

Web Fairy Paradise

第204号

今月のフェアリー詰将棋

- | | |
|---------------------------|----------|
| ・ 第 172 回 WFP 作品展(再掲) | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 187 回 | Pontamon |
| ・ Fairy of the Forest #82 | 酒井博久 |
| ・ 臨時⑥ 神無太郎の氾濫 問題編 | 神無太郎 |

結果発表

- | | |
|------------------------------|----------|
| ・ 第 171 回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 185 回 | Pontamon |
| ・ 200 号記念1人1作作品展 13. | さつき |
| ・ フェアリー短編コンクール 2025
結果(1) | 占魚亭 |
| ・ Takubon's Tourney 結果発表(前半) | springs |
| ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #37 | 駒井めい |
| ・ 第 28 回フェアリー入門(天竺) | springs |
| ・ フェアリー版くるくる作品展 14 | springs |
| ・ 四銀図式など結果稿 | 泰永三二郎 |

読み物

- | | |
|------------|---------|
| ・ Lion 超入門 | springs |
|------------|---------|



2025/6

はじめに

springs

将棋デジコレ

日本将棋連盟公認デジタルカードコレクションが5月24日にリリースされました。

<https://shogi-card.com/>

カードパックを引いて棋士のカードを集めるWebアプリです。将棋の普及に繋がる楽しいアイデアですね。リリース記念としてTwitter(現X)でいくつか詰将棋が投稿されていたのですが、そのルールがちょっと面白かったのでご紹介します。

藤井聡太氏作 2025.5.25

詰将棋 1手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

サービス内でプレイできるゲームルールに従い、成ることができる駒は、「香」「歩」のみです。

https://x.com/Shogi_ABEMA/status/1926473335606493495

受方持駒なしも気になりますが、香・歩以外の駒は成れない特別ルールです。立派なフェアリーではありませんか！ もちろんこのルールを積極的に使用した作品は投稿されていませんが、ちょっとワクワクする出来事でした。

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。

ストローまた逆に刺したねアイ스티ー springs

冷茶出す面接官の手の震え 同

ロブ高く頭上を越えて夏至の空 同

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172回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。
本稿では第172回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

〔第172回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第172回の出題は全10題。今回登場する作者は占魚亭氏、駒井めい氏、神無太郎氏、さんじろう氏、上田吉一氏の5名です。

今回は投稿者数が少ないですが、上田吉一氏の作品を大量に投稿していただいたので、何とか作品数が10題になりました。後半は第170回と同様、上田吉一氏の「個展」となっています。また今回は期末のため解答募集期間がいつもより一ヶ月長くなっています。その分、解図時間が多く取れるはずですので、難解作や苦手なルールにも挑戦してみてください。

172-1は占魚亭氏のImitator作品。Andernachの仲間の一つ「全Andernach」との組み合わせです。「全Andernach」は盤上で駒が動くと、必ず所属変更が起こるルールです。初形とルールの性質から最初と最後が駒打になることが推測されますね。苦戦したら、次のヒントをご活用ください。

ヒント：二種類の犬駒の「転」が現れます。

172-2は駒井めい氏のAndernach作品。単玉の協力自玉ステイルメイトなので、攻方の駒をなくすようにしてください。受方の玉が通常の玉ではなく歩王であることに注意して解いてください。もちろん歩王は王駒なので、Andernachによる所属変更の対象外です。

172-3は神無太郎氏の点鏡キルケ打歩協力自玉詰・双裸玉シリーズの一作。手数が長くて難しそうに見えますが、王手を継続する手段は意外と限られています。以下のヒントも活用して解いてください。

ヒント：攻方玉の最終位置は88。

172-4はさんじろう氏のネコネコ作品。とても珍しい詰上りが現れます。手数が短いので敢えてヒントは出しません。頑張って解いてください。

172-5～172-10は上田吉一氏の長編趣向作。各々の作品に様々なフェアリー要素が与えられていますが、これまで氏の作品を見てきた方なら決して難解ではないはずです。楽しい趣向手順を味わってください。なお、**172-9**で使われ

ている「莓」は(1,5)-Leaperであり、WFP73-sp（詰ガエル氏作『永劫回帰』、縦シリンダー盤安南多玉協力千日手175271040手）で使用されていた「莓」（前方のみに利く(1,5)-Leaper）とは異なります。なお、作意ではこの駒は動かないので、あまり気にしないで解図してください。

解答要項

第172回分解答締切：2025年8月15日(金)

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ**k7ro.ts@gmail.com**へ。

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

WFP作品展：今後の予定

7月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、6月号の新規出題と7月号の結果稿はお休みさせていただきます。今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	6月	7月	8月
第172回	再掲	再掲	結果
第173回		出題	再掲
第174回			出題

ルール説明

※WFPのページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【全Andernach】

玉以外の駒は、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「盤上の移動」に読み替える。

- 1) 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)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 119 回 WFP 作品展（WFP140 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。

【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。

【Andernach】

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

（補足）

- 1)取ると二歩になる場合相手の駒にならない
 - 2)駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は手番側にある
 - 3)駒取りの場合に限り、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）
- ・キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。（他の Andernach 系ルールも同様）

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

【自玉(詰)】

攻方を詰（または達成すべき状態）にする。

（補足）

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

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

（補足）

- ・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
- ・受方がスタイルメイトの対象の場合、最終手（スタイルメイトを達成できるとき）のみ攻方は王手をしなくて良い。

【点鏡】

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

（補足）

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展（WFP127 号）

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

【キルケ】

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

（補足）

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。（単純打歩）。

【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。

【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「ネコネコ鯨」
- ・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：ネコネコ鯨の紹介 (WFP43 号)

【Nightrider】(夜)

フェアリーチェスの Nightrider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。

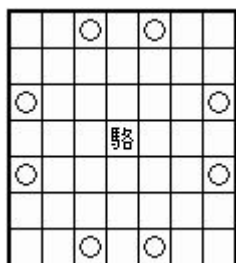


(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【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。



(○が駱の利き)

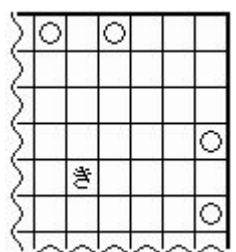
【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

【Giraffe】(き)

フェアリーチェスの Giraffe。 (1,4)-leaper。

4 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。



(○が「き」の利き)

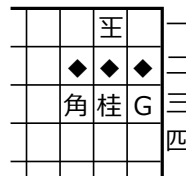
【塔、Pyramid】(◆)

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。

4 3 2 1



持駒 なし

G: Grasshopper

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【不滅駒】

取られることのない駒。

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

(補足)

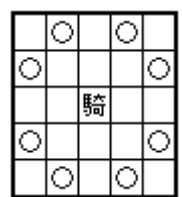
特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1) 成っても不滅性を失わない
- 2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【Knight】(騎)

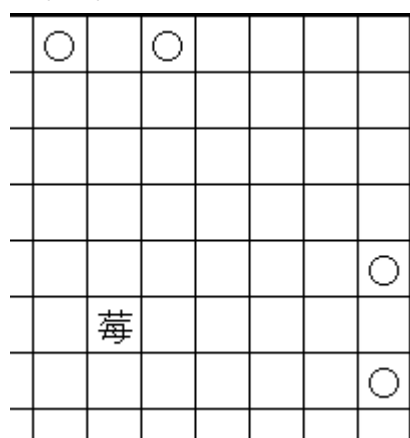
チェスの Knight。 八方桂。



(○が騎の利き)

【15 跳】(莓)

(1,5)-leaper。 1 対 5 の方向に跳ぶ八方桂。

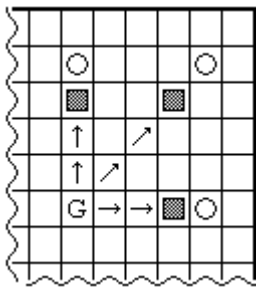


(○が「莓」の利

き)

【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)

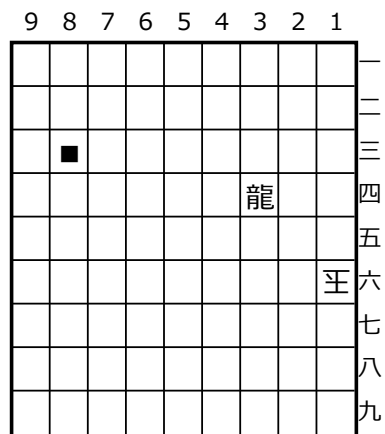
- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。
動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。



<第 172 回>解答締切:2025 年 8 月 15 日(金)

■ 172-1 占魚亭氏作

全Andernach協力詰 7手

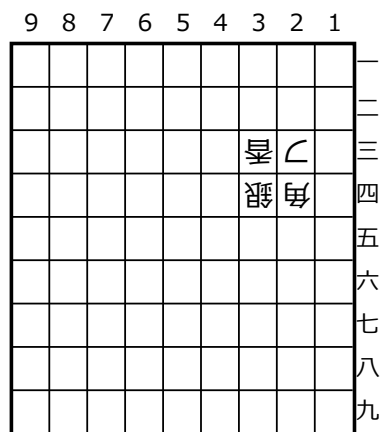


持駒 金2

※ ■ :Imitator

■ 172-2 駒井めい氏作

Andernach協力自玉スタイルメイト 8手

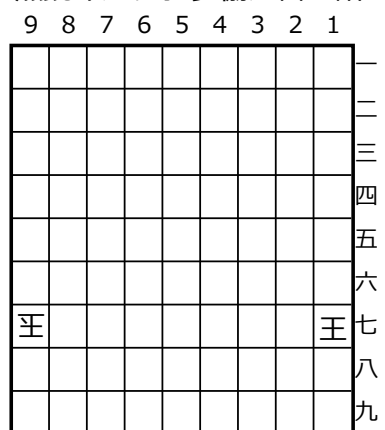


持駒 桂

※フ:歩王(成ると「ト:と王」)

■ 172-3 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 16手



持駒 香

■ 172-4 さんじろう氏作

ネコネコ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂2

■ 172-5 上田吉一氏作

協力白玉詰 70手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
		夜	糸	駱					三
				糸	皇				四
			馬				王		五
		歩		馬					六
									七
		夜							八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜:Nightrider、駱:Camel
偶:Dummy王

■ 172-6 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 102手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	馬	糸					マ		一
	王	◆							二
◆			と						三
	王	歩							四
	き								五
	馬								六
									七
									八
									九

攻方持駒 飛香歩3

受方持駒 なし

※き:Giraffe、◆:Pyramid

■ 172-7 上田吉一氏作

協力白玉詰 150手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		糸	マ						一
◆	香								二
	飛	王	角						三
王			歩						四
◆		桂							五
	歩								六
									七
					馬				八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

※桂:不滅桂、飛:成らない飛
◆:Pyramid

■ 172-8 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 84手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香

受方持駒 香

※騎:Knight

■ 172-9 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 80手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香

※馬:(1,5)-Leaper、◆:Pyramid

■ 172-10 上田吉一氏作

協力自玉スタイルメイト 52 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
						偶	偶	王	四
									五
角		偶							六
	◆								七
			◆						八
			角		㊄				九

攻方持駒 桂4
受方持駒 なし
※ G: Grasshopper
偶: Dummy王、◆: Pyramid

以上



第171回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第 171 回 WFP 作品展の結果を報告します。
第 171 回の出題は全 12 題（姉妹作があるため実質 13 題）。解答者数 9 名。全題正解者なし。
解答の内訳は以下の通りです。

〔第 171 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ー:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10a	10b	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	12
占魚亭	○	ー	○	ー	○	ー	○	○	○	○	○	○	○	10
ikuram78	○	○	○	ー	ー	○	ー	○	○	ー	○	ー	○	8
さつき	ー	ー	○	○	ー	○	○	○	○	ー	ー	ー	ー	6
るかなん	ー	×	○	○	ー	ー	ー	○	○	ー	○	ー	○	6
荻原和彦	○	○	○	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	×	4
若林	○	○	○	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	4
一乗谷酔象	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	2
変寝夢	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	2

今月は難問が多かったせいか、解答の出足が鈍く、全題正解者もいませんでした。**171-5**を占魚亭氏が正解されたことで、正解者ゼロの作品が出ずに済んだことが救いです。そんな中、解答初参加で 8 題正解の健闘を見せてくれたのが ikuram78 氏。今後も解けた分だけで良いので、解答参加をお願いします。

■ 171-1 駒井めい氏作（正解 5 名）

成禁双方マキシ協力詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。

（補足）

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

・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。

・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。

【解答】

17 銀 27 玉 28 銀 38 玉 39 銀 47 玉
48 銀 58 玉 59 銀 69 玉 68 金 79 玉
78 金 89 玉 88 金 99 玉 98 金 89 玉
99 金 78 玉 88 金 67 玉 68 銀 76 玉
77 銀 85 玉 86 銀 96 玉 97 金 まで 29 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【主な紛れ】

- ・初手 17 金は双方マキシの制約で選ばれない
- ・6 手目 29 玉は 28 金 19 玉 18 金 29 玉 19 金
のとき、受方玉が攻方 19 金・39 銀のどちらかを取るしかなく失敗
- ・10 手目 49 玉は 48 金 39 玉 38 金 29 玉 28 金 19 玉 18 金 29 玉 19 金 38 玉 28 金 47 玉 48 銀のときに、受方 36 歩が邪魔で 36 玉が指せずに失敗。

【作者のコメント及び解説】

双方マキシがなければ1手で詰む状況から、わざわざ反対側に詰み形を作ります。基本的な理屈は、

- (1) 最終手を金にするためには、あらかじめ金を打っておかないと、銀を引く王手を選ばれる
- (2) 金を打つためには、銀を引く王手を消す必要があり、銀は一旦九段目まで引く
- (3) 金を設置してから銀を再活用するために、銀は適度に離れた筋（5筋）まで引く

となっています。この後、受方玉・攻方銀を1・2筋に戻すのが自然です。しかし、受方歩が邪魔で、元の位置に戻すのに手間がかかります。攻方銀を5筋まで動かしているのがポイントで、76の地点が受方駒で埋まっていない分、反対側（8・9筋）で詰み形を作った方が早くなります。

【解説】

持駒の金を打てれば1手詰。

しかし「双方マキシ」の条件がその実現を妨げています。駒を打つ手は「距離1」、つまり最短距離と定義されているからです。どうやったら金を打てる状況を作り出せるのでしょうか。

有力策は玉と銀を九段目に並べる形を作ること。これなら銀が斜めに引く王手がなくなります。銀が直上に進む手も駒を打つ手も同じ「距離1」なので、金を打つことが可能になります。

九段目を目指すと言っても、具体的にどの場所を選べば良いのでしょうか？

手近なのは29玉の形ですが、それは失敗です。例えば「39銀・29玉」の形だと後が続きませんし、「19銀・29玉」の形だと何とか詰むものの大幅な手数超過となります。

49玉の形を目指すのは有力です。実際に手順を追ってみましょう。

【参考手順】49玉型を経由する紛れ

17銀 27玉 28銀 38玉 39銀 47玉
48銀 58玉 59銀 **49玉** 48金 39玉
38金 29玉 28金 19玉 18金 29玉
19金 38玉 28金 47玉 48銀 **56玉**
57銀 45玉 46銀 34玉 35銀 25玉
26銀 16玉 17金 まで 33手

初形で金を打った形になる作意っぽい手順

ですが、4手超過です。ここで「何とか4手短縮できないか」と考えると泥沼にはまります。

参考手順で金を打った後、意外と手間取った理由は36歩が玉の行動を妨げていたからでした。これがないれば参考手順24手目に36玉とすることで4手の短縮が可能です。

だとすれば参考手順10手目の49玉の代わりに69玉とすればすべては解決です。右辺に戻らず左辺を目指せば、そこに邪魔な駒はありません。初形が「持駒の金を打てれば1手詰」ですし、左辺には一切駒が置かれていないので、ついつい右辺に戻る手を読みたくなります。それなのに、何もない反対側の端まで行って頭金を実現するというのが作者の狙いだったのです。先入観を持たずに解けば難しくないはずですが、ちょっとした心理トリックが仕込まれた作品と言えるでしょう。

なお36歩は右辺に戻る手順を防ぐだけでなく「17銀 27玉 28銀 36玉」以下作意に合流する非限定も防いでいます。たった1枚で作意成立と非限定防止を両立させる効率的配置です。

【短評】

ikuram78さん

左辺に追う発想がなかなか出ずに苦労しました。

若林さん

金の横滑りがいい感じ。多少無理矢理でも還元玉を選ぶかも（持駒金＞受方39金、受方26歩＞76歩など）。

変寝夢さん（※無解）

一目、玉頭に銀上がって、玉上がって、金上がりまで。でもうまくいかない。

成禁に注目すると、これ歩取るのかと思い36銀、同玉、37歩以下が見える。が、マキシのために歩の王手に、斜め下に逃げられて王手が続かない。なるほど23(83)に歩を打てば、以下11(91)玉に金打ちだ、と思い追いかけてみたが無理だった。残念。

たくぼんさん

36歩を取る手や持駒の金を止めに使う順など考えて時間がかかりました。

荻原和彦さん

27や47での詰上りを意識させる36歩配置

が上手く、危うく迷宮に入りかけた。

占魚亭さん

金打ちのタイミングに悩みました。

(左右反転だけど) 28 手かけて金を盤上に出現させたわけですね。

■ 171-2 springs 氏作 (正解 4 名)

Patrol協力自玉スタイルメイト 14 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛銀3騎3

※騎:Knight

【ルール】

・ 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)

・ 自玉(詰)

攻方を詰 (または達成すべき状態) にする。
(補足)

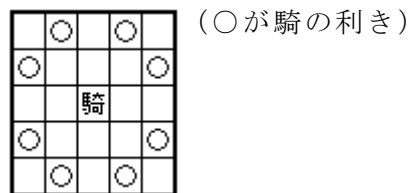
- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。
詰パラではこの呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、その目的に置き換える。
- ・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

・ スタイルメイト

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

・ Knight (騎)

チェスの Knight。八方桂。



【解答】

47 騎 同馬 36 騎 同と 57 飛 同馬寄
47 騎 同と 44 銀 同馬 46 銀 同と
66 銀 同馬 まで 14 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

受方駒 3 枚の平行移動。

【解説】

玉同士が接触している初形にギョッとしますが、Patrol 条件により双方の利きは無効化されています。もちろん片側の玉の利きだけを有効にすることもできます。例えば初手 44 銀とすれば、攻方玉による「取り」だけが有効になります。打った駒と王手する駒が異なる「委託王手」が重要なのが「Patrol」の特徴です。

もう少し状況を整理しましょう。

14 手で持駒 7 枚なので、攻方をスタイルメイトにするには、攻方の全着手が捨駒である必要があります。つまり受方の駒が全く連携しなくなるような手順は失敗です。例えば初手から「44 銀 同馬」などとすると、受方の駒の連携がなくなってしまって失敗です。

次に最終形の想定です。攻方玉を動けなくするには、その周囲すべてに受方駒を利かせる……というのが普通の方法ですが、Patrol の条件を考えると「受方駒がある」「(現時点で利きがなくとも) 攻方玉が動く」と受方駒の連携が発生

し利きが有効になる」という状況を作って攻方玉を動けなくする方法もあります。実際、そうやって最終形を考えると攻方玉を馬2枚で斜めに挟み、それでカバーしきれない場所を受方の玉とと金で埋める最終形が想定できます。

こうして前提条件の整理と、最終形の想定ができれば、後は具体的な手順を求める作業になります。もちろん、手順は完全限定。例えば9手目「44 銀」と11手目「46 銀」を逆にすると、馬の連携がと金で断ち切られるため、44 銀に同馬とすることができません。手順前後は許されないのです。

こうして出現する手順は攻方全着手委託王手。しかも、すべての王手が攻方玉による王手という、実に **Patrol** らしい手順です。

また本局には視覚的な面白さもあります。最終形「X」となる象形曲詰であることはもちろんですが、最終形を構成する各パーツが、初形の相対位置と同じなので、盤上を斜めに並行した一群の駒が不動の駒達と合体して、カチッと嵌ったように見えるのです。

このような一群の駒の平行移動を主題とした作品の前例としては **WFP19-1** があります。この作品では銀2枚と玉の相対位置が初形と詰上りで一致し、結果的にこの3枚が平行移動して不動の3枚（銀と歩2枚）と合体します。

【参考】駒群の平行移動と合体（WFP19-1）

たくぼん『テトリス』

協力詰（受先）12手

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

持駒 なし

(Web Fairy Paradise 20号, 2010年2月)

37 玉 38 銀 36 玉 47 銀 26 玉 27 銀
35 玉 36 銀右 44 玉 45 銀 55 玉 56 銀上
まで 12 手

(詰上り)

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

持駒 なし

駒群が平行移動して他の駒群と合体するのは曲詰とも送り趣向が融合したような表現であり、本局と **WFP19-1** は、ひょっとしたら将来、新しい表現領域を拓いた先駆的な作品と見なされる時代が来るかもしれません。

【短評】

ikuram78 さん

初見のルールなので、詰め上がりが想像しやすい問題で助かりました。

若林 さん

Isardam みたいな王の縛り方。銀と駒をばらばらに使用するのが見えず苦戦。

変寝夢 さん（※無解）

曲詰かな。

馬同士が影の利きになってるんですね。

たくぼん さん

結構利きが混乱して解き難い作品。

詰上りを想定したら解決の足がかりになりました。Xの詰上りがきれいです。

るかなん さん（※誤解）

46 銀 同馬と決め込んで駒がまるで足りないと嘆いてました。まさか過剰戦力とは。

☆るかなん氏は「47 駒 同馬 36 駒 同と 44 銀 同馬 46 銀 同と 57 飛 同馬 47 駒 同と 66 銀 同馬 迄」の解答。この手順は「47 と」が孤立しているので、最終手に対し「46 王」が可能です。

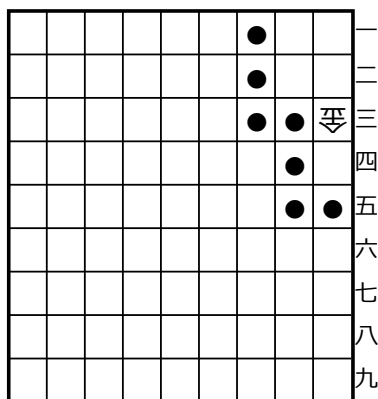
荻原和彦 さん

攻方玉への利きを作る委託王手が解決の鍵。
さらに最終形「X」と見破れば視界は良好。

■ 171-3 springs 氏作（正解7名）

キルケ駒余り禁協力詰 231手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 香歩18

受方持駒 なし

※金:金王

●:着手、通過不可

【ルール】

・キルケ

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

・駒詰

玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性を持つ。※本局では玉が金の性能

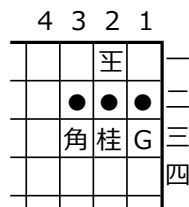
(補足)

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

- ・指定駒が古将棋の駒の場合、成れるかどうかは問題の設定による
- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名+玉」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

・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

(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。

・駒余り禁

最後に攻方持駒が余ってはいけない。

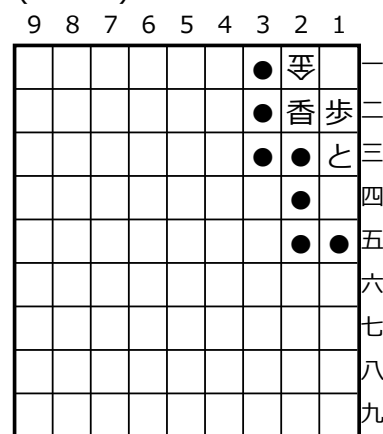
【解答】

14 歩 12 金

「13 歩生 11 金 12 歩生 21 金 11 歩成 22 金
21 と 13 金 14 歩 12 金 11 と 22 金
12 と 同金」×16

13 歩成 11 金 12 歩 21 金 22 香 まで 231 手

(詰上り)



攻方持駒 なし

受方持駒 歩16

【作者のコメント】

二歩禁を利用したキルケにおける歩の消去。

【解説】

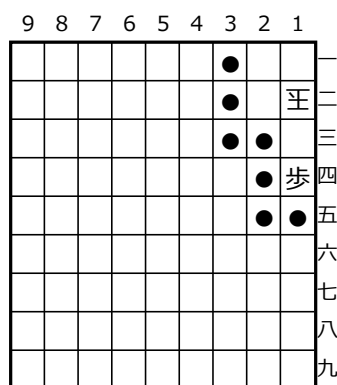
二歩禁で不詰になる紛れを避けつつ、二歩禁を利用して歩を消去する作品。

「駒余り禁」の条件があるので、持駒にある大量の歩を捨てたいところですが、単純に「14歩 12金 13歩 同金」とすると、捨てたはずの歩が 17歩として盤上に復活し、次の歩が二歩禁により打てません。キルケは持駒消去が難しいルールなのです。1筋に歩が残っても詰ますることが可能なら問題ないのですが、この狭い密室内で1筋に歩を打てないのは致命的です。

しかし、二歩禁を上手に利用すれば歩の 17への復活を防ぎつつ、歩を捨てることが可能です。それが作意の手順。まず歩を「と金」に変えて 21で待機。次に 14歩を設置。しかる後に待機させていた「と金」を1筋で捨てる。こうすれば二歩禁により歩が盤上に復活することはありません。歩を「と金」の変えてから捨てること、17に復活されるのは困るので予め 14に歩を置いておくこと。この2点が本局のセールスポイントなのです。キルケなのに駒の復活が一切出てこない手順が、本局の特徴を良く表していますね。

なお、通常の玉でなく金王が使われている理由は非限定防止。通常の玉だと斜め後ろに引けるので、収束で非限定を生じてしまいます。持駒が「香歩 2」となった局面をご覧ください。

【参考 1】もし通常の玉を使ったら



攻方持駒 香歩2
受方持駒 歩15

13歩生 11玉 12歩生 21玉 11歩成 22玉
21と 13玉 14歩 12玉 22と 同玉/27歩
13歩成 11玉 12歩 21玉 22香 まで

または

13歩生 11玉 12歩生 21玉 11歩成 22玉
21と 12玉 22と 13玉 14歩 22玉/27歩

13歩成 11玉 12歩 21玉 22香 まで

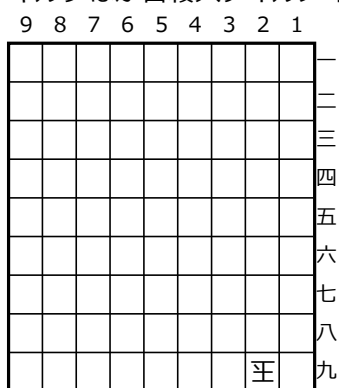
下線部が非限定箇所。これは玉だと 22から 11へ動けるのが原因です。金王ならば斜め後ろに引けないので、この非限定は生じません。

キルケは駒を盤上から消すのが難しいルールなので、それを主題とすると面白い作品を作ることができます。例えば「協力自玉スタイルメイト」では、もず氏の名作があります。

【参考 2】キルケで金・銀を捨てる

もず

キルケばか自殺スタイルメイト 20手



持駒 金4 銀4

(Onsite Fairy Mate, 2004年3月15日,
第82回出題)

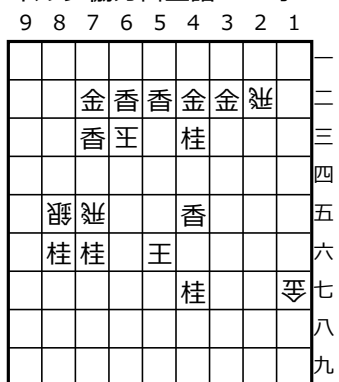
(<https://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution17.html#第82回参照>)

歩の持駒消去は以下の作例があります。

【参考 3】キルケで歩の持駒消去

橘圭伍

キルケ協力自玉詰 174手



持駒 角2歩18

(詰将棋パラダイス, 2013年12月,
第25回妖精賞長編部門)

(<https://k7ro.sakura.ne.jp/overflow.html#39参照>)

参考3図は歩が早々に 57 に復活し、6筋で打った歩を5筋で消去する構成です。手順の主体はむしろ毎回復活する角の復活と活用であり、本局とはかなり手順の感触が異なります。

「キルケでの捨駒(相手の駒台への移動)」は深掘りすると面白い物が出てくるはずのテーマなので、今後の展開に期待したいと思います。

【短評】

若林さん

二歩禁でさくさくと歩が消えていくのは軽快だが、168-8 と並べてしまうとちょっと弱いかも。

変寝夢さん(※無解)

1筋に歩を打ってからとを捨ててですね。と金なので二歩禁が頭に浮かびませんでした。

たくぼんさん

14歩を設置してと金を消すキルケルールを使った消去が決まっています。

るかなんさん

二歩禁を使って丁寧に OB 回避。
最小限のギミックから骨のある趣向。

荻原和彦さん

キルケゆえの不自由さに立ち向かい苦心惨憺ひねり出したこの手順中にキルケ特有の着手(初期位置に戻る)が一切出てこない、という事実はある意味シニカル。

さつきさん

歩を捨てすぎて収束で苦労しました。
中々と金を取らない手順が面白かったです。

占魚亭さん

二歩禁を利用して取るタイミングを調整。
易しく、楽しかったです。

■ 171-4 さつき氏作(正解3名)

マドラシ協力白玉詰 628手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

●	●	●	馬				蟬	一
	馬		蛸	●	●	●		二
				王	●	●		三
	●	●	歩	●	臣		●	四
●	●	●	●	●	●	●	●	五
					●			六
			●					七
王								八
							薔	九

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

【ルール】

・マドラシ

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。
ただし、玉は除く。

(補足)

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

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門
マドラシ編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6?magazine_key=m60d25c73667f)

・Wazir, Vizir (臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

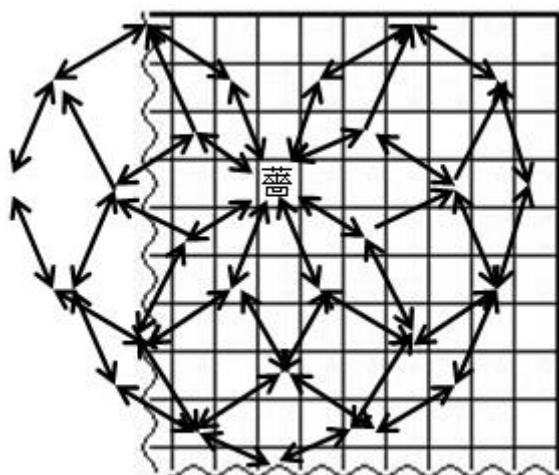
		○		
	○	臣	○	
		○		

(○が臣の利き)

・Rose (薔)

フェアリーチェスの Rose。

円形に進むナイトライダー。途中で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。



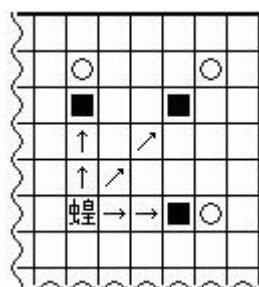
(補足)

