

Web Fairy Paradise

212号(2026年2月)

駒井めい 氏作

安北協力詰 7手

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

持駒 歩2

2026年2月28日 14:30 公開

第2回 表紙フェアリー

今月の作者 駒井めい

冬は靴下を履いて寝ていますが、実は履かない方がいいという説もあるようで、どうしたらいいのかわからなくなっている昨今です。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

[補足]

- ・1段目の桂香歩は行きどころのない駒の禁則により着手できないが、2段目の桂は着手可能。

解答募集

締切：2026年3月31日(火)

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>

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お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。

募集対象のルールに制限を設けていましたが、投稿数が少ないため一切の制限を撤廃します。使用駒数や難易の制限はありませんが、易しい好形作を優先して採用します。

また、採用の場合は何月号での掲載となるかをお伝えすることにいたします。その後に作者コメントをお送りいただければと思います。

2月20日現在の在庫：1作（4月号以降未定）

目次

出題

- ・第2回 表紙フェアリー springs
- ・第178回 WFP 作品展(再掲) 神無七郎
- ・第179回 WFP 作品展 神無七郎
- ・推理将棋第195回 Pontamon
- ・第32回フェアリー入門 springs
- ・上田吉一氏個展7 変寝夢
- ・第38回詰四会報告(フェアリー編)
&第15回詰四会フェアリー作品展 たくぼん

結果発表

- ・第177回 WFP 作品展 神無七郎
- ・推理将棋第193回 Pontamon
- ・協力詰・協力自玉詰解付き #45 駒井めい

読み物

- ・今月の手筋(合駒回避短打) 神無七郎
- ・第38回詰四会参加記? 神無太郎
- ・ばか詰という名称について 小林看空
- ・パロディ句 小林看空
- ・フェアリー全国大会開催に向けて
part 3 泉 夢実・
正隆

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

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。

天使の迷い道

今回は同一局面回避の話題を取り上げます。題材は「ちよっと早い 2026 年年賀詰作品展」の第 5 番、神無太郎氏作、天使詰 101 手。正解者わずか 2 名の難問です。

筆者もこの作品を解こうとしたのですが、とにかく同一局面回避が大変でした。手数を長くしようとしても、どこかで既出の局面に戻ってしまい、なかなか手数が伸びません。得られた最長は 95 手。頑張る気力もなく、早めに諦めました。

天使詰の同一局面チェックは、皆さんどうされているでしょう？

筆者がよく使うのは Excel の重複行検出の機能です。局面判別用の情報を同じ列に並べ、重複行検出の機能を使えば、どこで既出の局面に戻ったかすぐに分かります。

ただ、この方法は文字列を並べる作業が味気ないですし、重複が検出できても、改善すべき箇所を見つけにくいという欠点があります。

そこで考えたのが、局面遷移図の利用です。

人間は文字情報より視覚情報を元にした方が、直感が有効に働きます。局面の遷移を有向グラフで表すと、天使詰は同じノードを 2 回以上訪れないという条件下で、有向グラフの最長経路を求める問題に変換できるので、図で問題を解くことができるかもしれません。

また、世の中には有向グラフを描くのに便利なツールがあります。例えば Graphviz (<https://graphviz.org/>) はそんなツールの一つです。

このツールは DOT 形式で書いたテキストファイルからグラフを描画してくれます。

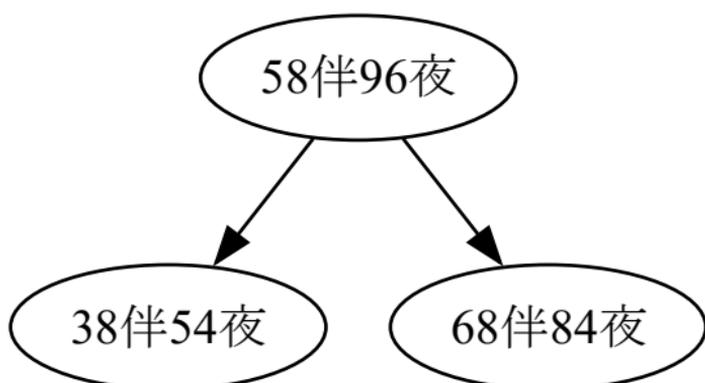
神無太郎氏作の例で使い方を説明しましょう。

この作品では、例えば 58 伴に対して 96 夜で王手を掛けた場合、受方は「68 伴」と「38 伴」の選択があります。これに対して攻方はそれぞれ「84 夜」と「54 夜」の王手が可能です。

この局面遷移は DOT 形式では以下のように表されます。

```
digraph {  
  "58 伴 96 夜" -> {"38 伴 54 夜" "68 伴 84 夜"}  
}
```

Graphviz はこの定義を元に、以下のような図を生成してくれます。



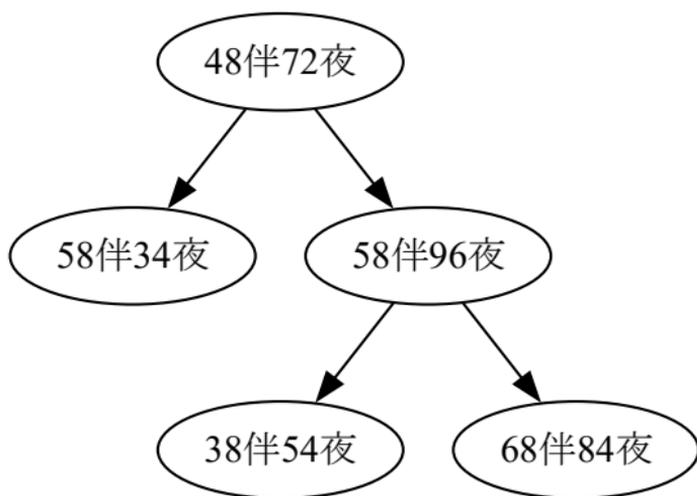
他のパターンも追加してみましょう。

48 伴に対して 72 夜で王手を掛けた場合、受方は「58 伴」と「28 伴」の選択があります。「58 伴」に対して攻方は「34 夜」と「96 夜」の王手が可能です。一方受方が「28 伴」とした場合、王手が続きません。これを定義に追加します。

```

digraph {
  "48 伴 72 夜" -> {"58 伴 34 夜" "58 伴 96 夜"}
  "58 伴 96 夜" -> {"38 伴 54 夜" "68 伴 84 夜"}
}
  
```

すると生成される図は以下のようになります。

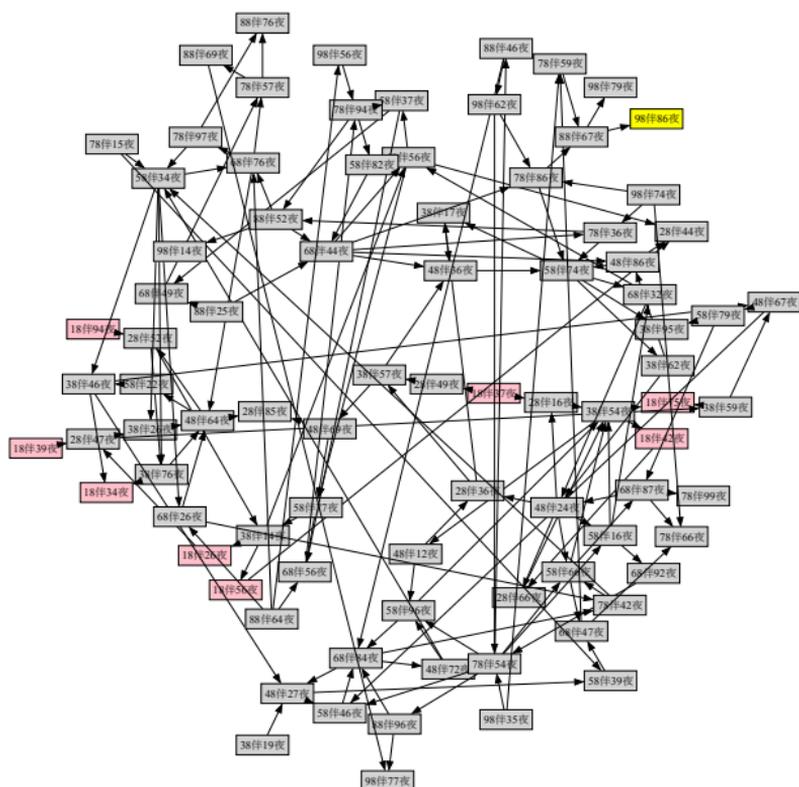


「48 伴 72 夜」から「58 伴 96 夜」への局面の連結が自動で検出されて、一繋がり of 有向グラフとなりました。

後はこれと同じ要領で、18 伴～98 伴のすべてのパターンについて、王手を掛けた局面同士の繋がりを定義すれば、作品全体の局面遷移図を作成することができます。

Graphviz はノードや矢印の形状、レイアウトのロジック等、様々なものを選べるので、用途や好みに合わせて調整すると良いでしょう。

こうして考えられるすべての局面と各局面の関係性を図化した例が次ページの図です。



神無太郎氏作 天使詰 101 手 (WFP210 号, 2025 年 12 月)
の局面遷移図

初形で伴王は 18 にいるので、その局面はピンク色に、ゴールである「98 伴 86 夜」の局面は黄色に着色してあります。文字が見やすいよう、ノードの形も四角にしました。

さて、この図のピンク色のいずれかのノードから出発して、黄色のノードに至る最長経路を皆さんは見つけることができるでしょうか？ 少なくとも筆者には無理です。出口のないノードを無視したり、複数のノード群をグループ化するテクニックもありますが、局面遷移図を使って解くのは現実的ではありません。

局面遷移図はあくまで確認用であり、自分が得た解に沿ってグラフを辿り、同じノードを 2 回訪れていないことを確かめるのに用いるのが適しているでしょう。

Graphviz 自体には最長経路を求める機能はないので、機械的に最長経路を求めるには別途プログラムを作る必要があります。そこで **Copilot** に DOT 形式のファイルから最長経路を得るプログラムを作れるか尋ねてみたら、即座に深さ優先探索を使った 200 行ほどのプログラムを作ってくれました。少し手直しはしましたが、このプログラムによって最長経路を求めることができました。更にそれが作意と一致しないことから、自分が書いた定義ファイルに記述漏れがあることを発見できました。いやはや、最近の生成 AI は凄いですね。

局面遷移図で天使詰を解くのは現実的ではないことが分かりましたが、これは有意義な体験でした。Graphviz という便利なツールの存在を知ることができ、生成 AI のプログラミングの実力も実感できました。特に生成 AI によるコーディングは、今後も活用したいと思います。

さて今回は第 178 回の再掲載分と、第 179 回の新規出題分です。第 178 回から新年度の出題が始まりましたが、本稿を執筆している時点ではまだ解答は届いていないので、これから解図を始める方も多いでしょう。第 178 回と第 179 回は共通したルールの作品も多いので、共通する作品から解き始めるのも一法だと思います。

〔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、ヒントを多めに出示しますので、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が、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もあります。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： 詰上りで 33 駒 34 銀 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。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。5 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 金を飛に取らせれば攻方の飛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イケないので、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。

〔第 179 回作品展各題への補足説明〕

第 179 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は ikuram78 氏、さんじろう氏、駒井めい氏、たくぼん氏、金子清志氏、神無太郎氏、上田吉一氏、占魚亭氏の 8 名です。出題数の関係で、さんじろう氏とたくぼん氏の作品を 1 作ずつ次回に回させていただきます。どうかご了承ください。

