

# Web

# Fairy

# Paradise

211 号(2026 年 1 月)

占魚亭 氏作

協力詰 7 手

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

持駒 桂

2026 年 1 月 31 日 11:30 改訂

## 第1回 表紙フェアリー

### 今月の作者 占魚亭

地元開催の大きな将棋大会が成功裏に終わり、ほっとしています。このまま平穏に過ごせるかと思いきや、2026 年は他支部と交互で開催している大会の当番なので、本作が掲載される頃には準備作業にとりかかっているかもしれません。

#### 【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

#### 解答募集

締切：2026 年 2 月 28 日(土)

宛先：springs（右記のメールアドレス）

#### 作品募集

本誌の表紙に掲載するフェアリー詰将棋を募集しております。募集の詳細は以下の通りです：

##### < 募集ルール >

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

##### < 作者コメント >

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

##### < 投稿先 >

springs（右記のメールアドレス）

##### < スケジュール >

解答締切は出題号の翌月末で、結果発表は出題号の次々号です。

例えば安南協力詰やQ王協力詰、Knight を使用した詰将棋などが募集の対象となります。例えば Queen を使用した安南詰は不可となります（フェアリー条件とフェアリー駒が計 2 種類）。使用駒数や難易に関する制約は設けませんが、易しい好形作を優先して採用します。

~~なお、採否のご連絡はいたしません。~~

→原則、採否についてはお知らせしませんが、採否の連絡をご希望の方はその旨お知らせください。採用が決まってから作者コメント書いていただくことも可能ですので、お気軽にご投稿ください。

## 目次

### 出題

- |                    |          |
|--------------------|----------|
| ・第1回 表紙フェアリー       | springs  |
| ・第177回 WFP 作品展(再掲) | 神無七郎     |
| ・第178回 WFP 作品展     | 神無七郎     |
| ・推理将棋第194回         | Pontamon |
| ・伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展   | springs  |

### 結果発表

- |                          |          |
|--------------------------|----------|
| ・推理将棋第192回               | Pontamon |
| ・Fairy of the Forest #84 | 酒井博久     |
| ・上田吉一氏 個展6               | 伊藤正      |
| ・協力詰・協力自玉詰解付き #44        | 駒井めい     |
| ・ちょっと早い2026年年賀詰作品展       | springs  |
| ・フェアリー版くるくる作品展17         | springs  |
| ・臨時⑦ 神無太郎の氾濫 解答編         | 神無太郎     |

### 読み物

- |                       |         |
|-----------------------|---------|
| ・今月の手筋（影刺し）           | 神無七郎    |
| ・Patrol 超入門           | springs |
| ・フェアリー詰将棋合同作品集（再）     | 神無太郎    |
| ・「詰将棋メーカー」好作選（11・12月） | 占魚亭     |
| ・新年戯作（ここまち算）          | 小林看空    |
| ・パロディ句を一句             | 小林看空    |
| ・第38回詰四会のお知らせ         | たくぼん    |

上記はリンクになっています。

本誌の感想やご意見などございましたら下記までお気軽にご連絡ください。

### springs :

[hit.and.miss.masayume@gmail.com](mailto:hit.and.miss.masayume@gmail.com)

本誌では作品の出題や結果発表だけでなく、様々な読み物を募集しております。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コマ漫画からイラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

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>

また、「協力いただいている方々のHPアドレス」は上記のページに記載させていただくことにしました。

# 第 177 回 WFP 作品展(再掲)及び 第 178 回 WFP 作品展 担当：神無七郎

## 王将 あぶり出し曲詰用テンプレート

PWC詰 15手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								ひ	一
								ふ	二
								み	三
								よ	四
								い	五
								む	六
								な	七
								𐰃	八
									九

攻方持駒 飛

受方持駒 なし

※仲：仲人王（縦に1マス動く玉・成らない）

ひ：横に1マス動く駒

ふ：横に2マス動く駒

み：横に3マス動く駒

よ：横に4マス動く駒

い：横に5マス動く駒

む：横に6マス動く駒

な：横に7マス動く駒

あけましておめでとうございます。

今年も WFP 作品展をよろしくお願いします。

皆さんは年賀詰の解図はお済みでしょうか？

「ちょっと早い年賀詰作品展」に出した自作は易しいはずなので、多くの解答があることを期待していますが、果たしてどうでしょう。

冒頭に掲げた図は、今年の年賀詰候補の一つだった作品です。中将棋の「仲人」を詰めよという問題で、他にも「横にnマス動く」リーパーを使っています。ルール説明でスペースを取りそうだったのでボツとしましたが、解くのは簡単。勿体ぶる必要もないので、さっそく解答を明かしてしましましょう。

### 【詰手順】

19 飛 17 仲/18 な 88 な 16 仲/17 む  
77 む 15 仲/16 い 66 い 14 仲/15 よ  
55 よ 13 仲/14 み 44 み 12 仲/13 ふ  
33 ふ 11 仲/12 ひ 22 ひ まで 15 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								𐰃	一
							ひ		二
						ふ			三
					み				四
				よ					五
			い						六
		む							七
	な								八
								飛	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

「縦一線」に並んでいた「ひふみよいむな」が「斜一線」になりました。

察しの良い読者の方は1筋の配置を変更すれば、詰上りの形も変えられることにお気づきでしょう。例えば「ひふみよみふひ」と並べれば、くの字型に駒が並ぶ詰上りになります。本局は駒の並びを変更すれば、炙り出される形も変わる「あぶり出し曲詰用テンプレート」（以下は単にテンプレートと呼称します）から生み出されたあぶり出し曲詰の一例なのです。

このテンプレートは1筋が描画装置で、2筋から左が描画領域になっています。通常の将棋盤で描ける形には限りがありますが、十分に大きな盤と、十分に大きく跳べるリーパーを必要なだけ使えば、任意の一変数関数を近似的に描画することができます。

ただ、この仕組みでは一段に一枚しか駒を置けません。

この問題を解決する方法の1つは、描画装置の列を増やすことです。試しに一段に二枚配置できるようにテンプレートを変更しました。

ルールを「PWC 詰」から「PWC 協力詰」に、使用駒は仲人を玉、飛を中将棋の反車（前後に走る駒）に変更し、更に斜め前に動く駒（v）を追加しています。なお、「と」は「と金」です。「横に10マス動く駒」ではありません。

描画装置は1～3筋。描画領域は5筋より左の三段目～七段目に設定し、4筋は両者の区切り（不使用）としているので、詰上りで浮かび上がる図形は、やや小さめです。

どんな形が浮かび上がるかは解けば分かりますが、まずは初形を眺めて詰上りを推測してください。（解答は本稿末尾に掲載）

〔図 1〕

PWC協力詰 21手

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

攻方持駒 反2

受方持駒 なし

※反: 中将棋の反車 (成らない)

v: 斜め前に動く駒

ふ: 横に2マス動く駒

よ: 横に4マス動く駒

い: 横に5マス動く駒

む: 横に6マス動く駒

〔図 2〕

PWC協力詰 25手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
								な	二
								む	三
								い	四
								よ	五
								み	六
								王	七
								や	八
								反	九
								歩	

攻方持駒 反2

受方持駒 なし

※反: 中将棋の反車 (成らない)

v: 斜め前に動く駒

ふ: 横に2マス動く駒

み: 横に3マス動く駒

よ: 横に4マス動く駒

い: 横に5マス動く駒

む: 横に6マス動く駒

な: 横に7マス動く駒

や: 横に8マス動く駒

図 1・図 2 は一段に二枚駒が配置できるテンプレートの使用例ですが、より大きな盤と大きく跳べるリーパーを使えば、その制限がなくなり、任意の形を描くことが可能です。

ここで示したテンプレートは単純なものです、フェアリーで曲詰をやるなら、もっと高度な機構を持ったテンプレートが欲しいですね。

例えば「描画領域初期化機能」。「描く」だけでなく「消す」機構があれば、「あぶり出し」ではなく「アニメーション」も可能でしょう。

あるいは「文字コード指定方式」。描画装置が

持つ駒を使い切ったらそれで終わりではなく、コピーしてから使えば、元のデータは残ります。コピー先をコード指定して同じ文字を何度も使うようにすれば、「字」ではなく「文章」を描画領域に書くことができますでしょう。

これまで普通詰将棋であれフェアリー詰将棋であれ、創作・発表の対象は「一品物」でした。初形の一部を変更可能とし、その可変部分の設定により別の詰将棋として成立する……逆に言えば可変部分の設定を定めるまでは詰将棋として解くこともできないような作品の発表は例外的な存在だったのです。例えば **soga** 氏の「詰将棋コンピュータ」はそういった例外の一つです。これは持駒が定まって初めて「詰将棋」として確定し、解図を行うことができます。

今回はあぶり出し曲詰用のテンプレートの素朴な例を示したわけですが、もっと高度なテンプレート、洗練されたテンプレート、他の用途に使うテンプレートが登場することを私は期待しています。9×9の小さな盤で作ることができるテンプレートは限られるので、拡大盤の使用はほぼ必須。従って、テンプレートの研究は主にフェアリー詰将棋作家の役割になるでしょう。**Fairy TopIX** に短編・中編・長編とは別枠で「手数で分類できない」賞が新設され、そこに何らかのテンプレートがノミネートされる日が来ることを願っています。

さて、今回は昨年度最後の出題である第 177 回の再掲載分と、今年度最初の出題となる第 178 回の新規出題です。1 月も下旬に入り、もうお正月気分も完全に抜けた頃合いでしょう。本作品展の解図を手始めに、新年度の詰将棋活動を本格的に再開しましょう。

#### 〔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
								王	三
							香	□	四
							龍		五
									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。その代わりに「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 手目の融合だけ。この後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
				王					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	
							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  $45^\circ$  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。

#### 〔第178回作品展各題への補足説明〕

第178回の出題は全12題。今回登場する作者は ikuram78 氏、駒井めい氏、神無太郎氏、金子清志氏、さんじろう氏、たくぼん氏、三角淳氏、上田吉一氏、占魚亭氏の9名です。

今回は新年度最初の出題です。まだ第177回の解図が終わっていないという方も多いでしょうし、2月は日数が少ないので解答期間にあまり余裕はないと思います。その分、ヒントを多めに出しますので、必要に応じて活用してください。

**178-1** は ikuram78 氏の Isardam 作品。午年にふさわしく馬と桂馬が活躍します。初形で玉は攻守の香に挟まれており、この筋からは出られません。左辺に馬と飛のバッテリーがあり、31馬の両王手も見えていますが、もちろんそれで

は詰みません。

**178-2** も ikuram78 氏の Isardam 作品ですが、こちらは協力自玉詰で複数種類のフェアリー駒が使われています。しかも取禁の条件が付いているので、盤上の駒の移動だけで攻方玉を詰めねばなりません。攻方玉は動く場所がないので、詰める駒を適切な位置に運ぶだけです。実現は結構大変です。初形で 55 香が 53 の Dummy 王(偶)に王手を掛けているように見えますが、香で偶王を取ると 35 の Rook-Grasshopper(城)の利きが 95 城に当たるので、Isardam の禁則に抵触します。55 香の王手を有効にするためには、5 段目の城の間の駒の枚数を調整するか、城を動かすしかありません。また、35 城が 31 城の利き筋に入らないよう注意する必要があります。反則を指さないよう注意しながら、巧く駒を入替えて攻方玉を詰めてください。一応ヒントも出しておきます。

ヒント： 盤上りで 33 駒 34 歳 52 考の 3 枚は初期位置に戻っています。

**178-3** は駒井めい氏の「協力逃れ」。これは「先後協力して最短で王手の掛からない局面を作れ」というルールです。本作品展では第 87 回の前口上でこのルールの過去作を紹介したことがありますが、出題・解答募集は初めてです。「駒余り可」の条件が付いているので、盤上の駒だけでなく、持駒でも王手を掛けられない局面を作ってください。「協力逃れ」は過去に作例が少ないルールですが、本局を解けばきっとこのルールの持つ大きな可能性を感じられると思います。

**178-4** は神無太郎氏の点鏡協力自玉詰・双裸玉シリーズの 1 作。今回は「キルケ」との組み合わせです。手数が 18 手も掛かる上、手順も難しいと思います。手に負えないと思ったら迷わずヒントを見てください。

ヒント： 攻方玉は不動。受方玉の最終位置は 92。3 手目は 29 桂。

**178-5** 及び **178-6** は金子清志氏の最悪自玉詰。**178-5** は最悪自玉詰の感覚に慣れるのに適した作品。詰上りは予想しやすいと思いますが、受方は 2 枚香の利きを活かすように受け、攻方はなるべくそれを妨げるよう王手を選ぶ必要があります。変化・紛れをきちんと読んでください。**178-6** は本格的な中編で、初手どちらに桂を跳ねるかの選択から既に主題は始まっています。以下のヒントを参考に前後の手順を考えてください。

ヒント： 56 金を隅に取らせれば攻方の駒を角でピン止めできる。

**178-7** 及び **178-8** は、さんじろう氏の Isardam 協力詰。氏からは連作で 5 題を投稿していただ

いたのですが、今回はそのうち 2 題を出題します。この 2 つは金と銀の役割が入れ替わっていますね。どちらも丁寧に読めば解けるはずですが、Isardam 特有の受けを見落とさないよう細心の注意を払ってください。

**178-9** は、たくぼん氏の「強欲 K マドラシ協力自玉スタイルメイト」。このルールは記憶にある方も多いと思います。WFP198 号の「嫁の戯言 ～springs の誕生日を祝して～」の企画展で、たくぼん氏自身が発表した作品と同じルールです。作者曰く「収束部分はこちらが本命でした」とのこと。収束が更に凝ったものになっています。WFP200 号 P.95 にその作品の解答が載っているので、それを参考にして難解な収束部を突破してください。

**178-10** は三角淳氏の協力自玉スタイルメイト。無防備図式の盤面配置と「持駒歩 18」が特徴的です。単玉のスタイルメイトなので攻方の駒を全部捨ててしまえば良いのですが、駒が取り残されないようにしないといけないので、単調な駒捨てではスタイルメイトが達成できません。持駒の歩を上手に使って、捨駒の連鎖を完結させましょう。

**178-11** は上田吉一氏の協力自玉詰。**178-2** と同様 Rook-Grasshopper(城)が使われています。本局の Pyramid(◆)は単なる壁ではなく、城の跳躍台になるので、その性質を利用することを考えると趣向が見えるでしょう。解くのは易しいと思いますが、収束は少し注意が必要です。

**178-12** は占魚亭氏の協力自玉スタイルメイト。初形で受方 Grasshopper 王(G)は動くことができません。受先の初手は G 王の移動先の確保と攻方持駒桂の消去を見据えた着手を選ぶ必要があります。攻方 G 王は余詰防止の配置。持駒の桂を消しても、攻方 G 王が動ける形にしては失敗です。いつもの氏の作品と比べれば格段に易しいので、作者名だけを見て白旗を揚げないようにしてください。

## 解答要項

第 177 回分解答締切:2026 年 2 月 15 日(日)

第 178 回分解答締切:2026 年 3 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。

## 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、竅】(○)

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。

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

#### 【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。

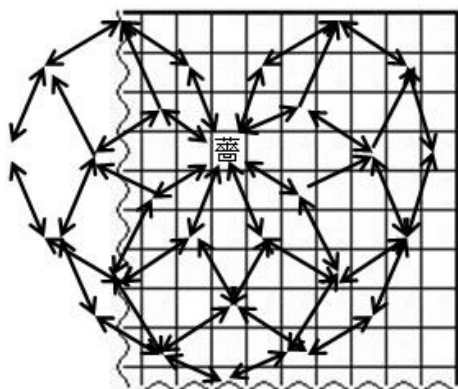
(補足)

- ・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)

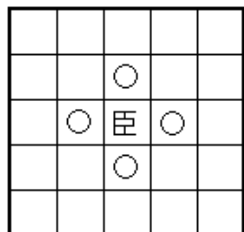
特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

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。

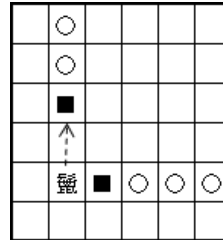


(○が臣の利き)

### 【RookLion】(鬣)

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。



(○が鬣の利き。

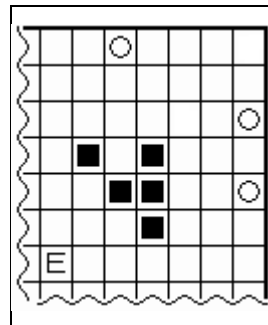
■は敵または味方の駒。二枚以上の駒は跳び越せない。)

(補足)

- ・混同のおそれがない場合 RookLion の駒文字は「鬣」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。



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

(補足)

- ・現位置と跳び先の間のマスに駒があると跳べない。(合駒が可能)

### 【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)。

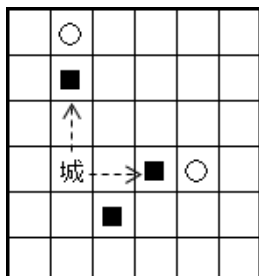
2)成駒と生駒は別種の駒として区別する。

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)

### 【Rook-Grasshopper】(城)

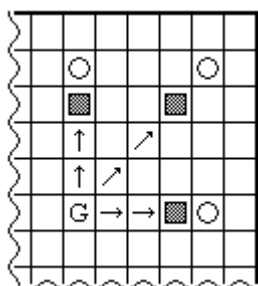
Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。縦または横方向にある駒を 1 つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は何らかの駒。  
○が城の利き)

### 【Grasshopper】(G)

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



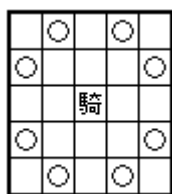
(○がGの利き)

(補足)

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

### 【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

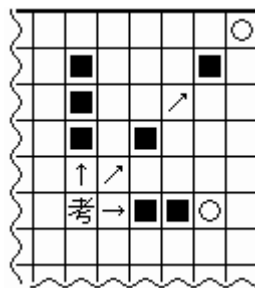


(○が騎の利き)

### 【Kangaroo】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

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



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

### 【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)。

### 【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性を持つ。

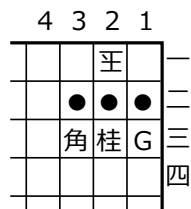
(補足)

- ・玉が指定駒の性能になる場合、玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。指定駒が玉属性を持つ場合は、駒種・駒数が標準と異なることがあるので、必要に応じ使用駒を明示する。
- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・指定駒が古将棋の駒の場合、成れるかどうかは問題の設定による
- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名+王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

### 【石、岩】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



例えば左図で、

11G や 31G は不可。

22 角 や 11 角 は不可。

11 桂成 や 31 桂成 は可。

持駒 なし

G:Grasshopper

(補足)

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

### 【逃れ】

王手が掛からない局面への到達を目的とする。

【駒余り可】

最後に攻方持駒が余っても良い。

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門  
キルケ編 1」

([https://note.com/tsume\\_springs/n/n915f986a5756](https://note.com/tsume_springs/n/n915f986a5756))

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

(補足)

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

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門  
マドラシ編 1」

([https://note.com/tsume\\_springs/n/n96f11a86dec6?magazine\\_key=m60d25c73667f](https://note.com/tsume_springs/n/n96f11a86dec6?magazine_key=m60d25c73667f))

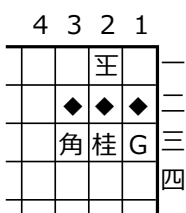
【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

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



持駒 なし

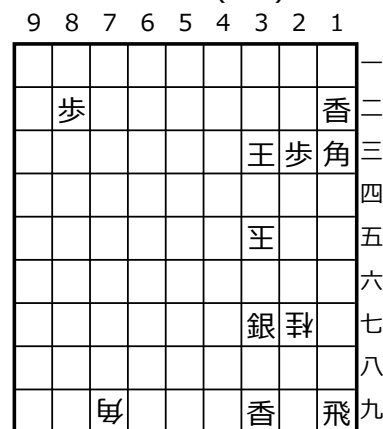
G: Grasshopper

<第 177 回>解答締切:2026 年 2 月 15 日(日)

■ 177-1 ikuram78 氏作

成禁アンチキルケ Isardam

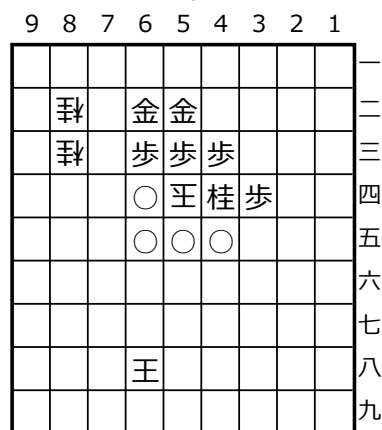
協力自玉詰 8手(2解)



持駒 なし

■ 177-2 ikuram78 氏作

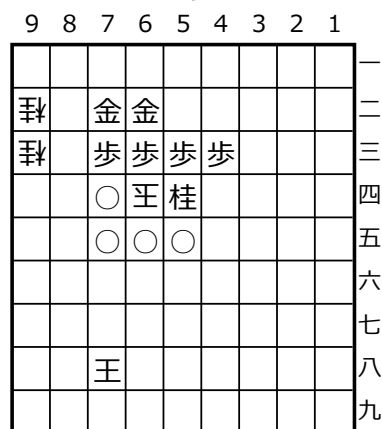
a) 取禁Isardam協力詰 11手



持駒 飛角香

※○:着手不可、通過可

b) 取禁Isardam協力詰 7手



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		鬨	糸	と		と	四
と			糸	糸	フ	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

				フ					一
	歩								二
		と		糸	フ				三
	フ				糸	フ			四
フ									五
		フ							六
			フ	歩		糸		歩	七
	糸				フ				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
								鬨	三
									四
と	と	と		と	と	と	と	と	五
			王						六
									七
	糸	糸	糸	糸	糸	糸	王		八
王	桂	桂		桂	桂	フ			九

攻方持駒 香3

受方持駒 なし

※と金:不滅駒、臣: Vizir

鬨: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

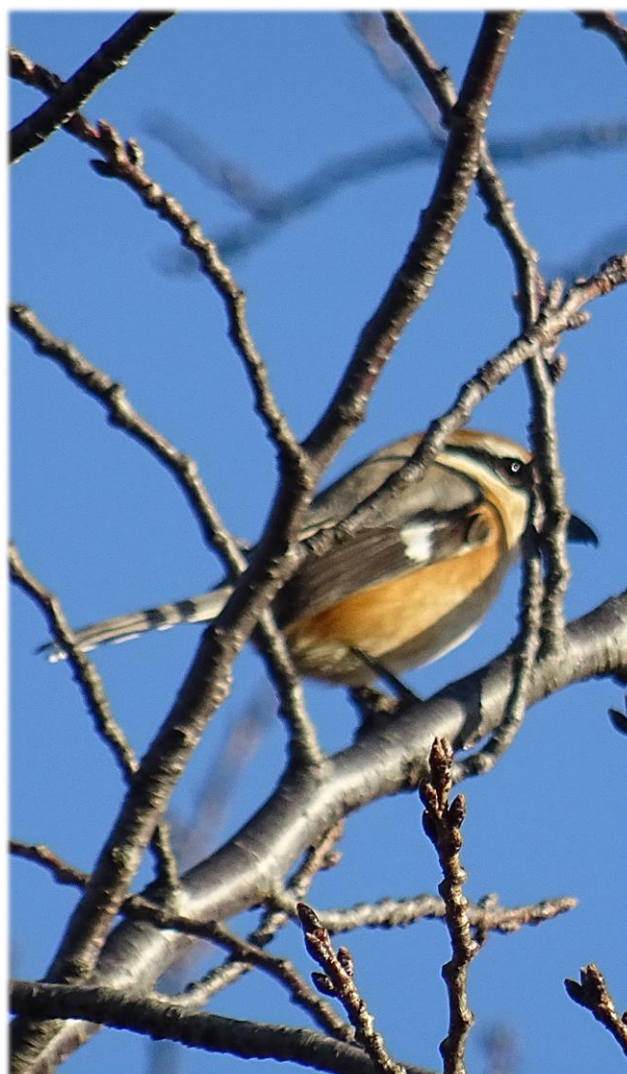
駒全マネ取禁最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし



