

Web Fairy Paradise

第206号(2025年8月)

今月のフェアリー詰将棋

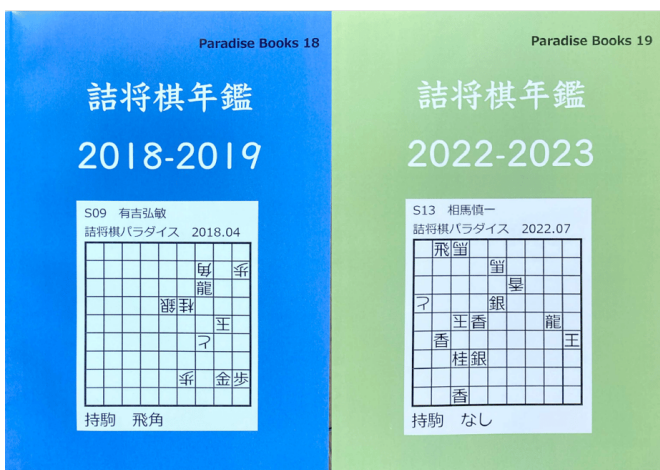
- | | |
|-----------------------|----------|
| ・ 第 173 回 WFP 作品展(再掲) | 神無七郎 |
| ・ 第 174 回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 189 回 | Pontamon |
| ・ 上田吉一氏個展5 | 変寝夢 |
| ・ フェアリー版くるくる作品展15 | springs |

結果発表

- | | |
|-----------------------|----------|
| ・ 第 172 回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 187 回 | Pontamon |
| ・ 第 29 回フェアリー入門(Lion) | springs |
| ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #39 | 駒井めい |

読み物

- | | |
|---------------------|---------|
| ・ 今月の手筋(持駒消費) | 神無七郎 |
| ・ マドラシ超入門 | springs |
| ・ 安南協力詰の修正案 | 神無太郎 |
| ・ 妄想フェアリー詰将棋作品集 | 神無太郎 |
| ・ 第 38 回詰将棋全国大会参加記? | 神無太郎 |
| ・ 第 38 回詰将棋全国大会参加記 | たくぼん |
| ・ フェアリー全国大会開催に向けて | 泉夢実・正隆 |



詰将棋年鑑

今年の詰将棋全国大会でお披露目となった『詰将棋年鑑 2018-2019』と『詰将棋年鑑 2022-2023』がつみき書店さんで購入できるようになっています。現在はお得なセット販売があるのでぜひご覧ください。

<https://kazemidori001.stores.jp/items/68806e8127d5b240ca74e00d>

フェアリー部門の担当は 2018-2019 が高坂研さん、泰永三二郎さん、吉田直嗣さんで、2022-2023 が及川弘典さん、濱田博さん、泉正隆です。

あとがきより

『詰将棋年鑑』は、2年間を区切りとして、そのあいだに発表された詰将棋(フェアリーを含む)の中で一定の基準を満たす作品を選び、その期間の詰将棋を概観できるようなアルバムになることを目的として製作するものである。

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。

朝 焼 へ 高 速 バ ス の 一 直 線 springs

背 中 より 落 つ や 甲 虫 の 重 さ

アスファルト割って晩夏の大樹の根

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173回WFP作品展(再掲) 及び

第174回WFP作品展

担当：神無七郎

複数条件の優先度設定

先月公開された **fmza** で、「禁欲・強欲と距離系（マキシ系・ミニ系）の条件を併用するとき、どちらを優先して適用するか指定できる」という機能が追加されました。

複数のフェアリー条件を併用したとき、どの条件を優先するかで結果が変わることがあります。第122回（WFP143号）でもその問題を取り上げたことがあります。優先度を明示的に指定できるようになったのは喜ばしいことです。

ただし、今回の機能追加はあくまで「禁欲・強欲」と「距離系」の条件に限ったもので、条件全般に適用されてはいません。基本的に複数条件を同時指定した場合の優先度は固定です。例えば「対面」と「マドラシ」を同時指定した場合、「対面マドラシ」（対面が先に適用される）と解釈され、「マドラシ対面」（マドラシが先に適用される）にはなりません。

注意して欲しいのは本誌で紹介されたルール説明と **fmza** の仕様は、必ずしも一致していないということです。具体例として「**Koko**」と「**キルケ**」の組み合わせを取り上げましょう。

これについては **WFP42** 号の「**Köko** について」という小林看空氏による紹介記事で、以下のように述べられています。

さて、**Circe** との組み合わせで(6)b の局面における疑問。

(6)b **Circe Köko**

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

持駒 なし

この局面で **22** 王と桂馬を取ることができるのか？
取った瞬間、**21** 桂が復活して王の周りに駒が存在するので、取れるのではないか？

という疑問が生じますが、この桂は取れないのです。

これを説明しましょう。

Fairy のルールもいろいろあって、**Circe** は駒を取

ったときのルール、**Köko** は着手のルールなので、**Köko** が優先されます。

着手とは、駒を動かすこと、駒を打つことですから。

ルールの優先の順位は、

駒の動きのルール > 着手のルール >

駒を取ったときのルール

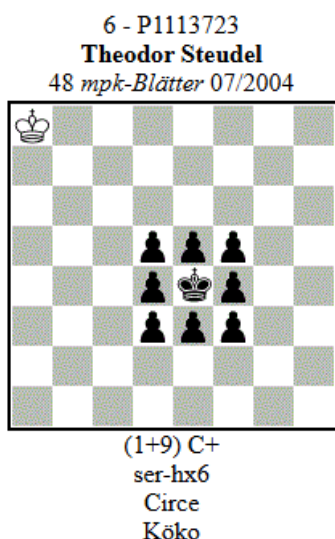
です。

取った瞬間、と書いてしまいましたが、実際は時間差があるわけです。

少し長い引用になりましたが、「**Koko**」と「**キルケ**」を同時指定した場合、「**Koko**」の条件が優先されると、この記事では述べられています。

しかし、筆者はこれを読んで釈然としないものを感じました。これでは「**Koko**」と「**キルケ**」を組み合わせた意味があまり感じられないからです。むしろ、**Circe** 復活後に **Koko** の条件を満たすかどうか評価する方が、複合ルールであることを活かしているように思えます。

本家のチェスプロブレムではどうなっているのでしょうか？ **Chess Problem Database Server** (<http://pdb.dieschwalbe.de/search.jsp>) で調べると、こんな作がありました。



1. d2 2. Kd3 3. Kc2 4. d1=T 5. Tb1 6. Tb7 Kxb7 [+sTa8]x

「**ser-hx6**」は「黒が 6 手連続で駒を動かして白が駒を取る手順を求めよ」というルールです。**Rook** の表記はドイツ式の「**T**」(**Turm** : 塔)で表されています。作意を見ると、**Circe** 復活後の局面で **Koko** の条件を満たすことを前提に作られていることが分かります。

これは一般的な優先度設定なのか、この作品に限った話なのか分かりません。**Popeye** で上記の作品を解析させると作意を検出するので、今はこれが主流

になっているとも考えられます。

なお「Koko」と「キルケ」を同時指定した詰将棋は過去に1作しか発表されておらず、優先度設定は無関係でした。

《参考》「Koko」と「キルケ」の同時指定

小林看空

キルケKoko協力詰 6手(受先)

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

持駒 なし

(Web Fairy Paradise, 2011年12月)

22 香 44 馬 23 玉 24 王 12 玉 22 馬/11 香
まで 6 手

fmza では「Koko」と「キルケ」を同時指定した場合、「キルケ」が優先され「キルケ Koko」となる仕様が採用されています。ただしこれは仮実装で、正しく動かないことがあるので、正式な実装は今月の最新版公開をお待ちください。

もし「Koko」を優先する「Koko キルケ」の解析機能が欲しいという場合は、筆者までご連絡ください。他の条件の組み合わせについても、優先度を可変にして欲しいという要望がありましたらご連絡をお願いします。

ここで話を終わっても良いのですが、今回取り上げた「禁欲・強欲と距離系」の併用例と、「キルケ Koko」の例題をご覧くださいませ。とりあえず作意は伏せますので、考えてみてください。解答と解説は本稿末尾に掲載します。

《例題 1》

双方マキシ-強欲協力詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金歩

《例題 2》

キルケKoko協力詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
						王	龍		六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

さて、今月の WFP 作品展は第 173 回の再掲載分と、第 174 回の新規出題分です。第 174 回も目新しい条件設定の作品や、手ごわい難問を含むので時間を十分に確保して解図に臨んでください。猛暑続きで詰将棋には向かない季節かもしれませんが、頑張りましょう。解けた時の快感が暑さを吹き飛ばしてくれると思います。

〔第 173 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 173 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は駒井めい氏、ikuram78 氏、一乗谷酔象氏、神無太郎氏、占魚亭氏、さつき氏、金子清志氏、上田吉一氏、さんじろう氏の 9 名です。

今回は ikuram78 氏と金子清志氏が本作品展初登場。金子氏は長くフェアリーで活躍されていますし、本誌でも 53 号（2012 年 11 月）で作品を発表されているので、本作品展初登場なのは意外に思われるかもしれません。

今回のラインナップでは「最悪自玉詰」という比較的珍しいルール of 作品が 4 作も登場します。慣れない感覚に戸惑われる方も多いと思いますが、面白いルールですので、ぜひお見逃しなく。長編作品も

多いので、解図に要する時間は多めに見積もった方が良いでしょう。

173-1 は駒井めい氏の最悪自玉詰作品。このルールは初めてという方のために、まずはルールについて簡単に説明します。

「最悪自玉詰」は「攻方はなるべく自玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く相手玉が詰むように応じる」というルールです。定義としては「最善自玉詰」の「詰むよう」と「詰まないよう」という先後の目的を入れ替えた形になります。

別の解釈をすると、「最善詰の詰める側とそれを防ぐ側が反対になっているが、王手義務は依然として攻方にあるルール」と考えることもできます。攻方が王手義務に縛られていることを上手く利用して、受方が攻方玉を詰めるわけです。具体的な例として駒井めい氏ご自身の作品をご覧ください。

駒井めい

最悪自玉詰 8手

4 3 2 1

				五
			王	六
		金		七
				八
		歩	玉	九

持駒 香

(詰将棋メーカー

2023年7月18日)

18 香 17 歩 同香 同玉 18 歩 16 玉

17 歩 同飛成 まで 8 手

(参照：<https://tsumeshogi.com/problems/g5m44mqtn>)

協力自玉詰なら「17 香 同飛成 まで 2 手」ですが、最悪自玉詰では攻方はなるべく詰まないようにするので、初手は 18 香。これに対し、受方は攻方玉を詰めるのに都合の良い歩を合駒として渡します。攻方は歩を取るしかなく、受方は 17 香を同玉と取り、歩を攻方に使わせるよう誘導します。攻方は受方の誘導に乗って 18 歩から 17 歩とするしか王手がなく、17 歩を同飛成と取れば攻方は合駒がなく詰み。初形で持駒が歩なら「17 歩 同飛成 まで 2 手」だったので、6 手掛けてそれを実現したことになります。

一般的に最悪自玉詰では、受方が攻方の自由度を狭めた方が「詰」に誘導しやすいので、攻方の着手を狭める受方の着手を優先すると解きやすいでしょう。

173-1 では盤上に攻方玉を詰められそうな駒がありません。受先の初手を利用して適切な駒を適切な場所に置いてください。

173-2 は ikuram78 氏の Isardam 協力詰。この作品の Isardam は「タイプ A」であり、玉取りよりも「同種の相手駒の利きに入る手を禁じる」という Isardam 特有の禁則が優先されます。初形で受方玉に龍の王手が掛かっているように見えますが、龍で玉を取ると攻方 86 角が受方 31 角の利きに入る禁則なので、53 龍の王手は無効になっています。

本局を解くにあたってもう一つ頭に入れておいて欲しいのは「玉取り」と「行き所のない駒」の優先度設定です。「玉取り」が「行き所のない駒」の禁則より優先する場合、これを「無行駒王取有効」と呼び、本作品展ではこれを省略時解釈とします。一方、「玉取り」より「行き所のない駒」の禁則を優先する場合、これを「無行駒王取無効」と呼び、本作品展ではその旨を明示して出題します。

Isardam で「無行駒王取無効」のルール設定を採用した作品としては以下の例が挙げられます。

小林看空

Isardam ばか自殺詰 64 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※無行駒王取無効

(Online Fairy Mate, 1996 年 3 月 24 日)

36 歩 34 玉 35 歩 33 玉 34 歩 23 玉
 33 歩成 24 玉 34 と 25 玉 35 と 26 玉
 36 と 27 玉 37 と 28 玉 29 歩 27 歩
 同と 38 玉 28 と 47 玉 38 と 36 玉
 47 と 27 玉 28 歩 26 歩 37 と 28 玉
 27 と 29 玉 28 と 39 玉 29 と 48 玉
 39 と 37 玉 48 と 27 歩成 38 歩 36 玉
 47 と 26 と 37 歩 35 玉 46 と 25 と
 36 歩 34 玉 45 と 24 と 35 歩 33 玉
 44 と 23 と 34 歩 32 玉 43 と 22 と
 33 歩生 31 玉 32 歩生 21 と まで 64 手

(詰上り)

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

持駒 なし

上図は「無行駒王取無効」という前提で作られています。従って最終手に対し「31 歩生」は不可。「31 歩成」も **Isardam** の禁則なので、これで詰みというわけです。

これに対し **173-2** は「無行駒王取有効」であり、玉を取れば、その結果「行き所のない駒」となっても構いません。ルールに関する説明が長くなってしまいましたが、作品の狙い自体とはあまり関係がないので、難しく考え過ぎないようお願いします。

173-3 及び **173-4** は一乗谷酔象氏の長編推理将棋。「連続駒取～連続駒打」をテーマとした作品です。本作品展の古参解答者なら題名に覚えのある方もいるでしょう。**WFP57-12** 「明日があるさ」(一乗谷酔象氏作、推理将棋 70 手) の続編です。**WFP57-12** は「17 連続駒取～17 連続駒打」がテーマでしたが、今回の 2 作は更にそれを拡張し、「19 連続駒取～19 連続駒打」と「20 連続駒取～20 連続駒打」の手順を求める作品となっています。各題には多数の条件が付いていますが、基本条件は 1)～3) であり、残りは手順を限定するための条件なので、条件 1)～3) を満たす解答を(準)正解、全条件を満たす解答を完全正解とし、完全正解には+1 の加点をします。**173-3** については以下のヒントを参考にしてください (これは **173-4** のヒントも兼ねています)。

ヒント : 19 枚 + 後手陣の玉を除くすべての駒

173-5 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。持駒が桂だけだと頼りないので、持駒を補充したいところですね。手数が比較的長いので、以下のヒントをご活用ください。

ヒント : 攻方玉の最終位置は 54

173-6 は占魚亭氏の点鏡作品。通常の点鏡ではなく「5 五将棋」の点鏡です。「5 五将棋」は本作品展では初登場ですが、成れるのが相手陣最奥であることと、使用駒が「玉飛角金銀歩」各 2 枚であることを覚えておけば充分です。通常の点鏡ルールで「55 に関して」と書いてある所は「33 に関して」に読み替えてください。今後変則盤で点鏡を扱うときも同様に、「55」を「盤の中央」に読み替えたいと思いま

す。本局では受方の持駒は「(5五将棋としての)残り全部」ですが、5五将棋の標準駒数を覚えなくても解けるよう、受方持駒を表示しています。本局を解けば、狭い盤の点鏡と広い盤の点鏡は、かなり感触が異なると感じられるでしょう。

173-7 は、さつき氏の協力自玉詰。複数のフェアリー駒が使われている上、不滅駒や成れない駒の設定もあり、難しそうに見えますが、よく見ると攻方で動かせるのは飛のみ。受方の駒で攻方の持駒になる可能性があるのは角のみ。受方玉が動ける場所も限られています。**Rose** (薔) の利きを把握し、最初の1サイクルを看破すれば、きっと解けるでしょう。

173-8~173-10 は金子清志氏の最悪自玉詰。**173-1** と同時発表となったのは偶然だと思いますが、このように比較的マイナーだったルールが同時期に脚光を浴びるというのは不思議ですね。氏からは4作の最悪自玉詰作品を投稿していただいたのですが、出題数の関係で1作だけ次回の出題とさせていただきます。今回の3作の中では**173-10** が一番難しいと思うので、変化・紛れをしっかりと読んで、変別解・紛別解に陥らないよう注意してください。

173-11 は上田吉一氏の協力自玉詰。2種のホッパー系フェアリー駒が使われていることと、持駒に桂が21枚もあるのが目を惹きますね。受方玉は**31・32・41・42**の小さな檻から出られないので周囲の駒を入れ替えて詰ますしかありません。まずは詰上りの形をしっかりと想定し、そこに辿り着くための道筋を見つけてください。

173-12 は、さんじろう氏の天竺協力自玉詰。「あれ？ ネコネコじゃないの？」と思われる方もいるかもしれませんが、確かに「天竺」です。攻方玉が二段目にいるので、非常に詰ましにくい形のはずですが、天竺の性能変化を上手に使えば、こんな玉でも捕まります。詰上りの駒種にもご注目を。

〔第174回作品展各題への補足説明〕

第174回の出題は全12題(ツインもあるので実質13題)。今回登場する作者は金子清志氏、駒井めい氏、占魚亭氏、神無太郎氏、**springs**氏、上田吉一氏、るかなん氏、さんじろう氏、たくぼん氏、さつき氏の10名です。

今回は「**All-in-Shogi** (タイプB)」という、殆どの方にとって初めて見るルールの作品が登場します。ルール説明と例題をよく読んで解図に臨んでください。かなり難しい作品もあるので、易しそうな作品や自分好みの作品を選ぶのがお勧めですが、全問正解を目指す場合は解図に必要な時間を多めに見積もった方が良いでしょう。皆さんの果敢な挑戦と健闘を期待します。

174-1 は金子清志氏の最悪自玉詰作品。4作まとめ

て投稿していただいたうち、3 作を前回出題しましたが、本局は総出題数の関係で今回の登場となりました。4 作の中で最も難しいと思われる作品ですので、変化・紛れをしっかりと読み切ってください。

174-2 は駒井めい氏の作品。**K-Take&Make** は玉を取るときも **Take&Make** の動きが要請されるルールです。つまり玉を取った後の行き先がない王手は無効となります。本局では玉が桂の性能になっている（佳と表記）ので、例えば **22** 佳に王手を掛けるには、**22** 佳を取った駒が **14** か **34** に動ける必要があります。本局には「利き二歩無効」の指示があるので、玉を取ると二歩になるような王手はできません。従来、「利き二歩有効／無効」は性能変化ルールで考慮すべき事項とされて来ましたが、本局はそれ以外のルールでも、「利き二歩有効／無効」の概念を考慮すべき場合があることを示すものです。ある意味「教科書を書き変える」必要のある作品と言えるかもしれません。なお、本局は協力系ルールでないことに注意してください。

174-3 は占魚亭氏の点鏡作品。攻方持駒には **Grasshopper** (G) があるので、通常の点鏡とは少し違った味わいの手順が出てきます。なお、受方持駒は標準駒の「残り全部」であり、受方持駒に G はありません。本作品展で受方持駒の記載を省略したときは、標準駒の残り全部が受方持駒であることを意味し、フェアリー駒は初形で明記されたものしか存在しないことを改めて表明しておきます。

174-4 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。このシリーズを見てきた方なら冒頭 5 手までは第一感で指せると思います。このシリーズの作品としては易しい部類に入りますが、念のためヒントを出しておきます。

ヒント： 攻方玉の最終位置は 18

174-5 は **springs** 氏の協力自玉スタイルメイト。単玉なので「協力自玉スタイルメイト」は「攻方が指せる合法手をない状態にする」という意味になります。攻方の **Lion** (鬣) は不滅駒に設定されているので、これを捨てることはできません。盤上に残したまま、動きだけを止める必要があります。また、受方玉の性能は飛になっており、**Pyramid** (◆) と石 (●) で囲まれた枠から出ることはできません。◆と●はどちらも不透過・不可侵の地点を表しますが、◆と●はホッパー系の駒の跳躍台になるかどうか違います。初形では **16** 鬣が、**12**◆や **52**◆を跳躍台にして **11** や **61** に跳ぶことができるので、桂を捨てただけではスタイルメイトを達成することはできません。どうやったら鬣のジャンプを防ぐことができるのでしょうか？ かなり難解だと思いますが敢えてヒントは出しません。ぜひ自力で謎を解いてください。

174-6～**174-8** は上田吉一氏の協力自玉詰。本作品

展で発表された氏の作品をご覧になってきた方にとって解図は困難ではないと思います。多くの解答が集まることを期待しています。

174-9 は、るかなん氏の作品。**All-in-Shogi** と中立駒という「似た者同士」を併用した何とも不思議な作品です。出題図はツインになっており、**a)**と **b)**の違いは **91** 角が成っているかどうかだけです。

さて、本局の **All-in-Shogi** には「タイプ B」という怪しげなキーワードが付いています。これは **All-In-Chess** の「**Type II**」とは無関係です。**All-in-Shogi** を中立駒と組み合わせて使う場合に限って適用される独自条件と思ってください。

通常の **All-in-Shogi** では中立駒を「現手番側の駒として動かせる駒」として扱います。

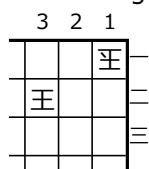
一方「**All-in-Shogi** (タイプ B)」では中立駒を「どちらの手番側の駒としても動かせる駒」として扱います。

相手駒を動かさないルールだと、この区別は意味を持ちませんが、**All-in-Shogi** ではこの 2 つは別ルールになります。

簡単な例をご覧いただきましょう。(相手の駒を動かす手を **v** で表記)

〔例 1〕

All-in-Shogi (タイプ B) 協力詰 3手



攻方持駒 なし

受方持駒 n香

※香:中立香

12vn 香 同玉 **19vn** 香 まで 3 手

通常の **All-in-Shogi** なら上図は「**19vn** 香 まで 1 手」で詰みます。通常駒だと相手の駒台の駒を打っても王手になりませんが、中立駒なら相手の駒を打っても王手を掛けることができます。また中立香を九段目に打ったので、受方はこの中立香を動かさせません。受方の手番では中立駒はあくまで受方の駒として振る舞います。

しかし **All-in-Shogi** (タイプ B) だと「**19vn** 香」に対して「**13vn** 香成」とする受けがあります。中立駒を相手番側（この場合は攻方）の駒として動かせるからです。

そこで、「**12vn** 香 同玉」の 2 手を挟み（受方の駒で取ったので中立香は受方の駒台に載ることに注意）、相手の駒台から中立香を持ってきて改めて「**19vn** 香」と遠打すれば、**All-in-Shogi** (タイプ B) でも詰みます。「**13vn** 香成」では王手を解除できな

いからです。

All-in-Shogi と All-in-Shogi (タイプ B) の違い、お分かりいただけましたでしょうか？

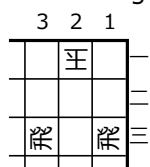
なお、All-in-Shogi (タイプ B) では中立駒を現手番側の駒とみなしたときと、相手番側の駒とみなした時の着手が異なり、しかも同一局面になる場合があります。第 173 回 WFP 作品展の前口上で述べた「異着手同一局面」です。

このような場合は、「異着手同一局面」の標準的な扱いに従い、動かす駒と動かした後の局面が同じなら、異なる着手を同一視します。

以下の例図をご覧ください。

〔例 2〕

All-in-Shogi (タイプB) 協力詰 3手



持駒 なし

※飛:中立飛

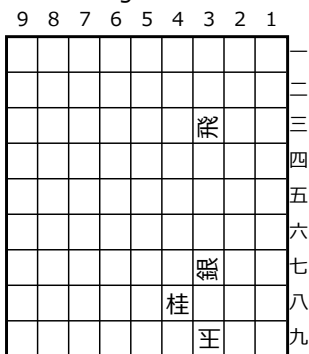
31n 飛生 22 玉 11v 玉 まで 3 手

初手は「31n 飛生」と「31vn 飛」の 2 つがありますが、どちらも同じ局面になるので、この 2 つを同一視します。上の棋譜では現手番側の駒として動かす手のみを記しています。「生」の付く手と付かない手を同一視するのは違和感があるかもしれませんが、駒の動き自体は完全に同じ（移動元も移動先も駒が裏返らなかったことも同じ）と考えれば、そんなに変ではないと思います。

念のために書いておきますが、「異着手同一局面」の同一視は単一の着手にのみ適用され、「手順」には適用されません。また、中立駒同士の駒取りに関しても重要な性質があります。以下の図をご覧ください。

〔例 3〕

All-in-Shogi (タイプB) 協力詰 3手



持駒 飛

※33飛:中立飛、37銀:中立銀
上記2枚以外は通常駒

37vn 飛成 38n 銀 49 飛 まで 3 手

37n 飛成 38vn 銀 49 飛 まで 3 手

この例では「37vn 飛成 38n 銀」と「37n 飛成 38vn 銀」が同一局面に合流しますが、初手を指した時点で中立銀がどちらの駒台に載るかが異なるため、局面の相違が生じ、余詰となります。中立駒で中立駒を取った時、All-in-Shogi（タイプ B）では「どちらの手番側の駒として動いたかに従って、どちらの駒台に載るかが決まる」ことにも注意してください。

以上、初めての出題となるルールのため説明が長くなりました。もしルールに関する疑義がある場合は、担当までお問い合わせください。

174-10 は、さんじろう氏の天竺協力自玉詰。前回の **173-12** と同じルールでの登場です。念のためヒントを付けておきましょう。強力なヒントなので、苦戦した場合のみお読みください。

ヒント： 攻方玉の最終位置は 97

174-11 は、たくぼん氏の協力自玉詰。氏が本作品展に短編で登場するのは割と珍しいですね。「取禁」条件が付いているので、駒取りの出でこない詰手順を求めてください。Queen (Q) の華麗な活躍を堪能できると思います。

174-12 は、さつき氏の衝立推理。衝立推理は衝立将棋の片方の手番だけの棋譜を見て、全手順を復元せよというルールです。衝立将棋のルールに慣れていれば、推理将棋よりとっつきやすいかもしれません。本作品展では **WFP159-10** 及び **WFP162-5** でこのルールの作品が登場しています（いずれも作者はさつき氏）ので、初めての方は目を通しておくことをお勧めします。棋譜を見ると先手玉が **28** で詰まされており、これが解図の大きなヒントになると思います。

解答要項

第 **173** 回分解答締切：2025 年 9 月 15 日（月）

第 **174** 回分解答締切：2025 年 10 月 15 日（水）

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ **k7ro.ts@gmail.com** へ。

メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてくだ

さい。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【最悪】

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。

【自玉(詰)】

攻方を詰（または達成すべき状態）にする。

(補足)

