

Web Fairy Paradise

第 209 号(2025 年 11 月)

今月のフェアリー詰将棋

- | | |
|--------------------------|----------|
| ・ 第 176 回 WFP 作品展(再掲) | 神無七郎 |
| ・ 第 177 回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 192 回 | Pontamon |
| ・ 上田吉一氏 個展6 | 伊藤正 |
| ・ 第 31 回フェアリー入門(Isardam) | springs |
| ・ フェアリー版くるくる作品展17 | springs |

結果発表

- | | |
|--------------------|----------|
| ・ 第 175 回 WFP 作品展 | 神無七郎 |
| ・ 推理将棋第 190 回 | Pontamon |
| ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #42 | 駒井めい |

読み物

- | | |
|-----------------------------------|------|
| ・ 今月の手筋(昇格回避) | 神無七郎 |
| ・ 「詰将棋メーカー」好作選
(2025 年9月・10 月) | 占魚亭 |
| ・ Teleport-Imitator で復活した作品 | 占魚亭 |
| ・ 中立駒の本質的解釈 | 駒井めい |
| ・ 「角谷予想」の修正と解説 | 神無太郎 |
| ・ 訃報 | たくぼん |

上記の目次はリンクになっています



表紙フェアリー

来年 2026 年から新コーナー「表紙フェアリー」を始めます。現在、表紙には目次を記載していますが、そのスペースにフェアリー詰将棋の新作を毎月 1 作掲載する予定です。見た目は詰パラやプロパラの表紙と同じようなイメージです。詳細は本号の最後の方に記載しておりますので、ご確認いただければと思います。

また、「フェアリー入門」は現在 springs が担当しておりますが、作業の一部（もしくは全部）を担当していただける方を募集します。来年 2 月から私自身の都合で多忙になる見込みのため、募集することにいたしました。

フェアリー入門では、1 つのルールにつき次の 3 種類の原稿を用意しています：

- ・ 作品募集稿（超入門）
- ・ 出題稿
- ・ 結果稿

2026 年からは、毎月 1 種類の原稿を書き、3 か月で 1 つのルールが完結するようなスケジュールを予定しています。

作業を担当していただく際は、構成や締切の時期などを現行と変えていただいても差し支えありません。作品募集稿だけなら書きたい、解説を書きたい、担当を引き継ぎたいなど、少しでも興味がございましたらお気軽にご連絡ください。

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/

Take&Make の仕様検討

今回は第 143 回 WFP 作品展 (WFP169 号) の前口上「Take&Make の翻案」の続編です。

その記事で Take&Make というルールのあるましについて述べましたが、今回は駒取り後の「移動」について、以下の 2 点を中心に特殊な駒や性能変化ルールとの関係を検討します。

〔検討事項〕

1. 移動の始点はどこか？
2. 移動時の性能はどう決まるか？

まずは 1。通常 Take&Make で駒取り後の移動の始点は駒を取った地点です。しかし Locust (蝗) は駒取り地点と着地点が異なります。このような場合、駒取り後の移動の始点は、駒取り地点か着地点か、どちらにすべきでしょう？

駒井めい氏にご教示いただいたところ、チェスプロブレムでは「着地点から」というルールが採用されているようでした。fmza でも 3 月に公開した 7.04.003 版からこの設定を採用しています。以下の例図をご覧ください。

〔例 1〕 蝗は着地点から移動する

Take&Make協力自玉詰 2手

4	3	2	1	
		王		一
				二
			王	三
	王			四
				五

持駒 香

※蝗:Locust

25 香 同-16 蝗/14 蝗 まで 2 手

(詰上り)

4	3	2	1	
		王		一
				二
			王	三
			王	四
				五

持駒 なし

上の例では駒を取った 25 ではなく、着地点である 16 を経由して、香の性能で 14 に移動しています（駒取り後の移動はアンチキルケの表記を流用し/で表しています）。攻方は 14 蝗を取ることができません。なぜなら蝗は「駒取

り以外では移動できない駒」であり、**Take&Make** では「移動ができない場合、駒取りもできない」からです。蝗が**Take&Make** では不滅駒のように扱われるのは面白いですね。

問題はこれを一般化するかどうかです。

例えば中将棋の獅子は隣接する駒を取った後、更に移動することができます。飛鷲や角鷹も方向は限られますが、同様のことができます。

蝗の場合、駒取り後の移動は義務であり、移動先も自動的に決まります。しかし獅子・飛鷲・角鷹は、駒取り後の移動は任意であり、移動先も複数選べる場合があります。**Take&Make** で獅子・飛鷲・角鷹を扱う場合、駒取り後の移動先から更に移動できるようすべきでしょうか？

現時点で **fmza** では **Take&Make** での獅子・飛鷲・角鷹の使用は禁止されています。

駒ではなく駒取り後に移動が伴うルールである「アンチキルケ」との組み合わせはどうでしょうか？ 例えば歩で相手駒を取った場合、自陣の初期位置から更に相手の駒の性能で動くべきでしょうか？ 相手陣奥の歩香桂を取るのが難しくなるので、これはこれで面白そうですね。

現時点での **fmza** でも無理やり「アンチキルケ **Take&Make**」を指定することはできますが、サポート外なので、片方の効果しか出なかったり、異常終了したりします。

次に 2. 移動時の性能について考えましょう。

例 1 で見たように蝗は **Take&Make** では取れません。動かない **Dummy**（偶）も同様です。

では **Orphan**（飢）や **Friend**（響）のように、条件次第で利きを持つ駒はどうでしょうか？

「性能変化をしていない元の状態では取れず、性能変化で利きを得た状態なら取れる」とするのが一つの考え方です。もちろん「本来の性能で取れるかどうか判断する」という考え方もあり得ます。

参考のため **Popeye** で試してみました。**Friend** の結果は「性能変化なしだと取れず、性能変化しているときは（動く場所があれば）取れる」でした。後者の例をご覧ください。

〔例 2〕性能を得た **Friend** は取れる

```

Popeye Windows-64Bit v4.89 (6581 MB)

+---a---b---c---d---e---f---g---h---+
| 8 . -K . . . . . 8 |
| 7 . . -F . . . . . 7 |
| 6 K P . . . . . 6 |
| 5 . . . . . 5 |
| 4 . . . . . 4 |
| 3 . . . . . 3 |
| 2 . . . . . 2 |
| 1 . . . . . 1 |
+---a---b---c---d---e---f---g---h---+
#1 2 + 2

Take&MakeChess

1.b6*c7-d8=Q # !

solution finished. Time = 1.298 s

```

では **Orphan** はどうでしょう？ **Orphan** は相手駒から性能を得るので、必ず取れそうな気がしますが、実際は取れませんでした。でも、全く取れないわけではありません。

〔例 3〕 Orphan を取れるケース

```

Popeye Windows-64Bit v4.89 (6620 MB)

+---a---b---c---d---e---f---g---h---+
| 8 -B -K . . . . . 8 |
| 7 . . -O . . . . . 7 |
| 6 K . R . . . . . 6 |
| 5 . S . . . . . 5 |
| 4 . . . . . 4 |
| 3 . . . . . 3 |
| 2 . . . . . 2 |
| 1 . . . . . 1 |
+---a---b---c---d---e---f---g---h---+
#1 3 + 3

Take&MakeChess

1.Sb5*c7-d7 # !

1.Rc6*c7-e8 # !

solution finished. Time = 1.539 s

```

c7 の **Orphan** には b5 の **Knight** と c6 の **Rook** が利いています。そして **Knight** で **Orphan** を取った場合は **Rook** の動き、**Rook** で **Orphan** を取った場合は **Knight** の動きをします。これはどう解釈すれば良いのでしょうか？

一つの駒で **Orphan** を取れないことを考えると「**Orphan** を取った駒には **Orphan** の性能が憑依し、自分に利いている味方の (**Orphan** にとっては敵の) 駒の性能を引き継ぐ」という仕様になっていると推測できます。自らを葬った者に移り移るとか、何だかホラーじみしていますね。

念のため「駒」ではなく「条件」で性能変化を与えた場合も試してみました。**Take&Make** と安南の組み合わせです。

〔例 4〕 安南 **Take&Make**

```
Popeye Windows-64Bit v4.89 (6021 MB)

+---a---b---c---d---e---f---g---h---+
| 8  -K  -R  .  .  .  .  .  .  8 |
| 7  .  -S  K  .  .  .  .  .  7 |
| 6  .  R  .  .  .  .  .  .  6 |
| 5  .  .  .  .  .  .  .  .  5 |
| 4  .  .  .  .  .  .  .  .  4 |
| 3  .  .  .  .  .  .  .  .  3 |
| 2  .  .  .  .  .  .  .  .  2 |
| 1  .  .  .  .  .  .  .  .  1 |
+---a---b---c---d---e---f---g---h---+
#1                                2 + 3

      Take&MakeChess
      AnnanChess

1.Rb6*b7-a5 # !

solution finished. Time = 0.319 s
```

初形で **b7** の **Knight** が **Rook** の利きになっています。先手の **King** に王手が掛かっているので、**Ra6** とはできません。従って **b7** の **Knight** を取り払うわけですが、その後の移動先は **a7** ではなく **a5** です。つまり **Knight** 本来の性能に基づいた移動が行われています。**Friend** を取ったときに性能変化後の動きをする事実と整合が取れないような気もしますが、**Orphan** と同じように「**Friend** を取った駒には **Friend** の性能が憑依し、自分に利いている敵の（**Friend** にとっては味方の）駒の性能を引き継ぐ」と解釈すれば、整合は取れます。**Knight** には「直下の味方駒の性能になる」という性質はない（安南条件で **Rook** の性能になっているだけ）ので、これを取った先手の **Rook** はあくまで **Knight** 本来の動きをしたのでしょう。**Take&Make** で引き継ぐのは駒本来の性能であり、性能変化によって得た「仮の性能」は引き継がないわけです。

もっとも、この **Popeye** の仕様は開発者が恣意的に決めたものかもしれませんし、筆者の解釈が誤っている可能性もあります。特に **Orphan** を取ったときの挙動は、やや面倒に感じます。単純に「現局面での **Orphan** の性能に従って移動する」でも良いのではないのでしょうか。

本件については筆者の感覚だけで決めるわけにいきません。検討事項 1、2 について皆様のご意見をお聞かせください。「**Take&Make** を二手分動ける駒にも適用するか」「**Take&Make** と駒取り後に移動が行われる別のルールとの併用を可能にすべきかどうか、可能とするなら移動の始点をどう設定するか」「性能変化する駒を **Take&Make** で使ったり、性能変化ルールと **Take&Make** を併用した場合

の挙動はどうあるべきか」等について、ご意見をお寄せ下さると幸いです。解答のついででも構いません。

もし意見がバラバラなら無理に統一せず、各作品での個別対応としますし、ある程度方向性が同じなら、標準解釈として採用し、**fmza** にも反映して貰えるよう神無次郎氏に依頼したいと思います。

さて、今回は第 176 回の再出題分と第 177 回の新規出題分です。第 177 回は今年最後の出題で、解答募集期間が通常より一ヶ月長くなります。とはいえ年末年始は何かと多忙になる時期ですし、各種企画展もあるので、実質的な解答期間はそんなに余裕があるわけではありません。計画的に解図を進めることをお勧めします。



〔第 176 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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) 「蕎」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・蕎）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「蕎」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

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

持駒 なし

22 金/49 金 22 金 13 香 まで 3 手

(詰上り)

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

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

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

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 に蕎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白玉詰・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： 攻方玉の最善位置は 33。性能は角。

176-6 は金子清志氏の最悪白玉詰。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** 氏のスタイルメイト作品。「協力スタイルメイト」なので受方をスタ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、スタ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。

〔第 177 回作品展各題への補足説明〕

第 177 回の出題は全 12 題（複数解やツインがあるため実質 14 題）。今回登場する作者は ikuram78 氏、占魚亭氏、駒井めい氏、神無太郎氏、金子清志氏、たくぼん氏、上田吉一氏、springs 氏、さんじろう氏、るかなん氏、一乗谷酔象氏の 11 名です。

今回は期末なので解答募集期間がいつもより一ヶ月長くなります。とはいえ年末年始は年賀詰作品展を始めとして様々な企画が催されるでしょう。あまり悠長に構えていると時間が足りなくなるので、計画的に解図を進めてください。

177-1 は ikuram78 氏によるアンチキルケと Isardam の複合ルール作品。**WFP176-4** と同様、ルールの適用はアンチキルケが先で Isardam が後になります。作意は 2 解あるので、なるべく両方の解を求めてください。

177-2 も ikuram78 氏の Isardam 作品でこちらはツイン（組局）になっています。ツインと言っても手数や手順は大きく違うので、似た構図から生まれる別の筋を味わうための組局です。これもできれば両方解いてください。

177-3 は占魚亭氏による「風にバラは散った」シリーズの作品です。「Takubon's Tourney」（WFP202 号）で発表された同氏の作品の続編と考えれば良いでしょう。ここで使われているのは「経路を模倣しない Imitator」で、Teleport-Imitator（あるいは透過 Imitator）と呼称します。これは通常の Imitator と異なり、途中の経路は無視します。以下の例図をご覧ください。

〔例 1〕 Teleport-Imitator の使用例

詰将棋 1 手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※□:Teleport-Imitator

16 龍[I15] まで 1 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

通常の **Imitator** だと 16 龍[I15]は王手になりませんが、**Teleport-Imitator** は始点と終点のみを模倣するので 14 玉に邪魔されずに 14 龍[I13]が着手可能です。つまり 16 龍[I15]は王手として有効です。これに対し 23 玉[I24]と逃げるのは同様の理由で 25 香によって玉が取られるのでダメ。13 玉[I14]と逃げるのも同龍[I11]で玉を取られるので受けになりません。従ってこれで詰みとなります。**Teleport-Imitator** は通常の **Imitator** とかなり違う性質を持っているのです。

177-3 を解く上で「風にバラは散った」が参考になるのはもちろんですが、**WFP175-7** もきっと参考になると思います。「風にバラは散ったⅡ」ではなく「風にバラは散ったⅢ」が先に発表された理由も **WFP175-7** がヒントになるようにとの作者の配慮です。**Rose** (薔) という強力な駒と **Imitator** の組み合わせということで苦手意識を持つ方も多いと思いますが、ぜひ挑戦してみてください。

177-4 は駒井めい氏の非王手可最善詰。受方持駒制限があるので、受方の手は限られています。初形は打歩詰の形なのでそれを避ける必要がありますが、下手な詰めろでは玉が逃げ出してしまいます。**Andernach** 条件を上手く利用して仕留めてください。

177-5 は神無太郎氏の点鏡協力自玉詰・双裸玉。今回は「打歩」が付いていません。その代わり「全 **Andernach**」という比較的珍しい条件が付いています。全 **Andernach** は駒の所属がころころ変わるルールなので、頭の中だけで読むのは諦めた方が良いでしょう。以下のヒントもご活用ください。

ヒント： 合駒は 13 手目の桂合だけ。この桂は最後までそこに残る。

177-6 は金子清志氏の強欲最悪自玉詰。初形から狙いは明白だと思います。最悪自玉詰というルールに馴染みのない方は、第 173 回 **WFP** 作品展をご覧ください。強欲条件も付加されているので、ルールさえ分かれば難しくないと思います。

177-7 は、たくぼん氏の **Isardam** 協力自玉詰。玉以外は盤面に「歩」と「と金」しかない「豆腐図式」です。「フェアリー入門」には不向きな難度のため本作品展での登場と

なりました。力試しだと思って挑戦してください。筆者も過去に Isardam 協力自玉詰の豆腐図式を発表したことがあるので、それが参考になるかもしれません。

〔参考〕 Isardam 協力自玉詰の豆腐図式

神無七郎

Isardam協力自玉詰 24手

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

持駒 なし

(Web Fairy Paradise, 2018年12月
ちょっと早い2019年 年賀詰作品展)

(解答は

<https://k7ro.sakura.ne.jp/k7works/wfp/wfp.html#wfp070>
参照)

177-8 は上田吉一氏の長編趣向作。RookLion という Lion の利きを縦横に制限した駒が使われています。表記は Lion と同じ「鬘」としました。これには新たな表記を考えるのが面倒という意外にもう一つ理由があるのですが、それは結果稿で述べましょう。仕組みが分れば易しいはずですので、サクッと解いてください。

177-9 は springs 氏の Isardam 協力自玉詰。**177-8** は「と金」でしたが、奇しくも不滅金のベルトコンベアを備えた作品が並びましたね。この作品では Equihopper (E) という本作品展初登場の駒が使われています。過去に類似の駒が登場したことはありますが、それは Non-Stop Equihopper という「合駒できない Equihopper」でした。本局で使われているのは「合駒できる Equihopper」です。以下の例図をご覧ください。

〔例2〕 Equihopper への合駒

協力詰 3手

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

持駒 なし

※ E : Equihopper

33 桂生 22 金 21 角成 まで 3 手

初手 33 桂生は 55 E が 11 玉に王手を掛ける委託王手。この 55 と 11 を結ぶ線上の 22 か 44 に駒を置けばこの王手は防ぐことができます。王手する Equihopper の座標と玉の座標を直線で結んだとき、その線分上に空の格子点があればそこに合駒することが可能なのです。上図では角度がちょうど 45° であり、E 桂玉が隣接していないので合駒を置ける場所がありましたが、王手の角度が悪かったり、E と玉が近すぎる場合は合駒できない場合もあります。ただし（ここまで長々と説明しておいてなんですが）本局に限っては Equihopper を Non-Stop Equihopper に変えても手順は変わりません。両者の違いは気にせずに解いてください。

177-10 は、さんじろう氏のネコネコ作品。受先形式なので初手が大事です。苦戦したら以下のヒントを活用してください。

ヒント： 大駒 4 枚がすべて登壇します。

177-11 は、るかなん氏のネコネコ作品。こちらは「打歩」の条件が付いています。苦戦したら以下のヒントをお読みください。

ヒント： 受方玉を攻方玉の近くに飛ばします。

177-12 は、一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁作品。「駒全マネ取禁」は「駒全マネ禁」とは異なり、駒取りでなければ直前の着手と同種の駒を着手することができます。協力系ルールではないので、変化をきちんと読んでください。直前の着手が「成」の場合は、成る前の駒種で禁則の判定が行われることに気を付けてください。

解答要項

第 176 回分解答締切：2025 年 12 月 15 日（月）

第 177 回分解答締切：2026 年 2 月 15 日（日）

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ **k7ro.ts@gmail.com** へ。

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

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。

今後の予定は以下ようになりますので、あらかじめご承知おきください。

	12 月	1 月	2 月
第 176 回	結果		
第 177 回	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、長手数之余詰は不問。

【自玉(詰)】

攻方を詰（または達成すべき状態）にする。

（補足）

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

【詰】

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

（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）

【駒詰】

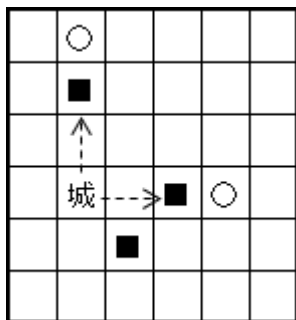
玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性（自らへの取りを避ける義務）を持つ。玉属性が与えられた駒を「駒名」＋「王」で呼称する。

（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。

【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）

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

（補足）

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

【協力】

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。

【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、戻り位置を選択できる。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)

【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)

【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。

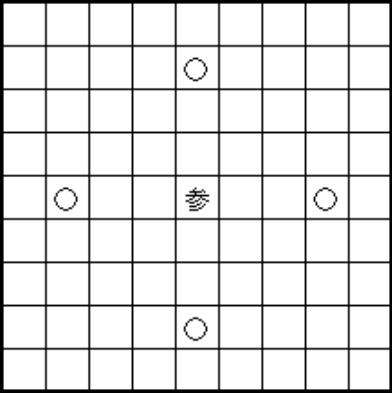
- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出:第140回WFP作品展(WFP165号)

【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)

【穴、弇】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

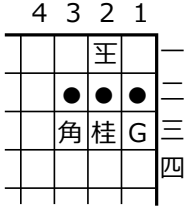
(補足)

- ・ Imitator のような特殊な駒も存在不可。

【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。

【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)。

【蕎】

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。

	○		薔	
	○			

(○が薔の利き)

【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)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)。

【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」

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしても良い)

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(補足)

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

【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「ネコネコ鯨」

→初出：ネコネコ鯨の紹介 (WFP43 号)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

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

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

持駒 なし

G: Grasshopper

【安東西】

味方の駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない。

【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。

【Teleport-Imitator、透過 Imitator】(□または I)

経路を模倣しない **Imitator**。着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く。これが駒のある地点に着地したり、盤の外に出るような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

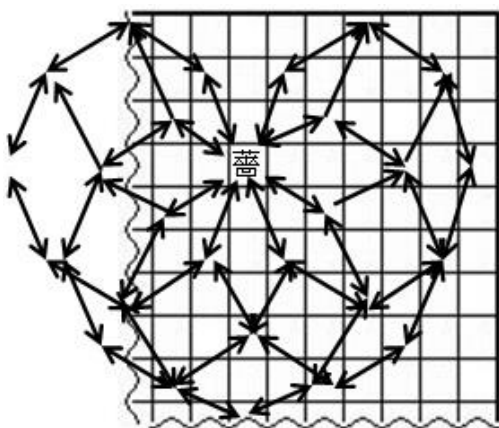
(補足)

- ・駒を打ったときは動かない
- ・ **Teleport-Imitator** は元の駒と同時に動く
- ・ **Teleport-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
- ・ **Teleport-Imitator** は始点と終点のみ模倣し、経路等は模倣しない

【Rose】(薔)

フェアリーチェスの **Rose**。

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



(補足)

- ・一周できる場合は元のマスに戻れる。
(事実上パスができる)

【全 Andernach】

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- ・細則は **Andernach** と同様に「駒取り」を「盤上の移動」に読み替える。
- 1)盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
 - 2)相手の駒になるのは成生の選択後。
 - 3)盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）。
- 初出：第 119 回 WFP 作品展 (WFP140 号)

【強欲】

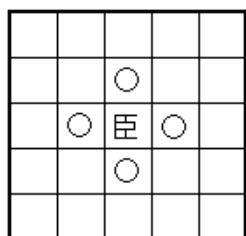
駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

(補足)

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

【Wazir, Vizir】(臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

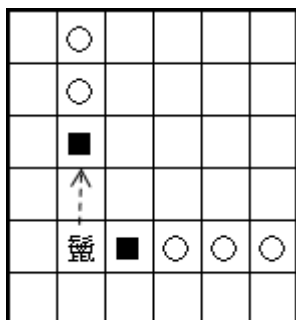


(○が臣の利き)

【RookLion】(鬘)

フェアリーチェスの RookLion。

飛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。



(○が鬘の利き。

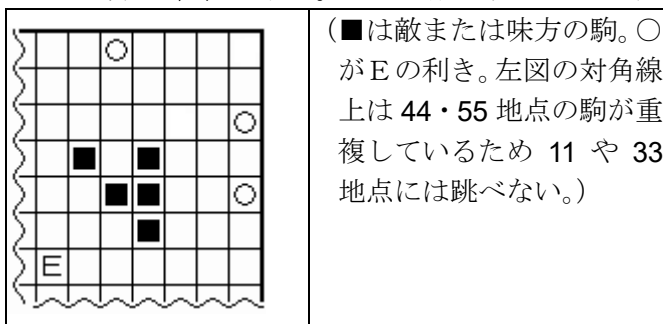
■は敵または味方の駒。二枚以上の駒は跳び越せない。)

(補足)

- ・混同のおそれがない場合 RookLion の駒文字は「鬘」を割り当てる

【Equihopper】(E)

フェアリーチェスの駒。任意の方向に駒を1枚跳び越えて点对称の位置に動く。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は敵または味方の駒。○がEの利き。左図の対角線上は44・55地点の駒が重複しているため11や33地点には跳べない。)

(補足)

- ・現位置と跳び先の間のマスに駒があると跳べない。
(合駒が可能)

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

(補足)

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

1) 玉を取る手にもこれを適用する。

(王手を掛けている駒種と同じ駒を受方が着手すれば王手を回避できる)。

2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。

また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→初出：第142回 WFP 作品展 (WFP167号)

<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

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

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

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

持駒 桂香

■ 176-3 たくぼん氏作

禁欲協力自玉詰 42手

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

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

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	城		参	○	○	蕎	骊	●	一
	骊		参	○	蕎	城	蛸	●	二
	城		参	○	蕎	骊	●	●	三
	骊		参	蕎	城	●	●	●	四
	城		参	蕎	骊	●	●	王	五
	骊		参	蕎	城	●	●	偶	六
	城		参	蕎	骊	●	偶	●	七
	骊		参	蕎	城	偶	●	●	八
王	城	金	参	○		骊	●	●	九

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

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
				王		王			二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

■ 176-6 金子清志氏作

最悪自玉詰(受先) 9手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王	と				一
				馬					二
			龍	隼	角				三
									四
									五
									六
								王	七
								桂	八
									九

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

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

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

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

持駒 歩

■ 176-9 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 180手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