<第 178 回>解答締切:2026 年 3 月 15 日(日)

■ 178-1 ikuram78 氏作

Isardam協力詰 5手

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

持駒 桂

■ 178-2 ikuram78 氏作

取禁Isardam協力自玉詰 58手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※城:Rook-Grasshopper  
G:Grasshopper, 騎:Knight  
偶:Dummy王, 考:Kangaroo  
●:着手、通過不可

■ 178-3 駒井めい氏作

協力逃れ 6手 (駒余り可)

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

持駒 なし

■ 178-4 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 18手

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

持駒 香

■ 178-5 金子清志氏作

最悪自玉詰 16手

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

持駒 桂4

■ 178-6 金子清志氏作

最悪自玉詰 26手

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

持駒 なし

■ 178-7 さんじろう氏作

Isardam協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀2

■ 178-8 さんじろう氏作

Isardam協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2

■ 178-9 たくぼん氏作

強欲Kマドラシ

協力自玉スタイルメイト 114手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 178-10 三角淳氏作

協力自玉スタイルメイト 76手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

■ 178-11 上田吉一氏作

協力自玉詰 146手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
と				香				王	五
歩	◆	◆							六
		王		王				香	七
飛	◆		◆						八
	マ		◆	獅	◆				九

攻方持駒 歩9

受方持駒 歩

※城: Rook-Grasshopper

飛: 不滅飛, ◆: Pyramid

■ 178-12 占魚亭氏作

協力自玉スタイルメイト (受先) 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
				G					二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂4

※ G: Grasshopper王

以上



前口上「図1」「図2」の解答と説明

〔図1〕

PWC協力詰 21手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								ふ
							い	v
							む	ふ
							む	い
							い	よ
							王	よ
								い
							反	歩

攻方持駒 反2

受方持駒 なし

※反: 中将棋の反車 (成らない)

v: 斜め前に動く駒

ふ: 横に2マス動く駒

よ: 横に4マス動く駒

い: 横に5マス動く駒

む: 横に6マス動く駒

28 反 26 玉/27 い 77 い 25 玉/26 む  
86 む 24 玉/25 む 85 む 23 玉/24 い  
74 い 13 玉/23 v 12 反 14 玉/13 ふ  
33 ふ 15 玉/14 い 64 い 16 玉/15 よ  
55 よ 17 玉/16 よ 56 よ 18 玉/17 い  
67 い まで 21 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								ふ
								反
						ふ	v	
		い	い					
	む			よ				
	む			よ				
		い	い					
							反	王
							反	歩

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

〔図2〕

PWC協力詰 25手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							な	v
							む	ふ
							い	よ
							よ	い
							み	ふ
							王	な
							や	
							反	歩

攻方持駒 反2

受方持駒 なし

※反: 中将棋の反車 (成らない)

v: 斜め前に動く駒

ふ: 横に2マス動く駒

み: 横に3マス動く駒

よ: 横に4マス動く駒

い: 横に5マス動く駒

む: 横に6マス動く駒

な: 横に7マス動く駒

や: 横に8マス動く駒

28 反 26 玉/27 み 57 み 25 玉/26 よ  
66 よ 24 玉/25 い 75 い 23 玉/24 む  
84 む 22 玉/23 な 93 な 12 玉/22 v  
11 反 13 玉/12 ふ 32 ふ 14 玉/13 よ  
53 よ 15 玉/14 い 64 い 16 玉/15 ふ  
35 ふ 17 玉/16 な 86 な 18 玉/17 や  
97 や まで 25 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								反
							ふ	v
な				よ				
	む		い					
		い				ふ		
	な		よ					
や			み					
							反	王
							反	歩

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

☆炙り出される形は○と×。描画領域に飛ばしたくない駒は描画装置内に飛ばすようにしています。「v」は2筋の終端近くで、玉が斜めに動く早詰を防止するための配置です。

## 「Take&Make の仕様検討」へのご意見

第 177 回 WFP 作品展 (WFP209 号) の前口上「Take&Make の仕様検討」にお寄せいただいたご意見を紹介します。検討事項は主に次の 2 つの事項についてでした。

### 〔検討事項〕

1. 移動の始点はどこか？
2. 移動時の性能はどう決まるか？

これに関し、駒井めい氏と神無次郎氏のお二人からご意見をいただきましたので紹介します。

### 駒井めいさん

お世話になっております。駒井めいです。

WFP209 号の Take&Make 検討事項について、私の見解を送付します。

#### 1. 移動の始点

「着地点から」とすべきだと思います。

そうしないと「取ってから追加で動く」という Take&Make の基本的な考え方と合わなくなるためです。

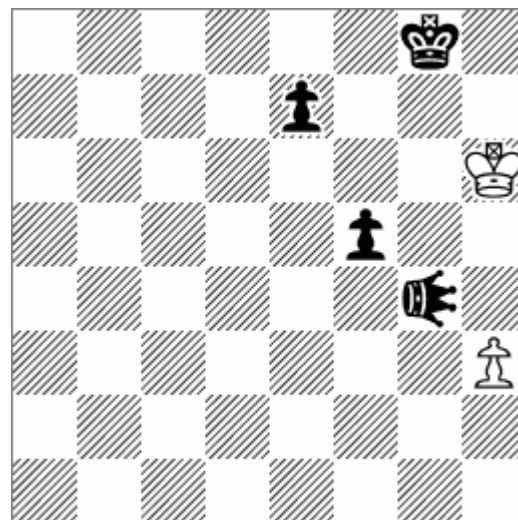
##### 1.1 Take&Make+獅子

Take&Make のルール上、取られた駒が獅子なら、相手番での獅子の性能に従って動かさるべきです。

つまり、追加で 2 回まで動けて、合計で駒が 3 回動けます。

直感的には何か不都合が起きる気はしませんが、もし複合可能にするなら、そういう仕様にするしかないと思います。

古将棋以外だと、例えばフェアリーチェスの DoubleGrasshopper が 2 回動ける駒なので、Popeye の仕様を確認しました。



#### #1 Take&Make

DoubleGrasshopper: g4

Solutions: hxg4-e6-e8=Q#

取った後に Grasshopper の動きを 2 回しているようです。

ただ、Take&Make+DoubleGrasshopper の作品を私は知らないで、これがチェスプロブレムにおける確定的な解釈かは分かりません。

#### 1.2 Take&Make+アンチキルケ

駒を取ったとき、取った側の駒に対して、アンチキルケの処理と Take&Make の処理が、同時に入ってきます。

したがって、基本的には複合不可かと思います。

優先度を設ければ複合可能ですが、どちらかの処理は間を空けてから処理されるので、うまく複合されている気がしません。

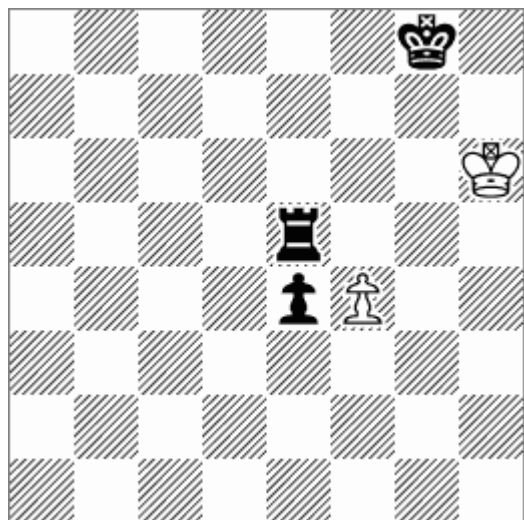
「アンチキルケ+Take&Make」というより、「アンチキルケ Take&Make」という別の内容のルールとしてしか振る舞わないように思えます。(そういうルールを新たに作るなら話は別。)

#### 2. 移動時の性能

「取られた駒の相手番での本来の性能」を参照した方がよさそうに思えます。

そうしないと、うまく利きが決まらないかもしれません。

##### 2.1 性能変化ルール+Take&Make



fxe5 と wP で bR を取ったとき、Take&Make だけの場合は、wP の性能が bR に変わっていると私は解釈しています。

（「取られる前の駒の動き」を参照しているわけではなく、「取られた駒の性能」を参照しているということです。この解釈でよいかは、少し自信がありません。）

例えば、Nanna（安北）を加えると、wP の性能が bR なのか bP なのかという話になるかと思っています。

これについては、どちらも解釈可能だと思いますが、他の組み合わせを考えると、少しややこしくなります。

BackToBack（背面）を加えると、取った瞬間は wP の性能は bR になると思います。

このとき、wP の性能が bR のままなのか、wP に書き換わるのか（bP を参照するため）、という話になります。

本来の性能を参照するなら bR のまま、性能が変化し得るなら wP に書き換わるはずです。

しかし、後者は安北＋安南の複合を考えようとするのと同じくらい、複雑な話にしか思えません。

現状、性能変化ルール同士の複合がうまくいっているのは、フェアリー詰将棋だと背面マドラシなど限られていると思います。

Take&Make は限りなく性能変化ルールに近い性質を持つので、Popeye と同じく本来の性能を参照して、性能変化ルールに割り込まれない仕様にしないと、追加の動きがうまく決まらないのではないかと思います。

ただ、これについては以前から考察していた内容ですが、いまいち自信を持ってない部分ではあります。

## 2.2 Take&Make+Friend / Orphan

もし「相手番での本来の性能」の仕様にするのなら、Popeye と同じような挙動にならないと、整合性が合わないと思います。

つまり、「相手番での Friend の性能」「相手番での Orphan の性能」になり、利きが変化する特殊効果も含めて Friend・Orphan の性能とするなら、記事で述べられていた解釈になるかと思っています。

（「取られる前の駒の動き」を参照しているわけではなく、「取られた駒の性能」を参照していると、私は考えているため。）

挙動としては相当危なそうに見えますが、獅子との複合と同じように、理屈上はこうするしかないと思います。

---

☆以下に神無次郎氏からいただいた、実装の立場からのご意見を紹介します。なお、駒井めい氏からいただいたご意見と対比しやすいよう、元の文を並び替えています。

---

### 神無次郎さん

#### 1.1 Take&Make+獅子

フェアリー駒が駒を獲ったときは、蝗ホップは獲った駒の位置ではなく着地点から移動するのが良さそう（現行仕様）。

獅子跳び駒は少々メンドウ。妥協案として、着地点から（いずれかの）獲った駒の性能で動くのが、蝗ホップ系と整合すると考えるべきかも。

この2種以外は特別なことはなさそう。

#### 1.2 Take&Make+アンチキルケ

アンチキルケ、ライフフルなど、駒獲り後にさらに移動する条件との合成は「不可」。

他に、オール交換駒、攻得、受得も同様に「不可」。

Messigny 系の入替りは駒獲り後に移動するわけではないが、条件の内容が重なるので「不可」。

## 2.1 性能変化ルール+Take&Make

## 2.2 Take&Make+Friend / Orphan

安南などの変身系(天竺を除く)との合成は、獲られた駒の変身性能で移動すれば良さそう。

Friend, Orphan は変身系と同様に獲られた時点の性能で移動するのが良さそう。

## 3 その他

Isardam 系、Koko, Lortap 系など、移動後の状態に制約があるものについては、駒獲り後の移動後の状態で判定すれば良さそう。

これら以外(天竺、キルケ、PWC, マドラシ系、Andernach 系、強欲・禁欲、駒全マネ禁系、トリウラ・オモテ、かわり系、リパブリカン、ヘルプセルフ)は、特に何かを(変更)する必要はなさそう。

距離系(マキシ、ミニなど)も、駒獲り後の移動は通常仕様で良いのではないか。

---

☆この通り神無次郎氏は多項目に渡って検討してくださいました。まだ見込みの段階なので詳細に検討すると違った結論になるかもしれません。駒井氏の意見とは異なっている箇所(主に性能変化系)もあり、お伝えしたところ、以下のようなお返事をいただきました。

---

### 駒井めいさん

獅子については、私が記事を読み間違っていましたね。獅子で駒取りをした場合ですね。

その場合は、次郎氏が妥協案と言っている案に概ね賛成です。

しかし、「獅子が1回目に駒を取ったとき、次に獅子として駒を取らない動きができるか？」など細かくパターンを考えていくと、どうしても解釈できそうで、いまいち考えが一つに定まりそうな気がしません。

(よって、現状の理解度だと、間違った決断を下しそうなので、できれば決断を先送りにしたい。)

変身性能で移動するのは、実際そういう作品も僅かながら発表されているようですし(未確認ですが、どうやら WinChloe がそういう仕様らしい)、直感的でもあるので、最も意見が割れるところだとは思います。

私も今回の話の中で、一番よく分からないところですよ。

---

☆獅子については取ったときと取られたときの両方を考えないといけないので、これは筆者の考慮不足でした。性能変化ルールとの組み合わせについても、本来の性能を参照するものと、変化後の性能を参照するものと両方あるらしいのは、悩ましいですね。

☆とりあえず現時点では結論を保留して、引き続きご意見を募集します。解答や投稿のついでで構いませんので、本件に関するご意見をお寄せください。

# 伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展 出題

担当：springs

第 73 期王座戦五番勝負の第 5 局が 2025 年 10 月 28 日に行われ、挑戦者の伊藤匠叡王が藤井聡太王座に 97 手で勝ち、3 勝 2 敗でタイトルを奪取しました。

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

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

そこで、王座奪取を記念して勝手に作品展を開催いたします。

作品の募集は今月 10 日に締め切りました。8 名の作者の方から投稿いただき、多種多様な作品が集まりました。合計 13 作の出題です。たくさんの方の解答を心より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 2 月 28 日（土）

※結果発表は WFP 3 月号の予定です。

\*\*\*\*\*

## ルール説明

### 【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

### 【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

[補足]

- ・ 1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

### 【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

### 【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。

### 【天竺】

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

### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される（完全打歩）。

### 【Koko】

着手は、その周りの 8 マスに何らかの駒が存在するような地点へのみ可能（孤立禁）。王手にもこの条件は適用され、玉を取ったときにその駒が孤立する場合は王手ではない。

### 【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

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

### 【手数指定】

指定された手数で目的を達成する。指定手数よりも長くても短くても失敗。

### 【Zero（零）】

(0,0)-Leaper。つまり、現在位置に移動する駒。

### 【Non-Stop Equihopper（E）】

フェアリーチェスの Non-Stop Equihopper。自分自身とは異なる任意の駒を中心にして、現在位置と点対称の位置に着地する。着地点に敵駒

があれば取れる。現在位置と着地点を結んだ線上に余計な駒が挟まっても跳べる。

【駒詰】

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

【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。

\*\*\*\*\*

① 駒井めい氏作

手数指定協力詰 5手

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

持駒 角

b) 安南協力詰 5手

② さんじろう氏作

天竺協力自玉詰 6手

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

持駒 飛角

③ さんじろう氏作

天竺協力自玉詰 6手

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

持駒 なし

④ さんじろう氏作

天竺協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

⑤ さんじろう氏作

天竺協力自玉詰 8手

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

持駒 なし

⑥ 占魚亭氏作

点鏡Koko協力詰 7手

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

持駒 角

⑦ 上谷直希氏作

協力自玉詰 8手

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

持駒 飛2香

⑧ 上谷直希氏作

協力自玉詰 12手

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

持駒 飛2角

零: Zero王

⑨ さつき氏作

協力詰 11手

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

持駒 銀

E: Non-stop Equihopper

⑩ たくぼん氏作

成禁協力自玉詰 30手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

すべての駒が取捨て

⑪ 小林看空氏作

「奔馬」

打歩協力詰 53手

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

持駒 なし

⑫ 神無七郎氏作

マドラシ協力自玉詰 50手

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

攻方持駒 飛2  
受方持駒 なし

⑬ 神無七郎氏作

背面協力自玉詰 84手

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 なし

以上

## 今月の手筋



(※解答は p.27 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

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



## 推理将棋第194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194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 2 月 10 日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第194回解答」をお願いします。

\*\*\*\*\*

新年、あけましておめでとうございます。今年も推理将棋をよろしくをお願いします。今年の年賀推理の出題は6題です。初級の3題は全て8手作で、中級は11手の1題、上級は11手と43手の2題となっています。

### 194-5 の余詰について

飯山さんから 194-5 の余詰連絡がありました。粗検、大変申し訳ありませんでした。以下のように修正させていただきます。

会話の「元日の指し始めは」の直後に「51 地点の手は無く」を追加挿入させていただき、条件には「・51 地点の手は無し」を追加させていただきます。

なお、元条件を満たしていれば正解とさせていただきます。

(2026 年 1 月 6 日 Pontamon)

\*\*\*\*\*

### ■本出題

#### 194-1 初級 けいたん 作

玉腹に銀 8 手

最終手に玉腹へ銀では王手にはなりません。先後どちらの銀をいつ玉腹へ指すのでしょうか。

#### 194-2 初級 Pontamon 作

令和8年丙午 8 手

分かっている最終手地点近くへ先手玉が行くしか無さそうです。

#### 194-3 初級 Pontamon 作

8 が 8 つ 8 手

同の手が無いとは言っていないけど8段目や8筋の同の手の8はノーカウント。

#### 194-4 中級 Pontamon 作

令和8年の年賀推理 11 手

詰みまでの先手の残り3手は6～8筋の手

です。後手玉は何処？

#### 194-5 上級 けいたん 作

玉尻の角3回 11 手

玉尻へ角の手を3回指すには、玉の位置や先後の角など検討項目が多そうです。

#### 194-6 上級 はなさかしろう 作

午年の指し初め 2026 43 手

今年も恒例のあぶりだしでしょうか？そうならあの漢字でしょうね。

\*\*\*\*\*

中間ヒント (1月22日頃 作者)

締め切り前ヒント (2月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

#### 194-1 初級 けいたん 作

玉腹に銀 8 手

「8手で詰みか。令和8年の指し始めにはふさわしいかな」

「同の着手があるね」

「不成はないな」

「金の着手が3回あったね」

「玉腹に銀の着手があったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・8手で詰み
- ・同の着手あり
- ・不成なし
- ・金の着手3回
- ・玉腹に銀の着手あり

\*\*\*\*\*

#### 194-2 初級 Pontamon 作

令和8年丙午 8 手

「令和8年丙午(ひのえうま)の指し初めだね」

「今年もよろしく。60年前の丙午の年は出生率が25%も下がったけど今年はどうなるかな」

「時代が変わったからそんなの気にしないかもね」

「おっと、令和8年丙午らしく、馬の手があつて、8手目の88地点の手で詰んだな」

「初手で小駒の手を指さなかったのが敗因かな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・8手目の88地点の手で詰み
- ・馬の手があった
- ・初手は小駒以外

\*\*\*\*\*

**1 9 4-3 初級 Pontamon 作**  
**8 が 8 つ 8 手**

「令和 8 年らしく、棋譜に数字の 8 が 8 つあって 8 手で詰んだけど初手に数字の 8 は無かったよ」 ※

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8 手で詰み
- ・ 棋譜に数字の 8 が 8 つ ※
- ・ 初手に数字の 8 は無し

※棋譜表記は筋も段も算用数字を使用し、同の手の棋譜には数字は無いものとし、「"8"手目」の 8 はカウントしません。

\*\*\*\*\*

**1 9 4-4 中級 Pontamon 作**  
**令和 8 年の年賀推理 1 1 手**

「あけましておめでとう。今年も元旦から年賀状書きか。今年の年賀推理はどんな感じ？」  
「5 筋の着手はなくて、先手は 7 手目以降、6 筋、7 筋、8 筋の順で指して 11 手で詰めるんだ。11 手目は 8 筋の駒を動かす手だよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 5 筋着手無し
- ・ 先手は 7 手目以降は 6 筋、7 筋、8 筋の順に指した
- ・ 11 手目は 8 筋の駒を動かした

\*\*\*\*\*

**1 9 4-5 上級 けいたん 作**  
**玉尻の角 3 回 1 1 手**

「元日の指し始めは 51 地点の手は無く翌日になって 11 手で詰んだか」  
「玉尻に角の手の着手が 3 回あったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 51 地点の手は無し
- ・ 玉尻に角の手の着手が 3 回あった

\*\*\*\*\*

**1 9 4-6 上級 はなさかしろう 作**  
**午年の指し初め 2026 4 3 手**

「あけましておめでとう！ 今年は午年だね」  
「謹賀新年！ 午は動物で馬、成角の馬に桂馬と、将棋に縁があるね」  
「ではさっそく、よろしくお願いします。馬って美しいよね」  
「よろしくお願いします。かつては旅の伴だったね。人や荷を運んでくれた」  
「それなら 1 月 1 日に因んで、成角の方の馬を 11 手指そうか」  
「旅する 2 頭の馬だね。広くあまねく、すべての筋に行ってもらおう」  
「今は競馬で見えるくらいだけど、年初の競馬は金杯だね。金から始めよう」  
「了解…と、桂馬は 26 手目に 26 に指したね。おさらいしようか。」

- ・ 43 手で詰んだ
  - ・ 馬の手は 11 手あり、最初の 9 手ですべての筋に着手した
  - ・ 馬で歩を取る手は 9、11、15、17、24、39 手目
  - ・ 1~4 手目は 3、4、5、6 筋の順に金の手
  - ・ 5 手目と 6 手目は同じ筋
  - ・ 8、10 手目は歩
  - ・ 後手は 14~22 手目に小駒で 5 連続駒取りをした
  - ・ 19、21 と 27、29、31 手目は 1、3、4、6、8 筋の順で先手陣内から 6 段目への前進
  - ・ 23、25 手目は飛で駒取り
  - ・ 26 手目は 26 桂
  - ・ 28、30 手目は馬で 9 段目の駒取り
  - ・ 33 手目は 32 手目に打った桂の尻への桂打ち
  - ・ 34 手目は桂と 3 枚の歩で上下左右を囲まれた地点への馬の手
  - ・ 36~38 手目は順に香で香を取る手、6 段目への香の手、香を 1 マス進める手
  - ・ 40~43 手目は 4 種類の駒による奇数段目から 2 段目への手
- ということだったね」  
「うん。指し初めらしい一局だったね」  
「"というわけで、本年もよろしくお願いします！！」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 43 手で詰んだ
- ・ 馬の手は 11 手あり、最初の 9 手ですべての筋に着手した
- ・ 馬で歩を取る手は 9、11、15、17、24、39 手目

- ・1～4 手目は 3、4、5、6 筋の順に金の手
- ・5 手目と 6 手目は同じ筋
- ・8、10 手目は歩
- ・後手は 14～22 手目に小駒で 5 連続駒取りをした
- ・19、21 と 27、29、31 手目は 1、3、4、6、8 筋の順で先手陣内から 6 段目への前進
- ・23、25 手目は飛で駒取り
- ・26 手目は 26 桂
- ・28、30 手目は馬で 9 段目の駒取り
- ・33 手目は 32 手目に打った桂の尻への桂打ち
- ・34 手目は桂と 3 枚の歩で上下左右を囲まれた地点への馬の手
- ・36～38 手目は順に香で香を取る手、6 段目への香の手、香を 1 マス進める手
- ・40～43 手目は 4 種類の駒による奇数段目から 2 段目への手

\*\*\*\*\*

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

\*\*\*\*\*

## 今月の手筋（解答）

**解答**

41角 32飛 同角生/41飛 23龍  
まで 4手

初手から「32角 23龍」は「22銀」で不詰。飛合させてから上記の手順に入れば、復活した41飛で31銀の動きを得ることができる。3手目の不成は22馬の受けを消したもの。ピン止め用の駒を発生させること自体は一般的な手筋だが、キルケ系ルールでは駒の復活を利用して手早くそれを実現できる。「影刺し」はOnline Fairy Mate 45号で神無三郎氏が提唱した呼称。ピン止めではなく、復活した駒を再利用して王手を掛ける場合は「影返し」と呼ぶ。