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

【詰】

王手が掛かってい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。

【受先】

受方から指し始める。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

- ・玉を取るとき敵駒の利きに入るかどうかを問わない場合は、「タイプB」。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 Isardam 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422)

【協力】

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。

【推理将棋】

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

【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
- ・**変則盤の場合は「55」を「盤の中央」に置き替える。「盤の中央」は明確に定義される必要がある**

→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)。

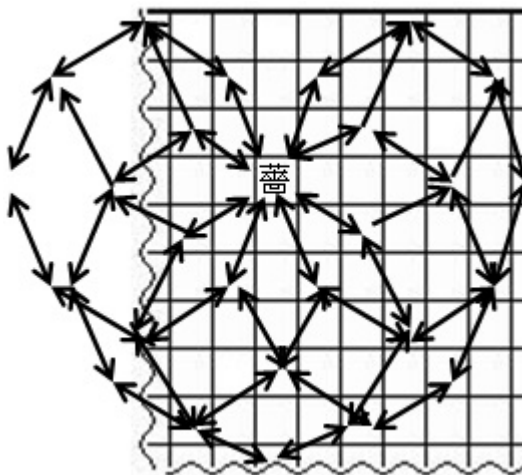
【5 五将棋】

盤面は縦横 5 マス。自陣・敵陣は最終 1 列。使用駒は玉飛角金銀歩各 2 枚。

【Rose】(薔)

フェアリーチェスの Rose。

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

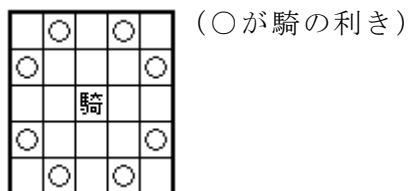


(補足)

- ・一周できる場合は元のマスに戻る。
(事実上パスができる)

【Knight】(騎)

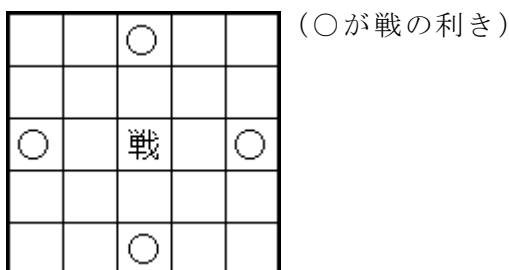
チェスの Knight。八方桂。



【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。

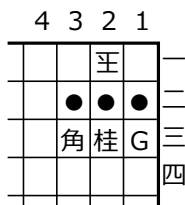
縦横2マス跳んだ位置に利く駒。



【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



例えば左図で、

11G や 31G は不可。

22 角や 11 角は不可。

11 桂成や 31 桂成は可。

持駒 なし

G:Grasshopper

(補足)

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

【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)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

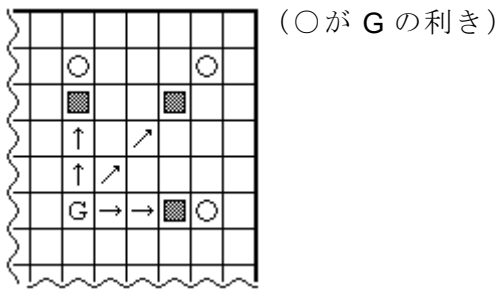
(補足)

- ・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。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある

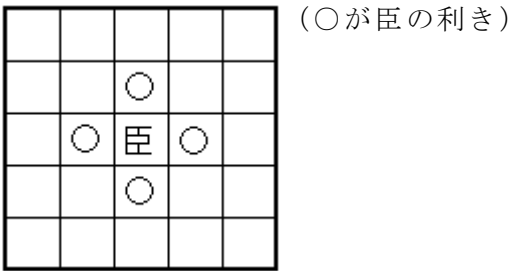
駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。
そこに敵の駒があれば取れる。



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

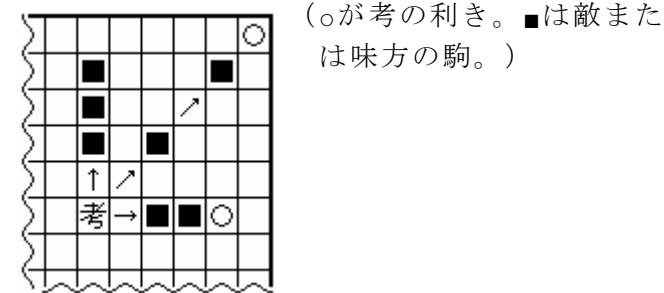
【Wazir, Vizir】(臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。



【Kangaroo】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。
クィーンの利きの方向にある駒を2つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が空いていても良い。



【塔、Pyramid】(◆)

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

4	3	2	1	
			王	一
	◆	◆	◆	二
	角	桂	G	三
				四

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

持駒 なし
G: Grasshopper

【天竺】

玉（王）の利きが王手をした駒の利きになる。

【K-Take&Make】

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

（補足）

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

→初出：第 151 回 WFP 作品展（WFP178 号）

【利き二歩無効】

玉を取ったとき二歩になる王手を無効とする。

【駒詰】

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

（補足）

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

【詰将棋】

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

（補足）

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・詰める対象が攻方玉の場合「自玉詰」と表記する
- ・本作品展で「詰将棋」として出題する場合、「攻方任意・受方最長」以外に考慮すべき要素があれば、それを明示して出題する。無駄合概念の適用有無、同手数駒余り変化を劣位変化扱いする規則、慣習的に「キズ」扱いされる余詰についても明記する。
- ・「攻方任意・受方最長」なので、長手数の余詰があれば不完全作となる
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

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

【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。

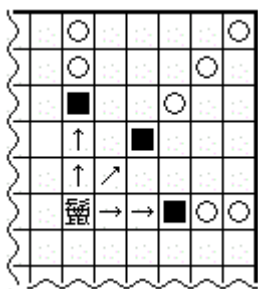
(補足)

- ・「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。

【Lion】（鬣）

フェアリーチェスの Lion。

クィーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳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。



(○が鬣の利き。

■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【中立駒】（「𪚩」あるいは「n 駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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

なっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【All-in-Shogi】

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

(補足)

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

→参照：WFP122 号「All-In-Shogi の紹介」

【All-in-Shogi(タイプ B)】

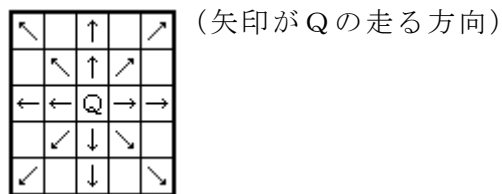
中立駒を「どちらの手番側の駒としても動かせる駒」として扱う All-in-Shogi。

(補足)

- ・中立駒を中立駒で取ったとき、どちらの手番の駒として動かしたかに従い、取られた中立駒は動かした手番側の持駒となる

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

(補足)

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

【衝立推理】

衝立将棋において片方の手番に与えられる情報のみを手掛かりに一局の全ての指し手を復元する。

(補足)

指し直しの回数上限は出題時に与えられる。(指定がない場合は上限なし。)

手順が一意に決まる場合に作品が完全作となる。

【与えられる情報】

- 1a. 相手の駒を取った (取った駒が渡される)
- 1b. 自分の駒が取られた (盤上から取られた駒がなくなる)
- 2a. 王手をかけた
- 2b. 王手をかけられた

3a.指し手が不成立

4a.詰めた

4b.詰められた

〔不成立となる着手〕

(1) 王手が掛かっているが解消できない手。

(2) 自分の王を王手にさらす手。

(3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。

(4) 相手の駒を飛び越える手。

(5) 打歩詰。

〔棋譜表記用の記号〕

表記	意味
(－)	無反応
(XY)	XY の位置の駒が取られた※ ¹
×	着手不成立
+	王手※ ²
;駒	指手によって「駒」を入手した
++	詰み

※¹ XY の XY が直前の着手と同じ場合は (同) という表記を使うこともある。

※² 衝立将棋では王手に + の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、攻方の + は省略する。詰を意味する ++ も通常は省略。逆王手の + は省略しない。

→参照：WFP187 号「衝立推理の紹介」

<第 173 回>解答締切:2025 年 9 月 15 日(月)

■ 173-1 駒井めい氏作

最悪白玉詰(受先) 23手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 173-2 ikuram78 氏作

Isardam協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

弓	隼	弓			早	馬			一
			王	糸					二
	王			龍					三
	歩								四
	香								五
	角								六
									七
									八
									九

攻方持駒 香2

受方持駒 歩



推理将棋「明日があるさ 2 79手」

「駒をぼろぼろ取られた後ぺたぺた打たれて 79 手で詰まされて負けちゃった」

「何枚ぐらい駒を取られたの？」

「連続王手で 19 枚も取られたよ」

「そんなに駒を取られても未だ投げずに粘ったのかい？」

「そうなんだ。王手で取られる駒がなくなった後、今度は 19 回続けて持駒を打つ連続王手をかけられた。詰まされたとき先手陣の 7～9 段目は初形と同じ配置だった。大駒連打、桂連打、歩連打、銀連打の順に次々に持駒を打たれたり、同一地点に金を 2 回打たれたり、やりたい放題好きなように攻められた。55 の都玉を 54 に引く手を 2 回指したのがささやかな抵抗だった。2 手目 74 歩の作戦が拙かったかな」
「残念な一局だったね。でも、全駒を免れたのがせめてもの救いだ。明日があるさ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- 1) 79 手で詰んだ
- 2) 先手は 19 連続で「駒を取る王手」をかけた後、19 連続で「駒を打つ王手」をかけた
- 3) 終図の 7～9 段目は初形と同じ配置だった
- 4) 大駒連打、桂連打、歩連打、銀連打の順に連打を続けた(歩の連打数は不問)
- 5) 同一地点に 2 回金を打った
- 6) 55 玉を 54 に引く手を 2 回指した
- 7) 2 手目は 74 歩と指した



推理将棋「明日があるさ 3 84手」

「駒をぼろぼろ取られた後ぺたぺた打たれて 84 手で 55 玉が詰まされて負けちゃった」

「今度は全駒を食らったのかい？」

「そうなんだ。連続王手で 20 枚も取られたよ。その後、今度は 20 枚の持駒を続けて打つ連続王手をかけられ、最終手の駒種は初手と同じだった。終局図には成駒がなく盤面駒数 26 枚で後手陣 1 ～ 3 段目は初形と同じ配置だった」

「全駒から盛り返してかなり駒を取り返したんだね」

「銀 2 枚、金 2 枚、歩 5 枚、香 2 枚の順に駒の種類を替えながら持駒を次々に連打されて好きなように攻められたよ。3 手目歩突きの序盤が拙かったのか、45 地点への手が 1 回だけだったのはどうだったのか」

「今回は残念だったけど次はがんばろうぜ。明日があるさ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- 1) 84 手目に 55 玉が詰んだ
- 2) 後手は 20 連続で「駒を取る王手」をかけた後、20 連続で「駒を打つ王手」をかけた
- 3) 終図では、盤面成駒なしの駒数 26 枚で、1 ～ 3 段目が初形と同じ配置だった
- 4) 初手と最終手は同種の駒で、3 手目は歩を突いた
- 5) 45 地点への手を 1 回だけ指した
- 6) 銀 2 枚、金 2 枚、歩 5 枚、香 2 枚の順に駒種ごとの連打を続けた



■ 173-5 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						王			三
			王						四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

■ 173-6 占魚亭氏作

5五将棋

点鏡協力自玉詰（受先） 7手

5 4 3 2 1

					一
					二
		王			三
					四
		王			五

攻方持駒 歩

受方持駒 飛2角2金2銀2歩

■ 173-7 さつき氏作

協力自玉詰 192手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		薔	皇	皇	皇			王	一
		皇				獺	●		二
		薔		薔				薔	三
							●	皇	四
				薔	騎	飛	●		五
									六
								王	七
								戦	八
						●	戦		九

攻方持駒 なし

受方持駒 角

※薔:Rose、騎:不滅Knight、

戦:不滅Dabbaba、

飛:成れない不滅駒

銀香:不滅駒

●:着手・通過不可

■ 173-8 金子清志氏作

最悪白玉詰(受先) 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 173-9 金子清志氏作

最悪白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

■ 173-10 金子清志氏作

最悪白玉詰 30手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香4

■ 173-11 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 104手

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

攻方持駒 桂21
受方持駒 なし
※ G:Grasshopper、臣:Wazir、
考:Kangaroo、銀:不滅銀、
◆:Pyramid

■ 173-12 さんじろう氏作

天竺協力自玉詰 10手

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

持駒 角銀

以上



<第 174 回>解答締切:2025 年 10 月 15 日(水)

■ 174-1 金子清志氏作

最悪白玉詰 34手

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

持駒 飛香

■ 174-2 駒井めい氏作

K-Take&Make詰 (利き二歩無効) 3手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※佳:桂王 (成 ると成桂王)

■ 174-3 占魚亭氏作

点鏡協力白玉詰 6手

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

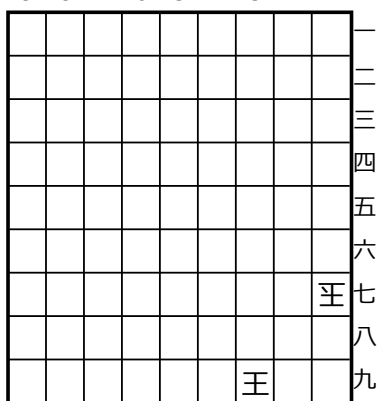
持駒 銀G

※G:Grasshopper

■ 174-4 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

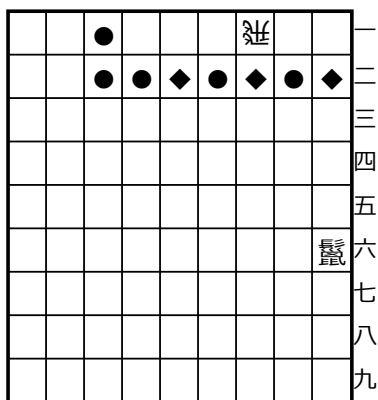


持駒 香

■ 174-5 springs 氏作

マキシ協力白玉スタイルメイト 40手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 桂5

受方持駒 なし

※鬘:不滅Lion, 飛:飛王

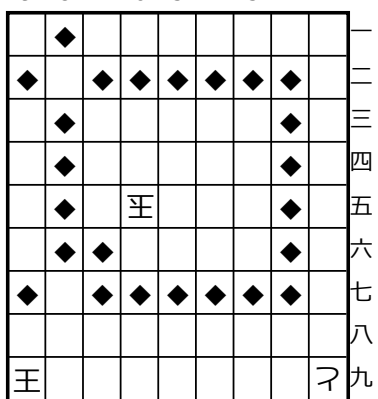
◆:Pyramid (ホッパーの跳躍台になる)

●:石 (ホッパーの跳躍台にならない)

■ 174-6 上田吉一氏作

協力白玉詰 376手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 香2

受方持駒 香

※◆:Pyramid

■ 174-7 上田吉一氏作

協力自玉詰 84手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※騎:Knight

■ 174-8 上田吉一氏作

協力自玉詰 104手

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

攻方持駒 歩
受方持駒 飛歩



■ 174-9 るかなん氏作

a) All-in-Shogi (タイプB) 協力詰 3手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※香:中立香 (成ると中立成香)

b) All-in-Shogi (タイプB) 協力詰 3手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※香:中立香 (成ると中立成香)

■ 174-10 さんじろう氏作

天竺協力自玉詰 10手

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

持駒 飛角

■ 174-11 たくぼん氏作

取禁協力白玉詰 10手

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

持駒 Q
※Q:Queen

■ 174-12 さつき氏作

衝立推理 32 手（指し直し上限：双方 8 回）

76 歩（一） 66 角（一） 93 角生（一）
75 歩（87） 88 飛（一） 82 歩×86 飛（一）
66 飛（同） 同歩；角（一） 84 角打（同）
同角成；飛（一） 58 玉（57+） 59 玉（66）
36 歩（一） 48 玉（36） 38 玉（一）
28 玉（++）

以上



《例題 1 解答・解説》

双方マキシ-強欲協力詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金歩

12 と 同玉 23 と 同玉 34 と 同玉
 45 と 同玉 56 と 同玉 67 と 同玉
 78 と 同玉 88 と 67 玉 77 と 56 玉
 66 と 45 玉 55 と 34 玉 44 と 23 玉
 33 と 12 玉 22 と 同玉 23 歩 11 玉
 22 金 まで 31 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

☆斜めに動いて王手ができる、持駒を打つことができないので、盤上のと金を一掃します。「強欲」の条件がないと 4 手目 21 玉以下早詰。「強欲双方マキシ」にしてしまうと、強欲条件により 16 手目「同玉」が優先され不詰となります。

《例題 2 解答・解説》

キルケKoko協力詰 21手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

25 龍 同馬/28 飛 26 飛 35 玉 36 飛 24 玉
 33 飛成 14 玉 34 龍 24 馬 25 龍 23 玉
 24 龍/22 角 32 玉 33 龍 21 玉 31 龍 12 玉
 11 龍 同角/28 飛 21 飛成 まで 21 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

☆**Koko** で合駒制限すると盤上の駒を増やせず、駒を取ることが困難になります。本例ではキルケの復活位置まで近付けて、13 手目によりやく馬を取ることができます。

なお、この図を「**Koko** キルケ」として出題する場合、13 手目が王手と認定できるかどうか問題となります。**Koko** の着手後、キルケ適用前に王手判定をすると、王手が無効となるからです。攻方王手義務のないチェスプロブレムでは問題にならない事項ですが、これを詰将棋に適用する場合は、王手判定のタイミングも明確にする必要があります。「**Koko** キルケ」においても、キルケ適用後に王手判定をするなら、例図の手順がそのまま成り立ちます。

「第 63 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 63 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。
今回のお題は「両応手（多重応手）」です。

通常「両王手（多重王手）」に対して、王手を掛けられた側は、玉を逃がすしか応手がありません。しかし、フェアリーでは玉を逃げない受けが可能な場合があります。これを「両応手（多重応手）」と呼称し、今回の「氾濫」では「両応手（多重応手）」を含む作品を募ります。

以下に具体的な例を挙げます。

〔例 1〕フェアリー駒による両応手

詰将棋 3手

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

持駒 なし

※蝗:Locust

22 桂右成 同-12 蝗 22 桂成 まで 3 手

Locust は駒取り地点と移動先が異なる駒なので、その性質を利用して「駒取り＋合駒」で両王手を防ぎます。フェアリー駒以外でも、一手で「駒取り＋移動」が可能なルール（例：アンチキルケ）で、同様な両応手を実現できます。

〔例 2〕性能変化を利用した両応手

マドラシ詰 3手

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

持駒 桂

29 飛 38 桂成 26 桂 まで 3 手

2 手目にマドラシの「石化」を利用し、両王手している攻方の飛角を、受方の飛角を使って同時に無効

化します。性能変化以外でも、王手の有効／無効を切り替えられるルールなら、王手駒の同時無効化による両応手が可能です。

〔例 3〕 単騎両王手に対する両応手

詰将棋 3手

4	3	2	1	
	と	我	皇	一
		糸	王	二
			糸	三
	逆			四

持駒 鷲2

※鷲:Eagle

(Web Fairy Paradise 201,2025 年 3 月,
フェアリー手筋カード 38-1「単騎両王手」)

43 鷲 33 桂 21 鷲 まで 3 手

上は単騎両王手に対して両応手する特殊な例です。初手 43 鷲は 21 桂及び 13 歩を跳躍台とした単騎両王手ですが、2 手目 33 桂の両応手でどちらも受かります。駒 1 枚の両王手である「単騎両王手」は「両応手」も容易なのです。最終手 21 鷲は 11 香及び 22 歩を跳躍台とした単騎両王手ですが、これには受けがありません。

このように、今回は「両応手（多重応手）」を含む作品を募集します。ルールは指定しませんが、ポピュラーなルールや、詰パラで既出のルールを優先したいと思います。

また 1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。こちらはお題とは無関係ですが、「両応手」と対比させる意味で「両王手」を主題とした作品があれば、それを優先したいと思います。

作品要件	両応手（多重応手）を含む作品
募集締切	2025 年 10 月 21 日（火）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は 10 月 25 日までに通知します。

以上

第172回WFP作品展の結果を報告します。第172回の出題は全10題。解答者数8名。全題正解者2名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第172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	10	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
荻原和彦	ー	○	ー	○	○	○	○	○	○	○	8
るかなん	ー	○	ー	ー	○	○	○	○	○	○	7
さつき	ー	○	ー	ー	○	○	○	○	○	○	7
一乗谷酔象	ー	○	ー	ー	○	○	○	○	○	○	7
変寝夢	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	○	○	6
springs	ー	○	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	2

今回は投稿者数が少なく、第170回と同様、後半が上田吉一氏の個展となりました。期待通り多くの解答が寄せられ、担当としても有難い限りです。今月の最難問は**172-1**。たくぼん氏がこれを正解し、実質解答者ゼロを免れました。そのたくぼん氏と占魚亭氏が全問正解を達成。猛暑に負けない解図力に脱帽です。

■ 172-1 占魚亭氏作（正解2名）※実質1名！

全Andernach協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2

※■:Imitator

【ルール】

・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。

・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。

・Imitator (■またはI)

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

(補足)

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

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

【解答】

17 金 82 角 23 龍転[I72] 91 角転[I81]

37 角生転[I27] 34 龍転[I38] 27 金打 まで 7 手
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2021 年 7 月完成。

龍と角の転が 2 回入り、作品といえるものになったでしょうか。

【解説】

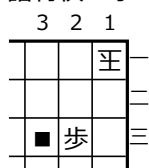
全 Andernach は「打」以外の着手で、動いた駒の所属が変わるルール。同系統の Andernach や Anti-Andernach より詰みにくいルールです。盤上の攻方

駒を動かしても、受方駒になってしまうので王手になりませんが、持駒には金が2枚あるので、これに期待しましょう。

もし盤上に **Imitator** がなければ金を並べるだけの3手詰ですが、実際は **Imitator** があるので話は簡単ではありません。初手金打は必須なので、2枚目の金を温存し、**Imitator** を使っても受からない形にしてから、最後に金を使う詰手順を目指しましょう。

とはいえ、初手の金の打ち場所や、2手目の応手の組み合わせは膨大で、解図は極めて困難だったと思います。出題時にヒントとして『二種類の大駒の「転」が現れます』と書いたのは、2手目の駒種を角に絞り込むためのもの。角を使って **Imitator** を38に運び、27金打でトドメを指すのが、2手目角打の狙いです。「壁駒を打ちたいその場所を、攻方駒が埋めているので壁駒を打つ受けがない」というのは **Imitator** があるときの詰手筋の一つであり、原理としては次の図と同じです。

詰将棋 1手



持駒 金

※■:Imitator

22金 まで 1手

さて、**Imitator** を38に送り込むとして、どうやってそれを実現すれば良いでしょう？

こんな手順を想定してみます。

17金 82角 パス 37角転[I38] 27金打 まで

3手目に「パス」というルール上あり得ないことをしていますが、やりたいことは伝わるでしょう。上記手順の場合、角は攻方駒になるので、4手目は成でも不成でも良いのですが、受方駒になる（つまり攻方の角として動く）場合は、角を不成としておかねばなりません。

これを「パス」を含まない手順に直すとこうなります。

17金 82角 XX龍転 XX角転

37角生転[I38] XX龍転 27金打 まで

これを合法的な王手と王手回避となるように、且つ **Imitator** の最終位置が38になるように調整すると、作意手順が浮かび上がります。

注意すべきは5手目が不成限定であることです。もし5手目「成」としてしまうと、最終手27金打に

対して「同馬転[I28]」とできてしまいます。通常、これは自玉に王手を掛ける手のため指せないのですが、Imitator と 17 金の存在により馬の王手は無効化されています。

作意は 34→23→34 と龍がスイッチバックする手や、角の連続活用（一方の手番だけ考えたときの「連続」ではなく、文字通りの「連続」）が登場し、全 Andernach の特性と Imitator の特性が両方活かされた、非常に密度の高い手順となっています。その分手順は極めて難解。作者以外の唯一の正解者となった、たくぼん氏には惜しめない拍手を送りたいと思います。

【短評】

たくぼんさん

埋駒が打てない詰上りに気付いて、ヒントにも助けられて何とか解けました。
龍が初形位置に戻るのがよいですね。

変寝夢さん（※無解）

最終形は変則影挟みかな。

3 手目パスして後手に指し手もらうことが可能なら 1 手で詰むのに。

☆下手に動くと所属が変わるこのルールでは「パス」ができれば、それが最良の手になることも多そうですね。どなたかこのネタで作品を作ってみてください。

■ 172-2 駒井めい氏作（正解 7 名）

Andernach協力自玉スタイルメイト 8 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						皇	ㄥ		三
						龍	馬		四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

※フ:歩王（成ると「ト:と王」）

【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/n_cfc676955bfc)

・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。

・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。
- ・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＋王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

※本局では玉が歩の性能（成ると「と金」の性能

【解答】

35 桂 同銀転 34 銀 同香転 33 香成 同角転
24 角成 同フ まで 8 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Andernach の影響で、攻方駒を完全に消去するのに苦労します。

【解説】

攻方の駒を消去しようとしたのに、なぜか受方の駒を消去してしまう作品。

達成目標は攻方をスタイルメイトにすることなので、まずは持駒の桂を捨てますが、今度はそれを取った受方駒が **Andernach** の働きで攻方駒になってしまいます。

捨駒のたびに盤上の駒数は減っていくので、前進はしているのですが、ちゃんと捨駒の連鎖が続くような手順にしないと、目標は達成できません。例えば「**15** 桂 同角転」だと次の王手は「**33** 角成」しかなくなり、受方玉を詰めてしまいます。初手から「**35** 桂 同角転」としても同様なので、初手から「**35** 桂 同銀転」とする 2 手が確定します。

続けて **24** 銀は「同フ **35** 角 同香転」で王手が途切れて失敗なので「**34** 銀 同香転」が確定。以下は半自動的に「**33** 香成 同角転」、「**24** 角成 同フ」と続き、目標のスタイルメイトが達成されます。

このように解くのはとても易しい本局。同じ **Andernach** 系ルールを使っているのに、直前の **172-1** との難易度の落差が凄いですね。

次々と捨駒役の駒が交替していく様子は、バトン渡して走者が交替していくリレー競技を見ているような気分です。捕まえた人が次の鬼になる「逆鬼ごっこ」と言っても良いでしょう。歩王の使用により、余詰防止だけの駒を置かないで作意を成立させた所や、無理に消す駒を増やそうとせず、盤上の駒が（歩王以外は）すべて相手の駒として元の位置に戻る手順で統一している点も作者のセンスの良さを感じます。