- ・一周できる場合は元のマスに戻る。
(事実上パスができる)

・ 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。)

・ 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)

・ 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)

【解答】

手順 A、B0、B1、C、Dを以下のように定める。

A= 64 馬 72 玉 73 歩 82 玉 72 歩生

73 薔 83 歩 92 玉 82 歩成 93 玉

94 歩 同薔 92 と 83 玉 93 と 72 玉

82 と 同薔 同馬 63 玉

B0= 64 歩 53 玉 86 薔 78 歩 同薔 38 歩

同薔 26 歩 同薔 34 歩 同薔 同臣

63 歩成 同玉

B1= 96 薔 88 歩 同薔 48 歩 同薔 36 歩

同薔 44 歩 同薔 同臣

C= A B0 A B1

D= C C C C

〔詰手順〕

59 薔 38 歩 同薔 26 歩 同薔 34 歩

同薔 同臣 63 歩成 同玉

A 96 薔 88 歩 同薔 48 歩 同薔 36 歩

同薔 44 歩 同薔 同臣

D A

64 歩 53 玉 13 薔 13-12 蝗 63 歩成 同玉

D A

64 歩 53 玉 13 薔 同騎 63 歩成 同玉

A 64 歩 53 玉 34 薔 同騎 まで 628 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩7薔

【作者のコメント及び解説】

上田吉一氏作の WFP163-12 のような構造の作品を目指して作りました。2 つのルートで合駒を稼ぐのは新しいと思います。

手順と構造の補足:

Aは歩3枚をRoseに変換する手順、B0は歩1枚とRoseを歩4枚に変換してWazirを右に移動させる手順、B1はRoseを歩4枚に変換してWazirを左に移動させる手順、Cは歩を1枚増やす手順、Dは歩を4枚増やす手順となっています。

攻方の手番で63に玉がいる状態を $(x, y, z) =$ (攻方持駒のRoseの枚数, 攻方持駒の歩の枚数, Wazirの左右)で表します。zはWazirが左なら0、右なら1とします。

Aは $x=0, 3 \leq y \leq 8$ のときに $(0, y, z) \rightarrow (1, y-3, z)$ の変換を行います。

B0は $x=1, 1 \leq y \leq 4, z=0$ のときに $(1, y, 0) \rightarrow (0, y+3, 1)$ の変換を行います。

B1は $x=1, y \leq 4, z=1$ のときに $(1, y, 1) \rightarrow (0, y+4, 0)$ の変換を行います。

「64歩 53玉 13薔 13-12蝗 63歩成 同玉」や「64歩 53玉 13薔 同騎 63歩成 同玉」は $1 \leq x, 1 \leq y, z=0$ のときに $(1, y, 0) \rightarrow (0, y-1, 0)$ の変換を伴って進めることができる鍵です。

鍵は $z=0$ のときにしか進められないのでA鍵 A B0と進める他なく、 $(0, y, 0) \rightarrow (1, y-3, 0) \rightarrow (0, y-4, 0) \rightarrow (1, y-7, 0) \rightarrow (0, y-4, 1)$ のB0変換より $1 \leq y-7$ 、歩の総枚数より $y \leq 8$ なので $y=8$ を代入して鍵を進めるしかないことが分かります。

もし鍵がzの値によらず進めることができると、歩を8枚貯めずに7枚にとどめて、A B0 A 鍵の順で $(0, 7, 0) \rightarrow (1, 4, 0) \rightarrow (0, 7, 1) \rightarrow (1, 4, 1) \rightarrow (0, 3, 1)$ と進める手順前後が生じます。

一見稼ぐ歩の枚数が少ないため短縮されていそうですが、その後歩を1枚多く稼ぐ必要があるのでプラマイゼロです。つまり、この作品の2つのルートで合駒を稼ぐ構造の完全限定には鍵を進める際にどちらのルートを開けるかを限定する必要があります(他の限定方法がないとは言いきれませんが、思いつかないです)。

これを自然に実現するのが、途中で左廻りと右廻りが分岐するようなRoseの特殊な効きで、Wazirのルート切り替がそのまま鍵のRose線上におけるWazirの有無になっています。

【解説】

連続合と持駒変換による持駒増幅を主題とした作品。構造はWFP163-12(上田吉一氏作、マドラシ協力自玉詰854手)と共通していますが、本局には独自の工夫が盛り込まれており、単なる模倣作ではありません。

本局の大きな特徴は2つ。一つは持駒増幅機構の柱にRose(薔)を使っていること。もう一つは持駒増幅が二段階式になっていることです。まずは前者から説明しましょう。

RoseはNightriderの変種で、軌道が円形(厳密には八角形)を描くのが特徴です。障害物がなければ一周して元の位置に戻ることもできますし、同じ軌道上なら左回りも右回りもできます。Roseで王手して連続合を行う場合、Roseと玉の間の軌道上に少なくとも1つの障害物が必要なので、最大5連続合が可能です。

本局の場合は63玉に対して96薔の王手、53玉に対して86薔の王手でそれぞれ歩の4連続合を行います。5連続合でないのは、軌道上のマスの一つが九段目にあり、ここに歩を合駒すると「行き所のない駒」の反則になるからです。私たちは飛角香のように真っ直ぐ走る駒に慣れているので、Roseに対する円状の連続合を見るだけでも新鮮ですし、二歩でもないのに途中だけ合駒できないという奇妙な現象は、本局で初めて遭遇する人がほとんどでしょう。

次に持駒増幅が二段階式になっていることについて説明します。

本局はRoseを複数の歩に変え、複数の歩をRoseに変える機構を備えています。入手する歩の枚数がRoseの回収に必要な数を上回れば、持駒の歩が増える持駒増幅になります。

歩をRoseに変えるのに必要な歩は3枚、96薔の王手でも、86薔の王手でも歩4枚を稼げるので、どちらでも持駒増幅を行えそうですが、そうは行きません。86薔の王手を行うには、玉を53に移動させる必要があるため、そこで歩を1枚消費してしまいます。持歩を増やすことが可能なのは96薔で王手を掛けたときだけなのです。

ならば常に96薔の手順を選べば良い…と考えるのは自然ですが、そうはいきません。96薔の手順で連続合をさせると、連続合が終わったときにWazir(臣)がRoseを取って軌道を塞ぐため、同じコースでの連続合は続けられません。

コースを塞ぐ臣を移動させるには、86薔から連続合を取る手順を選ぶしかありません。獲得

する歩の枚数と消費する歩の枚数が同じため、歩の枚数はプラスマイナスゼロです。その代わり臣が移動するため、次は **96** 薨からの持駒増幅が可能になります。

連続合を行う舞台が2つあり、それが1回ごとに切り替わる。両方を行わないと本来の目的である持駒増幅は達成できない——これが本局で導入された新機軸です。「連続合」と「持駒増幅」を別の手順と目的に置き換えれば、過去の長編作（普通詰将棋を含む）にも該当する作品がありますが、その原理を抽出してフェアリーでしか出来ない手順や目的（本局では持駒増幅）に割り当てると、今まで誰も見たことのない作品を作ることができるという好例でしょう。

持駒増幅の話はこのくらいにして、持駒増幅で得た駒の使い方について見て行きましょう。

318 手目、持駒増幅で歩 8 枚を稼ぎ、そのうち 3 枚を使って **Rose** に変換。更に歩を 1 枚使って玉を **53** に移動させた局面です。

〔途中図〕 318 手目 53 玉とした局面

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

攻方持駒 歩4薨
受方持駒 歩3

歩が 4 枚残っているなので、「歩 3→薨」の持駒変換の後、**86** 薨から連続合を請求する手順に繋げることが可能です。従って **Rose** を捨てても手が続かなくなる心配は要りません。持駒増幅の過程を省略し、何枚でも **Rose** を使えるものとして攻方玉を詰める手順を考えましょう。すると、次のような手順が得られます。

13 薨 同-**12** 蝗 **13** 薨 同騎 **34** 薨 同騎 まで

実際の詰手順は上記 6 手に、持駒増幅の手順を加えたものになります。最後の「**34** 薨 同騎」の時だけは手順の継続を考えなくて良いので、持駒増幅で稼ぐ歩の枚数は最小限で構いません。

なお、ここまで「歩 3→薨」の持駒変換について言及していませんでしたが、狭い空間内で、ある程度の枚数の歩を消費しつつ、**Rose** という変則的な動きをする駒と交換する手順はなかなか巧妙です。

本局は **Rose** に対する連続合という珍しさもさることながら、連続合が可能な軌道が2つあり、連続合を交互に繰り返す仕組みを備えているのが画期的です。さつき氏が上田吉一氏の作品からインスピレーションを得て本局を創作したように、本局が（作者自身を含む）多くの作家に影響を与え、新しい作品の誕生に繋がることを期待します。

【短評】

たくぼんさん

薨を使った連続合はあまり見慣れないので新鮮です。キーが少ないのに **600** 手越えですのでキーを増やすことができれば相当の手数になりそうです。

るかなんさん

骨のある薨の回収機構でまず立ち止まり、歩を増幅はできたけどはたしてこの歩をどうするかとまた立ち止まり。
実質的には 3 回薨を捨てるだけだったとは。

占魚亭さん（※無解）

後回しにしていたら時間が無くなってしまいました。**Rose** の動きが楽しめる作品になっていそう。（初手は **59** 薨で、**Locust** を移動させて **13**→**34** 騎で詰ますのかな）。



■ 171-5 神無太郎氏作（正解1名！）

点鏡キルケ協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
王									三
									四
									五
									六
王									七
									八
									九

持駒 香

【ルール】

・点鏡

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

（補足）

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展（WFP127 号）

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

【解答】

99 香 98 歩 同香 88 玉 89 歩 21 角

12 歩成 98 角成/99 香 11 と 87 玉

89 香 88 飛 同香/82 飛 78 玉

12 と 同飛/17 歩 まで 16 手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

初形で攻方玉が居る「93」はキルケでは重要な位置です。受方歩の復活位置であることや、

桂香が復活したときに逆王手が掛かる位置であること、飛の復活位置に近いこと等、その特殊性を利用した作品が数多く作られています。本局では受方歩の復活位置が埋まっているので、歩を合駒で入手しやすいことが重要です。

更に本局は「点鏡」の条件もあります。93 王の対称地点は 17 で、ここは攻方歩の復活位置です。攻方玉を 17 に復活した歩の利きにして詰める詰上りが想定できますね。

具体的な手順を考えてみましょう。

冒頭 7 手は事実上一本道。8 手目 98 角からが解図の本番です。98 角のとき成・生の選択が生じますが、89 と以下で詰めるなら成・生は関係なさそう……というメタ読み（唯一解を前提とした姑息な手段ですが）を使えば、8 手目 98 角「成」にヤマを張ることもできるでしょう。角が成る狙いは「89 と」ではなく「11 と」での王手を可能にすることです。これで 99 に戻された香を再度活用することができます。

最後の山場は 12 手目の合駒選択。ここで飛合が好手で、ここから一気に収束します。

最終手「同飛/17 歩」は、キルケと点鏡の効果を同時に活かした情報量の多い一手。復活した歩で攻方玉を歩の利きにすると同時に、98 馬を飛の利きに変えて詰ませます。

本局は後半、特に最終手に大きな比重が掛かった作品で、点鏡とキルケの効果が最大限に発揮されます。盤を大きく使った華麗な手順は、点鏡とキルケの相性の良さを示しています。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

21、12 と 98、89 の活用は点鏡の醍醐味ですね。

るかなんさん（※無解）

惜しい形にはなるものの、9 手目以降の打開ができず。

占魚亭さん

12-98 の点鏡地点の活かし方が肝。

■ 171-6 若林氏作（正解 5 名）

安南協力自玉スタイルメイト 18 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【ルール】

・安南

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

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

【解答】

11 角生 87 玉 21 金 78 玉 22 香生 69 玉
28 香 58 玉 27 香 47 玉 23 香生 36 玉
37 歩 同玉 38 飛 同玉 39 飛 同玉 まで 18 手
(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2歩3

【作者のコメント】

WFP50 号の安南協力自玉スタイルメイトの解説でこんなコメントがありました。

>ちなみに、この参考図では香が横に並んでいますが、縦に並べるのは難しいので、それ

を上手く作れたら画期的だと思います。

WFP68 号では橘氏によるキルケでの例がありました、安南で作ってみました。

舞台装置がそのまますぎますが、これ以上複雑化すると余詰もあり、この形で投稿します。受方持駒はあっても良さそうですが、無理にもたせることもないと判断しました。

【参考・没作】

安南アンチキルケ協力自玉スタイルメイト 28 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 香7

受方持駒 なし

※●:着手、通過不可

29 香 19 玉 22 香生 28 玉 29 香 19 玉
23 香生 28 玉 29 香 19 玉 24 香 28 玉
29 香 19 玉 25 香 28 玉 29 香 19 玉
26 香 28 玉 29 香 19 玉 27 香 28 玉
29 飛 18 玉 28 香打 29 玉/51 玉 まで 28 手

香の多段ロケットで最初に想像できそうな原理図で発生する非限定をアンチキルケと岩で吹き飛ばしただけです。WFP68 号結果稿の WFP58-8 橘氏作があるので参考図扱いに。収束の 2 手短縮だけがアクセント。

【解説】

安南を上手に利用した多彩な手順によってスタイルメイトを達成する作品。

まず重要なのが初手と 3 手目、角と金の最速移動です。これはどちらも委託王手で、移動先もちろん限定です。初手は歩を元の利きに戻す王手。さりげなく不成限定であるところも良いですね。3 手目は飛の利きになった歩を背景に、香の利きになった金を開く開き王手。動く駒も王手する駒も、どちらも本来の性能ではないのが珍しいところです。

この 2 つの大移動の後、22 香生の不成大移動で蓋をするまでが序盤のハイライト。これで角金香の 3 枚が一気に動けない駒になります。

角金香の 3 枚が盤隅に鍵括弧状に並ぶ形は、部分的には性能変化のない、通常条件下のスタイルメイトでも見られるものですが、この場合、金をどうやって動けなくするかという問題が発生します。本局は「安南」なので、金が香の性能になっているため、そのような問題に頭を悩ます必要はありません。安南のメリットですね。

少し話が逸れますが、金の代わりに香を使うと、このメリットがデメリットに化けてしまいます。21 香成でも 21 香生でもスタイルメイトになるので、非限定が避けられないのです。作者が「没作」とした参考図で最初から 21 香を置いてあるのも、その非限定を避けるための苦肉の策。実は **WFP43B-2**（神無太郎氏作、安南協力自玉スタイルメイト 14 手）の解説で、盤上に縦に並んだ香が残る安南協力自玉スタイルメイトについて「難しい」と筆者がコメントした要因の一つがこの非限定でした。

閑話休題。序盤の 3 連続大移動の派手な手順から一転。中盤は 29 香が 28、27 に各駅停車する渋い手順が現れます。これを生み出すのが 36 歩の配置と受方持駒制限です。もし受方持駒が「残り全部」なら、6 手目 69 玉のところで、以下の余詰を生じます。（銀合は角合も可）

58 銀 同飛 69 玉 23 香生 58 玉 47 銀 同玉 18 飛 36 玉 37 歩 同玉 38 飛 同玉 まで

実際には合駒制限があるので 36 歩を消すには、玉に 36 歩を取って貰うしかなく、玉が 36 歩に近付くには攻方の駒で飛や飛の性能になった歩の横利きを遮るしかないというわけです。そして玉が 47 まで近付いたら、次に 36 歩が取れるので、ようやく 23 香生と大きく走ることができます。

ここから先は後片付け。飛の利きになった歩と本物の飛 2 枚を横に走らせ全部玉に取らせませ。盤の右上隅にポツンと残った駒の塊が印象的な終局図ですね。

本局は安南の性能変化を活用し、縦横斜めに駒が飛び回る作品です。しかし解答者の短評は中盤に出てくる香の小刻みな移動に集中しました。フェアリーでは駒が大きく動く派手な手順を作意にすることが多いので、「大きく動ける局面で取って小さく動く」手の方が却って印象に残るようです。「香の一目上がり」を主題とした作品は普通詰将棋でも時折見られますが、便利

な駒を不便に使う手順にはルールの垣根を越えた訴求力があることを本局は証明しています。

【短評】

ikuram78 さん

余剰の手数を 29 香の牛歩に費やすのがやや意外でした。

たくぼんさん

右上にスタイルメイトの定番の形が作れたので一気呵成に正解に辿り着けました。

さつきさん

2 枚目の香を小刻みに動かす手順が面白かったです。

一乗谷酔象さん

5 手目 22 香生の一手で 3 枚を不動化する。

■ 171-7 たくぼん氏作（正解 3 名）

強欲成禁協力詰 107 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩

【ルール】

・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。

【解答】

64 桂 同と直 96 角 同龍 16 角 43 角
同角 同玉 16 角 34 角 同角 同玉
35 歩 同と左 16 角 25 角 同角 同玉
69 角 36 角 同角 同玉 69 角 47 角

同角 同玉 69 角 58 角 同角 同玉
 94 角 67 角 同角 同玉 94 角 76 角
 同角 同玉 94 角 85 角 同角 同玉
 41 角 63 角 同角 同香 49 角 76 角
 同角 同玉 49 角 67 角 同角 同玉
 94 角 85 龍 同角 同と 69 飛 68 角
 同飛 同と 49 角 58 角 同角 同玉
 14 角 47 角 同角 同玉 14 角 36 角
 同角 同玉 14 角 25 角 同角 同玉
 61 角 34 飛 同角 同玉 14 飛 24 角
 同飛 同と 61 角 43 飛 同角 同玉
 41 飛 42 角 同飛 同と 61 角 52 飛
 同角 同と寄 41 飛 34 玉 31 飛 32 金
 同飛 43 玉 54 銀 同と右 33 金 まで 107 手
 (詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

第 52 回神無一族の氾濫⑤の系統の作品です。前作よりは筋が掴みやすいと思います。手数が同じなのは偶然ですが。ただ大きな分岐点があります。4 手目の応手です。作意は同龍ですが、同香とする手が紛れとしてあり同香の場合は、以下の手順で 109 手の唯一解となります。

4 手目同香以下

16 角 43 角 同角 同玉 16 角 34 角
 同角 同玉 35 歩 同と左 16 角 25 角
 同角 同玉 69 角 36 角 同角 同玉
 69 角 47 角 同角 同玉 69 角 58 角
 同角 同玉 94 角 67 角 同角 同玉
 94 角 76 角 同角 同玉 94 角 85 角
 同角 同玉 41 角 63 角 同角 同香
 49 角 76 角 同角 同玉 49 角 67 角
 同角 同玉 49 角 58 角 同角 同玉
 14 角 47 角 同角 同玉 14 角 36 角
 同角 同玉 14 角 25 角 同角 同玉

69 角 36 角 同角 同と直 61 角 34 角
 同角 同玉 61 角 43 角 同角 同玉
 16 角 25 桂 同角 34 角 同角 同と上
 35 桂 同と直 61 角 52 角 同角 同玉
 16 角 25 と 同角 41 玉 42 歩 同と
 14 角 23 金 同角 32 桂 同角 同玉
 24 桂 21 玉 12 金 まで 109 手

実は元々この手順が作意で創作しておりました。飛 2 枚を駒箱に入れた図でした。しかし飛 2 枚だけ駒箱に入れた持駒制限もなんだかなあということで盤面に配置しようとしたら作意のような順があるのに気づき方向転換をしました。まあ、同龍の方が飛が手に入るのでも最初にそちらを読まれそうではあります。また飛合が無い順もすっきりした手順で捨てがたい気持ちもありますので紛れとして残しましたがどうだったか。強欲ながら初手に駒取りがなかったり、全体的に露骨な駒取りが少ないのはいい感じだと思います。

【解説】

解説に入る前にお知らせがあります。

出題時は受方持駒「歩 3」を表示していましたが、これは「残り全部」と同じです。投稿図に合わせて受方持駒表示ありで出題しましたが、結果稿では省略させていただきます。

たくぼん氏の強欲作品と言え、反射的に煙詰を連想されると思います。煙詰は強欲条件を積極的に活用するものですが、逆に強欲条件の発動を極力抑えることを主題とした作品も作者は発表されています。「第 52 回神無一族の氾濫」⑤（強欲協力詰 107 手）は、その方向性で作られた代表的な作品です（https://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr52_r.pdf 参照）。面白いことに手数も本局と一致していますね。

本局もこの作品と同様、手順の基本は「角打角合」です。大まかに言えば、角打角合を使って鉤型の経路で玉を左辺に運び、「鍵」を入れ、来た経路を逆に戻って詰める一往復物です。もう少し具体的に言うと「角打角合」で玉を 85 まで運び、「41 角 63 角 同角 同香」で 61 地点を空ければ、「角打角合」で玉を右辺に戻した時、61 角が可能になって収束する、というのが手順の概要です。

ところが本局にはとんでもない罠が仕込ま

れています。単純な「角打角合」と信じて手順を続けていくと、どうしても 109 手掛かってしまうのです。作意より 2 手長いだけなので、この紛れに嵌ると抜け出すのは至難でしょう。

作意は角だけではなく飛も手順に参加させます。「角打飛合」と「飛打角合」をペアにして挟み込むことによって、「角打角合」に準ずる手順を維持しながら、「角打角合」だけでは実現しない詰手順を実現することができます。

その鍵となるのが 4 手目の応手。3 手目 96 角に対して「同香」ではなく「同龍」と応じるのが重要です。これにより 55 手目 94 角に対して 85 龍と受けることが可能になり、4 手目香で応じた場合と比べ、後の展開が変わります。

もちろん上に挙げた以外にも、本局には大小様々な伏線が散りばめられています。

例えば 13 手目 35 歩。これは「同と左」とさせて、後（67 手目）の 14 角を可能にする伏線です。

80 手目に角合ではなく 34 飛として「角打飛合」「飛打角合」を挟むのは、後の 31 飛に備えた伏線。88 手目 43 角合ではなく 43 飛合として「角打飛合」「飛打角合」を挟むのも、後の 41 飛～31 飛を実現するための伏線です。

最後「角打飛合」で飛を入手して、飛と金で詰める幕切れは、「角打角合」だけで詰めようとした解答者にはとても意外な結末だったと思います。

本局の正解者は作者を除くとわずか 2 名。同じ「強欲」を使っている、爽やかな駒捌きを楽しむ強欲煙とは全く異なる表現を作者は見せてくれました。「強欲な世界」の可能性は、私たちが知っているより、遥かに広いのかもしれません。

【短評】

若林さん（※無解）

角打角合で局面をほぐして飛車をからめて何とかするのだろう、と思うのですが、迷宮入り。白旗です。

さつきさん

14 角のために 24 のと金を退かせたり 61 角のために香を吊り上げたりと伏線が巧妙な作品でした。

占魚亭さん

氾濫 52-5 と同じく強欲臭がしない作品。質駒の龍を移動させる序奏と収束を見据えて香を 63 地点に上げる中盤が巧い。

■ 171-8 上田吉一氏作（正解 8 名）

協力白玉詰 114 手

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

攻方持駒 金2香4歩

受方持駒 なし

※桂:取捨桂

◆:Pyramid

【ルール】

・塔、Pyramid (◆)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

4 3 2 1

		王		一
	◆	◆	◆	二
	角	桂	G	三
				四

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】

71 金 同玉 81 金 61 玉 71 金 51 玉
 61 金 41 玉 51 金 31 玉 41 金 21 玉
 31 金 11 玉 21 金 同玉 24 香 23 金
 同香生 22 金 同香生 31 玉 21 香成 41 玉
 31 杏 51 玉 41 杏 61 玉 51 杏 71 玉
 81 金 同金 61 杏 同玉 71 金 51 玉
 61 金 41 玉 51 金 31 玉 41 金 21 玉
 31 金 11 玉 21 金 同玉 24 香 23 金
 同香生 22 金 同香生 31 玉 21 香成 41 玉
 31 杏 51 玉 41 杏 61 玉 71 金 同金
 51 杏 同玉 61 金 41 玉 51 金 31 玉
 41 金 21 玉 31 金 11 玉 21 金 同玉
 24 香 23 金 同香生 22 金 同香生 31 玉

21 香成 41 玉 31 杏 51 玉 61 金 同金
 41 杏 同玉 51 金 31 玉 41 金 21 玉
 31 金 11 玉 21 金 同玉 24 香 23 金
 同香生 22 金 同香生 31 玉 21 香成 41 玉
 51 金 同金 31 杏 同玉 41 金 同金
 23 桂生 21 玉 31 桂成 同金 22 歩 同金
 まで 114 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 金2香4歩

【解説】

小駒を使った金の呼び出し趣向。上田吉一氏の作品群の中でも最も易しい部類に入る作品だと思います。ここでは、作家目線で本局の構成原理について見ていきたいと思います。

本局の構成は「持駒変換×呼び出し」です。試しに「香」を「金2」に変えてみましょう。

〔参考図〕 香→金2に変更

協力自玉詰 26手

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

攻方持駒 金10歩
 受方持駒 なし
 ※桂:取捨桂、◆:Pyramid

71 金 同玉 81 金 同金 61 金 同玉
 71 金 同金 51 金 同玉 61 金 同金
 41 金 同玉 51 金 同金 31 金 同玉
 41 金 同金 23 桂生 21 玉 31 桂成

同金 22 歩 同金 まで 26 手

ピッタリ金の枚数が足りて詰みましたね。つまり本局は参考図に「香→金2」の持駒変換機構を掛け合わせたものと考えられます。

「香→金2」の変換を行う場所は2筋です。玉を右辺に移動させるためには、金を1枚投資しなければいけませんが、その分はどこで回収すれば良いのでしょうか？

心配は無用です。金2枚を取った香を成れば、成香で玉を左辺に追うことができるので、投資した金の損を取り戻せます。持駒変換部分だけでなく、玉の運搬作業でも香(成香)が金に変わっているわけですね。

「ある駒の役目を他の駒で代用する」というのは、詰将棋の主題として良く採用されるものです。本局は香に金の代わりを務めさせる作品ですが、「何に何の代わりをさせるか」「その手段はどうか」を追求すると、様々な手段や表現が得られます。貴方ならこの主題をどう展開しますか？

【短評】

たくぼんさん

これまでの上田作の中で一番易しかったでしょう。気持ち良い作品であることは間違いありません。

るかなんさん

金を引き出すための往復輸送が軽やか。

荻原和彦さん

91の受方金を1マス寄せるのに32手。だが、その後の加速が凄まじい。最終12手に至っては61→51→41→31→22と常軌を逸したスピードで一気呵成に収束する。

占魚亭さん

たのしい受方91金の運搬。

一乗谷酔象さん

金呼び出し1路分は香1枚との交換。

■ 171-9 上田吉一氏作（正解6名）

協力白玉詰 540手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						◆	王		一
王						飛		香	二
王				◆	臣	◆			三
			参				王		四
						駱			五
						金	王		六
				王		歩			七
									八
									九

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

【ルール】

・03 跳、Threeleaper（参）

(3,0)-leaper。

縦横3マス跳んだ位置に利く駒。

	○								
	参			○					

(○が参の利き)

・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。

		○		○					
○								○	
			駱						
○								○	
		○		○					

(○が駱の利き)

【解答】

34 飛生 24 香 同飛 13 玉 14 飛 22 玉

13 飛成 同玉 15 香 14 飛 同香 同玉

「44 飛 34 香 同飛 24 香 同飛 13 玉

14 飛 22 玉 13 飛成 同玉 15 香 14 飛

同香 22 玉」(=A)

82 飛 同金

「13 香成 同玉 15 香 14 飛 同香 同玉」(=B)

A 72 飛 同金 B

A 62 飛 同金 B

A 52 飛 同金 B

A 42 飛 同金 B

44 飛 34 香 同飛 13 玉 15 香 14 香

同香 22 玉 33 飛成 同金 B

A 92 飛 同と B

A 82 飛 同と B

A 72 飛 同と B

A 62 飛 同と B

A 52 飛 同と B

A 42 飛 同と B

A 32 飛 同金 B

44 飛 34 香 同飛 13 玉 15 香 14 香

同香 22 玉 33 飛成 同と B

44 飛 34 香 同飛 13 玉 15 香 14 香

同香 22 玉 33 飛成 同金 B

A 92 飛 同馬 B

A 82 飛 同馬 B

A 72 飛 同馬 B

A 62 飛 同馬 B

A 52 飛 同馬 B

A 42 飛 同馬 B

A 32 飛 同金 B

44 飛 34 香 同飛 13 玉 15 香 14 香

同香 22 玉 33 飛成 同馬 B

44 飛 34 香 同飛 24 香 同飛 13 玉

14 飛 22 玉 13 飛成 同玉 15 香 14 飛

同香 同玉 44 飛 同馬 15 歩 13 玉

14 歩 22 玉 13 歩成 同玉 15 香 14 飛

同香 同玉 34 飛 24 香 15 金 13 玉

24 金 22 玉 33 飛成 同金 13 金 同玉

15 香 14 飛 同香 同玉 34 飛 24 香

同飛 同金 15 香 同金 まで 540 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛香2歩

【解説】

持駒増幅×呼び出し趣向。上田吉一氏はこの構成で様々なバリエーションを生み出していますが、本局の特徴は同一段で三種の駒を呼び出すところにあります。もちろん、駒の種類が違っただけでなく、駒種ごとに果たすべき役割が異なる上、呼び出し順序の選択もあるので、謎解き要素の強い趣向作となっています。

まずは持駒増幅機構から見ていみましょう。本稿の【解答】では登場順を考慮して「A」「B」の記号で2つに分割しましたが、28手目から「B」「A」の順に並べれば、持駒増幅機構を一連の手順として見ることができます。

〔途中図1〕28手目 82同金の局面

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						◆	糸		一
	受						王	香	二
マ			◆	臣		◆			三
			参					香	四
							駒		五
							金	王	六
							歩		七
									八
									九

攻方持駒 香
受方持駒 飛

持駒増幅の手順

13香成 同玉 15香 14飛 同香 同玉
44飛 34香 同飛 24香 同飛 13玉
14飛 22玉 13飛成 同玉 15香 14飛
同香 22玉

この20手で持駒が「香」→「飛」→「香香」→「飛香」と変わります。香を1枚残しておけば、この手順で飛を回収できるので、呼び出しのため飛を捨てても、駒不足で手が途切れる心配はありません。なお、盤上の金はすべて取捨駒なので、26金を捨てて手数短縮に役立てることはできません。

次に問題となるのは呼び出す駒の処置です。呼び出せる駒は92金・93と・47馬の3枚ですが、このうち金と馬は取捨駒なので取っても役に立ちません。

また、詰上りを考えると17地点の逃げ道を

どう塞ぐかが問題になります。手段としては馬を44に運ぶことが考えられます。こうしておけば26金が動いた時に馬の利きが17まで通るからです。ただし、44に馬を置くと持駒増幅の手順はできないので、これは最後の最後にしなければなりません。

