Web Fairy Paradise

第208号

今月のフェアリー詰将棋

- 第 175 回 WFP 作品展(再掲) 神無七郎
- 第 176 回 WFP 作品展 神無七郎
- 推理将棋第 191 回 Pontamon
- フェアリー版くるくる作品展16 springs

結果発表

- 第 174 回 WFP 作品展 神無七郎
- 推理将棋第 189 回 Pontamon
- Fairy of the Forest #83 酒井博久
- 上田吉一氏　個展5 伊藤正
- 協力詰・協力自玉詰解付き #41 駒井めい
- 第 30 回フェアリー入門(マドラシ) springs
- フェアリー版くるくる作品展15 springs

読み物

- 今月の手筋(迂回選択) 神無七郎
- Isardam 超入門 springs

上記の目次はリンクになっています

2025/10

改訂：2025/10/22 03:00

はじめに

springs

近況

最近『Pokémon LEGENDS Z-A』を購入しました。ポケモンの過去作（2013 年発売の『X・Y』）で登場した街を舞台にした新しい物語です。

始めたばかりですが、個人的に好きなポケモンを早速仲間にできて、すでに満足度が高いです。キャラクターも魅力的で、会話を飽きずに読み進められます。細部まで丁寧に作り込まれている印象ですね。大事な戦闘シーンの BGM もとても良いです。

唯一の問題は、恐ろしく時間泥棒であること。一度始めると、なかなかやめどきを見つけられません。ほどほどに楽しむよう心がけたいところです。

ここ最近は作品の発表があまりできていませんでした。種々の原稿に追われていたこともありますが、ある作品（WFP176-7）の余詰検討に多くの時間を費やしていたのが大きな要因でした。今月号で無事発表となり、ようやく他の創作にも時間を割けそうで、少し気が楽になりました。推理将棋や将棋プルーフゲームも考えてみたいと思っています。

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、今月もお休みとさせていただきます。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175回WFP作品展(再掲) 及び 第176回WFP作品展　担当：神無七郎

詰将棋コンピュータの機械検討

詰将棋コンピュータがコンピュータで検討できるようになりました。

神無次郎氏は fmza の改良や派生プログラムの開発に精力的に取り組んでいますが、今回は盤の大きさ・扱える駒数・手数の拡張に着手し、遂に soga 氏の「詰将棋コンピュータ」の機械検討に成功しました。

soga 氏が最初に「詰将棋コンピュータ」を発表したのは 2014 年 4 月。第 62 回 WFP 作品展特別出題（WFP70 号）でした。このとき発表されたのは「詰将棋コンピュータ・ミニチュア版」であり、「２倍を計算する詰将棋」（**WFP62-sp1**）と、「２乗を計算する詰将棋」（**WFP62-sp2**）の２つでした。「ミニチュア版」と言っても **WFP62-sp1** は 15×15 盤、**WFP62-sp2** は 57×23 盤を使用しており、当時は部分検討はともかく、全体の検討は不可能でした。

その後 soga 氏は“ミニチュア版”の注釈が不要な“完全版”を 2014 年 8 月 WFP74 号に発表しています。チューリング完全な詰将棋を実現したというだけでも画期的ですが、それを 128×44 盤という小さい盤で実現したことにも驚かされました。駒台の大きさが無限大なら盤は小さくて済むのです。とはいえ、これも当時のプログラムで検討できない巨大盤であることに変わりありませんでした。

今回、神無次郎氏が開発したプログラム（名称はもちろん soga.exe）は、その３つすべてについて検討を行うことができます。実際に検討した結果を紹介しましょう。

「２倍を計算する詰将棋」（**WFP62-sp1**）
⇒WFP72 号掲載の修正図で完全性を確認

「２乗を計算する詰将棋」（**WFP62-sp2**）
⇒WFP72 号掲載の修正図で完全性を確認

「詰将棋コンピュータ」（**WFP74 号**）
⇒WFP114 号『「詰将棋コンピュータ」を検証する（Ｉ）』（神無太郎）で指摘された誤記・非限定を修正した図で完全性を確認

soga.exe は soga 氏の作品だけでなく、その応用作品２作（いずれも作者は神無太郎氏）を検討することができます。結果は以下の通り。

「素数判定器」（**WFP100-1**）57×31 盤
⇒完全性を確認

「角谷予想」（**WFP122 号**）29×38 盤
⇒早詰

残念ながら「角谷予想」の詰将棋には早詰がありましたが、修正すべき箇所が明らかになったので、修正図も近々発表されることでしょう。

上で挙げた５つの詰将棋は持駒の数によって手数や挙動が変わります。従って「完全性を確認」は、厳密には「いくつかの例を試して予想通りの結果を得た」という意味になります。取り扱える駒数や手数には上限がありますし、任意の持駒について完全であると証明されたわけではありません。しかし「完全性を確認」とした４つの作品を“完全作”とみなしても、問題はないと筆者は確信しています。

せっかくなので、「詰将棋コンピュータ」の検証作業の例をいくつか紹介しましょう。

「詰将棋コンピュータ」は持駒に「歩Ａ」と「歩Ｂ」という２種類の歩を与えることになっています。「KR2」という仮想的なプログラミング言語で書いたプログラムを自然数に直して「歩Ｂ」に、そのプログラムに与えるデータを「歩Ａ」に設定します。

最初は最も簡単なプログラムでの検証例です。以下のような KR2 プログラムを考えましょう。

```
0: H
1: I (0)
```

これは歩Ａと歩Ｃを各々1 枚増やして終了する KR2 プログラムです。(「詰将棋コンピュータ」の内部では歩Ａ・歩Ｂの他に歩Ｃ～歩Ｇという計７種類の歩を使います)。

このプログラムを自然数に直す方法の説明は省略します（WFP74 号の「詰将棋コンピュータの補足」をお読みください）が、結果は「1」となります。

「持駒：Ａ2Ｂ」と設定し、soga.exe で検討したところ「持駒：Ａ3ＢＣＦ」で終了。1553 手で唯一解となりました。ちゃんと歩Ａ・歩Ｃが 1 枚ずつ増えていますね。

これは最初にプログラムを書いて、それに相当する歩Ｂの枚数を算出し、実際の計算結果を確かめるというアプローチでした。

では、逆に歩Ｂの枚数を適当に決めたらどうなるでしょうか？　その場合、大抵は意味のあるプログラムになりません。例えば歩Ｂの枚数を 100 枚に設定したとしましょう。これは以下のプログラムに相当します。

```
0: H
1: D_C (0, 1)
2: I (0)
3: D_C (0, 1)
4: D_C (0, 1)
5: I (1)
6: D_A (1, 2)
```

命令 1 は歩Ｃが 1 枚以上なら歩Ｃを 1 枚減らして命令 0 に行って停止し、歩Ｃが 0 枚なら命令 1 に戻るという意味になります。最初に与える歩Ｃは 0 枚ですから、プログラムは命令 1 をひたすら実行する無限ループになり、2 番目以降の命令は無視されます。そして soga.exe でこれを検討すると、千日手が検出され、不詰扱いされることが予想されます。

実際に「持駒：Ａ2Ｂ100」で実行したところ、結果は不詰。最大到達深度は 53709 手でした。

一般に歩Ｂの枚数が偶数の場合、対応する KR2 プログラムの最初の命令は「1: D_C (0, 1)」になるので、無限ループになってしまいます。

では歩Ｂの枚数が奇数なら良いのかと言うと、そうではありません。例えば歩Ｂを 179 枚にすると、以下のプログラムになります。

```
0: H
1: I (1)
```

命令 1 は歩Ａと歩Ｃを 1 枚増やし、その後で命令 1 に戻る無限ループです。しかも持駒が増えているため千日手も検出されません。

こんな場合のため soga.exe には玉が特定のマスに入った時に持駒の状態をモニタリングする機能があります。

soga 氏の「詰将棋コンピュータ」は収束に入れるかどうかの判断を玉が 5 筋 40 段目に居る時点で行って、詰むなら 6 筋 41 段目、まだ詰まないなら 4 筋 41 段目に進みます。これを踏まえ、4 筋 41 段目をモニタ位置としました。結果は以下の通りです。

255492 手目（持駒：Ａ3Ｂ179ＣＤＦ）
461228 手目（持駒：Ａ4Ｂ179Ｃ2ＤＦ）

599999 手で手数上限に達したため、ここで検討は打ち切りになりましたが、約 20 万手ごとに歩Ａと歩Ｃが 1 枚ずつ増えており、KR2 プログラムを「詰将棋コンピュータ」が忠実に実行していると推測されます。

「詰将棋コンピュータ」で WFP74 号 P.52 のサンプルプログラムを実行した場合、歩Ａを 1 枚減らし、歩Ｃを 1 枚増やすだけで約一兆手掛かると見積もられています。soga.exe の最新版はこの原稿を書いていた時点より上限手数や駒数が拡張されているので、もう少し手数の掛かるプログラムも実行できます。一兆手は無理としても、今回紹介した 3 例より手数の掛かるプログラムを使って検証作業を行う予定です。

なお soga.exe は「詰将棋コンピュータ」の検証を目標に開発されたプログラムであり、fmza から引き継がれた機能も結構あります。

もし「9×9 盤では狭すぎて実現できない」という構想をお持ちの方は筆者にご連絡ください。fmza で既にサポートされているルール・駒・条件ならば、soga.exe にも導入して貰える可能性があるかもしれません。

さて、今回は第 175 回の再出題分と第 176 回の新規出題分です。第 176 回には 1 万手越えの超長編が登場。どんな仕組みでそんな長手数が生み出されるのか、解いて確かめてください。作者の ikuram78 氏からは短編の投稿もありましたが、投稿作品数の関係で次回以降の出題とさせていただきました。もちろん、超長編以外にも注目すべき作品がたくさんあるので、どうかお見逃しなく。

〔第 175 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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。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テイルメイト。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」（https://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テ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。

〔第 176 回作品展各題への補足説明〕

第 176 回の出題は全 10 題（複数解やツインがあるため実質 12 題）。今回登場する作者は、駒井めい氏、上谷直希氏、たくぼん氏、ikuram78 氏、神無太郎氏、金子清志氏、springs 氏、さんじろう氏、上田吉一氏、占魚亭氏の 10 名です。

今回の目玉は ikuram78 氏の１万手越えの超長編です。ルール名や使用駒を見ると難しく見えるかもしれませんが、仕組みは明快なので、敬遠せずにチャレンジしてください。もちろん超長編以外でも注目すべき作が目白押しなので、どうかお見逃しのないように。

176-1 は駒井めい氏の All-in-Shogi 最善詰。攻方玉が Rook-Grasshopper の性能なので、かなり詰ましやすいはずです。この性質を上手く利用しましょう。なお「最善」指定は迂回手順の防止が目的なので、「最善自玉詰」を単なる「自玉詰」とみなして解いても構いません。

176-2 は上谷直希氏の禁欲最善詰。「禁欲」は駒を取るしかない場合は駒を取れますが、取らずに済めば取らない手を優先して選択しなければいけません。この性質を上手に利用した妙防を堪能してください。

176-3 は、たくぼん氏の禁欲協力自玉詰。「67 と」を呼び寄せて攻方玉を詰めるのは自明ですが、「禁欲」のせいで簡単には「と金」を呼び出すことができません。規則的な繰り返し手順は出てこないと思って解いてください。

176-4 は ikuram78 氏の超大作。手数が長いので、解答は（手順を再現可能な範囲で）略記してください。

本局を解くに当たっては次の３点に留意してください。

(1) アンチキルケでのフェアリー駒の挙動
(2) 「蓄」という特殊な駒の役割
(3) アンチキルケ Isardam に関する注意事項

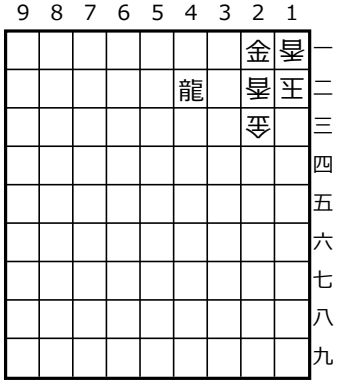
まず(1)ですが、本局のフェアリー駒（参・城・蓄）は駒を取ってもどこにも移動しません。普通に駒を取ってそれで終わりです。これは「フェアリー駒は実戦に登場しない駒なので、戻るべき実戦初形の位置もない」という考え方に基づきます。本作品展では今後これをキルケ及びアンチキルケでのフェアリー駒の挙動のデフォルト解釈とし、指定がなければ通常の駒取りの処理が行われるものとします。逆にキルケやアンチキルケで特定位置に戻る場合は、その戻り方を出題時に明示するものとします。

次に(2)です。本局では「蓄」という非対称な利きを持つ特殊な駒が使われています。これは「左に２マス分」か「左に２マス・後ろに８マス分」の場所に動く性能を持ちます。これは余詰防止のために与えられた性能であり、解図時は偶（動かない駒）と同一視して構いません。

最後に(3)です。「アンチキルケ Isardam」は文字通り「アンチキルケ」と「Isardam」を組み合わせたものです。各条件の適用はアンチキルケ→Isardam の順に行われます。次の例をご覧ください。

〔例１〕アンチキルケが先で Isardam が後

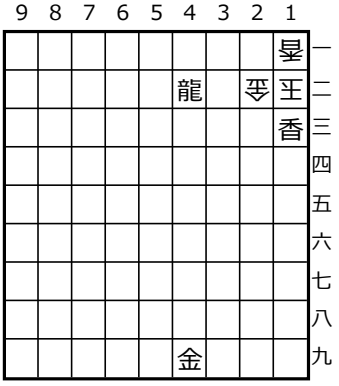
アンチキルケ Isardam協力詰 3手



持駒 なし

22 金/49 金 22 金 13 香 まで 3 手

(詰上り)



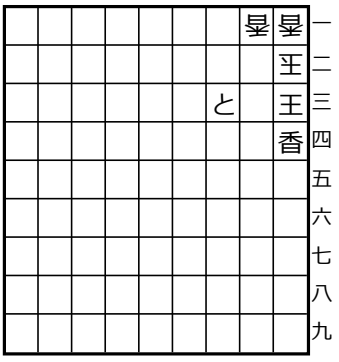
持駒 なし

初手 22 金が Isardam の規定に抵触しそうに見えますが、最初に作用するのはアンチキルケなので、金は 49 に去り 23 金と接触しません。最終手 13 香に同玉とするのは、アンチキルケの働きで玉が 51 に戻り 42 龍で取られるため不可。21 玉や 23 玉は 11 香が 13 香の利きに入るため Isardam の禁則に抵触します。

本局では気にする必要はありませんが、玉同士が接触している場合は、さらに奇妙なことが起こります。

〔例２〕川中島問題

アンチキルケ Isardam詰 1手



持駒 金

59 金 まで 1 手

玉同士が接触する Isardam の「川中島問題」はアンチキルケ Isardam でも起こりますし、アンチキルケの効果により王手の有効／無効が切り替わるので要注意です。例２は互いの玉が王手を掛け合っているように見えますが、攻方手番で「12 王/59 王」としたり、受方手番で「13 玉/51 玉」とすると、どちらも１筋の香の利きが衝突し、Isardam の禁則に抵触します。上図は攻方手番であり、初手 59 金によって攻方玉の戻り

位置を埋めてしまえば、「12 王」が単なる玉取りになるので Isardam の禁則に抵触しません。このルールでは戻り位置を埋める「委託王手」に、くれぐれもご注意ください。

これらを踏まえ改めて **176-4** の図をご覧ください。初形で Three-Leaper（参）が王手を掛けているように見えますね。でも「99 参」と玉を取ると 89 城が 39 城の利きに入る Isardam の反則になってしまいます（途中の○は単に着手できないマスなので無視されます)。79 参の王手を有効化するには 79 金を動かすか、49 に蓄を打つしかありません。また、盤上にある駒でアンチキルケの効果が適用されるのは 22 馬だけです。15 王は不滅駒で王手されたとき、取り返すしか受けがなければ（実際は取れないので）「詰」となります。以上の注意事項を踏まえ、まずは駒を動かしてみてください。「案ずるより産むが易し」という言葉が本局の解図にも当てはまると思います。

176-5 は神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰・双裸玉のシリーズ作。今回はキルケやアンチキルケ等の条件はありません。攻方持駒がないので、受先の初手を利用して攻方玉による王手が可能な状態にしないといけませんが、何を打てば良いでしょう？　難問なので以下のヒントを活用してください。

ヒント：　攻方玉の最終位置は 33。性能は角。

176-6 は金子清志氏の最悪自玉詰。2 解あるので、なるべく両方の解を答えてください。どちらか片方の解が見つかれば、もう一つの解も見つけやすいと思います。

176-7 は springs 氏のステイルメイト作品。「協力ステイルメイト」なので受方をステイルメイトにします。「非王手可」なので盤上の駒を順に消していけば良いはずですが、Andernach がその邪魔をしています。例えば初手で馬を取ると飛が受方の駒になるため、ステイルメイトの達成は不可能です。どうすれば駒を消せるのでしょうか？

176-8 は、さんじろう氏によるネコネコ作品。受先で紛れが多いので難解だと思います。自分の手に余ると思ったら迷わず以下のヒントを活用してください。

ヒント：　双方の玉は不動

176-9 は上田吉一氏の長編趣向作。詰上りの想定はしやすいと思いますが、その実現を阻む 2 枚の駒をどう処理するかが問題です。

176-10 は占魚亭氏による珍しいルールの作品。安南の変種の一つ「安東西」です。これは横にある味方の駒の性能を写すルールで、本作品展では第 56 回（WFP63 号）以来の登場となります。安南系のルールなので、氏にしては易しい作品だと思います。ツイン（組局）形式での出題ですが、双方の関連などは気にせず解いてください。

解答要項

第 175 回分解答締切：2025 年 11 月 15 日（土）
第 176 回分解答締切：2025 年 12 月 15 日（月）
宛先：k7ro.ts@gmail.com（メールの件名に「解答」の語句を入れてください。）
解答メールが届かない場合は掲示板（http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html）やブログ（http://k7ro.sblo.jp/）でお知らせください。

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載しますが、投稿作が一回の出題数（12 題）を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。
宛先は解答と同じ **k7ro.ts@gmail.com** へ。
メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

WFP 作品展：年末年始の予定

来年 1 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展 12 月号の新規出題と来年 1 月号の結果稿はお休みさせていただきます。
今後の予定は以下のようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	11 月	12 月	1 月	2 月
第 176 回	再掲	結果		
第 177 回	出題	再掲	再掲	結果
第 178 回			出題	再掲
第 179 回				出題

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料があるので、それも参考にしてください。

【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」

【最善】
攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべく目的の達成を妨げるよう応じる。
（補足）
・いわゆる普通の詰将棋から枝葉（無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則）を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数の余詰は不問。

【非王手可】
攻方に王手の義務がない。
（王手をしても良い）

【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。
（補足）
・特に指定がない場合は詰める対象は受方玉。攻方玉を詰める場合は自玉詰とする。
・「詰将棋」短縮形としての「詰」との混同に注意（その場合は「ルール名＋詰」となる）

【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）

【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）

【打歩】
打歩詰以外の詰手を失敗とする。（単純打歩）。

【協力】
先後協力して最短手数で目的を達成する。
（補足）
・目的が受方玉を詰める場合は「協力詰」（通称「ばか詰」）と表記される。目的が変わる場合は「詰」の部分が、その目的に応じて変わる。

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

【ステイルメイト】
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。
（補足）
・「協力自玉ステイルメイト」の形で出題される場合が多い。
・単玉の自玉ステイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。

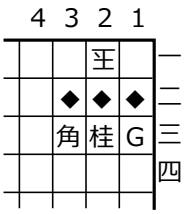
・受方がステイルメイトの対象の場合、最終手（ステイルメイトを達成できるとき）のみ攻方は王手をしなくて良い。

【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

【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）

【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）

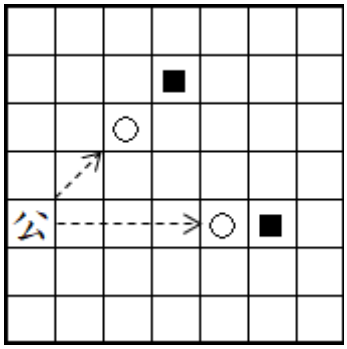
特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

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）

【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。

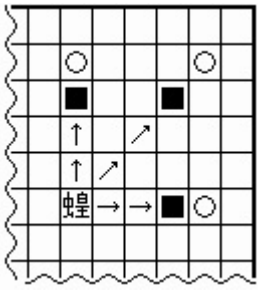


（■は何らかの駒。
○が公の利き）

【Locust】（蝗）

フェアリーチェスのLocust（蝗）。

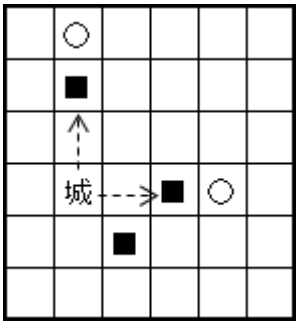
Queenの利きの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



（○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。

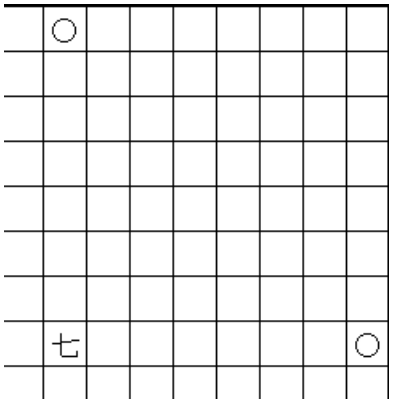


（■は何らかの駒。
○が城の利き）

【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

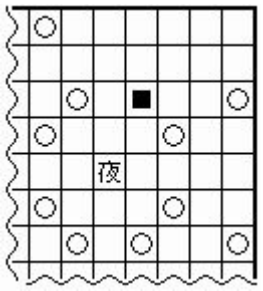
5)駒取り後に移動が発生する駒や条件と組み合わせると、必ずしも位置交換にならない（例：Locust 系の駒や中将棋の獅子、Take&Make）

→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）

【Nightrider】（夜）

フェアリーチェスの Nightrider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



（○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。）

【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

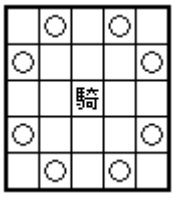
・Imitator がホッパー系の駒を模倣するときは跳躍も模倣できなければならない

・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」

【Knight】（騎）

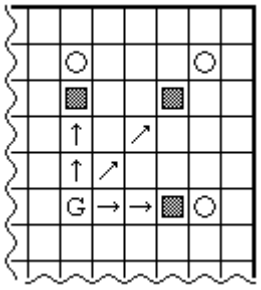
チェスの Knight。八方桂。



（○が騎の利き）

【Grasshopper】（Ｇ）

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



（○が G の利き）

（補足）

・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。

・パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。

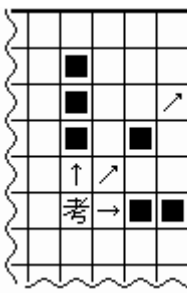
・成ることはできない。

・２つ以上の駒は飛び越せない。

【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。）

【中立駒】（「 」あるいは「n 駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横に n を付加して表記。

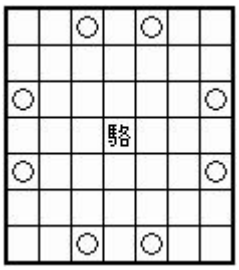
取り方や動かし方は以下の細則に従う

1)中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる（利きが非対称な駒の場合に要注意）

2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。
相手側の駒や、中立駒は取れる。
5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。<u>手番を問わず</u>、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<u>自玉への王手は反則</u>。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。

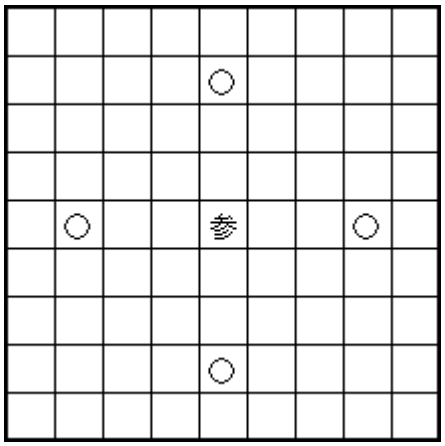
→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

【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）

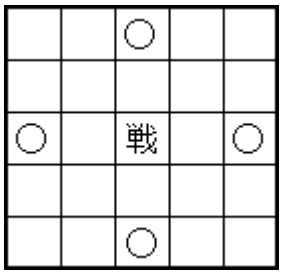
【03 跳、Three-Leaper】（参）
(3,0)-leaper。
縦横３マス跳んだ位置に利く駒。



（○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。



（○が戦の利き）

【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。

【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。

【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

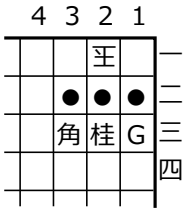
→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 Isardam 編 1」（https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422）

【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)。

【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。
跳び越すことは可能。



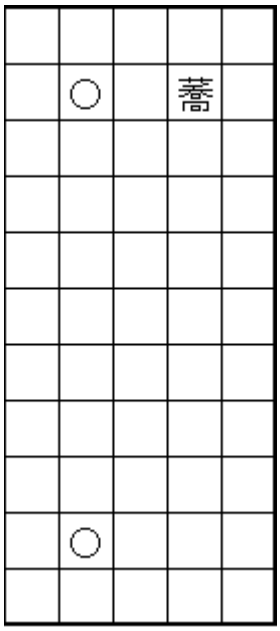
例えば左図で、
11Gや31Gは不可。
22角や11角は不可。
11桂成や31桂成は可。

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。

【蕃】

左に2、または左に2・後ろに8進んだ地点へ移動することができる駒。



(○が蕃の利き)

【受先】

受方から指し始める。

【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。

【n解】

解が複数あり、指定されたn個の解を求める出題形式。

【Andernach】

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

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

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

【安東西】

味方の駒が横にいると、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。

(補足)
・行き所のない駒の禁則は適用されない。

<第 175 回>解答締切:2025 年 11 月 15 日(土)

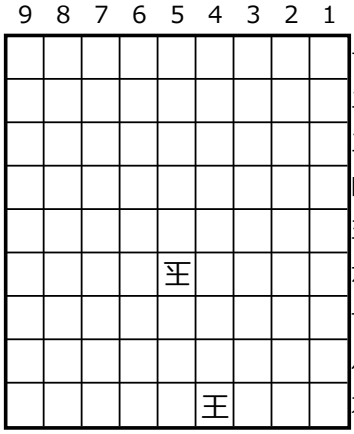
■ 175-1　駒井めい氏作

All-in-Shogi非王手可最善詰 7手

攻方持駒 なし
受方持駒 桂2

■ 175-2　神無太郎氏作

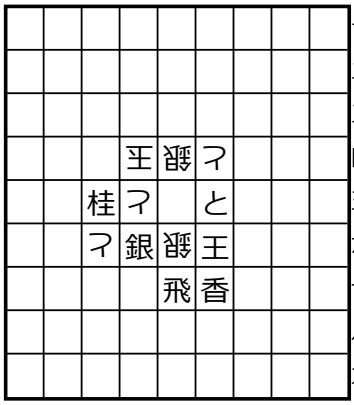
点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 16手



持駒 桂

■ 175-3　三角淳氏作

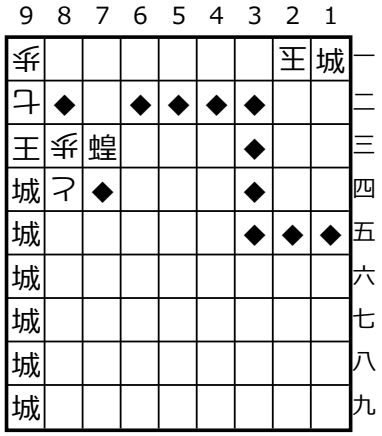
協力自玉ステイルメイト 14手



持駒 銀桂

■ 175-4　さつき氏作

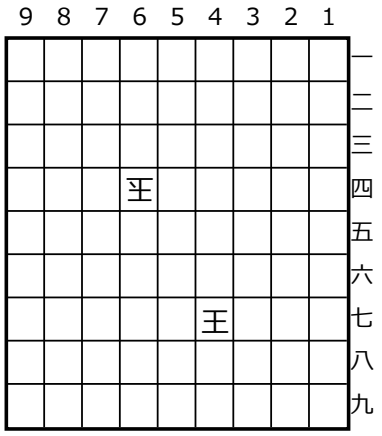
協力自玉詰 300手



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

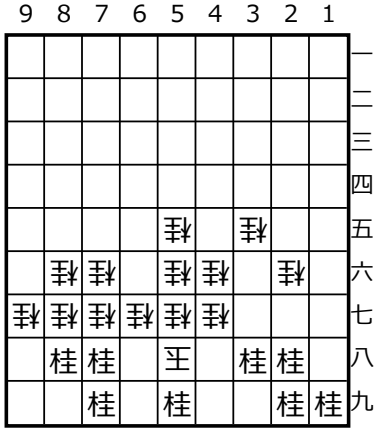
ネコネコ協力自玉詰 6手



持駒 香

■ 175-6　たくぼん氏作

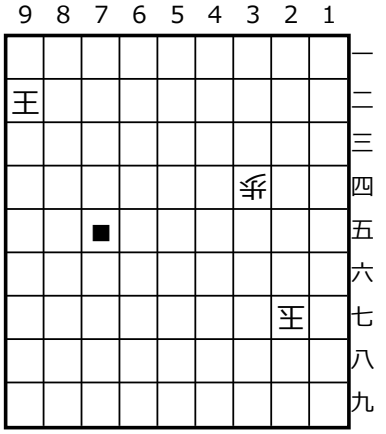
PWC協力詰 83手



持駒 金

■ 175-7　占魚亭氏作

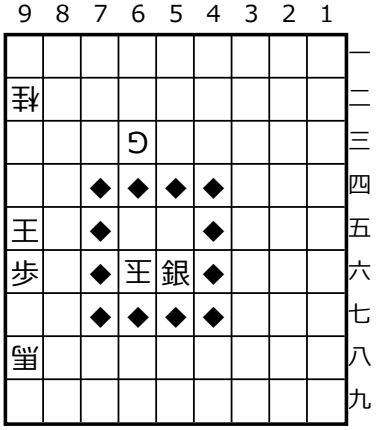
協力自玉ステイルメイト 6手



持駒 夜
※■:Imitator
　夜:Nightrider

■ 175-8　上田吉一氏作「真珠の小箱」

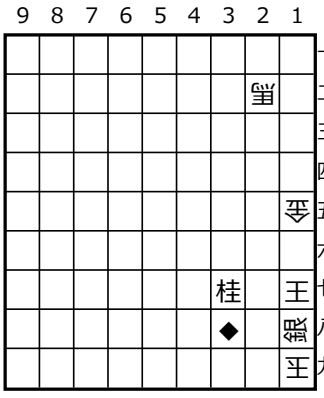
協力自玉詰 212手



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



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

協力自玉詰 50手

攻方持駒 桂
受方持駒 なし
※参:Threeleaper
　駱:Camel、夜:Nightrider

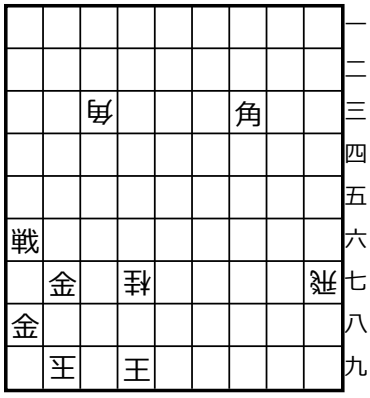
■ 175-11　上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 136手

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

協力自玉詰 68手

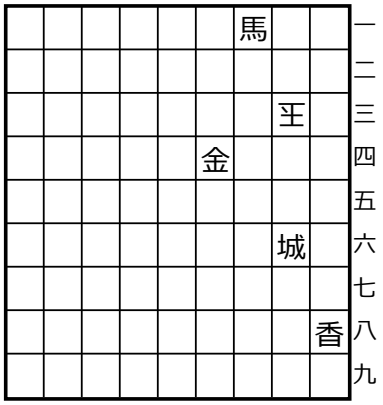


攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※戦:Dabbaba
　金,桂:不滅駒

<第 176 回>解答締切:2025 年 12 月 15 日(月)

■ 176-1　駒井めい氏作

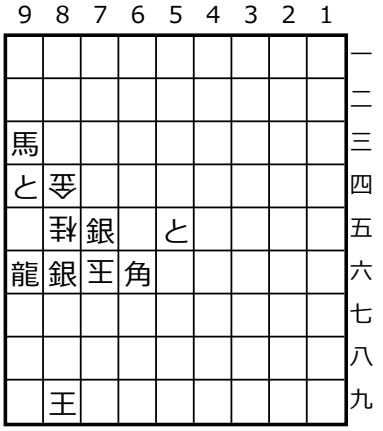
All-in-Shogi最善自玉詰 10手



攻方持駒 歩2
受方持駒 なし
※城:Rook-Grasshopper王

■ 176-2　上谷直希氏作

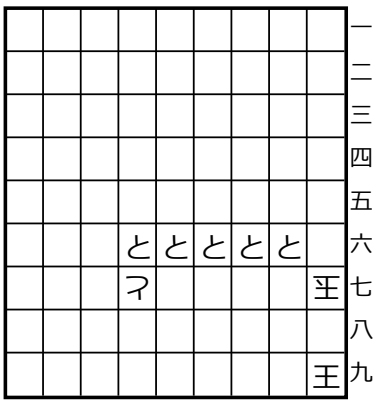
禁欲最善詰 23手



持駒 桂香

■ 176-3　たくぼん氏作

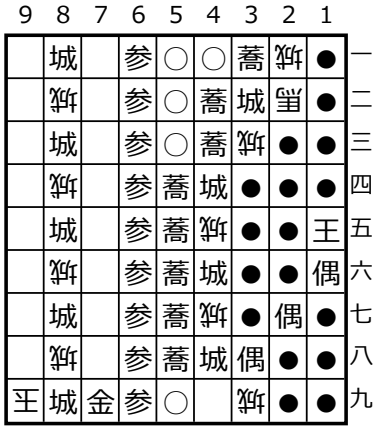
禁欲協力自玉詰 42手



持駒 なし

■ 176-4　ikuram78 氏作「十二の試練」

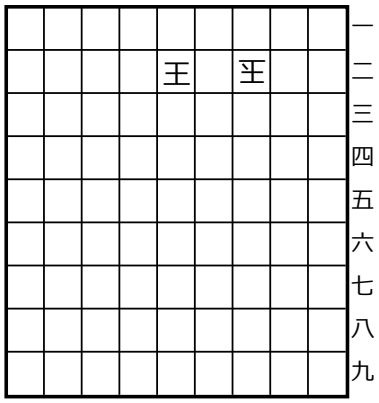
アンチキルケ Isardam協力自玉詰 11240手



攻方持駒 蕎1532
受方持駒 なし
※参:不滅Three-Leaper
城:不滅Rook-Grasshopper
蕎:左2下8,左2、取捨駒
馬:不滅馬
偶:取捨Dummy
●:着手不可、通過不可
○:着手不可、通過可

■ 176-5　神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰(受先) 17手



持駒 なし

■ 176-6　金子清志氏作

最悪自玉詰(受先) 9手（2解）

持駒 なし

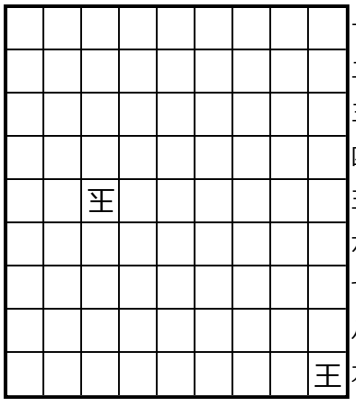
■ 176-7　springs 氏作

Andernach非王手可協力 ステイルメイト 75 手

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※すべての駒が取捨駒

■ 176-8　さんじろう氏作

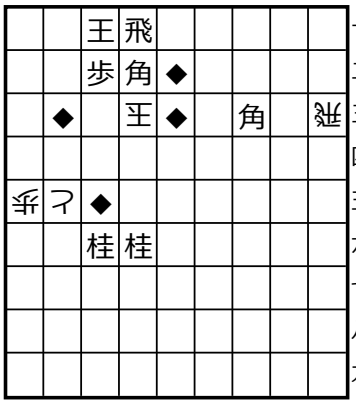
ネコネコ協力自玉詰(受先) 7手



持駒 歩

■ 176-9　上田吉一氏作

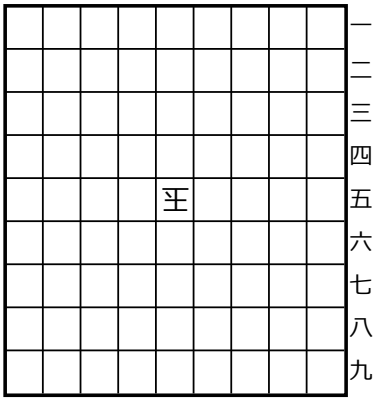
成禁協力自玉詰 180手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※61飛・85と・95歩は不滅駒
　13飛は取捨駒

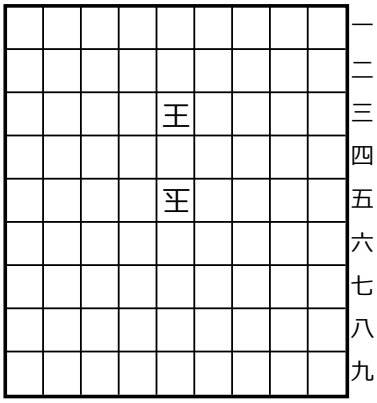
■ 176-10　占魚亭氏作

a)　安東西協力詰（受先） 8手



持駒 歩

b)　安東西協力詰（受先） 8手



持駒 歩

以上

第174回WFP作品展結果　　担当：神無七郎

第 174 回 WFP 作品展の結果を報告します。第 174 回の出題は全 12 題（ツインもあるため実質 13 題）。解答者数９名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 174 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