【短評】

占魚亭さん

3連続スイッチバック（転しているのでノーカウント？）でテンポよく消える。

☆相手の駒になるのでスイッチバックではないでしょうね。戻るとき逆向きになるので「Uターン」とか、その類の言葉が良さそうです。

たくぼんさん

不動駒なしでさっぱりと収束。

荻原和彦さん

わらしべ長者風に転がっていくコミカルな展開をAndernachで楽しく表現。

springsさん

転の連鎖。

るかなんさん

39枚まで逆算できれば究極ではありますが、同玉とされた瞬間打ち切りなので厳しいのでしょうか。

さつきさん

受方の駒が次々と寝返っては消えていく手順。Andernachでステイルメイトを達成しようとする一枚捨てるのにこれほど手数がかかるのですね。

一乗谷酔象さん

取ってもらえば1枚の攻めが続く。

■ 172-3 神無太郎氏作（正解2名）

点鏡キルケ打歩協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
王								王	七
									八
									九

持駒 香

【ルール】

・点鏡

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

（補足）

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

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

・キルケ

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

5) 成駒は生駒になって戻る。

6) 戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合は戻れない。

7) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

8) 金銀桂香 (成駒も含む) が 5 筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

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

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

【解答】

99 香 98 飛 同香/82 飛 88 玉 28 王 92 飛

18 王 78 角 同王/22 角 33 玉 88 王 12 角

32 香成 78 銀 23 杏 87 歩 まで 16 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の点鏡キルケ協力自玉詰・双裸玉シリーズの 1 作。これで持駒香 1 枚のパターンは **WFP167-6** でも登場しました。香だけでは王手を続けられないので、まずは飛を発生させて 82 に復活させるのも、もう見慣れた展開と言えるでしょう。

最初の見所は 6 手目 92 飛。ここですぐに 78 角合としてしまうと、後で攻方玉を 8 筋に動かすことができません。2 手分寄り道になりますが、飛を 8 筋

から逸らすのが巧妙な小伏線です。

8 手目 78 角からは怒濤の展開。

9 手目同王は自分から王手に掛かりに行く反則に見えますが、キルケの働きの角が 22 に復活し、点鏡の働きの 88 玉が角の性能になっているので、攻方玉には王手は掛かっていません。点鏡とキルケの効果が同時に現れる重要な一手です。

続いて角の利きになった受方玉を 33 に飛ばして、攻方玉を角にして王手。これに対する 12 手目 12 角は 98 香を活用させるための手であり、これが 6 手目 92 飛と呼応して良いコントラストを生み出しています。

最後は角の利きになった香が、33 玉の周りを回るように動き、87 歩の頭歩（点鏡なので実質頭金）で鮮やかに詰上ります。

ちなみに本局から「打歩」の条件を外すと、12 手で唯一解となります（解は伏せますので考えてみてください）。単品で見ればこれも結構面白い手順なのですが、本局を見た後ではかなり平凡な手順に見えます。詰上りの条件を厳しくする「打歩」条件の絶大な力を感じます。

【短評】

占魚亭さん

復活させた大駒を十二分に活かした点鏡度の濃い作品。32 香成から一気に畳む、圧巻の収束が見事。

たくぼんさん

88 王と出来るように 92 飛と一旦寄る手順がいい感触。久しぶりに太郎作が解けた気がします。

変寝夢さん（※無解）

飛を 8 2 に移動させてからの 2 8 玉が好手順。

■ 172-4 さんじろう氏作（正解 3 名）

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
							?		九

持駒 桂2

【ルール】

・ネコネコ

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

- ・旧称は「ネコネコ鮮」
- ・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる。
- ・行き所のない駒の概念はなし。

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43 号)

【解答】

36 桂 37 角 27 桂 36 玉 28 桂 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

ネコネコは高い防御力があるため、異なる筋からの両王手がよく使われます。それに対して本題は同じ筋からの両王手ですが、振り解くことができない不思議さ（それほどでもない？）が主題です。

28 桂を打った詰上がり図ですが、36 玉は香の性能なので動くことが出来ません。37 角は 28 桂を取ることができ、また 38 香が 27 桂と 28 桂のどちらかを取ることが出来ます。

- A) 28 角成または 28 角不成と取ると、27 桂＝とはそのままなので、この王手が解除出来ていません。よって無効。
- B) 28 香成または 28 香不成と取ると、27 桂＝とが残るので、やはり王手が解除できていないので無効。
- C) 27 香成または 27 香不成と取ると、28 桂がそのままなので王手が解除できていない。やはり無効。

つまりどちらかを取ることは可能だが駒柱の長さ自体が変化しないため、取られなかった方の王手が残る理屈です。

また、同じ筋なので付駒して一度に 2 枚の駒の性能を変化させることが可能です。

D) 26○の付駒は 27 桂と 28 桂の性能交換となるため、28 桂の王手が解除できない。

盤の外、と金の下から付駒できればよいのですがそれは出来ません。以上より詰み。

また、初手から直接 27 桂、36 玉、28 桂と進めることが可能なので、正解手順の 36 桂から 27 桂引は 2 手迂回して 37 角を打たせた理屈になります。つまりある意味伏線手と言える。

37 角は 36 玉を香にするだけの働きなので、詰上がりのためだけならば他の駒でも良いのですが、3 手目に 27 桂と斜め下に引くためには角か銀の必要があり、銀は頭に利いてしまうので角限定となります。

なお、38 香は当初は 38 歩でした。紛れを増やしたのですが、歩のままだと親切だったかもしれません。

【解説】

ネコネコは駒柱を作りやすいルールです。多くの作品ではその駒柱のどこかに玉を埋め、複雑な性能変化により詰め上げます。また、作者が自作解説で述べているように、両王手で詰める場合は、異なる筋からの王手を使うのが一般的です。しかし本局は隣接する 2 本の駒柱で詰め、且つ片方の駒柱からの両王手で詰めるのが特徴です。

本局の狙い筋は桂 2 枚の両王手。

「27 桂 36 玉 28 桂」とすれば、と金の利きの 27 桂と本来の利きの 28 桂の両王手が掛かります。もちろん、両王手を掛けただけでは玉が逃げることができるので、全然詰みません。

ここで 37 が埋まっていれば玉が香の利きになって詰みそう…ということに気付くかどうか解図のポイント。「36 桂 37 角」の 2 手を最初に入れてから、36 桂を 27 に引いて、狙いの両王手を実現します。

37 角を発生させたことで、玉に逃げられる心配はなくなりましたが、2 筋の駒を角や香で取り払う手を読まねばなりません。ただ、性能変化による王手と本来の利きによる両王手は非常に強力で、片方の桂を取り払っても、もう一方の桂の王手が生き残ります。

もし「29 と」の下に空間があれば、そこに駒を足して駒柱の長さを変え、両王手を解除することができます。つまり、構図全体を一段上にずらせば両王手は不発に終わるわけですね。ネコネコでは玉を動かす以外にも両王手を受ける手段（両応手）があるので気をつけてください。ちなみに、「第 63 回神無一族の氾濫」のお題は「両応手」ですので、両応手

を含む面白い作品ができれば、ぜひ投稿をお寄せください。

最後にネコネコで「異なる筋からの両王手」で詰める例をご覧ください。解答は省略しますので、未見の方は解いてみてください。

【参考】ネコネコでの異なる筋からの両王手

さんじろう

ネコネコ 鮮協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
								王	七
									八
							王		九

持駒 歩

(Web Fairy Paradise, 2023年12月,
ちょっと早い2024年年賀詰作品展 2番 F)

【短評】

占魚亭さん

両王手。詰上りをイメージしやすかったです。

たくぼんさん

あれ？これで詰んでいるのか？という感じの詰上り。5手と言っても相当難解。

変寝夢さん（※無解）

逃げられそうで捕まっている玉。2手目銀だとダメなの、と思ったら自爆手だった。

荻原和彦さん

▲37 桂△39 角▲36 桂△26 玉▲27 桂の両王手は惜しくも詰まず。でも2手目角打は有力と感じてイジリ回すうち、ふとこの順が浮かんた。2枚桂による両王手という珍形だが、玉動けず付駒利かず。てことは、これにて詰みらしい。

■ 172-5 上田吉一氏作（正解 8 名）

協力自玉詰 70手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

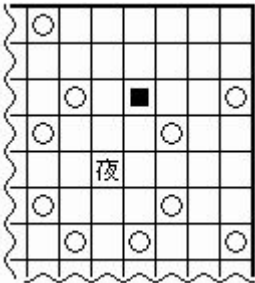
受方持駒 なし

※夜:Nightrider、駱:Camel
偶:Dummy王

【ルール】

・ **Nightrider**（夜）

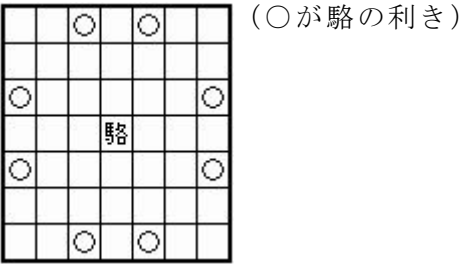
フェアリーチェスの **Nightrider**。
ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



（○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。



・ **Dummy**（偶）

自分では動かない駒。

【解答】

34 夜 同龍 31 夜 43 夜 同夜 同龍
13 夜 34 夜 同夜 同龍 17 夜 36 夜
同夜 同龍 39 夜 47 夜 同夜 同龍
79 夜 67 夜 同夜 同龍 97 夜 76 夜

同夜 同龍 93 夜 74 夜 同夜 同龍
 71 夜 63 夜 同夜 同龍 62 駱 同龍
 71 夜 63 夜 同夜 同龍 93 夜 74 夜
 同夜 同龍 97 夜 76 夜 同夜 同龍
 79 夜 67 夜 同夜 同龍 39 夜 47 夜
 同夜 同龍 17 夜 36 夜 同夜 同龍
 13 夜 34 夜 同夜 同龍 31 夜 43 夜
 同夜 同龍 13 夜 同龍 まで 70 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 夜2駱

【解説】

今回の作品展後半は上田吉一氏の作品 6 題の小特集となりました。この 6 題は大きく 3 つの系統に分けることができます。

- (1) 「X 打 X 合」による受方駒の回転型往復
 (172-5)
- (2) 呼び出し趣向 (172-6～172-9)
- (3) 持駒消去 (172-10)

(1)(2)に関しては本作品展でも様々なバリエーションが発表されており、作者が深く研究している分野の作品群です。(3)は作者にしては珍しい主題であり、表現方法もかなり特殊です。全体的に難度は高くないので、多くの人に楽しんでいただけたと思います。

それでは個々の解説に移りましょう。

本局は Nightrider (夜) による王手と、夜合を繰り返す、受方の龍を周回軌道で往復させる作品です。「X 打 X 合」の X をフェアリー駒 (夜) にしているわけでは

「夜打夜合」が「飛打飛合」や「角打角合」と異なるのは王手できる方向の数です。飛や角だと最大 4 方向からの王手しかできませんが、夜は最大 8 方向からの王手が可能です。そして本局では「夜打夜合」によって運ばれる受方駒が「龍」であり、斜めの動

きと縦横の動きを使って八角形の軌跡を描きます。これは飛や角にはできない「夜」を使った効果です。

この作品に対する作家視点からの注目点は「夜の8方向の王手がすべて使われているか」「逆回転や近道をどう防いでいるか」「往路復路の切り替えの鍵は何か」の3つです。

最初の注目点についての回答は **Yes**。往路も復路も8方向の王手と合駒が登場しています。厳密に言うとうと、最初の1回だけは「夜**打**」ではなく「夜**移動**夜合」ですが、これは仕方ないでしょう。

2番目の注目点の回答は「**53** 歩配置」。龍が「走る」移動を阻止すれば、そのルートを通れないので、近道は防げるというわけです。これは王手方向を減らすことなく、近道を防げるので、作家としては参考になる作り方ですね。

最後の注目点への回答は「**33** 駱の邪魔駒消去」。龍が **43** から **13** へ走るルートを **33** 駱が邪魔しているの、往路で龍を **63** に運んでこれを消し、用が済んだら **43** に龍を戻すというわけです。作者は今まで **WFP157-7** や **WFP167-9** で「回転型往復」の作品を見せてくれましたが、往復の「鍵」は、「捨てた駒を合駒として回収または使用する」のが目的でした。本局では、純然たる邪魔駒消去が往復の鍵なので、手順はとてもスッキリしています。

最後に作者が本作品展に発表した回転型往復の趣向作を簡単に振り返ってみましょう。

WFP157-7 は飛と **Nightrider** (夜) を使って「夜打飛合」「飛打夜合」「夜打夜合」を繰り返す作品。王手方向は可能な **12** 方向のうち **11** 方向。**12** 方向に銀1枚だけで対応可能だと示した点も画期的でした。往復の目的は **Zebra** (縞) を捨てて合駒として回収することでした。

WFP167-9 は「飛蝗打角蝗合」「角蝗打飛蝗合」(飛蝗 : **Rook-Locust**、角蝗 : **Bishop-Locust**) で王手方向は8方向。運ばれる駒は飛で、軌道は途中停車ありの四角形。往復の目的は **Knight** (騎) を捨て、騎合で自玉を詰ますことでした。

こうして見ると「X打X合」での回転型往復趣向はXを何種類にするか、という点も含めて様々な表現や応用が可能だということが分かります。一つの方法で満足するのではなく、常に「別の可能性」を考えて追求していく上田氏の創作姿勢は見習うべき所が大きいと思います。

【短評】

変寝夢さん

8方向からの夜打夜合が面白い。

ロイヤル偶は創作に便利です。

占魚亭さん

目的（Camel 消去）が明快。N 打・N 合を繰り返して受方龍を運ぶのが楽しかったです。

たくぼんさん

上田作定番の一往復。キーがシンプルな 33 駱消去というのもいいですね。

荻原和彦さん

攻方駱が居なきゃ 8 手目△同龍まで。そこで、邪魔駱を消すべく▲62 駱△同龍を目指す旅の幕開けとなる。8 方向から入る夜の王手に作者の美学を見る。

springs さん

夜の完璧なコントロール。
WFP167-9 よりも作図の難易度が高そう。

るかなんさん

序に苦戦しましたが、43 同龍さえ見えれば軌道に乗る。

さつきさん

WFP157-7 の 8 方向バージョン。
あちらは駒の譲渡が往路の目標でしたが、本作は消去が往路の目的になっていますね。

一乗谷酔象さん

往復の龍回転趣向。Camel は 26 への利きが囹で単に邪魔駒だった。

■ 172-6 上田吉一氏作（正解 7 名）

成禁協力白玉詰 102 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	馬		歩					王	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

【ルール】

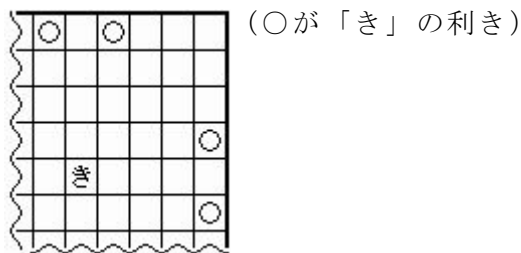
・成禁

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。

• 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。



• 塔、Pyramid (◆)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

4	3	2	1	
			王	一
	◆	◆	◆	二
	角	桂	G	三
				四

例えば左図で、

11Gや31Gは可。

22角や11角は不可。

11桂成や31桂成は可(詰)。

持駒 なし

G: Grasshopper

【解答】

92 飛 同角 83 歩 同角 73 と 92 玉
83 と 81 玉 92 と 同玉 29 角 81 玉
83 香 82 飛 同香 同玉 83 飛 92 玉
63 飛 81 玉 61 飛 71 香 同飛 82 玉
81 飛 同玉 83 香 82 飛 同香 同玉
83 飛 92 玉 23 飛 38 香 同角 81 玉
21 飛 同金 83 香 82 飛 同香 同玉
83 飛 92 玉 33 飛 47 香 同角 81 玉
31 飛 同金 83 香 82 飛 同香 同玉
83 飛 92 玉 43 飛 56 香 同角 81 玉
41 飛 同金 83 香 82 飛 同香 同玉
83 飛 92 玉 53 飛 65 香 同角 81 玉
51 飛 同金 83 香 82 飛 同香 同玉
83 飛 92 玉 63 飛 74 香 同角 81 玉
61 飛 同金 83 香 82 飛 同香 同玉
83 歩 81 玉 71 飛 同金 82 歩 同金
92 角 同金 82 歩 同玉 83 歩 同金
まで 102 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛角香歩5

【解説】

本局は飛を使って金を呼び出す趣向作。

ただし、呼び出し方や、呼び出しに使った飛の回収方法は一風変わっています。

冒頭 32 手は少し長めの序奏。飛と歩を捨てて角を呼び出し、と金で角を取り、11 手目にその角を 29 に遠打します。この位置はもちろん限定ですが、この時点では理由は分かりません。

次に香で飛を稼いで、その飛を 83 に据え、開き王手で6筋に飛を移動。61 歩を除去します。これは後の金の呼び出しのための障害物除去と、収束で必要な歩の入手を兼ねています。ここで飛を使ってしまうのは勿体ないように見えますが、71 香合から香を回収し、それを飛と交換することで飛を取り戻すことができます。この 61 歩除去の手順はメインの趣向の予告編の働きも担っています。

角の最遠打や、趣向の予告を含む、少し長めの序奏が終わって 32 手目、ここから主部の開始です。

〔途中図〕 32 手目 92 玉とした局面

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

攻方持駒 歩3

受方持駒 香歩2

ここから「23 飛 81 玉 21 飛 同金」と進めれば金を一路左辺に呼び出すことができますが、それでは後が続きません。そこで、開き王手のときに香合を

して飛の回収に必要な香を入手します。香を取るたびに角は左辺に近付くので、角はなるべく遠くから打つ必要があったのです。

通常、こうした呼び出し趣向を作る際は、呼び出しで消費した駒を回収する機構は、何回でも繰り返せるように作るものです。しかし、本局は繰り返し回数に制限があり、それが最初に角を打ったときの角と玉の距離で決まるようになっています。その制約が角の遠打と、金の呼び出しに歩調を合わせて角も呼び出しているかのような独特の手順を生み出しています。

好きなだけ繰り返せる便利な機構を使うのではなく、少しだけ不便な機構を使って、通常とはひと味違う趣向手順を作り出すというのは、とても参考になる作り方ですね。金を 61 まで呼び出した後、主役の飛角を含む 5 連続捨駒で締めるのも爽快。見事な仕上がりです。

ここからは少し余談。

本局は金の呼び出しに「開き王手」を使っています。「呼び出し」には遠くの駒に働きかけることが必要です。その手段として最も良く使われるのは「遠打」で、次によく使われるのは「鋸引」でしょうか（厳密に統計を取ったわけではないので筆者の体感です）。

フェアリーではこれ以外の手段でも遠隔操作が可能なので、読者の皆さんは「遠打」「開き王手」「鋸引」以外の手段で「呼び出し」趣向ができないか、ぜひ考えてみてください。

【短評】

変寝夢さん

11 金の 61 への移動を間に合わせる為に、角は敢えて遠くから打たなければならない。

占魚亭さん

飛の軌跡の変化が見所ですね。
楽しかったです。

たくぼんさん

71 香合に気付かず行き詰ってしまった。それにしても全く無駄のない配置に手順。まさに上田ワールドですね。

荻原和彦さん

序盤の手順を絞りにくいし、香を渡し合う 12 手サイクルも中々の曲球。結構難しく感じたものの、ぴったり歩が足りる 5 連捨の収束で後口すこぶる良し。

るかなんさん

61 歩をどう対応するかで悩みました。
持駒増幅が飛の役割でないのは意外。

さつきさん

角で直接飛を取らずに香を取ってその香で飛を稼ぐのが意外でした。

一乗谷酔象さん

12 手サイクルの金の呼び出し。
香合のスペースがぎりぎり間に合う。



■ 172-7 上田吉一氏作（正解 7 名）

協力自玉詰 150手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛
※桂:不滅桂、飛:成 らない飛
◆:Pyramid

【ルール】

・不滅駒

取られることのない駒。
この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与えられた駒を「不滅」＋「駒名」で呼称する。
(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1)成っても不滅性を失わない

2) 初形では不滅駒を持駒にできる

→ 初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【解答】

84 飛 93 玉 94 飛 同玉 72 角生 83 飛
同角生 93 玉 94 角成 同玉 74 飛 84 角
同飛 93 玉 94 飛 同玉 61 角 72 飛
同角生 83 飛 同角生 93 玉 94 角成 同玉
74 飛 84 角 同飛 93 玉 94 飛 同玉
49 角 同銀生 74 飛 84 角 同飛 93 玉
94 飛 同玉 61 角 72 飛 同角生 83 飛
同角生 93 玉 94 角成 同玉 74 飛 84 角
同飛 93 玉 94 飛 同玉 58 角 同銀生
74 飛 84 角 同飛 93 玉 94 飛 同玉
61 角 72 飛 同角生 83 飛 同角生 93 玉
94 角成 同玉 74 飛 84 角 同飛 93 玉
94 飛 同玉 67 角 同銀生 74 飛 84 角
同飛 93 玉 94 飛 同玉 61 角 72 飛
同角生 83 飛 同角生 93 玉 94 角成 同玉
74 飛 84 角 同飛 93 玉 94 飛 同玉
76 角 同銀生 74 飛 84 角 同飛 93 玉
94 飛 同玉 61 角 72 飛 同角生 83 飛
同角生 93 玉 94 角成 同玉 74 飛 84 角
同飛 93 玉 94 飛 同玉 85 角 同銀
74 飛 84 角 同飛 93 玉 94 飛 同玉
61 角 72 飛 同角生 83 飛 同角生 93 玉
94 角成 同玉 74 飛 84 角 同飛 93 玉
94 飛 同玉 61 角 同金 74 飛 84 角
同飛 93 玉 94 飛 同玉 72 角 同金
まで 150 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角飛2

【解説】

前局は金を横方向に呼び出す作品でしたが、こちらは銀を斜めに呼び出す作品です。呼び出しに使う駒は角、遠隔操作の手段は「遠打」。構成としては割と標準的だと思います。

面白いのは呼び出しに使う角の回収方法。

本局では持駒増幅機構が使われていますが、持駒増幅で増やす駒と、捨てる駒は一致していません。

持駒増幅は二段階式になっています。「角→飛飛」から「飛飛→飛角」。つまり持駒増幅自体は「飛を増やす」ものです。持駒増幅の後、角を捨てて銀を呼び出す手順が入り、持駒に飛が残ります。このままでは次のサイクルに入れませんが、後処理で「飛→角」の持駒変換を行って、持駒角の状態に復帰します。

「欲しい駒を直接持駒増幅で得るのではなく、別の駒を増やしておいて、それを変換して欲しい駒を得る」というのは面白いですね。この原理は呼び出し趣向だけでなく、他の趣向にも応用できそうです。

呼び出しに使う角の回収機構の話はこの位にして、他の注目箇所にも言及しておきましょう。銀を呼び出す目的は **75** 地点の封鎖。呼び出し趣向は呼び出した駒で詰めるパターンが多いですが、本局の銀は退路封鎖のサポート役です。

実際に玉を詰めるのは **61** 金の役目。ここでは飛2枚を順次角に変換し、金を呼び出して詰上げます。銀の長距離呼び出しの主部が終わった後、金の短距離呼び出しで締め括るという、洒落た構成です。こういう作品を見ると、2種類の駒を並行して（できれば別方向で）移動させることができないか、夢想してしまいますね。

なお、**75** 桂の配置は **83** 飛型の早詰の防止。不滅桂ではなく「成らない桂」にしても大丈夫です。

【短評】

変寝夢さん

飛と角が忙しく双方の駒台を行き交う姿が面白かった。

占魚亭さん

銀を誘導するためのサイクル手順が分かりやすく（双方に飛を持たせるのがポイント）、面白かったです。

たくぼんさん

フェアリー駒が無いので解き易い。詰上り型も分かりやすいのですらすら解けました。

荻原和彦さん

「飛打角合＋角打飛合飛合＋飛打角合」で角を丸得し銀の呼び込みに使う **22** 手サイクルは合駒が全て逆王手に入る面白すぎる手順。

☆合駒がすべて逆王手になっているのは気付きましたでした。意図的ではないと思うのですが、良い

付加価値になっています。

るかなんさん

仕事は全部角の役目。

さつきさん

シンプルに持駒増幅が表現された作品。
収束での金の呼び出しが 2 段階になっているのも
巧い作りだと思いました。

一乗谷酔象さん

銀/金呼び出しは持駒飛角として発動。
1 サイクル 22 手中に合駒 4 回、取った駒を打つ手
が 4 回あり忙しい。

■ 172-8 上田吉一氏作（正解 7 名）

成禁協力白玉詰 84手

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

攻方持駒 香
受方持駒 香
※騎: Knight

【ルール】

・ Knight（騎）

チェスの Knight。八方桂。
(○が騎の利き)

	○		○	
○				○
		騎		
○				○
	○		○	

【解答】

13 香 12 香 同香 同玉 23 金 同騎
15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同玉
13 香 12 香 99 角 同龍 12 香 同玉
15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同玉
13 香 12 香 88 角 同龍 12 香 同玉
15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同玉
13 香 12 香 77 角 同龍 12 香 同玉
15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同玉
13 香 12 香 66 角 同龍 12 香 同玉

15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同玉
 13 香 12 香 55 角 同龍 12 香 同玉
 15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同玉
 13 香 12 香 44 角 同龍 12 香 同玉
 15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同騎
 まで 84 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 金香

【解説】

今回の呼び出し趣向の3局目。本局は角を捨てて龍を斜めに呼び出す構成です。3筋以内に収まったコンパクトな初形ですが、龍を99に誘導して呼び寄せるので、9×9の盤を目一杯使ったダイナミックな手順になっています。

呼び出す目的は33地点及び4筋の退路封鎖。呼び出す駒が龍なので、たった1枚でも多くの場所を抑えることができます。

呼び出しに使う角を得る手法は典型的な持駒増幅。もし角が無限にあれば「15 香 14 金 同香 13 角 11 金 同玉 13 香 12 香 同香 同玉」を繰り返して、好きなだけ角を増やすことができます。実際には角が1枚しかないので、下線部(12 香 同香)の間に角を捨てて、「角を使っても角を取り返せる」という回収機構として利用します。このように持駒増幅機構は持駒回収機構として利用できることを憶えておくと、自分が創作するとき役に立つかもしれません。

本局では2枚のKnight(騎)が使われており、攻方の騎は受方玉の可動域を制限するため、受方の騎は攻方玉を詰めるためという重要な役割を果たしています。騎なしでも同様の手順が実現できるかもしれませんが、騎の使用は簡潔な構図での狙いの実現に役立っています。