**適用分野**  
キルケ系ルール

**関連項目** 影返し

## 推理将棋第192回解説

担当 Pontamon

192-1 初級 けいたん 作  
25 飛まで 10 手

「25 飛まで10手で詰みか」  
「初手と2手目は同じ筋だな」  
「成る手はないね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

先行作がありそうな気がしたのですが簡素条件の10手が埋もれていたようです。

作者ヒント

王手2回 (けいたん)

締め切り前ヒント

最終手は玉頭へ飛を打つ手です。打つための飛を取りに行くタイミングを間違わないように。

\*\*\*\*\*

推理将棋192-1 解答 担当 Pontamon

▲36 歩、△34 歩、▲48 玉、△24 歩、  
▲37 玉、△55 角、▲26 玉、△28 角不成、  
▲16 歩、△25 飛 まで10手

(条件)

- ・25 飛まで10手で詰み (10 手目△25 飛)
- ・初手と2手目は同じ筋 (初手▲36 歩、2 手目△34 歩)
- ・成る手なし (8 手目△28 角不成)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

最終手は△25 飛なので、後手の飛が25 地点まで移動する手順を考えてみます。駒成なしの条件で後手の飛が中段へ出て行くのなら、2 手目の△32 飛から▲33 角不成、△同飛の手筋を思い出します。先手玉は▲36 歩と突いて▲37 玉経由で▲26 玉とすれば△25 飛で詰ませそうですが、玉が26 地点へ出て来る時の経路の37 地点へ玉が戻ることができるのでそれを抑えるために△55 角としたのが参考図の手順になります。37 地点の退路を先手が埋める手として▲37 桂がありそうですが、これだと△25 飛の王手に▲同桂ができてしまうので、後手が37 地点を抑える必要がありました。△25 飛を支えるための△24 歩も必要のため参考図の手順では手数オーバーの12 手も掛かってしまいましたし、手数よりも△25 飛の王手に▲16 玉と逃げることができるので大失敗でした。また、初手と2 手目の着手筋が同じ筋という条件も満たしていませんでした。

参考図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、▲48 玉、△35 飛、▲36 歩、△24 歩、▲37 玉、△55 角、▲26 玉、△25 飛 まで12 手

参考図  
持駒 角

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

持駒 歩

参考図の手順は失敗でしたが図を見てみると△55 角で 28 地点の先手の飛を取ることができて、28 の角はそのまま 37 地点の玉の退路を抑えることができるのが分かります。玉の退路として残った 16 地点については先手が▲16 歩と突いて埋めても空いた 17 地点は 28 地点の角で抑えているので玉の退路は無くなるはずです。その詰み上がりを目指して初手から指してみます。初手と 2 手目は同じ筋の条件があるので初手から▲36 歩、△34 歩、▲48 玉として先手玉は 26 地点への移動を目指します。後手の 4 手目は 28 地点の飛を取りに行くために△55 角とすると 26 地点を目指す先手玉を▲37 玉と進めることができません。先に▲16 歩を指して後手角が 28 の飛を取るのを待ったとしても結局▲37 玉と上がることはできません。ということは 4 手目に△55 角と指すのが失敗原因なので 4 手目には何か別の手を指す必要があります。詰み上がりに必要な手として△55 角と△28 角不成以で残っている手は 25 の飛を支えるための△24 歩がありました。4 手目△24 歩に続けて▲37 玉、△55 角の王手に▲26 玉とかわして、8 手目は△28 角不成の飛を取る手です。9 手目は玉の退路を自ら塞ぐ手の▲16 歩で 10 手目の△25 飛で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん「詰上がり既視感があると思ったら、24 歩 25 飛型を 14 歩 24 飛型に代えた渡辺さん

作詰パラ 539 番があった。」

■詰み上がりの形での主要駒の配置をデータ化して過去作を調べているのですが、539 番は 28 が馬だし最終手は 24 飛なので探せていませんでした。

中村丈志さん「2 六玉へうまく行く経路を考えていたら解けました。」

■先手玉は一目散に 26 地点へ向かうので後手は角出のタイミングをずらして解決。

べべ&ぺぺさん「この問題は、すぐに解けました。1 6 歩が好手。」

■玉の退路を自ら塞ぐ▲16 歩が推理将棋らしい協力手でした。

はまちさん「面白い趣向ですね。」

■成る手なしの条件だと、中段玉を詰ます形である可能性が少しありますね。

飯山修さん「一番近いのがパラ 539 番ですがそれでも同一ではないですね」

■詰み上がりの形を覚えていると過去の類似作を見つけることができるのですね。

るかなんさん「この形は玉の渡り道がポイントですね。」

■そこに気付けると解図に成功します。先手の飛を取れないと思い込むと自陣の飛を使うしか無く嵌ってしまいます。

RINTARO さん「詰め上がり図がすぐに浮かび、4 手目 24 歩ですべて解決。」

■△24 歩のタイミングが一番厄介な手でしたが、それに気付けば▲26 玉へ向かうことができます。

ほっとさん「これまで見つかっていなかったとは驚き。」

■似た詰み上がりは詰パラの 539 番で、違いは▲28 角成で飛を取って最終手は△24 飛のよう

です。

榊彰介さん「上手く玉と角がすれ違い。」

■絶妙なタイミングがありました。

原岡望さん「ヒントで解決」

■最終日の解図にはヒントの活用を。

はなさかしろうさん「すっきりシンプルで 10 手が溶けるように消費された手順でした。」

■最終手が分かっているので普通に指せば 10 手。▲27 玉を△24 桂と△25 飛で詰める形だと倍の 20 手くらいかかりそうです。

占魚亭さん「先手の飛を取りに行くイメージがすく浮かびました。」

■閃きが冴えて秒殺だったのかな。

正解：14 名

NAO さん 中村丈志さん ベベ&ペペさん  
はまちさん 飯山修さん るかなんさん  
RINTARO さん piyo さん ほっとさん  
榊 彰介さん テイエムガンバさん  
原岡望さん はなさかしろうさん  
占魚亭さん

192-2 中級 Pontamon 作  
応手はどちらかの肩 11 手×2

「後手が着手した駒の右肩への応手を続けた対局と左肩への応手を続けた対局のどちらも 11 手で詰んだよ」

「左右反転の詰み上がりだったのかな？」  
「大駒着手が 4 回ずつだとそうだったかもしれないけど、大駒着手は一方の対局は 1 回で他方は 5 回だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

共通条件

- ・11 手で詰み
- ・先手は後手が着手した駒の同じ側の肩への応

手を続けた ※

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

ツイン条件

- ・大駒着手は一方は 1 回で他方は 5 回

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／ダウンのどちら？

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 192-2 解答 担当 Pontamon

左肩への応手は大駒着手が 1 回

▲26 歩、△34 歩、▲25 歩、△33 桂、  
▲24 歩、△32 銀、▲23 歩成、△42 玉、  
▲33 と、△31 玉、▲22 飛成まで 11 手  
(詰上図 1)

右肩への応手は大駒着手が 5 回

▲76 歩、△44 歩、▲55 角、△62 飛、  
▲73 角成、△52 金左、▲63 馬、△41 玉、  
▲52 馬、△32 玉、▲43 金 まで 11 手  
(詰上図 2)

(条件)

3 手目以降先手は直前の後手が指した駒を後手側から見た左斜め前方の左肩地点へ応手を続けた手順と右斜め前前方の右肩地点への応手を続けた手順の 2 手順

ツイン条件

- ・大駒着手は一方は 1 回で他方は 5 回 (応手左肩：11 手目 ▲22 飛成、応手右肩：3 手目 ▲55 角、4 手目 △62 飛、5 手目 ▲73 角成、7 手目 ▲63 馬、9 手目 ▲52 馬)

# 詰上図 1

## 持駒 桂

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

## 持駒 角桂歩

# 詰上図 2

## 持駒 なし

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

## 持駒 歩2

先手は3手目以降の手では直前に後手が指した駒の斜め前地点（右肩か左肩）への着手を続けなければいけません。となるといろんな方向へ動くために3手目に▲33角成を指して、その後は後手陣の中を馬が動いて後手の駒を取ってそれを打つという手筋が浮かんで来ます。初期配置では22地点に角が居るので3手目の▲33角成は2手目の後手の42地点への着手の左肩への着手として指す必要があります。いろいろ試行錯誤した結果が参考図の手順になります。後手陣内を馬が動いて取った金を▲32金と打って詰んだかと思ったのですが△51玉の逃げ場が残っていました。△51玉に対して▲42金や▲42馬では△62玉と逃げられてしまうので手数を延ばしても不詰でした。あと11手目までの大駒の着手回数を数えてみると先手の角や馬の手だけの4回となっていて、1回足りません。▲76歩、

△42銀、▲33角成、△31金、▲22馬の手順で後手の角を取り、その後は角を打って、角と馬の連携で大駒着手だけを続けて詰ますることができれば良いのですがそうは問屋が卸しません。参考図の2手目を△42飛として途中で飛を取ってから打って、飛と馬の連携で詰めてしまうと大駒着手が6回になってしまいます。たとえ飛を取ったとしても11手まででは詰みが無いようです。

参考図：▲76歩、△42銀、▲33角成、△32金、▲23馬、△41玉、▲32馬、△52玉、▲43馬、△41玉、▲32金 まで11手

## 参考図

## 持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	銀	金		王		桂	皇	一
	飛				銀	金	角		二
歩	歩	歩	歩	歩	馬			歩	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3

失敗した参考図の手順から、3手目の▲33角成では左肩への着手を続けるしかないけど大駒着手5回を実現するには後手の飛の手も必要になることです。しかも3手目に▲33角成の左肩への手を指しても詰みは無さそうなので、3手目の左肩への手と右肩への手を考え直す必要があります。3手目の3段目の手は▲33角成・不成しか無く、2手目に3段目の手は指せないのが3手目に4段目の着手の▲44角などは指せません。となると2手目が4段目の手、すなわち歩突きの手の場合を考えることになります。3手目が5段目への角の場合だと▲55角しか無く、2手目が△44歩なら右肩への手になり△64歩なら左肩への手になります。この場合、左肩への着手を続けて▲76歩、△64歩、▲55角、△42銀、▲33角成、△32金、▲23馬、△41玉、▲32馬、△51玉、▲42馬、△62玉、▲53馬、△72玉、▲63金 の手順で詰ますることができます

が、手数は大幅オーバーの 15 手で大駒着手回数は 6 回になってしまいます。2 手目の△64 歩が邪魔なので 55 地点の先手角は 5 手目には 1 筋方面しか動かせないのがネックになります。となると、2 手目が後手の歩突きの手で 3 手目が 5 段目の手になる別の手順を探すことになります。3 手目に角が動けるように初手を▲76 歩とする手は後手の着手後の手ではないので唯一の自由手になっています。自由手である初手を使わない手はないので 3 手目に 5 段目着手をするための初手を考えると、初手も 3 手目も同じ筋の歩を突けば 3 手目は 5 段目への歩の手になるので、2 手目に後手が付いた歩の右肩や左肩への着手を先手の歩突きで実現することができることに気が付くはずです。

歩を突いて行く手筋と言えば初手▲26 歩から▲23 歩成までの 7 手詰手順です。2 手目の△14 歩の右肩になる▲25 歩ではその後が大変そうなので、初手から▲26 歩、△34 歩、▲25 歩として左肩への手を指して行くことにします。4 手目の▲33 角に△24 歩、続いて△32 銀に▲23 歩成、△42 玉に▲33 と、△31 玉に▲22 角または▲22 飛成で詰むのですが、どちらにしても大駒着手が 2 回になってしまうので 4 手目は△33 角ではなく△33 桂が良いようです。続けて 5 手目からは▲24 歩、△32 銀、▲23 歩成、△42 玉、▲33 と、△31 玉、▲22 飛成で詰みとなり、この手順が大駒着手 1 回の左肩への応手を続ける手順でした。

次に右肩への応手の手順の検討ですが、2 手目△64 歩は左肩への手の失敗でしたので、2 手目△44 歩に右肩への▲55 角とする手順を検討してみます。参考図で得た教訓により、後手に大駒着手を 1 回指してもらい、先手は途中で金や銀の金気の駒を取って、最終手で打って詰める手順になるはず。先手の 5 手目は 55 地点の角を移動して 4 手目の後手駒のには右肩への着手になります。先手の着手に自由は無いので後手の着手で先手の角を誘導する必要があります。つまり 5 手目は△73 角成・不成のどちらかになるので 4 手目の着手地点は 62 地点になります。62 地点の後手の駒は王手放置の反則になるので動くことができません。かと言って後手は 1 段目の駒は全て埋まっているので 2 段目の着手しか出来ず先手は 3 段目の着手になります。ということは 5 手目は 7 手目に 3 段目を横移動でき

るように△73 角成としておく必要があります。先手は金気の駒を取りたいので、6 手目は 52 地点への金の手を指して貰い、7 手目は▲63 馬として 52 地点の金を 9 手目に取れる体勢にしておきます。9 手目に▲52 馬で金を取って、11 手目の金打ちで詰ますという算段です。▲52 馬を指すには直前の手は 41 地点の手である必要があります。41 地点に金が居たままだと 8 手目に 41 地点の手を指すことができないので 8 手目の 52 地点への金の着手は△52 金左に確定します。ここまで初手からは▲76 歩、△44 歩、▲55 角、△62 飛、▲73 角成、△52 金左、▲63 馬です。続く 8 手目は 41 地点への着手になりますが、それが出来るのは△41 玉だけで▲52 馬の金取り王手には△32 玉しか逃げ場が無く、2 手目に突いた△44 歩で空いた 43 地点への▲43 金がちょうど玉の右肩になっています。大駒着手は条件通り 5 回なのでこれで右肩への応手の手順が完成です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「聞き慣れぬ”肩”に戸惑いました。どちらも詰形に導く玉捌きがポイント。」

■駒の頭、腹、尻などの表現が使われているので、肩を使って解釈に問題はないだろうと思いました。(苦笑)

飯山修さん「右肩：44 歩を無駄手にしない手順を考えれば良い

左肩：当初右肩が歩で左肩が大駒で考え随分難しい問題だと思っていたが、作者ヒントで逆と知り慌てて考え直したらアッサリ解けてしまった。情けない。」

■可能なケースを全て検討しなければいけないことが分かっているも見落としはあるものです。

るかなんさん(右肩正解)「歩と角だろうはすぐでしたが、右肩と左肩の担当が逆でした。2 手目をただ条件達成さえすればいいと考えるとドツボ。」

■2 手目をどの筋にするかが解図を成功させるための分かれ道。左肩の手順では余詰かと一瞬



ドキッとしましたが大駒着手が 2 回なので条件不成立でした。

RINTARO さん「面白い作品。初手から全然違う展開になるのいいですね。」

■ ツインは、詰み上がりに対称性があったり、手順に対称性があるものが基本のようですが、本問では条件の一字のの違いで手順が異なるというツインでした。

ほっとさん「大駒の着手回数で切り分けられているのが見事。」

■ 出題文にもある通り、大駒着手 4 回の手順はあるのですが 5 回と 1 回が最多と最少になってツインにできました。

榊彰介さん「分かりませんでした。左肩は、飛車先の歩を突いていくのかと思いました。」

■ 飛車先の歩を突いて行く手順であっていたのですが、解図までは届かなかったのですね。

原岡望さん「左肩：歩の威力  
右肩：最後を見据えた 44 歩」

■ 飛車先の歩突きの手筋は意外な時に出て来ます。

はなさかしろうさん「初見で意味をはかりかねたのは可能と思わなかったからなのですが、詰みまで気持ち良く手が続いて、それが左右の 2 種類もあるとは驚きました。素晴らしいツインでした。」

■ 詰パラの 2025 年 7 月号で「桂が左へ跳ねる地点への着手」という条件の作品が出題されたのが作図のきっかけでした。桂以外の駒の利き地点をいろいろ検討していて右肩と左肩の手順をみつけた次第です。

\*\*\*\*\*

正解：9 名

NAO さん 飯山修さん

るかなんさん（右肩） RINTARO さん

piyo さん ほっとさん 原岡望さん

ティエムガンバさん はなさかしろうさん

\*\*\*\*\*

## 1 9 2-3 上級 るかなん 作 焦点は角？ 1 2 手

「12 手で詰みか。途中の角の脇に駒を打つ王手が決め手だったね。」

「角と言えば角の利きへの着手が 5 手で、最後は角の利きから逸れる手だったね。って角ばかり見てないで他は？」

「ええと…直前の手と同じ筋への着手が無いね。それと成生を選ぶ手は 1 手だけか。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

（条件）

- ・ 12 手で詰み
- ・ 途中に角の脇に駒を打つ王手
- ・ 角の利きへの着手が 5 手
- ・ 最終手は角の利きにある駒を角の利きから逸らす手
- ・ 直前の手と同じ筋の着手なし
- ・ 成生を選ぶ手は 1 手

\*\*\*\*\*

出題のことば（担当 Pontamon）

角の腹へ駒を打って王手したのは先手の角腹なのか後手の角腹なのか？

作者ヒント

角の王手なし（るかなん）

締め切り前ヒント

角腹への駒打ち王手は 10 手目なので最終手は 6 手目か 8 手目に角の利きへ着手した駒を動かす手になります。角以外の駒で最終手を支えなければ合い利かずの詰み形にする必要があります。

余詰修正

会話の「着手が 5 手あったね。」のところに「着手が 5 手で、最後は角の利きから逸れる手だったね。」に変更し、条件に

- ・ 最終手は角の利きにある駒を角の利きから逸らす手
- を追加

余詰修正 2

最後の会話に「それと成生を選ぶ手は 1 手だけか。」を追加

条件に下記を追加

- ・ 成生を選ぶ手は 1 手

\*\*\*\*\*

▲76 歩、△34 歩、▲66 角、△55 角、  
▲36 歩、△28 角不成、▲56 歩、△33 桂、  
▲48 玉、△38 飛、▲57 玉、△45 桂 まで 1 2 手

(条件)

- ・12 手で詰み
- ・途中に角の脇に駒を打つ王手（6 手目△28 角不成－10 手目△38 飛）
- ・角の利きへの着手が 5 手（3 手目▲66 角、4 手目△55 角、8 手目△33 桂、9 手目▲48 玉、11 手目▲57 玉）
- ・最終手は角の利きにある駒を角の利きから逸らす手（8 手目△33 桂－12 手目△45 桂）
- ・直前の手と同じ筋の着手なし
- ・成生を選ぶ手は 1 手（6 手目△28 角不成）

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

本問では余詰を出してしまい大変申し訳ありませんでした。余詰があったので条件が追加されて解き易くなっているものの、本問は難問だったようで、作者を含めて正解者は 4 名でした。

解図の糸口になりそうな条件で目に付くのは「途中に角の脇に駒を打つ王手」でしょう。気を付けなければいけないのは、駒打ち王手する角腹の角の持ち主はどちらでも良いという点です。攻めている後手の角の腹への駒打ちとは限らないということです。先手の角腹へ後手が駒打ちで王手する手順として、▲76 歩、△34 歩、▲16 歩、△44 角、▲17 桂、△同角不成、▲66 歩、△28 角不成、▲77 角、△38 飛、▲86 歩、

△67 桂の手順や▲76 歩、△74 歩、▲56 歩、△34 歩、▲77 角、△66 角、▲68 玉、△39 角不成、▲66 歩、△同角成、▲59 金右、△67 銀の手順で詰めることができますが、この角腹への駒打ち王手は「途中」とのことなので、これらの手順のように角腹への駒打ちで詰める手は条件をクリアできません。駒打ち王手をするには準備として駒を取る必要があるので、どの種類の駒を取ったときに最短だと何手で角腹への駒打ち王手ができるのかを考えてみると参考になりそうです。歩以外の駒を最短で取れるのは 4 手目の角です。先手の角を取ってしまうので 4 手目の角取りの手は△88 角不成にしておけば次の 6 手目に角腹へ角を打つことができます。その 6 手目が王手になるようにすると▲76 歩、△34 歩、▲68 金、△88 角不成、▲69 玉、△78 角の手順（初手と 3 手目の手順前後可）この手順は最短の角腹への駒打ち王手にはなりますが、6 手目までに角の利きへの手は 1 手も無く、残り 6 手で角の利きへの手を 5 手指すのは無理そうです。次に早く取れる駒は桂で手順は▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角不成の 4 手目で桂を取れますが先手角は 8 段目なのでその角腹へ後手の桂打ちはできないので、67 地点か 87 地点になるはず。4 手目に桂を取った手が王手になっているので角腹地点を空ける▲66 歩や▲86 歩を 5 手目に指すことはできず、▲68 金、△22 飛、▲66 歩、△67 桂の駒打ち王手と進めるとそこまで角の利きへの手としては▲77 桂、△同角不成、▲68 金、△22 飛、▲66 歩の 5 手が指されているので角の利きへの手の条件はクリアしています。しかし、3 手目の▲77 角に△同角不成とする手や 6 手目の▲66 歩に△67 桂とする手は同じ筋への連続着手になるので条件違反になり、これを回避すると△67 桂が 12 手目になるので「途中」の条件を満たせなくなります。角と桂以外の駒を取るには最短で 6 手目になり、次の手番に角腹への駒打ちは出来ませんがそれが王手になるようにするのは難しそうです。6 手目に取れる駒は 68 地点で金銀飛を取れますが、余詰の修正条件で追加された「成生を選ぶ手は 1 手」が効いているので△77 角不成から△68 角不成で先手の駒を取る手順は使えません。68 地点で駒を取るなら△14 歩、△13 角から△68 角不成で取る手順になるでしょう。また、角腹への駒打ち王手をした後、先手玉を詰めるためには先手陣内の角や駒打ち王手した駒を動かすことが必要になりそうですが、その手は成生を選ぶ手

になるため指すことは無理そうです。しかし、駒打ち王手をする駒が金であれば先手陣内を移動しても不成の手にはなりません。そこで、▲68 金、△14 歩、▲69 玉、△13 角、▲56 歩、△68 角不成、▲59 金、△78 金、▲58 玉、△79 金、▲49 金、△57 銀の 12 手で詰めてみたのですが、角の利きへの手が▲59 金と△79 金と△57 銀の 3 手しかないのはいけません。「成生を選ぶ手は 1 手」だと角成の手で角を取って、取った角を先手陣へ打ち、馬で取った駒を打つ手だけに使えばこの条件を満たせます。この方針で指してみたのが参考図の手順になります。△77 角を打った後にこの角の利きへの手を複数指すことができているのですが、数えてみると▲68 銀、▲66 歩、△88 馬、▲86 歩の 4 手なので条件をクリアできていませんし最終手が角腹への駒打ちの王手なので「途中」もクリアできていませんでした。

参考図：▲76 歩、△34 歩、▲58 飛、△88 角成、▲48 銀、△77 角、▲68 銀、△89 馬、▲66 歩、△88 馬、▲86 歩、△67 桂 まで 12 手

#### 参考図

持駒 なし

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

持駒 なし

最初の余詰修正で追加された「最終手は角の利きにある駒を角の利きから逸らす手」を解図の参考にしていなかったのが検討してみます。角の利きにある駒を角の利きから逸らした場合、その駒を支えるための駒配置にしておく必要がありますが、これまで考えた手順では角の利きへの手 5 回すら実現するのが難しかったので、最終手を支える駒を取って打っておくのは無理難題に感じます。となると、最終手は支えの駒

を必要としない合い利かずの詰み形なのではないでしょうか。合い利かずの詰みなら角の最終手を思い出しますが、▲46 歩、△34 歩、▲76 歩、△88 角不成、▲38 金、△49 角、▲68 銀、△38 角不成、▲78 金、△48 金、▲69 玉、△47 角不成 の手順では角の利きへの手が無いので失敗です。