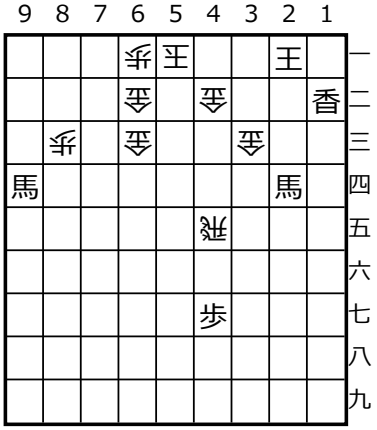
○:正解　－:無解　×:誤解

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

今回は **174-1**、**174-4**、**174-5** が難解で、全題正解者が出るかどうか危惧していましたが、予想とは少し異なる形で全題正解者なしとなってしまいました。この難問３題をすべてクリアした占魚亭氏が、**174-12** で意外な誤解をしてしまったからです。とはいえ、氏が今回全題正解に最も肉薄したことに変わりはありません。賞賛に値する解図力だと思います。

■ 174-1 金子清志氏作（正解３名）

最悪自玉詰 34手



持駒 飛香

【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。

（補足）

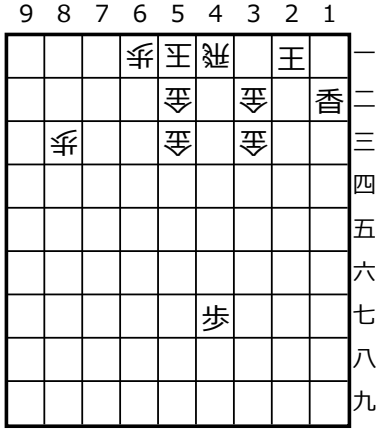
・特に指定がない場合は詰める対象は受方玉。攻方玉を詰める場合は自玉詰とする。

・「詰将棋」短縮形としての「詰」との混同に注意（その場合は「ルール名＋詰」となる）

【解答】

52 香 同金右 84 馬 62 香 41 飛 同玉
23 馬 32 香 同馬 同金寄 43 香 42 桂
同香成 同金右 53 桂 同金寄 74 馬 63 香
同馬 52 香 同馬 同金寄 44 香 43 香
42 香 51 玉 41 香成 同玉 43 香生 同飛
42 香 51 玉 41 香成 同飛 まで 34 手

(詰上り)



持駒 なし

〔主な変化〕

・初手 41 飛は同玉、23 馬、32 香、同馬、同金寄、44 香、43 香以下、収束と同様の手順で早詰。

・初手 53 香は 52 香以下、持駒の香を減らせないので早詰。
・3 手目 95 馬は 62 香以下作意同様に進めて、作意 17 手目相当の局面で 74 馬でなく 85 馬を余儀なくされ、収束で持駒が香３枚になるため早詰。
・5 手目同馬は同金引、41 飛、同玉、23 馬、32 香、同馬、同金寄、44 香、43 香以下、持駒の香が多いため収束と同様の手順になり早詰。
・5 手目 31 飛は 41 香以下、上述と同様に持駒の香が多いため早詰。
・7 手目 14 馬は 23 香、同馬、32 香、同馬、同金寄、44 香、43 香以下、収束と同様の手順で早詰。
・11 手目 44 香は 43 香以下、収束と同様の手順で早詰。
・13 手目同香不成は 51 玉、41 香成、同飛まで。
・17 手目 85 馬は 74 香、同馬、63 香、同馬、52 香、同馬、同金寄、44 香、同飛、43 香、同飛、42 香、51 玉、41 香成、同飛まで早詰（32 手）。
・23 手目 43 香は、同飛、42 香、51 玉、41 香成、同飛まで早詰（28 手）。
・25 手目同香不成は同飛、42 香、51 玉、41 香成、同飛まで早詰（30 手）。

〔主な紛れ〕
・4 手目 73 香は、作意同様に進めて、収束で受方の持駒香が不足する。

【作者のコメント】

受方の最終手は 41 飛だけなので、攻方は 41 香成（を余儀なくされる 42 香打）をできるだけ遅らせようとします。

この目的のため、攻方は「持駒の香をなるべく増やさない」方針を採り、香・飛の短打と、馬を近付ける（連続合で取らされる香の枚数を減らす）といった着手を選択します。

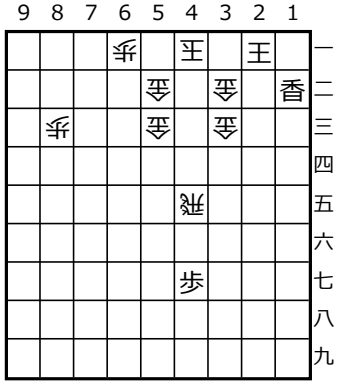
短打はともかく、馬を近付ける手は意外性に欠けるので、手順の印象が地味なのが欠点です。

【解説】

金子清志氏からまとめて投稿していただいた最悪自玉詰４作のうち、前回は３題を出題しました。この作品の出題を今回に持ち越したのは、出題数の関連もありますが、本局が多岐にわたる変化・紛れを持つ重厚な作品であり、ある程度最悪自玉詰に慣れてからでないと解くのが難しいと判断したからです。

この作品を理解するには、作意 22 手目の局面から始めるのが良いでしょう。

〔途中図〕作意 22 手目の局面



持駒 香2

ここ作意での攻方持駒は香２枚ですが、もし香が１枚だったらどうなるでしょう？

香を 42 に打ってしまうと「42 香 51 玉 41 香成 同飛」で詰んでしまいます。44 から打つと「44 香 43 香 同香 同飛 42 香 51 玉 41 香成 同飛」で、やはり詰み。でも、「43 香」と上手い位置に打つと詰みません。同飛だと攻方持駒がなく不詰ですし、51 玉は 42 香成で不詰。合駒も同香成で不詰ですね。

受方は「42 香 51 玉 41 香成 同飛」の手順に持ち込みたいし、攻方はそれを避けたい、という両者の思惑がここから読み取れます。

作意では攻方の持駒が香２枚です。もし香を 42 に打ってしまうと、やはり「42 香 51 玉 41 香成 同飛」で詰み。持駒には香が残っていますが一段目に香は打てません。

では香を 43 から打つのはどうでしょう？

これも「43 香 同飛 42 香 51 玉 41 香成 同飛」で詰み。「43 香 同飛」の２手分長くなるだけです。

作意は香を 44 から打って、もう少し余分に手数を稼ぎます。

44 香 43 香 42 香 51 玉 41 香成 同玉
43 香生 同飛 42 香 51 玉 41 香成 同飛 まで

上記の 3 手目（作意では 25 手目）、すぐに 43 香を取らず、42 香を挟むのが良い延命手段。でも結局は 43 香を取らざるを得なくなり、「42 香 51 玉 41 香成 同飛」の収束に合流します。

香１枚なら不詰で香２枚なら詰み。では香３枚ならどうでしょう？

これはもっと簡単で「44 香 同飛 43 香 同飛 42 香 51 玉 41 香成 同飛」で詰み。

つまり途中図のような局面を迎えたとき、攻方持駒が香１枚なら不詰、２枚以上なら詰み。従って攻方は「なるべく香が増えないように王手を掛け」、受方は「なるべく香を増やすよう応じる」というのが手順を進める方針になります。

ちなみに、途中図あるいはそれに類似した形になることを攻方は避けることができません。受方玉が 41 に来たとき、右辺には 24 馬があるので「23 馬 32 香 同馬 同金寄」のような手順で途中図と類似の局面に到達してしまいます。攻方にできるのは、その展開を可能な限り避けることだけです。

「52 香 同金右 41 飛 …と進めれば持駒香１枚のパターンに持ち込めるのでは？」と考える方もいるかもしれません。しかしそれは別の理由で上手く行きません。

52 香 同金右 41 飛 同玉 23 馬 32 香
同馬 同金寄 43 香 **42 桂** 同香成 同金右
53 桂 同金寄 **85 馬** 74 香 同馬 63 香
同馬 52 香 同馬 同金寄 44 香 同飛
43 香 同飛 42 香 51 玉 41 香成 同飛
まで 30 手

不詰に持ち込もうとして打った 43 香に対して、桂合で受けるのが好手。この桂は 53 に打つしかなく、同金寄と応じれば、左辺にあるもう１枚の馬で王手を掛けざるを得なくなります。ここで香の連続合を出せば、持駒香３枚のパターンに合流します（２連続合より３連続合の方が早く詰む)。

初手は 52 香以外にも様々な手があります。しかし、どの手も 52 香以上に手は延びません。例えば初手 31 飛だと以下の手順で早詰です。

31 飛 41 香 55 香 52 香 41 飛成 同玉
14 馬 32 歩 52 香成 同金右 32 馬 同金寄
44 香 43 香 42 香 51 玉 41 香成 同玉
43 香生 同飛 42 香 51 玉 95 馬 62 歩
同馬 同金引 41 香成 同飛 まで 28 手

４筋には攻方 47 歩が置いてあるので、攻方は４筋で歩を使えません。香が足りないときには、受方は歩で応じれば良いのです。

結局、初手 52 香から入り、先に左辺の馬を使うのが、攻方にとっては最善の延命です。その際も余分に香を渡されないよう、馬を遠ざけないよう注意するなど、涙ぐましい努力によって必死の延命を図ります。途中、多岐にわたる変化・紛れがありますが、そのほとんどが 41 玉型になったときの香の枚数に関する攻防であることをご確認ください。

おそらく本局の創作の端緒は途中図として示した 22 手目付近にあり、香の枚数によって詰・不詰が変化することから、香の入手を巡る攻防に発展させたものと推測します。この趣向的な素材から、このような重量級の作品を生み出したことには驚嘆の他ありません。

手順の大筋とは別に、個人的に興味を持ったのは 18 手目 63 香の移動捨合です。単に香を渡すだけなら「63 香打」としても同じわけですが、それだと後に香が不足します。つまり受方が持駒を温存するための移動捨合です。これは普通の詰将棋でも実現可能で、演出の仕方によっては面白い作品ができるかもしれません。どなたか作ってみませんか？

【短評】

占魚亭さん
飛は 31 に打つと思い、「31 飛、41 桂」の筋を追いました。44 香以降の収束が面白かったですが、前半が手強かった……。

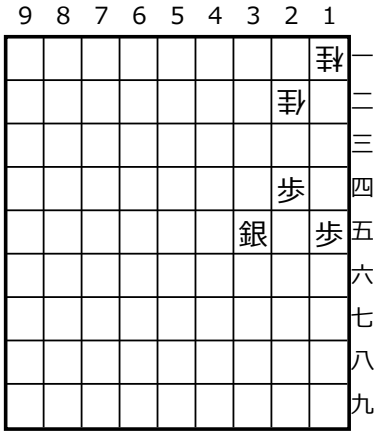
たくぼんさん
変化紛れが強烈。半分協力詰のように解図しているので正解の自信はない。これまでの作品く比べると相当なレベルのの高さだ。

一乗谷酔象さん
41 玉型での持駒の香を１枚以下にしたい攻方と２枚以上持たせたい受方の攻防が楽しめる。

☆かなり難解と思われた本局ですが、３名の方が正解されました。本誌解答陣の実力を示す結果だと思います。

■ 174-2 駒井めい氏作（正解８名）

K-Take&Make詰（利き二歩無効） 3手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※佳:桂王（成ると成桂王）

【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）

・詰将棋

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

（補足）

・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。

・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。

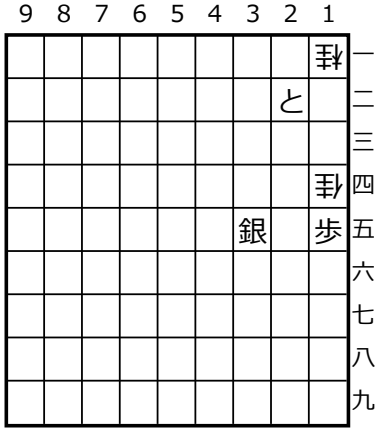
（補足）

・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。

【解答】

23 歩生 14 佳 22 歩成 まで 3 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

利き二歩無効を、性能変化ルール以外に適用してみました。

【解説】

フェアリーでは時々、「教科書」を書き換える必要がある作品が現れます。本局もそうした作品の一つになるでしょう。

従来「利き二歩有効」「利き二歩無効」の概念は性能変化ルールで用いられてきました。しかし、本局では Take&Make という性能変化がないルールで、この概念が重要な役割を果たします。それを生じた要因は「桂の利きを持つ玉」の使用です。

性能が変化しないルールで「利き二歩有効／無効」が影響しなかった理由は

1. 歩は前に進む駒である
2. 既に二歩でない状態で歩が前に進んでも二歩でない状態に変化はない

という事実が成り立っているからでした。

だからこそ「歩が前に進むとは限らない」性能変化ルールで「利き二歩有効／無効」が問題となるわけです。

Take&Make は「駒取り」の後、取った駒の利き先に移動するルールなので、「歩が前に進む」とは限りません。しかし、「玉取り」については「既に二歩でない状態で歩が玉を取っても元の位置に戻れるので二歩でない状態に変化はない」ということが言えます。

従って Take&Make でも標準駒を使っている限り（別の変則要素がなければ）「利き二歩有効／無効」は手順に影響を与えません。

本局で「利き二歩有効／無効」が手順に影響を与えるのは、玉の利きが通常とは異なるからです。玉の利きが歩の利きを包含しない場合（標準駒では角と桂が該当する）玉を取った歩が元の位置に戻れるとは限らないので、移動先で二歩を避けられないようにしておけば、「利き二歩有効／無効」が働いてきます。

今回の件では Take&Make 自体の定義の修正は不要ですが、別のルールでは「利き二歩有効／無効」や「行き所のない駒による玉取りの有効／無効」絡みで、定義自体の修正を要するものもあります。長くなるのでここでは省略しますが、フェアリーで取り扱う世界が広がるにつれ、様々な駒や様々なルールとの組み合わせが可能になるよう、ルールの定義をより汎用性があるものに書きかえる作業は、今後も続いていくと思います。

それでは作品の解説に移りましょう。

初手の 23 歩不成は「同桂」と取られるのを防ぐ好手。玉は桂の性能なので自身でこれを取ることはできません。11 桂で取れそうに見えますが、23 歩の利き先は 22 であり、その 22 地点は玉が塞いでいるので、同桂とは取れません。もし 23 歩成なら同桂と取った後、12・13・24・32・33 のうち、どこに動かしても不詰。対抗系ルールで打歩詰に無関係な不成が出てくるのはフェアリーらしいところです。

もし本局のルール設定が「利き二歩有効」なら、これで詰みですが、「利き二歩無効」の設定により、14 佳の応手が可能になります。

この 2 手目 14 佳は同歩と取れません。14 佳の利き先は 26 だけですが、歩が 26 に進むと二歩になります。従って「利き二歩無効」により玉を取る手は無効、14 佳は自玉を王手に晒す反則になりません。

そして 14 佳に対する返し技が最終手 22 歩成。二歩禁状態を解消して 15 歩の王手を有効化する委託王手です。もし受方に持駒があれば 26 地点に駒を埋める受けがあるのですが、受方持駒はありません。（Take&Make は受方持駒があると詰ましにくいので、受方持駒制限は対抗系ルールで作品を作る際の有力な選択肢です。）

本局は「利き二歩無効を性能変化ルール以外に適用する」という狙いを純粋抽出した作品です。初手に歩不成を入れたことで、「利き二歩有効」を暗黙に含んだ作品として見ることもできますし、１枚の歩を不成と成で使い分けるというストーリー性も生まれました。論理的な狙いを印象的な手順で実現しているので、原理図としても鑑賞の対象としても楽しめる、優れた作品だと思います。

【短評】

占魚亭さん
同桂とさせない歩生。

たくぼんさん
これでいいのか不安･･･

荻原和彦さん
Take & Make のルール上、初手歩生を取る手はない。苦肉の応手△14 佳で▲同-26 歩は反則(二歩)と嘯くも、その拠り所を終手歩成にて解消すれば一巻の終り。
一手一手にルール絡みの主張を内包する濃密な 3 手に唸らされた。

springs さん
手順もちゃんと面白いのが佳いですね。
性能変化ではないが利き二歩無効／有効の概念があるような他のルールを探したくなりました。

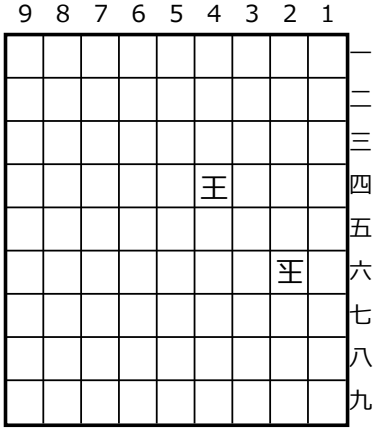
☆短評にさりげなく「佳」が……解説でもどこかで「佳」を含んだ単語を使えば良かったですね。

さつき さん
K-Take&Make で効き二歩無効だとこのような妙防が成立するとは。新しい発見だと思います。

るかなん さん
K-Take&Make 流の駒の弱さの押し売りの筋を綺麗にまとめてくれました。

一乗谷酔象 さん
利きを復活させる歩成。

■ 174-3 占魚亭氏作（正解４名）
点鏡協力自玉詰 6手



持駒 銀G
※G:Grasshopper

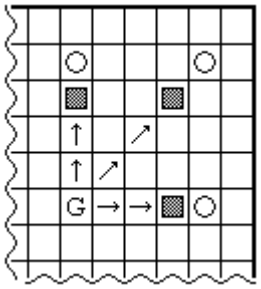
【ルール】

・**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）

・**協力**
先後協力して最短手数で目的を達成する。

・**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。

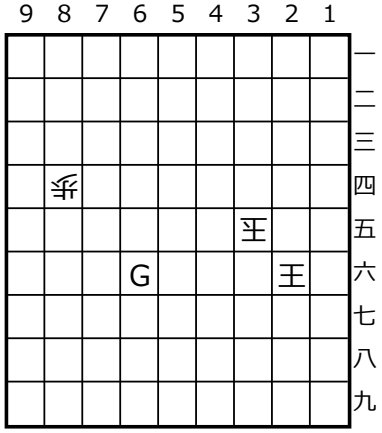


（○がＧの利き）

（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。

【解答】

35 銀 75 歩 66G 35 玉 26 王 84 歩 まで 6 手 (詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

2020 年 10 月完成。
26 玉→66 玉のツインにすることも考えましたが、66 玉の方の手順がイマイチなので 26 玉単独にしました。
5，6 手目が気に入っています。

【解説】

性能変化ルールでフェアリー駒が使われていたら、解答者はまずそのフェアリー駒を使って性能を変えることを考えます。特にそのフェアリー駒が弱い駒なら、玉をその弱いフェアリー駒にする手から考えるでしょう。

本局で使われている Grasshopper（G）は跳躍台がないと動けない弱い駒です。ですから「攻方玉をGの性能にして詰める」というのは自然な発想です。

ところがその方針に沿って手を読んでいくと意外と上手く行きません。例えばこんな筋を考えましょう。

35 銀 25 玉 65G 55 歩 45 王 35 玉 まで？

45 王はGの利きなので、これで詰んでいるように見えますが、玉の利きになっている 65G を動かす 75G！という受けがあって詰んでいません。それどころか、王手する側と王手される側が入れ替わっています。

点鏡ルールでは、このように一手で複数の駒の性能を変化させる受けがあります。相撲の決まり手で言えば「うっちゃり」ですね。詰んだと思った時は特に要注意です。

作意を見つけるためには、発想の転換が必要になります。先程の手順では、攻方の王手に対し、受方が逆王手を掛けた後で、「うっちゃり」による逆・逆王手が掛かりました。受方には持駒が一杯あるので、これで受方玉が詰むわけではありません。でも、立場を入れ替え、「うっちゃり」を食らうのが攻方玉だとどうでしょうか？　攻方の持駒は少ないので、Gを使った後だと、受けがなく、そのまま詰んでしまうのではないでしょうか？

作意の 5 手目・最終手で起こっているのは、まさにこの展開です。5 手目 26 王はGの性能でジャンプして自身は元の利きに戻る王手。このとき 35 玉は歩の性能ですが、最終手 84 歩の「うっちゃり」で立場は逆転。玉の性能に戻った 35 玉が逆王手。攻方に角金銀以外の駒があれば、それを 75 に打って受けることもできますが、この時点で攻方に持駒はありません。歩の性能になった 26 王はこれで詰みとなります。もちろんですが、2 手目 26 歩は限定。他の駒だと最終手に対し攻方玉が逃げる受けが残ります。

作者はツインでの出題も考えたそうですが、「26 玉→66 玉」では、ツインにする意味は感じられません。本局は作意でも紛れでも攻方玉がGに変身し、「うっちゃり」の筋が詰筋と逃れ筋の双方に登場します。作為的にツインにしなくても、一局で二局分楽しめるので、本図単独で出題したのは正解だったと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

35 銀、25 玉、65G、55 合、45 玉、35 玉かな、と思ったら 75G で逃れかな。残念。

ikuram78 さん（※誤解）

35 銀　75 香　66G　25 玉　34 銀　同玉

配置的に 66G の筋で当たりをつけました。

☆この手順は最終手に対し、「76G」とする受けがあります。点鏡ルールでは「うっちゃり」に気をつけてください。

たくぼんさん

2 手目を指してみて道が開けました。

Gが詰上りに関係ないのも面白い。

荻原和彦さん

何はともあれ攻方玉を弱体化するしかなさそう。例えば▲35 銀△25 玉▲65G △55 銀▲45 玉△35 玉。だがこれは▲75G で逃れ。

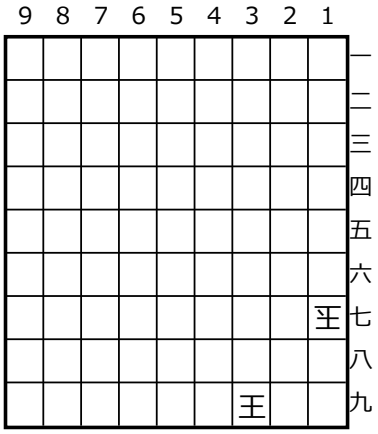
攻方Gでの弱体化じゃ決まらぬと知れば 2 手目は歩打。この歩でまず受方玉を弱体化して攻方玉に攻めさせ、ひょいと体を入れ替える終手が点鏡らしい狙い筋だ。

さつきさん

後半で互いの玉が隣接したまま詰みに向かうのが印象的でした。

■ 174-4 神無太郎氏作（正解２名）

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 16手



持駒 香

【ルール】

・キルケ

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

（補足）

戻り方等は以下の細則に従う

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

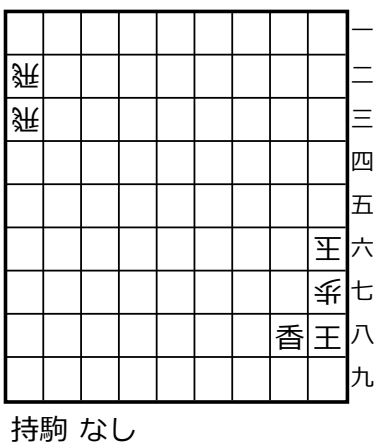
・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする。（単純打歩）

【解答】

19 香 18 飛 同香/82 飛 26 玉 28 王 81 飛
29 王 28 飛 同王/82 飛 93 飛 29 王 92 飛
28 香 16 玉 18 王 17 歩 まで 16 手

(詰上り)



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。前回（**WFP173-5**）が「持駒桂」だったので、そのパターンが続くのかと思っていたら、前々回（**WFP172-3**）と同じ「持駒香」に戻ったのは少々意外でした。この発表順序には作者しか知らない意図があるのでしょう。

それはともかく、本局の解説に移りましょう。

冒頭 5 手は一本道。王手を継続するにはこれしかないという手が続きます。選択肢が現れるのは 6 手目からですが、双方の玉が近すぎるので、6 手目から「81 飛 29 玉」と進めるのもほぼ必然です。

本格的な選択肢が生じるのは 8 手目。攻方玉を動かすだけでは局面が進展しそうにないため、18 香を活用する「92 飛」を選びたくなります。

でも、実際にやってみると、キルケなので合駒が手に入りません。無理やり飛の入手を目指して手を進めましょう。

〔**参考**〕合駒を入手する紛れ

19 香 18 飛 同香/82 飛 26 玉 28 王 81 飛
29 王 **92 飛** 28 香 16 玉 18 王 91 飛
19 王 82 飛 18 香 17 飛 同香 27 玉
21 飛 89 歩 まで 18 手

一段目の飛の王手に対し受方が九段目に歩を打って終了する習いあるパターンですが、残念ながら手数超過。この線でいくら考えても手数を短縮することはできません。

この作品を解くには「飛の入手が必要」という先入観を捨てる必要があります。

作意は 8 手目 28 飛で２枚目の飛を発生させる手順です。これを取っても 82 に飛が戻るだけで、メリットがなさそうですが、直後に 82 飛（玉の利きになっている）を 93 に移動させるのが妙手です。こうして下準備を整えておいてから、改めて 81 飛を 92 に移し、18 香の活用を図るのが正解なのです。

〔**参考**〕の手順との違いは 93 飛の有無。作意では 93 飛があるので、18 王に対し 17 歩と打てばそれで詰みます。攻方玉は飛の性能になっていますが、17 歩も飛の性能になっているので、19 には逃げられません。28 香は合駒請求ではなく、退路封鎖の駒として役立っています。この展開は初形からは想像がつきませんね。

本局はかなり難解ですが、手順自体は２枚の飛を発生させ、斜めに動かして９筋に並べ直すという趣向的な面白さを備えています。解けた方はもちろん、解けなくても並べるだけで楽しめる作品だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
82 飛の移動先が限定されているのが凄い。
ルールの割には、ゆったりした手順でほのぼのする。

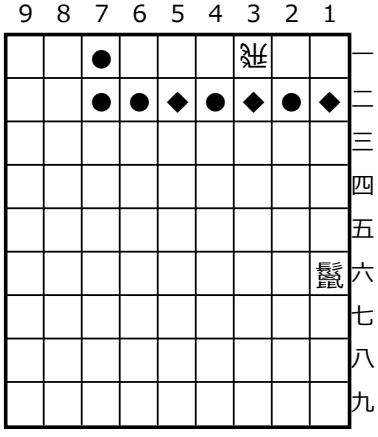
占魚亭さん
点鏡の飛２枚を十二分に活かした楽しい手順ですね。

たくぼんさん（※無解）
う～む。途中からまったく手が続かない。

さつきさん
自玉を強い駒の性能にして詰ますのが意外でした。

■ 174-5 springs 氏作（正解３名）

マキシ協力自玉ステイルメイト 40 手



攻方持駒 桂5
受方持駒 なし
※鬣: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）

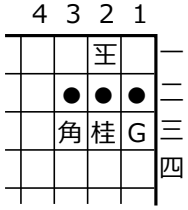
【ルール】

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

・ステイルメイト
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。
（補足）
・「協力自玉ステイルメイト」の形で出題される場合が多い。
・単玉の自玉ステイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
・受方がステイルメイトの対象の場合、最終手（ステイルメイトを達成できるとき）のみ攻方は王手をしなくて良い。

・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）

・石、岩（●）
不透過・不可侵の領域を表す。
跳び越すことは可能。

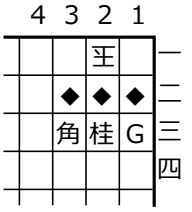


持駒 なし
G:Grasshopper

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

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

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

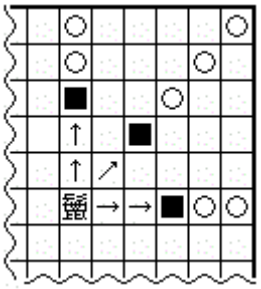


持駒 なし
G: Grasshopper

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

・**Lion**（鱶）

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。

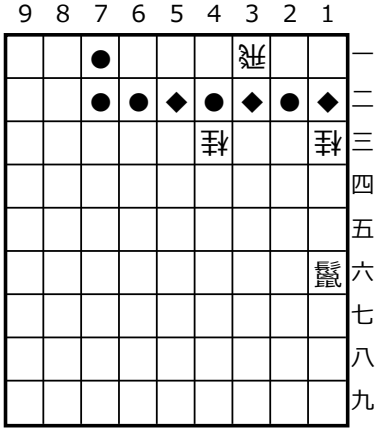


（○が鱶の利き。
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。）

【解答】

23 桂 51 飛 63 桂 21 飛 11 桂成 41 飛
53 桂 31 飛 21 圭 同飛 33 桂 31 飛
41 桂右成 21 飛 61 鱶 31 桂 同圭 同飛
43 桂 11 飛 41 桂成 同飛 33 桂 11 飛
51 桂左成 41 桂 同圭 51 桂 21 桂成 同飛
31 桂成 11 飛 16 鱶 13 桂 21 圭 同飛
31 圭 同飛 43 桂 同桂 まで 40 手

(最終形)



攻方持駒 なし
受方持駒 桂3

【作者のコメント】

受方 13 桂・43 桂を発生させて不滅 Lion を動けないようにします。

【解説】

Pyramid（◆）と石（●）で作られた、細い回廊が目を惹く初形。その中に飛の性能の玉（飛王）が閉じ込められています。

◆と●の違いはホッパー系の駒がそれを跳び越えられるか否かです。配置を見ると 12・32・52 の 3 箇所が◆になっており、Lion（鱶）が 11～61 の回廊の中に飛び込んでも、その内部で動きを止めることはできません（外に跳び出すことができる）。本局の達成目標は攻方をステイルメイトにすることなので、これは都合の悪い性質です。

更に都合の悪いことに、攻方の鱶は不滅駒に設定されています。これを捨てることはできません。盤上に残したまま、動きだけを止めないといけないのです。

鱶の動きを止めるにはどうするか？

それは跳躍台の前か後ろに邪魔物を設置することです。鱶は駒 1 枚を跳び越す駒です。駒 2 枚が間を空けずに並んでいると、跳び越せません。こう考えると、初形に 13 桂・43 桂を追加する形を目指すのが最有力だと考えられます。35 鱶・33 桂・43 桂の形もないとは断言できませんが、マキシ条件で飛王が大きく動くことを考えると、鱶もそれに追随し、16 と 11 または 16 と 61 を往復すると考えるのが自然です。

「13 桂・43 桂を発生させる手順を探す」と方針を定めてしまえば、ある程度逆算して「16 鱶 13 桂 …（何か）… 43 桂 同桂」のような収束手順を想定できます。このとき、受方には 51 桂、攻方には 61 鱶に加え、41 か 31 に成桂、持駒に桂が 1 枚は必要等の条件が出てきます。こういった形を頭の片隅に置きつつ、試行錯誤で正解手順を求めなければいけません。

初手は 23 桂か 43 桂かの二択ですが、正解を引けるかどうかは運次第。正解は 23 桂なのですが、43 桂を選んでも 50 手掛ければステイルメイト達成できるので、ハズレかどうかは実際に動かしてみないと分かりません。初手 23 桂を選んでも 3 手目は 63 桂と 43 桂の二択があり、63 桂を当てても、5 手目に 31 桂成・11 桂成・13 桂の三択が待っています。マキシ条件により飛王の動きが自動的に決まることが多いのが唯一の救いです。

こうして出てくる正解手順は実に巧妙。21 手目～24 手目の 53 桂を 33 桂に打ち替える手順や、25 手目 51 桂左成の選択（16 鱶と戻ること

を考えると右成としたくなる）など、繊細な手順が現れます。

作者は以前にも一次元盤でステイルメイトを実現する手順を求める作品を発表しています（**WFP169-12**）。本局は飛王が一次元の世界に閉じ込められており、**WFP169-12** との共通性を感じますね。本局は外部から鬣や桂が干渉できるので、自由度が少し大きめですが、取り得る手段が少ないことに変わりはありません。手段が限られる中、工夫を重ねて困難な目標を達成するというパズル性の強い作品です。

なお、盤上の配置のうち 62 と 72 の●は不要です。視覚的にはあった方が綺麗なので、省いた方が良いかどうかは分かりません。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

石配置は、局面を分かり易くするためかな、と思ったら余詰消し。Lion が 91 に行く筋もあるのかぁ。

☆確かに●をすべて◆に置き替えると早詰ですね。様々な場所に鬣が跳ねる筋があるので、以下では 66 鬣型でステイルメイトになる筋を紹介します。

〔参考〕●を◆に置き替えた場合の早詰例
43 桂 61 飛 53 桂 21 飛 31 桂成 同飛
23 桂 51 飛 41 桂成 同飛 31 桂成 51 飛
43 桂 61 飛 11 鬣 21 桂 66 鬣 63 桂
51 桂成 同飛 41 圭 同飛 33 桂 同桂
まで 24 手

☆ホッパー系の駒が跳び越えられる壁と跳び越えられない壁の両方があった方が、創作上は都合が良いので、●と◆を分離したのですが、本局はその違いを巧く活用しています。

占魚亭さん

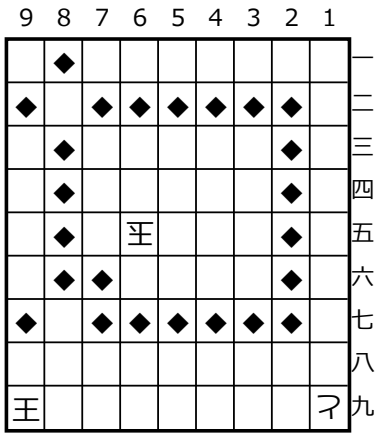
終局図（初形に受方 13 桂・43 桂を追加）は明らか。Lion が枠内に入ってからの桂捌きが上手い。

たくぼんさん

最終形を考えるところから始めました。
マキシなのに相当難解でした。

■ 174-6 上田吉一氏作（正解９名）

協力自玉詰 376手

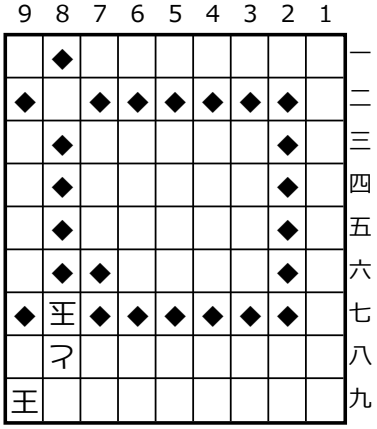


攻方持駒 香2
受方持駒 香
※◆:Pyramid

【解答】

66 香 54 玉 56 香 55 香 同香 43 玉
53 香成 同玉 63 香成 同玉 66 香 65 香
同香 64 香 同香 73 玉 63 香成 82 玉
73 杏 71 玉
「82 杏 61 玉 71 杏 51 玉 61 杏 41 玉
51 杏 31 玉 41 杏 21 玉 31 杏 11 玉
21 杏 12 玉 11 杏 13 玉 12 杏 14 玉
13 杏 15 玉 14 杏 16 玉 15 杏 17 玉
16 杏 18 玉 17 杏 28 玉 」（＝A）
29 香 同と 18 杏 38 玉 28 杏 48 玉
38 杏 58 玉 48 杏 68 玉 58 杏 78 玉
「68 杏 87 玉 78 杏 96 玉 87 杏 95 玉
96 杏 94 玉 95 杏 93 玉 94 杏 82 玉
93 杏 同玉 96 香 95 香 同香 94 香
同香 82 玉 93 香成 71 玉 」（＝B）
A 18 杏 38 玉 **39 香 同と** 28 杏 48 玉
38 杏 58 玉 48 杏 68 玉 58 杏 78 玉 B
A 18 杏 38 玉 28 杏 48 玉 **49 香 同と**
38 杏 58 玉 48 杏 68 玉 58 杏 78 玉 B
A 18 杏 38 玉 28 杏 48 玉 38 杏 58 玉
59 香 同と 48 杏 68 玉 58 杏 78 玉 B
A 18 杏 38 玉 28 杏 48 玉 38 杏 58 玉
48 杏 68 玉 **69 香 同と** 58 杏 78 玉 B
A 18 杏 38 玉 28 杏 48 玉 38 杏 58 玉
48 杏 68 玉 58 杏 78 玉 **79 香 同と**
68 杏 87 玉 78 杏 同と 88 香 同と
まで 376 手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 香3

【解説】

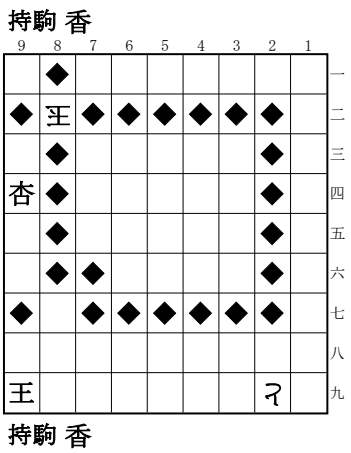
回転追いと持駒増幅により「と金」を呼び出す趣向作。特徴的なのは攻方の着手がすべて香（または成香）で統一されていることです。

盤上に大きく並べられた Pyramid（◆）が玉の周回コース。序の 18 手は玉をそのコース上まで誘導する手順です。駒不足にならないよう、香打香合で駒を補充しつつ玉を 82 へ運びます。この手順の中で 11 手目から香の王手に対し、香の連続合で応じる手が出てきます。１枚の香を使って２枚の香を得るので、差引香１枚の増加です。この手順は後に９筋で行われる、趣向部の持駒増幅を予告する役割を果たしています。

玉が 82 に出てからは盤周に沿って大きく時計回りに回転する追い手順が始まります。空回りしても意味がないので、回転の途中で香を捨てて「と金」を攻方に近付けます。

失った香を取り戻すのが９筋での持駒増幅。その直前、72 手目の局面をご覧ください。

〔途中図〕72 手目 82 玉とした局面



持駒 香

ここから「93 杏 71 玉…」と次の回転に入ってしまうと香不足で「と金」を呼び出せません。

そこで、「93 杏 同玉」とし、「96 香 95 香 同香 94 香 同香 82 玉」の６手の持駒増幅を挟みます。これは６筋で 11 手目に出現した持駒増幅手順と同じ原理です。これで持駒の香が２枚になったので、「93 香成 71 玉…」から次の回転追いに入り、途中で香を１枚捨てて「と金」を左辺に呼び寄せても、手元には種駒の香が残り、駒不足になる心配はありません。