【短評】

占魚亭さん

サイクル手順の流れでスッと終わる所が良いですね。

たくぼんさん

合駒順が非限定になりそうでならないところがいいですね。ラストも角合が効いてお見事。

荻原和彦さん

手順中△14 金合～△13 角合から送りの手筋▲11 金で角の丸得を実現するのが巧い。最後▲11 金に△同駒であっさり詰むのも好印象。

るかなんさん

進入禁止のための成禁は珍しい。

☆これは鋭い！ 「成禁」は 12 香の成不成非限定の防止ではなく、持駒増幅を「15 香 14 香 同香 13 角 同香成 11 玉 12 杏 同玉」で済ましてしまう早詰を防いでいます(実際には 12 杏の前に呼び出しのための角捨てが入る)。香を成ると 11 へ逃げることができ、それが仇となってしまうわけです。

さつきさん

詰め上がりが見えづらく苦労しました。
1 筋でのやり取りが面白い作品でした。

一乗谷酔象さん

1 サイクル 12 手の龍呼び出し。
収束は合駒の角と駒を巧く活用。

■ 172-9 上田吉一氏作 (正解 7 名)

成禁協力白玉詰 80 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	王				莓			笛	一
	◆	飛	王	香					二
飛		歩							三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 なし

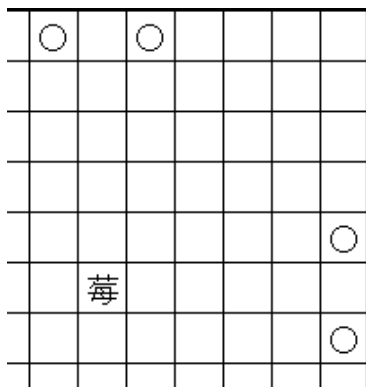
受方持駒 香

※莓:(1,5)-Leaper、◆:Pyramid

【ルール】

・15 跳 (莓)

(1,5)-leaper。1 対 5 の方向に跳ぶ八方桂。

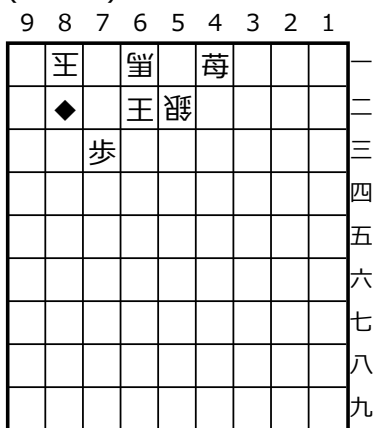


(○が「莓」の利き)

【解答】

91 飛 同玉 71 飛 81 飛 同飛 同玉
51 飛 61 飛 同飛 71 香 91 飛 同玉
71 飛 81 飛 99 香 同馬 81 飛 同玉
51 飛 61 飛 同飛 71 香 91 飛 同玉
71 飛 81 飛 98 香 同馬 81 飛 同玉
51 飛 61 飛 同飛 71 香 91 飛 同玉
71 飛 81 飛 97 香 同馬 81 飛 同玉
51 飛 61 飛 同飛 71 香 91 飛 同玉
71 飛 81 飛 96 香 同馬 81 飛 同玉
51 飛 61 飛 同飛 71 香 91 飛 同玉
71 飛 81 飛 95 香 同馬 81 飛 同玉
51 飛 61 飛 同飛 71 香 91 飛 同玉
71 飛 81 飛 94 香 同馬 81 飛 同玉
61 飛 同馬 まで 80 手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 飛2香

【解説】

本局と前局は広い意味での姉妹作。

前局が縦型の持駒増幅機構と斜め方向の捨駒を組み合わせた呼び出し趣向だったのに対し、こちらは横型の持駒増幅機構と縦方向の捨駒の組み合わせです。呼び出しに使う駒は角から香に変わり、呼び出される駒も龍から馬に変わっています。

本局で香を回収する手段も持駒増幅。もし受方持

駒に香が無限にあれば、「51 飛 61 飛 同飛 71 香 91 飛 同玉 71 飛 **81 飛 同飛** 同玉」を繰り返して、好きなだけ香を増やせます。実際には香が1枚しかないので、下線部（81 飛 同飛）の間に香を捨てて、「香を使っても香を取り返せる」という回収機構として利用します。

何だか解説も前局そっくりになりましたが、作者も意識して「使用駒が違う同じ構造の作品」を作った可能性がありますね。もしかしたら、飛の代わりに角を使った斜め方向の持駒増幅機構をベースとした呼び出し趣向の作品も作者は作っていて、私たちは三姉妹のうち二人だけを紹介して貰ったのかもしれませんが。今までの例から考えると、三姉妹どころか、大家族の中の二人という可能性もあります。

なお、本局の「莓」配置は「92 への蓋」と「飛の打ち場所の限定」を兼ねた効率的な配置です。**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）とは異なるので、別の字を使いました。本局で「莓」は動かないので、あまり気にしないでください。

【短評】

占魚亭さん

172-8 の龍に対し、こちらは馬を運搬。
本作の方が好み。

たくぼんさん

シンプルで分かりやすいまさに入門編。
莓配置も絶品。

荻原和彦さん

受方馬を 11→99→98→97→96→95→94→61 と運ぶ筋書きの発見は一目だった。
△71 香合を直ちに取らず▲91 飛と送るのがちょっとした急所。

るかなんさん

莓が無かったとしても馬の軌道は同じになりそうですね。

さつきさん

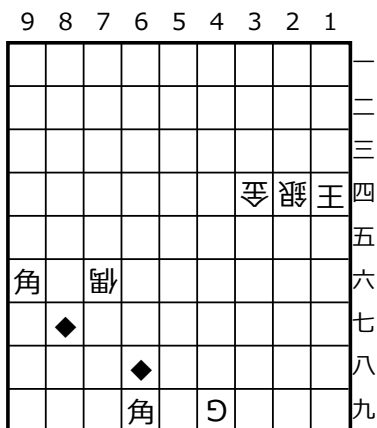
駒を稼ぐ機構は 172-8 の横バージョン。
こちらは 172-8 における金と香の役割が飛にまとめられているので不思議な感覚でした。

一乗谷酔象さん

1 サイクル 12 手で馬の呼び出し。12 手は合駒を取る手と取った駒を打つ手が 3 回ずつ。

■ 172-10 上田吉一氏作（正解 7 名）

協力自玉スタイルメイト 52 手



攻方持駒 桂4

受方持駒 なし

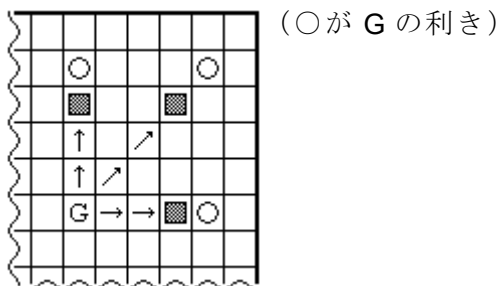
※ G: Grasshopper

偶: Dummy王、◆: Pyramid

【ルール】

・ **Grasshopper** (G)

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



(補足)

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

【解答】

85 角 同 G 58 角 67 角 同角 同 G
 94 角 85 角 同角 同 G 88 桂 同 G
 49 角 58 角 同角 同 G 94 角 85 角
 同角 同 G 88 桂 同 G 49 角 58 角
 同角 同 G 94 角 85 角 同角 同 G
 88 桂 同 G 49 角 58 角 同角 同 G
 94 角 85 角 同角 同 G 88 桂 同 G
 49 角 58 角 同角 同 G 94 角 85 角
 同角 同 G 67 角 同 G まで 52 手

(最終形)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角2桂4

【解説】

Grasshopper (G) で駒を取る持駒消去を作れ——
このようなお題を出されたら、多くの人が玉頭に打った歩をGが取って左右に振り子運動する手順を考えるでしょう。

本局はGで持駒消去を行う趣向作ですが、消去の対象が歩ではなく桂ですし、桂の取り方も単純な往復運動ではありません。「角打角合」を挟みながらGを三角跳びさせ、一周に1回、桂の消去が入る構成になっています。

「X打X合」は **172-5** でも出てきました。「X打X合」を繰り返す目的が邪魔駒消去という点も **172-5** と共通しています。ただし、「X打X合」で動かされる駒の軌道が八角形か三角形かという違いや、消去すべき駒が盤上にあるか駒台にあるかという大きな違いがあるので、手順から受ける印象は全然違います。

持駒消去で消す駒を歩以外の駒にした場合、駒の枚数が少ない分、サイクル手順をいかに面白くできるかが重要になります。本局はGの三角跳びという珍しい手順でその問題をクリアしています。作品の仕上げは簡潔にして明瞭。桂を消した後、Gを **67** に誘導して **23** に利かせる幕切れも良い解後感を生み出しています。楽しい回転趣向をさりと仕上げた魅力的小品です。

【短評】

占魚亭さん

Grasshopper を翻弄。三角形の軌跡を描くメイン部分が楽しかったです。

たくぼんさん

角打角合でGをぐるぐる回す面白い趣向。
収束もナイスなエッセンス。

荻原和彦さん

易しすぎず難しすぎず良い塩梅のパズル。桂をどうやって消費するかが鍵だ。終手で受方Gが 23 に利いて、めでたくミッション完了。

るかなんさん

23 王のことも忘れずに。

さつきさん

一周で桂を 1 枚捨てる G の趣向作。
G の特性を活かしつつ角をサイクルに無理なく組み込んでいるなと思いました。

一乗谷酔象さん

1 サイクル 10 手で持駒桂 1 枚の消去。
止めは 23 への玉退路の封鎖。

【総評等】

たくぼんさん

上田作をたくさん解けて嬉しいですね。
それにしても凄い創作力と数ですね。

変寝夢さん

上田さんの作品、まだまだ在庫ありますのでお楽しみに。

るかなんさん

前半はほぼほぼ白旗です。
解けそうに見えるものの、受けが広い。

☆今回の後半は上田吉一氏の作品の個展でしたが、これだけ作品を放出しても、まだ在庫が豊富にあるというのは凄いですね。作品不足の心配がないのは担当者としては安心です。もちろん、他の作家の皆さんも遠慮する必要はありません。どんどん投稿してください。

以上

推理将棋第189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189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9月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第189回解答」でお願いします。

推理将棋第189回は最終手の棋譜が明かされている三題です。

初級はけいたんさんからの9手で、8月10日に投稿されたばかりの新作です。

中級は担当からの11手で、最終手を明かす条件へ急遽変更しての出題です。

上級は諏訪冬葉さんからの12手作で、第174回の総評を自ら実践されたものです。

■本出題

189-1 初級 けいたん 作

63銀まで 9手

角が横並びになるのは何処なのか推理しましょう。

189-2 中級 Pontamon 作

71馬まで 11手

後手玉が71の馬に接触していないとなると詰み形は限られます。原作では「7筋の後手陣への手」でした。

189-3 上級 諏訪冬葉 作

12手目27飛成 12手

昨年5月の推理将棋第174回は最終手が27飛成の3題でした。本作は約半年後に投稿されたものです。

中間ヒント（8月27日頃 作者）

締め切り前ヒント（9月3日頃 Pontamon）

189-1 初級 けいたん 作

63銀まで 9手

「63銀まで9手で詰みか」
「角腹に角の着手があったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）

- ・63銀まで9手で詰み
- ・角腹に角の着手あり

189-2 中級 Pontamon 作

71馬まで 11手

「11 手目の 71 馬の手で詰めたけど、終局時、後手玉は 71 地点の周りには居なかったよ」

「他にどんな手があったの？」

「あった手じゃなくて無かった手だけど、同が付く手は無かったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11 手目の 71 馬で詰んだ
- ・ 終局時、後手玉は 71 地点の周りには居なかった
- ・ 同の付く手は無かった

189-3 上級 諏訪冬葉 作

12 手目 27 飛成 12手

「このまえ 12 手目の 27 飛成で勝った」

「なんかそのパターン最近よく聞いた気がするが詳しく」

「12 手中 8 手が大駒の手で、4 筋の手が 4 回と 4 段目の手が 4 回あった」

「4 ばかりだな」

「5 の倍数の手（5 手目と 10 手目）は 5 筋に大駒の手だった」

「あれ、4 筋の手が 4 手と 4 段目の手が 4 手だと大駒の手が足りなくないか？」

「あ、44 の手は両方にカウントしてくれ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 12 手で先手玉が詰んだ
- ・ 12 手目は 27 飛成
- ・ 大駒の手は 8 回で、4 筋の手と 4 段目の手が 4 回ずつあった
- ・ 5 の倍数の手（5 手目と 10 手目）は 5 筋に大駒の手だった
- ・ 44 に大駒の手があった場合は 4 筋の手と 4 段目の手の両方に数える

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187回解説

担当 Pontamon

今回の解答者数は 13 名でした。いつも解答、ありがとうございます。

中級の 10 手の正解者は半数以下の 6 名という結果でした。

難問と言うよりは、条件成立の確認時の見落としが原因だったように思います。

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

出題のことば (担当 Pontamon)

ひとりで3回の駒打ちに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？

作者ヒント

“打”が付く手が最初の駒打ち (Pontamon)

締め切り前ヒント

打が付く手はもちろん先手の角打。後手はその角を取って玉の退路を塞ぐ協力手として打つ。3回目の駒打ち是最終手。

推理将棋 187-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△32銀、
▲31角打、△同金、▲同角不成、△62角、
▲42金 まで9手

(条件)

- ・9手で詰み
- ・“打”が付く手を含め駒打ちは3回 (5手目▲31角打、8手目△62角、9手目▲42金)
- ・駒成なし (3手目▲22角不成、7手目▲同角不成)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

9手詰だと先手の着手は5回で後手は4回。着手回数が多い先手だとしても駒取り3回と駒打ち3回をひとりで指すことはできないので、駒打ち3回は先手と後手で分担するしかありません。駒を打つ手3回のうちの1回は棋譜に「打」が付く手を指す必要がありますが、確か9手で可能な「打」の手は角打と香打の2種類だったはず。しかも香打は後手しか指せなかったはずです。先手が7手詰の▲53銀と打つ手か▲53銀不成までの詰み形を目指せば後手に香打をする機会がまわってくるはず。ということでこの方針で指してみたのが参考図の手順です。先手は7手詰の詰み形を目指したので9手だと1手増えるので銀を打つ以外に何か駒を打つ手ができるかを検討してみたのですが、3手目に取った歩を3筋に打ちたくても37の歩が切れていないので歩を打つことができず、打が付く手を含めて駒打ちは2回だけだったので失敗でした。

参考図：▲76歩、△52玉、▲33角不成、△42銀、▲同角不成、△99角不成、▲62銀、△92香打、▲53銀不成 まで9手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩二

「打」の付く手が香打では無さそうなので、残るは角打しかありません。でも厄介な事に角打の手は先手も後手も指すことができたはずです。しかし、後手の角打の手がある手順は、▲76 歩、△42 飛、▲33 角不成、△52 金右、▲42 角不成、△同金上、▲72 飛、△33 角打、▲71 飛成 のように最終手は飛成の間龍の詰み形だけのようです。本問では駒成なしの条件ですし、この手順では駒打ちが角打と飛車打ちの2回しかないので、後手の角打の手順は違うようです。したがって、先手が角打の手を指す手順を考えれば良いことになります。角打の手を指すには角の入手が必要になるので、初手から▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成で角を取るところまでは確定でしょう。後手の残り3手では駒を取って打つ2手が必要です。先手の残り3手は角打の手ともう1枚駒を取って打つという3手で決まりですが、角打の手は5手目でも7手目でも9手目でも良さそうです。しかし、後手は先手の駒を取ってから打たなければいけないのですが、取れる駒としては先手の角しかありません。先手は角を取られてからだ角打の手は指せないで、角打の手は最速の5手目で決まりです。後手は6手目にどちらかの角を取って、8手目に角打ちをすることになりますが、角を打つ場所が確定するのは玉の退路を塞ぐ協力手になるはずで、5手目に先手は角打の手を指して、6手目に後手はどちらかの角を取るのですから、先手は残りの角で7手目に後手の駒を取ることになります。取れる駒は、6手目に指した駒や初期配置の駒になるでしょう。この7手目で駒を取った角を支えにして、取った駒を9手目に打って詰ますことになります。後手の着手で決まっていけないのは4手目だけです。この4手目も可能性としては玉の退路を塞ぐ手があるでしょう。3手目を指した時点で先手の角は22地点に居るので先手の攻めは1筋側からになります。玉の退路を埋める手としては△62 銀などでしょうか。

これらの制限を考慮しつつ手順を探っています。まずは角打の手として▲33 角打の王手の場合です。4手目は△62 銀として飛の横利きを遮るとともに玉の退路になりそうな62地点を埋めます。▲33 角打は王手なので△同桂で取ります。次の先手の駒取りの手は▲31 角不成で銀を取ります。後手は取った駒を△52 角と打って▲42 銀の王手に対して△52 玉と逃げることをできないようにします。しかし、▲42 銀の王手では△同金が可能なので詰んでいません。44～88地点への角打の手は非限定になりますし、仮に次の後手の手△22 銀で角を取って▲同角不成で銀を取ると31地点で銀を取るよ

りも玉から離れてしまうし、41 地点の金の利きが残っているのは同じなので銀打ちで詰めることはできません。

角打の手を指せるゾロ目地点は全滅してしまいましたが、4 手目の後手の手で 31 の銀を動かせば、▲31 角打の手を指せるようになります。4 手目が△42 銀で▲31 角打に△同銀、▲同角不成では 41 の金が残ってしまうので▲31 角打には△同金と応じて、先手は▲同角不成で金を入手するのが良さそうです。31 地点の角を支えにして▲42 金で詰ますには、4 手目は△42 銀ではなく△32 銀が正解のようです。4 手目から△32 銀、▲31 角打、△同金、▲同角不成と進み 8 手目は玉の退路を塞ぎつつ飛の横利きを遮る△62 角で、9 手目の▲42 金で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん「31 に打てば止めの金を入手できる」

■41 の金が居座っていては詰まないけど、そっぽへの金移動の暇もないので先手に取ってもらうのが一番。

ほっとさん「4 手目がうまい。」

■角打ができるように 31 地点を空け、しかも詰み形の邪魔をしない△32 銀の 1 手でした。

RINTARO さん「3 手目迄必然で 5 手目以降打って取って取って打って打ってなので分かりやすかったです。」

■5 手目以降は打つか取るしかないので、値千金の 4 手目が光ります。

るかなんさん「敵の打ちたいところを空けよ。」

■推理将棋では通常の格言の裏を行くと作図し易くなるのかな。

中村丈志さん「あやうく、棋譜上、打の手が無い手順で解答するところでした。」

■条件を満たしていないことに気付いての正解だったようでセーフでした。

原岡望さん「角打の場所を作って解決」

■22の角を取ったままでもゾロ目地点への角打ちが角打の棋譜になるのですが、新たな場所を作る協力が必要でした。

飯山修さん「4手目32銀後かなり似た作意の過去問はあるが角を提供するのは初めてみたいな気がします」

■短評を見てから過去問を探してみましたが、確かに、先手の角を取らせる手順は無いようですね。余詰回避のために駒打ち3回を採用しましたが、これを採用すると限定された新作ができるかな？

springsさん「金を取る手が強いですね。最初は銀を取る順を考えました。」

■角道にあるのは銀なので、銀の方が取り易いので目がいてしまいます。

はなさかしろうさん「31が玉との距離をほど良く保ちつつ金を取れるぴったりの地点。課題達成的な好条件で、9手を今なお生み出し続けておられることに脱帽です。」

■最多着手の条件括りでの生き残りでした。本問はもちろん駒打ち回数最多の9手です。

榊彰介さん「角を3三に打って上手くいかず、3一から打って解決しました。」

■△32銀、△42玉の後だと▲33角打、△31玉、▲22角引不成の詰みはありますが、駒打ち回数をクリアできません。

占魚亭さん「「打」が付く着手は角が第1候補だったので、すぐに解けました。」

■9手だと角打の他には香打しか出てきません。角打が予想できても越えなければいけない障害は多いはずなのに手が良く見えていたようです。

正解：13名

NAOさん piyoさん ほっとさん

RINTAROさん るかなんさん

中村丈志さん 原岡望さん 飯山修さん

springsさん はなさかしろうさん

榊彰介さん テイエムガンバさん

占魚亭さん

1 8 7-2 中級 るかなん 作
選択の余地なし 1 0 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

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

同の手に同の手で応じた (るかなん)

締め切り前ヒント

同一地点への 3 手連続着手で「同」の手 2 回を効率よく指す。敵陣へ入り込むと不成か成の選択が生じるけど、敵陣へ駒を打つ手や強制成りの手は条件をクリアします。

推理将棋 1 8 7-2 解答 担当 Pontamon

▲46 歩、△42 飛、▲45 歩、△44 歩、
▲同歩、△同飛、▲58 金右、△48 歩、
▲68 銀、△49 歩成 まで 1 0 手

(条件)

- ・ 10 手で詰み
- ・ 成生を選べる着手なし (9 手目 △49 歩成は強制成り)
- ・ ゾロ目の地点で「同」の手 2 回 (4 手目 △44 歩、5 手目 ▲同歩、6 手目 △同飛)
- ・ 金頭の手 2 回 (2 手目 △42 飛、9 手目 ▲68 銀)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩

「成生を選べる着手なし」という条件は何か意味深な表現に思えます。この条件を見てすぐに思い浮かぶのは「164-2 桂着手5回」で使われた「成らないと反則のときだけ成る」や「164-3 動けない歩の隣の駒」での直接的な表現の「強制成り」の手ですが、何か別の解釈ができそうな気がします。つまり、強制成りの手だという先入観を持たせるミスディレクションへの誘導が隠されているのかもしれませんが。そこで思い出したのは松田圭市氏作の詰パラの推理将棋 14 番の条件でした。「最終手は不成で成ると詰まなかった」という条件がある 11 手作だったもので、不成が必然な詰み形でした。残念ながらその詰み形は 10 手では実現できないので、何か別の手段がないかと知恵を絞った結果が参考図の手順です。一応、最終手は△69 桂成の強制成りになっていますが、途中で 77 地点で桂を取る際に△77 角成をしています。これは先手玉を詰めるためには△87 馬を指す必要があったので、成生を選べる状況では無いとの主張が通れば良いのですが、ゾロ目地点での同の手はこの 4 手目の△同角成しかありませんし、金頭の手も▲68 玉の 1 回しかないので条件を満たしていませんでした。

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角成、▲58 玉、△87 馬、▲68 玉、△77 桂、▲58 金右、△69 桂成 まで 10 手

参考図

持駒 金歩

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

持駒 なし

相手玉を詰ますために不成・成の選択ができる状況なのに不成を選択したり、最終手を支えるために駒成が必要なので成ったのでは成生を選ぶ状況下で自分の都合で不成や成を選択しているので、本問の条件を満たしているとは言えないでしょう。しかし、そもそも、成と不成を選択できる状況が一度も現れない、つまり、不成も成の手も無い手順であれば「成生を選ぶ着手なし」を満たせるはずです。しかし検討してみても、成や不成の手が無い手順の中でゾロ目地点でなくても同の手が2回出てくる手順は無さそうです。成の手も不成の手も無いとなると中段での小競り合いになり、ゾロ目地点ではなくても同の手を指せません。

結局は、強制成の手以外に成る手は無かったということに帰着します。参考図の手順では最終手の桂の強制成を支えるために△87馬を指しましたが、条件を満たすためには中段から支えるか、相手陣への駒打ちで支えることになります。金頭の手も加味すると、△48歩や△68歩からの9段目での歩成が最有力になりそうです。香や桂の入手を不成や成の手なしで実現するには手数が掛かるからです。そこで、考えた手順は、▲46歩、△34歩、▲45歩、△44歩、▲同歩、△同角、▲76歩、△48歩、▲66角、△同角、▲同歩、△67角、▲68銀、△49歩成の手順です。金頭の手は△48歩と▲68銀の2回ですが、ゾロ目地点での同の手は44地点での▲同歩、△同角の他に66地点での△同角、▲同歩もあり計4回で手数も手数オーバーの12手になっています。最終手の△49歩成を支える駒は67地点へ打った△67角ですが、この角を入手するために66地点での同の手が2回追加されてしまいました。ほかに49地点の最終手を支えることができる駒を配置することは可能でしょうか？そう、後手の飛を△42飛へ移動させれば後手の4筋の歩が無くなれば

金頭へ△48歩を打てて、△49歩成を支えることができます。初手から、▲46歩、△42飛、▲45歩、△44歩、▲同歩、△同飛と進めると44のゾロ目地点での同の手2回もクリアします。続けて、7手目の▲68飛は金頭の手で玉の退路封鎖を兼任し、8手目の△48歩が金頭への手で次の▲58金右が玉の退路封鎖の協力手になり△49歩成の強制成りで詰みとなりました。これで解けたと思いきや、検算してみると、2手目の△42飛も金頭の手になっていたの、7手目の▲68飛と8手目の△48歩と合わせると金頭の手が計3回になっていました。△48歩は手順には必須の手ですが、先に7手目で金を▲58金右としておけば△48歩は金頭の手では無くなります。▲58金右や△48歩が居るので▲68飛を9手目に指すことはできませんが、金頭の手2回目として69地点の金頭への着手が必要なので9手目は▲68銀を指して、玉の退路封鎖とともに2回目の金頭の手を実現することができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん(作者)「リベンジ作。前回の余詰修正が丸ごとミスディレクションになれば。」

■179-3では「成る手なし」を「成生を選べる手なし」にする余詰修正でしたが、本作では「成生を選べる手なし」を主役にしてリベンジ成功でした。

NAOさん「8段目に歩を打てば歩成が約束される。7手目金右が金頭の手3回を抑止する」

■先手ののに金頭に歩を叩けば次の歩成は強制成りなので簡単だと思い、2手目の△42飛が金頭の手であることを見落としがち。担当も投稿時に引っ掛かりました。

ほっとさん「「成生を選べる手なし」⇒「成る手なし」ではなく、最下段の歩成なら可能だった。7・9手目がいろいろあるかと思ったが、作意以外では8手目が金頭の手になり「金頭の手が3回」になってしまう」

■「成生を選べる手なし」ということは、成りの手が不成の手が確定するような手順と考えたのが解説での失敗例。強制成りに気が付くかがカギでした。

RINTARO さん「1 段目の歩成に気づくまで時間かかりました。出題時の「そんな手順は無いので検討不要です。」が大ヒントでした。

「金頭の手 2 回」が 7 手目を 58 金右に限定する好条件だと思います。」

■ 7 手目の罨に引っ掛かった解答者が意外に多かったのが驚きの結果となりました。

原岡望さん「4 筋の攻防は珍しい」

■ 金頭の手が 3 回になる手順を解答されました。担当も引っ掛かって、初見では 7 手目に▲68 飛を指しました。▲68 銀ではなく▲68 飛を指すと、すぐ近くの 79 の銀での▲68 銀に気付き易かったのかも。

飯山修さん「直前ヒントの’敵陣打ち込みや強制成は OK’ という表現がいかにも不自然という感覚になるかどうか。今月はこの問題に最後迄苦しめられた。初手と 3 手目の順番が限定される手はそもそも少ないのでこれに早くから絞るべきだった。」

■ 歩と他の駒で初手と 3 手目を指す手順前後が多いですね。手順が限定されるのは、▲76 歩で角道を開けてからの角移動、同じ歩を連続で突く手、飛を左へ振ってから 8 段目へ上がる手、初手で動かした駒が居た地点へ 3 手目で駒が移動する場合など。

はなさかしろうさん「敵陣に侵入しないならば角より飛…ということでゾロ目は 44。成生は強制成りが本命ですが、そもそも成れる手がない可能性にもちょっと惹かれるあたりが我ながらへそ曲がりでした。」

■ 原岡さんと同じく 7 手目▲68 銀の誤答でした。解説の失敗例では、詰めるためには成るしか選択肢が無いというへそ曲がりな主張をしてみました。

梶彰介さん「分かりません。角の王手で合駒利かずの詰みを考えましたが、手数が足りませんでした。」

■ 成る手も不成の手もない手順を探索されたのでしょうか。敵陣へ入れないので中段からの角での合駒利かずの発想は正しいのですが、手数が...