最終手に限らず、そもそも桂の王手は合い利かずなので桂で詰めてみることを考えるのが良さそうな気がします。角の利きへの桂着手からの桂跳ねで詰めるとなると、先手の角が利いている 33 地点への△33 桂が本筋に見えます。となると最終手は△45 桂で 57 地点の玉を詰める形を考えるのが良さそうです。▲56 歩からの▲57 玉を△45 桂で王手した場合、玉の逃げ場所としては玉の小鬘の 46、66 地点の他、玉の後方の 3 地点がありそうです。玉の後方 3 地点を 1 枚の駒で抑えるなら、△15 角からの△59 角成で馬を 59 地点に配置する形が思い浮かびます。この場合、玉の小鬘の 46 を△45 歩などで抑えたくても 45 地点には王手している桂が居るので△45 歩は指せません。46 地点は△35 銀などで斜めに利かせて抑えることはできます。斜めに利かせると言っても玉が 57 地点に居るので角を 24 地点や 35 地点へ配置することはできません。銀なら△37 銀で 46 地点を抑えることができます。角も△37 角や△28 角であれば配置することができますが、そうすると△59 角成で玉の後方を抑えることができなくなります。これらを一気に解決できるのは、△28 角不成で飛を取って、△38 飛と打って玉の後方 3 地点を飛一枚で抑える手がありました。この 28 の角と 38 への飛打ちが王手になっていれば角腹への駒打ちでの王手の条件もクリアできてしまいます。さて、残っている玉の逃げ場所は 66 地点ですが後手が 66 地点を抑えるには駒も手数も足りないようなので、ここは先手の駒で 66 地点を塞いでもらうことになります。と言っても△66 歩だと 67 地点が空いてしまうので何か別の駒で塞ぐ必要があります。66 地点のようなゾロ目地点へ移動し易いのは角ですので▲66 角が良さそうです。必要な手を確認してみます。先手は▲76 歩、▲66 角、▲56 歩、8 段目への玉移動、▲57 玉の 5 手は必須ですが、残り 1 手は後手が△28 角不成で飛を取り易いようにする協力手の▲36 歩が見えます。後手の手は△34 歩、△55 角、△28 角不成、△38 飛、△33 桂、△45 桂の 6 手で決まりで

す。あとは条件をクリアしつつ手順を組み立てることができれば解けることになります。同じ筋の着手を連続では指せません。△38 飛や△33 桂は▲36 歩と手番が離れていそうなので▲36 歩と△34 歩です。▲56 歩や8 段目への玉移動の手が▲58 玉なら△55 角と連続しないようにする必要があります。初手から▲76 歩、△34 歩、▲66 角、△55 角、▲36 歩、△28 角不成 で飛を取るまでは問題なく進みます。この時、3 手目の▲66 角が後手の角の利きへの手、4 手目の△55 角が先手角の利きへの手になっています。角の利きへの手は残り 3 回です。

次 7 手目には玉が 57 地点へ行くために 8 段目へ上がる手か▲56 歩のどちらかになります。8 手目は角腹の 38 地点へ△38 飛を打って王手にするには 7 手目は玉が 8 段目へ上がる手になりそうですが、△38 飛で王手された先手玉が 59 地点へ戻る訳には行かないので 7 手目は先に▲56 歩を突いておきます。となると 8 手目に△38 飛を打っても王手にはならないので 8 手目は△33 桂で、これが 3 回目の角の利きへの手になります。続く 9 手目は今度こそ玉が 8 段目へ上がる手になりますが、7 手目に▲56 歩と突いたおかげで 66 の角の利きが 48 地点へ通っているので▲48 玉とすれば 4 回目の角の利きへの手になり、次の手番で▲57 玉と上がる手が 5 回目になります。9 手目から▲48 玉、△38 飛、▲57 玉、△45 桂で詰みとなりました。

余詰について

NAO さんから指摘があった余詰は以下の通りです。

元条件

▲58 玉、△34 歩、▲59 金左、△77 角不成、▲66 歩、△59 角不成、▲77 角、△68 角不成、▲38 飛、△67 金、▲48 玉、△57 金 まで 12 手  
▲68 飛、△34 歩、▲48 玉、△77 角不成、▲38 金、△68 角不成、▲59 金、△22 銀、▲77 角、△58 飛、▲49 玉、△59 飛成 まで 12 手⇒ほっとさんの余詰解答も同手順

修正条件

▲48 玉、△34 歩、▲68 金、△77 角不成、▲86 歩、△68 角不成、▲77 角、△58 金、▲38 玉、△59 角成、▲66 歩、△49 馬 まで 12 手

飯山さん指摘の余詰手順

▲68 飛、△34 歩、▲58 玉、△77 角不成、▲86 歩、△68 角不成、▲59 金左、△79 角不成、▲48 金上、△78 飛、▲59 玉、△68 飛成 まで 12 手

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)「言い訳をすると、とにかく「条件を隠す」ことだけに躍起になってたんです。」

■粗検、申し訳ありませんでした。

NAO さん(双方解)「多くの条件とヒントいただきましたが、余詰筋が先に見えてしまったのでなかなか作意がわかりませんでした。」

■修正 2 の条件があれば、最初の修正で追加された条件は不要になるようです。修正条件での余詰発見の解図力には脱帽です。

飯山修さん(双方解)「この詰形は知っていたが角筋 5 回には足りないと思って打切っていた。66 角を早くすればこんなに回数を増やせると判るのに時間がかかった。

同のつく手が指せないのはかなりきつく余詰順の解答のみであきらめようと思ったが沢山ある角筋不足解を見直してよかった。」

■作意順が分かっている状況で余詰検討をしていると角の利きへの手を指すこと自体が厳しくて「これは余詰は無さそうだ」という頭があったので検討が不十分でした。逆に余詰手順を先に見つけると作意順を見つけられなくなることが多いのに、作意解を見つけるまでの根気強さに頭が下がります。

RINTARO さん「降参します。条件が厳しく、分かりませんでした。

特に「直前の手と同じ筋の着手なし」の条件は、「同の手なし」よりも厳しい条件で、解答発表が楽しみです。」

■相手と同じ筋の手を指すまね将棋とは正反対。同の手のことを書いてないといつ同角不成とか

を指してしまいます。

piyo さん「3 問目の余詰めまでは出題後すぐに浮かんだのですが、その後中間ヒントと締め切り前ヒントを見ても結局最後まで本来の解答がわかりませんでした。」

■解答していただいた▲58 玉、△34 歩、▲59 金左、△77 角不成、▲69 玉、△59 角不成、▲68 銀、△78 金、▲58 玉、△77 金、▲48 飛、△68 金の手順では角の利きへの手が▲68 銀、△77 金、▲48 飛、△68 金の 4 回なので条件を満たしていませんでした。筋違いの▲69 金が▲59 金左で角筋へ移動する手はその時点で後手角は 77 地点には居ないので角の効きへの手にはなりませんでした。

ほっとさん（余詰解）「余詰順は出題後すぐに見えたが、肝心の作意が全然わからず。

・「角」を「かど」と読む

・「脇」を「少し離れた場所」と解釈する

など、叙述トリックまで疑ってみるも見つけられず残念。」

■条件を無理矢理に別の解釈へ拡張されたのですね。「角の角を動かした」という条件を出したら、「鯛の鯛」とは違い読み方が違うので意味が分からず問い合わせが殺到しそう。

榊 彰介さん「分かりませんでした。角腹にどんな駒を打つのか考えつきませんでした。」

■手っ取り早く取れる角をまず考えるのが普通かと。

原岡望さん「時間切れ、降参です。同 X が不可という条件は厳しいです」

■条件に明示されていないのですが、「同の手なし」なんですよ。先手の駒を取らせるにしても 1 手早めに差し出しておかないといけないので手順の組立が面倒になります。

はなさかしろうさん「192-3 は前夜から最終日の 5 分前まで考えましたがわかりませんでした。駒の利き条件は作問で使いたくなることはありますが、解図は苦手でした。」

■特に角の利き地点となると着手候補がたくさん（△77 角に対して△22 銀、△33 桂、△44 歩の順に 3 回指すことも可能）ある一方、△88 角不成で先手の角を取ってしまい▲77 桂で角道を閉じてしまうと続かなくなります。本問では 3 手目の▲66 角がカギになりました。

\*\*\*\*\*

正解：4 名

NAO さん 飯山修さん るかなんさん

ほっとさん

\*\*\*\*\*

（総評）

NAO さん「192-3 さっぱり作意が見えませんでした、10 日夜お風呂でふと浮かびました。」

■担当も余詰検討をしている際に風呂で浮かんで来ることがしばしば。暗算は得意じゃないのに入浴中は不思議なものです。

べべ&ペペさん「解けたぶんだけ、送ります。」

■解けた分だけで結構です。解けなくても感想を書いていただけると選題の参考になると思います。

飯山修さん「WFP206 号たくぼんさんの記事によると来年 1 月の詰四会フェアリストが多数集まるらしいです。

私はいけそうにありませんが。来年の大阪のパラ全国大会は前日にフェアリー全国大会があるかもしれないとの事なのでそちらを目指したいと思います。」

■パラ全国大会は九州大会が流れてから全く参加できていません。詰将棋が苦手な担当だけどフェアリー全国大会なら行けるかな。推理将棋しか分からないけど.....

るかなんさん「今年もお世話になりました。良いお年を。」

■来年も作品投稿をお待ちしています。

RINTARO さん「1.2 の解答の下書き保存が 11 月 24 日。最終ヒント迄 3 を粘るも、ギブアップ。1.2 はそれぞれ 30 分くらいであっさり解けたの

に、3は何時間かけても解けませんでした。」

■192-3は相当な難問だったようです。

ほっとさん「今年もお世話になりました。来年もよろしくお願いします。」

■何かと至らぬ担当にお付き合いいただきありがとうございました。来年もよろしくお願いします。

榊彰介さん「今年最後も初級しか解けませんでした。一年間ありがとうございました。また来年も解答できたら送ります。」

■来年もよろしくお願いします。年賀推理には8手の初級が3題出題する予定です。

占魚亭さん「今月も1問のみです。全くイメージできません……。」

■1桁手数の易問がないと、無理矢理中級としている11手とかは別の月だと上級相当ですし。

\*\*\*\*\*

推理将棋第192回出題全解答者： 14名

NAOさん 中村丈志さん ベベ&ペペさん

はまちさん 飯山修さん るかなんさん

RINTAROさん piyoさん ほっとさん

榊 彰介さん テイエムガンバさん

原岡望さん はなさかしろうさん

占魚亭さん

\*\*\*\*\*

## 空きスペースコラム

### 新年戯作（ここまち算）

小林看空

(1)

$$\square\square\square\square-\square\square\square\square=2026$$

(□内、2～9の数字を一個ずつ入れて等式を完成させよ、2解)

(2)

$$1\square2\square345\square6\square7\square8\square9=2026$$

(□+, -, ×のみを使用して等式を完成させよ)

旧年中は大変お世話になりました  
本年もどうぞよろしくお願いいたします

解答は p. 67

## Fairy of the Forest #84 結果発表

酒井博久

■ 2025 年 10 月 20 日：課題発表：（協力詰）  
「成と不成」

■ 2025 年 12 月 15 日：投稿締切

■ 2025 年 12 月 20 日：出題

■ 2026 年 01 月 15 日：解答締切

■ 2026 年 01 月 20 日：結果発表

### ■ 結果発表

【今回の解答者】（敬称略、到着順）  
（○は全題正解者）

○神無七郎、○占魚亭、岡野陽駿、  
○たくぼん、○荻原和彦

☆年末年始の慌ただしさゆえか、残念ながら解答者数は増えませんでした。本来のスケジュールよりひと月遅れのサイクルになってしまっているの、どこかのタイミングで調整したいと思います。

### ■ 84-01 springs

協力詰 3手 2解

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

持駒 なし

解1) 46 飛成 54 玉 64 角成 まで 3手

解2) 45 飛生 54 玉 44 角成 まで 3手

詰上図・解 1

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

持駒 なし

詰上図・解 2

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

持駒 なし

作者－飛車の成生と角の使い分け。

占魚亭－飛の成・生と角の成り場所の違い。一番手にぴったりの軽作。

岡野陽駿－飛車は成と不成を対比しておいて、角は右に成るか左に成るかで対比する。ツインの使い方が旨い。

☆「ツイン」は二つの類似（1か所異なるとかの）図面からそれぞれの解を対比するものであり、「2解」は同一図面での二つの解を対比するものです。両者の違いにご注意ください。

荻原和彦－初手飛生の不詰感良し。

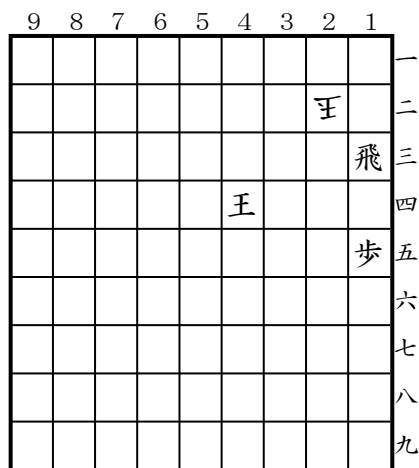
たくぼん－初手の成と不成で角の成る位置が変わるのが面白い。

神無七郎－成・不成で王手する位置が変わると、最終手の左右が変わる。ちょっと変わった着眼点だと思います。

☆シンプルかつ的確に課題が表現できていると思います。

## ■ 84-02 たくぼん

協力詰 5手 2解



持駒 なし

解1) 11 飛成 23 玉 12 龍 24 玉 14 龍  
まで 5 手

解2) 12 飛生 23 玉 13 飛生 24 玉 14 飛成  
まで 5 手

詰上図 (2解とも同じ)



持駒 なし

作者－初手と3手目の両方で成と生の対比をやってみました。

☆本作も「2解」。両解とも詰上りは同じになります。

荻原和彦－成からでも生からでも同じ詰上りが待っていた。

占魚亭－同じ詰上りに至る過程の違い。

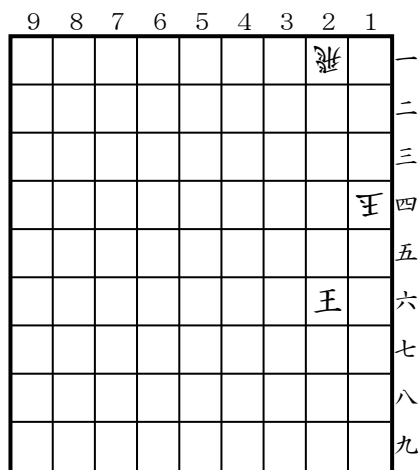
岡野陽駿－深く突っ込んで成るか、ストップして不成か。ツインなのに最終形は全く一緒なんです。

☆「ツイン」ではなく……。

神無七郎－玉を 24 にどう追うかが課題。近くから「不成」とするか、遠巻きに「成」か。どちらもゴール(14)が同じというのは 01 と対照的です。

## ■ 84-03 小林看空

協力詰 7手



持駒 飛

24 飛 13 玉 23 飛生 12 玉 21 飛成 13 玉  
12 飛 まで 7 手

詰上図



持駒 なし

たくぼん－シンプルに生～成を感じられます。

☆26 王に王手が掛かっているの、24 飛合からスタートします。この攻方の合駒が、生～成で動きます。

岡野陽駿－小林さんの3作で一番の苦戦。何故か飛車を取るのがエアポケットでした。

☆21 飛を取るしか、手が続きませんね。

荻原和彦－先に 24 飛～23 飛生～22 飛生～21 飛生～11 飛打が見えてしまい、手数が合わず焦った。



☆「22 飛生～21 飛生」は「嫌がらせ不成」の趣きですね。

神無七郎－同一駒の成と不成。看空氏はこれが好きで「源泉館」も、このカテゴリーに入る作が多いですね。頭2手を削れば単玉にできますが、露骨すぎるのを嫌ったのでしょうか？

☆かつて詰パラに連載されて好評だった看空氏（神無三郎・名義）の協力詰（ばか詰）5手の個展である「源泉館」は、現在、神無七郎氏の Onsite Fairy Mate の「Web 源泉館」のページで見ることができます。

占魚亭－攻方飛の Pelle move。

☆21 飛－26 王のライン上を動くのが、ペレ。本作は、前回の課題（合駒動かし）作の 83-01 神無太郎作からヒントを得たものだと思います。太郎氏作は、全体が1段下がった構図で、持駒が飛角の5手詰です。

#### ■ 84-04 小林看空

協力詰 7手

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

持駒 桂2

25 桂 22 玉 34 桂 21 玉 13 桂生 11 玉  
21 桂成 まで 7 手

詰上図

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

持駒 なし

たくぼん－桂を打って不成～成！お見事です。

占魚亭－受方角の睨みに蓋をする。収束での二段跳ねが気持ちいい。

☆43 角によって 16 王に王手が掛かっているの  
で、25 桂と攻方の合駒から始まります。この桂  
が動くわけですが……。

岡野陽駿－最終形がすぐ見えて、アレ？5手じゃ  
んと思つたらなんとびっくり 43 角が居る。ならば  
と 34 桂で解決へ。チェスプロブレム用語で言う  
アンピン…ですよ。多分。

☆3手目すぐ 13 桂生とするのは、王手が復活し  
てしまいます。34 桂が、43 角の利きを遮り 25  
桂のピンを解除する手です。そうしておいて、ア  
ンピンされた 25 桂が、43 角－16 王のライン外  
に動きます。

荻原和彦－攻方の合駒動かしその1。自駒のピ  
ンを自駒で外す場合もシフマンなんだろうか。

☆前局の 03 も攻方の合駒動かしでは？ それは  
ともかく、シフマンでアンピンする駒に要件はあ  
りましたかね？そもそもチェスプロブレムの用語  
なので、厳密な適用は無理なのかも。

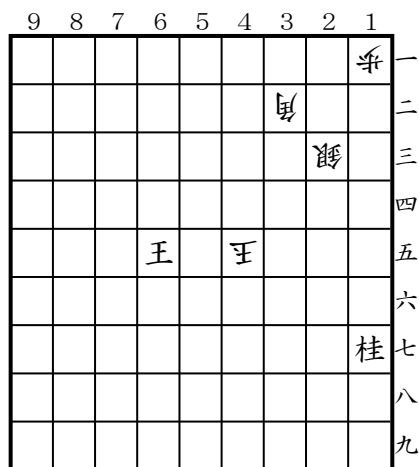
神無七郎－桂の二段跳ねで不成と成。この部分  
は「源泉館(6)53」と一致しますね。銀桂香は  
「受方の選択肢を増すための不成」とは異なる  
意味付けの不成ができるのが面白いところで  
す。

☆源泉館の作品については、上述の「Web 源泉  
館」のページで(6)53 などと指定すれば、該当  
作品が検索できます。銀桂香の不成は、王手

するためという意味付けがありますね。本作の13桂生が、その一例です。

## ■ 84-05 小林看空

協力詰 9手



持駒 角

54 角 34 玉 43 角生 33 玉 25 桂 22 玉  
32 角成 12 玉 21 角 まで 9 手

詰上図



持駒 なし

岡野陽駿－小林さんの今回の3作は全部自玉に王手がかかってますね。解くのは簡単でも、角の最短移動2回、しかも成不成違いを9手でこの駒数でできるのは、フェアリーの強みが存分に出てますね。

☆03・04と同様に、本作も攻方の合駒で始まります。この54角は相手玉への王手にもなっており、さらに王手を続けるためにこの角が32角－65王のライン上を動きます。

占魚亭－攻方角の Pelle move。

荻原和彦－攻方の合駒動かしその2。  
こちらは正真正銘のペレ。

☆43角生は33玉とさせるためですが、最後は32角成と根元の角まで取ってしまい、その角でトドメを刺します。

神無七郎－不成と成の間に一呼吸。もし有力な紛れがあるとういう手が盲点になったりしますが、これは分かりやすかったです。

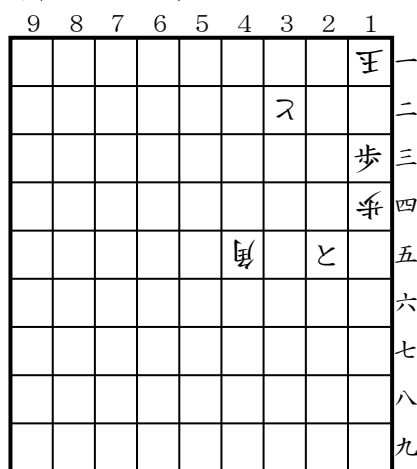
☆33玉に25桂が見えていますからね。17桂の配置は残念ですが……。

たくぼん－流石に17桂配置があると作意が見えますね。

☆17桂を持駒にすると、3手目26桂、33玉、32角成、24玉、33角以下、および5手目45桂、42玉、53桂成以下の余詰が成立してしまいます。やむを得ない配置でしょうか。

## ■ 84-06 たくぼん

協力詰 13手



持駒 なし

詰上図



持駒 なし

12 歩生 21 玉 11 歩成 22 玉 12 と 23 玉

14と 12玉 13歩 22玉 23と 11玉  
12歩成 まで 13手

作者一同じ箇所(12)、同種の駒(歩)での不成と成の競演です。

☆成／不成という課題を、バリエーション豊かに表現した佳品です。

占魚亭ー12歩生で始まり12歩成で終わる構成が上手いですね。

岡野陽駿ー苦戦しました…。23にと金をおいて45角の利きを止めれば良いのかあ。

☆13歩を生～成で活用し、と金化→12と、23玉で25とにバトンタッチ→14と、12玉のとき13歩を再設置→23とで45角の利きを遮り、11玉に12歩成まで。明快な構成が課題を引き立てています。

神無七郎ー「12歩生」で始まり「12歩成」で終わる同一地点・同種駒の不成と成。同一駒の不成と成も盛り込まれ、二重の意味で課題を満たす作。

荻原和彦ーと金は盤上に残さず12で取らせる。内容的には豆腐図式なのに不動の受方角を省けないのはやや不本意かも。

☆少ない駒数で表現できているので、十分な気がします。

## ■ 84-07 神無七郎

協力詰 61手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

33香成 同玉 35香 34香  
同香 22玉 33香成 同玉

①34歩 22玉 33歩成 同玉 39香  
34歩 同角生 43香 同角生 39桂成

②34歩 22玉 33歩成 同玉 38香  
34歩 同角生 43香 同角生 38圭

③34歩 22玉 33歩成 同玉 37香  
34歩 同角生 43香 同角生 37圭

④34歩 22玉 33歩成 同玉 36香  
34歩 同角生 43香 同角生 36圭

35香 同圭 34歩 同圭 同角生 43香  
45桂 34玉 33桂生 45香 同角 同歩  
35香 まで 61手

詰上図

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 角2歩

作者ー(持駒譲渡+持駒増幅)×呼び出し。

Fairy of the Forest #75 で発表した作を縦型にしたものです。

参考：75-04 神無七郎

協力詰73手

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

攻方持駒 飛桂2  
受方持駒 なし

☆参考図の作意等については、WFP184号をご参照ください。この図の96金を27桂に換え、呼び出し用の駒を飛から香に換えたのが、本作です。「34歩、22玉、33歩成、同玉」の4手が受方に歩を譲渡する部分で、歩を渡すのは

香打に 34 歩合をさせるためです。続く「34 歩、同角生、43 香、同角生」の 4 手が攻方の持駒を増幅する部分で、歩と香を入手します。この間に香打～桂成・成桂による香取りを繰り返すことにより、39 の成桂を 36 まで呼び出します。そして、さらに 35 香～34 歩で成桂を 34 まで呼び出し、同角生でこの成桂を入手すれば 45 桂以下の収束に入ることができます。

作者一応、27 桂が受方で「成」、攻方で「不成」を行っているので課題は満たしていると思います。

☆受方 27 桂の成→39 桂成はすぐ判りますが、攻方の不成とは？これは 27 桂を入手し、その駒で 45 桂打～33 桂生ということだと思います。今回の課題では「同一駒の」という条件までは要求していなかったのですが、作者の律儀さなのでしょうか。

