

# Web Fairy Paradise

## 第 210 号(2025 年 12 月)

---

今月のフェアリー詰将棋

- ・第 177 回 WFP 作品展（再掲）
- ・推理将棋第 193 回
- ・Fairy of the Forest #84
- ・臨時⑦ 神無太郎の氾濫 問題編
- ・ちょっと早い 2026 年年賀詰作品展

神無七郎  
Pontamon  
酒井博久  
神無太郎  
springs

結果発表

- ・第 176 回 WFP 作品展
- ・推理将棋第 191 回
- ・協力詰・協力自玉詰解付き #43
- ・第 31 回フェアリー入門(Isardam)
- ・フェアリー版くるくる作品展 1 6

神無七郎  
Pontamon  
駒井めい  
springs  
springs

上記の目次はリンクになっています



## フェアリーデータベースに関するお願い

Fairy Database とは、神無太郎さんによって構築・維持されている、フェアリー詰将棋の発表作品を網羅的に収録したデータベースです。

作品データ (fdb) と検索プログラム (fdbs) から構成されており、作品データは同一作検索 (x4cc) にも利用されています。

<http://cavesfairy.gl.xrea.com/pub/>

この作品データは、神無太郎さんおよび有志の方々によって毎年更新されています。毎年 1 年間に発表されたほぼすべてのフェアリー作品を収集し、テキストデータとして整理したうえで、既存のデータベースに追加する作業が行われていますが、非常に大きな労力を要する作業です。

そこで作業負担を少しでも軽減するため、**2026 年 1 月**より、WFP の各コーナーのご担当者および作品を投稿される作者の皆さまに、以下の点についてご協力をお願いしたいと考えております。

### 作品の投稿者の皆さまへ

作品投稿の際、fmza の出力などのテキストデータを、あわせて各コーナーの担当者へお送りください。

### 各コーナーのご担当者の皆さまへ

原稿提出の際、fmza の出力などのテキストデータを、あわせて springs へお送りください。

springs では、各コーナーのご担当者からお送りいただいたテキストデータを取りまとめたうえで、神無太郎さんへお渡しします。

お手数をおかけいたしますが、フェアリーデータベースの継続的な更新のため、何卒ご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

## 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へご投稿ください。

## 読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことでも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

## 感想

本誌の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メール等でお送りください。

## springs :

**[hit.and.miss.masayume@gmail.com](mailto: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/>

### 詰将棋メロ

<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/](http://antic-main.com/1_shogi/)



今月の WFP 作品展の新規出題はお休みです。  
本稿では第 177 回 WFP 作品展の出題稿を再度掲載します。

## 〔第 177 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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だめ。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手目の組合だけ。この種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	
						𪛗		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 55E 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 枚がすべて登場します。

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 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 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。

### 【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。

### 【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](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](https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422))

## 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

(補足)

- ・目的が受方玉を詰める場合は「協力詰」(通称「ばか詰」)と表記される。目的が変わる場合は「詰」の部分が、その目的に応じて変わる。

## 【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)

## 【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。

## 【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。

## 【穴、奔】(○)

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。

## 【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。

### 【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。

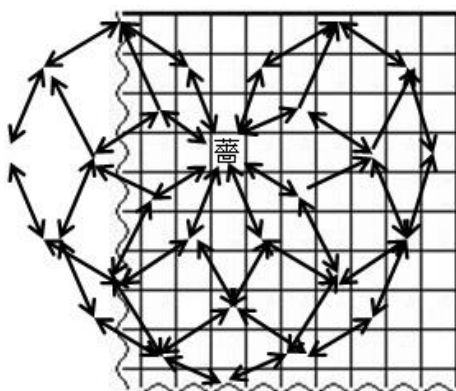
(補足)

- ・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。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



(補足)

- ・一周できる場合は元のマスに戻れる。  
(事実上パスができる)

### 【Andernach】

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

(補足)

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

**Andernach** 系ルールも同様)

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 **Andernach** 編 1」

([https://note.com/tsume\\_springs/n/ncfc676955bfc](https://note.com/tsume_springs/n/ncfc676955bfc))

### 【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。

### 【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](https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3))

### 【全 Andernach】

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

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

→初出：第 119 回 WFP 作品展 (WFP140 号)

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【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。

### 【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。

### 【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)

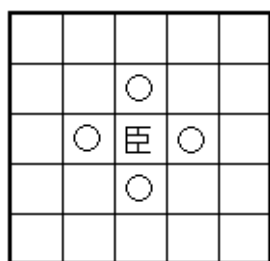
特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

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

### 【Wazir, Vizir】(臣)

(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。

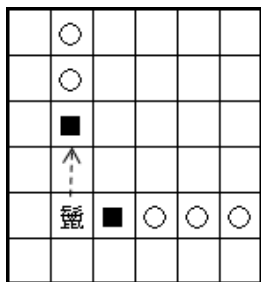


(○が臣の利き)

### 【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 枚跳び越えて点対称の位置に動く。そこに敵の駒があれば取れる。

	<p>(■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。)</p>
--	---

(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)

### 【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)

### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)。

### 【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)

■ 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	ㄗ	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

				ㄗ					一
	歩								二
		と		糸	ㄗ				三
	ㄗ				糸	ㄗ			四
ㄗ									五
		ㄗ							六
			ㄗ	歩		糸		歩	七
	糸				ㄗ				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
鬺	桂	桂		桂	桂	ㄗ			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
					銀			銀	七
									八
									九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

以上



第 176 回 WFP 作品展の結果を報告します。第 176 回の出題は全 10 題（複数解や組局を含むため実質 12 題）。解答者数 8 名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 176 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 <sub>1</sub>	6 <sub>2</sub>	7	8	9	10 <sub>a</sub>	10 <sub>b</sub>	計
たくぼん	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	○	○	○	11
ikuram78	○	○	ー	○	ー	○	○	○	ー	○	○	○	9
占魚亭	○	○	ー	ー	ー	○	○	ー	○	○	○	○	8
るかなん	○	ー	ー	○	ー	ー	ー	○	ー	○	○	○	6
荻原和彦	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	○	5
一乗谷酔象	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	1
変寝夢	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	1
小林敏樹	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	1

年末の慌ただしい時期のせいか、はたまた出題作の難易度の影響か、今回は解答の集まりが悪く、解答成績も芳しくありませんでした。最大の難問である **176-5** が正解者なしとなったのは予想の範疇でしたが、**176-3** が作者以外の正解者なしとなったのは意外でした。

今回の出題作の特徴は対抗系ルール作品が 3 題（**176-1**、**176-2**、**176-6**）登場していることです。対抗系ルールは「紛れ」だけでなく「変化」もあるので、これにフェアリー要素が絡むと更に難しくなります。これも解答成績の伸び悩みの一つの要因かもしれません。

■ 176-1 駒井めい氏作（正解 4 名）

All-in-Shogi 最善白玉詰 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

【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」

### ・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。
- ・ 「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

### ・詰

王手が掛かっており合法的な応手がない状態。またはそれを達成目標とするルール。

(補足)

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

### ・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。

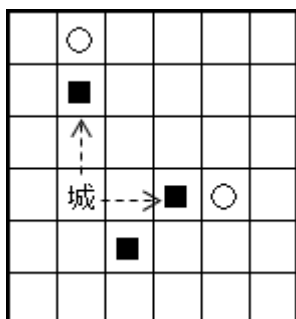
(補足)

- ・ 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)

【解答】(※相手駒を動かす手を v で表記)

24 歩 同玉 13v 玉 23 玉 24 歩 同玉  
13v 玉 23 玉 24v 歩 25 歩 まで 10 手  
(詰上り)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩

〔主な紛れ〕

- ・5 手目 24 歩のところ、24v 歩は 25v 歩 24 歩 同玉 13v 玉 23 玉で局面が戻る(迂回手順)。本作の問題設定(最善指定あり)では失敗。  
(本局が「All-in-Shogi 自玉詰」ではなく「All-in-Shogi 最善自玉詰」となっているのは、このような迂回手順を完全に排除するため)

【作者のコメント】

趣向作で見られる繰り返し手順は、基本的に特定の目標に向かって進行します。そのように創るのが、創作の定跡とも言えるかもしれません。ただ、繰り返される各手順が異なる目標を持っていたり、それはそれで面白いのではないかと思います。

本作では、4 手 1 組の手順を繰り返して、攻方の駒台にある歩を受方の駒台に移します。2 組の手順は見かけ上同じですが、動機が異なります。1 枚目の歩を移すのは、「受方の駒台に歩を発生させて、攻方が使うため」。2 枚目の歩を移すのは、「攻方の駒台から歩を消去して、受方に使わせないため」。

## 【解説】

自玉詰なのに受方持駒はなし。受方玉と攻方玉の性能が違うので玉での王手も可能ですが、それで詰む可能性は限りなく低いでしょう。協力系ルールでない本局ではなおさらです。

盤上の駒は玉の包囲に欠かせませんから、使うとすれば歩です。その線で読みを進めると次の手順が浮かぶでしょう。

24 歩 同玉 13v 玉 23 玉 24v 歩 25 歩  
まで 6 手？

4 手目両王手となる位置に玉を動かすのが面白い手筋で、「王手駒を動かす」という All-in-Shogi 独特の受けを封じています。玉が 24 に戻る手は All-in-Shogi の「逆流禁」で指せず、やむなく受方は 23 玉を選択しますが、攻方は歩を受方に渡すことに成功しました。持駒譲渡手筋の登場です。

5 手目はその歩を打たせる委託王手。相手の駒を打って王手できるのが、Rook-Grasshopper (城) というホッパー系の駒と All-in-Shogi を併用した効果です。憶えておきたい手筋ですね。

受方が王手を避けるため、先程打たされた歩を突くと攻方玉は Rook-Grasshopper の性能のため詰みですが、そうはなりません。

受方には 6 手目「25 歩」に変えて「25v 歩」とする受けが残っています。攻方の歩を逆用する All-in-Shogi ならではの応手です。以下「24 歩 同玉…」と進めると既出の局面に戻ってしまいます。つまり上記 6 手の手順は、攻方の歩が 1 枚なら成立するのですが、攻方の歩が 2 枚だと成立しません。2 枚の歩のうち 1 枚は邪魔駒だったのです。

邪魔駒はどう扱えば良いでしょう？ そう、邪魔駒は「消去」すれば良いのです。「持駒消去」の仕方は「持駒譲渡」とまったく同じで構いません。「24 歩 同玉 13v 玉 23 玉」の 4 手で邪魔な歩は消去できます。そして初形から攻方の歩がなくなり、すべて受方に渡った局面に到達したとき、ようやく「24v 歩 25 歩」を実現することができます。

作者のコメントにもある通り、本局の狙いは「繰り返される各手順が異なる目標を持つ」ことです（本局では持駒譲渡と持駒消去が同じ手順で行われる）。異なる目的で同じような手順が繰り返される「知恵の輪型趣向」の一種とも解釈できますが、本局では盤面配置が変化せず、局面の変化は駒台に隠されています。「鍵」となる手順が挿入されることもなく、手順もまったく同じものが繰り返されます。いわば「ステルス知恵の輪」です。

繰返しを最少の 2 回で止めたことも、本局の狙いを際立たせています。極端な話、攻方持駒を「歩 18」にすると、「持駒譲渡 1 回」「持駒消去 17 回」になりますが、これだと「持駒譲渡」が混ざっていることに気付かれないでしよ

う。

異なる意味の同じ手順を繰り返す趣向……創作は難しいですが、この路線の作品が今後現れるのか、どう発展して行くか、注目したいと思います。

【短評】

たくぼんさん

持駒の歩消去は分かりやすいがラスト 2 手が実におしゃれ。

るかなんさん

3 手目 13 馬が自然に追う手とばかり。

占魚亭さん

持駒譲渡&持駒の邪魔駒消去。  
玉の軌跡、歩の打ち場所が統一されている所も良いですね。

■ 176-2 上谷直希氏作（正解 3 名）

禁欲最善詰 23 手

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

持駒 桂香

【ルール】

・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。

【解答】

87 龍 同玉 79 桂 76 玉 78 香 77 桂成  
85 銀 同玉 95 と 76 玉 94 馬 85 飛  
同馬 同金 96 飛 86 香 同飛 同金  
77 香 同金 68 桂 同金 77 香 まで 23 手

(詰上り)

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

持駒 なし

### 〔主な変化〕

- ・4手目 76 玉のところ、96 玉は 95 と、同金、98 香、97 桂成、85 銀、同玉（同金は 97 香、同玉、86 銀、96 玉、97 銀以下）、74 銀、86 玉、75 馬、96 玉、85 馬、同金、97 香、86 玉、78 桂、76 玉、65 銀まで2手早い。
- ・6手目 77 桂成のところ、  
77 歩合などは、85 銀、同玉、95 と、76 玉、88 桂まで。  
77 桂生は、同香まで。  
77 桂打合は、同香、同桂成、68 桂、同成桂、77 銀、85 玉、76 銀、96 玉、85 銀、97 玉、88 角まで。
- ・16手目 86 香合のところ、86 飛合は同飛、同金、77 香、同金、86 飛まで。

### 【作者のコメント及び解説】

禁欲ならではの意味付けでの不利合（飛と香の比較）および、飛→香への変換。

【図は10手目△7六玉まで】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									▲ 持駒
									なし
馬			●			●			
	馬								
と		銀		と					
		王	角			●			
		馬							
		香							
▽	玉	桂							

10手目の局面、93 馬がいなければ 77 香までの即詰。駒取りでない王手は 94 馬しかないのをそれを選択する。ここで 85 歩合などでは今度こそ 77 香なので、延命のためには逆王手になる香合か飛合を選ぶしかない。禁欲ルールでは強い駒が持駒にあるほうが詰みにくくなる場合があることを不利合テイストで表現してみました。

その後は飛を香に変換して収束へ。

飛 or 香合の選択の 85 合、飛→香の変換のための 86 合

を、ともに **89** 玉の存在だけで成立させた（飛、香以外の合駒は深く考えなくてもよいようにした）統一感はまずまずでしょうか。

最善詰にした最大の理由は最終手が禁欲詰では限定できないからで、初手の逆算を入れた理由は、①還元玉、②フェニックステーマっぽさ、③最善詰の必要性を増やすための **3** 点です。

### 【解説】

合駒問題は対抗系ルールの花。相手の思惑を外す最善の合駒は何かという選択が、豊かな変化を生み出します。

本局では逆王手が絡む **3** 度の合駒が登場します。**6** 手目 **77** 桂成（移動合）、**12** 手目 **75** 飛、**16** 手目 **86** 香の **3** つ。この **3** 手を中心に見て行きましょう。

最初の **4** 手は龍と桂を打ち替えて、**67** への玉の脱出を防止する手順。味の良い序奏ですが、**4** 手目 **96** 玉と逃げる変化が難しく、この読み切りが解図の最初のハードルとなります。

次の **5** 手目 **78** 香は「禁欲」では珍しい手。「禁欲」は駒を取らない手が優先されるので、遠打が損になることが多いのですが、**5** 手目 **77** 香に対しては「同桂成 **85** 銀 同金」で不詰。「逆王手を掛けない成」が禁欲ならではの好手で、逃れられてしまうのです。

**5** 手目 **78** 香に対しては、通常なら合駒を打って受けるところですが、「主な変化」に記した通り、打合はすべて早詰。「**77** 桂成」の移動合が正解です。守備力を弱体化するかのような手ですが、これにより「**85** 銀」という駒取りでない手が生まれます。**6** 手目 **77** 桂成は「禁欲手誘致の移動合」なのです。

**85** 銀に対して同金は **77** 香で簡単に詰むので同玉と取るしかありません。続いて、と金を引いて玉が **76** に戻ります。ここまでの **10** 手はいわば序奏です。**11** 手目 **94** 馬から「**77** 香」実現を巡る本格的な攻防が繰り広げられます。

**12** 手目は逆王手を掛けて駒取りを強制する合駒が必要ですが、取られた後、相手に駒取り以外の選択肢を与えるため飛合限定となります。

**15** 手目は飛を離して打つ **96** 飛。**86** 飛だと同金とされるので、**77** に金が利いてしまいます。

**16** 手目の合駒も逆王手ですが、今度は飛ではなく香合。飛合だと **77** 香～**86** 飛で詰み。**68** 桂を打つ必要がない分、早く詰みます。

一連の流れを見ると **12** 手目すぐに香合せず、飛合を挟んだ効果で **86** 金の形を作ることができ、その分受方が延命と守備力強化に成功したことになります。

攻方は桂を捨ててこの金の利きを外し、**77** 香を実現。本局が禁欲詰ではなく禁欲最善詰となっているのは、この最終手 **77** 香を限定するためです。最善指定がないと **78** 香も成立してしまいます。

本局の見所は3度の合駒と、それに伴う逆王手の有無ですが、個人的には金の活躍も印象に残りました。84に眠っていた金がするすると上昇し、68まで到達する大活躍。これは難解な変化・紛れを乗り越えた解答者に与えられる嬉しいご褒美といったところでしょう。

#### 【短評】

#### ikuram78さん

それらしい手順になりましたが自信はないです。

#### たくぼんさん

金の単独行。

受方の王手するしないの綾が面白い。

☆たくぼんさんも金の動きに目を惹かれましたか。私は「将棋無双」第60番を鑑賞したとき、宗看流の龍の押し売りより、54金が45→36→27→26→25と動いて消える手順に惹かれました。中心主題を上手く彩る副主題があると、作品全体の魅力も大きく上がります。

#### 荻原和彦さん（※誤解）

▲87 龍△同玉▲79 桂△96 玉

▲98 香△97 桂打▲同香△同桂成

▲95 と△同金▲85 銀△同玉

▲74 銀△86 玉▲75 馬△96 玉

▲85 銀△同金▲88 桂△95 玉

▲87 桂△94 玉▲93 馬 まで23手

6手目の全応手(桂合・他合・桂生・桂成)を調べ、各変化で▲85 銀に対する△同玉・△同金を比較検討した末、ようやく作意らしき手順に行き着く。

難解な変化も多々あり。中でも6手目△97 桂成以下▲95 と△同金▲85 銀△同玉▲74 銀△86 玉▲75 馬△96 玉の局面で▲85 馬からの金入手は盲点だった。

☆荻原氏は4手目96玉の誤解でした。

上記解答の6手目97桂打には同香ではなく同銀として、同桂生なら同香 85玉 77桂 76玉 68桂まで、同桂成なら95と 同金 88桂 85玉 84馬まで、どちらも早詰です。従って6手目は97桂成とするしかなく、「主な変化」に記した手順と同様に早詰となります。

#### 占魚亭さん

龍から桂へ打ち換える序奏、回収した飛を香に変換しつつ金を誘導する中盤、綺麗に繋がっていて素晴らしいです。



■ 176-3 たくぼん氏作（正解1名）※~~実質正解者なし~~

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
			ㄗ					王	七
									八
								王	九

持駒 なし

【ルール】

・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。

【解答】

16 と 27 玉 26 と左 37 玉 27 と 38 玉  
 28 と 39 玉 29 と 48 玉 39 と 37 玉  
 36 と 47 玉 57 と 同と 46 と 37 玉  
 36 と 27 玉 26 と左 37 玉 27 と 46 玉  
 37 と 35 玉 26 と上 46 玉 56 と 47 玉  
 46 と 37 玉 47 と 同と 36 と 27 玉  
 37 と 同と 26 と 17 玉 28 と 同と まで 42 手