今回も様々なルールの作品が登場し、難易度も作品ごとに大きく異なります。まずは易しそうな作品から解いていくと良いでしょう。

179-1 は ikuram78 氏の Messigny 作品。達成目標は「詰」ではなく「スタイルメイト」なので注意してください。Messigny では「直前の局面に戻る駒位置の交換は禁手」とか「連続の駒交換を禁じる」という制約が課されることがありますが、この Messigny にはその種の制約はありません。駒交換でスタイルメイトを逃れることができないような最終形を目指してください。

179-2 は ikuram78 氏の Isardam 作品。双方の玉が Wazir (臣) の性能であることと、中将棋の「横行」という駒が使われているのが特徴です。また本局には「ヘルプセルフ」という条件が付けられています。通常協力自玉詰なら、受方は攻方玉を詰めるという目標達成に最後まで協力するわけですが、「ヘルプセルフ」では最終手だけは手のひらを返して、その目的達成を妨げるように応じます。受方が手のひらを返しても大丈夫なよう、攻方玉を詰めざるを得ない形を作ってください。本作品展で「ヘルプセルフ」の直近の作例としては **WFP140-8**、**WFP140-9** (いずれも作者は変寝夢氏) があるので参考にしてください。

179-3 及び **179-4** は、さんじろう氏の Isardam 協力詰。5題セットの3作目と4作目です。前回同様、攻守の金や銀に玉が挟まれている形ですが、よく見ると金銀の駒の所属が前回の2作とは逆になっています。これが手順や詰上りにどう影響するのでしょうか。

179-5 は駒井めい氏の Messigny 作品。**179-1** とは異なりこの Messigny では「直前の局面に戻る駒位置の交換は禁手」という制約が課されています。協力系ルールではないので、紛れだけでなく変化も読んでください。

179-6 及び **179-7** は、たくぼん氏の密室型協力自玉詰作品。それぞれ「ミニ」「マキシ」という受方の着手距離に関する制約条件が付いています。攻方玉の位置は同じで、密室の形やサイズもほぼ同じ。一種の兄弟作品ということで、揃っての出題となりました。少々手ごわいかもかもしれませんが、根性で解き切りましょう。

179-8 は金子清志氏の最悪自玉詰。もしこれが協力自玉詰だったら「35香 同龍 まで 2手」が正解ですが、最悪自玉詰なので攻方はなるべく自玉が詰まないように王手しなければいけません。手数が短く、狙いが明快なので、今まで最悪自玉詰を解いたことがないという方も、ぜひ挑戦してください。

179-9 は前回に引き続き神無太郎氏の点鏡キルケ打歩協力自玉詰・双裸玉です。今回も手数が18手あり、手ごわいと思います。解図に際しては以下のヒントを活用してください。

ヒント： 盤上に発生する駒は飛歩のみ。

179-10 及び **179-11** は上田吉一氏の協力自玉詰。どちらも易しいと思いますが、**179-11** の方が難易度は上でしょう。まずは **179-10** を解いて調子を上げましょう。なお「臣」

の表記が **179-2** で Wazir、**179-11** で Vizir に分かれていますが、これは投稿図に従ったもの。性能自体は同じ(1,0)-leaper です。

179-12 は占魚亭氏の Imitator 作品。達成目標が攻方をスタイルメイトにすることなので、持駒の角は消え去りません。冒頭 2 手が解図の鍵です。

解答要項

第 178 回分解答締切：2026 年 3 月 15 日（日）

第 179 回分解答締切：2026 年 4 月 15 日（水）

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。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。（タイプ A）

（補足）

- ・玉を取るとき敵駒の利きに入るかどうかを問わない場合は、「タイプ B」。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 Isardam 編 1」

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

【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

（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。

【詰】

王手が掛かっている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）

【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。

【自玉(詰)】

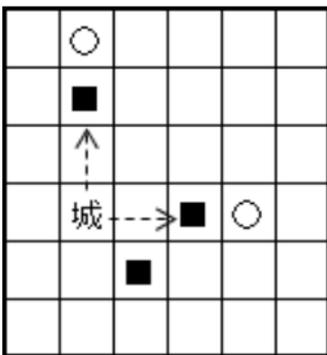
攻方を詰（または達成すべき状態）にする。

(補足)

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

【Rook-Grasshopper】(城)

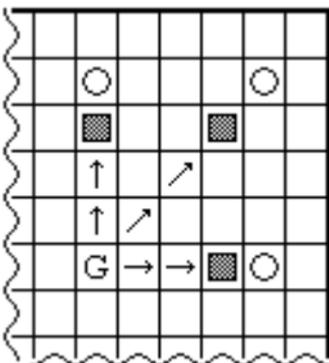
Grasshopperの動きを縦横に制限したもの。縦または横方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■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)

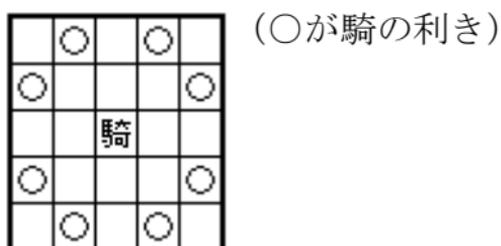
(補足)

- ・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）

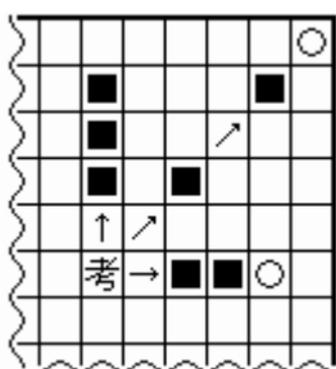
チェスの Knight。八方桂。



【Kangaroo】（考）

フェアリーチェスの Kangaroo。

クイーンの利きの方向にある駒を2つ飛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つ以上は飛び越せない。飛び越す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。

飛び越すことは可能。

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

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。

【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。

(補足)

- ・ 行き所のない駒の禁則は適用されない
 - ・ 変則盤の場合は「55」を「盤の中央」に置き替える。「盤の中央」は明確に定義される必要がある)
- 初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)
参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編 1」
(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 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)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)。

【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。

【強欲】

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。

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。

【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)

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(補足)

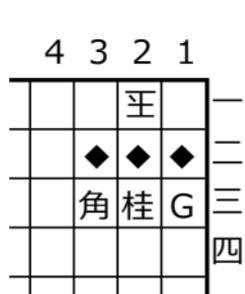
- ・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。
- ・受方がスタイルメイトの対象の場合、最終手（スタイルメイトを達成できる時）のみ攻方は王手をしなくて良い。

【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

【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

【受先】

受方から指し始める。

【Messigny】

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

(補足)

- 1)成駒と生駒は別種とみなす
- 2)玉も交換できる
- 3)行き所のない駒や二歩が発生するような交換は禁手。
- 4)交換時に駒を裏返すことはできない。
- 5)特に注釈がない場合、直前または既出の局面に戻る交換を禁止しない。

→初出：「Messigny ばか詰入門」(WFP1 号)

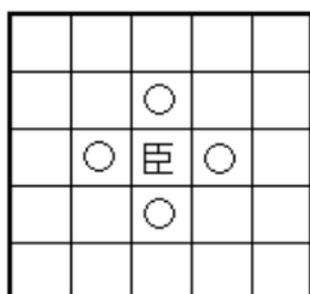
【ヘルプセルフ】

最終手はどんな着手をされても目的を達成できなければならない。

→初出：第 60 回 WFP 作品展 (WFP68 号)

【Wazir, Vizir】 (臣)

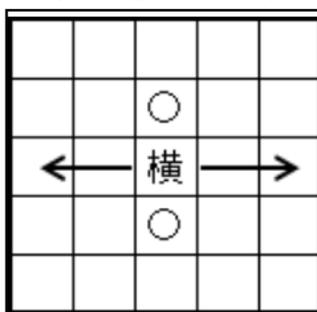
(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。



(○が臣の利き)

【横行】 (横)

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



(○の地点及び左右へ横行が動ける。)

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方は任意の着手が可能 (ただし王手義務はある)
- ・距離は将棋盤を 9×9 の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。
- ・縦シリンダー盤等でも通常の距離で測る。
例えばナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離 ($\sqrt{5}$) ではなく、21 と 18 の距離 ($\sqrt{50}$) と計算する。

【ミニ】

受方は最小距離の着手を選ぶ。

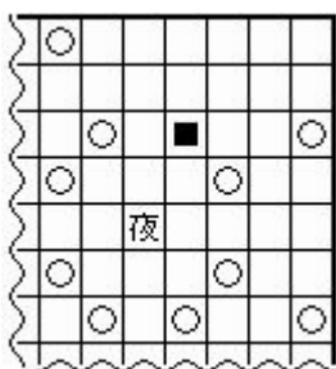
(補足)

- ・マキシの「最長」を「最短」に読み替えたもの。細則はマキシと同様

【Nightrider】(夜)

フェアリーチェスの Nightrider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【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)

【Imitator】(■または I)

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

(補足)

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

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」



■ 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
					弓			五
飛	馬				王	弓		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

					皇	城		一
				考		王	皇	二
				皇	皇	皇		三
					皇			四
城	皇			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		皇		五
							王		六
					角	飛			七
					角				八
							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
				王					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
				王					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	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	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				王				皇	五
歩	◆	◆							六
		王		王				王	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

								㊦	一
					G				二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂4

※G: Grasshopper王

■ 179-1 ikuram78 氏作

Messigny協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		王							一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 角

■ 179-2 ikuram78 氏作

Isardam協力自玉詰 (ヘルプセルフ) 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	皇								一
									二
			臣						三
						臣	将		四
									五
	皇			馬					六
		皇							七
									八
	香								九

攻方持駒 横

受方持駒 残り全部+横3

※臣:Wazir王

横:成らない横行 (中将棋)

■ 179-3 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
			金						四
			王						五
			王						六
									七
									八
									九

持駒 金銀

■ 179-4 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
				銀					四
				王					五
				爵					六
									七
									八
									九

持駒 金2

■ 179-5 駒井めい氏作

Messigny詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
				馬	糸				二
			金					隼	三
				王		王			四
			糸						五
			弓						六
			龍				笛		七
									八
									九

持駒 金銀

※直前の局面に戻る駒位置の交換は禁手

■ 179-6 たくぼん氏作

ミ二協力自玉詰 100手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩4

■ 179-7 たくぼん氏作

マキシ協力自玉詰 92手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角歩7

■ 179-8 金子清志氏作

最悪自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 179-9 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

									一
									二
									三
									四
									五
						王			六
									七
									八
						王			九

持駒 香

■ 179-10 上田吉一氏作

協力自玉詰 106手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※◆:Pyramid

■ 179-11 上田吉一氏作

協力自玉詰 74手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王		一
									二
									三
						馬			四
◆	◆								五
王	◆		夜						六
		王						臣	七
◆	◆								八
								G	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