占魚亭一質駒の桂(成桂)を誘導する楽しい趣向手順。収束での桂生がポイント。

たくぼん一趣向手順の中に持ち歩を受方に渡す順が入っているのが秀逸だし、最後の 33 桂生も抜群の味。

荻原和彦一52 角成の誘惑に負ければ即迷宮入りだ。桂入手から 45 桂でようやく詰み形が浮かび上がる。収束の 33 桂生が絶品。

☆33 桂生は、王手を避けるための不成です。

## ■ 84-08 三角 淳

協力詰 67 手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	歩								一
歩	龍	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	香	歩						九

持駒 桂2

66 桂 73 玉 83 と 同龍 65 桂 82 玉  
 74 桂 同と 73 桂成 同玉 63 香成 82 玉  
 73 杏 同龍 83 歩 同玉 94 と 同玉  
 95 と 同玉 96 と 同玉 97 と 95 玉  
 96 と 同玉 97 銀 95 玉 96 銀 94 玉  
 95 銀 83 玉 94 銀 82 玉 93 銀生 83 玉  
 82 銀成 93 玉 83 全 94 玉 93 全 95 玉  
 94 全 96 玉 95 全 97 玉 96 全 88 玉  
 78 と 98 玉 88 と 同と 97 全 99 玉  
 98 全 89 玉 99 全 78 玉 89 全 69 玉  
 79 全 58 玉 69 全 47 玉 48 歩 57 玉  
 47 金 まで 67 手

詰上図

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

持駒 なし

作者一以前に発表した自作(Fairy of the Forest 77-03)の副産物で、作図過程で生じた紛れ筋を本手順の一部に取り入れています。

参考：77-03 三角 淳

協力詰143手

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

持駒 歩

☆参考図の作意等については、WFP190 号をご参照ください。この図は成銀による回転追いが主眼でしたが、本図は成銀追いは単路で終了します。

たくぼんー63 香成が意表の一手で、収束もリングの外に出るのは予想外。一本取られました。

作者 一成に関しては必然手(成らないと王手でない)ですが、93 銀生～82 銀成の連続活用で救われているでしょうか。

☆序で 66・65 に打った二枚桂を、74 桂～73 桂成と捨て、63 香成とするのが難しい。しかし、73 成香で 83 龍をどかし、入手した一步を 83 に打ち、同玉となれば道が開けます。94 と以下のと金捨てから 88 銀を世に出し、9筋を上へ追い、93 銀生～82 銀成の巧みな活用を経て、今度は成銀で9筋を下へ追います。

占魚亭ー88 銀を世に出す捌き。意外な所で詰んでびっくり。

荻原和彦ー攻方銀の脇を受方玉がすり抜ける順に気づきこれなら行けると喜ぶも、収束が見えず大苦戦。

☆参考図と同じように、成銀で再び上部へ追い戻すのかと思いきや、横に追って下段での収束となります。意外ですが、76 王を生かしたと言えるのかも。

神無七郎ー課題から銀の不成・成は予想できるものの、導入部が難しい。4手目同玉とする筋や、7手目から「73 桂成、同龍、74 桂」のようにわざと逆王手を掛けさせる筋に誘われました。下段でターンして上辺に戻すのではなく、そのまま詰めるのはやや意外でしたが、上辺に戻すと非限定が出やすいので、自然な収束を選んだのでしょうか。

☆さらに手数を延ばし複雑にすることは、参考図で既にできていますからね。

## 【総評】

神無七郎ー今回は課題がそのままヒントになるので、短編は特に解きやすかったです。きっと解答者も増えると予想しますが、果たしてどうでしょうか。

☆思ったように増えませんでした。時期的な問題があったのかも知れません。

占魚亭ー新年こそは何かしら投稿できればと思っています。

☆ぜひ、お願いします。期待しています。

岡野陽駿ー久々にWFPに解答します。私レベルでも解ける問題があって助かりました。「成と不成」がヒントになりますね。06に苦戦したので07・08はギブアップで。私には長手数は早かった。

☆今後もよろしくお願いします。

たくぼんー素晴らしいラインナップでした。楽しめました。

☆全体としてバリエーションに富んでいた点はよかったと思います。

## Fairy of the Forest #85 課題発表

酒井博久

■ 2026 年 01 月 20 日: 課題発表: (協力詰)  
「不取」

□ 2026 年 03 月 15 日: 投稿締切

□ 2026 年 04 月 20 日: 出題

□ 2026 年 05 月 15 日: 解答締切

□ 2026 年 05 月 20 日: 結果発表

### ■ 課題発表

「不成(ならず)」ほどは馴染みがない用語かも知れませんが、「不取(とらず)」は取れる駒をわざと取らない手です。今回はこれを課題とします。大抵の場合、駒を取る方が取らないより有利であるはずですが、取らない方が有利になる意味付けを考えるとになります。協力詰において、これがどれだけ魅力があるテーマなのか判然としない感もありますが、作者各位の創造(想像)性に期待します。

「成と不成」と似たように、「取(とる)」と対比できれば、なお好ましいでしょうか。ただ、取と不取の優位差が協力詰においてどの程度のものか、予想がつかない所があります。

(投稿先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

# 上田吉一氏個展 6 結果稿

伊藤正

★明けてましておめでとうございます。  
 本年も、上田吉一氏個展で楽しみください。  
 解答者は、  
 小林敏樹、神無七郎、荻原和彦、たくぼん、占  
 魚亭、るかなんの6名（敬称略、到着順、全員  
 全問正解）でした。  
 （変寝夢）

◇解説の中の作者コメントを聞く、という理由  
 で2か月に1回上田さんと数時間話す時間をい  
 ただいている。話す中身は個展の作品に限らず  
 森羅万象何でもあり。

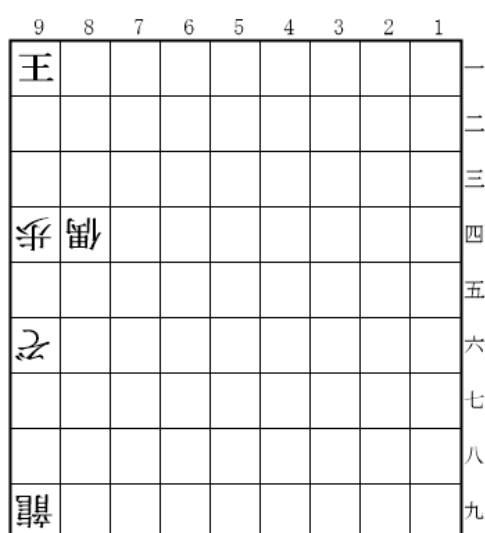
◇今回のインパクト発言。「ぼくは今76歳。今  
 のところ80歳までは発表が継続できる」。また  
 「創作ノートには未完成作品がたくさん残って  
 いる」とも。

◇おそろべし上田吉一。

## 第1番

協力白玉詰 26手

持駒 騎6



持駒 飛

ぞ: Alfil (2, 2)-Leaper

偶: Dummy王

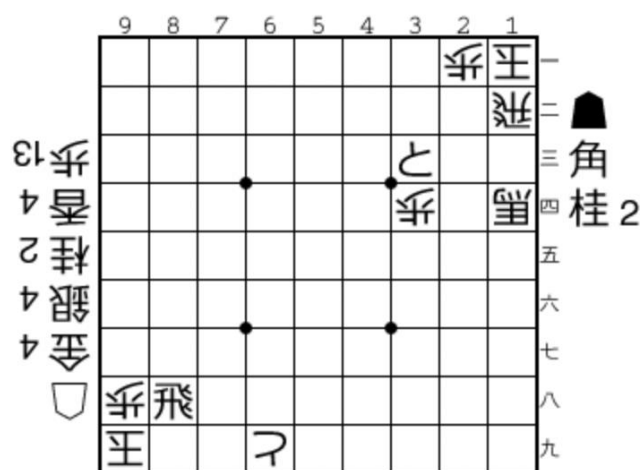
騎: Knight (1, 2)-Leaper

14飛、24騎、同飛、34騎、同飛、44騎、  
 同飛、54騎、同飛、64騎、同飛、74騎、  
 同飛、同ぞ、96騎、同龍、76騎、同龍、  
 65騎、同龍、63騎、同龍、72騎、同龍、  
 92騎、同龍まで 26手

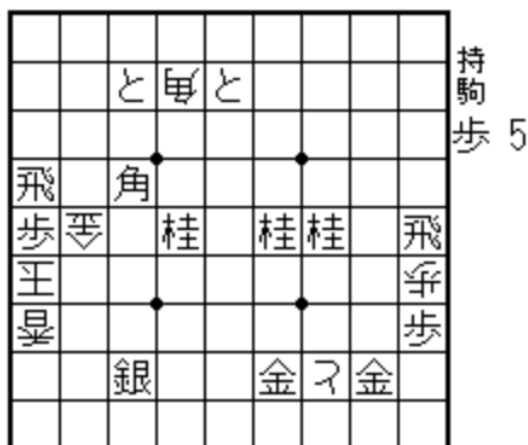
◇本作、解くことはむずかしくないだろう。先  
 手と後手の持駒を見比べると「飛遠打+ナイト  
 6連続合駒〜6連打」というねらいは見やす  
 い。実際に初手14飛とすればあとは一直線に詰  
 み形まで見えるはずだ。

◇作者に創作の動機を聞いてみると、めずらし  
 く予想通りで「連続合駒+連続捨てをやってみ  
 たかった」のことだった。ただ、「ノーマル駒  
 ではもうやった」とのことで、そんなのあった  
 っけ？ と思ったら「二玉詰」だという。本作  
 は「二玉詰のフェアリー版」（二玉詰はフェア  
 リーではないのだ）ということだった。

◇参考図1: 「極光Ⅱ」第一番「AuroraⅡ」



◇しかし、私が本作から連想したのは山中龍雄  
 氏の7連歩合作品。おそらくは「連続合駒作  
 品」の作り方の最高のモデル。



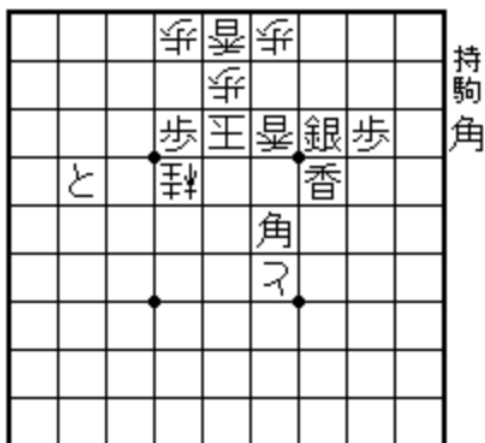
◇どこがモデルか？ というと構成（作り方）だ。「初手王手～7連続歩合～全部取る～歩連打～歩の壁を使い（連続合の舞台で）金迫いでおわり」という構成にはテーマと無関係な要素がない。

◇連続合駒作品を作るときには「新しさ」を作家は考えてしまう。例えば「合駒の意味づけ」「しくみの意味づけ」「連続合駒手順の繰り返し」など連続合駒に関しての新しさを追求してしまうのだ。

◇ところが山中氏の発想はまるで違う。連続合駒の意味づけは新しくない。そこではなく「連続合駒テーマの表現方法」を突き詰めて「構成で見せる」ことを選んだ（時代を考えても）稀有な作品だと思う。

◇ここで思い出すのは当然ながら上田氏の近代将棋デビュー作。

◇参考図3 「極光21」第16番



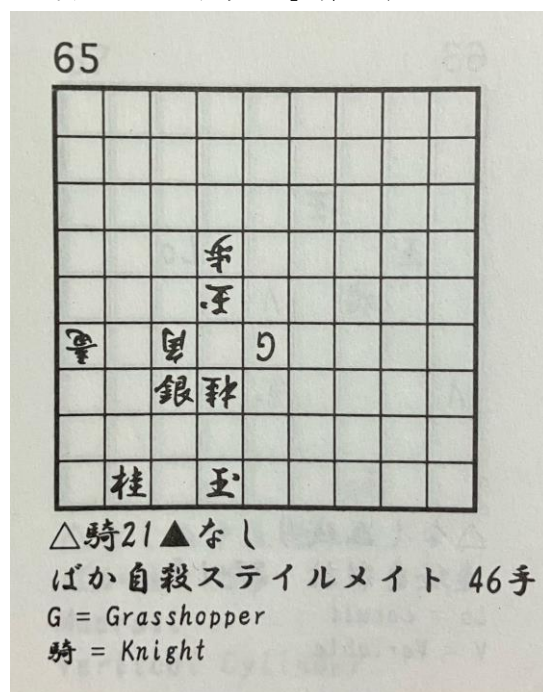
◇「作り方」を突き詰めるという発想でこれら3作は通底している。

◇本作を見て気づいたことはもう一つあって「ナイトで時計回り（あるいは逆時計回り）に連続王手をする場合、龍は連続で取ることができる」という法則？ だ。この法則はナイトを将棋盤に持ち込んだ人しか知ることができない。

◇作者に「これ知ってたんですか？」と聞いたところ、あっさりと「極光Ⅱで作ってるよ」と言われた。

◇探してみたらこれかな。

◇参考図4 「極光Ⅱ」第65番



◇さらに「龍が駒を取りながら回転するのは大体のリーパー駒でできる」「ナイトだけではなくゼブラやアンテロープでも」と。

◇つまり、作者にとってこの法則は、法則でもなんでもなく単なる既知の「それがどうした」情報だった。

◇こういう時にいつも思うのだが、詰将棋作家が作図過程で通過する情報は、その作家しか知ることではない。私たちには（当然ながら）うかがい知ることとはできない。

◇以前に谷川九段が藤井名人を評して述べた「考えた末に採用しなかった指し手や内容は、藤井さん一人のものだ」という話を想起させる。

◇氏の脳内には氏しか知らない情報がいっぱい詰まっているのだろうなあ。

◇解答者からも好評でした。みなさん余剰がない構成がお気に入りだったようです。

### 小林敏樹

6ナイト連合い～6ナイト連捨て。一瞬の快感が嬉しい。

### 神無七郎

ノンストップ双方騎6連打。

連続合は普通詰将棋を含め様々な作品で見ましたが、騎の連続合は初めて見ました。合駒で得た騎はすべて龍に取らせる趣向的な手順で消費。解いて気持ち良い作品です。

無理をすれば7連合・7連打も可能だったかもしれませんが、この簡潔な仕上がりを見ると、この表現が最適に思えます。

### 荻原和彦

騎を6枚連続取り、6枚連続打ち捨てて終局へ。余分なものがそぎ落とされキリっと引き締まった端麗な小品。

### たくぼん

全く無駄もなくシンプルな構成で初心者でも楽しめる作品

### 占魚亭

受方龍を誘導。6連合→6連続捨ての流れが気持ちいい。

### るかなん

九路盤を最大限活かすと6枚がちょうどいいのか。

### 変寝夢

さらっと一筆書き。龍の軌跡が美しい。

◇「わかりやすい表現」というのはとても大切だとあらためて思う。

◇ところで本作、玉がdummyになっているがノーマル玉でも作意は成立している（スタートはノーマル玉だったでしょうね）。しかし玉が動けると「86飛95玉96飛84玉94飛83玉92飛成同龍」などの簡単な早詰がある。

## 第2番

協力白玉詰 644手

持駒 なし

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

持駒 角銀

戦: Dabbaba(0,2)-Leaper

金: 取捨て

銀: 成れない

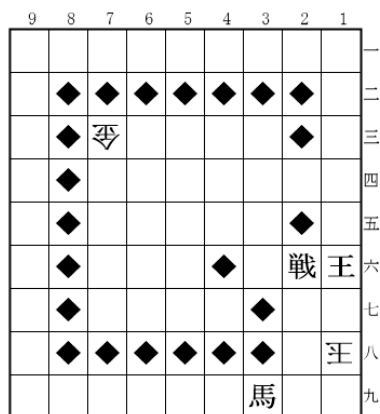
◆: Pyramid(不動、不滅駒) [22]

92銀、同玉、81角、93玉、92角成、94玉、  
93馬、95玉、94馬、96玉、95馬、97玉、  
96馬、98玉、97馬、89玉、98馬、79玉、  
89馬、69玉、79馬、59玉、69馬、49玉、  
59馬、39玉、49馬、29玉、39馬、18玉、  
17馬、29玉、18馬、39玉、17馬、28銀、  
同馬、49玉、39馬、59玉、49馬、69玉、  
59馬、79玉、69馬、89玉、79馬、98玉、  
89馬、97玉、98馬、96玉、97馬、95玉、  
96馬、94玉、95馬、93玉、94馬、92玉、  
93馬、81玉、92馬、71玉、81馬、61玉、  
71馬、51玉、61馬、41玉、51馬、31玉、  
41馬、21玉、31馬、12玉、21馬、13玉、  
12馬、14玉、13馬、同玉、24角、12玉、  
13角成、21玉、12馬、31玉、21馬、41玉  
31馬、51玉、41馬、61玉、51馬、71玉、  
61馬、81玉、71馬、92玉、81馬、93玉、  
92馬、94玉、93馬、95玉、94馬、96玉、  
95馬、97玉、96馬、98玉、97馬、89玉、  
98馬、79玉、89馬、69玉、79馬、59玉、  
69馬、49玉、59馬、39玉、49馬、29玉、  
39馬、18玉（途中図1）



(途中図1)

持駒 角



持駒 銀

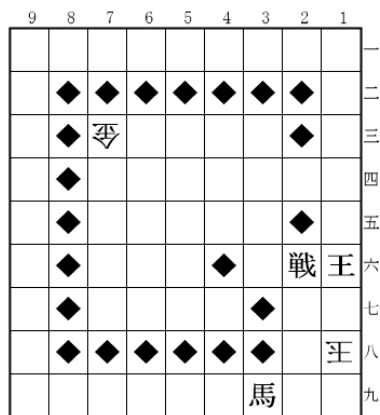
「17馬、29玉、18馬、39玉、17馬、28角、同馬、49玉、39馬、59玉、49馬、69玉、59馬、79玉、69馬、89玉、79馬、98玉、89馬、97玉、98馬、96玉、97馬、95玉、96馬、94玉、95馬、93玉、94馬、92玉、93馬、81玉、92馬、71玉、81馬、61玉、71馬、51玉、61馬、41玉、51馬、31玉、41馬、21玉、31馬、12玉、21馬、13玉、12馬、14玉、13馬、同玉、35角、24角、同角、12玉、13角成、21玉、12馬、31玉、21馬、41玉、31馬、51玉、41馬、61玉、51馬、71玉、61馬、81玉、71馬、92玉、81馬、93玉、92馬、94玉、93馬、95玉、94馬、96玉、95馬、97玉、96馬、98玉、97馬、89玉、98馬、79玉、89馬、69玉、79馬、59玉、69馬、49玉、59馬、39玉、49馬、29玉、39馬、18玉、」

「」内100手を「A」とする

(途中図2)

(途中図2)

持駒 なし



持駒 角銀

63角、同金、「A」

54角、同金、「A」

45角、同金、「A」

36角、同金、17馬、29玉、18馬、39玉、

17馬、28角、同馬、49玉、39馬、59玉、

49馬、69玉、59馬、79玉、69馬、89玉、

79馬、98玉、89馬、97玉、98馬、96玉、

97馬、95玉、96馬、94玉、95馬、93玉、

94馬、92玉、93馬、81玉、92馬、71玉、

81馬、61玉、71馬、51玉、61馬、41玉、

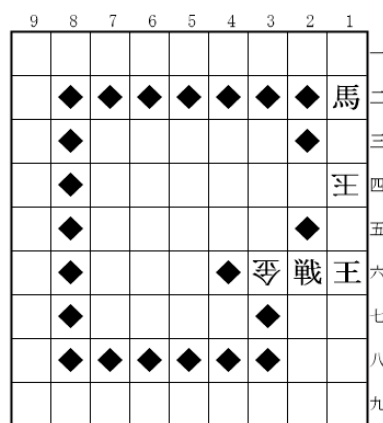
51馬、31玉、41馬、21玉、31馬、12玉、

21馬、13玉、12馬、14玉、

(途中図3)

(途中図3)

持駒 なし



持駒 角銀

13馬、同玉、24銀、14玉、15銀、13玉、

35角、24角、同角、12玉、13角成、21玉、

12馬、31玉、21馬、41玉、31馬、51玉、

41馬、61玉、51馬、71玉、61馬、81玉、

71馬、92玉、81馬、93玉、92馬、94玉、

93馬、95玉、94馬、96玉、95馬、97玉、

96馬、98玉、97馬、89玉、98馬、79玉、

89馬、69玉、79馬、59玉、69馬、49玉、

59馬、39玉、49馬、29玉、39馬、18玉、

27角、同金、17馬、同金まで644手

◇見るからに玉が盤面周辺をぐるぐる回りそうな配置。ピラミッドにより玉の動きは限定されている。

◇詰み形も見やすい。1番同様解くこと自体はまったくむずかしくないと思う。何せ玉方の駒（セルフメイトに使える駒）が73金しかないのだから。

◇本作の構造は次のとおり。

◇初手銀捨て～81角で馬を作り右下まで盤面を半周。右下は玉の可動スペースが多く反転可能になっていて、かつ28で合駒をさせることが可能であり銀を入手しておく。

◇反転後に4分の3周して右上に移動。ここでは、後半手順とは異なり、馬と15角の選手交代で反転。再び逆回転で右下に移動。ここまでが序奏（途中図1）。

◇ここからメインの趣向部分がスタート。右下での反転時には角合で角を入手しつつ反転して右上に移動。右上では、13馬～35角～24角合の手順で角を持駒にできる。

◇角を持って右下に移動することがこのプロットの成立キーになっている。

◇すなわち、右下において「63角」（54角、45角、36角）により玉方金を移動させることがそれ。この金が最終手でメイト形を構成することになる。

◇氏には、このタイプ（ロイヤル駒が方形で移動を繰り返す。繰り返しのキーは知恵の輪的な設定や守備駒移動など）の作品がいくつもあ  
る。ぱっと思いつくだけでも、G玉の周辺10回転、「真珠の小箱」、個展5の成桂はがしなどがある。

◇本作について言えば、「馬による玉の周辺追い」が繰り返し手順で「73金の移動」が繰り返しのキーということになる。

◇作者に狙いをお尋ねしたところ「金を用いた追っかけっこはいくつか作ったが馬は珍しいか  
と思いトライした」とのこと。

◇「馬一枚で反転してますね」と聞いてみると「反転の方がむずかしい」「反転でやってみた  
かった」とのことだった。馬が主役なので「午年にちょうどいいやろ」とも。

◇目を引いたのは収束の作り方。15銀を置いて玉の可動場所を埋めているが、考えてみると、15は初形で角がいたところであり、銀は初手に捨てて28銀合により再入手（しかし最後まで持駒のまま）、という構成を選んでいる。

◇このあたりの因果関係について作者にたずねたところ、あっさりと「序と収束を関連させた」と予想通りの答え。当然だが考えた結果の選択であり隙がない。

◇最後を連続捨駒で締めるところは氏の育った「伝統的詰将棋」の影響かもしれないが解後感をよくしているのは間違いない。

### 小林敏樹

配置がきれいなので趣向が引き立っている。15角利用→15銀再配置というストーリーも楽しい。

個人的には、捨駒連発で終わる収束が鮮やかで、詰物としての好感度を高めていると思った。

### 神無七郎

馬で盤周を往復する追い趣向と、金の呼び出しの掛け算ですね。

この種の回転型の追い趣向に使われる駒は、金（あるいは成金）が多いですが、角を使うのは珍しいと思います。

右上辺で馬をターンさせるのではなく、タッチ交替で馬を作り直すのも一風変わっています。ターン部分は非限定を生じやすいので、それを防ぐ対策の意味もあったのかもしれない。