(詰上り)

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

持駒 なし

### 【作者のコメント】

通常の協力自玉詰だと **26** 手 (2 解) で詰みますが、禁欲なので駒を取らせる準備が必要となります。

### 【解説】

玉以外は盤上に「と金」だけが配置された「と金図式」。受方の「と金」は 1 枚だけなので、これを取ると不詰になります。事実上、「攻方取禁」の付いた協力自玉詰です。

本局には「禁欲」の条件も付いています。これは、手数だけでなく、詰型にも影響を及ぼします。まずは「禁欲」がない場合の収束を考えましょう。

### 【参考図 1】 禁欲条件がない場合の収束

4	3	2	1	
				六
		㍉	王	七
	と			八
			王	九

持駒 なし

禁欲条件がなければ、上図から「**28** と 同と」で詰みます。協力自玉詰における「と金煙」や「豆腐煙」の基本的な収束です。

しかし、禁欲条件があると「**28** と」に対する「同と」ができません。「同と」を強制するには、上図に「攻方 **26** と」を加える必要があります。更に逆算を考えると、「**26** と・**38** と」の形の実現は非常に手数が掛かります。従って「**38** と」は「**39** と」に変更する必要があります。

### 【参考図 2】 禁欲条件がある場合の収束

4	3	2	1	
		と		六
		㍉	王	七
				八
	と		王	九

持駒 なし

今度は、この収束図を念頭に置いて序盤の展開を考えていきましょう。

主な問題は「39 と」の形を「36 と」を動かして作るのか、「46 と」を動かして作るのかです。前者の場合の「と金」の動きは「36→26→27→28→29→39」の5回。後者の場合は「46→36→37→38→39」の4回。部分的には後者の方が得に見えますが、この移動が済んだ後の玉の位置を考えると評価が逆転します。

「36 と」を 39 に据えた後の玉の位置は 37 です。一方「46 と」を 39 に据えた後の玉位置は 58 です。58 玉の形は「67 と」を右边に運ぶのに適していません。結論として、「36 と」を 39 に据えるのが正解になります。

これで序盤と収束が固まりました。次はそれを繋ぐ手順を求めます。玉を包囲しつつ、駒を取らざるを得ない形を作って、受方のと金を右边に誘導するという方針で、最も効率の良い手順を探します。

ここで本局最大の見所が訪れます。17 手目からの「36 と」の動きです。

### 【途中図】 16 手目 57 同とした局面

6	5	4	3	2	1	
						五
	と		と		と	六
		㊦	㊧			七
						八
			と		㊨	九

持駒 なし

ここから「36→46→36→26→27→37→26」と連続6回と金を動かし、「26 と」の形を作ります。これは「と金」の位置調整の他に玉の位置調整も兼ねており、26 と・46 玉の形を作ることで、収束へスムーズに繋げることができます。

本局は協力白玉詰の豆腐図式に一捻りを加え、謎解き要素と、巧妙なと金繰りの手順を盛り込んだ作品です。合駒も出せず、使えるのは同種の駒だけという大幅な制約がある環境下でも、解き応えのある作品が作れるという実例の一つになると思います。

### 【短評】

☆本局は作者以外の正解者がおらず、実質正解者ゼロとなりました。従って短評ありません。難しいことは確かですが、丁寧に読めば解ける作品のはずなので、この結果は意外でした。この作品単独の難解さではなく、今回の作品展全体の解図難度が影響したのかもしれませんがね。



■ 176-4 ikuram78 氏作「十二の試練」  
(正解3名)

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

## 【ルール】

### ・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、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

**9) フェアリー駒は指定がなければ通常の駒取りになる。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する。**

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

**※「アンチキルケ Isardam」で、各条件の適用順序はアンチキルケが先で Isardam が後**

### ・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

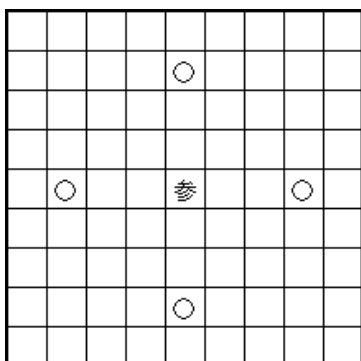
2) 初形では取捨駒を持駒にできる

→ 初出：第 149 回 WFP 作品展 (WFP176 号)

• **Three-Leaper** (参)

(3,0)-leaper。

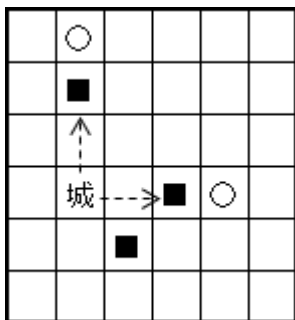
縦横 3 マス跳んだ位置に利く駒。



(○が参の利き)

• **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。

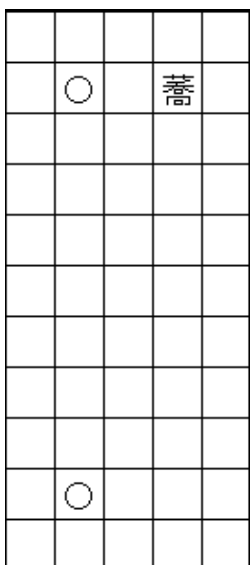


(■は何らかの駒。

○が城の利き)

• **薨**

左に 2、または左に 2・後ろに 8 進んだ地点へ移動することができる駒。



(○が薨の利き)

• **Dummy** (偶)

自分では動かない駒

(補足)

- ルールによっては受動的に「動かされる」たり、性能変化ルールで性能変化の対象となることはできる。

・持駒であれば任意の空き枡に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

・石、岩 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

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

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。

・穴、窠 (○)

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。

【解答】

※略号を以下の通り定義する。

**31 に馬が進む手順 (4 手)**

A=71 金 31 馬/22 馬 72 金 31 馬

**42 に馬が進む手順 (12 手)**

B=A 71 金 42 馬/22 馬 72 金 31 馬

71 金 42 馬 31 蕎 92 玉

**43 に馬が進む手順 (32 手)**

C=B 72 金 43 馬/22 馬 42 蕎 91 玉 B

72 金 43 馬 42 蕎 93 玉

**54 に馬が進む手順 (74 手)**

D=C 73 金 54 馬/22 馬 43 蕎 92 玉

72 金 91 玉 C 73 金 54 馬 43 蕎 94 玉

**55 に馬が進む手順 (160 手)**

E=D 74 金 55 馬/22 馬 54 蕎 93 玉

73 金 92 玉 72 金 91 玉 D 74 金 55 馬

54 蕎 95 玉

**56 に馬が進む手順 (334 手)**

F=E 75 金 56 馬/22 馬 55 蕎 94 玉

74 金 93 玉 73 金 92 玉 72 金 91 玉

E 75 金 56 馬 55 蕎 96 玉

### 57 に馬が進む手順 (684 手)

G=F 76 金 57 馬/22 馬 56 蕎 95 玉  
75 金 94 玉 74 金 93 玉 73 金 92 玉  
72 金 91 玉 F 76 金 57 馬 56 蕎 97 玉

### 58 に馬が進む手順 (1386 手)

H=G 77 金 58 馬/22 馬 57 蕎 96 玉  
76 金 95 玉 75 金 94 玉 74 金 93 玉  
73 金 92 玉 72 金 91 玉 G 77 金 58 馬  
57 蕎 98 玉

### 49 に馬が進む手順 (2792 手)

I=H 78 金 49 馬/22 馬 58 蕎 97 玉 77 金  
96 玉 76 金 95 玉 75 金 94 玉 74 金 93 玉  
73 金 92 玉 72 金 91 玉 H 78 金 49 馬  
58 蕎 99 玉

#### [詰手順]

49 蕎 98 玉 78 金 97 玉 77 金 96 玉  
76 金 95 玉 75 金 94 玉 74 金 93 玉  
73 金 92 玉 72 金 91 玉

I

79 金 38 馬/22 馬 49 蕎 98 玉 78 金 97 玉  
77 金 96 玉 76 金 95 玉 75 金 94 玉  
74 金 93 玉 73 金 92 玉 72 金 91 玉

I

79 金 27 馬/22 馬 49 蕎 98 玉 78 金 97 玉  
77 金 96 玉 76 金 95 玉 75 金 94 玉  
74 金 93 玉 73 金 92 玉 72 金 91 玉

I

79 金 16 馬/22 馬 49 蕎 98 玉 78 金 97 玉  
77 金 96 玉 76 金 95 玉 75 金 94 玉  
74 金 93 玉 73 金 92 玉 72 金 91 玉

I

79 金 16 馬 まで 11240 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

## 【作者のコメント】

先日投稿の作品でアンチキルケと **Isardam** の相性の良さを感じたので、他に面白いギミックを探してみたところ、幸運にも再帰的手順を発見したため長編にしたものです。

ピンにする駒を **G** 系にすることで、王手する駒以外の駒が間に **1** 枚存在している状態が非王手状態となり、指し手の幅が広がりました。

また、独立した **2** つの筋で操作を行うことで構造をシンプルにでき、そのシンプルさ故に盤の上から下までを余すことなく再帰的手順に使うことができました。

## 〔余談〕

持ち駒が偶でなく 蕎 (+2+8|+2+0) なのは、最終ループで **71** 偶から追う非限定と、最終 **4** 手「**77** 金 **99** 玉 **79** 偶 **16** 馬」の非限定を消すためです。(いずれも **99** に利いているため)

駒面は適当に決めたので、変えていただいても大丈夫です。(二八蕎麦の蕎です)

## 【解説】

「十二の試練」と題された **1** 万手越え超大作。フェアリーでは超長編も珍しくないとはいえ、やはり手数が **5** 桁で表記されると、それだけでインパクトがあります。

本局で「試練」を受けるのは **22** 馬。これが **12** の「試練」を突破して **16** に到達すれば、攻方玉を詰めるという目標が達成されます。

千里の道も一歩から。城と参には不滅性が付与されていることを念頭に置き、初手 **49** 蕎とした局面をご覧ください。

## 〔途中図 1〕 初手 49 蕎とした局面

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	城		参	○	○	蕎	骊	●	一
	骊		参	○	蕎	城	罎	●	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	○	蕎	骊	●	●	九

攻方持駒 蕎1531

受方持駒 なし

初形で既に **Three-Leaper** (参) による王手が掛かっているように見えますが、実際に参で玉を取ると、**39** にいる **Rook-Grasshopper** (城) の利きが **79** 金を跳躍台として **89** 城に当たってしまい、**Isardam** の禁則に抵触します。初手 **49** 蕎は、**39** 城と **89** 城の間の駒を増やすことによって **79** 参による王手を有効化する委託王手なのです。

これに対して受方は **98** 玉と逃げます。八段目の **2** 枚の

城の所属は九段目と逆になっていますが、双方の城の間の駒が二枚なら王手は無効、三枚なら王手は有効という性質は変わりません。この性質を利用して、攻方は金を動かして王手し、受方は玉を動かして逃げるという手順を繰り返します。そうして 17 手目 71 金とした局面をご覧ください。

〔途中図 2〕 17 手目 71 金とした局面

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王	城	金	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
	城		参	○	蕎	骊	●	●	九

攻方持駒 蕎1531

受方持駒 なし

ここで 92 玉としては局面が進展しません。その代わり「31 馬/22 馬」という応手が可能です。「アンチキルケ」という条件が付いていなければ「31 馬」は単なる駒取りになり、21 城と 81 城の間の駒数を変えることはできません。「アンチキルケ」の効果で馬が駒を取った位置から別の場所（角の実戦初形位置）に移されることにより、この応手が成立するのです。

31 を空けた効果はすぐに現れます。19 手目 72 金とした局面をご覧ください。

〔途中図 3〕 19 手目 72 金とした局面

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王	城		参	○	○		骊	●	一
	骊	金	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
	城		参	○	蕎	骊	●	●	九

攻方持駒 蕎1531

受方持駒 なし

72 金は双方の城の間の駒を一枚にする委託王手です。城は跳躍台がないと動けない駒なので、参が動いたときに跳躍台となる金を待避させても王手になります。「双方の城の間の駒が二枚なら王手は無効、一枚または三枚なら王手は有効」と覚えておきましょう。

受方は 72 金に対して 92 玉とは応じません。局面を進

展させるため 31 馬で応じます。既に 31 が空所になっているので、馬はアンチキルケの影響を受けることなく 31 へ移動することができます。

〔途中図 4〕 20 手目 31 馬とした局面

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	王	城		参	○	○	罎	骊	●	
二		骊	金	参	○	蕎	城		●	
三		城		参	○	蕎	骊	●	●	
四		骊		参	蕎	城	●	●	●	
五		城		参	蕎	骊	●	●	王	
六		骊		参	蕎	城	●	●	偶	
七		城		参	蕎	骊	●	偶	●	
八		骊		参	蕎	城	偶	●	●	
九		城		参	○	蕎	骊	●	●	

攻方持駒 蕎1531  
受方持駒 なし

ここで攻方は 71 金とするのですが、これに対して単に 22 馬と戻ったのでは元の木阿弥。42 馬/22 馬で 42 を空けつつ、アンチキルケの効果を使って 22 に戻るのが正しい応手です。

〔途中図 5〕 22 手目 42 馬/22 馬とした局面

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	王	城	金	参	○	○		骊	●	
二		骊		参	○		城	罎	●	
三		城		参	○	蕎	骊	●	●	
四		骊		参	蕎	城	●	●	●	
五		城		参	蕎	骊	●	●	王	
六		骊		参	蕎	城	●	●	偶	
七		城		参	蕎	骊	●	偶	●	
八		骊		参	蕎	城	偶	●	●	
九		城		参	○	蕎	骊	●	●	

攻方持駒 蕎1531  
受方持駒 なし

ここで「ああ、後はこの調子で 43、54、…、16 を順に空けていけば良いんだな」と早合点してはいけません。方針はその通りなのですが、その実行には「試練」が待っているのです。

途中図 5 から「72 金 31 馬 71 金 42 馬」として、空いた 42 まで馬を進めた 26 手目の局面をご覧ください。

〔途中図 6〕 26 手目 42 馬とした局面

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	王	城	金	参	○	○		𪛗	●	
二		𪛗		参	○	𪛗	城		●	
三		城		参	○	蕎	𪛗	●	●	
四		𪛗		参	蕎	城	●	●	●	
五		城		参	蕎	𪛗	●	●	王	
六		𪛗		参	蕎	城	●	●	偶	
七		城		参	蕎	𪛗	●	偶	●	
八		𪛗		参	蕎	城	偶	●	●	
九		城		参	○	蕎	𪛗	●	●	

攻方持駒 蕎1531

受方持駒 なし

ここで 72 金とすると 31 馬と応じるしかなく、既出の局面に戻ってしまいます。31 蕎が局面を進展させる王手で、以下「92 玉 72 金 43 馬/22 馬 91 玉」が必然の進行となります。更にこの後、31 蕎を打ったのと同様の理由で 42 蕎を打つ必要があります。

〔途中図 7〕 32 手目 91 玉とした局面

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	王	城		参	○	○	蕎	𪛗	●	
二		𪛗	金	参	○	蕎	城	𪛗	●	
三		城		参	○		𪛗	●	●	
四		𪛗		参	蕎	城	●	●	●	
五		城		参	蕎	𪛗	●	●	王	
六		𪛗		参	蕎	城	●	●	偶	
七		城		参	蕎	𪛗	●	偶	●	
八		𪛗		参	蕎	城	偶	●	●	
九		城		参	○	蕎	𪛗	●	●	

攻方持駒 蕎1529

受方持駒 なし

43 を空けることに成功した代わりに、31 と 42 が再び埋まってしまいました。ここから更に 54 を空けるには、31・42 を空ける作業を再度行わねばなりません。そして、54 を空けると 31・42・43 がまたしても埋まってしまい、それまでの作業を一からやり直さねばなりません。一つ掘り進むたびに作業量が指数関数的に増加して行くのです。克服すべき「試練」は 22 馬から近い順に、31 蕎・42 蕎・43 蕎・54 蕎・55 蕎・56 蕎・57 蕎・58 蕎・49 蕎・38 偶・27 偶・16 偶の 12 枚ですが、49 蕎を消すまではこの指数関数的増加が続きます。

フェアリー詰将棋の愛好家であれば、この指数関数的な手数増加には憶えがあるでしょう。そう、加藤徹氏の「寿限無」です。

「寿限無」は「ある筋より左の歩をすべて 2 段下げると、その筋の歩を 1 段下げることができ、その筋より左の歩はすべて元の位置に戻る」という再帰的構造を持っていました。つまり歩の位置を使った再帰的構造です。歩の位置は「元位置」「一段下」「二段下」の 3 状態があるため、手数

は  $3^n$  のオーダーで増えます。

本局は「ある段より前の蓄がすべて消えるとその段の蓄を消すことができ、それより前の段の蓄は復活する」という再帰的構造になっています。つまり蓄の有・無の2状態の再帰であり、手数は  $2^n$  のオーダーで増えます。

驚くべきことに、この  $2^n$  のオーダーで手数が増えて行く再帰的手順は普通詰将棋でも実現されています。田島秀男氏が2000年に「詰棋めいと」に発表した作品です。(以下本稿では指数関数的な手数の増加を伴う再帰的手順のみを、単に「再帰的手順」と呼びます。)

〔参考〕  $2^n$  オーダーの再帰的手順を持つ詰将棋

田島秀男

詰将棋 345手

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

持駒 歩8

(詰棋めいと第28号,2000年10月,修正図,  
原図は詰棋めいと第27号,2000年2月,不詰)

上図の解答は「おもちゃ箱」の「超長編作品リスト(330手~350手)」

(<https://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kenkyu/cholist9.htm>)をご覧ください。ある段の歩の有・無の2状態を使って再帰的手順を実現した作品で、構造は、本局「十二の試練」と共通しています。再帰的手順を構成する歩が65・56・47・38の4枚だけなので手数は3桁にとどまっていますが、普通詰将棋のルール下でこの機構を実現したこと自体が大変な驚きです。

さて本局「十二の試練」に話を戻しましょう。

九段目の蓄を消した後は、38・27・16に置かれているDummy(偶)を消す作業に移るわけですが、ここでは手数の指数関数的増加は起こりません。偶が城の対の外側にいるため、ある段の偶を消しても、その下の段の偶を復活させる必要がないのです。ただし、偶を消すときに蓄は復活してしまうので、一段目から九段目の蓄を消す作業は毎回行わなくてははいけません。

こうして「十二の試練」をすべてクリアした11204手目の局面をご覧ください。

〔途中図 8〕 11204 手目 42 馬/22 馬とした局面

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	王	城	金	参	○	○		骊	●	
二		骊		参	○		城	雫	●	
三		城		参	○		骊	●	●	
四		骊		参		城	●	●	●	
五		城		参		骊	●	●	王	
六		骊		参		城	●	●		
七		城		参		骊	●		●	
八		骊		参		城		●	●	
九		城		参	○		骊	●	●	