占魚亭さん「ゾロ目地点は 66 かな？」

■ヒント前なら、44 と 55 のゾロ目 2 地点で同角とする手順を考えた方が居たかも。

▲76 歩、△44 歩、▲同角、△34 歩、▲55 角、△同角、▲46 歩、△同角、▲26 歩、△27 角、▲68 銀、△48 歩、▲58 金右、△49 歩成 だと手数オーバーの 14 手になってしまいます。これを参考図にした方が良かったかな？

正解：6 名

NAO さん piyo さん ほっとさん

RINTARO さん るかなんさん 飯山修さん

1 8 7-3 上級 けいたん 作

香を取る同の手 2 回 1 2 手

「1 2 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)

- ・ 1 2 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

出題のことば (担当 Pontamon)

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？金で香を取るのは難題。

作者ヒント

香を打つ手 2 回 (けいたん)

締め切り前ヒント

初期配置の香を角で取ると失敗します。金の利きへ香を打って取らせれば条件をクリアしますが、更にその取った香を打つ手があります。

推理将棋 1 8 6-3 解答 担当 Pontamon

▲78 飛、△34 歩、▲16 歩、△44 角、
▲17 香、△同角不成、▲58 金右、△68 香、
▲同金寄、△39 角不成、▲58 香、△48 銀
まで 1 2 手

(条件)

- ・ 1 2 手で詰み
- ・ 香を取る同の手 2 回、角と金で取った (6 手目 △17 同角不成、9 手目 ▲68 同金寄)

- ・初手は飛の着手（初手▲78 飛）
- ・成る手なし（6 手目△同角不成、10 手目△39 角不成）

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

99 地点の初期配置の香を角で取るなら、▲76 歩、△34 歩、▲何か、△88 角不成、▲何か、△99 角不成の 6 手目に取りることができますが、初手は飛の手という条件があるので△99 角不成で香を取るのは 8 手目になってしまいます。しかも香を角で取る手は同の手となると、▲68 飛、△34 歩、▲96 歩、△77 角不成、▲何か、△88 角不成、▲97 香、△同角の 8 手目になるのでしょうか。その後、10 手目に先手の金の利きがある地点へ香を打って、11 手目が▲同金で香取り 2 回の条件をクリアしても、持ち駒なしの状態です。97 に居る角を動かしても先手玉を詰ますことができません。同角の手で香を取るのを 6 手目にすることができれば、8 手目と 10 手目は香を打つ手と先手の駒を取る手にすることが出来て、取った駒を 12 手目に打って先手玉を詰ます手順が成立しそうです。

99 の香を▲97 香として△同角で取るには△77 角不成と△88 角不成の手を指すために時間が掛かりましたが、19 の香の場合は初手に飛の手を指しても▲16 歩、▲17 香の 5 手目に 17 地点へ香を移動できるので、後手は△34 歩、△44 角と出れば 6 手目に△同角で 17 地点の香を取ることができます。参考図の手順はこの方針で 6 手目に香を取り、10 手目に取った銀を 12 手目に打って先手玉を詰ました手順になります。同角成の手と同金の手で香を取れば条件をクリアしていますが、後手と先手の駒台を行き来した香を 11 手目に玉の退路を塞ぐための協力手として打つ辺りは推理将棋らしい手順と言えます。これで解けたと思ったのですが、条件を再確認したところ、不成なしではなく駒成なしの条件でし

たので失敗でした。

参考図：▲68 飛、△34 歩、▲16 歩、△44 角、▲17 香、△同角成、▲58 玉、△38 香、▲同金、△39 馬、▲59 香、△49 銀 まで 12 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

参考図の手順は失敗でしたが、単に初期配置の香を取るのではなく、同角と同金で香を取るとなると参考図の手順のように▲17 香を△同角不成で取って、取った香を金の利きへ打って▲同金とさせる仕組みは正しいはずですが、6 手目は不成の手で△17 同角不成で香を取り、8 手目に香を打つとすれば 10 手目に後手が取れる駒は 39 地点の銀しか無さそうです。つまり、39 地点の角と持ち駒の銀の連携で先手玉を詰ます形を考え直す必要があります。△39 角成で銀を取ることができず△39 角不成で銀を取るのですから、この角の利きに銀を打つしかないので 12 手目は△48 銀になるはずですが、このことから逆算すると、先手玉は居玉のままで 59 地点に居るはずで、39 地点の角を支えにした△48 銀で詰むには、58 地点と 68 地点の玉の退路を塞ぐ必要があります。また、48 地点への利きがある 28 地点の飛と 49 地点の金は 48 地点へ利いていない地点への移動が必要です。

初手が飛の手なので▲18 飛としておいて、49 の金は▲38 金、▲28 金と移動すれば、金も飛も 48 地点への利きは無くなりますが、初手で▲18 飛を指してしまうと 5 手目の▲17 香を指せません。つまり初手の飛は▲68 飛か▲78 飛になるはずですが、58 地点は▲同金の手で取った香を打てば良いのですが、7 手目に▲38 金を指すと△28 香、▲同金の 9 手目に取った香を 11 手目に▲58 香と打てますが、28 地点の金が邪魔で△39 角不成で銀を取ることができません。9 手目の▲同金を△同角不成で取ることは

できますが。28 地点の角と持ち駒の金では 59 の先手玉を詰ますことができません。7 手目の▲38 金に△39 角不成で香打ちの前に銀を取ると、△28 香、▲同金が 11 手目になってしまうので▲58 香を打つ暇がありません。ということは、48 地点への金の利きを外すために▲28 金を目指すのは失敗することが分かったので、49 の金移動き 9 筋側へとなります。48 地点への利きが無くなるには 68 地点を目指すことになるので、初手の飛の手は▲78 飛に確定します。2 手目からは△34 歩、▲16 歩、△44 角、▲17 香、△同角不成と進み、7 手目は▲58 金右、△68 香、▲同金寄で香を取ります。10 手目は△39 角不成で銀を取り、▲58 香の玉の退路封鎖の協力手に△48 銀で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん「玉頭に香を設置するまで倉庫番の動きで飛金を収納する」

■荷物を押すだけで倉庫の整理をするゲームでしたね。先手陣の 5 筋から 8 筋まで隙間なく整理されました。

piyo さん「有力そうな手はだいぶ限られていると思ったのですが、先手が取った香車を更に打つ順がなぜか盲点となり、なかなか解けませんでした。」

■同金で香を取った時点で条件をクリアしているので、取った香を更に打つとは気づき難かったことでしょう。

ほっとさん「2～6 手目が見えれば比較的簡単。初手が面白い手。」

■先手の飛の居場所はどうにでもなりそうだけど、他の条件を満たすには初手で 78 地点へ動かすしかありませんでした。▲16 歩と▲78 飛の手順前後が可能なので、この初手の条件を外す訳にはいかないのが辛いところ。

RINTARO さん「17 で香を取るんだろうなという直感が働きました。」

■問題を解くには直感も大切。

るかなんさん「香車 1 枚のせいで大渋滞。」

■ 5 筋から 9 筋までの先手陣は先手の駒ばかり。空いているのは 98 地点だけの詰み上がりでした。

原岡望さん「飛車の遠征で決まり」

■ 飛車の利きを外す手が初手だと気付き難いものです。

飯山修さん「7 手目 38 銀と上がり反則手の 39 香を同金とすれば作意は成立する。
ここから反則なしでどうやっていくかを考え解に到達。」

■ その 39 の金を角不成で取って最終手△48 金ですね。反則なしで金の利きへ香を打つ手順が見えれば解決します。

はなさかしろうさん「惹かれる詰み形ですね。11 手で届きそうで届かず、ならば 12 手で初手条件の「飛の」を「7 筋の」にしたらもうひと解増えそう…などと、あれこれ考えたくなりました。」

■ 初手 7 筋で香を 2 回取る条件だと、▲76 歩、△94 歩、▲66 角、△93 香、▲同角不成、△34 歩、▲77 香、△同角成、▲58 玉、△66 香、▲48 飛、△67 香成 のような詰み手順がありますね。香の取り方と成る手なしの条件は必要な感じです。

梶彰介さん「分かりません。香車をどこで入手するか見当が付きませんでした。」

■ 先手だと▲76 歩、△94 歩、▲66 角、△93 香、▲同角不成の 5 手目に香を取る手順が出てきますが、本問では先後を変えて 6 手目に 17 地点の香を取る手順でした。

占魚亭さん「6 手目に 17 地点で香を取ると考え、そこから初手と 7 手目以降の手順を嵌めていって何とか解けました。香の回収がテーマでしょうか。」

■ 香の回収までではなく、香を打つ手が 2 回というのが隠れたテーマなのかも。

正解：6 名

NAO さん piyo さん ほっとさん

RINTARO さん るかなんさん 原岡望さん

飯山修さん はなさかしろうさん

ティエムガンバさん 占魚亭さん

(総評)

NAOさん「既往の詰パターンの応用。類作があり
そうで意外とないかも。

テーマなしとのことだが、共通項は「居玉こびんに
打つ手」3問で5回もありますね。」

■選題の時には何も浮かばなかったのですが、3作
とも居玉だったのですね。で、玉のこびんへ打つ手
だけで5回もあったのですね。

ほっとさん「久々に中間ヒント前に解けました。」

■解答順では3番でした。

RINTAROさん「2が難しかったです。」

■あまり見掛けない条件だと調子が狂うのかもしれ
ませんね。

るかなんさん「条件も詰形もどことなく似た雰囲気
を感じるものの、共通項は居玉くらい？」

■3問とも居玉を1筋側から攻めてましたね。

原岡望さん「今月もヒント頼みです
なんとかメ切前々日に解けてやれやれです
パラの最後は全く手が出ず」

■7日のパラの解答は1問残しだったけど、こちら
は8日に全問解答したということですね。でも解答
の見直しは必要ですね。

はなさかしろうさん「今回は久しぶりにヒント前に
全問解けましたが結局いつも通りぎりぎりに。回答
にひと言何を添えるか考えつつ改めて鑑賞していま
す。」

■早くに全問を解いて油断大敵の回になってしまっ
たのかも。

梶彰介さん「難しい問題が多く、なんとか初級だけ
締め切り前ヒントのおかげで解けました。」

■出題中の第188回は10手特集にしましたが、
昔は10手は上級でしたので、易しくしたつもりが
そうではないかも.....。

占魚亭さん「1がすぐ解けたので、残り2つは締め切
り前に考えようと思って放っていたら10日になっ
ていました。——ということで、今回も2問解答で

す。」

■やろうと思っていたのにやらずに一夜漬けになった高校の時のテスト勉強を思い出してしまいました。

推理将棋第187回出題全解答者： 13名

NAOさん piyoさん ほっとさん

RINTAROさん るかなんさん 中村丈志さん

原岡望さん 飯山修さん springsさん

はなさかしろうさん 榊彰介さん

ティエムガンバさん 占魚亭さん

■ 2025 年 07 月 20 日：課題発表：（協力詰）
「合駒動かし」

□ 2025 年 09 月 15 日：投稿締切

□ 2025 年 09 月 20 日：出題

□ 2025 年 10 月 15 日：解答締切

□ 2025 年 10 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

普通詰の方で「ペレ」とか「シフマン」とかが流行しているようなので、「合駒動かし」という課題にしてみます。

チェスプロブレムの手法は、論理的なのが魅力なのですかね。まあ、言葉にしないと曖昧さが残るので、その辺を明確にするためにプロブレム用語が導入されているのかも知れません。

詰将棋は「表現」の一つであるのは確かでしょうが、その仕方は多様であってよいように思います。イメージとしては「音楽」なのでしょうか。と、曖昧なことを言ってみます。

（投稿先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

今月の手筋

No.42-1

持駒消費

最悪白玉詰 74手

4	3	2	1	
			王	一
		皇		二
	王		王	三
				四

持駒 桂 歩18

神無七郎作

延命のため持駒を相手に渡す手筋。
持駒消去や持駒譲渡とは目的が異なる。

(※解答は p.156 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、“教材”に徹してくださるようお願いします。

上田吉一氏個展 5

変寝夢

皆様お待ちかねの上田氏の個展です。
猛暑が続いていますが、奮ってのご解答お待ちしております。

PC解答もOKですので、是非とも短評総評お願いします。

解説は伊藤正さんです。ご期待ください。

ヒント：1番は龍を呼び出します 2番は序奏がやや難しいです。乗り越えると、楽しいと金追い趣向が待っています。

解答締切：2025年9月30日（火）

※WFP10月号結果稿予定

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

ルール説明

【駱（Camel）】

(1,3)-Leaper。1:3の方向に動く。

【Grasshopper(G)】

クイーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取ることができる。

【戦(dabbaba)】

(0,2)-Leaper。上下左右に2マス動く。

【五】

(0,5)-Leaper。上下左右に5マス動く。

【ピラミッド(♦)】

不透過、不可侵の領域を表す。ホッパー系はハードルにできる。

第一番

協力自玉詰 38手

持駒 なし

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

持駒 香G

駱: Camel (1, 3)-Leaper

n桂: 中立桂

G: Grasshopper

第二番

協力自玉詰 624手

持駒 なし

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

持駒 歩22

戦: Dabbaba (0, 2)-Leaper

五: (0, 5)-Leaper

◆: Pyramid (不動、不滅駒)

フェアリー版くるくる作品展 15

担当：springs

フェアリー版くるくる作品展 15 を開催します。
今回は金子清志さんの最悪自玉詰特集で、全3題です。
ヒントとして作者コメントの一部を記載しております。
多数の解答をよろしくお願いいたします！

念のため最悪自玉詰の例題を用意したので、必要に応じてルールの確認をご覧ください。

解答送り先：

springs (hit.and.miss.masayume@gmail.com)

解答締切：

2025 年 9 月 30 日 (火)

※結果発表は WFP10 月号の予定です。

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。

【最悪自玉詰】

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

例題

最悪自玉詰 4手

3	2	1	
			四
	歩		五
		歩	六
	王	王	七
			八
		王	九

持駒 銀 歩

例題は4手の最悪自玉詰です。攻方には王手義務があるので、初手は①18歩②18銀③28銀④26銀の4択です。

まず、①18歩や②18銀は同とで自玉が詰みます。攻方は自玉ができるだけ詰まないように着手したいのですが、最長の4手よりも早い2手で詰んでしまいました。よって①18歩と②18銀は最善ではありません（普通詰将棋の変化にあたります）。③28銀も同とで早く詰みます。

初手は④26銀が最善です。これに同とや同玉では詰まなくなってしまう。正解は同歩で、次の王

手は 18 歩しかないので攻方はこれを指すしかなく、
同とで詰みとなります。

26 銀 同歩 18 歩 同と まで 4 手

詰上図

	3	2	1	
				四
				五
		歩	歩	六
			王	七
			入	八
			王	九

持駒 なし

くるくる 15-1 金子清志氏作

最悪自玉詰 24手

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

持駒 歩5

作者コメント
歩打～成捨の送り趣向です。

※後略。完全版は結果発表時に掲載します。



くるくる 15-2 金子清志氏作

最悪自玉詰 30手

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

持駒 なし

作者コメント

手順全体は、単純な玉鋸です。

※後略。完全版は結果発表時に掲載します。

くるくる 15-3 金子清志氏作

最悪自玉詰 50手

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

持駒 なし

作者コメント

詰上がりは1とおりで、この詰上がりの邪魔になる3枚(23歩、18香、13歩)を除去するために受方は玉を移動し、それについて行くピン止めされている馬は2往復させられます。

※後略。完全版は結果発表時に掲載します。

以上

第 29 回フェアリー入門解答

担当：springs

第 29 回フェアリー入門（Lion）の結果発表です。
今回 8 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	神無七郎	荻原和彦	たくぼん	占魚亭	さつき	るかなん	御原真尋	しらたき
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	ー	ー	○
6	○	○	○	○	ー	ー	ー	○
7	○	○	○	○	○	○	○	ー
8	○	○	○	○	○	○	ー	ー
9	○	○	○	○	×	ー	×	ー
10	○	○	○	○	○	○	○	○
11	○	○	○	○	ー	○	○	ー
12	○	○	○	○	○	○	○	ー
13	○	○	○	○	○	○	○	ー
14	○	○	○	○	○	○	ー	ー
計	14	14	14	14	11	11	9	7

※成績順・解答到着順

【Lion（鬣）】

Queen の利きの方向にある駒を 1 つ跳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。

→参考：WFP 第 204 号「Lion 超入門」

① **springs** 作 (登場 41 回)

協力詰 5手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

鬣: Lion

【解答】

49 鬣 18 銀成 16 鬣 29 全 49 鬣 まで 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					四
			王		五
	鬣				六
			王		七
					八
	鬣		王	王	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【解説】

実は初手に可能な王手は **49 鬣**しかありません。
16 の **Lion** が **27 王**を跳躍台にして **49** へ動く一手です。受方持駒なしなので合駒はできません。受方は **18 銀成**と応じます。

2手目 18銀成

5	4	3	2	1	
					四
			王		五
	鬣				六
			王		七
				王	八
	鬣			王	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

18 銀成に対して **16 鬣**と戻って王手を掛けることができます。もし 2 手目に **18 銀生**と指していたら、王

手無視になるため 16 鬣とは指せません。受方は 29 全の開き応手で王手を外します。4 手目 29 全を指した局面を初形と比較すると、受方 29 銀が成銀に変わっています。

初形

5	4	3	2	1	
					四
			料		五
	鬣			鬣	六
			王		七
					八
			爵	王	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

4手目 29全

5	4	3	2	1	
					四
			料		五
	鬣			鬣	六
			王		七
					八
			王	王	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

その結果、次の 49 鬣に対して王手を外す方法がありません。39 全は 49 鬣による王手が継続します。28 全なら 49 鬣の王手は外せますが、新たに 46 鬣による王手が掛かります。

【短評】

占魚亭

銀成らせ。シンプルでトップにぴったり。

しらたき

開幕にふさわしい一題。よく出来ています。

たくぼん

銀の成らせですね。双玉にしてうまく非限定にならないようにしてますね

神無七郎

Lion の往復で銀を金にする錬金術。

46 鬣が 28 全を牽制しているのですね。

るかなん

まずは素直なスイッチバックから。

さつき

鬣のスイッチバックによる見事な原型成ですね。

荻原和彦

王手が繋がるよう着手を選べば自然に解ける親切設計。しかも、受方銀の居成を主張する好内容だ。

御原真尋

有効手の選択肢がそこまで多くないため、試行錯誤しながらも容易に解くことができました。Lion に慣れるにはとても良い問題でした。

② 駒井めい作（登場 28 回）

協力詰 5 手

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

持駒 金歩

鬣: Lion

【解答】

12 歩 同飛 14 鬣 13 角 22 金 まで 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
				王	一
			金	飛	二
				角	三
		桂		鬣	四
					五

持駒 なし

【作者のコメント】

Lion 1 枚で二重ピンメイト。

【解説】

持駒が金歩なのでまずは歩を打つ手から考えたいところ。もし 54 鬣がいなければ「12 歩 21 玉 11 金」の 3 手で詰むのですが、実際は 21 玉が指せません。初手 12 歩を同飛と取り、14 鬣と跳ねます。

3 手目 14 鬣

5	4	3	2	1	
		角		王	一
				飛	二
					三
		桂		鬣	四
					五

持駒 金

14 鬣の王手に 13 角の移動合で応じるのが継続手。22 金と打って詰みとなります。

詰上図

5	4	3	2	1	
				王	一
			金	飛	二
				馬	三
		桂		鬣	四
					五

持駒 なし

22 金に対して同飛や同角は自殺手なので指せません。14 鬣によって 12 飛と 13 角の両方がピンされています。

普通詰やプレーンな協力詰では、2 枚の受方駒をピンするためには 2 枚の攻方線駒が必要です（例えば下図）。しかし Lion を使えば 1 枚で 2 枚の受方駒をピンすることができるわけです。

参考図

4	3	2	1	
	龍	銀	王	一
		銀	飛	二
			香	三
				四

持駒 なし

Lion 特有の二重ピンメイトをシンプルに表現した作品。受方の飛角が 22 の地点を軸に点対称の位置に移動する点が共通しています。Lion も 34 桂を軸に点対称の位置へ移動しており、統一感があります。

【短評】

しらたき

そうか 2 枚一度にピンできるのか。

御原真尋

Lion などの跳躍する駒は 2 つの駒を幽閉しうるとするのが新たな発見で面白かったです。

るかなん

Lion 固有のピンの手筋の教本ですね。

たくぼん

鬣特有の不思議なピンの仕方ですね

占魚亭

Lion 利用のピンメイト。

さつき

飛と角が同一ライン上でピンされる面白い詰め上がりですね。

荻原和彦

絶妙なアシスト手△13 角に恵まれ、ダブルピンメイトが華やかに決まった。

神無七郎

防御の薄さを衝く 22 金。壁が二枚あるように見え

ますが、実際は一枚しか壁がありません。

③ さんじろう作（登場 9 回）

協力詰 7手

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

持駒 金

鬣: Lion

【解答】

48 金 59 玉 26 鬣 37 飛 同金 49 玉

59 飛 まで 7 手

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						四
						五
		ス		鬣		六
			金			七
						八
	飛	王				九

持駒 なし

【作者のコメント】

客寄せですが合駒の取り方が Lion 初心者には面白い。実は 46 とはただのジャンプ台なので、受方のと金である必然性は無いようです。

【解説】

盤面 3 枚の初形。と金の配置を活かした手順を考えると解きやすかったかもしれません。初手 48 金に 59 玉と入ります。そして 46 とを跳躍台にして 26 鬣と跳ね、斜めのラインで王手を掛けます。

3手目 26鬣

	6	5	4	3	2	1	
五							
六			ス		鬣		
七							
八			金				
九		王					

持駒 なし

金と **Lion** だけで詰みの形を作るのは困難なので、上図で合駒を出してそれを取ります。具体的には **37** 飛合、同金とします。玉から金が離れながら合駒を取って王手が掛かるのは **Lion** の特性ですね。**49** 玉に **59** 飛と打って詰みとなります。**26** 鬣が **59** に利いているので玉で飛車を取ることはできません。

Lion の王手に対する飛車の限定合とその取り方が魅力の作品。盤面 3 枚の整った初形というのがいいですね。

【短評】

御原真尋

合駒を取れる手段を模索していましたが、**Lion** で駒を取りながら王手をかける難しさに驚きました。

たくぼん

合駒を取るのに金が離れていくのが不思議な感覚さつき

玉から離れる **37** 同金が味の良い一手だと思います。

荻原和彦

初手金打しかなく著しい不詰感に見舞われるも、合駒請求が利く形を目指せば勝機十分。▲**37** 同金のソッポ感演出も好感触。

占魚亭

見えない手で飛車に紐付け。

るかなん

58 合ではその後捕まらない。

神無七郎

最初は縦に合駒する筋(**57** 金 **69** 玉 **67** 金 **68** 合)に誘われ不詰。と金の意味を考えて解決しました。

④ さんじろう作（登場 10 回）

協力詰 7 手

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

持駒 金歩

鬣: Lion

【解答】

45 鬣 46 玉 47 歩 57 玉 46 歩 56 玉
57 金 まで 7 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

歩打～歩突が面白いと感じましたがどうか。ただ詰上がりにごちゃごちゃ感があり残念。

実は初形盤面同一の協力詰で次の triplet になっています。

- ・持駒金金で 5 手詰。
- ・持駒金桂で 7 手詰。
- ・持駒金歩で 7 手詰。本図。

当初は triplet として投稿することも考えましたが、水増し感もありやめました。

【解説】

本作も対称的な初形が目を惹きます。まずは 45 鬣と跳ねて 35 の Lion による王手を掛けます。46 玉と逃げ、47 歩の直接王手に 57 玉とします。

4手目 57玉

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									四
					鬣	鬣			五
									六
				王	歩				七
				將					八
									九

持駒 金

上図で 46 歩と突く手が気持ちの良い活用。56 玉に 57 金と打って詰みとなります。46 歩が 35 鬣の跳躍台になるとともに、45 鬣に紐を付けています。

作者によれば、攻方の持駒を「金歩」から「金金」や「金桂」に変えても完全作になるとのことです。解答は本稿の末尾に記載します。

参考 1 協力詰 5手

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

持駒 金2

鬣: Lion

参考 2 協力詰 7手

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

持駒 金桂

鬣: Lion

【短評】

るかなん

初手で駒を使わずに王手、が見えるかどうか。

荻原和彦

初形は五里霧中だが、Lion を斜めに利かす展開を意識すれば詰み形がおぼろげに見えてくる。

さつき

詰め上がりは比較的すぐあたりをつけられたものの、**46 歩**の設置方法が分からず詰まりました。

御原真尋

Lion2 枚で **5 段目**を抑える構想は見えていたのですが、そこから具体的な詰手順に至るまでかなり苦勞しました。「**45 鬣+46 歩**」は普通感覚では効率が悪そうですが、跳躍台が必要な Lion にとっては寧ろ効率的な配置なのですね。

たくぼん

じっと突く **46 歩**が味わい深い 1 手

占魚亭

46 歩がちょっと良い味。

神無七郎

歩の二段活用が手触りの良い手順。早詰を防ぐ **58 銀**の配置が、これを生み出しているのですね。

★本作の初形から **58 銀**を外すと「**56 歩 65 玉 45 鬣 66 玉 67 金**」の 5 手で詰んでしまいます。玉を Lion から離せば **45 鬣**に紐を付ける必要がありません。