夜:不滅Nightrider

臣:不滅Vizir、馬:不滅馬

金:取捨金、◆:Pyramid

■ 179-12 占魚亭氏作

協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

※■:Imitator

第 177 回 WFP 作品展の結果を報告します。第 177 回の出題は全 12 題（複数解や組局があるため実質 14 題）。解答者数 8 名。全題正解者 2 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 177 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1 ₁	1 ₂	2 _a	2 _b	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	14
ikuram78	○	○	○	○	-	○	-	○	-	○	○	-	-	○	9
荻原和彦	-	-	-	-	○	○	-	○	-	○	○	-	○	○	7
るかなん	-	-	-	-	-	○	-	-	-	○	○	-	○	-	4
一乗谷酔象	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	○	2
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	1
小林敏樹	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	1

昨年度最後の出題となった第 177 回は難物が多く、解答者にとってはかなり厳しい回となったようです。そんな中、全題正解を達成した占魚亭氏、たくぼん氏のお二人はさすがとしか言いようがありません。特に **177-7** は占魚亭氏が正解しなければ実質解答者ゼロになるところだったので、殊勲賞ものです。年間の解答成績については次回に集計結果を発表しますので、お待ち下さい。

■ 177-1 ikuram78 氏作（正解 3 名）

成禁アンチキルケ Isardam

協力白玉詰 8手(2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・成禁

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

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

・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。
- 5)フェアリー駒は指定がなければ通常の駒取りになる。特定位置に戻る場合は、その戻り方を出題時に明示するものとする。

・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

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

・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。
- ・「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

・詰

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

(補足)

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

・n解

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【解答】

1)28 銀 59 飛 15 飛 25 銀 19 銀 39 桂/21 桂

24 王 51 飛 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

2)48 銀 36 飛 同香 19 桂/21 桂 24 王 36 玉/51 玉

81 飛 25 飛 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

余詰で臆面もなく 2 解を名乗るのはいかなものかとは思いますが、手順が魅力的で捨てるのも勿体ないと思い、2 解という形にしました。

なお 1 解にすることも可能です。(37 銀→28 銀、39 香→持駒)

元々の作意 (51 飛まで)

玉による王手で、玉を動かさずに王手側と被王手側が入れ替わるというテーマです。

玉が角に挟まれている状態では、王手する駒の戻り位置が埋まっていないといけないため、それを活かした手順及び詰め上がり図となります。

テーマなので仕方ないのですが、詰め上がりを予想するのが難しそうです。

余談ですが、25 銀合は 14 王を防ぐのももちろんですが、25 王と 34 王も防いでいます。

元々の余詰 (25 飛まで)

銀や桂が逆に動いたり、詰め上がりも飛が主役になるなど、本来の作意との対比が面白い順だと思います。

こちらの方が「らしい」詰め上がりで、まだ予想はしやすいかもしれませんが。

【解説】

本局は 2 解を求める作品。作者のコメントにもある通り、発見された余詰が魅力的で、2 解として投稿された作品です。手順を見ると確かに捨て難い手順だと思います。この結果稿では元々の作意の方を解 1)、元々の余詰の方を解 2)として説明します。

本局では「成禁」「アンチキルケ」「Isardam」のフェアリー要素が絡み合っているので、初形について簡単な状況整理を行った後、各解を一手ずつ追って行きましょう。

初形

成禁のため 35 角成とはできない。35 角/88 角 (アンチキルケ) とすると、88 角と 79 角の利きが衝突し、Isardam の禁則に抵触する。従って受方玉には王手は掛かっていない。

初手は銀を動かす手のみが王手となる。攻方玉や飛で 35 玉に取りを掛けても、35 玉を取った後に攻方玉や飛は実戦初形位置に戻り、13 角と 79 角の利きの衝突が起こる。王手は復元位置が埋まっている銀か香のみで可能。

解 1)

初手 28 銀

39 香を使う開き王手。19 が埋まっていることを利用する。28 に引いた効果は 5 手目に現れる。

2 手目 59 飛

Isardam の効果で 39 香を縛る。59 に打つことで攻方玉の復元位置を予め埋めておく。

3 手目 15 飛

28 が埋まっていることを利用した王手。香の復元位置 (19) が空くので両王手ではない。

4 手目 25 銀

14・34 に利かす限定合 (アンチキルケによる復活を含みに 25 への移動も防いでいる)。仮に 3 枚目の角があったとしても 22 に復元したとき、Isardam の禁則に抵触するので角合ではだめ。

5 手目 19 銀

香の復元位置を埋める委託王手。先に 24 王とすると王と香の両王手になってしまう。

6 手目 39 桂/21 桂

王手駒の香を払い、復元して逆王手。33 を埋めることができた。

7手目 24 王

59 が埋まっていることを利用した逆王手。
2 手目の限定打の効果がここで現れる。

最終手 51 飛

攻方玉の復元位置を空けると同時に、受方玉の復元位置を埋めて逆王手。3 連続逆王手の鮮やかな幕切れ。玉を動かさずに王手側と被王手側が入れ替わった。

解 1) のハイライトは何と言っても最終手。「玉を動かさずに王手側と被王手側が入れ替わる」というテーマを攻方の玉座から受方の玉座に移る「飛の最遠移動」で表現しています。創作の端緒もこの最終手だと思いますが、それに至るまでの手順も非常に濃密です。

「玉を動かさずに王手側と被王手側が入れ替わる」着手は利き自体やその有効／無効が局面によって変化するルールで実現可能で、近年だと点鏡や Imitator 作品でよく見かけます。もちろん局面の状態で利き先が変わるフェアリー駒に玉属性を付加する方法でも可能です。何か良い名称が提案されたら「手筋カード」でも取り上げたいですね。

解 2)

初手 48 銀

39 香を使う開き王手。19 が埋まっていることを利用する。28 を空けて最終手を可能にしている。

2 手目 36 飛

飛を渡すことで飛による逆王手を可能にする

3 手目同香

19 が埋まっているのでこれが王手になる

4 手目 19 桂/21 桂

19 を空けて香の王手を受ける

5 手目 24 王

逆王手を避ける逆王手。13 角と 79 角を結ぶ線上に移動することで 35 玉を動けるようにする

6 手目 36 玉/51 玉

81 飛を打たせて 81 地点を埋めさせるため、普通に玉を逃げるのではなく、アンチキルケによる一段目への復活を利用する

7 手目 81 飛

最終手に対する「81 歩成」の受けを消す限定打

最終手 25 飛

51 飛/28 飛を防ぐ逆王手。35 王を防ぐため 25 に限定される。

走り駒に挟まれた玉に、利き筋外から王手を掛けて詰ますのは Isardam の定番。それにアンチキルケを絡めて攻守の飛の限定打を引き出しているのが解 2) の面白さです。

解 1) と解 2) を合わせて見ると、初手で銀を左右どちら

に開くかの選択で後の展開がガラリと変わるのが特徴的です。意識して作られたものではありませんが、桂の跳ぶ方向が 19 と 39 に分かれたり、飛の活躍が顕著な手順など、対比や統一性も感じられます。作者が 2 解作として発表したのは適切な判断だと言えるでしょう。

ここで疑問を持つ方もいるでしょう。

解 2) で 7 手目 81 飛の限定打は最終手に対する「81 歩成」の受けを消したものです。「成禁なのに成っているじゃないか」と思われるかもしれませんが、成ることで「詰」を逃れることができる場合は、その手を失敗とするのが、現在の「成禁」の定義です。逆に成れないことを前提に詰みの判定を行う場合、「全成禁」や「絶対成禁」と呼びます。

通常ならこれで話は終わりですが、Isardam と成禁を組み合わせる場合は、もう一つ考えないといけないことがあります。それは「玉を取る手に成禁を適用するか」です。Isardam では玉が取られそうな局面でも、双方の同種駒の利きの衝突が起きるなら、その手を指せません。従って「玉を取る手に成禁を適用するか」どうかで王手かどうかも変わります。

とりあえず現在は「適用する」を採用しています。そうでないと本局は 13 角により 35 玉を「35 角成/88 馬」で取られるので、初形が既王手状態になってしまいます。

本来ならこうしたことは出題時に説明すべき事項ですし、成禁のルール説明も修正すべきでした。ルール解釈のせいで躓いた解答者がおられたとしたら本当に申し訳ありません。

現在は Isardam 以外にも、玉を取った後のことを考えないといけないルールが増えており、改めて次の 3 つのパターンで成禁を整理する案が検討されています。

① 絶対成禁

全ての駒から成属性を削除。

② 手順成禁

詰手順上に「成」が現れなければ良い。

(上記条件を満たすなら、玉を取るために成ることや、詰を回避するために成ることが許される。)

③ (現在の) 成禁

詰手順上に「成」が現れてはいけない。

(玉を取るために成ることも許されない。)

詰を回避するために成ることは許される。)

上記は現在の「絶対成禁」と「成禁」に「手順成禁」を加える案です。この案に関するご意見や指摘等があれば、筆者までお寄せください。解答等のついででも構いません。

【短評】

占魚亭さん

攻方王を角のラインに入れるのは予想通りでしたが、苦労しました。

28 銀の方の最終手 51 飛に感心。

たくぼんさん

2つのルールが重なると相当難解になる。

初手 48 銀の解は 82 歩がよいヒントになりました。

初手 28 銀の解は 59 飛～51 飛がアンチキルケならではの素晴らしすぎる手順でした。

変寝夢さん (※無解)

狙いがわからなかった。

複数ルールを用いた際、適用の前後で結果が変わるのは避けるか、ルールを見ただけで分かるようにしてほしい。

■ 177-2 ikuram78 氏作 (正解 3 名)

a) 取禁Isardam協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角香

※○:着手不可、通過可

b) 取禁Isardam協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角香

※○:着手不可、通過可

【ルール】

・取禁

手順中に駒を取る手があってはならない。

(補足)

・あくまで手順中に駒取りが出ないだけ。

「詰」や「王手」の概念は通常通り。

・穴、穿 (○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

【解答】

a) 59 香 58 角 56 飛 94 飛 87 角 36 角生
76 飛 58 角生 77 飛 97 飛生 74 飛 まで 11 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
	♁		金	金					二
	♁		歩	歩	歩				三
		飛	○	王	桂	歩			四
			○	○	○				五
									六
継	角								七
			王	毎					八
				香					九

持駒 なし

b) 86 角 37 角 46 飛 96 飛 68 香 59 角生
44 飛 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
♁		金	金						二
♁		歩	歩	歩	歩				三
		○	王	桂	飛				四
		○	○	○					五
継	角								六
									七
		王	香						八
				毎					九

持駒 なし

【作者のコメント】

11 手

いかにして両王手を実現するかという問題です。

受方の駒の役割を次々と変える必要があり、攻方の工夫が求められます。

角の往復や飛の上下などのユーモラスな動きもあり、また手順に絡む駒を置かずに済んだので、なかなか上手く仕上がったのではないのでしょうか。

なお攻方玉は 57 角合や 58 角成の防ぎです。

7 手

上の 11 手の検討中に出た余詰ですが、裏からヒモを付ける 24 飛の詰め上がりに意外性があったため、それを活かす方向で考えたものです。

配置を見比べれば詰め上がりが見えるので、11 手との対比（香の王手の防ぎ方や、飛の位置）を楽しむ程度のものです。

【解説】

「取禁」は手順中の駒取りを禁止するルール。駒を取る逃れがあれば「詰」とはなりません。となれば、最初に確認すべきはどこに玉の退路があるかです。

まずは a)。初形を見ると 43 と 44 に逃げ道が空いています。もし攻方 68 王がいなければ、「58 香 57 角 74 飛 56 飛 74 飛 まで 5 手」のような手順で簡単に詰むのですが、68 王のせいで 57 角が逆王手になってしまいます。