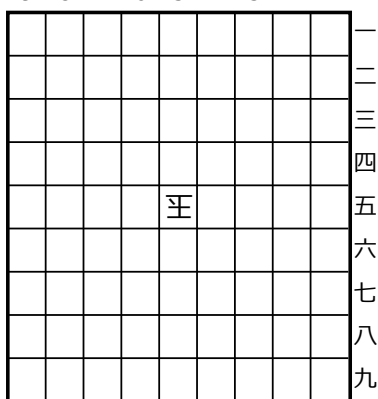
※61飛・85と・95歩は不滅駒

13飛は取捨駒

■ 176-10 占魚亭氏作

a) 安東西協力詰 (受先) 8手

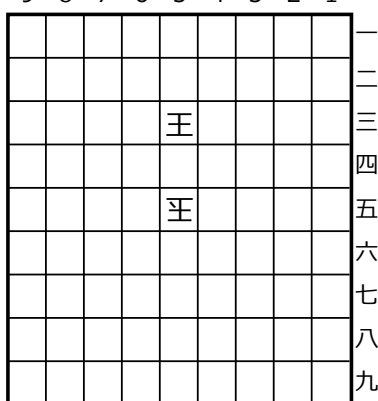
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 歩

b) 安東西協力詰 (受先) 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 歩



■ 177-1 ikuram78 氏作

成禁アンチキルケ Isardam

協力自玉詰 8手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 177-2 ikuram78 氏作

a) 取禁Isardam協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角香

※○:着手不可、通過可

b) 取禁Isardam協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角香

※○:着手不可、通過可

■ 177-3 占魚亭氏作「風にバラは散ったⅢ」

成禁協力自玉 ステイルメイト 6手

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

持駒 薔

※□:Teleport-Imitator

薔:Rose

■ 177-4 駒井めい氏作

Andernach非王手可最善詰 7手

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

攻方持駒 歩2

受方持駒 なし

■ 177-5 神無太郎氏作

点鏡全Andernach協力自玉詰（受先） 17手

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

持駒 なし

■ 177-6 金子清志氏作

強欲最悪自玉詰 74手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王		一
と				銀				と	二
と		桂	桂	歩				と	三
と		桂		鬺	糸	と		と	四
と			毎	糸	㇏	銀		と	五
と			と		歩			と	六
金			歩	王			香	金	七
金	香			桂			香	飛	八
金	銀			香			銀	馬	九

持駒 なし

■ 177-7 たくぼん氏作

Isardam協力自玉詰 84手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 177-8 上田吉一氏作

協力自玉詰 178手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								鬺	三
									四
と	と	と		と	と	と	と	と	五
			王						六
									七
	糸	糸	糸	糸	糸	糸	王		八
𪛗	桂	桂		桂	桂	㇏			九

攻方持駒 香3

受方持駒 なし

※と金:不滅駒、臣: Vizir
鬺:取捨RookLion

■ 177-9 springs 氏作

Isardam協力自玉詰 68手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王	王							龍	一
王				王					二
					○		金		三
王			金						四
	王								五
									六
									七
	金	金	金	金	金	金	金	金	八
王									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ E:不滅Equihopper

金:不滅金

○:着手不可、通過可

■ 177-10 さんじろう氏作

ネコネコ協力自玉詰 (受先) 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
						王			九

持駒 桂

■ 177-11 るかなん氏作

ネコネコ打歩協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
		王							四
									五
									六
						王			七
									八
									九

持駒 歩

■ 177-12 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁最善詰 7手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

以上



今月の手筋

No.45-1

昇格回避

禁欲詰 3手

3 2 1

	糸	王	一
			二
		角	三
	と		四

持駒 なし

神無七郎作

成ると純粹に利きが増える駒を成らずに使うこと。

(※解答は p.87 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。

第 175 回 WFP 作品展の結果を報告します。第 175 回の出題は全 12 題。解答者数 9 名。全題正解者 2 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 175 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 ー:無解 ×:誤解

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

今月の最難問は **175-6** と **175-7**。たくぼん氏の作品を占魚亭氏が、占魚亭氏の作品をたくぼん氏が正解し、共に「作者以外正解者なし」を免れました。もちろん、この両氏が今回の全題正解者です。

また、今回は小林敏樹氏が解答初参加。今回の作品展は後半が上田吉一氏の個展となっており、それが解答参加の動機となったそうです。上田吉一氏の作品は内容が高度でありながら、解き易く作られています。氏の作品がフェアリーへの解答参加の契機となり、それが他の作品への関心にも繋がればとても嬉しく思います。

■ 175-1 駒井めい氏作（正解 5 名）

All-in-Shogi 非王手可最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 桂2

【ルール】

・ 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」

・非王手可

攻方に王手の義務がない。
(王手をしても良い)

・最善

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

(補足)

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

・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】（※相手駒を動かす手を v で表記）

36 桂 同玉 37v 玉 26 桂 同桂 38v 桂
同v 玉 まで 7 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 桂3

〔主な変化〕

- ・2 手目 11 桂などの手待ちは、26 桂あるいは 38v 玉まで。

- ・ 6 手目 38 桂は行き所のない駒の反則で指せない。

〔主な紛れ〕

- ・ 初手 26 桂は 47 玉で失敗。
- ・ 初手 38v 玉は 39 玉や 47 玉で失敗
- ・ 初手 56 桂は 36 玉で失敗（37v 玉が指せない）

【作者のコメント】

受方は自分で使うために、自分の桂を相手に渡します（4 手目 26 桂～6 手目 38v 桂）。

【解説】

「非王手可」という王手をしない自由が攻方に与えられた本局。これは裏を返すと、下手な手では指定手数（7 手）では詰まないことを意味します。幸い、受方の持駒は桂だけなので、受方からの王手は 26 桂のみ。この対応にさえ気を付けていれば、王手ラッシュで手数を稼がれる心配は要りません。つまり「詰めろ」の連続で迫り、寄せ切る実戦的な戦略が有力です。

初形を良く見ると、48 桂が邪魔駒であることに気がきます。これがなければ 38v 玉までの 1 手詰。従って初手 36 桂や 56 桂で桂を除去する手が有力です。さてどちらに跳びましょう？

正解は 36 桂。これは次に 26 桂や 38v 玉の「詰めろ」なので、受方は同玉と取るしかありません。

しかし、なぜ 56 桂ではダメなのでしょう？

初手 56 桂に対し 36 玉と逃げたとき、攻方は 37v 玉と引き戻したいのですが、これは All-in-Shogi の「1 手前の局面に戻す着手は禁手」という「逆流禁」の規定に抵触します。

一方、作意のように初手 36 桂とすれば、同玉が桂を取る手になり、37v 玉と引き戻しても「逆流禁」に抵触しません。しかも、4 手目 36v 玉が「逆流禁」のため指せなくなります。

手順の履歴や過去に出現した局面が着手の可・不可に影響を与えるルールにおいては、敢えて駒を渡すことで自らの都合の良い手を可能にしたり、都合の悪い手を指されないようにしたりする手筋があります。これは「連続王手の千日手」を禁止する条件下で現れる「起点変更」の手筋と同様の原理と考えて良いでしょう。

さて、3 手目 37v 玉と引き戻された受方には、またしても 26 桂や 38v 玉の「詰めろ」が掛かっています。

進退窮まった受方の奥の手が 26 桂。延命のため受方が王手を掛ける手です。相手が 26 桂としようとしているのに、そこに駒を打つのは、ただの駒損にしか見えません。しかし All-in-Shogi では違います。攻方に桂を渡したことにより、6 手目相手の駒台の桂を 38 に打って合駒代わりにすることができるようになります。駒の所属の意味が希薄な All-in-Shogi では「相手に余分に駒を渡す」≠「駒損」です。見方を変えると、「八段目の桂は受方にとっては反

則だが、攻方にとっては反則ではない」ことを利用した延命とも言えます。

相手の駒を合駒の代わりに使う手筋はキルケの「魔女返し」でも見られますが、「魔女返し」が盤上の駒に限定されるのと異なり、**All-in-Shogi** では相手の持駒も使えるので、汎用性は高いですね。

受方は秘手 **26** 桂で **4** 手の延命に成功したものの、抵抗もここまで。**7** 手目遂に **38v** 玉が実現し、詰上ります。

本局は攻方が桂を渡す初手と、受方が桂を渡す **4** 手目が鮮やかな対照を成す「双方駒損」を主題とした作品です。**All-in-Shogi** がとても奇妙で非常識な性質を持つことが分かりますね。

なお初形で受方持駒は桂 **1** 枚でも構いません。桂 **2** 枚としたのは、桂の使用枚数を標準駒数 (**4** 枚) に合わせたもの。この辺りは、作者の好みによる選択です。

【短評】

占魚亭さん

6 手かけて攻方 **48** 桂が **26** 地点に移動したように見える局面を作る。

先手が回収した桂を受方が打つのが **All-in-Shogi** らしくて面白い。

ikuram78さん

8 段目の桂合を用意する延命策がこのルールならではの。

荻原和彦さん

3 手目 **▲37v** 玉は **2** つの詰み筋(**▲26** 桂・**▲38v** 玉)を狙う両天秤の好手。もし初手 **▲56** 桂ならこの手は指せなかった(逆流禁)。

これにて受けなしと思いきや、なりふり構わぬヤケクソ持駒譲渡の奇手 **△26** 桂が飛び出す。**38** に自桂は打てぬが敵桂は打てる、との主張に虚を衝かれる。

その桂合を受方玉に只取りさせる結末も面白い。普通は無駄合只取りで持駒が増えてしまうのに、本局では逆に余分な持駒を消せるという不思議さ。

たくぼんさん

解図時にかつて感じた事のない感覚でした。

第一感 **25v** 桂で相当考えましたがダメ。

初手は玉を逃がすように指し難い **1** 手でした。

るかなんさん (※無解)

降参

26 桂 **47** 玉 **56** 歩 **57** 歩成 **56** 桂 同玉 **47** 玉 **X48** とで逃れ

迫る手は多いのに、ことごとく妙防に阻まれる。

一乗谷酔象さん

次 **26** 桂の詰めろに **26** 桂の押売りが意表の延命。



■ 175-2 神無太郎氏作（正解 3 名）

点鏡アンチキルケ打歩協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
				王					六
									七
									八
					王				九

持駒 桂

【ルール】

・点鏡

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

（補足）

- ・ 行き所のない駒の禁則は適用されない
- ・ 変則盤の場合は「55」を「盤の中央」に置き替える。（「盤の中央」は明確に定義される必要がある）

→初出：第 108 回 WFP 作品展（WFP127 号）

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

・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

- 5) 成駒は成ったまま戻る。
- 6) 戻り位置に駒があるため、戻れない場合は戻らない。
- 7) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 8) 金銀桂香（成駒も含む）が 5 筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻り位置を選択できる。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。

・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。

【解答】

48 桂 62 飛 68 桂 46 玉 48 王 61 飛
49 王 57 玉 42 王 46 玉 58 桂 52 飛
同王/59 王 37 玉 31 飛 79 歩 まで 16 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰・双裸玉シリーズの1作。ただし、今回は「アンチキルケ」という条件が付加されています。新しいシリーズの幕開けでしょうか？

まずは解図方針(ヤマの張り方)について述べましょう。アンチキルケが付いているからには、きっと実戦初形位置への復活があるはず。もし攻方玉が駒を取れば玉座(59)に戻ります。入手した駒が飛ならば一段目に飛を打ち、対称位置の九段目に歩を打って打歩詰を達成できます。このシリーズで何度も出てきた筋ですね。ということで、「攻方玉で飛を取れる形を目指す」が解図方針となります。

序盤は案外一本道。初手は 48 桂と 68 桂の2択に見えますが、68 桂を選んでも「68 桂 42 飛 48 桂 62 飛」と進めるしかなく、単なる手損に終わります。

次に2択が現れるのは4手目。45 玉か46 玉かの選択です。後に 57 玉とできる 46 玉が正解なのですが、桂の活用を考えると、46 玉を選びやすいと思います。

5手目から8手目は攻方玉を飛の性能にして攻方玉と受方玉の距離を取ります。これは57玉型を実現するのが目的です。こうして受方玉を68桂に隣接させてから、9手目42王と大きく飛ぶのが本局のハイライトです。

これは68桂を玉の性能にする王手。玉の逃げ方はいろいろありますが、攻方玉で飛を入手して59に戻れることを考えると、46玉と逃げるのが良いことが分かります。47玉だと「59桂 51飛 同玉」と進めた時に59地点が埋まっているため攻方玉が戻れません。

飛を持駒にして攻方玉が59に戻ったら、後は例の収束。一段目に飛を打ち、九段目に歩を打ち返して詰上ります。

本局の「打歩」の役割は最終手の非限定防止。打歩条件がないと79に打つのが桂でも香でも良くなります。根本的に異なる余詰を防いでいるわけではないので、「打歩」を付ける意味は弱いのですが、そのうち「打歩」の有無で大きく手順が変わる作も登場するでしょう。

本局はアンチキルケによる玉座帰還を利用して、二段目まで飛んだ攻方玉が、再び九段目に帰ってくる派手な手順を実現しています。今後もこのような派手な手順の作品が続くのか、それとも異なる手筋の作品が登場するのか。後続作にも注目しましょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

この複合ルールだと、玉を目一杯飛ばす事が出来そう。

占魚亭さん

「飛（の性能）」が主役。王が大移動する7手目、玉座に戻る13手目が印象的。

たくぼんさん

思ったより考え易かったのと強力なヒントで久しぶりに太郎さん作が解けました。

最終手が79歩なので攻方王を59に置くのは予想がついたのですが一旦42へ行くのが少し盲点でした。

るかなんさん

最終日に42王に気付き解決。

この形なら51に飛を寄るものとばかり。

☆解答締切り最終日に正解を得られるとは！

諦めずに粘った甲斐がありましたね。



■ 175-3 三角淳氏作（正解6名）
協力自玉スタイルメイト 14手

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

持駒 銀桂

【ルール】

・スタイルメイト

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

（補足）

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

【解答】

63 桂成 同銀 75 銀 同と寄 67 飛 同と

54 と 同玉 43 銀 同玉 35 桂 同と

55 王 47 銀生 まで 14手

（最終形）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

不動駒なしの曲詰で、いわゆる「八尋印」の最終形です。

スタイルメイトにするために攻方の駒を次々と捨てていく展開は必然ではありますが、収束、攻方王が開き王手で55に飛び込むのは少し珍しいかも知れません。

最終図で攻方王をぐるっと取り囲む受方の駒が、それぞれ事前に一度ずつ（43 玉だけは二度）動く構成となっています。

【解説】

本局は解くと盤上に象形が現れる「あぶり出し曲詰」です。特に初形から最終形を想像できない場合、「あぶり出し曲詰」は解答者に嬉しい驚きを与えてくれます。

本局の初形と最終形を比べてください。すべての駒が動き、初期位置とは異なる場所にいます。それどころか、駒種や駒の所属を無視した「分布」だけ見ても、初形と最終形で一致しているのは 47 と 75 の 2 地点のみです。本局を解いて、いわゆる「ヤヒロ印」の出現に驚いた方も多いと思いますが、その驚きを齎した要因には「不動駒なし」の手順と、「初形と最終形の乖離」があるのです。また、「ヤヒロ印」が持つ「どの駒も隣接しない」という特徴は、「玉の周囲に駒がない」という珍しいスタイルメイトを生み出しており、それも意外性を増す要因です。

手順は概ね攻方の駒をポンポン捨てていく自玉スタイルメイトの基本ですが、それにスパイスを利かせるのが収束 4 手。攻方がわざわざ自玉に逆王手を掛けさせ、その自玉が動く幕切れです。攻方玉が動く自玉詰系作品は詰上り（最終形）を想定しづらく難解になりがちですが、本局は例外だと思います。流麗な手順はフェアリーではむしろ珍しく、良い意味で普通詰将棋の価値感をフェアリーに取り入れていますね。

曲詰はフェアリーでは軽視されがちな分野ですが、逆に言えばそこには見過ごされてきた大きな可能性があります。曲詰が持っている特徴を抽出し、フェアリーでないと実現困難なテーマに変換すれば、むしろ今世紀の詰将棋作家が目指すべき大きな挑戦目標となるでしょう。例えば「駒のある場所とない場所が反転する」とか、「ある領域の駒分布が倍の縮尺で再現される」等の仕組みを持つ作品ができれば、それが文字や象形でなくても意外性を演出できると思います。一般化・大規模化した曲詰は構想や趣向を包含し、フェアリー詰将棋作家の力量が試される分野になるはずです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

ビックリの八尋印。

占魚亭さん

ヤヒロ印！

たくぼんさん

いや～協力自玉スタイルメイトでさかの詰上り八尋印はびっくりでしたね。

るかなんさん

凝り形かと思いきや展開すると綺麗な六芒星。

☆るかなん氏の解答は最終 2 手が変わりましたが、単なる誤記とみなし正解とします。

一乗谷酔象さん

攻め駒をきれいに捌いて捨てれば亀甲印が現れる。お見事。

さつきさん

最終形も要注目の一言に大きく助けられました。駒を気持ちよく捌いた先にヤヒロ印が炙り出され、解后感抜群の作品でした。

■ 175-4 さつき氏作（正解 7 名）

協力自玉詰 300手

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

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

【ルール】

・塔、Pyramid（◆）

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

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

持駒 なし
G: Grasshopper

・不滅駒

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

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

1)成っても不滅性を失わない

2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

・取捨駒

取っても持駒にならずに消える駒。

(補足)

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

1)成っても取捨性を失わない

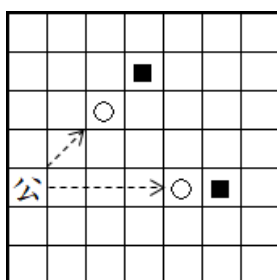
2)初形では取捨駒を持駒にできる

→初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

・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。



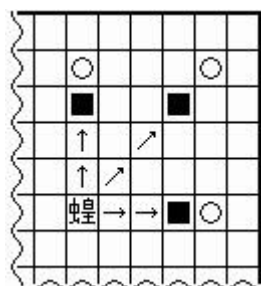
(■は何らかの駒。

○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。



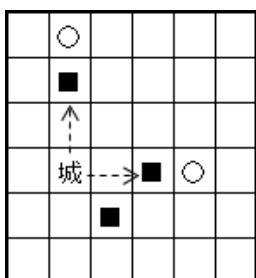
(○が蝗の利き。

■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。



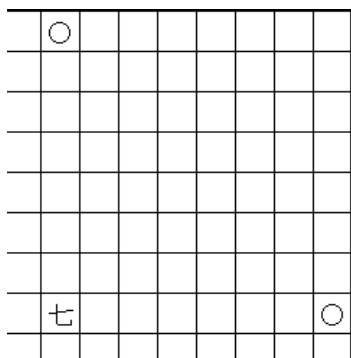
(■は何らかの駒。

○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)

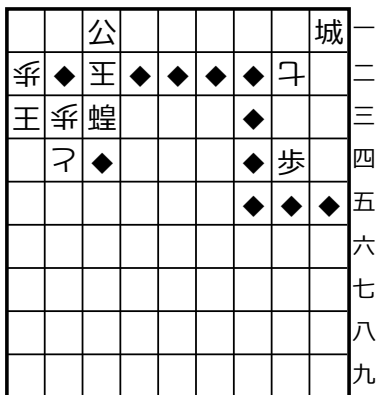
【解答】

22 歩 31 玉 21 歩成 41 玉 31 と 51 玉
 41 と 61 玉 51 と 71 玉 61 と 81 玉
 71 と 同玉 72 歩 61 玉 71 歩成 51 玉
 61 と 41 玉 51 と 31 玉 41 と 21 玉
 31 と 22 玉 21 と 23 玉 24 歩 12 玉
 22 と 13 玉 23 歩成 14 玉 13 歩 12 公
 24 と 同玉 23 と 同玉 24 歩 22 玉
 12 歩成 31 玉 22 と 同七 21 公 41 玉
 31 公 51 玉 41 公 61 玉 51 公 71 玉
 61 公 81 玉 71 公 72 玉

「92 城 同七 21 公 81 玉 71 公 同玉
 72 歩 61 玉 71 歩成 51 玉 61 と 41 玉
 51 と 31 玉 41 と 21 玉 31 と 22 玉
 21 と 12 玉 22 と 13 玉 23 歩成 14 玉
 13 歩 12 公 24 と 同玉 23 と 同玉
 24 歩 22 玉 12 歩成 31 玉 22 と 同七
 21 公 41 玉 31 公 51 玉 41 公 61 玉
 51 公 71 玉 61 公 81 玉 71 公 72 玉」×5
 92 城 同歩 まで 300 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
 受方持駒 歩19

【作者のコメント】

Grasshopper 線上で **Hamster** が玉を追う手順がかわい
いと思い作ってみました。短く使うだけでは変則 **G** ホッ
プ系らしくないので長距離移動も組み込みました。

【解説】

細い通路で遊ぶハムスター。時にはトコトコと歩き、時
にはサッと素早く走り抜けます。そんな可愛いハムスター
の動きを盤上で表現した作品が本局です。

Hamster (公) はとても使い辛い駒です。相手駒の手前
で停止するので、駒が取れません。駒が取れないというこ
とは、それ自身では王手を掛けられないということです。
詰将棋では攻方王手義務があるので、攻方が公を使うとす
れば委託王手しかありません。

委託王手を実現する上で、公と相性が良いのは
Grasshopper 系の駒です。ライダー系の駒との組み合わせ
で「開き王手」を行う場合、公の進む先に停止用の駒を置
いておく必要があります。しかし公を **Grasshopper** 系の
駒の跳躍台として使用すれば、玉自体がストッパーになっ
てくれるので、別途停止用の駒を置く必要がなく、王手の
継続も容易です。

本局での主な公の相方は **Grasshopper** の利き方向を縦
横に制限した **Rook-Grasshopper** (城) です。11 に置かれ
た城は、公と組んで一段目で玉を追う手順で使われます。

更に 11 城にはもう一つの役割があります。趣向手順の
途中で公が邪魔駒になり、一旦公を捨てる手が入るのです
が、その後公を回収する手順でも 11 城を使うのです。

ここからは作意に沿って手順を追っていきましょう。公
と城の他に 2 種類のフェアリー駒、**Locust** (蝗) と **(0,7)-**
Leaper (七) が登場しますが、その働きも手順を追いな
がら見ていきます。

まずは初形から歩を 2 枚使って、と金追いで一往復。1
筋に玉を運んだ局面 (30 手目) をご覧ください。

〔途中図 1〕 30 手目 12 玉とした局面

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

攻方持駒 歩17

受方持駒 歩公

ここから次の手順で公を入手します。歩2枚を消費して公を得る持駒変換です。

22 と 13 玉 23 歩成 14 玉 13 歩 12 公
 24 と 同玉 23 と 同玉 24 歩 22 玉
 12 歩成 31 玉（途中図2）

〔途中図2〕 44 手目 31 玉とした局面

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

攻方持駒 歩15公
 受方持駒 歩3

本局の最終目標は 97 に居る攻方玉を詰めることですが、そのためには9筋に並んだ Rook-Grasshopper を消去する必要があります。その消去を更に「七」が邪魔している（七には不滅性が付与されているので取ることができない）ため、その待避が必要です。そのため「22 と 同七」の2手を挟みます。

〔途中図3〕 46 手目 22 同七とした局面

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

攻方持駒 歩15公
 受方持駒 歩4

ここから公を使って左辺に玉を追います。本当に王手しているのは 11 城ですが、感覚的には公が玉を追っている気分ですね。玉が 72 に進んだ 58 手目をご覧ください。

〔途中図4〕 58 手目 72 玉とした局面

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

攻方持駒 歩15

受方持駒 歩4

73 に蝗がいるので、公が 71 にいる状態でないと 72 玉とは指せません。公は蝗の取りを防止する蓋の役割をしています。

ここで「92 城 同七」で城を 1 枚消去します。

〔途中図5〕 60 手目 92 同七とした局面

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

攻方持駒 歩15

受方持駒 歩4

途中図5から「21 公 81 玉 71 公 同玉」という公の長距離往復が登場します。21 公は蝗の取りを有効化する委託王手ですが、81 公ではいけません。「81 公 71 玉 72 歩 81 玉 81 歩成 同玉」では歩を 1 枚余分に消費します。また、「21 公 71 玉 72 歩 61 玉 71 歩成 …」として公を盤上に残すのもだめです。公が邪魔でと金追いができません。公を消してからと金追いに入る必要があるのです。

これで趣向 1 サイクルすべての要素が出揃いました。右辺へのと金追い→持駒変換→左辺への公追い→城の消去→公の消去。これが 1 サイクルです。

後はこの繰り返し。9 筋の城が 5 枚消えたら、最後の城を歩で取らせて終了です。

本局はサイクル手順中に公の短距離移動と長距離移動の両方を盛り込んだ見事な趣向作。「公は使いにくい」という先入観を覆す画期的な作品です。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

ハムスターの動きが、まるでハムスターの様に見える。

占魚亭さん

1 サイクルの手数は長いものの難所がないので、構成が分かれば詰上りまでスラスラ手が進む。

Hamster がこんなに活用される作品は世界初（プロブレムも含めて）でしょう。

ikuram78 さん

城を 1 枚捨てるのに 2 往復必要なのがもどかしい。

荻原和彦さん

「1 筋でハム入手～1 段目ハム追い～ハムを後ろ盾に△72 玉実現～92 で城捨て～1 段目と金追い」で回していく楽しいくるくる趣向。

魅力的なハム追いの新手筋を「七」導入で無理なく長篇化した作者の構想力に感服。

たくぼんさん

全体的な構想はなんとなく分かります。9 筋の城を消去するとか七が行ったり来たりとか、後は 1,2 筋の折衝と 1 段目の往復の仕方とか。解図は少々考えましたが公の使い方が鍵でしたね。これは楽しかったです。

