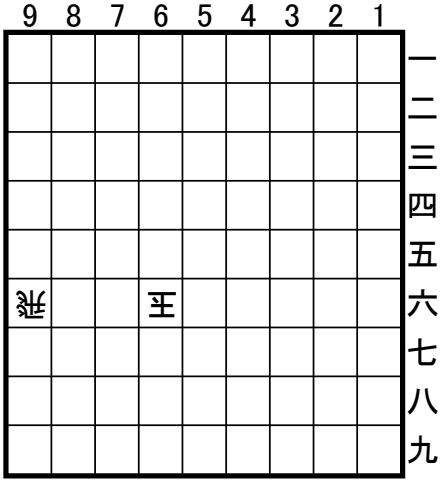
攻方取禁背面打歩協力詰 ９手



持駒 歩3

第８番

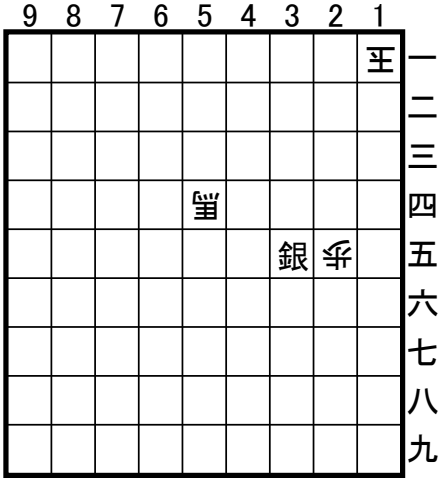
成禁背面マキシ最善詰 ９手



持駒 角2銀

第９番

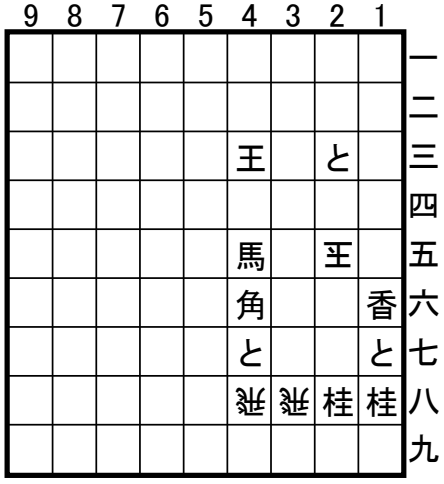
対面最善詰 ９手



持駒 飛角香

第 10 番

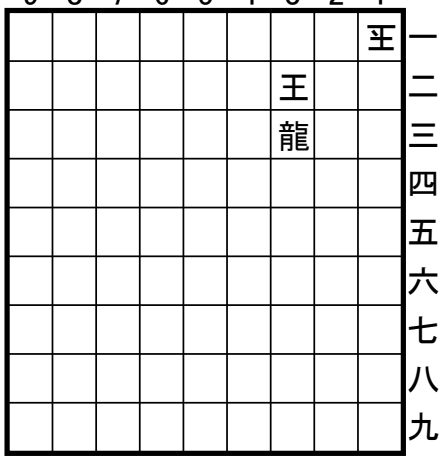
最悪詰 9手



持駒 なし

第 11 番

PWC悪魔詰 9手

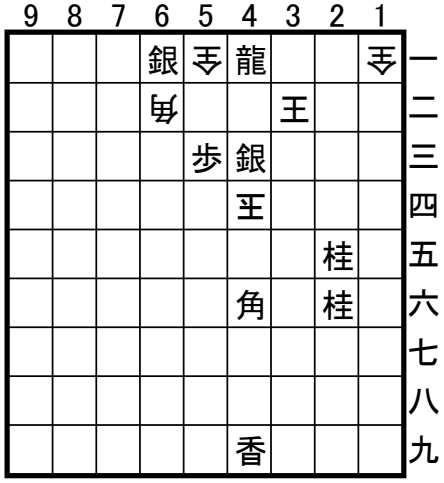


持駒 なし

※連続王手の千日手禁止（4回）

第 12 番

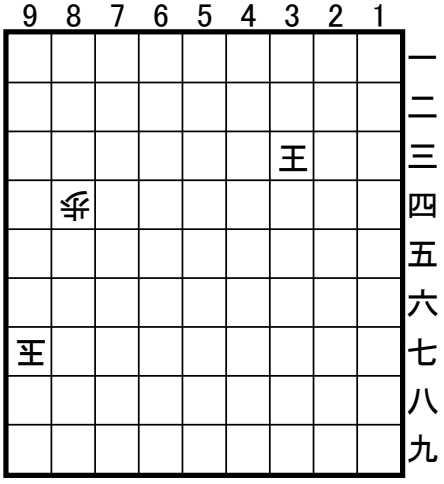
協力自玉詰 10手



持駒 飛香

第 13 番

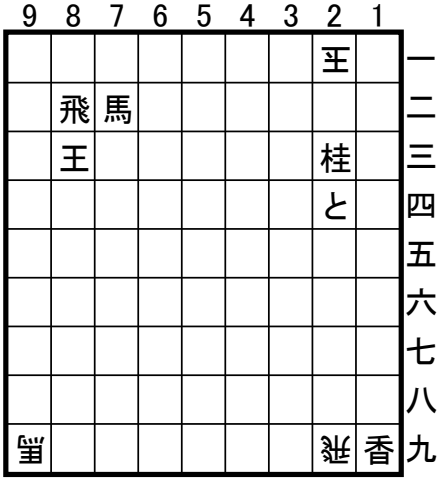
ネコネコ協力自玉詰 10手



持駒 銀

第 14 番

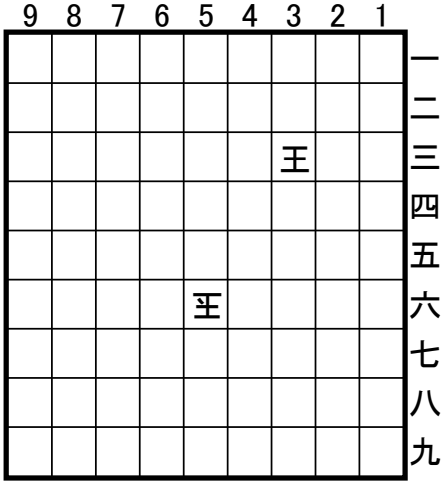
マキシ駒全マネ取禁協力自玉詰 10手



持駒 香2

第 15 番

Patrol協力自玉詰 10手



攻方持駒 角

受方持駒 飛2角

以上

Fairy TopIX 2024 投票要項（再掲）

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・プ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

【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）。対象作品の一覧資料は下記ページよりご確認ください。

https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/fairytopix2024.html

【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・プルーフゲーム（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にお願いいたします。

・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ける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願いします。

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願いいたします。

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願いメールをする場合がありますのでよろしくお願いします。

2025 年 4 月 20 日現在の投票数：１（敬称略）
若林

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。詳細は本文をご確認ください。

