

Web Fairy Paradise

第207号(2025年9月)

今月のフェアリー詰将棋

- | | |
|---------------------------|----------|
| ・ 第 174 回 WFP 作品展(再掲) | 神無七郎 |
| ・ 第 175 回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 190 回 | Pontamon |
| ・ Fairy of the Forest #83 | 酒井博久 |
| ・ 第 30 回フェアリー入門(マドラシ) | springs |

結果発表

- | | |
|--------------------|----------|
| ・ 第 173 回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 188 回 | Pontamon |
| ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #39 | 駒井めい |

読み物

- | | |
|------------------------------|--------|
| ・ 今月の手筋(カゲリ) | 神無七郎 |
| ・ 「詰将棋メーカー」好作選(2025 年 7・8 月) | 占魚亭 |
| ・ フェアリー祭 | 神無太郎 |
| ・ フェアリー詰将棋合同作品集 | 神無太郎 |
| ・ フェアリー全国大会開催に向けて part2 | 泉夢実・正隆 |

上記の目次はリンクになっています



フェアリー詰将棋の紹介資料

Web Fairy Paradise の PV 数（ページビュー数、閲覧回数）は、普段は毎月 20 日に伸び、それ以外の日はあまり目立った動きがありません。ところが、9 月の初めに数日間だけ PV 数が急増しました。恐らく、会場さんの下記ツイートの影響ではないかと思います。

詰将棋パラダイス 9 月号が届きました。マニアックな詰パラの中でも、マニア度ランキング 1 位の「神無一族の氾濫」というフェアリー詰将棋コーナーがあるのですが、この全題正解者に伊藤匠叡王の名前が。実は最近、フェアリー詰将棋にはまっておられるそうです。いい息抜きになっているといいですね。

https://x.com/Aiba_sgbk/status/1962374310162772037

このツイートをきっかけに「フェアリー詰将棋」と検索して WFP に辿り着いた方が何人もいらっしゃったのではないかと思います。そこで、詰将棋のことは何となく知っているけれど、フェアリー詰将棋については初めて触れる方向けに資料を作ってみました。

<https://tsume-springs.com/article/fairytsumeshogi.pdf>

「ここはこうした方がいい」「この情報もあると分かりやすい」など、改善点があればぜひ教えていただけると嬉しいです。

このページでは当季雑詠で毎月 3 句俳句を掲載しますが、都合により今月はお休みします。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。

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174回WFP作品展(再掲) 及び

第175回WFP作品展

担当：神無七郎

動かない玉と動く合駒

WFP205 号で発表された「Fairy of the Forest #83」の募集課題は「合駒動かし」でした。最近流行っている「ペレ」や「シフマン」にちなんだものだと思いますが、「合駒動かし」に枠を広げたのは、より多彩な作品を集めるためでしょう。合駒を動かすことは「初形で盤上にない駒が活躍する」ことであり、「ペレ」「シフマン」に限定しない方が多彩な表現が可能ですからです。また、詰将棋の「ペレ」「シフマン」はチェスプロブレムの「Pelle」「Schiffmann」と意味が異なっており、解釈違いの作品投稿を防止する意味もありそうです。(ここではカタカナ表記で詰将棋での「ペレ」「シフマン」を表します。)

この「合駒動かし」で思い出したのですが、昔、神無三郎氏が「カゲリ」という用語を提唱していました。これは「A 打、B 合、C 打として、B をフリーにする手筋」と定義されており、Online Fairy Mate 047 (1994 年 12 月 25 日) で確認することができます。この用語は主に協力自玉詰で玉を動かさずに合駒を動かす手法を想定しています。代表的なのはこの作品でしょう。

【参考 1】「カゲリ」に当てはまる作品

のすたる爺 作

ばか自殺詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				王					五
									六
									七
									八
				王					九

持駒 飛角2

(詰将棋パラダイス, 1982 年 3 月)

19 角 28 飛 37 角 46 桂 58 飛 同飛成
まで 6 手

上図は今ならシフマンと呼ばれるでしょうが、カゲリも当てはまります、また、カゲリは合駒が利き筋上で動くのか、利き筋から外れるのかは指定していないので、ペレに当てはまる作品がカゲリにも当てはまる場合があります。

ただ、カゲリは攻方の王手がすべて「打」と定義

されているので、ペレやシフマンのすべてがカゲリに当てはまるわけではありません。例えば以下の作品は、シフマンには当てはまっても、カゲリには当てはまりません。

〔参考 2〕「カゲリ」に当てはまらない作品

山田嘉則 作

ばか詰 5手※透かし詰可

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

持駒 飛

(詰将棋パラダイス,1983年3月)

44 飛 34 香 24 歩 36 香 23 歩成 まで 5 手

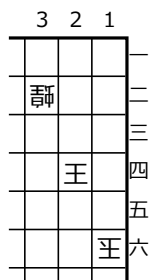
この作品では 3 手目が「打」ではなく「移動」（開き王手）になっているため、カゲリではありません。上は協力詰の例ですが、普通詰将棋でシフマンと呼ばれる作は、大抵が「打」でない王手（開き王手や駒移動の王手）を含んでおり、カゲリにはならないのです。逆に言えば、普通詰将棋で「合駒が利き筋の外に動くカゲリを実現する（駒打の王手だけでシフマンを実現する）」は作家にとって狙い目です。

参考 1 のようにカゲリは通常「A 打、B 合、C 打、D 合（または同 D）」という手順で第二の遮蔽駒 D を発生させてから、実際に B を動かします。

しかし、性能変化ルールやフェアリー駒を使った場合、必ずしも第二の遮蔽駒は必要ありません。性能変化ルールを使った例は今月の「手筋カード」でお見せしますので、ここではフェアリー駒を使った例をご覧ください。

〔例図 1〕 第二の遮蔽駒を使わない「カゲリ」

協力白玉詰 4手



攻方持駒 蝗2

受方持駒 蝗

※蝗:Locust

11 蝗 12 蝗 14 蝗 同-15 蝗 まで 4 手

合駒が王手駒と玉を繋ぐ線上を動くので、これはペレ風のカゲリです。**Locust** (蝗) の特殊な性質を使って、第二の遮蔽駒を使わずに 2 手目の蝗合を動かします。

ここで一つの疑問が浮かびます。2 手目を指した局面で、仮に 16 玉を取り去ったとしても 12 蝗は動けません。「合駒→その駒はピン止めされている」が成り立たないのか、2 手目 12 蝗を「合駒」と呼ぶのが適切でないのか、蝗のように駒取り以外で動けない駒の王手を飛角等の王手と同列に扱うことに問題があるのではないかな等、様々な視点からの分析が可能でしょう。

ここではカゲリの定義を広げた「カゲリ (広義)」を考えます。定義を「A 打、B 打、C 打として、B をフリーにする手筋」に変えるのです。「合駒」を「埋駒」に一般化するわけです。するとカゲリの元のイメージとは違う作品もその範疇に入ります。その一例をご覧ください。

〔例図 2〕 広義の「カゲリ」

側面協力白玉詰 4手



持駒 飛香

19 飛 29 歩 18 香 28 歩生 まで 4 手

「側面」は「対面」の仲間で、「敵駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる」というルールです。

上図では 2 手目に打った 29 歩が 4 手目に飛の利きで移動し、18 香と 38 王を歩に変え、自身は「玉

＋香」の性能に変身して攻方玉を詰めます。4 手目を王手放置にしないためには「28 歩生」か「28 歩成」の 2 つしか選択肢がないので、あまりフリーな感じはしないのですが、仮に 4 手目に「17 合」や「26 玉」とすれば 29 歩は飛の性能で自由に動けるので、「カゲリ（広義）」に当てはまると言って良いでしょう。

「カゲリ」という言葉は定着しなかったわけですが、この言葉について考察した今回の作業は個人的には有意義でした。

普通詰将棋で使われる手筋をフェアリーに持ち込むとき、その定義をそのまま適用できるかどうか検討が必要になります。しかし今回はフェアリー用に作られた言葉の意味や適用範囲を再検討する必要に迫られました。これは様々なルールが登場し、フェアリーの世界が広がったためです。仮にフェアリーの用語辞典や手筋集を作ったとしたら、その内容は固定できず、永続的な改訂作業が必要になるでしょう。本作品展でも用語やルールの定義変更を迫る作品がたびたび登場しています。未開の領域への挑戦がフェアリーのすべてではありませんが、それはフェアリーの大きな魅力の一つです。既存の用語そのままでは通用しない作品を作って、解説者を大いに困らせてください。

さて、今回は第 174 回の再出題分と第 175 回の新規出題分です。第 175 回も多様なルールの多彩な作品が並んでいます。後半 5 題は上田吉一氏の個展。命名付きの作品もあるのでお見逃しなく。これからは残暑が去り、詰将棋に打ち込むにはもってこいの季節になります。秋の夜長、フェアリーに興じて過ごしましょう。

〔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ると思いますが、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。

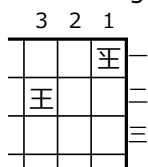
一方「**All-in-Shogi** (タイプ B)」では中立駒を「どちらの手番側の駒としても動かせる駒」として扱います。

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。

簡単な例をご覧くださいませしょう。(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？

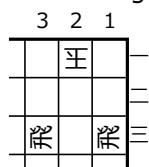
なお、All-in-Shogi (タイプ B) では中立駒を現手番側の駒とみなしたときと、相手番側の駒とみなした時の着手が異なり、しかも同一局面になる場合があります。第 173 回 WFP 作品展の前口上で述べた「異着手同一局面」です。

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

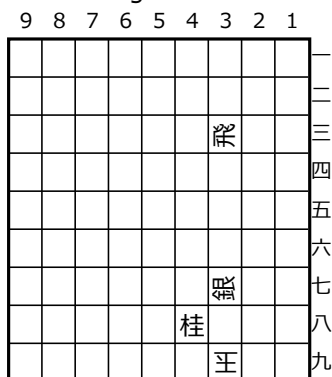
31n 飛生 22 玉 11v 玉 まで 3 手

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： 攻方玉の最善位置は 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。

〔第 175 回作品展各題への補足説明〕

第 175 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は駒井めい氏、神無太郎氏、三角淳氏、さつき氏、さんじろう氏、たくぼん氏、占魚亭氏、上田吉一氏の 8 名です。

今回も様々なルール、様々な条件、様々な駒が登場し、難問もあるので解図は大変だと思います。解けた分だけでも構いませんので、解答・短評をお寄せください。投稿作数の関係で後半は上田吉一氏の個展になっています。氏の一連の作品群を見てきた方は、後半から解き始めるのも一法だと思います。

175-1 は駒井めい氏の **All-in-Shogi** 最善詰。「非王手可」の条件が付いているので、王手義務のある通常の **All-in-Shogi** ではできない着手も可能です（例えば攻方が受方の持駒を盤上の適当な空所に打つ等）。王手義務のある通常の詰将棋に慣れていると戸

惑うかもしれませんが、将棋の実戦だと思って「詰めろ」で迫ると解きやすいと思います。

175-2 は神無太郎氏の作品ですが、点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰・双裸玉です。これまで「キルケ」だったところが「アンチキルケ」になっているので、これから新しいシリーズに入るのでしょうか。難解だと思われるので、強力なヒントを出しておきましょう。

ヒント： 最終手は 79 歩

175-3 は三角淳氏の協力自玉スタイルメイト。攻方の駒が玉を除いて 7 枚あるので、これが大きなヒントになりますね。最終形も要注目です。

175-4 は、さつき氏の長編趣向作。フェアリー駒が一杯使われていますね。特に目を惹くのが盤上の (0,7)-Leaper (七) と、受方持駒の Hamster (公) です。「七」は 22 と 92 を往復するしか使い道がなさそうですし、「公」は駒を取ることも王手を掛けることもできず、使い方が難しい駒です。Rook-Grasshopper (城) は Grasshopper の利き方向を縦横だけに制限したものです。9 筋に並んだ「城」が邪魔駒なのは明らかなので、まずは最初の 1 枚を消すことに注力しましょう。

175-5 は、さんじろう氏お得意のネコネコ作品。以下にヒントを付けますが、できればノーヒントで解いてください。

ヒント： 「持駒：香」が「持駒：歩」でも作意同様の手順で詰みます

175-6 は、たくぼん氏の PWC 作品。作者は「第 31 回神無一族の氾濫」(詰将棋パラダイス、2009 年 12 月) で盤上に桂が溢れんばかりに配置された作品を披露してくれました。その時の条件は「強欲」でしたが、今回は「PWC」です。この作品を頭の中で解くのは困難なので、無理せず盤と駒を使ってください。springs 氏の「Web フェアリー将棋盤」(<http://tsume-springs.com/tool/fboard.html>) の活用をお勧めします。

175-7 は Nightrider (夜) と Imitator を併用した占魚亭氏の作品。紛れが多いですが、根性で解きましょう。夜を捨てるだけではスタイルメイトになりませんから、Imitator を適切な場所に運んで攻方玉を動けなくしてください。

175-8～**175-12** は上田吉一氏の個展。様々なフェアリー駒が使われていますが、煩雑な作はなく、どれも楽しい趣向作です。特に **175-8** は作者には珍しい命名付きの作品です。それだけ作者お気に入りの作品なのでしょう。ぜひお見逃しなく。

解答要項

第 174 回分解答締切：2025 年 10 月 15 日 (水)

第 175 回分解答締切：2025 年 11 月 15 日 (土)

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。

【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。

【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)

【協力】

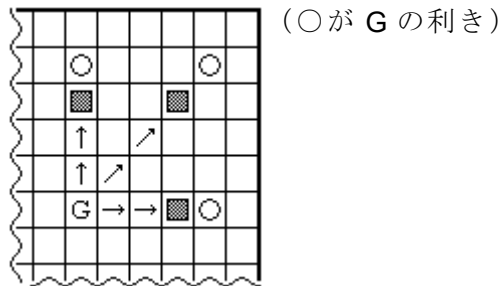
先後協力して最短手数で目的を達成する。

(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。

【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。

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)。

【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。

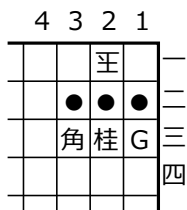
(補足)

- ・「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。

【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



例えば左図で、

11G や 31G は不可。

22 角 や 11 角 は不可。

11 桂成 や 31 桂成 は可。

持駒 なし

G: Grasshopper

(補足)

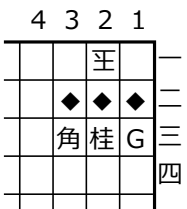
- ・ホッパー系の駒のジャンプ台にならない。
- 従来は「ホッパー系の駒のジャンプ台になる」としていたが、ジャンプ台になるものを Pyramid (◆) として分離した。

【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。



例えば左図で、

11G や 31G は可。

22 角 や 11 角 は不可。

11 桂成 や 31 桂成 は可 (詰)。

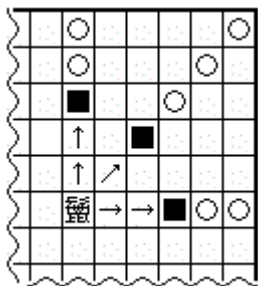
持駒 なし

G: Grasshopper

【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。)

【不滅駒】

取られることのない駒。

この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与えられ

た駒を「不滅」＋「駒名」で呼称する。

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1)成っても不滅性を失わない

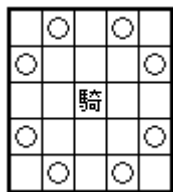
2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

(○が騎の利き)



【中立駒】(「𪛗」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)

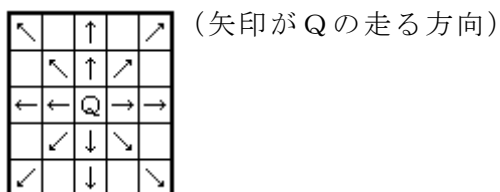
- ・中立駒を中立駒で取ったとき、どちらの手番の駒として動かしたかに従い、取られた中立駒は動かした手番側の持駒となる

【天竺】

玉（王）の利きが王手をした駒の利きになる。

【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」

【最善】

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

（補足）

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

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。

（王手をしてしても良い）

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

（補足）

戻り方等は以下の細則に従う

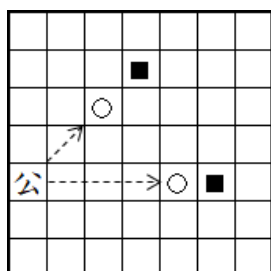
- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があるため、戻れない場合は戻らない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香（成駒も含む）が 5 筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 アンチキルケ編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435)

【Hamster】（公）

フェアリーチェスの Hamster。

グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に 1 つ戻った場所に着地する。

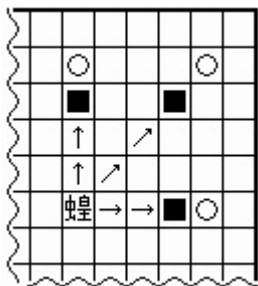


（■は何らかの駒。
○が公の利き）

【Locust】（蝗）

フェアリーチェスの **Locust**（蝗）。

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

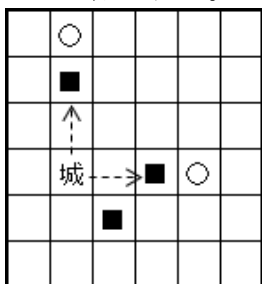


（○が蝗の利き。

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

【Rook-Grasshopper】（城）

Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。縦または横方向にある駒を 1 つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



（■は何らかの駒。

○が城の利き）

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。

（補足）

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

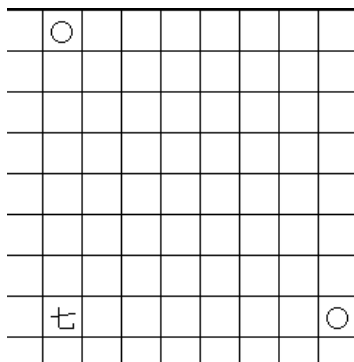
- 1) 成っても取捨性を失わない
- 2) 初形では取捨駒を持駒にできる

→ 初出：第 149 回 WFP 作品展（WFP176 号）

【07 跳】（七）

(0,7)-leaper。

縦横 7 マス跳んだ位置に利く駒。



（○が七の利き）

【ネコネコ】

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

（補足）

- ・ 並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の

利きになる

- ・行き所のない駒の概念はなし
- ・旧名称は「ネコネコ鮮」

→初出：ネコネコ鮮の紹介（WFP43号）

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。
（通常は駒位置の交換となる）

（補足）

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

【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）

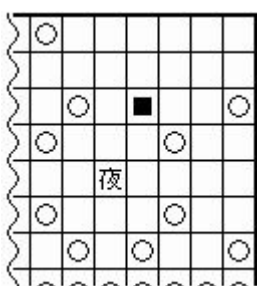
- ・駒を打ったときは動かない
- ・Imitator は元の駒と同時に動く
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にもならない
- ・Imitator がホッパー系の駒を模倣するときは跳躍も模倣できなければならない
- ・Imitator は元の駒が動く経路も模倣する。経路の途中が埋まっていたり、盤外になる場合は元の駒もその経路を使えない

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

【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。

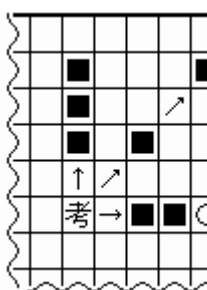


（○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこからは利かない。）

【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。

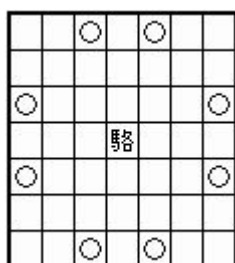


（○が考の利き。■は敵または味方の駒。）

【Camel】（駱）

フェアリーチェスの **Camel**。 (1,3)-leaper。

3対1の方向に跳ぶ八方桂。

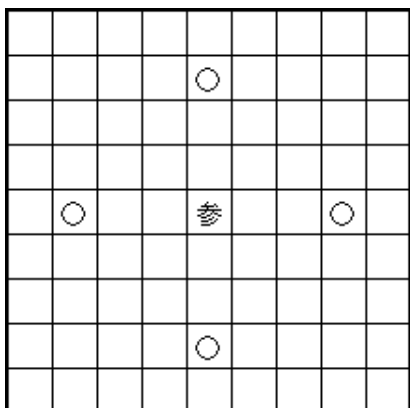


（○が駱の利き）

【03 跳】（参）

(3,0)-leaper。

縦横3マス跳んだ位置に利く駒。



（○が参の利き）

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

（補足）

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【Dabbaba】（戦）

(2,0)-leaper。

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。

		○		
○		戦		○
		○		

(○が戦の利き)



<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

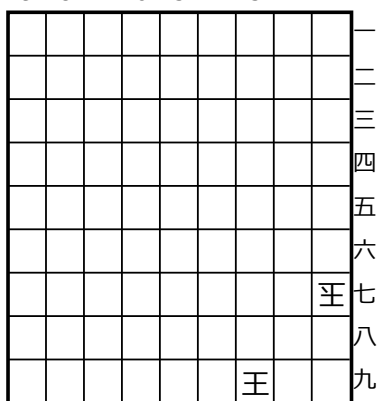
持駒 銀G

※G:Grasshopper

■ 174-4 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

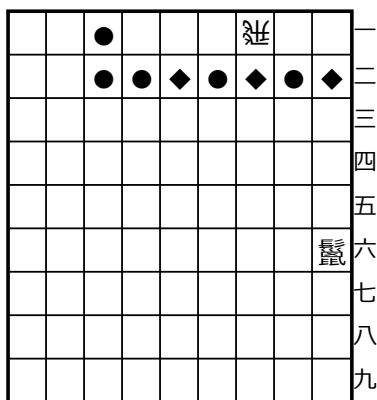


持駒 香

■ 174-5 springs 氏作

マキシ協力自玉スタイルメイト 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

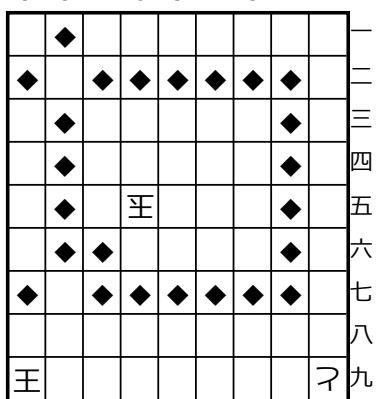
◆:Pyramid (ホッパーの跳躍台になる)

●:石 (ホッパーの跳躍台にならない)

■ 174-6 上田吉一氏作

協力自玉詰 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
									王

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；歩（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（++）



<第 175 回>解答締切:2025 年 11 月 15 日(土)

■ 175-1 駒井めい氏作

All-in-Shogi非王手可最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂2

■ 175-2 神無太郎氏作

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
				王					六
									七
									八
					王				九