るかなんさん

合駒回収のための歩の知恵の輪が最大の難所。
控えめについてくるハムスターがかわいい。

一乗谷酔象さん

単独では役に立たない公も、城と蝗をアシストして大活躍。
如何に公を手にするかの謎解き。

■ 175-5 さんじろう氏作（正解 6 名）

ネコネコ協力白玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			王						四
									五
									六
					王				七
									八
									九

持駒 香

【ルール】

・ネコネコ

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

(補足)

- ・ 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)

【解答】

63 香 65 角 54 香成 55 角 56 王 53 香

まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

導入部は既出ですが、角寄から急転直下の幕切れはネコネコならではの手順と思います。

詰上がりは数字の 1。蛇足ながら頭突きのような 56 王は杏になった角を角に戻して、杏を玉の利きにする委託王手。

最終手は、王手駒の杏を角の利きにして王手を回避しながら、香にした王を杏にした角で詰める委託王手、という訳です。ここは歩でも詰みますが打歩詰禁より香限定です。

【解説】

性能変化ルールで香は強力な駒です。実際、天竺や対面では頭香で詰める作品が多数あります。これは玉を香という「前にしか進めない駒」にする効果が大きいからです。歩でも「前にしか進めない駒」にできますが、歩を打って詰めるのは打歩詰の禁手になってしまいます。そのため香がトドメの駒として重宝されるのです。

ネコネコでもこれは同様ですが、香の打ち場所は玉の「直前」「直下」である必要はありません。間に駒が挟まっても香の性能に変えることはできます。間に駒がある状況で香を駒柱の端に打って反対側の玉を詰める手筋を仮に「間接香化」と呼びましょう（間に駒が挟まっていない場合は「直接香化」とします）。

間接香化で詰めるにはいくつか条件があります。玉の直前（または直下）の駒が相手駒であること、性能変化前は王手ではなく性能変化後は王手になっていること、香の性

能になった玉が前に進めないこと、等です。これに余詰・不詰は不可という詰将棋としては当然の制約も加わりますから、実現は意外と面倒です。

そのせいか、間接香化を実現した作品は筆者の知る限り過去に一つしかありません。

【参考】ネコネコの間接香化で詰める作品

占魚亭

ネコネコ協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			王						二
					王				三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金

※攻方43右王,受方62左王

(詰将棋メーカー,2023年12月23日)

52 金 53 桂 54 右王 51 香 まで 4 手

上図では「右王」「左王」という変則的な利きを持つ玉が使われています。

仮に普通の玉だと「53 金 52 歩 54 王 53 歩」や「53 金 52 桂 54 王 53 玉」のような平凡な詰筋が成立します。これを防ぐために持駒の金を盤上の 51 金に変えても、2 手目 53 桂と 53 角の非限定が残ります。

占魚亭氏の作品では余詰を変則的な玉の使用により防いでいるわけですが、本局では「香打 角打」の 2 手を入れることにより、「平凡な詰筋の成立」と「角桂の非限定」の両方を防いでいます。金をあらかじめ盤上に配置する代わりに、角の力を借りて成香を生成することで、“金”の発生場所を限定。更に成香作りに利用した角を盤上に放置すると詰まないの、これを移動させる必要が生じ、角桂の非限定が消える——とても洗練された余詰防止法ですね。長手数化で余詰防止できるケースは稀ですが、そういうテクニックが成立する場合もあるということを頭の片隅に入れておくと、創作時に役立つでしょう。

初形の持駒は香の代わりに歩としても同様ですが、香にしたおかげで、香に始まり香に終わるというストーリーが生まれました。紛れも適度に増えますし、良い選択だと思います。詰上り「1」は偶然かもしれませんが、これも加点要素ですね。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

初手が意外。

占魚亭さん

香 vs 角。4 手目が面白い感触。

荻原和彦さん

困った時の 2 手目角打。▲56 玉が王手で入る絶好の展開に恵まれ、半信半疑で香を付打すれば運よく詰み。解図というより僥倖を頼んだような形だが結果オーライ。

たくぼんさん

持駒歩でも同じだけど最終手が香で呼応しているのでやっぱり持駒香ですね。

るかなんさん

双裸玉からネコネコらしい炙り出し。

一乗谷酔象さん

4 手目角移動が気づきにくい。
ヒントがなければ解けなかった。

■ 175-6 たくぼん氏作（正解 2 名）※実質 1 名！

PWC協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

【ルール】

・ 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)

【解答】

68 金 同桂成/56 金 57 金/56 桂 48 玉
47 金/57 桂 49 玉 48 金 59 玉/49 桂
58 金 同圭/68 金 69 金 48 玉 59 金 47 玉
58 金/59 圭 同玉/47 金 48 金 同桂成/56 金
57 金/56 桂 68 玉 67 金/57 桂 58 玉
68 金 47 玉 58 金 38 玉/47 桂
48 金/58 圭 39 玉 38 金 49 玉/39 桂
48 金 同圭/58 金 59 金/58 圭 38 玉
49 金 同玉/38 金 48 金/38 圭 59 玉
49 金 68 玉 59 金 79 玉/68 桂 69 金 89 玉
79 金 98 玉 89 金 同玉/98 金 99 金 79 玉
89 金 69 玉 79 金 59 玉 69 金 同桂成/57 金
58 金/57 圭 49 玉 48 金 59 玉
49 金 68 玉/59 桂 58 金 同圭/57 金
67 金 78 玉/68 桂 77 金/67 桂 88 玉/78 桂
87 金/77 桂 98 玉 97 金/87 桂 88 玉
98 金 同桂成/86 金 87 金/86 桂 78 玉/88 桂
77 金/87 桂 79 玉 78 金 89 玉 79 金 99 玉
89 金 まで 83 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

自作では 2 作目の桂ずくし作品。今回は強欲協力詰でしたが今回は **PWC** 協力詰です。

金 1 枚で攻めるのですが結構余詰やすく防ぐために桂配置が増えていってしまいました。

目がちかちかして解き難いかもです。

【解説】

盤上に桂が大量に配置された初形。八・九段目には攻方の桂が、五段目から七段目には受方の桂が配置されています。これを屏風絵の雲に見立てて桂雲と呼びましょう。もし桂雲がなければ、金で玉を端に追って 9 手の単騎詰です

ね。「金はとどめに」と言われますが、PWC では金に紐を付ける必要さえないので、一層強力な駒になります。

桂雲に包まれた本局は、どのような方針で詰めれば良いでしょう？ 大まかには以下の3つの方針が考えられます。

- (1) 桂を片付けて端玉で詰める
- (2) 桂を入手して桂で詰める
- (3) 桂雲を抜けて上空で詰める

結論から言うと正解は(1)なのですが、(2)(3)の方針でも詰めることは可能です。しかも作意手数に対しわずか2手超過するだけなので、これらにヤマを張ってしまうと、方針転換するのが難しくなります。

まず(2)の「桂を入手して桂で詰める」という紛れを追求しましょう。作意同様に進め、41 手目から以下の手順に入ると、桂を入手する詰上りに到達します。

〔参考〕 41 手目 58 金/49 成桂の紛れ

58 金/49 成桂 69 玉 68 金 59 玉 69 金 48 玉

59 金 同玉/48 金 49 金/48 圭 68 玉

59 金 79 玉/68 桂 69 金 89 玉 79 金 98 玉

89 金 同玉/98 金 99 金 79 玉 89 金 69 玉

79 金 58 玉 69 金 67 玉 58 金 同圭/48 金

57 金 68 玉/67 桂 58 金/57 圭 69 玉

68 金 59 玉 69 金 48 玉 59 金 同玉/48 金

49 金 68 玉 59 金 78 玉/68 桂

69 金 67 玉/78 桂 59 桂 まで 85 手

PWC で桂を入手するには八段目の金で七段目の桂を取る必要があります。上の手順では 48 金で 57 桂を取ることでそれを実現しています。その 48 金型を作るために成桂を利用する手順は巧妙で、これを作意と言われても信じてしまいそうですね。でも手数は 85 手（2 手超過）なので、これは作意ではありません。

次に(3)の「桂雲を抜けて上空で詰める」です。作家目線で言うと、そんな手順が作意とは思えないのですが、本局がそんな心理を衝いた作品でないとは言い切れません。

実際 68 手目 88 玉/78 桂の代わりに 79 玉とすれば、上空への脱出が可能です。

〔参考〕 68 手目 79 玉の紛れ

79 玉 78 金 89 玉 79 金 98 玉 89 金

同玉/98 金 99 金 78 玉 89 金 77 玉

78 金 66 玉 77 金 75 玉 86 金/77 桂

同玉/75 金 85 金 まで 85 手

脱出とは言っても、自陣に残った桂を利用の方が手数は短くて済みます。上の手順では 85 金と 88 桂を連携さ

せ、受方の桂も壁として利用しています。それでも手数は
85 手。やはり作意の 83 手には届きません。

結局、PWC 特有の「紐なしの金」で端玉の詰上りを目指すのが正解で、そのために邪魔な桂を片付けていくしかありません。PWC では原則として駒が消えないので、邪魔にならない場所に退避して貰います。ただ、味方の桂と異なり、(場所が自陣なので) 相手の桂は成ることができます。成桂で金を動かせば手数短縮できるので、成桂を積極的に利用しましょう。また、PWC では玉の近傍の守備駒は守備力が低下します。作意の詰上り図を見てください。98 圭が 89 に利いていますが「89 圭/98 金」としても王手を解除できません。PWC では成桂より生桂の方が守備力が強い場合があるのです。

「紐なしの金で詰める」「玉の近傍の守備駒は守備の役に立たない」ということを頭に入れ、邪魔な(主に味方の)桂を片付けつつ、相手の桂を成らせて利用し、端玉の詰みを目指す——これが本局を解く上での適切な方針であり、この方針に従って丁寧に読んでいくのが、正解に至る道です。アイデア一発で解決するタイプの作品ではないので、解答者には粘り強い努力が要求されます。正解者には惜しめない拍手を送りたいと思います。

作者のコメントで「自作では 2 作目の桂づくし作品」とありますが、最初の作品は「第 31 回神無一族の氾濫」で発表されたこの作品です。

【参考】たくぼん氏の桂づくし作品

たくぼん

強欲ばか詰 47手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(詰将棋パラダイス, 2009 年 12 月)

※解答・解説は以下をご覧ください

<https://k7ro.sakura.ne.jp/overflow.html#31>

先崎学(当時八段)が「週刊文春」のコラムで取り上げたことで一躍有名になった作品です。詰パラに載った上記作品と異なり、本誌で発表された本局が有名になる可能性は低いと思いますが、内容的には上記作品に引けを取らない力作だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

7 9 桂を消しておかなければならない理由が、面白かった。

占魚亭さん

41 手目 58 金/49 成桂の手順（59 桂まで 85 手）に手応えを感じ、桂打ちの線を追ってかなり遠回りしてしまいました。

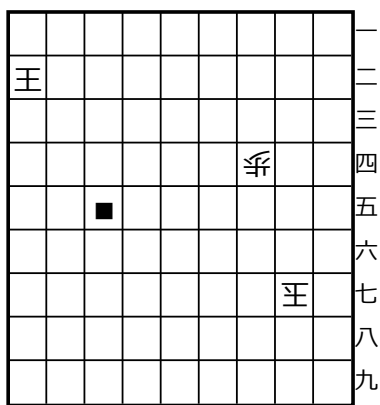
隅で詰ます線も頭にあったんですけど、成桂を何枚も作ったのに持駒にしないとは……。

☆占魚亭氏は作者以外で本局の唯一人の正解者となりました。お見事です。

■ 175-7 占魚亭氏作（正解 2 名）※実質 1 名！

協力自玉スタイルメイト 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 夜

※ ■:Imitator

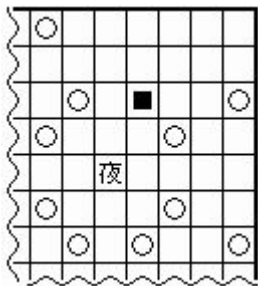
夜:Nightrider

【ルール】

• Nightrider（夜）

フェアリーチェスの Nightrider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



（○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。）

• 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」

【解答】

65 夜 26 玉[I74] 89 夜[I98] 77 桂
81 王[I87] 89 桂成[I99] まで 6 手
(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2020 年 1 月完成。

桂で Nightrider を取るのは意外性があるでしょうか。

【解説】

本局は「Takubon's Tourney」(WFP202 号)で作者が発表した「風にバラは散った」と共通する主題を持つ作品。強力な駒で合駒を請求し、発生させた合駒で元の駒を取らせることや、Imitator を盤隅に誘導して攻方のスタイルメイトを実現する点が共通しています。

「風にバラは散った」では Rose (薔) という大変強力な駒が使われていました。本局で使われているのは Nightrider (夜) で、薔よりは控え目な性能ですが、Knight (騎) を拡張した性能を持つ大変強い駒です。

夜で発生させた合駒にその夜を取らせるには何手必要でしょうか？

もし盤上に何もなければ答えは「8 手」です。薔だと王手の方向を変えるのが容易なので 4 手で自ら発生させた合駒にそれ自身を取らせることが可能ですが、夜は王手の方向を変えるために別の駒の補助が必要となります。例えば盤上に 27 玉以外何もなしとしましょう。夜で合駒を発

生させ、その合駒に夜自身を取らせる手順の一例は以下のようになります。

〔参考 1〕 合駒に夜自身を取らせる手順

84 夜 65 飛 同夜 46 香 37 飛 同玉
49 夜 同香成

自身を取らせるための合駒以外に、玉を移動させるための合駒も必要になるため、6 手以内で自身を取らせることはできないのです。

その不可能を可能にするのが **Imitator** の存在です。**Imitator** がない場合、合駒の発生場所は夜から玉への利き筋上でなくてははいけません。しかし、**Imitator** があれば **Imitator** を起点に夜から玉への利き筋を模した筋の上に遮蔽駒を設置することができます。その後、**Imitator** を動かして遮蔽駒を自由に動けるようにし、その遮蔽駒に夜を取らせれば良いのです。

それを実際に行うのが本局の後半 4 手「89 夜[198] 77 桂 81 王[187] 89 桂成[199]」です。作者のコメントにもある通り、桂で夜を取る展開は意外ですが、この 4 手だけなら、**Imitator** や夜が苦手な解答者でも何とか解けると思います。

本局を難解にしているのは冒頭に付与された「65 夜 26 玉[174]」の 2 手です。2 手目すぐに受方の駒を発生させたい心理の裏をかき、玉と **Imitator** が 1 マスだけ動くこの 2 手は相当指しにくいと思います。しかも初手 65 夜は後の展開を見据えないと打てない限定打。この手を第一感で指せる人間はこの世に存在しないでしょう。

なお、受方 34 歩がないと作意の他に以下の手順も成立します。

〔参考 2〕 34 歩がない場合の余詰

48 夜 54 飛 93 王[176] 16 玉[165]
24 夜[141] 同飛[111] まで 6 手

Imitator が対称位置に行くので「2 解」とする方法もあったかもしれませんが、作意と比べると上記手順はとても平凡です。夜を取るための合駒を 2 手目に発生させること。その合駒が利きの大きい「飛」であること。どちらも作意に比べると見劣りするので、単独解で出題したのは良い判断だったと思います。

念のためもう 1 点付け加えておきます。

本局で夜を取らせる必要があるのは、攻方玉があるからです。もし、盤上に攻方玉がなければ、夜を消さずにステイルメイトを実現することができます。

〔参考 3〕 盤上に攻方玉がない場合

39 夜 26 玉[174] 47 夜[182] 36 玉[192]
28 夜[173] 45 玉[182] まで 6 手

夜の場合は **Imitator** が盤隅から一つ内側でもその動きを止められます。**Imitator** と夜を使ったステイルメイト作品が出てきたら（そんな日が来るかどうかは分かりませんが）、このことを思い出してください。

【短評】

たくぼんさん

■を 99 に持って行くには…と考えれば簡単そうだけど意外と難しい。

77 桂合～81 王が好手順。

☆たくぼん氏は本局で唯一の作者以外の正解者。占魚亭氏とたくぼん氏が互いに互いの作品を正解し「実質正解者ゼロ」を回避しました。

るかなんさん（※無解）

降参

39 夜 63 飛 81 王[I64] 52 飛 91 王[I73] 61 飛[I71] X92 王[I72]が指せる

最終手同步では隅 I は難しく、さりとて夜を動かさないようにするのも制約が厳しい。

どこを目指すのが正しかったのか…

■ 175-8 上田吉一氏作「真珠の小箱」（正解9名）

協力白玉詰 212手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 騎49

受方持駒 なし

※騎:Knight、銀:不滅銀

G:Grasshopper、◆:Pyramid

【ルール】

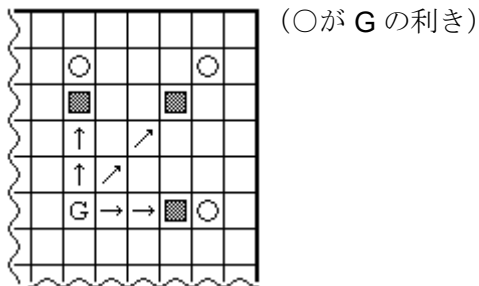
・ Knight（騎）

チェスの Knight。八方桂。



• Grasshopper (G)

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



(補足)

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

【解答】

87 騎 同馬 78 騎 同馬 55 銀 65 玉
66 銀 56 玉 68 騎 同馬 65 銀 55 玉
56 銀 66 玉 58 騎 同馬 55 銀 65 玉
66 銀 56 玉 48 騎 同馬 37 騎 同馬
65 銀 55 玉 36 騎 同馬 56 銀 66 玉
55 銀 65 玉 66 銀 56 玉 35 騎 同馬
65 銀 55 玉 34 騎 同馬 43 騎 同馬
56 銀 66 玉 55 銀 65 玉 53 騎 同馬
66 銀 56 玉 65 銀 55 玉 43 騎 同G
63 騎 同馬 56 銀 66 玉 55 銀 65 玉
73 騎 同G 53 騎 同G 66 銀 56 玉
35 騎 同G 65 銀 55 玉 56 銀 66 玉
55 銀 65 玉 53 騎 同馬 66 銀 56 玉
65 銀 55 玉 43 騎 同馬 34 騎 同馬
56 銀 66 玉 55 銀 65 玉 53 騎 同G
66 銀 56 玉 35 騎 同馬 65 銀 55 玉
36 騎 同馬 56 銀 66 玉 55 銀 65 玉
66 銀 56 玉 35 騎 同G 37 騎 同G
35 騎 同馬 65 銀 55 玉 34 騎 同G
36 騎 同G 56 銀 66 玉 58 騎 同G
55 銀 65 玉 66 銀 56 玉 65 銀 55 玉
36 騎 同馬 56 銀 66 玉 55 銀 65 玉
66 銀 56 玉 37 騎 同馬 48 騎 同馬
65 銀 55 玉 36 騎 同G 56 銀 66 玉
58 騎 同馬 55 銀 65 玉 66 銀 56 玉
68 騎 同馬 65 銀 55 玉 56 銀 66 玉
58 騎 同G 78 騎 同G 58 騎 同馬
55 銀 65 玉 66 銀 56 玉 48 騎 同G
68 騎 同G 48 騎 同馬 37 騎 同馬
65 銀 55 玉 36 騎 同馬 56 銀 66 玉

55 銀 65 玉 66 銀 56 玉 35 騎 同馬
 65 銀 55 玉 34 騎 同馬 43 騎 同馬
 56 銀 66 玉 55 銀 65 玉 53 騎 同馬
 66 銀 56 玉 65 銀 55 玉 63 騎 同馬
 56 銀 66 玉 55 銀 65 玉 73 騎 同馬
 84 騎 同馬 まで 212 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 騎49

【解説】

作者には珍しく命名の付いた作品。「真珠の小箱」の由来は分かりませんが、真珠の名にふさわしく、美しく精緻な手順が繰り広げられます。きっと作者自身もお気に入りの作品に違いありません。

小箱の中と外は **Pyramid** (◆) で明確に区切られています。箱の内部では玉と銀が、箱の外周では馬と **Grasshopper** (G) が動き回ります。そして壁を越えて両者を繋ぐのが持駒の **Knight** (騎) の役割です。

まずは箱の内部を見てみましょう。箱の中は攻方の銀と受方の玉があり、2×2の箱の任意の場所に玉を運べるようになっていきます。これは、**WFP173-11** で使われている機構と同じです。

なぜ玉を運ぶ駒が銀なのか考えてみましょう。駒の動きが面白いという理由もあるでしょうが、創作上重要なのは「非限定がない」ことです。例えば銀の代わりに飛を使うことを考えます。

	7	6	5	4	
四	◆	◆	◆	◆	
五	◆		飛	◆	
六	◆	王		◆	
七	◆	◆	◆	◆	

ここから玉を 66 から 55 へ移す手順は「56 飛 65 玉 66 飛 55 玉」と「65 飛 56 玉 66 飛 55 玉」の2通りあります。

一方、銀だとどうでしょう。

7	6	5	4	
◆	◆	◆	◆	四
◆			◆	五
◆	王	銀	◆	六
◆	◆	◆	◆	七

ここから玉を 66 から 55 へ移す手順は「55 銀 65 玉 66 銀 56 玉 65 銀 55 玉」の 1 通りしかありません。

ここでは 66 から 55 へ玉を運ぶ例を取り上げましたが、玉を運ぶ駒が銀ならば、箱の中でどこからどこに玉を運ぶ場合でも（王手が継続できることを前提とすると）その手順は 1 通りになります。これが銀を使う利点です。

次に箱の外側を見てみます。初形では 63 に G が居ますが、攻方玉を詰めるにはこれを何とか 68 まで運んで 86 の退路封鎖に役立てる必要があります。しかし、それは簡単ではありません。G が動くためには跳躍台が必要だからです。

G の跳躍台の役割ができるのは初形で 98 に置かれている馬です。まずはその馬を G に近づけます。近道しようとする と 95 王に王手を掛けてしまうので、馬は反時計回りに箱の周囲を巡らねばなりません。騎の王手を同馬と取らせて馬を運ぶので、必要に応じて箱の内部の玉の位置を調整しつつ、98→87→78→68→…と着実に馬を進め、53 馬の形を作ります。便宜上これを【図 A】とします。

7	6	5	4	
	G	馬		三
◆	◆	◆	◆	四
◆	王	銀	◆	五【図 A】
◆			◆	六
◆	◆	◆	◆	七

これでようやく G を動かせるようになりました。玉を 55 に運んで「43 騎 同 G」とすれば、目標の 68 へ向かって一歩前進です。

7	6	5	4	
		馬	G	三
◆	◆	◆	◆	四
◆	銀	王	◆	五
◆			◆	六
◆	◆	◆	◆	七

ところが 43G 型のままではここから先へ進めません。本当は G を 53 に動かしたいのです。53G の形なら 44◆を跳躍台にして 35 に跳ぶことができるからです。

G を 53 に動かすには準備が必要です。まずは馬を 63 に動かします。

7	6	5	4	
	𪛗		㊄	三
◆	◆	◆	◆	四
◆	銀	王	◆	五
◆			◆	六
◆	◆	◆	◆	七

続いて玉を **65** に運んで「**73 騎 同G**」でGを **73** に移動させます。目標地点に近付いたGをわざわざ戻すような手ですが、先に進むには必要なステップです。

7	6	5	4	
㊄	𪛗			三
◆	◆	◆	◆	四
◆	王	銀	◆	五
◆			◆	六
◆	◆	◆	◆	七

更に「**53 騎 同G**」とすることで、Gを **53** に移すことに成功しました。これを【図B】とします。

7	6	5	4	
	𪛗	㊄		三
◆	◆	◆	◆	四
◆	王	銀	◆	五【図B】
◆			◆	六
◆	◆	◆	◆	七

Gは自ら真横に進めないなので、馬の助けを借り、何段階もの手順を経てようやく真横に進むことができます。何とも不便な駒ですね。

でもこれでようやく **35** に跳ぶことができます。玉を **56** に運んで「**35 騎 同G**」とします。

7	6	5	4	3	
	𪛗				三
◆	◆	◆	◆		四
◆			◆	㊄	五
◆	銀	王	◆		六
◆	◆	◆	◆		七

跳躍台の馬が **63** に取り残されているので、騎 **3** 枚捨ててこれを **34** まで運びます。

7	6	5	4	3	
					三
◆	◆	◆	◆	𪛗	四
◆	銀	王	◆	㊦	五
◆			◆		六
◆	◆	◆	◆		七

ここではGが邪魔なので **35** Gを **53** に戻します。せっかく進めたGを戻すのは勿体ないようですが、馬を先に進めるには必要なステップです。玉を **65** に運び「**53** 騎 同G」とします。

7	6	5	4	3	
		㊦			三
◆	◆	◆	◆	𪛗	四
◆	王	銀	◆		五
◆			◆		六
◆	◆	◆	◆		七

実はGを **53** に跳ぶチャンスは馬が **43** にいる時点でもありました。しかし馬を **43** から **34** へ移動させる手順は玉を動かさずに行うことができます。従って馬を **34** まで呼んでからGを動かす方が効率が良いのです。