馬と金は取捨駒ですが、「と金」はそうではありません。従って、と金は呼び出した後を取って、持駒として活用するのが自然でしょう。

以上より呼び出す順番は「金」「と金」「馬」の順番になります。

次に考えるべきは先に呼び出した駒が、後の呼び出しの邪魔をしないための対策です。

その第一歩となるのが次の局面。金を42まで呼び出し、玉を14まで引っ張り出した122手目の局面です。

〔途中図2〕122手目 14同玉の局面

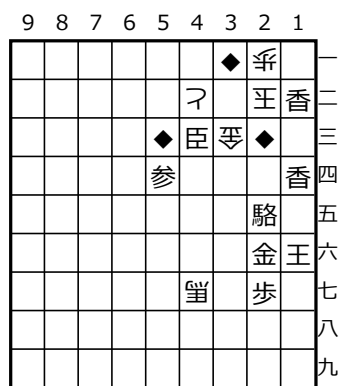
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						◆	糸		一
					受			香	二
マ			◆	臣		◆			三
			参					王	四
							駒		五
							金	王	六
							歩		七
									八
									九

攻方持駒 飛
受方持駒 香2

ここで「44飛 34香 同飛 13玉 15香 14香 同香 22玉 33飛成 同金」として、金を33に移すのが上手い手順。これで「93と」や「47馬」を呼び出すときに邪魔にならない位置に移動させることができました。

次は「と金」を呼び出すのですが、呼び出した後、これを取るには一工夫が必要です。「と金」を42まで呼び出して持駒増幅を終えた284手目をご覧ください。

〔途中図3〕284手目 22玉の局面



攻方持駒 飛香
受方持駒 なし

ここから巧妙な手順で金を消さず、「と金」を取ることができます(Bの手順は【解答】参照)。

と金を取る手順

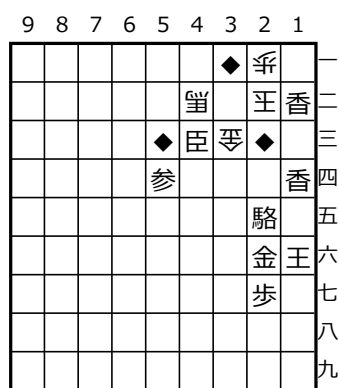
32 飛 同金 B

44 飛 34 香 同飛 13 玉 15 香 14 香
同香 22 玉 33 飛成 同と B

44 飛 34 香 同飛 13 玉 15 香 14 香
同香 22 玉 33 飛成 同金

これで持駒に歩が加わりました。次は馬を 44 に運ぶ作業です。馬を 42 まで呼び出し、持駒増幅を終えた 470 手目をご覧ください。

【途中図 4】 470 手目 22 玉の局面



攻方持駒 飛香歩
受方持駒 なし

ここから「32 飛 同金」で金を待避させるのは「と金」を取ったときと同じですが、馬は取らずに 44 まで移動させます。

馬を 44 に移動させる手順

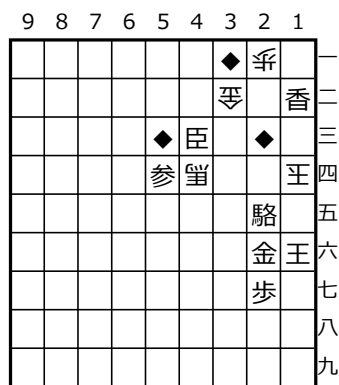
32 飛 同金 B

44 飛 34 香 同飛 13 玉 15 香 14 香
同香 22 玉 33 飛成 同馬 B

44 飛 34 香 同飛 24 香 同飛 13 玉

14 飛 22 玉 13 飛成 同玉 15 香 14 飛
同香 同玉 44 飛 同馬 (510 手目)

【途中図 5】 510 手目 44 同馬の局面



攻方持駒 香歩
受方持駒 飛香

ここが入手した歩の出番です。再び飛を入手するには玉を 13 に移動させねばなりません。部分的には 26 金を使っても同じことができますが、この金は収束手順で必要(歩では後の 24 金に相当する手が不可能)なため、ここで金を使うわけにはいきません。

途中図 5 から先は 32 に待避させた金を 15 まで運んで詰み。取捨駒を取らずに盤上に残すトリッキーな手順が最後の最後に実を結びます。

冒頭でも書きましたが、本局は大筋だけを取り出せば「持駒増幅×呼び出し」であり、特段変わったものではありません。しかし、手順は謎解き要素たっぷりで、同じプロットを持つ他の作品とは違う明確な個性があります。パズルの趣向作は上田氏の最も得意とする分野ですが、本局もまたその系譜を代表する一作に位置づけられると思います。

【短評】

ikuram78 さん

フェアリー駒は食わず嫌いですが、動かないと聞いたので。

変寝夢さん

3 種類呼び出しですね。
結構難しいと思います。

たくぼんさん

馬とと金どちらが先か？
金は残してと金を先に消す。
いろいろな謎解き要素のある面白い作品。

るかなんさん

取捨金をただの蓋と思い込んでかなり悩みました。そのための 32 だったのか。

さつきさん

繰り返しの機構だけでも面白い上に、呼び出しの順番の謎解きも加わって、非常に解きごたえのある傑作でした。

占魚亭さん

金・と金・馬の順番で運搬。500 手超だけどシンプルな構造で、流石です。

■ 171-10 さんじろう氏作(正解 a)2 名 b)4 名)

a) ネコネコ協力自玉詰 6手

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

持駒 角

b) ネコネコ協力自玉詰 6手

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

持駒 銀

【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】

a) 87 角 89 角 78 角 86 飛成 87 角 31 龍

まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 31 銀 32 角 同銀生 34 歩打 31 角 89 歩生

まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

今回はネコネコ協力自玉詰の 6 手詰の姉妹作を 2 題です。

当初は姉図だけ単品として投稿するつもりでしたがその後妹図を発見しました。配置は対照的でそちらの手順も捨て難い。同時発表が適当と考えましたがツインとはやや異なり姉妹作というしかない。結果的に先月の問題と類似の形式になりましたが、先月のものよりも内容はちゃんとしていると考えています。先月の問題については投稿が安易であったかもと反省して

います。

a)姉

対角上の配置なので角が登場することは見やすいでしょう。ただ、まず 87 角から入り発射台の角を 89 に設置する。続いて攻方の角が 87 と 78 を往復することで 77 の飛車を 31 まで運ぶこととなります。形手順共きれいに出来ていると思います。

b)妹

姉とは双玉の位置を交換した初期配置です。結局は姉と同様角の発射台を設置しますが、こちらの飛車は不動で飛ばすのは歩となります。3 手目の銀生の味がアピールできれば成功か。

〔姉妹図の異動の詳細〕

姉図で持駒を銀に変えると最終手までは同手順が可能であるものの、最後 89 角が銀の性能になるため 12 地点が抑えられていないので詰んでいない。では不詰かという、妹っぽい手順が成立します。79 銀 78 角 同銀 76 桂 79 角 21 桂迄の唯一解。ただし惜しいことに 33 飛が不要駒です。

逆に妹図の持駒を角に変えても同手順でやはり最終手まで可能です。しかし 32 の駒が銀でなく角であるため、最終手以降 87 角生の受けが生じて王手を解除することが出来てやはり詰んでいない。しかし不詰というわけではなく持駒角では姉の手順がほぼそのまま可能となります。23 角 21 角 32 角生 24 飛 (A)23 角 79 飛成迄。ただし(A)が成生非限定となりダメ。

そんなこんなで、このような出題形式を選択することになりました。似通った配置？から異なる二通りの詰筋が出てくるところに意味があると考えられませんか。

【解説】

駒の位置は同じで、玉の向きだけ入れ替わっている姉妹作。見た目はそっくりでも、性格は異なるということで、ツインではなく姉妹作と作者は呼んでいます。以下の解説でも作者に倣い a)を姉 b)を妹と呼びましょう。

姉妹の性格の違いは主に詰上りに現れます。

一つは性能変化の要不要。姉は詰上りで性能変化を利用しませんが、妹は性能変化を使って詰めます。

トドメの駒も対照的です。姉は将棋で最強の駒である龍で詰め、妹は将棋で最弱の駒である歩で詰めます。

もちろん姉妹なので、似たところもあります。最終手はどちらも駒を大きく飛ばしますし、飛ばす方向も斜め方向、つまり角の性能に変えて詰駒を飛ばしています。また、駒を飛ばす「発射台」を組むとき一瞬、駒 4 枚の「ミニ駒柱」を作ることにも共通しています。表面は違っていても根っこが同じというのも、人間の姉妹みたいで面白いですね。

ただ、正解者数は姉妹で差が出てしまいました。詰上りでネコネコの効果を使った妹より、性能変化を使わない姉の方が正解者数が少なかったのです。姉の詰上りでは 89 角が遠く 12 まで利いて、攻方玉の退路を塞いでいるのですが、それに気づかないと、龍を飛ばしても不詰に思えてしまいます。これが正解者が少なかった理由でしょう。作者も姉の方を先に作ったそうですから、こちらに一日の長があるのも当然かもしれません。

【短評】

ikuram78 さん (※b)のみ正解)

ネコネコ詰を活かした詰め上がり図を目指しすぎて a が解けませんでした。

変寝夢さん (※無解)

a) 詰め上がり形は普通だ

b) 4 枚の柱だがもっと長いのも見てみたい
どちらも 33 飛が不動なのが痛い。

たくぼんさん

a の 87 角のスイッチバックが好印象でした。

るかなんさん (※b)のみ正解)

最終日になんとか片方だけ。

さてもう片方はどんな順なのだろう。

占魚亭さん

a)・b)ともに角に性能変化させて飛ばす。

トドメ駒の対比（龍と歩）も良いですね。

■ 171-11 尾形充氏作（正解2名）

最善白玉詰 18手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								皇
					爵		王	歩
				馬				王
					?			
								爵

持駒 飛角銀2桂

【ルール】

・最善

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

（補足）

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

【解答】

23 銀 33 玉 34 銀打 同と 22 銀生 同玉
32 飛 21 玉 33 桂 同銀 22 飛成 同玉
13 角 12 玉 22 角成 同銀 21 馬 同玉
まで 18 手

（詰上り）

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							王	皇
							爵	
					?		王	
								爵

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・2 手目 31 玉は 32 銀生、22 玉、23 飛、12 玉、13 飛生、22 玉、34 桂、同と、23 銀打、33 玉、24 角、同とまで

- ・10 手目 同とは 22 飛成、同玉、13 角、12 玉、22 角成、同玉まで

【作者のコメント】

捌きに捌いて戦力を使い切って着地。爽快さはあると思います。

【解説】

攻方が玉以外の駒をすべて捨て去り、最後は玉のみが残る、白玉詰版清涼詰。ただ駒を捨てるだけではなく、一手一手に深い変化・紛れを伴っています。

本局の要となる駒は「35 と」。銀2枚を犠牲にしてこれを強引に引き寄せ、「34 と」の形にします。2 手目 31 玉の変化が難しいですが、「主な変化」に記した通り、ここでも「35 と」を強引に 35→34→24 と移動させ、攻方玉を詰ませます。

作意に戻って6 手目。初形の「35 と」が「34 と」になった局面をご覧ください。攻方玉の側面をと金で抑えることに成功したので、次に33の封鎖を狙います。

〔途中図〕6 手目 22 同玉とした局面

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								皇
					爵		王	歩
				馬	?			王
								爵

持駒 飛角桂

もしここから「32 飛 21 玉 33 桂 同と」と進めることができれば、「22 飛 同玉 13 角」としたときに「33 玉」ができないので、以下「12 角 12 玉 22 角成 同玉」で白玉を詰ますことができます。

受方はこれに抵抗して「32 飛 21 玉 33 桂」に対し「同銀」と応じます。これは後の22 角成に対して「同銀」を用意した手ですが、この手の効果は延命のみ。攻方はここまで重要な役割を果たしてきた54 馬を押し売りし、受方に開き王手を強要。見事、白玉を詰め上げることに成功します。

受方 16 銀は 10 手目「同と」の変化に備えた配置ですが、なぜ銀なのでしょう？ 25 の脱出路を塞ぐだけなら他の配置もありそうですね。銀である理由は以下の余詰を防ぐためです。

【参考】 16 銀がない場合の余詰

32 飛 21 玉 11 歩成 同玉 12 飛成 同玉
13 香 22 玉 23 銀 31 玉 32 銀生 22 玉
23 銀打 33 玉 25 桂 同と 24 角 同と
まで 18 手

実際には 16 銀があるので、上記手順の 16 手目「同と」の代わりに「同銀」とすれば、逆王手により詰みません。この参考手順のように、13 地点を埋めて「と金」で詰ます紛れは非常に強力なので、この紛れに誘われた解答者は苦戦を強いられたでしょう。

本局は濃密な攻防が繰り広げられるため、解くのは大変ですが、解けた後には、すべての駒が捌ける爽快な手順が浮かび上がります。充実した解後感を与えてくれる作品は、フェアリーであれ、普通詰将棋であれ、苦勞し甲斐がありますね。

【短評】

たくぼんさん

2 手目 31 玉の変化が意外と見え難かった。
18 手の間飽きさせない手順はさすがです。

占魚亭さん

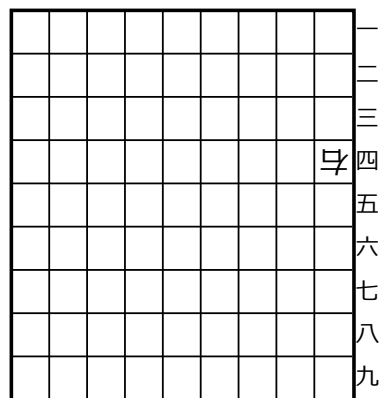
と金を一段下げる序 6 手の銀捌きが良いですね。以降も惚れ惚れする手順で、素晴らしかったです。



■ 171-12 占魚亭氏作（正解 4 名）

点鏡協力詰（受先） 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

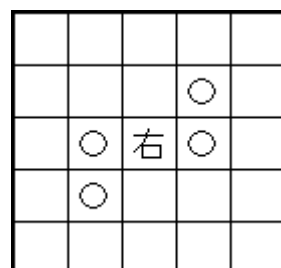


持駒 桂
※右:右王

【ルール】

・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。



(○が右の利き)

・受先

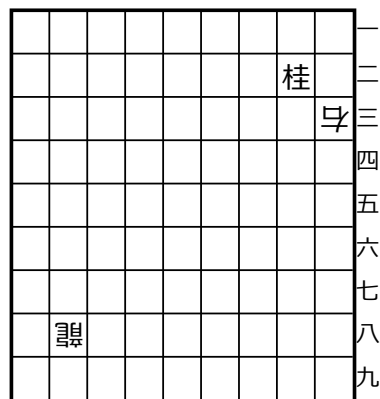
受方から指し始める。

【解答】

96 飛 26 桂 13 右 14 桂 88 飛成 22 桂生
まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

2023 年 12 月完成。

玉だと不詰ですが、右王（左王の場合は 94 に配置）では成立します。

【解説】

左右非対称な利きを持つ「右」を詰ます作品。まだあまり作例のない駒ですから、まず「右」の特徴を把握するところから始めましょう。

「右」の弱点は頭と右下。初形に攻方 23 龍や 14 金を置けば詰み。中段にあっても盤の端ならば、駒 1 枚で詰ますることができるというのは重要な性質です。点鏡なので、右王の性能を変えて詰ますることも考えられますが、せっかく右王を使っているのですから、本来の性能のまま詰まするのが本筋でしょう。

詰みの基本は頭金なので、それを狙いたいところですが、右王の位置が悪いのと、点鏡特有の対称位置に駒を打つ受けや、逆に点対称位置の駒を逃がす受けがあるので、上手く行きません。例えば「95 金 15 桂」は「87 金」と跳ねる受けがあって失敗です。

ここで「95 飛 15 桂 87 飛成 23 桂」の筋が閃いた方は惜しい所まで来ています。右王の居る段が四段目であることが詰まない原因であると分かれば、作意解明に向けて一歩前進です。

作意も右王の右下の弱点を衝く詰上りですが、その実現方法が秀逸。初手 96 飛で右王を引けるようにして、1 マスだけ引くのが渋い好手。続いて桂と飛が互いに跳ねた後、最終手 22 桂不成が鮮やかな決め手となります。この手は 22 桂が龍の利きになって右王を詰ますと同時に、88 龍を桂の利きにして動けない駒にしています。既に駒がある場所への移動なので、点鏡特有の対称位置に駒を打つ受けありません。渋い導入から華麗な収束。短編において妙手を効果的に引き立たせる、鉄板の手順構成ですね。

「右」は上谷直希氏が「左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案」(WFP186 号) という記事で対になる「左」と同時に提唱された駒です。占魚亭氏はこれにいち早く反応し、その成果を「実験室の悲劇(第 24 回)」(WFP187 号) で披露されています。本局はそうして蓄積した経験を元に、実験の段階を脱し、より洗練された「右」の使い方を見せてくれた作品だと思います。

【短評】

ikuram78 さん

飛の動きで 1 マス移動なのが一瞬盲点になる。

たくぼん さん

初手が 94 でなく 96 なのが好手の感覚。

るかなん さん

筋は都合が良いが段が少し困るのでそっと引かせる。41 右なら頭金を狙いやすいと気づいてからは一気でした。

荻原和彦 さん（※誤解）

スマートで手触りの良い手順ではあるものの、「右」の非対称な利きを生かせず。

ならばいっそ銀王を 12 で詰ますほうがしっくりくるかも。

☆荻原和彦氏は「△96 飛▲26 桂△11 右▲14 桂△88 飛成▲22 桂成」の誤解（最終手に対し「同右」で不詰）でした。左右非対称駒の利きは勘違いしやすいですね。

【総評等】

若林 さん

今月は私には厳しいセットでした。

時間が十分にあって半数まででしょうか。

るかなん さん

今回は一筋縄でいかない作が多かった印象。

☆今回の WFP 作品展は難度が高く皆さん苦戦されたようです。その代わりと言っては何ですが、今月の詰パラに掲載されている「第 62 回神無一族の氾濫」は、割と易しい作が並んでいると思います。ぜひ多くの解答をお寄せください。

以上



推理将棋第187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187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6月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第187回解答」をお願いします。

第187回の選題にテーマはありません。新旧の在庫からの出題です。

初級は担当の2023年作の9手、中級はるかなさんの2024年作の10手、上級はけいたんさんの2025年作の12手となっています。

■本出題

187-1 初級 Pontamon 作

駒打ち3回 9手

ひとりで3回の駒打ちはできないので分担しますが、さて2回と1回をどう分担するのか？

187-2 中級 るかなん 作

選択の余地なし 10手

成の手も不成の手も無ければそもそも選択は出来ませんが、そんな手順は無いので検討不要です。

187-3 上級 けいたん 作

香を取る同の手2回 12手

角で香を取るなら最速は5手目だけど同の手で取るとなると何手目？金で香を取るの難題。

中間ヒント (6月26日頃 作者)

締め切り前ヒント (7月3日頃 Pontamon)

187-1 初級 Pontamon 作

駒打ち3回 9手

「駒成が無いのに9手で詰んだってね」

「でも、“打”が付く手を含めて駒打ちが3回もあったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・“打”が付く手を含め駒打ちは3回

・駒成なし

187-2 中級 るかなん 作

選択の余地なし 10手

「成生を選べる手が無いまま10手で詰みか。」

「同」の手ならゾロ目の地点で2回あったし、金頭の手も2回あったんだけど。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・成生を選べる着手なし
- ・ゾロ目の地点で「同」の手2回
- ・金頭の手2回

187-3 上級 けいたん 作

香を取る同の手2回 12手

「12手で詰みか」

「香を取る同の手が2回あった、角と金で取ったね」

「初手は飛の着手だな」

「成る手はないね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・12手で詰み
- ・香を取る同の手2回、角と金で取った
- ・初手は飛の着手
- ・成る手なし

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185回解説

担当 Pontamon

推理将棋第185回のけいたんさんの個展は両王手作を集めた特集でした。

14名から解答をいただきました。いつも解答ありがとうございます。

解図に行き詰った際には、空き王手や両王手の筋を疑ってみてください。

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

出題のことば (担当 Pontamon)

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？

作者ヒント

両王手 (けいたん)

締め切り前ヒント

初級も両王手での詰みで、2回目の55角不成が両王手の最終手です。

推理将棋185-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、
▲55角不成、△74歩、▲82角不成、△32玉、
▲92飛、△22玉、▲55角不成 まで11手

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 4手目と8手目は同じ段の手 (4手目△42玉、8手目△32玉)
- ・ 55角不成が2度あり (5手目▲55角不成、11手目▲55角不成)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 角

中段での不成の手を指すには、一旦、敵陣に駒を配置してから中段へ移動する必要があります。敵陣へ駒を配置する方法としては、敵陣へ入り込む方法と敵陣へ駒を打つ手があります。本問での不成の手は55地点での角不成が2回なので、先手と後手がそれぞれ55角不成の手を指すことも考えられます。しかし、その手順を検討してみると手数が足りないようです。となると、どちらかが2回とも55角不成を指すようです。

後手が△55角不成を2回指す場合を考えてみると、後手がそのミッションを実行している間に先手は後手玉を詰める手順を進めることができます。その一例としては、▲96歩、△34歩、▲76歩、△52玉、▲97角、△88角不成、▲53角不成、△55角不成、▲71角不成、△88角不成、▲42銀、△55角不成、▲53角成の手順がありましたが手数オーバーの13手掛かってしまいました。となると、55角不成を2回指すのは先手でしょうか。2回の▲55角不成を指すには先の例のように敵陣と55地点を2往復する必要があるので先手の手数が減ってしまうので詰み形は限定されます。そこで考えたのが参考図の手順です。55地点と後手陣とを2往復した55地点の角を支えにして22への角打ちで31の後手玉を詰める形です。これで解けたと思ったのですが、条件がもうひとつありました。4手目と8手目の着手段が同じである必要がありましたが、参考図の手順では4手目は△42玉で8手目は△31玉なので着手段が違っているので条件をクリアできていませんでした。6

手目も 10 手目も 2 段目の着手なのですが 8 手目の△31 玉と手順を入れ替えることもできないので失敗のようです。

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△42 玉、▲55 角不成、△32 銀、▲33 角不成、△31 玉、▲55 角不成、△42 飛、▲22 角打 まで 11 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

参考図の手順では 4 手目と 8 手目の着手段が異なっていたので失敗しましたが、参考図の手順を少し変更して、後手陣へ角を打ってから▲55 角不成とする手順の▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△42 玉、▲55 角不成、△32 玉、▲33 角打、△42 飛、▲66 角、△22 銀、▲55 角引不成、△12 香、▲22 角成なら 4 手目と 8 手目の着手段は 2 段目で同じですが手数オーバーの 13 手になります。原因は、敵陣へ角を打つ場合は 1 回目の▲55 角不成で 55 地点に角が居座っていると 2 回目の▲55 角不成を指せないのので 55 の角の移動に 1 手必要になるのが失敗原因です。

ここで先手が▲55 角不成を 2 回指す場合を整理してみると、初手の▲76 歩は確定ですが残るタスクは、後手陣へ角が入る⇒▲55 角不成⇒後手陣へ角が入る⇒▲55 角不成の 4 手が必要なので先手の 6 手のうちの 5 手が消費されます。残された 1 手で何ができるかと言うと、参考図の手順のように最初に後手陣へ角が入った時に取った角を最終手で打って詰ます手がありましたが 4 手目と 8 手目の着手段が同じにならずに失敗でした。3 手目で取った角を最終手で

打って詰める手順は無さそうですが、2 回目に後手陣へ角が入る時に取れる駒ではどうでしょうか？55 の角が利いている 11 の香を取れる他に、6 手目に△22 銀や△22 飛、あるいは△33 桂を指せば桂、銀、飛を最終手で打つことができます。また、▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△32 金、▲55 角不成、△22 金、▲22 同角不成の手順で金を入手することも可能です。続けて△42 玉を指せば 4 手目と 8 手目の着手段は同じ 2 段目になり、▲55 角不成、△32 玉、▲33 金の頭金を打つことはできますが△同桂で詰みません。3 手目の角取りの後、7 手目に歩以外の全ての駒種を取ることができても、9 手目の 2 回目の▲55 角不成の角を支えにした 11 手目の駒打ちの形では後手玉や後手陣の駒の利きとの関係で詰めることができないようです。本問は不詰みなのでしょうか。そこで思い出されるのが困った時には空き王手や両王手の手筋を検討するという言葉です。空き王手や両王手なら 2 回目の▲55 角不成を最終手にすることができます。空き王手では後手陣の初期配置値の駒があるので容易に移動合が可能なため、目指すのは両王手です。角 2 枚での両王手は有り得ないので相棒は香か飛になりますが、11 の香を取るのが 7 手目なので 9 手目に香を打ち、11 手目が▲55 角不成になるので 9 手目の香打ち自体が王手になるはずで。ということで両王手の相棒は飛になります。7 手目に 22 地点で飛を取った場合、角の陰へ飛を打つので 9 手目は▲12 飛のはず。11 手目の▲55 角不成が両王手になるには後手玉は 82 地点に居なければいけませんが 6 手目の△22 飛ほを指していると 10 手目までには△72 玉が精一杯なのでいけません。となると、先手が後手の飛を取るの 82 地点で、飛を打つ地点は 92 地点で後手玉は 22 地点に居るはずで。初手から、▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成で後手の角を取るの最終的に後手玉が 22 地点へ行けるようにするためです。続けて 4 手目から△42 玉、▲55 角不成、△74 歩、▲82 角不成です。4 手目は△42 玉と△74 歩の手順前後ができそうですが、8 手目は 22 地点へ向かう後手玉の△32 玉になる見通しなので 4 手目は△42 玉です。続けて 8 手目から△32 玉、▲92 飛、△22 玉、▲55 角不成の両王手で詰みとなりました。なお、8 手目を△33 玉としても両王手で詰みますが、これも 4 手目と 8 手目の着手段が同じと

いう条件が効いていて△32 玉に限定されています。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

N A O さん「両王手を伏せた出題に意表を突かれる。後手番の 55 角不成を目指すのは 8 手目先手陣に侵入せねばならず条件未達。」

■中級と上級は条件に両王手が明示されていましたが、3 題とも両王手の出題があるのかどうか疑心暗鬼になりそう。

RINTARO さん「定番の両王手ですが、55 角不成 2 回でできちゃうんですね。」

■簡素な条件で既存作が生まれ変わり、しかも両王手を隠せる秀逸な条件作でした。

飯山修さん「過去問 55-3 の 11 手詰を解答しようと思ったら 4 手目と 8 手目の段が違う。1 度はあきらめたが後日見直してみたら 8 手目の 55 角を 2 手目 34 歩に変えても成立する事にビックリ」

■55-3 は似た詰み上がり図なので角成を角不成に変更すれば良さそうに見えてしまいます。

piyo さん「ロジカルにどう解けばいいかはわからないまま、色々試行するうちにたまたまこの詰み筋が浮かびました。」

■解図の糸口は、やはり 5 5 角不成が 2 回でしょう。

原岡望さん「筋は分かりましたが、なせか暗算ではできませんでした。4 手目限定のための条件ですね。」

■先手が 33 の歩を取るのか、後手が△34 歩と突くのかの違いでした。

中村丈志さん「1 二飛の展開か、9 二飛か迷いました。」

■両王手最短は 9 手で、その筋の▲92 飛が正解でした。

Miya さん「すごく気持ちいい手順でした。解けた時、すっきりしました。」

■本問の両王手のようなダイナミックな駒捌きが決まると解後感抜群ですね。

るかなんさん「一番とっつきやすい条件ではあったものの、9 手目 55 角不成から駒打ちまでを読んで悩みました。」

■55 地点に角を配置しての最終手が飛打ちか角打ちだと、飛の単騎詰か二枚角の筋しかなさそう。先手は 9 手目まで忙しいので後手が詰み形を作り上げる協力が必要になるけど...