初形を見て奇妙に思った「成れない銀」の役割は序と収束の味付け。

趣向に少しでもパズルの要素を加えたいという作者の嗜好が反映されているように思います。

◇銀が「成れない」設定になっている理由はやはり早詰防止。成ることができると、162手目から92同玉、81銀、93玉、92銀成、94玉～39全、18玉、63角、54角、28全、19玉、18全、同玉、54角成、45銀、同馬、29玉、18馬、39玉、17馬、29玉、39馬、18玉、63角、同金、17馬、29玉以下作意に還元する短縮手順があります。63角の時に玉方の持駒に角があるとダメなんです  
ね。

### 荻原和彦

初手で捨てた銀を37手目に取り返し589手目に打つ、遠大な伏線回収。使用駒7枚で描き切った壮大なドラマ。

◇序と収束の関連に気づいているこの3人はさすがです。単に解くだけではなく、作意手順の

あれこれを考えて全体を振り返っているのでしょうね。

### たくぼん

上下の折返しの部分の巧みなことに感心しました。この少ない駒数で表現できるとは驚き以外ありません

### 占魚亭

受方金に触るまで220手超もかかるとは思いませんでしたが、仕組み自体は分かりやすかったですね。詰上りもイメージしやすく、面白かったです。

### るかなん

玉頭の攻防が鍵でした。

### 変寝夢

角の入手方法や右上の折り返しがシンプルだがお見事。

◇ピラミッド以外の使用駒の少なさを「わかりやすさ」に繋がってますよねえ。おそらくは推敲または構図設定時点での取捨選択の結果。

## <総評>

### 神無七郎

今回も易しく楽しい作品を見せていただき、ありがとうございます。

第一番は「騎」が主役、第二番は「馬」が主役ということで、どちらも駒を表す字に「馬」が使われています。これは午年の初めに結果稿が載ることを見越して、変寝夢氏が意図的に選題したのかも……？

### 変寝夢

(神無七郎氏のコメントを受けて)選題当時2026年が午年だったことはもちろん……知りませんでしたw。

上田氏の作品では、駒の軌跡が円状になることが多いような気がします、気のせい？。

### 萩原和彦

上田氏の圧倒的な発想力にもはや畏怖すら感じる今日この頃。次はどんな仕掛けが来るのだろう。ワクワクが止まらない。

### るかなん

今年1年は特に多数発表されてましたね。後味良い作品ばかりで頭が下がります。

◇冒頭に書いたとおりあと4年はこのペースが続く見込みです。この創作力はシンプルにすごい。

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はなく、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2月15日（日）  
〔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  
・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。

■44-1 駒井めい作

協力詰 5手

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

持駒 銀2桂

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～

「棋譜表記による作品の表現」

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

【創作課題】

作意手順の棋譜表記を逆順（最終手→初手）で読んでも、正順（初手→最終手）で読んだときと同じになる協力詰を作れ（いわゆる回文詰）。

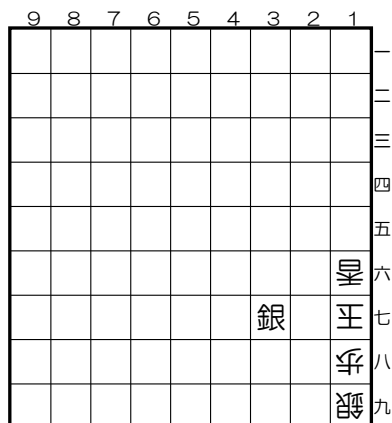
回文詰を含め、棋譜表記を表現手段として用いる試みは、主に普通の詰将棋で行われてきました。フェアリー詰将棋（変則ルールの詰将棋）で作ってみるのはどうでしょうか。今回は協力詰で回文詰を作る課題ですが、様々な変則ルールでも作ってみてください。

\*\*\*\*\*

## 解答・解説

### ■44-1 駒井めい作

協力詰 5手

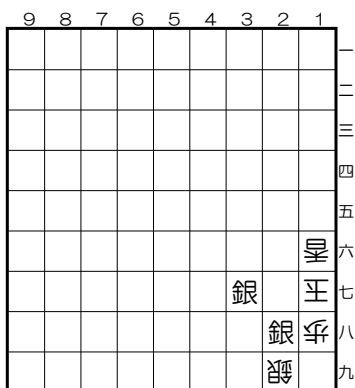


持駒 銀2桂

#### 【解答】

28 銀打 同銀生 29 桂 同銀生 28 銀打  
まで 5手

詰上図



持駒 なし

#### 【解説】

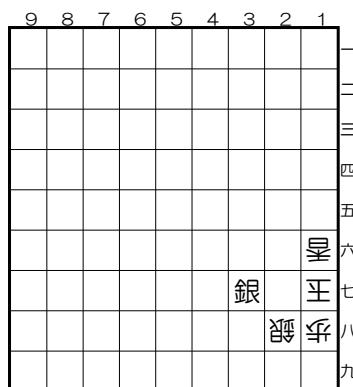
初手26銀打と打っても、2手目27玉とかわされ、5手以内に詰みません。

初手は28銀打が正解です。17の地点にいる受方玉は逃げられませんが、2手目28同銀生あるいは28同銀成と取られるので、詰んではいけません。

この受方28銀あるいは受方28全を退かし、28の地点に受方駒が利いていない状況を作れば詰みます。

2手目は28同銀生が正解です。

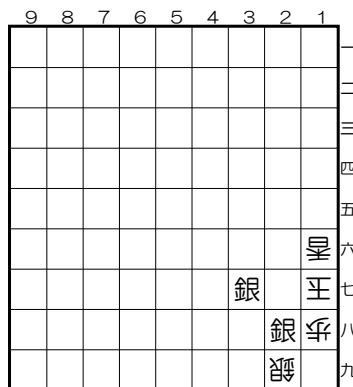
途中図 2手目同銀生まで



持駒 銀桂

3手目29桂に4手目同銀生と進めれば、28の地点が空きマスになり、かつ28の地点に受方駒が利いていない状況になります。5手目28銀打と再び銀を打てば詰上りです。

詰上図



持駒 なし

2手目28同銀生に代えて28同銀成だと、3手目から29桂 同全 28銀打と作意と同様の手順で進めたときに、6手目同全と王手駒を取られて詰んでいません。

本作は受方銀を退かす手順で、受方も連続銀生で協力します。真の狙いは作意手順の棋譜表記にあります。

作意手順は「28銀打 同銀生 29桂 同銀生 28銀打」ですが、5手目→1手目と逆順で読んでも同じになります。作意手順が回文のようになっている、いわゆる回文詰なのです。

ちょっと早い2026年年賀詰作品展  
結果発表

担当：springs

2025 年 12 月出題の「ちょっと早い 2026 年  
年賀詰作品展」の結果発表です。  
今回 3 名の方から解答をいただきました。あ  
りがとうございます！ 解答成績は以下の通り  
です（解答到着順、以下敬称略）。

○:正解   ×:誤解   ー:無解						
解答者名	1	2	3	4	5	計
占魚亭	○	○	○	○	○	5
たくぼん	○	○	○	○	○	5
神無七郎	○	○	○	○	ー	4

第 1 番 占魚亭 作

点鏡協力詰 7 手

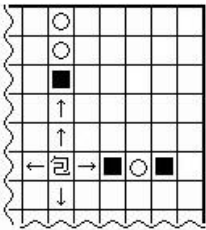
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
							包		二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
				馬					九

持駒 なし  
包: Pao 王（象棋の包）

【ルール説明】

- 協力詰  
双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。
- 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

【解答】

77 馬 66 香 同馬 52 包 56 香 54 包  
55 馬 まで 7 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

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。

【解説】

Pao 王を詰ます点鏡協力詰。少し複雑なルー  
ル設定かもしれませんが、出題時に掲載した作  
者コメントから詰上りが「1」になると分かれば、  
比較的解きやすかったと思います。  
初手 77 馬から香合を奪い、Pao 王を香の利き  
に変えて詰まします。55 地点は点鏡における聖  
域で、詰上図では 55 馬の利きを変化させる手段  
がありません。  
なお Pao 王を飛王にすると、5 手目 56 香に  
対する 54 飛が王手解除になりません。

【短評】

たくぼん  
包はなかなか強力な駒ですので何に変えるか  
ですが香がピッタリでしたね  
神無七郎  
作者コメントがなければ苦戦は免れない作品。

詰上り「1」にヤマを張って解きました。  
2 手目 33 香ではだめなところとか、6 手目 54 包の突進が点鏡らしい手です。  
最後を締めくくる両王手も爽快です。

★2 手目 33 香でも同馬、52 包、56 香、54 包、55 馬と進められそうですが、33 香で 77 馬の利きが香になるため同馬が指せません。

## 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	偶	偶	●	偶	偶	偶	偶	一
偶	王	偶	偶	偶	銀	偶	偶	偶	二
偶	桂	桂	偶	偶	●	偶	偶	偶	三
偶	偶	偶	偶	偶	●	偶	偶	偶	四
偶	偶	馬	偶	銀	偶	馬	偶	偶	五
偶	偶	桂	偶	王	偶	偶	偶	偶	六
偶	偶	桂	偶	桂	偶	偶	桂	偶	七
偶	偶	桂	偶	偶	偶	桂	偶	偶	八
偶	偶	桂	偶	偶	偶	桂	偶	偶	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)

### 【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。
- 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。

### 【解答】

94 桂 65 馬 57 玉 56 馬 同玉 45 馬  
同玉 54 銀 同玉 53 銀成 同玉 54 銀  
52 玉 63 銀生 53 玉 62 銀生 同玉 61 桂成  
同玉 71 桂成 62 玉 63 歩 73 玉 82 銀  
同全 まで 25 手

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2角2金4銀4桂2香4歩17

### 【作者のコメント】

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のでしょうか？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

### 【解説】

まず駒の配置を把握しましょう。Dummy 以外の攻方駒を橙色、受方駒を水色、攻方 Dummy を灰色で塗ると以下ようになります。

協力自玉詰 (受先) 25手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2金4香4歩17

受先なので、まず受方が1手指します。いくつか選択肢はありますが、正解は82地点を空ける94桂です。続く王手は65馬と45馬の二択。65馬、57玉、56馬、同玉で57桂を消し、45馬、同玉とします。

7手目 同玉

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2角2金4桂香4歩17

以下54銀、同玉、53銀成、同玉とほぐします。取った銀を54銀と打ち、52玉に63銀生の不成がポイント。53玉、62銀生、同玉、61桂成、同玉、71桂成、62玉（下図）と捌きます。

21手目 62玉

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

攻方持駒 銀歩

受方持駒 飛2角2金4銀3桂2香4歩17

以下63歩、73玉に82銀と打ち、同全で詰みとなります。詰上りはなんと白抜き文字で「牛」の炙り出しになっています。

詰上図

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2角2金4銀4桂2香4歩17

【短評】

占魚亭

「午」の字が出現。炙り出しというか型抜きというか。

神無七郎

詰上り「午」のあぶり出し。

作者の言葉に従って「Webフェアリー将棋盤」で並べて解きました。まずは駒の配置を頭に入れないと話にならないので、このツールがなかったら解くのは大変だったと思います。

### 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	王	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)

【ルール説明】

・協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

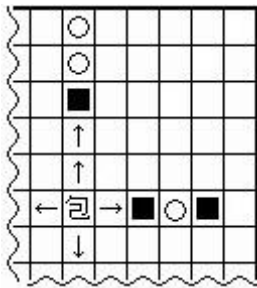
・Pao (包)

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。

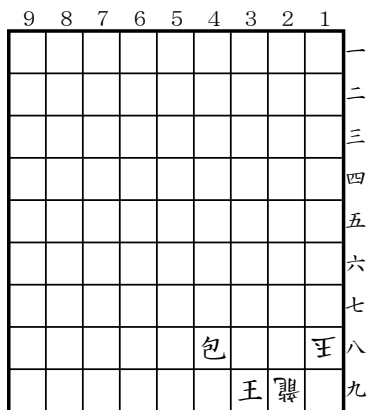


(■は敵か味方の駒。  
○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

【解答】

32 王 12 玉 42 包 22 飛 33 王 13 玉  
43 包 23 飛 34 王 14 玉 44 包 24 飛  
35 王 15 玉 45 包 25 飛 36 王 16 玉  
46 包 26 飛 37 王 17 玉 47 包 27 飛生  
38 王 18 玉 48 包 28 飛生 39 王 29 飛成  
まで 30 手

詰上図



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

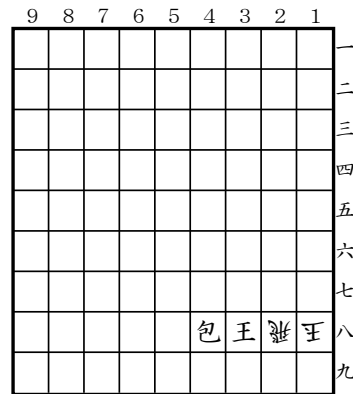
### 【作者のコメント】

初形「一」の送り趣向。単純明快でお正月向きだと思います。

【解説】

32王と引けば41包による王手が掛かります。12玉に42包と引き、22飛と受けます。全体が一段下がりました。この4手を繰り返し、28手目28飛生で下図に至ります。

28手目 28飛生



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

上図から 39 王、29 飛成で詰みとなります。9 段目なので攻方王に逃げ場がありません。

4手1組の手順で全体の配置が移動する楽しい趣向作。ちなみに、初手**42**王のように斜めに引くと王が邪魔で**Pao**を引くことができません。自然に攻方王の移動経路が限定されています。

## 【短評】

占魚亭

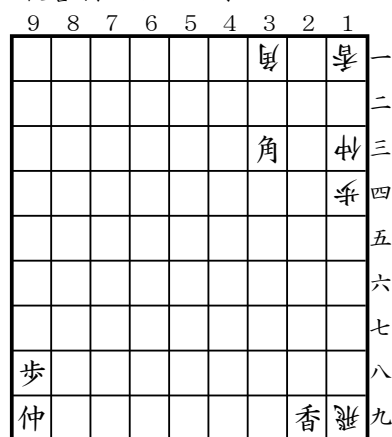
みんなで仲良く行進。

たくぼん

シンプルかつ無駄なし趣向で、いい新年になりそうです

第4番 駒井めい 作

最善自玉詰 30手



攻方持駒 桂歩  
受方持駒 なし  
仲: 仲人王 (中将棋)

【ルール説明】

- ・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）  
中將棋の仲人。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

### 【解答】

24 角成 12 仲 34 馬 13 仲 35 馬 12 仲  
45 馬 13 仲 46 馬 12 仲 56 馬 13 仲  
57 馬 12 仲 67 馬 13 仲 68 馬 12 仲  
78 馬 13 仲 79 馬 12 仲 24 桂 13 仲  
12 桂成 同仲 13 歩 同角 22 香成 同角  
まで 30 手

詰上図

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 桂香歩

### 【主な紛れ・変化】※作者による記載

- ・初手 22 角成は同角で失敗。攻方は合駒で受ける余地があるため、攻方は詰んでいない。
- ・初手 25 桂は 12 仲、13 桂成、同角以下失敗。攻方の持駒に歩が残っている。
- ・3 手目 13 歩は同角、34 馬、23 歩以下失敗。
- ・7 手目 24 桂は 13 仲、12 桂成、同仲、45 馬、23 桂以下失敗。持駒の桂歩を消去するのは、攻方馬を 79 に移動しきってから。
- ・23 手目 13 歩は同角、24 桂、同角以下失敗。22 香成、同角の2手が入らないため、13 歩～24 桂の手順前後は成立しない。

### 【作者のコメント】

午年なので。

### 【解説】

仲人は前後1マスに動ける駒です。現状攻方仲王は一切動けず、受方仲王は12と13を往復することしかできません。最善自玉詰なので、攻方はなるべく早く自玉が詰むように進めます。

初手 22 角成とすれば同角と応じるしかありません。自玉に王手が掛かりますが、合駒が可能なので詰んでいません。

まずは24 角成とし、12 仲、34 馬、13 仲、35 馬……と馬鋸で馬を離していきます。79 馬、12 仲で下図に至ります。

22手目 12仲

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

攻方持駒 桂歩  
受方持駒 なし

馬を9段目まで引いたので29 香のピンが外れました。上図から24 桂、13 仲、12 桂成と桂を捨て、同玉、13 歩、同角に22 香成とすれば、同角で詰みとなります。

楽しい馬鋸の作品。馬を79まで引いてから持駒の桂と歩を捨てましたが、もし馬鋸の途中で桂や歩を捨てようとするとうなるのか見てみましょう。例えば6 手目 12 仲の局面は、王手で24 桂が打てる最初機会です。7 手目 45 馬に代えて24 桂と打ち、13 仲、12 桂成、同仲と進めてみましょう。

参考図

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 桂

上図では **29** 香がピンされているので、自玉を詰ますためには結局

- ・持駒の歩を捨てる
- ・馬を **79** に引く

が必要になります。上図で **13** 歩は同角で **13** が埋まると受方仲王が動けなくなるため、馬を **79** に引けなくなります。よって、上図では馬を **79** に引きたいのですが、**45** 馬は **23** 桂と打たれてしまいます（下図）。

参考図

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

攻方持駒 歩

受方持駒 なし

王手は **23** 馬しかありませんが、受方仲王が詰んでしまうため失敗です。攻方は持駒の桂と歩を捨てたいのですが、馬鋸が完了する前に捨てる受方に合駒で使われて詰まなくなるわけです。その他の紛れについては前述の「主な紛れ・変化」をご参照ください。

### 【短評】

占魚亭

香から馬へバトンタッチ。目的が明快でいいですね。

たくぼん

**29** 香が動けるように馬鋸で馬を **79** へ・・・

分かり易い構造で楽しめました

神無七郎

自らが盾となることで、**29** 香を解放するための馬鋸。わざわざ取られる方に成る **12** 桂成も味の良い手です。最初自玉も仲人王だということを忘れて、どうにか **89** 馬型で収束に入れないかと悩んでしまいました。

## 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
								桂	八
	桂						桂		九

攻方持駒 夜

受方持駒 なし

伴: 左2右1王

夜: Nightrider

### 【ルール説明】

- ・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

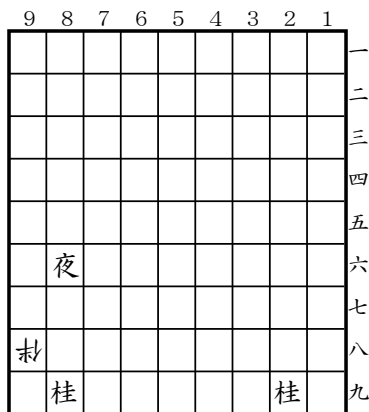
6	5	4	3	2	1	
						一
						二
	○		伴	○		三
						四
						五

### 【解答】

94 夜 28 伴 52 夜 38 伴 76 夜 48 伴  
 64 夜 58 伴 22 夜 38 伴 46 夜 48 伴  
 27 夜 58 伴 46 夜 68 伴 84 夜 48 伴  
 72 夜 58 伴 96 夜 38 伴 54 夜 48 伴  
 12 夜 28 伴 36 夜 38 伴 57 夜 48 伴  
 69 夜 58 伴 77 夜 38 伴 14 夜 18 伴  
 26 夜 28 伴 47 夜 38 伴 59 夜 48 伴  
 67 夜 58 伴 79 夜 68 伴 87 夜 48 伴

24 夜 58 伴 16 夜 68 伴 92 夜 78 伴  
 54 夜 88 伴 46 夜 98 伴 62 夜 78 伴  
 86 夜 58 伴 74 夜 68 伴 32 夜 48 伴  
 56 夜 58 伴 37 夜 68 伴 56 夜 78 伴  
 94 夜 58 伴 82 夜 68 伴 44 夜 78 伴  
 36 夜 88 伴 52 夜 68 伴 76 夜 78 伴  
 97 夜 58 伴 34 夜 68 伴 26 夜 78 伴  
 42 夜 58 伴 66 夜 68 伴 47 夜 78 伴  
 59 夜 88 伴 67 夜 98 伴 86 夜 まで 101 手

詰上図



攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

#### 【作者のコメント】

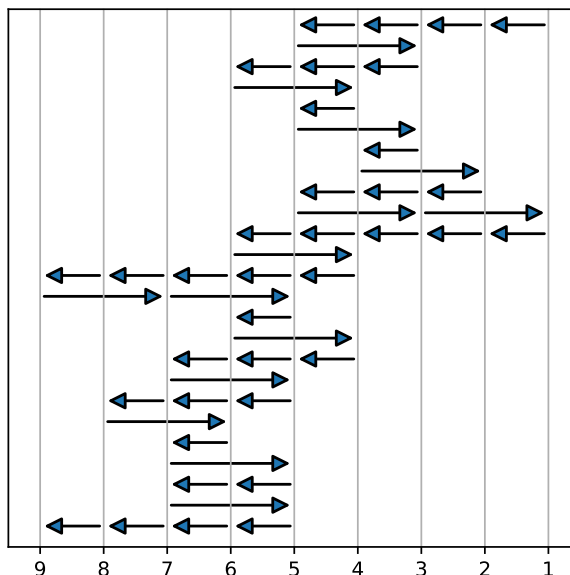
年賀詰は昭和 101 年ということ。

#### 【解説】

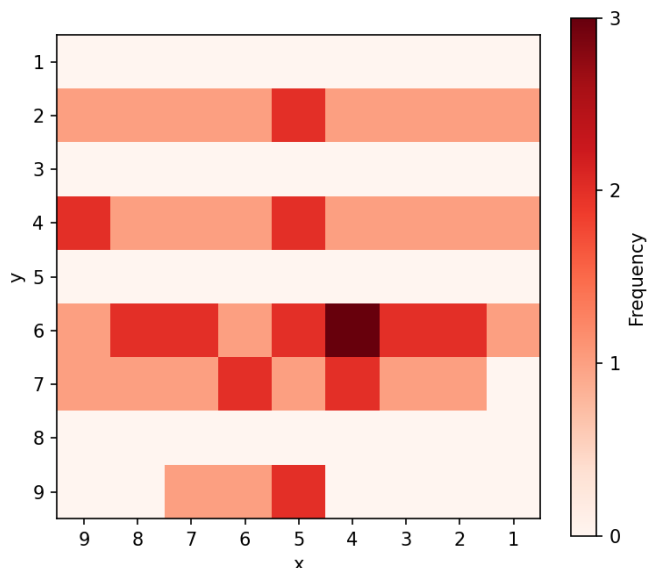
伴は左横に 1 マス飛ばして 2 マス目、右に 1 マス動くオリジナルの駒。伴王の利きを考えると、98 伴を 86 夜が詰ます詰上りしかないと分かります。天使詰なので、できる限りの遠回りをしてこの詰上りに到達する手順を求めます。ただし、一度現れた局面に合流してはいけません。この規則で最長手順を求めると、作意の手順になるわけです。

伴の動きと夜が訪れるマスを図示すると、下記ようになります。規則性を捕らえることは難しく、最長の手順を求めることは非常に大変だったのではないかと思います。

#### < 伴の動き >



#### < 夜が訪れるマス >



#### 【短評】

占魚亭

詰上りはひと目なのだけど、苦戦しました。

たくぼん

新年早々、めちゃくちゃ駒を動かしました。

詰上りは分かっているのにねえ

神無七郎（無解）

同一局面回避が難しく、残念ながら 101 手には届きませんでした。

得られた最長は以下の 95 手。締切りまでまだ少し時間がありますが諦めます。

37 夜 28 伴 16 夜 38 伴 54 夜 48 伴  
 12 夜 28 伴 36 夜 38 伴 57 夜 48 伴  
 69 夜 58 伴 77 夜 38 伴 14 夜 18 伴  
 26 夜 28 伴 47 夜 38 伴 59 夜 48 伴