攻方持駒 蕎8  
受方持駒 なし

ここから馬が 16 へ進むのに障害となるものはありません。馬には不滅性が付与されているので、攻方玉は 16 馬を取ることができず、詰みとなります。

本局で「蕎」という特殊な駒が使われているのは、この収束で非限定（余詰）が発生するのを防ぐためです（作者のコメントの「余談」を参照してください）。第 175 回結果稿の総評で作者がコメントしているように、蕎の代わりに左 3（左にだけ 3 マス進む駒）を使う選択肢もあります。最終的にどの案を決定稿にするかは、いずれ作者ご自身が表明するでしょう。

本局や田島氏の作品で使われた再帰的手順は駒の有無という 2 状態を使ったものでした。現時点では駒の有無による再帰の手順を持った作品は少なく、本局は希少価値を持つ作品だと言えます。

また、応用を考える場合、「寿限無」のような駒の位置による 3 状態を使った再帰より、2 状態を使った再帰の方が扱い易いはずです。

将棋の駒には駒種・成生・所属など様々な属性があり、ルールによって扱い易い属性も異なります。これまで見たこともない方法で再帰の手順を実現することも可能かもしれません。本局の登場により、詰将棋における再帰の手順の研究が活発になることを期待します。

【短評】

たくぼんさん

EXCEL を使って手順の規則性を把握して解きました。蕎を消していく段階では倍々の手数で推移していくのだが偶を消す時は同じ手数で推移していくのにうっかり忘れてちょっと悩んでしまいました。解答の書き方も結構悩みました。それにしても寿限無構造をこのような形で表現は新しい発見でしょう。新たな世界を垣間見た気がします。

るかなんさん

ちょうど見た寿限無の解説動画のお陰でピンと来ました。



■ 176-5 神無太郎氏作 (正解者なし)

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

【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](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。

【解答】

78 桂 41 王 69 飛 43 王 67 飛打 33 王  
77 角 42 王 68 角打 31 王 44 玉 41 王  
33 玉 43 王 51 玉 33 王 42 歩 まで 17 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

## 【解説】

点鏡打歩協力自玉詰・双裸玉の条件下で精力的な発掘作業をしている神無太郎氏。これまではキルケ等の付加条件を伴った作品の発表が続いてきましたが、**WFP162-3** 以来久々に「点鏡打歩協力自玉詰」のみでの登場です。

本局は **WFP162-3** と同様、攻方持駒がなく、受先の初手を利用して、攻方玉での王手を可能にします。ただし **WFP162-3** とは異なり、初手に打った駒の性能に攻方玉の性能を変化させて王手するのではなく、受方玉の性能を変えて攻方玉による王手を可能にします。

神無太郎氏は本局と同様に攻方持駒がなく、攻方玉で王手を続ける作品を発表しています。しかも手数は **31 手**！ただし、解答募集はされていません。あまりに難しいため、解答募集は行わず、**WFP161-2** の結果稿で参考図として解付きで発表されました。

## 〔WFP161-2 の参考図〕

神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰（受先） 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
					王				三
									四
							王		五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

95 桂 24 王 86 飛 14 王 96 角 25 王

27 玉 24 王 87 飛成 23 王 36 玉 14 王

26 玉 23 王 15 玉 24 王 86 飛 25 王

85 角 14 王 27 玉 23 王 24 角 同王

36 玉 81 角 47 玉 29 王 37 玉 82 角成

28 歩 まで 31 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

初手に桂を打つことや、盤上に大駒4枚が総登場するところは本局に似ていますね。

**WFP161-2**の参考図は31手という長手数が特徴だったのですが、本局は別の際立った特徴が2つあります。

その1つは攻方の駒が終始玉のみであること。攻方玉単騎で受方玉を追い、その間に最終手に向けたお膳立てを整えます。

もう1つの特徴は盤の周辺から離れた場所での詰上りです。性能変化ルールでは玉を角の性能にして詰ます例が結構あるのですが、その多くは玉が盤の隅や、その近辺で詰むものです。中央付近の角は4方向に利くので、これを詰めるのは困難です。それに比べ、盤隅の角は1方向、盤周の角は2方向にしか利かないので、盤隅や盤端で詰める作品が自然と多くなるのです。

本局の詰上り図を見てください。**33**王は**77**角と性能を交換しており、**68**角と性能を交換した**42**歩で王手が掛かっています。この歩によって4方向のうち2方向が抑えられています。残りの2方向には利きがないのですが、**33**王がその場から移動すると**77**角が本来の利きに戻り、攻方玉を取ってしまいます。遠く離れたところにある2枚の角が、**33**王の持つ角の利きすべてを見事に抑えていますね。初形からこの詰上りを想定するのは困難……というよりほぼ不可能でしょう。本局の発見は**WFP161-2**の参考図の発見にも匹敵する大殊勲だと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

遠く離れた玉方の駒の塊が美しい。

たくぼんさん (※無解)

ヒントをもらっても角性能の**33**王を仕留める手段の想像がつかないです。

☆ある程度予想していたことですが、本局の正解者はなし。正解手順を見ても、これは解図用ではなく観賞用作品だと感じます。

■ 176-6 金子清志氏作（正解3名）

最悪白玉詰(受先) 9手（2解）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・最悪

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

（補足）

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

・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。

【解答】

1)25 香 67 龍 27 桂 同龍 同香生 29 桂

同香成 16 角成 同角 まで 9 手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2)25 桂 67 龍 37 桂打 同龍 同桂生 29 桂

同桂成 16 角成 同角 まで 9 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・ 6 手目 16 角成は同角まで (52 には桂を打てないので 7 手詰)

【作者のコメント】

受方は 16 同角までの詰を目指しますが、63 龍がある状態で 16 角成とされると困るので、1 手目で角筋を止めた駒を打ち、その後に移動して 16 角成を強要するようにします。

1 手目で打った駒は 5 手目で動かすこと可能で、その過程で攻方龍は消せますが持駒 1 枚を与えることになります。6 手目に 16 角成とされても困らないように、与える駒は 52 に打てない桂です。

攻方が 2 手延ばしのために打つ 29 桂を、5 手目に移動した駒で形を崩さずに取りれるようにします。

以上の条件から、1 手目は 25 香または 25 桂で、25 香～27 香不成～29 香成、25 桂～37 桂不成～29 桂成という手順になります。

2 つの手順は、対比というよりも同じ意味のほぼ同じ手順ですが、どちらか一方に制限するのは勿体ないとの貧乏人根性で、2 解問題としました。

初形の 18 桂は、8 手目 26 玉を防ぐ駒です。

【解説】

最悪自玉詰版「禁じられた遊び」。

もし 63 龍がいなければ「11 歩 16 角成 同角」等で 3 手詰。初手はパスに近い手なら何でも良いという気楽な状況になります。でも実際には 63 龍がいるので、初手に下手な手を指すと 2 手目 16 角成とされたときの対応に困ります。

つまり初手は 43 角の利き筋を止める手を指さねばなりません。

これとは矛盾するようですが、止めた角筋はいつかは開かねばなりません。具体的に言うと 63 龍が消えた後に角筋を通して「16 角成 同角」を実現できれば都合が良いわけです。

この 2 つの要求を満たすのは「初手で角筋を止めるため

に打った駒で龍を取れる」着手です。もし角が3枚あれば初手34角がその要件を満たし、「34角 67龍 同角成 16角成 同角 まで5手」で詰みますが、あいにく角は品切れです。

受方は次善の策として初手に打った駒の利き上に合駒をして、それを取った龍を初手に打った駒で取るという手段を採ります。この時の合駒が桂に限定されるのが本局のセールスポイント。桂は二段目に合駒できないので、桂を渡しても「16角成 同角」の筋は有効なのです。

ただし、桂を攻方に渡したため、受方は攻方が桂を使う変化に備えねばなりません。43角の利き筋を止めつつ、67龍の王手に対して合駒できるという条件だけなら、初手34香でも良いわけですが、「29桂と王手されたとき、それを取り払える」という条件も加わるので、初手は25香と25桂に限定されます。また桂合を龍で取ったとき、その龍を払う手は29桂に備えて「不成」に限定されます。九段目に来た桂香は成るしかありませんから、「初手に打った駒が不成と成で活用される」という、まるで創作課題に選ばれそうな手順が出現します。

山田修司氏の名作「禁じられた遊び」は受方が八段目に桂を打てないことを利用した構想作でした。本局は攻方が二段目に桂を打てないことを利用した作品です。「なるべく合駒をしたくないけれども、合駒を与えざるを得ないので、次善の策として行き所のない駒を合駒する」という本局の手筋は、ルールの枠を越えて幅広く応用可能なものだと思います。

#### 【短評】

##### たくぼんさん

取った駒も使わないといけないので面白い順が出現ですね。

##### るかなんさん

角を切る準備が整うまでは切らせない。

##### 占魚亭さん

2種の生・成。やさしい好作ですね。

■ 176-7 springs 氏作（正解4名）

Andernach非王手可協力スタイルメイト 75手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※すべての駒が取捨駒

【ルール】

・Andernach

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

（補足）

- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない
- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は手番側にある
- 3) 駒取りの場合に限り、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）

・キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。（他のAndernach系ルールも同様）

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 Andernach 編 1」

([https://note.com/tsume\\_springs/n/ncfc676955bfc](https://note.com/tsume_springs/n/ncfc676955bfc))

・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とき）のみ攻方は王手をしなくて良い。

【解答】

99 飛 同馬転 88 馬 同馬転 78 馬 同歩成転  
68 と 同歩成転 69 と 同香成転 58 杏 同歩成転

48 と 同歩成転 49 と 同香成転 38 杏 同歩成転  
 28 と 同歩成転 29 と 同香成転 19 杏 同香生転  
 16 香 同銀転 25 銀 同金転 34 金 同銀転  
 45 銀 同金転 54 金 同銀転 65 銀 同金転  
 74 金 同銀転 85 銀 同金転 95 金 同歩転  
 94 歩 同と転 83 と 同と転 73 と 同桂転  
 61 桂成 同と転 62 と 同と引転 63 と 同桂転  
 51 桂成 同と転 52 と 同と引転 53 と 同桂転  
 41 桂成 同と転 42 と 同と引転 43 と 同桂転  
 31 桂成 同と転 32 と 同と転 33 と 同と転  
 34 と 同飛転 32 飛成 まで 75 手

(最終形)

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

#### 【作者のコメント及び解説】

受方の全着手が転。

早々に大駒3枚を消すことで、余詰を発生しにくくしています。

#### 【解説】

煙詰は人気の高い条件作です。初形で盤面一杯に配置された駒がことごとく消えて、必要最小限の駒のみ残る詰上りは実に爽快です。

でも「消える」というのは正確な表現ではありません。詰将棋では駒が消えることはなく、駒台に移動するだけです。煙詰を「盤上の駒を受方の駒台に移動させる作業」と解釈すると、攻方の駒より、受方の駒の方がその実行に手間が掛かります。攻方の駒は捨てれば受方の駒台に移動しますが、受方の駒は一旦攻方の駒台に移動させてから盤上に戻し、さらに受方に取りらせる必要があるからです。そう考えると創作難度の最も高い煙詰は、初形で攻方の駒が1枚しかなく、残りは全部受方の駒ばかりの「準・無仕掛図式」の煙詰ということになるでしょう。

本局はそんな「準・無仕掛図式」の煙詰です。しかし、創作難易度最高であるはずの「準・無仕掛煙」が、本局に与えられたルール設定では、ごく容易に実現できる条件になっています。

すべての駒が取捨駒となっているので、受方の駒台に移動するのではなく、本当に消え去ります。また **Andernach**

の条件により受方の駒は攻方駒台を経由することなく、盤上で攻方駒となります。そして何よりも「協力スタイルメイト」というルール設定が、双方協力して駒を消す手順を生み出します。

ということで本局は「難条件をクリアした」という「条件作」としての価値を追求したものではありません。捨駒の連鎖を上手く繋げて、盤上に「動く一筆書き」を描くにはどうするか、というパズル性と、実際にそれを達成する手順から生じる趣向性が、本局の作品価値なのです。

次は解答者の立場から本局を見て行きましょう。

スタイルメイトを達成するには受方の駒をすべて消さねばなりません。消すと言っても、**Andernach** ですから「取られて消える」ではなく「取って消える(相手の駒になる)」という、普通とは逆の方法を取らねばなりません。

初形で攻方の駒は1枚。この1枚を受方の駒で取ると、取られた攻方の駒が消え、取った受方の駒が攻方の駒として盤上に残ります。つまり、攻方駒の枚数は1枚のまま駒取りのたびに受方駒が1枚減ることになります。手数と駒数を考えると、受方が駒取り以外の手を指す余裕はありません。受方は取って消える(相手の駒になる)「転」の着手を続けねばならないのです。

次に何をどの順番で消すか考えます。

スタイルメイトを達成するために最後に残さねばならない駒は「飛」です。他の駒では1枚だけで**11**玉の動きを封じられません。飛を残して**23**龍または**32**龍の形を作る必要があるのです。従って**14**飛を「転」させるのは最後の最後ということになります。

「転」の連鎖で駒を消していくことを考えると、順番を定める鍵となる配置がいくつかあるのに気づきます。

### (1) 一段目の桂

先に二・三段目の「と金」群を消してしまうと、一段目の桂が取り残されて消すことができない。

### (2) 94 歩

**94**歩は「**83**と」と五段目に並ぶ金銀の橋渡し役をしている。五段目の金銀を先に消し、**94**歩→**83**との順に消さないと「転」の連鎖が続かない。

### (3) 18 香

**18**香は**16**香として**25**銀に取って貰うしかないので、**18**香を残さないよう注意せねばならない(**19**香成転～**28**杏で2筋で取って貰おうとしても、その前に2筋の駒が消えているはず)。

ポイントは他にも挙げられますが、解図の方針を立てるにはこれで充分。「**14**飛は最後に残す」「一段目の桂はと金と並行して消す」「五段目の駒は右から左に消して行く」「**18**香をちゃんと消してから五段目の駒の消去に入る」

のような指針に従って、「転」が途切れない手順を探すと、最後に「32 龍」が残る「動く一筆書き」が完成します。

下段で香歩を消して行く手順、中段で金銀を消していく手順、上段で桂とと金を消して行く手順はどれも趣向的で、解いて楽しい一局だったのではないのでしょうか。

以上、要所を押さえれば解図は難しくない本局ですが、作る側は単に解が存在することを示して終わりではありません。解の唯一性も保証する必要があります。

残念なことに **fmza** による本局の全検はできません。盤上の駒群の消し方には多数の選択肢があり、力尽くの解析は不可能なのです。

そこで作者は **fmza** による解析と、論理的な証明の併用で本局の完全性を確かめました。投稿原稿に「余詰検討に関する補足」として、その確認方法が述べられているので、以下にそれを紹介します。なお、この「余詰検討に関する補足」は投稿原稿をほぼそのまま収録していますが、投稿原稿は一段組レイアウトのため、二段組用に図の配置を変更しています。「左図」を「上図」に、「右図」を「下図」に置き替えてお読みください。

---

## 余詰検討に関する補足

攻方に王手義務のない問題設定なので、**fmza** でまともに検討すると長時間処理になる。

そこで、比較的解析局面数が少ない後半 35 手の完全性は **fmza** で確認し、以降 2 手ずつ逆算の正当性を確認する。なお、検討では以下の事実を用いる。

### 事実 1

受方の全着手が転でスタイルメイトになる手順があれば、それが最短手数である。

#### 説明

すべての駒が取捨てなので攻方駒は常に 1 枚以下であり、増えることはない。

また、初形は極端に受方の合法手が少ない局面ではないので、受方がスタイルメイトであるような局面は

- ・受方 11 玉、攻方 23 龍または 32 龍
- ・受方 19 玉、攻方 27 龍または 38 龍
- ・受方 91 玉、攻方 83 龍または 72 龍
- ・受方 99 玉、攻方 87 龍または 78 龍

しかない。よって、スタイルメイトになるためには玉以外の受方駒はすべて盤上から消える必要がある。攻方が駒を取ると盤上の攻方駒が 0 枚になるのでスタイルメイトにならない。したがって、受方駒が盤上から消えるには **Andernach** の効果で所属が変わるしかない。以上より、受方の全着手が転でスタイルメイトになる手順があればそれが最短である。

前述の作意は合法手の連続で受方がスタイルメイトになっており、受方の全着手が転である。よって事実 1 より、

作意は最短手数（75 手）の解の一つである。

事実2

本作を P とし、P の 14 飛を不滅にした図を Q とする。  
このとき、P の解は Q の解である。

説明

P は初手から「99 飛 同馬転」と進めるよりない。したがって、P の解は 14 飛が攻方龍として盤上に残ってステイルメイトになる。よって、P の解では 14 飛は取られない。以上より、14 飛を不滅駒にしても解は成立する。

事実2 より 14 飛を不滅駒にしても解を取りこぼすことはないなので、14 飛に不滅性を付与して **fmza** で検討する。そうすれば、途中で 14 飛が取られる手順をスキップして検討できる。

ただし、副作用として最終形が「受方 11 玉・攻方 22 飛」のような解が検出される可能性があるので注意する。

- 初形から 40 手進めた局面について、
- ・受方の着手はすべて転（/EMOVES オプションを利用）
  - ・14 飛は不滅

として **fmza** で検討したところ、以降に余詰がないことが分かった。以下、2 手ずつ逆算する。

40手目 85同金転

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

38～40 手目（作意：85 銀 同金転）

38手目 同銀転

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			桂	桂	桂	桂		王	一
	マ		マ	マ	マ	マ			二
	マ		マ	マ	マ	マ	マ		三
糸		銀						銀	四
玉									五
									六

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

74 銀が取られるためには73 銀成(生)か85 銀しかない。  
 73 銀成(生)とした場合、受方 95 金が駒取りをするためには 14 飛を使う必要があるが、14 飛が取られると受方はスタイルメイトにならない。

よって左図から「85 銀 同金転」と進めるしかない。

### 36～38 手目 (作意：74 金 同銀転)

#### 36手目 同金転

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			𪛗	𪛗	𪛗	𪛗		王	一
	㊦		㊦	㊦	㊦	㊦			二
	㊦		㊦	㊦	㊦	㊦	㊦		三
𪛖								𪛖	四
𪛗	𪛗		金						五
									六

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

作意のほかに、1～3 段目のと金や桂をいくつか消してから 74 銀に取られに行く手順がある。例えば「54 金 同と直転 64 と 同と転 74 と 同銀転」や「54 金 同と直転 53 と 同桂転 61 桂成 同と転 62 と 同と引転 63 と 同と上転 73 と 同と寄転 74 と 同銀転」のような手順である。したがって、下記の事実3を示せばよい。

**事実3** 40 手目の局面から 1～3 段目のと金や桂を 1 枚以上取り除いた局面は、手数超過（不詰を含む）か、初形から到達不能である。

#### 説明

94 歩を消すことを考えれば、40 手目の局面から「95 金 同歩 94 歩 同と 83 と 同と」と進めるしかない。

したがって、右図を考えればよい。例えば右図で「61 桂・62 と・63 と」がなければ、次の受方の着手が転にならないので手数超過となる。

#### 46手目 同と転

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			𪛗	𪛗	𪛗	𪛗		王	一
			㊦	㊦	㊦	㊦			二
	と		㊦	㊦	㊦	㊦	㊦		三
								𪛖	四
									五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