はなさかしろうさん「9 手両王手詰の拡大版、33 の歩を後手が突くか先手が取るかですね。本問は前者で、段条件が限定と余詰防ぎに活躍していました。後者は、過去に余詰を出した記憶が… (涙)」

■手持ち資料は過去問の条件と手順の記録なので気付きませんでした。55-3 の出題稿と解説を読み直すと余詰修正が入った作品だったのですね。

榊彰介さん「詰め上がりが分かると、後は手順の組み合わせ。」

■4 手目と 8 手目が同じ段の手になるように手順を組み立てます。

ほっとさん「後手の 22 角を取ってしまえばよいことになかなか気付かず。」

■取った角を後手陣へ打ってから▲55 角不成を目指す手数はオーバーになるのが見えるので 22 の角を取る手は除外してしまいそう。取った駒を使わなくても良いところは詰将棋と違いますね。

占魚亭さん「角を大きく動かす。面白かった。」

■最終手で駒を大きく動かすのは空き王手・両王手の醍醐味のひとつ。

正解：14名

- NAOさん けいたんさん
- ティエムガンバさん RINTAROさん
- 飯山修さん piyoさん 原岡望さん
- 中村丈志さん Miyaさん るかなんさん
- はなさかしろうさん 榊彰介さん
- ほっとさん 占魚亭さん

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」
「先手は連続で駒を打ったね」

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
- ・先手は連続で駒を打つ

出題のことば(担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

桂の手あり(けいたん)

締め切り前ヒント

先手が打った角の尻へ先手が飛を打ちます。

余詰修正

会話に「先手は連続で駒を打ったね」を追加し、条件に「先手は連続で駒を打つ」を追加して余詰修正とさせていただきます。

推理将棋 185-2 解答 担当 Pontamon

- ▲76歩、△34歩、▲22角成、△32飛、
- ▲同馬、△33桂、▲21角、△52玉、
- ▲22飛、△51金右、▲43馬 まで11手

(条件)

- ・両王手をかけた11手目で詰み(△52玉：▲22飛、▲43馬)
- ・角尻に飛の手あり(7手目▲21角－9手目▲22飛)
- ・玉が動く(8手目△52玉)
- ・先手は連続で駒を打つ(7手目▲21角、9手目▲22飛)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩

「角尻に飛の手」の条件があるので本問の両王手の形は角と飛(またはこれらの成駒)によるものが濃厚です。この「角尻に飛の手」の条件ですが、どちらの角の尻へのどちらの手番で飛の手を指したのかを解明して行きます。先後の角と先後の飛の組み合わせは4通りですが、まずは先手の角尻へ後手の飛の手だとすると、▲76歩、▲22角不成、▲31角不成の後に△32飛を指して、その後▲22角成から▲32馬で飛を取れますが取った飛を打つ手が11手目になってしまうのでこの手順ではありません。▲76歩、△62飛、▲55角、△74歩、▲91角不成、△92飛の手順も7手目に角成して9手目に飛を取る進行では両王手を掛けることができません。次は後手の角尻へ後手の飛の手を指す場合だと、▲96歩、△34歩、▲97角、△33角、▲53角成、△32飛のようにこれも6手目に角尻に飛の手を実現できますが、飛を取るのに7手目の▲43馬から9手目の▲32馬の手順だと飛を取るのが9手目になるので両王手に持って行けません。

角尻の飛の手が6手目では飛を取る手が9手目になってしまうのが失敗の原因のようです。と

なると先手が後手の飛を取る手を7手目までに完了させてから飛を打つ手順が必要になります。後手の角尻へ先手が飛を打つ▲76歩、△34歩、▲55角、△74歩、▲82角不成、△33桂、▲21飛の手順だと5手目に飛を取って7手目に角尻への飛の手を実現できます。その後、▲22飛で後手の角を取って▲32角と打って空き王手の準備まではできますが、この手順では両王手にはできず、そもそも手数オーバーになるので失敗です。これで、「角尻への飛の手」の条件は先手の角尻へ先手が飛の手を指す組み合わせしか残らないことが確定しました。かと言って▲82角不成、△84歩、▲83飛の7手目に「角尻への飛の手」を実現できますが後手玉から離れた8筋では両王手になりません。飛車を取った先手角の角尻へ飛を打つのではなく、後手の角と飛の両方を取れば好きなところへ角を打ち、その角尻へ飛を打つことができます。そこで考えたのが参考図の手順です。後手の飛車を取った32地点の馬が最終手の▲41角成の馬を支える形なので△同玉と逃げることはできずに両王手で詰んでいるのですが、条件を確認してみると「玉が動く」という条件がありました。参考図の手順では居玉のままの51の玉が詰んでいるので条件をクリアできていなくて失敗でした。

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

参考図：▲76歩、△34歩、▲22角成、△32飛、▲同馬、△42金、▲52角、△54歩、▲53飛、△62銀、▲41角成 まで11手

「角尻に飛の手」の条件があることから両王手の形は角と飛の組み合わせだと思い込んでいましたが、これはミスディレクションの罠だったのかもしれません。先に考えた▲91角不成、△92飛の手順では92の飛を取るのに時間が掛かるので失敗でしたが、11の香を取る手順だと手数を少なくできます。▲76歩、△34歩、▲22角不成、△54歩、▲11角不成、△12飛、▲56香、△55歩、▲同角不成、△42銀、▲73角不成であれば香と角での両王手を実現できますがこの手順も玉が動いていないので失敗です。

何か見落とししか思い込みがありそうです。両王手の角の相方が飛でも香でも両王手の扉の役は角でしたが、両王手の扉は角ではなく飛なのでしょうか？▲76歩、△32飛、▲33角成、△42金、▲22馬、△41玉、▲32馬、△同玉、▲55飛、△33玉、▲66角、△24角、▲35飛の両王手での詰みでは飛が両王手の扉の役をしていますが、手数オーバーの13手なので失敗です。飛と角を取ったのでこれら2枚の駒で王手を掛けのように配置するのが当然なことだと思っていましたが、そこに落とし穴があったのかもしれません。つまり、最終手の両王手の扉の役は角でも飛でもなく、後手の飛を取って盤上に残っている馬なのかもしれません。それを前提にして詰み形を考えてみます。△32飛を先手の馬で取るのであれば、32地点に先手の馬が居て、この馬が最終手で動いて後手玉に王手を掛け、馬が動いたことによって打った飛も後手玉に王手を掛ける形を考えることになります。32の馬が飛の利きを止めていたはずなので、飛の位置は3筋か2段目のはずで後手玉も同様に3筋か2段目です。しかし、後手玉は32の馬の利きが届いている22地点、31地点、33地点、42地点ではありません。先手は3手目に▲22角成で角を取り、4手目の△32飛を▲同馬で取る手順のはずなので、34地点より遠い3筋地点へ後手玉が行くには手数が掛かり過ぎるので後手玉は52地点より9筋側の2段目です。その2段目の玉へ32地点の馬が動いて王手できるのは▲43馬か▲41馬で52の玉に王手することになります。また、もうひとつの王手は2段目の飛になるので▲12飛か▲22飛を指しているはずですが、この飛の手は角尻への手ですので、▲11角か▲21角の駒打ちをしていることになります。角打ちと飛打ちの両方を実現でき

るのは、△33 桂で桂が居なくなった 21 地点へ▲21 角と打ち、その次に▲22 飛を打つ手順になります。▲21 角の利きを支えにして 32 地点の馬が動く最終手は▲43 馬に確定します。初手から、▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△32 飛、▲同馬で角と飛を取り、続いて 6 手目から△33 桂、▲21 角、△52 玉、▲22 飛と進みますが、10 手目は後手玉の退路となっている 51 地点を埋める△51 金右の協力手で 11 手目の▲43 馬の両王手で詰みとなります。

なお、余詰は△32 飛と△33 桂の手順前後でした。粗検、大変申し訳ありませんでした。

▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△33 桂、▲21 角、△32 飛、▲同馬、△52 玉、▲22 飛、△51 金右、▲43 馬 まで 11 手

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「角尻地点の特定が難しく 185-3 より難問。馬を支えるための 21 角を作る 33 桂が妙着。」

■角尻の飛の手を実現するためだけの▲21 角に非ず、▲43 馬を支えるのが本来の役割でした。

ティエムガンバさん「▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△52 玉、▲32 馬、△33 桂、▲21 飛という手筋を読んでしまい、どうやって 32 の馬にヒモをつけながら両王手を実現させるかを考えてしまいました。」

■7 手目に 1 段目へ飛を打つと 9 手目が角打ちで最終手がその角の尻へ飛を移動することになり、両王手どころの問題ではなく手数が足りなくなりますね。

RINTAROさん「飛を取ることで考えると 21 飛 22 角しかなさそうです。」

■短評だと 22 の後手角の駒尻の 21 へ先手が取った飛を打つ手順みたいだったので解答を二度見しました。単純に短評の書き間違いだったようで解答は正解でした。

飯山修さん「直前ヒントは先手の全ての手を教えてくれているので 8 手目と 10 手目を考えれば良い事になる。ちょっとサービスしすぎかも。」

■参考図の紛れ筋が浮かぶと直前ヒントでも悩む方が居ると予想しました。

piyoさん「「角尻への飛」という表現でその 2 つの駒での両王手を誘われてそうでしたが、無理そうだと早々と諦めて他の筋を考えて解決しました。この問題が一番最初に解けました。」

■「角尻への飛」の 2 つの駒での両王手としては参考図の手順がありました。

原岡望さん「ヒント頼み。狭い所に打つとは。」

■空き王手や両王手は、合い利かずの形のはずなので広いエリアだと思いがち。

Miyaさん「「桂の手あり」というヒントで、やっと解けました。」

■桂が居なくなった地点へ駒打ちができますが、角尻へ飛を打たなければいけないので 21 地点へは角を打つという筋書きでした。

るかなんさん「飛車取りが必須だからと左辺を攻めると間に合わない。」

■82 の初期配置の飛を角不成で取るとその角の角尻へ飛を打つのが条件をクリアするには手っ取り早いですから左辺に惹かれてしまいます。

はなさかしろうさん「両王手詰は最終手が必ず移動手（非駒打）になるわけですが、11 手以上あると攻方が準備に 2 枚打てるので近接王手のバリエーションが急増して解図が難しいです。51 金右が感じ良いですね。」

■玉の退路を塞ぐ協力手の△51 金右が光っています。

榊彰介さん「ヒントに桂の手とあったので角と桂馬の両王手を探しましたが、分かりませんでした。」

■先手が桂を取って両王手に使う手順ではなく、角の打ち場所を空けるための桂の手でした。

ほっとさん「6 手目から「62 銀、52 角、54 歩、53 飛」や「54 歩、53 角、55 歩、54 飛」では玉移動の手が入らない。21 角～22 飛が気付きにくい。」

■参考図の失敗例も考えていただいたようですね。

占魚亭さん「紐付けするのがポイントでした。」

■両方手の飛の相方になる馬を支える駒が必要でした。

正解：1 2 名
NAO さん けいたんさん
ティエムガンバさん RINTARO さん
飯山修さん piyo さん 原岡望さん
Miya さん るかなんさん
はなさかしろうさん ほっとさん
占魚亭さん

1 8 5-3 上級 けいたん 作
両王手まで 1 1 手

「両王手まで 1 1 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 1 1 手で詰み
 - ・駒成 2 回はどちらも 1 段目
- *****

出題のことば (担当 Pontamon)
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。
作者ヒント
銀の手あり (けいたん)
締め切り前ヒント

最終手は 1 段目への角成で、最初の 1 段目の駒成も角成です。

推理将棋 1 8 5-3 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△42 玉、
▲11 角成、△22 銀、▲32 角、△31 玉、
▲33 香、△42 飛、▲21 角成 まで 11 手

- (条件)
- ・両王手まで 1 1 手で詰み (△31 玉：▲33 香、▲21 角成)
 - ・駒成 2 回はどちらも 1 段目 (5 手目 ▲11 角成、11 手目 ▲21 角成)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 桂

2 回あった駒成が両方とも 1 段目とのことですが、11 手で詰めた先手が 2 回の駒成をするのか、後手と先手で 1 回ずつの 1 段目での駒成なのでしょう。後手が自陣の 1 段目で駒成をするのなら手順はかなり限定されそうです。たとえば、▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△42 銀、▲24 角不成、△37 飛不成、▲13 角不成、△31 飛成の手順なら 8 手目に後手は自陣の 1 段目で飛を成ることができます。先手の 13 の角も 11 手目なら ▲31 角成をすることはできても詰みにはなりそうにありません。後手の角が 4 手目に △77 角不成をしてから △12 香を指せばやはり 8 手目に △11 角成をすることはできます詰みにはなりそうにありません。つまり、2 回の 1 段目の駒成は両方とも先手の手になりそうです。2 回の駒成のうちの 1 回は角成になるのでしょうか、もう 1 回の駒成をする駒は何

になる可能性があるのかを考えてみると、後手の角は最短で3手目に取れますが、空き王手の形(両王手も含め)で最終的に相手玉を詰める駒と飛の駒の利きを止めていた扉の役割をする駒の組み合わせとして、角と角、飛と飛、香と香などの同種駒の組み合わせは存在しません。何故なら相手玉を詰める駒と扉の駒が同種の駒なら扉の役の駒自体で王手が掛かっていることになるからです。となると、角と組む駒は飛か香のはずです。飛を角で取るには初期配置の82の飛、42地点や62地点の飛を角不成の手で取ることはできます。この場合、7手目、9手目、11手目の3手は飛を打つ手と2段目に居る角と打った飛の両方が1段目で成る手なので、最終手は打った飛を成る手に決まります。1段目に成った馬の利きを飛で止めておいてからの1段目への飛成の手が空き王手になる配置があったとしても両王手にはなりません。玉が1段目に居る場合は飛成した龍の利きが届いていても1段目の馬の利きは届いていないはずで、1段目の馬の利き筋に後手玉が居るのなら3段目より上の段に居ることになるので1段目で成った龍の利きは後手玉へは届きません。

ということで1段目の駒成で取る駒は11の香で、この香と香を取りに行くために3手目にとることになる角との組み合わせで両王手になる配置を考えれば良いことになります。この方針で指したのが参考図の手順になります。11の香を▲11角成で取ったあとの馬が最終手の▲21香成の成香を支えていて、13地点へ打った角と21の成香での両王手になりましたが、玉の退路を塞ぐ△42飛が間に合わなかったので△42玉と逃げられて失敗でした。

参考図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、▲11角成、△14歩、▲13角、△32銀、▲22香、△31玉、▲21香成 まで11手

11の香を取った後の馬が最終手を支えることによって両王手を実現している構造にする考えに間違いは無いはずなので、最終手が▲21香成でないのであれば、最終手は▲21角成しかあり得ません。21地点の馬が後手玉に利いているはずなので、後手玉の位置は参考図同様に31地点で間違いはないはずで、角が移動したことによって香の利きが31地点の玉へ届く地点に香が居るので、香は3筋で、この

香の利きを止めていた角が▲21角成をするのですから、角は32地点へ打たれたことになります。これらを踏まえて手順を考えると初手から▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、▲11角成で香を取ります。玉は31地点へ行くので31の初期配置の銀は移動する必要があります。銀は4手目に動くことができますが、4手目だと△42銀か△32銀のどちらかです。22地点の先手の角を取ってはいけませんし玉の移動の邪魔をする△42銀も指せません。銀の手が6手目だと42地点に玉が居るので△32銀か△22銀ですが、先手は取った香を3筋へ打つ手筈なので香の利きを遮る△32銀は不適切です。したがって6手目からは△22銀、▲32角、△31玉、▲33香と進め両王手の準備は完了です。10手目は参考図の手順では指せなかった玉の退路を塞ぐ△42飛で11手目の▲21角成の両王手で詰みとなりました。

参考図

持駒 なし

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

持駒 桂

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「手順前後を許さない協力手22銀～31玉が巧み。」

■両王手を掛けるには31の銀の存在が邪魔。かと言って△32銀によけるのは王手の邪魔。6手目が両王手の邪魔にならずに△22銀を指せる唯一のタイミング。

RINTAROさん「最初の1段目成が11角成だと分かったと自然に解けます。」

■11の馬を生かして最終手は21地点での駒成を想像できれば解図が容易になりますね。

飯山修さん「直前ヒントを見る迄1段目角成の両王手なんて考えもしなかった。過去問で最終手両王手の11手以下作品12問に31玉型はなかったから。香と角成の両王手しかないと考えたら確かに成立する事に感心。」

■最終手の1段目での角成を支える駒があったので成立した形でした。

piyoさん「この問題だけはヒントなしでは解けず最後までかかりました。飛車を使う筋を諦めて角と香車の筋を考えていたのですが、「角-香-玉」という位置関係では手数クリアできず、締め切り前ヒントを見てようやく「香-角-玉」で解決しました。」

■「角-香-玉」という位置関係は参考図の形でしょうか。玉の退路が空いているので手数をクリアできませんでした。

原岡望さん「ヒント頼み。香角コンビとは。実戦には絶対出ない筋」

■実戦での香の使い方は控えて打っての田楽刺しとか、安い駒なので二歩になる時の合駒での使用が多いですかね。

Miyaさん「一回目の角成で香を取る事を考えたら、すんなり回答にたどり着きました。」

■香を取って両王手に使おうと思っていなくても、最初の1段目での角成のついでに何か駒を取ろうとしたら香か銀ですね。香なら両王手で使えそうだと気付けば手順が見えて来ます。

るかなんさん「無理をして飛車を取らずともついでに取れる線駒が落ちていた。」

■両王手と言われるとついつい角と飛のコンビを考えてしまいます。

はなさかしろうさん「33の空間にぴったり納まる香、巖窟みたいで面白い詰上りでした。シンプルかつ強力な駒成条件で成立しているのが

素晴らしかったです。」

■1筋から4筋までの後手陣（1段目から3段目）の12マスで空いているのは12地点だけという駒配置からの相手玉に超接近での両王手でした。

榊彰介さん「角と何の駒で両王手をするのか分かりませんでした。」

■両王手の相方はよく出て来る飛ではなく香でした。

ほっとさん「少ない条件でうまく限定できている。よく見ると33香は詰みに不要だが。」

■念には念を入れて息の根を断つ両王手でした。(^^)

正解：9名

NAOさん けいたんさん
ティエムガンバさん RINTAROさん
飯山修さん piyoさん 原岡望さん
Miyaさん るかなんさん
はなさかしろうさん ほっとさん

（総評）

NAOさん「けいたんさんの両王手の特集。初出の形もあり楽しめました。」

■飯山さんの短評からすると、185-3の31の玉が初出の形ということですか。

けいたんさん「作意手順を思い出せず締め切り前ヒント前日によく解けました。うーむ。」

■担当は作図後3ヵ月を過ぎると、仕掛けのカギは思い出しても手順を思い出せなくなります。けいたんさんの場合は作図数の影響があるのかも。

RINTAROさん「けいたんさんの両王手3題。楽しく解けました。」

■楽しんでいただけて幸いです。

飯山修さん「とうとう後期高齢者の仲間入りとなった。薬はたまに風邪の時と胃もたれの時しか服用しないでいられるのであとはボケないように心掛けたい。」

■健康で羨ましいです。担当は今週から1種類増えて投薬は9種類。

原岡望さん「今月は5/4 26時の解答です。パラは残り2問苦戦中」

■パラで解けたのが1問だと、残り2問を3日。一日一問を解けば楽勝？

るかなんさん「全部3手目角取り、しかもその意味づけが全て異なるとは。お見事な三部作。」

■同じ月の出題になりましたが実は三部作ではなく、185-1は2023年5月、185-2は2020年6月、185-3は2025年1月に投稿された作品でした。

はなさかしろうさん「今回の連休は曜日・日付・季節と、時間の感覚全般が迷子になってしまいました。最終日回答は、まあ通常運転なのですが。」

■前後半の4連休の方とか11連休の方とかで行楽地の混み具合は例年と違っていたのかな？

榊彰介さん「今回は1問しか解けなかったものの、全て両王手の11手で面白かったです。」

■解けなくても解図に取り組んでいただいて楽しめたのであれば幸いです。

ほっとさん「結局ヒント待ちになってしまった。」

■年明け後は難問とか長手数作ばかりかな。6月出題ではヒント前の解答が増えるように難度を下げようと思います。

占魚亭さん「前回送り忘れ、今回も忘れる所でした。危ない。」

■先月は送り忘れでしたか。先月は所用で不在

のため締め切り日当日の解図が出来なかったのかと想像してました。

推理将棋第185回出題全解答者： 14名

NAOさん けいたんさん

ティエムガンバさん RINTAROさん

飯山修さん piyoさん 原岡望さん

中村丈志さん Miyaさん るかなんさん

はなさかしろうさん 榊彰介さん

ほっとさん 占魚亭さん

Fairy of the Forest #82 出題

担当 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

■ 出題

今回は中編2・長編1という内訳で、合わせて3作の出題となります。いつもながら少なくて残念です。まあ、ボリュームはまずまずなのですが……。

課題発表の際、「(大駒)4枚全部持駒だと難題になってしまうので……」と述べましたが、これは妄言でした。普通詰の盤面2枚配置に苦しめられていたせいもあっての発言でしたが、協力詰という条件では「難題」とは言えませんね。実際、その持駒で協力詰を試作してみたところ、盤面6枚で7手詰ができました。ただ、盤面6枚は最少配置ではありませんが。

今回の3題の持駒を見ると、01 は飛飛角角の4枚、02・03は飛1枚です。これからどのような手順が飛び出すか、ぜひ取り組んでいただきたいと思います。ついでに、詰パラ6月号「読者サロン」の拙作4題にもご解答をお寄せいただければ幸いです。

(解答先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 82-01 springs

協力詰 31手

持駒 なし

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

持駒 飛2角2

■ 82-02 三角 淳

協力詰 33手

持駒 なし

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

持駒 飛

■ 82-03 神無七郎

協力詰 63手

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

持駒 飛

またもや氾濫です。例によって問題提示だけで、来月には解答発表の予定です。ご感想などがあれば sgr03057@nifty.com までお寄せください。

<ルール説明>

【協力自玉詰】先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

【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。

【キルケ】駒取りがあったとき、取られた方の駒が最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。

【Imitator】(■) 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。

※奇数手の問題は受方から指し始めてください。

<問題>

【r6-1】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

【r6-2】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

【r6-3】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

【r6-4】

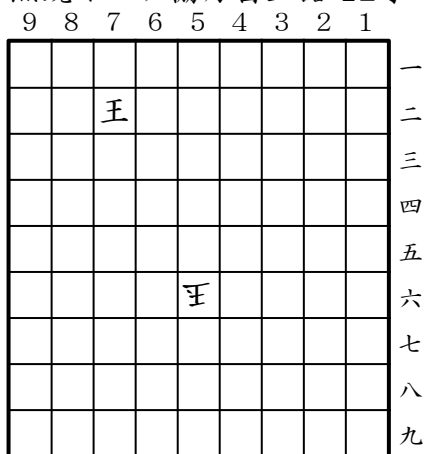
点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

【r6-5】

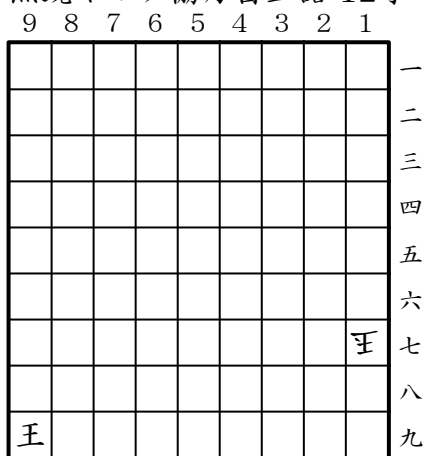
点鏡キルケ協力自玉詰 12手



持駒 香

【r6-6】

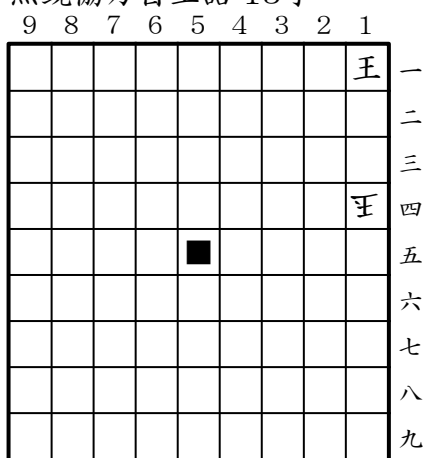
点鏡キルケ協力自玉詰 12手



持駒 香

【r6-7】

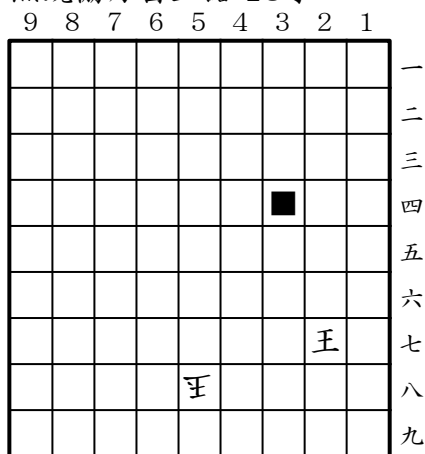
点鏡協力自玉詰 13手



持駒 なし

【r6-8】

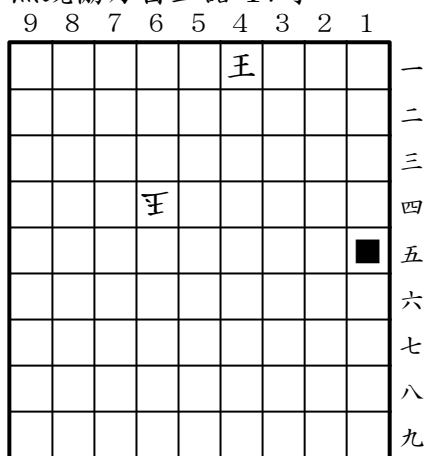
点鏡協力自玉詰 13手



持駒 なし

【r6-9】

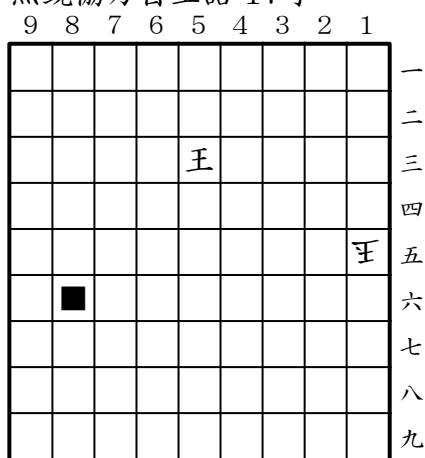
点鏡協力自玉詰 17手



持駒 なし

【r6-10】

点鏡協力自玉詰 17手



持駒 なし

WFP200号記念 一人一作作品展解答・解説 13.

さつき

WFP200号の一人一作作品展で出題された自作の第13番の結果発表と解説を行います。解答者は解答到着順に、たくぼん氏、神無七郎氏、springs氏の3名でした。一部の座標間違いを含む解答や、「同と」の左右が抜けている解答がありましたが、いずれも前後の手順から判断して正解扱いとし、見事全員正解となりました。

協力自玉詰 400手

持駒 なし

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

持駒 歩129

城: Rook-Grasshopper

臣: Wazir

蟀: 不滅Rook-Locust

戦: 不滅Dabbaba

●: 石

・ルール説明

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【Rook-Grasshopper (城)】

フェアリーチェスの Rook-Grasshopper。飛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。

【Wazir (臣)】

(1,0)-Leaper。つまり、縦横1マスに動く駒。

【Dabbaba (戦)】

(2,0)-Leaper。つまり、縦横2マス先に跳ぶ駒。

【Rook-Locust】(蟀)

フェアリーチェスの Rook-Locust (蟀)。

Locustの動く方向を縦横に制限したもの。

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

【石 (●)】

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

【不滅駒】

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

・解答

84歩 72玉 A 42香成 同戦 B 62香成 同戦 A 42香成 同戦 B 62香成 同戦 A 42龍 同戦 C 61龍 同臣

A = 「83歩成 同玉 84歩 同玉 85歩 同玉 86歩 同玉 87歩 97玉 18城 87玉 88歩 98玉 27歩 88玉 78歩 87玉 88歩 78玉 79歩 同と 68歩 同玉 69歩 同と左 58歩 同玉 59歩 同と左 48歩 同玉 49歩 同と左 38歩 同玉 39歩 27玉 28歩 26玉 27歩 25玉 26歩 24玉 25歩 23玉 24歩 32玉」

B = 「23歩成 同玉 24歩 同玉 25歩 同玉 26歩 同玉 27歩 17玉 98城 27玉 28歩 18玉 87歩 28玉 38歩 27玉 28歩 38玉 39歩 同と 48歩 同玉 49歩 同と右 58歩 同玉 59歩 同と右 68歩 同玉 69歩 同と右 78歩 同玉 79歩 87玉 88歩 86玉 87歩 85玉 86歩 84玉 85歩 83玉 84歩 72玉」

C = 「23歩成 同玉 24歩 同玉 25歩 同玉 26歩 同玉 27歩 17玉 98城 27玉 28歩 18玉 87歩 28玉 38歩 同玉 39歩 同と 48歩 同玉 49歩 同と右 58歩 同玉 59歩 同と右 68歩 同玉 69歩 同と右 78歩 同玉 79歩 87玉 88歩 86玉 87歩 85玉 86歩 84玉 85歩 83玉 84歩 72玉」

・詰上図

持駒：歩129香6龍2

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

持駒 なし

・解説

本作の構成が、受方玉を左右に移動させて、香車と 46 の龍を捨てていき最後に「61 龍 同臣」で詰めるものであることはすぐに分かるかと思えます。しかし、少し複雑な往復の手順に加え、いくつかの注意点があるため、注意点を 1 つずつ説明していきます。

まずは最初の「84 歩 72 玉 83 歩成 同玉」を入れないとどうなるかを見ていきましょう。初形から「84 歩 同玉 85 歩 同玉 86 歩 同玉 87 歩 97 玉 18 城 87 玉 88 歩 98 玉 27 歩 88 玉」と進めていくこととなりますが、このとき下図のように 72 に歩が残っていて二歩禁で 78 歩が打てなくなっています。

持駒：歩5

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

持駒 歩124

このため冒頭 4 手で歩を消去しておくのです。創作の観点から言うと、ここは初期配置で受方玉をもっと下に配置すれば更に手数は伸ばせませんが、400 手に合わせた結果、邪魔駒消去の演出に必要な最小限の手数になったので 4 手でまとめました。

次のポイントは 20 手目、Rook-Grasshopper の跳躍台を設置する 78 歩に対し 87 玉と応じる手です。「78 玉 87 玉 88 歩 78 玉」に替えて「78 玉 同玉」と進めてもしばらく作意と同様の手順が続けられますが、復路で困る局面が出てきます。作意 62 手目の 17 玉までを「87 玉 88 歩」の 2 手を省略して同様に進めた図が次になります。

持駒：歩21香

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

持駒 歩108

18 の Rook-Grasshopper を横に移動させて 16 の Rook-Locust で王手したいのですが、8 段目に跳躍台となる駒がないため王手できません。ここで跳躍台を用意するために「87 玉 88 歩」の 2 手を挟む必要があったのです。

また 23 手目の 79 歩も本作において重要です。作意の手順から、23 手目から 36 手目の 9 段目の歩捨てを省略した手順で、作意の 38 手目 38 同玉に相当する局面が次図です。

持駒：歩12

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

持駒 歩117

と金の移動を省略したために 39 歩が打てなくなっています。39 歩のために下段のと金の位置を調整しておく必要があったのです。

後は復路でもこれらの事項に注意して進めていけばよいのですが、最後に 1 つだけ注意点があります。最後の復路では先程述べた跳躍台の設置が必要なくなるため、2 手短くなります。解答手順で示した赤字の部分です。誤答が生じるとすればここだろうと予想していましたが、皆様しっかりと省略してお見事でした。

本作のテーマは捨てること自体が目的でない歩の大量消費です。そもそもの目的が自玉スタイルメイトの作品や、目的が自玉詰で線駒の王手に合駒を枯らす必要がある作品は、歩を捨てること自体が主目的で、局面を進めるために使う感覚ではないと思います。また、歩の請求と歩の消費の繰り返して歩を結果的に大量消費する作品もいくつかありますが、それは歩の枚数が制限されているために総消費枚数が多くなっているだけで、最初から歩を十分に持っていれば歩の総消費枚数は減るはずで、本作はそういった手法を使わずに歩の消費枚数を増やしました。当初はこの方向性で消費枚数 200 枚を目指していたのですが、遠く及ばなかったために双方の着手 200 回ずつにこじつけることになりました。

・短評

頂いた短評を解答到着順に紹介します。

たくぼんさん

ぱっと眺めて大体の筋は分かったので楽勝かな～と思ったんですが、8 段目を左右に移動する手順が思い浮かばないので相当焦りました。

16 蟀と 96 蟀の存在の意味が分からず散々悩んだ挙句空間を空ける 18、98 城に思い当たり何とか解決。そのまま進めて数えてみたら 402 手でおととと。最後は 2 手節約できるのです。長手数ながらポイントを掴めば難しくはないのですが、キーを考えるのは楽しかったです。フェアリー駒の的確な使い方も素晴らしい。次作も期待しています。

神無七郎さん

Rook-Grasshopper の使い方が上手いですね。9 筋と 1 筋の間を大きく跳ねる動きや、八段目に歩を台駒として打って、玉をおびき寄せる手順が印象的です。歩の使い方も芸が細かい。次のサイクルに備えて 8 筋や 2 筋に歩を置いておく手順とか、39 や 79 に歩を置くために「と金」を移動させていく手順など、これだけでも一局を支える主題になり得ると思います。盤面を大きく使った楽しい趣向作で、WFP200 号記念に相応しい力作だと思います。

springs さん

巧妙な折り返し。特に、次周のために 88 歩・28 歩を残すのがいいですね。戦のスイッチングも真似したくなるアイデア。様々な歩の王手を楽しめました。

フェアリー短編コンクール 2025 結果(1)