43 や 44 への脱出を防ぐには、左から角と飛で両王手を掛けるしかありません。でも、玉が動けないこの形で両王手を掛けるための飛角のバッテリーを組むことは可能なのでしょうか？

単に飛角を発生させるだけなら簡単です。一例は「56 飛 94 飛 87 角 36 角」。ここから王手で飛を 76 に移動させねばなりません。

ここで「香を軸駒として飛を開く開き王手」という、普通のルールではあり得ない手段を見つけるのが第一関門です。一例としては「59 香 58 角 56 飛 94 飛 87 角 36 角生 76 飛」。香と飛のバッテリーを組むために、香に対する合駒を移動させるのがポイントです。ここでは、飛と香のように同方向に利く駒によるバッテリーを仮に「同方向バッテリー」と呼びましょう。同方向バッテリーを開く「76 飛」に対して「58 角生」と戻しておくのも地味に重要な一手。角を 36 に置いたままだと最終手が両王手になりません。

第二関門はここから実際に両王手に持ち込む手順。早まって 74 飛とするのは Isardam の禁則です。ここで「利きを止めないバッテリー」という普通のルールではあり得ない手段を見つけねばなりません。それが「77 飛 97 飛生」の 2 手。軸駒となる角の利きを直接止める代わりに、先後の飛で角を挟み、Isardam の効果で足止めを行うのです。このようなバッテリーを仮に「足止め型バッテリー」と呼ぶことにします。こうして二つの関門をクリアすることで、念願の両王手の実現できます。

改めて手順の流れを振り返ると、飛香の「同方向バッテリー」で飛を移動可能にし、飛の開き王手で飛角による通常の「バッテリー」を構築、更に飛の開き王手で「足止め型バッテリー」に組み換えて、飛の移動で両王手を行うという手順構成になっています。Isardam の効果を使った特殊なバッテリーを含む 3 種のバッテリーの構築・組み換えは巧妙の一語に尽きます。

次に b)。53 と 54 に逃げ道がありますが、構図が全体的

に左に寄っており、a)と同じ手段は使えません。その代わり桂の右横が空いており、44 から飛で桂を支える形が想像できます。43 歩の配置が「43 飛成」の防止だと考えれば、その推測を補強できますね。これは駒配置からの「メタ読み」に過ぎず、的外れとなる可能性もあるのですが、本局では素直に「すべての駒配置に意味がある」と仮定して詰型を想定して差し支えありません。

44 飛型の実現には「足止め型バッテリー」を使います。a)では攻方飛角が隣り合っていましたが、先後の飛に角を挟むことさえできれば良いので、飛は角から離れていても構いません。飛角で直接王手を掛けてもバッテリーは組めないで、飛は「委託王手」で発生させます。それが「86 角 37 角 46 飛 96 飛」の4手です。

この後すぐに「44 飛」とする手は、37 角の存在により王手になりません。盤が十段あれば「(6,10)香 同角」で角筋を逸らすことができますが、残念ながらそこは盤外です。

その代替手段が「68 香 59 角生」の2手。敢えて角筋を止めるように香を打ち、先後の角で香を挟む受けを可能にするのです。

これで受方の角が玉に利かなくなつたので、最終手 44 飛の委託王手を実現します。86 角を取ると、68 香の王手が有効になるので、受けはありません。両王手のように見えて両王手ではない、しかし王手駒を取ると別の駒で王手が掛かるという「隠れ両王手」とでも呼びたい奇妙な詰上りです。a)に比べると解図は易しいと思いますが、こちらでも Isardam らしさが出た面白い手順だと思います。

【短評】

占魚亭さん

どちらも一手一手が濃密でした。

a)両王手。バッテリー構築を見据えた限定打の組合せが見事で、合駒で出した角のスイッチバックも良いですね。

b)両王手に見える角の単王手。

3 手目が好手で、最終手がいい感触。

たくぼんさん

a)両王手狙いは分かるが 94 飛を動かす 77 飛が見えずに苦労しました。

b)何だか不思議な詰上り。角は取れないんですね。

変寝夢さん (※無解)

これも狙いが分からなかった。

解説を見て学習しよう。

■ 177-3 占魚亭氏作「風にバラは散ったⅢ」

(正解3名)

成禁協力自玉スタイルメイト 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

【ルール】

・スタイルメイト

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(補足)

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

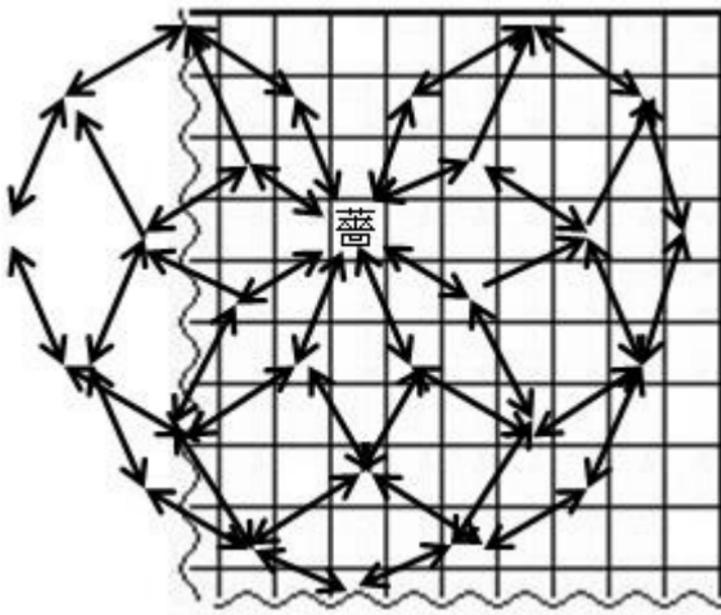
(補足)

- ・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。途中で駒があつたり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



(補足)

- ・一周できる場合は元のマスに戻れる。
(事実上パスができる)

【解答】

38 薔 29 玉[147] 65 薔[174] 25 桂
17 薔[126] 同桂[118] まで 6 手
(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2024年2月完成。

シリーズの3作目で、fmza 現バージョンの設定では不成立。

1作目 (Takubon's Tourney① / 『WFP』202号) とその Ver.2 (『WFP』205号) は飛と角で Rose を取りましたが、本作では桂で取ります。

WFP175-7 の結果発表号なので、ヒントを兼ねて (?) 「II」よりも先に発表することにしました。

【解説】

占魚亭氏の「風にバラは散った」は、「請求した合駒に自身を取らせる」という主題を Rose (薔) を使って表現した作品です。占魚亭氏の作品ですから、このシリーズでも Imitator が使われているのですが、通常の Imitator ではなく、Teleport-Imitator という経路を模倣せず、始点と終

点だけを模倣する特殊な **Imitator** が使われているのがこのシリーズの特徴です。

なぜ **Teleport-Imitator** を使うのか？

それは薨の性能と関係しています。薨は八方桂の動きで円状(正確には八角形)に一周する大きな軌道を描きます。**Imitator** が薨の経路を模倣すると、途中で盤上を飛び出してしまい、結果的に薨が動けない事態が頻繁に生じます。つまり **Imitator** が薨の足枷になってしまうのです。これは悪いことばかりではありませんが、この「風にバラは散った」シリーズでは薨の性能を十全に活かすため、**Teleport-Imitator** が用いられています。

さて「請求した合駒に自身を取らせる」という主題を実現する場合、合駒は何が良いでしょうか？ 普通に考えれば利きが大きい飛か角ですね。実際「風にバラは散った」シリーズ第1作(WFP202号、**Takubon's Tourney**①)では飛と角が使われていました。本局はその合駒に「桂」が使われているのが特徴です。

作意を追って、桂合の理由と、薨の取らせ方を見ていきましょう。

まずは初手。**Imitator** (以下 **Teleport-Imitator** を単に **Imitator** と表します) が 37 に居るせいで、19 玉へ王手を掛ける手は 38 薨か 27 薨の2つしかありません。どちらを選んでも合駒の余地はなく、玉を動かす応手しかありません。合駒を出したいのに2手消費してしまうのは痛いですが、問題ありません。薨の特殊な利きにより合駒請求とその合駒に自身を取らせる手は4手で済んでしまうのです。

作意は 38 薨で、これに対して 29 玉[I47]と応じた後、3 手目 65 薨[I74]が合駒請求の王手。これは 65→44→25→17→29 の経路で王手を掛けています。これに対し受方は 25 桂で応じます。

5 手目 17 薨[I26]は 65→57→38→17 の経路を辿る王手。先程、25 で止められた経路の先へ別ルートで潜り込む着手です。飛角香では合駒されたその直後に、合駒された先に潜り込むという「テレポート」みたいな真似はできません。飛角香どころか、**Queen** のような強力な駒でも、請求した合駒の裏に1手で回り込む「テレポート」は無理です。曲がった利きを持ち、同じ地点に複数の経路でたどり着ける薨なら、そんな「テレポート」も不可能ではないのです。

最後はそんな特技を見せた薨を同桂[I18]と取って終了。これで攻方玉は動けずスタイルメイト達成となります。

手順を見れば分かりますが、本局に限っては **Teleport-Imitator** を通常の **Imitator** に置きかえても作意は成立します。解説の途中から呼称を単に **Imitator** としたのは、フルネームで書くのが面倒臭くなったからではありません(本当ですよ)。

また、攻方玉がないと作意手順の他に、次の手順が生じます。攻方玉は余詰防止にも役立っていたのです。

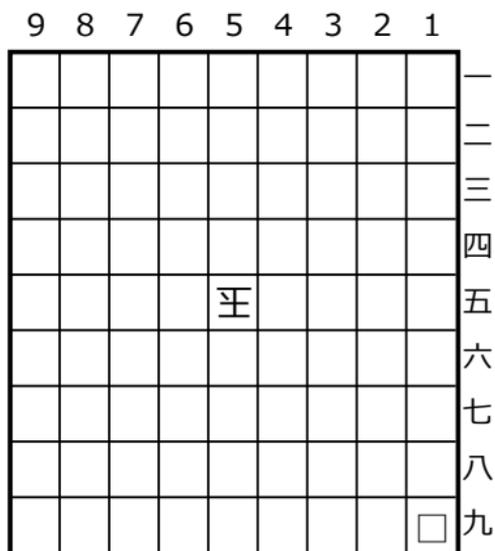
〔参考〕攻方玉がない場合の別解

27 薔 29 玉[147] 23 薔[143] 44 桂
56 薔[176] 同桂[188] まで 6 手

本局に付与された「成禁」の条件は、最終手成・不成を限定するためのもの。逆に言えば、そのためだけに付与された条件で、作者としても不満が残っていたそうです。今回その問題を解消した改良図が送られてきたので紹介します。