後はこの繰り返し。９筋で補充した香を９段目で捨て、一回転ごとに１筋分「と金」を攻方玉に近付けていきます。

と金を 79 まで近付けたら回転趣向は終了。成香と持駒香を連続で捨てて詰上ります。

本局は盤を大きく使った大規模な回転追いですが、攻方着手をすべて香に統一し、不純物を徹底的に排しています。それでいて、序には繊細な香捌きや、持駒増幅手順の予告編を挿入しており、趣向作を作る上での作法はしっかり押さえています。さすがの構成力と言えるでしょう。

【短評】

変寝夢さん
さりげない初形だが、内容は濃い。

占魚亭さん
９筋での香の回収がアクセント。

たくぼんさん
持駒香だけでこれだけ面白いパズルが出来るのが凄いですね。

荻原和彦さん
9 筋での持駒増幅に中々気づかず大々長考。気づいてしまえば 62 手サイクルのくるくる趣向は順調そのもの。急転直下の収束も良し。本作はたぶん攻方全着手香(成駒可)の最長手数と思われるが、力みなど一切感じさせず美しく仕上げてくるのが作者の名手たる所以。賛嘆あるのみ。

springsさん
序から楽しい。
ひょっとして内部に入って香を回収する？と思いましたが、９筋にちょうど良いスペースがありました。

さつきさん

香だけで巡回型の機構が成立していて凄いと思います。序の玉を外周に出すまでの手順も好みです。

るかなんさん

香車に釣られて縦に動かそうと 18 香同とと指して手詰まりになってました。

一乗谷酔象さん

62 手サイクルで成香の大移動。
地道にと金を呼び出し。

■ 174-7 上田吉一氏作（正解９名）

協力自玉詰 84手

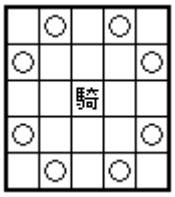
９ ８ ７ ６ ５ ４ ３ ２ １

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※騎:Knight

【ルール】

・**Knight**（騎）
チェスの Knight。八方桂。



（○が騎の利き）

【解答】

17 飛 同玉 35 馬 27 玉 17 馬 同玉
37 飛 27 飛 同飛 同玉 57 飛 47 飛
同飛 37 角 17 飛 同玉 37 飛 27 飛
71 角 同金 27 飛 同玉 57 飛 47 飛
同飛 37 角 17 飛 同玉 37 飛 27 飛
62 角 同金 27 飛 同玉 57 飛 47 飛
同飛 37 角 17 飛 同玉 37 飛 27 飛
53 角 同金 27 飛 同玉 57 飛 47 飛
同飛 37 角 17 飛 同玉 37 飛 27 飛
44 角 同金 27 飛 同玉 57 飛 47 飛
同飛 37 角 17 飛 同玉 37 飛 27 飛
35 角 同金 27 飛 同玉 57 飛 47 飛
同飛 37 角 17 飛 同玉 37 飛 27 飛
26 角 同金 27 飛 同金 18 飛 同金
まで 84 手

(詰上り)

９ ８ ７ ６ ５ ４ ３ ２ １

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛2角

【解説】

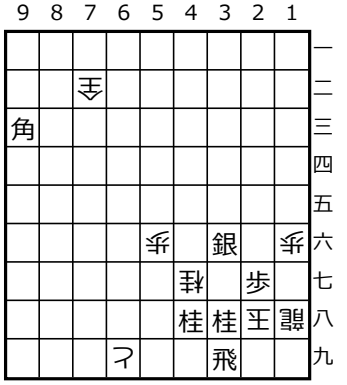
本局と次局は共に持駒増幅×呼び出しの趣向作。持駒増幅機構は飛を媒介にしていますが、本局は横型の往復で角を稼ぎ、次局は縦型の往復で飛を稼ぐ持駒増幅です。持駒増幅が 10 手で呼び出しが 2 手、計 12 手が１サイクルになっている点も共通しています。上田氏の作品を解いてきた方なら、おそらくそれほど苦労せずに解けたことでしょう。この２作はある意味サービス問題ですね。

本局では持駒増幅で得た角を使って斜めに金を呼び出していますが、これがこんなに簡単に実現するのはフェアリーならではです。

普通詰将棋で同様の機構を実現するにはかなり高度な技巧が必要ですが、それを実現した作品として、成銀を斜めに呼び出すあの名作が思い出されます。

〔**参考図**〕普通詰将棋での“呼び出し”

上田吉一
詰将棋 69手



持駒 角 金 銀2 歩
(詰将棋パラダイス,1976年12月,
「極光21」収録の修正図：69と追加)

手順は省略しますが、角の中合と、打歩詰打開の角捨てを組み合わせて、成銀を斜めに誘う手順を実現しています。これと比べると、本局は拍子抜けするくらいあっさりと金の呼び出しを実現しているわけですが、裏を返せば、フェアリーなら更に作品を高度化する余地があるということになります。本局は持駒増幅×呼び出しの基本パターンに則ったものですが、こうした作品の創作を通じて基礎を固めることで、氏が今まで本作品展で発表されてきたような高度な作品を生み出すことが可能になるのです。

【短評】

占魚亭さん
「57 飛～XX 角、同金～27 同玉」のリフレインで金を運搬。楽しかったです。

たくぼんさん
オーソドックスな展開ですが、飛合角合のやりとりで 17 玉/持駒角の形を作る仕組みは面白いです。

荻原和彦さん
受方玉の可動域が 2 マス(17・27)のみという易しい設計。受方金が 5 段目から 8 段目まで一目散に飛び込んでくる最終 6 手の疾走感が堪らぬ魅力。

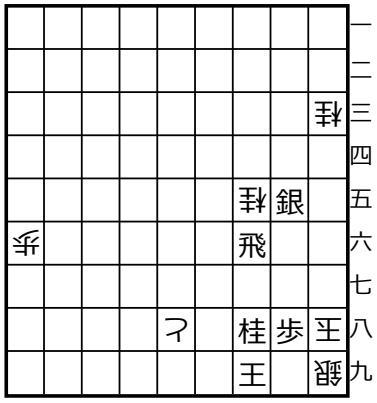
springs さん
呼び出し用と合駒回収用の２本のラインを使う趣向手順。見慣れた構成だが楽しい。

さつきさん
172-8、172-9 と同じタイプですね。
増幅対象は 172-8 と同じく角ですが、増幅機構は 172-9 の方が近い印象を受けます。

るかなんさん
飛角の役割がそのまま合駒順に。

一乗谷酔象さん
金は斜めに誘え。

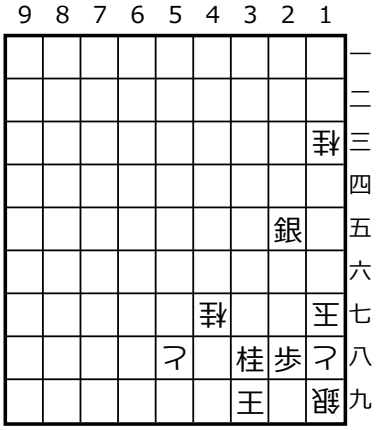
■ 174-8 上田吉一氏作（正解９名）
協力自玉詰 104手



攻方持駒 歩
受方持駒 飛歩

【解答】
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 97 飛 同歩成 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 87 飛 同と 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 77 飛 同と 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 67 飛 同と 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 57 飛 同と寄 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 47 飛 同と 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 37 飛 同と 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 14 飛 15 飛
同飛 16 歩 27 飛 同と 18 歩 同玉
16 飛 17 飛 同飛 同玉 18 歩 同と
47 飛 同桂生 まで 104 手

(詰上り)



【解説】

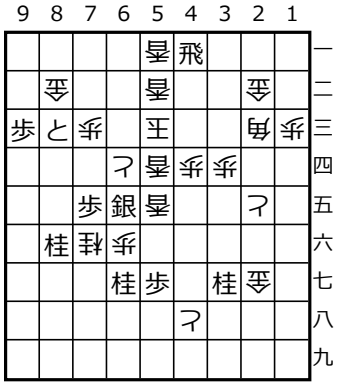
前局の解説でも触れましたが、本局はある意味前局とセットになる作品です。持駒増幅は縦型で稼ぐ駒は飛。その飛を捨てて「96 歩」を「と金」に変え、攻方玉の近くまで運び、自玉の詰みに役立てるという構成です。

前局と異なるのは、呼び出した駒で直接自玉を詰めるのではなく、退路封鎖に使うところです。詰める駒は初形で 35 に置かれている桂であり、最後にこれが 47 に跳ねて王手を掛けたとき、29 へ自玉を逃げる手を防ぐのが「呼び出し」の目的です。そのため、前局より収束が少しだけ難しく感じられたのではないでしょうか。

本局の持駒増幅は縦型で、この作品から同じ上田氏の「積分」を連想した方もいるかもしれません。

〔参考図〕縦型の持駒変換

上田吉一「積分」
詰将棋 197手



(詰将棋パラダイス,1974 年1月,修正図)

「積分」は普通詰将棋なので「持駒増幅」ではなく「持駒変換」になっているわけですが、飛合を交えて欲しい駒（この作品では角）を入手し、それを使って局面を操作していく手順の大枠には共通性を感じます。ルールの垣根を越えて、作者が目指しているものや好んでいるものについて考察（あるいは空想）を巡らすのも楽しいものです。

【短評】

占魚亭さん

「14 飛～X7 飛、同と～17 同玉」のリフレインでと金を運搬。174-7 と対になる作品ですね。

たくぼんさん

フェアリー駒のないオーソドックスな協力自玉詰。何か新鮮な感じがしました。

荻原和彦さん

受方玉の可動域が 2 マス(17・18)のみという易しい設計。旅路の果てに待つ吊し桂のエンディングに心和む。

ところで、58 手目「寄」の記載を怠った場合には救済対象?

☆はい、実際に「57 飛 同と寄」の「寄」がない解答もありましたが、正解としました。

springs さん

シンプルで楽しい。しかしシンプルだと思うのは、たくさんの上田さんの作品を鑑賞できる環境にある贅沢な感想ですね。

さつきさん

172-9 や 174-7 は 172-8 の増幅機構の機能の一部を同一の駒に担わせていましたが、本作は機構の一部と増幅対称の駒を同じにしているので、 増幅対称で 増幅対称を稼ぐ独特な感覚が味わえました。

☆これは鋭い視点だと思います。

もし２枚の飛に名前が付いていて、「飛Ａ」「飛Ｂ」と区別できるなら、最初のサイクルは「14Ａ 15Ｂ 同Ａ 16歩 97Ｂ 同歩成 18歩 同玉 16Ａ 17Ｂ 同Ａ 同玉」で、次のサイクルは「14Ｂ 15Ａ 同Ｂ 16 歩 87Ａ 同歩成 18 歩 同玉 16Ｂ 17Ａ 同Ｂ 同玉」となり、「飛Ａ」

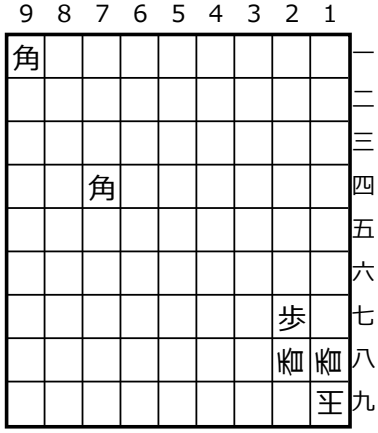
「飛Ｂ」の役割が交替しています。これを目に見える形にできれば、新たな趣向作のネタになるかもしれません。
持駒増幅ではありませんが、相馬康幸氏の作品で２枚の馬がさりげなく互いの役割を交換していて、作者がそれを上手く利用できないかと話していたのを思い出しました。

るかなんさん
原理は 174-7 と同じですが、触媒に徹する歩が渋い。

一乗谷酔象さん
狭い玉も 12 手サイクルでと金の呼び出し。

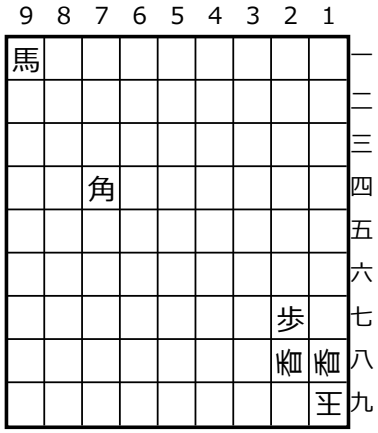
■ 174-9 るかなん氏作（正解７名）

a) All-in-Shogi（タイプB）協力詰 3手



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



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※香:中立香（成ると中立成香）

【ルール】

・**中立駒**】（「𠮟」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」

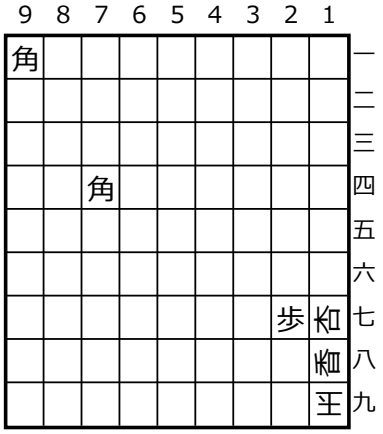
・**All-in-Shogi**
双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも１手前の局面に戻す着手は禁手とする。
（補足）
1) 相手駒を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
4) 複玉以外で手番側の玉を取らせる手は反則。
複玉の場合でも手番側の玉が 0 枚になる手は反則。
5) 相手に合法手以外の手を指させることはできない。ただし、相手玉への王手となる手は反則とみなさない。
→参照：WFP122 号「All-In-Shogi の紹介」

・**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

【解答】（※相手駒を動かす手を v で表記）

a) 29vn 香成 28n 杏 17n 杏 まで 3 手

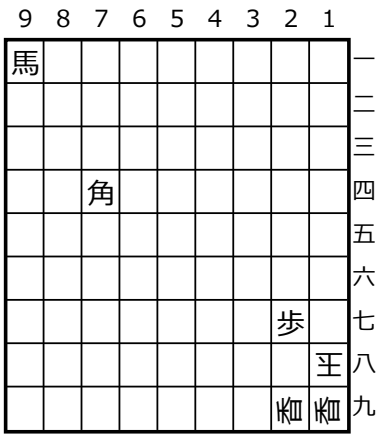
(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

b) 29vn 香生 18 玉 19vn 香 まで 3 手

(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

「中立駒は着手者の都合の良いように解釈できるのであれば、v 着手もできるはず」という解釈から 1 つ。

大まかにこの形自体は浮かんでいたのですが、29n 杏までの余詰が相当に強く。もっと色々できるとは思います。

【解説】

All-in-Shogi は相手の駒も動かせるルール。

中立駒はどちらの手番でも動かせる駒。

では、All-in-Shogi で中立駒を使うと何が起こるのでしょう？　似たような 2 つのルールを併用する意味はあるのでしょうか？

更に本局には「All-in-Shogi」に「タイプ B」という怪しげな修飾句が付いています。単なる「All-in-Shogi」と何が異なるのでしょうか？

その意味やいくつかの性質については出題時の補足説明で例図を用いて説明したので、ここでは本局で具体的に確かめていきましょう。

まず、本局に「All-in-Shogi(タイプ B)」の条件がなかったとしましょう。中立駒は「現手番側の駒として動く」ので 28n 香は動かせませんし、18n 香は動かしても王手になりません。a)b)両図とも 28n 香を 91 角（または馬）で取るしか王手がなく、3 手では全く詰みません。

次に「タイプ B」のない「All-in-Shogi」を付けた状態で考えてみましょう。

今度は玉を動がす王手や、角（馬）で 28n 香を取った後、その角（馬）を動かす応手が可能なので、先ほどよりは詰みやすくなっています。例えば「28 角成 38v 馬 37 馬 18 玉 19n 香 まで」のような詰筋がありますが、残念ながら手数超過です。中立香を動かせないか、動かしても王手にならないので、どうしても 3 手では詰まないのです。

では「All-in-Shogi(タイプ B)」ではどうでしょうか？　今度は中立香を受方の香とみなして動かすことが可能です。28n 香を動かして王手する「開け王手」です。移動先は 29 しかありませんが、攻方陣内なので成・不成の選択が可能です（中立駒は定義上「行き所のない駒」にならないことに注意）。組局（ツイン）であることから、成・不成で解が分れることが推測できますが、a)b)どちらが成でどちらが不成でしょうか？　両図の違いは 91 角が生角か成角かの違いしかありません。

正解は 91 角が生角である a)では中立香が成り、91 角が成角（馬）である b)では中立香が成らない手で始まる手順です。

仮に a)で b)の手順を行うと、最終手 19n 香に対し同 v 角生で逃れ。逆に b)で a)の手順を行うと最終手 17n 杏に対し、81v 馬や 92v 馬で逃れ。相手の駒も動かせる All-in-Shogi のルール下では、強い駒と弱い駒のどちらかが一方的に便利であるということはなく、どちらも一長一短があり、本局ではそれを上手く手順の相違に繋げているのです。

「中立駒を手番側の駒としても相手番側の駒としても動かせる」という「All-in-Shogi(タイプ B)」の発案は、もちろん作者のるかなん氏。こ

のルールが今後どう発展して行くか、他の作家の方々にも人気が出るかどうかは、現時点では不明ですが、本局はこの新ルールのお披露目作として充分良い出来栄えだと思います。

【短評】

ikuram78 さん
馬のメリットがなかなか分からず、手数のわりに苦労しました。

占魚亭さん
３手でも混乱する。自信ありません。

たくぼんさん
91 の駒が角か馬かでこれほど味のある手順の対比が出るのは素晴らしいです。

荻原和彦さん
a)は「生角なら詰み、馬なら不詰」、b)は「生角なら不詰、馬なら詰み」という魅力たっぷりの設定。「生角＋ｎ香成」と「馬＋ｎ香生」の対比も心憎いばかり。

さつきさん
双方共にややこしくも面白いルール設定が活かされた手順だと思いますが、特に a)において成るタイミングが初手だけなのが自由度の高いこのルールでは意外に感じました。

るかなんさん
このルール解釈について、「All-in-Shogi の Type-B」でなく、「中立駒の Type-B」として扱う案を提案しておきます。

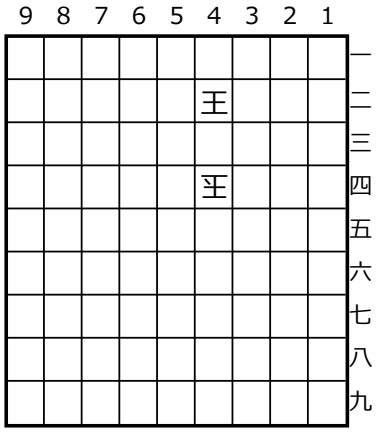
以下は細則の変更案です（そもそも中立駒をこのようなルールと誤認識していたことが作図のきっかけでした）

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）
Type-B の中立駒は、相手番の駒を着手できるルールでは相手番の駒としての動きも可能。

☆相手番の駒を動かせるルールは今のところ All-in-Shogi しかありませんが、他にそのような性質を持つルールが出てきたり、All-in-Shogi の亜種が登場したら、この変更が必要になるでしょうね。当面はすぐに変更しませんが、このような案もあるということを記憶しておきます。

一乗谷酔象さん
中立駒と All-in のコラボ。
駒の利きに混乱する。
中立成香を手番で動かす a)と中立香を相手の手番に打つ b)の対比が見事。

■ 174-10 さんじろう氏作（正解３名）
天竺協力自玉詰 10手



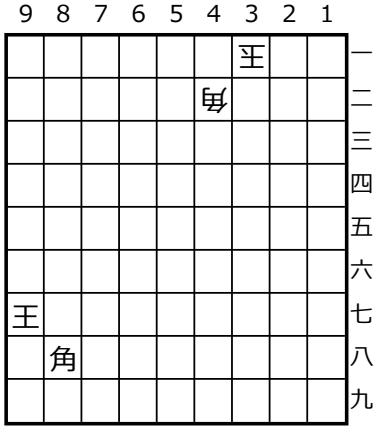
持駒 飛角

【ルール】

・天竺
玉の利きが王手をした駒の利きになる。
複数の駒による王手の場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【解答】

88 角 26 玉 66 飛 22 玉 62 飛成 33 角
97 王 31 玉 42 龍 同角 まで 10 手
(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

手順はもちろん完全限定なのですが、中でも初手の伏線的な 88 角と 5 手目の 62 飛成が面白いと思います。実は全体を一路左に平行移動した図も同様手順の完全作ですが、比較検討の末本図を取りました。

この条件では本作のような角吊るしの詰上がりは最もありふれたものですが、最初近かった王と玉がこれだけ離れた後なのでインパクトはあるでしょう。

【解説】

協力自玉詰双裸玉はフェアリーの豊かさを最も良く感じられる分野です。今回の作品展でも双裸玉がいくつも出題されています。盤上に配置されているのは攻守双方の玉のみ。その配置以外で作者が調整できるのはルールと持駒のみ。それでも好手・妙手が続々と飛び出す高度な作品を作ることが可能です。特に性能変化ルールでは玉も含めて様々な駒が盤上狭しと飛び回り、見た目にも派手な手順が展開されることが珍しくありません。

しかし、妙手がたくさん出てきても、初手と最終手に密接な関係がある双裸玉作品には滅多にお目にかかれません。本局は単発の妙手の積み重ねではなく、手順全体が一つの目的に向かって進められる稀有な双裸玉作品です。もちろん、初手と最終手だけでなく、途中の着手にも好手が数多く盛り込まれ、天竺ならではの「玉の大移動」が何度も登場します。

初手の紛れはたくさんありますが、「88 角」と中途半端にも見える位置に打つのが深謀遠慮の一手。これに対して受方玉が 26 に飛ぶのも、その後の展開を見据えないと浮かびにくい応手です。畳みかけるように角筋を止める 66 飛を放ち、22 に玉を飛ばして、ようやく筋が見えて来ます。角を背景に飛を動かす開き王手できるよう、バッテリーを組んだわけですね。双裸玉では早めに合駒を出すのがセオリーなので、舞台作りだけで 4 手も消費するこの手順はなかなか指せるものではありません。

5 手目 62 飛成も後の展開を見越した妙手。合駒を出すために敢えて両王手を避けるのは、協力自玉詰では当然ですが、自玉の裏に飛を忍ばせるのが抜け目のない一手。これで次に攻方玉を動かす開き王手を狙うわけです。ここで飛を「成」とするのも細かいですが巧い所。これを怠ると 8 手目 31 玉が指せません。

7 手目は自玉を動かす開き王手ですが、ただの開き王手ではありません。6 手目に合駒した角で逆王手が掛かることを利用し、角の性能で玉を僻地まで飛ばす、天竺ルールを活かした豪快な開き王手です。この時点でようやく初手 88 角の意味が見えて来ましたね。

その予感が実際に形になるのが最終手。角の王手で角の性能になった玉を詰める天竺では頻出の詰上りですが、攻方玉の位置が盤隅ではないので退路封鎖の駒が必要です。初手 88 角は最終手で自玉の逃げ道を塞ぐための退路封鎖の限定打だったのです。

繰り返しになりますが、本局は初手から最終手までが一本の線になって繋がるストーリー性の高い手順を持つ、希少な双裸玉作品です。天竺の効果も最大限に発揮されており、珠玉の名作として記憶に残る作品だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

完成品。初手と詰め上がりの繋がりは奇跡的。

ikuram78 さん

ヒントがなければスルーでした。

占魚亭さん

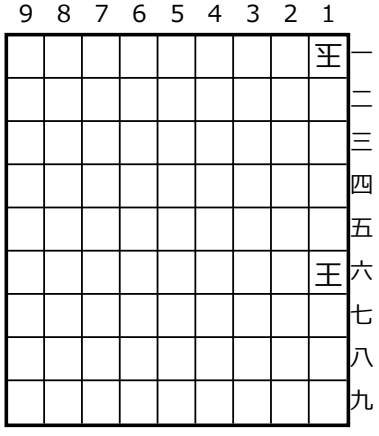
詰上りが予想しづらい難局。セルフブロックを見据えた初手の限定打が上手い。

たくぼんさん

ヒントを見てからですが初手の 88 角の限定打が好手ですね。詰上り玉と角だけなのも味があります。

■ 174-11 たくぼん氏作（正解３名）

取禁協力自玉詰 10手



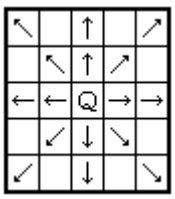
持駒 Q

※Q:Queen

【ルール】

・**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。

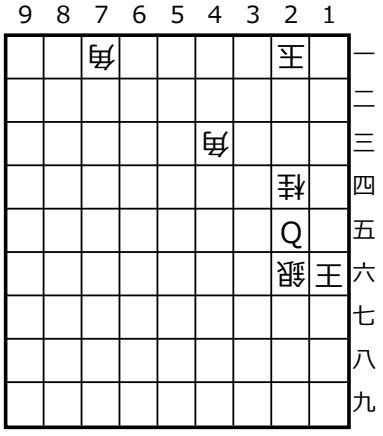
・**Queen**（Q）
　チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



（矢印がQの走る方向）

【解答】

91Q 71 角 99Q 21 玉 29Q 26 銀
65Q 43 角 25Q 24 桂 まで 10 手
(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

双裸玉で、詰上りの想定が難しいかも。
91～99 が限定できて上出来でしょうか。

【解説】

前局と同様、協力自玉詰・双裸玉の豊かな世界を見せてくれる作品。本局は「Queen（Q）使用」と「取禁」の相乗効果で、盤上を大きく使って鮮やかに詰める手順を生み出しています。

「取禁」は双方の駒取りを縛るルールです。攻方が駒を増やせないので「合駒 同Q」とすることはできません。むしろ下手に合駒を発生させると、Qで王手する邪魔になります。

受方が駒を取れないことも問題です。「**Q 同X まで」のような収束が使えないのです。従って詰め上げるパターンは、「合駒した手が逆王手になり、かつ、その合駒を取れない」しかありません。いわゆる「ピンメイト」です。

Qをピン止めする駒を早めに出すのは得策ではありません。ピン止めされたまま王手を継続することは、不可能ではないにしても、大変困難だからです。

すると収束 4 手は自然に決まります。玉が 21 に居る形で「65Q 43 角 25Q 24 桂 まで」の収束です。

どう収束するか方針を立てることができたので、頭の 6 手はその準備です。これは収束から逆算的に条件を追っていくことで、論理的に求まります。

16 王の逃げ道をすべて塞ぐ効率の良い配置は 26 銀
→26 銀を支える駒を発生させるには 66 飛か 71 角を合駒で発生させれば良い
→玉を 21 へ移動させるには横からQを打つ 71 角の方が良い
→収束の 65Qに繋げるには初手は 81Qではなく 91Q

このように詰上りから逆算するように考えていけば、自然に解は求まります。そして出てくるのはQが盤上を大きく駆け巡る爽快な手順です。詰め方に大きな制限を掛ける「取禁」という条件と、強力な性能を持つ「Q」。本局を見ると、相反する性質を持つ２つの要素の組み合わせが、絶妙な手順を生み出す可能性があるということが分かります。

【短評】

占魚亭さん
　Qの一筆書き。
　きれいにピンメイトが決まった。

荻原和彦さん
　取禁制約が厳しく後半 4 手は容易に予測可能。
　自玉を詰ますには腹銀＋支える駒を出したいなぁと思いつつ前半 6 手を探せば……あっさり見つかるではないか。
　見かけは難問っぽいけど実はそうでもない、まさに「案ずるより産むが易し」の典型と云えようか。正答率に注目したい。

■ 174-12 さつき氏作（正解６名）

衝立推理 32 手（指し直し上限：双方 8 回）

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

【ルール】

・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<u>不成立</u>
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。

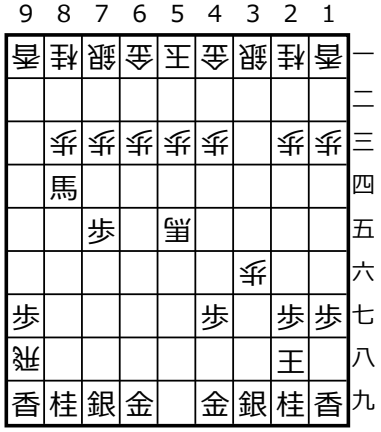
→参照：WFP187 号「衝立推理の紹介」

【解答】

76 歩 34 歩 66 角 35 歩 93 角生 88 角成
75 歩 87 馬 88 飛 65 馬 86 飛 32 飛
66 飛 同馬 同歩 34 飛 84 角打 同飛
同角成 46 角 58 王 57 角成 59 王 66 馬
36 歩 88 馬 48 王 36 歩 38 王 98 飛
28 王 55 馬 まで 32 手

(詰上り)

持駒 歩4



持駒 飛歩

【作者のコメント】

紛れにおいてと金が邪魔駒になるのが狙いです。 紛れで 82 歩 x が無意味な無効手になるのがやや不満ですが、38 飛と 3 筋の歩を伸ばす手の綺麗な限定方法が思いつきませんでした。

【解説】

解説の前にまずはお詫びを。

出題時 5 手目が単に「93 角生」となっており、歩を入手したという情報が欠落していました。既報の通り「93 角生；歩」が正しい棋譜です。謹んで訂正致します。後の 11 手目に「82 歩×86 飛」が出てくるので、ここから正しい棋譜を推測することは可能ですが、矛盾した棋譜に悩ませてしまい、申し訳ありませんでした。ご指摘いただいた ikuram78 氏に感謝致します。

では改めて作品の解説に移ります。

衝立推理の棋譜を見て、まず確認すべきは詰上り。先手玉が「28」という詰みにくい場所で詰んでおり、周囲の駒も 37 歩を除いて初期位置のまま残っています。となると、詰上りは両王

手が有力。47 歩が残っていることから「98 飛・88 角」（飛角は成っている可能性がある）の形から、55 角（または馬）の両王手で先手玉が詰まされたことが分かります。

これだけでもかなりの情報量ですが、棋譜を確定させるには至りません。

注目すべきは 8 手目「(87)」の棋譜表記。これは 87 歩が取られたことを示していますが、取った駒は何でしょう？

普通に考えれば、後手が飛車先の歩を突いて、そのまま 87 歩を取る手順が浮かびます。その前提で棋譜に沿う手順を探しましょう。

〔参考〕飛車先の歩を突く紛れ

76 歩 84 歩 66 角 85 歩 93 角生 86 歩
75 歩 87 歩成 88 飛 78 と 86 飛 34 歩
66 飛 同角 同歩 35 歩 84 角打 同飛
同角成 46 角 58 王 57 角成 59 王 66 馬
36 歩 88 馬 48 王 36 歩 38 王 98 飛
28 王 55 馬 …

持駒 歩4

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

持駒 飛歩

これは 10 手目にと金が 78 に移動した場合の例ですが、「78 と」が邪魔しているので 55 馬が両王手になりません。王手は掛かっても詰にはならないのです。10 手目「77 と」だと 55 馬の邪魔になりますし、「98 と」だと 98 飛が打てません。「97 と」だと「97 歩が消えた」という情報が攻方に与えられますし、「86 と」だと 11 手目 86 飛のときに歩を入手することになるので、棋譜表記が「82 歩×86 飛；歩」になります。もちろん、「87 と(または歩)」を放置したままだと、11 手目 86 飛が指せません。つまり飛車先の歩で 87 歩を取ると、それが負担になって、棋譜通りの手順は指せないのです。

87 歩を早々に取ることが可能で、歩を取った駒が邪魔にならない手段はあるでしょうか？

それを可能にするのが作意のように角で 87 歩を取る手順です。先手の角が 66 にいる状態では 88 角成ができないので、35 歩を先に指してタイミングを調整する必要がありますが、馬で 87 歩を取ることにより、邪魔な駒を先手陣に残すことなく棋譜に合う手順を作り出すことができます。先手の飛が 88→86→66 の順に移動することで、馬が 87→76→66 と移動する手順を防ぎ、87→65→66 のルートを限定しているのも上手い所です。

10 手目が「82 歩×86 飛」となっているのも手順の限定の一環で、これがないと「35 歩」と「32 飛」の順序が限定できません。作者自身はこの限定方法に満足していないようですが、「指し直し」の有効活用は衝立詰でも出てくるので、衝立推理でも便利な手筋として活用するのは問題ないと思います。

本局は 2 手目 84 歩の自然な手順が実は不正解で、最後の最後になってそれが判明するという深い紛れを読ませる作品です。解答者の短評を読むと、ほとんどの方は 2 手目 84 歩を読んでから、34 歩の正解を読んだようなので、作者の狙いは見事に成功したと言えるでしょう。

【短評】

ikuram78 さん

26,30,32 手目以外は確定しているのでとっつきやすかったです。

占魚亭さん（※誤解）

76 歩、84 歩、66 角、85 歩、93 角生、86 歩、75 歩、87 歩成、88 飛、86 と、同飛、34 歩、66 飛、同角、同歩、35 歩、84 角打、同飛、同角成、46 角、58 玉、57 角成、59 玉、66 馬、36 歩、88 馬、48 玉、36 歩、38 玉、98 飛、28 玉、55 馬 迄 32 手
気持ちよく両王手で仕留める。

☆占魚亭氏は惜しくも誤解。この手順だと 11 手目 86 飛のとき歩を入手しているので、棋譜表記が「82 歩×86 飛；歩」になります。

たくぼんさん

推理将棋よりはヒントが多いので楽しく解図出来ます。王道の両王手の詰上りが気持ちよいです。

荻原和彦さん

最終形は両王手以外ないが、8 手目△87 歩成と決めつけちゃうと、と金の始末が難しくバッテリーを上手く組めない。△87 馬さえ発見すれば悩みは雲散霧消する。

るかなんさん
94 歩を省略できればわかりやすい筋に入るのに、とずっと考え込んでました。

一乗谷酔象さん
８筋を歩で攻めると成ったと金が邪魔になる仕掛け。

【総評等】

変寝夢さん
さんじろうさんの天竺が印象に残りました。

たくぼんさん
手数が長い方が解き易いですね。短編中編は難易度が高く四苦八苦。

☆今月 Windows10 のサポート期限が過ぎました、筆者は既に Windows11 への移行を済ませていますが、読者の皆さんはいかがでしょうか。現在 Onsite Fairy Mate で公開している fmza は 64bit 版用と 32bit 版用の２つがあるのですが、Windows10 のサポート終了に伴い、64bit 版 Windows 用のみの公開とすることを検討しています。もし、引き続き 32bit 版を使いたいという要望があれば、筆者までお知らせください。
筆者が作成している SnifferDog.exe 等も、今後新版を公開するときには 64bit 版のみとしたいと考えています。(大きな機能追加はなく、細々とした修正だけなので、実際に新版を公開するのは先になると思います。)

以上

今月の手筋

【駒全マネ禁】
直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

［補足］
1) 直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。
2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。
また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→参照：WFP132 号「駒全マネ禁詰の紹介」

(※解答は p.41 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。

推理将棋第191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１９１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 11 月 10 日までに TETSU まで（omochabako@nifty.com）　メールの題名は「推理将棋第１９１回解答」でお願いします。

****

今月は在庫の関係で手数が多い２題が入っています。

初級は担当からの９手です。歩突きは何回？歩打ちはあるのでしょうか？

２問目はるかなんさんからの 15 手で少し手数が長めですが、先手着手８回のうちの４回の着手地点や残り４手の棋譜も予想可能なので中級としました。でも上級相当かな？

最後はけいたんさんからの上級の 12 手です。最終手の棋譜が明かされているシリーズです。

【年賀作品の募集】

2026年元旦の年賀詰の出題を予定していますので、2026 年、令和８年、午、馬などに因んだ（こじつけ可）年賀詰作品を募集いたします。

手数制限はしませんが９手以上の作品の投稿はひとり１作とさせていただきます。８手以内の短手数作品の投稿数制限は無しとします。

投稿締め切りは 12 月 15 日といたします。

奮っての投稿をよろしくお願いします。

****

■本出題

１９１－１　初級　Pontamon 作
歩突きへの応手　９手＋１

玉の手の前は歩突きの手のような逆が成り立つとは言えないのでご注意ください。

１９１－２　中級　るかなん 作
カウントダウン　１５手

先手の８連番はタイトル通りカウントダウンしか無さそうですが、後手の３連番はアップ／ダウンのどっち？

１９１－３　上級　けいたん 作
８５桂まで　１２手

最終手の棋譜が分かっていますが、本当に易しくなっているのでしょうか？

****

中間ヒント（１０月２７日頃　作者）
締め切り前ヒント（１１月３日頃　Pontamon）

****

１９１－１　初級　Pontamon 作
歩突きへの応手　９手

「さっきの将棋は９手で詰んだらしいけどどんな将棋だったの？」
「歩突きに対する応手は「玉の手」と「自陣での駒成の手」だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・９手で詰み
・歩突きに対する応手は「玉の手」と「自陣での駒成の手」のみ

****

１９１－２　中級　るかなん 作
カウントダウン　１５手

「この 15 手で詰んだ棋譜、先手の着手から数字だけ拾って見てよ。」
「どれどれ。へえ、出てくる数字が 8 連番だけになっているのか。」
「後手の着手も数字だけ拾って、一部を切り取ると 3 連番になるね。しかも同じ 3 連番がもう一度出てくる。」
「あとは不成があったね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・15 手で詰み
・先手の着手で棋譜に現れる数字は 8 連番のみ　※
・後手の着手で棋譜に現れる数字は同じ 3 連番を２つ含む　※
・不成あり

※棋譜表記は筋、段のいずれも算用数字で書くこと

同の手の棋譜には筋と段の数字が無いものとして扱ってください。(担当)