担当: 占魚亭

★今回は6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。

◆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

◆解答者 6名(到着順、敬称略。カッコの数字は正解数)

若林(16)、神無七郎(13)、springs(5)、たくぼん(17)、るかなん(4)、荻原和彦(8)

第1番 小林看空氏作(正解 a)4名 b)4名)

a)

協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

b)

協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

《ルール》

- ・協力自玉詰(ばか自殺詰)
- 双方協力して攻方玉を詰める。

【手順】

a) 26 王 46 玉 17 王 36 角 45 飛 37 玉
27 龍 同角成 迄8手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 27 角 36 金 16 王 35 金打 36 角 同玉
26 金 同金 迄8手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

どうして、上下入れ替えると、同一手順が成立しなくなるのか、考えてもらえれば、と思います。

25 王は、2025 年のつもりですが、意味づけは弱すぎるので、おもちゃ箱には投稿しませんでした。

★8手ゾーンのトップバッターは、小林看空さん。今回は協力自玉詰のツインで登場です。

a)・b)ともに合駒を出して詰ましますが、a)では角

を出して成らせて詰まし、b)では金で詰まします。b)での連続金合は見えづらいかもしれません。

なお、a)の図で初手 23 角生/成以下の手順で迫っても 24 金に同金とできないので失敗——そもそも 13 地点が空いているので詰ませられませんが——、b)の図で初手 24 王以下の手順で迫っても 23 龍に同角としても王手ではないので失敗です。

【短評】

若林さん

角の可成地点、金の上下非対称な効きでそれぞれ単一解になるのか。
不思議な味わい。

神無七郎さん

攻方玉が移動する協力自玉詰は、難度が上がりますね。特に a)で2回も攻方玉が移動するのは意外でした。
ただ a)の 14 角がただの飾りなのは残念です。

荻原和彦さん

先頭打者にぴったりの難度。a) b) どちらも好内容。欲を云えば 14 の攻方駒も活用したかった。

★確かに、入れ替える駒の一方が飾りになるのは気になる所ですね。

たくぼんさん

a はまあオーソドックスな展開でしたが、b で悩みました。金合2発は思考外でした。
・作者予想…田中孝海「田中さんがフェアリーは想像つかないけど」

springs さん(※コメントのみ)

b)で合駒を2回出すのは盲点になりそう。

★金合2回は盲点ですね。

第2番 三角淳氏作(正解6名)

協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 なし

《ルール》

- ・協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)
双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。
- スタイルメイトとは、王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

[補足]

- ・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
- ・受方がスタイルメイトの対象の場合、最終手(スタイルメイトを達成できるとき)のみ攻方は王手をしなくて良い。

【手順】

65 龍 同歩 56 馬 同玉 45 馬 同歩 54 飛 同歩 迄8手

(終局図)

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

持駒 なし

【作者コメント】

攻方の大駒4枚を順番に捨てていくと、ミニダイヤ（盤面中央の受方4枚）が一段下に移動します。立体曲詰といえるかどうかはよく分かりません。易し過ぎて投稿すべきかどうか迷ったのですが、参加することに意義あり、ということで投稿させていただきます。

★二番手は三角さん。得意とされている曲詰での登場です。

大駒4枚を捨てていくのは明らかで、捨てる順番が考え所。まずは65龍と捨てて94飛のラインを通します。次に56馬として玉を一段下げます。45馬右（23→45）または左（72→45）だと残った馬で歩を取ることになるので23馬を56に捨てるのが正解となります。以下、45馬、54飛と捨ててステイルメイト達成。

受方駒4枚のミニダイヤを一段下に移動させる、易しく楽しい作品でした。

【短評】

神無七郎さん

大駒連続捨てで◇が移動する趣向。
順序の限定がお見事。

springsさん

編隊一歩前進。楽しい。

荻原和彦さん

4枚の受方駒が1マスずつ直進。さて、あぶり出された字はゼロかオーか四角か丸か。

★正解はミニダイヤでした。

るかなんさん

一見簡単そうに見えてかなり悩まされました。

たくぼんさん

玉を遠ざける56馬、同玉がちょっと盲点になりました。面白かった。

・作者予想…詰ナビのずんだもん「これは勘です」

若林さん

4枚捨てて受方駒が1つ前進。ちょっと単純かな。

第3番 真T氏作（正解6名）

全取禁協力自玉ステイルメイト 8手

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

持駒 香4

《ルール》

・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。

【手順】

19 香 18 飛 17 香 16 飛 15 香 14 角 13 香
12 角 迄8手

(終局図)

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

持駒 なし

【作者コメント】

似た手順の作品はありますが、同一ルール・手順はなさそうなので投稿します。

双裸玉から駒柱。易しいのでサクッと気持ちよく解いてもらえたらと思います。

★続いては、真Tさんの作品。

「8手」「持駒香4枚」の条件でスタイルメイトを目指すので、攻方は香4連打、受方は飛・角を合駒するのは明白。合駒させることを考えると香を 19→17→15→13 の順に打っていくこと、16と18には飛を、12と14に角を合駒することもすぐに分かると思います。

駒柱を作る作品はこれまでもありましたが、本作は「全取禁」でシンプルに作られている所が美点だと思います。

☆投稿時に参考作品として下記2作が挙げられていたので紹介します。

(参考1)

神無七郎／「Onsite Fairy Mate」第110回出題
／2006.05.14

PWCばか自殺スタイルメイト 8手

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

持駒 香2

【手順】

57 香 56 角 同香/57 角 55 角 54 香
53 飛 同香生/54 飛 52 飛 迄8手

(終局図)

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

持駒 なし

(参考2)

神無六郎／Online Fairy Mate／2003.01.21

キルケばか自殺スタイルメイト 8手

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

持駒 香4

【手順】

19 香 18 角 17 香 16 飛 15 香 14 飛
13 香 12 角 迄8手

(終局図)

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

持駒 なし

【短評】

神無七郎さん

あっという間に出来上がる1筋の駒柱。

受方駒の発生だけだとPWCで似たような作がありますが、全取禁だと4香を盤上に残せるんですね。

springsさん

楽しい発想。9×9の将棋盤と標準の駒セットがあまりにぴったりで気持ちいい。

若林さん

壮大な一発ネタ。割と好きです。

たくぼんさん

楽しい一発芸。ルール設定が絶妙でした。

・作者予想…小林看空「太郎さんがいたら太郎さんなんだけど」

るかなんさん

さくさく無駄なく駒柱作り。

荻原和彦さん

1筋駒柱と決めつけちゃえばすぐ解ける。易しさは美德。

第4番 神無七郎氏作(正解6名)

双方マキシ詰(受先)8手

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

持駒 なし

《ルール》

・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

【手順】

95 飛 71 馬 25 飛 35 馬 15 玉 26 馬 24 玉
33 飛成 迄8手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

元々は手筋カード「手番譲渡」の候補の一つとして作ったもの。

対抗系ルールでも双方マキシなら容易に「手番譲渡」を実現できます。手順はほぼ全自動。

きっとこのコンクールで最も易しい作でしょう。

★神無七郎さんの作品。

33 飛成と指したいですが、生憎、手番は受方。攻方の手番にすることを目指します。

双方マキシなので受方は飛を95に最遠移動させ、攻方は馬を71に移動させます。25 飛の移動合に攻方は馬を35-26のルートで戻し、24 玉で先手の手番にすることに成功。33 飛成が可能となり、終幕。

飛・馬・玉の3枚をスイッチバックさせて手番譲渡(「フェアリー手筋カード」No.15-1/初出=『WFP』173号)する、楽しい作品でした。

【短評】

若林さん

絶対の初手を入れた意図はなるほど、3枚スイッチバック。

springsさん

7手で手番が変わる。面白いですねえ。

たくぼんさん

双方マキシとなると相当手が狭くなりますね。でも何か面白い表現方法もありそうです。

・作者予想…若林「双方マキシは最近若林さんが発表されていたので」

るかなんさん

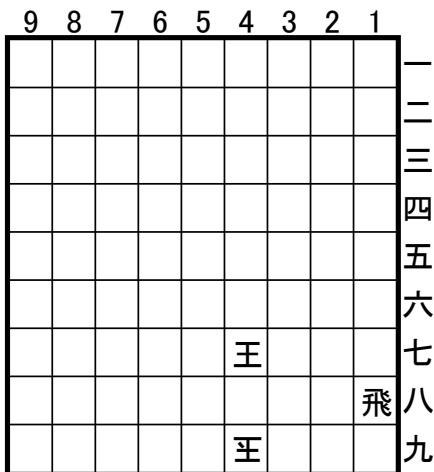
機械でなく人に解かせる図、という印象。好み。

荻原和彦さん

マシン制約があるため前半は必然の進行。紛れは6手目のみ。受方完全無変化で「お前は既に死んでいる」状態。解図より鑑賞向きの作品かも。

第5番 たくぼん氏作(正解 a)2名 b)2名 c)3名)

Lortap協力白玉詰 8手



持駒 なし

b) 点鏡協力白玉詰 8手

c) Isardam協力白玉詰 8手

《ルール》

・Lortap

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

→参照:『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。

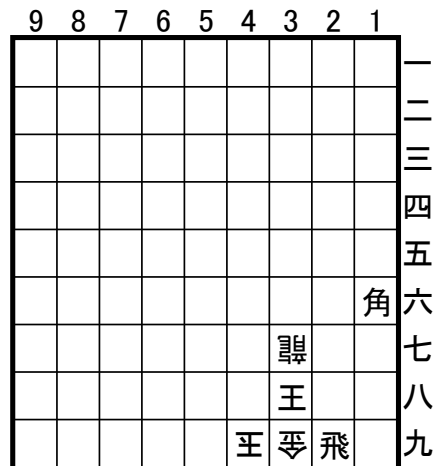
→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 Isardam 編1」

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

【手順】

a) 19 飛 29 角 同飛 39 金 16 角 27 飛 38 王
37 飛成 迄8手

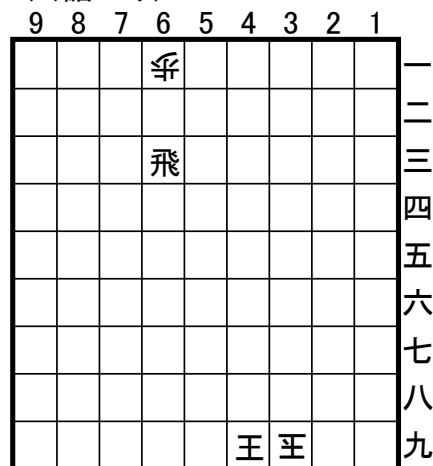
(a)詰上り)



持駒 なし

b) 19 飛 39 飛 同飛 71 歩 63 飛 39 玉 49 王
61 歩 迄8手

(b)詰上り)



持駒 なし

c) 19 飛 29 角 同飛 69 飛 67 角 16 角 27 飛
67 飛生 迄8手

(c)詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

1つの図で3つのルール。手数も揃ったのは珍しいかも。3者3様の手順で中でも点鏡の順が1番好みです。

★8手ゾーンのラストは、たくぼんさんによる双裸玉の三つ子作品。

まずは a)の Lortap。19 飛に角・金の連続合で受けます。金を取らずに 16 角と打ち、27 飛の逆王手に 38 王と返します(金・玉が紐づけられているため、攻方王を取ることができない)が、37 飛成で詰め(王は 16 角に紐づけられているため、龍を取れない)。ちなみに、玉・龍・金の三重王手がかかっているように見えますが、龍の単独王手です。

続いて b)の点鏡。19 飛に 39 飛と受け、同飛に 71 歩と点鏡に受けて飛と歩の性能を入れ替えます。63 飛の点鏡打で攻方王を飛の性能に変化させた王手を行い、39 玉(受方玉と歩の性能交換)49 王に 61 歩と玉の性能に変化している歩を移動させて詰め。

最後は c)の Isardam。19 飛に 29 角と逆王手をし、同飛に 69 飛と受けて王手を解除。67 角には 16 角と受けて王手を解除し、27 飛と移動させて角の王手を復活させますが、67 飛生と角を取って詰め。骨がある作品だったためか完全正解者は出ませんでした(が(a)と b)は実質正解者1名)、それぞれのルールらしさが出ていて楽しめる三つ子だと思います。

【短評】

若林さん(b)無解)

発見賞だけでなく、解けた2つの手順もなかなか。

神無七郎さん(a)無解)

a) 2手目飛合の紛れを中心に読んだのですが全然違う筋でした。見た目だけだと三重王手に見えますが単独王手なんですね。

b) 相手が歩だと思っていたら、直後に自分が歩にされる「立場逆転」の幕切れ。

WFP119-2(神無太郎氏作)を思い出しました。

神無太郎／Web Fairy Paradise／2020年2月

点鏡協力白玉詰 8手

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

持駒 角

【手順】

88 角 22 玉 77 角 33 玉 88 角 77 歩 44 王
66 歩生 迄8手

c) 成れない飛と成れる飛で白玉を挟み込む手筋を初めて見たのは、小林看空氏の作品。その知識を利用して何とか解けました。

springs さん(※コメントのみ)

a) b) c) どれも単体で充分魅力的で贅沢。最終手の鮮やかさが響き合う。

るかなんさん(※コメントのみ)

まるで脈絡のないルール設定。これですべてルールを活かした立ち回りになるのが素晴らしい。

第6番 田中孝海氏作(正解5名)

協力詰 9手

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

持駒 なし

《ルール》

・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。

【手順】

56 飛 64 玉 66 飛 65 飛 同飛 73 玉 83 飛
74 玉 63 飛上成 迄9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

二枚飛車による詰め上がりが面白いと思います。

★9手ゾーンの一番手は、田中孝海さん。看空さんを通じて投稿してくださいました。ありがとうございます。

冒頭3手は必然の流れ。66 飛に対する合駒が問題ですが、飛合が正解。同飛以下、見慣れた収束パターンで詰上がりします。

初形3枚で飛車を合駒で出してこの詰上りに至るのはちょっとした発見ですね。

【短評】

神無七郎さん

詰上りは見慣れたパターンですが、余詰防止駒を置かずに、9手まで逆算できたことが驚き。

springsさん

この詰上り、飛車を合駒で出せるんですね。

たくぼんさん

これはあの七郎さんのあの名作がすぐ思い浮かんだのですぐ解けました。七郎さんありがとう。
・作者予想…三角淳「三角さんはシンプルなルールしか創作しないはず」

荻原和彦さん

望外の立体曲詰。こんな図が未発表で残っていたとは。恐れ入りました。

若林さん

シンプルな協力詰での参加は買えるが、既存の収束でもありますね。

第7番 springs氏作(正解4名)

攻方取禁背面打歩協力詰 9手

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

持駒 歩3

《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。

・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/ndfdffb307be9)

・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。

【手順】

26歩 同玉 27歩 35玉 46歩 25玉 35歩
16玉 17歩 迄9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

35香→歩。初手 17歩には 18角が指せるので詰まないが、35香を歩に置き換えてから 17歩と打てば 18角は禁手なので詰み(18角に 39歩が二歩で指せない)。

【解答時のコメント】

詰四会で本作を真Tさんに見ていただいたのですが、その翌日に別案をお送りいただきました。完璧ですね。

時間切れで原図のまま F 短コンに投稿しましたが、ゆっくりと改良や発展を考えたいと思います。

真T氏による別案

背面打歩協力詰 5手

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

持駒 歩2

【手順】

17香 同玉 37歩 16玉 17歩打 迄5手

★springsさんの作品。

17歩で詰ますために 35香を歩に換えて 18角を消す(二歩禁利用)構想作です。攻方の着手が歩に統一されている所も良いですね。

【短評】

神無七郎さん

35香を 35歩に置き替えて、「二歩禁」と「完全打歩」の合わせ技。
最初から最後まで攻方の手を歩に絞ったのも良い構成です。

たくぼんさん

ルール把握も大変だが構想を見破るのも大変でした。

・作者予想…springsさん「詰四会で見せていただいたので」

るかなんさん(※コメントのみ)

39歩しか受からないと気付ければ…。

若林さん

レギュレーションと配置から大技ができるかと思ったけれどちょっと地味かもしれません。

第8番 若林氏作(正解2名 実質正解者1名)

成禁背面マキシ最善詰 9手

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

持駒 角2銀

《ルール》

・成禁

手順中に成る手があってはならない。

[補足]

・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

・マキシ

受方は最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)

・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。

・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。

・縦シリンダー盤等でも通常の距離で測る。

例えばナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離($\sqrt{5}$)ではなく、21 と 18 の距離($\sqrt{50}$)と計算する。

・最善詰

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

[補足]

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

【手順】

65 角 11 玉 55 角 56 飛 22 銀 23 飛 12 銀

同玉 11 角 迄9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

変化の余地がないようにマキシで11に追い込んでいけば詰みます。受方着手制限の強いマキシと最善詰の相性がいいということで作ってみた図面。受方の駒が派手に動きます。

★若林さんの作品。最近得意とされている(?)マキシでの登場です。

盤上には玉と受方飛の2枚。まずは 65 角に 11 玉として、玉を詰めやすい隅に飛ばします。55 角の追撃には 56 飛と受け、22 銀に 23 飛と角の性能に変化した飛車を飛ばして受けます。以下は簡単な3手詰。

マキシらしく玉と受方飛が大きく動くのが印象的。好作だと思います。

【短評】

たくぼんさん

マキシの特性を生かした飛移動が圧巻でした。

・作者予想…yabecchi0210「これも勘です」

springs さん(※コメントのみ)

55 角～22 銀がうまい。

第9番 尾形充氏作(正解3名)

対面最善詰 9手

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

持駒 飛角香

《ルール》

・対面

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 対面編1」

(https://note.com/tsume_springs/n/ndb248065d870)

【手順】

91 飛 12 玉 23 角 22 香 同角成 同玉 23 香
同玉 24 香 迄9手

(詰上り)

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

持駒 なし

○変化

・2手目

31 桂は同飛成、21 合、12 桂、23 玉、24 香まで
他合は12角～頭香

22 玉は23角～頭香

・4手目

22 桂は11飛成、23玉、24香まで

・6手目

21 桂は同飛成まで

○紛れ

・初手

12 角は99玉、89飛、88桂で逃れ

・5手目

21 飛成は同馬なら22角不成、同玉、23香以下、
同玉なら22角不成、43玉、44香以下詰むがいずれも手数超過

【作者コメント】

隅から隅への高飛びを許さない遠打。当初は駒数も多く左辺にも配置がありましたが、削ぎ落しを重ね本図にたどり着きました。

★白玉詰や安南詰、最悪詰の印象が強い尾形さん。今回は、対面最善詰で登場です。

初手は迷いますが、91飛と最遠に打つのが正解。91以外に打った場合、合駒に対して12角とすると99に逃げられて詰まなくなるので、逃亡を許さないために91に打つわけです。2手目合駒/22玉には12角/23角～頭香があるので12玉とするしかなく、23角以下簡単な詰み。

もう1手何か欲しい気もしますが、盤面4枚の初形から初手最遠打が飛び出すのはインパクトがありますね。

【短評】

若林さん

なるほど、99に効かせる限定打。

初手のみではあるけれど対面ならではの面白い。

神無七郎さん

12角のとき99玉とされないための初手が好手。
できれば2手目中合を作意にして欲しかった。

springsさん(※コメントのみ)

12角を見据えた飛車の最遠打。この仕組みは大発見ですね。

たくぼんさん

99への脱出を防ぐ初手の最遠打が素晴らしい。

・作者予想…駒井めい「質の高さから」

第 10 番 詰ナビのずんだもん氏作(正解4名)

最悪詰 9手

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

持駒 なし

《ルール》

・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。

【手順】

36 と 同飛生 35 馬 同飛 24 と 同玉 36 桂

25 玉 26 と 迄9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【狙い】

攻方の打診をやってみたのだ。

【作者解説】

初手 34 馬は同飛「生」以下7手。また、初手 35 馬
は同飛「成」以下7手。そこで、36 とで成生の打診
をする。同飛成は、34 馬、同龍で詰まなくなってし
まうので飛生で応じるが、そこで 35 馬～24 と とす
れば生飛なので 24 同龍とは取れない。かくして延
命に成功する。

★フェアリー短コン初登場、ずんだもんさんの作品。
氏はめたんさんとのコンビで YouTube チャンネル
「詰ナビ」で活動されています。

「狙い」「作者解説」にあるように、初手 34 馬には同
飛生、35 馬には同飛成以下7手(どちらも 36 と～
26 と～24 と迄)で詰むため 36 と として攻方が打診
するのが狙い。同飛成には 34 馬があるので同飛生
とし、これにより7手目 36 桂が生じて2手延命でき
ました。

フェアリー発表は本作が初めてだったと思いますが
、氏には時々で良いのでフェアリーも発表し続け
て欲しいです。

【短評】

若林さん

飛生が主張なのかな。最悪詰の鑑賞の仕方がよく
わかってないです。

神無七郎さん

36 との打診により巧妙な延命。どうやっても7手
で詰みそうな図が9手に延びた！

springsさん(※コメントのみ)

2手目同飛成では 34 馬があるのですね。

たくぼんさん

46 角を釘付けにする序盤が巧みな手順。

・作者予想…尾形充「ルール名だけですが…」

荻原和彦さん

手順に▲36 桂が入れば2手延びるという主張。
シンプルながら後口爽やか。

■第11番以降の解答、お気に入り投票の結果は
次号(第 205 号)になります。申し訳ありません。■

Takubon's Tourney

結果発表（前半）

担当：springs

たくぼんさんの WFP 編集長ご退任に際し、長年のご尽力への感謝を込めて、たくぼんさんの名前を冠した作品展「Takubon's Tourney」を開催しております。

作品募集：2月20日～4月15日

出題：WFP 4月号

結果発表（前半）：WFP 6月号（①～⑥）

結果発表（後半）：WFP 7月号（⑦～⑪）

11作の力作が集まりました。投稿作の中から優秀作などの賞をたくぼんさんに選定いただきます。なお、今月号で結果発表の予定でしたが、上記の通り分割させていただきます。大変申し訳ございません。

また、同時に解答募集もしておりました。解答ありがとうございました。

〔解答成績〕（成績順・解答到着順。以降敬称略）

○：正解 ×：誤解 ー：無解

解答者名	占魚亭	神無七郎	若林	さつき	荻原和彦
1a	○	○	ー	ー	ー
1b	○	ー	ー	ー	ー
2	○	×	○	ー	ー
3	○	×	○	ー	ー
4	○	○	○	○	○
5	○	○	○	ー	ー
6	○	○	ー	ー	ー
7	○	○	ー	ー	ー
8	○	○	○	○	ー
9	○	○	○	○	○
10	○	○	ー	ー	ー
11	ー	○	ー	ー	ー
計	11	9	6	3	2

① 占魚亭氏作

「風にバラは散った」

協力自玉スタイルメイト 6手

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

持駒 薔

■: Imitator

薔: Rose

b) 27王→93王

【ルール】

・協力自玉スタイルメイト

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

・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
- ※本作では、Rose が盤上を動く場合 Imitator は原位置と移動先のみを模倣する

・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行う走り駒。

・ツイン

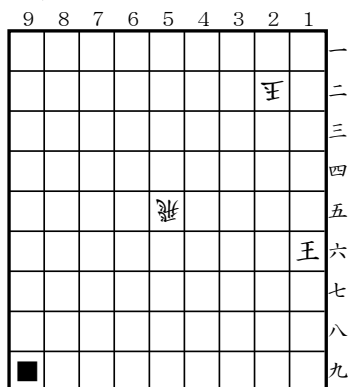
問題図を a) とし、b)、c) ……を指定され

た設定でそれぞれ解く出題形式。

【解答】

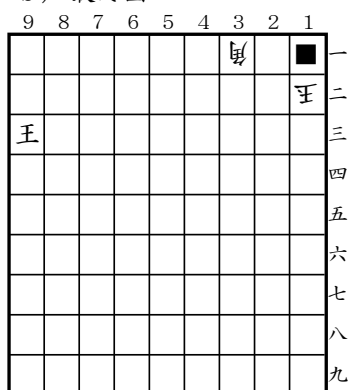
- a) 15 薔 52 飛 16 王[I45] 22 玉[I56]
55 薔[I96] 同飛[I99] まで 6 手
- b) 44 薔 12 玉[I57] 56 薔[I69] 64 角
31 薔[I44] 同角[I11] まで 6 手

a) 最終図



持駒 なし

b) 最終図



持駒 なし

【作者のコメント】

2024 年 2 月完成。

Rose と Imitator を併用したシリーズの 1 作目です。ヒントを兼ねてタイトル（香港ノワールの傑作から拝借）をつけました。

Rose を取る駒（飛・角）とスタイルメイト達成局面での Imitator の位置（99・11）に注目していただければと思います。

Takubon's Comment

占魚亭さんのニッチ路線には毎回汗をかかされますが、最近は■+フェアリー駒とますますパワーアップですね。タイトルから薔は最後取られることは予想できますがこの詰上りに辿り着くのは相当難しい。とくに b は超難解です。作者コメントがなければ解けないでしょう。

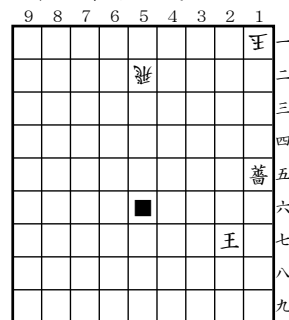
【解説】

Imitator と Rose を使用した協力自玉スタイルメイトのツイン作品。双裸玉+Imitator の初形が美しいですね。本作の驚くべき点は、非常に簡素な初形でありながら、手順に十分な対照性が見られることです。a) b) の手順を比較してみましょう。

手数	a)	b)	補足
1	15 薔	44 薔	縦／斜め方向の王手
2	52 飛	12 玉[I57]	飛の埋駒／玉移動
3	16 王[I45]	56 薔[I69]	
4	22 玉[I56]	64 角	玉移動／角の合駒
5	55 薔[I96]	31 薔[I44]	薔の王手
6	同飛[I99]	同角[I11]	飛／角が薔を取り、Iを左下隅／右上隅に動かす

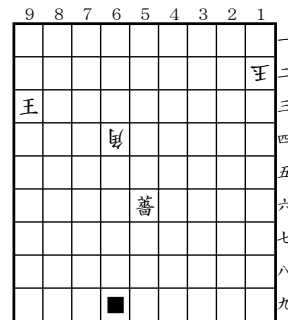
最大のポイントは、a) では 2 手目に飛車の埋駒が現れ、b) では 4 手目に角合が登場することです。

a) 2 手目 52 飛



持駒 なし

b) 4 手目 64 角



持駒 なし

a) の 52 飛は Imitator の移動先を埋める受けです。b) の 64 角は、Rose の 56→64→52→31→21 というラインを遮る合駒です。このようにして盤上に現れた飛／角が最後に Rose を取ってスタイルメイトになります。その際、a) では Imitator が 11、b) では 99 の地点に移動し、攻方王の移動が制限されます。

【短評】

神無七郎さん

まったく直感が働かないので苦労しました

が、闇雲に読んで何とか a)は解けました。b)は Imitator を 19 に運ぶものと思い込んで失敗。11 に運ぶのは盲点でした。

なお、fmza の次版では Imitator が Rose の経路も模倣するようになる予定です。経路を模倣せず、始点と終点のみを模倣する「軽 Imitator」(名称は仮)が実装されるかどうかは需要次第だと思います。

② 駒井めい氏作

PWC協力詰 (受先) 6手

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

攻方持駒 n飛nG

受方持駒 なし

n飛: 中立飛車

nG: 中立Grasshopper

【ルール】

・協力詰

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

・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。

・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。

・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。

・受先

受方から指し始める。

【解答】

17 金 46n 飛 26 飛生 19nG

27 金 46nG/19n 飛 まで 6手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

PWC+中立駒で味方駒の位置交換による両王手。

Takubon's Comment

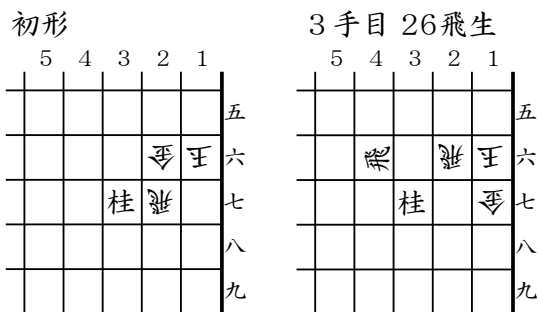
私が解くのに苦手なのは、Imitator、点鏡、にこにこ、中立駒、受先なのですが、Takubon's Tourney なのいきなり1, 2番で登場と・・・(笑)。作品は最終手の位置交換による両王手は

作者の創意を十分に感じられ好感がもてました。

【解説】

PWC 下で中立飛・中立 Grasshopper を使用した作品。大雑把に言うと、PWC は駒取りが駒位置の交換になるルールです。駒を取るとき通常は敵駒しか取れませんが、中立駒を使用すれば、中立駒で中立駒を取ることができ、駒取りで味方の駒の位置を交換するような着手を実現できます。本作ではこれを最後の決め手に用いています。初手から手順を見ていきましょう。

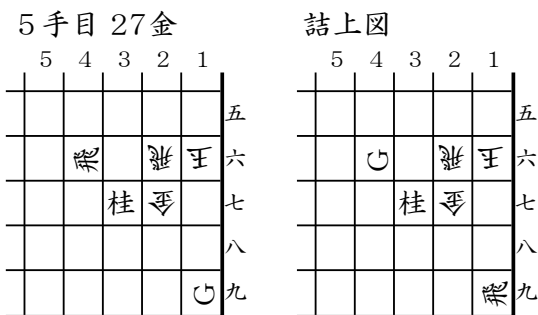
受先の初手は 17 金。開いている縦のラインを閉じ、横のラインを開きます。46n 飛と打ち、26 飛生の移動合で応じます。



攻方持駒 n 飛 nG
受方持駒 なし

攻方持駒 nG
受方持駒 なし

右上図で 19nG と打ち、27 金の移動合で応じ、中立飛を取る 46nG/19n 飛で詰みとなります。



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

詰上図でもし 46nG が中立 Lion であれば、19 の中立飛を取って局面を戻すことができます。一方 Grasshopper は跳躍台の直後に着地するためそれはできません。最終手を実現するために 2 手目の 46n 飛が限定打になっています。3 手目に 26 飛成とした場合、最終手に対して 17 龍と受けることができ詰んでいません。

中立飛・中立 G の位置を交換する最終手が

非常に鮮やかですね。初形から受方飛・金の位置が入れ替わって詰め上がるのもポイントです。37 桂配置の効率の良さも目を引きます。

【短評】

占魚亭さん

攻方は n 飛と nG の位置交換で両王手、受方は飛と金の位置交換でアシスト。巧い。

神無七郎さん（誤解）

中立駒同士による不可逆な両王手。

Grasshopper なら PWC の駒取りが位置交換にならないので、これを利用して中立駒なのに元に戻せない王手を掛けるわけですね。金が元位置に戻って、持駒を盤上に配置した形で詰上げるのも見事。