参考図

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

持駒 なし

⑤ さんじろう作（登場 11 回）

協力詰 7 手

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

持駒 銀

鬣: Lion

【解答】

45 銀 35 角 34 銀 53 角 52 鬣 44 玉

45 銀打 まで 7 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

前半 4 手の応酬は偶奇の攻防という感じで面白いかもしれません。52 銀は守備駒に見えて実は質駒です。ないと詰みません。52 銀は 52 金でも同様手順の完全作ですが、それでは最終手が当たり前過ぎますね。

【解説】

盤面は前題同様 4 枚の左右対称形ですが、持駒は銀 1 枚のみ。しかしその銀をいきなり手放す初手 45 銀が正解です。35 角合と応じます (図は右段)。5 段目に銀と角が出現しました。そして 34 銀の開き王手に対し、53 角の開き応手で受けます。

2手目 35角



持駒 なし

4手目 53角



持駒 なし

初形と比較して、攻方 34 銀と受方 53 角が設置された局面になりました。34 銀のおかげで 25 の Lion が 52 銀を取れるようになっており、しかも 53 角のおかげで王手になります。52 鬣に 44 玉と引き、45

銀打で詰みとなります。詰上図では **35** の地点には **85** 鬣が利いており、**55** の地点には **52** 鬣が利いています。

冒頭の4手が非常に密度の濃い作品。盤上に出現した銀と角がクロスして動いています。さらに、詰上りではすべての駒がはたらいしています。**Lion** の特性を活かした素晴らしい手順がわずか5枚の使用駒によって成立しています。

【短評】

さつき

序4手の打てば打つ、退けば退くというやりとりが印象的でした。

占魚亭

銀を取るまでの流れが良いですね。

神無七郎

盤上に現れた角銀がたすき掛けに動き、跳躍台に変身。こんなに短手数で銀が取れるとは意外です。個人的には配置全体を一段上げて、3手目を銀不成にしたいと思いました。

たくぼん

これで入門はダメでしょう。難しすぎます。それ程の作品という事です

荻原和彦

線駒にピンされた受方駒を可動化する為「攻方駒を同一線上に足す」のがシフマン。本作みたいに「攻方駒を同一線上から消す」場合は何と呼ぼう。

★2手目 **35** 角を指した局面で **35** 角はピンされています (**35** 角が消えると自玉に王手が掛かる状態になっている)。次の **34** 銀が指されると、角は **35** の地点を離れることができるようになります。もっと言うと、角は **35** から離れなければいけません。

3手目 34銀

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
				角					二
									三
						銀			四
	鬣			王	馬	鬣			五
									六

持駒 なし

つまり **34** 銀という着手は、(銀が **45** を離れる影響により) **35** 角をアンピンするだけでなく、**35** 角を **35** の地点から追い出そうとしています。

★例えば左下図では **21** 銀が **41** 飛によってピンされています。**31** 角成のように、玉と飛車の間にもう1枚駒が挟まればピンが解除され、例えば **12** 銀と動けるようになります。このような手順を「シフ

マン」と言う場合があります。

5	4	3	2	1	
	飛		爵	王	一
					二
				角	三
				香	四
					五

持駒 なし

5	4	3	2	1	
	飛	馬	爵	王	一
					二
					三
				香	四
					五

持駒 なし

本作の3手目 **34 銀**は、ライン上から1枚取り除くことでアンピンしているので、「シフマンの逆」のような手順であると言えます。

⑥ さんじろう作（登場 12 回）

協力詰 9手

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

持駒 桂3

鬣: Lion

【解答】

**55 桂 54 桂 43 桂成 46 桂 48 桂 55 玉
56 桂打 45 玉 44 圭 まで 9 手**

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

結局 **Lion** は不動で着手は桂ばかりです。その統一感（肩透かし感？）と駒取りがないのとでかろうじ

て作品になっているのでしょうか。前半 4 手の応酬は前題と同様偶奇の攻防ですが **Lion** 手筋と言えるのかも。**Lion** と玉の間が 2 マス以上あるかどうかが決定的なのですね

【解説】

盤面はさらに簡素で持駒は桂 3 枚になりました。跳躍台を設置する初手 55 桂に対し、54 桂の合駒で受けます（図は次頁）。続いて 43 桂成の開き王手に 46 桂の開き応手で王手を外します。

2手目 54桂

6	5	4	3	2	1	
						一
						二
		鬣				三
		王				四
		桂				五
		王				六
						七
		鬣				八
						九

持駒 桂2

4手目 46桂

6	5	4	3	2	1	
						一
						二
		鬣	圭			三
						四
						五
		王	王			六
						七
		鬣				八
						九

持駒 桂2

この 4 手は前題の冒頭 4 手と同じ手順構成です。前題ではその後 **Lion** を活用しましたが、本作は持駒の桂 2 枚を使ってあと 5 手で詰まします。まずは 48 桂と直接王手を掛け、45 玉に 56 桂打とします。

7手目 56桂打

6	5	4	3	2	1	
						一
						二
		鬣	圭			三
						四
		王				五
		桂	王			六
						七
		鬣	桂			八
						九

持駒 なし

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						一
						二
		鬣				三
			圭			四
			王			五
		桂	王			六
						七
		鬣	桂			八
						九

持駒 なし

58 鬣の跳躍台を設置する王手です。これで盤上に桂 4 枚が現れました。45 玉に 44 圭と引いて詰みとなります。詰上図で、35 の地点には 53 鬣が利いています。55 の地点には 58 鬣が利いています。詰上りではすべての駒がはたらいしています。

本作も冒頭 4 手の応酬が魅力的な作品。2 回の玉移動を除いた 7 手はすべて桂または成桂の着手になっています。

【短評】

占魚亭

4 手目が良いですね。

神無七郎

あれよあれよという間に桂 4 枚が盤上に出現。

Lion が裏方に徹する作もまた良し。

荻原和彦

最後まで解けずに残った難問。成桂を引く詰上りが天啓の如く浮かんだのは湯船の中。ただしアルキメデスの故事には倣わず。

★賢明なご判断でした。

たくぼん

入門なら後手持駒制限して欲しい気もするが余詰むかな

★受方の持駒を桂 1 枚にすると、持駒制限を利用した詰上りを目指す余詰が発生するようです。下記は一例です。

54 鬣 46 玉 38 桂 37 玉 49 桂 28 玉

58 鬣 19 玉 59 鬣 まで 9 手 (駒余り 桂)

⑦ 若林作 (登場 8 回)

協力詰 9 手

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

持駒 歩

鬣: Lion

【解答】

39 歩 37 玉 38 歩 36 玉 39 鬣 37 金

同歩 25 玉 15 金 まで 9 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

合駒としてはベタな金だが、Lion らしい詰め上がりではなかろうか、と。38 玉>18 玉でも 9 手になるが、こちらは入門向けではない難易度なので対象外とした。

【解説】

使用駒はわずか 4 枚。初手は 39 歩と打つ一手です。王手を続けるためには、「37 玉 38 歩」か「28 玉 38 歩」の二択。2 手目は 37 玉と引く手が正解で、38 歩にさらに 36 玉と引きます。

4 手目 36 玉

6	5	4	3	2	1	
						四
						五
			王			六
		鬣				七
			鬣	歩		八
						九

持駒 なし

6 手目 37 金

6	5	4	3	2	1	
						四
						五
			王			六
			王			七
		鬣	歩			八
			鬣			九

持駒 なし

左上図から攻駒の補充を図ります。39 鬣と跳ね、37 金合と応じます。これを同歩と取り、25 玉に 15 金と打って詰みとなります。

詰上りでは縦と斜めに 2 枚の Lion が利いており、その 2 本のラインに玉が挟まれています。37 歩が 2 枚の Lion の跳躍台を兼ねており、効率の良い詰上りだと思います。

作者によれば、初形の 38 玉を 18 に移動させても 9 手の完全作になるとのことです。解答は本稿の末尾に記載します。

参考 3 協力詰 9 手

6	5	4	3	2	1	
						五
						六
		鬣				七
			鬣		王	八
						九

持駒 歩

【短評】

るかなん

2 手目 28 玉とばかり。ここまで吊り上げる必要があった。

神無七郎

2 手目横か縦かの選択問題。私は最初に横を選んで失敗しました。

荻原和彦

1 筋への金打で詰ます意外性に加え、持駒「香」なら不詰という渋好みな主張まで織り込まれていて、出来栄え上々の好短編。

たくぼん

Lion は意外と王手出来ることに気付かない事がありますね。本作では 39 鬣が見えませんでした

占魚亭

3～5 手目の流れが良いですね。

さつき

詰め上がりで歩がいい仕事をしていますね。

御原真尋

これも④と同様に 1 枚の歩が 2 枚の Lion の跳躍台を兼ねており、実は効率的な配置という構造。フェアリーならではの妙味でした。

⑧ 神在月生作（登場 17 回）

協力詰 9 手

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

持駒 なし

鬣: Lion

【解答】

91 鬣 21 香 99 鬣 22 香 91 鬣 21 銀
19 鬣 12 桂 13 鬣 まで 9 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

19 鬣打ちから始めたかったんですが、私の能力ではだめでした。中途半端な感じでためらったんですが、超入門に甘えて投稿します。

【解説】

攻方の駒は 19 の Lion のみ。初手は 91 鬣と大きくジャンプし、21 香の合駒で応じます。

2手目 21香

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

持駒 なし

上図からさらに 99 鬣と隅へ跳ね、22 香の移動合で王手を解除します。

4手目 22香

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

持駒 なし

91 鬣と戻り、今度は 21 銀の移動合で応じます。さらに 19 鬣と戻り、12 桂と打ちます。

8手目 12桂

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

持駒 なし

この局面と初形を比較すると、玉の周りが受方の駒で埋まったことが分かります。**13 鬣**と跳ねて詰みとなります。最終手 **13 鬣**に代えて **14 鬣**は、**13 合**が可能で詰んでいません。8手目 **12 桂**に代えて **12 角**は、**13 鬣**に対して **34 角**などの開き応手が可能で失敗です。**12 桂**であれば、**24**の地点が埋まっているため最終手 **13 鬣**に対して開き応手で受けることができません。

隅から隅へ大きく **Lion** が移動する着手が4回登場する作品。パズルのような受方駒の動きも楽しめます。受方は2手目に打った香を4手目に移動合で動かしました。これはなぜでしょうか？ 初手 **91 鬣**に対し **21 銀**とし、**99 鬣**に **22 香**と打った場合を考えてみましょう（下図）。

参考図

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

持駒 なし

ここから **19 鬣**と指すことができれば、**12 桂 13 鬣**で詰みますが、9段目に駒がないので **19 鬣**と跳ねることはできません。**19**に移動するためには、一旦 **91**を経由する必要があります。しかし上図で **91 鬣**は王手になりません。王手の連続で **Lion** が **99→91→19**と動くためには、**21**の地点が空いている必要があります。そういうわけで香の移動合が発生します。**21**に打った後に **22**へ動くので、駒種は金銀香に限られます（飛車は品切れ、歩は二歩）。詰上りで **13**に利かない駒は香しかありません。

【短評】

るかなん

21 銀を我慢するのがポイント。

神無七郎

22 に直接合駒するのではなく、21～22 への移動合駒でこの地点を埋める手順が素晴らしい。これで無理なく合駒を香に限定できるわけですね。桂頭鬣の単騎詰も新鮮。

荻原和彦

豪快な corner-to-corner 4 連発の陰で、手待ちっぽい△21 香～△22 香が渋い。2 手目で△21 銀を急ぐとハマるという寸法。

占魚亭

Lion の Corner-to-corner×4。攻方の大きな動きと受方の小さな動きの対比が見事。

たくぼん

雪隠ぽい形なので決め打ちできましたが紛れ多しさつき

鬣が大きく動いて最終手で急接近する構成が面白かったです。

⑨ 真T作（登場 22 回）

協力詰 11手

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

攻方持駒 鬣

受方持駒 鬣3

鬣: Lion

髪: Lion王

【解答】

19 鬣 18 鬣 17 鬣 12 鬣 19 鬣 11 髪

13 鬣 14 鬣 18 鬣 12 鬣 13 鬣打 まで 11 手

詰上図

4	3	2	1	
			鬣	一
			鬣	二
			鬣	三
			鬣	四
				五
				六
				七
			鬣	八
				九

攻方持駒 なし

受方持駒 鬣

【作者のコメント】

Lion しか存在しない世界。

Lion1 枚では詰ますことができないので 1 枚取ります。受方は Lion を 2 枚しか使いませんが、3 枚持っています。これは例えば下記のような余詰を消しています。

19 鬣 18 鬣打 17 鬣 12 鬣 19 鬣 11 髪

13 鬣 17 鬣 18 鬣 15 鬣 16 鬣打 まで 11 手
手は限られているので難しくはないはず…。

【解説】

使用駒は Lion と Lion 王のみ。平駒の Lion は鬣、Lion 王は髪と表記しています。攻方駒は持駒の Lion 1 枚のみ。Lion 1 枚で Lion 王を詰ますことはできません。どちらも利きが同じなので、Lion 王は常に王手駒を取ることができるからです。どこかでもう 1 枚 Lion を取る必要があります。まずは王手が続くように進めていきます。

初手 19 鬣に 18 鬣と打ちます。この 2 手の組合せだけが 3 手目の王手を可能にします。17 鬣と跳ね、12 鬣の開き応手で王手を解除します。

2 手目 18 鬣

4	3	2	1	
				一
				二
				三
			髪	四
				五
			鬣	六
				七
			鬣	八
			鬣	九

攻方持駒 なし

受方持駒 鬣2

4 手目 12 鬣

4	3	2	1	
				一
			鬣	二
				三
			髪	四
				五
				六
			鬣	七
			鬣	八
				九

攻方持駒 なし

受方持駒 鬣2

右上図から 19 鬣、11 髪と距離を取ります。そして今度は 13 鬣と急接近し、14 鬣の開き応手。

6手目 11髪				
4	3	2	1	
			髪	一
			鬣	二
				三
				四
				五
				六
				七
			鬣	八
			鬣	九

攻方持駒 なし
受方持駒 鬣2

8手目 14鬣				
4	3	2	1	
			髪	一
				二
			鬣	三
			鬣	四
				五
				六
				七
			鬣	八
				九

攻方持駒 なし
受方持駒 鬣2

2手目に打った鬣をここで取り、12鬣に13鬣打で詰みとなります。詰上りでは18鬣が王手駒の13鬣に紐を付けています。また、14鬣が邪魔で12鬣を動かす受けはできません。

1筋でLionが跳ね合うパズルの作品。14髪と16鬣の配置だけでことごとく限定されており見事です。

【短評】

たくぼん

15パズルのような味わいでした

占魚亭

Lionに慣れるのにピッタリな作品。

荻原和彦

4手目と6手目の選択が全て。11で詰ます発想さえ浮かべば、残るは12・14を受方駒で埋める算段。簡単そうに見えて意外と奥深いパズル。何てったって初形が美しすぎる。

神無七郎

Lionの乱舞に混乱。この作を脳内で解くのは無理でした。作為的な配置がほとんどないのに、Lionの跳躍先や打ち場所がすべて限定されるのが驚きです。

御原真尋（誤解）

事実上1×9の盤面での詰将棋ですね。1列しか使いませんがパズルのような手順の組み立てを楽しませていただきました。

さつき（誤解）

1筋上での絶妙な攻防。特に12への限定移動が好みです。

★御原真尋さんは「17鬣 18鬣 19鬣 15鬣 16鬣 17鬣 18鬣 19鬣 15鬣 17鬣 16鬣」の解答でした。面白い手順なのですが、最終手16鬣に対して同髪が可能で詰んでいません。

★さつきさんは「19鬣 18鬣 17鬣 12鬣 19鬣 15鬣打 16鬣 17鬣 18鬣 11髪 13鬣打」の解答

でした。作意と似た手順ですが、13 鬣打に対して12 鬣を外す受けができるため詰んでいません。

★宣伝ですが、フェアリー駒を使用した作品を解く際は「Web フェアリー将棋盤」が便利だと思います。任意のフェアリー駒やキルケ系などのフェアリールールに対応した継盤です。ぜひご利用ください！

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

⑩ springs 作（登場 42 回）

協力詰 25手

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

持駒 金

鬣: Lion王

【解答】

58 金 56 鬣 47 金 38 鬣 37 金 35 鬣
46 金 57 鬣 56 金 54 鬣 45 金 36 鬣
35 金 33 鬣 44 金 55 鬣 54 金 52 鬣
43 金 34 鬣 33 金 31 鬣 42 金 53 鬣
52 金 まで 25 手

詰上図

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

持駒 なし

【解説】

盤面に駒がいくつか点在していますが、Lion を詰ますのに使う駒は金のみ。まずは 58 金と打ち、56 鬣に 47 金、38 鬣と進めます。

4手目 38鬣

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									五
									六
糸					金			糸	七
						鬣			八
									九

持駒 なし

上図から 37 金、35 鬣、46 金、57 鬣と進めて Lion 王を5筋に戻します。

8手目57鬣

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

持駒 なし

初形では 59 にいた Lion 王が

58 金 56 鬣 47 金 38 鬣

37 金 35 鬣 46 金 57 鬣

の8手で2マス後退しました。この8手の手順をあと2回行えば、「53 鬣・42 金」の配置になります。そうすれば 52 金と寄って詰みとなります。盤の端に到達したため、金を飛び越えて王手を外すことができません。

詰上図

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

持駒 なし

【短評】

占魚亭

鬣王を追う楽しい軽趣向手順。

御原真尋

試行錯誤しながら 4 手程度動かしたところで少し

ずつ上部に移動する仕組みが分かり、なんとか解くことができました。

さつき

千鳥がけで縫うかのような少し戻りつつジグザグと進む手順が楽しかったです。

しらたき

$(0,3)+(2,-2)+(0,3)+(-2,-2)=(0,2)$ を 3 回繰り返すと
いつの間にか詰んでいる。楽しい。

神無七郎

単騎追いに、短距離跳躍・中距離跳躍、跳躍方向の変化が盛り込まれている、とても魅力的な軽趣向。**Lion** と金がこんなに相性が良いとは思いませんでした。価値ある発見だと思います。

荻原和彦

3 歩下がって 2 歩進む王者の軽快なフットワーク、でも永遠には続かない。盤は有限、後ろは崖だ。ところで、3 手目・11 手目・19 手目で左右 2 択、合計 8 解存在するって大丈夫なのかなあ。左右対称な 2 解の同一視は納得できるんだけども。

たくぼん

金 1 枚で詰むんですね。右行ったり左行ったりは気になるので片方に限定した方がいいかも

るかなん

ふわふわした手順。なんとか左右両方に振る順を正解にできないものか。

★手順の途中で左右対称の局面になった際、それ以降の左右対称な 2 解を同一視するという前提であれば、本作は完全作です（ちなみにこの前提の下 **fmza** で検討したいときは **/XS** オプションを使用します）。

★せっくなので片方に限定してみました。左右に振るのは難しかったので右側だけにしました。7 筋に攻方 **Lion** 王を置いたため、58 金 56 鬣 67 金 78 鬣の局面で 77 金が自殺手になります。他のタイミングでも同様です。

改良図

協力詰 25 手

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

持駒 金

鬣: **Lion**王

また、左右対称解の話とは別に「21 香・13 香・17 歩」は 15 銀の 1 枚にできました。推敲不足ですね…

⑪ 神無七郎作（登場 24 回）

詰将棋 7 手

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

攻方持駒 角歩2

受方持駒 なし

鬣: Lion

【解答】

18 歩 同鬣 35 鬣 同歩 27 歩 37 鬣
39 角 まで 7 手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩

〔主な紛れ〕

・ 3 手目 39 角は 28 歩以下不詰

【作者のコメント】

打歩詰回避のための Lion の譲渡と、打歩詰を利用した擬似すかし詰。できれば Lion の譲渡は持駒譲渡にしたかったのですが、Lion は直接王手ができないので、簡潔な実現方法を見つけられませんでした。

【解説】

本作は Lion を使用した詰将棋です。受方はできるだけ詰まないように応じます。また、受方の持駒はない設定です。

初形で 16 鬣が攻方王に王手を掛けています。よって初手は 18 歩と打つよりありません。同鬣の一手です。

2 手目 同鬣

5	4	3	2	1	
					三
		歩			四
					五
		鬣	香		六
	鬣			王	七
		鬣		鬣	八
			香	王	九

攻方持駒 角歩

受方持駒 歩

上図で 39 角は 28 歩合で詰みません。以下同角は 26 玉と逃げられます。Lion は接近戦に弱いですね。上図で 37 歩と打てば 47 鬣による王手が掛かりますが、27 歩合で詰みません。以下 39 角には 26 玉と逃げられます。

上図では 26 香に紐を付けつつ 47 鬣で王手する 27 歩が良さそうなのですが、詰んでしまうため打歩詰の禁手です。二歩のため 37 歩合ができません。

3 手目は 35 鬣と捨てる手が正解です。受方は同歩と応じるしかありません。

4 手目 同歩

5	4	3	2	1	
					四
		歩			五
		鬣	香		六
	鬣			王	七
				鬣	八
			香	王	九

攻方持駒 角歩

受方持駒 歩鬣

受方は鬣を入手しました。そのため、上図では 27 歩が打歩詰ではなくなっています。実際 27 歩と打ち、受方は 37 鬣合と指さざるを得ません。そして攻方には 37 鬣合を逆用する手段があります。39 角と打てばなんとこれで詰み。受方の持駒に歩があるので 28 歩合ができそうですが、28 歩を打つと攻方王に 37 鬣の王手が掛かり、しかも攻方王が詰んでしまいます。つまり 28 歩合は打歩詰で指せないのです。

2 つの打歩詰がテーマに絡んだ作品。攻方は受方に Lion を渡して「27 歩」を打てるようにします。そして詰上りは打歩詰（28 歩）を利用した疑似透かし詰。非常に密度の濃い 7 手詰となっています。

【短評】

萩原和彦

歩以外の駒を渡せば▲27歩が打てる、という主張。
捨駒による打歩詰打開の爽やかさに好感。

るかなん

打歩禁回避の攻駒譲渡。27歩合の紛れが強力でした。

たくぼん

打歩が絡んできたり、持駒譲渡したり高度な内容でした

占魚亭

なるほど、28歩と合駒をすると打歩詰になるので歩は打てない——というわけですか。

御原真尋

打歩詰禁の制約のせいであれこれと苦労していたのに、詰め上げてみると打歩詰禁のルールのおかげで受方の応手がなくなっているというカラクリ。ただただ感動しました。

⑫ さつき作（登場2回）

協力自玉詰 14手

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

持駒 なし

鬣: Lion

【解答】

73歩成 同鬣 93金 同鬣 95桂 同鬣
65角 同鬣 85香 同鬣 82桂成 同鬣
84金 同鬣 まで 14手

詰上図

9	8	7	6	
金	王	金		一
				二
	王			三
	馬			四
				五
				六

持駒 なし

【作者のコメント】

受方の着手が全て「同鬣」です。

【解説】

以降の3作は協力自玉詰です。双方協力し最短手数で攻方王を詰めます。本作の場合、13手目の王手に対する王手解除が逆王手になり、しかも攻方王を詰ますような手順を求めます。

攻方王が詰む形を目指すので、どちらかというとな攻方駒は捨てた方が得になりやすいと思います。初手は73歩成とし、同鬣と応じます。さらに93金、同鬣と進めます（左下図）。

4手目 同鬣					
9	8	7	6	5	
金	王	金			一
					二
鬣	王				三
桂					四
		金	王		五
					六
	桂				七
角					八
					九

持駒 なし

8手目 同鬣					
9	8	7	6	5	
金	王	金			一
					二
	王				三
桂					四
		金	鬣		五
					六
					七
					八
					九

持駒 香

左上図から95桂、同鬣と捨て、65角、同鬣で香を補充します（右上図）。だいぶ駒が捌けました。もう一息です。85香、同鬣で逆王手が掛かりますがまだ詰みではありません。82桂成、同鬣に94金と捨て、同鬣と応じれば逆王手でしかも詰み。攻方に持駒がないため合駒はできず、他に王手を外す手段もありません。

手順を振り返ってみましょう。攻方の着手はすべて捨駒で、受方はそれをすべてLionで取りました。非常に楽しい手順ですね。Lionの軌跡を図示すると下記のようになります。

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

持駒 なし

Lion が着地したマスを図数字で表しています。最初 77 の地点にいた Lion が 7 連続ジャンプしています。

【短評】

たくぼん

予想通りの詰上り。全て同鬣で楽しい作品でした
御原真尋

詰上図を想像して逆算していくとすんなり解けました。味方駒がどんどん消えていくのが爽快で気持ち良い手順でした。

占魚亭

Lion の楽しい一筆書き。捨てる順番が考え所でした。

るかなん

この強い駒を使って 7 連捨駒を成立させるとは。

神無七郎

玉の周りを縦横無尽に駆け回る、独楽鼠ならぬ独楽鬣。受方の全着手を「同鬣」に統一したのが見事です。

荻原和彦

受方鬣を 8 筋に運ぶしかなさそう。香入手から▲85 香が見えて作意と確信。7 連続ジャンプする受方鬣の着地点が全て異なるのは大変味良い。

⑬ springs 作（登場 43 回）

協力自玉詰 28 手

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

攻方持駒 香

受方持駒 なし

鬣: Lion

【解答】

87 香 96 玉 88 金 77 鬣 98 金 97 鬣
88 金 67 鬣 98 金 97 鬣 88 金 57 鬣
98 金 97 鬣 88 金 47 鬣 98 金 97 鬣
88 金 37 鬣 98 金 97 鬣 88 金 27 鬣
98 金 97 鬣 88 金 17 鬣 まで 28 手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩7

【解説】

早速種を明かすと、7段目の攻方の歩は17歩を除いてすべて邪魔駒。もしこれらがなければ、「87 香 96 玉 88 金 17 𪛗」の4手で詰みます。この手順を応用して77歩～27歩を取り除いています。初手から87香、96玉、88金、77𪛗と進めてまず77歩を取ります。

4手目 77𪛗

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩

上図から98金、97𪛗とすれば次の跳躍準備完了。88金に67𪛗で歩を取れます。これを繰り返せば7段目の歩をすべて取ることができ、最後は17𪛗で攻方王を詰ますことができます。

Lionを利用した受方の連取り。解説を書きながら、17歩が不要駒であることに気付きました。16玉に対して「17歩 26玉 27歩 36玉……」と歩を設置する逆算が頭にあったのでそれに引っ張られました。17歩は入門向けのガイドということにしておきましょう。

【短評】

荻原和彦

安泰にも見える攻方玉だが、攻方歩を連取りして△17𪛗が「つうこんのいちげき」。まさに初王手鬼の如し。

御原真尋

気を抜くと相手玉を詰ませてしまうので詰まないようにふるまう必要があるというだけで、協力詰や自玉詰を解かない私にとってはかなり新鮮でした。試行錯誤をしていると、「相手の **Lion** に味方の歩を 1 枚ずつ消してもらう」という構想が分かり解くことができました。