****

１９１－３　上級　けいたん 作
８５桂まで　１２手

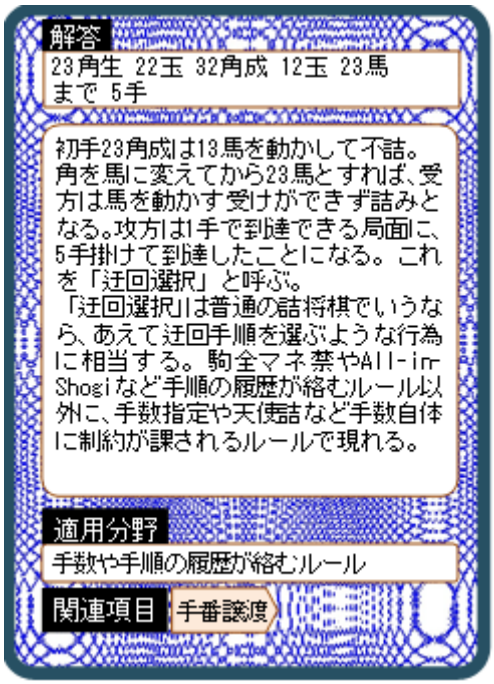
「８５桂まで１２手で詰みか」
「成る手はないね」
「角を打つ手があったな」
「１筋に飛を打つ手があったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)
・８５桂まで１２手で詰み
・成る手なし
・角を打つ手あり
・１筋に飛を打つ手あり

****
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（解答）



推理将棋第189回解説

担当　Pontamon

１８９−１　初級　　けいたん 作
６３銀まで　　９手

「６３銀まで９手で詰みか」
「角腹に角の着手があったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）
・６３銀まで９手で詰み
・角腹に角の着手あり

****

出題のことば（担当　Pontamon）
　角が横並びになるのは何処なのか推理しましょう。
作者ヒント
　不成２回（けいたん）
締め切り前ヒント
　最終手の▲63銀を支えるのはもちろん角です。

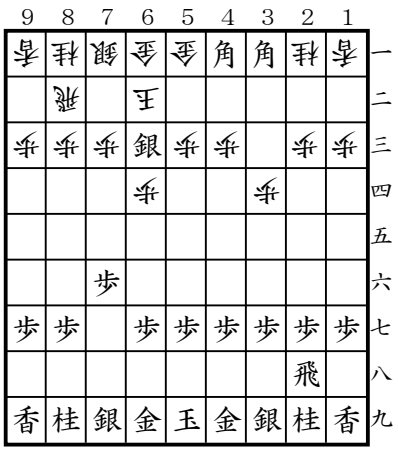
****

推理将棋１８９−１　解答

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△62玉、▲31角不成、△51金左、▲41角、△64歩、▲63銀 まで９手

（条件）
・６３銀まで９手で詰み（９手目▲63銀）
・角腹に角の着手あり（５手目▲31角不成、７手目▲41角）

詰上図
持駒 なし

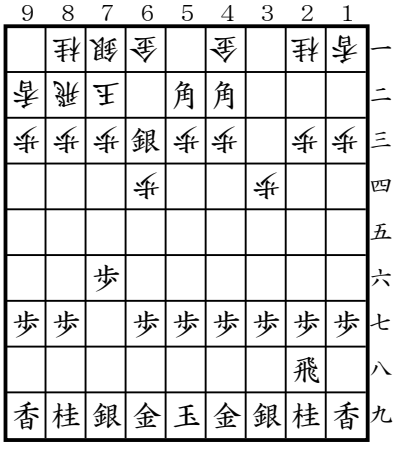


持駒 なし

最終手が▲63銀だと分かっているので簡単に解けそうな気がします。最終手の情報には不成が付いていないので後手陣への先手の着手で不成が付かないのであれば駒を打つ手で決まりです。最終手が銀打ちなので先手は当然ながら銀を持ち駒にしておく必要があります。銀を取るだけなら▲97 角から▲31 角不成で最短５手目に銀を取ることができます。角腹に角の手という条件もありますが角腹の位置は筋違いなので、取った角を打つ手がなければいけません。▲96歩、△54歩、▲97角、△42銀、▲同角、△同金で後手が角を取ったあと８手目に△32 角や△12 角で角腹の角の手を実現できますが、持ち駒が銀だけの先手は最終手で▲63銀を指せてもこの銀を支える駒がありません。となると、角腹の角の手は後手ではなく先手になるので先手は銀だけではなく角も取る必要があります。ということは▲22 角不成で角を取ってから▲31 角不成で銀を取る手順になるはずです。この方針で指したのが参考図の手順になります。先手は22の角を取ったら、最終手の▲63銀を支えるための▲52 角を打ち、62 地点へ上がった後手玉が 51 地点へ戻るのを防ぎつつ角腹の角の手を実現する▲42角不成を指していますが、手数オーバーの11手になってしまい失敗でした。後手玉は72地点まで行く必要もありませんでしたし、待ち手の△92香も無駄手でした。

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△64 歩、▲52 角、△62 玉、▲31 角不成、△72 玉、▲42 角不成、△92 香、▲63 銀 まで 11 手

参考図
持駒 なし



持駒 なし

参考図の手順の８手目の局面を見てみると玉の退路を塞ぐ協力手の△51金左を指せば９手目の▲63銀で詰みになるのですが、角腹の角の手を指せていないのが問題となっています。詰み形で△51金左の協力手を生かすように手順を再検討してみます。22の後手角を取った時点で角腹の角の手としては▲12 角か▲32 角がありますが、どちらの角も最終手の▲63銀の支えにはならないので、角の打ち場所は63地点への利きがある地点になります。参考図の４手目の△64歩を突いた局面では 63 地点に角の利きが及ぶ地点は52地点の他に36－72の斜めの地点なので、どの地点に角を打っても角腹の角の手は指せません。しかし、△51金左の協力手の後であれば角を打つ手として▲41角が可能になります。▲41角を打った後に▲31角不成で銀を取るか、先に▲31 角不成としてから▲41 角を指すかは後手の着手手順との関係になりそうです。初手から▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成までは確定です。５手目には▲31角不成を指せますが、後手玉は 51 地点の居玉のままなので４手目に△51金左は指せません。したがって４手目は６手目に△51 金左を指せるように玉が動く手の△62玉になるので５手目は▲31 角不成になります。続けて６手目の△51 金左で空いた 41 地点へ７手目に▲41角と打ちます。８手目は最終手の▲63 銀を打てるように 63 地点を空けるための△64歩で▲63銀までの９手で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）

RINTARO さん「シンプル条件で分かりやすかったです。」

■最終手の▲63銀と二枚角が分かっていますからね。

ＮＡＯさん「１段目に２枚角を並べてぴったり」

■二枚角が見えていると、ついつい角打ちで詰ます手順を考えてしまいそう。

ほっとさん「解きやすくてよい。
「プルーフゲーム９手」でも完全作？」

■はい、プルーフゲームの９手作としても成立している終局図ですね。

飯山修さん「角の腹に角でなおかつ銀の入手が必要となるとこの形がすぐ思い浮かぶ
前例がなかったのが不思議」

■63銀までの９手は相当の数なので、駒成・同の手・初王手・左が付く手等々を駆使して限定しないといけなくなるので嫌厭されているのかも。角腹に角の条件をよく見つけたものです。

原岡望さん「これはヒントなしで解けました。口開けに最適。」

■作るのは大変だけど解くには容易な作品になっていました。

中村丈志さん「角は交換になると予想したが違った。」

■角交換後に相手が打った角の腹へ角を打つシナリオですね。新作に使えるかも。

はなさかしろうさん「頭銀は53銀までだと７手のところ、角腹の角が面白い条件で金寄りが導かれました。」

■一筋ずらした詰み形は作図テーマになりそうですね。

Miya さん「最終手 63 銀なので、すごく考えやすかった。ヒント無しで解けたの初めてかと思います。」

■客寄せには最適な作品でした。

はまちさん「連続角不成からの角腹の角の手順が面白いです！！」

■角腹へ角を打てるようにする後手の協力手は△33桂ではなく△51金左でした。

桝彰介さん「先手の角を二枚並べることに気づいたら解けました。」

■角腹と言っても相手の角ではなく自分の角を二枚並べて解決。

るかなんさん「7 手解 53 銀までの応用編。こちらの方が手が狭いのは意外。」

■７手だと空いている玉尻を埋める△51 金左は同じでも 31 の銀を取る時には成る必要がありました。

****

正解：１２名
RINTARO さん　ＮＡＯさん　piyo さん
ほっとさん　飯山修さん　原岡望さん
中村丈志さん　はなさかしろうさん
Miya さん　はまちさん　桝彰介さん
るかなんさん

****

１８９-２　中級　　Pontamon 作
７１馬まで　　１１手

「11 手目の 71 馬の手で詰めたけど、終局時、後手玉は 71 地点の周りには居なかったよ」
「他にどんな手があったの？」
「あった手じゃなくて無かった手だけど、同が付く手は無かったよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

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

****

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

作者ヒント
空き王手ではありません（Pontamon）

締め切り前ヒント
先手は 62 地点の飛を取ります。

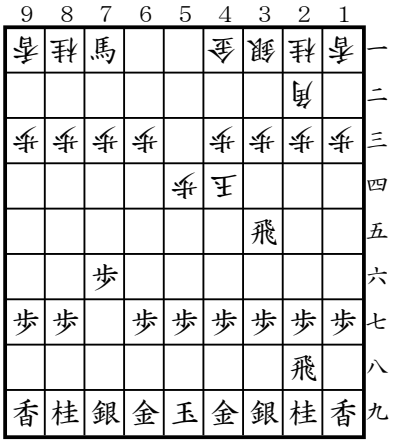
****

推理将棋１８９-２　解答　担当 Pontamon

▲76 歩、△62 飛、▲44 角、△54 歩、
▲62 角成、△42 玉、▲61 馬、△53 玉、
▲35 飛、△44 玉、▲71 馬 まで１１手

（条件）
・11 手目の 71 馬で詰んだ（11 手目▲71 馬）
・終局時、後手玉は 71 地点の周りには居なかった（10 手目△44 玉）
・同の付く手は無かった

詰上図
持駒 なし



持駒 金銀

後手玉は 71 地点の周りには居ないとのことなので、71 地点から斜めに１間以上離れた地点の玉を合利かずの形で詰ますはずです。まずは▲71 馬で△53 玉を詰めてみます。先手の手の内訳は、▲76 歩、▲66 角、▲93 角成、▲66 歩、▲65 歩、▲71 馬の６手で、後手玉は△54 歩を付いて空けた 53 地点へ△53 玉とします。先手の布陣は△64 玉と逃がさない形になっています。▲71 馬で合い利かずの形にするには 62 地点へ利きがある後手駒を配置したままではいけません。一番厄介なのは 52 地点です。△52 玉を指せないように後手の駒で 52 地点を埋めるのですが、62 地点への利きがあると移動合いができてしまうのですが。ここは△52 銀で解決です。42 地点は 62 地点への利きがあった 82 の飛が△42 飛として 42 地点を埋めます。これらの方針で指してみると、▲76 歩、△42 飛、▲66 角、△72 銀、▲93 角成、△71 金、▲66 歩、△52 玉、▲65 歩、△61 銀、▲96 歩、△54 歩、▲95 歩、△53 玉、▲94 歩、△52 銀、▲71 馬 で詰むのですが手数は大幅オーバーの 17 手も掛かってしまいました。71 地点の銀を 52 地点へ持っていくのに３手と途中の経由地点の 61 を空けるために金移動が必要なのが手数オーバーの原因のようです。そこで、玉の退路になる 52 地点を後手の駒で埋めるのではなく、最終手の▲71 馬によって先手の 92 の飛の利きを 52 地点へ通した

のが参考図の手順になります。後手の駒の手数は 11 手詰に収まるようになりましたが、玉の逃げ場として△64 玉が残ったので失敗でした。

参考図
持駒 なし

持駒 銀歩

参考図：▲76 歩、△52 金右、▲66 角、△42 金寄、▲93 角成、△54 歩、▲82 馬、△52 玉、▲92 飛、△53 玉、▲71 馬 まで 11 手

後手玉が 53 地点では詰まないようなので次は 44 地点を考えてみます。53 地点だと玉の左右は初期配置の歩があるので 64 地点、42 地点、52 地点の３地点が玉の退路の可能性がありましたが、玉が 44 地点だと 55 地点と 45 地点の５段目と 34 地点の計３地点なのは同じです。後手の手を考えてみると、△54 歩の他に玉を△44 玉とするまでの玉移動３手が必要なので残りは１手になります。先手は５段目の退路を抑えるために▲56 歩、▲46 歩を指すとして、▲71 馬を目指すには、▲76 歩、▲55 角、▲73 角成の後、▲71 馬の最終手の時に 62 地点への移動合いができないのように後手の飛と 61 の金を取る必要があり、後手の残り１手で協力手の△74 歩を指すとどうでしょうか？▲76 歩、△54 歩、▲55 角、△74 歩、▲82 角成、△72 金、▲同馬、△52 玉、▲56 歩、△53 玉、▲46 歩、△44 玉、▲71 馬では手数オーバーの 13 手ですし、△34 玉の退路が塞がっていないのでこの手順では無さそうです。飛の持ち駒があるので、▲56 歩と▲46 歩の２手を掛けて５段目へ玉が逃げる手を抑えなくても▲75 飛などの１手で済ませば 34 地点の退路を抑えるための▲25 金を打つことができますが、手数オーバーに変わりはありません。手数を短縮できそうな手順を考えてみると、先手が 82 地点の飛を取ると 61 の金ををを自力で取るには２手かかりますが、もし、飛を 62 地点で取れば 61 地点の金を１手で取れます。手順は初手から▲76 歩、△62 飛、▲44 角、△54 歩、▲62 角成です。２手目と４手目の手順前後が可能ですが、４手目に△62 飛を指すと飛を取る手が▲同角成になるので同の付く手はないという条件に合わなくなります。角成の手で 62 の飛を取った手が王手になっているので６手目からは△42 玉、▲61 馬、△53 玉と進みます。後手の 10 手目は△44 玉なので、34 地点の退路を塞ぐための△34 歩からの△33 桂の２手の協力手は指せないので、次の先手の９手目の１手で玉の退路となる 34 地点、45 地点、55 地点の３地点を抑える必要があります。持ち駒は金と飛なのですが、▲46 金だと 45 地点と 55 地点を抑えることはできても 34 地点を抑えることができません。34 地点と 45 地点を抑える▲35 金を打つと後手玉が 44 地点へ出て来れません。３筋と５段目の両方を抑える▲35 飛だと△44 玉を指せますが、そのまま△35 玉で飛を取られてしまいそうです。でもよくよく考えてみると、35 地点は 71 地点の馬が間接的に利いている地点なので、△35 玉とはできない配置になっていました。したがって９手目はからは▲35 飛、△44 玉、▲71 馬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）

RINTARO さん「44 玉の詰め上がり図に気づくのに時間かかりました。」

■▲71 馬から３つ筋が離れているので思い付き難いのかも。

ＮＡＯさん「宙の 35 に飛を打っておく」

■WFP の貴作の長編で、詰み上がりだったか途中の王手かでこの斜めの飛角サンドイッチが出て来た記憶が....。あまり見掛けないような印象です。

piyo さん「後手玉の逃げマスを先手後手協力してどう潰すかに頭を悩ませました。53 のままだと逃げマスが点在していて大変でしたが、意外

なことに 44 に出たら駒打ち一発で解決しました。」

■玉が中段へ出ると逃げ場が増えそうな感じがしますね。

ほっとさん「35 飛が逃げ道を抑える好手。」

■縦と横を一度にカバーできる飛の特性が生きました。

飯山修さん「71 馬というとやはり 77-3 を思い出す。担当者の出題の言葉に「打った飛車の活用法」とあったので最終手ではなく 9 手目飛打を考えて解けたとコメントしました。
10 年以上前解答を送り始めた頃のなつかしい作品です。」

■手元の資料で調べた範囲では先行作はこの作品一作だけのようです。あまり見掛けなくても印象深かった前作の記憶は宝ですね。

原岡望さん「93 玉と思っていたのですが。ヒントですぐ分りました。まさかの洒落た詰上がり。」

■流石に△93 玉は手数が掛かり過ぎて行けませんね。

はなさかしろうさん「この好形は意外に手がかかる印象がありましたが、金銀を取り切ってしまえば 11 手で実現できるんですね。53 を両者が通り抜けるのも面白く、解けて嬉しい問題でした。」

■62 地点での合い駒ができる飛・金・銀をひたすら取っていたら詰んでしまいました。

Miya さん「最初、後手玉が 53 で詰むとみて考えたので大変でした、44 玉を考えたら、すんなり解けました。」

■自分の歩で囲まれた 53 地点の玉は解図の際の有力候補。

桝彰介さん「角が４四から６二で飛車を取りに行くところまでは予想できましたが、最終手で合駒効かずの形を作る手段が分かりませんでした。」

■▲71 馬で合い利かずにするために合い駒候補を取り続けると使える駒に気付いたかも。

るかなんさん「移動合対策の一番単純で強引な方法。」

■合い駒候補の３枚の駒を強引に取り続けました。

****

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

****

１８９−３　上級　　諏訪冬葉 作
12 手目 27 飛成　　１２手

「このまえ 12 手目の 27 飛成で勝った」
「なんかそのパターン最近よく聞いた気がするが詳しく」
「12 手中 8 手が大駒の手で、4 筋の手が 4 回と 4 段目の手が 4 回あった」
「4 ばっかりだな」
「5 の倍数の手（5 手目と 10 手目）は 5 筋に大駒の手だった」
「あれ、4 筋の手が 4 手と 4 段目の手が 4 手だと大駒の手が足りなくないか？」
「あ、44 の手は両方にカウントしてくれ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

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

****

出題のことば（担当　Pontamon）
昨年５月の推理将棋第 174 回は最終手が 27 飛成の３題でした。本作は約半年後に投稿されたものです。
作者ヒント

44の手は何回？（諏訪冬葉）

締め切り前ヒント

大駒の４段目の手は、角が２回と飛が２回で、44の飛が４段目を動きます。

****

推理将棋１８９−３　解答　担当 Pontamon

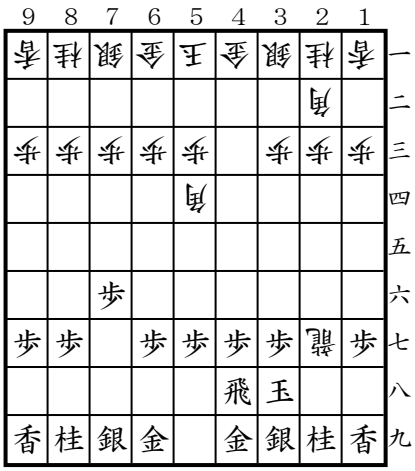
▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、
▲58飛、△44飛、▲48玉、△24飛、
▲38玉、△54角、▲48飛、△27飛成
まで１２手

（条件）

・12手で先手玉が詰んだ
・12手目は27飛成（12手目△27飛成）
・大駒の手は8回で、4筋の手と4段目の手が4回ずつあった（３手目44同角、４手目△42飛、５手目▲58飛、６手目△44飛、８手目△24飛、10手目△54角、11手目▲48飛、12手目△27飛成）
・5の倍数の手（5手目と10手目）は5筋に大駒の手だった（５手目▲58飛、10手目△54角）
・44に大駒の手があった場合は4筋の手と4段目の手の両方に数える（３手目44同角、６手目△44飛）

詰上図

持駒 歩



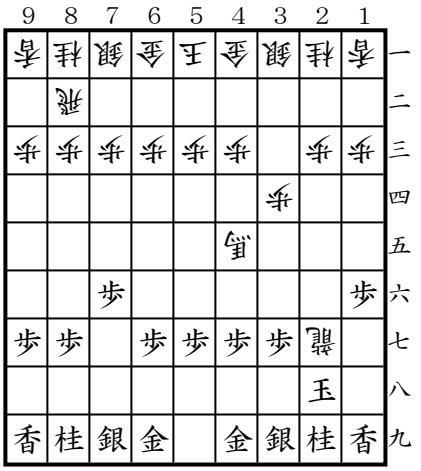
持駒 歩

大駒の着手回数が８回と多いですし、４筋や４段目の大駒着手回数が４回ずつに指定されているのが厄介な条件になっているようです。これを解決するには44地点の大駒着手を増やせば、１回の着手で４筋着手条件と４段目着手条件の両方にカウントされるので効率が良くなるはずです。そこで、３手目の▲44角を△同角で取って、最終手の△28飛成の手に必要な飛を88地点で取ってから44地点へ戻る手順で詰めてみたのが参考図の手順になります。６手目に88地点の角成で先手の飛を取った馬を44地点へ引き、４回目の４段目着手として△24飛を打ち、４回目の４筋着手になる△45馬で８回目の大駒着手になる最終手の△27飛成を支える形で詰ましたのですが、手数オーバーの14手になってしまいましたし、５手目と10手目の５筋の大駒着手ができていなくて失敗手順でした。

参考図：▲76歩、△34歩、▲44角、△同角、▲88飛、△同角成、▲48玉、△44馬、▲38玉、△45馬、▲28玉、△24飛、▲16歩、△27飛成まで14手

参考図

持駒 角歩



持駒 なし

先手の飛を取って盤上へ打って使うという流れが手数増加につながったのでしょうか？かと言って後手の飛を動かして最終手で△27飛成を指すのは難しいような気がしたのですが、後手の飛を中段へ進出させる鉄板手筋が２つありました。２手目の△32飛に▲33角不成、△同飛とする手筋と２手目の△44歩を▲同角として、続く４手目を△42飛へまわると６手目には中段へ飛が出て行けます。本問では４筋の大駒着手が条件になっているので、この２手目44歩の手筋が良さそうです。初手から▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛と進み、参考図の手順では指せていなかった５手目の５筋の大駒着手をこの手順であれば、▲53角(成・不成)、▲55角、▲58飛から選ぶことになります。後手の角は初期配置の

ままですし 33 地点の歩が身動きを止めているため、参考図のように後手は馬を作って△27 飛成を支えるには手数が掛かりそうです。つまり、後々角を使いたい後手は 44 地点の角を６手目に△44 飛で取りたいところです。となると、５手目の５筋の大駒着手は▲58 飛で決まります。続けて６手目から△44 飛、▲48 玉と進みます。先手は残り２手なので、参考図と同様に▲38 玉から▲28 玉を指せそうです。後手は８手目に飛を△24 飛と振って４段目の大駒着手回数を稼ぎ、９手目は予定通り▲38 玉です。10 手目の５筋の大駒着手は最終手の△27 飛成を支えるための角を 54 地点へ打ちます。ここで４段目の大駒着手を数えてみるとこの△54 角が４回目になっていて４段目の大駒着手回数の条件はクリアです。４筋の大駒着手を数えてみると、３手目の▲44 同角、４手目の△42 飛、６手目の△44 飛の３回しか指していません。と言うことは 11 手目に予定していた▲28 玉は指せなくて４筋の大駒着手をすることになります。この時点で持ち駒が無い先手は盤上の大駒を４筋へ指さないといけないので、５手目に振った５筋の飛を▲48 飛と指す一手になります。11 手目に予定していた▲28 玉は指せませんでしたが▲48 飛によって先手玉は 38 地点から身動きができないため△27 飛成で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

（短評）

RINTARO さん「44 飛で角を取る序に気づけば簡単でしたが、大駒の回数カウントの間違いが心配です。」

■44 の大駒着手となると３手目の▲44 角がすぐに思い浮かび、５手目の５筋の大駒着手で▲53 角不成や▲55 角指さなければしめたもの。

ＮＡＯさん「大駒の手は先手が３回と後手が５回。
条件の表現に少し違和感があり、初め勘違いしました。
「大駒の手が８回あった。その内訳は４段目の手が４回、４筋の手が４回、５筋の手が５手目と１０手目の２回。重複あり」でどうでしょうか。」

■最終手が 27 飛成の大駒着手なのに、大駒着手は８回で４筋が４回、４段目が４回なら最終手を指せないじゃないか。何々、最終手が指せないと思っていたら５筋の大駒着手も２回あったなんて変だぞ。と思っていたら 44 地点の大駒着手は４筋着手にも４段目着手にもカウントするという種明かしがある会話でした。
箇条書き条件を重視するならご提案の条件が簡潔で良さそうですね。

ほっとさん「解けてみれば常識的な手順。
しかし、こういった条件設定は、それらしい手順を見つけた後に検証が必要になり、解けた時の爽快感が味わえないのが残念。」

■王手回数、駒成回数、不成回数、駒取り回数、駒打ち回数、指定駒種の着手回数、○○の連続回数等々回数が条件になるものは多いようです。

飯山修さん「24 飛車を指すと４が足らなくなると勘違いして 47 飛生にこだわったのが失敗。
58ー＞48 飛車の感触抜群。」

■退路を塞ぐ飛の協力手は通常は１回で済むことが多いですが、最初から 48 地点では玉が動けない。５筋着手指定で動いてしまうと再移動に気付き難いかも。

原岡望さん「飛車の動きが面白いです。筋と段の条件は大駒の手についてと解釈しました。」

■飛を動かして、あっ行き過ぎたからひとつ戻ろうっと。

はなさかしろうさん「4 筋と 4 段目に大駒を集めていくと自然に解けて手数が苦になりませんでした。するする解けるは正義ですね。」

■４筋着手と４段目着手の両方にカウントできる 44 地点への大駒着手を目指せばすんなりと解けそうです。

桝彰介さん「正解手順を紙に書いて、4 筋、四段目の手かいくつあるか正の字を書いて確かめました。」

■確認作業がちょっと鬱陶しかったかも。

るかなんさん「条件通りに手なりに進めていけばするすると詰みまで進む。」

■４筋や４段目の大駒着手を目指すなら、後手は△42飛、先手は▲44角。ちょっとだけタイミング調整するとあっという間に最終手の△27飛成に辿り着くことに。

****

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

****

（総評）

RINTARO さん「今回は 1 時間くらいで解けました。」

■最終手の棋譜が判明していると言っても３題で１時間は早かったですね。

ＮＡＯさん「最終手を明かす３題、楽しめました。
最終手指定(＋２条件以下)の簡素条件もまだまだ発掘の余地がありそうですね。」

■プラスの条件数は２つ以下が良さそうですね。

piyo さん「先手の大駒の手を稼ぐために 44 角はあるだろうと考え、それ以外はよくわからずごちゃごちゃやっていたら運良く解けました。」

■先手の▲44 角を後手の△44 飛で取ってみるとすんなり解けそうな問題でした。

ほっとさん「今年の夏も暑かったですね。」

■外出は通院時のみで、あとはエアコンを効かした家の中での生活でした。

飯山修さん「NAO さんと社団戦でお会いしました。cc：をつけるのはなるほどと思ってこの話題を出したところ NAO さんは元々両者に別々に送ってるとの事。今回から私もそうしてみます。それから NAO さんが Web Fairly Paradice に久しぶりに長編２作を送ったとの事なのでそれも少し挑戦してみます。」

■WFP の長編の解答締め切りまで現時点であと４日。17 連続の駒取り王手しか見つけられていないので降参になりそう。

原岡望さん「前回全問正解でやれやれです。今回はヒント待ちで 5 日の解答です。
パラは一題しか解けていません。こちらで弾みをつけたいです。
パラの新規解答者には私も驚きました。」

■パラへ久々に投稿しましたが二番煎じ感があるので採用されないかも。前回は余詰だったので信頼度低下。

桝彰介さん「今回は珍しく上級が一番最初に解けました。」

■問題との相性が良かったのかな。

るかなんさん「やっぱり着地が見えていると解きやすいですね。」

■出題中の 190-3 も、一応、着地が見えている条件。難度は如何に？

****

推理将棋第１８９回出題全解答者：　１２名
　RINTARO さん　ＮＡＯさん　piyo さん
　ほっとさん　飯山修さん　原岡望さん
　中村丈志さん　はなさかしろうさん
　Miya さん　はまちさん　桝彰介さん
　るかなんさん

****

Fairy of the Forest #83　結果発表

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

■ 結果発表

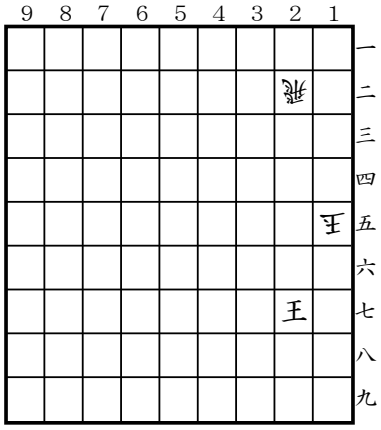
【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(〇は全題正解者)

〇神無七郎、〇たくぼん、〇占魚亭、
〇springs、荻原和彦

☆作品数が増えた割に、解答者数は増えませんでした。残念ですが、仕方ありません。

■ 83-01　神無太郎

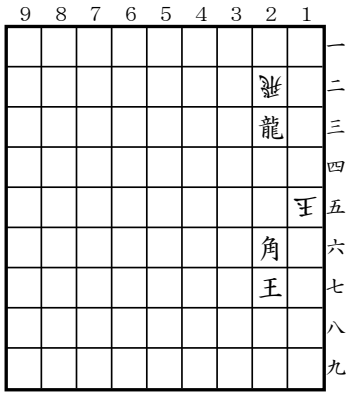
協力詰 5手



持駒 飛角

25 飛　14 玉　23 飛成　15 玉　26 角　まで 5 手

詰上図



持駒 なし

作者－冗談作をつくってみた。どうか？

springs－攻方の飛合が動く。逆王手の掛かった初形で大幅に余詰が消えていますね。

☆受方の合駒ではなく、攻方の合駒を動かすのは、ちょっと意表を突かれました。特に難しい所もなくあっさり詰みますが、作者は瞬間芸というか頓智というか、諧謔味を狙ったのでしょう。

占魚亭－龍が出現。

神無七郎－Pelle move の最少枚数での表現？最短手数は3手ですから、あくまで駒数にこだわった物でしょうね。

☆25 飛～23 飛成と、22 飛－26 王のライン上で動くのが、いわゆる「ペレ」ですね。15 玉→14 玉、持駒角→攻 35 角とし、攻 12 銀くらいを置けば、24 飛、13 玉、23 飛成迄の3手詰にできますが、作者は最少駒数を狙った？

たくぼん－22 飛は 21 飛でも大丈夫そうで、私ならどっちに置くかな～とか考えていました。

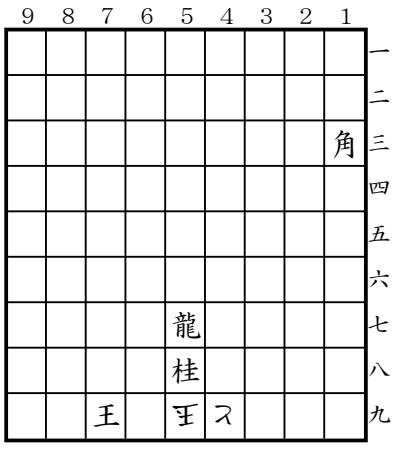
☆作者はコンパクトさを優先？

荻原和彦－最短狙いその1。理論上の最短は3手だけど、紛れ・変化を残しつつ5手でまとめた判断は悪くない。

☆初手 24 角とかも一応あります。最終手を離して打つと、26 合で2手延びます。

■ 83-02　springs

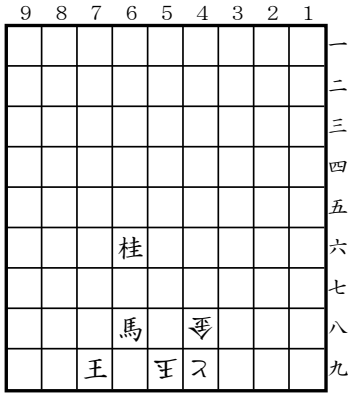
協力詰 5手



持駒 なし

66 桂　58 金　48 龍　同金　68 角成　まで 5 手

詰上図



持駒 なし

作者－例題級ですが、使用駒６枚ならいい感じ？

占魚亭－正統派の合駒動かし。

たくぼん－オーソドックスな合駒動かし、飛合はダメなのもよい。

☆13 角の利きを通して 68 角成を狙いたい。そのために邪魔になっている 57 龍を 48 に捨てるのですが、それを取れる合駒が２手目 58 金というわけです。48 同金となった形は退路封鎖にもなっており、68 角成にて詰みです。同じようでも 58 飛合だと、68 角成を同飛と取れるので不可です。

神無七郎－金合限定の意味付けと角筋を止めない 66 桂。「合駒動かし」の課題を忠実にこなしつつ、上手く味付けされています。

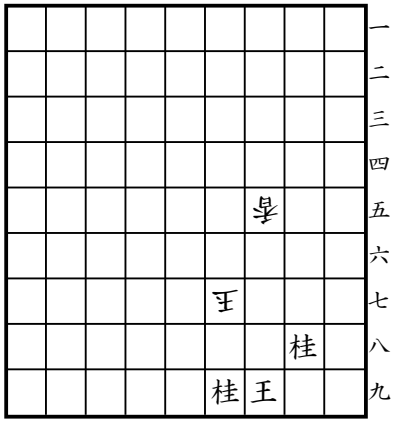
荻原和彦－最短狙いその２。限定合から華麗な捨駒も入る好内容。58 桂配置による初手限定が上手い工夫。

☆初手 46 桂は不可です。少ない駒数で簡潔にまとまっています。

■ 83-03 駒井めい

協力詰 9手

持駒 なし

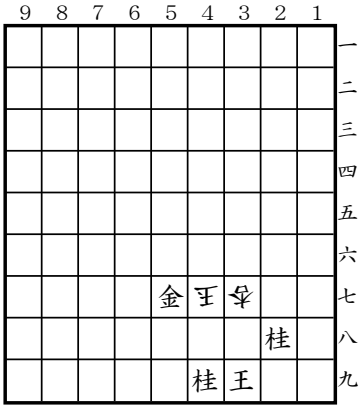


持駒 金香

38 金　46 玉　37 金　同香成　48 香　47 金　同香　同玉　57 金　まで 9 手

詰上図

持駒 香



持駒 なし

作者－受方 35 香がなければ 57 金まで。攻方は受方香を成らせて、金を再入手します。そのためには、攻方が単に金合するのではなく、金合してから動かす必要があります。

占魚亭－「香の王手がかかっていなかったら 57 金で詰み」をスマートに実現。

☆攻方の合駒動かし。巧妙な手筋を組み合わせて、狙いを簡明に表現した技巧作です。

たくぼん－金の滑らせがいい味を出しています。

☆38 金～37 金の動きは「ペレ」ですね。同香成と成らせれば、39 王への王手を解除できます。

神無七郎－捨てた金を回収してトドメ。最終的な収支を考えると、香を成らせるために香を捨てたことになりますね。

☆48 香～47 金合～同香で捨てた金を回収し、筋書き通り 57 金までの詰上りとなります。

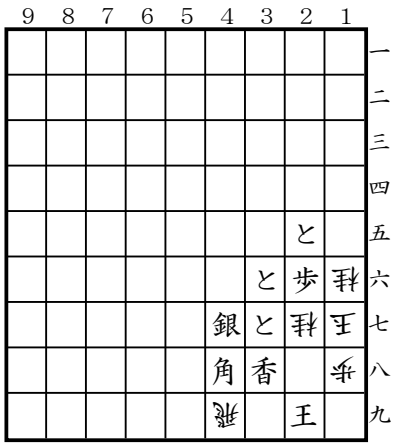
springs－８手進めば持駒の香を捨てて受方の香を成らせた計算に。完璧な構成。