〔WFP177-3 改良図〕

協力自玉スタイルメイト 8 手



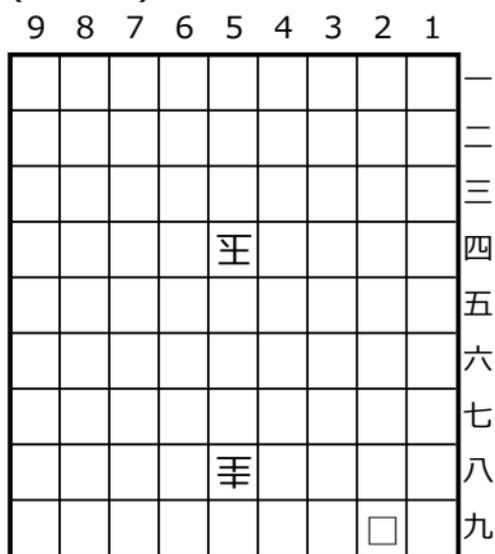
持駒 薔

※□:Teleport-Imitator

薔:Rose

59 薔 65 玉[129] 86 薔[156] 54 玉[145]
98 薔[157] 46 桂 58 薔[117] 同桂成[129]
まで 8 手

(最終形)



持駒 なし

8 手のうち 4 手を玉と Teleport-Imitator の移動に費やし、合駒請求と Rose の消去は原図と同様最短の 4 手で詰まさせています。

この図なら Teleport-Imitator を使う必然性もあり（通常の Imitator だと早詰）、作品価値は向上していると思います。

【短評】

占魚亭さん

自作。

成禁をつけざるを得なかったのが心残りでしたが外せる構図に辿り着いたので (WFP175-7 の結果稿を読み、攻方王を配置しなくてもいいことに今更ながら気付いたのがきっかけです)、下記の図を改良図とします。

2手延びましたが、この図の方が美しいと思います。正解者は出そうにないけれど……。

☆筆者が **WFP175-5** の解説で単玉の協力自玉スタイルメイトについて言及したことが改良に繋がったのは嬉しいですね。ただ、この図で出題していたら確実に作者以外全員白紙解答だったでしょう。

たくぼんさん

七郎さんのヒントの 175-7 推しで桂合に絞り、初手が2歩でもあり何とか解けました。

ちなみに"風はバラに散った"のネーミングは最高に作品とマッチしていますね。

変寝夢さん (※無解)

王手を考えるだけで大変そう。

荻原和彦さん

▲27 薔△18 玉▲54 薔・「▲27 薔△29 玉▲23 薔」・「▲38 薔△18 玉▲78 薔」・「▲38 薔△29 玉▲65 薔」の有力4パターンをじっくり調べ、ようやく結論に辿り着く。

■ 177-4 駒井めい氏作 (正解5名)

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

【ルール】

・ Andernach

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

(補足)

- 1)取ると二歩になる場合相手の駒にならない
- 2)駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択

権は手番側にある

3)駒取りの場合に限り、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）

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

・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。

【解答】

34 歩 同歩転 26 歩 25 歩 22 金 26 歩転

25 歩 まで 7 手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩

〔主な変化〕

・4 手目 25 歩以外の手は 25 歩まで

〔主な紛れ〕

・初手 25 歩は打歩詰のため指せない

・初手 26 歩は 34 歩で失敗

・3 手目 35 飛は 23 歩以下、33 歩成や 36 銀はスタイルメイトとなり失敗。12 金なら詰むが手数超過。

・5 手目 25 歩転は失敗

【作者のコメント】

盤上の駒を擬似直接回収（2 手目と 6 手目）。

【解説】

Andernach 系のルールでは自分の駒を自分の手番で自分の駒台に載せたかのような現象が起こることがあります。同種の駒を取ったとき、所属が反転するので、結果的に取った駒自身が消えた勘定になるのです。他のルールでも手数を掛ければ結果的にそのような局面変化を実現することができますが、**Andernach** なら一手でそれが実現できるのが特長です。

作者はこれを「擬似直接回収」と呼んでおり、本局ではそれを2回行うことで、主題を強調しています。また、「擬似直接回収」を歩で行うことで、打歩詰や手番調整が絡む面白い手順を実現しています。

では、具体的に各着手の意味を確認していきましょう。

まずは初形、**25** 歩とすると打歩詰となる局面です。対策としてまず浮かぶのは先打突歩詰。「非王手可」の条件を利用して **26** 歩と控えて打てば良さそうです。ところが、**26** 歩には **34** 歩で **33** からの逃げ道を作られて、指定手数以内には詰みません。「最善」の指定がなければ、徐々に網を絞るだけで良いのですが、最善指定があるので、ノンビリした手は指せないのです。

ということで、初手は自ら **34** 歩として、**33** からの脱出に備えます。**Andernach** の条件がなければ「同歩」でただの駒損になりますが、これは **Andernach** なので「同歩転」で攻方 **34** 歩が盤上に残ります。受方はこれ以外に指せる手がなく、攻方は **33** の退路封鎖に成功しました。「敵の打ちたいところに打て」を少し変えて「敵の指したいところに指せ」とすれば、**Andernach** で有効な格言になりますね。一方、受方も盤上の **33** 歩を自分の駒台に載せることができました。一方的に損したわけではありません。

2 手目を指し終わった局面で **25** 歩は依然として打歩詰。退路封鎖は済んだので、今度こそ先打突歩詰を狙って **3** 手目 **26** 歩とします。

受方は絶体絶命に見えますが、ここでも「敵の指したいところに指せ」で **25** 歩と打つのが好手。これに対し攻方が「同歩」と指すと「同歩転」になってしまい、次に受方に **26** 歩とされて困ります。**2** 手目に回収した **33** 歩がここで役に立ちました。

攻方は手に窮したように見えますが、事態を打開するのが **5** 手目 **22** 金の好手。**23** への利きを維持しつつ手渡しを行う手です。

5 手目を指し終わった局面は手番を持った方が不利になる、いわゆる「ツークツワンク」と呼ばれる局面になっています。現実には手番を握っているのは受方なので、受方は渋々 **6** 手目「**26** 歩転」と指しますが、攻方は転で味方になった歩を突いて先打打歩詰を達成。受方は回収した歩を使う機会もなく、そのまま詰まされてしまいました。

説明が長くなりましたが、これも中身が濃い証拠。わずか **7** 手の短い手数ですが、打歩詰と手番調整を巡る濃密な攻防を堪能できる作品だったと思います。

また、作意に沿った手順の他に強力な紛れがあります。

それは3手目35飛。これは「33歩成～34と」の筋と「36銀～25銀」の筋を含みにした強力な紛れです。両方を受けるのは至難に見えますが、「23歩」と受けるのが妙防。33歩成や36銀は「スタイルメイト」なので「詰」は回避されます。12金とすれば詰むことは詰みますが、4手の手数超過で最善指定に反します。自ら手を消す「スタイルメイト逃れ」。この部分を取り出して別の作品が作れそうですね。

味方の駒を取る「直接回収」は、そのようなルールを作れば自然に実現できますが、別のルールで同等の現象を起こす「擬似直接回収」ができる実例を示したのが本局です。「直接回収」に限らず、他のルールで自然に起こる現象を、別のルールで模倣する「エミュレーション」は、詰将棋（普通詰将棋を含む）における重要な研究分野になると思います。

【短評】

占魚亭さん

「擬似先打突歩詰」とでも言えばいいのかな。
打歩詰を打開するテクニカルで面白い手順。

たくぼんさん

事前に33への逃げ道を封鎖しておくのが大事ですね。

変寝夢さん（※無解）

22金の意味が分からなかったが、テンポかな。

☆22金は「テンポ」と呼んで良いと思います。もし「テンポ」の定義や用法が合っているかで迷っているなら、「手待ち」や「手渡し」という将棋用語を使えば良いと思います。

るかなんさん

先打たせ突歩詰とでも呼べば良いのだろうか。3手目35飛に対する23歩の切り返しを見つけた時は膝を打ちました。

☆筆者は3手目35飛の紛れを讀んでおらず、るかなん氏の短評を見て、解説を追加しました。ありがとうございます。

荻原和彦さん

取ってくれろの△25歩を相手にせぬ▲22金がツークツワンクの真骨頂。いわゆる「友達をなくす手」。これ自体詰めろでも何でもないので何とも憎らしい。

■ 177-5 神無太郎氏作（正解者2名）

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

【ルール】

・点鏡

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

(補足)

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

・全 Andernach

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

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

・受先

受方から指し始める。

【解答】

57 飛 53 王 47 飛生転 63 王 45 玉 64 王
 34 玉 46 飛転 45 飛転 65 王 43 玉 63 王
 44 桂 47 飛転 54 玉 66 王 65 玉 まで 17 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏は点鏡協力自玉詰の双裸玉を精力的に発掘していますが、今回は「全 Andernach」という比較的珍しい条件が付いています。

177-4 も Andernach 系のルールでしたが、全 Andernach は Andernach 以上に所属変更が生じ易いので、王手を続けることすら難しいルールです。逆に言えば、それが手を狭くし、紛れは少なくなります。

例えば初手。受先なので手が広そうですが、次に王手を掛けられる手は 57 飛しかありません。続く王手も 53 王のみ。冒頭 2 手は自動で決まりました。

先を進めましょう。3 手目は左右対称の手を除いて、「48 飛成転」「48 飛生転」「47 飛生転」の 3 つ。「48 飛成転」は次に「57 龍転」とするしかなく、次にどんな手を指しても王手が続きません。「48 飛生転」は次に王手が掛けられず、「47 飛生転」だけが残ります。続く「63 王 45 玉」も選択の余地がなく、6 手目に初めて選択肢らしい選択肢が現れます。

【途中図】 5 手目 45 玉とした局面

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

ここから 12 手でも難しいですが、最初が 17 手だったことを考えると、「何とかなる」と感じられませんか？

上図で攻方玉は飛の性能ですが、あまり遠くに飛んでは王手が続きません。近距離の移動による委託王手を選択しましょう。

また、合駒請求を焦ってはいけません。「玉を弱い駒にする」は性能変化ルールの基本ですが、上図からいきなり「64王 46歩」や「64王 63桂」などとしても王手が続きません。出題時に「合駒は13手目の桂合だけ。この桂は最後までそこに残る」というヒントを出したのは、合駒請求を急がないで欲しいという意図でした。

実際、作意は飛と攻方玉が細かく動いて玉を下段に落とし、43玉型になったところで、ようやく13手目44桂の合駒が登場します。その前の12手目63王は飛を本来の性能に戻す王手ですが、後に攻方玉を飛の性能に変えることを見越して、受方玉と同じ三段目に移動しておくのが地味ながら好手です。

14手目以降は性能変化ルールらしい華麗な展開。飛が飛らしく大きく動き、攻方玉も飛の動きになって大きく飛び、飛んだ先で桂の性能になって王手。最後は受方玉自身が攻方玉のとどめを刺します。3回連続の逆王手の華麗な収束でした。

神無太郎氏の点鏡協力白玉詰・双裸玉シリーズは、手に負えそうにない作品も多いのですが、本局のように「冒頭数手は一本道」というケースも少なくありません。仮に解けなくとも、解答を見た時の理解度が変わると思うので、さわりだけでも手を読んでみることをお勧めします。

【短評】

占魚亭さん

攻方王と飛の性能変化が目まぐるしく行われる楽しい手順。初形と詰上りが共に美しいところも良いですね。

たくぼんさん

ルール名と手数を見てほぼ諦めかけていましたが、思ったより考え易くヒントも的確でした。12手目の63王が良い手でした。

変寝夢さん (※無解)

最後の顔面アタックが面白かった。

■ 177-6 金子清志氏作 (正解4名)

強欲最悪白玉詰 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		隼	糸	と		と	四
と			毎	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