このような確認を全パターン ( $2^{13} = 8192$  通り)で行う。

8192 通りが指定手数 ( $29 - 2n$  [ $n$  は消した駒の枚数])以内に詰むかどうかを fmza で検討したところ、以下の結果となった。

検出解数：2 余詰打切	580
検出解数：1 全検完了	173
検出解数：0 全検完了	7439
計	8192

※L2 オプションを付けて検討した

※1 枚も消さない場合（作意）を含む

解が検出された  $580+173=753$  件 は、作意を除き、いずれも初形から到達できない局面だった。いくつか具体例を挙げる。

### 例 1

Andernach非王手可協力 STM 27手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			王	王	王			王	一
			マ	マ	マ	マ			二
	と		マ	マ	マ	マ	マ		三
								王	四
									五

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

左図の解は存在するが、**31** 桂が消えるには「**43X** 同桂左転」や「**23X** 同桂転」という手順を経る必要があるが、**43** や **23** の地点が埋まっているため初形から到達することはできない局面である。

### 例 2

Andernach非王手可協力 STM 25手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			王	王	王			王	一
			マ	マ	マ	マ			二
	と		マ	マ	マ	マ			三
								王	四
									五

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

左図の解は存在するが、「**23X** 同桂転」は自殺手で指せないので、初形から到達は不可能な局面である。

### 例 3

Andernach非王手可協力 STM 25手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			王	王	王			王	一
			マ	マ	マ	マ			二
	と		マ	マ		マ	マ		三
								王	四
									五

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

左図の解は存在するが、「**43X** 同桂転」に対して攻方は **31** 桂成と指すしかなく、**31** の成桂を取る受方駒が存

在しないため初形から到達は不可能。

#### 例 4

Andernach非王手可協力 STM 21手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				𪛗		𪛗		王	一
				㇏	㇏	㇏			二
	と		㇏		㇏	㇏	㇏		三
								𪛖	四
									五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

左図で事前に消えた駒は 41 桂・61 桂・53 と・62 との 4 枚である。41 桂・61 桂のうち、先に 41 桂が消えたとする。「53X 同桂左転」の後に攻方が駒を取らないとすると 41 桂成と指すしかないが、41 の成桂を取る受方駒がない。

先に 61 桂が消えたとする。

「53X 同桂右転」の場合、以下 61 桂成、同と転と進んで手詰まりとなる。

「73X 同桂転」の場合も同様に手詰まりとなる。以上より、初形から本図に到達することは不可能。

#### 例 5

Andernach非王手可協力 STM 19手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					𪛗			王	一
			㇏		㇏	㇏			二
	と		㇏	㇏		㇏	㇏		三
								𪛖	四
									五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

61 桂に着目する。「73X 同桂転」の後、61 桂成としても 81 桂成としても攻方の成桂を取る受方駒がない。よって、初形から本図に到達することは不可能。

#### 例 6

Andernach非王手可協力 STM 17手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			𪛗					王	一
			㇏	㇏		㇏			二
	と		㇏	㇏			㇏		三
								𪛖	四
									五

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

31 桂・51 桂に着目する。

先に 31 桂が消えたとすれば、「43X 同桂左転」の後に 31 桂成とするしかないが、この成桂を取る受方駒がない。

先に 51 桂が消えたとしても、同様に 51 圭を取る受

方駒がない。よって到達不可。

例 7

Andernach非王手可協力 STM 13手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一
			㇏		㇏	㇏			二
	と		㇏			㇏			三
								王	四
									五

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

61 桂が「73X 同桂転」で消えたとすると、次の 61 桂成や 81 桂成を受方は取ることができない。よって、61 桂は 53 の攻方駒を取って消えた。41 桂より先に 61 桂が消えたとすれば、「53X 同桂右転 61 桂成」で成桂が取れない。

61 桂より先に 41 桂が消えたとしても、「53X 同桂左転 41 桂成」で成桂が取れない。よって到達不可。

解が存在する 752 図（作意を除く）について、以上の例のような考察により、初形から到達できない局面であることが確かめられた。よって事実 3 が成り立つ。

34～36 手目（作意：65 銀 同金転）

34手目 同銀転

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

「65 銀 同金転」の他に、54 銀の取られ方はない。

32～34 手目（作意：54 金 同銀転）

32手目 同金転

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

事実 3 より、「54 金 同銀転」以外の解は存在しない。

上記 4 手の逆算と同様にして、解の一意性を保ったまま

26 手目の局面まで逆算できる。

### 26手目 同銀転

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

### 22～26 手目

(作意：19 杏 同香生転 16 香 同銀転)

### 22手目 同香成転

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

「19 杏 同香成転」では次の杏の取られ方がない。「16 香 同銀転」の他に香の取られ方はない。

### 20～22 手目 (作意：29 と 同香成転)

### 20手目 同歩成転

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

「29 と 同香生転」や「27 と 同香成(生)」という取られ方では、18 香が消えずに残る。

### 16～20 手目

(作意：38 杏 同歩成転 28 と 同歩成転)

# 16手目 同香成転

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

「38 杏 同歩生転」では次の歩の取られ方がない。「28 と 同歩生転」では 18 香が消えずに残る。

上記の 16～22 手目の逆算と同様にして、解の一意性を保ったまま 4 手目の局面まで逆算できる。

## 4手目 同馬転

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

## 2～4 手目 (作意 : 88 馬 同馬転)

### 2手目 同馬転

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

「98 馬 同馬転」と進めた場合、次に 76 馬と指して取られに行くしかないが、同金・同銀左・同銀右いずれも場合も 7 段目の歩や 18 香が残る。

## 0～2 手目 (作意 : 99 飛 同馬転)

初形

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			王	王	王	王		王	一
	王		王	王	王	王			二
	王		王	王	王	王	王		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

作意の他に飛車の取られ方はない。

以上より、本作の完全性が確かめられた。

以上、長くなりましたが作者による「余詰検討に関する補足」の紹介を終わります。

この時点では **fmza** による本局の検討はできなかったのですが、次に提供される予定の最新版では、**f m**の/**ESQN** オプションの簡易版である/**HREQ** オプションが **fmza** に追加されるので、作者が「詰手順が満たすべき条件」を外挿することにより、ある程度の信頼性を保ちつつ実用的な時間で検証を行うことができます。

実際「すべての受方着手が『転』であること」を/**EMOVES** で指定し、「最終手 4 手前から 48 手前まで 14 飛が存在すること」「最終手 30 手前までに 94 が空になっていること」「最終手 50 手前までに 18 が空になっていること」を/**HREQ** で指定して本局を解析した所、約 3 時間で検討を終了しました。結果は作意のみの唯一解です。もちろん上記の仮定を満たさない手順があれば、それは検出されないのですが、おそらくこの仮定は妥当なものでしょう。

**fmza** の最新版が公開されたら、皆さんもこの新機能をご活用ください。

## 【短評】

### たくぼんさん

ちょっと不思議な煙詰の手順。ラストは 23 龍か 32 龍なので考え易い。中段の金銀消去順が目新しいですね。

### 荻原和彦さん

つまり、玉以外の受方駒 37 枚を全て消して 23 か 32 に攻方龍を残せ、って話。

一見ややこしそうだけど、着手してみると易しく楽しい理想的なパズル。

### るかなんさん

使い捨ての一筆書きですね。

占魚亭さん（※無解）

「99 飛～12 同と転まで」で提出するつもりでしたが、よくよく考えたら間違ってますね。

■ 176-8 さんじろう氏作（正解3名）

ネコネコ協力白玉詰(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

【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】

65 角 66 歩 64 飛 65 歩 63 角 66 角

18 角生 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

持駒が歩一枚だけなので、初手 74 玉（または 84 玉）と

して **73 歩**、**75 角**、**64 歩**成の筋に持ち込むことも可能ですが、手数が足りません。ヨチヨチ歩きの赤ちゃんの一步先回りをするような **65○**、**66 歩**、**64○**、**65 歩**の導入（事前付駒？）から最後は両王手で決めます。**65**、**64**、**63**の三枚の駒を何にするかが考えどころで、角が主役の一題です。

## 【解説】

双裸玉で持駒は歩 1 枚。簡素極まりない形で、双方の玉がかなり離れているにも関わらず、両王手で詰上げる驚異の作品です。しかもどちらの玉も終始不動のまま。遠隔操作でこれを実現してしまいます。出題時に「双方の玉は不動」というヒントを付けたのは、受方玉を攻方玉の近くに飛ばす紛れや、初手に玉を動かす紛れを避けて貰うためでした。こうした紛れの中にはネコネコで頻出の手順があるので、興味のある方は調べてみてください。

作意は攻方玉を角の性能にするのが主な狙いです。性能変化ルールでは、盤隅の玉を角の性能にして角で詰ます作品があります。天竺ルールや安南ルールでその実例に接した方も多いでしょう。今月の **176-5** も隅玉ではありませんが、玉を角に変身させて詰めていましたね。性能変化ルールでは玉を角の性能にすることは珍しくないのです。

本局でもそのような詰みを目指します。7 手のうち 6 手を角の発射準備に使い、最後の 1 手で玉頭に角を飛ばします。するとこれが単なる角による王手ではなく両王手になります。玉の性能になった **18 角**と、角の性能になった **64 飛**による両王手です。

**66 角**を動かしても逃れることはできません。もし受方玉の位置が **66** なら（早詰があることは無視して）同様の両王手を掛けても **17 角**という「両応手」があります。**75 玉**なら玉同士が離れているのでこの受けは成立しません。

玉同士がもっと遠いとどうなるでしょう？

例えば **84 玉**だと歩を成って詰ます余詰筋の他に、「**88 飛 87 歩 85 飛 同歩 同玉 87 飛 89X**（X＝金銀桂のいずれか）」という筋があります。これは受方玉が「**87 飛 88 飛 89X**」のミニ駒柱に接触しないことで成立する余詰筋です。

このように配置を少し変えて本局と類似の筋が成立するかどうか調べてみると「**75 玉**」が遠過ぎず近過ぎず、鮮やかな作意を成立させる絶妙の位置だということが分かります。盤上に埋もれていた貴重な宝石を作者は発見したわけですね。

## 【短評】

たくぼんさん

詰上りが詰んでいるのかどうかを確認が大変。

荻原和彦さん

そう云えばまだ見てなかった、と思い出しヒントを確認。「双方の玉は不動」ってマジか。途端に種々の筋が頭を

駆け巡る。幸運にもその中に正解に繋がる鍵があった。  
それにしても、この短手数で角打 3 回はちょっと珍しい。

占魚亭さん

好感触の最終手。

■ 176-9 上田吉一氏作（正解 8 名）

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		延	三
									四
垂	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

【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。

・塔、Pyramid（◆）

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

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

持駒 なし  
G: Grasshopper

【解答】

73 角 同玉 51 角 62 角 同角 63 玉  
73 角 同玉 62 角 63 玉 51 角 62 角  
同飛 73 玉 84 角 同と 61 飛 62 角  
同角 63 玉 74 角 同と 51 角 62 角  
同飛 73 玉 64 角 同と 61 飛 62 角  
同角 63 玉 54 角 同と 51 角 62 角

同飛 73 玉 55 角 同と 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 45 角 同と 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 46 角 同と 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 36 角 同と 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 37 角 同と 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 27 角 同と 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 28 角 同と 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 18 角 同と 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 19 角 同と 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 18 角 同飛 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 28 角 同飛 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 27 角 同飛 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 37 角 同飛 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 36 角 同飛 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 46 角 同飛 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 45 角 同飛 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 55 角 同飛 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 54 角 同飛 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 64 角 同飛 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 96 角 同歩 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 84 角 同飛 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 85 角 同飛 51 角 62 角  
 同飛 73 玉 95 角 同飛 61 飛 62 角  
 同角 63 玉 73 角 同玉 91 角 同飛  
 まで 180 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 角2

【解説】

上田吉一氏の諸作品を解いてきた方なら、本局の初形を見た時点で、飛鋸の登場が予想できるでしょう。その予想自体は間違っていないのですが、いきなり飛鋸に入ると収束に入れず行き詰ってしまいます。

まずは基本的な機構の確認です。受方玉が動ける場所は 63・73 の 2 つ。73 玉のときは「61 飛 62 角 同角 63 玉」、63 玉のときは「51 角 62 角 同飛 73 玉」で角を入手することが可能です。角捨てを挟めば、この 2 種の持駒増幅を交互に実行することが可能なので、これを利用して 13 飛

を飛鋸で呼び出すことができます。

収束を考えると飛を **91** まで持って来る必要があります。すると飛が動くルートは次のように予想できます。

〔参考〕 予想される飛の移動ルート

**13** (→**19**) →**18**→**28**→**27**→**37**→**36**→**46**→**45**→**55**→**54**→  
(**64**→**74**→) **84**→**85**→**95**→**91**

括弧で囲んだのは省略可能な場所です。実はこの中に省略せずに動く必要が生じる場所が混じっているのですが、これは後述します。

問題はこのルート上に「**85 と**」「**95 歩**」という 2 枚の駒が陣取っていることです。もし「**85 と**」の 1 枚だけなら、これを **85**→**95**→**96** というミニ鋸で邪魔にならない場所に移動させることができます。「**95 歩**」の 1 枚だけなら、これを **96** に移動させれば解決です。しかし「**85 と**」「**95 歩**」の 2 枚があるので、この待避手段は使えません。

解決法は「盤の四隅を見よ」。

かなり遠くですが、「**85 と**」が飛の邪魔をしない待避場所が一つだけあります。それは **19** 地点。ここは「と金」が鋸引きで移動可能であり、飛の移動ルートとしては省略可能な場所です。

「と金」の移動は飛鋸より先に行わねばなりません。と金鋸と飛鋸は同じ軌道を使うので、両者を並行して行おうとすると途中で必ず衝突を起こしてしまいます。と金鋸は「**84 角 同と**」から始まるので、玉位置を **73** に変えねばなりません。そのために角を一旦タダ捨てし、持駒増幅機構を切り替えます。「**73 角 同玉 62 角 63 玉**」の 4 手を挟むのが、その切替手段です。

と金鋸で「**85 と**」を **19** へ移動すれば、問題の一つは解決。残りは「**95 歩**」の処理です。

これは簡単そうで意外と厄介な問題を孕んでいます。**95 歩**を **96** に移すには「**96 角 同歩**」とする必要があります。これは 1 回だけで終わりなので、2 つの持駒増幅を交互に行う機構の偶奇を変えてしまいます。飛鋸は 2 つの持駒増幅機構の偶奇と連動しているので、下手に歩を動かすと飛鋸に支障をきたすのです。

これを可能にするのが、飛の移動ルートのうち、省略可能な地点を敢えて通ること。飛の動きを 1 回余分に行うことで、歩を動かす 1 回と歩調を合わせ、偶奇を調整するわけです。具体的には飛が四段目 (**54**) に移動した後、直接 **84** に移動させる前に、**64** で途中下車させて偶奇調整、しかる後に **95 歩**を **96** へ移動させるという手順を行います。と金鋸の開始時に使ったのと同じ手段は使えません。「**61 飛 62 角 同角 63 玉**」を A、「**51 角 62 角 同飛 73 玉**」を B としたとき、A から B への切り替えはいつでも可能ですが、B から A への切り替えはどこかに角を打ってそれを取る駒がある状況でのみ可能です。従って飛が **54** に居るときに B から A への切り替えを行うわけです。

こうして飛の移動を妨げる 2 枚の駒の待避が完了しま

した。後は予定通り飛を **91** まで運んで詰上ります。

本局は持駒増幅で獲得した角を使って飛を誘導する作品ですが、その前に「と金鋸」を行うこと、「**85** と」「**95** 歩」の2枚の障害物を待避させるときに偶奇調整の手順が挿入されることで、これまで氏が発表してきた飛鋸作品とは異なる個性を示しています。飛鋸だけでもこんなに様々なバリエーションを生み出せるのが凄いですね。

### 【短評】

#### 変寝夢さん

思ったより飛とと金の移動幅大きかったです。

#### 小林敏樹さん

7 手目に **18** 角…を急がず、テンポを稼いで **73** 玉型から角打捨ての趣向に入るのがカギ。**95** 歩を動かすタイミングの限定が心地よい。

#### たくぼんさん

最初飛だけ引っ張ってきて行き詰る。  
と金の一旦避難になるほどの順。

#### 荻原和彦さん

合駒要求せず黙って直に打つ **9** 手目▲**62** 角が巧く、鋸引の支度が調う。受方飛を **91** へ運ぶ訳だが、**8** 筋の受方と金がどうにも邪魔。さあて、どうしてくれよう。長考一番、と金の追放先を **19** に見出し、行けると確信できた。**1** 筋から **9** 筋まで使った雄大な構想と二相のバッテリーが交互に現れる軽快な趣向手順に大満足。

#### るかなんさん

一見すると邪魔駒に見えないと金を彼方まで運搬。

#### 一乗谷酔象さん

ちょっとした捻り（飛と衝突しそうなと金の大移動、玉位置調整のための **64** 飛と寄道）が入り謎解きを楽しめる作品。

#### 占魚亭さん

前半と金鋸、後半飛鋸。  
今回も楽しかったです。





■ 176-10 占魚亭氏作（正解 5 名）

a) 安東西協力詰（受先） 8手

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

持駒 歩

b) 安東西協力詰（受先） 8手

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

持駒 歩

【ルール】

・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。

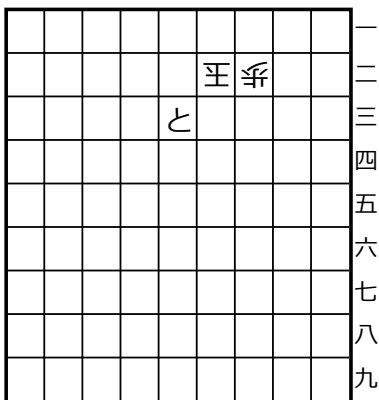
【解答】

a) 32 歩 56 歩 54 玉 55 歩 53 玉 54 歩

42 玉 53 歩成 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



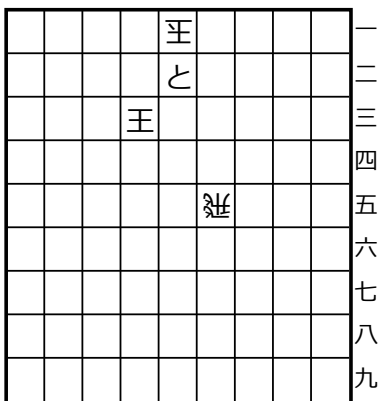
持駒 なし

b) 45 飛 64 王 52 玉 53 歩 42 玉 63 王

51 玉 52 歩成 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

どちらの図も既に発表されているような気がしますが……。

【解説】

安東西は安南系の性能変化ルールで、「横にある味方の駒の利きになる」というもの。フェアリーデータベースで「安東西協力詰」を検索すると1作（筆者の例題）しかヒットしないマイナールールです。では安東西協力詰が1作しか発表されていないかというと、さにあらず。