67 夜 58 伴 46 夜 68 伴 84 夜 48 伴  
 72 夜 58 伴 34 夜 68 伴 26 夜 78 伴  
 42 夜 58 伴 66 夜 68 伴 87 夜 48 伴  
 24 夜 58 伴 16 夜 68 伴 92 夜 78 伴  
 54 夜 88 伴 46 夜 98 伴 62 夜 78 伴  
 86 夜 58 伴 74 夜 68 伴 32 夜 48 伴  
 56 夜 58 伴 37 夜 68 伴 56 夜 78 伴  
 94 夜 58 伴 82 夜 68 伴 44 夜 78 伴  
 36 夜 88 伴 52 夜 68 伴 76 夜 48 伴  
 64 夜 58 伴 22 夜 38 伴 46 夜 48 伴  
 27 夜 58 伴 39 夜 68 伴 47 夜 78 伴  
 59 夜 88 伴 67 夜 98 伴 86 夜 まで 95 手

\*\*\*\*\*

# 【総評】

神無七郎

今回は神無太郎氏作の難解さに参りました。  
 占魚亭氏作も本来は苦戦必至ですが、作者の  
 コメントに助けられました。

★解答ありがとうございました！

以上

## 空きスペースコラム

### パロディ句を一句

小林看空

○何もかも小さくなりぬ秋の風 看空

元句

○十(とお)団子も小粒になりぬ秋の風  
 森川許六(きょりく)

○残るもの小さくなりぬ秋の風  
 開高健

許六の句は、宇津峠(東海道)の名物、十(とお)  
 団子を詠んだもの  
 芭蕉に絶賛された

開高健の句は、作家が通った、浅草染太郎に  
 ある色紙  
 浅草染お好み焼き屋、たのめば、どんな材料  
 もお好み焼きにしてくれたという

物価高に加えて、ステルス値上げ、  
 50 年近く前の『行け行けどんどん』の時代を  
 思い起こしました  
 →バブルの時代の先駆  
 そのとき、本の価格が倍になったという記憶  
 だけが残っています

## フェアリー版くるくる作品展 17

### 結果発表

担当 : springs

2025 年 11 月号にて出題したフェアリー版くるくる作品展 17 の結果発表です。

今回 4 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）。

真 T、神無七郎、占魚亭、荻原和彦

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

#### 【協力詰】

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

#### 【最善詰】

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

[補足]

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

#### 【天竺】

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

#### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

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

#### 【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

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

#### 【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

#### 【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなる。  
ただし、玉は除く。

[補足]

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

#### 【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

#### 【Equihopper (E)】

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

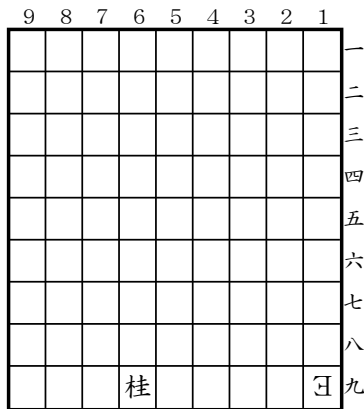
#### 【駒詰】

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

\*\*\*\*\*

## くるくる 17-1 駒井めい氏作

非王手可最善詰 7手



攻方持駒 なし

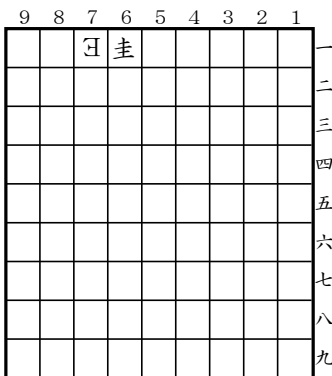
受方持駒 なし

E: Equihopper 王

### 【解答】

57 桂 95E 65 桂 35E 53 桂生 71E  
61 桂成 まで 7 手

詰上図



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

### 【主な紛れ・変化】

- ・初手、3手目、5手目に逆方向に桂が跳ねるのは、受方がスタイルメイトになり失敗。
- ・5手目 53 桂成は 71E、62 圭、53E で手数超過。

### 【作者のコメント】

桂の四段跳ね。

### 【解説】

使用駒はたった2枚の作品。攻方は桂を跳ねるしかありません。受方の Equihopper 王は、攻方の桂を軸に点対称の位置に動きます。

例えば初手 76 桂は、Equihopper 王の利きが盤内に収まっていないので次に受方が指せる手がありません。つまりスタイルメイトで失敗で

す。初手 57 桂なら、受方は 95E と指すことができます。以降、攻方は受方 E 王が次に動けるように桂を跳ねていきます。

5 手目 53 桂生に代えて 53 桂成は、71E、62 圭、53E、63E で詰みますが9手掛かります。最善詰なので、最短手数の7手で詰まさないといけません。5 手目 53 桂生であれば、71E に 61 桂成で詰みとなります。

桂の4段跳ね。使用駒は、詰みの対象である Equihopper 王と詰ますための桂のわずか2枚。桂の移動先が常に2通りあるのが素晴らしいと思います。

### 【短評】

真 T

4 段跳ねが気持ちいい。

占魚亭

たのしい四段跳ね。Equihopper の入門にもぴったり。

神無七郎

相手をスタイルメイトにしないよう気を遣う先手。最善詰なのに協力詰のような手順です。しかも出てくる手順は桂4段跳ね！ 未来の古典名作候補です。最善指定で5手目が自然に不成に限定されるのも良い所。

荻原和彦

本号(209号)にはEの性能説明が2ヶ所(p.13、p.68)で示されており、困ったことに両者の内容が微妙に食い違っている。

もしも後者に従うならば、Eが自分自身を跳躍台としてその場に着地する着手(零ムーブ)も合法となり、本作は複数解になってしまう。

★出題時に私が記載した Equihopper の説明に誤りがありました。ご迷惑をおかけしすみません。下記の太字部分を追加いたします。

### 【Equihopper (E)】

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

## くるくる 17-2 springs 氏作

強欲天竺協力詰 13手

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

持駒 桂4

偶: Dummy

### 【解答】

43 桂 同玉 35 桂 同玉 27 桂 同玉  
19 桂 同玉 89 飛 18 玉 88 飛 同玉  
89 金 まで 13 手

詰上図

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

持駒 なし

### 【作者のコメント】

四桂連打。

### 【解説】

王手で 89 飛と金を取るためには、玉を 9 段目に運ぶ必要があります。天竺で玉の利きが変化するので、例えば 43 桂、同玉、55 桂、同玉、47 桂、同玉、39 桂、同玉（下図）と進めることができます。強欲なので、受方は同玉の一手になっています。

参考図

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

持駒 なし

上図で 89 飛には、強欲のため 32 玉と指さざるを得ません。しかし、これでは詰みの形を作れません。もし 89 飛に 32 玉ではなく 38 玉と指せたなら、88 飛、同玉、89 金で詰みとなります。

攻方が桂を打ち捨てて玉を 9 段目に運ぶ手順は複数パターンありますが、43 桂～35 桂～27 桂～19 桂のように玉を 19 に運んだ場合のみ、89 飛に対して 2 段目の Dummy を取らない着手が指せます。玉が離れるように 4 段跳ねする手順が正解でした。

### 【短評】

真 T

玉の 4 段跳ね。天竺を使った収束も面白い。占魚亭

桂 4 連打というか玉の四段跳ねというか。

Nightrider だと味気ないので、桂 4 で正解ですね。

荻原和彦

飛捨が痛快な決め手。取った金を取った地点に打つ終手も感触良し。余詰消しの 2 段目偶配置は少々苦しみながら理解できる。王手できぬ攻方駒を 3・5・7 筋へ置きたいのに桂は品切れだし、8 段目穴設置も野暮だし。

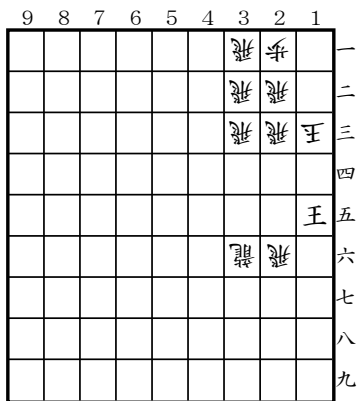
神無七郎

こちらは玉による 4 段桂馬跳び。性能変化ルール（あるいは別の駒の性能を借りられるルール）を見たら一度はやりたくなるテーマです。「駒を取らない自由」を得る着地場所を探すところが手順に詰将棋らしさを与えています。



## くるくる 17-3 上谷直希氏作

マドラシ協力詰 15手



攻方持駒 飛  
受方持駒 飛2香2

### 【解答】

11 飛 12 香 同飛成 同玉 14 香 13 飛打  
同香成 11 玉 12 杏 同玉 14 飛 13 香  
同飛成 同玉 14 香 まで 15 手

詰上図



攻方持駒 なし  
受方持駒 飛3香

### 【作者のコメント】

持駒の飛を香に変換。マドラシでは飛で飛を稼げないし香で香を稼げないので手間がかかります。盤上の飛の塊は余詰防ぎと、成生の限定に利用しています。

### 【解説】

初手 14 飛は 24 飛引などで最早王手できません。盤上に受方の飛車がたくさんあるので、飛車の王手はマドラシを利用して簡単に受かってしまいます。香車を入手して 14 香と打つ詰みを目指すのが良さそうです。

初手 11 飛に 12 香合とし、同飛成、同玉とします（左下図）。なお、3 手目同飛生は王手ではないので成が必須です。

4手目 同玉



攻方持駒 香  
受方持駒 飛3香

10手目 同玉



攻方持駒 飛  
受方持駒 飛2香2

左上図から、気持ちは「14 香、13 香合、同香成、同玉、14 香迄」としたいのですが、13 香合の瞬間 14 香が利きを失うので同香成（生）が指せません。もし攻方の持駒が飛車なら、「14 飛、13 香合、同飛成、同玉、14 香迄」で詰みとなります。そこで、持駒の香を飛車に変換します。具体的には 14 香、13 飛打、同香成、11 玉、12 杏、同玉（右上図）とします。以下予定通り香合を飛車で取り、14 香と打って詰みとなります。

初形と詰上図を比較すると、14 手掛けて「飛→香」の持駒変換を行っていることが分かります。マドラシの効果で飛合（香合）を飛（香）で取れないため、攻方の持駒は「飛→香→飛→香」のように変遷します。マドラシの性質を生かした楽しい趣向手順になっています。

### 【短評】

占魚亭

14 手かけて持駒の飛を香に変換するマジック。

真T

成生が自然と限定されるのがうまい作り。

神無七郎

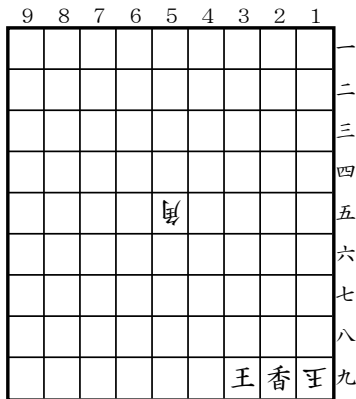
14 手掛けて強い飛を弱い香に変える「弱駒変換」。香打香合ができないので、香→飛の「強駒変換」を経由するのが巧い。

荻原和彦

わざと 11 へ逃がす香成が鍵となる一手。もっとも香生は論外(△同玉は初形に戻り、△同飛は逆王手)だけでも。

## くるくる 17-4 上谷直希氏作

禁欲最善詰 33手

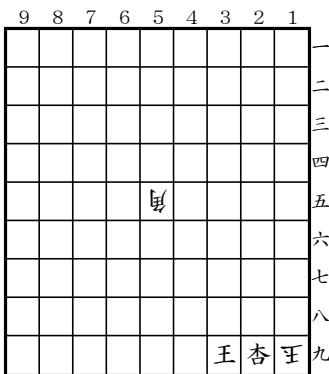


持駒 金2

### 【解答】

18 金 同玉 19 金 17 玉 18 金 16 玉  
17 金 15 玉 16 金 14 玉 15 金 13 玉  
14 金 12 玉 13 金 11 玉 12 金 同玉  
22 香成 13 玉 23 杏 14 玉 24 杏 15 玉  
25 杏 16 玉 26 杏 17 玉 27 杏 18 玉  
28 杏 19 玉 29 杏 まで 33 手

詰上図



持駒 なし

### 【作者のコメント】

下図の親戚になるでしょうか。既発表作が下って上るのに対して本図は上って下ります。あとはあくまでイメージですが、既発表作のほうが“できれば取ってほしい”追い回しなのに対して、本作は“取ってほしくない”追い回しの雰囲気でしょうか。

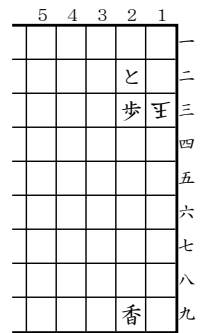
### 参考図

上谷直希氏作

WFP175 号／2023 年 1 月／

第 13 回フェアリー入門

禁欲協力詰 27手

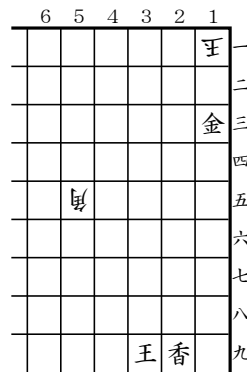


持駒 歩

### 【解説】

初手は 18 金と捨て、同玉に 19 金と打ち、17 玉、18 金、16 玉、17 金……と押し上げていきます。禁欲のため、受方は金を取れずに済むときは金を取れません。玉を隅まで追いやって下図に至ります。

16手目 11玉



持駒 なし

12 金と捨て、同玉に 22 香成とします。13 玉の一手に 23 杏、14 玉、24 杏、15 玉、25 杏…と成香を引いていき、最後は 19 玉に 29 杏で詰みとなります。

玉の一往復と 29 香→杏の局面変化。禁欲を利用した追い手順が綺麗にまとまっています。

### 【短評】

荻原和彦

応手を選ぶ余地すら与えず完全無変化で詰まし切った。初形と詰上りの対比(29 香→29 杏)にそこはかたないユーモアが漂う。禁欲味溢れる佳品。

神無七郎

香が杏になって詰上る出世物語。

玉が盤の端から端まできっちり往復するのが良いですね。

真T

香が成香になって詰み。ルール設定がうまい。

占魚亭

初形と詰上りのシンプルな局面変化。いいですねえ。

【総評】

神無七郎

今回の「くるくる作品展」は看板に偽りなしの易しさでした。

自分が以前投稿した作品は、明らかに難易度設定を間違えてましたね。

\*\*\*\*\*

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

新年戯作（ここまち算） 解答

(1)

解 1  $5724-3698=2026$

解 2  $8523-6497=2026$

(2)  $1 + 2 + 345 \times 6 - 7 \times 8 + 9 = 2026$

## Patrol 超入門

担当：springs

第 32 回フェアリー入門のテーマは **Patrol** です。**Patrol** 協力詰、**Patrol** 詰、**Patrol** 最善詰、**Patrol** 協力自玉詰を募集します。募集の詳細は本稿の最後をご覧ください。

### 目次

1. 概要
2. 例題
3. fmza での検討方法
4. 作品紹介

## 1. 概要

**Patrol** は特定の状況下では駒取りができないルールです。

### 【Patrol】

味方の駒の利きで紐が付いてない駒は、敵の駒を取ることができない。王手や詰み等の定義はこれを前提とする。

例えば左下図で、攻方が 21 香成と指すことはできません。24 香に紐が付いていないため、24 香が駒を取る手が禁手になっているからです。

4	3	2	1	
		銀		一
				二
				三
		香		四
				五
				六

4	3	2	1	
		銀		一
				二
				三
		金	香	四
				五
				六

一方、右上図では 24 香に 34 金が利いているため、21 香成と指すことができます。

この規則は王手の判定にも影響します。右下図は攻方が 22 銀と打った局面です。通常ルールならもちろん王手ですが、**Patrol** では王手ではありません。22 銀に紐を付けている味方の駒が存在しないので、22 銀は駒を取ることができません。玉も取れないので、受方がもしパスをしたとしても玉を取れず、左下図では王手が掛かっているということになります。

3	2	1	
		王	一
	銀		二
			三
			四

3	2	1	
		王	一
	銀		二
	歩		三
			四

一方、右上図では 22 銀に歩の紐が付いているため、22 銀は駒取りが可能で、王手が掛かっています。

次に **Patrol** 下での詰上りを考えてみましょう。左下図では 22 金に 23 歩が利いているため、22 金による王手が掛かっています。

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

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

12 や 21 に玉を躲しても王手は外れませんが、22 玉で金を取ることができません（右上図）。右上図で 22 玉を同歩と取ることができません。確かに王手が外れています。

もし左下図のように 41 飛がなければ、玉は駒を取れないため詰みとなります。

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

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

右上図のように 23 歩に他の攻方駒が利いている場合も詰んでいます。22 玉に対して同歩成と玉を取ることができるからです。

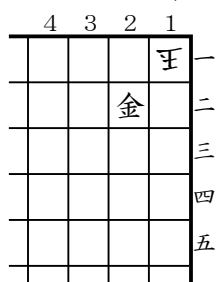
**Patrol** では、紐が付いていない状態の玉を詰ます方が比較的簡単といえるかと思います。

## 2. 例題

いくつか例題を見ていきましょう。

### 例題 1

Patrol詰 1手

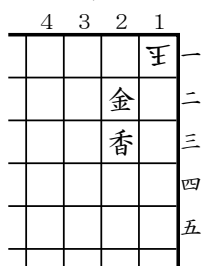


持駒 香

まずは1手詰。Patrol が付いた詰将棋です。  
現状 22 金は駒取りができないので、受方玉に王手は掛かっていません。香を打って王手を掛ける方法はいくつかありますが、解答は以下の通りです。

23 香 まで 1 手

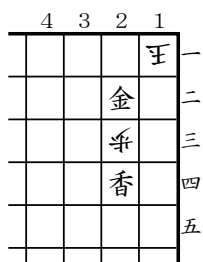
詰上図



持駒 なし

香で 22 金に紐を付けることで、22 金を駒取り可能にして王手を掛けています。11 玉は駒取りができない状態なので 22 金を取ることもできず、詰みとなります。

23 香に代えて 24 香は、23 歩のように受けられて詰みません(下図)。23 歩は、香の利きを遮ることで 22 香への紐を外しています。



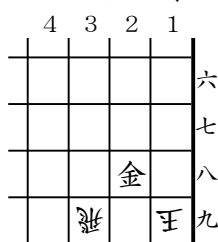
持駒 なし

24 香に紐が付いていないので、同香成と取り返すことができません。

また、23 香に代えて 12 香は 21 玉で詰みません。

### 例題 2

Patrol詰 1手

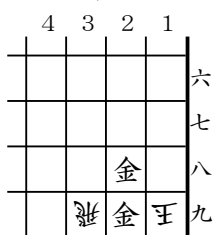


持駒 金

こちらにも1手詰です。持駒の金をどこに打つか。解答は以下の通りです。

29 金打 まで 1 手

詰上図



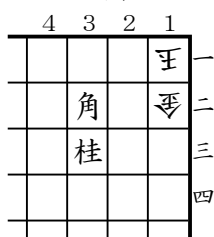
持駒 なし

初形で 19 玉には 39 飛で紐が付いています。しかし、29 金打で飛車の利きを遮りながら王手を掛ければ、これを同玉とできません。

29 金打に代えて 18 金打は同玉で詰みません。

### 例題 3

Patrol協力詰 3手



持駒 桂

例題 3 は Patrol の付いた協力詰です。双方協力して最短手数(3手)で受方玉を詰まします。

初手 21 角成や 21 桂成は同玉が可能で詰んでいません。解答は以下の通りです。

23 桂 同金 21 角成 まで 3 手

初手 23 桂は 32 角で紐が付いているため確かに王手です。これを同金と取れば、11 玉への紐が外れるので玉が駒取りできなくなります。そうしてから 21 角成とすれば、同玉と応じることができず詰みとなります。

## 詰上図

4	3	2	1	
		馬	王	一
				二
	桂	香		三
				四

持駒 なし

次の例題も Patrol 協力詰です。

## 例題 4

Patrol協力詰 3手

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

持駒 金

もし 17 桂がなければ 17 金と打って詰み。この邪魔な桂を動かす手段はあるでしょうか？  
解答は以下の通りです。

27 金 29 桂成 17 金 まで 3 手

## 詰上図

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

持駒 なし

初手は 27 金。29 香の紐が付いているので王手になっています。続いて、香を取る 29 桂成で王手を外します。17 の地点が空いたので、17 金と打って詰みとなります。

## 3. fmza での検討方法

Patrol は fmza で検討できます。fmza は下記ページよりダウンロードして使用できます。

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

fmza では「!PT」で Patrol を指定します。例えば下記のようにルールを設定します。

H#5!PT      Patrol 協力詰 5 手  
#5!PT        Patrol 最善詰 5 手  
HS#6!PT     Patrol 協力自玉詰 6 手

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

## 4. 作品紹介

Patrol 協力自玉詰 2 作を紹介します。協力自玉詰は、双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ますルールです。

## 1. 占魚亭／詰将棋メーカー／2023 年 5 月 9 日

Patrol協力自玉詰 6手

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

持駒 飛2角

## 2. げん／詰将棋メーカー／2023 年 12 月 2 日

Patrol協力自玉詰 14手

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

持駒 なし

\*\*\*\*\*

## 第 32 回フェアリー入門

### 【Patrol 作品募集】

入門用の易しい Patrol 作品を募集します。

#### 投稿可能なルール

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

#### [備考]

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

#### 投稿の仕方

以下の情報をメールにてお送りください。

- 作者名
- ルール
- 図面

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

- 作意
- 狙い・作者コメント

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

#### 投稿先と締切

- 投稿先：メール（springs）  
hit.and.miss.masayume@gmail.com
- 投稿締切  
2026 年 2 月 15 日（日）

#### 今後のスケジュール

	第 32 回 Patrol	第 33 回 Lortap
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)

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

本稿と重複する内容も多いですが、note で Patrol の入門記事を書いています。1 手詰 10 題、3 手詰 5 題の練習問題があります。よろしければご覧ください。

1 手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編

[https://note.com/tsume\\_springs/n/n20c4956604fe](https://note.com/tsume_springs/n/n20c4956604fe)

\*\*\*\*\*

## 紹介作品の解答

1. 占魚亭／詰将棋メーカー／2023 年 5 月 9 日

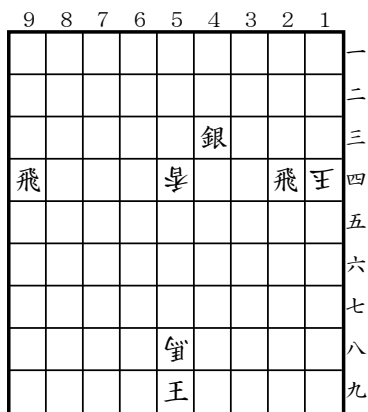
Patrol 協力自玉詰 6 手

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

持駒 飛2角

58 角 25 角 94 飛 58 角成 24 飛打 54 香  
まで 6 手

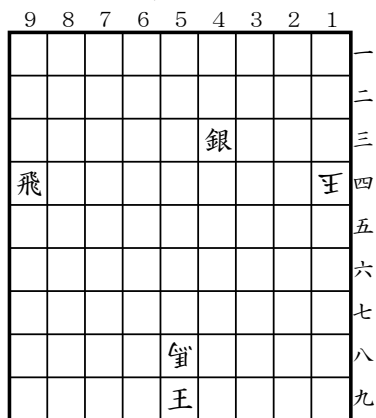
詰上図



持駒 なし

初手 58 角は自玉で紐が付いているので確かに王手です。25 角合と応じます。続いて 94 飛の最遠打。58 角成と根元の角を取って王手を外します（下図）。

4手目 58角成



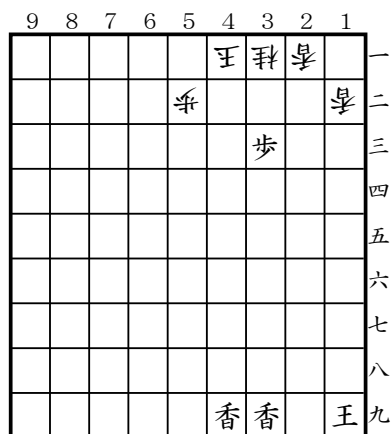
持駒 飛

2 手目の角合を玉に隣接させて打ったおかげで上図の 58 角成が指せました。現状まだ攻方玉に王手は掛かっていません。上図から 24 飛打とし、飛車の連絡を断つ 54 香で王手を外します。さらに、54 香は 58 馬に紐を付けているので攻方王に王手が掛かります。攻方王は駒取りができず、他に逃げ場もないので詰みとなります。