持駒 桂

■ 175-3 三角淳氏作

協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			王	飛	?				四
		桂	?		と				五
		?	銀	飛	王				六
				飛	香				七
									八
									九

持駒 銀桂

■ 175-4 さつき氏作

協力自玉詰 300手

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

攻方持駒 歩20

受方持駒 公

※公:Hamster

蝗:不滅Locust

城:取捨Rook-Grasshopper

七:不滅(0,7)- Leaper

◆:Pyramid

■ 175-5 さんじろう氏作

ネコネコ協力自玉詰 6手

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

持駒 香

■ 175-6 たくぼん氏作

PWC協力詰 83手

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

持駒 金

■ 175-7 占魚亭氏作

協力自玉スタイルメイト 6手

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

持駒 夜

※ ■:Imitator

夜:Nightrider

■ 175-8 上田吉一氏作「真珠の小箱」

協力自玉詰 212手

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

攻方持駒 騎49

受方持駒 なし

※ 騎:Knight、銀:不滅銀

G:Grasshopper、◆:Pyramid

■ 175-9 上田吉一氏作

協力自玉詰 38手

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

攻方持駒 飛

受方持駒 考

※ 考:Kangaroo、銀:取捨中立銀

◆:Pyramid

■ 175-10 上田吉一氏作

協力白玉詰 50手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
				夜		𨔵			二
	参		𨔵						三
		王		王				駱	四
	𠂔			𠂔					五
		参		桂		参			六
				歩					七
									八
									九

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

※参:Threeleaper

駱:Camel、夜:Nightrider

■ 175-11 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 136手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜:不滅Nightrider

飛,銀:取捨駒

■ 175-12 上田吉一氏作

協力白玉詰 68手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※戦:Dabbaba

金,桂:不滅駒

以上

「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	
						𪛗		王	一
						𪛖			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
						𪛗	𪛖		五
						𪛗			六
					角				七
						飛	𪛗		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 173 回 WFP 作品展の結果を報告します。第 173 回の出題は全 12 題。解答者数 8 名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 173 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

◎完全正解 ○:(準)正解 ー:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	○	○	○	11
一乗谷酔象	○	ー	◎	◎	ー	ー	○	○	○	○	○	ー	10
占魚亭	○	○	ー	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	10
はなさかしろう	ー	ー	◎	◎	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	6
荻原和彦	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	ー	○	ー	5
さつき	ー	○	ー	ー	○	ー	○	○	ー	ー	○	ー	5
るかなん	○	ー	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	○	ー	4
変寝夢	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	2

今回は残念ながら全題正解者は出ませんでした。正解者なしの作品はなかったので、突出した難解作があったというより、全体的な難度が高かったのだと思います。

作品の方では **173-3** 及び **173-4** に余詰がありました。今でこそ機械検討で不完全率は大きく下がりましたが、機械検討ができない分野での検討作業の難しさは変わりません。そのような作品を投稿する場合は、投稿前に万全の検討を行っていただくよう改めてお願いします。

■ 173-1 駒井めい氏作（正解 4 名）

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
						皇			七
									八
									九

持駒 なし

【ルール】

・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。
- ・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

・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。

・受先

受方から指し始める。

【解答】

95 飛 35 金 54 玉 45 金 64 玉 55 金
74 玉 65 金 85 玉 75 金 86 玉 85 金
76 玉 75 金 66 玉 65 金 56 玉 55 金
46 玉 45 金 36 玉 35 金 同飛 まで 23 手
(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・4 手目 55 歩は同玉、45 金、56 玉、55 金、46 玉、45 金、36 玉、35 金、同飛まで。

〔主な紛れ〕

- ・3 手目 35 同飛は 26 王と逃げられるので詰んでいない。

【作者のコメント】

受方の最遠打と攻方の合駒往復。

【解説】

本局は最悪自玉詰という比較的珍しいルールで作られています。まずはルールの説明から始めましょ

う。

「自玉詰（自殺詰）」を思い出してください。これは「攻方は攻方玉が詰むように王手し、受方はなるべく攻方玉を詰めないよう応じる」というルールです。「最善自玉詰」だとこれに攻方最短の要素が加わり「攻方はなるべく早く攻方玉が詰むように王手し、受方はなるべく攻方玉を詰めないよう応じる」となります。

「最悪」は先後双方が悪手を選ぶわけですから、「詰むよう」と「詰めないよう」が入れ替わります。つまり、「最悪自玉詰」は「攻方はなるべく攻方玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く攻方玉が詰むように応じる」というルールになります。攻方最長・受方最短なので最短性の要請も受方に移ります。

これは別の見方もできます。先後の立場をひっくり返し、受方が攻方の玉を詰める最善詰と考えるわけです。ただし、王手義務はあくまで攻方にあるので、単に盤面をひっくり返した最善詰ではありません。最悪自玉詰には他のルールにはない、独自の味を出せる可能性があるのです。

解図にあたっては、「攻方の自由度が少なくなるような応手を受方が選ぶ」が基本です。攻方は王手義務により自由度が少ない状態ですが、その自由度を更に減らすのが受方にとって好手となる場合が多いことを念頭に入れましょう。

これを踏まえて本局を見ていきましょう。

盤上には攻方玉を詰めるのに適した駒がありません。受先を利用して詰に役立つ駒を発生させましょう。

攻方の自由度を減らすことを考えると、攻方玉に王手を掛ける初手 **95** 飛は割と見つけ易いと思います。これには **35** 金と応じるしかなく、以降の手順でも金をピン止めしたままにできるからです。飛の打場所は **95** より右ではいけません。その理由は後に判明します。

ルールに慣れていないと勘違いしやすいのが六段目の歩の使い方。**4** 手目 **45** 金の代わりに **55** 歩とすれば、以下「同玉 **45** 金 **64** 玉…」で2手稼げると思った人はいませんか？

実はこれは変別解。**64** 玉の代わりに **56** 玉とすれば、以下「**55** 金 **46** 玉 **45** 金 **36** 玉 **35** 金 同飛」までの早詰。収束に短絡してしまいます。

そもそも初形で **56** 歩がなければ作意 **3** 手目 **55** 玉として上述の手順同様に進めて早詰です。つまり六段目に並んだ攻方の歩は、受方玉が五段目に進出する近道の防止に働いており、下手に活用しようとするやと却って早詰になります。従って攻方は延命のため歩を残したまま、金で玉を追うしかないので。

8筋には攻方の歩がないので、受方玉は8筋で念

願の五段目進出を果たします。玉が **85** を通れるよう初手に飛を **95** に打ったわけですね。初手で **35**～**85** に飛を打っていたら、この折り返しが出来ないだけでなく、折り返す前に金や歩で飛を取られて不詰となります。

ここからは受方玉が攻方玉に近づく復路になります。金取りを急いではいけません。玉が **36** まで到達して、**26** の逃げ道を塞いでから飛で金を取るのが正解です。

本局の中心主題は金追い一往復ですが、初手の飛最遠打を加えたことで、飛で始まり飛で終わるというストーリー性を持った軽趣向作に仕上がっています。適度な変化・紛れもあり、最悪自玉詰というルールに初めて触れる人にも、その特徴が良く伝わる作品だと思います。

なお、**37** 香は初手から「**37** 飛 **35** 金 同飛成」とする早詰を防ぐ配置。最悪自玉詰を検討できるツールは、筆者のホームページで配布している **SnifferDog.exe** がありますので、ご活用ください。以下の URL から入手できます。

<https://k7ro.sakura.ne.jp/fm.html#sd>

【短評】

たくぼんさん

初手 **95** 飛と打ちたくなる初形でした。
そしてその後の手順が美しかった。

るかなんさん

金を自由にさせると簡単に不詰に持っていられるのか。

一乗谷酔象さん

金経路を限定する飛の最遠打。

占魚亭さん

攻方の **Pelle move**。楽しい往復。

■ 173-2 ikuram78 氏作（正解 3 名）

Isardam協力詰 5手

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

攻方持駒 香2
受方持駒 歩

【ルール】

・ 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。

【解答】

75 香 92 龍 72 香成 51 杏 65 香 まで 5 手

（詰上り）

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩

【作者のコメント】

委託打歩詰を見て思いました。

最終手の一発ネタです。

【解説】

本作品展初登場となる **ikuram78** 氏の作品。委託打歩詰を利用した擬似すかし詰を主題とした作品です。ルールは **Isardam** (タイプA)。初形で既に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** 角の利きに入るので **Isardam** の禁則に抵触します。従って **62** 龍と玉を取ることはできず、**53** 龍による王手は無効になっています。同様に **81** 龍による攻方玉への王手も攻方 **53** 龍の利きにより無効化されています。このような局面だと、ちょっとした状況の変化で王手や逆王手が有効になるので油断できません。

持駒に香が2枚あるので、初手は大きく2種類考えられます。**6** 筋に香を打って直接王手するか、**75** 香で角筋を止めて **53** 龍の王手を有効化する委託王手かの選択です。

どちらも可能性がありそうで迷いますが、正解は委託王手の **75** 香。これに対する応手は、玉を逃げるか龍を取るかだけではありません。「**92** 龍」で **62** 玉に紐を付ける **Isardam** 特有の受けがあります。玉に利かすだけなら「**72** 龍」や「**82** 龍」でも良いのですが、なぜ「**92** 龍」でないといけないのか、後の手順で判明します。

3 手目から「**72** 香成 **51** 杏」とする2手は、**86** 角の利きを通して **53** 龍に紐を付けつつ、**51** の逃げ道を塞ぐ手順。ここまでが用意周到な下準備の手順です。

そして最終手。満を持して「**65** 香」の限定打！

まだまだ受けが利きそうに見えますが、何とこれで受けがありません。

まず玉を逃げる手から確認しましょう。**53** 玉は角に取られるのでダメ。**63** 玉は香に取られるのでダメ。**72** 玉や **73** 玉も **83** 王に阻まれています。**61** 玉は同香生があります。「行き所のない駒」の禁則と「玉取り」のどちらを優先するかは、どちらの解釈もあり得ますが、本作品展では基本的に「玉取り」が優先されます(無行駒王取有効)。逆に「行き所のない駒」の禁則が「玉取り」より優先される場合、「無行駒王取無効」と出題時に明記します。

次に合駒の受けを確認します。

本局には受方持駒制限があり、合駒は **63** 歩か **64** 歩しかありません。

64 歩合は **63** 龍の王手が有効になる自殺手。

63 歩合は一見良さそうですが、これが **53** 龍の横利きを遮断するため、**92** 龍の王手が有効になります。しかもその瞬間、攻方玉が詰んでいます。何と **63** 歩は打歩詰の反則なのです。ソッポに打った歩で相手玉を詰める「委託打歩詰」が出現しました。もちろ

ん 63 歩を同龍と取ることはできません。受けの手段がないことをご確認ください。

これで 2 手目が 92 龍だった理由も分ります。72 龍だと 3 手目に龍を取ってしまいますし、82 龍だと 82 杏の受けが残ります。92 龍は最終手の委託打歩詰を成立させるための絶対の位置だったのです。

最後に、最終手 65 香が限定である理由を確認しましょう。

63 香は 92 龍の王手を自ら有効化する反則。64 香だと 53 玉で不詰。66 以遠から香を打つと 65 歩合で詰みません。これが限定の理由です。

本局の主題は合駒できそうでできない「擬似すかし詰」。擬似すかし詰は玉と王手駒の間が一マスだけ空いた形が多いのですが、本局は二マス分空いています。本局の詰上りは「二段擬似すかし詰」とでも呼ぶべき珍しいものなのです。作者は「最終手の一発ネタ」と謙遜されていますが、解説でも述べた通り、最終手に至る準備の手順にも様々な工夫が盛り込まれ、極めて密度の濃い手順構成になっています。初登場の作品とは思えない好作だと思います。

【短評】

たくぼんさん

まさか打歩が絡んでくるとは驚きです。

5 手全てが好手。

さつきさん

64 歩は龍の石化が解け、63 歩は打歩詰。

合駒が効かない理由が 2 種類でとても面白い詰め上がりでした。

占魚亭さん

香の打ち場所に少し悩みました。

■ 173-3 一乗谷醉象氏作（正解 3 名） ※余詰

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

【ルール】

・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。

【解答】

76 歩 74 歩 75 歩 92 飛 33 角成 52 玉
43 馬 62 玉 61 馬 73 玉 74 歩 同玉
83 馬 75 玉 93 馬 65 玉 92 馬 55 玉
91 馬 82 銀 同馬 73 桂 同馬 54 玉
63 馬 43 玉 53 馬 32 玉 31 馬 43 玉
21 馬 32 金 同馬 44 玉 22 馬 35 玉
13 馬 45 玉 23 馬 34 歩 同馬 55 玉
88 角 54 玉 44 飛 53 玉 45 桂 62 玉
54 桂 71 玉 72 歩 同玉 73 歩 同玉
74 歩 同玉 75 歩 同玉 76 歩 同玉
77 歩 67 玉 56 銀 57 玉 46 銀 56 玉
57 歩 65 玉 75 金 同玉 76 香 64 玉

65 歩 同玉 66 歩 同玉 67 歩 65 玉

75 金 まで 79 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

本作は、10 年以上間が空きましたが WFP 作品展 57-12「明日があるさ」の続編で「19 連続駒取～19 連続駒打」をテーマとしたものです。

57-12 は 4 手目スタートの 17 連続駒取り王手でした。当時の解説に「このテーマの自然な拡張として、5 手目（あるいはそれ以降）から何回以上王手連続駒取りが可能なのかという疑問が生じます」とありました。

最近詰将棋おもちゃ箱に"8 手目スタートの 24 連続駒取り王手"の作品が発表されたのを機に、5 手目スタートの最多連続を目指しました。現時点で判明している連続駒打ち王手の最多数は、3 手目から 16 連続、4 手目から 17 連続。本作は 5 手目から 19 連続です。（いずれも最多であるとは検証されてはいません）隅の 11 香は取り切れませんが、取らせた 75 歩を合駒で取り返し取駒が 19 枚となりました。

前作 57-12 と同様、持駒を使い切る条件を加えています。7 筋の歩が切れているので歩の消費は前作に比べ容易かと思えます。

(条件の確認)

- ・ 79 手で詰み：5 手目以降 38 連続王手、79 手目▲75 金
- ・ 19 連続「駒を取る王手」：5 手目▲33 角成～41 手目▲34 同馬
- ・ 19 連続「駒を打つ王手」：41 手目▲88 角～79 手目▲75 金
- ・ 終図の 7～9 段目：初期配置の 20 枚
- ・ 大駒連打、桂連打、歩連打、銀連打：
43 手目より▲88 角▲44 飛、▲45 桂▲54 桂、▲72 歩▲73 歩▲74 歩▲75 歩▲76 歩▲77 歩、▲56 銀▲46 銀。
- ・ 同一地点に 2 回金打ち：69 手目と 79 手目に▲75

金

- ・ 2 手目△74 歩（～4 手目△92 飛）
- ・ 55 玉を 54 に引く手 2 回：18 手目△55 玉～24 手目△54 玉と 42 手目△55 玉～44 手目△54 玉

【作意手順の概略】

◇序盤は連続駒取りの準備

- ・ 先手 3 手目 75 歩は後で玉に歩を取らせるため
- ・ 後手 4 手目 92 飛は馬の経路 93→91 を繋ぐため

◇角～馬の経路

33-43-61-83-93-92-91-82-73-63-53-31-21-32-22-13-23-34

- ・ 11 香を除き 19 枚とり続ける。
- ・ 27 手目 31 馬以降の 19 枚駒取りまでの手順(*後述)はいろいろあり。

歩以外の持駒 9 枚と豊富なため詰み筋は多数あるが、34 馬を残す作意順(34 同馬 55 玉～)から大駒連打(88 角 44 飛)に繋げる。初形条件のため 88 角が必要。

◇桂連打(45,54)で大駒の利き(馬→56,67、飛→64,74)を消しながら、玉を 7 筋下段に誘導する。

◇銀連打(56,46)は、67 と 57 の連続歩取りへの誘導。

◇同一地点(75)への金打ちは、6 筋での歩 3 枚消費と詰形構築のため。

◇55 玉 2 回(1 回目が 20 手目)は、玉経路 75→65→55→54 を限定し、枝別れ 75→74→64→54 を除外。

54 に引く手 2 回(2 回目が 44 手目)は、玉経路 55→54→53 を限定し、枝別れ 55→64→53 を除外。

◇上記の手順で歩を消費しつつ玉形を限定していき、収束は香頭の 75 金で詰め上げる。

* 27 手目▲31 馬以下 19 枚駒取りの手順

1)最終 34 馬の順(作意)：31 馬 43 玉 21 馬 32 金 同馬 44 玉 22 馬 35 玉 13 馬 45 玉 23 馬 34 歩 同馬

2)最終 13 馬の順：31 馬 43 玉 21 馬 32 金 同馬 44 玉 22 馬 33 歩 同馬 45 玉 23 馬 35 玉 13 馬

3)最終 24 馬の順：31 馬 43 玉 21 馬 32 金 同馬 34 玉 23 馬 44 玉 22 馬 35 玉 13 馬 24 歩 同馬(非限定あり)

4)最終 33 馬の順：31 馬 43 玉 21 馬 32 金 同馬 34 玉 23 馬 35 玉 13 馬 44 玉 22 馬 33 歩 同馬

5)11 香を取り 41 金を残す順：31 馬 33 玉 22 馬 43 玉 21 馬 44 玉 11 馬 33 歩 同馬 45 玉 23 馬 35 玉 13 馬

【参考】連続駒取り王手の先行作

- ・詰パラ 215 番(歩頭の飛打まで 35 手で詰み、先手は 3 手目以降最後まで王手、終局図で先手持駒 15 枚)→3 手目スタートの 16 連続
- ・WFP 作品展 57-12→4 手目スタートの 17 連続
- ・おもちゃ箱推理将棋 184-3→8 手目スタートの 24 連続

【解説】

王手での連続駒取り&連続駒打ちを主題とした一乗谷酔象氏の推理将棋。今回の 2 作は 10 年越しのシリーズ続編となります。

このシリーズの先行作については作者ご自身の解説でも紹介されていますが、改めて本作品展での先行作を紹介しましょう。

WFP57-11「人生いろいろ」

4 手目から 16 回連続王手駒取り&16 回連続王手駒打ち。

WFP57-12「明日があるさ」

4 手目から 17 回連続王手駒取り&17 回連続王手駒打ち。

今回の 2 作はその発展形で、**173-3** が「5 手目から 19 回連続王手駒取り&19 回連続王手駒打ち」、**173-4** が「6 手目から 20 回連続王手駒取り&20 回連続王手駒打ち」を主題としています。

一方の手番には玉を除いて 19 枚しか駒がありませんから、**173-4** の「20 回連続王手駒取り」は不可能に思えますね。でも大丈夫。連続王手駒取りが始まる前に、駒を取られる側が駒を補充しておけば、合駒で足りない 1 回分を補填することができます。

そしてこのトリックは、本作 **173-3** でも使われています。「19 回連続王手駒取り」とありますが、後手陣の玉を除く 19 枚の駒を全部取るわけではなく、11 香だけが取り残されます。その分の 1 枚を 12 手目に得た歩を後手が合駒することによって補います。

このトリックは二重構造になっています。馬で連続王手駒取りを行っている途中、11 手目に歩による駒取りが入るのです。この駒取りは「タダ取り」ではなく「駒交換」なので、ここで得た歩を後手が合駒として使うことで「19 回連続王手駒取り」が達成可能になります。**WFP57-11** や **WFP57-12** では、馬（または角）1 枚による連続駒取りが行われていたので、そのイメージのまま解図を行うと、正解には辿り着けません。両題と異なり、連続駒取りのスタートが 5 手目に後ろ倒しになったことで、このようなトリックを仕込むことが可能になったのです。

「連続駒取り」の後は「連続駒打ち」のパートですが、ここで基本となるのが条件 3)の「終図の 7～9 段目は初形と同じ配置だった」という条件です。つまり先手は自陣を修復しつつ王手駒打ちを続けなければいけないので、かなり手順が限定されるというわけです。

更に連続駒取りのパートは細かい条件が付与され、すべての条件を満たすと手順が一意に定まるはずだったのですが、ここで問題(余詰)が発生しました。

作意では 44 手目 44 飛と単に飛を打つのですが、ここで 53 飛と捨ててしまう解が成立していたのです(はなさかしろう氏の解)。

作者からは条件 5)の「同一地点」を「75」に指定する修正案が送られてきています。

WFP 作品展 173-3 の修正：

- ・ 75 に 2 回金を打った (同一地点→75)

推理将棋「明日があるさ 2 79 手」修正

「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、75 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) 75 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 7 4 歩と指した

また、作者からは当初の作意ではなく、はなさかしろう氏の解を正解とする修正案も提示されています。

はなさかしろう氏の別解は出題条件全て満たしておりました。

終図盤面 27 枚は出題作意より 2 枚少なくすっきりしており、こちらの方を作意にしたいくらいです。

以下は『終図盤面の駒数 27 枚』を加えた条件付けの案です。

・会話文省略

(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)終図では、盤面の駒数 27 枚で、1 ～ 3 段目が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 7 4 歩と指した

手順（はなさかしろう氏の解手順）

▲76 歩 △74 歩 ▲75 歩 △92 飛

▲33 角成 △52 玉 ▲43 馬 △62 玉

▲61 馬 △73 玉 ▲74 歩 △同玉

▲83 馬 △75 玉 ▲93 馬 △65 玉

▲92 馬 △55 玉 ▲91 馬 △82 銀

▲同馬 △73 桂 ▲同馬 △54 玉

▲63 馬 △43 玉 ▲53 馬 △32 玉

▲31 馬 △43 玉 ▲21 馬 △32 金

▲同馬 △44 玉 ▲22 馬 △35 玉

▲13 馬 △45 玉 ▲23 馬 △34 歩

▲同馬 △55 玉 ▲88 角 △54 玉

▲53 飛 △同玉 ▲45 桂 △62 玉

▲54 桂 △71 玉 ▲72 歩 △同玉

▲73 歩 △同玉 ▲74 歩 △同玉

▲75 歩 △同玉 ▲76 歩 △同玉

▲77 歩 △67 玉 ▲56 銀 △57 玉

▲46 銀 △56 玉 ▲57 歩 △65 玉

▲64 金 △同玉 ▲65 歩 △同玉

▲66 歩 △同玉 ▲67 歩 △65 玉

▲66 香 △54 玉 ▲64 金 まで 79 手

(詰上り)

持駒 飛金銀桂歩9

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

はなさかしろう氏の解は、出題文の条件をすべて満たしつつ、捨駒を増やして詰上り枚数を少なく仕上げる見事なものでした。

本作に取り組みました方は、原作意に沿った修正案と合わせ、はなさかしろう氏の解に基づく修正案の検証もよろしければお願いします。

【短評】

たくぼんさん (※(準)正解)