ここから騎 2 枚を捨て、馬を **46** に運びます。

7	6	5	4	3	
		㊦			三
◆	◆	◆	◆		四
◆	銀	王	◆		五
◆			◆	𪛗	六
◆	◆	◆	◆		七

これでGを **35** に戻せば馬とGの順序の入替えは完了です。

7	6	5	4	3	
					三
◆	◆	◆	◆		四
◆			◆	㊦	五
◆	銀	王	◆	𪛗	六
◆	◆	◆	◆		七

これを【図A】と比べてください。箱の外側の馬とGの関係が、【図A】を 90° 回転させたものになっていますね。

従ってこれまでの手順と同様の手続きをもう一度繰り返せば「**68** 馬 **58** G」の形を作ることができます。

7	6	5	4	3	
					三
◆	◆	◆	◆		四
◆			◆		五
◆	王	銀	◆		六
◆	◆	◆	◆		七
	罎	㊄			八

更にそこから【図A】～【図B】と同様の手続きを踏めば「68G58 馬」の形を作ることができます。目標だった「68G」が実現しましたね。

7	6	5	4	3	
					三
◆	◆	◆	◆		四
◆			◆		五
◆	銀	王	◆		六
◆	◆	◆	◆		七
	㊄	罎			八

ここからは詰駒である馬を呼び出す手順。箱の外側に沿って反時計回りに馬を移動させ、**84 馬**で詰め上がります。

本局は捨駒で特定の駒を所定の位置まで運ぶという点で「呼び出し趣向」に分類されるわけですが、呼び出されるメインの駒がGというホッパー系の駒であることや、呼び出しの軌道が直線ではなく折れ曲がっている点で、極めて珍しい呼び出し趣向になっています。Gは直線上にどこまでも跳べる駒なので、軌道を直線状にすると簡単に呼び出しが成功してしまいます。比較的短い軌道を角度を変えて組み合わせることで、Gの呼び出しを複雑化できるというのは画期的な発見です。

また、ホッパー系の駒は単独では動けないため、他の駒の力を借りる必要があります。このため、呼び出し機構は自然に多重呼び出しになります。作者は二枚の駒の同時呼び出しや、三枚の駒の同時呼び出し等の多重呼び出し機構を持つ作品を発表していますが、1サイクル中にGが二度も戻って馬と歩調を合わせる複雑な呼び出し機構を持つ本局は、単純に「二重呼び出し」に分類して良いものかどうか迷ってしまいますね。

いずれにせよ本局は作者の独創性が遺憾なく発揮されており、数多ある作者の趣向作群の中でも極めて重要な作品として位置づけられるものだと思います。

【短評】

変寝夢さん

真珠の小箱の周りで馬とGが織りなす軌跡。
余りにも美しい。

小林敏樹さん

結果稿の **174-6** があまりに素敵だったので、こちらにも手を出してみました。
中央の銀・玉による二重連星のような動きが表現したかったのでしょうか。
そう思うと、馬とGのすれ違いにも宇宙空間の引力を感じるような気がしてきます。

占魚亭さん

詰上りは明白。**Grasshopper** を運ぶパートはパズル色が強く、とても面白かったです。

荻原和彦さん

「個展4」第二番(結果稿 205 号 pp.68-72)は持駒「G」×49。本作は持駒「騎」×49。
まさに姉妹作の様相だが、内容をひもとけば突き抜けた独自性が感じられる。
要約すれば受方Gを **68** に運ぶパズル。小型ロータリーエンジンをぶん回して解図に没入するが吉。**3** 歩進んで **2** 歩下がればGの **1** マス移動が可能と気づけば解決近し。

たくぼんさん

中央の玉を回す歯車機構と大きく外側でGと馬を入れ替える手順が見事に絡み合って素晴らしすぎます。

るかなんさん

Grasshopper の誘導路がなかなか厄介。
この経路で発散しないのか。

一乗谷酔象さん

銀が4回動いて1周する仕掛けを小箱に閉じ込めた。

さつきさん

この手の趣向は誘導対象が増えると非限定が一気に制御しにくくなるのですが、この作品はそれを無理なく制御しきっているのが凄いです。**G** の回り方が特に面白かったです。

■ 175-9 上田吉一氏作（正解 9 名）

協力白玉詰 38手

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

攻方持駒 飛

受方持駒 考

※考:Kangaroo、銀:取捨中立銀

◆:Pyramid

【ルール】

・中立駒（「鯨」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

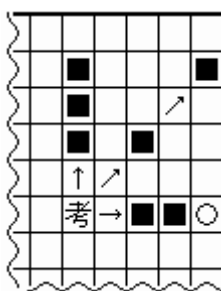
- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる（利きが非対称な駒の場合に要注意）
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩や通常の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は先後どちらかの所属とみなした時に行き所のない駒に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

・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。)

【解答】

99 飛 89 考 同飛 29n 銀生 99 考 同馬
 18n 銀 79 考 同飛 29n 銀生 89 考 同馬
 18n 銀 69 考 同飛 29n 銀生 79 考 同馬
 18n 銀 59 考 同飛 29n 銀生 69 考 同馬
 18n 銀 49 考 同飛 29n 銀生 59 考 同馬
 18n 銀 39 考 同飛 29n 銀生 49 考 同馬
 18n 銀 39 馬 まで 38 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛考

【解説】

Kangaroo (考) を使った珍しいタイプの呼び出し趣向。

本誌で上田吉一氏の作品を欠かさず解いてきた方なら、連想する作品があるでしょう。それは WFP206 号（結果稿は WFP208 号）「上田吉一氏個展 5」の第 1 番です（以降「個展 5-1」と呼びます）。ホッパー系の駒を使って呼び出しを行うことや、呼び出しに使う駒を稼ぐときに中立駒の往復運動が入るといった趣向の構造が一致しています。

「個展 5-1」では、合駒を稼ぐ方向は縦、呼び出しに使う駒は Grasshopper (G)、呼び出し方向は斜めでした。G 合を稼ぐ時には中立桂が往復し、攻方の開き王手と受方の移動合の二役をこなしていました。桂馬の性能を維持するため攻方手番で「21 桂生」とする手には、中立駒なので行き所のない駒にならないと知りつつも、少し奇妙な感触を抱いたのではないのでしょうか。

本局でも攻方の開き王手と受方の移動合の二役をこなすため中立銀が往復運動を行います。銀の性能維持のため（手番は異なりますが）不成が入る点も共通しています。しかし「個展 5-1」とは大きく異なる点があります。それは合駒を稼ぐ方向と呼び出しを行う軌道が重複していることです。

通常と呼び出し趣向では、呼び出しに使う駒を稼ぐ機構と、呼び出される駒が通過する軌道の重複は避けねばなりません。2つの機構が干渉するのは、互いの邪魔になるからです。

ところが本局では合駒稼ぎも呼び出しも共に九段目を利用しています。その鍵を担うのが **Kangaroo**（考）の採用。考は駒を2枚跳び越える駒です。王手駒（本局では飛）と合駒（本局では中立銀）の2枚を跳び越えて王手を掛けられるので、合駒稼ぎと呼び出しの機構が重複しても大丈夫なのです。考を使わないと機構の重複が不可能というわけではありませんが、考の採用がその実現を簡潔にしています。

考の採用は視覚的にも面白い効果を与えています。受方玉から見て飛の後ろに考を打って馬を呼び出すので、飛を馬が追い掛けているように見えるのです。最後は飛が馬に追いつかれてしまって詰み。追いかけてこは馬の勝でした。

3筋の桂と **Pyramid**（◆）は馬が斜めに走る余詰の防止。両方桂でも両方◆でもこの余詰は消えるので、なぜ2種類の駒になっているかは謎ですが、創作過程のなごりかもしれません。

本局とは直接関係ありませんが、今回から中立駒の細則 6)の説明文を変更しています。

例えば **175-4** で登場した(0,7)-**Leaper**（七）は、盤周とその一つ内側にしか存在できません。これは「七」が中立駒になっても同じです。元々細則 6)で「中立駒は行き所のない駒にならない」としていたのは、通常の将棋駒（桂香歩）を想定していたからです。フェアリー駒に中立駒属性を与えた場合は事情が異なるので、今回ルール説明を修正することにしました。**fmza**の方は既に「どちらの所属とみなしても行き所のない駒になる場合は、行き所のない駒になる」という仕様で実装されています。

また、本作品展で採用している中立駒は「現手番側の駒として振る舞う」という考え方に基づいて細則が定められています。しかしチェスプロブレムの **Neutral Piece** は「自分の駒とも相手の駒ともみなせる」という考えに基づいており、両者には差異があります。例えば **WFP174-9**（るかなん氏作、**All-in-Shogi**（タイプ B）協力詰 3手）は、チェスプロブレムの **Neutral Piece** の考え方に従えば「**All-in-Shogi**（タイプ B）」の「(タイプ B)」が不要になります。

これについては本号に掲載されている、駒井めい氏の記事をぜひお読みください。中立駒と **Neutral Piece** についてより深い理解が得られると思います。

【短評】

小林敏樹さん

外側に打ち捨てて呼び寄せる・・・がやりたかったこと？

占魚亭さん

Kangaroo で攻方飛と受方馬を誘導。

楽しかったです。

荻原和彦さん

「個展 5」第一番(結果稿 208 号 pp.58-60)における「縦攻撃(香)」および「斜め攻撃(G)」を「横攻撃(飛・考)」に集約。

同じく 38 手ながら一層冴え渡る切れ味。

たくぼんさん

考と中立銀を使った趣向手順。入門には最適。

るかなんさん

カンガルーの扱いにくい性能が中立駒のお陰で強力な独自性になってますね。

一乗谷酔象さん

中立銀が攻防に忙しい。

さつきさん

中立駒と変則 hopper 駒という組み合わせにもかかわらず親しみやすい趣向作に仕上がっていると思います。

■ 175-10 上田吉一氏作（正解 7 名）

協力白玉詰 50手

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

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

※参:Threeleaper

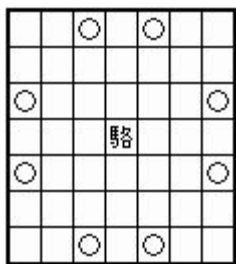
駱:Camel、夜:Nightrider

【ルール】

・ Camel（駱）

フェアリーチェスの Camel。(1,3)-leaper。

3 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。

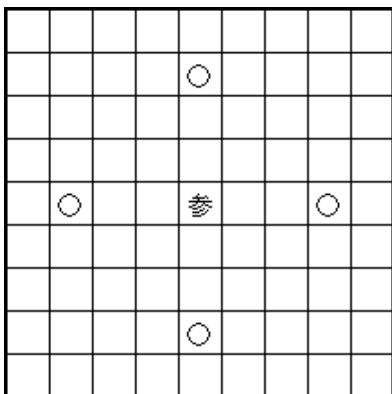


(○が駱の利き)

• 03 跳 (参)

(3,0)-leaper。

縦横3マス跳んだ位置に利く駒。



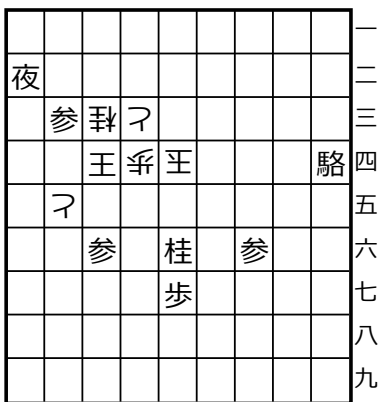
(○が参の利き)

【解答】

46 桂 同と 73 夜 55 玉 31 夜 54 玉
 12 夜 33 銀 同夜 55 玉 64 銀 同歩
 71 夜 54 玉 92 夜 73 銀 同夜 55 玉
 31 夜 54 玉 45 銀 同と 12 夜 33 銀
 同夜 55 玉 44 銀 同と 71 夜 54 玉
 92 夜 73 銀 同夜 55 玉 31 夜 43 と
 44 銀 54 玉 53 銀成 同と 12 夜 33 銀
 同夜 55 玉 71 夜 54 玉 92 夜 73 桂
 63 銀 同と まで 50 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
 受方持駒 銀

【解説】

Nightrider (夜) で銀合を稼ぎ、銀で「と金」を呼び出す作品。手順の構造は「持駒増幅×呼び出し」に分類される

趣向です。しかし「持駒増幅」も「呼び出し」も単純ではなく、一筋縄ではいきません。

まず「持駒増幅」ですが、これは2つの機構が絡み合っています。**12**手目を指した局面をご覧ください。

〔途中図1〕 12手目 64 同歩とした局面

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

攻方持駒 なし
受方持駒 銀桂

ここから「71 夜 54 玉 92 夜 73 銀 同夜 55 玉」として6手サイクルで銀を稼ぐわけですが、その結果出現する局面に注目してください。

〔途中図2〕 18手目 55 玉とした局面

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

攻方持駒 銀
受方持駒 桂

持駒を無視して途中図1と途中図2を比べてください。夜の位置が左右反転していますね。ここから持駒増幅を続けるとすれば、手順も左右反転することになります。つまり本局の持駒増幅機構は左右対称な「持駒増幅 A」と「持駒増幅 A'」があり、これを交互に繰り返す必要があるのです。

持駒増幅で得たいのは銀ですが、銀は1枚しかないので、途中で銀を捨てる手を挟む必要があります。どこで銀を捨てるかは状況によって変わるので臨機応変な対応が求められます。

次に「呼び出し」です。呼び出される駒は「55 と」ですが、動く軌道は直線ではなく、途中から90°曲がります。と金の移動は「**銀 同と」という「呼び出し」だけではなく、36手目「43 と」のように自ら動く移動合が挟まります。

呼び出す側も単純に打ち捨てるばかりではありません。
37 手目から「44 銀 54 玉 53 銀成 同と」のように、成って捨てるという工夫が要求される箇所もあるのです。解図の上では、この 36 手目「43 と」から 40 手目までが最大の難所だと思います。

創作側の視点で見ると 63 歩が興味深い配置です。この歩は 11 手目から「64 銀 同歩」で 64 へ移動します。これによって 37 手目 44 銀の代わりに「64 銀」とする手を防いでいます。つまり余詰防止駒を序盤で有効利用したわけですね。余詰防止駒を渋々置くのではなく、手順の中できちんと活かす……これができると創作も楽しいものです。

今回の上田吉一氏の作品の中で最もパズル色の強い本局は、趣向と謎解きが融合された上田氏らしい作品だと思います。より規則性の高い趣向は次局で見ることが出来ます。

【短評】

占魚亭さん

Nightrider の移動ルートと銀打ちのタイミングが分かりやすく、面白かったです。

ikuram78 さん

収束がスムーズで気持ちがよい。

荻原和彦さん

85 への利きがなく最終形想定が難しい。

「初手▲66 桂」「6 手目△43 銀」などハマると迷宮入り必定のエグい紛れもてんこ盛り。手数短めながらスパイシーな一篇。

自玉が詰む形は「73 桂+63 と」くらいしかなく、50 手じゃ到底無理そうな予感が…。

だが、と金を僅か 6 手で 2 回寄せる好手順(35～40 手目)があり、ぴったり 50 手。

☆この短評を読んで初形の「55 と」を「66 と」としたらどうなるか調べてみました。結果は 66 手で唯一解。この作品はまだ発展性があるのかもしれませんが。

たくぼんさん

銀合銀打からのと金移動。

夜の使い方が絶妙です。

るかなんさん

合駒もと金の移動も焦らずに。

一乗谷酔象さん

12～92 とワイドに夜を展開する。

夜の距離感とリズム。

目標が見えづらい点で上田 5 作中最難問だった。

■ 175-11 上田吉一氏作（正解7名）

成禁協力白玉詰 136手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜:不滅Nightrider

飛,銀:取捨駒

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【解答】

37 夜 55 玉 13 夜 56 玉 32 夜 55 玉
 74 夜 56 玉 98 夜 55 玉 79 夜 56 玉
 12 角 同銀 98 夜 77 角 同夜 55 玉
 11 角 同飛 93 夜 74 角 同夜 56 玉
 23 角 同銀 98 夜 77 角 同夜 55 玉
 19 角 同飛 93 夜 74 角 同夜 56 玉
 29 角 同飛 98 夜 77 角 同夜 55 玉
 28 角 同飛 93 夜 74 角 同夜 56 玉
 38 角 同飛 98 夜 77 角 同夜 55 玉
 37 角 同飛 93 夜 74 角 同夜 56 玉
 47 角 同飛 98 夜 77 角 同夜 55 玉
 46 角 同飛 93 夜 74 角 同夜 56 玉
 32 夜 55 玉 66 角 同飛 13 夜 34 角
 同夜 56 玉 67 角 同飛 18 夜 37 角
 同夜 55 玉 77 角 同飛 13 夜 34 角
 同夜 56 玉 78 角 同飛 18 夜 37 角
 同夜 55 玉 88 角 同飛 13 夜 34 角
 同夜 56 玉 89 角 同飛 18 夜 37 角
 同夜 55 玉 99 角 同飛 13 夜 34 角
 同夜 56 玉 92 角 同飛 18 夜 37 角
 同夜 55 玉 82 角 同飛 13 夜 34 角
 同夜 56 玉 83 角 同飛 18 夜 37 角
 同夜 55 玉 73 角 同飛 まで 136 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角

【解説】

Nightrider (夜) で角を稼ぎ、角で飛を誘導して飛鋸を出現させる作品。飛鋸は一つではありません。「19 から 46」「66 から 99」「92 から 73」の三方向で飛鋸が行われます。

飛鋸が始まる前の序も中々面白い手順です。49 に居る夜を反時計回りに周遊させて 79 角を入手。その角で飛の進路を塞ぐ 21 銀を 12 に移動させます。次に夜で角合を請求し、その角で飛を 11 に誘導します。

夜で角を稼ぐ持駒増幅機構は前局 (175-10) で学習済みですね。向きが横並びから縦並びに変わっていますが、仕組みは同じ。鏡写しになった 2 つの持駒増幅が交互に行われる方式です。

12 銀は依然として邪魔な駒で、11 飛が 19 に進むのを妨げています。そこでこの銀を 23 に退避。32 手目によりやく飛を 19 に呼び寄せることに成功します。

〔途中図 1〕 32 手目 19 同飛とした局面

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角

序の 32 手だけでも充実した手順でしたが、本番はこれから。

ここから 12 手サイクルで飛が一段ずつ上がり、46 まで到達したところで第一の飛鋸は完了です。

〔途中図 2〕 68 手目 46 同飛とした局面

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角

ここから直ちに第二の飛鋸に入ることはできません。46 飛を 66 に移動させたいのですが、角を稼いだ後、56 玉が飛の移動の邪魔になるのです。これを解決するのが、73 手目 32 夜の舞台転換です。

〔途中図 3〕 74 手目 55 玉とした局面

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

攻方持駒 角
受方持駒 なし

ここから「66 角 同飛…」と進め第二の飛鋸が始まります。夜は右辺で左辺の持駒増幅を鏡写しにした持駒増幅を行います（厳密に言えばサイクル開始の起点がずれているのですが、夜の軌道だけ見れば左右反転した形になっています）。第二の飛鋸は飛が 99 に到達した時点で完了です。

〔途中図 4〕 112 手目 99 同飛とした局面

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角

ここから第三の飛鋸に入るのに特別な工夫は要りません。そのまま持駒増幅と飛の誘導を継続し、飛を 92→82→83→73 と動かせば自然に詰上ります。

上田氏は様々な方式の飛鋸作品を発表しています。直近の例は **WFP168-7**。夜で稼いだ角を媒介にした往復型の飛鋸であり、帰路では成桂を伴い飛圭の二重鋸になる作品でした。角を使った飛鋸作品は **WFP149-8** (飛鋸往復+ミニ飛鋸) や **WFP150-4** (交互に進行する二枚飛鋸) もありますし、変わり種としては **WFP154-1** のように受方角鋸と攻方飛鋸が同時進行する作品まであります。

そんな豊富なラインナップに新たに加わったのが本局。この勢いだと飛鋸だけで一つの作品集ができるのではないかと思わせる充実度ですね。今後も新たな飛鋸が見られるのではないかと期待が膨らみます。

【短評】

占魚亭さん

WFP175-10 の応用編。

受方飛の軌跡に面白味があって良いですね。

ikuram78 さん

途中でコートチェンジが起こるのが面白い。

荻原和彦さん

角の犠打を重ねて受方飛を 7 筋へ運ぶ訳だが実現は容易でない。受方飛運搬ルートと攻方夜による角回収機構の干渉を避けるには局面転換が必須だからだ。

具体的には攻方夜のルートを前半(98→77→93→74→98)と後半(13→34→18→37→13)で切り替える必要があるのだが、中々見破れず大苦戦。

たくぼんさん

倉庫番のような鍵探し手順。

すんなりは解けませんでした。

るかなんさん

ナイトライダーの世界一周の伏線から飛車の世界一周へ。

一乗谷酔象さん

飛の経路は捻りがあるが、趣向手順は規律正しい呼び出し。ちょうど中間で稼働域が左右反転するのが味。



■ 175-12 上田吉一氏作（正解 9 名）

協力自玉詰 68手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※戦:Dabbaba
金,桂:不滅駒

【ルール】

・ **Dabbaba**（戦）

(2,0)-leaper。

縦横 2 マス跳んだ位置に利く駒。

		○			(○が戦の利き)
○		戦		○	
		○			

【解答】

88 金寄 99 玉 97 金上 55 角 同角成 89 玉
99 馬 同玉 11 角 88 角 98 金 89 玉
88 金寄 99 玉 97 金上 11 飛成 22 角 88 角
98 金 89 玉 88 金寄 99 玉 97 金上 22 龍

33 角 88 角 98 金 89 玉 88 金寄 99 玉
 97 金上 33 龍 44 角 88 角 98 金 89 玉
 88 金寄 99 玉 97 金上 44 龍 55 角 88 角
 98 金 89 玉 88 金寄 99 玉 97 金上 55 龍
 66 角 88 角 98 金 89 玉 88 金寄 99 玉
 97 金上 66 龍 77 角 88 角 98 金 89 玉
 88 金寄 99 玉 97 金上 77 龍 98 金 89 玉
 78 角 同龍 まで 68 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 角2

【解説】

「寿限無」型の持駒増幅を呼び出しに使った作品。持駒増幅機構で合駒請求に使う主軸の駒を、呼び出しに使う（＝取らせてしまう）のが特徴です。

通常、「呼び出し」は捨駒を直接取らせて行います。しかし本局では遠打をすぐには取らず、後の開き王手のときに取らせてます。

これ自体は目にする機会は少ないものの、前例がないわけではありません。個人的に印象に残っている作品では、**WFP35-4**（たくぼん氏作、協力自玉詰 76 手）が例として挙げられます。

【参考】 遠打＋開き王手の呼び出しを含む作品

たくぼん

協力自玉詰 76手

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

持駒 なし

(Web Fairy Paradise,2011年8月)

88 飛 77 玉 68 飛 同玉 77 馬 69 玉
87 馬 68 玉 86 馬 77 飛 同馬 同玉
97 飛 87 角 同飛 68 玉 13 角 同と
88 飛 78 角 同飛 57 玉 24 角 同と
77 飛 67 角 同飛 58 玉 57 飛 69 玉
59 飛 68 玉 35 角 77 玉 57 飛 68 玉
87 飛 35 と 88 飛 78 角 同飛 57 玉
46 角 同と 77 飛 67 角 同飛 58 玉
57 飛 68 玉 58 飛 77 玉 57 飛 同と
59 角 68 飛 同角 同と 57 飛 67 角
同飛 同と 99 角 88 飛 同角 86 玉
77 角 同と 88 飛 87 角 同飛 同と
97 角 77 玉 88 角 同と まで 76 手

下線部が遠打＋開き王手による「呼び出し」。遠打を直接取らせる普通の「呼び出し」が続いた後に突如この手筋が現れるので、大変驚いた記憶があります。

WFP35-4 は不規則趣向が狙いで、遠打＋開き王手による「呼び出し」の出現も 1 回だけですが、本局は逆にその手筋だけを純粹抽出した作品になっています。

角を得るために使われる持駒増幅機構は加藤徹氏の「寿限無」で使われた持駒増幅機構と構造は同じ。稼ぐ駒が歩から角に変わっているだけです。

本局の独自性はここから。持駒増幅機構をそのまま呼び出し機構に流用し、角合請求に使った角を飛（龍）に取らせてしまいます。角という大切な軸駒を失い、持駒増幅機構は壊れてしまうのですが、稼いだ駒が角なので、角を据え直せば持駒増幅機構は復活。このとき角の置き場所を龍で取れる位置にしておけば、呼び出しも継続できるというわけです。

こうして実例を示されるととても簡単な原理ですし、不滅駒や **Dabbaba** (戦) を使わなくても容易に実現可能な機構なので、今までなぜ誰もこれをやらなかったか不思議に思えます。優れたアイデアは往々にして「何でこんな簡単なことに気付かなかったんだ」と人々に思わせます。持駒増幅機構と呼び出し機構を融合した本局は、フェアリー界のコロンブスの卵と言って良いでしょう。