ダイナミックで華々しい攻防が魅力の作品だと思います。

## 2. げん／詰将棋メーカー／2023 年 12 月 2 日

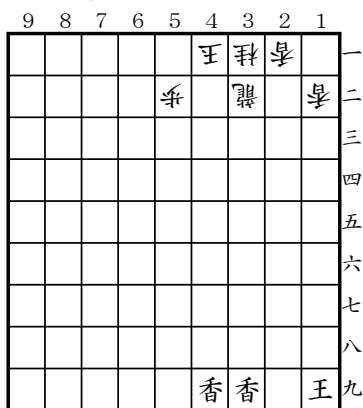
Patrol協力自玉詰 14手



持駒 なし

32 歩成 37 飛 42 と 47 飛成 32 と 36 龍  
42 と 45 龍 32 と 34 龍 42 と 43 龍  
32 と 同龍 まで 14 手

詰上図

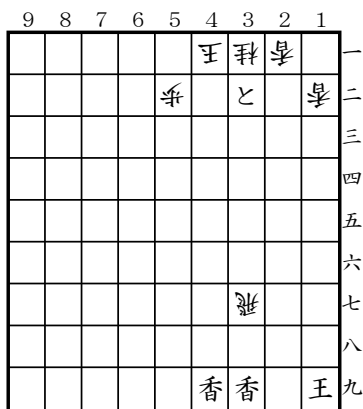


持駒 なし

11 香と 21 香が攻方王を睨んでいます、どちらにも紐が付いていません。11 香と 21 香の両方に紐を付ける詰上りを目指します。

初手 32 歩成に 37 飛合とします。

2手目 37飛



持駒 なし



39 香の利きが遮られるので、32 とが駒取りできない状態になっています。上図から 42 ととし、47 飛成と応じます。続く 32 とに 36 龍と引き、42 と、45 龍、32 と、34 龍、42 と、43 龍（下図）と龍をジグザグに引いていきます。

12手目 43龍

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

持駒 なし

上図から 32 とに同龍で詰みとなります。  
**Patrol** 特有の受けを利用した受方龍の鋸引き。  
 易しく楽しい作品だと思います。

\*\*\*\*\*

フェアリー入門の作業の一部（もしくは全部）を担当していただける方を募集しております。  
 フェアリー入門では、1つのルールにつき次の3種類の原稿を用意しています：

- ・ 作品募集稿（超入門）
- ・ 出題稿
- ・ 結果稿

2026 年からは、毎月 1 種類の原稿を書き、3 か月で 1 つのルールが完結するようなスケジュールを予定しています。  
 作業を担当していただく際は、構成や締切の時期などを現行と変えていただいても差し支えありません。作品募集稿だけなら書きたい、解説を書きたい、担当を引き継ぎたいなど、少しでも興味がございましたらお気軽にご連絡ください。

以上

=====  
 = 臨時⑦ 神無太郎の氾濫 解答編 =  
 =====

占魚亭さんから感想をいただきました。毎回ありがとうございます。「臨時」といいながら定例化している太郎の氾濫もそろそろストックがなくなってきました。あと 1 回か 2 回だけお付き合ってください。

<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 に関して点对称な位置にある 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

81Q 54飛 89Q 67飛 49Q 48角  
 27Q 同飛成 まで 8手

占魚亭

Qを転回。詰上りをイメージしやすかったです。

※考えやすい作だと思います。

【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

31Q 34金 75Q 66飛 79Q 59飛  
 57Q 同飛成 まで 8手

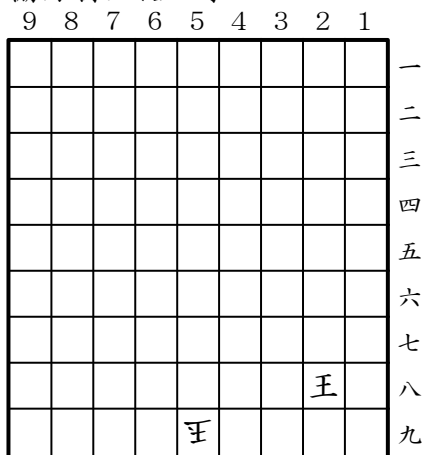
占魚亭

2 手目が金合と分かれば、後はすらすら。

※中空の王も Q 1 枚でコントロールできますね。

【r7-3】

協力自玉詰 8手



持駒 Q

19Q 39飛 15Q 26桂 55Q 57飛  
37Q 同飛成 まで 8手

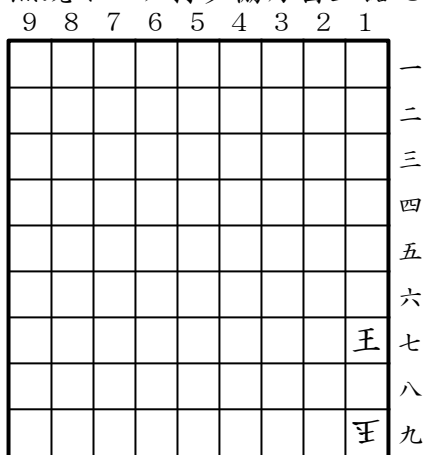
占魚亭

4手目桂合は盲点でした。

※こういう渋い合駒はいいですね。

【r7-4】

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 8手



持駒 角

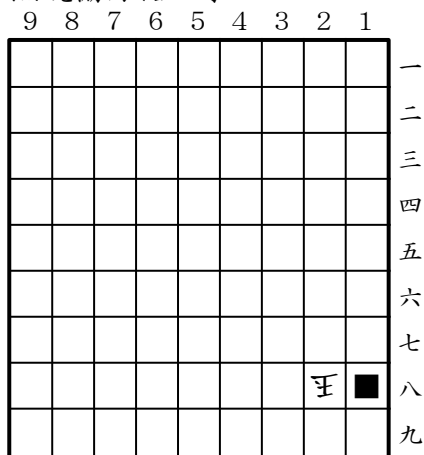
82角 73桂 同角成/81桂 29玉 28王 82桂  
83馬 27歩 まで 8手

占魚亭

点鏡度の濃い手順&詰上り。

【r7-5】

点鏡協力詰 9手



持駒 金

19金 91香 18金[I17] 27金 同金[I26]  
17玉[I15] 19金 92香[I16] 28金[I25] まで 9手

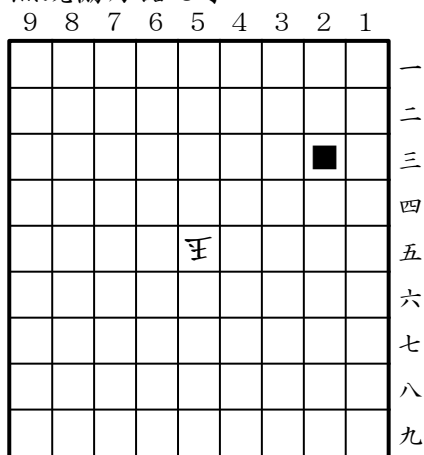
占魚亭

点鏡と Imitator のバランスがとれていて良いですね。

※遠隔での細かなやりとりが感じます。

【r7-6】

点鏡協力詰 9手



持駒 金

54金 56角 45金[I14] 65銀 56金[I25] 54角  
11角 45玉[I15] 55角成[I59] まで 9手

占魚亭

ストックと衝突。嗚呼……。

※シンプルな初形だとありがちですね。

【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

56香 54玉 57香 53玉 58香 57飛  
42王 68飛 44王 51玉 53王 48飛成  
57香 52歩 まで 14手

占魚亭

香が1マスずつ下がっていく前半が面白く、詰上りが美しい。

【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

68桂 42飛 88桂 66玉 68王 41飛 69王 68角  
同王/22角 34角 69王 68角 同王/22角 65玉  
77桂 33香 76桂 75玉 67桂 同角生/89桂  
77王 76歩 まで 22手

占魚亭

角2枚を再生させる前半の展開が見事。後半の桂の動きも良いですね。

※ちょっと手数長すぎですかね。

空きスペースコラム

第38回詰四会のお知らせ

たくぼん

詰パラ 2026年1月号にも掲載の通り第38回詰四会が開催されます。

日時：2026年1月25日（日）13時～17時

場所：ユープラザうたづ

香川県綾歌郡宇多津町浜六番丁 88番地

（JR宇多津駅から徒歩5分）



今回は多数のフェアリストの参加が予定されています。現在フェアリスト参加予定は、神無太郎氏、springs ご夫妻、さんじろう氏など。今回はフェアリー色に満ちた会合になりそうです。特にイベントは用意しておりませんが、お時間の取れるフェアリスト（もちろん普通詰将棋愛好家の皆様も）の皆様をお待ちしております。出来ればフェアリー作品をお持ちください。久しぶりに詰四会フェアリー作品展を開催したいと思っています。

2次会も予定しておりますので楽しいひとときを一緒に過ごしましょう。

【追記】

永年、詰四会に参加いただき多方面に亘り貢献いただきました平井康雄さんが1月1日にお亡くなりになりました。長い間懇意にしていたので残念でなりません。ご冥福を心よりお祈り申し上げます。

WFP206 号に掲載したフェアリー詰将棋合同作品集への参加募集記事に関して、「具体的なイメージが湧きにくい」というご指摘がありましたので、どのような作品集をどのように作ろうとしているのかを、もう少し具体的にお知らせしておこうと思います。これだったら参加してもいいとか、参加を判断するために聞きたいことがあるなどと思われた方は、神無太郎 (sgr03057@nifty.com) までご連絡ください。

#### ◆スケジュールの目安

2026 年 3 月末 原稿締切

2026 年 5 月初 原稿決定

2026 年 6 月初 印刷・製本依頼

2026 年 7 月 大阪でのフェアリー祭や

詰将棋全国大会でお披露目

製本版がなくなったら、PDF 版での公開も検討したいと思います。

#### ◆収録作品数、原稿ページ数の目安

原則として 2011 年～2025 年発表の作品を収録対象とします。

一人当たり 15 作 15 ページ程度を目安に作品選定・原稿作成をお願いします。

1 ページ：20 文字×43 行×2 段で編集します。9×9 の盤で受方持駒表記なしの場合、図の前後の 1 行分の空行含めて 14 行分使います。

あくまでも目安なので、よほど“増”とならない限り調整はお願いしません。

※ご参考：『新約・神詰大全』での数字は、参加者数 11、収録作品数 116、原稿ページ数 123。

#### ◆原稿作成要領

神無太郎が Word で編集します。文字がコピーできるテキストファイルなどで作成してもらえば大丈夫です。Word 原稿でも OK ですが、レイアウトなどの設定は確実に変更することになるので、作り込みは不要です。

以下、原稿の構成要素毎の説明など。

- ①【タイトル】個人作品集としてのタイトルです。なくても OK ですが、ある方が楽しい。
- ②【まえがき】個人作品集としてのまえがきです。ご自由にお書きください。なくても OK。
- ③【収録作の基本情報】発表年、発表誌、発表名義。受賞、合作者名、題名なども。

・【ルール表記】ばか詰→協力詰など、現状で一般的なものに統一したいです。不可の場合は明示してください。

- ④【図面】原則、神無太郎が画像化します。  
.fmo、.kif に準じた形式での提供を希望します。特に駒数の多いものは。

・【ルール説明】別途章を設けてまとめて説明しますので原則不要です。個別の説明が必要な場合だけ準備してください。なお、一般的なルールなどであっても、他の収録作に関係ない場合は個人作品集の中に説明を入れ込むことがあるかもしれません。

- ⑤【手順】.fmo、.kif に準じた形式での提供を希望します。特に手数の長いものは。
- ⑥【収録作の解説や思い入れ】ご自由にお書きください。参考図などを入れる場合には、④、⑤同様に。
- ⑦【あとがき】個人作品集としてのあとがきです。ご自由にお書きください。なくても OK ですが、②も⑦もなしはなしで。
- ⑧【プロフィール】生年、出生地、現住地。公開できる範囲で OK です。
- ⑨【著作者名の読み方】いまだに「(神無は) 何と読むんですか？」と聞かれます。

下記は編集済み原稿のサンプルです。小さくて見にくいと思いますが、ご参考まで。

白虹

3-2  
2021年6月 Web Fairy Paradise  
神無太郎

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

神無太郎集「白虹」

①

②

③

3-1  
2015年6月 詰将棋パラダイス  
神無太郎「白虹」

安南協力自玉スタイルメイト 32手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

神無太郎／かみなたろう  
1961年長崎県生まれ  
静岡県沼津市在住

## 「詰将棋メーカー」好作選(2025年11・12月)

占魚亭(選／稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

### 《ルール説明》

#### 【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

#### 〔補足〕

・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

#### 【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰ます。  
透かし詰は詰みと認められない。

#### 【受先】

受方から指し始める。

#### 【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

#### 〔補足〕

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

#### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して最短手数で攻方玉を詰ます。

#### 【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。

#### 【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

#### 【盲虎(虎)】

中将棋の盲虎。前方以外の7方向に1マス動ける。

#### 【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じて詰むように攻め、  
受方はなるべく詰まないように応じる。

(いわゆる普通の詰将棋)

#### 〔補足〕

- ・複合ルールの場合、組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・詰める対象が攻方玉の場合「自玉詰」と表記する。
- ・「攻方任意・受方最長」なので、長手数の余詰があれば不完全作となる。
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

#### 【自在天王(天)】

泰将棋の自在天王。以下のあらゆるマスへ移動できる。駒をいくらでも飛び越えることができる。

- ・敵の駒も味方の駒もないマス(空いているマス)
- ・敵の駒がいて、他の敵の駒が利いていないマス

#### 【Queen(Q)】

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

#### 【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))

#### 【最善詰】

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

#### 〔補足〕

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

#### 【最悪詰】

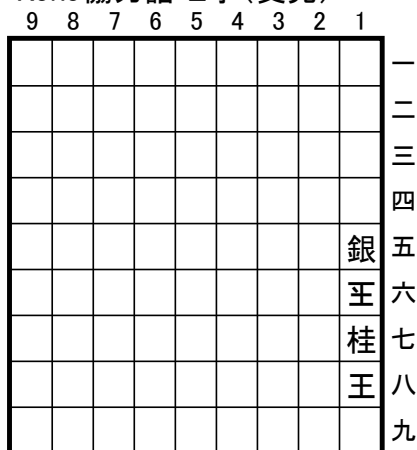
攻方はなるべく目的の達成を妨げるように王手し、  
受方はなるべく早く目的を達成するように応じる。

#### 〔補足〕

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

■No.373 あああああ

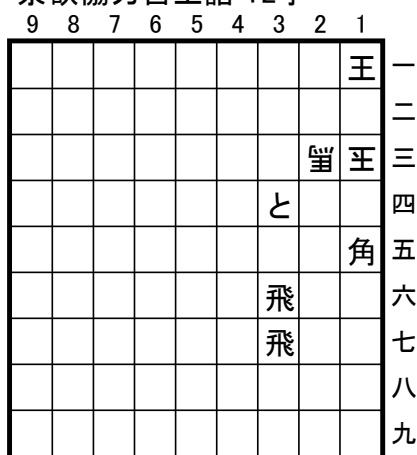
Koko協力詰 2手(受先)



持駒 桂  
(2025.11.01)

■No.374 上谷

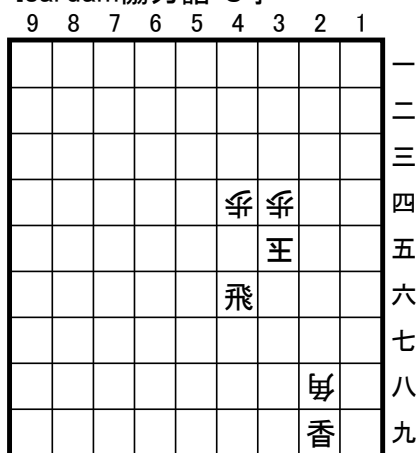
禁欲協力自玉詰 12手



持駒 なし  
(2025.11.03)

■No.375 springs

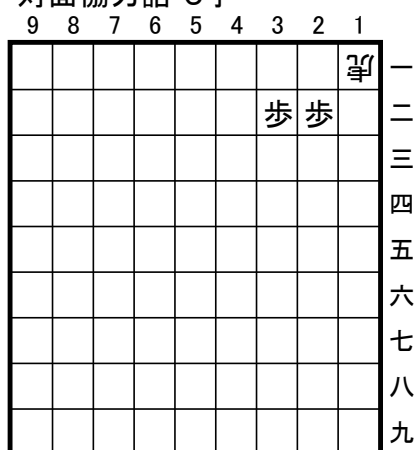
Isardam協力詰 3手



攻方持駒 角  
受方持駒 なし  
(2025.11.04)

■No.376 springs

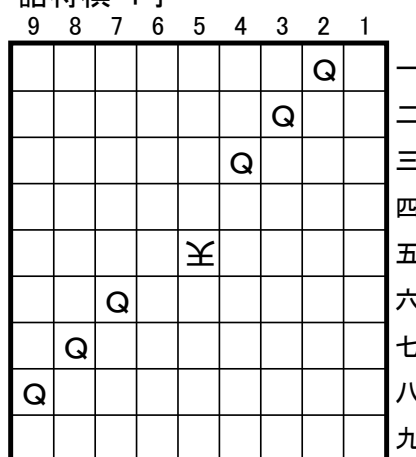
対面協力詰 5手



持駒 金  
※虎:盲虎王  
(2025.11.06)

■No.377 せら

詰将棋 1手



持駒 Q  
受方持駒 なし  
※天:自在天王  
Q:Queen  
(2025.11.08)

■No.378 springs

Isardam協力白玉詰 32手

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

持駒 銀桂4  
(2025.11.24)

■No.379 上谷

禁欲最善詰 13手

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

持駒 飛  
「不都合な合駒は？」  
(2025.11.30)

■No.380 尾形

最悪詰 10手(受先)

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

持駒 角香  
(2025.12.16)

■No.381 駒井めい

協力詰 5手

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

持駒 なし  
(2025.12.31)

今回は 2025 年 11～12 月に発表された 17 作(11 月:12 作/12 月:5 作)の中から選びました。

※コメント: ★= 占魚亭 / ●= 駒井 / ▲= springs

■No.373(あああああ/Koko 協力詰2手)

<手順>

27 桂 28 桂 迄2手

●受方持駒を制限しない設定で限定手待ち。このテーマは実現できるルール設定が限られていて、Koko でもできることを示した作品。

▲受方の1手パス。Koko の詰将棋らしい使い方の一つだと思う。

■No.374(上谷/禁欲協力白玉詰 12 手)

<手順>

24 と 同馬 33 飛成 23 馬 24 龍 同馬 33 飛生  
23 飛 同飛成 同馬 12 飛 同馬 迄 12 手

★同地点で成生。軽趣向味もあり、洗練されている。

●盤上の攻方飛を駒台に乗せるために、成と不成を使い分ける。

▲同一地点での飛生と飛成をスマートに表現。

■No.375(springs/Isardam 協力詰3手)

<手順>

24 角 17 角生 13 角生 迄3手

★洒落た最終手。

●最終手で角を遠ざける感触が良い。

■No.376(springs/対面協力詰5手)

<手順>



21 歩成 同虎 31 歩成 11 虎 21 金 迄5手

●21の地点に攻方駒が利いているのに、初手21金には同虎と取れる。対面＋変則玉による面白い効果。通常の玉との対比で、盲虎王を使っているのがとても良い選択。他の性能変化ルールや変則玉を使っても実現できるので、色々と試してみたい。

■No.377(せら／詰将棋1手)

<手順>

37Q打 迄1手

●どのマスにも動ける玉を詰める。ユーモアあふれる作品。

■No.378(springs／Isardam 協力白玉詰 32手)

<手順>

26 桂 25 玉 16 銀 14 銀 同桂 同玉 25 銀 同玉  
17 桂 14 玉 15 銀 25 銀 同桂 同玉 14 銀 同玉  
26 桂 25 玉 16 銀 14 銀 同桂 同玉 25 銀 同玉  
17 桂 14 玉 15 銀 25 銀 同桂 同玉 16 銀 同飛  
迄 32 手

★「26 桂～」 「17 桂～」 2つの桂捨てを2回繰り返す、たのしい軽趣向手順。さっぱりした収束も良い。

●持駒から桂を消去するために銀を入手して繋いでいく。26 桂～14 桂と 17 桂～25 桂の二種類の桂捨てを織り交ぜているのが面白い。桂消去の狙いを際立たせるなら、受方 14 玉→25・攻方 15 銀追加で2手逆算する案もないわけではない。桂消去の方針を、初形と途中のどちらで気付かせたいかによっても変わるだろう。

■No.379(上谷／禁欲最善詰 13手)

<手順>

35 飛 25 香 同飛 14 玉 15 香 同と 同飛 同玉  
16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 23 歩成 迄 13 手

●受方は駒取りで抵抗できるように、攻方に適度に強い駒を渡す。禁欲らしい抵抗手段。

▲将来の自らの禁欲手を非合法にして駒取りを指せるようにするための不利合。自然な収束が良い。

■No.380(尾形／最悪詰 10手)

<手順>

19 龍 69 角 26 玉 29 香 28 歩 同香 16 玉  
17 歩 同龍 25 角 迄 10 手

●攻方持駒の角・香のどちらかがなければ、もっと早く詰む。邪魔な持駒を消去するのではなく、その両方を使った詰手順になるのは捻った構成。攻方

駒のピン止めや受方龍の往復といった手順が魅力的。

▲28 香には 35 玉で詰むが、29 香に 35 玉は詰まない(角がピンされていないため)し、29 香、28 歩合、同香に 35 玉は 36 歩で詰まない(歩を渡したため)。この切り分けが見事。

■No.381(駒井めい／協力詰5手)

<手順>

12 飛生 23 玉 13 角生 14 玉 24 角成 迄5手

★5手で飛生・角生を実現。お見事。

●攻方の飛生・角生を、5手の協力詰かつ美しい初形で実現。

今回は 2026 年3月(対象は 2026 年1～2月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

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

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

## 解答募集一覧

詳細は本文をご確認ください。

### 2025 年 2 月 10 日(火)

#### 推理将棋第 194 回出題

解答宛先：TETSU (omochabako@nifty.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

### 2026 年 2 月 28 日(土)

#### 第 1 回 表紙フェアリー

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

#### 伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 2026 年 3 月 15 日(日)

#### 第 178 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 2 月 15 日(日)

#### 第 179 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

#### 第 32 回フェアリー入門 (Patrol)

入門用の易しい Patrol 作品

投稿先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 2026 年 3 月 15 日(日)

#### Fairy of the Forest #85

協力詰 課題「不取」

投稿先：酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

## 随時受付

### フェアリー版くるくる作品展

やさしい趣向作のフェアリー作品

投稿先：WFP 編集部 (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 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

旧年中は大変お世話になりました。

本年もどうぞよろしくお願いいたします。

2026 年が始まったと思ったらもう 1 月 20 日。やりたいことが多すぎて時間が足りませんね。

先日、将棋ブルーフゲームの検討ツール「Structa」を公開しました。処理速度に課題はありますが、12 手くらいなら何とか検討できると思います。よろしければご利用ください。

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

springs

## Web Fairy Paradise

第 211 号 (2026 年 1 月号)

非売品

令和八年一月廿日発行

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

発行兼編集人 泉正隆

問合先 泉正隆

hit.and.miss.masayume@gmail.com