荻原和彦－成らせ＆回収＆還元玉。８手掛けて 37 香成を指させた理屈。味わい深い小駒図式。

☆簡素な図にも好感。

■ 83-04 小林看空

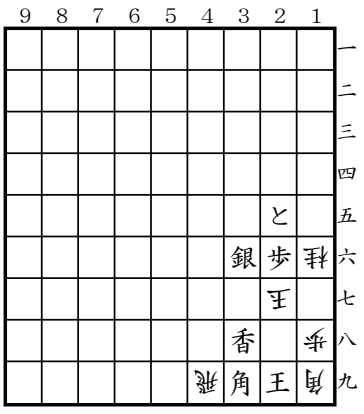
協力詰 9手



持駒 なし

39 角　28 角　27 と　同玉　37 と　同角生
19 桂　同角生　36 銀　まで 9 手

詰上図



持駒 なし

神無七郎－双方角合。受方の角合が２回も動くのが良いですね。

☆初手攻方の合駒で始まりますが、動くのは受方の合駒です。

springs－邪魔な 36 との消去。２度の角生がいいですね。

☆36 とを 37 とと捨て、19 桂～同角で 38 香の利きを通し、36 銀までの詰みを狙います。

たくぼん－合駒の角が２回不成で動くのはいいですね。

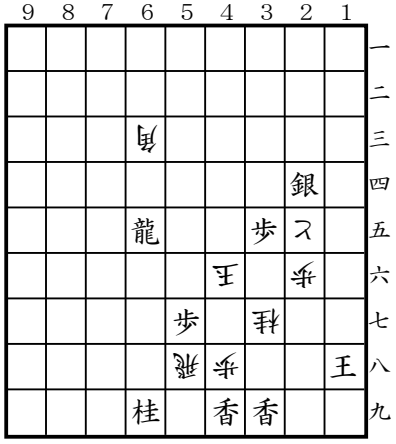
占魚亭－角を連続で生で動かすのがいい感じ。

☆不成は、19 角が王手にならないようにするためです。２回動かすのがいいですね。

荻原和彦－邪魔駒と感じさせぬ 36 と配置の妙。納得の好手順に拍手。

■ 83-05 小林看空

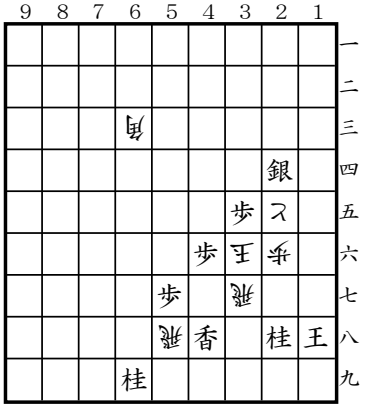
協力詰 9手



持駒 なし

45 龍　同玉　48 香　47 飛　46 歩　36 玉
37 香　同飛生　28 桂　まで 9 手

詰上図



持駒 なし

たくぼん－本当にこれしかないのかなという初手でした。

☆前局同様、攻方の合駒（移動中合）から始まりますが、動くのは受方の合駒です。それにしてもこの初手は豪快ですね。飛合させたいのと、46 歩を打ちたい意味があります。

springs－今度は飛合が生で動く。もう少し駒数が減ると嬉しいですが、余詰が厳しいですかね。

☆なかなか減らせないようです。

神無七郎－前局の飛版かと思ったら、少しパターンが違いますね。4手目の合駒が金ではいけない理由が面白いです。

☆金だと最終手を取られてしまいます。そのため、飛合～飛生が正解となります。

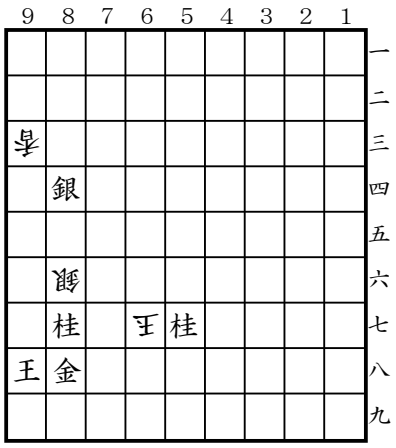
占魚亭－渡した飛を動かす。この一手ではあるけど、6手目が良い。

荻原和彦－合駒選択はともかく7手目まではこう進むところ。そこで初めて飛合～飛生に気づく。受方玉のペレムーブが印象的。

☆6手目は 36 玉と、63 角－18 王のライン上を動きます。

■ 83-06 三角 淳

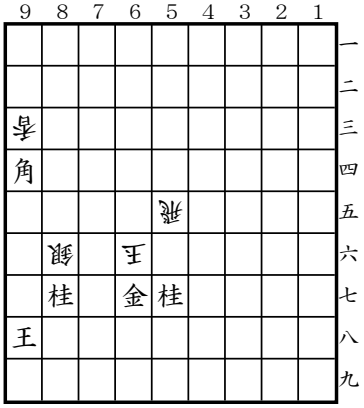
協力詰 11手



持駒 角

94 角　85 飛　78 金　66 玉　75 銀　55 玉
64 銀　66 玉　55 銀　同飛　67 金　まで 11 手

詰上図



持駒 なし

作者－2手目の飛の中合を 10 手目に動かします。途中に攻方銀の絡み（84→75→64→55）を加えてみました。初手が必然手なのが難点で、課題もヒントになるので解くのは比較的容易ではないかと思います。

☆本局も初手攻方の合駒から。2手目の合駒 85 飛が動くことになりますが、そこに至るまで時間差を設けたのが、作者の工夫です。

たくぼん－94 角をもう1回動かす手順を探してしまいました。そりゃあ無理だわな。

☆流石にこの構図では……。

占魚亭－5～9手目の銀繰りが気持ちいい。

springs－６手目同飛でまとめずに、遠くに飛合を動かす工夫がいいですね。

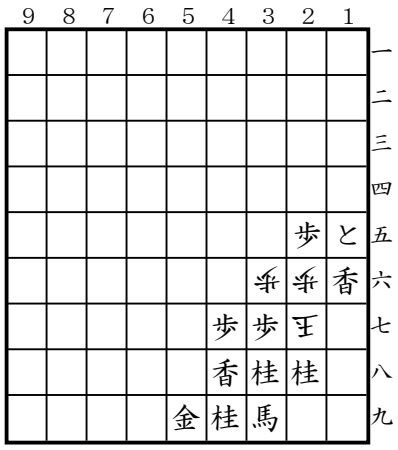
☆銀を 75 ではなく 55 に捨てるのが、飛合を生かす組立てです。

神無七郎－飛合は第一感でしたが、84 銀の三段活用は意外。飛のリーチの長さを活かした手順。

荻原和彦－８筋の銀を５筋で捨て、唯一の詰み形へと誘導する。生駒のみで美しく仕上げたのはポイント高し。

■ 83-07 たくぼん

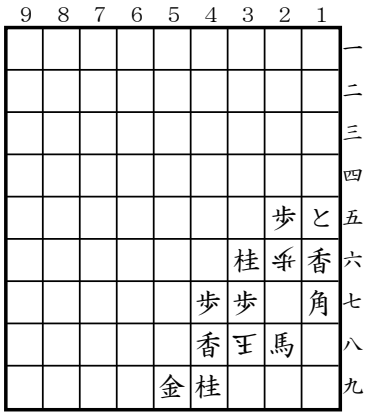
協力詰 25手
持駒 なし



持駒 角歩2

18 角　同玉　19 歩　17 玉　36 桂　28 角
18 歩　同玉　19 歩　同角成　29 馬　17 玉
18 歩　同馬　39 馬　27 玉　17 馬　38 玉
27 馬　29 玉　18 馬　39 玉　17 角　38 玉
28 馬　まで 25 手

詰上図
持駒 桂歩3



持駒 なし

作者－今度は受方で、簡単な駒繰り物です。角成に限定出来たのでまあ良しとしましょう。

☆次の 08 の後に、投稿されてきました。

占魚亭－やさしい密室物。質の角（馬）を２度動かす所が良いですね。

荻原和彦－只取りできる場所に動かしてから取る、という面白いテーマ。手順は相当ややこしいが解後感良し。

☆7手目と 15 手目に角（馬）を取ってしまっては同玉で手が続きません。15 手目 39 馬～17 馬以下、遠回りして 18 馬を取り、23 手目 17 角と打って収束します。

springs－最初に捨てた角を合駒で出して回収する。考えやすく楽しめました。

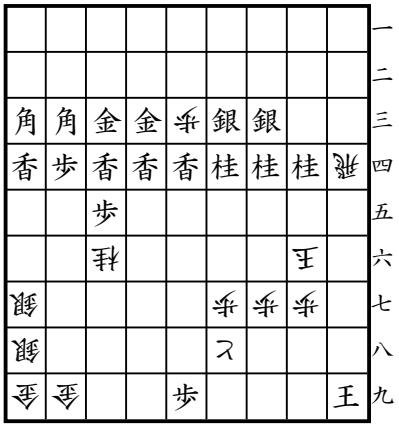
☆角を回収するまで手間が掛かりますが、攻方馬の駒繰りは楽しめますね。

神無七郎－狭い箱庭でもテクニックは必要。２手目 17 玉とすると手損になる所や、10 手目「成」の好手など、細かい技が要求されます。

☆２手目 17 玉は、36 桂、18 玉、29 馬、17 玉、39 馬、28 角で、２手長くなってしまいます。受駒の「成生」については、協力詰では「成」の方が珍しいのかも。

■ 83-08 たくぼん

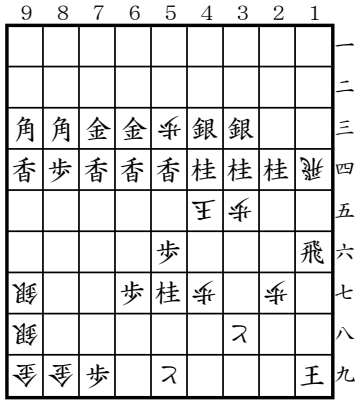
協力詰 51手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛歩4

16 飛　35 玉　15 飛　46 玉　16 飛　55 玉
15 飛　66 玉　16 飛　75 玉※　15 飛　66 玉
16 飛　57 玉　58 歩　同玉　59 歩　同と
18 飛　57 玉　58 歩　68 玉　69 歩　78 玉
57 歩　68 桂成　79 歩※　67 玉　68 歩　66 玉
16 飛　55 玉　15 飛　46 玉　38 桂※　同歩成
16 飛　55 玉　15 飛　66 玉　16 飛　56 桂
67 歩　55 玉　15 飛　35 歩※　56 歩　46 玉
16 飛　45 玉　57 桂　まで 51 手

詰上図



持駒 なし

作者－合駒を動かすが解図のヒントになりがちですので、ヒントにならない攻方でやってみました。取った桂を一度捨駒として捨て、もう一度取得するのが意表をついているかと思います。

☆攻方の合駒動かしです。初手に打った合駒の飛が1筋を上下に往復します。飛の王手に対し玉は5・6段目をジグザグに逃げますが、10 手目 75 玉で 75 歩を消去しておくのがポイント。これにより玉が7・8段目に移行したとき、27 手目 79 歩を打つことができ、68 の成桂を入手できます。その後再び舞台は5・6段目に戻りますが、35 手目 38 桂が入手した桂を手放す難手。これにより 46 手目 35 歩を打つことができ、56 桂合とさせて再び回収した桂を 57 に打って詰め上げます。詰上りで、35 歩が玉の退路を塞いでいることをご確認ください。

作者－本作には 53 手の強力な紛れ筋が4つあります。

1.(28 手目より)
67 玉 68 歩 77 玉 78 歩 66 玉 67 歩
55 玉 56 歩 同玉 48 桂 同歩成 16 飛
65 玉 15 飛 76 玉 16 飛 66 桂 77 歩
65 玉 15 飛 45 歩 66 歩 56 玉 16 飛
55 玉 67 桂
迄 53 手

2.(30 手目より)
76 玉 77 歩 67 玉 68 歩 66 玉 67 歩
55 玉 56 歩 46 玉 16 飛 35 歩 15 飛
26 玉 18 桂 36 玉 35 飛 46 玉 45 飛
57 玉 47 飛 56 玉 57 歩 65 玉 45 飛 迄 53 手

3.(30 手目より)
67 玉 68 歩 76 玉 88 桂 同銀生 16 飛
75 玉 15 飛 66 玉 16 飛 56 桂 67 歩
55 玉 56 歩 65 玉 77 桂 同銀成 66 歩
76 玉 77 歩 66 玉 55 歩 65 玉 66 銀 迄 53 手

4.(30 手目より)
67 玉 68 歩 76 玉 77 歩 75 玉 15 飛
65 歩 76 歩 66 玉 67 歩 57 玉 49 桂
56 玉 16 飛 45 玉 37 桂 55 玉 15 飛
56 玉 57 歩 46 玉 16 飛 55 玉 56 歩 迄 53 手

このような紛れの中で作意の 38 桂の捨駒は相当見え難いのではないかと思います。

☆作者の予想(目論見)は、見事に的中しました。解答者は 38 桂の発見に苦しまれたようです。

神無七郎－大変苦戦しました。有力だと思ったのは5筋で突歩詰によって詰める筋ですが、53 手から短縮できず。苦し紛れに 47 歩を成らせる筋を読んでも 53 手。ここでようやく 37 歩を成らせれば良いことに気付きました。ただの壁に見える歩の列に「隠し扉」が仕込まれていたとは意外です。

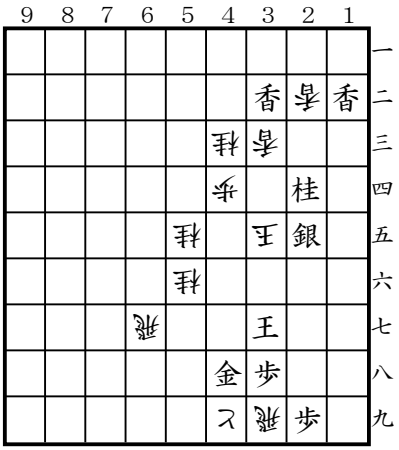
占魚亭－けっこう苦戦しました。手に入れた桂を渡して回収する展開が上手いですね。

springs－玉の長旅と攻方飛の往復運動。二歩禁回避の桂捨てが素晴らしいですね。1枚の桂を2度回収する必要があり、深みのある中編だと思います。

☆51 手は、長編と中編の境目ですね。

■ 83-09 神無七郎

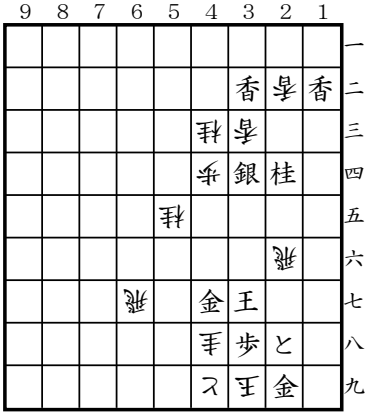
協力詰 109手



持駒 角歩7

57角　45玉　36銀　34玉
①45銀　25玉　36銀　14玉　15歩　13玉
14歩　23玉　13歩成　34玉
②45銀　25玉　36銀　15玉　14と　16玉
15と　17玉　16と　18玉　17と　19玉
18と　29玉　28と　19玉　18と　同玉
19歩　17玉　18歩　16玉　17歩　15玉
16歩　14玉　15歩　13玉　14歩　23玉
13歩成　34玉
③45銀　25玉　36銀　15玉　14と　16玉
15と　17玉　16と　18玉　19歩　同飛生
17と　同玉　18歩　16玉　17歩　15玉
16歩　14玉　15歩　13玉　14歩　23玉
13歩成　34玉
④45銀　25玉　36銀　15玉　16歩　同飛生
14と　同玉　15歩　13玉　14歩　23玉
13歩成　34玉
⑤35銀　25玉　26歩　同飛　34銀　15玉
14と　16玉　15と　17玉　16と　18玉
17と　19玉　18と　29玉　28と　39玉
47金　48金　同角　同桂成　29金　まで109手

詰上図



持駒 なし

作者－攻方の合駒（初手の角と3手目の銀）を動かす作品です。課題の趣旨と合っているかどうかわかりませんが、ペレ（91 手目 34 銀）とシフマン（105 手目 47 金～107 手目同角）が含まれています。

☆34 銀は、33 香－37 王のライン上を動いています。シフマンは、線駒（67 飛）と玉（37 王）のラインの間に他の駒（47 金）が挟まり、合駒（57 角）をライン外（48）に動かすことです。まあ、本局においては、オマケみたいなものですね。

springs－初手の角合が収束で満を持して動く。その間の趣向手順では移動合の銀が何度も動いて玉を運んでいますね。玉のサーキットを形成する 57 角・24 桂配置の効率の良さが目を惹きます。

☆便宜上①～⑤の番号を振っていますが、これらは部分的に似ているだけで、完全な繰り返し手順というわけではありません。中核をなすのは②と③で、と金と歩突きによる玉追いを中心に構成されています。それぞれのポイントを要約すると、①13 とを発生させる序奏→②29 歩の消去→③39 飛を 19 へ移動→④19 飛を 16 へ移動→⑤16 飛を 26 へ移動させ、と金で玉を 39 へ追い収束、となります。

占魚亭－詰上りをイメージできず苦戦。邪魔な飛をどかせばよかったんですね。

☆39 飛を移動させたのは、玉をこの地点に追い込むためでした。

たくぼん－初手に打った 57 角が最後の最後に動く構成がうまいですね。

☆48 金合を 57 角で取って詰み。劇的というか、何とも巧みな構成です。

【総評】

神無七郎－今回の課題で攻方の合駒を動かす作がいくつあるか注目していましたが、01、03、08、09の４作品が該当しました。動かない攻方の合駒は04、05、06でも登場し、協力詰で「攻方の合駒」が重要な表現手段であることを改めて認識できました。

☆初め01、09、08という順に投稿されてきて、ひょっとしたら「攻め方の」合駒動かし特集になるかも、と思ったくらいでした。その後の増え方は予想がつきませんでしたが……。

たくぼん－課題が良かったですね。創り手の創作意欲をくすぐりましたね。

☆「合駒」は流行のテーマで、そこがよかったのでしょうか。

springs－攻方の合駒が多くてちょっと驚き。魅力的な作品ばかりでとても楽しめました。

☆数が揃った分、バラエティ感が出ましたね。

荻原和彦－全問解けず部分解答で恐縮ですが、標記の解答および短評をご提出します。

☆お忙しい中、ご解答ありがとうございました。

Fairy of the Forest #84　課題発表

酒井博久

■ 2025 年 10 月 20 日：課題発表：（協力詰）
「成と不成」
□ 2025 年 12 月 15 日：投稿締切
□ 2025 年 12 月 20 日：出題
□ 2026 年 01 月 15 日：解答締切
□ 2026 年 01 月 20 日：結果発表

■　課題発表

83-07 の 10 手目「成」がヒント。協力詰においては、成る方が不利感があるのでは？ということで、「成と不成」としてみました。一応この両方が入っていることが要件です。

「同種駒の」などと限定的な条件を付加すると難しくなるかも知れないので、間口を広くしています。

多数のご投稿を期待しています。

（投稿先）
→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

上田吉一氏個展 5　結果稿

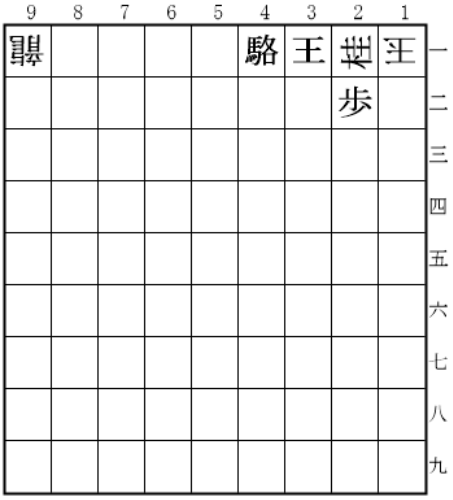
伊藤正

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

◇すぐれた作品（「すぐれた作品」の定義は置いとく）の創作者（詰将棋に限らない。音楽でも文学でも絵画でも）への報酬は何か、ということを考えてみた。
◇資本主義社会では「マネー」？　ビジネス化した領域ではそうかもしれないが、売れるように作ったヒット曲や小説が「すぐれた」とは思えない。
◇人によって考え方はいろいろだろうが、現時点での私の解答は「未来に残る」だ。
◇残る方法は複数考えられる。「記憶に残る」「完成度」「オンリーワン」など。いずれにしろ基準は一つ、未来の受け手の心を動かすことだ。
◇近いイメージは短歌や俳句。死後数百年経過しても愛唱され続けることは作者への何よりの報酬ではないだろうか。
◇この解答はいい線いっているかな、と思うが問題がある。未来の受け手が基準なので、生きている間にこの報酬を受け取れない。
◇上田さんの作品群が未来人にどのように評価されるのかはもちろんわからないが、個人的には、バッハのように「再発見」されるような気がしている。

◇１

協力自玉詰　38手
持駒 なし



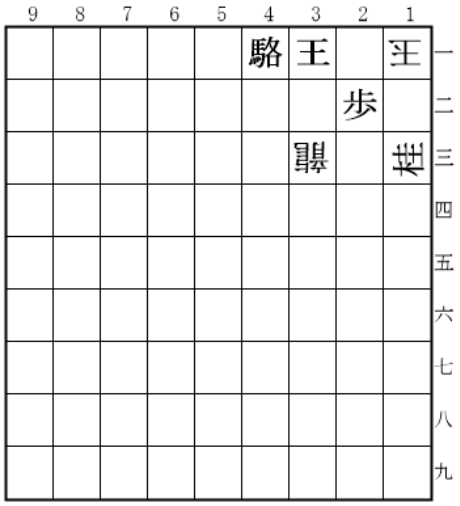
持駒 香G

駱：Camel(1, 3)−Leaper
n桂：中立桂
G：Grasshopper

＜作意＞
99G、同龍、19 香、18G、同香、13ｎ桂、
88G、同龍、21ｎ桂生、17G、同香、13ｎ桂、
77G、同龍、21ｎ桂生、16G、同香、13ｎ桂、
66G、同龍、21ｎ桂生、15G、同香、13ｎ桂、
55G、同龍、21ｎ桂生、14G、同香、13ｎ桂、
44G、同龍、21ｎ桂生、13G、同香、同ｎ桂、
33G、同龍まで 38 手

＜詰め上がり図＞

持駒 香G



持駒 なし

◇玉方は「持駒なし」で強い駒は 91 龍だけ。これでどうやってセルフメイトするのか…。しばらく眺めていると､33 龍の最終形が見えてくる。
◇しかし、33 まで龍を移動させる手段は？
◇ここで 99Gに気づけば、一瞬で詰め上がりまで手順が浮かぶのではないか。
◇何もない空間の「99」と「19」と２方向の遠打（限定の意味付けを考えてみよう)、「99～33」の龍のルートと｢19～13｣の香のルートの対照、ｎ桂の合理的な利用法、何よりすっきりとした構図など作者のすぐれたセンスと技量は存分に味わえる。
◇Ｇの「99～33」の遠打から作り始めると、単純な構図では、１筋の香打へのＧ合の繰り返しの手段（Ｇを取った後の次のサイクルへのつなぎ）に窮することになる。作者の選んだ方法はＧを取った後の合駒をｎ桂にすること。攻方から動かせるｎ桂配置という、なんともスマートなやり方でこの課題を解決している。
◇もっとも、これは見る側が堅苦しく考える理屈。作者に創作動機を聞いてみると「伝統的詰将棋でよくある「ミニ趣向」をフェアリーでやってみたかった」という答が返ってきた。いわれてみればまさにミニ趣向のイメージにぴったり。
◇作者には当然のことながら、このプロットでシリーズ化しているそう。｢縦横でパターンは４つ可能」と。やはり「大家族の一員」ということだ。
◇「解く」という行為の側からみると、装飾のない仕上げは物足らないかもしれないが、本作の創作意図はその方向にはない。
◇初形を眺めていて思ったのだが、｢22 歩を取れば一行だけの配置になる」ということ。「Ｇ」を「角」に代えれば成立しているような気がするので作者におたずねしたところ､｢できてるかもしれんねえ。でも角はよくあるやろ。それにＧで作り始めたし」とのことだった。まあ、横一列の配置で収める、ということにプラス要素はないということか。
◇何より、Ｇが好き、ということがあるような気がする。上田さんにはＧを使った印象に残る作品が多いではないか。
◇記憶にあるだけでも、Caillaud を感心させたＧ配置問題、Ｇ３枚の追っかけ問題、ｎＧを用いた短編、マドラシルールとＧとの組み合わせ作品、前回個展のＧ乱打等がぱっと思いつく。
◇作者に聞いてみると「ＧとＮｒはだいたいつかんだが、Ｚｅはむずかしくてまだわからん」とのこと。
◇こんなセリフいちどは言ってみたいものだが、言えるということはやはり好きなのではないか、と確信した。

神無七郎

中立桂の縦往復という珍しい動きが入った呼び出し趣向。桂という動ける箇所が少ない駒を使うことで、配置も簡潔になっています。

22 歩を省いてＧ→角とすれば配置が一段目だけになりますが、角遠打は他にも作っている（例：WFP 作品展の 172-8）ので、敢えて避けたのかもしれません。

◇いつもながら鋭い短評。作者の美意識がよくおわかりです。
◇横一列の初形配置の可能性、そのうえで角は過去作にある、ということに言及しているのもすごい！

たくぼん

中立駒は解くのに苦手意識があるのですが、本作は分かりやすく無駄のない趣向手順でした。攻め駒にも守り駒にもなる中立駒で盤面省力化ができるんですね

springs

便利な中立桂のスイッチャー。

占魚亭

攻方香と受方龍が一段ずつ上がっていく所に面白味。n 桂の動きもいい感じ。

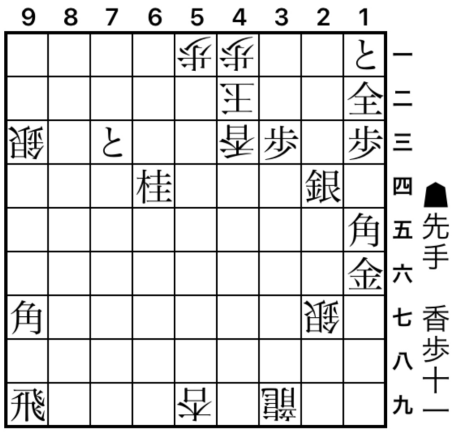
◇n 桂の動きに魅了された人が多かった。

変寝夢

上田さんのフェアリーを拝見して思うのは、棋譜が美しいなぁと。本作でいえば初手より 6 手ごとに改行してみると、各列とも同じ手か、昇順、降順になっている。

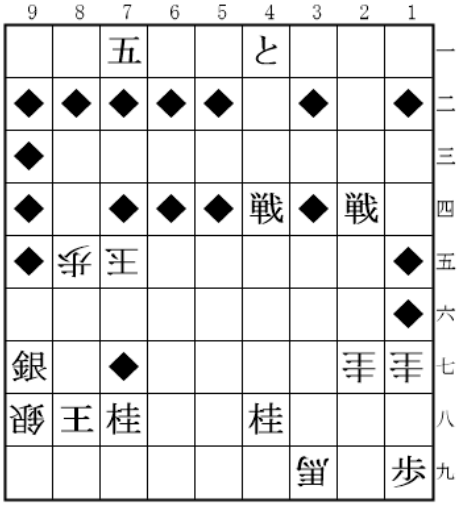
小林敏樹

この形から、盤面全体を使う大きな手順が現れるのが魅力。
「極光 21」97 番のようなことが、フェアリーではこれだけで出来るということ。
（参考図：「極光 21」第 97 番）



◇2

協力自玉詰 624手
持駒 なし



持駒 歩22

戦：Dabbaba(0,2)-Leaper
五：(0,5)-Leaper
◆：Pyramid（不動、不滅駒）

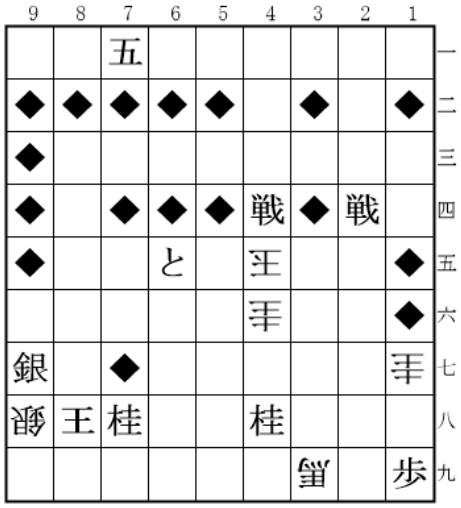
＜作意＞
86 銀、84 玉、85 銀、75 玉、76 銀、84 玉、75 銀、85 玉、86 銀、96 玉、97 銀、85 玉、86 歩、84 玉、85 歩、83 玉、84 歩、73 玉、83 歩成、63 玉、73 と、～～、33 玉、43 と、同玉、42 と、53 玉、43 と、～～、83 玉、73 と、84 玉、83 と、～～、75 玉、85 と、～～、25 玉、26 歩、同成桂、35 と、14 玉、25 と、23 玉、14 と、33 玉、23 と、～～、83 玉、73 と、84 玉、

※この「25 と、23 玉、14 と、33 玉、23 と、～～、83 玉、73 と、84 玉」の「　」内 16 手をＡと表記

83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、35 玉、36 歩、同成桂、45 と、25 玉、35 と、14 玉、「Ａ」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、45 玉、46 歩、同成桂、

（途中図１）

持駒 歩4

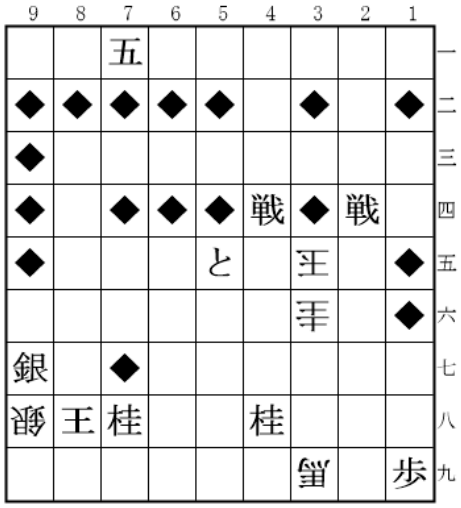


持駒 歩19

55 と、35 玉、45 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、55 玉、56 歩、同成桂、75 と、55 玉、65 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、75 玉、85 と、65 玉、66 歩、同成桂、75 と、55 玉、65 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、76 歩、同成桂、85 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、86 歩、同成桂、同銀、96 玉、97 銀、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、35 玉、27 桂、同成桂、45 と、25 玉、26 歩、同成桂、35 と、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、35 玉、36 歩、同成桂、

（途中図２）

持駒 桂歩10

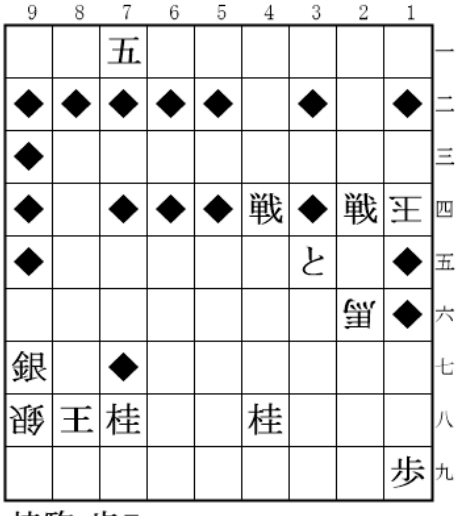


持駒 歩13

45 と、25 玉、35 と、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、45 玉、46 歩、同成桂、55 と、35 玉、45 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、55 玉、56 歩、同成桂、75 と、55 玉、65 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、75 玉、85 と、65 玉、66 歩、同成桂、75 と、55 玉、65 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、76 歩、同成桂、85 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、86 歩、同成桂、同銀、96 玉、97 銀、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、25 玉、17 桂、同馬、26 歩、同馬、35 と、14 玉、

（途中図３）

持駒 桂2歩16

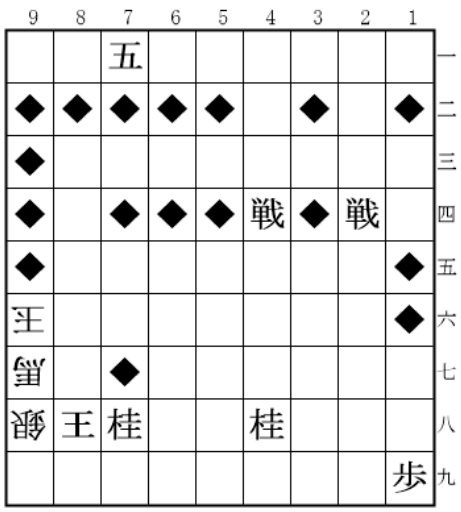


持駒 歩7

「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、35 玉、36 歩、同馬、45 と、25 玉、35 と、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、45 玉、46 歩、同馬、55 と、35 玉、45 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、～～、55 玉、56 歩、同馬、75 と、55 玉、65 と、～～、14 玉、「A」、83 と、85 玉、84 と、75 玉、85 と、75 玉、85 と、65 玉、66 歩、同馬、75 と、同玉、76 歩、同馬、86 銀、84 玉、75 銀、85 玉、86 銀、96 玉、97 銀、85 玉、86 歩、同馬、96 銀、同玉、97 歩、同馬まで 624 手

（詰め上がり図）

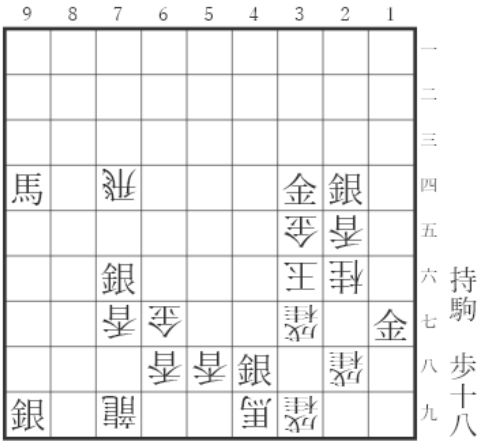
持駒 銀桂2歩24



持駒 なし

◇初形からは「盤面中央での回転」が強烈に匂う。右下の「成桂／馬」の配置と合わせると、「回転させながらの成桂はがし」か、という推測が成り立つだろう。
◇作意もその通りで、序盤の銀の動かし方に少し悩むが、97 銀と据えることに気づけばすらすらととと金追いが始められる。成桂はがしの手順の発見もむずかしくはない。
◇「ははあ、と金の回転追いと成桂はがしの組み合わせを盤面中央で」がテーマだな、と推測して作者に聞いてみると、今回もまるで違っていた（悔）。
◇作者曰く、「黒川さんの「不知火」をフェアリーでやってみたかった」「ただし、玉と成桂の移動の向きを逆にしてみた」ということだそうだ。
◇言われてみれば、「不知火」プロットにおいて玉と成桂の移動方向を変えると、成桂が１マス移動するのに玉の戻し（本作では回転）が必要になる、ということになり、実に手間のかかる手順が生じることに気づく。「不知火」は何度も眺めたし、脳内に知識として定着しているが、「移動方向を逆にしてみたら」という発想はこれまでに浮かんだことはない（浮かんだ人いるのか）。

（参考図：将棋浪漫集第 20 番「不知火」）



◇抽象的には「夏木立プロットにおいて玉と守備駒の移動を逆方向にする」ということになるのかな。「発想力」のあるなしとはこういうことだろうなあ。
◇「アイデアの出し方」のようなハウツウ本によくあるのが「企画は既存のアイデアの組み合わせ」という記述。
◇本作も説明すれば「不知火プロットと玉回転の組み合わせ」ということになるが、「なんだそんなことか」と思うなかれ。これを思いつくひらめきの有無が作者としての力量の差だとつくづく感じる。
◇発想力は乏しいがマイナーチェンジが得意な平均的日本人の一人としては「成桂の枚数増やしたいなあ」と思い「「05」駒増やしたら増やせませんか？」と聞いてみたら、作者は先刻承知であり「成桂の枚数増やせると思うけどこれくらいでよいのでは」とのことだった。このプロットならこれくらいでよい、という判断基準があるのだろう。こちらもまた参考になる「ものさし」だ。
◇「序の銀の動きがむずかしいですねえ」とつぶやいたら、作者からは「収束の銀の動きとの対比や」と。すべて計算ずくなのだ。

神無七郎

黒川一郎「不知火」を連想させるハガシ趣向。玉の軌道が往復型ではなく回転型になっていて、一周に一回しか剥がす駒を移動させることができない仕組みになっています。普通の詰将棋では「と金」の単騎追いで玉を周回させるのは無理ですから、このような「不知火」のバリエーションを見られるのは、フェアリーならではと言えると思います。

少し難しかったのは収束の手数短縮です。最初は惰性で回転を繰り返したので、50 手余分に手数が掛かりました。面白い手数短縮順なので、作者も無理に防がなかったのでしょう。

◇作者の意図をすべてお見通しの短評。よくわかっていらっしゃる。

たくぼん

分かりやすく簡単簡単と駒を並べて手数を数えたら 648 手。変化するところなんてなかったのにと頭を捻りました。608 手目 55 玉ともう 1 周せずに同玉から収束出来るとは･･･参りました。

荻原和彦

1 筋に歩が立たず、と金追いの方向を反転する機会は一度きり。制約が厳しい分着手選択は易しく、中盤はくるくる趣向を無心に楽しめる。

残る心配は手数超過だが、608 手目が主役のと金を早々に消す英断の一手で、以下一瀉千里の収束へ。メリハリの利いた見事な仕上りに只々脱帽。

占魚亭

序奏に少し手こずりましたが、金追い＋成桂と馬を誘導する趣向手順をたっぷり楽しみました。

◇608 手目にと金を取ってしまうのがインパクトを与えた人が多かった。

springs

桂でうまくリレーが繋がる。一歩回収して銀が 97 に戻る序がお洒落。剥がしのために銀は温存しないといけないのかー。

Dabbaba を不滅にしなくてもショートカットできないのも納得。

◇不滅にしなくても相互に効いているので取られることがない。

小林敏樹

と金のサーキットはとても楽しい。序もうまく作られていると思った。

この「金のサーキット」は前例あるのでしょうか？

◇玉の回転を金で追いかけるのは上田さんがすでに数作発表していたかと。

変寝夢

一瞬玉がいくらでも動けそうに見えるが、3 枚の変則リーパーとピラミッドでしっかり押さえ込めている。

＜総評＞

神無七郎

今回も上田氏らしい作品を楽しませていただきました。

呼出し趣向や回転追いは氏の他の作品にもたびたび登場していますが、一作ごとに新たな工夫を織り込み、様々な可能性を追求していることが、一連の作品群から伝わってきます。