【短評】

小林敏樹さん

創作の時期は知りませんが、呼び込み手筋の模範例題となりそうな作品。

占魚亭さん

WFP172-8 のバリエーション。

攻方金の動き（三角形の軌跡）がアクセントになっていて良いですね。

荻原和彦さん

龍を呼ぶ筋書きは明白だが、取らせた角の回収方法が問題。ここは「遠打＋開き王手」の出番だ。

使用駒 9 枚でこうした趣向手順が成立するのは嬉しい。散々動かしまくった受方玉と攻方金が終局時には何食わぬ顔で元の位置に戻っているのも好印象。

たくぼんさん

金 2 枚を使って角を奪う機構がいいですね。少ない駒数で実現できるのは素晴らしい。

るかなんさん

角の効率の良い再回収がポイント。

1 経路だけでもこんなシンプルなギミックが成立するんですね。

一乗谷酔象さん

龍を斜めに誘う特急手順。

さつきさん

成禁が付いていないことを忘れて苦戦しました。飛がもう一段下であればすぐに詰むという構図が面白いです。

【総評】

変寝夢さん

最近の中では、難易度は低めに感じました。

ikuram78さん

176-4 の蓄ですが、左 3 にするのがスマートでしたね。行き処のない駒にするという発想がありませんでした。

☆なるほど、この方が解答者にとっても分かり易そうですね。**WFP176-4** の出題図自体は変更しませんので、解答される方は元の出題図のまま「蓄」で解答してください。

たくぼんさん

本当にバラエティに富んだ作品群。
解くのが楽しいです。

るかなんさん

最終日に諦めきれず粘っていたら 1 投稿と 2 解答が降ってきました。粘るものですね。

☆詰パラ 11 月号で駒井信久氏の逝去を知りました。フェアリー界はまた一人、偉大な解答者を失ったことになります。

筆者は詰将棋パラダイス誌で「神無一族の氾濫」という「半期に一度のフェアリー版力試し」的な位置付けの企画展の担当をしていますが、氏はその「氾濫」にも毎回のように解答をくださっていました。その期間は「氾濫 2」（1994 年 6 月）から「氾濫 61」（2024 年 12 月）ま

で、30 年以上に亘ります。解答成績も突出しており、全題正解 33 回は今後も破られない記録でしょう。

定期出題だけでなく、単発の企画出題でもその解答力は発揮されました。詰パラ 2004 年 3 月号で発表された森茂氏作「龍の顎」(ばか詰、12555 手)、でも駒井信久氏はわずか 3 名の正解者に名を連ねています。

どのような難問にも挑戦してくれる解答者は、出題者にとっても心強いものです。「氾濫」では、駒井信久氏と市村道生氏が解答してくれることを前提に、難易度度外視、内容重視で出題作を選んできました。両氏が鬼籍に入ってしまった今、もうこのような無茶な選題はできないかもしれません。

解答者は「作者」に比べるとスポットライトが当たることは多くありませんが、その存在は作家にも欠かせません。作者は解答者の反応から他者による自作の評価を知ることができ、意識的にしろ無意識的にしろ、それは後の自作に反映されていきます。駒井信久氏が解答に寄せる短評は多弁ではありませんが、的確なものでした。作品の難易度によっては氏の短評が唯一の正解者の反応となることもありました。氏は解答を通して多くの作家を育てていたのです。

長きにわたり解答者の立場からフェアリー界を支えてくれた偉大な詰棋人に敬意を表し、改めてご冥福をお祈りします。

☆第 174 回 WFP 作品展の **WFP174-12**（さつき氏作、衝立推理）に余詰がありました（江市滋氏指摘）。まず出題棋譜と作意を再度掲載します。

WFP174-12

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（++）

【作意】

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

☆これに対し江市滋氏より以下の解答が送られてきました。本来は指摘ではなく解答として寄せられたものですが、届いたのが 20 日の 14:30 だったので誌面には反映していません。

【余詰】（江市滋氏指摘）

76 歩 34 歩 66 角 35 歩 93 角生 88 角成
75 歩 87 馬 88 飛 65 馬 86 飛 84 歩
66 飛 同馬 同歩 85 歩 84 角打 同飛
同角成 46 角打 58 王 57 角成 59 王
66 馬 36 歩 88 馬 48 王 36 歩 38 王
98 飛打 28 王 55 馬 まで 32 手

☆作意の 32 飛・34 飛の代わりに、余詰手順では 84 歩・85 歩が着手されています。これでも先手から見た棋譜は成立するので、余詰成立となります。
作者からは次の修正が示されています。

WFP174-12（修正）

衝立推理 32 手（指し直し上限：双方 8 回）

76 歩（―） 22 角成×66 角（―） 84 角（―）
75 歩（87） 88 飛（―） 86 飛（―）
66 飛（同） 同歩；角（―） 95 角打（84）
同角；飛（―） 58 玉（57+） 59 玉（66）

36 歩 (一) 48 玉 (36) 38 玉 (一)

28 玉 (++)

【作意】

76 歩 32 飛 22 角成×66 角 34 歩 84 角 88 角成

75 歩 87 馬 88 飛 65 馬 86 飛 35 歩

66 飛 同馬 同歩 34 飛 95 角打 84 飛

同角 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

☆この修正は作意手順が変更されています。また、元の棋譜にあった「82 歩×」という手順限定のためだけの不自然な不成立手がなくなっており、単なる修正というより改良と言って良いでしょう。もしこの修正に問題点があれば筆者までお知らせください。

空きスペースコラム

訃報

たくぼん

詰パラ 2025 年 11 月号編集室を見てショックを受けました。解答者強豪の駒井信久さんの訃報が載っていたからです。

一解答者である私がああなりたいたいつも意識していたのが市村道生さんと駒井信久さんでした。同郷であった市村さんも数年前に亡くなられて、今回駒井さんが亡くなられて呆然としています。お二人とも永年、普通詰将棋だけでなくフェアリー作品にも大いなる解答力を発揮されました。駒井さんは 69 歳とのこと、私と 4 つしか違いませんので早すぎるとしか言いようがありません。フェアリーランドの 7 月号までは解答者名に名前がありますので、その後体調を崩されたのか、または体調がすぐれない中、頑張って解答されたのか・・・。

過去に 1 度？全題正解者のところに「全題正解者 3 名、市村道生、駒井信久、須川卓二」と掲載されたときは本当に嬉しく肩を並べたような気分になりました。嬉しくてどこかにその旨書いたような気がします。

市村さんとは生前一度お会いしてお話をさせていただいたことがありますが、駒井さんとはお会いしたこともなく一度お会いしていろいろなお話をしたいと思っていましたがそれも叶わないこととなってしまいました。

解答者として死ぬまで現役を全うされた駒井さんお疲れ様でした。心よりご冥福をお祈りします。それにしても本当に寂しいです。

推理将棋第192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192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12月10日までにTETSUまで（omochabako@nifty.com）メールの題名は「推理将棋第192回解答」でお願いします。

今年の出題も残すところ2回となりましたが、どうにか今年中は作者3人での出題が出来そうです。

初級はけいたんさんからの10手で最終手は△25飛だと分かっています。

中級は担当からの11手ツインです。後手の手が先手着手をリードするので解き易いでしょう。

上級はるかなんさんからの12手で角にまつわる条件が多い作品です。

【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

192-1 初級 けいたん 作

25飛まで 10手

先行作がありそうな気がしたのですが簡素条件の10手が埋もれていたようです。

192-2 中級 Pontamon 作

応手はどちらかの肩 11手×2

3手目以降先手は直前の後手が着手した駒の右肩への着手を続けるか左肩への着手を続けます。

192-3 上級 るかなん 作

焦点は角？ 12手

角の腹へ駒を打って王手したのは先手の角腹なのか後手の角腹なのか？

中間ヒント（11月26日頃 作者）

締め切り前ヒント（12月3日頃 Pontamon）

192-1 初級 けいたん 作

25飛まで 10手

「25飛まで10手で詰みか」

「初手と 2 手目は同じ筋だな」
「成る手はないね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 25 飛まで 10 手で詰み
- ・ 初手と 2 手目は同じ筋
- ・ 成る手なし

192-2 中級 Pontamon 作 応手はどちらかの肩 11 手×2

「後手が着手した駒の右肩への応手を続けた対局と左肩への応手を続けた対局のどちらも 11 手で詰んだよ」
「左右反転の詰み上がりだったのかな？」
「大駒着手が 4 回ずつだとそうだったかもしれないけど、大駒着手は一方の対局は 1 回で他方は 5 回だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

共通条件

- ・ 11 手で詰み
- ・ 先手は後手が着手した駒の同じ側の肩への応手を続けた ※

※ 1 局は右肩への着手を続け、もう 1 局は左肩への着手を続けます。右肩と左肩の混合はできません。

ツイン条件

- ・ 大駒着手は一方は 1 回で他方は 5 回

192-3 上級 るかなん 作 焦点は角？ 12 手

「12 手で詰みか。途中の角の脇に駒を打つ王手が決め手だったね。」
「角と言えば角の利きへの着手が 5 手あったね。って角ばかり見てないで他は？」
「ええと…直前の手と同じ筋への着手が無いね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 12 手で詰み
- ・ 途中に角の脇に駒を打つ王手
- ・ 角の利きへの着手が 5 手
- ・ 直前の手と同じ筋の着手なし

このコーナーで出題する問題を募集します。入門用の易しい問題を歓迎。作者名、問題、解答、狙いなどを記入して「推理将棋投稿」の題名で TETSU にメール (omochabako@nifty.com) してください。

今月の手筋(解答)

解答

22角生 12玉 13と まで 3手

初手22角生が昇格回避。成ると同歩で不成。不成で12玉を強制する。このように成ると純粋に利きが増える駒を不成で使う手筋を「昇格回避」と呼び、銀桂香の性能変化を回避する不成と区別する。昇格回避は協力系ルールや打歩詰に関係することが多いが、フェアリーでは対抗系ルールでも打歩詰に無関係な昇格回避が登場する。昇格回避を普通詰将棋に準ずるルールで使う場合「不利不成」と呼ぶこともある。WFP45-2 (岡江元太・志賀友哉作)では還元型無駄合を避けるための不利不成が登場した。

適用分野

一般

関連項目

降格成

不利不成

担当 Pontamon

第 190 回では 190-3 で余詰を出してしまい大変申し訳ございませんでした。

9 月出題の第 190 回には 12 名の方から解答をいただきました。いつも解答ありがとうございます。

190-1 初級 るかなん 作 ダイナミック無礼 8 手

「ええと…8 手で詰みと聞いたんだけど、後手が怒って帰っちゃったのは？」

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

「え、王手放置？それともまさかワープとか？」

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

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

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

さて、どんな手順だったのでしょうか。

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

(条件)

- ・ 8 手目に初の成る手で詰み
- ・ 終局図のあと、先手は王手していない後手の駒を指そうとした (※)

※手番を考慮しなければ王手放置禁・ワープではない。

- ・ 先手が指そうとした駒(実際に着手した 4 手と終局図のあとの 1 手)はすべて互いに異なる種類

出題のことば (担当 Pontamon)

幻の 9 手目は王手放置の反則ではなく、王手を解除する手だったようです。

作者ヒント

自玉も王手駒も動かさずに受けられる王手の形から考える (るかなん)

締め切り前ヒント

8 手目の初の成る手で詰むならあの手筋。何種類かある終局図のうちのどれかです。

修正

出題文の「幻の 9 手目も合わせて解答してください。」

を「解答は 8 手目の詰みまでで結構ですが、よろしければ幻の 9 手目もお書きください。」に修正

推理将棋 1 9 0-1 解答

▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、
▲68 飛、△37 飛不成、▲58 金右、△39 飛成
まで 8 手

(条件)

- ・ 8 手目に初の成る手で詰み (8 手目 △39 飛成)
- ・ 終局図のあと、先手は王手していない後手の駒を指そうとした
- ・ 先手が指そうとした駒(実際に着手した 4 手と終局図のあとの 1 手)はすべて互いに異なる種類 (初手 ▲76 歩、3 手目 ▲33 角不成、5 手目 ▲68 飛、7 手目 ▲58 金右)

詰上図

持駒 角銀歩

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

持駒 歩

まずは 8 手目の初の駒成で先手玉を詰ます形を考えてみます。駒成ができる 6 種の駒のうち 8 手目に駒成が可能なのは、歩、香、桂、角、飛の 5 種。でも、香だけは 8 手目の駒成で先手玉を詰ますことができません。歩成で詰める形は 7 手詰の手筋の △87 歩成までですが玉は ▲78 玉なので、王手を回避するには王手している 87 のと金を取るしかなさそうなので駄目です。同様に桂成の詰み形も先手玉と接する形なので駄目です。角成だと遠距離攻撃が可能なので合効かずの形ができそうな気がするのですが 8 手では合効かずの形は無理なようで玉と接する形だけのようです。となると、飛成で合効かずの詰み形のようにです。8 手目の飛成で先手玉を詰ます手順となると参考図の手順のはてるま手筋です。幻の 9 手目は先手が後手の駒を動かす反則とのことですが、ワープ、つまり盤上の駒の移動先地点がその駒が利いている地点ではない地点へ動かす手ではないとのこと。となると考えられる可能性は盤上の駒ではなく、後手の駒台から駒を拝借して、合駒をする手のはずです。後手の持ち駒は角と銀と歩ですが、先手の歩と

して 49 地点へ打つのは二歩の反則ですし、後手の駒として 49 地点へ打つのは行先が無い地点への歩打ちの反則になります。王手は解除できているとのことなので相手の駒を打つ反則以外に盤上の駒配置は正常なはずです。あと駒台には銀と角がありますが先手はどちらの駒種も既に着手済みなので 49 地点へ打つことができず、参考図の手順は失敗でした。

参考図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲68 銀、△37 飛不成、▲58 金右、△39 飛成 まで 8 手

参考図

持駒 角銀歩

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

持駒 歩

はてるま手筋以外の 8 手目の飛成で詰む形が他にないのか検討してみても無さそうです。となると失敗した参考図の手順ではない別の詰み形になるはてるま手筋なのでしょう。はてるま手筋で先手の着手で必須なのは、33 の歩を取るための▲33 角不成、その 3 手目が指せるようにするための初手の▲76 歩、8 手目の△39 飛成の手が王手になるために邪魔な 49 地点の金を 58 へ上がる▲58 金右の 3 手は必須です。参考図の手順では玉の退路を埋める▲68 銀を指していたので、幻の 9 手目として▲49 銀を打てなかったもので、この 68 地点の玉の退路を埋める駒を銀以外にすれば全て上手く行きそうです。はてるま手筋では 68 地点を▲68 金とする形もありますが、▲58 金右が必須な手のため、▲68 金だと金の着手が 2 回になるので駄目です。もうお分かりのように 68 地点を埋める駒は飛にすれば良いのです。初手から▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛と進み、5 手目は▲68 飛で続けて△37 飛不成、▲58 金右、△39 飛成で詰みとなり、幻の 9 手目は後手の持ち駒の銀を 49 地点へ打つ▲49 銀のようです。

幻の 9 手目が後手の駒のように向きを変えた△49 銀だったかもしれません。歩とは違い 49 地点に後手の銀があっても王手は解除されていますが、△49 銀が棋譜に記載されていたら二手差しの後手の反則のようにも見えそうです。ま、棋譜は 8 手目に「迄」を書いたので 9 手目の真相

は闇ですが。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

るかなんさん (作者) 「森内俊之 vs 森内俊之の 13 手目 86 歩か、All-in-Shogi ルールか。
さて多数派はどちら。」

■本作の幻の 9 手目は、自分の手番で相手の駒を動かせる All-in-Shogi ルール (持ち駒を使うのも可) なら正しい着手なのですね。

NAO さん 「反則手の入る問題は好みではありません。更に会話と条件がわかりくい。

9 手目は先手が後手持駒の銀を 49 に打つ手でしょうが、ワープの定義もない。
かといって反則手のルールを説明しないといけないのは本末転倒ですし」

■特別ルールで指すことがある年賀推理では文中での説明が重要になりますね。

RINTARO さん 「9 手目の反則手で 5 手目を限定しようということでしょうか。」

■5 手目の▲68 金や▲68 銀が排除される仕掛けですね。

piyo さん 「持ち駒でも許されるとしたらこれで」

■盤上の駒を動かすとワープと判定されるので相手の持ち駒を拝借する反則でした。

飯山修さん 「飛車が勢いよく 39 に初成した時銀が相手の駒台に載ってしまったという事ですね。
5 手目の 68 銀をなくす為の回りくどい条件設定か。」

■2 手目の△32 飛があるので先手の着手に限定しないと 5 手目▲68 飛を指せないのが苦しいところ。

原岡望さん 「8 手詰がいろいろあることを初めて知りました。これでいいか不安。」

■推理将棋トップページにあるリンクの「推理将棋の館」の 8 手詰分類結果によると 8 手詰は 41 種の 3420 通りの手順があるそうです。詰み上がりと同じ駒配置になるものを厳密に排除すると 365 種の詰み上がりになるので、異なる詰み上がりの 8 手詰を 1 日 1 作のペースで作るとちょうど 1 年で全詰み上がり図の作品を作れますね。

springs さん「終局図の後の情報で手順を限定するのは面白いアイデアですね。」

■推理将棋では手順を限定できる新しい仕掛けがあれば積極的に取り入れることができますね。今回は他のフェアリールールでしたが、All-in-Shogi ルールと明かせないのが辛いところ。

占魚亭さん「後手の駒台にある銀を合駒にしようとしたのか（笑）」

■対局が終わった隣の将棋盤から欲しい駒を拝借したという話を聞いたことが...（真偽不明）

ほっとさん「非合法手が絡むと棋譜入力ができなくて困る（笑）。」

■出題時に担当が9手目までの解答を求めましたが作者からの訂正依頼が入ったのが良かったです。詰み上がり図は作れても棋譜から終局図を再現することができないので。

梶彰介さん「9手目は(後手の)駒台の駒を打とうとしていたので、ワープではないですね。」

■ワープは正式な将棋用語ではありませんが「将棋 ワープ」で検索すると出て来るので一般化しているみたい。でも、ワープの説明は必要だったのかも。

はなさかしろうさん「6手透かし詰からの8手の詰みは接触王手なので、はてるま手筋の龍単騎。後手は銀を持っていました。」

■6手の透かし詰の▲76歩、△34歩、▲68玉、△88角成、▲58金右、△95角は推理将棋では続けて▲86歩、△同角、▲77桂、△同角までの10手詰なので推理将棋らしく6手目は△86角と歩頭への角打ち王手から▲77桂、△同角までの8手でしょうか。これだと先手の歩の着手は1回で済んで全て異なる駒種にはなりますが、接触王手なので玉を48へワープするとか王手している77の角を66へ移動するなどをしてしないと王手の解除ができないですね。

正解：11名

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

190-2 中級 Pontamon 作
駒成3回 9手

「9手で詰んだ将棋は不成の手があって駒成が3回あったよ」
 「他にはどんな手があったの？」
 「後手陣へ駒を打つ手が2回あったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

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

出題のことば (担当 Pontamon)
 駒取りは少なくとも2回、駒打ちは2回、駒成が3回、不成もあるので重複が必要。

作者ヒント
 別の駒を後手陣へ打つと失敗します (Pontamon)
 締め切り前ヒント
 後手が駒成の手で取った駒を自陣へ打ちます。先手が打った駒が最終手で成ります。

推理将棋 190-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△42飛、▲33角不成、△62玉、▲42角成、△99角成、▲51飛、△72香、▲53飛成 まで9手

- (条件)
- ・ 9手で詰み
 - ・ 不成があり、駒成は3回だった (3手目▲33角不成、5手目▲42角成、6手目△99角成、9手目▲53飛成)
 - ・ 後手陣への駒打ちが2回あった (7手目▲51飛、8手目△72香)

詰上図
 持駒 なし

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

持駒 歩二

駒成が3回との条件だけど、先手着手だけで駒成3回は出来ないの、先手が角成で駒を取って、それを打って、次に成れば先手が駒成2回になり、後手が△99 角成で香を取れば駒成3回を実現できそう。例えば、▲76 歩、△72 飛、▲33 角不成、△42 銀、▲同角成、△62 玉、▲54 銀、△99 角成、▲53 銀成 の手順があつて後手玉を詰ますことができるけど、▲54 銀の駒打ちの手は後手陣への駒打ちの条件を満たしていません。そこで、後手の飛を取って、後手陣へ飛を打ってから成る手で詰めたのが参考図の手順になります。▲31 飛は後手陣への駒打ちの条件を満たしていますが、後手陣への駒打ちは2回とのことなので、後手が取った香を後手陣へ打つ手が間に合いませんでした。しかも、参考図の手順では不成の手が無いのでその条件も満たしていない失敗手順でした。

参考図
持駒 香

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

持駒 金歩

参考図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△42 銀、▲32 馬、△62 金、▲31 飛、△99 角成、▲41 飛成 まで9手

後手陣への駒打ちが2回となると、先手と後手が1回ずつ着手しないと間に合いそうにありません。参考図の手順だと△99 角成で香を取る手が8手目なので後手陣へ香を打つ手が間に合っていませんでした。つまり、△99 角成で香を取る手は6手目に指す必要があります。先手は2回の駒成を指さなければいけませんが、その他に不成の手を指すのも先手になりそうです。というのも先手の角がゾロ目の対角線上から移動しないと後手の△99 角成を6手目に指せないからです。先手は初手▲76 歩、3手目▲33 角不成、5手目の▲xx 角成で駒を取り、7手目にその駒を打って、9手目の駒成の手で後手玉を詰める手順になるので、後手は6手目に△99 角成で香を取って8手目に後手陣へ香を打ちます。5手目の角成の手で後手の駒を取りますがこの手が王手になると6手目の△99 角成を指せないので注意が必要です。5手目の角成で駒を取る地点は42 地点か51

地点が有力ですが、2手目に玉が動いて4手目に51地点へ金を移動させると5手目に51地点で金を取ることはできますが、角成の手で取ることになり、後手玉が52地点や62地点に居ると王手になってしまいますので5手目に角成で駒を取る地点は42地点のはずです。42地点の角成で駒を取った手が王手にならないようにするには2手目か4手目に△62玉を指しているはずです。これで6手目に△99角成で香を取ることが可能になり、8手目に香を打てる見通しが立ちました。

さて、42地点で先手の角成で取る駒は何でしょうか？取った駒を7手目に打って9手目に成るのですから42地点で取る駒は金ではなく、銀か飛になります。銀の場合は冒頭に述べた手順のように▲53銀成で後手玉を詰ますことになります。しかし。そのための銀打ちの場所は、42地点には自分の馬が居て62地点には後手玉が居るので4段目へ銀を打たないと▲53銀成で詰めることができません。銀だと後手陣への駒打ちが出来ないので、42地点で取る駒は飛に決定します。△42銀と△62玉だと手順前後が可能だったので裏読みした時点で△42銀の手順は排除できましたが、△42飛と△62玉の手は手順前後が無いので有望な手順となります。初手からは▲76歩、△42飛、▲33角不成、△62玉、▲42角成、△99角成と進みます。この局面で7手目の後手陣への飛打ちが王手にならず8手目の香打ちが可能な飛の打ち場所は、1～3筋の2段目か51地点ですが、9手目の飛成の手が王手にできる7手目は▲51飛だけです。8手目は玉の退路を塞ぐための香を打つ手の△72香で、9手目の▲53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)

NAOさん「後手陣内の打ち場所の推理。際どいが72と51がぴったり。」

■駒打ちの場所を後手陣にすることで4段目への銀打ちからの▲53銀成の筋を排除できました。

RINTAROさん「今回、一番時間かかった問題。2手目に気づくかどうか。物理的にあり得ないのに、22角不成から考えてしまいます。」

■9手でも手応えが強い問題だったようです。▲22角不成で後手角を取ってしまうと、駒成3回ができなくなりますね。分かっているもついつい考えてしまう▲22角不成でした。

piyoさん「この問題だけは割と理詰めでいけました」

■落ちていて考えると、成の手の分担と成の手で取った駒を打たないと手数が間に合わなくなるのが分かります。

飯山修さん「2009 年の新春-3 と同一。この時は最終図竜馬 3 枚という条件なので、銀を取って最終手銀成の紛れがなく今回の条件の方が面白いと思います。」

■7 手での▲53 銀成までの手順では後手玉が 52 地点なら 2 段目への銀打ちから▲53 銀成で詰ますことができますが、駒成 3 回の条件があると 42 地点で飛や銀を取る際に角成が必要になり、後手玉は 62 地点の居場所になるため 2 段目への銀打ちができなくなるという寸法です。

原岡望さん「割に素直な手順。」

■不成 1 回の条件があるので、▲33 角不成から 42 地点の駒を角成で取る手順の想定は難しくないでしょうね。

はまちさん「なかなか見えにくい手順でした。」

■推理将棋の手順では角不成が頻繁に出てきますが、本作はちょっと逆を行ったものでした。

占魚亭さん「後手の駒成があるのは明らかなので、見当をつけやすかったです。」

■△88 角成だと駒を取れないので、後手陣への駒打ち 2 回ができなくなるので△99 角成は一目だったでしょう。

ほっとさん「9 手で収まるように思えない条件。」

■駒成 3 回、不成 1 回、駒打ち 2 回なら必然的に駒取りも 2 回以上なので回数を足したら 8 回の着手になり、初手の▲76 歩で 9 手になってしまうので、駒成で駒取りをするなどの着手の重複が必要になります。