【ルール】

・最悪

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

(補足)

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

・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。

【解答】

56 と 同歩 66 桂 67 玉 78 銀 同玉
 89 金 同玉 99 金 同玉 98 金 同玉
 97 と 同玉 96 と 同玉 95 と 同玉
 94 と 同玉 93 と 同玉 83 香成 同玉
 82 桂成 同玉 74 桂 同角 81 桂成 同玉
 71 桂成 同玉 61 銀成 同玉 52 歩成 同玉
 43 と 同龍 56 香 同角 53 歩 同玉
 44 銀 同玉 45 歩 同玉 46 歩 同玉
 47 歩 同玉 38 銀 同玉 29 馬 同玉
 19 飛 同玉 18 金 同玉 17 と 同玉
 16 と 同玉 15 と 同玉 14 と 同玉
 13 と 同玉 23 香成 同角 同香成 同龍
 22 角 同龍 まで 74 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- ・27 手目 81 桂成は、以下作意と同手順で2手短い。(66 桂は、この瞬間しか動かさないので、74 桂捨で単純に2手延びる)

〔主な紛れ〕

- ・2手目同玉は作意同様に進めたとき 39 手目から「54 香同龍」となり、以下不詰
- ・2手目同角は作意同様に進めたとき 39 手目から「55 香同と」となり、以下不詰

【作者のコメント】

煙詰です。左右の端に同じ送り機構を配置して、間をつないだ構図というお手軽な作り方になっています。

手順の中に主張といえるような部分はほとんど無いので、スラスラ進めた後に 27 手目をやり直して貰えれば満足です。

元々は最悪自玉詰のつもりで作図を始めたのですが、紛れが多すぎて検討できないことが分かり、「強欲最悪自玉詰」に変更しました。

出題局面と手数がヒントになるため、ルールの「強欲」があっても無くても、WFP の解答者にとっては大きな違いは無いかもしれません。

【解説】

本局はずばり煙詰。「強欲最悪自玉詰」の煙詰第一号です。

ただし、より大きな括りで「最悪自玉詰」の煙詰として見れば、本局は二号局となります。一号局の作者も金子清志氏。当時は「最悪自殺詰」というルール名での発表でした。

【参考】最悪自玉詰の煙詰第一号

金子清志

最悪自殺詰 75手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス,2009年7月)

初形に角がないじゃないか、と思われるかもしれませんが、この作品は受先形式で、受方が初手に角を打って盤上に全駒が揃うという演出が施されています。解答は本稿末尾に掲載しますので、未見の方は解いてみてください。

本局に話を戻しましょう。

初形は左右がほぼ対称になっており、1筋と9筋の駒柱が目を惹きますね。実際、作意でも左右でほぼ同じ手順が登場します。2本の駒柱が、まるで真夏の氷柱のように、

あつという間に消えていく手順は実に爽快です。

ルールに「強欲」が付いているため、ほとんどの箇所、解答者は「最悪自玉詰」であることを意識することなく手順を進めることができます。本局が「強欲最善自玉詰」ではなく「強欲最悪自玉詰」である理由が最も分かり易い形で現れるのは、最終盤の70手目でしょう。

〔途中図〕 69手目 23香成とした局面

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

持駒 なし

本局は「最悪」なので、ここで「同角」と応じるわけですが、「最善」だと「同龍」で不詰となります。

この収束は参考図として紹介した煙詰の収束と異なり、攻方が持駒、それも角という強力な駒を持っています。最悪自玉詰で攻方が強力な駒を持っていると、大抵は不詰になってしまうのですが、この収束では龍で逆王手を掛けて角合を強要することにより、攻方の選択の余地をなくしています。既に最悪自玉詰の煙詰を作ったことのある作者が、新たな最悪自玉詰の煙詰を作ろうと思った理由は、この収束を発見したからかもしれません。

「強欲」条件のおかげで、ほとんどの部分はスラスラと進む本局ですが、いくつか考えどころがあります。

一番問題になるのが2手目の応手です。ここでは作意の「同歩」の他、「同角」「同玉」「67玉」の3つの紛れがあります。

67玉は「57と 同玉 66桂 同玉」と進めれば簡単に不詰になるので、すぐに結論が出せますが、「同角」と「同玉」は簡単には片付けられません。「主な紛れ」に記したように、「同歩」との差異が生じるのは39手目。作意の「56香 同角」が出来ないので、「途中図」で示した収束に入れません。かと言って、他の手段で手数を延ばしても、結局は不詰となります。2手目の応手は息の長い伏線になっているのです。

もう一つの注意点は作者のコメントにもある27手目74桂。これを忘れても手は続き、72手で詰んでしまいます。煙詰が予想できるので、収束まで手を進める人はいないと思いますが、5筋に入った辺りで変だと気付いて手を戻す人はいそうですね。

なお、ルールから「強欲」を外し、単なる「最悪自玉詰」にすると、50手目47同玉のところ37玉でも良いという

非限定が生じます。逆に言えばこの部分さえ何とかすれば、純粋な「最悪自玉詰」の煙詰として成立させられる可能性があります。

残念なことに筆者の SnifferDog.exe は非力なため、この作品から「強欲」条件を外して全検することができません。解はすぐに求まりますが、余詰・早詰がないことの検証に時間が掛かり過ぎるのです。この種の作品だと約 50 手が実用上の限界でしょう。「不詰の証明」は詰の発見より難しいので仕方がない面はありますが、何とか効率を上げられるよう頑張ります。

【短評】

占魚亭さん

見事としか言いようがない煙詰。1 & 2 筋・8 & 9 筋の駒を消す部分が楽しかったです。

たくぼんさん

2 手目の変化の綾が面白さを堪能させてくれました。最悪ルールが余詰防止に役立っていますね。

荻原和彦さん

2 手目を正しく選んだ場合にのみ受方角を 56 に呼べる、という主張。
強欲最悪自玉詰を解くのは初めてだが、手なりでスラスラ進める部分と熟考を要する部分のメリハリがあって、期待以上に楽しめた。また解きたい。

■ 177-7 たくぼん氏作 (正解2名) ※実質正解者1名!

Isardam協力自玉詰 84手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

89 と 同玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉
 88 と 86 と上 98 歩 96 玉 97 歩 95 玉
 96 歩 94 玉 95 歩 93 玉 94 歩 92 玉
 93 歩成 91 玉 81 歩成 同玉 72 と 同玉
 82 と 73 玉 72 と 63 玉 73 と 64 玉
 63 と 65 玉 64 と 55 玉 56 歩 54 歩
 65 と 56 玉 55 と 46 玉 56 と 36 玉

46 と 26 玉 36 と 27 玉 26 と 17 玉
 16 と 27 玉 17 と 36 玉 27 と 46 玉
 37 と 57 玉 58 歩 56 玉 46 と 57 と
 同歩 同玉 56 と 66 玉 67 歩 65 歩
 同と 56 玉 55 と 66 と 同歩 46 玉
 56 と 36 玉 46 と 37 玉 36 と 47 と
 38 歩 27 玉 26 と 37 と 28 歩 同と
 まで 84 手

(詰上り)

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

フェアリー入門用に創作しましたが、やや難しくなりましたのでこちらに投稿します。

中盤まではほぼ手が限られているので辿り着けると思います。中盤以降の歩の確保方法が考え所でしょうか。61手目～64手目辺りがやや盲点になります手順かと思いますがどうでしょうか？

【解説】

豆腐図式の Isardam 作品。使用駒が「玉歩と」の3種しかないにもかかわらず、手順はかなり難解であり、Isardam の特性を活かした様々なテクニックが要求されます。作者は「第31回フェアリー入門」(WFP209号、2025年11月)⑤でも豆腐図式の Isardam 作品を見せてくれましたが、この作品は収束に盲点となる手があり、筆者も苦戦しました。もちろん本局はそれより遥かに高難度です。

この作品は長編ですが、中心主題があって、それに序と収束が付いているという構成ではなく、作品全体を通して各所に様々な見所が散りばめられているタイプの作品です。ですから、この解説も手順を追いながら、興味深い箇所を順に説明していく、観光案内のような方式を取りたいと思います。

作品観光に出発する前に、大まかな目的地の見当を付けておきましょう。

協力自玉詰ではどの駒で攻方玉を詰めるか想定することが重要です。初形を見渡すと詰駒は「48と」になりそうですね。これを攻方玉に近付けるには歩2枚が要りそうです。歩2枚をどうやって調達するか注目してください。

(実は単純に歩 2 枚捨てて「48 と」を近付けるわけではないことが後で判明します。)

まず初手から玉を下段に落とす手順をざっと見ていきましょう。ここで注目すべきは 8 手目 86 と上。受方の「と金」と接触せずに玉を追うには歩で玉を追う必要があります。その障害となっている「95 と」を移動させるのがこの手の目的です。走り駒を使わなくても、移動合に似た効果を得られる **Isardam** の特徴が表れた一手ですね。

玉を下段に落としてから、歩を成ってと金にし、そのと金で鋸引状に追う手順が現れます。これは受方の「と金」に接触しないためです。注目すべきは 35 手目から挿入される「56 歩 54 歩」の 2 手。これを入れておかないと玉が 56 を通れません。

こうして受方玉を 27 玉まで追ったところ (46 手目) からが本番。ここから様々なテクニックが登場します。

まずは玉を 1 筋に振って 17 歩を消去。空いた 17 にと金を移動します。47 手目に直接「37 と」とすると、応手が「17 玉」だけになり、手が続きませんが、右から 37 歩を取れば後続の手に困ることはありません。とりあえず歩 1 枚獲得ですね。この歩を元手に持駒の歩の数を増やしたいのですが、それはまだ先の話です。

次の注目点は 57 手目 58 歩。後に「67 と」を 57 に誘導して、この歩で取る狙いです。

「67 と」を消した効果は 65 手目 67 歩で明らかになります。「65 歩」の受けを可能にし、これを取る狙いです。ここまで一步消費して一步を取るやり取りが続き、2 枚目の歩は手に入らなかったのですが、ここで 67 歩が盤上に残ったことで待望の 2 枚目の歩が手に入ります。それが 70 手目からの「66 と 同歩」の 2 手。歩の二段活用が 2 枚目の歩を入手する鍵でした。

ここからは収束。ここでも **Isardam** の効果を使って相手の同種駒を誘導するテクニックが使われます。これが通常の協力自玉詰なら「38 歩 同と 36 と 27 玉 28 歩 同と」のように歩の捨駒でと金を誘導することができますが、本局でこの手順を行うと「38 と」のせいで「36 と」が王手になりません。**Isardam** の効果がここでは詰型への誘導の障害となっています。

そこで最後の一工夫。**Isardam** では「と金」の誘導は「と金」で行うべきです。その第一歩が 77 手目からの「36 と 47 と」の 2 手。これでと金を七段目に移動させ、38 歩は玉を 27 に移動させるために使います。更に 81 手目「26 と 37 と」で 2 回目のと金の誘導を行います。これですべての準備が整ったので、今度こそ「28 歩 同と」が実現。ようやく攻方玉を詰ますことができました。