76 歩 74 歩 75 歩 92 飛 33 角成 52 玉
43 馬 62 玉 61 馬 73 玉 74 歩 同玉
83 馬 75 玉 93 馬 65 玉 92 馬 55 玉
91 馬 82 銀 同馬 73 桂 同馬 54 玉
63 馬 43 玉 53 馬 32 玉 31 馬 43 玉
21 馬 32 金 同馬 44 玉 22 馬 33 歩
同馬 45 玉 23 馬 35 玉 13 馬 44 玉
88 角 53 玉 56 香 62 玉 54 桂 71 玉
72 歩 同玉 73 歩 同玉 74 歩 同玉
75 歩 同玉 76 歩 同玉 77 歩 67 玉
66 飛 同玉 75 銀 同玉 86 銀 74 玉
73 金 同玉 85 桂 63 玉 64 歩 同玉
65 歩 同玉 66 歩 同玉 67 歩 65 玉
75 金 迄 79 手

4)5)が未達と無念の解答です。

近いところまで来ている感じはするのですが見つけられませんでした。

☆たくぼん氏は 36 手目 33 歩とした解。馬が 13 に残るため銀連打の邪魔になったようです。基本的な条件 1)～3)は満たしているので、(準)正解として扱います。

はなさかしろうさん (※余詰解)

▲ 7 六歩 △ 7 四歩 ▲ 7 五歩 △ 9 二飛

▲3 三角成 △5 二玉 ▲4 三馬 △6 二玉
 ▲6 一馬 △7 三玉 ▲7 四歩 △同 玉
 ▲8 三馬 △7 五玉 ▲9 三馬 △6 五玉
 ▲9 二馬 △5 五玉 ▲9 一馬 △8 二銀
 ▲同 馬 △7 三桂 ▲同 馬 △5 四玉
 ▲6 三馬 △4 三玉 ▲5 三馬 △3 二玉
 ▲3 一馬 △4 三玉 ▲2 一馬 △3 二金
 ▲同 馬 △4 四玉 ▲2 二馬 △3 五玉
 ▲1 三馬 △4 五玉 ▲2 三馬 △3 四歩
 ▲同 馬 △5 五玉 ▲8 八角 △5 四玉
 ▲5 三飛 △同 玉 ▲4 五桂 △6 二玉
 ▲5 四桂 △7 一玉 ▲7 二歩 △同 玉
 ▲7 三歩 △同 玉 ▲7 四歩 △同 玉
 ▲7 五歩 △同 玉 ▲7 六歩 △同 玉
 ▲7 七歩 △6 七玉 ▲5 六銀 △5 七玉
 ▲4 六銀 △5 六玉 ▲5 七歩 △6 五玉
 ▲6 四金 △同 玉 ▲6 五歩 △同 玉
 ▲6 六歩 △同 玉 ▲6 七歩 △6 五玉
 ▲6 六香 △5 四玉 ▲6 四金まで

玉方から攻方陣を破ると 3) が満たせないなので 5 手目まではこの歩コツン飛寄りの形。

19 連続駒取りでは玉方の左金か左香を取り切れないのですが、条件 5) から残るのは左香。さてどうやって 10 枚の歩を打ち、条件を満たしつつ詰ますか、と、ここで座り直します。

自由度が高そうで悩ましかったのですが、42 手目 △55 玉で 6) を達成した後、玉を下段に押し下げる ▲53 飛が割り切りの一手で、63 手目からの銀連打で 6、5 筋の歩を取らせるのも玉の押し下げとは異なる歩の消費法。アクロバティックな条件と手順で、これで満たせていると思いますが…。

☆はなさかしろう氏の解は全条件を満たした完全な正解でした。その上で作意とは異なる余詰解を示されたので、非常に価値の高い解答だと思います。ありがとうございました。

■ 173-4 一乗谷酔象氏作（正解 3 名）※余詰

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

【解答】

98 香 34 歩 36 歩 35 歩 18 飛 77 角成
 58 王 67 馬 48 王 49 馬 37 王 36 歩
 同王 27 馬 35 王 17 馬 36 王 18 馬
 46 王 19 馬 28 銀 同馬 37 桂 同馬
 56 王 47 馬 67 王 57 馬 78 王 79 馬
 67 王 89 馬 78 金 同馬 76 王 87 馬
 75 王 97 馬 65 王 98 馬 55 王 88 馬
 66 歩 同馬 同王 22 角 57 王 67 飛
 48 王 56 桂 49 王 57 桂 39 王 38 歩
 同王 37 歩 同王 36 歩 同王 35 歩
 同王 34 歩 同王 25 銀 同王 36 銀
 同王 37 金 同王 38 金 同王 37 歩
 同王 36 歩 同王 35 歩 同王 34 歩
 同王 33 歩 45 王 44 香 55 王 54 香
 まで 84 手

(詰上り)

持駒 なし

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角金2銀2歩9

【作者のコメント及び解説】

本作は、「明日があるさ2」の派生の「3」で「20連続駒取～20連続駒打」をテーマとしたものです。前作は5手目スタートの19連続駒取り王手で隅の香1枚を残しましたが、本作6手目スタートで駒を取り切ります。持駒20枚(歩以外10枚)となると自由度が大きいので終図成駒なし都詰の制限を追加しています。

(条件の確認)

- ・84手目に55玉が詰んだ：6手目以降40連続王手、83手目から▲55玉△54香まで
- ・20連続「駒を取る王手」：6手目△77角成～44手目△66同馬
- ・20連続「駒を打つ王手」：46手目△22角～84手目△54香
- ・終図：1～3段目が初期配置の20枚、盤面成駒なし駒数26(初期配置20枚の他、玉飛桂2香2)
- ・初手(▲98香)と最終手(△54香)は同種駒、3手目歩(▲36歩)
- ・64手目△25銀以降、銀2(25,36)-金2(37,38)-歩5(37,36,35,34,33)-香2(44,54)の順に連打
- ・45地点への手1回(81手目▲45玉)

【作意手順の概略】

◇序盤は連続駒取りの準備

- ・先手1,3,5手目で98香18飛36歩を指す。98香と18飛は馬の経路を繋ぐ準備
- ・後手4手目35歩は後で玉に歩を取らせるため

◇角～馬の経路

77-67-49-27-17-18-19-28-37-47-57-79-89-78-87-97-98-88-66

(図は42手目△88馬まで、全駒の局面)

持駒 飛角金2銀2桂2香2歩9
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

- ・6手目以降、先手陣の駒を19枚とり続け(上図)、更に66歩合同馬同玉と進める。
- ・16手目17馬以降、先手玉の経路は35→36→46→56。枝別れ手順に35→45→46(55)→56があるが、収束に必要な「45の手1回」条件で

除外する。

- ・ 30 手目 79 馬以降 20 枚駒を取り切り「終図成駒なし」条件のため 45 手目同玉で馬を消去する。44 手目 XX 馬 同玉の位置は左辺の自由度が高く種々の可能性あり。作意の 66 以外に 67,69,76,77,86,87 等が可能。位置の推定は後述
 - ・ 歩以外の持駒 10 枚と豊富なため詰み筋は多数あるが、持歩消費のため 3 筋への移動と初形条件のため 22 角が必要。
- ◇「銀 2,金 2,歩 5,香 2 の連打」が詰形を築く収束手順の骨子。持歩 10 枚消費のためには銀連打の前にも 5 歩消費が必要。逆算により 53 手目 39 玉以降の手順を確定させる。54 手目以降の後手着手は「38 歩 37 歩 36 歩 35 歩 34 歩、25 銀 3 6 銀、37 金 38 金、37 歩 36 歩 35 歩 34 歩 33 歩、44 香 54 香」38 歩以下の歩 5 連打-銀連打-金連打-2 回目の歩 5 連打と進み、33 歩の前までは先手が 13 連続同玉で応じる。途中 25 銀のところ 45 銀は「45 の手 1 回」条件で除外されている。
- ・ 作意手順では「桂 2,歩 5,銀 2,金 2,歩 5,香 2 の連打」と進むが、条件では前半の「桂 2,歩 5」を省略。
- ◇馬消去～持歩消費への移行：鍵は三つ。①22 角を打つ、②3 筋へ移動、③54 香で 55 玉が詰み。
- ・ 馬を取らせる位置は 22 角が王手になるよう角筋(77 か 66)が効率がよい
 - ・ 3 筋に近い方が効率がよい
 - ・ 55 玉が 54 香で詰むためには予め 6 筋(65,66)を塞ぐ必要がある
- このような理由で、44 手目以下 66 同馬同玉 22 角 57 玉 67 飛と進める。79 馬～66 同馬の手順は限定。67 飛の 3 筋への利きを塞ぐため 57 桂を打つ。67 飛 48 玉 56 桂 49 玉 57 桂 39 玉で歩連打に繋げる。
- ◇終図盤面 26 枚：初形 20 枚の他、詰みに関わる 4 枚(玉香 2 飛)+5 筋の桂 2 枚。銀連打の 36 銀を限定（14 銀と 16 銀を除外。盤上に残ると盤面 27 枚になるため）

【解説】

173-3 は「5 手目から 19 回連続王手駒取り & 19 回連続王手駒打ち」でしたが、この作品では後手陣の香が 1 枚残留していました。何とかすべての駒を消し去りたいというのは自然な発想だと思います。本作では連続王手駒取りの開始を 6 手目に設定し、先手側の駒が全部消されることで、「20 回連続王手駒取り」を実現しています。王手連続駒取りに馬の王手だけでなく歩の王手が混ざること、駒交換で得た

歩を合駒することで、連続駒取り回数を増やす仕組みも 173-3 と同様です。

173-3 と異なるのは、駒を消されるのが先手側なので、王手連続駒取りの開始までの準備に一手の余裕があることです。先手はこの余裕を使って 98 香・18 飛の 2 手を挟み、端の香と歩を馬で続けて取れるよう連結します。先手の準備には 36 歩も必要ですが、この順番を決定しているのが条件 4)。「初手と最終手は同種の駒」の記述からは 98 香が先なのか、18 飛が先なのかは確定しませんが、他の条件との兼ね合いで、最終手が「香」となることから、初手 98 香が決まります。

作意は詰上りもスッキリしており、これで完全ならば、このシリーズの決定版となっていたと思われますが、残念ながら、本局には余詰（非限定）がありました。

指摘者は、はなさかしろう氏。作者から以下のような報告をいただきました。

はなさかしろうさんのご指摘

*1) 13 手目からの枝別れ非限定

▲36 同玉～のところ、▲26 玉 △27 馬 ▲35 玉
△17 馬 ▲36 玉 △18 馬 ▲46 玉 △19 馬 以下、
作意に合流

*2) 48 手目からの別解

△67 飛～のところ、△65 桂 ▲48 玉 △56 桂 ▲
39 玉 △38 歩 ▲29 玉(or49 玉) △69 飛
▲38 玉 △37 歩、以下は作意手順と同じ

なお、173-3「明日があるさ 2」79 手でも*1)と同様の枝別れが生じそうですが「55 玉を 54 に引く手を 2 回」の制約のため、後に△55 玉が可能となるよう▲74 歩△74 同玉に限定されています。

作者からは条件を追加・変更する、以下の修正案をいただいています。

WFP 作品展 173-4 の修正：『』を追加

- ・ 3 手目歩突き『の着手地点には双方合わせて 10 回着手した』
- ・『歩 5 枚、』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

推理将棋「明日があるさ 3 84 手」修正

「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」

「歩 5 枚、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 手目歩を突いた序盤が拙かったのか 3 手目着手点は双方合わせて 10 回も着手があった。攻防 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) 終局では、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だった
- 5) 3 手目歩突きの着手地点には双方合わせて 10 回着手した
- 6) 45 地点への手を 1 回だけ指した
- 7) 歩 5 枚、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

作意手順

▲98 香 △34 歩 ▲36 歩 △35 歩
▲18 飛 △77 角成 ▲58 玉 △67 馬
▲48 玉 △49 馬 ▲37 玉 △36 歩
▲同玉 △27 馬 ▲35 玉 △17 馬
▲36 玉 △18 馬 ▲46 玉 △19 馬
▲28 銀 △同馬 ▲37 桂 △同馬
▲56 玉 △47 馬 ▲67 玉 △57 馬
▲78 玉 △79 馬 ▲67 玉 △89 馬
▲78 金 △同馬 ▲76 玉 △87 馬
▲75 玉 △97 馬 ▲65 玉 △98 馬
▲55 玉 △88 馬 ▲66 歩 △同馬
▲同玉 △22 角 ▲57 玉 △67 飛
▲48 玉 △56 桂 ▲49 玉 △57 桂
▲39 玉 △38 歩 ▲同玉 △37 歩
▲同玉 △36 歩 ▲同玉 △35 歩
▲同玉 △34 歩 ▲同玉 △25 銀
▲同玉 △36 銀 ▲同玉 △37 金
▲同玉 △38 金 ▲同玉 △37 歩

▲同玉 △36 歩 ▲同玉 △35 歩

▲同玉 △34 歩 ▲同玉 △33 歩

▲45 玉 △44 香 ▲55 玉 △54 香 まで 84 手.

(条件の確認)

- ・ 84 手目に 55 玉が詰んだ：6 手目以降 40 連続王手、83 手目から▲55 玉△54 香まで
- ・ 20 連続「駒を取る王手」：6 手目△77 角成～44 手目△66 同馬
- ・ 20 連続「駒を打つ王手」：46 手目△22 角～84 手目△54 香
- ・ 終図：1～3 段目が初期配置の 20 枚、盤面成駒なし駒数 26(初期配置 20 枚の他、玉飛桂 2 香 2)
- ・ 初手(▲98 香)と最終手(△54 香)は同種駒
- ・ 3 手目歩(▲36 歩)。着手した 36 地点への着手が 10 回(3,12,13,17,58,59,66,67,74,75)
- ・ 64 手目△25 銀以降、銀 2(25,36)-金 2(37,38)-歩 5(37,36,35,34,33)-香 2(44,54)の順に連打
- ・ 45 地点への手 1 回(81 手目▲45 玉)

◆はなさかしろう氏ご指摘の余詰手順への対応

- ・ 11 手目の枝別れ(36 同玉 or 26 玉)は、『3 手目着手点(36)への 10 回着手』で 36 同玉に限定。
- ・ 48 手目 65 桂～69 飛では初めの歩連打が歩 4 枚。他方、作意手順では初めの歩連打歩 5 枚。

当初より条件が複雑になり、作者も本意ではないと思うのですが、それだけこの余詰が強力だということでしょう。もしこの修正案でも問題点があるようでしたら、お知らせください。

【短評】

たくぼんさん (※(準)正解)

18 飛 34 歩 36 歩 35 歩 98 香 77 角成
58 王 67 馬 48 王 49 馬 37 王 36 歩
同王 27 馬 35 王 17 馬 36 王 18 馬
46 王 19 馬 28 銀 同馬 37 桂 同馬
56 王 47 馬 67 王 57 馬 78 王 79 馬
67 王 89 馬 78 金 同馬 76 王 87 馬
66 王 88 馬 75 王 97 馬 65 王 98 馬
76 歩 同馬 55 王 22 角 56 王 47 銀
同王 55 桂 38 王 39 金 同王 38 歩
同王 37 歩 同王 36 歩 同王 35 歩
同王 34 歩 同王 25 銀 同王 26 金
同王 14 桂 27 王 26 香 38 王 37 歩
同王 36 歩 同王 35 歩 同王 34 歩
同王 33 歩 45 王 44 香 55 王 54 飛
迄 84 手

下段に落とすのに必要な金と銀をはじめに使う順

は見つけられませんでした。6) がクリアー出来ず残念です。

☆たくぼん氏の解答は初手 18 飛とし、最終手を 54 飛としたものでした。また、35 手目 76 王の代わりに 66 王として馬を盤上に残していました。このため連打の条件を満たすことができなかったのだと思われます。ただし、基本的な条件 1)～3)は満たしているので、(準) 正解として扱います。

はなさかしろうさん (※余詰解)

▲ 9 八 香 △ 3 四 歩 ▲ 3 六 歩 △ 3 五 歩
▲ 1 八 飛 △ 7 七 角 成 ▲ 5 八 玉 △ 6 七 馬
▲ 4 八 玉 △ 4 九 馬 ▲ 3 七 玉 △ 3 六 歩
▲ 2 六 玉 or 同 玉 △ 2 七 馬
▲ 3 五 玉 △ 1 七 馬 ▲ 3 六 玉 △ 1 八 馬
▲ 4 六 玉 △ 1 九 馬 ▲ 2 八 銀 △ 同 馬
▲ 3 七 桂 △ 同 馬 ▲ 5 六 玉 △ 4 七 馬
▲ 6 七 玉 △ 5 七 馬 ▲ 7 八 玉 △ 7 九 馬
▲ 6 七 玉 △ 8 九 馬 ▲ 7 八 金 △ 同 馬
▲ 7 六 玉 △ 8 七 馬 ▲ 7 五 玉 △ 9 七 馬
▲ 6 五 玉 △ 9 八 馬 ▲ 5 五 玉 △ 8 八 馬
▲ 6 六 歩 △ 同 馬 ▲ 同 玉 △ 2 二 角
▲ 5 七 玉 △ 6 五 桂 ▲ 4 八 玉 △ 5 六 桂
▲ 3 九 玉 △ 3 八 歩
▲ 2 九 玉 or 4 九 玉 △ 6 九 飛
▲ 3 八 玉 △ 3 七 歩 ▲ 同 玉 △ 3 六 歩
▲ 同 玉 △ 3 五 歩 ▲ 同 玉 △ 3 四 歩
▲ 同 玉 △ 2 五 銀 ▲ 同 玉 △ 3 六 銀
▲ 同 玉 △ 3 七 金 ▲ 同 玉 △ 3 八 金
▲ 同 玉 △ 3 七 歩 ▲ 同 玉 △ 3 六 歩
▲ 同 玉 △ 3 五 歩 ▲ 同 玉 △ 3 四 歩
▲ 同 玉 △ 3 三 歩 ▲ 4 五 玉 △ 4 四 香
▲ 5 五 玉 △ 5 四 香 まで

偶々こちらを 173-3 より先に解いたのが良かったのですが、本手順は余詰解のようです。前半は最終手の駒種と馬を取る位置を見越しつつ、初手に 78 金でなく 98 香を選択、45 手目は▲66 玉。飛と香 2 枚で 4～6 筋を押さえられるため金銀は全て玉の押し下げに投入でき、歩 10 枚を 3 筋で打ち尽くせるためシンプルな手順なのですが…作意はいかに。

解答発表が楽しみです。

☆はなさかしろう氏の解は全条件を満たした完全な正解です。その上で非限定(余詰)を指摘してくださったことに感謝します。

■ 173-5 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
						王			三
				王					四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

【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

・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

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】

46 桂 64 玉 56 桂 54 玉 43 王 67 飛

45 王 65 飛生 同王/82 飛 45 飛 同王 66 玉

54 王 77 玉 57 飛 53 歩 まで 16 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
	香								二
				香					三
				王					四
									五
				桂					六
		王		飛					七
									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。これまで持駒香1枚のパターンが続いて来ましたが、本局は持駒が桂になりました。香と違って合駒請求ができないので、桂で直接駒を取るのではなく、桂で王手した後、対称位置に打った駒を攻方玉で取るという展開が予想されます。

ところが、この予想は大外れ。

例えば初手から「66 桂 44 飛」として、この飛を取る手順を読むとこうなります。

【参考】初手 66 桂の紛れ

66 桂 44 飛 46 桂 64 玉 56 桂 54 飛

66 桂 53 玉 63 桂成 47 角

54 圭/82 飛 56 角生 63 圭 54 玉

44 王 66 歩 64 飛 46 歩 まで 18 手

何とか飛を取る詰手順に辿り着きましたが、残念ながら手数超過。キルケのせいで、取ったはずの飛に逃げられるのが歯痒いですね。

正解は何と攻方玉単独で飛を取る手順です。いきなり玉で王手を掛けることはできないので、「46 桂 64 玉 56 桂 54 玉」として受方玉を桂の性能にしておきます。この4手は実に洒落ていますね。

5手目～11手目で受方玉は不動。攻方玉の王手に対し受方は飛で応じ、攻方玉が飛の性能で飛び回ります。攻方玉が五段目に来ると、飛が取れる形になりますが、キルケなので1枚目の飛には逃げられてしまいます。2枚目の飛は本当に取る(持駒にする)ことができ、12手目 66 玉から収束に入ります。

収束では 13 手目 54 王が味の良い手。序で 56 に据えた桂の再活用です。最後は飛の対称位置に打った歩で桂の性能になった攻方玉を打歩詰で討ち取ります。82に復活した飛がこの詰上りで働いているのも見逃せません。

本局は桂と攻方玉との連携を匂わせて、実は大部

分が攻方玉の独り舞台という意外な作品。桂は「縁の下の方持ち」ですが、序と収束で重要な役割を果たしており、いぶし銀の働きを見せてくれます。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

9 手目同玉にビックリ。

たくぼんさん（※無解）

無解です。ヒントをもらってもさっぱりです。

さつきさん

66 桂 44 飛 46 桂 64 玉 56 桂 54 玉 44 玉 から考えたため詰め上がりはすぐ見たのですが序 2 手を固定して進め苦労しました。飛の復活を急がない手順に意外性があると思います。

占魚亭さん

43 王～45 同王の部分が気持ちのいい流れ。

■ 173-6 占魚亭氏作（正解 4 名）

5 五将棋

点鏡協力白玉詰（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

【ルール】

・ 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。（※盤の中央は 33）

【解答】

31 角 34 王 13 玉 35 王 23 玉 24 歩

34 玉 まで 7 手

(詰上り)

5 4 3 2 1

		馬			一
					二
					三
		王	歩		四
		王			五

持駒 なし

【作者のコメント】

2025 年 6 月完成。

双方の玉が動きますが、5×5 盤なので易しいと思います。

5 五将棋のフェアリーは『Problem Paradise』で 2 作発表（108 号・点鏡協力詰 8 手／109 号・n 騎王+Imitator の協力自玉詰 7 手）しましたが、点鏡ルールに関していうと桂香がないので本将棋盤では余詰で諦めるしかなかった詰上りを実現できるのは良いのですが、手順の面白味が減ってしまうのが難ですね。

まだ手探りの状態ですが、今後もこの盤でいろいろ試してみようと考えています。

【解説】

5 五将棋での点鏡という実験的作品。

5 五将棋と通常の将棋の違いは、盤の大きさ、成れる位置、使用駒の 3 点です。

「中央」は「33」になりますが、それ以外は点鏡ルールに変更はありません。成れる位置が相手陣一段目だけという点も違いますが、ここまでの 2 点は通常の将棋盤の中央 5×5 だけを使っているとみなせば、考え易いと思います。