実は神無太郎氏が「ばか詰裸玉 絨毯爆撃 作戦」で大規模な調査を行っており、「安東西」に関してもその結果が公開されています。

ばか詰裸玉 絨毯爆撃 作戦四度

<http://cavesfairy.g1.xrea.com/pvt/hn/index4.htm#bf4>

上記調査結果はルール表記が「安× (-)」で、これがそのままフェアリーデータベースに収録されているため、「安東西協力詰」でヒットしないのです。なお、この調査結果に受先形式のものは含まれず、通常の攻先形式だけが対象でした。従って作者が心配していた先例との衝突は杞憂で済みました。「受先」を付加したことが功を奏した形です。

それでは作品を見ていきましょう。

まず **a)**。これは「もし安南だったらどうなるか」と考えるのが正解への早道です。

【参考】もし **a)** が安南だったら

**41 歩** 56 歩 54 玉 55 歩 53 玉 54 歩

42 玉 53 歩成 まで 8 手

初手 **41 歩** が玉を弱くするための伏線手。以下は「玉は下段に落とせ」を地で行く手順です。攻方の歩が成れるのが三段目ですから、玉が二段目に来たときに性能が弱くなれば良く、**51 歩** だと成った歩を同玉と取れてしまうので、一つだけ筋をずらした **4 筋** (または左右対称の **6 筋**) の一段目に歩を置いておくのです。

「安東西」でも考え方は一緒です。玉が **42** (または **62**) に来たときに歩の性能になれば良いので、初手の歩の置き場所は玉の横である **32** (または **72**) になります。**52** は **53 歩成** を同歩で取れるのでダメ。安東西は左右逆の非限定が生じ易いですが、本局では上手く限定されています。

次に **b)**。これは「もし安南だったら」という解法は使えません。**a)** と比べて攻方玉が加わった分、攻方は強力ですが、それが却って邪魔になっています。

でも「玉は下段に落とせ」の格言は本局でも有効です。受方玉を手早く下段に落とすには玉の横に飛や角を置くのが手っ取り早い手段ですが、角だと攻方玉で王手を掛けることができません。初手は玉の隣に飛を置くのが正解です。

初手で攻方玉に王手が掛かりますが、それを躲しつつ逆王手を掛けると簡単に玉を下段に落とすことができます。

以下は **a)** と同様に「と金」を作って詰ますのですが、歩を打った後、その横に攻方玉が進むのが安東西らしい委託王手。攻方・受方ともに安東西を利用した王手・応手が出てくるので、**a)** よりも安東西らしさが味わるのではないのでしょうか。ツインとして見ると、最弱の駒を打つ **a)** と最強の駒を打つ **b)** の対照が良いですね。

今回の作品は占魚亭氏にしては易しく、さながら「安東西入門」のようでした。慣れないルールだと最初はこのくらいの難度がちょうど良いと思います。

【短評】

変寝夢 さん (※無解)

- a) 初手のゆる〜い伏線が面白かった。
- b) 初手飛とは思わなかった。

### たくぼんさん

占魚亭さんの作品でこれだけ楽しく解図出来たのは久しぶりです（笑）aの歩、bの飛の対比もいいですね。

### 荻原和彦さん

攻方が戦力よわよわで不安だが、手が狭くて考えやすくもある。受先にしてはかなり易しい出題かも知れず。

a)は攻方と金による単騎詰を実現するたったひとつの冴えたやりかた。

b)は受方玉を下段に落とす常識的発想ながら、初手飛打と6手目の委託王手が良い味。

### るかなんさん

手順自体は導入向けながら、性能変化の起点終点の対比もお見事。

### 【総評】

### 変寝夢さん

この作品群を見て思うことは、作るのも大変だが、解説はもっと大変だろう。

### たくぼんさん

176-4にほとんどの時間を取られ、解けたのは12月10日。超長編は解けたときの感動は格別です。別館でもよいかなどと思いますけど。

### るかなんさん

今年最後は骨のある構成でした。良いお年を。

☆今年も一年間、WFP 作品展をお届けすることができました。多彩で高度な作品を投稿してくださった作者の皆様、難問・奇問も登場するこの作品展に解答を寄せていただいた解答者の皆様に改めて御礼を申し上げます。今年度はまだ第177回出題分が残っているので、引き続き解答をよろしくお願ひします。年が明ければ新年度の出題（第178回）も始まりますので、こちらへの投稿もよろしくお願ひします。来年は果たしてどんな作品に出会えるのか、とても楽しみです。

☆この1年を振り返ったとき、個人的に一番大きな出来事は、父の病気でした。4月頃、喉の異常もため検査を受けたところ、ステージ2の声帯癌だということが判明。年齢を鑑みて放射線治療を選択し、5月から約2ヶ月間、治療のために病院に通うことになりました。幸い治療は上手く行き、腫瘍は消滅。その後2ヶ月に1回のペースで経鼻内視鏡によるチェックを受けていますが、今のと

ころ再発等の兆候はなく、日常生活も問題なく送れています。5月から7月の間は父の付き添いで、私も平日は毎日病院に通っていたので、本作品展や「神無一族の氾濫」の担当業務に支障が出ないようにするのは結構大変でした。

☆喜ばしいこととしては、伊藤匠叡王（当時）から「神無一族の氾濫」に解答をいただいたことが挙げられます。王座を奪取し、二冠になられたときも、フェアリー詰将棋が趣味であることを公言されていました。これでフェアリーの認知度が上がり、解答や創作に携わる方が増えると嬉しいですね。フェアリー界の更なる発展を祈りつつ、今年最後の原稿を終えたいと思います。それでは皆さん、良いお年を。

以上

## 推理将棋第193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193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2026年1月10日までにTETSUまで（omochabako@nifty.com）メールの題名は「推理将棋第193回解答」をお願いします。

\*\*\*\*\*

2025年最後の出題は、担当の初級10手、はなさかしろうさんからの中級11手の2解問題、けいたんさんからの上級12手の3題です。

先月と同じく10手、11手のツイン、12手の出題となっていて1桁手数の易問はありませんが先月よりは易しいはずです。2025年の締めとして解図に取り組んでみてください。

### 193-1 余詰修正

NAOさんから余詰連絡がありました。粗検、大変申し訳ありません。下記の様に修正させていただきます。

会話の冒頭部分を「あっちの将棋は不成の手と成駒の手があって」に修正し、次の会話の最後の「これら3回の駒配置は詰む前のことだったよ」に続けて「。それと小駒以外の初着手は3手目だったよ」を追加します。

条件の「・不成があった」を「・不成の手と成駒の手があった」に修正し、「・小駒以外の初着手は3手目」を追加して余詰修正とさせていただきます。

なお元の条件を満たしていれば正解とさせていただきます。

（2025年12月14日 Pontamon）

\*\*\*\*\*

### ■本出題

#### 193-1 初級 Pontamon 作

##### 縦並びと横並び 10手

解けたと思っても今一度条件を確認してください。落とし穴に嵌っているかも。

#### 193-2 中級 はなさかしろう 作

##### 飛の空成が2回の2解 11手2解

ひとりで飛の空成を2回は難しいようです。となると先後で1回ずつですね。

#### 193-3 上級 けいたん 作

##### 97桂まで 12手

前半の6手目までに歩を取る手順はいくつかありますが、本問はどれでしょうか。

\*\*\*\*\*

中間ヒント（12月27日頃 作者）

締め切り前ヒント（1月3日頃 Pontamon）

\*\*\*\*\*

## 1 9 3-1 初級 Pontamon 作 縦並びと横並び 10手

「あっちの将棋は不成の手と成駒の手があって 10 手目の初王手で詰んだらしいけど、どんな将棋だったの？」  
「2 枚の同種の駒のことなんだけど、最初見た時には同じ筋の連続する 2 マスにそれらの 2 枚があって、次に見た時には同じ段の連続する 2 マスにそれらの 2 枚があって、さらにその後、同じ筋の連続する 2 マスにそれらの 2 枚がまたあったんだ。これら 3 回の駒配置は詰む前のことだったよ。それと小駒以外の初着手は 3 手目だったよ」  
「君の説明はいつも難しい言い回しなんだけど、それって縦並びと横並びのことじゃないのかい？」  
「それだと正確に伝わらない気がしたんだけど、取り越し苦労だったかな？」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 10 手目の初王手で詰み
- ・ 同種の 2 枚の駒の配置が、縦並び、横並び、縦並びの順で現れたのは詰む前のこと ※
- ・ 不成の手と成駒の手があった
- ・ 小駒以外の初着手は 3 手目

※ 2 枚の同種の駒があり、同じ筋の連続する 2 マスにそれら 2 枚の物理的に同じ駒がある状態を縦並び、同じ段の連続する 2 マスにそれら 2 枚の物理的に同じ駒がある状態を横並びの配置と呼ぶことにする

\*\*\*\*\*

## 1 9 3-2 中級 はなさかしろう 作 飛の空成が 2 回の 2 解 11手2解

「同時に終局したね。そちらはどんな将棋だった？」  
「11 手で詰んだよ。飛車の空成が 2 回あったな」  
「駒を取らずに飛車が成る手が 2 回あったということだね。こちらと同じく、飛の空成が 2 回あって 11 手で詰みだったよ」  
「奇遇だね。でも手順は別なのか。推理将棋だと 2 解の間柄だね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 飛の空成 2 回

※以上の条件を満たす手順が 2 通り

\*\*\*\*\*

## 1 9 3-3 上級 けいたん 作 97 桂まで 12手

「97 桂まで 12 手で詰みか」

「初手は端の着手だったね」  
「歩を取る手があったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 97 桂まで 12 手で詰み
- ・ 初手は端の着手
- ・ 歩を取る手あり

\*\*\*\*\*

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

\*\*\*\*\*

## 推理将棋第191回解説

担当 Pontamon

推理将棋第191回は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。

急に寒くなりましたし、インフルエンザが流行しているとのことです。身体に注意して推理将棋を楽しんでください。

年賀推理の投稿もよろしくお願いします。

\*\*\*\*\*

### 191-1 初級 Pontamon 作 歩突きへの応手 9手

「さっきの将棋は9手で詰んだらしいけどどんな将棋だったの？」

「歩突きに対する応手は「玉の手」と「自陣での駒成の手」だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

玉の手の前は歩突きの手のような逆が成り立つとは言えないのでご注意ください。

作者ヒント

歩突きは全部で3回 (Pontamon)

締め切り前ヒント

8筋の玉を9筋の馬の手で詰めます。

\*\*\*\*\*

推理将棋191-1 解答

▲76歩、△62玉、▲33角不成、△74歩、  
▲77角成、△73玉、▲96歩、△84玉、  
▲95馬 まで9手

(条件)

- ・9手で詰み
- ・歩突きに対する応手は「玉の手」と「自陣での駒成の手」のみ (初手▲76歩に2手目△62玉、4手目△74歩に5手目▲77角成、7手目▲96歩に8手目△84玉)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩

解図する際、7手詰手順を取り入れた手順を検討すると良い場合がかなりあります。本問も△52 玉を▲53 銀で詰める7手詰の手順を参考に考えてみると、初手の▲76 歩の歩突きに玉の手で応じる2手目△52 玉が条件にぴったりします。その後、▲33 角不成から▲42 同角不成で銀を入手して▲53 銀と打つのが7手詰手順になりますが、銀を打つ場所の53地点に歩が居るので7手目は▲44 銀などで控えて銀を打っておいて9手目に▲53 銀不成とすれば良さそうです。条件を確認してみると、歩突きに対する応手は「玉の手」と「自陣での駒成の手」となっているので、歩突きの応手として△52 玉の玉の手だけでは不十分でした。歩突きに対する応手が「玉の手」か「自陣での駒成の手」であれば、6手目に△54 歩を突いて貰って7手目を▲58 玉の玉の手を指せば9手目に▲53 銀を打って詰めることができるのですが、これだと条件を満たしていません。助詞が「と」なので少なくとも「玉の手」の応手と「自陣での駒取りの手」の応手の両方が無ければいけません。△54 歩の歩突きの応手として自陣での駒成の手を指すとなると42の角が成れる地点として97地点を空けておく必要があるので先に▲96 歩の手が必要で、この▲96 歩も歩突きの手なので後手は自陣での駒成か玉の手を指す必要があります。芋づる式に必要な手が増えてしまい、結局は▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△42 銀、▲同角不成、△99 角不成、▲96 歩、△22 角成、▲44 銀、△54 歩、▲97 角成、△51 香、▲53 銀成の13手も掛かってしまいそうです。

手数を短縮するために考え直した手順が参考図の手順になりますが、これも手数オーバーの11手なので失敗です。

参考図：▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△14 歩、▲88 角成、△32 金、▲44 馬、△33 金、▲同馬、△62 金、▲51 金まで11手

# 参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

別手順の▲76 歩、△42 玉、▲33 角不成、△32 玉、▲22 角不成、△14 歩、▲88 角成、△42 銀、▲31 角、△13 香、▲22 馬も 11 手の手数オーバーですが、自陣で成った駒が最終手で動いて後手玉を詰ますのであれば参考図の手順よりは効率が良さそうです。そんな離れ業が出来るのは角成からの馬の手しか無さそうです。角を引いて成って最終手で馬を動かして中段玉を詰める手順と言えば、▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△54 歩、▲66 角成、△53 玉、▲56 歩、△64 玉、▲75 馬の 9 手の手順を思い出します。この手順だと歩突きの応手が玉の手か駒を成る手になっているのですが、駒成の手が自陣ではなく中段での▲66 角成なので条件をクリアできていません。自陣での駒成の手となると▲77 角成で、その馬を動かして後手玉を詰めるのであれば、後手玉は 64 地点では無さそうです。77 地点の馬が移動して中段玉を詰めるのに効率が良い地点は 5 段目の 95 地点でしょう。▲95 馬で△84 玉を詰ますのなら、後手玉は 73 地点を経由して中段へ出て来たことになります。そのために歩を突く△74 歩の応手として▲77 角成をすれば良さそうです。初手の▲76 歩には玉の手の応手しかありませんが、後々△74 歩から△73 玉を経由して△84 玉と進めるのであれば、2 手目は△62 玉で決まりです。△74 歩の応手で▲77 角成ができるように▲33 角不成が 3 手目で、続いて△74 歩、▲77 角成となります。歩突きの応手でなくても単独で玉の手を指すことはできるので△73 玉が 6 手目で、続けて最終手の▲95 馬を支えるための 7 手目の▲96 歩の歩突きに玉の手の△84 玉で応じて▲95 馬で詰みとなりました。

詰み上がりは 94 問題の「59-1 大返し」や「153-2 手番と筋の数字」と同じで、本問は条件違いの作品になります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「自陣への角成が詰みの準備。」

■解図への大ヒントになったことでしょう。

RINTAROさん「自陣の角成で95馬の詰め上がり図が浮かびました。」

■馬を66へ引いて来て▲75馬で△64玉を詰める形を思い出してしまうと、▲76歩、△62玉、▲33角不成、△54歩、▲88角成、△53玉、▲96歩、△64玉、▲77桂、△55角、▲97馬の11手でもまだ詰まない。(▲75馬じゃないので△74玉と逃げられる)

るかなんさん「早々にノルマを達成したあとに3回目。幸い指したい手がそのまま条件通りでした。」

■3回目の歩突きの手の▲96歩は指したい手の最終手▲95馬を支える手。▲96歩の応手の玉の手が唯一詰む地点への移動になっているのが推理将棋らしい手でした。

べべ&ぺぺさん「歩の動きを考えたら、解けました。」

■先手が自陣で角成するには後手の歩突きのサポートが必要で、突いたところから玉が中段へ出て行けるようになります。

はまちさん「歩をつく手順」が含まれているが、飛車ではなく角を使うんですね。解くのにかかりました。」

■自陣の飛を世に出すには飛先の歩を突いて行くのが指し将棋ですね。推理将棋の場合は大駒を差し出す手があるので早い段階で持ち駒にすることができます。その場合も早いのは角ですね。

原岡望さん「左で詰むと思っていましたが。ヒントですぐ分りました。」

■詰んでいる状態が9筋の馬なら、▲91角成、▲91馬、▲95角成、▲95馬で8筋の玉を詰めることができます。▲93角成や▲93馬だと

ほっとさん「95馬までの詰み形が浮かべば難しくない。」

■自陣での駒成の条件でピンと来ましたか。

飯山修さん「59-1では94問題だったが1行に減らせた。」

■先行作の条件をシェイプアップして別条件の作品にする場合もあるでしょう。本作は作ってみたら同手順の先行

作があったというものでした。詰将棋作品ならNGかもしれませんが、推理将棋の場合は「条件が違えば別作品」の認識なのでセーフになります。

榊彰介さん「歩突きに対する手で全て限定されるのが、良く出来ていると思いました。」

■上手い条件を発見した時は気分が高揚します。

はなさかしろうさん「9手のなかでもキャラの立った手順でほればれします。」

■本問は2022年7月に作った作品で第156回の初級で出題する準備を完了していたのですが、出題作を差し替えた後、別のフォルダで埋もれていました。

占魚亭さん「自陣での駒成りの手」が最大のヒントでした。」

■後手が△99角不成の後に△22角成などで自陣へ引いて成った後に玉の退路を埋めるために香を打つなどの手順も思い浮かびますが9手なので無理そう。ここはやはり後手陣の先手の角を自陣へ引いて成る手ですね。

piyoさん「最初は後手玉が3筋方面に行こうとしてうまくいかず、途中で中段玉を馬で詰ませる筋を思いつき、角成を77か88かで限定するにはと考えてようやく解決しました。」

■▲88角成なら次に動くのが大変。となると▲77角成して、その馬を何処で使おうか...ですね。

\*\*\*\*\*

正解：12名

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

\*\*\*\*\*

191-2 中級 るかなん 作  
カウントダウン 15手

「この15手で詰んだ棋譜、先手の着手から数字だけ拾って見てよ。」

「どれどれ。へえ、出てくる数字が8連番だけになっているのか。」

「後手の着手も数字だけ拾って、一部を切り取ると3連番になるね。しかも同じ3連番がもう一度出てくる。」

「あとは不成があったね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

※棋譜表記は筋、段のいずれも算用数字で書くこと

同の手の棋譜には筋と段の数字が無いものとして扱ってください。(担当)

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

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

作者ヒント

同の手は5回 (るかなん)

締め切り前ヒント

棋譜に数字が付いている先手の着手地点は98、76、54、  
32の4手であとの4手は全て同の手。後手の3連番は  
筋から始まる432と段から始まる432が切り出されま  
す。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 9 1-2 解答 担当 Pontamon

▲98香、△34歩、▲76歩、△44角、  
▲同角、△同歩、▲54角、△32飛、  
▲同角不成、△43角、▲同角成、△22銀、  
▲32飛、△42金、▲同飛成 まで15手

(条件)

- ・15手で詰み
- ・先手の着手で棋譜に現れる数字は8連番のみ (初手▲98香、3手目▲76歩、7手目▲54角、13手目▲32飛で98765432の8連番)
- ・後手の着手で棋譜に現れる数字は同じ3連番を2つ含む (4手目△44角、8手目△32飛での432の3連番と10手目△43角、12手目△22銀での432の3連番2回目)
- ・不成あり (9手目▲32同角不成)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 角金