こうして手順を追うだけでも大変な本局。作者以外の正解者は占魚亭氏のみになりました。「玉歩と」のたった 3 種の駒で、これほど豊かな手順を紡ぎ出せるとは驚きです。

また、るかなん氏から寄せられた解 (残念ながら手数超過でした) を見て、本局の難解さの要因が紛れにもあることを知りました。

以下に、るかなん氏の 88 手解をご覧くださいませ。

[参考] るかなん氏の 88 手解

89 と 同玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉
88 と 86 と上 98 歩 96 玉 97 歩 95 玉
96 歩 94 玉 95 歩 93 玉 94 歩 92 玉
93 歩不成 91 玉 81 歩成 同玉 82 と 同玉
92 歩成 72 玉 82 と 73 玉 72 と 63 玉
73 と 64 玉 63 と 65 玉 64 と 55 玉
56 歩 54 歩 65 と 56 玉 55 と 46 玉
56 と 36 玉 46 と 26 玉 36 と 15 玉
16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 12 玉
13 歩不成 22 玉 12 歩成 23 玉 22 と 13 玉
12 と* 14 玉 13 と 15 玉 14 と 16 玉
15 と 17 玉 16 と 27 玉 37 と 16 玉
26 と 17 玉 16 と 27 玉 26 と* 37 玉
27 と 47 と 38 歩 36 歩 同と 27 玉
26 と 37 と 28 歩 同と 迄 4 手超過
*非限定

19 手目 93 歩不成として 2 手損しているのと、作意 46 手目 27 玉の代わりに 15 玉とするのが作意と異なるところです。19 手目普通に 93 歩成としていけば、わずか 2 手の超過だったわけですね。46 手目 15 玉以降の手順は作意と大きく異なりますが、手数が 2 手しか変わらないというのは驚きです。この紛れを作者が意図的に設けたのかどうかは分かりませんが、この際どい紛れが本局を一層難解にしたのは間違いなさそうです。

【短評】

占魚亭さん

57 歩消去の伏線 (35 手目) が見事。
受方 48 との運び方も Isardam らしさがあって良いですね。

るかなんさん (※4 手超過)

95 とと 57 歩の打開がなかなか見えず、最終日に詰むところまで進めるのが精一杯でした…。

☆るかなん氏は手数超過を承知で、自分が求めた 88 手解を送ってくれました。形式上は無解扱いになりますが、このように惜しくも作意に届かなかった解答を送って貰えると、その作品に関する深い知見が得られるので、非常に有難いです。

■ 177-8 上田吉一氏作 (正解8名)

協力白玉詰 178手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								鬘	三
									四
と	と	と		と	と	と	と	と	五
			王						六
									七
	糸	糸	糸	糸	糸	糸	王		八
臣	桂	桂		桂	桂	フ			九

攻方持駒 香3

受方持駒 なし

※攻方と金:不滅駒、臣: Vizir

鬘:取捨RookLion

【ルール】

・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

・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

・Wazir, Vizir (臣)

(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。

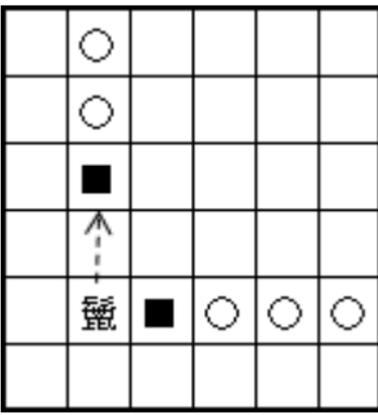
(○が臣の利き)

		○		
	○	臣	○	
		○		

・RookLion (鬘)

フェアリーチェスの RookLion。

飛の利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○が鬣の利き。

■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

【解答】

65 と左 76 玉 75 と左 86 玉 85 と左 96 玉
 98 香 同臣 97 香 同臣 95 と 86 玉
 85 と右 76 玉 75 と右 66 玉 65 と右 56 玉
 55 と右 46 玉 45 と右 36 玉 35 と右 26 玉
 25 と右 16 玉 19 香 18 香 同香 17 香
 同香 同鬣 15 と 26 玉 25 と左 36 玉
 35 と左 46 玉 45 と左 56 玉 55 と左 66 玉
 65 と左 76 玉 75 と左 86 玉 87 香 同臣
 85 と左 96 玉 99 香 98 香 同香 97 香
 同香 同鬣 95 と 86 玉 85 と右 76 玉
 77 香 同臣 75 と右 66 玉 65 と右 56 玉
 55 と右 46 玉 45 と右 36 玉 35 と右 26 玉
 25 と右 16 玉 19 香 18 香 同香 17 香
 同香 同鬣 15 と 26 玉 25 と左 36 玉
 35 と左 46 玉 45 と左 56 玉 55 と左 66 玉
 67 香 同臣 65 と左 76 玉 75 と左 86 玉
 85 と左 96 玉 99 香 98 香 同香 97 香
 同香 同鬣 95 と 86 玉 85 と右 76 玉
 75 と右 66 玉 65 と右 56 玉 57 香 同臣
 55 と右 46 玉 45 と右 36 玉 35 と右 26 玉
 25 と右 16 玉 19 香 18 香 同香 17 香
 同香 同鬣 15 と 26 玉 25 と左 36 玉
 35 と左 46 玉 47 香 同臣 45 と左 56 玉
 55 と左 66 玉 65 と左 76 玉 75 と左 86 玉
 85 と左 96 玉 99 香 98 香 同香 97 香
 同香 同鬣 95 と 86 玉 85 と右 76 玉
 75 と右 66 玉 65 と右 56 玉 55 と右 46 玉
 45 と右 36 玉 37 香 同臣 35 と右 26 玉
 25 と右 16 玉 19 香 18 香 同香 17 鬣
 15 と 26 玉 27 香 同臣 まで 178 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
と	と	と	と	と	と	と		と	五
							王		六
							王	鬻	七
	糸	糸	糸	糸	糸	糸	王	香	八
	桂	桂		桂	桂	フ			九

攻方持駒 なし
受方持駒 香2

【解説】

作品の解説の前にまずは訂正とお詫びを。

出題時に「と金：不滅駒」と表記していましたが、正しくは「攻方と金：不滅駒」でした。受方のと金は通常のと金です。手順にも完全性にも全く影響はないのですが、出題図を誤記してしまったこととお詫びします。

本局は「持駒増幅×駒の呼出し」の作品です。特徴的なのは持駒増幅が1筋と9筋の両方で行えることです。2つの持駒増幅機構はまったく同じ、「香の王手で香2枚を合駒させ、香を1枚増やす」というものです。持駒増幅が終わると、RookLion (鬻) が合駒請求した香を取り、蓋をしてしまうため、その持駒増幅機構を続けて使うことができません。従って、1筋の持駒増幅機構を使った後は9筋の持駒増幅機構を使い、9筋の持駒増幅機構を使った後は1筋の持駒増幅機構を使うという具合に、交互に2つの機構が使われることとなります。どちらの持駒増幅機構を使った場合でも、増えた香はVisir(臣)の呼び出しに使います。

鬻の役目は離れた2つの機構の切替スイッチです。同様の仕組みを飛で実現するには、臣を呼び出す軌道との重複を避ける必要がありますが、本局では鬻が臣を跳躍台とするため、むしろ軌道は重なっていません。

2つの持駒増幅機構を使う「ツインエンジン方式」が採用されているのは単に面白いからではありません。

例えば参考図のように、持駒増幅を1つだけにして、9筋は単なる香打香合にし、蓋となった鬻を待避させる仕組みにしたとしましょう。

【参考図】 持駒増幅機構を1つだけにする

協力自玉詰 306手

										一
										二
									鬘	三
										四
と	と	と	と	と	と	と	と			五
									王	六
										七
臣	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	王		八
弓	桂	桂		桂	桂	弓				九

攻方持駒 香2
 受方持駒 香
 ※と金:不滅駒、臣: Vizir
 鬘:取捨RookLion

(手順省略。非限定あり)

臣を8筋に運ぶ序奏は、この仕組みでも問題はありません。ところが7筋から右に臣を運ぶ時、玉を左辺に追う途中で香を捨てるか、左辺から右辺に戻す途中で香を捨てるかが非限定になります。

一方、本局のようなツインエンジン方式なら常に移動の途中で香を捨てることになり、臣の呼出しのタイミングが限定されます。この方式の採用は非限定防止のためなのです。

なお、鬘は趣向部だけでなく、収束でも活躍します。174手目 17 鬘の移動合が鬘の特徴を活かした一手。鬘が駒取りなしでも動けることを忘れてはいけません。移動合した鬘は 19 に利いており、もう一方の主役である臣とコンビで攻方玉を詰め上げます。

なお、本局で RookLion を単なる Lion に代えても作品は成立します。出題時に RookLion に Lion と異なる字を割り当てなかったのは、間違えて Lion で解いても問題なかったからです。本局で斜め方向の利きは不要なので、作者が紛れの少ない RookLion を選んだのは適切な判断だったと思います。

唯一疑問なのはなぜ初形で 66 という中途半端な位置に玉が居るかです。玉を 16 に置いて、手数を 188 手にするのが自然に思えます。これには作者ご本人にしか分からない理由があるのかもしれませんが。

【短評】

変寝夢さん

上田さんの Lion 系はひと味違う。
 あんなに使いつらい (余詰や非限定が起こりやすい) のに。

小林敏樹さん

RookLion だからこそその香回収機構。アイデアがシンプルに実現されている。
 (Lion が駒取りなしでも動けることに気付かず、えらい

悩みました)。

占魚亭さん

と金知恵の輪と Wazir の運搬の合わせ技。
七段目での Rook-Lion の往復がアクセントになっており、いつもながら各要素が上手く融合されていて完成度が高い。

るかなんさん

そういえば 66 玉で始める意図はなんだったのだろう？

荻原和彦さん

ジッパー式玉送りと 1 筋・9 筋の持駒増幅機構をフル活用し受方臣を呼び出す構成。

RookLion の起用がぴったりで中だるみなど一切なく、楽しい解図体験を堪能した。

一乗谷酔象さん

Rook-Lion の振り子で両端折り返し。

シンプルな楽しい趣向。

■ 177-9 springs 氏作 (正解 5 名)

Isardam協力白玉詰 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	金	八
王										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ E:不滅Equihopper

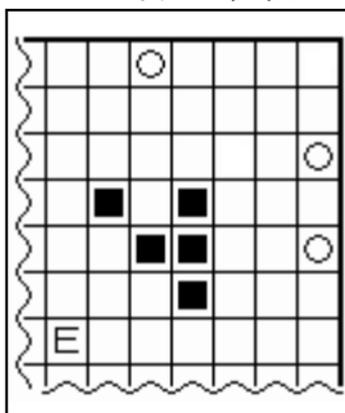
金:不滅金

○:着手不可、通過可

【ルール】

• 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)

【解答】

98 金 89 玉 88 金右 79 玉 78 金右 69 玉
68 金右 59 玉 58 金右 49 玉 41 龍 42 金
48 金左 59 玉 51 龍 52 金 58 金右 49 玉
48 金右 39 玉 38 金右 29 玉 28 金右 19 玉
11 龍 12E 18 金 29 玉 28 金左 39 玉
38 金左 49 玉 41 龍 42 金 48 金左 59 玉
58 金左 69 玉 68 金左 79 玉 71 龍 72E
78 金右 69 玉 68 金右 59 玉 51 龍 52 金
58 金右 49 玉 48 金右 39 玉 31 龍 32E
38 金左 49 玉 41 龍 42 金 48 金左 59 玉
51 龍 52E 58 金左 69 玉 68 金左 79 玉
71 龍 76E まで 68 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王	王	龍							一
					王				二
					○		金		三
王			金						四
	王								五
		王							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