大きく違うのは使用駒です。桂香がないのと、金銀歩が 2 枚ずつしかないことで、通常の点鏡と異なる手順が出てくることが期待できます。（ただし、本局に限っては桂香があっても、駒数が通常の将棋駒の枚数と同じでも、詰手順は変わりません。）

さて、作品の解説に移りましょう。

性能変化ルールの協力自玉詰では攻方玉を弱くするのが基本です。ただし、初形が攻方手番だとすると王手ができないので、「まずは受方玉を弱め、体を入れ替えて攻方玉を弱めて詰める」という手順を求めることになります。

もし攻方持駒の歩がなければその実現は簡単です。例えば次のような手順です。

31 銀 34 王 32 銀 まで 3 手

上記手順の「銀」は「歩」でも構いません。実際は持駒に歩があるので、最終手に対し「31 歩」とする受けがあります。攻めには弱く、受けには強い「歩」という駒があるために、簡単には詰まないのです。

逆に言えば持駒歩の存在から、受方玉を歩で王手が掛けられる位置に移動させることが推測できます。ここから受先の初手が 31 飛か 31 角に絞られます。31 飛では手数超過（9 手）なので、地道に読めば作意の 31 角に辿り着くことができるでしょう。

初手 31 角の後はこれを徹底的に利用した手順が現れます。

まずは 2 手目、受方玉が角の性能であることを利用した「王による王手」。3 手目は角の性能で受方玉が飛び、最終手では 2 手目とは逆に角の性能になった攻方玉を「玉による王手」で詰上げます。35 王は角の性能なので 53 に逃げられそうですが、そうすると 31 角が本来の性能に戻るので、自玉への王手となります。作意の 7 手目だけではなく、「幻の 8 手目」にも 31 角が働いているのです。

本局は手順に一本筋が通っており、実験作にありがちな「狙いの不明瞭さ」を感じさせません。5 五将棋での点鏡も意外と面白いかも、と思わせる好作だと思います。

ここで改めて通常盤以外の点鏡について考えてみましょう。

本局は「5 五将棋」という奇数路盤を使っていますが、理論上は偶数路盤にも点鏡ルールは適用可能です。ただし、段か筋が偶数だと「中央」のマスが存在しないので、性能が絶対に変化しない「聖域」（通常盤だと 55）に当たる場所がなくなります。

また、通常盤でも 55 以外を鏡像の中心点に定めることは可能でしょう。この場合、盤上に対称位置が存在しない地点は本来の利きから変化しないことにすれば良いのです。例えば「33」を中心点とすれば、性能変化が起こるのは 1 筋～5 筋、一段目～五段目の領域内だけで、その外側では性能変化は起こりません。

こうした点鏡の亜種がどのような性質を持つのか……本局はそういったことを考えるきっかけにもなりますね。

【短評】

たくぼんさん

5 五将棋で接近戦となる点鏡は利きが近く読みやすいですね。玉同士のやり取りも面白い。

るかなんさん

実は歩で逃げ道を塞がなくても詰んでいる。55 盤だと大駒の弱体化が著しい。

荻原和彦さん

「148-2」(結果稿 177 号 p.18)をちょっと思い出させる面白い応酬だった。

「5 五将棋盤」は「中央 25 マス以外に石を埋めた通常盤」とコンパクト。どちらを選ぶかは好み(or 美意識)の問題だけど、私なら後者を選ぶかも。

☆「玉で王手」は性能変化ルールの華。5 五将棋は

玉同士が近くてそれが起きやすいので、他の性能変化ルールとの組み合わせにも期待します。なお本局の検討は「中央 25 マスの周囲を石で埋めた通常盤」で行いました。

■ 173-7 さつき氏作（正解 6 名）

協力白玉詰 192手

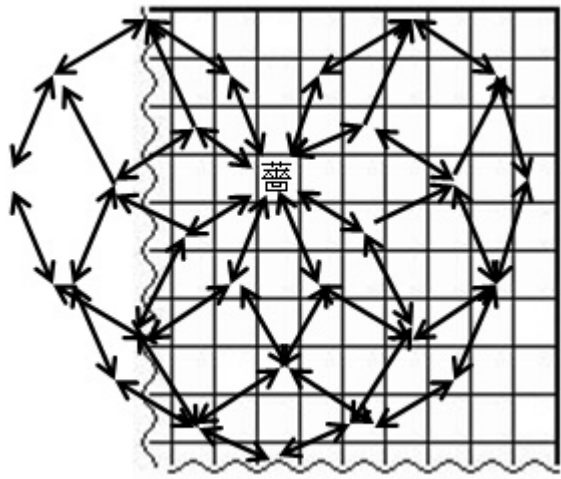
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
		薔	皇	皇	皇			王	一
		銀				獺	●		二
		薔		薔				薔	三
							●	銀	四
				薔	騎		飛	●	五
									六
								王	七
								戦	八
						●	戦		九

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

【ルール】

・ 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）

・ 不滅駒

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1)成っても不滅性を失わない

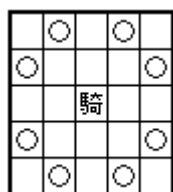
2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

• Knight (騎)

チェスの Knight。八方桂。

(○が騎の利き)

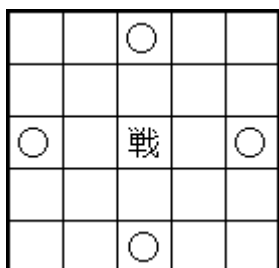


• Dabbaba (戦)

(2,0)-leaper。

縦横 2 マス跳んだ位置に利く駒。

(○が戦の利き)

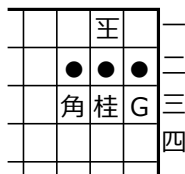


• 石、岩 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

4 3 2 1



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。

【解答】

「35 飛 25 角 37 飛 28 玉 38 飛 19 玉

35 飛 28 玉 25 飛 17 玉」 (= A)

44 角 同銀引 A

35 飛 28 玉 64 角 同銀左 25 飛 17 玉 A

35 飛 28 玉 55 角 同銀左 25 飛 17 玉 A

62 角 同銀引 A

53 角 同銀引 A

44 角 同銀引 A

35 飛 28 玉 82 角 同銀 25 飛 17 玉 A

35 飛 28 玉 73 角 同銀左 25 飛 17 玉 A

35 飛 28 玉 64 角 同銀左 25 飛 17 玉 A
 35 飛 28 玉 55 角 同銀左 25 飛 17 玉 A
 71 角 同飛 A
 62 角 同香 A
 53 角 同香 A
 44 角 同香 まで 192 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 角

【作者のコメント】

今度は **Rose** が裏方の長編です。

Rose をピンする都合上、攻方玉の位置の制約が大きく鍵の模索に苦労しましたが、上田吉一氏作の **WFP170-7** を機構を見て解決しました。

【解説】

解説の前にまずはお詫びを。出題時、受方持駒制限がある旨の記述が漏れていたため、そのままでは余詰（早詰）が生じていました。ご指摘いただいた、たくぼん氏に感謝致します。

さて、本局は **Rose**（香）を使った持駒増幅と、持駒増幅で得た角を使って飛銀香を適切に並び変えて詰ませる整列問題を組合せた作品です。

初形を見て状況を整理しましょう。

14 飛・11 王の配置により、香は 13 にピン止めされ、動くことはできません。攻方の駒で動けそうなのは飛だけです。また、受方玉は 17・19・28 の 3 箇所しか動けません。受方持駒制限により、合駒できる駒は角だけです。

とても不自由な状況ですが、局面を打開するには角を合駒させて取る持駒増幅手順を発見する必要があります。

ピン止めされた駒を軸とした開き王手を使った持駒増幅というと、有名な例としては加藤徹氏の「寿限無」が挙げられます。これはピン止めされた角を軸にして金が動いて歩の持駒増幅を行うものでした。

〔参考 1〕 ピン止めされた駒による開き王手

加藤徹「寿限無」

ばか詰 19447手

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス, 1976年4月,
原図は1975年9月, 前衛賞)

この作品では「92 金 83 歩 93 金 84 玉 83 金 94 玉」で歩を1枚稼ぐ持駒増幅が使われています。角がピン止めされており、金を動かして開き王手し、歩合を請求、金で歩合を取るという構成です。

本局は軸駒が薙、動くのが飛、稼ぐ駒は角という構成です。「寿限無」の持駒増幅機構との大きな違いは、開き王手に使用する射線が2つあることです。

射線 1 : 13→25→17

射線 2 : 13→34→46→38→19

合駒は「射線 1」を使って請求しますが、飛の性能や玉の可動域の関係で、これを直接取ることはできません。

そこで「射線 2」を使った第二の開き王手で飛の位置を変更し、角合を取れる位置に飛を動かすのです。

「合駒請求のための開き王手」と「合駒を取るための開き王手」の2種の開き王手を駆使して持駒増幅を行う——これが本局の画期的なところです。更に本局では薙を使うことで比較的狭い範囲で2つの開き王手を実現しています。標準駒だと構図を広く取るか、開き王手の軸駒を2枚用意する必要が出てくるでしょう。

これに近い例として、自作で恐縮ですが、2つの開き王手を使った持駒変換の例をご覧ください。

〔参考 2〕 2つの開き王手を使った持駒変換

神無七郎 作

協力詰 97手

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

持駒 歩16
(Fairy of the Forest #38
2014年1月)

(手順は以下を参照：

<https://k7ro.sakura.ne.jp/k7works/fof/fof.html#fof028>)

1 枚の通常駒（飛または角）の 2 つの射線を使って、開き王手で合駒を取ることも理論上は可能ですので、読者の皆さんも創作に挑戦してみてください。

持駒増幅機構の話が長くなりましたが、問題はその角を何に使うかです。

よくある使い方としては駒の「呼び出し」がありますが、玉同士が離れている本局には適していません。

そこで作者がヒントにしたのが **WFP170-7**（上田吉一氏作、協力自玉詰 260 手）です。この作品は馬鋸で角を得る持駒増幅機構を持ち、その角を使って銀の整列を行うものでした。更に飛を呼び出すため、銀の待避も行われます。

本局ではこの整列の仕組みを応用し、「銀の整列」→「飛の移動」→「香の移動」を順に行って飛の横利きで攻方玉を詰め上げます。

作者は **WFP171-4** で薔の王手に歩の連続合駒で応じる「薔が主役の作品」を見せてくれました。本局では薔が不動で「裏方」に回っていますが、持駒増幅では複数の方向へ睨みを利かせる薔の特徴を活かしており、その存在感は充分主役級でしょう。利きが強すぎて扱いが難しい **Rose** には、まだまだ知られていない潜在能力があることを予感させる作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

19 にもぐられる事に気付かず繰り返し手順に行き当たるまで苦労しました。その後は上田作 170-7 のような手順で楽しく進みましたが早く詰んで

しまいまい悩みました。問い合わせると受方角 1 枚だったとのことでピッタリの手数で収まり解後感抜群です。

るかなんさん

流石に角 2 枚あったら制御しきれないですね。
薨 1 枚で 2 枚角のような働き。

一乗谷酔象さん

倉庫番パズル。飛移動で **Rose** の開き王手をするのが新鮮な感触。

荻原和彦さん

銀 4 枚の時間差ボカスカ。
前例(170-7)もあるテーマだが、本作はエンジンに薨と飛のバッテリーを用いたユニークな構成で、新鮮味を存分に感じさせる。
なお、角 2 枚使える場合には 24 手目△25 角が打てて 168 手解(角打のタイミングが一部非限定)が成立するようだ。

☆調べてみたところ、角が 2 枚使えると最短 48 手の早詰がありました。協力自玉詰は恐ろしい…

占魚亭さん

詰み形は一目瞭然。飛を 71 に設置するまでの銀の位置調整をするパートが良いですね。



■ 173-8 金子清志氏作（正解 6 名）

最悪自玉詰(受先) 7手

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

【解答】

13 角 66 香 65 飛 同香 同龍 24 飛
同角 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 2 手目 65 香や 67～69 香は 65 龍まで。

【作者のコメント】

攻方の 2 手目が 65 香のとき同龍で詰ませる必要があるため、1 手目は角打です。

攻方は 3 手詰を避けるために 66 に打ちますが、1 手目で 24 に間隔を空けておけば、飛合～24 飛で詰になります。

39 角は、3 手目の角合を防ぐ配置です。

【解説】

ここからは金子清志氏の最悪自玉詰 3 題。

最悪自玉詰という珍しいルールの作品が、今月の作品展では 4 題も並びました。まるで申し合わせたかのようなですね。

ここで最悪自玉詰の歴史を振り返ってみましょう。

最悪自玉詰が最初に世に出たのは 1977 年。このときは最悪自殺詰という名称でした。作者は小林博（小林看空）氏です。

〔参考 1〕 最古の最悪自玉詰

小林博

最悪自殺詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2

(カピタン,1977年3月)

27 金 同金 47 金 26 玉 36 金 17 玉
18 歩 16 玉 26 金 同金上 17 歩 同桂生
まで 12 手

その後、約 30 年間このルールの後続作は発表されなかったのですが、長い空白期間に終止符を打ったのが金子清志氏でした。しかも「キルケ」との複合ルールです。

〔参考 2〕 最悪自玉詰の復活

金子清志

キルケ最悪自殺詰 47手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

(詰将棋パラダイス,2008年12月,
第29回神無一族の氾濫)

22 桂 21 と/23 歩 同銀/27 歩 12 歩
同銀/17 歩 61 龍 51 桂 同龍/81 桂
41 金 同龍 21 桂 同龍 同銀/28 飛 12 金
同玉/49 金 24 桂 13 玉 12 桂成
同銀/29 桂 24 銀 同玉/39 銀 34 と/33 歩
同桂/37 歩 33 馬 同玉 83 龍 73 歩 同龍
63 歩 同龍 43 歩 同龍 同玉 44 歩
54 玉 55 歩 65 玉 66 歩 同玉 67 香
55 玉 47 桂 44 玉 45 歩 同玉 46 歩
同桂 まで 47 手

詳細は当時の結果稿を見てください (<https://k7ro.>

sakura.ne.jp/overflow/hr29_r.pdf)。作品の高度さと共に、解答者がこのルールに戸惑っている様子が伺えます。

（なお、上記作品には途中「歩の三連合」が出てきますが、歩合の場所が **73・63・43** であり、**53** 歩合が出てこないことを憶えておいてください。これは **173-10** の鑑賞に役立ちます。）

最悪白玉詰の歴史…と言うより、古くから提唱されている割に、ほとんど誰もこのルールを手掛けなかったという事実と、金子氏が最悪白玉詰復活の立役者だったという事実を知っておいてください。

前置きが長くなりましたが、本局の解説を始めましょう。

本局の白眉は何と言っても初手 **13** 角の限定打です。「詰駒を配置する」のは受先の初手の基本ですが、**35** 龍の陰に隠れるように角を配置するのは味わい深いですね。壁の向こうに凄腕の狙撃手を潜ませる感じでしょうか。

この初手を発見する近道は、「受先」を一旦忘れて「攻方にどのような手を指されると困るか」を考えることです。

もし初形が攻方手番だったら、指されて一番困る手は **65** 香です。合駒の余地がなく、攻方に継続手を与えることができない上に、取っても逃げてでも攻方玉を詰めることはできません。

この **65** 香への対策が **13** 角または **24** 角を配置することです。これなら **65** 香には同龍で詰みます。なぜ **24** 角ではなく **13** 角なのかは後に判明します。

攻方は **65** 香を防がれてしまいました。短打がダメなら遠打でどうかと **69** 香などとしても、**65** 龍とされると白玉が詰んでしまいます。

手に窮したようですが、一つだけ妙手があります。それが初手 **66** 香の限定打。これなら **65** 龍とされても **67** 玉の受けが残ります。龍の利きを遮断し、玉が逃げ込むシェルターを作る限定打というわけです。

66 香に対する応手は飛合が正解。ここで初手が **24** 角ではなく **13** 角だった理由が判明します。**65** の合駒が攻方の駒台に残ってしまうと不詰なので、「攻方が王手でその駒を消費できる」駒を受方は渡す必要があります。それが飛合なのですが、初手 **24** 角だと飛を使う余地がありません。初手 **13** 角と **3** 手目 **65** 飛は2つ組み合わせることで初めて効果を発揮する複合的な妙手だったのです。冒頭 **3** 手の密度の濃さと、その意味付けのユニークさは、最悪白玉詰というルールの持つ知られざる魅力を読者に知らしめるものだと思います。

初形を見て受方 **39** 角の配置が気になった方もいらっしゃるかもしれませんが、**39** 角の代わりに受方 **47** 歩のような配置だと、**3** 手目から「**65** 角 同香 **46**

角 55 香 まで」という余詰が成立します。39 角は 48 とに紐を付けると同時に、角を品切れにする一石二鳥の配置です。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

初手より 1 3 角、6 6 香、6 5 飛、同香、同龍、2 4 飛以下と思ったがだめだった。

たくぼんさん

しばらく 6 筋であれこれ指し手を考えていましたが全く閃かず、角打に気付いた時には思わず声が出ました。初手 13 の限定も見事。

さつきさん

序 2 手の限定に濃密な駆け引きの綾が集約されていて面白いです。

一乗谷酔象さん

香の限定打でちょっと延命。

荻原和彦さん

2 日連続で大長考に沈んだものの、バッテリーを作る発想が浮かび欣喜雀躍。限定打～限定打～限定合の冒頭 3 手が実に味良い。

はなさかしろうさん

攻方王手義務を尊重する飛合でした。

占魚亭さん

バッテリーを作成。

詰上りをイメージしやすかったです。

■ 173-9 金子清志氏作（正解 6 名）

最悪白玉詰 14 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

【解答】

44 銀 54 玉 55 銀 65 玉 66 銀 76 玉

77 銀 87 玉 88 銀 98 玉 99 銀 89 玉

98 銀 同馬 まで 14 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 初手 54 銀は 33 玉、43 銀成、同馬まで。
- ・ 初手 34 銀は 54 玉、45 銀、65 玉、56 銀、74 玉、65 銀、同馬まで。
- ・ 3 手目 43 銀生は同馬まで。

【作者のコメント】

右上だけの構図から、何もない 99 まで駒が動くのが狙いです。

受方は馬を動かして空王手の 1 点狙いで、攻方は銀が馬筋に移動することをなるべく先延ばしします。

1 手目の 44 銀が攻方最長の延命で、玉方は銀を馬筋に呼ぶために盤の最下段を使うことになります。

【解説】

今回の WFP 作品展で出題された 4 作の最悪白玉詰のうち、最も易しい作品。

まずは攻方が最も指してはいけない手、初手 32 銀から考えてみましょう。これには「同馬」で簡単に詰みます。

では、反対側の 54 銀はどうでしょう？ これも「33 玉 43 銀成 同馬」で簡単ですね。

攻方は「馬筋の王手を避ける」、受方は「馬筋の王手をさせる」よう振る舞えば良いわけです。

初手 34 銀でも馬筋を避けることはできそうですが、「54 玉 45 銀 65 玉 56 銀 74 玉 65 銀 同馬」で早詰。攻方「52 と」が働かない場所まで玉が移動してから、斜めに玉を引けば攻方の銀を馬筋に誘うことができます。

初手 44 銀なら上と同様に「54 玉 55 銀 65 玉 66 銀 74 玉」と逃げて「75 銀」という馬筋を避ける王手が可能です。「54 玉 55 銀 45 玉」のように、途中で反対方向に逃げる手に対しても「46 銀」があります。54 玉と戻れば 55 銀で元の局面に戻ります。このルールでの迂回順は攻方最長・受方最短に反す

るので、単に不正解となります。

ということで、攻方は常に玉頭から銀で王手し、受方も左下に逃げる斜追いが出現します。

11 手目 99 銀に対して、受方は玉を左下に動かすことはできず、89 玉という方向転換を余儀なくされますが、心配はご無用。攻方も銀を引くことができないので、98 銀一択となり、念願の「同馬」が実現します。盤端は「何もない」ように見えて、そこには「壁」があります。「見えない壁」を利用するため玉が斜めに動いていたのです。

本局は紐が付いていない銀を押し売りする手順が面白く、魅力的な小品だと思います。

【短評】

変寝夢さん

初手 3 4 銀の紛れが盲点だった。

たくぼんさん

馬筋に銀を持ってこさせるという分かりやすい狙いで見事な銀追いが実現ですね。

一乗谷酔象さん

馬の死角を移動する銀。
6 回の移動で力尽きる。

荻原和彦さん

攻方は自玉が詰まぬように、受方は敵玉が詰むように着手を選ぶ。最悪と銘打ちながらも、要は双方最善を尽くせてことだよなあ。

はなさかしろうさん

押し売りのバリエーション、押し被王手。

占魚亭さん

楽しい銀の押し売り。

■ 173-10 金子清志氏作（正解 3 名）

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
							糸		六
							王	糸	七
					歩		龍	?	八
						銀		?	九

持駒 香4

【解答】

87 龍 77 桂 同龍 67 桂 同龍 57 桂
同龍 37 桂 同龍 同龍 28 香 同馬
39 桂 同馬 28 香 同馬 39 桂 同馬
28 香 同馬 39 桂 同馬 29 香 28 飛
同香 同馬 39 桂 同龍 37 飛 同馬
まで 30 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 13 手目 29 香は、16 玉、28 桂、27 玉、16 桂、29 と上、28 香、同馬、39 桂、同馬、28 香、同馬、39 桂、同龍まで (26 手)。
- ・ 17 手目 29 香は 16 玉、28 桂、27 玉、16 桂、29 と上、28 香、同馬、39 桂、同龍まで (26 手)。

【作者のコメント】

受方は合駒の無い状態での馬の王手を目指しますが、香だけでは持駒を消化しきれないので桂を4枚与え、攻方持駒の桂香を4手サイクルで削る手順となります。

攻め方は、最後の手数延ばしのために 29 香を温存する必要があり、途中で 29 香とすると早詰めになります。

【解説】

本局の主題は四桂連合からの持駒消去。

最悪詰での連続合は比較的良く見掛けますが、これは最悪自玉詰です。受方は攻方を早く詰めたいのになぜ桂を渡すのでしょうか？

それは攻方の持駒に香があるためです。攻方は 28 地点で香を捨てます。香を取らせた後、再び 28 地点を空けるため、桂を捨てる必要があります。香1枚を消すのに桂1枚が必要なので、香4枚を消せるよう桂4枚を渡すわけです。