将棋盤は9×9の81マスなので棋譜に付く2桁の数字は11から99までの81個で、使われる数字にゼロは出て来ません。したがって、8連番になるのは、12345678、23456789、87654321、98765432の4種類のどれかになります。先手の棋譜で最初に現れる数字として12や23は後手陣なので無理ですし、87には先手の歩があるので最初に現れる棋譜に87が付いているはずはありません。つまり、先手の着手の棋譜にある数字を順に拾って行って8連番になるのは98765432しかありません。となると、初手から同の手はできないので初手は▲98香で決まりですし続く76は▲76歩に違いありません。次の54については同の手で後手の駒を取ってその駒を54地点へ打つ手しか無さそうです。最後の32地点の着手ですが、角単騎や馬単騎以外だと何か後手の駒を取って角や馬を支えにして32地点へ打つ事になり、その着手では必ず32の数字が付きます。32地点以外へ駒を打つことはできない理屈になります。

後手の着手は3連番指定なので、△12香、△34歩だと1234の4連番になるので駄目ですが、△12香の筋の数字から開始するなら次の数字が付いている棋譜が△32金のような3筋の手であれば123の3連番で成立します。3連番の開始が段の数字から始まる場合は、たとえば△52玉、△34歩なら234の3連番になるわけです。

これらの事を頭に入れて15手で詰めたのが参考図の手順になります。数字がある先手の着手では▲98香、▲76歩、▲54角、▲32飛での8765432の8連番があり他の手は全て同の手なので棋譜に現れる数字はこの8連番だけになります。後手の着手には、△34歩、△55角での345と12香、△31銀での123の2回の3連番があり条件を満たしていると思ったのですが、条件を再確認すると後手の3連番2回は同じ連番でなければいけなかったので失敗手順でした。

参考図：▲98 香、△34 歩、▲76 歩、△55 角、▲同角、△22 飛、▲同角不成、△42 銀、▲54 角、△12 香、▲32 飛、△31 銀、▲同角成、△42 金、▲同飛成 まで15手

参考図

持駒 なし

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

持駒 金銀

参考図の手順では取った飛を▲32 飛と打ってから▲42 飛成で詰めましたが、それ以外の詰まし方としては最終手で32 地点への駒打ちで詰める方があるかもしれません。たとえば、△42 銀で飛の利きが止まっている状態で▲33 角成を支えにして▲32 金で31の玉を詰める形です。あるいは、後手玉は△41 玉で、△42 銀、△51 金、△52 飛で退路が壁になっている配置かもしれません。しかし、▲54 角を指した後の先手着手は後手の金を取る手を含め全て同の手で進める必要があるので、後手は同の手で取らせる駒の移動以外に玉移動などの手を指せないで▲32 金の頭金の詰み形を実現することはできません。そうすると、参考図のように同の手で飛を取った後に▲32 飛として▲(42) 同飛成で後手玉の媚びんへ飛車を成る形が縦横に龍の利きが通るので良さそうです。後手の着手で同じ3連番が2回出て来るようにする必要があるので玉の媚びんでの飛成をするにしてもそれを支える駒は参考図での31の馬とは限りません。この場合、同角成や同馬の手で42 地点に利きがある地点へ馬を持って行く必要があります。参考図の手順を見直してみると先手が角を取る手は△55 角、▲同角でしたが、次に▲54 角とした角が遊んでしまいます。▲54 角が打った後に仕事をするとすれば43の歩が居なければ32 地点へ54の角の利きが通ります。▲32 金の頭金を目指すのであればそれもありかもしれませんが、同の手の連続では頭金の形になるような後手の着手ができないのでした。しかし、▲54 角に△44 歩の形であれば、32 地点と43 地点が空いているので同角の連続着手もできそうです。そうするための準備は△44 角、▲同角、△同歩でしょうか。初手から▲98 香、△34 歩、▲76 歩、△44 角、▲同角、△同歩、▲54 角となります。玉の媚びんへの飛成までの形にするなら飛の入手が必要なので、8手目から△32

飛、▲同角不成として、空いている 43 地点を利用して 10 手目△43 角、▲同角成とすれば、▲32 飛から▲(42)同飛成の 42 地点を支えることができそうです。ここまでの手順で着手地点の数字が付いている後手の着手は、△34 歩、△44 角、△32 飛、△43 角で残りは 12 手目と 14 手目の 2 手だけです。ここまでの着手で 3 連番が現れたのは、△44 角、△32 飛での 432 だけです。ということは残り 2 手でもう一度 432 の 3 連番を出現させることができれば解図成功となるはずです。10 手目は幸運にも△43 角だったので 432 の 3 連番を出現させるには 12 手目を 2 筋の着手にすれば良いことになります。最終手は 42 地点での飛成の手になるので 31 に銀が居座っている△同銀で不詰みとなるので 12 手目は 31 の銀を 2 筋へ移動する△22 銀がびったりで、432 の 3 連番の 2 回目を実現できました。13 手目は▲32 飛で、最終手は同の手である必要があるので 14 手目は△42 金で▲同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)

るかなんさん(作者)「ノルマから逆算して作図しました。32X が最終手ではないことを見抜かないと苦しむことになるかと思います。」

■32 地点への手は駒打ちだと見抜くとどうしても 32X までの詰み手順を考え易いという二重の罠でした。

NAO さん「先手 9 手目 32 同角不成～13 手目 32 飛が盲点。一度“同”の手を指した跡地に二度目の着手とは全く意表を突かれた。やはり出題条件の“連番”の意味は補足説明がないとわかりにくいです。」

■32 地点への着手は駒打ちになると推理できても、32 地点での同の手での駒取りが先にあるとは想像し難いですね。

NAO さんの最初の解答では先手の棋譜の着手地点が 61～68 の 8 地点(同の手なし、出現順序はバラバラ)だったのには驚かされました。

RINTARO さん「条件を理解するのが難しかったです。これで合ってるのか不安です。」

■「棋譜に現れる先手の手の数字を順に拾って繋げていくと 8 連番になっていた」「棋譜に現れる後手の手の数字を順に拾って繋げていくと同じ 3 連番が 2 回現れた」だと大丈夫だったかな。

原岡望さん「54 角までは見えていたのですが、角往復に気づかず往生しました。」

■角の往復ができるように 44 地点で後手の角を取り、先手の角を△44 同歩で取らせる準備が重要点でした。

ほっとさん「条件を把握するまで一苦労。そこからも 4 手目 55 角の紛れに嵌まりまくり。」

■解説の参考図の手順も嵌まった中にありましたかね。

飯山修さん「受手の 3 連番の解釈を誤っているようでギブアップです。原岡さんとのやりとりをしっかりと読むべきでした。」

■解答いただいた手順は▲54 角ではなく▲54 桂を打って、▲42 同飛成で詰む手順でした。後手の連番は段の数字だったようです。

この▲54 桂からの詰み手順は完全に見逃していました。余詰にならずに済んでほっとしました。

梶彰介さん「後手の 3 連番が、どこを切り取るか分かりませんでした。」

■ひとつ目は 4 手目△44 角と 8 手目△32 飛で△44 角の段の数字から始まる 432 の 3 連番。2 つ目は 10 手目△43 角と 12 手目△22 銀で△43 角の筋の数字から始まる 432 の 3 連番でしたが、締切前ヒントの「後手の 3 連番は筋から始まる 432 と段から始まる 432 が切り出されます。」でも分かりにくかったですでしょうか。

はなさかしろうさん「同はパスというのは応用の幅を広げてくれそうですね。先手の斜め破線がくつきり。」

■先手の斜め破線は 98 地点から 32 地点までの飛び飛びの着手地点。

「同の手〇回」の条件を隠しつつ正体は同の手のような作品はできるかなあ。「棋譜に現れた筋の数字は～」の「～」部分を工夫すればできそうな気がしますね。

piyo さん「ずっと 345 の線で考えてしまって締め切り前ヒント見るまで解けませんでした。」

■345 だと 34 地点か 45 地点の着手を絡めないといけないので、序の段階だと△34 歩、△52 玉などが出て来そうな感じで、2 回目は 3 段目の着手のあとの 45 地点着手。△33 桂、△45 桂の桂跳ねが有力でしょうか。できそうな感じがするので 345 だと確かに嵌まりそうですね。

\*\*\*\*\*

正解：7 名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん  
原岡望さん ほっとさん

はなさかしろうさん piyo さん

\*\*\*\*\*

1 9 1-3 上級 けいたん 作  
8 5 桂まで 1 2 手

「8 5 桂まで 1 2 手で詰みか」  
「成る手はないね」  
「角を打つ手があったな」  
「1 筋に飛を打つ手があったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8 5 桂まで 1 2 で詰み
- ・ 成る手なし
- ・ 角を打つ手あり
- ・ 1 筋に飛を打つ手あり

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

最終手の棋譜が分かっていますが、本当に易しくなっているのでしょうか？

作者ヒント

不成 2 回 (けいたん)

締め切り前ヒント

1 筋の飛の手は△16 飛で玉の中段への進出を阻む手です。最終手は 73 の桂が 85 へ跳ねます。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 9 1-3 解答 担当 Pontamon

▲78 飛、△34 歩、▲68 玉、△77 角不成、  
▲同飛、△72 飛、▲73 飛不成、△同桂、  
▲77 玉、△16 飛、▲68 角、△85 桂 まで 1 2 手

(条件)

- ・ 8 5 桂まで 1 2 で詰み (12 手目△85 桂)
- ・ 成る手なし (4 手目△77 角不成、7 手目▲73 飛不成)
- ・ 角を打つ手あり (11 手目▲68 角)
- ・ 1 筋に飛を打つ手あり (10 手目△16 飛)

## 詰上図

持駒 歩

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

持駒 歩

1筋に飛を打つ手は後手の手で間違いないでしょう。ということは後手は先手の飛を取りに行く必要があります。最終手が△85桂だと分かっているので先手玉は77地点が有望です。飛を取る手順が△55角から△28角不成だと後手角が明後日の方へ行ってしまう。そこで後手は△77角不成から▲68飛を△同角不成で取る手順が浮かびます。最終手の△85桂を自陣の81の桂が跳んで行く場合は、△74歩、△73桂、△85桂の3手が必要ですが、先手の桂を取っていれば△85桂の1手で済みます。実際には先手の桂を取る手が必要ですが、それは68地点の飛を取りに行く時の駄賃として▲77桂を△同角不成で取ることができます。飛を取った68地点の後手の角は王手になっているので▲同玉で取り、次に1筋へ飛を打つ手として△18飛で王手をすれば▲77玉と上がった後手玉が8段目へ戻ることを阻止できます。あとは6段目への脱出を防ぐために6筋の歩を突き、86地点は68地点で取った後手の角を▲86角と打てば、玉の退路を塞ぎつつ最終手の△85桂が頭の丸い角頭になるので問題は無いはず。この方針で指してみたのが参考図の手順になりますが、66地点を抑えるために△64歩、△65歩の2手が必要だったために手数オーバーの14手になってしまいました。

参考図：▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角不成、▲68飛、△同角不成、▲同玉、△18飛、▲77玉、△64歩、▲86角、△65歩、▲98香、△85桂 まで14手

# 参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

77 地点の先手玉を△85 桂で詰めるのに参考図の詰み形では上手く行かないようなので、別の詰み方を考える必要があります。飛車を取る方法や1筋への飛打ちの場所の変更などを考えてみます。77 地点の玉の退路を抑えるための1筋への飛打ちだとすれば、▲76 歩を突いていなければ△16 飛は9筋までの6段目を全て抑えることができます。この場合、77 の歩は後手が△77 角不成で取ることになるはずですが、その後△68 角不成で飛を取る手順を考えると、▲68 飛、△34 歩、▲96 歩、△77 角不成、▲95 歩、△68 角不成、▲同玉、△16 飛、▲77 玉、△74 歩、▲78 角、△73 桂、▲68 銀、△85 桂 では手数オーバーの14手になってしまいます。途中、待ちの手の▲96 歩と▲95 歩の2手が無駄になっています。そこで先手の飛を取られる場所を68 地点ではなく、▲73 飛不成を△同桂で取る手順が最終手の△85 桂の準備にもなっているので効率が良さそうです。その方針で▲78 飛、△34 歩、▲68 玉、△77 角不成、▲同飛、△84 歩、▲73 飛不成、△同桂、▲77 玉、△16 飛、▲78 歩、△85 桂 と12手を指してみるとだと玉の退路の68 地点を塞ぐ手が間に合わないので詰んでいません。12手を指したこの図を見てみると△85 桂を支える手として突いた△84 歩は無意味なので何か別の手にすることができそうです。玉の退路となる8段目の地点は68 と78 の2地点あり、12手ではそのうちのひとつしか塞ぐことができませんでしたが、77 の先手玉の頭上は後手陣まで駒が何もない状態です。そこで、△84 歩の代わりに△72 飛を指していれば最終手の△85 桂は両王手になったはずですが。72 の飛が77 の玉を直撃しているので△78 玉と逃げることはできないので、8段目の退路として残るのは68 地点だけになります。先手の6筋の歩は切れていないので▲68 歩を指すと二歩の反則になりますが、先手の持ち駒には角があるので▲68 角とすることができます。全ての手順を上手く配置できるか確認してみると、初手から▲78 飛、△34 歩、▲68 玉、△77 角不成、▲同飛と進み、△84 歩の代わりに6手目は△72 飛とします。続けて7手目から▲73

飛不成、△同桂、▲77 玉、△16 飛、▲68 角、△85 桂 の  
両王手で無事に先手玉を詰ますることができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「7筋の歩を大駒で取って両王手の準備。」

■確かに、77の歩は後手が△77角不成で、73の歩は先手が▲73飛不成で取ってましたね。

RINTAROさん「普通の手順ではないだろうと思いつつ、堂々巡り。試しに序の4手を深掘りしてみたたら、あっさり解けました。

先入観は怖いですね。」

■角は攻めに使う駒という先入観でしょうか。

るかなんさん「最終形の青写真はすぐ浮かぶものの、74歩を指す暇が無いから85桂は打つと思ひ込み。

しかし73歩が生きていると68と78を同時に塞げない。」

■解説と同じ経過で解けた感じかな。

原岡望さん「両王手に気づいて解決」

■困った時には両王手の筋を疑う。鉄板です。

ほっとさん「割と見えやすかった。手数から考えてもこちらを中級とすべきだったかと。」

■正解率からすると手数順で良かったのかもしれませんが。

飯山修さん「あっさり角を献上するこの手順は簡単には思いつかない。直前ヒントに助けられました。」

■攻めの主役になるのが普通の角を4手目に捨てるのは思い付き難いですね。

榊彰介さん「最終手から、玉は77で詰むと予想したのですが、玉の下の逃げ道の塞ぎ方がわかりませんでした。」

■玉の後ろの3地点のうち空いている2地点を埋めたいけど残っている手数は1地点分だけ。困った時に考えるべき手筋が空き王手や両王手です。本問の正解は両王手でした。

はなさかしろうさん「大駒4枚と桂。納得の詰み形でした。」

■飛2枚は攻める駒で角2枚は玉の退路を埋めている豪華な詰み上がり図でした。

piyoさん「締め切り前ヒントを見た後によりやく。  
73に先手の飛車でいく筋は初期段階で考えたものの、6手目に後手が意味ある手が指せないと思って切り捨ててしまっていました。」

■解説では最終手の△85桂を支える△84歩を指して無理矢理意味を持たせましたが実際には無意味な手(笑)

\*\*\*\*\*

正解：8名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん

原岡望さん ほっとさん 飯山修さん

はなさかしろうさん piyoさん

\*\*\*\*\*

(総評)

RINTAROさん「2の条件は、もう少し説明が必要かと思います。解いた順番は2→1→3。解図時間はそれぞれ1時間というところですかね。」

■担当は、作者の意図通りに条件がすんなり入って来たので解釈で問題は起きないだろうと思ってました。

るかなんさん「今回は正答率低めになりそう。」

■担当の予想ではいつも通りだったのですが、正解率は初級100%、中級58%、上級67%。中級と上級が難しかったようで、担当の選題ミスと言われても仕方ないです。

べべ&ぺぺさん「久しぶりに取り組みました。楽しくて悩みました。」

■気軽に組んでください。

原岡望さん「今月は2に苦戦。新しい条件についてゆくのは難しいです。  
遅ればせながら質問に対する丁寧な回答ありがとうございました。」

珍しく詰パラが早く解けたと思ったらこちらで苦劳しました。皆ヒント頼みでした。  
ちなみにパラ解答を見直したら誤記があり冷や汗。さっき修正を送りました。やれやれです。」

■皆さんの解答時のコメントでも同様の感想がありましたが、見慣れていない新しい条件の時にはもっと補足が必

要でした。出題への質問を投稿していただいたので補足説明も兼ねてコメントさせていただきましたが、出題後に問題を書き写している解答者はコメントに気付いていないかもしれないので、出題本文での修正をした方が良かったかもしれません。

パラの解答の誤記に気付いて再解答されたのですね。それは良かったですね。

担当は9月号の問題を早々と 9/3 に解いていたのですが家のリフォームでネットが切断していたり9月中はバタバタしているうちに送付を忘れたようです。11月号を見て9月号の解答者一覧に名前が無くてようやく気付きました。

ほっとさん「11月に入り、急に寒くなってきました。」

■9月のリフォーム中にエアコンを外されて日中は暑かったのですが、秋分前くらいには熱帯夜が終わって助かりました。でも10月中の日中は多少暑かったけど11月で急変しましたね。

榊彰介さん「初級のみわかったので、今月も解答を送れました。」

■いつも解答と短評、ありがとうございます。

占魚亭さん「今月は1問のみです。」(時間がなかった……)

■中級、上級はいつもより難しかったようですし…。

\*\*\*\*\*

推理将棋第191回出題全解答者： 12名

NAOさん RINTAROさん るかなんさん

べべ&ぺぺさん はまちさん 原岡望さん

ほっとさん 飯山修さん 榊彰介さん

はなさかしろうさん 占魚亭さん piyoさん

\*\*\*\*\*

担当 酒井博久

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

■ 出題

今回も出題数はますます。成と不成(生)という「対比」を想定した課題だったせいか、それを端的に表現した短編作が多数を占めました。「2解」作があるのも、課題に応じたものでしょう。

また、作品数減を危惧して敢えて「同一駒の」とか「同種駒の」といった制限は付けなかったのですが、そこは作者の皆さんの矜持ゆえか、自然とその方向で作られているのには感心しました。

短編が多いのですが、長編も2題控えています。07 には受方持駒制限があるので、その点もご注意ください。

(解答先)  
→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 84-01 springs

協力詰 3手 2解

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

持駒 なし

84-02 たくぼん

協力詰 5手 2解

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

持駒 なし

84-03 小林看空

協力詰 7手

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

持駒 飛

84-04 小林看空

協力詰 7手

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

持駒 桂2

■ 84-05 小林看空

協力詰 9手

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

持駒 角

■ 84-06 たくぼん

協力詰 13手

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

持駒 なし

■ 84-07 神無七郎

協力詰 61手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

84-08 三角 淳

協力詰 67手

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

持駒 桂2

以上

=====

＝ 臨時⑦ 神無太郎の氾濫 問題編 ＝

=====

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

<ルール説明>

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】 先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