るかなんさん「6 手目を 88 角成にできる条件は、さて。」

■過去作で条件に「88 角成」が入っているものはありましたが、88 角成は 6 手目ではありません。9 手で詰み／6 手目は 88 角成の他にどんな条件を付けると限定できるのでしょうかね？

榊彰介さん「分かりませんでした。上級と同じように飛車が成って詰ますかと思いました。」

■推測の通り、飛車が成って詰ます形でした。なのに解けなかったのは残念でしたね。

はなさかしろうさん「豪華な条件で解きやすく気楽に楽し

めました。ゴージャスって素敵です。」

■不成、駒成、駒取り、駒打ち、王手、連続数などの回数
条件は定番ですね

正解：9名

NAOさん RINTAROさん piyoさん
飯山修さん はまちさんさん 原岡望さん
占魚亭さん ほっとさん るかなんさん
はなさかしろうさん

190-3 上級 けいたん 作
35飛まで12手で詰み 12手

「35飛まで12手で詰みか」
「6筋の着手は2回だな」
「敵陣の手は角を打つ手だけだね」
「3手目は同の手だな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・35飛まで12手で詰み
- ・6筋の着手2回
- ・敵陣の手は角を打つ手だけ
- ・3手目は同の手

出題のことば (担当 Pontamon)

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

作者ヒント

王手2回 (けいたん)

締め切り前ヒント

後手陣の飛が4手掛けて35へ行きます。先手玉は75地
点で詰みます。

余詰修正

会話に「3手目は同の手だな」を追加して、条件には「3
手目は同の手」を追加

推理将棋 190-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、
▲68玉、△44飛、▲77玉、△34飛、
▲66玉、△77角、▲75玉、△35飛
まで12手

(条件)

- ・35飛まで12手で詰み (12手目△35飛)
- ・6筋の着手2回 (5手目▲68玉、9手目▲66玉)

- ・敵陣の手は角を打つ手だけ（10 手目△77 角）
- ・3 手目は同の手（3 手目▲44 同角）

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩

同じく 35 飛までの 188-3 では 36 地点の玉の玉頭へ 10 手目に飛を打つての詰みでした。12 手だと他の玉位置での詰みもありそうです。たとえば飛と同じ段の 25 地点だと▲46 歩、△34 歩、▲48 玉、△44 角、▲47 玉、△17 角不成、▲36 玉、△28 角成、▲25 玉、△27 馬、▲98 香、△35 飛での詰み手順がありますが、本問の条件となっている 6 筋着手 2 回の条件にかすりもしていません。6 筋 2 回だと、玉が 68、77、66 の順で中段へ出て行って、空き王手で詰まされる手筋を思い出します。▲76 歩、△44 歩、▲同角、△42 飛、▲68 玉、△43 飛、▲33 角不成、△同飛、▲77 玉、△74 角、▲66 玉、△35 飛などですが、敵陣への角打ちは無く△74 角は中段への角打ちの手になっているのでこの手順も条件を満たしていません。敵陣へ飛を打つなら、▲66 歩、△34 歩、▲58 玉、△55 角、▲67 玉、△37 角不成、▲56 玉、△28 角不成、▲45 玉、△37 飛、▲56 歩、△35 飛不成の手順がありますが、うまい角打ち地点が見つかれば良いのですが……。6 筋 2 回が▲68 玉と▲66 玉で敵陣への角打ちが▲66 玉への王手で玉を 5 段目へ追い出して、86 地点の逃げ道も塞げる一石二鳥の△77 角の手を見つけたのが参考図の手順になります。しかし、少し気に成っていたのは 3 手目の▲33 角不成です。条件は「先手陣への後手の手は角を打つ手だけ」ではなく単に「敵陣の手」となっているので玉を詰ます側の手だけではなく、先手が後手陣へ差す手も含まれるはずです。王手回数の条件があったときに、玉を詰める側だけではなく双方の王手回数の合計が条件になっているのと同じです。そうこうするうちに余詰修正があつて、3 手目は同の手とのこと。参考図の手順では 4 手目が同の手なので条件には合っていないですが、▲33 角不成は元条件を満たしているとも言えないと思うので失敗手順でした。

参考図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同角、▲68 玉、△44 歩、▲77 玉、△42 角、▲66 玉、△77 角、▲75 玉、△35 飛 まで12手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

6筋着手2回が▲68 玉と▲66 玉、敵陣の手が△77 角だけという手は正解手順に近くて惜しいところまで来ているはずです。余詰修正によって3手目が同の手の条件が追加されたため、3手目までは必然の手順である▲76 歩、△44 歩、▲同角が確定しているので残り9手を考える訳ですが、そのうちの3手が分かっている状況だと仮定すると考え易くなります。後手は△77 角の角打ちのために44地点の角、もしくはこの角が移動するなら移動先の地点で角を取る必要があります。敵陣の手は△77 角の手だけなので、先手陣の飛を取らずに中段に出てきた先手の飛を取るには手数がかかるため、最終手の△35 飛は後手陣の飛が中段に出て来ることになります。となると4手目は44の角取りも見据えた△42 飛が濃厚です。5手目は44地点の角を動かせずに他の手として▲68 玉を指すことになりそうです。4手目から△42 飛、▲68 玉、△44 飛、▲77 玉となりますが、77地点に玉が居ては△77 角を打てないので8手目は最終手で△35 飛を指せるように3筋への飛移動の手の△34 飛で続けて▲66 玉、△77 角と進みます。王手を掛けられた先手玉の逃げ場所は65地点か75地点になりますが、▲65 玉の場合は6筋着手が3回目になるし、△35 飛の王手に▲56 玉と逃げることができるので11手目は▲75 玉が正解で、△35 飛で詰みとなります。

余詰について

NAOさんから余詰指摘があったのは序の5手での手順前後でした。先手の▲76 歩を突くタイミングや▲68 玉との手順前後、後手の2手目と4手目の手順前後が可能なので、5手目までの計6手順が限定されていませんでした。粗検、大変申し訳ありませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(双方解)「75 玉とは意外な詰形。飛の経路 42-44-34-35 は想定しづらい。」

■最終手が△35 飛なので、後手の飛を使うなら△32 飛からの△35 飛を指したいところ。3 筋から出れないとなると4 筋を考えますが飛の手が2 手増えるので除外してしまう、玉が3 筋なら△45 飛の1 手が増えるだけだけど。ならば中段で先手の飛を取るなら▲26 歩、△34 歩、▲25 歩、△44 角、▲26 飛、△同角の6 手で飛を取れるけどその後のうまい手なくて泥沼にはまるかも。

RINTARO さん「3 手目は同の手は大ヒント。問題レベルとしては初級になったかも。」

■難易度はぐっと下がってしまいましたね。

piyo さん「「3 手目は同の手」の条件追加後に初めて問題を見たため、選択肢がだいぶ狭まりスムーズに解けました。条件追加前で(解の1 つとして) 解けたかは自信ありません。」

■余詰は作意順での手順前後でしたので完璧に解けています。

飯山修さん「44 で角を取ったら66 王を空き王手で詰ますしかないと思い込み詰パラ 164 番の詰上がりの事は全く読みになかった。2012 年おもちゃ箱年賀詰 14 手の問題が66 玉を24 龍の空き王手で詰ました事を思い出し作意順を調べようと思ったら偶然詰パラ 164 番が目に入りヤッターとなった。」

■44 の角を飛で取って、空き王手のシャッターとして使おうと思っても斜め前のマスへの△35 飛は指せないので焦ってしまいそう。

原岡望さん「3 手目のヒントで解決。」

■最終手の飛は後手陣の飛を使うことがほぼ確定しますね。

springs さん「敵陣に角が入らないとなると、4 筋から飛車を出すのがよいですね。」

■26 地点で先手の飛を取っても後が続かない。

占魚亭さん「「3 手目同」「35 飛まで」でおおよその手順と

詰上がりが見えました。

今回の出題作の中で一番易しかったです。」

■余詰修正で追加した条件が難易度をぐっと下げてしまいました。

ほっとさん「飛を細かく動かすのが面白い。」

■本問では飛の筋を変えるのが3筋でしたが、6～8筋以外ならどの筋へ移動しても5段目の飛で詰む形でした。他の筋でも限定されるのかは要検討。

るかなんさん「空き王手と踏んで66に立ち止まってしまいました。」

■空き王手の場合は、▲56 玉をどうやって防ぐかが鍵になりそう。

梶彰介さん「余詰め修正の追加条件がなければ解けませんでした。」

■12 手作が9 手作になってしまった感じでした。

はなさかしろうさん「3 手目は同の手というのは強い条件ですね。3 手目 33 で良ければ後手方が2 手余ってしまうところを飛車で細かく刻みます。」

■最終手が△35 飛なら△32 飛と振ってから... と考えるのが普通。でも▲33 角不成を指せないのだから△35 飛を指すのに邪魔な歩を△36 歩まで3 回突くと敵陣への角打ちができません。先手に後手陣への角打ちをしてもらうには手数足りません。

正解：1 1 名

NAOさん RINTAROさん piyoさん

飯山修さん 原岡望さん springsさん

占魚亭さん ほっとさん るかなんさん

梶彰介さん はなさかしろうさん

(総評)

RINTAROさん「今回も1時間くらいで解けました。レベル分けは、手数にこだわらなくていいかもです。」

■出題中の第191回では手数が一番多い15手を中級としました。

piyoさん「3問とも後手の飛車が活躍するシリーズでした」

■後手が詰める手順だと飛の手が多いのかな？はてるま手筋とか、飛を中段へ進出させる手筋だとかの関係かな？

飯山修さん「3番の問題が余詰修正で3手目迄必然となっても正解手順には行きつかず直前ヒント待ちを覚悟していたが、その前に解けた事は素直にうれしい。」

■唯一の敵陣への着手の△77 角の角打ちの発見でブレークスルーしたのかな。

原岡望さん「今回は7日に解答。パラは6日。

1.の意味がよく分らず苦戦しました。反則の着手はいかなものか。

金気の着手は一手だけ、位ではだめでしょうか。」

■幻の9手目が金気の着手になるため、指していない手の棋譜を条件には使えなかったのかと思います。

占魚亭さん「前回送り忘れましたが、今回は無事送れてほっとしています。」

■前は送付忘れだったのですね。

ほっとさん「今回は比較的解きやすかったです。」

■余詰を出してしまうと修正条件が追加されて解き易くなりますしね。

るかなんさん「小ミッションを積み上げる進行の3作になりましたね。」

■ミッション数が多くなるのは情報が多くて良いのか、逆にミッションを全て達成しなければいけないというプレッシャー

梶彰介さん「今回も、最終手が明かされている上級は解けましたが、中級が解けませんでした。」

■中級の作者ヒントだと、後手陣へ打てる持ち駒が2枚あるように読めるので迷わせたのかも。

推理将棋第190回出題全解答者： 12名

NAOさん RINTAROさん piyoさん

飯山修さん 原岡望さん はまちさん

springsさん 占魚亭さん ほっとさん

るかなんさん 梶彰介さん

はなさかしろうさん

協力詰・協力自玉詰 解付き #42

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。
今回は協力詰の出題はなく、協力自玉詰が2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12月15日(月)

〔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。

■42-1 駒井めい作

協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

攻方と受方が協力して、8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（普通の詰将棋と同じ）。

■42-2 springs作

協力自玉詰（受先） 9手

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

攻方持駒 香4

受方持駒 なし

42-1との違いとして、「受方から指し始める」ことと、「受方持駒なし」なことに注意してください。

※解答・解説は次のページ以降に掲載。

～フェアリー雑談～

「攻方が合駒したっていいじゃない」

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

【創作課題】

攻方が合駒する協力自玉詰を作れ。

自玉詰は攻方王を詰めるルールです。自玉詰で攻方が合駒(間駒とも表記される)するのは、とても自然な手と言えます。しかし、攻方が合駒する手筋は、受方が合駒する手筋ほど研究されていません。どのような表現が考えられるでしょうか。

WFP第208号『Fairy of the Forest #83 結果発表』で見られたように、双玉の協力詰で攻方の合駒を表現した作品も歓迎します。

解答・解説

■42-1 駒井めい作

協力自玉詰 8手

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

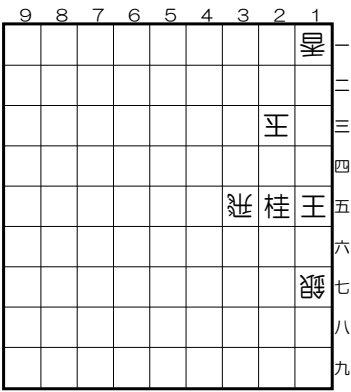
持駒 なし

【解答】

13桂成 同玉 46馬 35桂 同馬 同飛

25桂 23玉 まで 8手

詰上図

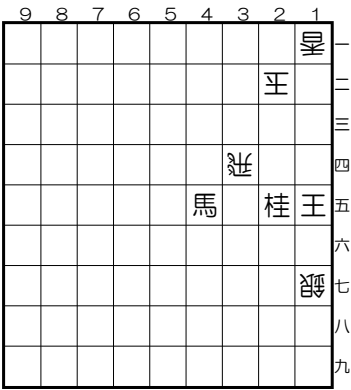


持駒 なし

【解説】

初手22歩成に2手目同玉と進めれば、攻方15王に王手がかかります。

失敗図 2手目22同玉まで

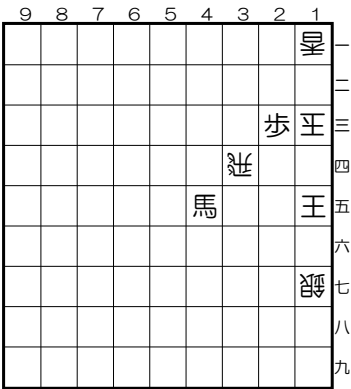


持駒 なし

しかし、3手目13桂成と移動合で受けられるので、攻方王は詰んでいません。以下、4手目13同香と取れば、再び攻方15王に王手がかかりますが、5手目25王と逃げられるので失敗です。初形の攻方25桂は、攻方王の逃げ道を封鎖する役割を果たしていたわけです。

初手13桂成に2手目同玉と進めるのが正解です。攻方15王の逃げ道が増えてしまいましたが、大丈夫でしょうか。

途中図 2手目13同玉まで



持駒 なし

3手目35馬に4手目同飛と進めれば、攻方15王に王手がかかります。しかし、5手目に16王と逃げられるので失敗です。

3手目は46馬と引くのが正解です。4手目35桂と、35の地点に合駒できるのがポイントです。

途中図 4手目35桂まで

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

持駒 なし

5手目35同馬と取って、6手目35同飛と進めます。攻方の持駒に桂が加わっているので、7手目25桂と合駒できます。25の地点に攻方桂が帰ってきました。8手目23玉とかわせば、攻方王が詰上りです。

詰上図

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

持駒 なし

攻方15王には、受方11香から王手がかかっています。攻方15王に逃げ道はありません。受方飛が24の地点に利かなくなっていますが、その代わりに受方23玉が果たしています。

9手目13桂成と移動合で受けるのは、受方35飛の利きが攻方15王に当たるため指せません。攻方25桂を受方35飛でピン止めするために、初手13桂成と一旦消去する手間をかけたわけです。

本作は攻方桂を同地点に打ち直す手順です。双方が合駒し合うことで、攻方桂が復元される展開が面白いと思います。

■42-2 springs作

協力自玉詰（受先） 9手

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

攻方持駒 香4

受方持駒 なし

【解答】

19龍 18香 同龍 17香 同龍 16香 同龍

15香 同龍 まで 9手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香4

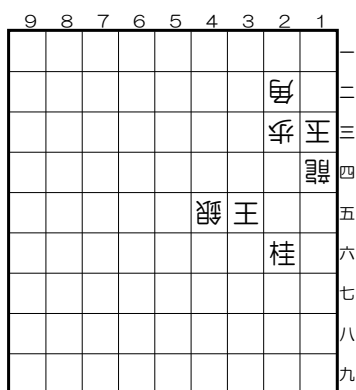
【作者コメント】

香を捨て切るための最遠移動。41-2 駒井めい氏作と同じアイデアです。

【解説】

出題図(再掲)

協力白玉詰（受先） 9手

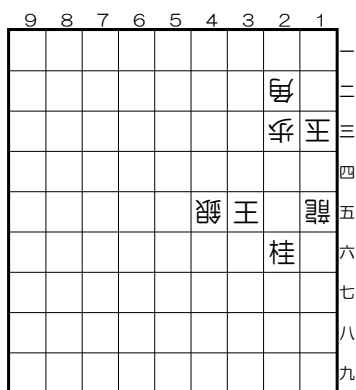


攻方持駒 香4

受方持駒 なし

本作は受方から指し始める設定です。受方が初手で攻方王に王手をかけ、それで詰んでくれれば話は早いです。例えば、受方が初手15龍と指せば、攻方35王に王手がかかります。

失敗図 1手目15龍まで



攻方持駒 香4

受方持駒 なし

攻方35王には逃げ道はありません。しかし、攻方は25の地点に香を打って受けられるので、攻方王は詰んでいません。つまり、攻方持駒の香4枚は、攻方にとって邪魔な駒なのです。

攻方持駒の香4枚を捨てるのが、本作の方針です。攻方に王手義務があることや、詰手数が9手であることも考慮すると、攻方が香を打って、受方が取る手順を繰り返すことになりそうです。

初手19龍と受方龍を最も遠くに移動させるのが正解です。

途中図 1手目19龍まで

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

攻方持駒 香4

受方持駒 なし

理由は明快で、攻方が1筋に香を打って、受方が同龍と取る手順を繰り返すことが可能になります。8手目15香に9手目同龍と取れば、攻方王が詰上りです。

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香4

攻方持駒は空になっているので、10手目25香と受けることはできません。

ちなみに、作者コメントの「41-2 駒井めい氏作」とは、前号で発表した筆者の作品を指しています。

駒井めい作

Web Fairy Paradise 2025年10月

協力白玉詰（受先） 3手

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

持駒 飛

作意手順：

11龍 21飛 同龍 まで 3手

「攻方が持駒消去できるように、受方が龍を最遠移動させる」構造は同じです。ただし、消費する駒が飛1枚から香4枚になっています。それに起因して、受方龍の移動距離が長くなっています。

「香打 同龍」の手順を繰り返すテンポ感も良く、内容はとても充実しています。筆者の作品と比べて、はっきりと上位互換と言えるでしょう。

上田吉一氏個展 6

変寝夢

皆様お待ちかねの上田氏の個展です。

年末に向けお忙しいことと思いますが、是非とも奮ってのご解答お待ちしております。

PC 解答も OK ですので、是非とも短評総評お願いします。

解説は伊藤正さんです。ご期待ください。

ヒント：2 番ですが、73 金を呼び出します。合駒を稼ぐ仕組みを発見して下さい。

又、持駒の銀は、「成れない銀」ですので気をつけて下さい。

解答締切：2025 年 12 月 31 日（水）

※WFP1 月号結果稿予定

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

ルール説明

【騎 (Knight) 】

(1, 2)-Leaper。1:2 の方向に動く。

【ぞ (Alfil) 】

(2, 2)-Leaper。2:2 の方向に動く。

【偶 (Dummy) 】

自分では動かない駒

【戦 (dabbaba) 】

(0, 2)-Leaper。上下左右に 2 マス動く。

【取捨て】

駒を取っても持駒にならずに消える。

【ピラミッド (♦) 】

不透過、不可侵の領域を表す。ホッパー系はハードルにできる。

第一番

協力自玉詰 26手

持駒 騎6

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

持駒 飛

ぞ: Alfil (2, 2)-Leaper

偶: Dummy王

騎: Knight (1, 2)-Leaper

第二番

協力自玉詰 644手

持駒 なし

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

持駒 角銀

戦: Dabbaba (0, 2)-Leaper

金: 取捨て

銀: 成れない

◆: Pyramid (不動、不滅駒)

第31回フェアリー入門出題

担当：springs

今回のルールは **Isardam** です。ご投稿ありがとうございます。担当作を含めて6作の出題です。作品数はいつもより少なめなので、解答のハードルは低いと思います。1作でも解けたらぜひ解答をお送りいただけますと幸いです。

いくつかの作品には小さい文字でヒントを記載しています。必要に応じて拡大してご覧ください。

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

Isardam の詳細は先月号の「**Isardam** 超入門」をご参照ください (WFP 第208号)。

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【詰将棋】

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

【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。

解答規定

- 以下をお書きください：
 - 解答者名 (変名可)
 - 各作品の解答と短評 (長評)
 - 総評 (任意)
- 解答締切：
2025年12月15日 (月)
- 解答送付先：メール (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

作品一覧

番号	協力詰	詰将棋	手数	備考
①	●		5	
②	●		5	
③	●		7	
④	●		21	受方持駒なし
⑤	●		77	
⑥		●	7	6 手目非限定

どの作品もタイプAの Isardam です。

① さんじろう作（登場 15 回）

Isardam協力詰 5手

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

持駒 銀2

さんじろうさんからは2作投稿いただきました。その1作目です。

初形で玉と攻方の金が接触していますが、玉を取る 34金は禁手で指せません。金を動かして王手を掛けることは難しいので、銀の使い方がポイントになりそうです。

② さんじろう作（登場 16 回）

Isardam協力詰 5手

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

持駒 金2銀

さんじろうさんの2作目の作品です。63歩の配置は余詰防止なので、解図の際にはあまり気にしなくてもよいかと思います。

③ 駒井めい作（登場 30 回）

Isardam協力詰 7手

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

持駒 なし

駒井めいさんは本作で30回目の登場となりました。おめでとうございます！

初形で23角はピンされていますが、盤上には攻方の大駒が3枚あって戦力は充分です。詰上りの形を考えることが解図の近道かもしれません。

④ 神無七郎作（登場 27 回）

Isardam協力詰 21手

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

攻方持駒 桂香

受方持駒 なし

続いては神無七郎さんの作品です。受方の持駒はありません。手数は少し長めですが、そこまで難しくはないかと思います。念のためヒントを出しますので、困った際にはご覧ください。

ヒント：18手目に初めて玉は1筋を出る

⑤ たくぼん作（登場 21 回）

Isardam協力詰 77手

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

持駒 歩

続いてはたくぼんさんの作品です。長編手数ですが、可能な王手は限られているのですらすら進められるかと思います。94 歩の活用を目指しましょう。収束は少し難しいかもしれませんが、ヒントを出したいと思います。

ヒント：手順中、攻方は合計3回駒を取る

⑥ springs 作（登場 46 回）

Isardam 詰 7 手

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

持駒 金歩2

※ 6 手目非限定

最後は担当作の Isardam 詰です。受方はできるだけ詰まないように着手を選びます。例えば初手 22 金は 13 金と受けられて詰みません。

なお、6 手目に非限定があります（変同）。

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「Patrol」です。Patrol 協力詰・Patrol 最善詰・Patrol 詰・Patrol 協力自玉詰を募集します。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちしております。

	第 31 回 Isardam	第 32 回 Patrol
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

以上

フェアリー版くるくる作品展 17

担当：springs

フェアリー版くるくる作品展 17を開催します。4作の出題です。

ヒントとして作者コメントの一部（もしくは全部）を記載しております。結果発表時に作者コメントの全文を掲載いたします。

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12月31日（水）

※結果発表はWFP1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

【協力詰】

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

【最善詰】

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

[補足]

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

【天竺】

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

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

- ・攻方は合法的な王手のうち、駒を取らない着手を優先して選ぶ。受方は合法的な着手のうち、駒を取らない着手を優先して選ぶ。
- ・駒を取らない着手が複数あるときはそれらから何を選んでよい。
- ・駒を取らない着手が存在しないとき、駒を取れる。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

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

【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

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

【Dummy（偶）】

利きを持たず、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たり、利きを持つたりする場合はある
- ・行き所のない駒の禁則の対象外である

【Equihopper（E）】

フェアリーチェスの **Equihopper**。盤上の任意の駒を中心にして、現在位置と点対称の位置に着地する。着地点に敵駒があれば取れる。現在位置と着地点を結んだ線上に余計な駒が挟まっている場合は跳べない。

【駒詰】

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

くるくる 17-1 駒井めい氏作

非王手可最善詰 7手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

E: Equihopper 王

作者コメント

桂の四段跳ね。

くるくる 17-2 springs 氏作

強欲天竺協力詰 13手

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

持駒 桂4

偶: Dummy

作者コメント

四桂連打。(後略)

くるくる 17-3 上谷直希氏作

マドラシ協力詰 15手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 飛2香2

作者コメント
持駒の飛を香に変換。(後略)

くるくる 17-4 上谷直希氏作

禁欲最善詰 33手

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

持駒 金2

作者コメント
下図の親戚になるでしょうか。既発表作が下って上るの
に対して本図は上って下ります。(後略)

参考図 上谷直希氏作
WFP175 号／2023 年 1 月／
第 13 回フェアリー入門

以上

禁欲協力詰 27手

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

持駒 歩

「詰将棋メーカー」好作選(2025 年9・10 月)

占魚亭(選／稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

《ルール説明》

【非王手可】

攻方に王手の義務がない(王手をしても良い)。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰ます。

透かし詰は詰みと認められない。

【天竺(鏡)】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 天竺編1」

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

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して最短手数で攻方玉を詰ます。

【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。

【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〕

- ・複合ルールの場合、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。
- ・「攻方任意・受方最長」なので、長手数の余詰があれば不完全作となる。
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