注意しないといけないのが、桂合の位置です。77・67・57 と龍の隣に三連続合した後、一マス飛ばして 37 に桂合するのが正解です。この一マス飛ばしを省

いて、仮に 2 手目から 67・57・47・37 で桂合すると、最後の桂を取る代わりに「36 龍」のように龍を押し売りされて不詰となります。これは **173-8** の解説で【参考 2】として紹介した作品の歩の三連合で、龍を近付け過ぎないように、最後の歩を一マス空けて合駒したのと同じ意味付けです。

面白いのは四桂連続合の打場所だけではありません。持駒消去の手順でも最後に破調が待っています。それは 23 手目 29 香。

それまでの 3 枚は 28 香としていたので、惰性で 28 香を打って 26 手詰となり首を捻った方もいるでしょう。

この 29 香は攻方の延命策です。これに対し受方が下手な合駒を選ぶと、最後にその合駒が余り、攻方玉を詰めるのに失敗します。

攻方が王手の義務を果たせるような合駒を選び、それを消費させて攻方玉を詰める……この状況は **173-8** と同様ですね。そう、29 香に対しては飛合を選択し、39 桂に対しては同馬ではなく同龍と応じます。そうすると、28 馬の王手が 91 王に届きます。攻方はまだ飛を持っていますが、なまじ逆王手ができるため、37 飛で王手義務を果たすしかなく、受方は同馬として攻方玉を詰めることに成功します。

攻方の逆王手を可能にするだけなら、29 香に対して金合しても同じように思えますが、攻方は金を持つと 39 桂の代わりに 38 金とすることができます。同龍だと攻方に桂が残るので失敗です。

ここで、一つ疑問が生じます。この破調はなぜ最後にだけ現れるのでしょうか？

実は桂を 2 枚以上持っている段階で 29 香とすると、【主な変化】に示したように 16 玉として早詰になるのです。その後「28 桂 27 玉 16 桂（または 36 桂）…」のように進めたときに、「29 と上」で 29 を埋めてしまえるのがポイント。以下は残った桂香を消す単純な持駒消去になります。29 香を最後にすれば、16 玉と逃げても 28 桂を打った時点で桂が尽きてしまい、不詰となります。これが最後の最後だけ 29 香が成立する理由です。

本局は四桂連合と、持駒消去の手順の両方に最後だけ破調が生じるという面白い構成の作品です。29 香という奥の手を出した後の収束手順も最悪自玉詰らしい手筋を含んでおり、素晴らしい作品だと思います。

今回は金子氏から投稿していただいた 4 題の最悪自玉詰のうち、3 題をご覧いただきました。残り 1 題は第 174 回 WFP 作品展で出題・解答募集中です。手数も長く、一番難しい作品だと思いますが、今回の 3 題を参考に解図に臨んでください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

桂の4連合、28同馬までの詰みという感じがしたが、分からなかった。

たくぼんさん

桂連合にしては5枚いるけどと思いましたが47には打てないんですね。最悪系特有の連合～持駒消去できっちりできています。

一乗谷酔象さん

4枚目の香だけ下段に打つ巧みな収束。

占魚亭さん

28龍・39馬の位置交換を実現。
桂4連続合以降の展開が素晴らしい。

■ 173-11 上田吉一氏作（正解7名）

成禁協力白玉詰 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

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。

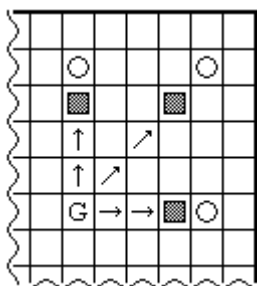
（補足）

・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。

・Grasshopper（G）

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



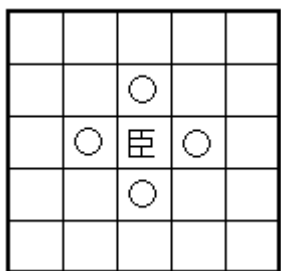
(○が G の利き)

(補足)

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

・ Wazir, Vizir (臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

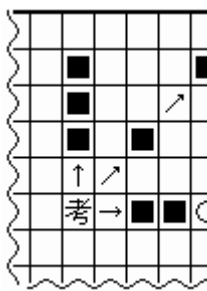


(○が臣の利き)

・ Kangaroo (考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

クイ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。



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

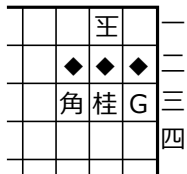
・ 塔、Pyramid (◆)

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



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】

31 銀 41 玉 42 銀 32 玉 24 桂 同飛
 41 銀 31 玉 32 銀 42 玉 34 桂 同G
 54 桂 同金 31 銀 41 玉 42 銀 32 玉
 44 桂 同G 右 41 銀 31 玉 32 銀 42 玉
 31 銀 41 玉 53 桂 同金 42 銀 32 玉
 41 銀 31 玉 32 銀 42 玉 54 桂 同G
 34 桂 同飛 31 銀 41 玉 42 銀 32 玉
 24 桂 同G 44 桂 同飛 41 銀 31 玉
 32 銀 42 玉 34 桂 同G 54 桂 同飛
 31 銀 41 玉 42 銀 32 玉 44 桂 同金
 41 銀 31 玉 32 銀 42 玉 31 銀 41 玉
 53 桂 同飛 42 銀 32 玉 41 銀 31 玉
 32 銀 42 玉 54 桂 同G 34 桂 同金
 31 銀 41 玉 42 銀 32 玉 44 桂 同G
 24 桂 同金 41 銀 31 玉 32 銀 42 玉
 34 桂 同G 54 桂 同飛 31 銀 41 玉
 53 桂 同考 42 銀 32 玉 41 銀 31 玉
 23 桂 同金 まで 104 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 桂21

【解説】

飛、金、Grasshopper (G)、Kangaroo (考) の 4 種 5 枚の駒を並び替える入替えパズル。

玉は 31・32・41・42 の 2×2 の枠内に閉じ込められていますが、逆に言えばその枠内であれば自由に動かします。銀が不滅駒なので取ることはできませんが、銀の「横には利かないが前や斜めには進める」という便利な性質により、矩形領域のどの場所にも玉を運べるのです。枠内で玉を移動させるだけなら、Wazir (臣) でも可能ですが、それでは非限定が生じてしまいます。銀の適度な不便さが、この入替えパズルを支える基盤となっているのです。

玉が 31・32・41・42 を動くことから、桂で王手できる場所も限られます。それは 23・24・34・44・53・54 の 6 箇所。

入替対象となる駒は 23 考・34 飛・44 金・54G・

64Gの5枚。できれば64Gは入替対象に含めたくないのですが、これも参加させないと、後に54Gが跳躍台を失って動けなくなります。逆に23考は当面出番がありません。23考が動ける場所は53と23だけなので、途中で動いても駒の入れ替えに寄与せず、単なる手数の無駄になります。つまり、収束を迎えるまでは、24・34・44・53・54の5箇所を飛金GGの4枚の駒の入替えを考えれば良いのです。

入替えの目標は分かり易いですね。玉を詰めるのに適した駒は金なので、金を24に運ぶのが目標になります。その上で考を53に、Gを34に配置して「23金」を実現すれば攻方玉は詰みとなります。12地点が空いているように見えますが、34Gの配置で12玉は防げます。

これで方針はあらかじめ確定しましたが、闇雲な入替作業を行う前に押さえておきたいポイントがあります。それは金と飛の入替え方です。

目標は金を飛より右側に持って来ることですが、飛金が動ける領域の形を考えると、これを縦横に動かすだけでは順序を入れ替えることはできません。飛金の並びを入れ替える唯一の手段は「53金・54飛の形を作って金を44に動かす」です。飛にはなく、金にはある斜めの動きを使うのが入替えのコツなのです。実際にそれが実現するのは54手目です。

〔途中図1〕54手目54同飛とした局面

	6	5	4	3	2	1	
一		◆			◆		
二		◆	王	銀			
三	臣	𠂔	◆	◆	𠂔	王	
四		𠂔		𠂔	𠂔		

攻方持駒 桂10

受方持駒 桂11

上図の53金・54飛型の実現を中間目標として、具体的な入替手順を求める作業を行います。Gが飛金入替えの邪魔をしています。Gを無駄に跳ばしたり、跳躍台を失ったりしないよう気を付ければ問題はありません。

中間目標到達後、大きな目標だった金の24への移動が実現するのは86手目です。

〔途中図2〕86手目24同金とした局面

	6	5	4	3	2	1	
一		◆			◆		
二		◆	銀	王			
三	臣	𠂔	◆	◆	𠂔	王	
四		𠂔	𠂔		𠂔		

攻方持駒 桂4

受方持駒 桂17

ここから先はいよいよ収束。54Gを34へ、53飛を54へ、そしてこれまでひたすら待機していた23考を53に動かせば、待望の「23桂 同金」が実現します。104手の長丁場だけに、詰め上げた時の快感はひとしおでしょう。

ここで予告です。

2×2の狭い領域に玉を閉じ込め、その外部の局面を操作していく作品は、第175回WFP作品展にも登場します。もちろん手順は大きく異なりますが、本局で得た感覚は、その作品の解図でも役に立つと思います。そのときには本局のことをもう一度思い出してください。

【短評】

変寝夢さん

正に知恵の輪。

たくぼんさん

これはまさに倉庫番ですね。面白い！

さつきさん

飛が短くしかうごけないのが印象的な入れ替えパズルでした。

るかなんさん

邪魔駒に見えたGが最後の1マスを塞いでくれる。

一乗谷酔象さん

4種駒の倉庫番。金と飛の配置換えが巧妙。

荻原和彦さん

今回のエンジンは銀のボックスステップ。

桂を捨てまくり4段目の受方駒を操る訳だが、局面打開は容易でない。頼みの綱は唯一の待避場所である53の活用だ。

金を待避させ飛を移送し、続いて飛を待避させ金を移送する実に面白い構想。果ては考まで待避させ、やれるだけの事を全部やり切った充実感を味わえる。

占魚亭さん

たのしい入れ替えパズル。

一旦、金と飛を53に落とすのがポイント。

■ 173-12 さんじろう氏作（正解 2 名）

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

【ルール】

・天竺

玉（王）の利きが王手をした駒の利きになる。

【解答】

95 角 86 飛 同角 77 飛 38 飛 63 玉

33 飛生 53 角 72 銀 同飛生 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

以前ネコネコで双裸玉～飛角図式、というのを発表しました（WFP 作品展 165 回-12）。当時はこのような条件？は類例があるのだろうか、と考えていましたが天竺協力自玉詰で実現してしまいました。案外実現可能性は低くないのかもしれません。この詰み形は初形の位置関係を変更することも可能。出現する駒の利きが上下左右とも対称なので、縦横を入れ替えた詰め上がりも可能です。そのため同じ持駒の双裸玉に限定しても、同様な詰め上がりになるものが何例かあるようです。それらの中でこの配置を選んだのは、初形のバランスと手順中双方飛生が出るためです。その意味づけは、

・攻方の飛生は最終手に対して 42 龍の移動合駒を

防止するため。

- ・受方の飛生は最終手に対して王が斜めに逃げるのを防止するため。

と、底は浅いのですが手順のアクセントにはなっているかと思います。10手の協力自玉詰は正直解くのが大変で、手順を味わってもらうためには出来たら手数を短くしたかったのですが、それが心残りです。ただネコネコよりは大分考え易いので **WFP** の強者達にはお手頃なのかもしれませんね。

【解説】

双裸玉から始まり、双裸玉＋飛角図式で終わる美しい協力自玉詰。玉を大きく飛ばす手順や、攻方玉を飛の性能にして詰める詰上り等、天竺ルールが効果的に使われています。

初形で攻方玉は二段目にいます。しかも盤の端からも離れています。一般的にこのような玉を協力自玉詰で詰めるのは大変です。

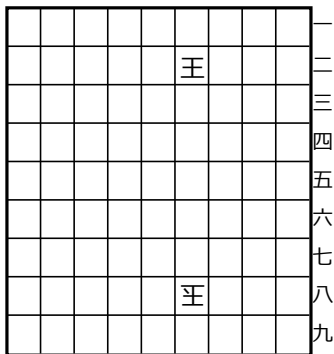
しかし性能変化ルールでは話が違います。例えば対面ルールなら二段目の玉も頭桂一発で詰むからです。また、性能変化で攻方玉自体を飛ばす方法もあり得ます。実際、この方法で双裸玉の形から始まり、双裸玉＋飛角図式で終わる作品を作者は披露しています (**WFP165-12**)。

【参考 1】 攻方玉が詰みやすい場所に移動する

さんじろう 作

ネコネコ協力自玉詰 (受先) 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

(Web Fairy Paradise, 2024年9月)

44 飛 45 角 43 飛 15 王 47 角 まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
					𪛗				三
					𪛗				四
					角			王	五
									六
					𪛗				七
					王				八
									九

持駒 なし

本局は「天竺」なので、攻方玉の位置を変えるのは容易ではありません。ですから、玉の性能を詰めやすい駒に変化させる手法を選びます。

意外なことに、詰めやすい駒は「飛」。天竺で玉を詰めるのに一番便利な駒は香ですが、二段目の玉を香の王手で詰めるのは無理があります。飛は強い駒のように思えますが、飛の動ける方向は4方向しかありません。玉の動ける8方向より弱いのです。安南に慣れている方なら、玉を飛の性能にして詰める作品をいくつも見ていると思います。飛は案外弱い駒なのです。更に天竺では飛の王手で玉を飛に変えるわけですから、実質は飛で飛を詰めることになり、王手が掛かっていない2方向だけ対処すれば詰むわけです。

本局では序に連続合で発生させた飛が大活躍します。最初の飛合は取られて攻方に渡り、その飛の王手で受方玉が大ジャンプ。更に **33** 飛で玉の退路を塞ぐと同時に角合を請求するという何重もの働きをします。**8** 手目 **53** 角合は **31** に利かすための限定合。**7** 手目 **33** 飛が不成限定なのも芸が細かいところで、これを **33** 飛成としてしまうと、最後に **42** 龍の受けが残ります。

2枚目の飛合は盤上に残し、これを最後に **72** に呼んで詰め上げます。これも不成限定。成ると玉が斜めに逃げる事ができてしまうので、ある意味当然の不成なのですが、攻方の飛不成と対で双方飛不成となっています。

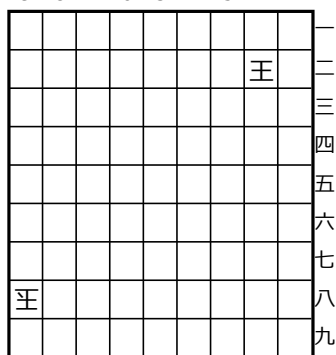
天竺ルールで大駒だけの詰上りというのは作り易いのですが、調べたところ双裸玉から双裸玉+飛角図式になる作品はありませんでした。それに一番近かったのが以下の図です。

〔参考2〕 双裸玉から双裸玉+大駒3枚

神無七郎

天竺ばか自殺詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛角

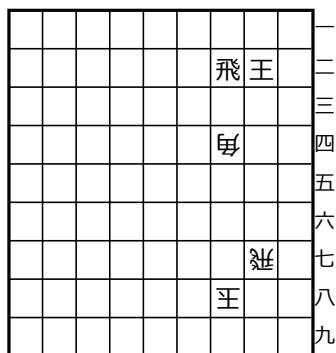
(Online Fairy Mate, 1999年2月15日)

54 角 87 飛 92 飛 38 玉 32 飛生 34 角

27 角 同飛生 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

実を言うと、さんじろう氏の今回の作品を見るまで、上図のことはすっかり忘れていました。当時は飛の双方不成と限定打に満足して、詰上り飛角図式にしようという発想には至らなかったと思います。創作するときはある程度満足しても、更に改良できないか考える必要があることを、今回の作品を通して改めて教えられた気がします。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

何か懐かしさを感じる手順。玉が飛ぶところは、川氏の作品を思い出させる。

☆川清雄氏の作品は、攻方玉も動くせいで詰上りの想定が困難なものがありましたね。本局は攻方玉が動かないので、そのような作品よりは考え易いと思います。

たくぼんさん

最後は角が本命かなと思いました。

飛なら 33 飛型が形でしょうが詰上り型は相当見

え難かったです。

占魚亭さん

38 飛～53 角が好手順。

【総評等】

変寝夢さん

今月は全解者いないんじゃないかなあ。

たくぼんさん

173-3,4 は完全正解を狙いましたが無理でした。全解狙いも太郎さんに阻まれました。全国大会で太郎さんにあのシリーズは解けないと泣き言を言ったら、まだ投稿予定作は2～3年分ありますと言われ啞然（泣）。

☆お二人の感想の通り、今回は全題正解が困難な回でした。そんな中、太郎さんの作品に2名の正解者が出たのは凄いと思います。

るかなんさん

最善/最悪自玉詰の名前は理論的に正しいのはわかるのですが、直感的には真逆な印象。

☆確かにこの2つは、名称から受けるイメージと、その名称が示す挙動が結びつきにくいですね。達成目標が「攻方玉の詰み」という、通常とは反対の目標になっているので、最善／最悪の関係もひっくり返るわけですが、頭がこんがらがってしまいそうです。最悪自玉詰は「フェアリー版くるくる作品展15」でも特集が組まれたので、これを機に理解が進み、名称も定着することを期待しています。

☆ここでお知らせ。今月公開予定の **fmza** では「安南」「対面」の拡張版である「安X」「X面」が使えるようになります。これは「f m拡張セット」に含まれていて、**fmza** には取り込まれていなかった機能です。第175回 WFP 作品展の前口上で取り上げた「側面」や、手筋カードの「対背面」も **fmza** で取り扱えます。性能変化ルールがお好きな方は必見です。

以上

推理将棋第190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190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10月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第190回解答」でお願いします。

第190回は8手作、9手作、12手作の3題です。
るかなんさんの初級は詰んだ後の9手目が反則という変わり種です。(終局後なので反則ではない?)
担当の中級は手数が足りなくなりそうな多数のミッションを完遂してください。
けいたんさんの上級は条件数は少ないですが、推理の素が満載なので読み解いてください。

190-3 の余詰修正

NAOさんより 190-3 の余詰連絡がありました。
粗検、大変申し訳ありません。
下記のように修正させていただきます。なお、元の条件を満たしていれば正解とさせていただきます。
会話に「3手目は同の手だな」を追加して、条件には「3手目は同の手」を追加して修正とさせていただきます。
(2025年9月16日 Pontamon)

■ 本出題

190-1 初級 るかなん 作

ダイナミック無礼 8手+1

幻の9手目は王手放置の反則ではなく、王手を解除する手だったようです。

190-2 中級 Pontamon 作

駒成3回 9手

駒取りは少なくとも2回、駒打ちは2回、駒成が3回、不成もあるので重複が必要。

190-3 上級 けいたん 作

35飛成まで12手で詰み 12手

7月出題の10手の「35飛まで」の解図中に作者以外もこの12手を発見された方が居るかも。

中間ヒント (9月26日頃 作者)

締め切り前ヒント (10月3日頃 Pontamon)

190-1 初級 るかなん 作

ダイナミック無礼 8手+1

「ええと…8 手で詰みと聞いたんだけど、後手が怒って帰っちゃったのは？」

「記録係をしていたけど酷かったよ。初の成る手で詰んだから棋譜にも「迄」を書いたのに、先手が次の手を指そうとしたんだ。」

「え、王手放置？それともまさかワープとか？」

「いや、王手は解除できていたし、ワープもしていないといえはないんだけど…後手の駒を着手しようとしてて。」

「想像より酷かった。それがアリなら王手してきた駒をそっぽへ動かすだけで受かるじゃないか。」

「王手している駒を指そうとしたわけでもないけど、言い訳にもならないね。そういえば、先手が指そうとした駒は初手から全部違う駒種だったな。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。~~幻の 9 手目も合わせて解答してください。~~

解答は 8 手目の詰みまでで結構ですが、よろしければ幻の 9 手目もお書きください。(9 月 1 4 日訂正)

(条件)

- ・ 8 手目に初の成る手で詰み
- ・ 終局図のあと、先手は王手していない後手の駒を指そうとした (※)
※手番を考慮しなければ王手放置禁・ワープではない。
- ・ 先手が指そうとした駒(実際に着手した 4 手と終局図のあとの 1 手)はすべて互いに異なる種類

1 9 0-2 中級 Pontamon 作 駒成 3 回 9 手

「9 手で詰んだ将棋は不成の手があって駒成が 3 回あったよ」

「他にはどんな手があったの？」

「後手陣へ駒を打つ手が 2 回あったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9 手で詰み
- ・ 不成があり、駒成は 3 回だった
- ・ 後手陣への駒打ちが 2 回あった

1 9 0-3 上級 けいたん 作 3 5 飛まで 1 2 手で詰み 1 2 手

「3 5 飛まで 1 2 手で詰みか」

「6 筋の着手は 2 回だな」

「敵陣の手は角を打つ手だけだね」

「3 手目は同の手だな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 3 5 飛まで 1 2 手で詰み
- ・ 6 筋の着手 2 回

- ・ 敵陣の手は角を打つ手だけ
- ・ 3 手目は同の手

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。

今月の手筋

No.43-1

カゲリ

対背面協力自玉詰 4手

3	2	1	
	歩	王	一
			二
	王		三
			四
			五

持駒 飛歩

神無七郎作

同一利き筋上で、王手駒を重ねて打ち、玉を動かさずに合駒を自由にする手筋。

【対背面】

敵駒が前後にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

(※解答は p.139 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。

担当 Pontamon

推理将棋第 188 回は 10 手特集でした。いかがでしたでしょうか？

14 名の方々から解答をいただきました。
いつも解答ありがとうございます。

188-1 初級 Pontamon 作 香を取る手が 2 回 10 手

「玉の手で始まった将棋は、香を取る手が 2 回あって、2 回目の王手の 10 手で詰んだよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10 手目の 2 回目の王手で詰んだ
- ・初手は玉
- ・香を取る手が 2 回あった

出題のことば (担当 Pontamon)

今月は香の取り方や取る駒種は分かりませんが、
最初は隅の香を取るのでしょうか。

作者ヒント

香を打つ手は 1 回です (Pontamon)

締め切り前ヒント

香打ちが初王手で、この香を同の手で取った次の
手で詰みます。

推理将棋 188-1 解答

▲68 玉、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成、
▲78 玉、△99 角成、▲68 飛、△77 香、
▲同桂、△89 角 まで 10 手

(条件)

- ・10 手目の 2 回目の王手で詰んだ (王手：8 手目△77 香、10 手目△89 角)
- ・初手は玉 (初手▲68 玉)
- ・香を取る手が 2 回あった (6 手目△99 角成、9 手目▲77 同桂)

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
	飛								二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
		歩							六
歩	歩	桂	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
		玉	飛						八
銀	銀	銀	金		金	銀	桂	香	九