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
解答宛先：占魚亭
sengyotei■gmail.com　（■を@に）

2025年5月10日(土)

推理将棋第 185 回出題
推理将棋　３題
解答宛先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2025年5月11日(日)

Fairy TopIX 2024 お気に入り投票
投票先：WFP 編集部（springs）
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025年5月15日(木)

第 170 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１０題
解答宛先：神無七郎　k7ro.ts@gmail.com

200 号記念１人１作作品展
・13. さつき
200 号をご参照ください
・14. 一乗谷酔象（再出題）
本号をご覧ください

2025年6月15日(日)

第 171 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１２題
解答宛先：神無七郎　k7ro.ts@gmail.com

Takubon’s Tourney
フェアリー作品　１１題
解答宛先：springs
hit.and.miss.masayume@gmail.com

作品募集一覧

2025年5月15日(木)

第 172 回 WFP 作品展
投稿先：神無七郎　k7ro.ts@gmail.com

協力詰・協力自玉詰　解付き
9 手以下の協力詰、協力自玉詰
投稿先：駒井めい
meikomaivtsume[at]gmail.com

第 28 回フェアリー入門
入門用の易しい天竺作品
投稿先：springs
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025年6月15日(日)

Fairy of the Forest #82
「大駒持駒」の協力詰
投稿先：酒井博久
sakai8kyuu@hotmail.com

随時受付

フェアリー版くるくる作品展
やさしい趣向作のフェアリー作品
投稿先：WFP 編集部（springs）
hit.and.miss.masayume@gmail.com

WFP 編集部にて投稿・解答を募集しているコーナーの一覧は下記をご覧ください。
https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/intro.php

****

あとがき

WFP のサイトに「はじめに」のページを追加しました。現在の状況から特に変更はありませんが、原稿の送り方を明確にしてみました。

springs

Web Fairy Paradise
第 202 号（2025 年 4 月号）

非売品
令和七年四月廿日発行

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