ただし、玉は除く。

〔補足〕

- ・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。
 - ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
 - ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えばAとBが互いに利きを消していて、新たなCがその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでにABの利きが消えているからCの利きは消えない」とは解釈しない。
- 参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 マドラシ編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6)

【横行】

中将棋の横行。横に何マスでも動け、縦には1マス動ける。飛び越えては行けない。

【ネコ】

味方の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「ネコ鮮」。

【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。

【Grasshopper(G)】

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

【Moose(麋)】

フェアリーチェスの Moose(麋)。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、進行方向に対し45° 曲がった場所に着地する。

【Eagle(鷲)】

フェアリーチェスの Eagle(鷲)。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、進行方向に対し90° 曲がった場所に着地する。

【Sparrow(雀)】

フェアリーチェスの Sparrow(雀)。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、進行方向に対し135° 曲がった場所に着地する。

【最悪詰】

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

〔補足〕

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

【強欲禁欲】

合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面を避ける。

【側面】

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

【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。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【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)。

→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)

■No.361 あああああ

非王手可協力詰 3手

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

持駒 なし

(2025.09.01)

■No.362 yabecchi0210

天竺協力自玉詰 10手

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

攻方持駒 飛

受方持駒 飛角

(2025.09.05)

■No.363 上谷

禁欲詰 15手

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

持駒 飛

(2025.09.14)

■No.364 上谷

禁欲協力詰 9手

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

持駒 角

(2025.09.16)

■No.365 若林

マドラシ協力白玉詰 30手

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

攻方持駒 横

受方持駒 なし

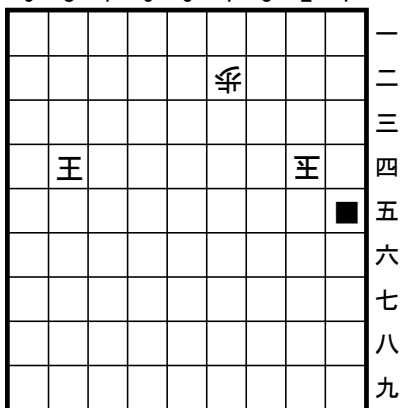
※横:横行(本作では成れない設定)

(2025.09.21)

■No.366 yabecchi0210

ネコ協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂

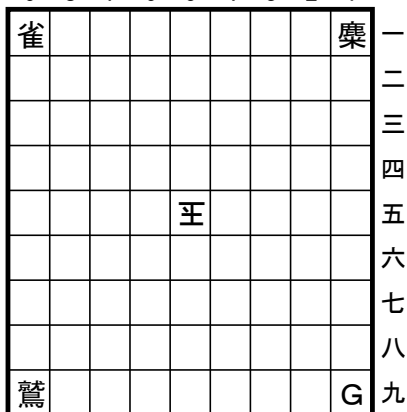
※■: Imitator

(2025.09.27)

■No.367 xzg17

協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

※G: Grasshopper

麋: Moose

鷲: Eagle

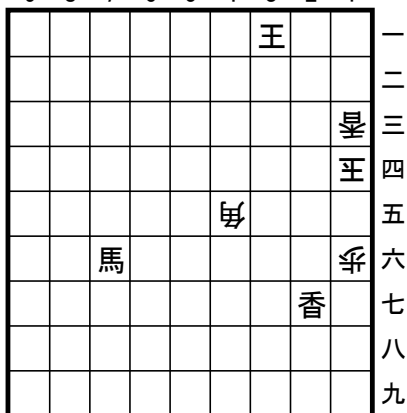
雀: Sparrow

(2025.09.28)

■No.368 尾形

最悪詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

(2025.09.29)

■No.369 yabecchi0210

強欲禁欲協力詰 15手

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

持駒 なし
(2025.10.03)

■No.370 占魚亭

側面協力詰 5手

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

持駒 歩2
※利き二歩無効
(2025.10.17)

■No.371 尾形

安南詰 11手

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

持駒 角金銀
(2025.10.22)

■No.372 せら

点鏡マドラシ協力詰 3手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

(2025.10.30)

今回は 2025 年9～10 月に発表された 24 作(9月:11 作／10 月:13 作)の中から選びました。

※コメント:★＝占魚亭／●＝駒井／▲＝springs

■No.361(あああああ／非王手可協力詰3手)

<手順>

41 龍 52 角 44 龍 迄3手

●左右反転＋非王手の手待ちで、限りなくパスに近く見えるようにした作品として代表的なのが、上谷直希作(『WFP』Fairy of the Forest #66-01 2021 年4月・参考図)です。上谷作は受方の手待ちで、本作はその攻方版と言えるでしょう。非王手可を使う代わりに、受方の持駒を制限せずに(上谷作は受方持駒なし)実現されています。

<参考図>

上谷直希

協力詰(受先) 4手

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

攻方持駒 角銀

受方持駒 なし

(『WFP』2021.04)

【手順】

73 飛 66 角 64 玉 65 銀打 迄4手

■No.362(yabecchi0210／天竺協力自玉詰 10 手)

<手順>

99 飛 89 角 同飛 29 飛 82 角 同玉 99 王
32 玉 39 飛 33 角 迄 10 手

●受方飛がピンされていたのに、気付けば攻方飛がピンされている不思議。受方飛・攻方飛の並びに対して、受方玉が抜けて攻方王が入ることで、ピンされている駒がスイッチします。天竺を利用することで、このスイッチがスムーズに行われています。配置も手順も無駄がなく、見事な作品。

▲この初形で盤を広く使う手順が出るのはとても嬉しい。

■No.363(上谷／禁欲詰 15 手)

<手順>

17 飛 同と 49 角 38 飛 同角 27 桂 26 飛
15 玉 16 飛 同玉 27 角 同と 28 桂 同と
17 飛 迄 15 手

●受方からの直接的な働きかけで、攻方に邪魔駒の飛が発生しているのは興味深い。

▲駒を受け取らないための飛短打と連続合。

■No.364(上谷／禁欲協力詰9手)

<手順>

94 角 67 金 49 馬 69 玉 58 馬 同金 同角
59 玉 69 金 迄9手

●合駒を取るための最遠打。

▲転回する余地を消して駒を取るための角最遠打。

■No.365(若林／マドラシ協力自玉詰 30 手)

<手順>

29 横 18 玉 28 横 48 横 38 歩 17 玉 27 横
47 横 37 歩 16 玉 26 横 46 横 36 歩 15 玉
25 横 45 横 35 歩 14 玉 24 横 44 横 34 歩
13 玉 23 横 43 横 33 歩生 12 玉 22 横 42 横
32 歩生 11 玉 迄 30 手

★玉・横行・歩の楽しい行進。

●横並びの4駒が1段ずつシフト。

▲易しく楽しい。

■No.366(yabecchi0210／ネコ協力自玉詰8手)

<手順>

16 桂 23 桂 95 王[I26] 34 飛 96 王[I27] 35 飛打 86 王[I17]
36 玉[I29] 迄8手

●Imitator で盤上に駒が発生し、その駒がネコルールで活用されます。面白い相乗効果。

■No.367(xzg17／協力詰 11 手)

<手順>

46 鷲 44 玉 55G 33 玉 43 麁 42 玉 53 鷲

31 玉 42 雀 41 玉 52G 迄 11 手

★G系駒大集合。大発見の図。

●盤の隅に配置された Hopper 系4種が集合する。

▲G系全員集合！

■No.368(尾形／最悪詰 15 手)

<手順>

32 馬 23 桂 同馬 15 玉 14 馬 同玉 26 桂

23 玉 34 桂 12 玉 23 香成 11 玉 12 成香 同玉 22 桂成
迄 15 手

●攻方から見ると、4手目では 23 同角と取ってほしいが、12手目では 23 同角と取ってほしくない。同じ手でも、攻方の評価が変化しています。

▲少ない駒数で見事に限定されている。

■No.369(yabecchi0210／強欲禁欲協力詰 15 手)

<手順>

49 飛 32 玉 39 飛 43 玉 49 飛 34 玉 39 飛

45 玉 49 飛 36 玉 39 飛 38 金 同飛 47 玉

37 金 迄 15 手

●強欲禁欲の作品が発表されるのは、初出の時風瑞季作(WFP 2014 年2月)以来でしょうか？ ポイントは1筋と6筋に並ぶと金。例えば、2手目 43 金は攻方に駒を取る手と取らない手が発生してしまいます。これを避けるために、攻方飛が往復して、受方玉がジグザグに動きます(いわゆる玉鋸)。強欲禁欲という扱いにくいとされていたルールの特性を、見事なまでに活かしています。強欲禁欲は最近 fmza で検討可能になったようなので、今後このルールの研究が進んでいくといいですね。

■No.370(占魚亭／側面協力詰5手※利き二歩無効)

<手順>

56 歩 45 玉 46 歩 36 角 35 歩 迄5手

▲56 歩、45 玉、35 歩は打歩詰。使用駒わずか3枚で先打動歩詰を実現した作品。

■No.371(尾形／安南詰 11 手)

<手順>

34 銀 同歩 33 金 24 玉 35 龍 同歩 34 角

14 玉 13 銀成 同玉 23 角成 迄 11 手

▲35 龍の切れ味。同歩で上部が広くて不安だが、34 角でぴったり捕まる。収束も見事。

■No.372(せら／点鏡マドラシ協力詰3手)

<手順>

29 飛 27 角生 12 歩成 迄3手

●初手は飛で王手、2手目は移動中合で受けたように見えますが、実は違うというのが本作の不思議なところです。とても独創的な狙いで、興味深い作品です。

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

参加者を募集しています。

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

宛先: sengyotei■gmail.com (■を@に)

- 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)

Teleport-Imitator で復活した作品

占魚亭

fmza に Teleport-Imitator が実装されたので Imitator を手がけ始めた頃にネット発表した作品を点検し、不詰となっていた協力詰を修正しました。——と言っても、Imitator を Teleport-Imitator に置き換えただけです(下図)。

協力詰 5手

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

持駒 なし

※□: Teleport-Imitator

(2016年2月21日・Twitter)

【手順】

63 金[TI23]、51 玉[TI33]、54 竜[TI44]、
同竜[TI64]、52 金[TI53] 迄5手

また、Teleport-Imitator に置き換えると2解になる作品がありました(2解にする意味は薄いですね)。

協力自玉詰 6手 ※2解

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

攻方持駒 金2

受方持駒 飛2

※□: Teleport-Imitator

n玉: 中立王

(2016年4月29日・占魚亭残日録)

【手順】

(1) 58 金、47 飛、68n 王[TI55]、79n 王[TI66]、

69 金、77 飛成[TI96] 迄6手

(2) 69 金、36 飛、58 金打、69n 玉[TI56]、
59n 玉[TI46]、39 飛成[TI49] 迄6手

※オリジナルでは(1)の手順のみ。

1. 導入

「中立駒」というフェアリー駒をご存じでしょうか。元々はフェアリーチェスプロブレムで考案されたフェアリー駒です。D. B. Pritchard 著・J. Beasley 編『The Classified Encyclopedia of Chess Variants』によれば、1912年にT. R. Dawson氏によって考案されたようです。その後、フェアリー詰将棋にも輸入されて、今に至ります。

2. 中立駒の現状

フェアリー詰将棋においては、「従来からある中立駒」と「新しい中立駒」の2タイプが存在します。さらに、それぞれの中立駒は、本家であるフェアリーチェスプロブレムのNeutral piece(本稿では区別するために、あえて「中立駒」と呼ばない)とも解釈が異なっています。フェアリー詰将棋とフェアリーチェスプロブレムを合わせると、3タイプの中立駒が存在しています。

「中立駒とは何なのか？」が十分に理解されないまま、分歧が起きているのが現状です。しかも、フェアリーチェスプロブレムにおいてすら、十分に解明されていません。

Neutral pieceは、単なる定義不足で片付けられず、「なぜか成立している」不思議さを持っています。現に、作品は発表され続けており、変種すら存在します。100年以上経った現代でも、世界中で未だに「謎の駒」であり、誰もが「謎のまま」なんとなく使い続けていると言えます。

本稿では、フェアリーチェスプロブレムのNeutral pieceを本質から明らかにし、詰将棋への適用を考えていきます。今後、フェアリー詰将棋において、中立駒が整備されていくきっかけになれば幸いです。

結論から書くと、最終的に以下の定義にたどり着きます。

Neutral属性

盤上での所属が双方とみなせ、双方から取られ得る性質。

この短い定義文を得るために、今から段階を踏んで議論していきます。

3. 定義

『The Classified Encyclopedia of Chess Variants』(p.192)では、Neutral pieceが以下のように説明されています。

Neutral Men (T. R. Dawson, 1912). On his turn, a player can regard a neutral man as his own and move it, or he can regard it as his opponent's and take it. Neutral pawns promote to neutral pieces.

これが最も原始的な定義です。つまり、Neutral pieceは、以下の特徴を持った駒です。

Neutral piece

- ・対局者は自分の手番に、中立駒を自分の駒とみなして動かすことができる。
- ・対局者は自分の手番に、中立駒を相手の駒とみなして取ることができる。

Neutral pieceは、「自分の駒」とも「相手の駒」ともみなせる駒です。ここで注意したいのが、「自分の駒とも相手の駒ともみなせる」ものの、「自分の駒でも相手の駒でもある」とまでは言い切れないことです。

単一の駒に二面性を持たせた結果、後述するある矛盾が生じます。これを例外規則で回避して成立させているのが、Neutral pieceです。「言い切れない」と表現したのは、このためです。

この微妙な違いは、Neutral pieceの本質を理解する上でとても重要です。これがNeutral pieceの面白さであり、難解さをもたらす諸悪の根源と言っても過言ではありません。

他のフェアリールールと複合することを見据えるなら、もう少し形式的に定義する必要があります。Julia's Faries『Fairy Chess Classification Project』では、Neutral pieceが以下のように定義されています。

- ・Julia's Faries『Fairy Chess Classification Project』:
<https://juliasfairies.com/fairy-terms/fairy-classification-project/>

Neutral unit

May be regarded as belonging to either side at any turn, and may be moved or captured by either side. A neutral pawn moves only in the direction of the side playing it, but promotes to a neutral piece. A Neutral King would be the only King on the board; it may be checked or mated by either side, but may not be placed in check by an opposite-colour unit or by another neutral unit.

Neutral pieceは、「盤上での所属は白とみなせるし、黒ともみなせる」駒です。詰将棋に適用した場合は、「盤上での所属は攻方とみなせるし、受方ともみなせる」駒となります。

この状態は「攻方所属」や「受方所属」と区別される必要があります。本稿では、「攻方所属とみなせる」状態を「準攻方所属」、「受方所属とみなせる」状態を「準受方所属」と呼ぶことにします。「準所属」の概念は、Neutral pieceで用いられないものの、厳密に理解する上では必要不可欠です。

「Neutral unit」と表記されているのは、「駒の属性」であることを表します。つまり、「Neutral」という属性があり、Neutral属性を持つ駒のことを「Neutral piece」と呼びます。

4. 空きマスへの移動

Neutral属性はあくまで駒の属性であるため、盤上での駒の動きを決定する上で、直接的な要素になりません。盤上での動きを導くには、「所属」と「着手権限」の関係を理解するところから始めなければなりません。

ここから詰将棋版Neutral piece（以下、Neutral駒）の性質を導いていきます。これには、厳密に整備された本将棋のルールと照らし合わせていく工程が必要です。しかし、そのようなルールブックは存在しません。

そこで、チェスのルールブックである『2023 FIDE Laws of Chess』に基づいて考えていきます。その後に、日本将棋連盟『対局規則』などの本将棋のルールと照らし合わせていくことにします。

・2023 FIDE Laws of Chess:

<https://handbook.fide.com/chapter/E012023>

・日本将棋連盟『対局規則』:

https://www.shogi.or.jp/match/taikyoku_rules/

手番側が着手できる駒は、『2023 FIDE Laws of Chess』で以下のように定義されています。

Article 1: The Nature and Objectives of the Game of Chess

(中略)

1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move.

白は白駒を着手でき、黒は黒駒を着手できます。詰将棋では、攻方は攻方駒を着手でき、受方は受方駒を着手でき

ます。

これを「駒の所属」の概念を用いて抽象化すると、以下のようになります。

- ・攻方は攻方所属の駒を着手できる。
- ・受方は受方所属の駒を着手できる。

さらに、Neutral駒を使用する場合、手番側が動かせる駒は、以下のようになります。

- ・攻方は攻方所属(あるいは準攻方所属)の駒を着手できる。
- ・受方は受方所属(あるいは準受方所属)の駒を着手できる。

つまり、手番側は自分所属の駒や、準自分所属の駒を着手できます。

ここから盤上での駒の動きを決定していきます。「駒の所属」によって着手可能な駒が決定され、その後に盤上での駒の動きが「駒の性能」と「手番」で定まります。

例えば、攻方歩の動きは、「歩の性能」+「攻方手番」で、「攻方から見て前に1マス」となります。

Neutral駒も同様です。攻方手番におけるNeutral歩の動きは、「歩の性能」+「攻方手番」で、「攻方歩と同じ」になります。同様に、受方手番におけるNeutral歩の動きは、「歩の性能」+「受方手番」で、「受方歩と同じ」になります。

Neutral歩は、「攻方は攻方歩とみなして動かせる」「受方は受方歩とみなして動かせる」という二面性を持つ駒と理解できます。

5. 占有マスへの移動

移動先が空きマスである場合は、今の話で理解できます。移動先が別の駒に占有されている場合を考えます。『2023 FIDE Laws of Chess』では、以下のように定義されています。

Article 3: The Moves of the Pieces

- 3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.
- 3.1.1 If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move.

白駒は白駒がいるマスに着手できませんが、黒駒がいるマスになら着手できます。詰将棋では、攻方駒は攻方駒がいるマスに着手できませんが、受方駒がいるマスになら着

手できます。

これを「駒の所属」の概念を用いて抽象化すると、以下のようになります。

- ・攻方は攻方所属の駒を、攻方所属の駒がいるマスに着手できない。
- ・攻方は攻方所属の駒を、空きマスか受方所属の駒がいるマスに着手できる。

受方の着手も含めて一般化すると、以下のようになります。

- ・手番側は自分所属の駒を、自分所属の駒がいるマスに着手できない。
- ・手番側は自分所属の駒を、空きマスか相手所属の駒がいるマスに着手できる。

移動先にNeutral駒がいる場合はどうでしょうか。単純に拡張すると、以下のようになります。

- ・手番側は自分所属の駒を、自分所属(あるいは準自分所属)の駒がいるマスに着手できない。
- ・手番側は自分所属の駒を、空きマスか相手所属(あるいは準相手所属)の駒がいるマスに着手できる。

移動先にNeutral駒がいる場合、着手できるとも、着手できないとも言え、不定になるのです。この自己矛盾が、単一の駒に二面性を持たせた弊害です。

そこで、以下のように考えます。

- ・手番側は自分所属の駒を、自分所属(準自分所属は含まれない)の駒がいるマスに着手できない。
- ・手番側は自分所属の駒を、空きマスか相手所属(あるいは準相手所属)の駒がいるマスに着手できる。

動かす駒が中立駒の場合も含めると、最終的に以下のようになります。

Neutral駒を考慮した、駒の移動可能性

- ・手番側は自分所属(あるいは準自分所属)の駒を、自分所属(準自分所属は含まれない)の駒がいるマスに着手できない。
- ・手番側は自分所属(あるいは準自分所属)の駒を、空きマスか相手所属(あるいは準相手所属)の駒がいるマスに着手できる。

つまり、「準相手所属の駒を取る」手を成立させるために、同時に起こる「準自分所属の駒が盤上から取り除かれる」事象を許容するわけです。「準所属」の概念を導入したのは、この扱いが通常の所属と異なるからです。

以上より、Neutral駒に対して、「攻方は受方駒とみなして取れる」「受方は攻方駒とみなして取れる」という性質が成立します。

6. 王手、詰み

Neutral属性は、玉将にも付与できます。しかし、玉将は詰将棋において終局条件にも関わるため、特別に取り上げて議論する必要があります。

玉将に取りをかける、つまり王手の定義を以下のように見直す必要があります。

Neutral駒を考慮した王手

相手所属(あるいは準相手所属)の玉将に取りをかける手。

仮想的にNeutral玉を取る状況を考えて、「相手所属とみなせる玉を取る」ことになりますが、「自分所属とみなせる玉を盤上から取り除く」事象が同時に発生します。これはNeutral属性において許容していることなので、一応問題はありません。

「自分所属の玉将を取り除く行為を禁じる」規則が本将棋や詰将棋に存在したとしても、フェアリー詰将棋における「玉取りと他の禁則の優先度」の考え方を用いれば、十分に解釈できます。この部分については、将来的にも問題ないでしょう。

王手が定義できれば、詰みの定義を変更する必要はありません。詰みは以下のように定義されます。

詰み

手番側に王手がかかっている、合法手がない状態。

7. 駒台での所属

ここまではチェスとも共通する部分でした。ここからは詰将棋(および本将棋)特有の概念や反則との関係性を考えていきます。

まずは、Neutral駒が駒台にいる場合の所属です。「盤上は双方が利用できる」が、「駒台は一方しか利用できない」と考えるのが自然な解釈です。したがって、盤上および駒台でのNeutral駒の所属は、以下のように定義されます。

Neutral駒の所属

- ・盤上: 準攻方所属であり、準受方所属でもある。
準所属は通常の所属とほぼ同等に扱うが、いくつかの例外を含む。
- ・駒台: その駒台の所有者に所属する(準所属ではない)。

つまり、「攻方の駒台にあるNeutral駒は攻方所属(準攻方所属ではない)」、「受方の駒台にあるNeutral駒は受方所属(準受方所属ではない)」となります。

8. 二歩

反則との関係性も確認しておく必要があります。「二歩禁」から考えていきます。本将棋や普通の詰将棋で用いられる狭義の二歩禁は、「同じ筋に同じ所属の歩を二枚置く行為を禁じる」です(表現だけは抽象化している)。

使用するフェアリールールによって、定義を拡張していくことになります。Neutral駒を使う場合は、「同じ所属」「歩」の二点に着目する必要があります。

「同じ所属」は、「同じ所属(準所属を含む)」と拡張すればよいでしょう。問題は「歩」です。この「歩」は当然ながら「標準駒の歩」を意味します。Neutral属性を持つ歩(Neutral歩)も、「歩」の中に含めるべきでしょうか。

Neutral属性の性質から考えても、両者の間に二歩禁を適用するのが自然でしょう。したがって、Neutral歩を考慮した場合の二歩禁は、以下のように拡張されます。

Neutral歩を考慮した二歩禁

同じ筋に、同じ所属(準所属を含む)の歩(Neutral歩を含む)を、二枚置く行為を禁じる。

9. 行き所のない駒

続いては、「行き所のない駒の禁」についてです。例えば、中立駒が攻方にとって行き所がなくなっても、受方にとっては行き所がある場合、着手した攻方に行き所のない駒の禁は適用されるでしょうか。

中立駒は着手の権限が双方にある以上、「双方にとって行き所がなくなる場合に、行き所のない駒の禁を適用する」のが自然でしょう。つまり、「駒の所属」と絡めて「駒に行き所がないか」を確認した上で、着手に対して反則を適用します。したがって、Neutral駒を考慮した場合の行き所のない駒

の禁は、以下のように拡張されます。

Neutral駒を考慮した、行き所のない駒の禁

駒の所属者(Neutral駒の場合は双方)にとって、駒に行き所がなくなる状態にする行為を禁じる。

10. 打歩詰

次は「打歩詰禁」です。本将棋や普通の詰将棋で用いられる狭義の打歩詰禁は、「歩を打って相手の玉将を詰める行為を禁じる」です。

Neutral歩に二歩禁が適用されるなら、打歩詰禁も適用されるべきです。Neutral駒を考慮したときの王手や詰みが、正確に定義されていれば、自然と決まります。したがって、Neutral駒を考慮した打歩詰禁は、以下のように拡張されます。

Neutral駒を考慮した打歩詰禁

歩(Neutral歩を含む)を打って、相手を詰める行為を禁じる。

11. 王手無視

最後は「王手放置禁」および「自玉を王手にさらす行為の禁」です。これらは同系統の反則で、本稿ではまとめて「王手無視禁」と呼ぶことにします(Web Fairy Paradise 第196号『第166回WFP作品展(前口上)』)。

本将棋や普通の詰将棋で用いられる狭義の王手無視禁は、「自分所属の玉将に王手をかけられている状態を無視して、着手する行為を禁じる」です。

Neutral駒を考慮したときの王手が、正確に定義されていれば、自然と決まります。したがって、Neutral駒を考慮した場合の王手無視禁は、定義に変更はなく、以下のようになります。

王手無視禁

手番側が王手をかけられている状態を無視して、着手する行為を禁じる。王手を無視した状況に応じて、「王手放置禁」あるいは「自玉を王手にさらす行為の禁」が適用される。

12. 最後に

Neutral駒、正確にはNeutral属性は、結局のところ以下のように定義されます。

Neutral属性

盤上での所属が双方とみなせ、双方から取られ得る性質。

細かな議論を積み重ねてきましたが、全てはこの短い定義を述べるためです。

本稿でNeutral駒と呼んでいたものは、将来的にはフェアリー詰将棋の中立駒を含めて整理していかなければなりません。

フェアリー詰将棋において中立駒は、長らく理解が進まないまま、曖昧に放置されてきました。これはフェアリーチェスプロブレムのNeutral pieceが持つ曖昧さや難解さも大きく関係しています。