持駒 香

先手は最短で5手目に香を取ることができるので、7手目に後手の香頭へ取った香を打って、9手目に2枚目の後手の香を取れば香取り条件はクリアできそうです。先手が11の香を取る場合だと、▲76歩、△34歩、▲22角成、△何か、▲11馬の手順が考えられ、この手順だと後手の協力手は2手目の△34歩の1手で済みますが、22の角を取られてしまうと先手の玉を攻める手立てがほぼ無くなりそうです。かと言って、▲76歩、△94歩、▲66角、△93香、▲同角成の手順だと、後手の協力手が△94歩と△93香の2手になり、角は温存できていても角を使うためには△34歩の手も必要になり後手の手数が足りません。手数が足りないとすると手順の効率化を考える必要があります。ひとりで2回の香取りをするのではなく、取った香を打って、その香を相手に取らせれば手数を少なくできます。最初の香取りを先手が指して、その香を打った直後に後手がその香を取って詰ませば後手の手順に余裕が出来て効率が良さそうです。そこで考えたのが参考図の手順です。最初の王手は後手の△77角成で、その後、馬で78地点の金を取れば先手の角が11地点へ直射するので先手が香を取る事ができ、9手目に打った香を取って先手の玉を詰ますという手順です。王手2回と香取り2回の条件をクリアしたので解けたと思ったのですが、初手は玉の手ではないので解図失敗でした。

参考図：▲48銀、△34歩、▲78金、△77角成、▲68銀、△78馬、▲11角不成、△79金、▲69香、△同馬 まで10手

参考図

持駒 香歩

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

持駒 なし

香を取って打つとこれらの手で2手が必要になるので、先手玉を詰まそうとしている後手に香を取る暇は無いと思っていたのですが、参考図の手順では初手に玉の手が指せていませんでした。11地点の香を最短で取るのは5手目ですが、それだと後手の角も取る手順になるので、手順を工夫して香取りを7手目にしたので、香を打つ手は先手の最後の手にしかできません。これに付け加えて初手に玉の手を指すのは無理というものです。となると、香を取って打つという2手は先手玉を詰めようとしている後手が指さないといけなくなります。後手の5手の内訳を考えると、角道を開ける△34歩、△99角成・不成で香を取る手、香を打つ手の3手は必須です。最終手に香を打って先手玉を詰めると2回目の香取りを実現できないので、後手の残り2手のうちの最終手は先手玉を詰める手になり、残りは1手です。99地点の香を取った状態では99地点は角か馬になっているのですが、この駒1枚での単騎詰は出来そうにないので、後手の残り1手は先手の駒を取る手であり、99地点の駒の利きを支えにして最終手は駒を打つ手を指すことになります。一方、王手2回のうちの最初の王手として先手の▲33角成・不成の王手は除外されるので、2回の王手はどちらも後手の手になります。最終手以外の後手の着手で王手ができる可能性としては、香以外の駒を取る手が王手になっているか、香を打つ手が王手になっているかのどちらかしかあり得ません。香以外の駒を取るのはどの駒になるのでしょうか。77地点の歩を取る手が王手になるのは4手目しかなく、5手目はこの王手への応手(玉が逃げるか68地点での合い)があるので、6手目は88地点の角取りで、99地点の香を取れるのは8手目になるので手数が足りません。つまり後手が香以外の駒を取る手は4手目に△88角成・不成で先手の角を取ることにになります。この角を取る手

では王手にならないので、最初の王手は 99 の香を 6 手目に取ったあとの 8 手目の香打ちの手での王手しかないはずです。最終手は 4 手目に取った角を打って先手玉を詰ますことになります。初手から考えてみると、▲玉の手、△34 歩、▲76 歩、△88 角成・不成、▲何か、△99 角成・不成／99 馬と進むはずです。次の 8 手目では香を打って王手をしなければいけないので、初手の玉の手と 5 手目、7 手目で香打ちの王手ができるような配置を準備することになります。初手の玉の手が▲68 玉で 5 手目が▲66 歩なら、8 手目の△67 香の香打ちで王手して、▲78 玉を△89 角で仕留めれるように 7 手目は角を打つ場所を作る▲77 桂がぴったり。89 地点への角打ちを支えるには 99 地点の駒は馬になっている必要があります。89 地点からの角の王手なので▲67 玉で香を取って逃げることもできず、綺麗な詰み形になっているものの、盤上に香が残っているので、香取り 2 回の条件をクリアできていませんでした。となると、香打ちで王手する 8 手目は△77 香しかありません。したがって、先手玉は 78 地点まで行く必要があるので、初手の▲68 玉のあと 5 手目は▲78 玉です。初手から▲68 玉、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成、▲78 玉、△99 角成となりますが、8 手目の△77 香の王手は▲同桂と取るので、7 手目は玉の退路を塞ぐ協力手の▲68 飛になります。続けて 8 手目からは△77 香、▲同桂、△89 角で詰みとなりました。8 手目の△77 香は、初王手／香を取らせる／最終手の角の打ち場所を空けるために▲同桂を指させるという一石三鳥の手になっていました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

piyo さん「なんとなくラスト香での詰みを誘われている気もしつつ、他の駒での詰みを考えたらすぐに解決しました」

■誘いに乗らなかったのが解答一番槍になった要因かも。

NAO さん「香は取ってすぐ打つ。生成が限定されていることになかなか気づかなかった。」

■とどめの香打ちを想定すると先手も後手の香を取りに行くので道を迷います。

飯山修さん「隅の香と親切に教えてくれているので迷わず 99 香を目指し取ってみる。その香を打つともう 8 手なので角打で詰ますしかない。定番の 79 玉型

の 88 角打は 2 回の王手は不可能。よって香打が王手になる方法を考えて解に到達。」

■最短の 5 手目に△93 香を取る紛れ筋には迷わされず、隅の香取りを目指したのですね。

けいたんさん「香を取るためには敵陣に入らなければならないが、どうやって成、不成が限定できるかを考えたら解けました。」

■99 で香を取る時、77 経由か 88 経由か、どちらにしても成・不成はできそうなのに限定されるのは玉がそばに居るからでした。

Miya さん「4 手目、88 角不成がなかなか思いつかず、時間が掛かってしまいました。」

■△88 角成のあとに△99 馬で香を取るつもりでいると△88 角不成は見え難いかも。実戦だと敵陣へ入ったら成るのが基本ですからね。

中村丈志さん「初手が玉という指定があり読みやすかったです。」

■99 の香を取りに行くなら、初手の玉の手は戦場へ近づく▲68 玉が思い浮かび易い。

原岡望さん「普通に香取で OK」

■2 回目の香取りは先手に取らせれば OK。

springs さん「角生がいいですね。」

■△88 角不成なので▲78 玉で先手玉は更に近づくことができました。

RINTARO さん「素直な手順。」

■△77 香の初王手が見えていれば楽々に解けます。

ほっとさん「8 手目からは 3 手詰。」

■8 手目の局面は詰将棋でも成り立っている？

るかなんさん「実戦でも時折見かける駒捨てがぴったり。」

■推理将棋に嵌まると実戦力が低下すると言われるようですが、実戦での手筋も含んでいますね。

占魚亭さん「素直に隅の香を取りに行くのがすぐに見えませんでした（苦笑）。暑さのせいということで……。」

■最初の香取りが隅の香ではない可能性を示した出題のことばが邪魔をしたのかも。

はなさかしろうさん「7 手目にとった香を 9 手目に打つ筋が王手 2 回で封じられているとなるとこちら。後手の遊び手が手順にぴったりはまりました。」

■▲58 玉、△14 歩、▲76 歩、△34 歩、▲56 歩、△13 角、▲11 角不成、△68 角不成、▲59 香、△同角不成、▲55 歩、△56 香だと香取り 2 回だけど王手 1 回だし手数オーバーの 12 手です。

榊彰介さん「飛車で玉の逃げ道をふさぎ、桂馬が動いたスペースに角を打つという基本手筋。」

■玉の退路を塞ぐ▲68 飛を指せるタイミングは 7 手目しかないのがピッタリ嵌まりました。

正解：14 名

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

188-2 中級 けいたん 作 同角成 2 回 10 手

「10 手で詰みか」
「3 手目は歩の着手だったね」
「同じ筋での同角成が 2 回あったな」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）

- ・ 10 手で詰み
- ・ 3 手目は歩の着手
- ・ 同じ筋での同角成 2 回

出題のことば（担当 Pontamon）

初期配置では角は先後に 1 枚ずつなので、同じ筋で先手と後手の角が成るのでしょうか。

作者ヒント

玉は動く（けいたん）

締め切り前ヒント

2 回目の 7 筋への角成で詰みます。

推理将棋 1 8 8-2 解答 担当 Pontamon

▲58 金左、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成、
▲77 桂、△同角成、▲69 玉、△89 角、
▲78 銀、△同角成 まで10手

(条件)

- ・ 10手で詰み
- ・ 3手目は歩の着手 (3手目▲76歩)
- ・ 同じ筋での同角成2回 (6手目△77同角成、10手目△78同角成)

詰上図

持駒 銀桂

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	▲歩	七
		▲歩		▲金			▲飛		八
▲香			▲玉		▲金	▲銀	▲桂	▲香	九

持駒 なし

単なる角成が2回であれば簡単なのですが、本問では同が付く角成を2回指さなければいけないので解図のハードルが上がります。同が付く角成をするには先手は角筋へ駒を動かして、直後に同角成で駒を取ることになるでしょう。一番早いのは▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角成の4手目ですが3手目は歩の着手という条件があるので、その条件だと▲何か、△34歩、▲76歩、△33桂、▲同角成の5手目になりますが、この場合、6手目は△同角としても7手目が77地点か88地点の手で8手目に2回目の同角成を指せますがこの8手目にとった駒を10手目に打っても先手陣はほぼ初期配置のままなので先手玉を詰ますことはできません。

2回の同角成を先手と後手で分担する場合を考えましたがどうも上手く行きません。となると先手玉を詰ましに行く過程で後手が2回の同角成を指すことになりそうです。3手目は歩の条件があるので、5手目の▲77角を6手目に△同角成で取るのが最初の同角成の手で、その後、後手は取った角を打つのが8手目になるので9手目に先手が動かして駒を同角

成で取って詰める手順を考えたのが参考図の手順になります。最終手の同角成を駒を支えるのは6手目に△77 同角成で成った馬しかないので、8手目の角の打ち場所は68 地点となり、玉尻の馬の詰み形になりました。しかし、3手目は歩の条件以外に、2回の同角成の手は同じ筋という条件があったので失敗でした。そもそもタイミング合わせのために4手目に指した△12 香が非限定の手になるのでその時点で解図を中止すべきでした。

参考図

持駒 金

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

持駒 なし

参考図：▲78 金、△34 歩、▲76 歩、△12 香、▲77 角、△同角成、▲58 玉、△68 角、▲59 金、△同角成まで10手

後手の手の内訳を考えると、△34 歩で角道を開けて、角を取る手、その角が同の手で成る手、取った角を打つ手、打った角が成る手の5手でピッタリなので最終手は同角成に決まります。なお、取った角を打つ手は最初の同角成の前である可能性もあります。3手目は歩の条件があるので、▲77 角を△同角成で取らせる手順にはできないので、先手の角を取るまでの手順は初手から、▲何か、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成の手順になります。この88 地点に居る角で同角成の手を指せるケースを整理してみると、A：▲66 歩、△同角成、B：▲77 桂、△同角成、C：▲79 銀、△同角成、D：▲79 金、△同角成の4通りになります。Cでは初手は▲68 銀で確定しますが、Dの場合は79の銀が移動していれば良いので初手は▲68 銀か▲78 銀となります。CやDのように79 地点で△同角成をした場合は、同じ7筋で同角成をするには△88 角から▲77 桂やDの場合だと▲77 銀を△同角成とするしかなく、79 地点の馬が支えにならず、Cのケースだと△77 同角成の王手に対して68 地点の合いが利くので詰みません。Cのケースでも、

▲68 銀、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成、▲79 銀、△同角成、▲68 金、△69 角、▲78 金、△同角成、▲48 銀、△69 馬寄の手順だと詰みますが手数オーバーの 12 手になってしまいます。7 筋での同角成ではなく A の 6 筋での同角成ではどうなるでしょうか。▲68 銀、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成、▲66 歩、△同角成、▲58 玉、△78 角、▲67 銀、△同角成の手順では▲59 玉や▲48 玉の退路があって詰みません。となると最初の同角成の手は B の▲77 桂を△同角成で取る手順で決まりのようです。この場合、77 地点の馬を支えにして 2 回目の同角成を 7 筋で実現可能な地点は 78 地点になるでしょう。77 地点と 78 地点の 2 枚の馬で先手玉が詰まされるので、玉位置は 69 地点で、玉の退路となる 58 地点は先手の駒で埋まっている必要があります。先手玉を▲69 玉とするには初期配置の 69 地点の金を動かす必要があります、詰み上がりでは 58 地点を先手の駒で占めている必要があるので、初手▲58 金左が一石二鳥の手になります。したがって、初手からは、▲58 金左、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成、▲77 桂、△同角成が王手になるので 7 手目は▲69 玉です。78 地点で同角成をするために角を打つ場所は桂が居なくなった 89 地点しかありません。77 地点での△同角成の前に角を打つ手順もありそうだったのですが、角の打ち場所になる 89 の桂が▲77 桂へ跳ねた後でないと△89 角を打てないので角打ちのタイミングが決まります。8 手目から△89 角、▲78 銀、△同角成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

piyo さん「88 に寄り道してからの 77 成がなかなか思いつきませんでした」

■△77 角成で最終手の△78 同角成を支えつつ、先手玉の 51 地点へ逃げる手を抑えているのが見事。

NAO さん「馬の頭に同で角を成るように導く。」

■同じ筋での同角成なので、最初の同角成をした馬が支えることができるような馬の尻か頭での 2 回目の同角成ですね。

飯山修さん「同じ列の 2 枚馬で詰ますには 7 列目が最適と思うが良く使われる 77 角上がりは 3 手目歩の条件でつぶされている。従って 6 手目、10 手目の同角成を目指したが角の打場所がなかなか見つからず 77 桂を発見してホッとする。」

■ 3 手目歩の条件がなくても、4 手目の△88 同角成は目指せません。▲76 歩、△34 歩、▲77 角、△同角成なら 4 手目に△77 同角成はできるのですが、3 手目歩の条件に邪魔をされて実現不能。それでも 77 地点で△同角成を目指すなら▲77 桂に△同角成ですね。

Miya さん「きわどい手順ですね。作者の方、よくこんな手順を思いつきますね。」

■担当のように暗算が不得意だと、玉の退路を塞ぐ協力手の▲59 金寄を指す暇がなくて失敗したと勘違いし易いかも。きわどく詰んでいました。

原岡望さん「玉の処置に一工夫」

■後手の攻め駒の利きへ玉が近づく協力が必要でした。

springs さん「桂跳ねで角を打つスペースが生まれるぴったり感。」

■初級では、桂跳ねで空いた地点への角打ちで詰みでしたが、中級では更に 1 手進めて△78 同角成で詰みでした。

RINTARO さん「初手が一目で指せたのが成長の証。」

■2 回の同角成が 7 筋だと決め打ちすると玉は 6 筋辺りへ移動する。となると 58 地点や 59 地点が玉の退路にになりやすいので、初手で 58 地点を塞いでおくと言った推理ができそう。

ほっとさん「5 手目 77 桂跳ねが好手。うまく手順前後を消している。」

■▲66 歩が指されていれば角の打ち場所が増えるのですが、△77 同角成が王手になるため、桂が居なくなった 89 地点へ角を打つしかないという立て板に水のような流れる手順でした。

るかなんさん「大駒両取りの幻惑に乗って大頓死。」

■角馬両取りの▲78 銀が失着でした。

占魚亭さん「一石二鳥の初手がナイスアシスト。角成は 7 筋と見当がついたので、すぐに解けました。」

■この初手が無いと玉の移動先を確保できませんでした。

はなさかしろうさん「4 手目 88 角生以外では明確に足らなくなる頑丈な課題設定で、推理将棋の王道感がある解き応えでした。」

■手順前後が可能なのは初手と 3 手目。しかし、3 手目歩の条件は手順前後を回避するだけでなく、紛れ筋を許さない強さがありました。

榊彰介さん「狭いスペースで角 2 枚を上手く使って詰ませてます。」

■単に同じ筋での角成が 2 回だと、たとえば▲38 銀、△34 歩、▲76 歩、△88 角成、▲58 金右、△98 角、▲77 桂、△87 角成、▲68 玉、△77 馬寄での詰み手順も狭いスペースでの角と馬の手で詰むのですが、本問では 2 回の角成に「同」が付くことで 1 手順に限定されています。

正解：1 3 名

piyo さん NAO さん 飯山修さん
けいたんさん Miya さん 原岡望さん
springs さん RINTARO さん ほっとさん
るかなんさん 占魚亭さん
はなさかしろうさん 榊彰介さん

1 8 8 - 3 上級 NAO 作
3 5 飛まで 1 0 手

「王手！1 0 手目この 3 5 飛で詰みだ」
「参った。3 手目 4 筋の手が悪手だったか」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・1 0 手目 3 5 飛で詰んだ
- ・3 手目に 4 筋の手を指した

出題のことば (担当 Pontamon)

186-1 の結果稿での参考図が 35 飛までの手順でしたが他の詰み手順があるようです。

作者ヒント

9 手目は 6 段目 (NAO)

締め切り前ヒント

とどめは空き王手でも横からの手でもなく玉頭への飛打ちです。

推理将棋 1 8 8 - 3 解答 担当 Pontamon

▲26 歩、△34 歩、▲48 玉、△55 角、
▲38 玉、△37 角不成、▲27 玉、△28 角成、

▲36 玉、△35 飛 まで10手

(条件)

- ・10手目△35飛で詰んだ(10手目△35飛)
- ・3手目に4筋の手を指した(3手目▲48玉)

詰上図

持駒 歩

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

持駒 なし

186-1の結果稿の参考図の手順や作者の過去作の「154-3 高飛車くん(その11)」では35飛までの空き王手の手順でしたが、4筋の着手は入っていませんでした。先手玉を56地点へ逃がさないようにする手として後手の△47角不成を入れた空き王手の10手詰手順なら、▲76歩、△32飛、▲33角不成、△同飛、▲68玉、△38角、▲77玉、△47角不成、▲66玉、△35飛がありますが、本間での4筋着手条件は3手目に指定されています。3手目に▲46歩を突いておいて△47角や△38角を後手が指すとしても手数オーバーになります。したがって、▲66玉を△35飛の空き王手で詰める手順では無さそうです。となると、最終手の△35飛の利きで直接先手玉を詰ますはずなのですから、先手玉は5段目か3筋に居るはずです。

参考図の手順では、初手の歩突きと3手目の玉の手の手順前後を消すために「3手目」の条件にして、玉の移動軌跡としては▲48玉、▲58玉、▲68玉を経由する三択になるので「3手目は4筋」の条件にして玉の移動経路を限定していると考えて▲45玉を△35飛で詰めた手順なのですが手数オーバーの12手になってしまったので失敗でした。35地点の飛を支えるための△44角は必要ですし、先手玉の退路を自ら塞ぐ▲46歩も必要なので10手へ手数を減らすことはできません。

参考図：▲56歩、△34歩、▲48玉、△35歩、▲57

玉、△36 歩、▲46 玉、△32 飛、▲45 玉、△44 角、▲46 歩、△35 飛 まで 12 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

最終手の△35 飛と同じ段の先手玉を詰ますのは無理
 そうなので、残るは△35 飛と同じ筋の 3 筋に居る先
 手玉を詰ます手順を考えなくてははいけません。△35
 飛と同じ 3 筋に居る先手玉と言っても、先手の手数
 の関係で先手玉は 1 ～ 4 段目へはいけません。後手
 は△84 歩、△85 歩、△86 歩、△85 飛から△35 飛を
 指したいところですがこの手順だと△35 飛を支える
 駒がないので失敗します。△35 飛を支えるための△
 34 歩を指すと手数オーバーです。それでは、後手は
 参考図の手順のように、△32 飛を最終手で△35 飛と
 動かして、△35 飛を支えるための△44 角を指せば手
 数は足りそうです。△32 飛が先手の 3 筋の玉に利き
 が届いて王手をしている状態だと△35 飛を指すこと
 ができないので、思い付く手順としては、▲36 歩、
 △34 歩、▲48 玉、△35 歩、▲同歩、△32 飛、▲37
 玉、△44 角、▲36 玉、△35 飛があります。つまり、
 35 地点に居る先手の歩を取っての△35 飛が最終手
 となる手順ですが、この手順では先手玉の両脇の 6
 段目地点へ玉が逃げることができるので詰んでいま
 せん。最終手が 5 段目での飛移動や 3 筋での飛移動
 でないとすれば、△35 飛を実現する最後の手段は飛
 を打つ手です。最終手が△35 飛を打つ手であれば、
 先ほどの手順での先手の歩突き 2 回は不要になるの
 で、玉の退路を自ら塞ぐ手の協力もできそうです。
 先手の玉が△37 玉の場合は、26 地点、46 地点の他
 に 28 地点と 47 地点も玉の退路として増えそうなの
 で、玉位置は 36 地点でしょう。最終手で△35 飛を
 打つには後手は飛の入手が必要ですが、玉が 36 地点
 に行くのに▲36 歩を突いていては手数が足りなくな
 ります。しかし、▲36 歩の協力手を指せないと△55
 角から△28 角成・不成で飛を取れそうにありません。

ならば、後手が取り易い地点へ初手で飛を振っておいて3手目を▲46歩として先手玉が36地点へ向かうことができるようにすれば良さそうなのですが、▲68飛、△34歩、▲46歩、△77角成、▲48玉、△68馬、▲47玉、△57馬、▲36玉、△35飛の手順では▲26玉と逃げられてしまいます。飛を振る位置をいろいろ変えてみても、玉の通りの47地点を後手の馬でカバーするのでは26地点の退路を塞ぐことができません。万事休すな気がしましたが、ここで冷静に詰み形を考えてみます。初手で飛を振るのは上手く行かないので、後手は28地点の飛を取ったことにして、▲36玉と△35飛の配置で先手玉が詰む盤面を考えます。玉の両脇の26地点と46地点ですが、先ほどは▲46歩を突くことによって46地点の退路を自ら塞ぎましたが、それだと26地点の退路が空いたままでした。そこで今度は玉の退路を塞ぐ協力手として▲26歩を考えてみると、46地点へ玉を逃がさないようにするためには△44歩、△45歩の2手が必要な気がして、それだと手数が足りません。28地点には飛を取った後の角か馬が居るので、初期配置の36地点の歩が無ければ46地点を28地点の後手の駒で抑えることができます。28地点の飛を取るには▲36歩の協力が必要だと思い込んでいましたが、後手自らで37地点の歩を取ってから28地点の飛を取る手順にすれば良さそうです。36地点へ玉が行かなければいけないのに、▲46歩も▲36歩も指さずに玉はどうやって36地点へ行けば良いのでしょうか。もちろん後手の角で37地点の歩を取る手順なので、後手の角が利いているので▲37玉を経由することはできません。玉の退路を塞ぐために▲26歩を突くことにしていますが、玉は遠回りして27地点経由で▲36玉が間に合うのでしょうか？初手からの指し手を考えてみると、▲26歩、△34歩、▲48玉、△55角と進みますが、5手目は27地点経由を目指しての▲38玉なので6手目の37地点の歩を取る手は△37角不成になります。続けて7手目から▲27玉、△28角成、▲36玉となり、27経由の遠回りでも▲36玉が間に合っていました。なお、8手目の飛取りの手は玉が通った27地点も後手が抑えるために角成とします。駒の配置が完了して、10手目の△35飛を打って無事に先手玉を詰ますことができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「最終手を指定している分わかりやすいかと。」