たくぼん

面白い受け方連取り。金の開け閉めもいい感じ

神無七郎

開き王手 (**88** 金) と開き応手 (**X7** 鬣) の繰り返しによる受方連取り。入門にふさわしい作品だと思います。

98 金にも何か用語を作るなら「閉じ王手」？

★開き王手／開き応手／閉じ王手／閉じ応手 (= 埋駒) で 2×2 のマトリクスが完成しますね。

るかなん

歩を消化しなくて良いのであれば話は早い。

占魚亭

ひたすら楽しい。自分だったら持駒は歩にするかな (絶連になっちゃうけど)。

さつき

鬣を使った連取らせ趣向。持駒を歩ではなく香にしているのも良いですね。

★攻方の持駒は香でも歩でも成立します。香の場合は初手 **88** 香の紛れがわずかにあります。7 段目に打つので歩の方がしっくりくるかもしれません。私は取られる駒と盤に残る駒を駒種で分けたかったので香にしました。

⑭ 神無七郎作 (登場 25 回)

協力自玉詰 58 手

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

攻方持駒 歩3

受方持駒 なし

鬣: Lion

【解答】

13歩 同玉 14歩 同玉 13歩 12歩
 同歩成 13歩 15歩 同玉 13と 14歩
 16歩 同玉 14と 15歩 17歩 同玉
 15と 16歩 18歩 同と 16と 同玉
 14歩 13歩 同歩成 14歩 17歩 同と
 14と 15歩 同と 同玉 16歩 同と
 14歩 13歩 同歩成 14歩 同と 同玉
 15歩 同と 13歩 12歩 同歩成 13歩
 同と 同玉 14歩 同と 24と 12玉
 13歩 同と 23と 同と まで 58手

詰上図

	5	4	3	2	1	
			と	と	鬣	一
		と	と	香	王	二
		と	王	ス		三
		と				四
						五
			歩	歩		六
				香		七
			と	香		八
				ス		九

攻方持駒 なし
 受方持駒 歩4

【作者のコメント】

Lion の長い利きを使った往復物。

往路は規則的ですが、復路はやや不規則になります。

【解説】

攻方王はたくさんのと金で囲まれています。攻方王が守られているというよりは、逃げ道が少ない状況です。もしどうにかして受方の 19 とを 13 へ移動させることができれば、「23 と 同と」の 2 手で詰ますことができます。

問題はどのようにして 19 とを 13 に運搬するか。もし攻方の持駒に使っても無くならないほど大量の歩があれば、

13歩 同玉 14歩 同玉 15歩 同玉
 16歩 同玉 17歩 同玉 18歩 同と（左下図）
 16歩 同玉 17歩 同と
 15歩 同玉 16歩 同と
 14歩 同玉 15歩 同と
 13歩 同玉 14歩 同と
 12歩 同玉 13歩 同と（右下図）

参考図

5	4	3	2	1		
		と	と	鬣	一	
		と	と	香	二	
		と	王		三	
		と	と		四	
					五	
			歩	歩	六	
				香	王	七
			と	香	ス	八
				ス		九

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
	と	と	香	王	二
	と	王		ス	三
	と	と			四
					五
		歩	歩		六
			香		七
		と	香		八
			ス		九

のようにしてと金を 13 に呼びよせることができます。しかし実際は攻方の駒台に歩は3枚しかありません。捨てた歩を回収しながら往復する必要があります。

まずは 13 歩、同玉、14 歩、同玉と進めて玉と Lion を離します。歩はもう残り 1 枚。跳躍台を設置する 13 歩の王手に 12 歩と応じます（左下図）。

6 手目 12 歩

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
	と	と	香	歩	二
	と	王		歩	三
	と	と		王	四
					五
		歩	歩		六
			香		七
		と	香		八
			ス	ス	九

攻方持駒 なし

受方持駒 歩

8 手目 13 歩

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
	と	と	香	と	二
	と	王		王	三
	と	と		王	四
					五
		歩	歩		六
			香		七
		と	香		八
			ス	ス	九

攻方持駒 歩

受方持駒 なし

そうすれば、次の 12 歩成で王手を掛けながら歩を回収できます。12 歩成には 13 歩の一手です（右上図）。同とは同玉と応じるよりなく、14 歩、同玉で堂々巡りになります。右上図では 15 歩、同玉とし、13 とに 14 歩とします（左下図）。

12手目 14歩

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
		と	と	香	二
		と	王		三
		と	と	歩	四
				王	五
			歩	歩	六
			香		七
		と	香		八
			ス	ス	九

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

20手目 16歩

5	4	3	2	1		
		と	と	鬣	一	
		と	と	香	二	
		と	王		三	
		と	と		四	
				と	五	
			歩	歩	歩	六
				香	王	七
			と	香		八
				ス	ス	九

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

8手目の局面から4手で攻方と・受方歩・玉の3枚が1段下に移動しました。この4手1組の手順をあと2回行って右上図に至ります。

ここからまずは18歩、同と、16と、同玉と進めます（左下図）。

24手目 同玉

5	4	3	2	1		
		と	と	鬣	一	
		と	と	香	二	
		と	王		三	
		と	と		四	
					五	
			歩	歩	王	六
				香		七
			と	香	ス	八
				ス		九

攻方持駒 歩
受方持駒 歩2

参考図

5	4	3	2	1		
		と	と	鬣	一	
		と	と	香	二	
		と	王	歩	三	
		と	と	歩	四	
					五	
			歩	歩	王	六
				香		七
			と	香	ス	八
				ス		九

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

19とが18に移動しました。ここで14歩と打つ手がポイントです。次の13歩を同歩成と取ることができます。左上図で15歩と打った場合、14歩、同歩、13歩（右上図）の局面で手詰まりになります。同歩成や同歩生は、受方の持駒がないので受方玉が詰んでしまいます。25手目に14歩と打っておけば、13歩、同歩成、14歩（左下図）の局面で17歩を指すことができます。右上図で17歩は二歩なので指せませんでした。

28手目 14歩

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
		と	と	香	二
		と	王		三
		と	と	歩	四
					五
			歩	歩	六
			香		七
		と	香	ス	八
			ス		九

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

34手目 同玉

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
		と	と	香	二
		と	王		三
		と	と		四
				王	五
			歩	歩	六
			香	ス	七
		と	香		八
			ス		九

攻方持駒 歩2
受方持駒 歩

17 歩、同とで受方に歩を渡しつと金を引き寄せることに成功します。以下 14 と、15 歩、同と、同玉と進めます（右上図）。24 手目の局面と 34 手目の局面を比較すると、受方玉とと金が1段動いたことが分かります。ただし持駒は異なります。34 手目の局面では攻方は歩を2枚持っているので、直ちに 16 歩、同とし、14 歩、13 歩、同歩成、14 歩、同と、同玉と進めます（左下図）。

42手目 同玉

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
		と	と	香	二
		と	王		三
		と	と	王	四
					五
			歩	歩	六
			香		七
		と	香		八
			ス		九

攻方持駒 歩2
受方持駒 歩

50手目 同玉

5	4	3	2	1	
		と	と	鬣	一
		と	と	香	二
		と	王	王	三
		と	と		四
				ス	五
			歩	歩	六
			香		七
		と	香		八
			ス		九

攻方持駒 歩2
受方持駒 歩

と金と受方玉とだいぶ攻方王に近づいてきました。ここでも攻方の駒台には2歩あるので、15 歩、同と、13 歩、12 歩、同歩成、13 歩、同と、同玉とします（右上図）。

あと8手で攻方王を詰まします。14 歩、同とに 12 歩ではなく 24 とと寄り、12 玉に 13 歩、同と、23 と、同とで詰みとなります。

詰上図

	5	4	3	2	1	
			と	と	鬣	一
		と	と	香	王	二
		と	王	ス		三
		と				四
						五
			歩	歩		六
				香		七
			と	香		八
				ス		九

攻方持駒 なし

受方持駒 歩4

受方とを呼び出すために玉を1往復させる作品。少ない歩をやりくりしないといけないので、深みのある手順になっています。Lionが動くことはありませんが、Lionが主役になっていると思います。

【短評】

荻原和彦

詰上りは「受方 12 玉 23 と」以外無く方針は立てやすいが、使える歩の枚数がギリギリで緊張感のある手順が続く。終盤の▲24 とが良いアクセント。

占魚亭

Lionでの王手を有効にするための歩（と金）捌きが面白かったです。こういう方向性の軽趣向手順も良いですね。

るかなん

壁の一部みたいな顔している貴重な 34 とを十分に活用。

たくぼん

これで歩を打つ位置や歩合の位置が全て限定で出来ているのがすごい

さつき

鬣を巧みに利用したと金の呼び出し。持駒制限と二歩禁だけで手順が綺麗に限定されていると思います。

【総評】

荻原和彦

入門レベルとはいえない作も散見されたが、それらも含めて良問揃いで楽しめた。久々に香の王手も入って大満足。

たくぼん

今回は難しいものも混ざってましたね（怒ってないけど）

るかなん

どうしても高火力になってしまいがち。

Lion 着手ありで他の駒を主役に置くことは果たし

て可能なのだろうか。

御原真尋

跳躍台というのが新たな感覚で楽しかったです。普通の将棋の感覚では自駒の利きに駒を置くと邪魔になってしまいますが、**Lion** は利き上に跳躍台を置かないと移動すらできないというあべこべさが新鮮でした。

神無七郎

今回の入門では **Lion** の様々な特徴を知ることができ、とても有意義でした。

なお **Lion** を使った両王手に対しては、玉を動かさずに受ける「両応手」が可能な場合があります。今回は「両応手」を主題とした作品はなかったのですが、「第 63 回神無一族の氾濫」のお題は「両応手」なので、もし良い作品ができたなら、ぜひ「氾濫 63」への投稿をご検討ください。（感想に宣伝を混ぜてしまってすみません。）

★「氾濫 63」の詳細は下記ページか本号の p.37 をご覧ください。

<https://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr63-theme.pdf>

★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。21 日か 22 日頃には更新できると思います。

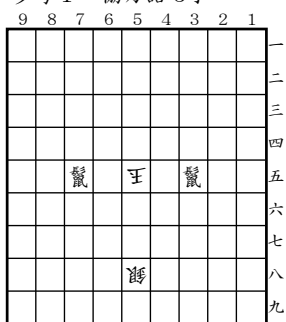
https://tsume-springs.com/?page_id=104

★解答ありがとうございました！

参考図の解答

④さんじろう氏作

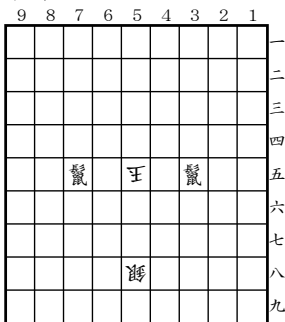
参考 1 協力詰 5 手



持駒 金2

鬣: Lion

参考 2 協力詰 7 手



持駒 金桂

鬣: Lion

参考 1 : 45 鬣 46 玉 36 金 47 玉
46 金打 まで 5 手

参考 2 : 45 鬣 54 玉 44 金 63 玉
54 桂 52 玉 62 桂成 まで 7 手

⑦若林氏作

参考 3 協力詰 9手

6	5	4	3	2	1	
						五
						六
	鬣					七
		鬣			王	八
						九

持駒 歩

38 歩 28 角 37 歩 29 玉 26 鬣 27 金
同鬣 19 玉 29 金 まで 9 手

以上

第 30 回フェアリー入門のテーマはマドラシです。マドラシ協力詰、マドラシ詰、マドラシ最善詰、マドラシ協力自玉詰を募集します。募集の詳細は本稿の最後をご覧ください。

目次

1. 概要
2. 例題
3. fmza での検討方法
4. 作品紹介

1. 概要

マドラシは大雑把に言えば性能変化系のルールです。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

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

左下図は攻方が 23 銀と打って王手を掛けた局面です。この王手に対し、マドラシでは例えば 32 銀と打って王手を解除することができます（右下図）。

4	3	2	1	
				一
			王	二
		銀		三
				四

持駒 銀

4	3	2	1	
				一
	王		王	二
		銀		三
				四

持駒 銀

攻方 23 銀は、受方の銀の利きに入っているので利きがなくなります。そのため右上図では王手が解除されています。受方 32 銀も攻方銀の利きに入っているので同様に利きを失います。なお、マドラシの効果で駒が利きを失うことを石化や感電と

いいます。

さらに攻方が **21** 銀と打ったとしましょう。

4	3	2	1	
		銀		一
	飛		王	二
		銀		三
				四

持駒 なし

受方 **32** 銀の利きに入っているので **21** 銀は利きがありません。よって **21** 銀は王手を掛けていません。

なお、「**21** 銀を打つ前の局面で受方 **32** 銀の利きは消えているから、**21** 銀は敵の銀に利かされておらず、**21** 銀の利きは消えない」とは解釈しません。利きが消えるかどうかは本来の利きに入るかどうかで判断します（つまり単純に考えれば OK）。

下図は攻方が **33** 飛と指した局面です。

4	3	2	1	
	飛			一
				二
	飛		王	三
				四

持駒 なし

31 龍と **33** 飛が利かし合っていますが、成駒と生駒は区別するので利きはなりません。

下図は **12** 龍と王手を掛けた局面です。

5	4	3	2	1	
				王	一
	飛		歩	龍	二
					三
					四

持駒 なし

通常は同玉と応じるよりありませんが、マドラシでは **23** 歩という受けが可能です。

5	4	3	2	1	
				王	一
	飛			龍	二
			歩		三
					四

持駒 なし

龍の横利きが通り、12 龍と 42 龍の利きがなくなります。

ルール名を単に「マドラシ」と言った場合、利きを失う規則を玉には適用しません。玉にも規則を適用する場合は「K マドラシ」と呼びます。

下図で攻方が王手を掛ける方法を考えましょう。

5	4	3	2	1	
	飛	王		王	一
					二
					三

持駒 なし

マドラシの場合、32 王と 42 王の 2 通りの王手があります。K マドラシの場合は 22 王という開王手も可能です。

5	4	3	2	1	
	飛			王	一
			王		二
					三

持駒 なし

玉と王は同種の駒とみなします。お互いの玉が利かし合ってどちらの利きもなくなるため、22 王は自殺手ではありません。

2. 例題

いくつか例題を見ていきましょう。

例題 1

マドラシ詰 1 手

4	3	2	1	
		銀	王	一
				二
			金	三
				四

持駒 なし

まずは 1 手詰。マドラシルールのある詰将棋です。普通は 12 銀成・12 銀生・12 金のどれでも詰みますが、マドラシがあるので 1 通りになります。解答は以下の通りです。

12 銀成 まで 1 手

詰上図

4	3	2	1	
			王	一
			全	二
			金	三
				四

持駒 なし

12 銀生には 21 銀と打って銀の利きを消す受けがあります（左下図）。12 金には例えば 13 金と打って金の利きを消す受けがあります（右下図）。

4	3	2	1	
		銀	王	一
			銀	二
			金	三
				四

持駒 なし

4	3	2	1	
		銀	王	一
			金	二
			銀	三
				四

持駒 なし

12 銀成とすれば、盤上に 1 手で成銀を出現させることができないため、12 全の利きを消す手段がなく詰みとなります。

次の例題も 1 手詰です。

例題 2

マドラシ詰 1 手

4	3	2	1	
	龍			一
		王	銀	二
	龍			三
			香	四
				五

持駒 角

持駒の角を打って詰まします。双方の龍は互いに利かし合っているので石化しています。解答は以下の通りです。

11 角 まで 1 手

詰上図

4	3	2	1	
	龍		角	一
		王	銀	二
	龍			三
			香	四
				五

持駒 なし

31 龍は石化しているので 11 角を取ることはできません。33 龍も利きがないので 32 玉と指せそうですが、32 玉と指した瞬間に 31 龍の利きが遮られるため、33 龍の利きが元に戻ります（下図）。つまり、32 玉は自殺手です。

4	3	2	1	
	龍		角	一
	王		銀	二
	龍			三
			香	四
				五

持駒 なし

また、スペースがないので 11 角を石化させることもできません。11 角で詰みとなります。

次の例題はマドラシ協力詰です。

例題 3

マドラシ協力詰 3手

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

持駒 飛

普通の協力詰なら 27 飛と打って詰みですが、初手 27 飛には 26 飛のように飛車を石化させる受けがあるため詰んでいません。

解答は以下の通りです。

36 角 18 飛 27 飛 まで

詰上図

5	4	3	2	1	
					四
	歩				五
		角		歩	六
			飛	王	七
				龍	八
				香	九

持駒 なし

まずは 36 角と開王手して、18 飛合とします。そうすれば飛車が品切れになるため、続く 27 飛に石

化の受けができません。

以降の例題は K マドラシです。

例題 4

K マドラシ 協力詰 5 手

5	4	3	2	1	
					一
				王	二
					三
	飛			王	四
					五
					六

持駒 桂 歩

K マドラシでは、お互いの玉が隣接すると利きを失うため、非常に詰ましやすくなります。「15 歩 13 玉 14 歩」を狙いたいのですが、同飛で詰みません。マドラシの効果を利用して飛車の横利きを止める手段があります。

解答は以下の通りです。

26 桂 34 桂 15 歩 13 玉 14 歩 まで 5 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					一
				王	二
				王	三
	飛	桂		歩	四
					五
			桂		六

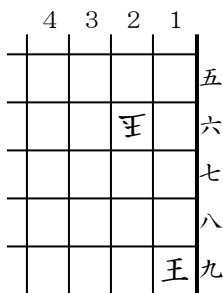
持駒 なし

初手 26 桂 に対し、34 桂 と打って王手を外します。これで飛車の横利きが遮られるため、15 歩～14 歩で詰みとなります。詰上図で 13 玉は石化しているため玉を逃げることはできず、14 歩を石化させる受けもないので詰みとなります。

次の例題では自玉を詰まします。

例題 5

Kマドラシ協力自玉詰 8手



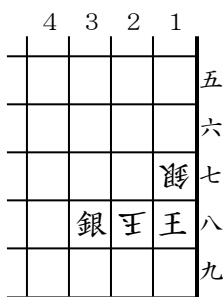
持駒 銀

双裸玉の初形。盤上に受方の駒が玉しかないですが、マドラシの効果を使って盤上に受方駒を設置することができます。

解答は以下の通りです。

27 銀 18 銀 同王 37 玉 28 銀 17 銀
38 銀 28 玉 まで 8 手

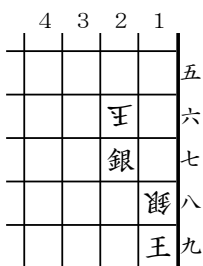
詰上図



持駒 なし

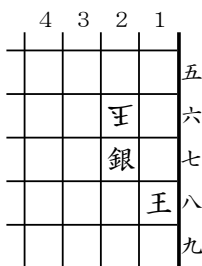
初手 **27 銀**に **18 銀**と打って王手を解除します。そして3手目同王がマドラシ特有の委託王手（＝動かす駒と王手を掛けている駒が異なる王手）です。

2手目 18銀



持駒 なし

3手目 同王



持駒 銀

受方が石化を使って王手を解除した場合、その駒を取ることで王手が掛かるわけです。

右上図から **37 玉**とし、**28 銀**に **17 銀**と受けます。**28 銀**だけでなく **17 銀**の利きも消えているので逆王手ではありません。

6手目 17銀

4	3	2	1	
				五
				六
	王	銀	將	七
		銀	王	八
				九

持駒 なし

詰上図

4	3	2	1	
				五
				六
			將	七
	銀	王	王	八
				九

持駒 なし

左上図から **38 銀**と引き、**28 玉**と銀を取れば **17 銀**の利きが元に戻って逆王手が掛かります。お互いの玉が隣接しているので **18 王**は動けません。王手を外す手段はなく、詰みとなります。

3. fmza での検討方法

マドラシは **fmza** で検討できます。**fmza** は下記ページよりダウンロードして使用できます。

<http://k7ro.sakura.ne.jp/fmz/fmZ.html>

fmza では「!MD」でマドラシを指定します。**K** マドラシは「!KM」です。例えば下記のようにルールを設定します。

- H#5!MD : マドラシ協力詰 5 手
- #5!MD : マドラシ最善詰 5 手
- HS#6!MD : マドラシ協力自玉詰 6 手
- H#5!KM : K マドラシ協力詰 5 手
- #5!KM : K マドラシ最善詰 5 手
- HS#6!KM : K マドラシ協力自玉詰 6 手

マドラシ詰の検討をしたい場合、作意より長い手数
の余詰を検出するオプションを付けた上でマドラシ最善詰として検討します。例えば「/EXXD=50」と設定すれば、作意+50 手以内の余詰を検出します。

4. 作品紹介

マドラシ作品を2作紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。

なお、ルール名は「ばか詰→協力詰」のように統一しております。

1. ひっぽ 作

詰将棋メーカー 2023.12.10

マドラシ協力詰 3手

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

持駒 なし

2. 上谷直希 作

詰将棋パラダイス 2017.4

マドラシ協力詰 9手

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

持駒 歩

***** 第30回フェアリー入門

【マドラシ 作品募集】

入門用の易しいマドラシ作品を募集します。

投稿可能なルール

- マドラシ協力詰
- マドラシ詰
- マドラシ最善詰

- マドラシ協力自玉詰

[備考]

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

投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- 作者名
- ルール
- 図面

ともかく初形が分かれば OK です。kif ファイルやテキストファイル、fmo ファイル等をお送りいただくか、「攻方：19 王、27 銀、受方：17 玉、持駒：なし」のように配置を記載いただいても構いません。

- 作意
- 狙い・作者コメント

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

投稿先と締切

- 投稿先：メール（springs）
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- 投稿締切
2025 年 9 月 15 日（月）

今後のスケジュール

	第 30 回 マドラシ	第 31 回 未定
206 号 (8 月)	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)	超入門・作品募集
209 号 (11 月)		出題 (投稿締切：11/15)
210 号 (12 月)		結果発表 (解答締切：12/15)

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。

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

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

1 手詰から始めるフェアリー超入門 マドラシ編
https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6

紹介作品の解答

1. ひっぽ 作

詰将棋メーカー 2023.12.10

マドラシ協力詰 3手 詰上図

5	4	3	2	1	
					一
					二
		金		王	三
			飛		四
					五
	角				六
					七
					八
	飛			角	九

持駒 なし

5	4	3	2	1	
					一
					二
		金	龍	王	三
					四
					五
	飛				六
					七
					八
				角	九

持駒 なし

28 飛 46 飛生 23 飛成 まで 3 手

初形で双方の角が利かしあっているなので、どちらの角も利きがありません。

普通の協力詰なら 23 飛成で詰みですが、マドラシなので 23 飛成には龍を石化させる 29 飛成の受けが可能で詰んでいません。

初手は 28 飛の開王手。19 角の利きを遮っているので 46 角が王手を掛けています。対して 46 飛生と角を取り、そうしてから 23 飛成とすれば詰みとなります。詰上図では受方の飛車が 6 段目に移動しているので、最終手 23 飛成に対して 26 飛「成」とは指せません。

マドラシを使った飛車の不成らせ（＝成生を選ぶ状態から成の選択肢を奪う手筋）を無駄な装飾なくシンプルに表現した作品です。

2. 上谷直希 作
詰将棋パラダイス 2017.4

マドラシ協力詰 9手

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

持駒 歩

19 飛 69 飛生 59 歩 18 角 同飛 68 飛生
25 角 69 角 58 歩 まで 9 手

詰上図

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

持駒 なし

玉の周りの守備駒が強力で詰ますのは大変そうです。まずは 19 飛と回り、69 飛生で王手を外します。

2手目 69飛生

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

持駒 歩

上図で 59 歩と打って石化を解除し、18 角の合駒で応じます。同飛に 68 飛生で再度 18 飛を石化させて受けます。

6手目 68飛生

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

持駒 角

上図で 25 角と打ち、その角を 69 角で石化させます。

8手目69角

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

持駒 なし

上図で 58 歩と突けば 68 飛と 69 角の利きがどちらも遮られるため、18 飛と 25 角の両方の利きが復活して両王手が掛かり詰みとなります。8 手目 69 角に代えて 47 角などのように打っていた場合、最終手の 58 歩は 18 飛単独の王手なるため、17 歩合などが可能で詰んでいません。

マドラシ特有の両王手で詰め上がる作品。飛車と角のどちらも動かさないで飛角の両王手を掛ける最終手が鮮やかですね。角を合駒で出してから飛車と角を設置する理想的な逆算が無理のない配置で行われています。

以上



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追加は不可。

〔投稿締切〕

2025年9月15日(月)

〔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。

■39-1 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 角銀桂

※解答・解説は次のページ以降に掲載。

～フェアリー雑談～

「Imitatorは本当に駒なのか？」

通常、駒には固有の利きが定まっています。しかし、Imitatorというフェアリー駒（変則駒）には利きの概念がなく、単独で動かさせません。

「動かせない駒」と言えば、フェアリー駒のDummyに似ています。しかし、Dummyは利きを持っていないだけで、利きの概念自体はあります。

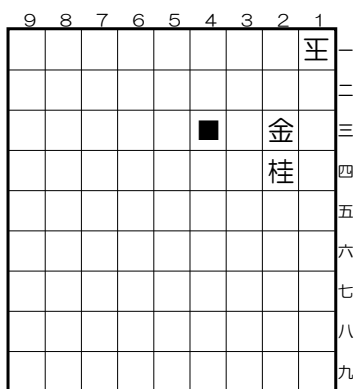
例えば、利きが変化するルール（安南など）を複合したとき、条件を満たせばDummyは利きが変化します。一方、Imitatorは利きが変化する余地がそもそもありません。

では、Imitatorは何ができるのでしょうか。
（Imitator以外の）駒を動かしたとき、その駒の動きを模倣するように、Imitatorも一緒に動きます。
Imitatorは攻方駒でも受方駒でもなく、攻方・受方どちらが駒を動かしても、必ずImitatorと一緒に動きます。Imitatorが動きを模倣できないときは、その着手自体が成立しません。

Imitatorが動きを模倣できないケースとして、一緒に動いたImitatorが、盤外に出てしまう状況が挙げられます。Imitatorには駒を取る能力が与えられていないので、Imitatorの移動先に駒があっても、着手は成立しません。Imitator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もとめ』などをご覧ください。

例題を示します。

詰将棋 1手



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※■: Imitator

受方に持駒はありません。Imitatorがなければ、12金でも12桂成でも詰みます。

実際にはImitatorがあります。12桂成と指すと、Imitatorは43から31の地点に動きます(12桂成[I31])。この攻方12成桂で、受方11玉を取ることを考えます。31の地点にいるImitatorは、盤外に出てしまいます。このような場合、玉に取りが掛かっていない、つまり王手がかかっていないと解釈します。12成桂[I31]は不正解で、12金[I32]が正解となります。