◇科学者を想起させる「可能性をくまなく探求する」創作姿勢かと。

荻原和彦

作者お得意の長篇作品はもちろん大好物だけど、第 1 番のようなスマートな中編作品にも堪らぬ魅力を感じる。今回も上田ワールドを存分に堪能した。

変寝夢

いつも変則リーパーの使い方に、うまいなぁと思ってしまいます。

◇きっと上田さんの脳内では普通駒とフェアリー駒との違いはない。

小林敏樹

★おまけ。

個展④第 2 番の感想を。

臣を何周もさせるエンジンとして、(ピラミッドのハードルを利用して) グラスホッパーの王手を「ハチ」が取って動くことで実現させる発想は超人的。

「ハチ」は本作で初めて導入した駒かもしれませんが、「ハチ、お前は面白い動きをする奴だなあ」と上田さんが飼いならして遊んでいる姿が目に浮かびました。

◇よい短評だと思います。

協力詰・協力自玉詰　解付き　#41

担当：駒井めい

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

作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2025年11月15日（土）

〔投稿先〕

メールにて担当（駒井めい）まで

meikomaivtsume[at]gmail.com

〔送付内容〕

以下の内容を送付してください。

・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〕

検討ソフトとしてfmzaがあります。Onsite Fairy Mateからダウンロードできます。

https://k7ro.sakura.ne.jp/

出題

〔ルール説明〕

・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。

・協力自玉詰

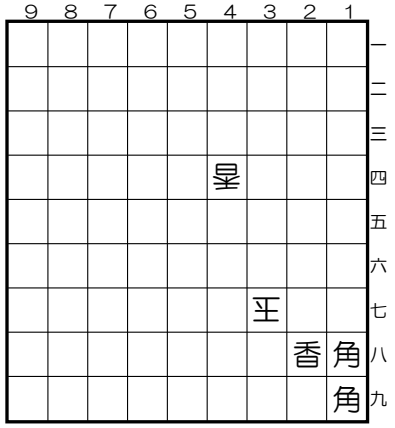
攻方と受方が協力して、最短手数で攻方の王を詰める。

（補足）

協力詰、協力自玉詰ともに、無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

■41-1　springs作

協力詰 5手

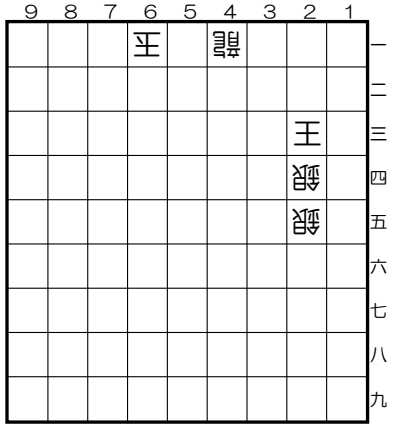


持駒 金

攻方と受方が協力して、5手で受方の玉を詰めてください。

■41-2　駒井めい作

協力自玉詰（受先） 3手



持駒 飛

受方から指し始めます。攻方と受方が協力して、3手で攻方の王を詰めてください。

攻方には王手義務がありますが、受方にはありません。これは普通の詰将棋や協力詰と同じです。

※解答・解説は次のページ以降に掲載。

****

～フェアリー雑談～

「自玉を消す手の扱い」

先日、チェスプロブレム専門誌のProblem Paradise（https://problem-paradise.com）で、111号が発刊されました。チェスプロブレムはチェスにおける創作分野です。ざっくり言えば、本将棋における詰将棋のようなものです。

前嶋啓彰氏の論考『（楽園とは）探偵の不在なり』（pp.50-53）で、PAD Chessというチェスプロブレムの変則ルールが紹介されていました。

通常、駒取りが起こったとき、取られた駒が盤上から取り除かれ、取った側の駒は盤上に残ります。PAD Chessでは、取った側の駒も盤上から取り除かれます。ただし、この特殊な駒取りは、ある条件を満たしたときにのみ起こります。PAD Chessの詳しい定義は、当該号をご覧ください。

フェアリー詰将棋（変則ルールの詰将棋）に話を移します。この種の「自駒を盤上から消せる」ルールでは、「自分で自玉を盤上から消せる」現象が起こり得ます。

簡単に不詰になっては、新しくルールを作った意味がありません。玉が盤上から消えないように、規則を追加するのが、一般的な解決手段です。

自玉を消す手を合法とするルールを作るのは、実質的に不可能なのでしょうか？自玉を消す手が、限られた条件でしか指せなければ、可能かもしれません。

実際、成玉夫という変則ルールが存在します。成玉夫は玉が成れるルールで、成ると玉属性がない駒（利きは玉と同じ）に変わります。

代表的な作品として、詰将棋パラダイス2023年6月号・第58回神無一族の氾濫のるかなん作を挙げておきます（結果発表は同年9月号）。当該号をお持ちの方は、ぜひご覧ください。

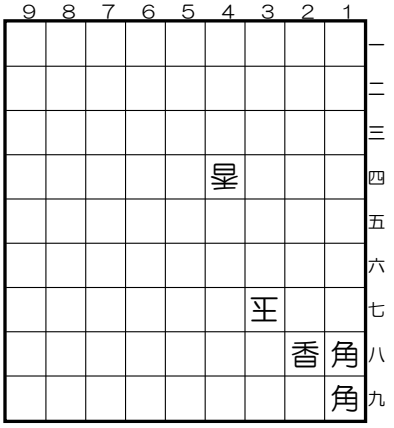
ただ、成玉夫は作品が少ないです。今後、新たな問題が浮上するかもしれません。特に終局条件については、慎重な議論が必要でしょう。

****

解答・解説

■41-1　springs作

協力詰 5手

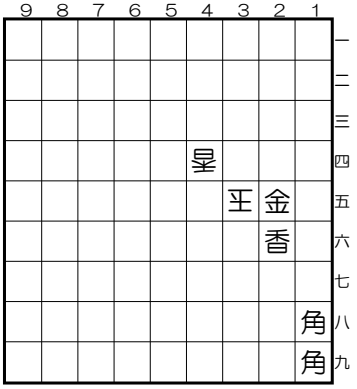


持駒 金

【解答】

27香　36玉　26香　35玉　25金　まで　5手

詰上図



持駒 なし

【作者コメント】

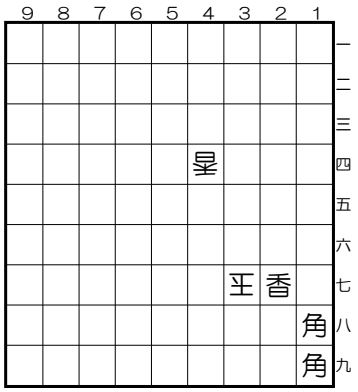
香の1マス移動。

【解説】

目につくのが、攻方28香・19角の配置です。攻方28香を動かせば、攻方19角の利きが通って開王手がかかります。

初手の正解は27香です。

1手目27香まで



持駒 金

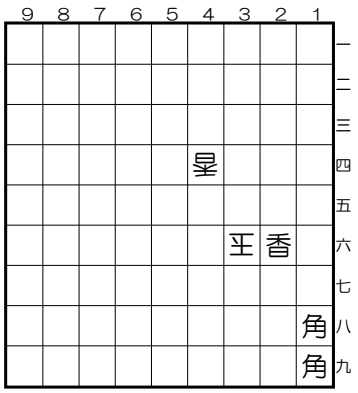
攻方19角の利きを通して、開王手をかけています。攻方香をもっと遠くにも動かせますが、たった1マスの移動が正解です。

同時に、攻方18角の利きが遮られています。せっかく角の利きを通したのに、別の角の利きを遮ってしまいます。

初手27香の目的は、2手目36玉と指させることです。受方玉を中央に逃がしているように見えますが、本当にこれで詰むのでしょうか。

3手目に46金と打つのは、4手目同香と取られて失敗です。3手目は26香と指すのが正解です。

3手目26香まで

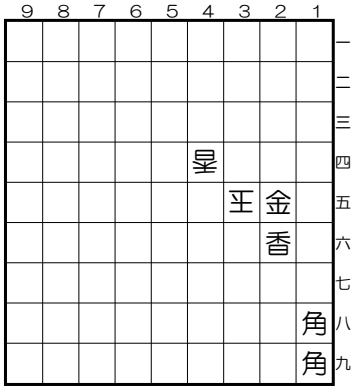


持駒 金

攻方18角の利きが通って、2回目の開王手がかかります。注目したいのが、攻方香を何マス動かしたかです。初手と同じく、1マスだけ動かしています。直線的に何マスでも動ける香を、まるで歩のように1マスずつと動かしていくのは、なんとも不思議な手順です。

3手目26香の目的は、攻方香の利きを25の地点に残すことです。4手目35玉とかわして、5手目25金と打てば詰上りです。

詰上図



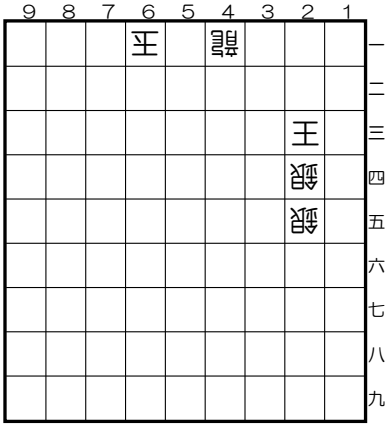
持駒 なし

36・45の地点には攻方18角、46の地点には攻方19角が利いていて、受方35玉に逃げ道はありません。

本作は直線的に何マスでも動ける香を、1マスずつ動かします。香が下位互換の利きを持つ歩のように動くのは、なんとも不思議です。香のゆったりとした動きとは対照的に、連続して開王手がかかる派手さは、とても味がいいです。

■41-2 駒井めい作

協力自玉詰（受先） 3手

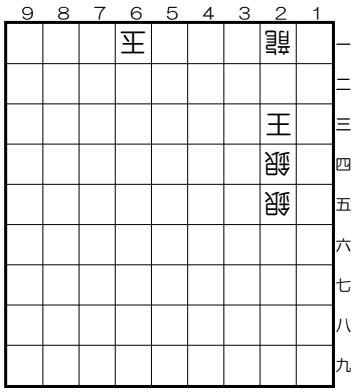


持駒 飛

【解答】

11龍 21飛 同龍 まで 3手

詰上図

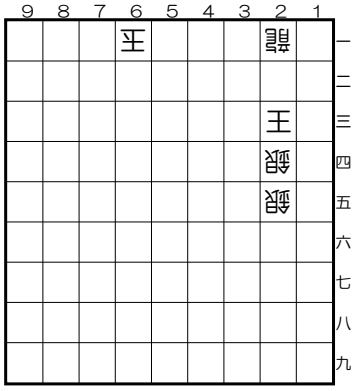


持駒 なし

【解説】

受方が初手21龍と指せば、いきなり攻方23王に王手がかかります。

参考図　1手目21龍まで

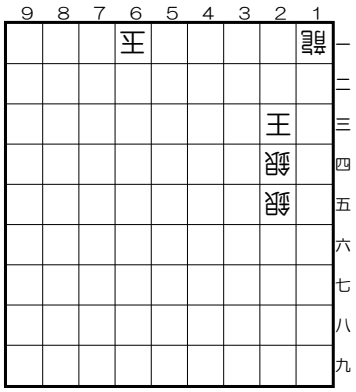


持駒 飛

しかし、攻方の持駒には飛があります。2手目22飛と合駒で受けられるので、攻方王は詰んでいません。

攻方の持駒にある飛を、どう消費するかが問題です。初手の正解は11龍です。

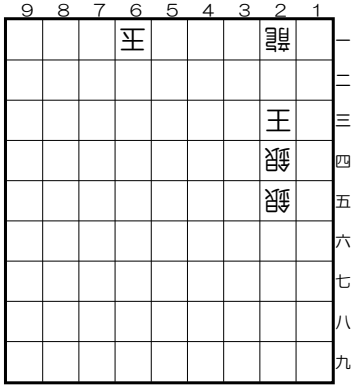
1手目11龍まで



持駒 飛

受方龍を21の地点に設置しつつ、攻方の持駒から飛を消費するには、初手で11龍と動かすしかありません。その理由は、2手目から21飛　同龍と進めれば明らかです。

詰上図



持駒 なし

最終形では、受方21龍が攻方23王に王手をかけています。攻方23王に逃げ道はありません。今度は攻方の持駒が空になっているので、合駒の受けもありません。これで攻方王が詰上りです。

本作は攻方に持駒を消費させるために、受方が工夫します。受方龍が、目的地である21の地点を通り過ぎるのは、意外性があるかもしれません。

第 30 回フェアリー入門解答

担当：springs

第 30 回フェアリー入門（マドラシ）の結果発表です。今回８名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

〔**解答成績**〕（以降、敬称略）

○:正解　×:誤解　－:無解

解答者名	1a	1b	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	計
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
若林	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
上谷直希	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	11
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	○	○	11
しらたき	○	○	○	○	○	－	○	○	○	－	○	○	10

※成績順・解答到着順

【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。

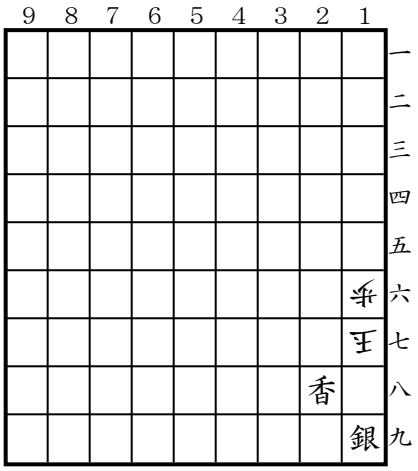
［補足］

・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。

→参考：WFP 第 206 号「マドラシ超入門」

①　springs 作（登場 44 回）

マドラシ協力詰 3手



持駒 銀桂

b）28香→27

【解答】

a）26 銀 37 銀 29 桂 まで 3 手

b）29 桂 37 桂 18 銀打 まで 3 手

a）詰上図

持駒 なし

b）詰上図

持駒 なし

【解説】

香の位置を１マス変えるツイン。a）ではまず 26 銀と打ち、受方は 37 銀と打って 26 銀を石化させて王手を外します。この２手を入れてから 29 桂と打てば詰み。37 の地点が埋まっているため、37 桂の受けが利きません。

b）は攻方 28 香を 27 に移動した図を初形として同じルールで解きます。玉が 27 へ動けるので、a）と同じ手順では詰みません。b）では、27 の地点に利かしながら王手を掛ける 18 銀打を決め手にします。初手 18 銀打は 29 銀と打たれるので詰んでいません。そこで、29 桂、37 桂の２手を入れてから 18 銀打とします。そうすれば 18 銀を石化させるためのスペースがありません。

なおa）でb）の手順を実行すると、29 桂、37 桂、18 銀打に対して 27 銀の受けがあるため

詰んでいません。b）では 27 香が石化のスペースを消していました。

【短評】

神無七郎

石化を使って、石化駒を打つ場所を埋める手筋ですね。a)b)で駒の役割が入れ替わるので、教材としても良いと思います。

たくぼん

受けるスペースを埋める手筋ですね。香の位置１つだけでのツインはお見事です

占魚亭

石化する駒の交換。同地点への駒打ちで石化させる所が良いですね。

上谷直希

a)のほうが少し時間がかかった。

しらたき

対照性がバッチリ。

荻原和彦

端正なツイン作。b)で▲28 銀打△37 銀▲29 桂は△27 玉で逃れ。上手くできてる。

るかなん

利きの弱さを活用するお手本。

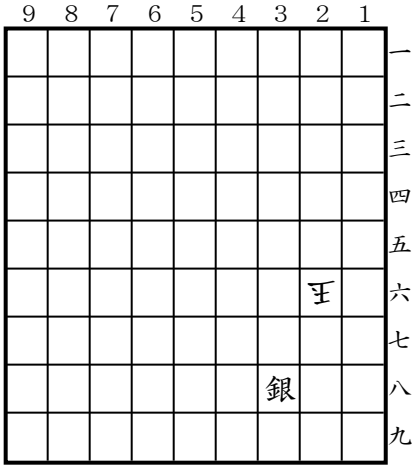
若林

4 番の自作と同じ筋だが、ツインに展開。こちらのほうが味がいい。

★被り気味だったので別のツインを考えたのですが思いつかず、えいやと出してしまいました。

② 真Ｔ作（登場 23 回）

マドラシ協力詰 5手

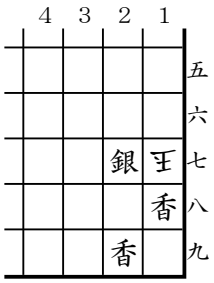


持駒 香

【解答】

29 香 27 香 同銀 17 玉 18 香 まで 5 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

香合限定。

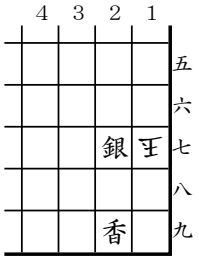
初形 3 枚で限定できたのでまずまず。

【解説】

使用駒わずか３枚の初形。初手 29 香に 27 香が限定合です。これを同銀と取り、17 玉に 18 香と打てば詰み。18 香を石化させる方法はありません。なお、初手に 28 香と打った場合、最終手の 18 香に対して 28 玉が可能で詰んでいません。

２手目の合駒について確認しましょう。２手目の 27 合を同銀と取って 17 玉と進めた局面が下図。このときに攻方が持駒に何を持っていたらあと１手で受方玉を詰ますことができるかを考えます。

4手目 17玉



持駒 ？

持駒が飛角金の場合、どのように王手しても石化の受けが生じます。例えば 18 金には 19 金の要領です。

持駒が桂の場合、王手はできません。

持駒が歩の場合、18 歩は打歩詰の禁手で指せません。

持駒が香の場合、18 香と打って詰みでした。香は前にしか進めないため、石化させる方法がありません。

持駒が銀の場合も 18 銀打で詰みのように見えます。しかし、２手目 27 銀の際にお互いの銀が石化するため、３手目の同銀が指せません。

したがって、上図で「？＝銀」の局面に到達することはできないのです。以上より２手目は 27 香合に決まります。

使用駒３枚で香の限定合が登場する作品。合駒限定の仕組みにマドラシが使われています。

【短評】

たくぼん

ついつい 28 への合駒を考えてしまいます。

マドラシの感覚はちょっと違いますね

るかなん

合駒補充も一工夫が必要。

占魚亭

詰上りを見据えた初手。

若林

マドラシに強い攻駒は香。

神無七郎

マドラシでは利き方向の多い駒は不利、ということが学べる作品。2 手目に７種すべての合駒の可能性があるのが良いですね。最初に読んだとき 2 手目から「27 銀 同銀…」としました。危ない危ない。

上谷直希

すんでのところまで銀合と勘違いしていた。

しらたき

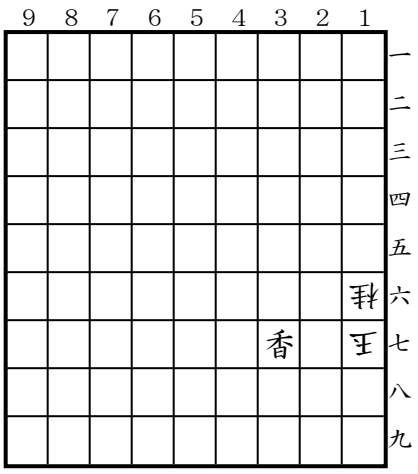
2 手目は普通の合駒とも考えられるけど香限定だから石化なのか。全手順きれいに限定されている。

荻原和彦

マドラシらしからぬ作意手順ながら、中身はマドラシ度 100 パーセント。この初形から限定打～限定合とは話が旨すぎる。

③　駒井めい作（登場 29 回）

マドラシ協力詰 5手



持駒 角銀香

【解答】

26 角 15 角 28 銀 26 玉 27 香 まで 5 手

詰上図

持駒 なし

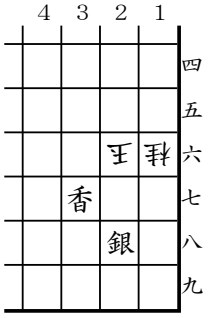
【作者のコメント】

マドラシを利用して、将来的な玉の逃げ道を封鎖しておきます。

【解説】

37 香を活かす詰みの形を考えたくなります。例えば 28 銀、26 玉（下図）と進めると、37 香が３筋を抑えています。

参考図



持駒 角香

もし上図で 15 の地点が埋まっていれば 27 香と打って詰みます。しかし、上図から 15 の地点を埋める手段はありません。28 銀を打つ前に工夫する必要があります。

初手は 26 角が正解。そして 15 角と石化で受けます。この２手を入れてから 28 銀、26 玉と進めれば、15 の地点が受方の角で埋まっているので 27 香と打って詰みとなります。

マドラシの受けを利用した退路封鎖。初手に打った角が手順中で取られるため、参考図で 27 香を打った局面と詰上図を比較すると、違いは受方 15 角の有無のみになっており、作者の狙いが明確に表現されています。

【短評】

たくぼん

マドラシを利用した退路封鎖。狙いがくっきり浮かんでます

神無七郎

石化を利用した退路封鎖は新鮮。角の対を作ってから、役割を終えた 26 角を抜くのが良い感触。

るかなん

4 手目が盲点。石化が解除されようと邪魔駒には違いない。

若林

マドラシでの受けによる壁駒発生。うまいもんです。

占魚亭

石化のために打たせた角で退路封鎖。上手い。

上谷直希

退路封鎖のためにマドラシを利用するのがなかなか浮かばず苦戦。

しらたき

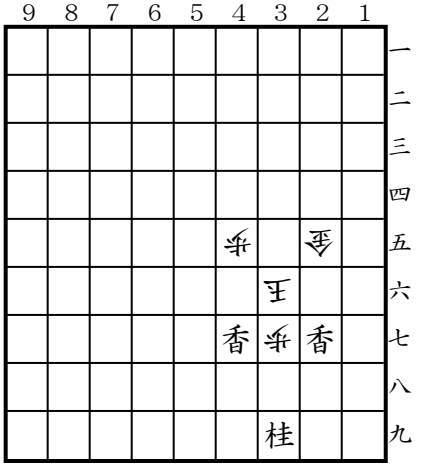
持駒を順に打つだけなのに、5 手で詰む形が想定できず思考が空回り。受先のような 15 角を発見して、おお！

荻原和彦

対面ほどじゃないにせよマドラシも頭香が強いルールだと実感。

④　若林作（登場 9 回）

マドラシ協力詰 5手



持駒 金銀桂

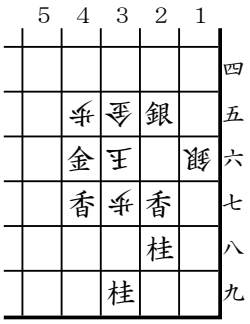
【解答】

46 金 35 金 25 銀 16 銀 28 桂 まで 5 手

【作者のコメント】

4 手目 16 銀の限定一発。25 金の移動の理由が 35 の封鎖と 25 の開放で 2 つになってしまっているが、感触は悪くないと思う。

詰上図

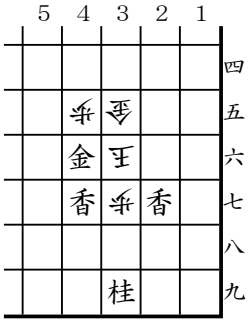


持駒 なし

【解説】

初手 46 金に対して 35 金と移動する受けが最初のポイント。

2手目 35金



持駒 銀桂

上図から、空いた 25 の地点に銀を打ち、受方は 16 銀と再度石化の受けで応じます。最後は 28 桂と打って詰み。16 の地点が埋まっているため、28 桂を石化させる受けはできません。

ちなみに、もし受方 25 金の配置が 25 となら、最初の２手は「35 金、同と」でも詰みます。25 の駒が金の場合、初手 35 金は金同士が利きを失うため王手になりません。

５手で２回の石化を行う作品。着手する升目が大まかに玉の周りを時計回りに流れているのも面白いポイントだと思います。

【短評】

しらたき

2 手目がポイント。

神無七郎

①a)で学習済みの 3 手を狙って金を移動。「35 金 同金…」はできないので、駒の移動に捨駒ではなく、石化を使うのがマドラシの手筋です。

占魚亭

受方桂の打ち場所を消す下拵え。

上谷直希

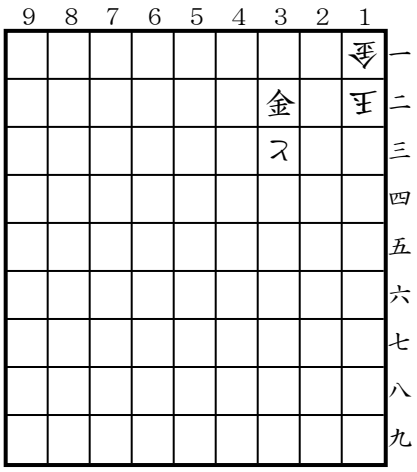
少しずつ解きほぐしていく感覚。

荻原和彦
　小駒図式&詰上り対子。愛すべき小品。
るかなん
　玉の周囲を小さく半回転。一回転以上にする方法もありますかね？
たくぼん
　5 手で 2 種の石化。連続石化は何手まで出来るのかな？

★様々な発展が考えられそうですね。

⑤　上谷直希作（登場 5 回）

マドラシ協力詰 7手

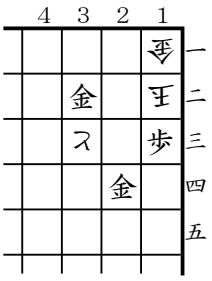


持駒 金2歩

【解答】

13 金 同玉 14 歩 23 玉 24 金 12 玉
13 歩生 まで 7 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

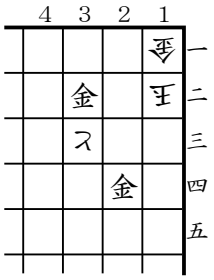
- 普通詰将棋と意味付けが異なる金先金歩（マドラシだと金より歩のほうが詰ませやすい場合がある）
- 先打突歩詰
- マドラシ特有の意味付けによる可成地点の歩生

33 と配置も 11 金配置も複数の余詰に対応しており、必然性の高い初形になっているのではないかと思います。

【解説】

　玉の上部がひらけているので、３段目への捨駒で玉を移動させ、４段目に押さえの駒を設置したくなります。例えば 13 歩、同玉、24 金、12 玉（参考図１）と進めれば、受方玉を包囲できます。しかし、参考図１で 13 金打としても、22 金の受けが可能で詰んでいません。22 金に対して最早王手ができませんね。

参考図１



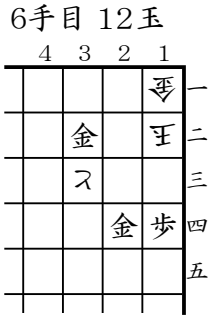
持駒 金

参考図２

持駒 歩

　マドラシでは利きの少ない駒の方が有利な場合があります。例えば初手から 13 金、同玉、24 金、12 玉（参考図２）と進めて駒台に歩を残してみましょう。ここで 13 歩と打てば詰みですが、打歩詰の反則です。参考図２で持駒の歩がもし 14 にあれば、13 歩生と突いて詰みとなります（13 歩生に代えて 13 歩成は 23 とで受かる）。つまり、先打突歩詰を目指します。
　13 金、同玉に 14 歩と打ち、23 玉に 24 金と押さえて 12 玉と引きます（下図）。

6手目 12玉



持駒 なし

これで 14 歩を設置できました。13 歩生で詰みとなります。

　盤面４枚の配置で金先金歩（持駒の金歩のうち、先に金を捨てて歩を残す手筋）と先打突歩詰を実現した作品。しかも最終手の突歩はマドラシ特有の意味付けで不成になっています。

【短評】

若林

綺麗な先打突歩。

占魚亭

先打突歩詰。３手目の選択が大事。

神無七郎

「金先金歩」＋「先打突歩詰」＋「最終手歩不成」。易しい手順で様々な手筋を含んでいて、入門作品として最高です。

荻原和彦

受方持駒に金が無く「マドラシ受け」は利かず。どうなることかと案じたが、納得の突歩詰狙い。マドラシ効果による終手限定が良い味出してる。

たくぼん

最後歩を成って詰まないなあとしばらく眺めてました

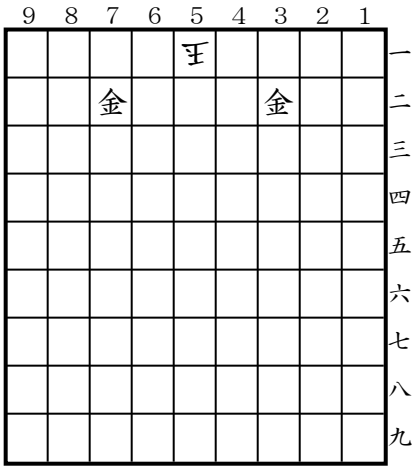
るかなん

最終手不成を引き立てるための 33 と配置か。

★33 との配置は、最終手 13 歩成を含め、と金を使って詰ます余詰を消しています。

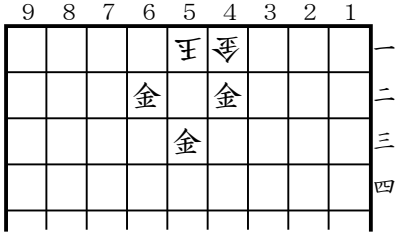
⑥　さんじろう作（登場 13 回）

マドラシ協力詰 7手



持駒 金

詰上図



持駒 なし

【解答】

41 金 52 玉 42 金 41 金 53 金 51 玉
62 金寄 まで 7 手

【作者のコメント】

受方の駒台にある金を早く手放したいところですが、2 手目に打つと失敗します。客寄せとしてかろうじて存在意義があるか。

【解説】

マドラシにおいて、ある局面が詰みであるためには、王手駒を石化させる受けがない状況でなければいけません。そのような状況は以下の２パターンに分けられます。

ア）石化のためのスペースがない
イ）石化のための駒がない

ア）は、例えば桂の王手に対して石化で受けたいが、桂を打ちたいマスが別の駒で埋まっているため打てないような状況です。

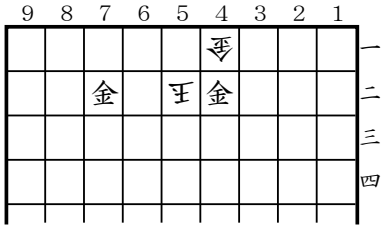
イ）は、例えば金の王手に対して石化で受けたいが、金を１枚も持ってないのでそれができないような状況です。

①～⑤の作品はいずれもア）の詰上りでした。

本作はイ）の詰上りを目指します。初形で受方は持駒に金が１枚あります。これを消費させてから金で詰ますのです。

まずは 41 金と入り、52 玉に 42 金と引くのが良い呼吸。ここで 41 金と打って石化で受けます（下図）。

4手目 41金



持駒 金

これで受方の駒台から金がなくなりました。53 金と打ち、51 玉に 62 金と寄って詰みとなります。攻方 62 金を石化させる受けがありません。盤上に受方 41 金がありますが、利きを失っているため 52 金とは指せません。

指そうと思えば初手に 42 金と指せるのに、一旦 41 金としてから 42 に引くのが面白いですね。違いは玉の位置。玉を 52 に移動させることで詰みに重要な 53 金を王手で打てるようにしています。

マドラシ特有の受けと詰上りを学べる好形作だと思います。

【短評】

若林

金打をあわてず 41 金から入るのが盲点。

ちょっと悩みました。

るかなん

これはかなり悩みました。金を持駒に戻さないように。

上谷直希

詰め上がりをまず想定。流石に最終手も金だろうから、品切れを利用するのはほぼ確定。

発生位置は 61（41）であろうと考えると解けました。

占魚亭

味の良い金の tempo move。

神無七郎

同種の駒を使い切る「駒涸れ」を狙うのはマドラシの代表的手筋。しかし、本作ではそれを一旦保留し、金を打ちたいのを１回我慢するのが巧いところです。

たくぼん

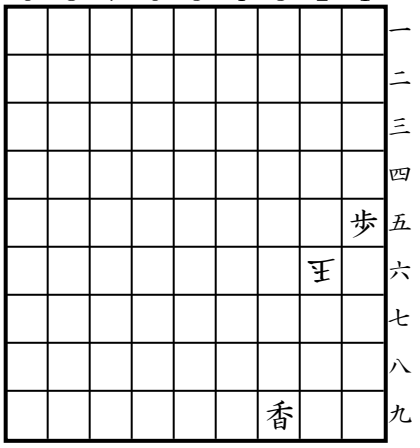
初形の２枚の金がともに動くのがいいですね

荻原和彦

退路を塞いだ上に金の品切れをも演出する一石二鳥の金受けが急所。格調高い好形作。

⑦　さんじろう作（登場 14 回）

マドラシ協力詰 9手



持駒 銀

【解答】

27 銀 38 銀 同香 36 銀 35 銀 16 玉
36 香 25 玉 16 銀打 まで 9 手

詰上図

持駒 なし

【作者のコメント】

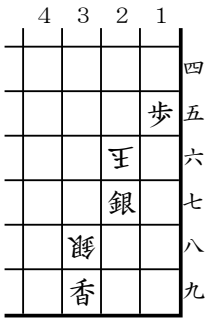
こちらは、銀の特性で受方の銀を吐き出させなくても詰む。ただし 5 手目に惰性で同香と取ると失敗するのが唯一の紛れですが底が浅い。攻方 15 歩を受方 16 歩に変えても 9 手の完全作です。そっちは３連続付銀がアピールポイントですが、本題と 4 手目までが同一手順なので両方出すわけにはいきませんでした。

【解説】

銀１枚の持駒では戦力不足なので駒を補充したいところ。普通の協力詰の場合、37 銀、35 玉、28 銀、38 金、同香のように開王手に対する合駒を取るしか方法はありません。しかし、マドラシの場合は他にも駒を補充する手段があります。

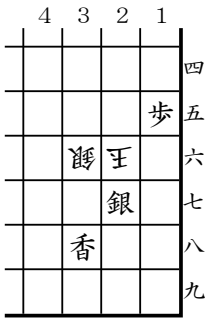
初手 27 銀に 38 銀の石化で受けます(左下図)。

2手目 38銀



持駒 なし

4手目 36銀

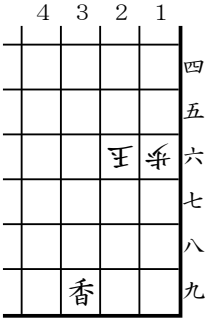


持駒 銀

これを同香と取れば、27 銀の利きが復活するので王手になります。銀を入手しました。受方は 36 銀と打って再度石化で受けます（右上図）。これを直ちに同香とは取らずに、35 銀、16 玉としてから 36 香と銀を取るのがポイント。27 銀の利きがないことを利用して 35 銀を設置し玉の包囲網を作ります。25 玉に 16 銀打で詰みとなります。受方の駒台には銀が１枚ありますが、16 銀を石化して受けるためのスペースがありません。

短い手数の中で、石化解除の王手を２回行う作品。２回目の銀をすぐに取らないのが面白いですね。作者のコメントにある「攻方 15 歩→受方 16 歩」の図は下記の通りです。本コーナーの末尾に解答を記載します。

マドラシ協力詰 9手



持駒 銀

【短評】

若林

36 銀をすぐに取らずに 35 銀を設置する味がいい。

たくぼん

36 銀を取るタイミングが難しかったです。5 手目で取りたくなりますね

占魚亭

２枚目の銀をすぐに取らないのがポイント。

しらたき

5 手目がポイントか。

荻原和彦

6 手目黙って△16 玉が印象深い佳手。

るかなん

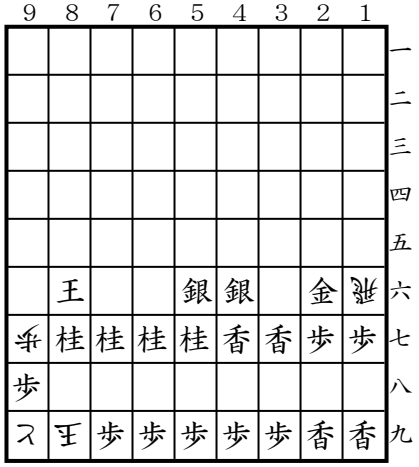
委託王手で補充を重ねる。持駒に余る銀 1 枚が最後まで静かに受けに利く。

神無七郎

こちらは銀の「駒涸れ」を予想したのですが、見事に外れました。銀打で受ける場所がない詰型を目指すのが正しい方針だったのですね。特に銀をすぐに取らない 5 手目 35 銀が妙手だと思います。

⑧　神無七郎作（登場 26 回）

マドラシ協力詰 55手

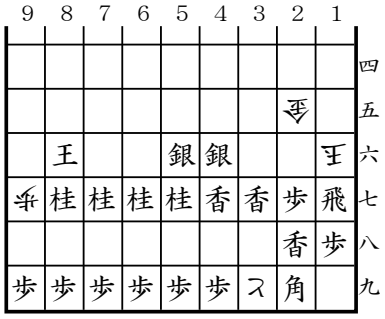


持駒 角2歩7

【解答】

78 角　98 玉　89 角　同玉　78 角　98 玉
89 角　78 角　同歩　89 と　99 歩　88 玉
79 角　68 角　同歩　79 と　89 歩　78 玉
69 角　58 角　同歩　69 と　79 歩　68 玉
59 角　48 角　同歩　59 と　69 歩　58 玉
49 角　38 角　同歩　49 と　59 歩　48 玉
39 角　28 角　同香　39 と　49 歩　38 玉
29 角　18 角　同香　29 玉　38 角　18 玉
29 角　17 玉　16 金　25 金　18 歩　16 玉
17 飛　まで　55 手

詰上図



持駒 なし

〔主な紛れ〕※作者による記載

・22 手目 69 との代わりに「89 玉　78 角　同玉　89 角　98 角　同歩」と進め、歩を節約することもできるが、手数超過
・53 手目 18 飛は 19 飛で不詰

【作者のコメント】

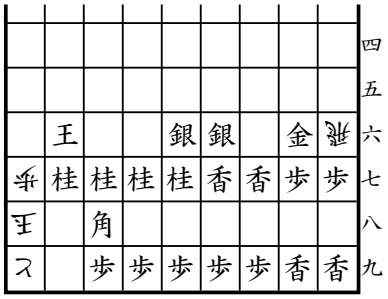
角の石化と石化解除を繰り返す趣向作です。序の持駒譲渡や、収束の石化関連手筋も気に入っています。

石化は合駒の代替となりますが、長所短所があります。長所の一例は飛角香以外の王手でも埋駒を盤上に発生させられること。短所の一例は駒種が固定されることです。本局は狭い空間で駒を補充するために石化を利用しています。

【解説】

受方玉を１筋の方へ運びたいのですが、狭い空間とこの持駒では容易ではありません。まずは 78 角、98 玉とし、89 角、同玉、78 角、98 玉（下図）の４手で持駒の角を１枚受方に渡します。