本稿によって、中立駒の実体がほぼ完全に解明されたものと確信しています。中立駒のポテンシャルが最大限に引き出され、フェアリーの世界が更に広がっていくことを期待します。

先月の WFP 作品展の前口上で七郎さんが言及された通り、「角谷予想」には早詰がありました。0724●を追加して修正します。また、「玉が初形の位置にあるときの攻方持駒の燕 A の枚数が角谷数列と同様の増減を繰り返しながら 1 に到達して詰むというストーリーを実現したもの」という発表時の説明と初形での玉配置が整合していませんでした。2828 玉→2626 玉として修正します。下図が修正図です。それから、改めて発表時の説明を読み直してみたのですが、かなり不親切だと思いました。改めて【解説】してみたいと思います。

多玉禁欲成禁協力詰 m 手

	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01		
01	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	01	
02	日	日	日	日	日		日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日	日		日	日	日	日	02	
03	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	03	
04	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	04	
05	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	05	
06	A	A	A	A		A	A		A	A	A	A		A		A	A	A	A	A	A	A	A			A	A	A	A	06	
07	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	B	B		B		B	B	B	07	
08	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	B	B	B		B	B	B	B	08	
09		王	飛																									王		09	
10	●																											●		10	
11	●											●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●		11	
12	●										●	●	王		飛				王				●	●				●		12	
13	●										●	●							●	●				●	●		●	●	●	王	13
14	●										●								●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	飛	14
15	●										●	●							●	●	●	B	牛	●	●	●	●	●	●	15	
16	●										●								●	●	●			●				●		16	
17	●										●								●	●	●	●	●			●	王	●		17	
18	●										●								●	王	●	●	●		●	●		●		18	
19	●										●								●	飛				●			●			19	
20	●										●								●				●	王			●			20	
21	●										●								●			王	飛				●			21	
22	●										●								●	王	香	●	狼	●				●		22	
23	●										●								●	●	●			●				●		23	
24	●										●								●	狼			●	●	●	●	●	●	●	24	
25	●										●	●	●						●						●		王	●		25	
26	●										●	●	●						●	●	●	●			●		飛	●		26	
27	●	●									●	●	狼	A	●								●	●	A	●	●			27	
28	●										●												●		●	●	●			28	
29	●										●								●	王	飛			●	A	牛	●	●		29	
30	●										●								●	●	●		●		●		●			30	
31	●										●								●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	王	31
32	●										●								●	●	●	B	牛	●	●	●	●	●	●		32
33	●										●								●	●			●				●				33
34	●										●								●	●	●	●	●			●	王	●			34
35	●										●								●	●				●	●						35
36	●										●								●	王	●	●			●						36
37	●										●								●	●				●							37
38	王										飛	王							王					飛	王						38

29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01

攻方持駒: A ∞ B ∞

受方持駒: A ∞ B ∞

【ルール】

- ・協力詰：先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- ・禁欲：駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。
- ・成禁：詰手順中に駒を成る手があってはいけない。
- ・多玉：複数の玉を使用する。どの玉に対しても王手放置は禁手。
- ・●：●は不透過・不可侵の領域を表す。取ることも通過することもできない。駒というより、マスの性質。
- ・燕 A (A)、燕 B (B)：A、B は異種の燕。いずれも禽将棋の「燕」と同じ性能で、前に 1 マス動き、同じ筋に三つ

- 以上の同種の駒が存在できず、打燕詰の禁則も適用される。
- ・横牛（牛）：大局将棋の「横牛」。横には自由に走ることができ、斜め右上と斜め左下に一つ動ける。左右非対称の利きが特徴。
 - ・横狼（狼）：大局将棋の「横狼」。横には自由に走ることができ、斜め左上と斜め右下に一つ動ける。「横牛」とは左右逆の利き。
 - ・駒 n ：持駒の数を（特定の数ではなく）変数 n で指定する。これにともなって手数も n の関数として表現される。 n が無限大のときにはその駒を無制限に使えることを表す。

【手数】

攻方持駒の燕 A の枚数が $n > 0$ のときの詰手数 m は、後述する N_1 、 S_1 、 N_2 、 S_2 を使って、 $m = 162N_1 + 82S_1 + 44N_2 + 110S_2 - 85$ と表すことができる。

【作意手順例】

n	m	作意略記手順
0	—	③⑤③⑤…
1	313	①⑥⑦⑧⑩①②③④⑤⑪⑫
2	159	①②③④⑤⑪⑫
3	1613	①②①⑥⑦⑧⑨⑦⑧⑩①②①②①⑥⑦⑧⑨⑦⑧⑨⑦⑧⑩①②①②①②①②③④④④④⑤①②①②③④④⑤①②③④⑤⑪⑫
4	485	①②①②③④④⑤①②③④⑤⑪⑫
5	1349	①②①②①⑥⑦⑧⑨⑦⑧⑨⑦⑧⑨⑦⑧⑩①②①②①②③④④④④⑤①②①②③④④⑤①②③④⑤⑪⑫
27	1957541	割愛

【略記手順の展開】

①②③・・・④⑤⑥という手順は、以下のように展開する。
 始→①、①、①→②、②、②→③、③、③→・・・→④、④、④→⑤、⑤、⑤→⑥、⑥
 展開後の各項の手順は次ページの「各項の手順」参照。

【角谷予想】

- 任意の正の整数 n について、
- ・ n が偶数なら、 n を 2 で割る
 - ・ n が奇数なら、 n を 3 倍して 1 を加える
- という操作を繰り返すと、有限回の操作で 1 に到達するというのが角谷予想。いまだ証明もされておらず、反例も見つかっていない。
- なお、詰将棋としての実装に際しては、実装の容易性（より正確にはコンパクト化）を考慮して、以下のような同値な操作をベースにした。
- ・操作 1： n が偶数なら、 n を 2 で割る

・操作2：nが奇数なら、nを3倍して1を加え2で割る
nから開始して操作1をN₁回、操作2をN₂回施したあと
1に達したとして、操作1を施したときの減分（n/2；n
=2k ならば k）の総和をS₁、操作2を施したときの増分
（（n+1）/2；n=2k-1 ならば k）の総和をS₂とする。
これらの値を使って攻方持駒の燕Aの枚数がn枚のとき
の詰手数を表すことができる。なお、S₁+1=S₂+n が成
り立つ。

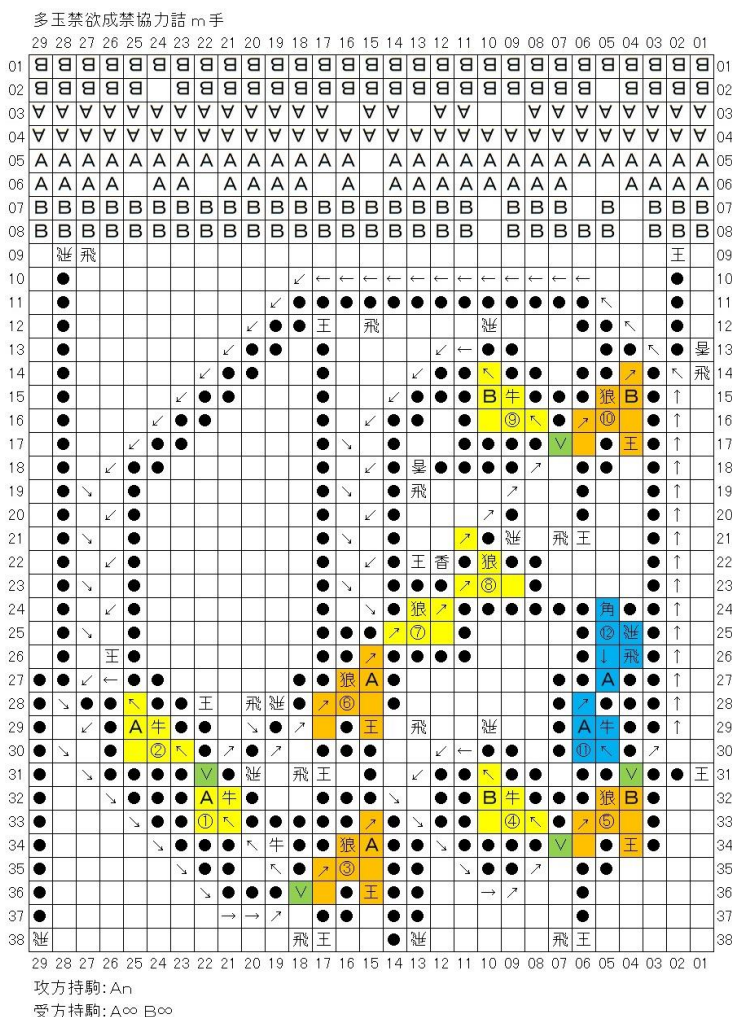
【各項の手順】

部品番号	玉移動	手数	手順	実行条件	A増減	B増減
始→①	2626→2330	34	2609飛、2727玉、2709飛、2828玉、・・・、2035牛、 2034玉、1934牛、2133玉、			
始→③	2626→2330	30	2609飛、2727玉、2709飛、2828玉、・・・、1938飛、 1836玉、1838飛、1735玉、			
①	2133→2330	6	2233牛、2232玉、2132牛、2231玉、2232A、2330玉、	a≥1	-1	
①→②	2330→2330	0				
①	2133→2130	6	2233牛、2232玉、2132牛、2231玉、2232A、2130玉、	a≥1	-1	
①→⑥	2130→1728	8	2128飛、2029玉、2028飛、1930玉、1931飛、1829玉、 1831飛、1728玉、			
②	2330→2627	10	2530牛、2430B、同牛、2429玉、2530牛、2529玉、 2429牛、2528玉、2529A、2627玉、	a≥1	-1	+1
②→①	2627→2133	34	2609飛、2727玉、2709飛、2828玉、・・・、2035牛、 2034玉、1934牛、2133玉、			
②→①	2627→2133	34	2609飛、2727玉、2709飛、2828玉、・・・、2035牛、 2034玉、1934牛、2133玉、			
②→③	2627→1735	30	2609飛、2727玉、2709飛、2828玉、・・・、1938飛、 1836玉、1838飛、1735玉、			
③	1735→1432	10	1535狼、1635A、同狼、1634玉、1535狼、1534玉、 1634狼、1533玉、1534A、1432玉、	a=0		
③→④	1432→0833	16	1429飛、1333玉、1329飛、1234玉、・・・、0838飛、 0734玉、0738飛、0833玉、			
③→⑤	1432→0633	16	1429飛、1333玉、1329飛、1234玉、・・・、0838飛、 0734玉、0738飛、0633玉、			
④	0833→1130	10	1033牛、0933A、同牛、0932玉、1033牛、1032玉、 0932牛、1031玉、1032B、1130玉、	b≥1	+1	-1
④→④	1130→0833	22	1129飛、1230玉、1229飛、1331玉、・・・、0838飛、 0734玉、0738飛、0833玉、			
④→⑤	1130→0633	22	1129飛、1230玉、1229飛、1331玉、・・・、0838飛、 0734玉、0738飛、0633玉、			
④→⑤	1130→0633	22	1129飛、1230玉、1229飛、1331玉、・・・、0838飛、 0734玉、0738飛、0633玉、			
⑤	0633→0330	10	0433狼、0533B、同狼、0532玉、0433狼、0432玉、 0532狼、0431玉、0432B、0330玉、	b=0		
⑤→①	0330→2133	130	0130飛、0229玉、0129飛、0228玉、・・・、2035牛、 2034玉、1934牛、2133玉、			
⑤→③	0330→1735	126	0130飛、0229玉、0129飛、0228玉、・・・、1938飛、 1836玉、1838飛、1735玉、			
⑤	0633→0530	10	0433狼、0533B、同狼、0532玉、0433狼、0432玉、 0532狼、0431玉、0432B、0530玉、	b=0		
⑤→①	0530→0530	0				
⑥	1728→1425	10	1528狼、1628A、同狼、1627玉、1528狼、1527玉、 1627狼、1526玉、1527A、1425玉、	a=0		
⑥→⑦	1425→1425	0				
⑦	1425→1123	8	1225狼、1325A、同狼、1324玉、1225狼、1224玉、 1324狼、1123玉、		+1	
⑦→⑧	1123→1123	0				
⑧	1123→1020	8	0923狼、1023A、同狼、1022玉、0923狼、1121玉、 1022狼、1020玉、		+1	
⑧→⑨	1020→0816	8	1320飛、0919玉、1319飛、0818玉、0821飛、0717玉、 0721飛、0816玉、			
⑧→⑩	1020→0616	8	1320飛、0919玉、1319飛、0818玉、0821飛、0717玉、 0721飛、0616玉、			
⑨	0816→1113	10	1016牛、0916A、同牛、0915玉、1016牛、1015玉、 0915牛、1014玉、1015B、1113玉、	b≥1	+1	-1
⑨→⑦	1113→1425	26	1112飛、1213玉、1212飛、1314玉、・・・、1612飛、 1524玉、1512飛、1425玉、			
⑩	0816→0313	10	0416狼、0516B、同狼、0515玉、0416狼、0415玉、 0515狼、0414玉、0415B、0313玉、	b=0		
⑩→①	0313→2133	96	0309飛、0412玉、0409飛、0511玉、・・・、2035牛、 2034玉、1934牛、2133玉、			
⑪	0530→0527	6	0630牛、0629玉、0529牛、0628玉、0629A、0527玉、	a≥1	-1	
⑪→⑫	1123→1123	0				
⑫	0527→0527	5	0526飛、同玉、0425角、0527玉、0526飛 まで〈詰〉	a=0		

※aは攻方持駒Aの枚数、bは攻方持駒Bの枚数

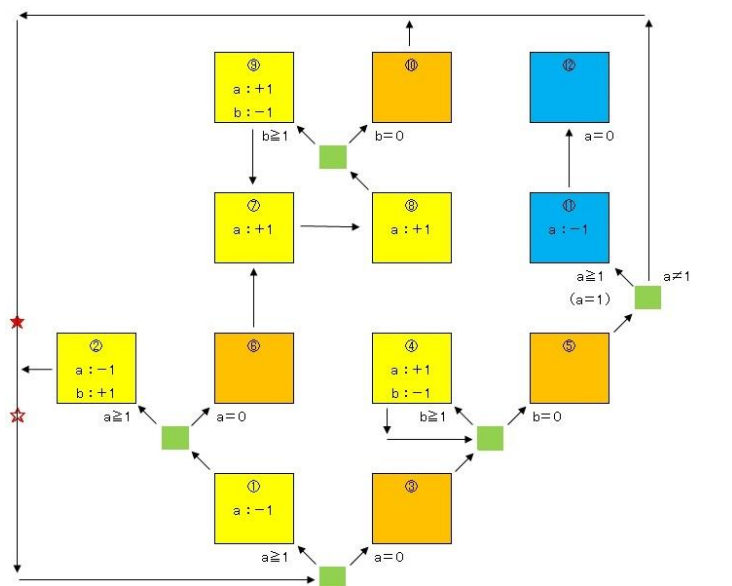
【解説】※以降が親切的な説明のつもりです

下記は「説明用に情報を追加した図面」です。



- ・矢印：玉の軌道
- ・緑のマス：玉軌道の分岐点
- ・○付き数字：部品番号
- ・黄色のマス：持駒の A、B を増減させる部品
- ・オレンジのマス：持駒の A または B が 0 枚のときだけ玉が通過できる部品
- ・水色のマス：収束用の部品

下図は前ページの図面をフローチャート風にし直したものです。



このフローチャートを使って「角谷予想」の構造を説明してみます。「各項の手順」、「説明用に情報を追加した図面」も併せて参照ください。

a を攻方持駒 **A** の枚数、**b** を攻方持駒 **B** の枚数とし、攻方持駒全体を **(a,b)** と表します。

まず部品⑤の機能を説明します。玉が⑤を通過するには、**0433 狼**、**0533B**、同狼、…とするしかありません。このとき持駒 **B** があると禁欲ルールのため同狼とはできず **0634B** 打としなければなりません、これに対して同玉以降は手が続かなくなります。つまり玉が⑤を通過するためには、攻方は持駒 **B** を持っていてはいけないということになります。持駒 **A** があっても三燕禁のため **0634A** とは打てないので、玉が⑤を通過することと持駒 **A** の枚数は関係しません。つまり⑤は **b=0** という条件付きの関門になっているということです。⑩も **b=0** という条件付きの関門です。同様に③、⑥は **a=0** という条件付きに関門です。

続いて収束用部品⑪、⑫について。

⑤通過直後の持駒を **(a, 0)** とします。収束 (⑪+⑫) に向かうには、

- ・⑪では持駒 **A** を 1 枚使うので $a \geq 1$ でなければなりません。

⑪通過後の持駒は $(a-1, 0)$ となります。

- ・⑫では後手飛を取る必要があるので、禁欲ルール適用回避のためには持駒なしの状態、

$a-1=0$ でなければなりません。

つまり、**a=1** が収束に向かう条件ということになります。

$a \geq 2$ の場合には、盤の上側をぐるっと回って初形での玉位置 **2626** の★（修正前は **2828** の☆）を経由して、①+②に進みます。

①、②ともに持駒 **A** を 1 枚使うので、①+②の繰り返し中の持駒 **A** がなくなるタイミングと **a** の偶奇は連動しています。

- ・**a** が偶数の場合：①通過直後には持駒 **A** はなくなっている所以③に進みます。

③の入り口での持駒は $(0, a/2)$ です。

- ・**a** が奇数の場合：②通過直後には持駒 **A** はなくなっている所以⑥に進みます。

⑥の入り口での持駒は $(0, (a-1)/2)$ です。

b は **a** を 2 で割ったときの商になっていることは分かっていたかと思えます。

③に進んだ場合、④を経由して⑤に進みます。

④を繰り返し通ることで **a** と **b** が入れ換わるので、⑤の入り口での持駒は $(a/2, 0)$ になっています。 $a/2 \neq 1$ ならば★に戻ります。

⑥に進んだ場合、⑦+⑧+⑨を繰り返し通ったあと⑩を経

由して★に戻ります。

⑦+⑧+⑨の繰り返し前後で持駒は以下のように変化します。

- ・⑥出口： $(0, (a-1)/2)$
- ・⑩入口： $((a-1)/2 \times 3 + 2, 0) = ((3a+1)/2, 0)$

以上述べたことを整理します。

玉が★の位置にあり、そのときの持駒を $(n, 0)$ とします。以降の手順を、通過する部品番号で表すと次のようになります。なお、 $\langle \dots \rangle$ は...を繰り返す（0回～∞回）ことを表しています。

- ・ $n=0$ のとき： $\langle \textcircled{3} \textcircled{5} \rangle$

想定していない持駒ですが、無理に適用すると無限ループします。

- ・ $n=2$ のとき： $\textcircled{1} \textcircled{2} \textcircled{3} \textcircled{4} \textcircled{5} \textcircled{11} \textcircled{12}$

・ n が4以上の偶数のとき： $\langle \textcircled{1} \textcircled{2} \rangle \textcircled{3} \langle \textcircled{4} \rangle \textcircled{5}$ で再び★に到着

★に再到着したときの持駒は $(n/2, 0)$

・ n が奇数のとき： $\langle \textcircled{1} \textcircled{2} \rangle \textcircled{1} \textcircled{6} \langle \textcircled{7} \textcircled{8} \textcircled{9} \rangle \textcircled{7} \textcircled{8} \textcircled{10}$ で再び★に到着

★に再到着したときの持駒は $((3n+1)/2, 0)$

つまり、玉が★の位置にあるときの持駒 A の枚数を観測すると、角谷数列と同じ増減を繰り返していることがわかります。

ただし、持駒が2枚になると★に戻ってることなく収束してしまうので、角谷数列の最終項は観測できません。初形で持駒1枚の場合には、そのまま収束することなく、いったん2に増えることが観測されます。このあたり、角谷数列は忠実には再現できていません。図面のコンパクトさを優先して実装したのがその理由で、今回の修正にあせて修正しようかとも思ったのですが、大改造になってしまうのであきらめました。

早詰の修正について。

⑫の収束部分のみで活用するはずだった 0524 角がその前に暴れ、早詰が生じました。具体的には玉が③を通過した直後の 1432 玉に対して、1429 飛、1331 玉、1329 飛、1430 玉、1429 飛、1330 玉、0623 角（暴れる！）、1229 飛（移動合！）、1329 飛、1230 玉、1229 飛（飛入手！）、1130 玉、1129 飛打までが成立。まさか受方の飛を取ることができるとは思っていませんでした。0724●を追加して 0623 角を防ぐことにしました。

初形の玉位置の変更について。

持駒の観測点が☆の場合、 $\langle \textcircled{1} \textcircled{2} \rangle$ の途中経過もすべて観測することになるので、観測点としては不適切でした。発表時には気づいていないといけなかったですね。早詰が見つかってよかったです。

以上

来年 2026 年から新コーナー「表紙フェアリー」を始めます。現在、表紙には目次を記載していますが、このスペースにフェアリー詰将棋の新作を毎月 1 作掲載いたします。作品募集の詳細は次の通りです：

<募集ルール>

- ・戦略と目的：
協力詰または詰将棋（かしこ詰）
- ・フェアリー条件とフェアリー駒：
計 1 種類まで
- ・手数：制限なし

<作者コメント>

- ・出題時（必須）：
作品のことに限らず、近況など好きなことをお書きください。250 字以下。
- ・結果発表時（任意）：
作品の狙いをお書きください。

<投稿先>

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

<スケジュール>

解答締切は出題号の翌月末で、結果発表は出題号の次々号です。

例えば安南協力詰やQ王協力詰、Knight を使用した詰将棋などが募集の対象となります。例えば Queen を使用した安南詰は不可となります（フェアリー条件とフェアリー駒が計 2 種類）。協力自玉詰も不可です。

使用駒数や難易に関する制約は設けませんが、易しい好形作を優先して採用します。

なお、採否のご連絡はいたしません。

WFP の以下のページにも同様の内容を記載しております。

<https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/intro.php>

以上

伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展 (勝手に) 開催のお知らせ

springs

第 73 期王座戦五番勝負の第 5 局が 10 月 28 日に行われ、挑戦者の伊藤匠叡王が藤井聡太王座に 97 手で勝ち、3 勝 2 敗でタイトルを奪取しました。

ご存じの通り、伊藤匠二冠は主に詰将棋パラダイスのフェアリーランドや推理将棋に解答を寄せられています。伊藤二冠の短評を読んで喜んでいるフェアリストは私だけではないと思います。

王座奪取の翌日に開かれた会見では、最近の趣味を尋ねられ、「フェアリー詰将棋」と答えられていました。対局後の良い息抜きになっているそうです。

そこで、王座奪取を記念して勝手に作品展を開催いたします。

<スケジュール>

投稿締切：2026 年 1 月 10 日

出題：2026 年 1 月 20 日 (WFP211 号)

解答締切：2026 年 2 月 28 日

結果発表：2026 年 3 月 20 日 (WFP213 号)

<募集ルール>

制限なし

一人何作でも OK

<投稿先>

springs

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

たくさんのご投稿をお待ちしております！

以上

ちょっと早い 2026 年年賀詰作品展 開催のお知らせ

毎年恒例の「ちょっと早い年賀詰作品展」を開催いたします。詳細は以下の通りです。

たくさんのご投稿をお待ちしております！

課題：2026 年年賀詰 (午)

ルール：一切不問

投稿締切：2025 年 12 月 15 日 (月)

投稿先：WFP 編集部 (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

解答募集一覧

詳細は本文をご確認ください。

2025 年 11 月 30 日(日)

フェアリー版くるくる作品展 1 6

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025 年 12 月 10 日(水)

推理将棋第 192 回出題

解答宛先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2025 年 12 月 15 日(月)

第 176 回 WFP 作品展

解答宛先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

第 31 回フェアリー入門 (Isardam)

投稿先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2025 年 12 月 31 日(水)

上田吉一氏 個展 6

解答宛先：変寝夢

hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp

(■を@に)

フェアリー版くるくる作品展 1 7

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2026 年 2 月 15 日(日)

第 177 回 WFP 作品展

解答宛先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

作品募集一覧

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

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

ちょっと早い 2026 年年賀詰作品展

課題：2026 年年賀詰 (午)

ルール：一切不問

投稿先：WFP 編集部 (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

詰将棋メモ推理将棋出題【年賀作品の募集】

- ・2026 年、令和 8 年、午、馬などに因んだ（こじつけ可）年賀詰作品
- ・手数制限はないが 9 手以上の作品の投稿はひとり 1 作。8 手以内の作品は投稿数に制限無し。

投稿先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2026 年 1 月 10 日(土)

伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展

投稿先：WFP 編集部 (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

2026 年 1 月 15 日(木)

第 178 回 WFP 作品展

投稿先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

随時受付

フェアリー版くるくる作品展

やさしい趣向作のフェアリー作品

投稿先：WFP 編集部 (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

表紙フェアリー

募集の詳細は下記リンク参照

投稿先：WFP 編集部 (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

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

[https://tsume-springs.com/
web-fairy-paradise/intro.php](https://tsume-springs.com/web-fairy-paradise/intro.php)

あとがき

沢山の解答・作品募集であとがきのスペースがない！
レイアウトを考えないといけませんね。

springs

Web Fairy Paradise

第 209 号 (2025 年 11 月号)

非売品

令和七年十一月廿日発行

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