★25 金 15n 飛 同金/25n 飛 14nG 26 金
36nG/14n 飛 まで 6 手

の解答でした。最終手で Grasshopper が Locust の動きをしています。

③ 若林氏作

協力詰 9 手



持駒 賢2

G: Grasshopper
賢: Fers

【ルール】

・協力詰

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

・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。

・ **Fers** (賢)

(1,1)-Leaper。つまり、斜め 1 マスに動く駒。

【解答】

56 歩 44 玉 74G 45 と 47G 35 と
45 賢 46 角 55 賢 まで 9 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初手の駒取りは露骨だが、後に踏み台で活用されるので採用しました。54 とが 2 回踏み台から逃げる手触りも悪くないと思います。

WFP100 号記念作品でも GrassHopper を使いましたし、これもなにかの呼応ということで。いや、作者は G (ジャイアンツ) ファンではないのですが。

Takubon's Comment

T は Takubon の T だと思うのですが、最近タイガースが調子よいのでタイガースの T に見えてしかたありません。初手の駒取りは気になりませんし、74G~47G に対してと金の移動で対応し最後は角の移動合と好手連発で素晴らしいと思います。

【解説】

初形が「T」の作品。ルールはシンプルな協力詰で手数も 1 桁なので解きやすそうですが、Grasshopper と Fers (賢：斜め 1 マスに動く駒) が使われており、解くのに苦労するかもしれません。

まずは 56 歩で G を取り、44 玉に 74G が限定打。後に 56 歩を跳躍台にしようとしています。受方は 45 との開き応手で王手を外します (下図)。

4 手目 45 と

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
		馬	○	ス	○	馬			三
		G		王					四
				ス					五
				歩					六
									七

持駒 賢2

上図から 47G と活用し、受方は再度開き応手の 35 と。45 賢と打って G の王手を有効化し、46 角の移動合で応じます。最後は 55 賢と打てば詰みとなります。2 枚の Fers (賢) がチェスのセンターポーンに見えますね。

2 回の開き応手および G の限定打と活用。手順も楽しめる初形曲詰の作品でした。

【短評】

占魚亭さん

なるほど、ピンメイトですか。

神無七郎さん (誤解)

初形 T。詰型が浮かばないので、とりあえずそれらしい筋を手当たり次第に読んで解きました。

★56 歩 44 玉 64G 65 と 62G 45 玉

36 賢 54 玉 45 賢打 まで 9 手

の解答でした。Fers が Wazir (縦横 1 マスに動く駒) の動きになっています。

④ 三角淳氏作

攻方取禁打歩協力詰 13 手

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

持駒 歩

【ルール】

・協力詰

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

・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。

・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）。

【解答】

42 銀生 61 玉 72 桂成 同馬 62 歩生 52 玉
53 銀生 41 玉 32 歩成 同龍 42 銀生 52 玉
53 歩 まで 13 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

一見して曲詰に見えない初形と、4回の不成が取柄でしょうか。玉を1筋や9筋まで追って詰まそうとすると、手数が15手かかります。

詰上りは勿論、たくぼんさんの頭文字です。これまで大変御世話になりました。今後とも様々な形でよろしくお願いいたします。

Takubon's Comment

私の最近の功績(?)の1つが三角さんをフェアリーの世界へ導いたことかなと思っています。まあ私が導いたわけではないかもしれませんが詰四会ではフェアリーの話をする人が多いのは少しは影響があったかなと思います。三角作は標準駒でルールもシンプルなものが多いので解くのは楽しいですね。本作もフェアリーではたまにしか見ないあぶり出しで、銀生4回に捨駒も入りお見事というしかありません。

【解説】

ルールは攻方取禁の打歩協力詰。持駒の歩を最後に打って詰めます。受方の龍と馬が強力なので、盤上の駒を使って龍と馬の守備力を下げる必要があります。

まずは**42 銀生**、**61 玉**、**72 桂成**、同馬で馬を遠ざけます。

4手目 同馬

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			王						一
		歩			銀				二
			歩	龍	歩				三
				桂					四
				桂					五
									六

持駒 歩

上図から**62 歩生**、**52 玉**で玉を中央に呼び戻し、**53 銀生**、**41 玉**（下図）、**32 歩成**、同龍で今度は龍を遠ざけます。

8手目 41玉

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					王				一
		歩							二
				銀	龍	歩			三
				桂					四
				桂					五
									六

持駒 歩

42 銀生、**52 玉**と進め、**53 歩**と打って詰み。見事に「T」が浮かび上がりました。

最終手の**53 歩**に向けて、玉を左右に運んで馬と龍の利きを外す手順が楽しいですね。4手目同馬に代えて**52 玉**とし、**53 歩**と打っても馬と龍が利いていて詰みません。また、7手目**53 銀生**に代えて**53 歩**も龍が利いていて詰みません。これらの形式的な紛れが存在することも本作の良い点だと思います。

【短評】

占魚亭さん

Tの字詰。**72 桂成**～**62 歩生**が好感触。

神無七郎さん

一段目ではなく二段目の詰上りを想定でき

るかどうかは鍵。銀や歩の不成、左右準対称な手順、詰上り「T」。軽やかに流れる美しい手順の炙り出し曲詰。

若林さん

不思議なレギュレーションだと思ったらあぶり出しだった。やはり初形曲詰より映えますね。おみごと。

さつきさん

51 で詰まそうとして難儀しましたが、52 で詰まそうとするとTの炙り出しが見えて一気に解けました。銀の不成を繰り返す手順も味がありました。

荻原和彦さん

あぶり出し趣向で不動駒たった 2 枚は立派。出来栄え上々の好短編。

⑤ 上谷直希氏作

取禁協力自玉詰 14手

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

持駒 飛

【ルール】

・協力自玉詰

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

・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。

【解答】

53 角成 36 玉 63 馬 45 銀 96 飛 47 玉
97 飛 77 飛 74 馬 48 玉 98 飛 88 角
84 馬 75 飛成 まで 14 手

【作者のコメント】

移動合が両王手になる詰め上がり狙いで

す。よろしくお願いいたします。

詰上図

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

持駒 なし

Takubon's Comment

上谷さんとは紙面では長いお付き合いですが同じ中四国在住ながらまだお会いした事ありません。またいつかどこかでお会いできればと思っています。そして本作には驚きました。たしかに 55 王を詰まそうとすると両王手が本命だと思いますし、この両王手+45 銀型は定番の詰上りなのですが、この初形から非限定なしで余詰なしで実現するのは奇跡的とさえ感じます。取禁にはまだまだお宝が眠っているのではうね。

【解説】

美しい初形に思わずため息が出ますね。ルールは取禁協力自玉詰。神無七郎さんの短評にある通り、取禁のため詰上りはピンメイトか両王手に限られます。なぜならば、最後に受方に王手を掛けた攻方駒が盤上に残るからです。本作は両王手で攻方王を詰まします。

まずは、53 角成とし、36 玉、63 馬に 45 銀の合駒で応じます。

4 手目 45 銀

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

持駒 飛

上図から受方飛角のバッテリーを作りに行きます。**96 飛**の最遠打に**47 玉**と逃げ、**97 飛**に**77 飛**合とします。

8手目 77飛

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

持駒 なし

74 馬、**48 玉**で玉を動かし、**98 飛**に**88 角**合とします。

12手目 88角

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

持駒 なし

これで両王手の準備が整いました。**84 馬**に**75 飛**成の移動合で応じれば、角と龍の両王手で詰みとなります。

詰上図

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

持駒 なし

この詰みの形は普通詰では頻出かと思いま

すが、個人的には協力自玉詰ではあまり見かけないように思います。非常に余詰みやすい印象を持っています。実際、本作を **fmza** で検討すると解析局面数は4億を越え、膨大な紛れの上に成立していることが分かります。

【短評】

占魚亭さん

都王なので詰み形は見えているけれど、見事というしかない手順です。

神無七郎さん

取禁なので詰上りはピンメイトか両王手。「第60回神無一族の氾濫」③ではピンメイトを見せてくれたので、今回は両王手だろうと予想していました。両王手の中でも最も派手なこの形が見られて気持ち良いです。

若林さん

簡素系の自玉詰を久しぶりに解きました。いやはや疲れた。えいやと打った腹銀が当たっていて助かりました。

⑥ 佐藤達也氏作

安南詰 17手

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

持駒 金銀桂

【ルール】

・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。

・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。

【解答】

46 桂 同桂 45 角 同金 53 金 55 玉
44 角 同歩 66 銀 56 玉 65 銀 67 玉
76 龍 57 玉 56 龍 同桂 58 銀 まで 17 手

詰上図

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

持駒 なし

【主な変化】※作者による記載

- ・2手目 53 玉は 44 角 42 玉 54 桂 同歩 53 金 31 玉 22 金 41 玉 42 銀まで 11 手
- ・2手目 63 玉は 83 龍にて（中合は余って無駄合となる変化。手段は色々ある。）
 - 飛合は 72 銀 52 玉 (53 玉 73 龍 63 合 54 飛) 73 龍 62 桂(歩以外) 同龍 同玉 63 金 51 玉 52 飛 41 玉 51 桂まで 15 手
 - 金銀合は 72 銀 52 玉 73 龍 62 飛 53 金 (銀) 41 玉 42 金 同飛 同銀成まで 13 手
 - 桂香合は 96 角 74 桂(香) 同角 同歩 54 銀 ※52 玉 53 桂(香) 51 玉 81 龍 61 合 42 金まで 15 手 (73 と 74 の桂香組合せで※64 玉も読まなければならない)
 - 歩打は 96 角 62 玉 52 金 71 玉 72 銀まで 9 手
 - 歩引は 96 角 64 玉 53 銀 同玉 44 角 同歩 (42 玉 41 金 32 玉 22 金) 73 龍 42 玉 43 金 31 玉 32 金打まで 15 手
- ・12手目 57 玉は 2 手早い

【主な紛れ】※作者による記載

- ・初手 87 角の筋が危険で苦労しましたが龍を角化して逃れていると思います。

【作者のコメント】

ラケットのつもり（卓球ではありません）

例により安南ルールの普通詰将棋。2手目の変化が嫌われるのは承知していますが初手は削れなかった。変化は飛ばしても作意が確定しやすいので…。

Takubon's Comment

佐藤さんは広島県在住ですので同郷で年齢も近くお会いしたい人の一人です。これだけ安南愛に溢れた活動には頭が下がる思いです。本作、2手目の変化は桑原辰雄もびっくりといったところですが、それ以降は普通詰将棋以上の好手連発で驚きは詰上りのラケットの出現。フェアリーのかしこ系あぶり出し作品の上位に位置する作品だと思います。

【解説】

作者得意の安南詰。初形で受方 55 桂は玉の利き、44 金は歩の利きになっています。

玉を逃がしそうで恐いですが、初手は 46 桂が正解。53 玉や 63 玉と逃げると実はいずれも作意より早く詰みます。例えば 53 玉には 44 角（下図）と金を取ります。

変化図（2手目53玉に44角）

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

持駒 金2銀

上図で①同玉なら玉が歩の利きになるので簡単。②同歩は 54 銀と上から押さえて金駒が足りています。③歩を強化する④42 玉が手ごわいですが、54 桂の活用がぴったりで、同歩に 53 金と打って以下並べ詰みとなります。

2手目 63 玉には 83 龍と入ります（図は次頁）。

変化図（2手目63玉に83龍）

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

持駒 金銀

玉を引く手は簡単なので 73 に合駒をします。73 に強い駒を合駒された場合、72 銀と打ち、52 玉に 73 龍と合駒を取ります。72 銀を龍の利きに変えて玉手を掛けています。一方弱い駒を 73 に合駒された場合は 96 角と覗いて詰みます。詳細は前述の「主な変化」をご参照ください。

初手 46 桂に対しては同桂が最善で、さらに 45 角と捨てます。

3手目 45角

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

持駒 金銀

①同玉は玉が金の利きになるので 46 龍の 1 手詰。②53 玉と引く手には 44 角、42 玉、52 金以下早く詰みます。したがって③同金と応じます。受方金の利きが元に戻ってしまいました、引き換えに 35 角のラインが開きました。53 金と打ち、55 玉と応じます。

6手目 55玉

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

持駒 銀

ここで 44 角が鮮烈な捨駒。変化では何度も金を取っていたのに、作意では金がいた跡地に角を捨てるのです。同玉は 33 銀まで。同金は 56 銀まで。したがって同歩と応じますが、これで受方金が再び歩の利きになりました。66 銀と打ち、56 玉にさらに 65 銀と捨てます。玉を歩の上に呼ぼうとする安南らしい捨駒です。

11手目 65銀

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

持駒 なし

同玉は 76 龍まで。55 玉も 54 金～76 龍。47 玉は 48 銀まで。最善は 67 玉で、76 龍、57 玉に 56 龍が決め手の捨駒です。

15手目 56龍

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

持駒 なし

同桂の一手に 58 銀と立って詰みとなります。
詰上りはバドミンツンのラケットの曲詰になっています。

詰上図

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

持駒 なし

振り返ってみると、桂、角、角、銀、龍の順に駒を捨てています。盤上の大駒は3枚とも消え去ります。そして手順は決して一直線ではなく、適度に変化を有しています。手順だけでも素晴らしいのに炙り出しなのですから、もう言うことがありません。

【短評】

占魚亭さん

冒頭の 46 桂～45 角が好手順。詰上りの図形は何だろう？

神無七郎さん

初めは桂を取って 58 に打つ紛れに誘われましたが、7 手目 44 角に気付いて解決。

詰上りはバドミンツンのラケットですね。ルールも詰形も、たくぼん氏への贈り物に相応しいと思います。

★たくぼんさんはバドミンツンの指導者、選手として長年にわたって活躍されています。

★大変恐れ入りますが、残りの⑦～⑪の解答と受賞作の発表は次号とさせていただきます。



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力自玉詰の出題がなく、協力詰が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7月15日(火)

〔投稿先〕

駒井めい: meikomaivtsume[at]gmail.com

〔投稿時の記載内容〕

- ・作者名(ペンネーム可)
- ・作品図面
- ・ルール名、手数などの問題設定
- ・作意手順
- ・狙いなどの作者コメント(解答発表時に掲載)

〔その他〕

フェアリー詰将棋の検討ソフトとしてfmやfmzaがあります。Onsite Fairy Mate(<https://k7ro.sakura.ne.jp/>)よりダウンロードできます。

協力詰や協力自玉詰のルールに詳しくない方は、過去に掲載された入門記事をご覧ください。

- ・協力詰超入門: 第162号 pp.53～55
- ・受先協力詰超入門: 第163号 pp.54～57
- ・協力自玉詰超入門: 第164号 pp.48～51

出題

〔協力詰〕

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

■37-1 springs作

協力詰 9手

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

持駒 歩2

※解答・解説は次のページに掲載。

～フェアリー雑談～

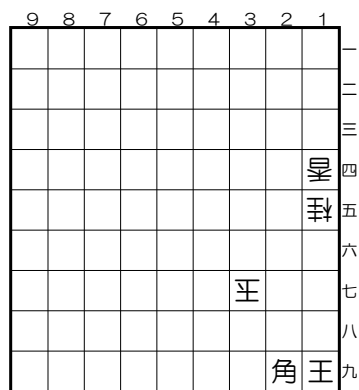
「特殊な規則で駒が動く」

盤上の駒を動かせる先は、対象駒の利きに従います。当然ながら、「この駒はこう動かすものですよ」と決まっています。反則の有無を考慮して、実際に駒を動かせる先が確定します。

しかし、フェアリー詰将棋(変則詰将棋)では、駒の動きが対象駒の利きに従わない場合があります。例えば、Take&Makeルールが挙げられます。駒を取ったときに、動かした駒を追加でもう一回(駒を取らずに)動かすルールです。駒取りと追加の動きを合わせて1手です。追加の動きは、「動かす駒の利き」に従うのではなく、「取られた駒の利き」に従います。Take&Makeの詳しい定義は、Web Fairy ParadiseのHPにある「WFP作品展登場ルールのまとめ」などをご覧ください。

例題を示します。

Take&Make協力白玉詰 4手



持駒 金銀

作意手順:

27金 同・16桂生 28銀 同・27桂生 まで 4手

Take&Makeがない問題設定、つまり単なる協力白玉詰なら、初手27金に2手目同桂生で攻方王が詰みます。

問題設定にTake&Makeが付与されると、2手目27同桂生と動かした後に、追加でもう一回動かさないと2手目が完了しません。したがって、受方桂は27の地点にとどまれません。

受方桂が攻方金・銀を取った後、受方桂は攻方金・銀の利きに従って動かします。受方桂を受方金・銀とみなして動かすわけではありません。あくまで取られた駒の利きにそのまま従います。

「駒を本来の利きで動かせない」という意味では、背面などの利きが変化するルールに似ています。しかし、Take&Makeは、駒の利きが変化するわけではありません。表面的には似ていますが、本質的には異なるものです。

Take&Makeに分類上近いルールとして、アンチキルケやライフルが挙げられます。アンチキルケやライフルも、駒取りをした後に、追加で駒を動かします。しかし、これらのルールでは、追加の動きは駒の利きとは関係のない規則に従い、動きもかなりの制約があります。一方、Take&Makeでは、追加の動きは相手駒の利きに従い、動きもそれなりの自由度があります。

Take&Makeは、「自駒の利きではなく、相手駒の利きで動かす」のに、「自駒の利きは変わらない」という、かなり特殊な性質を持っているのです。

さらに、駒取り直後の盤面を示されても、追加の動きをどうしたらよいか分からない(推理で確定する場合はある)のも興味深い点です。通常のルールでは、盤上の駒配置・持駒・手番の三要素が決まっていれば、合法手がほぼ分かるからです。「ほぼ」と言ったのは、手順の履歴を考慮する、千日手(連続王手の千日手を含む)の規則があるためです。Take&Makeは、千日手に似た性質を持っていると言えるかもしれません。

Take&Makeは、元々チェスプロブレムの分野で提唱されたルールです。チェスプロブレムでは人気がありますが、詰将棋ではそれほど人気がありません。この違いについて、理由はいくつか考えられます。

それでも、Take&Makeは興味深い性質をいくつか持っています。本稿では取り上げませんでした。1手で駒を2回動かせるのも興味深い性質で、神無七郎氏の論考『2手指し系の駒とPWC』(WFP第194号 pp.3-4)とも関係してきます。今後、作品が一気に増えるポテンシャルを秘めたルールだと思います。

解答・解説

■37-1 springs作

協力詰 9手



持駒 歩2

【解答】

54歩 同銀 63香成 同銀

54歩 同銀 63香成 同銀

44馬 まで 9手

詰上図



持駒 なし

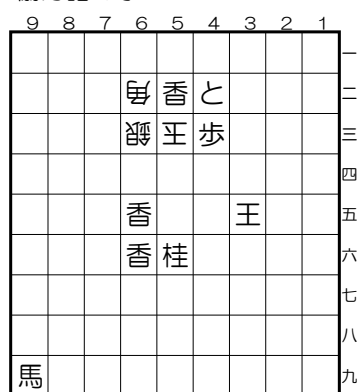
【作者コメント】

取らず手筋で原形消去×2。

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 9手



持駒 歩2

初手は63香成と銀を取るか、54歩と捨てるかのどちらかです。初形で縦に並んだ二枚の攻方香（攻方65香・66香）は連結していて、初手に63香成と指せば、攻方は銀得もできます。初手は63香成が有力に見えますが、正解は何でしょうか。

実は初形で攻方66香がいなければ、攻方が44馬と指して受方玉が詰みます。初形の攻方66香は、攻方にとって邪魔な駒です。

ただ、攻方66香を捨てたくても、攻方65香があつて動かせません。攻方66香だけでなく、攻方65香も攻方にとって邪魔な駒なのです。

初手から63香成 54玉 53成香 同玉と進めれば、攻方は銀得しながら、初形から攻方65香を消去できます。

5手目から63香成 54玉 53成香 同玉と同じ

ような手順を繰り返せば、初形から攻方66香も消去できます。

しかし、9手目に44馬と指しても、10手目63玉と逃げられます。初形の受方63銀は、受方玉の逃げ道を封鎖するために残す必要があります。攻方は駒得しても、むしろ損な状況を招くのです。

初手の正解は54歩です。2手目54同銀と受方を退かします。3手目63香成に4手目同銀と受方銀を元の位置に戻します。これなら、受方銀を残しながら、初形から攻方65香を消去できます。攻方は銀得できるにも関わらず、香と歩の二枚損を選択します。

同様に、5手目54歩に6手目同銀と受方銀を再度退かします。7手目63香成に8手目同銀と取れば、攻方66香を消去できます。これで、63の地点に受方銀を残して、初形から攻方65香・66香の二枚が消去されました。

攻方99馬の利きが通ったので、9手目44馬と指せて受方玉が詰上りです。63の地点に受方銀がいるので、10手目63玉と逃げられません。

本作は「攻方は駒得できるのに駒損を選ぶ」という不思議な状況が、二回繰り返されます。邪魔駒消去と絡めて、攻方にとって「攻方香はない方が得」「受方銀はあつた方が得」という仕組みが、自然に実現されています。受方銀が二往復するなど、視覚的な面白さもあります。

第 28 回フェアリー入門解答

担当：springs

第 28 回フェアリー入門（天竺）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 ー：無解

解答者名	1a	1b	2	3	4	5	6	7	8	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
若林	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
三角淳	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
しらたき	○	○	ー	○	○	○	○	○	○	8
るかなん	○	○	○	○	ー	○	○	○	ー	7
堺健太郎	○	○	ー	ー	ー	○	○	○	○	6

※成績順・解答到着順

① springs 作（登場 40 回）

協力詰 3 手

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

持駒 なし

b) 天竺協力詰 3 手

【解答】

a) 17 銀 同玉 27 龍 まで 3 手

b) 18 龍 同玉 27 銀直 まで 3 手

【解説】

同一の図でルールを変更するツイン。a) は 3 手の協力詰です。17 銀と捨て、龍のラインを開けつつ玉を 17 に運べば 27 龍で詰みとなります。

a) 詰上図

4	3	2	1	
				三
				四
				五
				六
		龍	王	七
	銀			八
				九

持駒 なし

b) 詰上図

4	3	2	1	
				三
				四
				五
				六
		銀		七
	銀	王		八
				九

持駒 なし

b) は 3 手の天竺協力詰です。a) の手順を実行すると、最終手 27 龍に 15 玉と逃げられるため詰んでいません。別の手段が求められます。b) ではまず 18 龍とします。龍の王手が掛かった玉は龍の利きになるので、同龍と応じることができます。最後は 27 銀直と銀を立てて詰み。詰上図で玉は銀の利きになっています。

a) では銀を捨てて龍がとどめを刺しています。一方 b) では、龍を捨てて銀がとどめを刺しています。取られる駒と詰める駒の役割交換をジラヒ (Zilahi) と呼びます。最終手が同一地点 (27) への着手になるように作っています。

【短評】

神無七郎

銀を捨てて龍、龍を捨てて銀。ルールが変われば役目も変わる。

三角淳

天竺ルールになると、とどめ駒として龍より銀を残す形の方が有利という訳ですね。

荻原和彦

2 つのルールを股にかけた美しくも濃密な Zilahi。

占魚亭

Zilahi。最終手が同地点の着手である所もいいですね。

若林

綺麗な Zilahi。天竺の詰め上がりは割と好き

るかなん

トップバッターはスイッチヒッターが似合う。やっていることは相当高度。

しらたき

うーむ。解答を書いて気がつく対照性。

たくぼん

まあ a はなくてもいいかなと思うくらい b の 18 龍は好手でした

堺健太郎

入門にぴったりの作品。

② 高坂研作（登場 7 回）

天竺協力詰 5 手

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

持駒 角

【解答】

94 角 84 角 同角 76 飛 69 角 まで 5 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	
							四
	角						五
		飛	飛				六
		桂					七
		王		王			八
		龍	角		龍		九

持駒 なし

【作者のコメント】

天竺と言えば玉飛ばしですが、それはあえて封印して、法則問題っぽい詰め上がりを目指しました。本当は飛を渡すところから始めたかったのですが、余詰筋多数で断念。

【解説】

天竺に慣れ親しんでくると、初形を見て「69 角と打ったら同龍とは取れない」ということに気が付くかもしれません。実際最終手は 69 角なのですが、そのためには以下の 2 つの問題を解決しなければなりません：

- 69 角に 94 玉などと逃げる手がある
- 69 角に同桂成が可能

前者は、94 角、85 角合、同角、76 合として 76 の地点を埋めれば解決できます。角を一旦手放しても、後で角合を取るので問題ありません。

後者の問題は、先ほどの手順の 4 手目で 76 飛合とすれば解決できます。69 角に同桂成とすると、76 飛の利きが 78 王に届くため 78 王が飛車の利きになり、その結果受方玉が王手にさらされます。つまり、受方 76 飛を設置することで 69 同桂成が自殺手になるのです。天竺特有のピン止め方法で、慣れていないと中々思いつくのは大変だったと思います。

天竺の効果によって、とどめの駒が取れそうで取れない特殊な詰上りとなっています。具体的には、

- 49 龍が 69 の地点に到着できないこと
- 77 桂がその場を離れられないこと

が使われています。狙いの詰上りに向けて無駄のない手順構成となっています。

【短評】

しらたき（無解）

69 角迄の詰み形は浮かぶものの 77 桂の守備力が強くて打開手順が見つからず、、、

荻原和彦

▲69 角は△同桂成でダメと一旦は捨てた筋。△76 飛合の発見に思わず奇声を発してしまった。

若林

69 角がいかにも、という形だが桂馬がいる。なるほど、ピンすればいいのか。おしゃれ。

たくぼん

77 桂を動けなくする仕組みが巧妙です

三角淳

69 角迄で詰ますには受方 76 飛を置けばよい、という訳で、簡明な理屈で二段中合の離れ技が成立しているのが見事です。

神無七郎

相手を強化して守備力を削るパラドックス。角で詰ましたいのに角を使う初手も面白い。

占魚亭

76 地点を塞がっていれば、を実現。攻方王の存在を活かした最終手。

るかなん

守備側の駒の利きが理由で守備側の駒がピンされる現象って何か名前あるんでしょうか。

★調べてみましたが見つかりませんでした。（広義の）ピンは色々な観点で分類できそうです。

③ 三角淳作（初登場）

天竺協力詰 7手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解答】

69 角 94 玉 93 角成 49 玉 58 角 同香生
48 馬 まで 7 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									四
									五
									六
									七
				皇	馬	金			八
					王				九

攻方持駒 なし

受方持駒 角

【作者のコメント】

玉を 58→94→49 と大きく動かした後、58 地点に蓋をしておくのがポイント。54 香の配置を 55 に変えると、例えば 69 角、67 玉、58 角、56 玉、47 金迄のような余詰が生じます。シンプルな図のため、類作の心配はありますが・・・。

【解説】

使用駒 5 枚のシンプルな初形。筋の異なる生角 2 枚では詰みの形を作るのが大変です。そこで馬を作りにいきます。

初手 69 角に、角の利きで 94 玉と大きく移動します。最遠に玉を移動したときにだけ、王手で 93 角成と馬を作ることができます。そして馬の利きで 49 玉と戻ってきます。

4 手目 49 玉

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

持駒 なし

上図で 58 角が大事な捨駒。同香生に 48 馬と引いて詰みとなります。角を捨てずに 48 馬は、67-94 に逃げられるため詰んでいません。

玉の大きな動きが天竺らしい作品。5 手目 58 角の捨駒は天竺特有の意味付けでありながら、普通詰の好短編を思わせる手触りだと思います。

【短評】

たくぼん

角ではなく馬で詰ます発想が天竺では好構想

るかなん

馬より生角の方が有力に見えて結構苦戦しました。香車 1 枚でするとと解決。

神無七郎

強力な駒で詰める意外な詰上り。

そのために玉が出張する往復運動や、5 筋に蓋をする角捨てなど、見どころの多い作品。

占魚亭

玉位置を調整するのがポイント。玉と 39 角の大きな動きが気持ちよかったです。

荻原和彦

華やかなマクロムーブの応酬。角の躍動が存分に表現されている。

若林

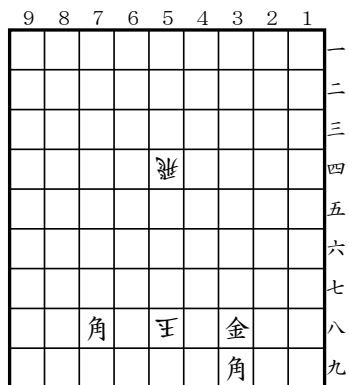
なるほど、スイッチバック風に馬を作ってとどめ。5 手目の角捨ては普通詰将棋みたい。

しらたき

かなり苦戦しました。逃路封鎖の 58 角が見え難い。54 香がないと詰まないのですね。ところで、54 香を飛に変えると最終手に同飛が可能なので上記作意手順は成立せず、代わりに次の手順の完全作となるようです。

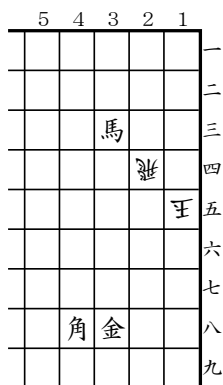
参考

天竺協力詰 7手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

詰上図



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

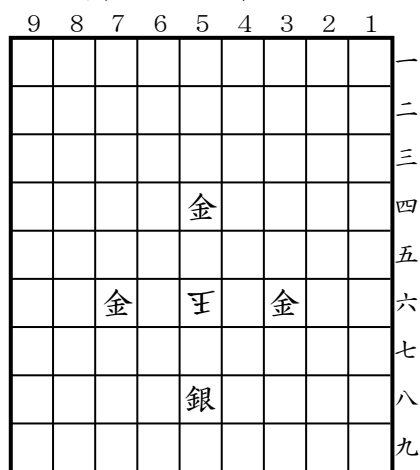
67 角 14 玉 23 角成 15 玉 33 馬 24 飛
48 角 まで 7 手

後手持駒がないので、最終手 48 角で詰みになります。原図の 54 香の場合は 24 香と移動することが出来ず、上記手順は成立しません。以上のことから、54 香～54 飛のツインにするのも一案かと。

★面白いですね！ 初手の違い、玉が左／右に大移動する、6 手目に香／飛が動く、最終手が同一地点への着手、馬／角で詰ますなどの対照性があります。

④ さんじろう作 (登場 7 回)

天竺協力詰 11手



持駒 なし

【解答】

46 金 同玉 57 銀 47 玉 48 銀 56 玉
57 銀 45 玉 44 金 55 玉 66 金 まで 11 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

当初は四金図式（当然ですね）でした。そちらも完全作（7 手詰）ですが、さすがに絶連なのとそもそも天竺ルールの意味が薄い（普通ルールで金玉を詰めるのと同じ）ので石を投げられそう、、、ということで、銀を混ぜてみました。