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

【打歩】 打歩詰以外の詰手を禁手とする。

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

【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。戻せないときは戻さない。

【Q】 チェスの Queen。成らない。

【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。

※Qは受方持駒にはありません。

<問題>

【r7-1】

協力自玉詰 8手

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

持駒 Q

【r7-2】

協力自玉詰 8手

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

持駒 Q

【r7-3】

協力自玉詰 8手

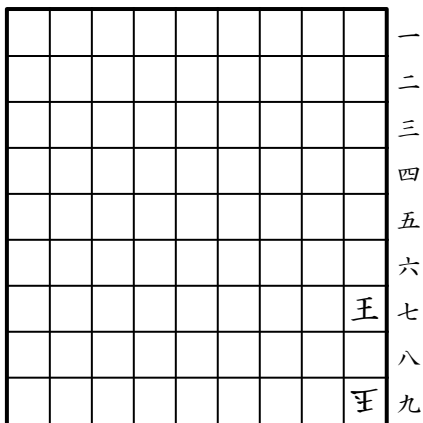
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
							王		八
				王					九

持駒 Q

【r7-4】

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

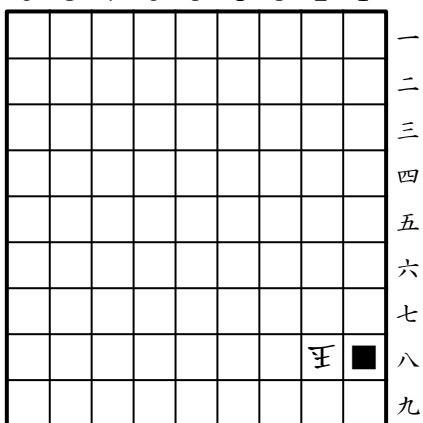


持駒 角

【r7-5】

点鏡協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

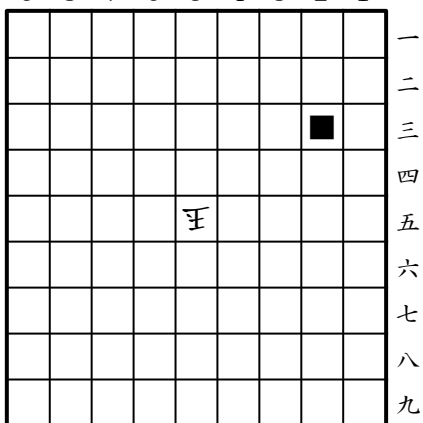


持駒 金

【r7-6】

点鏡協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金

【r7-7】

点鏡アンチキルケ打歩協力自玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王			一
									二
									三
									四
				王					五
									六
									七
									八
									九

持駒 香

【r7-8】

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
		王							六
									七
									八
		王							九

持駒 桂

尋ね人

雲海さん(増田智彬さん)  
を探しています。心当たり  
のある方は、神無太郎  
までご連絡いただけると  
ありがたいです。連絡先  
は

sgr03057@nifty.com

# ちょっと早い2026年年賀詰作品展

担当：springs

毎年恒例の「ちょっと早い年賀詰作品展」。今回は5作の出題です。年末年始にぜひお考え下さい。多数の解答をお待ちしております！

解答送り先：

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

解答締切：

2026年1月15日(木)

\*\*\*\*\*

## 第1番 占魚亭 作

点鏡協力詰 7手

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

持駒 なし

包: Pao王 (象棋の包)

### 【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

### 【点鏡】

55 に関して点対称の位置ある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその利きが入れ替わる。

[補足]

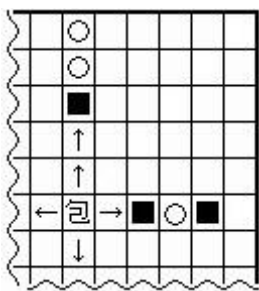
- ・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

### 【Pao】(包)

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を跳び越えて取る。

[補足]

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2 つ以上の駒は飛び越せない。



(■は敵か味方の駒。○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

※本局では 22 包がロイヤル駒

## 作者コメント

昨年と同じ路線です。詰上りがあの形になるように素直に手を進めて下さい。

## 第2番 たくぼん 作

協力自玉詰 (受先) 25手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2金4香4歩17

偶: 取捨Dummy

●: 岩 (着手、通過不可領域)

### 【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

### 【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、利きを持っ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

### 【岩・石】(●)

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

### 【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。取捨属性を持つ駒は例えば「取捨歩」のように「取捨+駒名」で表す。

### 【受先】

受方から指し始める。

作者コメント

今年もお世話になりました。2026 年もよろしくお願ひします。本作は本当のあぶり出しです。どんな字があぶりだされるでしょうか？飾り駒（不要駒）も多くありますが、この世の中にも不要なものに溢れていますのでご容赦を…WEB フェアリー将棋盤を使ってお考え下さい

第3番 神無七郎 作

協力自玉詰 30手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

包: Pao（象棋の包）

【協力自玉詰】

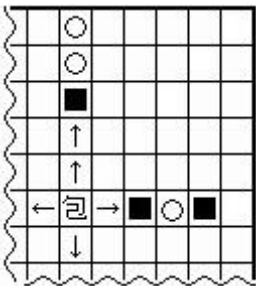
先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【Pao】（包）

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を跳び越えて取る。

[補足]

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。



（■は敵か味方の駒。○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。）

作者コメント

初形「一」の送り趣向。単純明快でお正月向きだと思い

ます。

## 第4番 駒井めい 作

最善自玉詰 30手

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

攻方持駒 桂歩

受方持駒 なし

仲: 仲人王 (中将棋)

### 【最善自玉詰】

攻方はなるべく早く攻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。

### 【仲人】(仲)

中将棋の仲人。前後に1マス動く。本来の仲人と異なり成ることはできない。

※本局では 13 仲・99 仲がロイヤル駒

### 作者コメント

午年なので。

第5番 神無太郎 作

天使詰 101手

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

攻方持駒 夜  
受方持駒 なし  
伴: 左2右1王  
夜: Nightrider

【天使詰】

双方協力して最長手数で受方の玉を詰ます。手順中に同一局面があってはならない。

【Nightrider】（夜）

(1,2)-Rider。つまり、Knight の利きの方向に走る駒。

【伴】（伴）

左横に1マス飛ばして2マス目、右に1マス動く駒。  
※本局では 18 伴がロイヤル駒

6	5	4	3	2	1	
						一
						二
	○		伴	○		三
						四
						五

作者コメント

年賀詰は昭和 101 年ということで。

以上

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #43

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。  
今回は協力自玉詰の出題がなく、協力詰が1作です。

## 作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

〔投稿締切〕

2026年1月15日（木）

〔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。

（補足）

無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

## ■43-1 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 なし

攻方と受方が協力して、5手で受方の玉を詰めてください。

※解答・解説は次のページ以降に掲載。

\*\*\*\*\* ～フェア

リー雑談～

「駒打ちは没個性？」

フェアリー詰将棋(変則ルール of 詰将棋)では、本将棋で使われない変則的な駒が導入されることがあります。これらの変則駒は、総称してフェアリー駒と呼ばれることがあります。元をたどれば、チェスや古将棋など同系統のボードゲームで使われる駒であることが多いです。

これらのボードゲームは、盤上で駒を動かすことを共通の特徴とします。各駒は基本的に「盤上での動き」に個性があります。

ここで考えてほしいのが、本将棋には「持駒」という珍しい概念があることです。駒台から盤上に駒を移すとき、それが何の駒であろうと、共通して空きマスに置くことになっています。駒は「盤上での動き」に個性があり、「駒台から盤上への動き」には個性がないわけです。

「駒台から盤上への動き」が、通常と異なるような変則駒があってもよいのではないのでしょうか。試しに、「空きマスに打てない」代わりに、「味方駒がいるマスに打てる」変則駒を考えてみます。

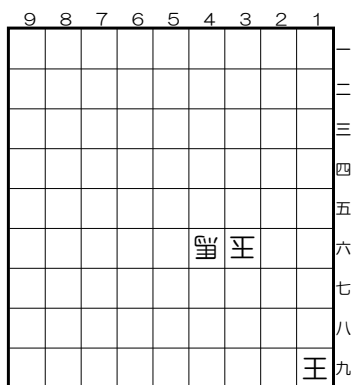
### 【後打駒】

自分の駒台にある後打駒を、盤上の空きマスに打つ手（通常の駒打ち）は反則。代わりに、盤上にある任意の味方駒（玉を除く）1枚を自分の駒台に退かし、そのとき空いたマスに後打駒1枚を打つことができる。

### 〔補足〕

- ・盤上から駒台への駒移動と、駒台から盤上への駒移動を合わせて一手とみなす。

協力白玉詰 6手



攻方持駒 歩鎚

受方持駒 残りの標準平駒全部

※鎚: 後打金

### 作意手順

37歩、27玉、37鎚／37歩持、同馬、28歩、同馬 まで 6手

「駒台から盤上への駒の動き方を変更する」試みは、過去に全くなかったわけではありません。カピタン50号(1996年1月)に、出口信男氏考案の変則将棋「もちかえ将棋」が登場しています。盤上にある任意の味方駒(玉を除く)1枚と、自分の持駒1枚を位置交換する手を指すことができるルールです(細則などの詳細は割愛)。

筆者は「後打駒」を考えた後に「もちかえ将棋」を知りましたが、表面的には「後打駒」は「もちかえ将棋を変則駒として再構築したもの」になっています。両者は根本的な部分が異なり、結局のところ別物ですが、本稿で述べた内容の「萌え芽」とも呼べる試みが過去にあったのは、興味深い事実です。

いずれにせよ、「駒台から盤上への駒の動き」は、ほぼ未開拓の分野と言えるでしょう。どのような変則駒が考えられるか、ぜひ考えてみてください。

\*\*\*\*\*

## 解答・解説

### ■43-1 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 なし

### 【解答】

22銀生 44玉 33銀生 34玉 44銀成 まで 5手

詰上図

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

持駒 なし

### 【解説】

初手で王手をかけるには、攻方33銀を動かすしかありません。攻方33銀を動かせば、攻方32飛の利きが通って、開き王手がかかります。

特に初手44銀生や24銀生と指せば、攻方飛・銀の二枚で両王手がかかります。しかし、受方が詰みに協力してくれるとは言え、2手目に45玉や46玉と広い方を逃げることで、5手以内に詰みません。

問題は受方玉がいる位置が悪いことです。受方玉には詰めやすい位置に動いてもらう必要があります。もし受方玉が35ではなく34の地点にいれば、攻方が44銀成と指して詰みます。

初手の正解は22銀生です。44の地点に攻方駒を利かさないのが目的で、受方は2手目44玉と指すことができます。

途中図 2手目44玉まで

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

持駒 なし

3手目33銀生と攻方銀を元の位置に戻します。攻方32飛の利きを再び遮るのが目的で、受方は4手目34玉と指すことができます。これで初形から受方玉が1マス動いた局面が実現しました。

途中図 4手目34玉まで

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

持駒 なし

5手目44銀成と指して詰上りです。攻方32飛・44全の二枚で両王手がかかっています。初形から受方玉の位置が変わっていて、受方玉に逃げ道はありません。

詰上図

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

持駒 なし

本作は攻方が銀を連続で動かす手順です。不成で往復した後に、成で終わるのは、手順に統一感があります。

攻方銀で攻方飛・角の利きを抑制してから、最後に両王手で決める構成は、溜めた力を爆発させている感じがして、気持ちの良い手順だと思います。

## 第31回フェアリー入門解答

担当：springs

第31回フェアリー入門（Isardam）の結果発表です。今回5名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

【解答成績】（以降、敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	6
たくぼん	○	○	○	○	○	○	6
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	6
神無七郎	×	○	○	○	○	○	5
るかなん	×	-	○	○	×	○	3

※成績順・解答到着順

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰めます。

【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。

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
						玉			四
						金			五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀2

【解答】

**25 銀 23 玉 24 銀 14 玉 25 銀** まで **5 手**

詰上図

6	5	4	3	2	1	
						一
						二
			玉			三
				銀	玉	四
			金	銀		五
						六

持駒 なし

【作者のコメント】

これは客寄せですね。形以外に取り柄はない。最終手 15 銀ではダメなところは isardam。あつ、気が付きませんでした。5 手詰だから勘弁してください。しかし易しいとは言え初手より 43 銀(23 銀)、25 銀、同金などの攻め手もあり油断は出来ません。

【解説】

3 枚の駒が縦に連結した初形。35 金で玉を取る手は受方の金の利きに入るため禁手です。よって、初形で玉に王手は掛かっていません。

色々な攻めがありますが、25 銀～24 銀の活用が正解。玉を盤の端に運んで詰まそうとしています。14 玉に 25 銀と打って詰みとなります。

なお、最終手 25 銀に代えて 15 銀打は 25 銀 (参考図) の受けがあるので要注意です。

# 参考図

	6	5	4	3	2	1	
一							
二							
三				金			
四					銀	玉	
五				金	玉	銀	
六							

持駒 なし

最終手 **25 銀**であれば、受方が攻方の銀に触れずに銀を打って **13**に利かす方法はありません。

## 【短評】

たくぼん

最後銀を打って防ぐ場所がないんですね。見え難かった

占魚亭

盤端利用。初手と最終手が同一手である所が良いですね。

荻原和彦

銀打～銀打～銀成を考えたくなる図。基本を忘れず盤端に追えば解決できるのだが、妙に解きづらかった。

神無七郎（誤解）

最終手銀成か、成れる場所からの銀打での詰上りを予想しましたが、外れました。解けてみると「この形しかない」と思えるのですが。

るかなん（誤解）

Isardam のトドメは成。

★神無七郎さんは最終手 **15 銀打**の解答でした。前述の通り、**25 銀**の受けがあるため詰んでいません。

★るかなんさんは「**23 銀 24 玉 25 銀 13 銀 34 銀成** まで **5 手**」の解答でした。最終手 **34 銀成**に対し、**14 玉**や **15 玉**が可能で詰んでいません。

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
					料	玉			二
			歩						三
					王				四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金2銀

【解答】

**35 金 54 玉 53 金 43 玉 44 銀** まで **5 手**

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
					料	玉			二
			歩	金	王				三
					銀				四
						金			五
									六

持駒 なし

【作者のコメント】

控えて打つ **35 金**によろける玉。尻金に **32 金**の利きに移動する **43 玉**が isardam ルール特有の防手ですが銀打迄。成生の選択権があるので銀打で受ける事ができない。金と銀では大違いなのですね。もし isardam 星人 (isardam ルールには詳しいが詰将棋の知識は極少！) がいたら、この詰手順は常識的なものに見えるのでしょうか。なお攻方 **63 歩**は残念ですが余詰防止、**42 桂**を **42 歩**などでは最後 **54 銀**の筋があり余詰みます。

【解説】

持駒 3 枚の 5 手詰ですから、攻方の着手はすべて駒打です。しかしながら王手の掛け方は色々あり、解くのは簡単ではなかったようです。

初手は真上から押さえるのではなく、**35 金**とずらして打ちます。**54 玉**と寄る手に **53 金**の尻金が好手。Isardam のため **43 玉**と引くことができます。一連の流れで玉の周りに 2 枚の攻方金を配置することができました。**44 銀**と打って詰みとなります。**53 金**は **43**の地点には動けませんが、**52**や **54**には動くことができます。

なお、詰上図で **54 銀**は **43 銀成**で玉を取れるため王手

を解除できていません。

**Isardam** を利用して玉をふんわりと包んで詰みの形を作る手順。どの着手にも **Isardam** らしさが含まれています。

### 【短評】

占魚亭

詰上りを見据えた渋い初手の限定打。

たくぼん

**53** 金とお尻から打つ手が好手。しばらく詰上図が詰んでないと勘違いして悩んでました。成があるのを忘れてました

荻原和彦

銀成を見てるから玉に銀を利かしたって受けにならない、という主張。これに気づかぬ場合には迷宮入り濃厚だろう。

神無七郎

金銀金の順に打つ手順ばかり読んで苦戦。

**63** 歩が「**55** 金 **53** 玉 **63** 金 **43** 金 **64** 銀」の余詰消しだと気付いて、金金銀の順に打つ筋に切り替えて解けました。

### 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
							歩		二
		歩					角		三
			王	歩					四
		王	王				王		五
		王			飛				六
				歩					七
							角		八
									九

持駒 なし

### 【解答】

**45** 飛 **66** 玉 **46** 飛 **55** 玉 **26** 飛 **65** 玉  
**56** 角成 まで 7 手

# 詰上図

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

持駒 なし

## 【作者のコメント】

Isardam を利用したアンピン。

## 【解説】

56 角成と指せば 1 手詰ですが、自玉を 22 飛の王手にさらすため指せません。初手は 45 飛と浮き、66 玉、46 飛、55 玉で玉の位置を調整します。これで開王手ができる形になりました。26 飛と開く手が狙いの一着。65 玉と戻れば、初形の 46 飛が 26 に移動した局面になりました。その結果 56 角成と指せるようになっています。22 飛で 25 王を取る手が禁手になっているからです。

Isardam を利用したアンピンを端的に表現した作品。

## 【短評】

るかなん

56 角成が王手放置でなければ 1 手詰、と解釈できるかどうか。

神無七郎

角を自由にするため飛を 2 筋へ派遣。通常なら玉と相手の飛の間に駒を挟むところなのに、Isardam だと利き筋の外側に駒を配するのが奇妙な感触です。

占魚亭

6 手かけて攻方飛を 26 へ移動させる。とっても明快。

荻原和彦

攻方飛を攻方玉に利かせば▲56 角成が実現する。狙いが明確で取り組み易い良問。

たくぼん

頭 2 手が盲点でした。45 飛、55 歩、32 角、56 玉の筋と思いました

★アクロバットな手順。これで一局作れそうですね。

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

【解答】

19 香 28 桂成 16 桂 18 圭 同香 16 玉

15 桂 17 桂 同香 15 玉 14 桂 16 桂

同香 14 玉 13 桂 15 桂 同香 23 玉

35 桂 12 玉 21 桂成 まで 21 手

詰上図

4	3	2	1	
		圭	皇	一
			王	二
				三
				四
	桂		香	五
				六
				七
				八
				九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

使用駒 5 枚の送り趣向。11 香の利きを遮断したままにしないよう、攻方は毎回玉の隣に桂を打ちます。収束で玉が 2 筋にはみ出すのは少し残念ですが、余分に駒を置かずに仕上がったので、これで良しとしました。

【解説】

19 香に 28 桂成と受けて趣向手順のスタート(左下図)。16 桂と打って 19 香の王手を有効化し、受方は 18 圭の移動合で応じます(右下図)。

2手目 28桂成

4	3	2	1	
			皇	一
				二
				三
				四
				五
				六
			王	七
		手		八
			香	九

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

4手目 18圭

4	3	2	1	
			皇	一
				二
				三
				四
				五
			桂	六
			王	七
			手	八
			香	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

同香、16 玉でお互いに桂を取って左下図に至ります。ここから 15 桂、17 桂、同香、15 玉の4手で右下図となります。

6手目 16玉

4	3	2	1	
			皇	一
				二
				三
				四
				五
			王	六
				七
			香	八
				九

攻方持駒 桂

受方持駒 桂

10手目 15玉

4	3	2	1	
			皇	一
				二
				三
				四
			王	五
				六
			香	七
				八
				九

攻方持駒 桂

受方持駒 桂

この4手1組の手順を繰り返しますが、18 手目は 13 玉ではなく 23 玉と躲します（左下図）。

18手目 23玉

4	3	2	1	
			皇	一
				二
		王	桂	三
				四
			香	五
				六
				七
				八
				九

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

詰上図

4	3	2	1	
		圭	皇	一
			王	二
				三
				四
	桂		香	五
				六
				七
				八
				九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