Imitatorは元々チェスプロブレム(チェスにおける創作分野)で、フェアリー駒として発明されたものです[1]。しかし、チェスプロブレムの世界では、Imitatorの扱いが度々議論されてきました[2]。Imitatorが駒に分類されることに、懐疑的な意見も一部挙がっています。

フェアリー詰将棋で言えば、利きの概念がない点で、石や穴に近いと言えるかもしれません。『WFP作品展登場ルールのもとめ(第30～168回)』では、石や穴はフェアリー駒ではなく、変則盤に分類されています。Imitatorを「盤を改変するオプションパーツ」と解釈できなくもありません。

「駒か否か」の線引きは、今後新たなフェアリー駒を生み出していく上で、とても重要です。あなたは、この

問題をどう考えますか？

[1] 初出はThe Fairy Chess Review 1939年4月号：

<https://www.theproblemist.org/mags.pl?type=fcr&page=volumes>

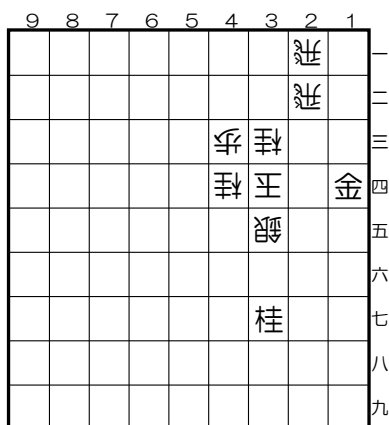
[2] 例えば、Julia's Fairiesで議論されたことがあります：

<https://juliasfairies.com/articles/imitator-def-features-impl/>

解答・解説

■ 39-1 駒井めい作

協力詰 5手

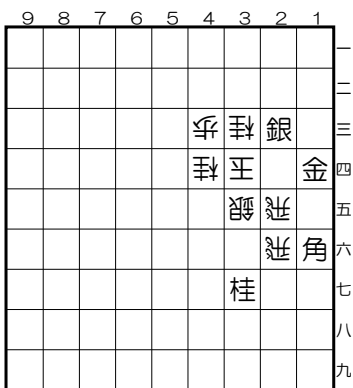


持駒 角銀桂

【解答】

26桂 同飛 16角 25飛上 23銀 まで 5手

詰上図



持駒 なし

【解説】

出題図を再掲します。

協力詰 5手

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

持駒 角銀桂

受方玉は34の地点にいて、逃げ道がありません。簡単に詰みそうですが、受方34玉の周囲には、受方駒がよく利いています。

受方33桂・35銀は触りづらいでしょう。これらの駒を動かせば、受方34玉に新たな逃げ道を与えてしまいます。

受方22飛が23の地点に利いているのを解消できないでしょうか。23の地点に受方玉以外の受方駒が利いていなければ、攻方が23銀と指して詰みます。

しかし、受方22飛を2筋から退かしても、今度は受方21飛の利きが通ります。2筋に並んだ二枚の受方飛は、守備駒としてかなり強力そうです。

では、初形の受方21飛・22飛を、二枚とも2筋から退かせないでしょうか。受方22飛を2筋から退かすのは、12角 同飛の手順で可能です。しかし、受方21飛も2筋から退かすとなると、5手以内でできそうにありません。

初手から26桂 同飛と進めるのが正解です。23の地点に利いている受方駒は、初形では受方34玉を除いて一枚(受方22飛)だったのが、二枚(受方21飛・26飛)に増えています。状況はむしろ悪化しているように見えます。

3手目から25角 同飛上と進めては、受方25飛が23の地点に利いていて、初形と同じような状況に戻るだけです。3手目は16角と離して打ち、4手目25飛上と移動合をするのが解決策です。

受方25飛は動きが制限された、いわゆるピンされた状態です。受方25飛を動かすと、攻方16角の利きが受方34玉に当たります。受方にとっては自玉を王手にさらす反則なので、受方は受方25飛を動かさせません。さらに、受方26飛の利きは、受方25飛で遮られています。

これで準備万端です。5手目23銀と指して詰上りで

す。受方25飛や26飛で攻方25銀を取ることはできません。

本作は受方飛の利きを受方飛で遮ります。走り駒Aの利きを、同種の味方駒Bで遮っても、結局は走り駒Bの利きが問題になるので、通常は問題の解決になりません。しかし、ピンを利用すれば、有効的に機能するわけです。

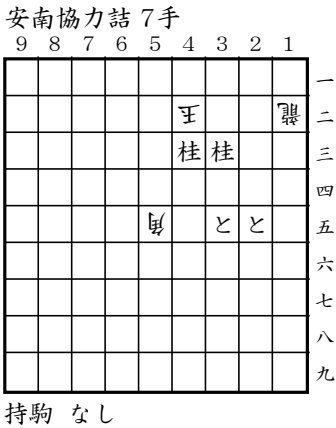
他のフェアリールール(変則ルール)を複合すれば、ピンを利用しないスマートな方法も可能かもしれません。創作課題として、是非考えてみてください。

=====

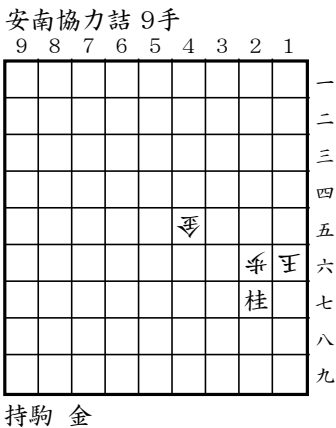
springsさんと堺健太郎さんのYouTubeチャンネルの『夫婦DEちゃんねる』を見ていたところ、こういうのがありました。



図面部分を抜き出すと、



このままでは余詰というか手順前後があるので、「上手に消して」みようと思って試行錯誤。まず得た修正案はこれ。



原図のテーマは「桂を金の利きにする→桂の利きを復活させる」の繰り返しだと考えて、テーマを崩さないように修正してみたものです。さっそく健太郎

さんに修正案として送付しました。その後も修正を重ね、その都度健太郎さんに送付、最終的にたどり着いた修正案がこれです。

安南協力詰 13手

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

持駒 なし

テーマの繰り返し回数を増やしながらコンパクトにまとめられたと満足していました。

で、修正案を健太郎さんに送付したのは健太郎さんが修正案を募っていると思っていたからなのですが、冒頭のスクリーンショットをよくよく見ると、修正案を募っているわけではないということに気づきました。というわけでここでのお披露目となります。健太郎さんによれば、原図は詰上りからの逆算ということで、詰上りの意外性や初形と詰上りの駒配置の対比などもポイントということです。

詰上り

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

持駒 なし

私の修正案は玉を歩にしての詰上りで、安南の典型ですね。テーマからも外れているし。まあ最近は何かしらきっかけがないとフェアリー詰将棋を作ることがなくなっているもので、機会を与えてくれた健太郎さんには感謝です。

「第 38 回詰将棋全国大会参加記」で妄想していると書いたフェアリー詰将棋作品集の件です。

全国大会の場でたくぼんさんから『神詰大全』（20 世紀の作品を集成）、『新約・神詰大全』（21 世紀の最初の 10 年の作品を集成）の次の作品集（2011 年～2025 年の作品を集成？）は作らないのかと問われました。

個人的には『TAROTRAILS』という HTML ベースの作品集を作っていて、2019 年の大阪での全国大会では CR-ROM 版の『TAROTRAILS 2018 EDITION』を配布しました。その後も折を見て最新化しているので、作品集創作意欲は結構満たされているのですが、改めて『新約・神詰大全』を見てみたところ、我ながらよくできていると感心し、また少し創作意欲が湧いてきました。

ということで、気が変わらないうちに参加希望者を募りたいと思います。新しいフェアリー詰将棋作品集創作に興味のある方は、神無太郎（sgr03057@nifty.com）までご連絡ください。現時点で具体的に考えているのは次の 3 点。

- ・原則、2011 年～2025 年の作品を集成
でもあまりこだわらない
- ・基本的な構成や体裁は『新約・神詰大全』を踏襲
- ・紙ベースで（も）作り、来年の大阪での詰将棋全国大会でお披露目（販売）
佐藤達也さん曰く「年配者には需要がある」

その他詳細はこれから考えますが、まずは参加者がある程度集まらないことには始まりません。ご参加のほど、どうぞよろしくお願いいたします。

今月の手筋（解答）

解答

「12歩 21玉 11歩成 同圧」×18
23桂 同金 まで 74手

23桂は同金で早詰なので、攻方は持駒の歩を捨てて延命する。持駒の減少以外に局面の異同がない場合、これを「持駒消費」と呼ぶ。本例は歩の持駒消費であり、歩が尽きると桂を打たざるを得なくなって詰む。持駒消費は延命のためやむなく持駒を渡す手筋であり、邪魔な持駒を積極的に消す「持駒消去」や、相手に渡して使って貰う「持駒譲渡」とは異なる。受方が持駒消費を行うと手余りになるので、主に攻方（受方と両方でも良い）が「延命」を行うフェアリールールで使われる。

適用分野

最長手順選択力弾如に含まれるルール

関連項目

持駒消去

持駒譲渡

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

2020 年の福岡での全国大会で配布しようとしていたフェアリー関連の資料ですが、2023 年の桑名での全国大会を経てやっと今年の福岡で配布完了しました。ということで、今年の全国大会で資料を受け取ってもらった人について書いてみます。あまり参加記にはなってないですね。

【酒井博久さん】

実は中学・高校の同級生。数年前、親戚の葬儀で長崎に帰ったときにも博多で会っているのですが、今回は会場前で 2 度すれ違っても互いに気づきませんでした。たいして変わってはいないはずなのですが。

【たくぼんさん】

2006 年に Asturias というバンドの鎌倉でのライブで一緒にいて以来でした。Asturias は変わってしまいましたが、たくぼんさんはちっとも変わっていませんでした。「神詰大全」、「新約・神詰大全」に続く作品集は？と問われたので妄想中です。来年初めの詰四会参加も妄想中です。

【springs さん】

ご存じ Web Fairy Paradise の新編集長。プロパラでもコーナーを持ち、なんと詰パラの小学校も担当するとのこと。大丈夫ですかね。

【堺健太郎さん】

「AWAKEN #5」で感想を書いてもらいました。やっぱり新鮮ですね。また妄想につきあってもらおうかなと妄想しています。

【金子タカシさん】

アマ強豪ですよ。まさか「AWAKEN #5」を手にとられるとは。巷ではフェアリーやると弱くなると言われていますよ。

【金子義隆さん】

上田さんの分も、と言って「AWAKEN #5」と「Fairy TopIX 創生期」を 2 部ずつ持っていかりました。来年の全国大会では、また上田さんから呼び出されるのかな。

【佐藤達也さん】

書籍販売ブースにおられたのですが、私の席からはちょうど柱の陰になっていて、販売書籍の宣伝ではじめて「来てるんじゃない」となりました。大会終了後のフェアリーチームでの写真撮影のときにはホテルにチェックインしに行かれていました。残念。ま

た来年の詰四会か全国大会で。

【新ヶ江幸弘さん】
フェアリーランドでもっと見たことがある気がしていたのですが、フェアリーデータベースで検索してみたら、ヒットしたのは**1979**年の**1**作だけでした。フェアリー版四銀詰？

【菊田裕司さん】
フェアリーチームの写真撮影のときに、「私も仲間」と入ってこられました。**WFP**掲載のあの写真、誰が誰だかわかりますかね。

【飯山修さん】
「**5** 手協力詰作品集 詰パラ発表順偏 詰パラフェアリー**654** 作品」という手作りの非売品をいただきました。奇しくも「**AWAKEN #5**」と同構想。
そこには**2005**年の須川卓二さんの作も。懇親会中には解けませんでした。

【小林敏樹さん】
「**AWAKEN #5**」の最初の問題を見るなり、「銀合から銀成らずですね」と。さすがです。「山田さんは半分くらいの駒で実現していますよ」と言ったら、「山田嘉則さん？」と。さすがです。

他に、弘光弘さん、吉田彰さん、八尋久晴さんが資料を持っていかれました。八尋さんには無理やり押しつけたような。
そうそう、資料配布に気を取られていて、「**AWAKEN #5**」作成記念フェアリー詰将棋をばらまくのを忘れていました。
こんな**3**作です。

①

協力詰 9手

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

持駒 なし

協力詰 5手

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

持駒 飛

協力詰 5手

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

持駒 なし

②

協力詰 5手

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

攻方持駒 銀桂

受方持駒 なし

③

協力自玉詰 8手

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

持駒 Q

① : 「AWAKEN #5」での堺健太郎さんの感想に触発されて作ったもの。初心者向けですかね。

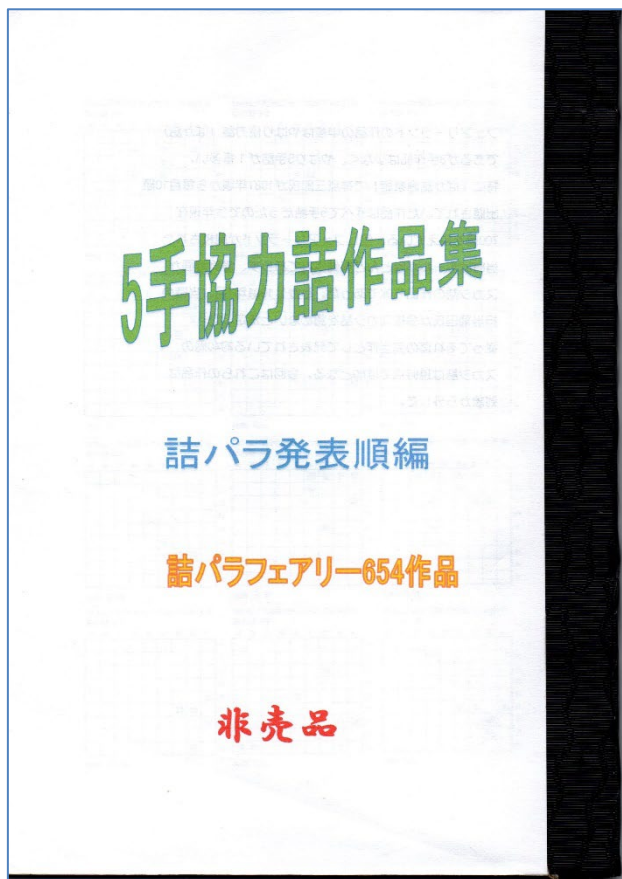
② : 「AWAKEN #5」の裏表紙に掲載している作。受方の持駒を制限して余詰を消しています。やっぱり私は象形ものは苦手です。

「N」の意味や「AWAKEN #5」発行日の意味がわかる人は私のほかに最大で 2 人くらいですかね。

③:協力詰だけでは物足りない人向けに入れたもの。
受方持駒にQがあると余詰むのがなんとも。

易しい作ばかりだと思うので、解答募集も解答発表
もなしのつもりです。

まだスペースがあるので、飯山さんの手作り作品集
の表紙を掲載しておきます。



平成 28 年 7 月 31 日発行で、1971 年 12 月の凡骨生
作から 2018 年 7 月の小林看空作までが収録されて
います。Excel で作成されたとのこと。

以上、第 38 回詰将棋全国大会参加記？でした。

2025年7月20日（日）に開催された第38回詰将棋全国大会に参加してきましたのでその参加記です。会場は福岡の大博多ビル 1109 会議室で博多駅から歩いて数分ととっても分かりやすく助かります。

実は今回は私の家内も一緒に着いて来ており、家内の妹が福岡在住ということで妹に会うのも旅行の目的の一つでした。

全国大会参加は、今回で4回目と詰将棋歴は長いのにとても少ないのですが、これは私のもう一つの趣味であるバドミントンの主要大会の愛媛県予選と日にちが被るためです。メインはダブルスですのでペアの方に迷惑をかけられないためそちらを優先しておりました。そしてたまたま日にちが被らなかった時にだけ参加ということで少ないのです。今回たくさんの方から「バドミントンの試合は？」と聞かれましたので結構知れ渡っているようですね。

全国大会の細かい時系列はどなたかが書かれると思いますので、個人的な感想を中心に書いて見ます。

ビルに着くと、いきなり **springs** 夫婦（泉家）にばったりエレベーター前で遭遇【フェアリー人（びと）1,2】、受付には **Fairy of the Forest** 担当の酒井さん【フェアリー人 3】お久しぶりです。前回お会いしたのは 2008 年に福岡で開かれた全国大会でしたので 17 年ぶりです。WFP 編集でメールのやりとりをずっとしてましたのでそんなにお会いしていないとは少しびっくりでした。

受付のすぐ近くでお店を開いていたのは神無太郎さん。こちらもお久しぶりです。会う人会う人にお久しぶりですと言っていたら「たくぼんさんが来ないからです」と言われそりゃそうか……。太郎さんとも 2006 年の鎌倉でのアストゥーリアスのライブ以来かな？

それでも誌上やメールでやりとりがあるのでそんなに長くお会いしていない感じはしないですね。

酒井さんから七條賞の表彰があるので前の方に座ってくださいと言われて前から3列目くらいの席へ。左斜め前あたりに看寿賞受賞の藤井九段の姿が……

前の席には馬詰さん、左はデパートの原田さんでした。

開始前に販売ブースに行き、若島さんから詰将棋年鑑を2冊、風みどりさんより奥藺幸雄研究、近藤孝研究を購入。おまけで私の 2024 年ベスト 1、岡田富行作品 1952～1957 を頂きました。岡田富行作品 1952～1957 は限定 50 部の内第1番の冊子で感激です。そして佐藤達也氏【フェアリー人 4】より安南詰全集 小西寛を購入。300 円って安すぎでしょ。

会も始まり、各賞の表彰式も行われ私も七條賞受賞（といっても5位ですが）で表彰されました。全題正解で1位の竹中さんがいらっしゃいましたのでおまけみたいなもんです。一応、七條賞の通算ポイント1万点越えの解答者には殿堂入りの称号を与えてくださるよう進言しておきまし

た。まあ集計するのは大変でしょうが水上さんは頷かれていたので期待しましょう。

門脇賞は倉敷の平井さん。おめでとうございました。作品集を出すようお願いしておきました。

アトラクションのビンゴも楽しく、前の席の馬詰さんが早々とリーチがかかり起立されたのですが、それから終わるまでビンゴにならず 30 分以上立ちっぱなしは辛そうでした。ちなみに私は1週間前に出場したバドミントンの試合でうれしげにシングルスに 25 年ぶりに出場して優勝直前で肉離れで棄権となっていたため、長時間立つのは辛かったのですが幸いなことに終わるまでリーチもかかりませんでした（泣）

その後看寿賞作品の解説をされた大崎さんと藤井九段のしゃべりのうまさにはびっくり、聞き入ってしまいました。

途中の休憩の際にフェアリストの皆さんで記念写真を撮影。（WFP 先月号の編集後記に掲載されたものです。私もぜひ入れてくださいと飛び込んでこられたのが元フェアリーランド担当の菊田氏でした。菊田氏とはお話があまりできず残念でした。もうひとつ残念だったのは一つ後ろに座られていたのが、yabecchi0210 さん【フェアリー人 5】だったようで後から聞いてお話が出来ればよかったなあと思いました。福岡の方だったんですね。

広島の斎藤さんも久しぶり、小林敏樹さんにも気さくに話しかけていただきました。

ちなみに四国からは私一人でした。

その後は懇親会へ

フェアリーグループ（私、太郎さん、佐藤さん）で隅の 1 画を陣取り話に花が咲きました。飯山修さん（WFP に解答を送られたこともあります）も話しに来られて協力詰 5 手全作品を纏められた EXCEL で創られた冊子を見せていただきました。老眼には厳しいものでしたが素晴らしいものでした。

また近くにいらっしゃった会場さん【フェアリー人 6】と談笑。最近透明駒作品創ってないのですか？と聞いたら「創作というものは最近出来ていないですね」とのお答え。最近忙しそうですもんね。

プロ棋士で参加されていたのは藤井九段と宮田七段で、個人として参加されているので写真やサインを求めないでという告知がありました。

そうしていると竹中さんからこっちに来るようにと手招きされ行くとそこには藤井九段がいらっしゃり、竹中さんから「藤井九段があの作品をどのように解いたのか教えてほしいといわれている」とのことで解いたときの話をさせていただきました。藤井九段より「32 龍にはすぐ気づかれましたか？」と聞かれ「いえいえ、散々悩んだ後に気づきました」というと喜んでおられました。参加者の中で藤井作に正解を入れたのは私と竹中さんだけだと思うのでいっしょに写真を撮っていただけますか？とお願いしたところ快く受けてくださいました。運営からは注意されていましたがまあ、特典ということでお許してください。



(右上に酒井さんの姿もあります)

あといろいろ話で出た話題は以下のとおりです。

- ・新約・神話大全の続編をそろそろどうですか？と太郎さんに進言。新約・神話大全は 21 世紀の最初の 10 年のフェアリー詰将棋作品集といううたい文句でした。もう 2011 年～現在まで 14 年過ぎてますのでそろそろよい時期ではないでしょうか？話が進めばたくさんのフェアリストの参加をお願いします。

- ・今月の詰四会は **springs** さんご夫妻が不参加とのこと。残念です。

- ・太郎さんにたまには詰四会に来てくださいとお願いしたら 2026 年 1 月開催の詰四会に参加しますとの確約をもらいました。この会にはもしかしたら、私、太郎さん、**springs** 夫妻、三角さん、真 T さんなど多くのフェアリストが集まるかもしれません。全国のフェアリストの皆さんぜひぜひお越しください

- ・藤原さん（シナトラさん）にも初めてお会いしました。上谷さん（今回は不参加）に会ったことがないんですよと言うと驚かれていました。まあ上谷さんとは誌上で確かに付き合いは古いのですが、お会いしたことは 1 度もないんですね。

- ・一人一言で「全詰連に中四国担当がないのが気になります」といらんことを言ってしまい。依頼がきたらどうしよう？？？

- ・いろいろな要望を言ったため、水上さんより「来年も来るように」と釘を刺されました。またいつも短評を書いていただいてありがとうございますと言われ感激しました。作者や担当の方にそう思われて実際にお話いただけると解答し短評を書いて送る行為がお役に立てていると感じます。

解答者の重要性をいろいろしゃべってきましたが、もちろん解答者だけではなく、編集者、担当、作家の方、ほかたくさんの皆さんのお力があって成り立っているわけです。皆さんに感謝です。

- ・どなたかに「須川さんの本職は？」と聞かれました。答えたのは「私は解答者です。パーセンテージは 80% くらいです。あとはフェアリー創作（18～19%）と普通詰将棋創作（1～2%）

くらいです。太郎さんはえっ！違うでしょ！という顔をされていました。

- ・来年は大阪ということで、バドミントンと被らな

ければもちろん参加予定です。七郎さんも近いので参加されるとうれしいです。

・あと大道棋教室の中村さんに解答送らずすいませんと謝罪。ほんと苦手なんです。

・仙台の市島さん、近藤郷さん、にもご挨拶できました。市島さん雨滴ではお世話になりました。利波さんもお久しぶりでした。

よく考えれば石黒さんや筒井さんもフェアリーランドの担当者でしたので【フェアリー人 7.8】でしたね。あまりお話ができませんでした。

お開きの後は、ホテルに帰りました。会場でほとんど食べていなかったのでお腹がすいて博多駅で博多ラーメンを食べに行きました。おいしかったです。翌日は朝一で行った事のなかったなかった大宰府へ行きました。焼き立ての梅ヶ枝餅はおいしかったですね。

昼過ぎの新幹線で帰路につきました。夕方に新居浜駅に着き、練習日なので、そのままバドミントンの練習に行きました。元気ですね。

九州Gの皆様、運営の皆様、参加された皆様お世話になりました。また来年お会いできればいいですね。

フェアリー全国大会開催に向けて

泉 夢実・正隆

2025 年 7 月 20 日。福岡県博多市にて詰将棋全国大会が開催されました。我々夫婦も参加し、数名のフェアリストとお話をさせていただきました。とても楽しかった一方で、全国大会の帰り際には夫婦が口を揃えて言う台詞。「フェアリーの全国大会があったらなあ」

そこで、来年こそは思い切ってフェアリー全国大会を開催してみようではないかと考えたわけです。

2026 年詰将棋全国大会の開催予定地は大阪です。

例年通りだと 3 連休の日曜日に開催されます。その前日の午後にフェアリー全国大会を開催するのはいかがでしょうか？もちろん、会合は人が集まって初めて成り立ちます。なので、皆様の意見を伺いたくこのような場を設けさせていただきました。

以下、フェアリー全国大会の開催イメージを記載いたします。それをもとに末尾の **Google** フォームのリンクにてアンケートにご協力いただければ幸いです。

【フェアリー全国大会開催イメージ】

日時：2026 年 7 月 18 日（土）午後

（詰将棋全国大会の前日を予定）

場所：大阪府

第 1 部：会合（詳細未定）

第 2 部：食事会及び懇親会（詳細未定）

Google フォーム（アンケートリンク）

<https://forms.gle/x6v3fwE2TL62JzCMA>

質問は下記メールアドレスまで

dbgw.suns@gmail.com（宛先：泉夢実）

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9月10日(水)

推理将棋第 189 回出題

推理将棋 3 題

解答宛先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2025年9月15日(月)

第 173 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

解答宛先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

2025年9月30日(火)

上田吉一氏個展 5

フェアリー作品 2 題

解答宛先：変寝夢 (■を@に)

hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp

フェアリー版くるくる作品展 1 5

フェアリーの趣向作 3 題

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025年10月15日(水)

第 174 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

解答宛先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

作品募集一覧

2025年9月15日(月)

協力詰・協力自玉詰 解付き

9 手以下の協力詰、協力自玉詰

投稿先：駒井めい

meikomaivtsume[at]gmail.com

第 175 回 WFP 作品展

投稿先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

Fairy of the Forest #83

課題：「合駒動かし」（協力詰）

投稿先：酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

第 30 回フェアリー入門（マドラシ）

入門用の易しいマドラシ作品

投稿先：springs

hit.and.miss.masayume@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

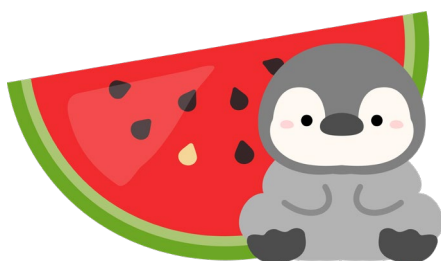
WFP 編集部にて投稿・解答を募集しているコーナーの一覧は下記をご覧ください。

[https://tsume-springs.com/
web-fairy-paradise/intro.php](https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/intro.php)

あとがき

今月は読み物が多く、読んでいて楽しい号になっているかと思います。つい読んでしまって編集の手が止まってしまいます。

springs



Web Fairy Paradise

第 206 号（2025 年 8 月号）

非売品

令和七年八月廿日発行

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