36 金(76 金)は邪魔駒です。無ければ 5 手詰。46 金、同玉の局面で銀の王手に対して 45 玉と真後ろに引けないので、4 手掛けて位置調整が必要になります。とは言え易しいことになりは無く、また天竺ルールの悪用という不満も出そうですね。入門用ということでご勘弁ください。

ただ、配置は結構ギリギリで、上下左右に一路平行移動すると余詰みます。

【解説】

対称的な初形。玉の周囲 8 マスすべてに攻方の駒が利いています。玉の動くスペースがないため、一旦包囲を崩して詰みの形を作る必要があります。

実は 36 金 (76 金) が邪魔駒。もし 36 金がなければ、56 銀に銀の利きで 45 玉と引き、44 金、55 玉、66 金で詰ますことができます。そこで 46 金、同玉と捨てるのですが、玉の位置が変わったため 57 銀 (下図) に 45 玉と引くことができません。

3 手目 57 銀



持駒 なし

そこで一旦 47 玉と入り、48 銀、56 玉で玉の位置を 56 に戻してから 57 銀（下図）、45 玉とします。

7 手目 57 銀

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

持駒 なし

以下 44 金、55 玉、66 金で予定通りの詰み。詰上りで玉は金の利きなので、44 金を取ることも 64 玉と逃げることもできません。

綺麗な初形から、金の邪魔駒消去と天竺由来の細かい玉位置調整が現れる作品。金や銀は玉と似た利きを持ちますが、わずかな違いがあります。その違いを巧みに活かせば、十分に作品が成立することを示す好例だと思います。

【短評】

占魚亭

57 銀の前に邪魔駒？消去。

若林

この形で邪魔駒があれば御の字でしょう。

個人的には銀＞金の 7 手を選びそう。

三角淳

個人的には目新しい詰み形で、長考しました。金銀だけでも天竺ルールの特徴がよく表れていますね。

たくぼん

最後まで残ったのが本作。金銀 1 枚ずつで詰ます形があるのでそちらばかりに目がいつてしまいました

荻原和彦

てっきり金銀 2 枚で詰ますものと思い込んで時間を空費してしまった。何はともあれ受方玉を素早く 5 段目へ押し返す順を探すべきだったと反省。

神無七郎

恥ずかしながらこの作品が解図に一番時間が掛かりました。この詰上りは当然想定できたのですが、金銀 2 枚で詰ませる紛れにこだわり過ぎたようです。

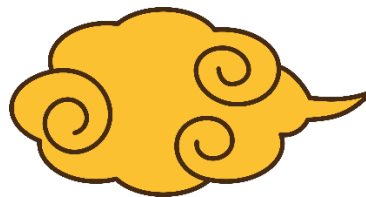
★天竺では盤の中央でも金銀 2 枚で詰みの形を作ることができます。しかし、本作でそのような詰上りを目指すと手数超過となります。下記はその一例です。

57 銀 47 玉 56 銀 36 玉 47 銀 45 玉
56 銀 54 玉 65 銀 63 玉 74 銀 64 玉
65 金 まで 13 手（参考図）

参考図

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

持駒 なし



⑤ 若林作（登場 7 回）

天竺協力詰 13 手

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

持駒 なし

【解答】

92 桂成 同玉 84 桂 同玉 85 歩 同玉
97 桂 77 玉 78 と 76 玉 77 飛 86 玉
87 と まで 13 手

詰上図

9	8	7	6	
				一
				二
				三
				四
				五
	王			六
桂	と	飛		七
				八
				九

持駒 なし

【作者のコメント】

明確な主張のない作だが、桂で下段に追う動きと、逆モーションっぽい 97 桂で楽しんでもらえれば。

別案として受方 98 飛>攻方 97 歩、受方 78 銀案があった。こちらは 78 銀をすぐには取らない味があるが、詰め上がりの形と余詰消しが不要な点で投稿図を選んだ。

【解説】

初手は迷わず 92 桂成。同玉に 84 桂と打つよりありません。玉が桂の利きになるので同玉の一手。85 歩で桂を補充し、玉は歩の利きなので同玉と取るしかありません。

6手目 同玉

9	8	7	6	
				四
	王			五
				六
				七
		飛		八
		と		九

持駒 桂

すらすらと進めてきましたが、ここで手が止まります。77 桂と 97 桂の二択。77 桂に同玉としても 97 玉としても、あと5手では詰みません。97 桂と打ち、77 玉と跳ね違えるのが正解で、桂を盤上に残しつつ、78 とですぐに飛車を取ることができます。

9手目 78と

9	8	7	6	
				五
				六
桂	王			七
		と		八
				九

持駒 飛

以下 76 玉と引き、77 飛、86 玉、87 とで詰みとなります。

序盤は天竺特有の駒運びを誰もが味わえる作りになっており、後半には適度に考えどころが用意されています。

【短評】

荻原和彦

入門向けらしい良問。前半はさくさく進む。後半ちょっと迷うが、終手で飛の王手はまずないと思い至れば 11 手目飛打は本線だろう。

たくぼん

78 とで手が止まる、そこからは天竺ルールで余詰防止かな

しらたき

絶連の序が意表の収束 3 手を引き立てる。

るかなん

途中までは一直線。手拍子で全部捨てない理由を見逃さなければ勝機はある。

堺健太郎

桂でフィニッシュを予想し、飛車の打ち場所に困りました。

占魚亭

詰上りを見据えた 7 手目がポイント。

神無七郎

7 手目桂をどちらから打つかが岐路。最初は調子に乗って 77 桂としてしまいました。

三角淳

ユニークな軽趣向風の手順。初手と 5 手目の駒取りは意図的なものでしょうか。7 手目の打ち場所と収束が適度な考えどころでした。

⑥ 三角淳作（登場 2 回）

天竺協力詰（受先） 30手

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

攻方持駒 桂

受方持駒 桂

【解答】

66 桂 29 桂 同玉 49 飛 28 玉 29 飛
 18 玉 28 飛 19 玉 18 飛 59 玉 19 飛
 58 玉 59 飛 48 玉 58 飛 49 玉 48 飛
 69 玉 49 飛 68 玉 48 飛 58 桂成 同飛
 69 玉 68 飛 19 玉 69 飛 17 玉 29 桂
 まで 30 手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂歩2

【作者のコメント】

密室での飛による追い回しですが、受先の初手（攻方に桂を渡すには 66 桂～58 桂成しかない）の方が目立っているかも知れません。2 手目と最終手は同じ手（29 桂）で揃えてみました。

なお、46 銀の配置は 46 香ぐらいでも代用可能（玉に 57 に抜けられても詰まない）なのですが、本図の方が構図に安定感があると思い、そのままとしました。

【解説】

本作は受先で、受方の持駒が桂 1 枚という設定の中編作品です。

手数と配置に怯む必要はありません。まずは駒配置を観察しましょう。受方玉は、紐の付いた攻方駒と受方 16 歩によって囲まれた領域から出ることはできません。玉が移動できる範囲を赤く塗りつぶすと下図の通りとなります。

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

攻方持駒 桂

受方持駒 桂

さらに、王手ができそうな駒は 48 飛と持駒の桂しかありません。本局は受先なので受方がまず 1 手指しますが、玉が動いてしまうと王手ができなくなります。他に動かせる受方駒はないので、受方はまずどこかに桂を打つことになります。その後 29 桂、同玉と進めるしかありません。初手に受方が例えば 95 桂と打った場合、下図の局面になります。

参考図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂

96 桂 29 桂 同玉の局面

攻方の戦力は 48 飛のみ。飛車 1 枚では詰まないため、合駒を奪って駒を補充したいところ。しかし受方の持駒は桂しかなく、受方玉が移動できる範囲を考慮すると、決して桂合は起こり得ません。8 段目と 9 段目に桂を打つ手は行き所のない駒の禁手だからです。

この問題を解決するのが初手の桂打ち。初手に適切な場所に桂を打っておき、後に移動合で桂を成ります。飛車の王手に合駒をする場合、縦または横の最低 3 マスのスペースが必要です。配置を観察すると、桂を成る合駒は以下の 3 通

りでしか起こりえないことが分かります：

1. 初手に 26 桂と打っておき、17 玉に対する 19 飛の王手に 18 桂成とする
2. 初手に 66 桂と打っておき、68 玉に対する 48 飛の王手に 58 桂成とする
3. 初手に 66 桂と打っておき、48 玉に対する 68 飛の王手に 58 桂成とする

しかし、1 の方針で 17 玉に対して 19 飛と王手を掛けて 18 桂成としても、同飛に同玉と応じるしかなく、飛車を失っては詰まなくなります。2 か 3 の方針が良さそうです。

初手に 66 桂と打ち、29 桂、同玉、49 飛、28 玉、29 飛、18 玉（下図）までは一直線に進みます。

7 手目 18 玉

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂

19 飛か 28 飛の二択ですが、28 飛なら 19 玉、18 飛、59 玉、19 飛、58 玉、59 飛（下図）とスムーズに玉を左辺に運ぶことができます。

14 手目 59 飛

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂歩

もし 8 手目に 19 飛としていた場合、上図に至るためには 28 玉、18 飛、29 玉、28 飛、59 玉、28 飛、58 玉、59 飛で余計に 2 手掛かってしまいます。

58 桂成の移動合を実現するためには 69 歩も消去する必要があります。上図から 48 玉、58 飛、49 玉、48 飛、69 玉（下図）で歩を消去で

きます。

19 手目 69 玉

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂歩2

上図から 49 飛、68 玉、48 飛、58 桂成（下図）とすれば、最短で 58 桂成の移動合を実現できます。つまり 2 の方針です。

23 手目 58 桂成

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂歩2

以下同飛、69 玉、68 飛、19 玉、69 飛、17 玉と進め、29 桂と打って詰みとなります。

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂歩2

初形と詰上りを比較すると、還元玉で、攻方の最初の着手と最終手が同一（29 桂）であることが分かります。つまり、初形でもし飛車が 9 段目にいたら、29 桂と打ってすぐに詰んでいたというわけです。

密室の中で玉を飛車で追い回す作品。一般に受先の初手は手が広くなって解くのが大変になりますが、本作の場合は桂の移動合の実現方法を考えれば正解に辿り着けるようになって

います。また、46 銀の配置は香に代えられるところですが銀を選択されたとのことで、余計な紛れを排する細やかな気配りが感じられます。

【短評】

占魚亭

一見難しいように見えて、実は易しい中編。桂の打ち場所が唯一の考え所。

若林

入門というには疑問があるが作品としては面白い。桂を裏向きに打てないため初手が決まる。

しらたき

初手は直感で 26 桂だがすぐにダメ。その後 77 桂を思いついたがこれも手数が掛かり過ぎる。66 桂とは上手い打場所があったものだ。受先として理想的な構成。

るかなん

質駒設置の初手を控えた手にすることで一気に引き締まる。

萩原和彦

何とかして桂を攻方に渡したいが、残念ながら桂合は反則(行き所のない駒)。そこで。移動合を想定した控え打ちが浮かぶ。

堺健太郎

22 手目で 69 飛を選択し 2 手多い。ドツボコース突入。

神無七郎

後で桂を動かせるのが 66 だけなので、受先でも解きやすい作。最初は普通の協力詰と同じ感覚で 8 手目 19 飛として手数超過しました。この作を見ると、密室物+天竺も案外面白い作が作れそうに思います。

たくぼん

狭い空間での天竺の飛はなかなか使いにくいですね。協力詰ではちょうどよい使い心地です。攻方は 29 桂で始まり 29 桂で終わる美しさもいいですね



⑦ 神無七郎作（登場 23 回）

天竺詰 5手

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

持駒 銀桂

【解答】

22 銀 同飛 21 角右成 同飛 23 桂 まで 5 手

詰上図

4	3	2	1	
		王	王	一
	角			二
		桂	王	三
				四

持駒 なし

【主な紛れ】※作者による説明

- ・初手 21 角左成は 33 玉で不詰（23 飛以外、飛の王手が自玉への王手となるのが大きい）
- ・初手 21 角右成は 99 玉以外ならどこに玉が逃げても不詰

【作者のコメント】

「取れそうで取れない詰上り」を目指し、邪魔駒の 12 角を消去します。消去の手段が「取らず手筋」になるのも教材向きだと思います。

【解説】

普通の詰将棋なら 21 角右成（左成）で簡単に詰みですが、天竺詰なので玉が馬の利きになり逃げられてしまいます。

初手は 22 銀と捨て、同飛に 21 角右成とします。

3手目 21角右成

4	3	2	1	
		馬	王	一
	角	飛		二
			王	三
				四

持駒 桂

玉が馬の利きになりますが、22 飛が斜めのラインをブロックしているので玉は動くことができません、同飛と取るしかありません。

4手目 同飛

4	3	2	1	
		飛	王	一
	角			二
			王	三
				四

持駒 桂

4手目を指した局面（上図）と初形を比較すると、攻方の 12 角が盤上から消えています。12 角は邪魔駒だったのです。上図で 23 桂と打てば詰み。23 桂に同飛とは取れません。同飛と取ると攻方王が飛車の利きになるため、受方玉が王手にさらされるからです。

攻方は取ろうと思えば初形で飛車が取れるのに、わざわざ逃がしてから 21 角右成と指しているように見えます。このような手順を取らず手筋と言います。もちろん攻方は飛車を取りたくないというわけではなく、飛車を 22 に動かして退路を封鎖してからでなければ 21 角右成とは指せない（玉に逃げられてしまう）わけです。

天竺特有の意味付けの邪魔駒消去と取らず手筋を端的に表現した作品。配置は盤上わずか5枚でコンパクト。フェアリーの教科書があれば、ぜひ収録したい作品だと思います。

【短評】

若林

この形で 12 角が邪魔というのはなかなか。

2 番同様、双玉の活用で天竺の可能性が広がる印象。

たくぼん

13 王配置が絶妙ですね。12 角が邪魔なのも見えにくい

しらたき

邪魔な角を捨てて桂打迄の法則問題。

占魚亭

23 同飛対策のために4手かけて12角を消去。

荻原和彦

攻方 12 角の原型消去でサクッと解決。受方飛のスイッチバックが良い味出してる。

るかなん

よく利く守備駒を徹底的に逆用。

堺健太郎

最終手が逆王手で困っていると主人に超入門をしっかりと読むよう指導されました。

三角淳

邪魔駒の 12 角を消去したいが、その前に退路塞ぎの 22 銀が必要。入門用に最適で、額に入れて残したい佳品だと思います。

⑧ さんじろう作（登場8回）

天竺詰 7手

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

持駒 金2桂

【解答】

26 金 同龍 35 飛 同玉 47 桂 27 玉

38 金 まで 7 手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						四
						五
	歩			銀		六
		桂		王		七
		王	金		銀	八
				桂		九

持駒 なし

【主な変化】

- ・ 2 手目同玉や 46 玉は 38 桂まで
- ・ 4 手目同龍は 37 金まで

〔主な紛れ〕

- ・ 初手 35 飛は 16 玉、15 金、27 玉、37 飛、28 玉、38 飛、26 玉以下不詰

【作者のコメント】

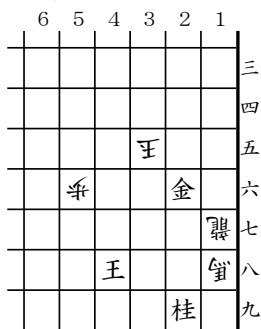
当初は 5 手詰の上収束がベタベタであまりにも曲がないので、捨てる駒を飛車にして 2 手逆算しました。変化の底は浅く、天竺ならではの紛れが結構あります。天竺ルールが常識のパラレルワールドでは、35 飛捨てに妙手感はないのでしょうね。fmza で exxd=100 で検討をしてあります。

【解説】

できれば受方の龍と馬には触れずに詰ましたいところ。まずは平凡に 35 金と打ってみましょう。26 玉や 46 玉には 38 桂と打って詰み。しかし初手 35 金には 27 玉で詰みません。以下①38 金にはそこで 26 玉と引けば、38 金が邪魔で 38 桂が打てません。かといって②37 金は 28 玉と潜られてしまいますし、③39 桂は 19 玉と跳ばれて詰みません。

初手 35 飛も有力です。同玉ならさらに 26 金と打ち捨てます（下図）。

参考図



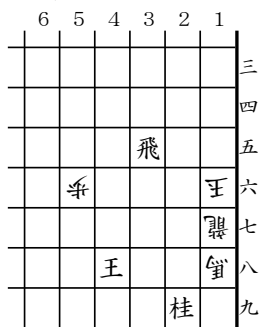
持駒 金桂

35飛 同玉 26金の局面

①34 玉と逃げられそうですが、35 金打、33 玉、25 桂でぴったり捕まっています。上図で②同玉は 38 桂で詰みですし、③45 玉と寄る手にも 37 桂で詰みとなります（同龍と取れない）。上図で④同龍も、47 桂、27 玉、38 金で詰みます。

しかしながら、初手 35 飛には 16 玉（下図）が唯一の受けて逃れ。

参考図



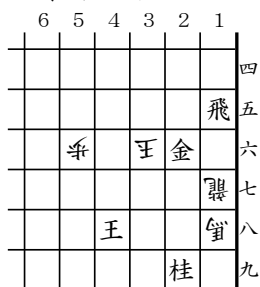
持駒 金2桂

35飛 16玉の局面

以下 15 金には 27 玉と逃げられ、①38 金には 26 玉と引いて詰みません。②37 飛は 21 玉なら 22 金～14 桂ですし、29 玉なら 39 飛以下詰みですが、28 玉、38 飛、26 玉で詰みません。ここでも 38 の地点を埋めてから 26 玉と逃げる順が 38 桂を打たせないうまい受けとなります。

初手 35 飛に同玉なら 26 金の捨駒が成立しましたが、35 飛に 16 玉と逃げる受けがありました。正解は先に金を捨てる初手 26 金。

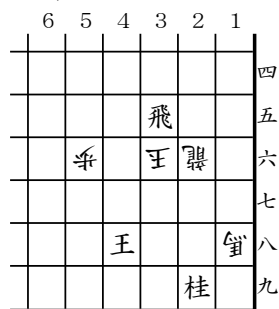
1 手目 26 金



持駒 金桂

同玉や 46 玉は 38 桂で詰みなので同龍と応じますが、そこで 35 飛と捨てます。

3 手目 35 飛



持駒 金桂

同龍は 37 金まで。同玉が最善ですが、47 桂、27 玉、38 金で詰みとなります。

26 金～35 飛の力強い連続捨駒が魅力の作品。紛れと変化も面白く、作品に厚みを与えています。

【短評】

しらたき

初手 35 飛で肉薄出来るのだから恐ろしいルール。

占魚亭

35 飛の前に下準備。

神無七郎

27 玉とされないための対策が肝。

「桂はとどめに残せ」が天竺の基本なので、金で詰める展開は少し予想外でした。

若林

攻方王を活かした詰め上がりを探しに行ってちょっと迷う。

三角淳

26 金～35 飛の複合妙手は成立しているのが不思議な力強い手順で、強烈なインパクト。

荻原和彦

天竺で金や桂の王手は強力だから持駒金金桂なら楽勝と見たが、狭い局面なのに思いのほか難渋。作意の華麗な 2 連捨に脱帽あるのみ。

たくぼん

ヒント見て詰むはずと思いましたが、初手 35 飛の時に同玉とした局面を詰ますのに苦労しました。

堺健太郎

ヒントに救われました。変化が気持ちいいです。

★「初手 35 飛は 16 玉で詰まない」とヒントを付けて出題していました。

【総評】

占魚亭

入門向きにぴったりの作品が多かったです。

神無七郎

入門らしい作品が多く、比較的解きやすかったです。誰かが天竺煙を投稿しないか、ひそかに期待していたのですが、皆さん空気を読んだみたいですね。

三角淳

実際に作図・解図してみて、ルールに対する理解がだいぶ深まりました。さらに本格的な作品にもチャレンジできればと思います。

るかなん

解ききれなかった分はくるくるで補充…

性能変化系は駒の強弱が優劣と全く別の比

較軸になるので、初めて見る形のインパクトは大きい。

荻原和彦

満足感高し。持駒譲渡・邪魔駒消去等お馴染みのテーマの登場も嬉しいし、天竺独特の魅力を詰め込んだ好手順も光るものがあった。唯一の心残りは、私の大好きな香がまたもや冷遇されたこと。

★香が登場する作品はありましたが、香が主役の作品はありませんでした。

★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！

Lion 超入門

担当：springs

第 29 回フェアリー入門の募集ルールは、フェアリー駒 **Lion** を使用した協力詰・詰将棋・最善詰・協力自玉詰です。今回から協力自玉詰も募集の対象に含めたいと思います。

目次

1. 概要
2. 例題
3. fmza での検討方法
4. 作品紹介

1. 概要

Lion (ライオン) はフェアリーチェス由来のフェアリー駒です。

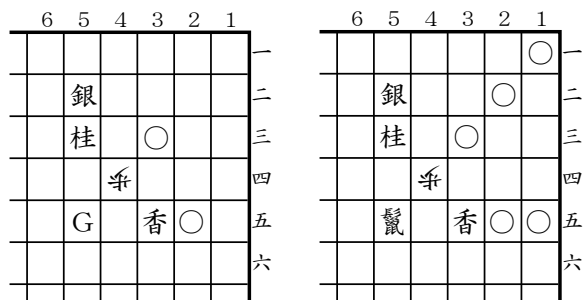
【Lion (鬣)】

フェアリーチェスの **Lion**。Queen の利きの方向にある駒を 1 つ飛び越え、その先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。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。

Lion は、第 23 回で扱った **Grasshopper** によく似た駒です。**Grasshopper** をご存じない場合、先に **Grasshopper** 超入門 (WFP192 号 p.58) をお読みいただくと理解がしやすいと思います。

Grasshopper は、縦横斜めの方角にある駒を 1 枚飛び越えてその直後のマスに着地する駒です。一方 **Lion** は、飛び越えた駒の先の任意のマスに着地します。飛び越えた駒の直後でなくても構わないわけです。

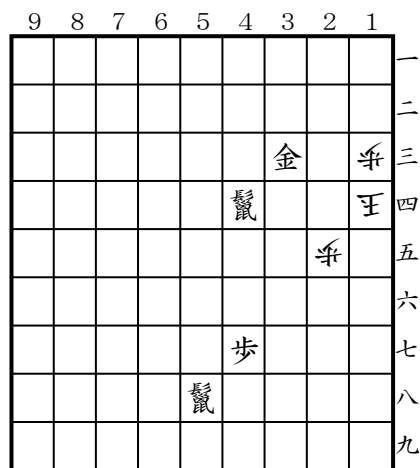
例えば下図では、**Grasshopper** (G) と **Lion** (鬣) は○のマスに利きを持ちます。



図からも分かる通り、**Lion** は **Grasshopper** の上

位互換の駒になっています。なお、**Lion** や **Grasshopper** が動くときに飛び越える駒のことを**跳躍台** (ジャンプ台、ハードル) と呼びます。

では、**Lion** の利きに慣れるためのトレーニングをしましょう。下図は攻方が手番の局面とします。可能な王手を書き出してみましょう。

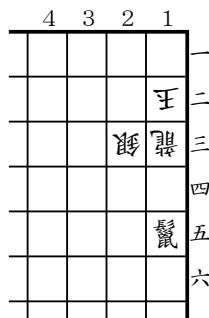


持駒 なし

正解は以下の通りです：

- ・ 34 金 34 金が 44 鬣の跳躍台となり王手。
- ・ 11 鬣 44 鬣が 33 金を飛び越えて 11 に着地。13 歩が跳躍台の王手。
- ・ 36 鬣 58 鬣が 47 歩を飛び越えて 36 に着地。25 歩が跳躍台の王手。
- ・ 46 歩 上図では 14 玉と 58 鬣の間に 2 枚の駒が挟まっている。46 歩とすれば、挟まる駒が 25 歩だけになって王手。

次に王手の外し方を練習しましょう。下図は攻方が 15 鬣と打った局面です。受方の持駒はありません。王手を外す応手をすべて書き出してみましょう。



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

正解は以下の通りです：

- ・ 15 龍 王手駒を取る。
- ・ 21 玉 玉を縦のラインから外す。
- ・ 22 玉 玉を縦のラインから外す。
- ・ 14 銀 玉と鬣の間に 2 枚目の駒を挟む（移動合）。
- ・ 22 龍 跳躍台を外す（開き応手）。
- ・ 24 龍 跳躍台を外す（開き応手）。

22 龍や 24 龍のように、跳躍台を外して王手を解除する受けを**開き応手**と呼びます。

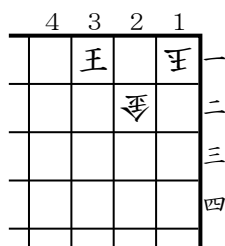
なお、先ほどの図で 15 鬣が **Grasshopper** であれば、11 玉や 14 龍として王手を外すことも可能です。Lion の場合、跳躍台の直後だけでなく跳躍台の先の任意のマスに着地できるため、11 玉や 14 龍では王手を解除できません。

2. 例題

いくつか例題を見ていきましょう。

例題 1

協力詰 3手



持駒 香鬣

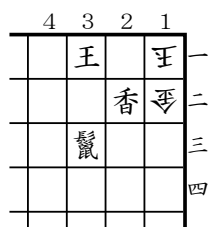
鬣: Lion

攻方の持駒に **Lion** があります。受方の持駒については特に記載されていません。その場合、受方の持駒は通常の将棋駒セットの残りの全部を意味します。

解答は以下の通りです。

33 鬣 12 金 22 香 まで 3 手

詰上図



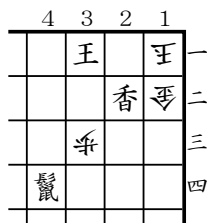
持駒 なし

初手は 33 に **Lion** を打ち、12 金の開き応手で応じます。22 香と打って **Lion** で王手を掛ければこれで詰み。玉に逃げ場はありませんし、

22 香を同金と取っても **Lion** の王手が継続します。2 手目は 12 の地点を埋める退路封鎖になっています。

初手の 33 鬣は限定打。もし 44 鬣のように離れた場合、12 金、22 香に対して 33 歩（下図）などの合駒が可能で詰んでいません。

参考図

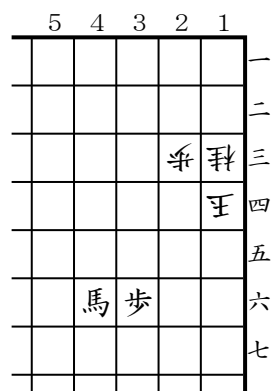


持駒 なし

次の例題は **Lion** 入りの詰将棋です。

例題 2

詰将棋 3手



持駒 桂鬣

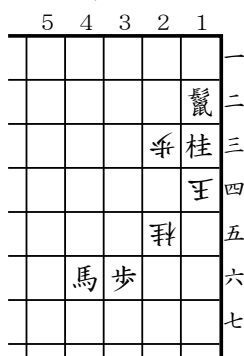
鬣: Lion

詰将棋ですので、受方はできるだけ詰まないように応じます。さらに、手数が同じであれば最後に攻方の持駒が余らないように受方は着手を選択します。

解答は以下の通りです：

12 鬣 25 桂 13 桂 まで 3 手

詰上図



持駒 なし

初手 12 鬣に対し、受方は 25 玉と逃げるか 25 桂の開き応手で応じるかの二択。25 玉には 35 馬で駒余りの詰みとなります（下図）。

変化図

5	4	3	2	1	
					一
				鬣	二
		歩	王		三
					四
		馬	王		五
		歩			六
					七

持駒 桂

一方、跳躍台を外す 2 手目 25 桂には、再度跳躍台を設置する 13 桂で詰み。詰上りで攻方の持駒が余っていないので、2 手目は 25 桂が最善となります。

なお初手 12 鬣に代えて 11 鬣は、12 歩などの合駒があつて詰みません。

次の例題は Lion を使った協力自玉詰です。

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

例題 3

協力自玉詰 4 手

4	3	2	1	
		王	王	一
				二
		鬣		三
		王		四
				五

持駒 桂

鬣: Lion

4 手の協力自玉詰です。初手の王手に対し受方が王手を外し、次の王手に対する受方の着手が攻方王を詰ますことになります。

解答は以下の通りです。

23 桂 12 玉 11 桂成 同鬣 まで 4 手

初手に可能な王手は 23 桂しかありません。12 玉と逃げ、11 桂成とします。これを 13 の Lion で取れば攻方王が詰んでいます（下図）。

詰上図

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

持駒 なし

攻方の持駒はないので合駒ができません。また、玉がどこに逃げても王手を外せません。

一般に、玉のように「取りを掛けられたらそれを外さないといけない」という性質をロイヤル性や王属性と呼びます。ロイヤル性を持つ駒をロイヤル駒や王駒といい、ロイヤル性を持たない駒は平駒といわれることがあります。

ここまでの例題では、通常の将棋駒セットに平駒の Lion を追加していました。次の例題では通常の玉の代わりに王駒の Lion を使用しています。

例題 4

協力詰 1 手

4	3	2	1	
				一
				二
			王	三
				四
				五

持駒 金

鬣: Lion王

金を打って 13 の Lion 王を詰まします。解答は以下の通りです。

12 金 まで 1 手

詰上図

4	3	2	1	
				一
			金	二
			王	三
				四
				五

持駒 なし

Lion は跳躍台がなければ動けません。12 金を跳躍台にして Lion が動くとなれば 11 鬘しかありませんが、11 には金が利いているので指せません。12 金ではなく 14 金と打った場合は 16 鬘などのように逃げられてしまいます。23 金や 24 金と打った場合も同様に、金を跳躍台にして Lion 王が動けます。

次の例題は双玉です。ただし、受方は Lion 王で攻方は通常の王です。

例題 5

協力詰 (受先) 2 手

5	4	3	2	1	
				鬘	一
					二
		王			三
					四
					五

持駒 なし
鬘: Lion 王

攻方の駒は 23 王のみ。受先なのでまず受方が 1 手指し、次の攻方の手で 11 の Lion 王を詰めます。

解答は以下の通りです：

44 銀 22 王 まで 2 手

詰上図

5	4	3	2	1	
				鬘	一
			王		二
					三
		王			四
					五

持駒 なし

仮に初形が攻方の手番だとしましょう。例えば 12 王は、14 鬘や 44 鬘と逃げられてしまいます。実際には自殺手なので指せませんが、22 王とできれば 11 の Lion 王は動けません。

そこで、初手は受方が 44 銀として 22 地点への利きを外します。そして 22 王となれば詰みとなります。

例題 5 では片方のロイヤル駒が Lion で他方のロイヤル駒が通常の玉でした。例題は省略し

ますが、双方のロイヤル駒が Lion という問題設定も考えられます。

また、Lion 王と平駒の Lion を併用する場合も考えられます。

例題 6

詰将棋 3 手

6	5	4	3	2	1	
					鬘	一
				王		二
						三
	王	銀	金			四
						五
						六

攻方持駒 香 鬘

受方持駒 なし

11 鬘: Lion 王

持駒の鬘: Lion

11 の Lion 王を詰ます 3 手の詰将棋です。ただし、受方の持駒はありません。攻方の持駒の鬘は平駒の Lion です。なお、2 手目の正解は 2 通りあります (変同)。