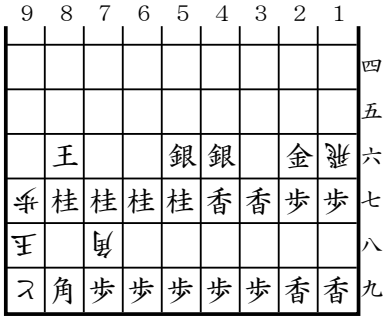
6手目 98玉



持駒 歩7

上図から 89 角と引き、受方はもらった角で 78 角と受けます。

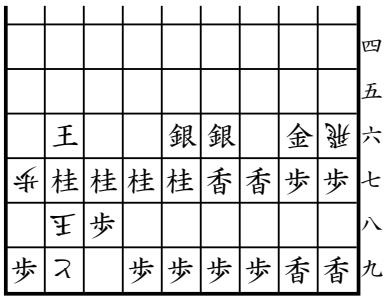
8手目 78角



持駒 歩7

同歩で角を取れば王手となり、89 とで受方も角を取ります。99 歩、88 玉で下図に至ります。

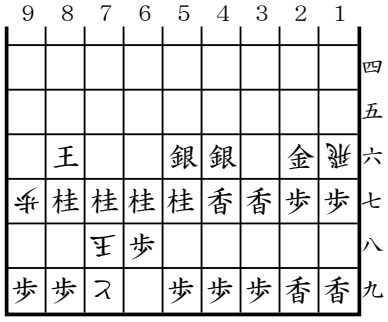
12手目 88玉



持駒 角歩6

と金が動けば玉頭が空くので、歩を王手で打って玉を一路右側へ動かすことができます。上図から 79 角、68 角、同歩、79 と、89 歩、78 玉の６手でさらに玉とと金が一路右へ移動します。

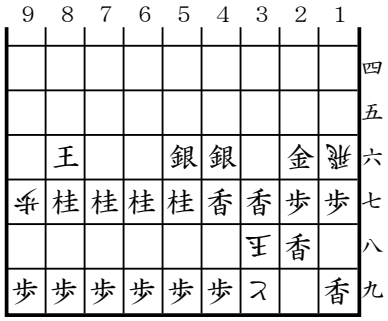
18手目 78玉



持駒 角歩5

この６手１組の手順を繰り返し、42 手目 38 玉で以下の局面に至ります。

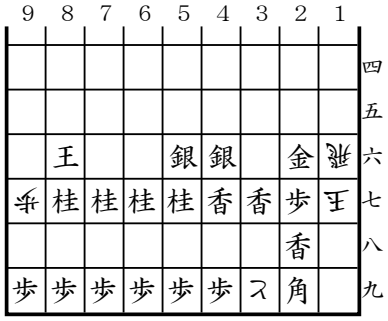
42手目 38玉



持駒 角歩

収束では、玉を 17 まで運んで 16 金で飛車を取って詰ましに行きます。そのために、上図から 29 角、18 角、同香、29 玉、38 角、18 玉で香を取り、29 角、17 玉とします。

50手目 17玉



持駒 歩

以下、16 金に 25 金と受け、18 歩、16 玉、17 飛で詰みとなります。

角の石化と石化解除を繰り返して玉を運搬する趣向作。狭い空間でうまく手が繋がって楽し

いですね。序の持駒譲渡や収束の石化による退路封鎖もお洒落で作品価値を高めています。

【短評】

たくぼん

七郎さんらしいマドラシを十分に堪能できる趣向作。収束はちょっと考えました

荻原和彦

どうしたものかと途方に暮れる初形ながら、「マドラシ受け」の角打を歩で取れば手は繋がる。△25 金の限定打で収束も引き締まった。

上谷直希

ついつい、序で歩を無駄遣いしてしまい収束あたりで首を捻る、の繰り返し……。苦労しました。せっかくの趣向なのだから楽しまないと。

るかなん

合駒が利かない距離でも持駒譲渡ができるものとは。

若林

角打での受けを 9 段目の歩香で取っていく趣向。受方と金がないと行き詰まるのが楽しい。

占魚亭

玉＆と金を運ぶ、たのしい趣向手順。流石の完成度。

しらたき

と金を精算すると手詰まり。なるほど夏木立型か。収束も余詰がありそうでない。なるほどこうやって構成するのか。

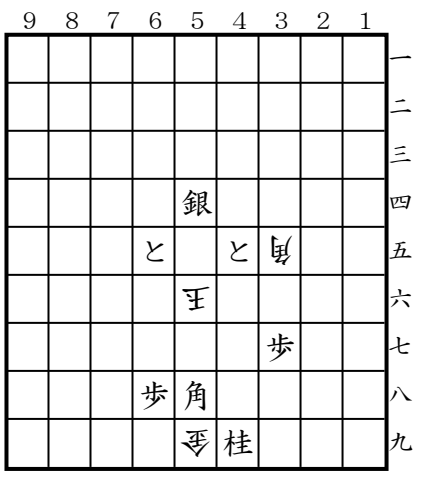
★参考情報として、風みどりさんによる「夏木立」に関する記事を挙げておきます。

詰将棋入門(72)　「夏木立」
https://kazemidori.fool.jp/?p=9750

詰将棋雑談(23)　夏木立趣向
https://kazemidori.fool.jp/?p=9715

⑨　springs 作（登場 45 回）

マドラシ最善詰 13手

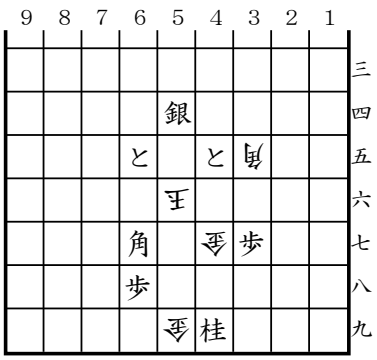


持駒 金歩

【解答】

55 と右 46 玉 56 金 57 金 45 と 56 玉
55 と右 46 玉 47 歩 同金 45 と 56 玉
67 角 まで 13 手

詰上図



持駒 なし

〔主な変化〕

・4 手目 66 金は 45 と、56 玉、55 と左まで
・4 手目 45 金は同銀、57 金（または 66 金）、36 金まで

〔主な紛れ〕

・初手 46 金は 55 金、同と、46 玉以下作意と同様の順で詰むが、手数超過

【解説】

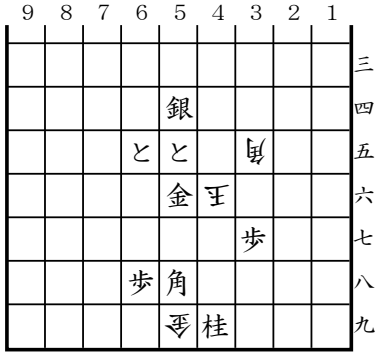
ルールはマドラシ最善詰。攻方は最短手数で受方玉が詰むように王手を掛け、受方はできるだけ詰まないように応じます。

すでに初形で受方玉は一歩も動けませんが、簡単には詰みません。例えば 47 金は 48 金の石化で受けられます。初手 55 金なら 64 金に同とと取れますが、66 玉と寄られると 75 と 77 に逃

げ道があり、76 金と打っても例えば 86 金で詰みません。

まずは 55 と右、46 玉と進めます。依然として 47 金は 48 金と打たれて困ります。47 歩は打歩詰で打てません。56 金が好手です。

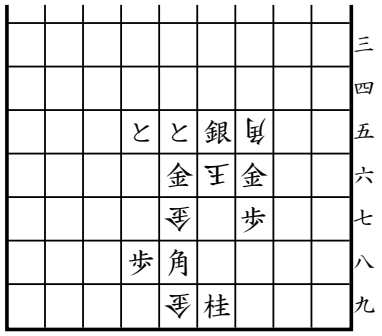
3手目 56金



持駒 歩

受方は 56 金を石化させて受けるよりありません。66 金と打つと、45 と、56 玉、55 と左で打った金が邪魔になって早く詰みます。45 金は同銀と取られ、57 金や 66 金と受けるしかないですが、36 金で詰みとなります（下図）。

参考図

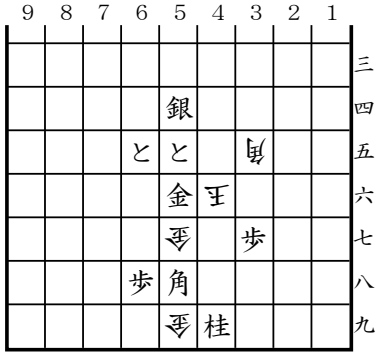


持駒 なし

金は品切れのため、36 金を石化させることができません。

4 手目は 57 金が最善です。

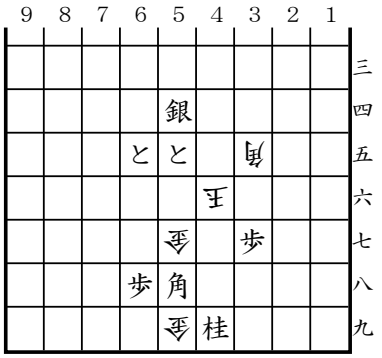
4手目 57金



持駒 歩

上図で 47 歩は依然として打歩詰です。上図から 45 と、56 玉、55 と右、46 玉と進めて受方に 56 金を取らせます（下図）。

8手目 46玉



持駒 歩

攻方 56 金が消えたため、受方 57 金の石化が解除されました。47 歩と打つことができるのです。47 歩、同金に 45 と、56 玉とすれば、67 角で詰みとなります。石化で受方駒を盤上に発生させて打歩詰を打開する作品でした。

ちなみに、ルールを「マドラシ詰」ではなく「マドラシ最善詰」にしているのは、最初の「55 と右、46 玉」の２手を「46 金、55 金、同と、46 玉」の４手に膨らませる順があるからです。この４手の方が面白いのでこれを作意にしたいのですが、実現する方法は見つかりませんでした。

【短評】

占魚亭

初形・６手目・12 手目の局面変化が良い。

若林

ミニミニと金ベルトで金を発生させてひとつ動かす。楽しめました。

上谷直希

マドラシを利用した玉方駒発生＋打歩回避。

神無七郎

マドラシ版森田手筋。「ピン外し」の代わりに「石化解除」で打歩詰を打開。趣向っぽい往復手順も楽しく、今回の収穫。

たくぼん

取り歩駒をマドラシ流で発生させる森田手筋でしょうか。と金の往復で前後を挟む絶妙の 13 手でした

荻原和彦

石化した受方金が攻方金消去で息を吹き返して取歩駒と化す。つまりは森田手筋のマドラシ版か。興味尽きぬ一篇。

★森田手筋とは、合駒として盤上に発生した駒に打歩を取らせて打歩詰を打開することです。「合駒」を「埋駒」に変えれば、一般化した森田手筋の定義が得られます。石化の受けは埋駒の一種でした。

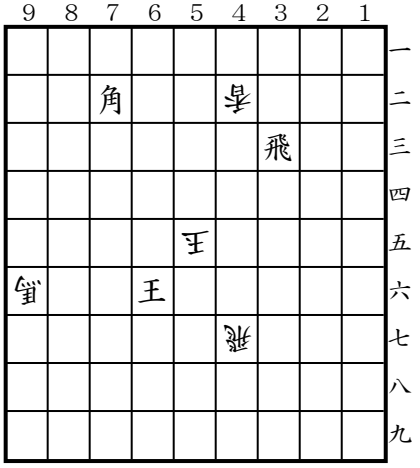
★参考

詰将棋入門(118)　元祖「森田手筋」
https://kazemidori.fool.jp/?p=12197

フェアリー手筋カード 21-1
https://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/FCard/CardList.html

⑩　上谷直希作（登場 6 回）

Kマドラシ詰 5手

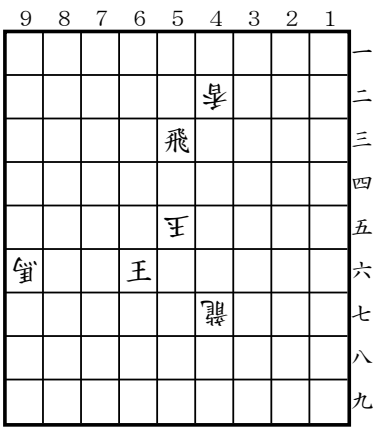


持駒 桂
※透かし詰可

【解答】

45 角成 同飛成 47 桂 同龍 53 飛生まで 5 手

詰上図



持駒 なし

〔主な変化〕※作者による記載
・2 手目同飛生は 53 飛成まで
・2 手目同香や 78 馬は 53 飛生まで
・4 手目 35 桂は同飛成まで同手数駒余り

【作者のコメント】

打診＋原形成らせが狙い。打診だけならば、合利かずの概念も使用しなくていいし構図ももう少しシンプルにはできるのですが、考えどころがなさすぎるのと、原型成らせにしたほうが手順の主張があるかなと思ったのでその方向でつくりました。

初手 53 飛生は 43 飛生、53 飛成は 43 飛成などといった石化による受けが生じるため、45 角成が受方飛の成生打診。龍と確定させたら、その龍を 47 地点にすぐ戻して、ちょうど初形の飛が龍になった形なので、53 飛生でフィニッシュです。

よろしくお願いします。

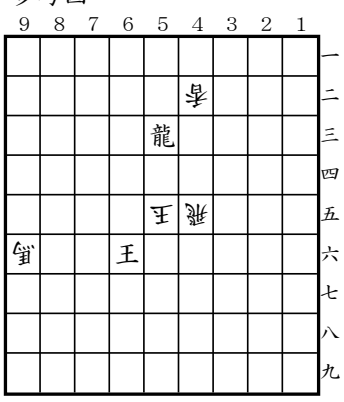
【解説】

ルールは「K マドラシ詰」なので、双方の玉が隣接していても合法な局面です。初形でお互いの玉が利きを失っています。「透かし詰可」の注釈が付いています。透かし詰については出題時に説明を記載しておりますので必要に応じてご覧ください（WFP207 号）。

玉が石化しているので、守備駒に邪魔されない王手を掛ければ詰みとなります。例えば初手 54 角成とすれば、4 筋の飛車と香に触れずに王手を掛けることができます。しかし、87 馬の石化の受けがあり詰みません。初手 53 飛成には 43 飛成と受けられます。初手 53 飛生とひねっても 43 飛生で詰みません。

初手は 45 角成が正解です。もし同飛生なら、53 飛成で透かし詰の詰みとなります（下図）。

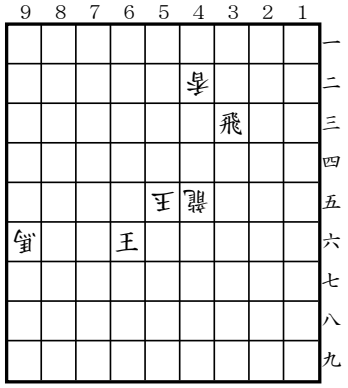
参考図



持駒 桂

最早受方の飛車は成れないので、53 龍を石化させる受けができません。45 角成には同飛成が最善です。

2手目 同飛成



持駒 桂

一度龍になったら飛車には戻れないので、上図では 53 飛生としたいところですが、54 合で詰みません。以下、47 桂（同龍なら 54 飛生迄）と打っても 35 桂と受けられて失敗です。

上図では先に 47 桂と捨てる手が正解。35 桂と石化で受けられても、同飛成で詰ますことができます。47 桂には同龍が最善で、53 飛生で透かし詰の詰みとなります。

初形で受方の飛車は可成地帯に位置しているため、飛車を成るか成らないかの選択肢があります。攻方が初手 53 飛成／53 飛生としてきたら、それを見て受方は 43 飛成／43 飛生と受けることができます。しかし、初手の 45 角成を飛車で取ると、飛車を成るか成らないかを決めなければなりません。同飛成とした場合、二度と「43 飛生」とは指せなくなります。同飛生とした場合、一手では「43 飛成」と指せなくなります。このように、相手が複数の選択肢を取れる状況で、どの選択肢を選ぶか決めさせる着手を「打診」と言います。初手 45 角成は受方飛の成生を決めさせる打診です。45 角成の捨駒をどのように取るかを見て、攻方がどのように攻めるかを決められるようになります。

石化の受けをめぐる成生打診を短手数でまとめた作品。作意は受方 47 飛を４手掛けて龍にする構成になっています。変化はそれぞれきっちり割り切れており、特に４手目 35 桂の変化が良いアクセントになっていると思います。

【短評】

占魚亭

受方 47 飛を龍にして受けを消すわけですね。

るかなん

強化成らせを拒否できない攻めをあっさり実現。

たくぼん

マドラシ特有の防手をめぐる飛成らせですね。初めての感触です

荻原和彦

成生打診の初手▲45 角成が鋭い。変化の割切れ具合も良く、スッキリした後味。

若林

レギュレーションを逆手に取ると 3 手目桂打が裏読みできるので解くのは簡単。しかし内容は入門向きではないかもしれない。

しらたき

イマイチ自信が持てないがこれで詰んでいる？ 成生態度打診の初手が強手。2 手目同飛生は 53 飛成迄。2 手目 63 馬（または 78 馬）は 53 飛成迄。4 手目 35 桂付は同飛迄。3 手目先に 53 飛生だと 54 合、47 桂、35 桂付で手順前後は利かない。

神無七郎

「態度打診」＆「成らせ」＆「最終手飛不成」。⑤と同様、本作もまた手筋の宝庫ですね。透かし詰による終局はスッキリしないので、それだけが少し残念です。

⑪　たくぼん作（登場 20 回）

マドラシ協力自玉詰 72手

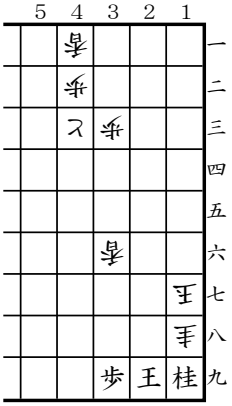
持駒 歩2

【解答】

27 歩　25 玉　26 歩　24 玉　25 歩　23 玉
24 歩　22 玉　23 歩生　21 玉　22 歩生　31 玉
21 歩成　32 玉　31 と　22 玉　23 歩　11 玉
21 と　22 と　同歩生　12 玉　11 と　22 玉
21 と　23 玉　24 歩　12 玉　22 と　23 と

同歩生 13 玉 12 と 23 玉 22 と 24 玉
25 歩 13 玉 23 と 24 と 同歩 14 玉
13 と 24 玉 23 と 25 玉 26 歩 14 玉
24 と 25 と 同歩 15 玉 14 と 25 玉
24 と 26 玉 27 歩 15 玉 25 と 26 と
同歩 16 玉 15 と 26 玉 25 と 16 玉
26 と 17 玉 27 と 同桂成 18 歩 同圭
まで 72 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

この趣向をやってみたかったので何とか形になりました。本来は最後のと金で止めをさす形にしたかったのですがどうしても２枚残ってしまうので桂にしちゃいました。難しくはないと思います。

【解説】

ルールはマドラシを追加した協力自玉詰なので、攻方 29 王を詰ますことが目的です。27 歩、17 玉や 27 歩 37 玉と進めても何もできません。まずは以下のように進めてと金を作ります。

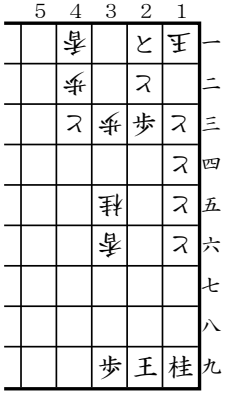
27 歩 25 玉 26 歩 24 玉 25 歩 23 玉
24 歩 22 玉 23 歩生 21 玉 22 歩生 31 玉
21 歩成 32 玉 31 と 22 玉（下図）

16手目 22玉

持駒 歩

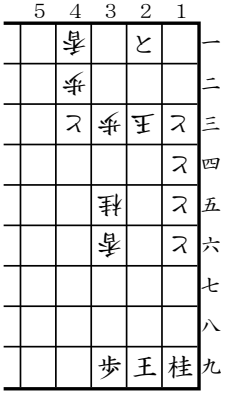
ここから楽しい趣向手順が始まります。23 歩、11 玉、21 とに 22 と（左下図）と受けます。これを同歩生と取り、12 玉、11 と、22 玉、21 と、23 玉（右下図）と進めます。

20手目 22と



持駒 なし

26手目 23玉



持駒 歩

16 手目 22 玉の局面と 26 手目 23 玉の局面を比較すると、受方 12 とが消え、受方玉が２段目から３段目に移動しました。この 10 手の手順は繰り返すことができます。つまり、右上図から

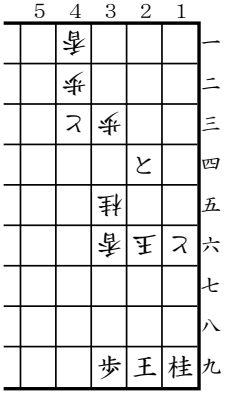
24 歩 12 玉 22 と 23 と 同歩生 13 玉
12 と 23 玉 22 と 24 玉

と進めて左下図に至ります。

36手目 24玉

持駒 歩

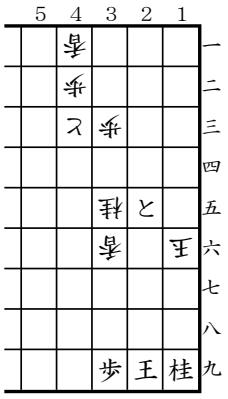
56手目 26玉



持駒 歩

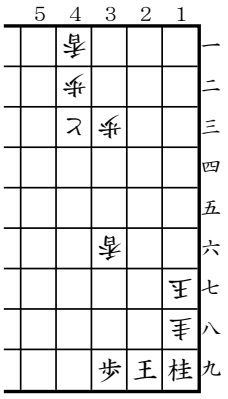
10 手一組の手順をさらに２回繰り返し、右上図の局面となります。右上図から、これまでとほぼ同様に 27 歩、15 玉、25 と、26 と、同歩、16 玉、15 と、26 玉、25 とと進めますが、ここで 16 玉（左下図）とします。

66手目 16玉



持駒 歩

詰上図



持駒 なし

以下 26 と、17 玉、27 と、同桂成、18 歩、同圭で詰みとなります。

10 手一組の手順で受方のと金を剥がす趣向作。ところで、なぜこのような趣向手順が発生するのでしょうか？

初形

持駒 歩2

16手目 22玉

持駒 歩

実は、初形で１筋にあった受方のと金はすべて邪魔駒だったのです。初手から

27 歩 25 玉 26 歩 24 玉 25 歩 23 玉
24 歩 22 玉 23 歩生 21 玉 22 歩生 31 玉
21 歩成 32 玉 31 と 22 玉（右上図）

と進めた後に、

21 と 23 玉 22 と 24 玉 23 と……

のようにと金を引いて使うことができません。マドラシの効果でと金が利きを失うからです。

マドラシの影響で邪魔になっている受方のと金たちを、マドラシ特有の素晴らしい手順で剥がす趣向作でした。

【短評】

神無七郎

石化・石化解除を利用した楽しいはがし趣向。最初のサイクルに入るまで少し考えましたが、「12 と」の剥がし方が分かってからは、終局まで一気に進めることができました。収束が自然で易しいのも入門用としては加点要素です。

るかなん

趣向に入る前にまずは方向転換。着地まですっきり。

若林

8 番ではマドラシ対をした駒を取る駒が設置されていたが、こちらは毎回歩を設置して取る。その分やや複雑。入門というワードに縛られている自覚はあるが、気にしすぎな気もしてきた。素直に図を楽しめば良いのかな。そしてこの図も楽しい。

占魚亭

１筋のと金柱を崩す趣向パート（呼び出し剥がしでいいのかな）が見事です。

しらたき

そうか、成らずで取って委託王手か。これで手が続くのだ。10 手１サイクルの素晴らしい繰り返し。

荻原和彦

と金作りは容易なれど、マドラシルール下で自陣に引き戻すなど到底不可能に思える図。一歩千金の巧みな局面打開に大いに感じ入った。

上谷直希

手数で身構えましたが、「入門」の言葉を信じて取り組んでみると確かに易しい。楽しませてもらいました。

★手数が長くても取り組んでみると実は易しいというケースはよくありますよね。

【総評】

神無七郎

今回もルール特有の手筋が多く見られて、良い入門作品展になっていました。石化駒を打たせる着手は合駒の代わりになるので、普通詰将棋の合駒に関する手筋の中には石化駒で代替できるものも多いと思います。今後の研究の進展に期待します。

たくぼん

改めてマドラシにはいろいろな手筋があることに気付かされました。入門コーナーいいですね

上谷直希

マドラシは好きなルールの１つ。満喫できました。

しらたき

マドラシは面白そう。しかし残念全解ならず。

荻原和彦

前半は難度やや控え目だが後半は中々の歯応えでバランス良し。各駒種にそれぞれ活躍の場があり、その意味でも好バランスと感じた次第。

るかなん

委託王手と持駒譲渡のオンパレード。銀の活躍が多かった印象。

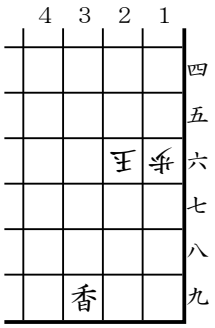
★フェアリー入門の出題作は以下のページで手順を並べて鑑賞できます。21 日か 22 日頃には更新できると思います。
https://tsume-springs.com/?page_id=104

★解答ありがとうございました！

****

⑦さんじろう作の参考図の解答

マドラシ協力詰 9手



持駒 銀

詰上図

持駒 なし

27 銀 38 銀 同香 36 銀 同香 18 銀
37 銀 17 玉 28 銀打 まで 9 手

以上

Isardam 超入門

担当：springs

第 31 回フェアリー入門のテーマは Isardam です。Isardam 協力詰、Isardam 詰、Isardam 最善詰、Isardam 協力自玉詰を募集します。募集の詳細は本稿の最後をご覧ください。

目次

１．概要
２．例題
３．fmza での検討方法
４．作品紹介

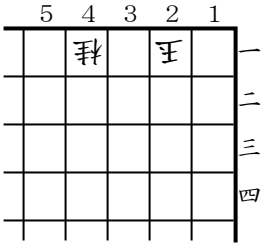
１．概要

Isardam はマドラシと関係の深いルールで、マドラシ（Madrasi）を反対から書いたルール名になっています。「アイザーダム」と読みます。

【Isardam】
玉を除き、同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。王手や詰みの定義もこれを前提とする（タイプＡ）。
［補足］
・王手や詰み等の定義は通常通りの場合、タイプＢと呼ぶ。
・玉が敵玉の利きに入る手も禁止する場合、Isardam-K と呼ぶ。

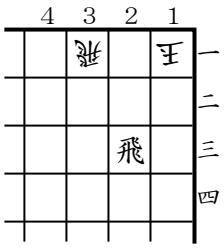
マドラシは、ある駒が同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなるというルールです。Isardam は、「マドラシで利きがなくなるような状況」を作る着手を禁手にするルールです。

例えば下図で 13 桂と打って王手を掛けることはできますが、Isardam の条件下では 33 桂は禁手です。受方桂が利いている地点に攻方は桂を着手できません。



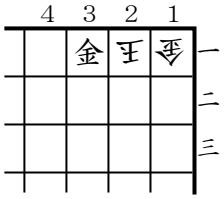
持駒 桂

成駒と生駒は区別します。したがって、例えば下図で 21 飛生は禁手ですが、21 飛成は指すことができます。



持駒 なし

次にタイプＡ／タイプＢについて説明します。下図で攻方の手番だとしましょう。



持駒 なし

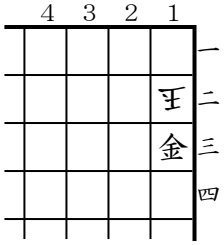
21 金と指せば玉を取れますが、金が受方金の利きに入ります。玉を取る際に「マドラシで利きがなくなるような状況」を作ってもよいかどうかで２通りの解釈があります。上図では玉を取れないとする解釈をタイプＡ、玉を取れるとする解釈をタイプＢと呼びます。つまり下記の通りです。

タイプＡ：玉を取るときも同種の敵駒の利きに入ってはいけない

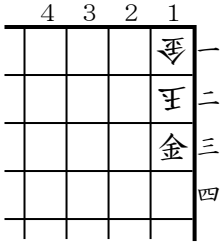
タイプＢ：玉を取るときは同種の敵駒の利きに入ってもよい

本コーナーでは、特に断りのない限りはタイプＡであるとし、タイプＢの場合はその旨を明記します。

タイプＡでは Isardam 特有の受けが可能です。左下図は攻方が 13 金と打って王手を掛けた局面です。



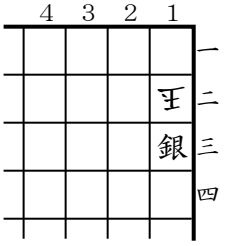
持駒 なし



持駒 なし

これに対し受方は、11 金や 21 金と打って王手を解除することができます(右上図)。12 の地点に金を利かすことで、攻方が 12 金と玉を取る手を禁手にしています。ただし、11 金に代えて 22 金と打って王手を解除することはできません。12 の地点に利かしていますが、そもそも 22 金という着手が禁手だからです。なお、タイプＢでは王手の定義が変わらないので、攻方 13 金の王手に対して受方が 11 金や 21 金と打って王手を解除することはできません。構わず玉を取られてしまいます。

下図は攻方が 13 銀と打った局面です。先ほどと似た局面ですが、タイプＡであっても 11 銀や 21 銀と打って受けることはできません。



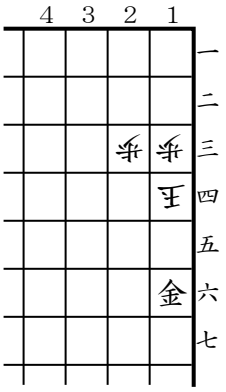
持駒 なし

なぜならば、攻方は 12 銀**成**と玉を取って銀同士の接触を回避できるからです。

２．例題

いくつか例題を見ていきましょう。まずはタイプＡの Isardam です。

例題１
Isardam詰 1手



持駒 銀

まずは１手詰。Isardam を付けた詰将棋です。普通の詰将棋なら 15 銀と 25 銀のどちらでも詰みですが、Isardam があるので正解は片方だけ。解答は以下の通りです。

25 銀 まで 1 手

詰上図

持駒 なし

15 銀と打った場合、25 銀と受けることができ詰みません（下図）。

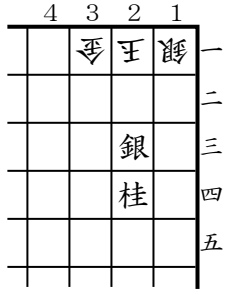
参考図

持駒 なし

25 銀と打てば、受方が銀を打って 14 の地点に利かすことができません。

次の例題も１手詰です。

例題２
Isardam詰 1手

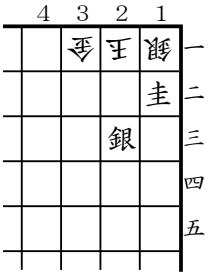


持駒 なし

受方駒の守備が強力に見えますが、Isardam の効果によって１手で詰ますことができます。解答は以下の通りです。

12 桂成 まで 1 手

詰上図

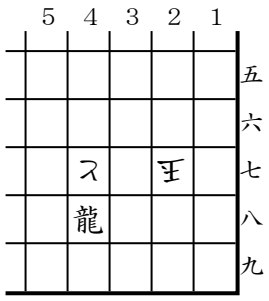


持駒 なし

詰上図で同銀は Isardam の禁手で指せません。同玉は同銀**成**で玉が取られてしまうため指せません。よって 12 桂成で詰みとなります。

次の例題は Isardam 協力詰です。

例題 3
Isardam**協力詰** 3**手**



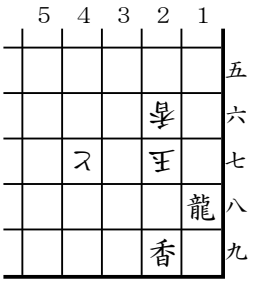
持駒 香

普通の協力詰なら「28 龍 16 玉 17 香 まで 3 手」で詰みますが、今回その手順を実行すると、最後の 17 香に 15 香などのように香を打って受ける手段があって詰んでいません。別の手順を考える必要があります。

解答は以下の通りです。

29 香 26 香 18 龍 まで 3 手

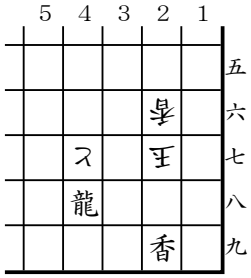
詰上図



持駒 なし

まずは離して 29 香と打ち、これに対し 26 香と打って王手を外します。

2手目 26香

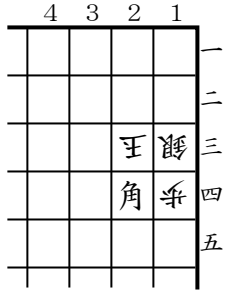


持駒 なし

2 手目 26 香の局面を見てください。現状受方玉は 36 玉や 17 玉のように 2 筋から出ることができません。お互いの香が向かい合い、Isardam のルールに抵触するからです。したがって、上図で 18 龍と指せば王手を外す手段がなく詰みとなります。初手に香を離して打ったのは、龍の通り道を確保するためでした。2 手目の香打ちは玉の退路を塞ぐために近付けて打つ必要があります。例えば 2 手目に 25 香と打った場合、18 龍に 26 玉が可能で詰んでいません。

次の例題はツインです。

例題 4
Isardam**協力詰** 3**手**



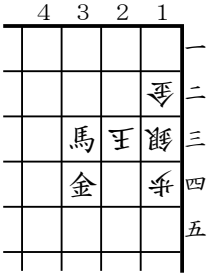
持駒 金
ａ） タイプＡ
ｂ） タイプＢ

ａ）はタイプＡの Isardam、つまりこれまでの例題と同じ Isardam のルールです。一方ｂ）はタイプＢの Isardam です。玉を取るときに同種の敵駒の利きに入っても OK です。つまり、普通の詰将棋や協力詰と王手の定義は同じです。

解答は以下の通りです。

ａ） 34 金 12 金 33 角成 まで 3 手
ｂ） 33 角成 12 玉 11 金 まで 3 手

a）詰上図



持駒 なし

b）詰上図

持駒 なし

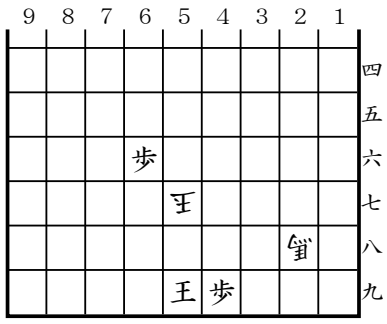
a）は 34 金の王手に 12 金と受けて退路を封鎖するのがポイント。33 角成で詰みとなります。なお、2 手目 12 金はタイプＡの Isardam だから指せた着手です。もしタイプＢなら、2 手目 12 金は王手放置になります。

b）では 33 角成、12 玉で玉を下段に落とし、12 金で詰みとなります。タイプＡなら 22 金と受けられるので詰んでいませんが、タイプＢなのでこれで詰みとなります。

次の例題では自玉を詰まします。

例題５

Isardam協力自玉詰 12手

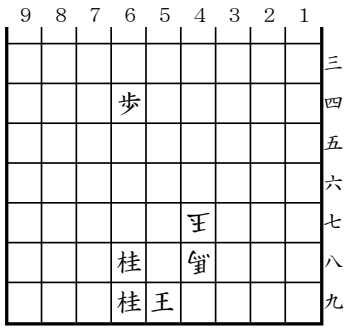


持駒 桂

攻方の持駒は桂１枚。もし桂が３枚あったら「69 桂 56 玉 68 桂 47 玉 39 桂 同馬 48 歩 同馬 まで 8 手」という手順で自玉を詰ますことができます。Isardam 特有の受けを利用して持駒の桂を増やし、この順を実現します。

解答は以下の通りです。

詰上図

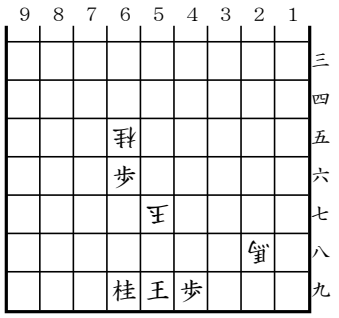


持駒 なし

69 桂 65 桂 同歩 56 玉 68 桂 64 桂 同歩 47 玉 39 桂 同馬 48 歩 同馬 まで 12 手

初手 69 桂に 65 桂と応じます。Isardam 特有の受けですね。

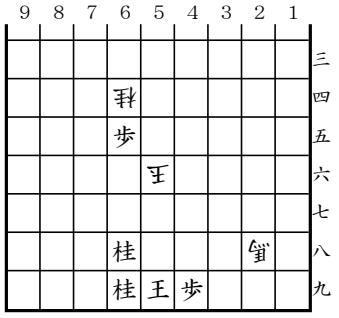
2手目 65桂



持駒 なし

これを同歩と取れば王手になります。56 玉と引き、68 桂に受方は再度桂打ちで受けます。

6手目 64桂



持駒 なし

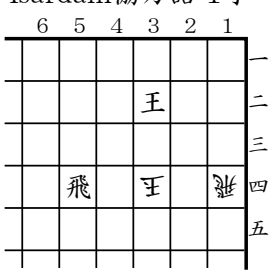
64 桂を同歩と取って王手。これで攻方は３枚目の桂を入手しました。47 玉に 39 桂、同馬で馬を呼び、48 歩、同馬で詰みとなります。

手順を振り返ってみると、「桂打ちの王手、桂打ちの受け、同歩」を２回行っています。

最後に、Isardam と Isardam-K の違いを説明します。通常の Isardam では、左下図は 33 王の 1 手詰です。

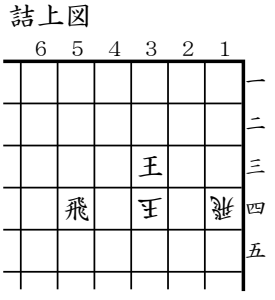
例題６

Isardam協力詰 1手



持駒 なし

詰上図



持駒 なし

初形で受方玉は 3 段目から外に出ることができません。したがって 33 王は自殺手ではありません。玉は Isardam の規則の適用外なので、双方の玉が隣接しても構いません。しかも次に玉を取ることができるので王手です。受方玉に逃げ場はなく詰みとなります。

このように、Isardam では玉で直接王手を掛けることができます。一方、玉も敵玉の利きに入ってはいけないとする設定が Isardam-K です。Isardam-K の場合、左上図で 33 王や 23 王、43 王は禁手です。