■渡辺秀行さんの傑作10手詰1条件「101-1 75

飛まで」のオマージュとのこと。最終手が判明していても原作同様に難問だと思います。

piyo さん「これだけの条件で限定できるのが驚き。先手の飛車を取らせる筋を考えるにあたり、36 歩を突かないと手数がかかって間に合わない気がしたのと、37 が先手玉の通ridoの邪魔になりそうに感じてしまい、37 歩を取らせる筋は思い浮かびにくかったです。」

■後手の△55 角に 28 の飛車を差し出すための協力手▲36 歩は定番なので、その固定概念が解図の邪魔をします。

飯山修さん「最終手 35 飛の 10 手過去問を検索してみるとおもちゃ箱 154-3 と詰四会作品 1 番がヒット。154-3 は 186-1 の解答に出てくる参考図だが 4 筋の手を指す余裕がないのでこちらに決定。2 筋に迂回して玉が上がる手順はなかなか思いつかない。」

■急がば回れとは言うものの、玉が 2 筋まで行って戻る手順はすぐには見えません。つまり初手が全然思い浮かばないという作品でした。

けいたんさん「締め切り前ヒント待ち。初手が玉の退路封鎖になることはよくあるが、初手 2 6 歩とは！」

■初手▲26 歩は玉の退路封鎖と玉が 36 地点へ行くための経路を開けるための一石二鳥の手でした。

Miya さん「先手の玉は、一旦 2 筋まで行くんですね。素晴らしい手順です。」

■「101-1 75 飛まで」とは違い、飛を振らなくて良い分、玉の手を増やすことができます。

原岡望さん「意表の初手。28 馬の利きで仕留める。難問」

■詰み形としては「101-1 75 飛まで」の 6 筋と 7 筋の駒配置が 2 筋と 3 筋になっている同形なのですが、繰り返し出て来る形ではないので思い浮かび難いでしょうね。

springs さん「この 2 条件で限定されるとは驚き。」

■渡辺さんの「75 飛まで」の 10 手と同様に「35 飛まで」の 1 条件は無理だったようですがプラス 1 条

件でまとめられたのは流石です。「23 歩成まで」の 7 手は皆さんご存知ですが、手数と最終手の棋譜だけの作品は多くはありません。

RINTARO さん「初手が一目でなかったのもまだまだです。」

■本問の初手は中々見えないのが普通でしょう。

▲26 歩、▲25 歩、▲26 飛で飛を中段へ出して△同角で取らせる手順を考えたのなら初手▲26 歩があるかもしれませんがこれだと玉が△35 飛で詰まされる地点へ行けなくなります。

ほっとさん「開き王手の詰上りをどうしても考えてしまう。

作意は玉を出ていくのと飛を取る手のタイミングがぴったり。」

■玉が出て行くための初手が意表を突いています。

るかなんさん「第一感は 46 歩。37 歩を外す進行は見えにくい。」

■初手で▲46 歩を指しても 3 手目が 4 筋だと▲48 玉か？あれっ、手順前後が可能だと気付いて悩むパターン。

占魚亭さん「一石二鳥の初手がナイスアシスト。角成は 7 筋と見当がついたので、すぐに解けました。」

■この初手が無いと玉の移動先を確保できませんでした。

はなさかしろうさん「一気に流れ下る美しい手順ですね。3 手目条件が手順を限定しつつ後手飛活用を封じる好手でした。」

■▲66 玉を空き王手で詰める手順を排除する必要があったので最終手の他にプラス 1 条件が必要でした。

榊彰介さん「後手がどう飛車を取るのか考えましたが、分からなかったです。」

■△55 角から 28 地点の飛を取るのですが、通常とは異なり想定外の△37 角不成から△28 角成で飛を取る手順でした。

正解：11 名

piyo さん NAO さん 飯山修さん

けいたんさん Miya さん 原岡望さん

springsさん RINTAROさん ほっとさん
るかなんさん はなさかしろうさん

(総評)

NAOさん「3題の難易度はいずれも中級、同じくらいに感じました。」

■解答送付時に担当をCc:に入れていただいているNAOさんの解答分だけは短評を先に読むことができるので、締め切り前ヒントの匙加減の参考にさせていただきます。

難しくは無かったようなので、今回の締め切り前ヒントは大甘にはしませんでした。

飯山修さん「詰四会作品1番とは詰四会HPの2008年第4回フェアリー作品展の神無七郎さんの作です。この時の条件は最終手飛車打と先手初手歩3手目以降同一駒というものでこのHPには解答が載っていない為ずっとわからないままだった。数年後担当のたくぼんさんに解答はのせないのですかとメールしたら親切にもPDFファイルで解答の返信がありました。

今回の3番の解答はたくぼんさんのお陰です。」

■詰四会HPは閉鎖(?)されているみたいでアクセスできませんでしたが「第4回フェアリー作品展」の検索でヒットしたページへはアクセスできました。「初手の歩以外は、ひとつの駒ばかり4回動かした」という条件なのですね。「ひとつの駒」を「同じ駒種」と解釈した場合は、左右の金を58地点と68地点へ動かして、△27馬に△49飛で詰める手順が余詰になるところですね。「物理的にひとつの駒を4回動かした」だと解釈に揺らぎはなくなります。

けいたんさん「188-3が難しかったです。私の感覚では普通に攻めれば12手になります。」

■12手だと参考図の手順の他にも後手に2手余る▲68飛、△34歩、▲48玉、△14歩、▲56歩、△15歩、▲57玉、△77角不成、▲46玉、△68角不成、▲45玉、△35飛の詰み形もありますね。(5段目の玉位置は35、85、95地点以外の6地点が可能です)

Miyaさん「こんにちは、Miyaです。全局、角不成ありですね。角不成に好手あります。なかなかわからなかったなので、楽しませていただきました。」

■推理将棋では角不成の手は常套手段として使用さ

れるので、角不成がある特集という意識はありませんでした。

全問とも不成に関する条件は無かったものの、全ての手順に角不成が隠れていましたね。

原岡望さん「2 と 3 はヒント頼み。

今月は 7 日の解答です。パラも解答済みやれやれです。

前回の誤解は痛恨。確認したはずだったのですが。」

■ 今月は全問正解でした。

6 月号は 2 問正解だったようですが、7 月号は全問正解が期待されますね。

そう言えば、パラ 8 月号に載っていた 6 月号の新規解答者にビックリしました。

RINTARO さん「詰将棋全国大会で飯山さんにお会いして、ご自身で編集された推理将棋作品集をいただきました。

その情熱に敬服するとともに、推理将棋をやってきてよかったなと思えた瞬間でした。

飯山さん、その節はありがとうございました。」

■ コロナで流れた九州開催予定の年は行く気満々だったのですが、その後はネット中継を見るだけで、今年はネット中継も無し。コロナ以降は出無精になってしまいました。

ほっとさん「中間ヒントよりも前に解けていたのに遅くなってしまった。」

■ 担当が皆さんの短評を読めるのは締め切り後。解答送付状況をみて締め切り前ヒントを投入するので、近年、甘めになっているようです。

るかなんさん「初日に解いた後出し忘れてました…。」

■ 解答送付の際に Cc: に担当を入れていただけると、締め切り前ヒントの匙加減の参考になるのですが……。

はなさかしろうさん「前回はヒントを使わず全問解けたと思っていたら間違えてました。今回はどうでしょう？」

■ 無事、全問正解でした。無事と言うのは間違いで、先月が鬼の霍乱だったような感じです。

榊彰介さん「上級は難しくて今回も解けませんでした。が、2 問解けました。」

■ 解けなかった問題にもいつも短評を書いていただき、ありがとうございます。

推理将棋第188回出題全解答者： 14名

piyoさん NAOさん 飯山修さん

けいたんさん Miyaさん 中村丈志さん

原岡望さん springsさん RINTAROさん

ほっとさん るかなんさん 占魚亭さん

はなさかしろうさん 榊彰介さん

Fairy of the Forest #83 出題

担当 酒井博久

- 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

■ 出題

望外の事態が発生しました。7 作者から9 作品、予期せぬ大量出題となります。全国大会の余韻なのか、はたまた課題がフィットしたのか。いずれにしろ、喜ばしいことに違いありません。願わくは、この状態が続くとよいのですが……。

さて、今回の課題は「合駒動かし」。言うまでもなく、合駒は受方のみとは限りません。また、03 と 07 は「受方持駒なし」にご注意ください。

短編が多いのですが、後の方には歯ごたえのある作品も控えています。出題数に合わせて、解答者も増えることを期待しています。

(解答先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 83-01 神無太郎

協力詰 5 手

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

持駒 飛角

■ 83-02 springs

協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 83-03 駒井めい

協力詰 9手

持駒 なし

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

持駒 金香

■ 83-04 小林看空

協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 83-05 小林看空

協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 83-06 三角 淳

協力詰 11手

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

持駒 角

■ 83-07 たくぼん

協力詰 25手

持駒 なし

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

持駒 角歩2

■ 83-08 たくぼん

協力詰 51手

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

持駒 飛歩4

■ 83-09 神無七郎

協力詰 109手

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

持駒 角歩7

第 30 回フェアリー入門出題

担当：springs

フェアリー入門は今回で第 30 回の出題を迎えました。今回のルールはマドラシです。ご投稿ありがとうございました。

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

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

マドラシの詳細は先月号の「マドラシ超入門」をご参照ください (WFP 第 206 号)。

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

【詰将棋】

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

【最善詰】

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

[補足]

- ・無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。
- ・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

【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。

【ツイン】

問題図をa)とし、b)、c)……を指定された設定でそれぞれ解く出題形式。

解答規定

- 以下をお書きください：
 - 解答者名（変名可）
 - 各作品の解答と短評（長評）
 - 総評（任意）
- 解答締切：
2025年10月15日（水）
- 解答送付先：メール（springs）
hit.and.miss.masayume@gmail.com

作品一覧

番号	K	協力詰	最善詰	詰将棋	協力自玉詰	手数	備考
①		●				3	
②		●				5	
③		●				5	
④		●				5	
⑤		●				7	
⑥		●				7	
⑦		●				9	
⑧		●				55	
⑨			●			13	
⑩	●			●		5	※1
⑪					●	72	

※1 透かし詰可

⑩のみKマドラシで、他の作品はすべてマドラシです。

① **springs** 作（登場 44 回）

マドラシ協力詰 3手

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

持駒 銀桂

b) 28香→27

トップバッターは担当作。ツインです。出題図と、
28 香を 27 に移動させた図をそれぞれ解いてください。

王手している駒を石化させる（利きをなくさせる）
受けに注意しましょう。

② **真T** 作（登場 23 回）

マドラシ協力詰 5手

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

持駒 香

使用駒はわずか3枚。こちらは真Tさんの作品です。
銀と香だけでは詰みの形を作れないので1枚補充します。

③ 駒井めい作（登場 29 回）

マドラシ協力詰 5手

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

持駒 角銀香

続いては駒井めいさんの作品です。持駒は豊富ですが、8・9段目で詰ます余裕はありません。16 桂と 37 香が活きる詰上りを考えましょう。

④ 若林作（登場 9 回）

マドラシ協力詰 5手

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

持駒 金銀桂

続いては若林さんの作品です。本作も 5 手で持駒 3 枚ですから、攻方の着手はすべて駒打ちです。最終手の王手に対し、石化の受けができないような状況を考える必要があります。

⑤ 上谷直希作（登場 5 回）

マドラシ協力詰 7 手

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

持駒 金2歩

上谷直希さんからは 2 作投稿いただきました。こちらは 1 作目です。右上 3 × 3 に収まった初形で取り組みやすいと思います。

⑥ さんじろう作（登場 13 回）

マドラシ協力詰 7 手

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

持駒 金

さんじろうさんからも 2 作投稿いただきました。その 1 作目です。左右対称の配置が目を惹きますね。若干難しめかもしれませんが、ノーヒントで行きましょう。

⑦ さんじろう作（登場 14 回）

マドラシ協力詰 9手

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

持駒 銀

こちらはさんじろうさんの2作目です。⑥の主役が金なら本作の主役は銀。かなり紛れがあると思いますのでヒントを出したいと思います。

ヒント：香が2回駒を取る

⑧ 神無七郎作（登場 26 回）

マドラシ協力詰 55手

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

持駒 角2歩7

続いては神無七郎さんの作品です。長めの手数ですが、大まかな方針が見えれば考えやすいと思います。念のため、考え進める手掛かりとしてヒント出したいと思います。

ヒント：詰上りの玉位置は16

⑨ springs 作（登場 45 回）

マドラシ 最善詰 13 手

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

持駒 金歩

担当の 2 作目。最善詰なので、受方はできるだけ詰まないように応じます。詰将棋とは異なり、攻方はなるべく早く詰むように王手を掛けます。解きやすいのではないかと期待していますが、念のためヒントを付けたいと思います。

ヒント：47 の地点が埋まれば 67 角の 1 手詰

⑩ 上谷直希作（登場 6 回）

Kマドラシ 詰 5 手

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

持駒 桂

※透かし詰可

続いては上谷直希さんの 2 作目の作品。双方の玉が隣接していますが、Kマドラシなので合法的な局面です。どちらの玉も動けません。あくまでも詰将棋なので、受方はできるだけ詰まないように応じます。さらに、同手数なら駒が余らない応手を選びます。

なお、本作では普通の詰将棋と同様に、透かし詰を詰みとみなします。透かし詰の説明は後述しますので、必要に応じてご覧ください。

⑪ たくぼん作（登場 20 回）

マドラシ協力自玉詰 72手

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

持駒 歩2

最後はたくぼんさんの作品です。協力自玉詰なので、攻方王を詰ますのが目標です。流れに乗ればやさしいと思います。かなり具体的ですが、流れに乗るためのヒントを出したいと思います。困った際にご確認ください。

ヒント：18手目は11玉

透かし詰とは

玉に線駒（飛角香など）による王手が掛かっていて、無駄合はできるがそれ以外の合法手が存在しない状態を**透かし詰**といいます。無駄合ではあるものの王手を外すことはできるので厳密には詰みではありませんが、普通詰将棋では透かし詰を詰みとみなします。

例えば下記の詰将棋は**41**飛成の1手詰です。

詰将棋 1手

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

持駒 なし

詰上図

5	4	3	2	1	
	龍		王		一
					二
				馬	三
					四
					五

持駒 なし

31に合駒ができますが、同龍で効果がないので無駄合です。**31**合以外に王手を外す手段がないので透かし詰の詰みとなります。

フェアリーにおける透かし詰について触れます。協力詰や最善詰では無駄合の概念がないので、透かし詰を詰みとみなすことはありません。一方、フェアリー条件を付けた詰将棋（安南詰やマドラシ詰など）では、透かし詰を詰みとみなす設定が可能です。例えば下記は透かし詰を詰みとみなすKマドラシ詰

です。

Kマドラシ詰 1手

5	4	3	2	1	
					五
			王	王	六
				桂	七
					八
				龍	九

持駒 なし
※透かし詰可

詰上図

5	4	3	2	1	
			桂		五
			王	王	六
					七
					八
				龍	九

持駒 なし

左上図は **25** 桂の 1 手詰です。Kマドラシの効果でお互いの玉は動けません。龍の王手を外すには **18** か **17** に合駒を打つしかありませんが、同龍で効果がありません。つまり **18** 合や **17** 合は無駄合です。したがって、**25** 桂で透かし詰となります。

フェアリー条件の付いた詰将棋において、透かし詰を詰みとみなすなど、無駄合の概念を利用する場合、無駄合に見えても実は無駄合ではないようなケースがあるので注意が必要です。例えば左下図は先ほどの 1 手詰に似ています。**26** 桂の開王手で透かし詰……ではありません。**26** 桂には **18** 香合で詰みません。

Kマドラシ詰 1手？

5	4	3	2	1	
					五
					六
			王	王	七
				桂	八
				香	九

持駒 なし
※透かし詰可

18香合

5	4	3	2	1	
					五
			桂		六
			王	王	七
				王	八
				香	九

持駒 なし

マドラシの効果で **19** 香が利きを失うため、同香と取り返すことができません。

今後のスケジュール

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

	第 30 回 マドラシ	第 31 回 Isardam
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。

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

現在フェアリー入門は、2 か月に 1 回出題するペースで進行しております。そのため結果稿と次回の超入門のタイミングが重なる月があり、作稿の負担が小さくない状況です。

大変恐れ入りますが、**2026 年より 3 か月に 1 回の出題に変更**させていただきます。下表の通り、2 月、5 月、8 月、11 月が出題、翌月が結果発表となります。

2026 年	第 32 回	第 33 回	第 34 回	第 35 回
1 月	超入門			
2 月	出題			
3 月	結果			
4 月		超入門		
5 月		出題		
6 月		結果		
7 月			超入門	
8 月			出題	
9 月			結果	
10 月				超入門
11 月				出題
12 月				結果

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。今回は協力詰が2作、協力自玉詰が1作です。

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

受先、受方持駒制限、双玉、複数解、ツインは可。その他のフェアリールールは不可。

〔投稿締切〕

2025年10月15日（水）

〔投稿先〕

駒井めい: [meikomaivtsume\[at\]gmail.com](mailto:meikomaivtsume[at]gmail.com)

〔投稿時の記載内容〕

以下の内容をメール本文に記載するか、電子ファイル(PDFなど)にまとめて送付してください。

- ・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/>)から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。

■ 40-1 駒井めい作

協力詰 3手

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

持駒 なし

■ 40-2 springs作

協力詰 9手

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

持駒 歩2

〔協力自玉詰〕

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

■ 40-3 springs作

協力自玉詰 8手

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

持駒 銀香

※解答・解説は次のページ以降に掲載。

～フェアリー雑談～

「各駅停車する走り駒」

今回は作家向けの内容です。創作課題を出します。従来通り、課題と無関係な作品を送っていただいて構いません。創作の参考にしてください。

【創作課題】

盤上の走り駒（飛・角・香・龍・馬）を、2マス以上離れたX地点に、一気に動かす紛れがある。実際の手順では、同一線上を1マスずつ動かして、X地点に到達する。このような手順構成の協力詰あるいは協力自玉詰を作れ。

飛・角・香・龍・馬といった走り駒は、他の駒に干渉されない限り、直線的にどこまでも移動できます。

例えば、95の地点にいる先手の飛車を、15の地点まで動かしたいとします。他の駒に干渉されなければ、先手が15飛と指して、1手で到達できます。同じ道を通るにしても、85飛→75飛→・・・→15飛と、1マスずつ動かすこともできます。

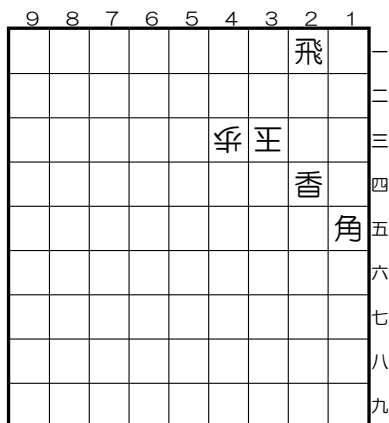
両者は同じ局面が得られるとしても、後者は手数を損しています。前者を選ぶ方が、基本的に得なことが多いでしょう。

では、どういう理屈であれば、「走り駒を1マスずつ動かす」ような、あえて手数を損する手順が実現されるのでしょうか？ぜひ考えてみてください。

解答・解説

■ 40-1 駒井めい作

協力詰 3手

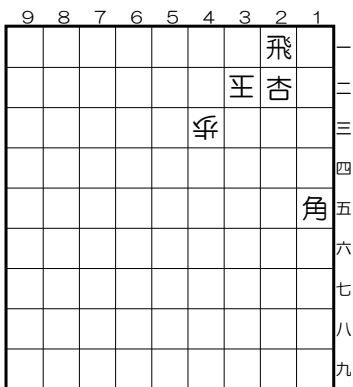


持駒 なし

【解答】

23香生 32玉 22香成 まで 3手

詰上図



持駒 なし

【解説】

攻方24香を動かせば、攻方15角の利きが通って開王手がかかります。初手23香成と指せば両王手になって、攻めとして強力そうに見えます。

しかし、2手目に受方玉をどこに逃がしても、3手目で詰ますことができません。受方玉の逃げ道を予め封鎖しようにも、とても2手では解決できそうにありません。

受方玉を33の地点に置いたままでは、詰みそうにありません。受方玉に動いてもらう必要があるでしょう。仮に受方玉が32の地点にいる初形なら、攻方が22香成と指して詰みます。

2手目32玉と動いてもらうには、初手で何かしらの攻方駒を動かすことになります。攻方駒の配置が変われば、2手目に32玉と指せても、3手で詰まなくなる可能性があります。

例えば、初手23飛生と指せば、2手目32玉と指せます。しかし、初形から攻方21飛を動かしては、3手目で詰まなくなってしまう。

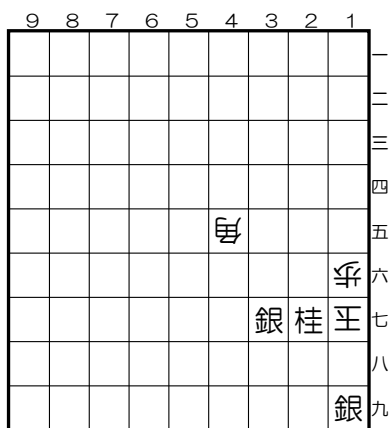
正解は初手23香生です。32の地点に利かせないようにしつつ、3手目に22香成と指す余地を残しています。2手目32玉に3手目22香成までで詰上りです。