解答は以下の通りです：

33 鬘

34 桂 22 香 まで 3 手

14 桂 13 香 まで 3 手

詰上図 (2 手目 34 桂)

6	5	4	3	2	1	
					鬘	一
				香		二
			鬘			三
	王	銀	王			四
						五

攻方持駒 なし

受方持駒 金

詰上図 (2 手目 14 桂)

6	5	4	3	2	1	
					鬘	一
						二
			鬘		香	三
	王	銀	金	王		四
						五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

まずは作意を確認しましょう。初手は 33 に Lion を打ち、受方は 22 桂を動かす開き応手で応じるしかありません。

34 桂には 22 香と打って詰み。22 香に代えて 19 香は、金合をされても 44 鬘と跳ばれても詰みません。2 手目 34 桂は、金を取りつつ 44 への逃げ道を作っているわけです。

一方2手目14桂には13香と打って詰み。
13香に代えて22香は、19鬣などと逃げられて詰みません。2手目14桂は、1筋に跳躍台を設置して15～19への逃げ道を作っているわけです。2手目の桂の跳ね方によって香の打ち方が変わっています。

なお、初手に香を離して打つ紛れがあります。例えば、初手15香に対して適当に19鬣と逃げた場合、13鬣（下図）以下詰んでしまいます。

参考図1

6	5	4	3	2	1	
						一
					科	二
					鬣	三
	香	銀	金			四
					香	五
						六
						七
						八
					鬣	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

15香 19鬣 13鬣の局面

上図では14桂と応じるしかありませんが、同香で詰みとなります。

初手15香には18鬣と逃げれば詰みません（下図）。

参考図2

7	6	5	4	3	2	1	
							一
						科	二
							三
		香	銀	金			四
						香	五
							六
							七
						鬣	八
							九

攻方持駒 鬣

受方持駒 なし

15香 18鬣の局面

以下13鬣に対しては、54歩を跳躍台にして72鬣と逃げることができます。同じようでも初手15香に17鬣と逃げると53鬣で詰んでしまいます。

初手15香は、打った香を跳躍台にして逃げられてしまいました。では19香と打ったらどうでしょうか。盤端なのでLion王が香を飛び越えて逃げることはできません。しかしながら、19香には14桂の移動合で詰みません（下図）。

参考図3

6	5	4	3	2	1	
					鬣	一
						二
						三
	香	銀	金		科	四
						五
						六
						七
						八
					香	九

攻方持駒 鬣

受方持駒 なし

19香 14桂の局面

以下、同香には18鬣で、54歩を跳躍台にして逃げられてしまいます。上図で15鬣などと打つと、99鬣と今度は斜めに逃げられてしまいます。

最後に、Lion特有の詰上りをご紹介します。Lionを2枚重ねると合駒ができそうでできない詰上りを実現できます。

例題7

詰将棋5手

5	4	3	2	1	
			皇	王	一
			香		二
	鬣				三
		皇		鬣	四
		香			五
					六
					七

持駒 なし

鬣: Lion

例題7は平駒のLionを2枚使用した詰将棋です。初手の王手は1通りしかありません。2手目は合駒ですが、問題は何を合駒するか。

解答は以下の通りです：

16 鬣 15 角 44 鬣 33 角 17 鬣 まで 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
				皇	王
				帝	
			皇		
		皇			
		帝			
					鬣
					鬣

持駒 なし

初手は 16 鬣の一手。16 鬣が 14 鬣を跳躍台にして王手を掛けています。受方は合駒を打つしかありません。12 や 13 に合駒を打つと 16 鬣による王手は解除できますが、新たに 14 鬣による王手が掛かります。つまり、12 や 13 に合駒をすることはできません。そこで 15 に合駒します。

例えば 15 歩合としてみましょう。14 鬣が 44 へ跳べば両王手が掛かります。

2 手目 15 歩合

5	4	3	2	1	
				皇	王
				帝	
		皇		鬣	
		帝		帝	
				鬣	

持駒 なし

3 手目 44 鬣

5	4	3	2	1	
				皇	王
				帝	
		鬣	皇		
		帝		帝	
				鬣	

持駒 なし

この両王手を外す手段はなく詰み。もし 2 手目に歩合ではなく 15 角合としていれば、44 鬣に対して 33 角と受けることができます。

3 手目 44 鬣

5	4	3	2	1	
				皇	王
				帝	
		鬣	皇		
		帝		帝	
				鬣	

持駒 なし

4 手目 33 角

5	4	3	2	1	
				皇	王
				帝	
		鬣	皇		
		帝		帝	
				鬣	

持駒 なし

4 手目 33 角は、「16 鬣の王手に対する開き応手」かつ「44 鬣の王手に対する移動合」になっています。

最後は 44 鬣を 17 へ跳ねれば詰みとなります。詰上図では 12～15 のマスが空いています。合駒はできません。合駒をすると、16 鬣による王手が自玉に掛かるからです。隙間なく Lion が連結すると合駒が利かないのです。

なお、両王手に対して玉を逃げる以外の応手で受けることを両応手といいます。4 手目 33 角が両応手になっています。

参考 フェアリー手筋カード集 19-1 両応手
<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>

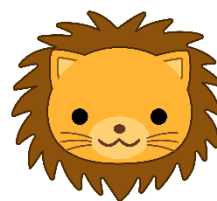
3. fmza での検討方法

fmza において Lion はすでに定義された駒なので、すぐに使用することができます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。
<http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html>

下記の設定で Lion を使用できます。

- ・平駒の Lion : /EF*=LI
- ・王駒の Lion : /EF*=LI@R

フェアリー駒の設定の詳細は Queen 超入門の同項目 (WFP 第 188 号 pp.75-76) をご参照ください。



4. 作品紹介

Lion を使用した作品を 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. 変寝夢 作

Web Fairy Paradise 2014.7

協力自玉詰 6手

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

持駒 鬣桂

鬣: Lion

2. 上田吉一 作

Web Fairy Paradise 2021.2

協力自玉詰 6手

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

持駒 なし

鬣: Lion

第 29 回フェアリー入門

【Lion 作品募集】

Lion を使用した易しい作品を募集します。

投稿可能なルール

- Lion を使用した協力詰

- Lion を使用した詰将棋
- Lion を使用した最善詰
- Lion を使用した協力自玉詰

以下、非常に細かく備考を記載していますが、それは入門を大きく超えるフェアリー駒の使い方を防ぐのが目的です。ここまでの説明で自然に想像できる Lion の使い方であれば問題ないと思います。

以下では Lion を鬣と表記しています。

[備考]

- 使用する鬣はロイヤル駒でも平駒（ロイヤルでない駒）でも構いません。
- 鬣王と平駒の鬣の併用は可。
- 異王は可。例えば受方は鬣王で攻方は通常の王、もしくはその逆も OK です。
- 鬣は成れないとします。
- 取捨ては不可。つまり、平駒の鬣は通常の将棋駒と同様、取られると持駒になるとします。
- 多玉・複玉は不可。つまり、受方のロイヤル駒は 1 個、攻方のロイヤル駒は 1 個または 0 個とします。
- 平駒の鬣は、有限枚であれば何枚使用しても構いません。ただし、通常の将棋駒については標準枚数を超えた使用は不可とします。
- 受先、受方持駒制限、ツイン、複数解は可。
- その他のルールや鬣以外のフェアリー駒の使用は不可。
- 手数に制限はありませんが、難しくなりすぎないようにご注意ください。解図の難易度が高いと思われる場合、ヒントを多めに付しての出題となる可能性がありますのでご了承ください。

投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- 作者名
- ルール
- 図面

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：31 王、受方：11 玉、22 金、持駒：香鬣」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 7 月 15 日（火）

今後のスケジュール

	第 29 回 Locust	第 30 回 未定
204 号 （ 6 月）	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）	超入門・作品募集
207 号 （ 9 月）		出題 （投稿締切：9/15）
208 号 （10 月）		結果発表 （解答締切：10/15）

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

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

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

紹介作品の解答

1. 変寝夢 作

Web Fairy Paradise 2014.7

協力白玉詰 6手

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

持駒 鬣桂

鬣: Lion

59 鬣 58 飛 47 王 28 飛成
57 桂 58 角 まで 6 手

詰上図

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

持駒 なし

双裸玉の初形。初手 59 鬣に 58 飛の合駒で応じます。

2 手目58飛

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

持駒 桂

縦のラインの 2 枚目の駒を挟むことで、59 鬣の王手を解除しています。上図で 47 王とします。挟まる駒が 1 枚になるため、59 鬣によって王手が掛かるわけです。47 王には 28 飛成の開き応手で応じます。

4 手目28飛成

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

持駒 桂

白玉が狭くなってきました。上図で 57 桂と打って Lion の王手を有効化し、58 角合で詰みとなります。なお、左右対称ですので 3 ～ 4 手目は 67 王 88 飛成でも構いません。

Lion の王手に飛車と角の合駒が飛び出し、飛合が開き応手で動く作品。何といっても双裸玉というのが素晴らしいですね。

2. 上田吉一 作

Web Fairy Paradise 2021.2

協力自玉詰 6手

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

持駒 なし

鬣: Lion

75 鬣 37 鬣 35 鬣 68 角

54 香 46 飛 まで 6手

詰上図

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

持駒 なし

初手は 75 鬣の一手。対する 37 鬣が限定移動の開き応手です。

2手目37鬣

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

持駒 なし

上図から 35 鬣と跳ね、ラインを変えて王手を掛けます。それに対し 68 角と合駒をします。

4手目68角

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									三
									四
					王	鬣			五
									六
				香		鬣			七
			角						八
		王							九

持駒 なし

上図から 54 香で自玉の退路を塞ぎつつ 35 鬣の王手を有効化し、46 飛合で詰みとなります。

詰上図を見ると、2手目に跳ねた 37 鬣が 34 と 55 の地点に利いているのが分かります。4手目の角合は 46 飛に紐を付けるためでした。

前半は Lion が跳ね合い、後半は連続で限定合が登場します。また、双方が限定移動を行っています：

- ・ 2手目37 鬣（開き応手）

- ・ 5手目 54 香（開き王手）

非常に密度の濃い短編だと思います。

フェアリー版くるくる作品展 1 4

結果発表

担当：springs

5月号にて出題したフェアリー版くるくる作品展 1 4 の結果発表です。

今回4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！ 全員全問正解でした(解答到着順、以下敬称略)。

神無七郎、るかなん、占魚亭、たくぼん

ルール説明

【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。

【協力自玉スタイルメイト】

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

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【横行】

中将棋の横行。横に何マスでも動け、縦に1マス動ける。飛び越えては行けない。

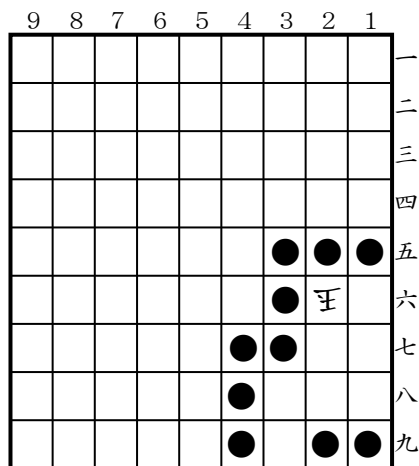
※14-2において、横行は成らない

フェアリー版くるくる作品展では、やさしい趣向作のフェアリー作品を随時募集しています。作品が揃い次第出題となります。投稿は

springs (hit.and.miss.masayume@gmail.com) まで。

くるくる 14-1 springs 作

天竺協力自玉スタイルメイト 76 手



持駒 銀4桂4歩14

●: 岩 (着手、通過不可領域)

【解答】

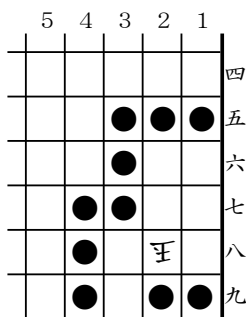
27 歩 同玉 28 歩 同玉

「39 銀 17 玉 28 銀 26 玉 38 桂 同玉

39 銀 27 玉 38 銀 16 玉 17 歩 同玉

18 歩 同玉 27 銀 同玉 28 歩 同玉」×4
まで 76 手

スタイルメイト 達成図



持駒 なし

【作者のコメント】

最短で持駒をすべて捨てる問題。

「4 手+18 手×4=76 手」の手順構成になっており、18 手の1 サイクルで「銀桂歩3」を捨てます。

【解説】

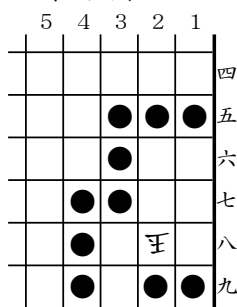
天竺ルールの付いた協力自玉スタイルメイト。攻方玉はないので、単に攻方の合法手をなくせば OK です。つまり、最短手数で持駒をすべて捨てることが目標です。

例えば 27 銀、同玉、16 銀、同玉、17 銀、同玉、18 銀、同玉とすれば銀をすべて捨てることができます。しかし、18 玉に対して桂や歩で王

手はできません。桂と大量の歩が残ってしまいました。天竺ルールがなければ初手から 27 歩、同玉、28 歩、16 玉、17 歩、同玉の要領で歩を捨て続けられるのですが、天竺ルールのため歩の王手には同玉と応じるしかありません。歩の王手を同玉と取るたびに玉が前進し、玉が 18 や 28、39 に到達すると歩で王手ができなくなります。そのため、玉が前進しきったら玉を戻して歩を打てるようにする必要があります。

まずは 27 歩、同玉、28 歩、同玉と進めます(下図)。

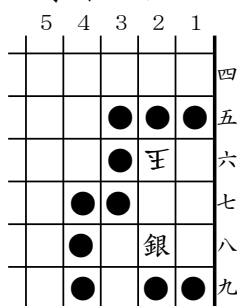
4 手目 同玉



持駒 銀4桂4歩12

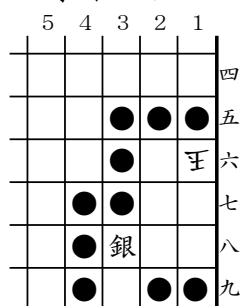
上図で 39 銀と打ち、銀の利きで 17 玉と引きます。ここで 18 歩と打つのは、歩を 1 枚捨てられますが銀 1 枚の投資に見合いません。28 銀、26 玉とさらに玉を後退させます。左下図で 38 桂と打ち、同玉、39 銀、27 玉、38 銀、16 玉と進め、桂を 1 枚捨てつつ銀と玉の位置を微調整します。

8 手目 26 玉



持駒 銀3桂4歩12

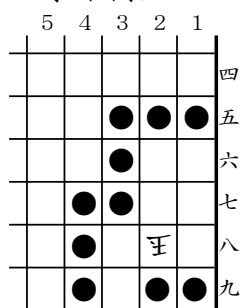
14 手目 16 玉



持駒 銀3桂3歩12

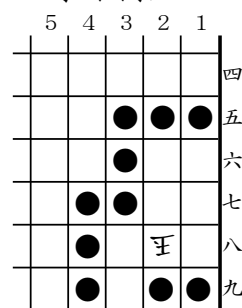
右上図から 17 歩、同玉、18 歩、同玉で 2 枚の歩を捨てます。銀の最後の力で 27 銀、同玉とし、28 歩、同玉と打ち捨てます。この局面と 4 手目の局面を比較すると、盤面の配置は同一で、駒台から銀 1 枚、桂 1 枚、歩 4 枚が消去されたことが分かります(下図)。

4 手目 同玉



持駒 銀4桂4歩12

22 手目 同玉



持駒 銀3桂3歩9

左上図からの 18 手の手順

39 銀 17 玉 28 銀 26 玉 38 桂 同玉

39 銀 27 玉 38 銀 16 玉 17 歩 同玉

18 歩 同玉 27 銀 同玉 28 歩 同玉

をあと 3 回繰り返せば、すべての持駒を捨てることができます。全体の手数は

$$4 \text{ 手} + 18 \text{ 手} \times 4 = 76 \text{ 手}$$

になっています。

【短評】

占魚亭

銀の繰り方がポイントですね。楽しかったです。

るかなん

銀のアシストで効率よくバック。

たくぼん

39 銀と引く手が良い手で手が続きました。天竺は玉の利きが制限されているいろいろな面白い趣向が出来そうですね

神無七郎

持駒消去は数あれど、三種の駒、それも標準駒数の異なる持駒を規則的に消去する作品は見たことがありません。解くのは易しいですが、価値は高いと思います。

余談ですがヒントの「4 手+16 手×4=76 手」は、「4 手+18 手×4=76 手」ですよ？

★出題時にヒントとして作者コメントを記載していましたが、上記の通りその内容に誤りがありました。悩まれた方には大変申し訳なく思います。また、ご指摘ありがとうございます。

くるくる 14-2 神無七郎作

天竺協力自玉詰 82手

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

攻方持駒 角2

受方持駒 横

横: 横行 (中将棋)

【解答】

99 角 88 横 同角 同玉 11 角 同玉
91 横 31 角 同王 13 角 同王 91 金
99 角 88 横 同角 同玉 11 角 同玉
81 横 31 角 同王 13 角 同王 81 金
99 角 88 横 同角 同玉 11 角 同玉
71 横 31 角 同王 13 角 同王 71 金
99 角 88 横 同角 同玉 11 角 同玉
61 横 31 角 同王 13 角 同王 61 金
99 角 88 横 同角 同玉 11 角 同玉
51 横 31 角 同王 13 角 同王 51 金
99 角 88 横 同角 同玉 11 角 同玉
41 横 31 角 同王 13 角 同王 41 金
99 角 88 横 同角 同玉 11 角 同玉
31 横 同金 22 と 同金 まで 82 手

【作者のコメント】

フェアリー入門向け作品創作時の副産物。フェアリー駒を使用しているため「入門」向けでなくなりましたが、手順は易しいと思います。飛ではなく横行を使うことで、攻方玉の連続飛びが可能になっています。横行に限らず古将棋の駒と天竺ルールは相性が良いので、お勧めです。

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角2歩横

【解説】

中将棋の横行を使用した天竺協力自玉詰の作品。攻方の王を詰ますためには攻方王の近くに受方の駒を出現させなければいけません。配置を観察すると、受方 92 金が詰みに働くことが予想されます。

盤上には攻方の駒が多く、適当に王手を掛けるとむしろ受方の玉が詰んで失敗します。例えば 12 龍とすれば受方玉は龍の利きになります。1 段目はどのマスにも攻方の駒が利いているので受方玉を詰ましてしまいます。また、22 龍や 41 龍は自玉を王手にさらす禁手で指せません。持駒の角を打つしかありませんが、受方玉を詰まさない打ち方は 88 角と 99 角に限られます。88 角では手が続かないので、初手は 99 角が正解。88 横の合駒に同角、同玉、11 角、同玉と進めます。

6 手目 同玉

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

攻方持駒 横

受方持駒 角2

初形から双方の持駒が入れ替わりました。攻方が横行を手にとすると、91 横と横から王手がで

きます。横行は飛車とは異なり前後には1マスしか進めないため、**91** 横は自殺手になりません。**91** 横に例えば同金とすれば受方の金を動かすことができます。しかし、**91** 横に直ちに同金とすると継続手がありません。一旦 **31** 角合とします。

8手目 31角

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角

逆王手で **13** 王が角の利きになります。同王の開王手に **13** 角合が再度の逆王手の角合。

10手目 13角

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

攻方持駒 角

受方持駒 なし

上図で同王とし、2枚目の角を回収します。そうしてから **91** 金と横行を取れば、初形と比較して受方 **92** 金が **91** に移動した局面になります(下図)。受方金以外の配置や持駒に違いはありません。

12手目 91金

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

攻方持駒 角2

受方持駒 横

これまでの手順を繰り返せば受方金を右側に1マスずつ移動させることができます。手順を振り返ると以下の通りです：

- **99** 角、**88** 横以下の6手で横行を入手する。その際、受方には角2枚が渡る。
- 1段目に横行を打って王手を掛ける。
- 角合を攻方王の斜め飛びで取り、2枚の角を回収する。
- 金で横行を取る。

この手順をあと5回繰り返せば下記の局面に到達します。

72手目 41金

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

攻方持駒 角2

受方持駒 横

ここまで金が近づけばあと一息。**99** 角、**88** 横、同角、同玉、**11** 角、同玉、**31** 横に直ちに同金と取り、**22** と、同金で詰みとなります。

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 角2歩横

詰上図で同龍は、自玉を王手にさらすため指せません。

横行を用いた受方金の呼び出し。横行を入手する際に玉が大きく動く点や、攻方王が斜めに飛んで2回の角合を回収する点に天竺らしさが強く表れています。楽しく上質なくるくる作品でした。

【短評】

占魚亭

受方金を誘導。双方の玉が動く、たのしいサイクル手順。

るかなん

「攻方玉の連続飛び」という大ヒントから 14 香と 92 金の意味を考える。最後まで天竺らしさの詰まった入門作。

たくぼん

連続角打を発見するまではこれはくるくる級ではないぞと思いましたが、発見後はくるくる級でした。完成度の高さはさすがです

【総評】

神無七郎

今回の「くるくる作品展」は「フェアリー入門番外編」でしたね。易しくても「フェアリー入門」の規格に合わない作品の発表場所として「くるくる作品展」はちょうど良いと思います。

るかなん

フェアリー入門別館の味わい。入門とセットで楽しませてもらいました。

★解答ありがとうございました！

四銀図式など結果稿

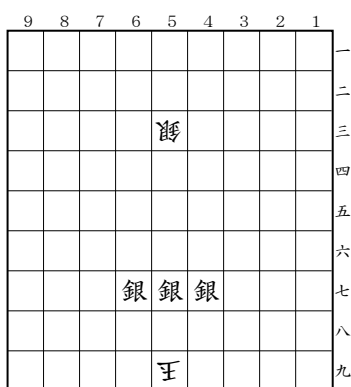
泰永三二郎

四銀図式周辺の未発表作を5題出題したところ、占魚亭、springs、たくぼんの3氏より解答を頂きました。みごとに全員全問正解でした。解答者の皆様ありがとうございます。実はもう少し解答者が多いかと期待しましたが、手数が長めなのが嫌われたのでしょうか。

では早速結果発表と参りましょう。

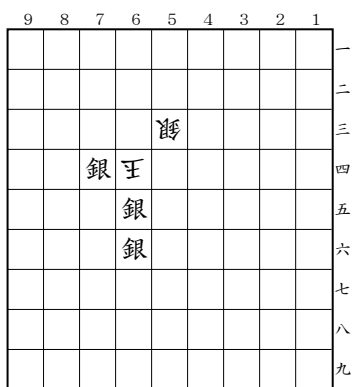
図6

協力詰 15手



持駒 なし

詰手順：48銀、68玉、57銀、77玉、66銀直、67玉、56銀右、76玉、65銀直、85玉、74銀、75玉、66銀、64玉、65銀右迄15手。



持駒 なし

* 四銀図式では、

1. 追い上げて一段目や隅で詰める。攻方は二枚あれば詰む。
2. 中段や入玉型では受方の邪魔駒がないと銀2枚では詰まない（多分）。

1は普通作意手順にはならない。はほぼ余詰順です。ただし、これがあるので、中段玉でも無理矢理上部に追い上げて余詰む危険は常にある。だから手数を伸ばす限界が生じるわけです。経験上7手～11手が完全作としては最も出易く、13手はまあまあ長い、15手以上は長手数という印象があります。

また、手数を伸ばそうと攻方の銀を減らして安易に受方銀を配置すると、質駒として利用される恐れがありかえって逆効果になりがち。

本題は53銀を取らずに逆用する筋です。初形は54銀型の方がバランスが若干良いと思います。

占魚亭／5と同じ詰み型。こちらの方が好みます。

springs／冒頭3手の銀の往復は思いつきやすそうので、図5と図6が手元にあったら私も図5を選ぶと思います。図5は2手目が面白いと思います。

たくぼん／53銀を取りにいかうとしたら手数が足りず。壁にしたら詰上りはこの形が1番に浮かびました。

図5（54銀型）と図6（53銀型）が両方とも完全になったのはささやかな奇跡と思いました。

図6でもう2手かけてもよければ、53銀を取って51とかで詰める順が生じます。

図6は長手数を狙った作ではありませんが四銀図式で手数を伸ばすには、七郎さん発明の方式（91玉型を銀1枚で追い上げて、成れない位置で残り3枚が待ち構える）が効率良さそうです。

図 11

協力詰 19手

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

持駒 なし

詰手順：82 銀生、92 玉、93 銀生、83 玉、
84 銀生、74 玉、75 銀、65 玉、66 銀、56 玉、
57 銀、47 玉、38 銀引、36 玉、47 銀、26 玉、
17 銀、37 玉、38 銀上迄 19 手。

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

持駒 なし

占魚亭／すらすら軽快。考え所は2手目だけかな。

springs／頻出の詰上りとはいえ17銀と立つ手が見えにくかったです。

たくぼん／連れて来方が2つですので考えやすい。詰上りもある形。

追い上げる手順は、3手目に93 銀生とするか81 銀生とするかの2択です。右下の配置によって選択することになります。

この配置のバリエーションで完全作が6通り見つかっています。その内訳は次の通り、

- a) 71 銀と73 銀の入れ替え
- b1) 18 銀、27 銀、49 銀（本図）
- b2) 16 銀、27 銀、39 銀
- b3) 16 銀、27 銀、29 銀

aとbの組合せが $2 \times 3 = 6$ 通りというわけで、bの3通りは詰上がりは微妙に異なっています。そのため収束手順は同じではありません。

残り3枚の配置によっては19手で詰まないものもありますが、中々完全作にするのは大変です。今のところ無防備四銀図式では19手が限界らしい。となれば無防備の条件を外してみたらどうかと考えるのは自然な流れでした。ところが受方の銀を配置すると、それはそれで質駒なので早詰の危険が増大します。

そんな中見つけたのが図12でした。

図 12

協力詰 21手

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

持駒 なし

詰手順：82銀生、92玉、81銀生、83玉、
72銀生、74玉、63銀生、65玉、54銀生、56玉、
45銀、47玉、36銀、38玉、27銀、37玉、
26銀打、28玉、17銀、19玉、28銀打迄21手。

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

持駒 なし

占魚亭／こちらもすらすら軽快。受方29銀が自己ブロック駒なのは明らかなので、詰上がりが見えやすかったです。

springs／最速で2枚の銀を取ることを考えてすんなり解けました。

たくぼん／銀を2枚取って雪隠詰。91～19でこれも一つの趣向。

*今回の出し物の最長手数が最も解き易い作でした。21手の完全作というだけを取り柄かと思っていたら、なるほど91～19もありましたね。

続いて金。

銀と異なり中段での詰み形は限られるなど、銀と金のキャラクタの違いで味わいはかなり異なります。

図 13

協力詰 19手

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

持駒 なし

詰手順：71金、82玉、81金、72玉、82金、61玉、71金！、51玉、41金、52玉、42金、53玉、43金、62玉、72金、51玉、62金、41玉、52金寄迄19手。

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

持駒 なし

占魚亭／金繰り問題。易しいながらも面白かったです。

springs／解が一つしかないことから序盤の一段金は予想できましたが、これが最短という

のは不思議な感じがします。

たくぼん／19手を探すのは結構大変でした。61玉、71金が好手順。

*初手の非効率な71金は見つけやすいところ。ところが折り返した矢先、再度の7手目71金が出現するところが本題のセールスポイントです。作者もここに面白みを感じた次第です。玉の自由な動きを妨げないための金の非効率な動きが協力詰の味。今回出題した5題の中では最も歯ごたえがあったと思います。

*本題は三金図式ですが、もう一枚金が追加配置（逆算）できれば四金図式の最長手数となる。金一枚追加するくらい簡単そうですが、これが難しい。色々やってみましたが、うまくいかない。結局白旗でした。

フェアリー入門で次回は天竺を取り上げるとアナウンスがあったとき、四金図式とか四銀図式でやったらどうかと思いついた。

合駒が出現しないので、攻方は金（または銀）で王手をするしかありません。よって、普通の協力詰でロイヤル駒が金（または銀）の協力詰としても同手順になるはずです。

この試行錯誤の中から生まれたのが次図

図 14

天竺協力詰 17手

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

持駒 なし

詰手順：56金、47玉、46金寄、57玉、47金、67玉、66金、同玉、57金、65玉、66金、64玉、63金、74玉、73金、64玉、55金寄迄17手。

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

持駒 なし

占魚亭／金4枚稼働。ルールを活かした中段での詰上りがいいですね。

springs／53金は不動と決め打ちしてだいぶ苦労しました。53金を動かして詰みの形を作るのが効率いいのですね。

たくぼん／これは玉を金玉としたら天竺はずしても同じなのかな。

＊53金を53銀をに変えた協力詰11手（初見の方は考えてみてください）を以前詰パラに発表しました。その形が頭にあったので、フェアリー入門（天竺）の時に試してみたら、なんと！

本題を天竺ルールで出題するのはインチキみたいな気もしますが、これが詰み形なのは天竺ルールゆえなので、お許しください。中段でこの形で詰むのを知識として持っていないと苦戦するかもしれません。金が斜め下に逃げられないという不自由さが詰上がりの不思議さの源ですが、一方詰め難さも生んでいるわけです。天竺の制限のない普通の協力詰ならば、13手で詰んでしまいます。

本題は占魚亭氏のおっしゃる通り、金が4枚とも動くのも値打ちですね。

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6月30日(月)

上田吉一氏 個展 4

フェアリー作品 2 題

解答宛先: 変寝夢

hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp (■を@に)

※WFP 第 203 号をご覧ください

2025年7月10日(木)

推理将棋第 187 回出題

推理将棋 3 題

解答宛先: TETSU (omochabako@nifty.com)

2025年7月15日(火)

Fairy of the Forest #82

協力詰 3 題

解答宛先: 酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

臨時⑥ 神無太郎の氾濫

フェアリー作品 10 題

解答宛先: 神無太郎

sgr03057@nifty.com

2025年8月15日(金)

第 172 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

作品募集一覧

2025年7月15日(火)

第 29 回フェアリー入門 (Lion)

Lion を使用した易しい協力詰／詰将棋／最善詰／協力自玉詰

投稿先: springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

協力詰・協力自玉詰 解付き

9 手以下の協力詰、協力自玉詰

投稿先: 駒井めい

meikomaivtsume[at]gmail.com

2025年7月15日(火)

第 173 回 WFP 作品展

投稿先: 神無七郎 k7ro.ts@gmail.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

詰将棋全国大会@博多の事前申込がスタートしました。申込締切は 7/13(日)です。本会は参加予定ですが、懇親会は迷っています。

<https://zentsumeren.web.fc2.com/>

springs

Web Fairy Paradise

第 204 号 (2025 年 6 月号)

非売品

令和七年六月廿日発行

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