そもそも 18 手目 13 玉は同香成で玉を取られてしまうので指せません。左上図から 35 桂に 12 玉と引き、21 桂成の開王手で詰みとなります。持駒がないので合駒はできません。Isaradam のため玉が2筋に逃げることもできませ

ん。

使用駒わずか5枚の **Isardam** の趣向作。8段目に桂合はできないので、**19** 香に桂の開き応手で受ける自然な導入で成桂を作り、成桂の移動合で8段目の合駒を行っています。

## 【短評】

たくぼん

少ない駒数で軽趣向実現はさすが七郎さん。香筋遮断の桂打を玉が取れる位置に打つのがいいですね

占魚亭

香の睨みを巡る **Isardam** らしい趣向手順で、面白かったです。

荻原和彦

両王手でも何でもなし桂成で詰む意外性。幾度も王手を防いだ **11** の受方香が最後の最後で詰みをアシストする形になったのは感慨深い。

るかなん

委託応手が仇になる幕切れ。これもピンメイト…と言っていいのか？

★ピンは「王手無視になるため駒の機動力が制限されている状況」といえます。本局の詰上りでは、**Isardam** の禁手になるため玉が1筋から出ることができません。「本来の利きはあるが禁手なので指せない」と一般化すれば共通していますね。

## 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

## 【解答】

**69** 歩 **67** 玉 **68** 歩 **66** 玉 **67** 歩 **65** 玉  
**66** 歩 **64** 玉 **65** 歩 **63** 玉 **64** 歩 **62** 玉  
**63** 歩生 **61** 玉 **62** 歩生 **51** 玉 **61** 歩成 **52** 玉  
**51** と **53** 玉 **52** と **54** 玉 **53** と **55** 玉

54 と 45 玉 55 と 35 玉 45 と 36 玉  
 35 と 26 玉 36 と 27 玉 26 と 28 玉  
 27 と 29 玉 28 と 39 玉 29 と 49 玉  
 39 と 59 玉 49 と 69 玉 59 と 79 玉  
 69 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉  
 98 と 96 玉 97 と 95 玉 96 と 84 玉  
 95 と 93 と 同歩成 85 玉 86 歩 95 玉  
 94 と 85 と 同歩 同玉 86 歩 84 歩  
 同と 96 玉 97 歩 95 玉 85 と まで 77 手

詰上図

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

持駒 なし

# 【作者のコメント】

手数は長いですが、Isardam を利用して玉の逃げ道は限定されていますので考え所は収束のみです。楽しんでいただければ・・・

# 【解説】

まずは 69 歩と打ち、67 玉、68 歩、66 玉、67 歩……と進めるよりありません。12 手目 62 玉の局面で、63 歩成は Isardam の禁手なので指せません。

12手目 62玉

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

持駒 なし

63 歩生、61 玉、62 歩生、51 玉、61 歩成と進めます。51 玉に代えて 71 玉は 61 歩成が王手になりません。玉にと金の紐が付くとと金で王手ができないので注意が必要です。

いま作ったと金1枚で詰ますことはできないので、攻方94歩を活用できるように玉を9筋に運びたいところ。しかし、受方と金が邪魔なので以下のように遠回りする必要があります。

### 17手目 61歩成

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

持駒 なし

上図から52玉、61と、53玉、52と……と矢印をなぞって進め、58手目95玉で下図に至ります。

### 58手目 95玉

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

持駒 なし

上図から攻方94歩をどのように使うか。96と、84玉、95とに93と（下図）と受ければ、同歩成で駒を補充しつつ王手を掛けられます。

### 62手目 93と

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

持駒 なし

以下、85 玉に 86 歩と打って下図。

65手目 86歩

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

持駒 なし

ここで 84 歩が有力な紛れ。同と、95 玉とし、と金 2 枚を盤上に残したまま歩を補充できます。しかし、ここらと金 2 枚を使って詰まそうとすると以下が一例で 2 手超過となります。

94 と寄 85 と 同歩 同玉 84 と 86 玉

87 歩 96 玉 97 歩 95 玉 94 と引 まで 79 手

参考図

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

持駒 なし

65 手目 86 歩に対して 95 玉であっさりにと金を取ってしまうのがやりにくい好手です。

66手目 95玉

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

持駒 なし

以下 94 と、85 と、同歩、同玉に 86 歩と打ち、84 歩と受けます。

72手目 84歩

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

持駒 なし

84 とで一歩を補充し、96 玉、97 歩、95 玉、85 玉で詰みとなります。

詰上図

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

持駒 なし

66 手目に 95 とを失っても攻方は後の手順で歩を二枚取ることができ、攻方 95 とを残すよりも早く詰みの形を作ることができました。

すらすらと進められる追い回しと Isardam 特有の好手が続出する骨のある収束が魅力の作品。

## 【短評】

占魚亭

61 手目からが本番。と金を支える土台の作り方が鍵だが、2度 86 歩と打つのが上手い。

神無七郎

途中まではと金の接触や、攻方がと金で追う時、受方と金の利きに玉が入れないことに注意すれば良いので易しいですが、収束が難解。66 手目あっさり「95 と」を取るのが盲点で、なかなか2手超過の紛れから抜けられませんでした。これが WFP177-7 のヒントになることを祈ります。

荻原和彦

66 手目△84 歩が手ごわい紛れ筋。まさか好位置の攻方と金を盤上から消す△95 玉が勝るとは。

たくぼん

本作創作中に思いついた順でもう 1 作創作しましたが難易度が入門レベルでなくなったので WFP 作品展に投稿しました。本作がちょっとだけヒントになると思いますのでそちらも解答よろしくお願いします

るかなん（誤解）

Isardam 式倉庫番。この盤面なら禁手に囚われない生歩が圧倒的に強い。

★るかなんさんは 62 手目 93 とまで正解でしたが、63 手目以降の下記手順に誤りがありました。下線の 83 とが王手になっていません。

同歩生 83 玉 84 歩 82 玉 83 歩生 93 玉  
94 と 82 と寄 同歩生 92 玉 93 歩 82 玉  
83 と 91 玉 92 歩生 迄

## ⑥ springs 作（登場 46 回）

Isardam 詰 7 手

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

持駒 金歩2

※6 手目非限定

【解答】

22 香成 同玉 23 歩 12 玉 13 歩 同桂

22 金 まで 7 手

詰上図

5	4	3	2	1	
					一
		歩	金	王	二
			歩	料	三
			馬		四
					五

持駒 なし

## 【解説】

通常の詰将棋なら **22 金** の 1 手詰ですが、**Isardam** 詰なので **22 金** には **13 金** の受けがあり詰みません。以下 **13 馬** は同玉で上部に逃げられてしまいます。そこで、先に **13 歩** と打って同桂で **13** の地点を塞いでから **22 金** と打てば良さそうですが、今度は **21 香** という受けがあって詰みません（下図）。

参考図

5	4	3	2	1	
			皇		一
		歩	金	王	二
			香	桂	三
			馬		四
					五

持駒 歩

玉を金で取る手は香が向かい合うため禁手で指せません。もし **23 香** が歩なら **21 香** という受けはできません。**23 香** は **22 金** を支える働きしかしていないので歩で充分です。**23** の駒が香であるせいで **21 香** という受けを発生させています。

そこで初手は **22 香** 成と捨て、同玉に **23 歩** と打ち替えます。**11 玉** には **22 金**、**31 玉** には **42 金** でそれぞれ早いので **12 玉** と戻ります。

4手目 12玉

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

持駒 金歩

これで **23** の駒を香から歩に変えることができました。**13 歩**、同桂、**22 金** で詰みとなります。なお、**13 歩** に **11 玉** と引いた場合は **12 金** または **22 金** で詰みとなります(変同)。

**21** の地点が埋まっている状態で香→歩の打ち替えを行う手順構成にできたのが良かったと思います。

## 【短評】

るかなん

**Z** を許さない攻めが肝要。**6 手目 11 歩** は受けにならないのも大事。

占魚亭

香を歩に打ち換える。巧い。

たくぼん

**13 歩**、同桂、**22 金** で詰むじゃんと思ったら **21 香** とい

う防手がありましたね。打ち替えがお見事です

荻原和彦

いきなり▲13 歩△同桂▲22 金は絶妙手△21 香を喫して立ち往生。まずは 23 の香を歩にダウングレードしておくのが大切な事前工作だった。

神無七郎

打歩詰に無関係な香歩打ち替え。これを 21 桂を動かす前に行って、伏線手にしているのが良いですね。個人的には 11 香を配置して変同を消した方が良いと思います。

★受方 11 香を置けば自然な配置で 6 手目 11 玉の変同を消すことができます。しかし、私は盤面 5 枚の美しさに抗うことができませんでした。

【総評】

荻原和彦

決して難問とは言えぬ①②の攻略にかなり苦戦した。  
Isardam の解図には独特の楽しさと難しさがあることを改めて実感。

るかなん

とっつきやすい方から手を付けていたら⑥から①まで逆順に解いてました。

神無七郎

今回の入門はいつもより難易度が高いように感じました。Isardam というルールの特性上、その局面ではなく、その先（相手が仮想的なパスをしたとき狙いの手が指せるかどうか）をチェックしないといけないので、直感が働きにくいのだと思います。その分、未知の手筋も多いはずなので、今後の発展に期待ですね。今回の「入門」の効果で。WFP 作品展の Isardam 関連作品への解答が増えれば担当者としては嬉しいです。

たくぼん

ルールによって投稿数が変わるのが面白いですね。

★第 30 回のマドラシと比較して、出題数は 11→6、解答者数は 8→5 と減少しました。マドラシと Isardam は対をなすルールなので少し意外でしたが、Isardamの方が取っつきにくいのかも。もしくは年末で皆さん忙しかったのかもしれませんが。

★フェアリー入門の出題作は以下のページで手順を並べて鑑賞できます。21 日か 22 日頃には更新できると思います。

[https://tsume-springs.com/?page\\_id=104](https://tsume-springs.com/?page_id=104)

★解答ありがとうございました！

\*\*\*\*\*

## 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 32 回 Patrol	第 33 回 未定
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)	
214 号 ( 4 月 )		超入門・作品募集
215 号 ( 5 月 )		出題 (投稿締切： 5/15)
216 号 ( 6 月 )		結果発表 (解答締切： 6/15)

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

以上

# フェアリー版くるくる作品展 16

## 結果発表

担当 : springs

10月号にて出題したフェアリー版くるくる作品展15の結果発表です。

今回5名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！ 全員全問正解でした（解答到着順、以下敬称略）。

占魚亭、神無七郎、たくぼん、荻原和彦、真T

なお、フェアリー版くるくる作品展の作品は下記のページにて手順を動かして鑑賞できます（第14回以降）。

[https://tsume-springs.com/?page\\_id=104](https://tsume-springs.com/?page_id=104)

\*\*\*\*\*

### ルール説明

#### 【協力自玉詰】

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

#### 【協力自玉スタイルメイト】

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

#### 【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

#### 【Lion（鬣）】

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

[参考]

・WFP 第204号「Lion 超入門」

\*\*\*\*\*

くるくる 16-1 駒井めい氏作

協力自玉スタイルメイト 24 手

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

持駒 歩12

鬣: Lion

【解答】

28 歩 37 玉 38 歩 47 玉 48 歩 57 玉  
58 歩 67 玉 68 歩 78 玉 79 歩 68 玉  
69 歩 58 玉 59 歩 48 玉 49 歩 38 玉  
39 歩 28 玉 29 歩 17 玉 18 歩 同鬣  
まで 24 手

終了図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

攻駒が残る協力自玉スタイルメイト（「第 33 回神無一族の氾濫」の課題にもなっていた）。最終手で一気に盤上の攻方歩 6 枚が動かせなくなります。

【解説】

初形で攻方王は動けませんが、スタイルメイトのためには持駒の歩 12 枚を処理しなければいけません。単純に 28 歩、同玉、29 歩、同玉と打ち捨てるのでは手が続きません。

まずは 28 歩、37 玉、38 歩、47 玉、48 歩、57 玉、58 歩、67 玉、68 歩と進め玉を左辺に運んでいきます。

# 9手目 68歩

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

持駒 歩7

8段目に歩が並びました。スタイルメイトからは程遠いように見えますが大丈夫でしょうか？ 上図から 78 玉とし、79 歩、68 玉、69 歩、58 玉、……、28 玉、29 歩、17 玉と折り返せば、8段目の歩を玉に取らせることができます。

## 22手目 17玉

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

持駒 歩

今度は9段目に歩が並んでしまいました。しかし 18 歩、同鬘とすれば攻方はスタイルメイト。攻方王に王手は掛かっていませんが、9段目のどの歩を動かしても 18 鬘の王手に自玉をさらすことになります。

## 終了図

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

持駒 なし

Lion を利用し、物理的には動く余地のある歩6枚を盤上に残したスタイルメイトを実現しています。ちなみに初形の香と角はいずれも余詰防止の駒配置。例えば受方 36 香がない場合、以下のような余詰が発生します。

28 歩 36 玉 37 歩 同玉 38 歩 47 玉  
 48 歩 57 玉 58 歩 67 玉 68 歩 同玉  
 69 歩 58 玉 59 歩 48 玉 49 歩 38 玉  
 39 歩 28 玉 29 歩 17 玉 18 歩 同鬘  
 まで 24 手

【短評】

占魚亭

Lion の睨みで身動き取れず。

たくぼん

これだけ攻駒が残るスタイルメイトも珍しいですね。楽しい発想です

荻原和彦

Lion の視線を遮らぬよう盤上の攻方歩は皆その場に立ちすくむ。全駒だけがスタイルメイトへの道ではない、という力強い主張。

真T

9 段目に歩を並べる。6 枚の歩を 1 枚の鬣でピンしているような感じが面白い。

神無七郎

Lion の睨みで八段目が進入禁止ゾーンに。

最初は「八段目に歩が 2 枚あり、Lion の睨みでどちらも動かさない」形を考えたのですが、手数を考えると無理でした。

## くるくる 16-2 springs 氏作

取禁協力自玉詰 26 手

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

攻方持駒 鬣

受方持駒 なし

鬣: Lion

【解答】

97 鬣 86 と 87 歩 77 と 86 歩 76 と  
 77 歩 67 と 76 歩 66 と 67 歩 57 と  
 66 歩 56 と 57 歩 47 と 56 歩 46 と  
 47 歩 37 と 46 歩 36 と 37 歩 27 と  
 36 歩 18 と まで 26 手

## 詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

## 【作者のコメント】

87 とを運んで自玉を詰まします。と金の動きを追いかけるように歩をそれぞれ2回突きます。

## 【解説】

取禁のためお互い駒を取ることができません。そのため、受方 87 とを利用して攻方王を詰ますということが分かります。

初手は 97 鬣の一手。受方は Lion の跳躍台を外す 86 とで応じます。

## 2手目 86と

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

持駒 なし

87 歩と突いて Lion で王手を掛け、77 との移動合で応じます。さらに 86 歩と突けば、Lion のラインに挟まる駒が 77 との1枚になるので王手が掛かります。受方は再びと金を引いて王手を外します。

## 6手目 76と

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

持駒 なし

この4手で受方のと金が一路右に動き、88 歩が 86 まで伸びました。77 歩、67 と、76 歩、66 と、……と4手1組の手順を繰り返し、22 手目 36 とで下図の局面に至ります。

22手目 36と

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

持駒 なし

以下 37 歩、27 と、36 歩、18 とで詰みとなります。

## 【短評】

たくぼん

まさにフェアリー版くるくる作品展に相応しい1作。と金運びが無駄なく美しい

占魚亭

と金鋸をアシストする歩の二段上げが楽しかったです。

真T

玉方のと金鋸。鬣との組み合わせがうまい。

神無七郎

歩の波に乗る「と金」のサーフィン。「と金」の居た跡地に歩が進む軌跡趣向の要素もありますね。

歩を持駒にできないか考えてみたのですが、

「97 鬣 86 と 67 歩 77 と 66 歩 68 と 87 歩 67 と 77 鬣」以下 Lion の往復で「と金鋸」ができてしまうのですね。並び歩の意味が分かってスッキリしました。

荻原和彦

初手を除く 12 回の攻方着手は全部「ウムノフ」(直前の着手で空いたマスへの移動)で、うち 6 回は「シフマンの逆」(射線上から駒を取り除いて敵駒をアンピンする着手=WFP206 号 p.57 参照)でもある、というさりげない主張。

強いて言えば受方と金の旅は 9 筋から始めたい。もう 1 手逆算して「87 と配置→97 と配置 受先 27 手」も一案か。

★確かに受方 87 とを 97 や 96 に置いて 1 手延ばすことができますね。受先は思い浮かびませんでした。

## 【総評】

神無七郎

前回の「最悪自玉詰」や今回「Lion」のように、フェアリー要素を一種に絞ると、作品ごとに感覚を切り替える必要がなく、解答者も解きやすいと思います。投稿次第なので難しいと思いますが、今後も同一または類似のフェアリー要素で統一された「くるくる作品展」を希望します。

★いまより投稿数が増えると、同じルールや性質の作品を集めて出題できそうです。しかし統一性にこだわりすぎ

ると、ご投稿から出題までお待たせしてしまう場合が出てくるので、その点は気を付けないといけないなと思っています。

★投稿作品の受付状況を、作品の使用ルール・フェアリー駒を含めて公開すれば、他の方がそれに合わせて作品を作ったり、早めに出題されそうな在庫を選んで投稿できたりするかもしれないなと思いました。

\*\*\*\*\*

フェアリー版くるくる作品展では、やさしい趣向作のフェアリー作品を随時募集しています。

作品が揃い次第出題となります。投稿は

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

まで。

以上

## 解答募集一覧

---

詳細は本文をご確認ください。

### 2025 年 12 月 31 日(水)

#### 上田吉一氏 個展 6

詳細は 11 月号をご確認ください。

解答宛先：変寝夢 (■を@に)

hennemu\_vm2■ares.eonet.ne.jp

#### フェアリー版くるくる作品展 17

詳細は 11 月号をご確認ください。

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 2025 年 1 月 10 日(土)

#### 推理将棋第 193 回出題

解答宛先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2025 年 1 月 15 日(木)

#### Fairy of the Forest #84 「成と不成」

解答宛先：酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

#### 臨時⑦ 神無太郎の氾濫

解答宛先：神無太郎

sgr03057@nifty.com

#### ちょっと早い 2026 年年賀詰作品展

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

---

### 2026 年 1 月 10 日(土)

#### 伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展

詳細は 11 月号をご確認ください。

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

#### 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

## 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

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  
や詳細は下記をご覧ください。

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

\*\*\*\*\*

### あとがき

最近、将棋プルフゲームの検討ツールの制作に取り組んでいます。現在の最大の課題は高速化。ちょっとキリがない面もあるので、ひとまず来年 2 月末を目処に公開できればと考えています。

さて、本号が今年最後の **WFP** となりました。幸いにも大きなトラブルもなく、無事に一年を締めくくれそうです。

それでは皆さま、どうぞよいお年をお迎えください。

springs

## Web Fairy Paradise

第 210 号 (2025 年 12 月号)

非売品

令和七年十二月廿日発行

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