本作は香を2マス離れた地点に動かすのに、あえて2手かけます。攻方が22香成を保留することで、受方に32玉を指させる余地を与えています。

仮に初形が受方手番(受先)なら、初手から32玉22香成の手順で、本作と同じ最終局面に至ります。本作の初手23香生は、手待ちの意味があるわけです。

■40-2 springs作

協力詰 9手



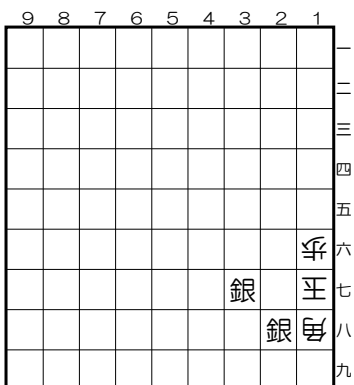
持駒 歩2

【解答】

18歩 27玉 28銀上 18玉 19銀 17玉

18歩 同角生 28銀上 まで 8手

詰上図



持駒 なし

【作者コメント】

邪魔駒消去(27桂)。

【解説】

出題図(再掲)

協力詰 9手

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

持駒 歩2

初手28銀上(攻方19銀を28の地点に動かす)は、2手目18玉とかわされます。18の地点を受方駒で埋められれば、この受けを防げます。

しかし、初形では18の地点に、何の受方駒も利いていません。初手18歩と打っても、2手目同Xと取ってくれる受方駒がありません。

初形で受方45角に目をやると、本来なら18の地点に利いているはずです。受方45角は攻方27桂に利きを遮られています。

もし初形から攻方27桂がなくなれば、18歩 同角生 28銀上までで詰みます。攻方27桂の存在が、攻方が詰めるのを邪魔しています。攻方27桂はいわゆる邪魔駒なのです。この邪魔駒をどう消去するかが、本作を解くポイントです。

初手から18歩 27玉 28銀上 18玉 19銀 17玉と進めるのが正解です。これで初形から攻方27桂が消去された盤面に至ります。6手かけて達成されたのが攻方の駒損ですから、なんとも不思議な展開です。

7手目18歩と再び歩を打てば、8手目同角生と受方が協力できます。9手目28銀上までで詰上りです。代えて8手目同角“成”は、10手目同馬と取られて詰んでいません。

本作は邪魔駒の桂を消去する構成です。「どう邪魔なのか」が、協力詰らしい意味付けになっています。

本作の面白さを理解するために、「邪魔駒とは何か」から考えてみます。人によって用語の定義に若干の揺らぎはありますが、ここでは「自分の目的を邪魔している自駒」を「邪魔駒」と呼ぶことにします(基本的に、攻方駒に対して使う用語)。

本作では、初形から攻方27桂を取り除くと、攻方が

受方玉を早く詰められます。初形の攻方27桂は、攻方にとって確かに邪魔駒と言えます。

普通の詰将棋で見られる邪魔駒は、「邪魔な自駒があるせいで、自分が特定の手を指せない」構造になっているのがほとんどです。例として、有名な古典作品を挙げておきます。

参考図1

渡瀬莊治郎著『待宵』第8番(1866年)

詰将棋 5手

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

持駒 金銀

作意手順：

23銀 13玉 12銀成 同香 23金 まで 5手

参考図1は普通の詰将棋です。2手目13玉と指した局面で、攻方23銀が邪魔駒になっています。攻方23銀があるせいで、攻方は23金と指せません。

出題図(再掲)

協力詰 9手

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

持駒 歩2

一方、40-2 springs作では「邪魔な自駒があるせいで、“相手が”特定の手を指せない」構造になっています。初手18歩に対する2手目は、27玉の一択でした。7手目18歩に対する8手目は、27玉に加えて同角生・

同角成が指せるようになっていきます。その結果、受方は8手目に同角生と協力できるわけです。

「相手に特定の手を指させるため」の邪魔駒消去は、協力詰でしか現れない意味付けに思えるかもしれません。類似した状況が、普通の詰将棋で全くないわけではありません。打歩詰打開を目的とした邪魔駒消去の例を示します。

参考図2

詰将棋 11手

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

持駒 角歩

作意手順：

31角 22桂 ※同角成 同歩

25桂 23玉 13桂成 同玉

14歩 同角 24銀 まで 11手

※同角生も可(成生非限定)

参考図2は普通の詰将棋です。攻方23歩が邪魔駒です。攻方23歩がなければ、攻方が14歩と指す手に対して、受方が同角と指せて早く詰みます。「相手(受方)に特定の手(同角)を指させるため」の邪魔駒消去と言えるでしょう。

ただ、参考図2では「受方が同角と指せないから、攻方も14歩と打てない(打歩詰の反則)」構造になっています。結局のところ、「自分(攻方)が特定の手(14歩)を指せるようにするため」の邪魔駒消去とも言えます。

一方、40-2 springs作では、邪魔駒(攻方27桂)を消去する前後で、どちらの局面も攻方が18歩と指せます。「相手(受方)に特定の手(同角生)を指させるため」の邪魔駒消去が、純粹な形で表現されています。

このタイプの邪魔駒消去は過去の作品でも見られ、新しいわけではありません。しかし、それほど認識や分類はされてこなかったと思います。ここでは「協力誘致」(筆者の造語)と「邪魔駒消去」の複合手筋としておき

ましよう。本作はこの手筋を理想的に実現した作品と言えます。

■40-3 springs作

協力白玉詰 8手

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

持駒 銀香

【解答】

17銀 25玉 29香 27飛 26銀 16玉

17銀 同飛成 まで 8手

詰上図

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

持駒 なし

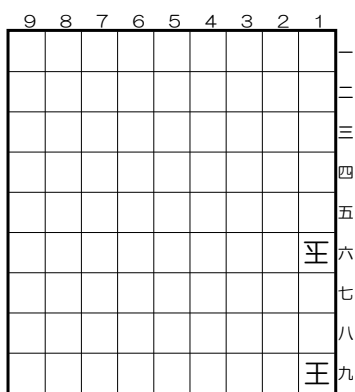
【作者コメント】

双裸玉。同一作検索 (x4cc 0.19 + 0.51) ではヒットしませんでした。もし同一作がありましたらすみません。

【解説】

出題図(再掲)

協力白玉詰 8手



持駒 銀香

協力白玉詰なので、攻方も受方も攻方王の詰みを目指して指します。攻方が受方玉に王手をかけなければならないのは、普通の詰将棋や協力詰と同じです。

盤上には攻方王・受方玉しかいない、いわゆる双裸玉の初形です。攻方王を詰めようとしても、受方玉で攻方王に直接王手をかけられません。盤上に受方駒を出現させる必要があります。

攻方は持駒の香で王手し、受方に合駒をしてもらいます。発生させた合駒を動かし、攻方王に王手をかけてもらう展開が有力です。

初手に18香と打って、17の地点に合駒を打ってほしいところです。しかし、結論から言うと、この方針ではうまくいきません。

例えば、初手18香に2手目17金と指してみます。受方17金を28の地点に動かすのを狙います。

3手目から27銀 25玉 26銀 36玉 37銀 27玉 28銀 同金と進めれば、攻方王が詰みます。しかし、詰めるのに10手かかっています。最短手数は8手なので、この手順は不正解です。

今見た手順は、攻方銀を動かすのに、手数を結構使っています。1筋で受方に合駒をしてもらうのでは、うまくいきそうにありません。

初手17銀に2手目25玉と進めるのが正解です。受方玉を一旦2筋に動かします。3手目29香と最も遠くから打ち、4手目27飛と飛を合駒します。

ここで疑問なのが3手目と4手目です。「香の打ち場所がなぜ29の地点なのか?」、そして「なぜ合駒が飛なのか?」「なぜ合駒の地点が27なのか?」と、この時点では手の意味がはっきりと分かりません。

5手目から26銀 16玉 17銀 同飛成と進めて、攻方

王が詰上りです。受方17龍が攻方19王に王手をかけています。攻方は持駒がないので、合駒で受けられません。攻方王を逃がすの也不可能です。

疑問だった3手目と4手目の意味を確認します。4手目27飛は、後に攻方19王に王手をかけることを見据えたものです。3手目29香は、攻方19王の逃げ道を封鎖するのが狙いです。

本作は双裸玉の初形から、合駒の飛が動く手順です。面白いのが攻方銀の動きで、初手で打った銀を往復させて捨てています。最終形でも無駄な駒は一切なく、どこを切り取っても気持ちのいい作品です。

「詰将棋メーカー」好作選(2025年7・8月)

占魚亭(選／稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

《ルール説明》

【協力詰(ばか詰)】

先後協力して最短手数で受方玉を詰める。

透かし詰は詰みと認められない。

【Lion(鬘)】

フェアリーチェスの Lion。

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。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

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

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Dummy(偶)】

自分では動かない駒。

[補足]

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」たり、性能変化ルールで性能変化の対象となることはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枡に打つことができる(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【NightRider(夜)】

フェアリーチェスの NightRider。

Knight の利きの方向に連続飛びができる。

【Moose(麋)】

フェアリーチェスの Moose(麋)。

Grasshopper の変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 45° 曲がった場所に着地する。

■No.357 若林

協力詰 9手

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

攻方持駒 歩
受方持駒 なし
※𧰨:Lion
(2025.07.08)

■No.358 尾形

安南詰 9手

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

持駒 なし
(2025.07.09)

■No.359 上谷

禁欲協力詰 7手

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

持駒 金
(2025.08.03)

■No.360 xzg17

協力白玉詰 108手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

夜					夜				一
									二
蝨									三
					歩				四
				割					五
	科		歩						六
					継				七
	と								八
王									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※偶: Dummy王

夜: Nightrider

麋: Moose

(2025.08.20)

今回は 2025 年7～8月に発表された9作(7月:6作／8月:3作)の中から選びました。

※コメント: ★＝占魚亭／●＝駒井／▲＝springs

■No.357(若林／協力詰9手)

<手順>

- 1) 36 歩 17 玉 27 蝨 18 玉 54 蝨 28 玉 64 蝨
17 玉 37 蝨 迄9手
- 2) 37 歩 18 玉 27 蝨 17 玉 57 蝨 26 玉 35 蝨
16 玉 36 歩 迄9手

▲「37 歩、26 玉」もしくは「36 歩、28 玉」と進めた場合と比較すれば、どちらの解も冒頭の6手にはLionの位置を調整する意図がある。どちらの解も打った歩が活きる詰上りになっている。素晴らしい2解。

■No.358(尾形／安南詰9手)

<手順>

- 35 飛 23 玉 14 角 24 玉 13 桂成 同玉 15 飛 23 玉
25 飛 迄9手

▲2手目23玉の局面で25桂が邪魔。3筋の変則バッテリーを1筋へ対称移動し、25桂を実質的に原形消去する。玉が利きを取り戻した直後の13桂成の鋭さに痺れる。

■No.359(上谷／禁欲協力詰9手)

<手順>

- 29 金 同龍 17 飛 18 龍 同飛 29 玉 19 飛打
迄7手

●持駒の金がなければ、初手17飛から詰む。普通の詰将棋で邪魔駒と言え、基本的に盤上の駒に対して生じ得る。本作は持駒が邪魔駒になる特殊なパターン。禁

欲ルールによる指し手の制限で成立している。持駒が邪魔駒になる例は、WFP 第 171 号『今月の手筋』でも示されている（再録：<https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html>）。併せて読んでみると、本作の理解が深まると思う。

▲やさしい持駒消去。

■No.360(xzg17／協力白玉詰 108 手)

<手順>

67 夜 同麁 17 夜 36 夜 同夜 同麁 79 夜
67 夜 同夜 同飛成 97 夜 76 夜 同夜 同龍
93 夜 74 夜 同夜 同龍 71 夜 63 夜 同夜 同龍 31
夜 43 夜 同夜 同龍 13 夜 34 夜 同夜 同龍 31 夜
43 夜 同夜 同麁 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 93 夜 74 夜 同夜 同麁 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 79 夜 67 夜 同夜 同麁 93
夜 74 夜 同夜 同龍 71 夜 63 夜 同夜 同龍 31 夜
43 夜 同夜 同龍 13 夜 34 夜 同夜 同龍 39 夜 同
龍 迄 108 手

★受方飛(龍)と受方 Moose の位置調整。時計回りと反時計回りになっている所に面白味。

●最終手から攻方が 89 とと指しても、攻方王に Moose で王手がかかる。要は龍と Moose の位置調整だが、二枚が連携して動くのが面白い。55 の地点を中心に龍が時計回り、Moose が反時計回りになっている。龍と Moose の位置がかみ合わないといけないため、一回転以上して元の位置に戻ってくるのが更に面白い。龍と Moose は互いに回転を制御し合っているのが実に巧い仕組み。跳躍台がないと動けない Moose の性質を、実に巧く活かしている。

▲Moose が龍を飛び越えたら、龍が再度跳躍台になるためにぐるっと回ってくる。手順を並べると、Moose が大縄を飛び越えているみたい。

次回は 2025 年 11 月(対象は 2025 年 9～10 月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

「詰将棋メーカー」で発表されたフェアリーを解図・鑑賞し、気に入った作品のコメントを占魚亭まで送ってください。

宛先：[sengyotei■gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com)（■を@に）

今月の手筋（解答）

解答

15飛 14香 13歩 24香 まで 4手

「カゲリ」は申無三郎氏が提唱した用語で「A打、B合、C打」として、玉が不動のままBをフリーにする手筋。3手がすべて「打」であることや、フリーになった合駒の移動先が利き筋上かどうか問わない点で、シフマンやベレという用語と用法が異なる。通常のカゲリは「A打、B合、C打、D合（または同D）」のように第二の遮蔽駒が必要だが、性能変化ルール（本例）やフェアリー駒を使うと第二の遮蔽駒が不要な場合がある。また、Bを合駒ではなく「埋駒」に一般化する応用も考えられる。

適用分野

一般

関連項目 シフマン

=====

来年の詰将棋全国大会の前日にフェアリー全国大会を開催しようと泉夫妻が画策していますね。実現するといいなあ。

で、このフェアリー全国大会に先駆けるものとしては、フェアリー祭があると思います。

第1回のフェアリー祭は1982年8月21日に茅ヶ崎市の丸尾学邸で開催されたことがカピタン第30号に掲載されています。19名の参加者の一部は夜を徹した模様です。

第2回ははっきりしないのですが、浦和市の服部敦邸で開催された可能性があります。

第3回は1987年3月21～22日に岡谷市の小林看空邸で開催されたことになっています。詰パラ1987年6月号のフェアリーランド（当時の担当は小林看空さん）にそういう記事があります。参加者は神無一族の4名だけで、フェアリー祭だったことはこの記事で知ったくらいなので、第1回とはだいぶ事情が違いますね。

以後、神無一族で何度か集まっていますが、「一族の会合」とか「一族の例会」とか「一族の合宿」とか言っていました。他でも「フェアリー祭」が開かれたとは聞いたことはないので、フェアリー祭はおそらく第3回で中断していることになるのだと思います。だからどうこうという話ではないのですが、来年1月の詰四会で第4回フェアリー祭ですかね。

=====

WFPの先月号で妄想していたフェアリー詰将棋合同作品集作成計画ですが、一族以外からも参加希望がありましたので、実行に移します。

参加者は引き続き募集していますので、興味のある方は神無太郎（sgr03057@nifty.com）までご連絡ください。

- ・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」

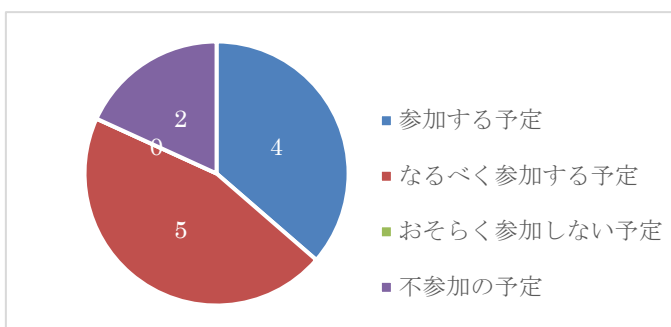
2026 年 7 月に大阪で開催予定の詰将棋全国大会。その前日（午後）にフェアリー全国大会を前夜祭として開催したいと考えています。

前回のアンケートで 11 名の方に回答をいただきました。引き続き回答募集中ですので、まだの方はぜひ下記よりご回答ください。

<https://forms.gle/TZ4tTsRiDxpSY53e8>

はじめに、アンケートの結果から発表します。

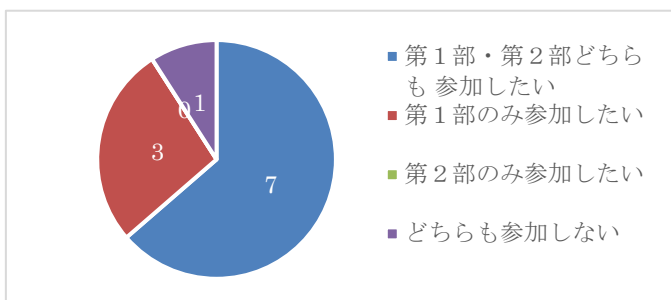
Q 1 . 2026 年詰将棋全国大会に現時点で参加を予定していますか？（開催地は大阪予定）



単位：人

Q 2 . フェアリー全国大会が開催されるならば現時点で参加したいですか？

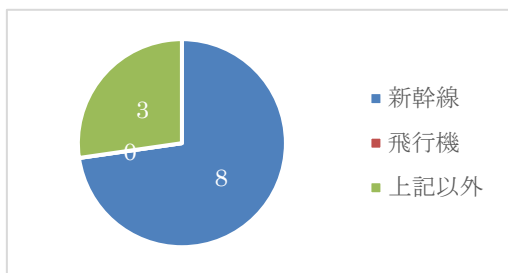
（第 1 部：会合 第 2 部：食事会及び懇親会）



単位：人

★多くの方（我々含めて 12 名）が参加を希望されていて嬉しい限りです。中には「全国大会は不参加の予定だが、第 1 部には参加したい」という回答をされている方がいらっしゃいました。

Q 3 . 前問で①～③と答えた方に質問です。参加する場合の交通手段を教えてください。



単位：人

★現時点では、ほとんどの方が新幹線で来られるようです。新幹線でのアクセスが良く、全国大会の会場も近い場所を確保したいです。

Q 4. フェアリー全国大会第 1 部（会合）でやりたいことがあれば記載お願いいたします。

- ・ **FairyTopix** 表彰式、**fmza** の攻略実演（絨毯爆撃の効率的なやり方など個人的には興味あり）、詰将棋の作り方・解き方（自分はこちらやってます...には相当興味がある）講座、アトラクション（易しい協力詰などの解答競争など）、生「夫婦で将棋チャンネル」で何か名作解説、など手作りでよいと思う。お手伝いできることがあればやりますよ。
- ・ あらかじめ課題作を募集して、作者が解説やアピールをして、人気投票する。通常の全国大会の握り詰のようなイメージ。

★たくさんのご意見をありがとうございます。またアンケートとしてみなさんのお声を伺おうと思います。また、お手伝いの申し出までしていただきありがたい限りです。

- ・『諸相（仮題）』販売

★特段、物販コーナーを設ける予定はありません。各々自由に販売していただく形になるかと思います。第 1 部の序盤に一人一言の時間を設ける予定ですので、そちらで宣伝していただければと思います。

- ・ 企画の内容については基本的にお任せいたします。個人的には、普段あまり直接お会いする機会のない方々との交流の機会が持てるだけで十分満足と考えています。
- ・ 今のところ特別なことは考えていません。普段、**WFP** 誌や詰パラでお名前だけ存じ上げている方々と会って話せばそれで充分だと思っています。

★我々も一番の目的はそれだと思っておりますので、なるべく交流が多くなるようにしたいところです。

- ・ 特にないですが、まずは参加できるように努めた

いです。

★よろしく願いいたします。

・運営が大変と思いますが、個人では浮かばず申し訳ありません。

★大丈夫です。また、思いついたときにはご意見お願いいたします。

Q 5. フェアリー全国大会第2部（食事会及び懇親会）でやりたいことがあれば記載お願いいたします。

・こっちは参加者が勝手に懇親（混信、渾身）で良いのでは。

★私もそう思います（笑）。

・フリーコメントがないのでここに。大阪だと腰が重いです（東京在住）

★各地域の方がいらっしゃるので、今回は大阪で勘弁願います。次回は今回来られなかった方が来やすい場所など考えられるといいですね（まず、今回が開催できるかどうかはともかく...）

・『諸相（仮題）』販売

★第2部での物販も自由にやっていただく形になるかと思います。

・特にありません。寡黙なので気を使わせながら参加しています。

★皆が気を遣ってしまって、逆に笑いが込み上げてくるような会合にしましょう。

以上が前回のアンケート結果です。今回は、前回の回答を踏まえてフェアリー全国大会の開催イメージを作ってみました。あくまでイメージですので、いろいろと変更する箇所はあると思いますがご意見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）

※詰将棋全国大会の前日を予定

参加人数：10～15 名程度

第 1 部：会合

場所：大阪都市部周辺の貸会議室

会費：2000 円～3000 円

13:00～ 会場準備

13:30～ 開会及び表彰式

14:00～ 一人一言

14:20～ 懇親及び休憩

15:00～ 課題作解説

（生・夫婦 DE 将棋チャンネル）

15:40～ 投票及び休憩

16:00～ 課題作表彰

16:10～ 変則ビンゴ

16:40～ 写真撮影

17:00 撤収

第 2 部：食事会及び懇親会

場所：大阪都市部周辺の居酒屋

（貸し切りの予定はなし）

時間：17:30～20:00

会費：4000 円～5000 円

ご質問やご意見がある方は以下の宛先までご連絡ください。特にどなたからも意見がなかった場合は、おおよそ上記の予定で進めたいと思います。よろしくお願いいたします。

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10日(金)

推理将棋第 190 回出題

推理将棋 3 題

解答宛先：TETSU (omochabako@nifty.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

Fairy of the Forest #83

協力詰 (合駒動かし) 9 題

解答宛先：酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

第 30 回フェアリー入門

マドラシ作品 1 1 題

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025年11月15日(土)

第 175 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10月15日(水)

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176回 WFP 作品展

投稿先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

随時受付

フェアリー版くるくる作品展

やさしい趣向作のフェアリー作品

投稿先：WFP 編集部 (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

WFP 編集部にて投稿・解答を募集しているコーナーの一覧は下記をご覧ください。

<https://tsume-springs.com/>

web-fairy-paradise/intro.php

あとがき

ようやく夏の暑さも落ち着いてきたでしょうか。
先日、いつも行くスーパーで秋刀魚が並んでいるのを見かけましたが、思ったよりも値が張っていてスルーしてしまいました。財布と相談しながら、今年も秋の味覚を楽しみにしています。

springs



Web Fairy Paradise

第207号 (2025年9月号)

非売品

令和七年九月廿日発行

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