マドラシの逆が Isardam で、K マドラシの逆が Isardam-K ということになります。

Isardam には、タイプＡ／Ｂと、「-K」かどうかで計 4 通りのバリエーションがあります。種類が多いと大変なので、今回は Isardam-K を募集の対象から外そうと思います。Isardam と Isardam（タイプＢ）が募集の対象です。

３．fmza での検討方法

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

fmza では「!IS」で Isardam を指定します。タイプＢは「!ISB」です。例えば下記のようにルールを設定します。

H#5!IS	Isardam 協力詰 5 手
#5!IS	Isardam 最善詰 5 手
HS#6!IS	Isardam 協力自玉詰 6 手
H#5!ISB	Isardam（タイプＢ）協力詰 5 手
#5!ISB	Isardam（タイプＢ）最善詰 5 手
HS#6!ISB	Isardam（タイプＢ）協力自玉詰 6 手

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

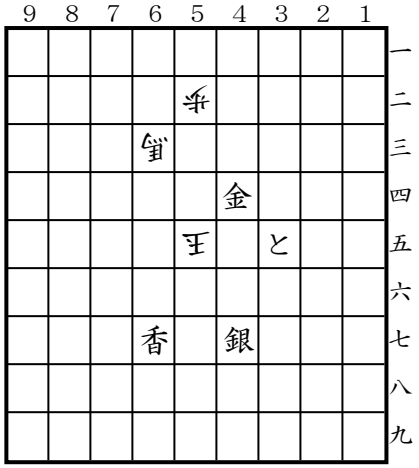
４．作品紹介

Isardam 作品を２作紹介します。解答は本コーナーの最後に記載します。

なお、ルール名は「ばか詰→協力詰」のように統一しております。

１．げん 作
詰将棋メーカー／2023.10.30

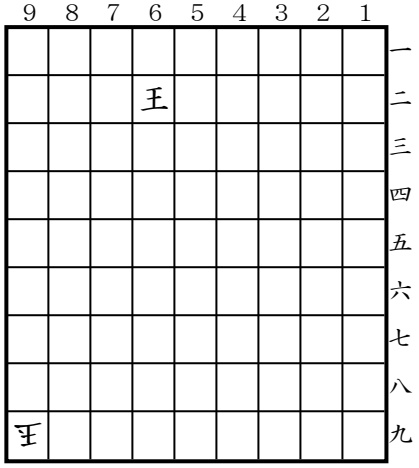
Isardam最善詰 5手



持駒 飛歩

２．雲海 作
Web Fairy Paradise 第 14 号／2009.8

Isardam協力自玉詰 8手



持駒 飛 角

****

第 31 回フェアリー入門

【Isardam 作品募集】

入門用の易しい Isardam 作品を募集します。

投稿可能なルール

- Isardam 協力詰
- Isardam 詰
- Isardam 最善詰
- Isardam 協力自玉詰

［備考］

- タイプＢは可。Isardam-K は不可。

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

投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- **作者名**
- **ルール**
- **図面**

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

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

投稿先と締切

- **投稿先**：メール（springs）
  hit.and.miss.masayume@gmail.com
- **投稿締切**
  2025 年 11 月 15 日（土）

今後のスケジュール

	第 31 回 Isardam	第 32 回 未定
208 号 (10 月)	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)	
211 号 (1 月)		超入門・作品募集
212 号 (2 月)		出題 (投稿締切：2/15)
213 号 (3 月)		結果発表 (解答締切：3/15)

なお、解答および作品投稿の受付状況は下記に記載しておりますので、必要に応じてご参照ください。
https://tsume-springs.com/?page_id=72

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

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

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

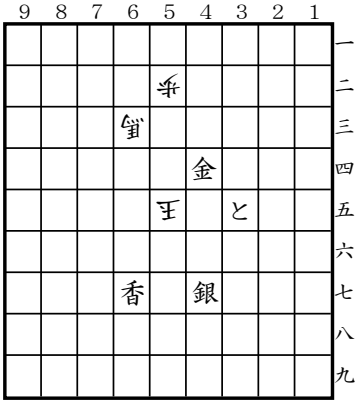
****

紹介作品の解答

１．げん 作

詰将棋メーカー／2023.10.30

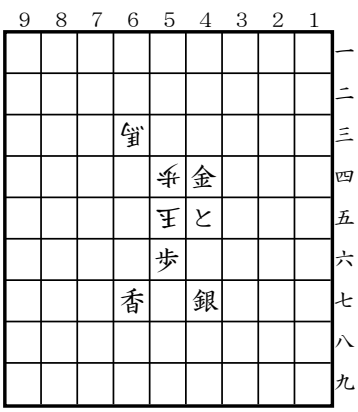
Isardam最善詰 5手



持駒 飛歩

53 飛 同歩 56 歩 54 歩 45 と まで 5 手

詰上図



持駒 なし

ルールは 5 手の Isardam 最善詰。攻方は最短手数の 5 手で詰むように王手を掛け、受方はできるだけ詰まないように応じます。

56 歩は打歩詰の禁手です。初手 53 飛が打歩詰を打開する捨駒。同馬や 54 合なら 45 とで早いので、同歩と取るよりありません。そうしてから 56 歩と打てば、受方は 55 歩と突いて王手を解除できます。そして 55 歩と指さざるを得ません。その結果、63 馬のラインを止めることに成功しました。45 とで詰みとなります。

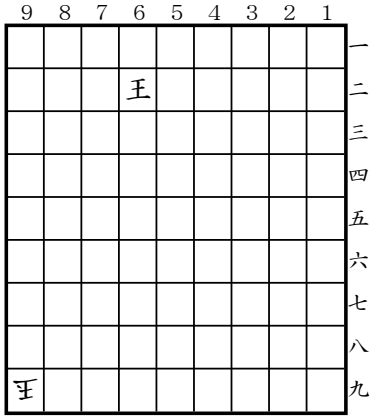
なお、初手 56 飛は例えば 65 飛で詰みません。以下同香は同玉で捕まりません。

Isardam 特有の受けを可能にする打歩打開。飛車を打ち捨てて打歩詰を打開するというのは豪快で新鮮ですね。Isardam では、持駒に飛車があるのに打歩詰で困るような局面を作れるということが分かります。

２．雲海 作

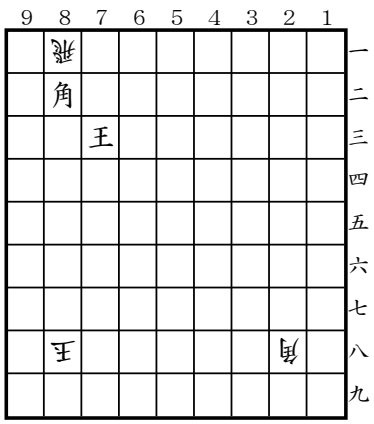
Web Fairy Paradise 第 14 号／2009.8

Isardam協力自玉詰 8手



持駒 飛 角

詰上図

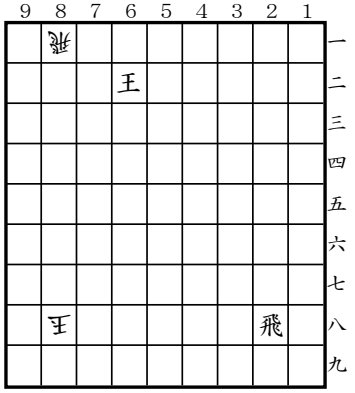


持駒 なし

29 飛 88 玉 28 飛 81 飛
82 角 19 角 73 王 28 角生 まで 8 手

初手 29 飛が限定打。88 玉に 28 飛とし、81 飛と大きく離して飛車を打って受けます。

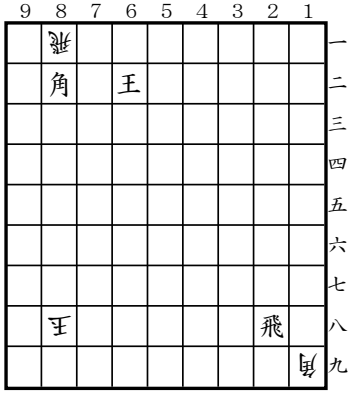
4手目 81飛



持駒 角

上図で攻方は 82 角と打ちます。飛車のラインを遮って王手になっています。これに 19 角と打って 28 飛を釘付けにします。

6手目 19角



持駒 なし

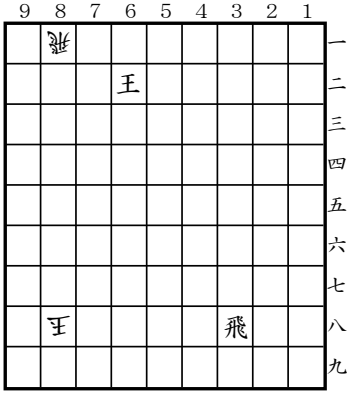
飛車には飛車、角には角の手順がダイナミックに展開されています。上図で 73 王とラインに進入し、28 角生と飛車を取れば詰みとなります。

まずは詰上図で攻方王が詰んでいることを確認しましょう。最終手 28 角生は次に 73 角成で王を取れるので確かに王手です。攻方王が 28-82 の対角線の外に出るとお互いの角が向かい合ってしまうので、王を動かして王手を外すことはできません。王手を外す手段がなく詰みとなります。なお、最終手 28 角生に代えて 28 角成は、91 角成で王手を外すことができるため詰んでいません。

初形は双裸玉の盤面。双方が飛車と角を打ち、盤上に大駒 4 枚が現れました。もちろん

それらの打点はすべて限定されています。例えば初手 29 飛に代えて 39 飛と打ってみましょう。以下 88 玉、38 飛、81 飛と進めて下図に至ります。

参考図（初手39飛）

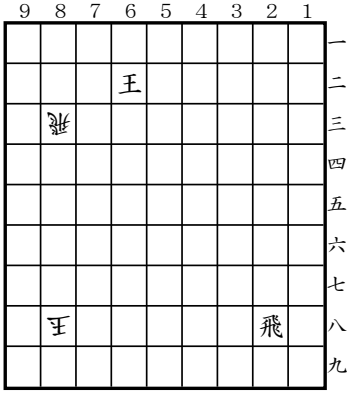


持駒 角

作意と同様に進めるなら上図から 83 角、29 角ですが、次の 1 手で攻方王を角のラインに入れることができません。攻方王が 1 歩で進入できるように向かい合う角のラインを作らなければいけなかったわけです。例えば「攻方 27 飛・72 角／受方 71 飛・18 角」の配置を作ることができれば、63 王、27 角生として作意同様に詰ますことができますが、初形の受方玉の位置は 99 なので、3 手で攻方の飛車を 7 段目に設置することができません。したがって、初手 29 飛～28 飛が正解になります。

作意では 4 手目に 81 飛と打ちましたが、代わりに 83 飛と打った場合、82 角と打っても王手になりません。

参考図（4手目83飛）



持駒 角

双裸玉の初形から Isardam 特有の手順が大きなスケールで楽しめる作品。誰かが必ず見つけるべき宝石のような輝きがあります。

以上

フェアリー版くるくる作品展１５
結果発表

担当：springs

８月号にて出題したフェアリー版くるくる作品展１５の結果発表です。

今回３名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！ 全員全問正解でした（解答到着順、以下敬称略）。

神無七郎、たくぼん、占魚亭

なお、フェアリー版くるくる作品展の作品は下記のページにて手順を動かして鑑賞できます（第 14 回以降）。
https://tsume-springs.com/?page_id=104

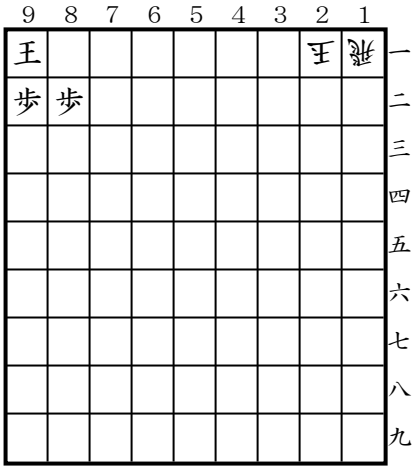
ルール説明

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

****

くるくる 15-1　金子清志氏作

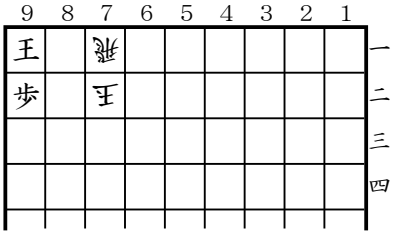
最悪自玉詰 24手



持駒 歩5

【解答】
22 歩 31 玉 21 歩成 同飛
32 歩 41 玉 31 歩成 同飛
42 歩 51 玉 41 歩成 同飛
52 歩 61 玉 51 歩成 同飛
62 歩 71 玉 61 歩成 同飛
81 歩成 72 玉 71 と 同飛 まで 24 手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】
歩打～成捨の送り趣向です。
詰上がりは 71 同飛しかなく、受方には飛を徐々に近付ける意味は無いのですが、１段目のと金を残したままでは詰まないため、攻方の手数伸ばしに付き合わされることになります。

【解説】
もしルールが協力自玉詰なら、

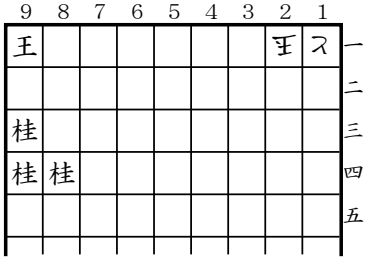
22 歩 31 玉 32 歩 41 玉 42 歩 51 玉
52 歩 61 玉 62 歩 71 玉 81 歩成 72 玉
71 と 同飛 まで 14 手

という 14 手で詰みます。最悪自玉詰では、攻方はできるだけ攻方玉が詰まないように王手を掛けていきます。初手は 22 歩と打つよりありませんが、31 玉に 21 歩成と成り捨てて手数を稼ぎます。以下同飛に 32 歩と打ち、同様に 41 玉、31 歩成、同飛と進みます。これを繰り返し、最後は協力自玉詰の手順と同様の詰上りとなります。持駒の１歩につき２手延びたので、合計で 10 手延びて 24 手となります。

なお、例えば初手から 22 歩、31 玉、32 歩のように攻方が歩成を怠った場合、同様に進めてその分早く詰みます。また、攻方の歩打ちに対し同玉と応じると、逆王手を受けつつ受方玉に王手を掛ける着手が存在しないため失敗です。

歩打ち～成捨ての趣向手順自体は協力自玉詰でも実現可能です。下図が一例です。

参考　協力自玉詰 26手



持駒 歩5

上図は、詰みに必要なと金と受方玉の２枚を運搬して詰まします。一方本作では、受方玉が近づくだけで充分なのに、攻方の手数延ばしのせいで飛車も仕方なく攻方王に近づいています。この点にルールの特性が現れていると思います。

【短評】

占魚亭

「二段目に上がって」「嫌です」の応酬。

たくぼん

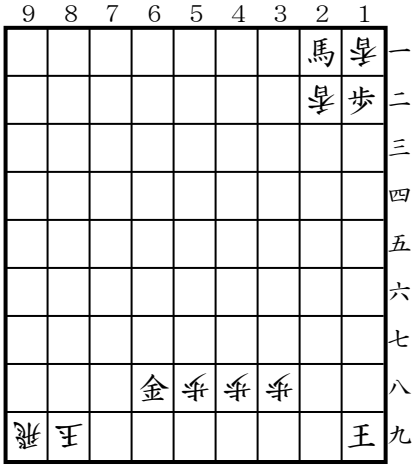
協力自玉詰なら歩を連打するだけで 14 手かな。その対比がいいですね

神無七郎

延命のための歩成捨て。単に歩を打つだけの手順に比べ、計 10 手寿命が延びました。収束も歩成～と金捨てで、趣向の雰囲気と合っています。

くるくる 15-2　金子清志氏作

最悪自玉詰 30手



持駒 なし

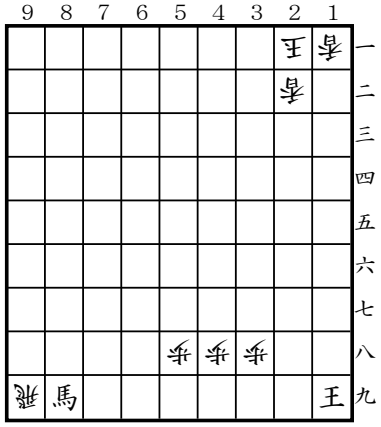
【解答】

98 馬　79 玉　78 金　同玉　89 馬　68 玉
79 馬　67 玉　89 馬　57 玉　79 馬　56 玉
89 馬　46 玉　79 馬　45 玉　89 馬　35 玉
79 馬　34 玉　89 馬　24 玉　79 馬　23 玉
89 馬　13 玉　79 馬　12 玉　89 馬　21 玉
まで 30 手

［主な変化］

- 3 手目 89 馬は 68 玉、79 馬、67 玉、89 馬以下、作意と同様に進めて 2 手早い。
- 3 手目 88 馬や 97 馬は、上記と同様に作意より 2 手早い。
- 3 手目 69 金は同玉、87 馬、68 玉、69 馬、57 玉、79 馬、56 玉、89 馬以下、作意と同様に進めて 2 手早い。

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

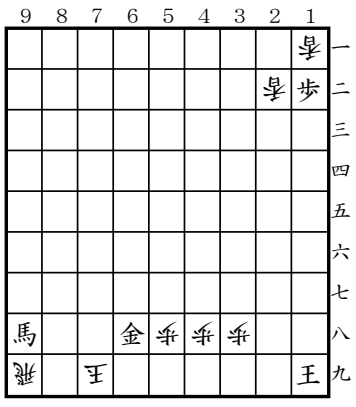
手順全体は、単純な玉鋸です。68 金の配置は、２手目の非限定を回避するためです。初形と最終形とで、馬と玉の位置が入れ替わることから、この初形としました。

【解説】

22 香が攻方王の退路を充分に狭めており、11 香と 99 飛が攻方王を睨んでいます。現状 18 の地点に攻方王が動けることを考えると、何らかの方法で 12 歩が取り除かれて 11 香がとどめを刺す展開が予想できます。受方は玉で 12 歩を取ることを目指します。

まずは 98 馬、79 玉と進めます。

2手目 79玉



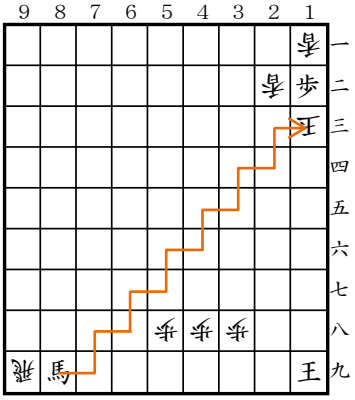
持駒 なし

ここで攻方にはいくつか王手の選択肢があります。最善は 78 金で、他は「主な変化」に記載の通り作意と同様に進めて 2 手早く詰みます。

78 金に同玉が逆王手なので、攻方は 89 馬と指すしかありません。これで攻方の馬が 99 飛に

よってピンされました。68 玉と寄れば 79 馬を強制できます。以下 67 玉、89 馬、57 玉、79 馬、56 玉……と、玉を階段状に引いていきます。下図は 13 まで玉を引いた局面です。

26手目 13玉

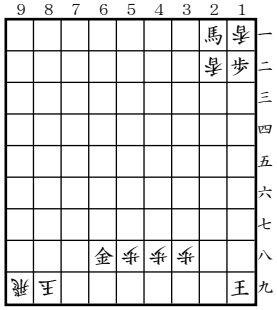


持駒 なし

矢印は玉の軌跡を表しています。上図から 79 馬、12 玉で歩を取り、89 馬に 21 玉と引いて 11 香のラインを通せばこれで詰みとなります。

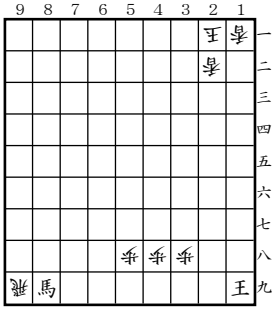
楽しい玉鋸の作品。初形と詰上図を比較すると、受方の玉と攻方の馬が入れ替わっており、納得感があります。

初形



持駒 なし

詰上図



持駒 なし

【短評】

神無七郎

玉鋸に入る前の 78 金が見落とし易い延命。手数表示がなかったら、28 手で解答していたかもしれません。

たくぼん

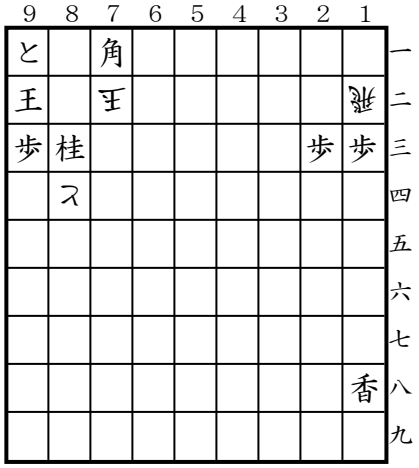
12 歩が消えて初形の馬と受方玉が入れ替わる詰上りが美しいですね

占魚亭

たのしい玉鋸。初形と詰上りとで攻方馬と受方玉の位置交換になっている所も良いですね。

くるくる 15-3　金子清志氏作

最悪自玉詰 50手

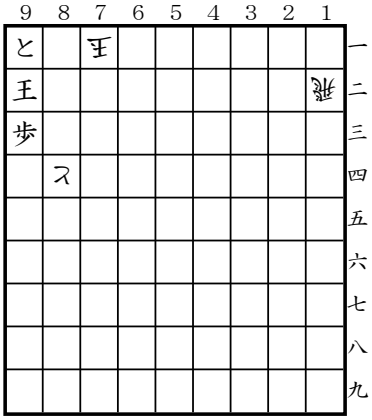


持駒 なし

【解答】

82 角成 63 玉 72 馬 53 玉 62 馬 43 玉
52 馬 33 玉 42 馬 23 玉 32 馬 24 玉
42 馬 25 玉 52 馬 26 玉 62 馬 27 玉
72 馬 28 玉 82 馬 18 玉 72 馬 17 玉
62 馬 16 玉 52 馬 15 玉 42 馬 14 玉
32 馬 13 玉 22 馬 14 玉 32 馬 24 玉
42 馬 34 玉 52 馬 44 玉 62 馬 54 玉
72 馬 64 玉 82 馬 63 玉 72 馬 同玉
71 桂成 同玉 まで 50 手

詰上図



持駒 なし

［主な変化］

- 初手 62 角成は同飛、71 桂成、同玉まで。

【作者のコメント】

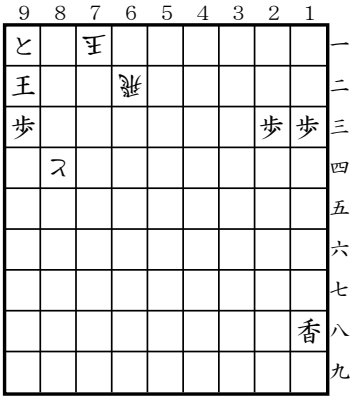
詰上がりは１とおりで、この詰上がりの邪魔になる３枚（23 歩、18 香、13 歩）を除去するために受方は玉を移動し、それについて行くピン止めされている馬は２往復させられます。

18 香の除去のルート上で手損せずに 23 歩を除去できるため、玉の移動ルートは 23→18→13 が最短手数となります。

【解説】

まずは初形を観察しましょう。攻方 91 と・93 歩が自玉の退路に役立っています。もし攻方が 62 角成と指してくれれば、同飛、71 桂成、同玉で早く詰みます。

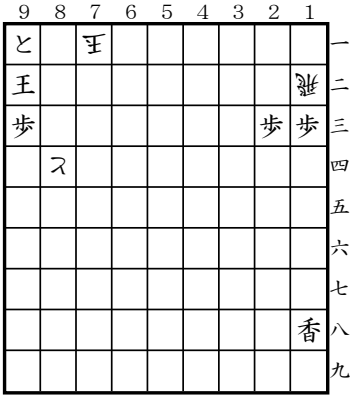
変化図



持駒 なし

初手は 82 角成が最善です。63 玉と逃げ、馬が 12 飛によってピンされました。続く 72 馬に同玉と取れば 71 桂成を強制できますが、同玉（下図）としても攻方王は詰んでいません。

参考図

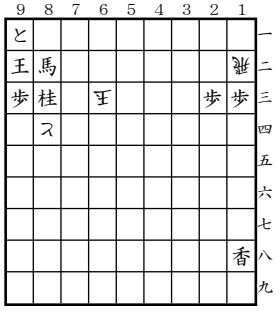


持駒 なし

攻方 13 歩・18 香・23 歩の 3 枚が詰みを妨げています。前作を学習した私たちなら、玉でその 3 枚を取りに行けばいいのだと分かるはずです。問題は 3 枚を取るその順番。18 香と 13 歩について言えば、自殺手になるので先に 13 歩は取れません。したがって、最初に 18 香を取ってから 23 歩・13 歩を取るか、「23 歩→18 香→13 歩」の 2 通りが現状考えられます。

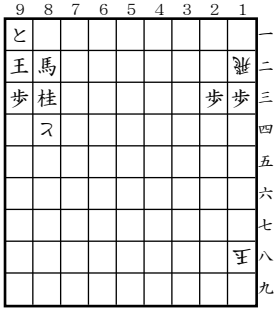
まずは最初に 18 香を取る順を考えてみましょう。左下図から 72 馬、64 玉、82 馬、54 玉、72 馬、55 玉……と進めれば、22 手目 18 玉で香を取ることができます（右下図）。前作でも登場した玉鋸ですね。

2手目 63玉



持駒 なし

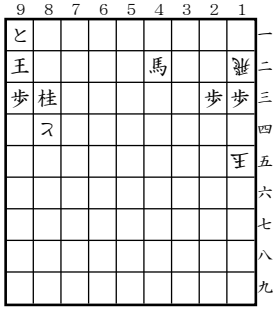
参考図（22手目 18玉）



持駒 なし

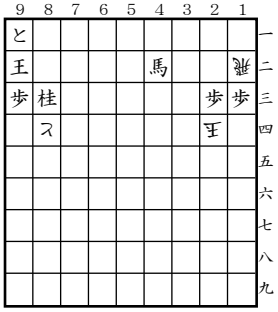
右上図から 13 歩・23 歩を取りに行くとなると、72 馬に 17 玉と引き、以下 62 馬、16 玉、52 馬、15 玉と真っすぐ玉を引くのが自然かと思います。しかし、42 馬（左下図）で手が止まります。

参考図（29手目 42馬）



持駒 なし

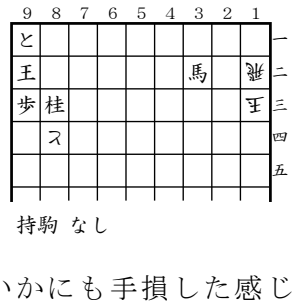
参考図（33手目 42馬）



持駒 なし

14 玉は王手が途絶えてしまうので、25 玉、52 馬、24 玉、42 馬（右上図）で一旦玉の位置を調整してから、23 玉、32 馬、13 玉（左下図）で 2 枚の歩を取ります。

参考図（36手目 13玉）



持駒 なし

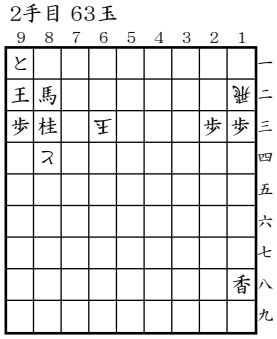
参考図（50手目 63玉）

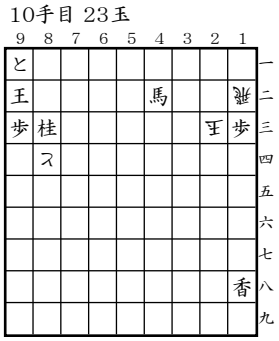
持駒 なし

いかにも手損した感じですが、ひとまず詰みを目指してみましょう。左上図から 22 馬、14 玉、32 馬、24 玉、42 馬、34 玉、52 馬 …… 64 玉、82 馬、63 玉（右上図）と進めます。2 手目 63 玉の局面から攻方 13 歩・18 香・23 歩が無くな

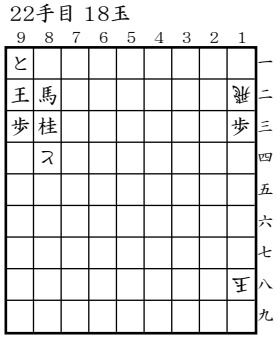
りました。右上図から 72 馬、同玉、71 桂成、同玉で詰みとなります。ただし 54 手掛かっているので手数超過です。

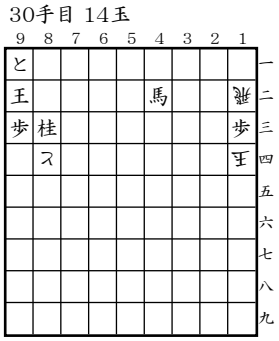
次に「23 歩→18 香→13 歩」のルートを考えてみましょう。2 手目 63 玉の局面から 72 馬、53 玉、62 馬、43 玉、52 馬、33 玉、42 馬、23 玉（右下図）と進めます。



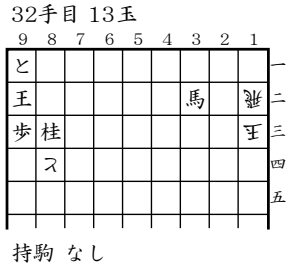


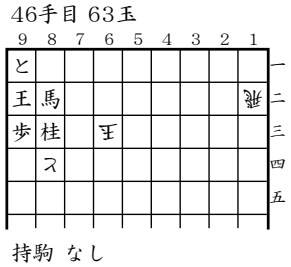
23 歩を取ることができました。右上図から 32 馬、24 玉、42 馬、25 玉……と 2 筋を下り、28 玉、82 馬、18 玉で香を取ります（左下図）。





初手から数えて 22 手で香を取ることができました。玉鋸で最初に 18 香を取りに行った場合も香を取るのに 22 手掛かっていました。今回は同じ手数で 18 香だけでなく 23 歩も消去できているので良さそうですね。左上図から 17 玉、62 馬、16 玉、52 馬、15 玉、42 馬、14 玉（右上図）と玉を引いていきます。23 歩が消えているので次の 32 馬が王手になり、13 玉でスムーズに 13 歩を取ることができます（左下図）。

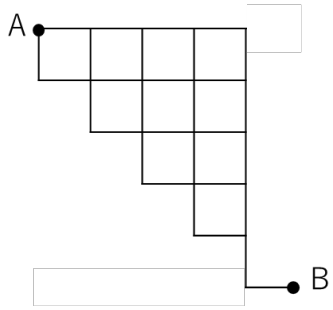




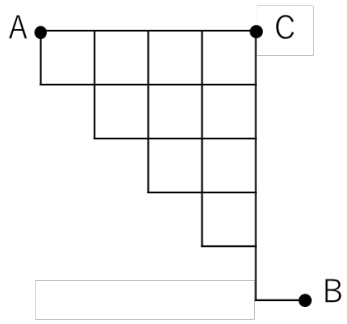
あとは 22 馬、14 玉、32 馬、24 玉、42 馬、34 玉 …… 64 玉、82 馬、63 玉（右上図）と進め、72 馬、同玉、71 桂成、同玉で詰みとなります。最短手数の 50 手で攻方王が詰んだのでこの手順が正解です。

3 枚の邪魔駒を取る玉の長旅。その間、攻方の馬はピンラインを 2 往復します。玉鋸で先に香を取る紛れが効果的に機能していますね。

ところで、最初に 18 香を取りに行っても、23 歩を取ってから 18 香を取りに行っても、香を取るまでの手数は変わりませんでした。この事実について補足しておきます。2 手目 63 玉の局面から、受方玉は馬の王手が続くように動く必要があり、実質的に玉は縦か横にしか動けません。よって 63 玉が 18 香を取るまでの道順は、下図の格子状の道を通って点 A から点 B に至る経路に対応します。



点 A から下または右方向に進む限りは最短経路になるので、点 A から点 B に至る最短経路は複数存在します（42 通り）。しかし、下図の点 C を経由する最短経路とすれば、1 通りに絞られます。



点 C は「23 歩」に相当します。23 歩を残すと後で邪魔になるので、先に除去したい。そして、18 香を取りに行く過程で 23 歩を取れる経路は 1 通りしかない。以上の仕組みで手順が限定されています。

【短評】
たくぼん
　協力自玉詰なら 4 手なので攻方が協力しないと相当手が伸びますね。
占魚亭
　玉の大遠征をアシストする攻方馬。面白かったです。
神無七郎
　玉鋸で 18 香を消したくなる形。玉が横に逃げて、先に 23 歩を消すのが効率的なんですね。作者のコメントのおかげで読む量を半分に削減できました。

【総評】
たくぼん
　このルールはほとんど解いた事がありませんでしたが面白いですね
神無七郎
　最悪自玉詰は作例の少ないルールなので、入門者向け作品は貴重です。今回の「フェアリー版くるくる作品展」で、WFP 作品展の最悪自玉詰への解答が増えることを期待します。

★金子清志さんは WFP 作品展にも最悪自玉詰を投稿されています（WFP173-8、173-9、173-10、174-1）。是非併せてご覧ください。

★解答ありがとうございました！

****

　フェアリー版くるくる作品展では、やさしい趣向作のフェアリー作品を随時募集しています。作品が揃い次第出題となります。投稿は
　springs（hit.and.miss.masayume@gmail.com）
まで。

以上

フェアリー版くるくる作品展１６

担当：springs

フェアリー版くるくる作品展１６を開催します。駒井めいさんから Lion を使用した作品を投稿いただきました。ちょうど自作の在庫に Lion を使ったくるくる系の作品があったので、一緒に出題します。16-1 は受方の持駒は残り全部で、16-2 は受方持駒なしです。

ヒントとして作者コメントの一部を記載しております。多数の解答をよろしくお願いいたします！

解答送り先：

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

解答締切：

2025 年 11 月 30 日（日）

※結果発表は WFP12 月号の予定です。

フェアリー版くるくる作品展では、やさしい趣向作のフェアリー作品を随時募集しています。作品が揃い次第出題となります。

****

ルール説明

【協力自玉詰】

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

【協力自玉ステイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をステイルメイト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【Lion（鬣）】

フェアリーチェスの Lion。Queen の利きの方向にある駒を１つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に２つ以上の駒は飛び越せない。

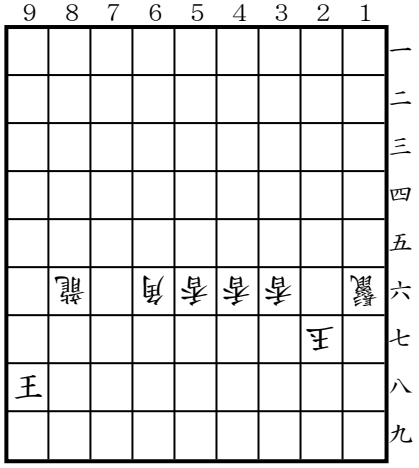
［参考］

・WFP 第 204 号「Lion 超入門」

****

くるくる 16-1　駒井めい氏作

協力自玉ステイルメイト 24 手



持駒 歩12

鬣: Lion

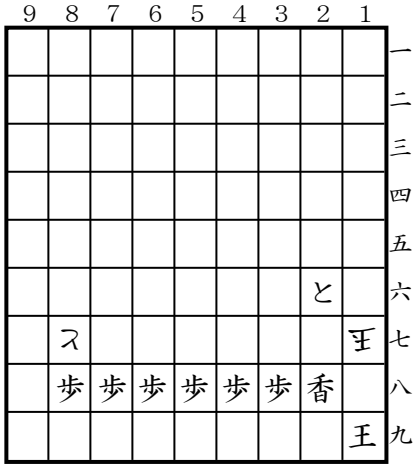
作者コメント

攻駒が残る協力自玉ステイルメイト（「第 33 回神無一族の氾濫」の課題にもなっていた）。

※後略。完全版は結果発表時に掲載します。

くるくる 16-2　springs 氏作

取禁協力自玉詰 26手



攻方持駒 鬣

受方持駒 なし

鬣: Lion

作者コメント

87 とを運んで自玉を詰まします。

※後略。完全版は結果発表時に掲載します。

以上

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11月10日(月)

推理将棋第 191 回出題
推理将棋　３題
解答宛先：TETSU（omochabako@nifty.com）

2025年11月15日(土)

第 175 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１２題
解答宛先：神無七郎　k7ro.ts@gmail.com

2025年11月30日(日)

フェアリー版くるくる作品展１６
フェアリーの趣向作　２題
解答宛先：springs
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025年12月15日(月)

第 176 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１０題
解答宛先：神無七郎　k7ro.ts@gmail.com

作品募集一覧

2025年11月15日(土)

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

第 31 回フェアリー入門（Isardam）
入門用の易しい Isardam 作品
投稿先：springs
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025年12月15日(月)

Fairy of the Forest #84
協力詰、課題「成と不成」
投稿先：酒井博久
sakai8kyuu@hotmail.com

随時受付

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

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

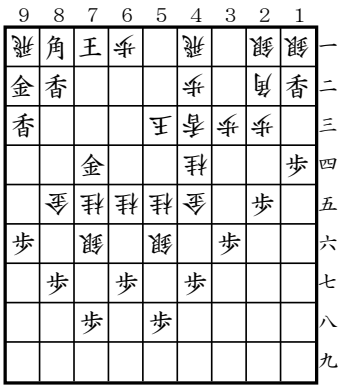
****

あとがき

Youtube チャンネル「将棋情報局」さんで、ついにフェアリー作品が取り上げられてびっくり。非常に分かりやすい解説でとても楽しめました。

驚異の４９９０９手詰！名作詰将棋解説⑩
TETSU 作「寿限無３」
https://www.youtube.com/watch?v=9FIIbbBNvsE

ＴＥＴＳＵ氏作『寿限無３』
ばか詰 49909手



持駒 なし
SOFTV3／1999年4月18日

springs

Web Fairy Paradise
第 208 号（2025 年 10 月号）

非売品
令和七年十月廿日発行

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