【作者コメント】

Equihopper を使った趣向作です。

【解説】

盤上で見る減衰振動。

八段目にズラリと並ぶ不滅金は玉を左右に運ぶベルトコンベア。これで玉位置を調整して、一段目の龍で王手します。31 龍の王手は受方玉が詰んでしまいますし、71 龍の王手は 73 桂や 75 金のような受けしかなく、後が続きません。

残るのは玉を4筋に運んで「41 龍 42 金」とする手のみ。Isardam の制約により、この金は 32 や 53 には動かさせません。ただ、52 には戻れるので玉を5筋に運んで「51 龍 52 金」とし、金を戻します。金の動きだけ見ると意味のないことをしているようですが、龍を1筋から待避させたことが重要です。これで玉を1筋に運ぶことができ、「11 龍 12E」で9筋に眠っていた Equihopper (E) が動き出します。

Eは跳躍台を中心に対称位置に跳ぶ駒です。跳躍台が一つしかなく、その位置も固定なら、Eは跳躍台を中心に行復することしかできません。行き先を変更するには、複数の跳躍台を使うか、跳躍台自体が動く必要があります。

本局で使われている手法は後者ですが、跳躍台となる金の移動場所は 42 と 52 だけ。これは小さな動きですが、金とEの距離が縮むので、Eの跳躍距離も縮み、「92→12→72→32→52」と徐々に中央に近付いていきます。

Eが 52 に到達した後は急転直下の収束。受方金の 53 への進出を防いでいた 64 金を跳躍台として、76Eが実現。これが 85 金を跳躍台だとした逆王手。金とEは共に不滅駒なので、攻方はこれを取ることができず、攻方玉はこれで詰みとなります。

本局は一段目と二段目、八段目と九段目の駒がペアを組んで往復する二重往復運動の趣向作です。こうした作品は、往復の幅が一定で、知恵の輪風の構成を取ることが多いのですが、本局は往復の幅が徐々に縮む減衰振動を行う点が非常にユニークです。余計な装飾を極力排し、最終手以外のすべてを「往復運動」で統一したことも、主題を引き立てるのに役立っていると思います。

【短評】

占魚亭さん

金知恵の輪+Equihopper の位置調整パズル。最終手が見えていることもあり、方針を立てやすかったです。

るかなんさん

どぎつい局面に面食らいましたが、ギミックさえわかれば軽快に跳ねていけば目的地まで進む。

荻原和彦さん

Isardam 制約と 43 の穴の効果で 2 段目の受方金は前進できない。でも、この金を可動式跳躍台に見立てれば、Eがぴょんぴょんと舞う心躍る手順が実現する。ところで、52 金に代えて 52 蟹を起用すれば Isardam 制約や穴は不要な気もするけど、どうなんだろう。

☆蟹（横に1マス動く駒）を使った場合、32 蟹をどう防ぐかが問題になります。ここはEの跳び先なので、上手い対策が必要ですね。



■ 177-10 さんじろう氏作（正解2名）

ネコネコ協力白玉詰（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

【ルール】

・ネコネコ

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

（補足）

- ・ 並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる
- ・ 行き所のない駒の概念はなし
- ・ 旧名称は「ネコネコ鮮」

【解答】

31 飛 32 桂 38 角 同桂生 37 飛打 66 角

89 玉 11 角生 34 角 まで 9 手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終形は残念ながら飛角図式とはなりませんでしたが、初形からはとても想像できない図面かと思います。最後は角の性能の王を角で吊るし詰にします。前半は舞台作りと角の入手、後半は大きな動きで派手な立ち回りです。ただ初手を初めとして手が広過ぎて解答者の方々には苦痛を与えそうで、心苦しい限りです。

【解説】

双裸玉で攻方玉が2段目にいる形は、通常とても詰みにくいのですが、受先形式のネコネコ協力自玉詰は例外です。もし持駒に桂や角がない場合、攻方玉の頭に桂を打って1手詰。攻方玉を弱い駒にして詰ます手順は性能変化ルールの基本です。

しかし、性能変化ルールで敢えて玉を大駒の性能にして詰ますこともあります。盤隅の玉を角で詰ます例は安南や天竺などでよく見かけますね。本局の場合は盤隅から一段離れた位置に攻方玉が居るのですが、それでも角で詰ますのが特徴です。

その詰上りを実現する手順は実に豪快です。

初手**31** 飛は桂を飛の性能にするのが目的ですが、詰上りで**21**に利かすため、打場所が**31**に限定されます。初手と最終手が結び付く手順構成は、理想の演出の一つです。

次の見せ場は**32**から**38**へ桂が飛ぶ縦方向の大移動。このとき桂を不成で移動させるのが良い味で、**37**に何か駒を付けて、玉をその駒の性能にすることができます。

その「何か」はまたしても飛。飛の性能になった玉を横に大移動させるのが狙いです。

最後の立回りを見せるのは**3**手目に合駒した角。攻方は合駒で得た角を打って、受方玉の大移動を促し、その角を再活用して攻方玉を角の性能に変えます。この二段活用のため、**6**手目の角の打場所は**66**に限定されます。攻方玉の性能が強くないよう、**8**手目**11**角を「不成」とするのは言うまでもないでしょう。

最終手は角になった攻方玉を詰める「**34**角」。うっかり「**78**角」とすると「同桂」で詰まないことを忘れてはいけません。

桂による縦の大移動、玉による横の大移動、角の斜めの大移動という、豪快な手順を中心に、桂角の不成や、攻守の角の限定打で細やかな味付けが施された充実した手順の作品ですね。

最後に参考として、別の性能変化ルールで、本局に近い手順・詰上りを持つ双裸玉を紹介しましょう。ルールは「安北ばか自殺詰」です。

〔参考〕12 王を角にして詰ます例（安北）

神無次郎

安北ばか自殺詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
									四
									五
							王		六
									七
									八
									九

持駒 香

(2000年10月11日, Onsite Fairy Mate 資料集
安北ばか自殺詰双裸玉持駒 1枚)

29 香 28 角 同香 27 飛 44 角 56 玉

11 角生 45 角 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								角	一
								王	二
									三
									四
					馬				五
				王					六
							継		七
							香		八
									九

持駒 なし

上は神無次郎氏が「安北ばか自殺詰双裸玉持駒1枚」の条件で網羅的調査を行った内の一局です。受方玉を飛にして横に飛ばすところや、角打～角生の2段活用は本局と共通するものがあります。(全調査結果は「<https://k7ro.sakura.ne.jp/data.html#安南>」で見ることができます。)

もちろんこの前例により本局の価値が減じることはありません。解答者はこういう詰め方があることを漠然とでも覚えていれば、本局を解く助けになるでしょう。ネコネコを解くときは「安南／安北」「対面／背面」の素養が役に立ちます。

【短評】

占魚亭さん

66 角以降の収束が見事。

『38 桂、37 X』の局面の時に攻方が何を持っていたら手が続くか」を考えて解きましたが王・玉が大移動することも考えられるので、難局でした。

たくぼんさん

4 手目桂生で取るところや最後角の打ち場所が限定さ

れているところなど好印象です。

■ 177-11 るかなん氏作 (正解4名)

ネコネコ打歩協力白玉詰 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

【ルール】

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

【解答】

73歩 75銀 64歩成 63角 75と 73角

84と 29玉 74銀 38歩 まで 10手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
		馬	馬						三
	と	銀							四
									五
									六
						王			七
						糸			八
							王		九

持駒 なし

【作者のコメント】

さんじろう氏作 WFP175-5 の解図中に見つけた紛れ筋を詰むようにしてみました。同じ筋を読んでいた人なら瞬殺ではないかと。

取りたくない駒とその無駄遣い、は全く別の図でも主張として使えそう。

【解説】

フェアリーにおいて、打歩詰の歩は玉頭に打つとは限りません。玉の周囲はもちろん、ルールによっては遥か遠くに打つ「遠隔打歩詰」も可能です。

本局は玉の背面に歩を打って詰める背面打歩詰で詰まず作品です。初手も背面からの打歩王手なので、背面打歩

で始まり背面打歩で終わるという形式美が生まれています。

本局を解く上での悩み所は冒頭 2 手の選択。「75 歩 73 角」「73 歩 75 角」「73 歩 75 銀」の 3 つが有力です。玉同士が離れていることから 2 手目角で受ける手順を選択したくなりますが、正解は直感に反する 2 手目 75 銀の手順です。角は持駒にして使うのではなく、受方玉の移動と（歩の性能になる）攻方玉の逃げ道を抑えるために盤上に残すのです。

「73 歩 75 銀」が決まれば後は比較的スムーズに手が進みます。目的は 2 枚の角を盤上に発生させることですが、初手に打った歩が玉の周りをぐるりと 3/4 周する手順は楽しいですね。

玉を大きく飛ばした後の 9 手目 74 銀も面白い一手。銀を節約する「74 と」を選ぶと、最終手 38 歩に対し、「36 銀」の受けが残ってしまいます。駒の無駄遣いをすることで、受けを消すわけです。もちろん、作意で最終手 38 歩に対して「同銀」と取ることはできません。73 角が本来の性能に戻り、自玉を王手に晒す反則です。

作者によれば、これは **WFP175-5** の解図中に見つけた筋を作品化したものだそうです。解図中に見つけた筋を作品化するのは難しい場合が多いのですが、本局は着想を上手く作品に結実させていると思います。

【短評】

占魚亭さん

受方玉を跳ばすのはイメージしやすい。
2 手目の選択（角か銀か）が考え所。

たくぼんさん

ヒントから 2 手目 75 角だと思ってしまいました。途中逆王手にかかるのが盲点でした。

るかなんさん

改めて見ると太郎氏の点鏡打歩自玉の雰囲気が微かにある、気がする。

荻原和彦さん

△29 玉▲74 X △38 歩合を決め手にしたい。それには「(Xを 74 に幽閉する)△73 角」と「36(攻方玉の退路への利き)が鍵。
2 手目銀打に思い至れば後は早かった。

■ 177-12 一乗谷酔象氏作（正解5名）

駒全マネ取禁最善詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

・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。

【解答】

35 飛成 25 角成 33 角生 24 龍 同角成 35 馬

14 飛 まで 7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛

〔主な変化〕

・2手目 25 角不成は 33 角成、24 龍、同馬まで

〔主な紛れ〕

- ・初手 35 飛不成は 25 角成、33 角不成、24 龍、同角成、同玉以下逃れ
- ・3 手目 33 角成は 35 馬以下逃れ
- ・3 手目 51 角不成は 42 歩で手数超過

【作者のコメント】

本作は、駒全マネ取禁ルールで両応手を試しました。龍と角の両王手に対し、龍の王手を合駒で防ぎ、角の王手を(駒全マネ)取禁で防ぎます。

初手いきなりの両王手にすぐ両応手で応じる展開でルールを理解すれば易問と思います。

初手飛不成の紛れや2手目角不成の変化もちらつき、解図で迷っていただければ成功と思っています。

【解説】

本局の主題は「両応手」。両応手とは両王手に対して玉を動かさずに受けることです。

本局は元々「両応手」をお題とした「第 63 回神無一族の氾濫」への投稿作だったのですが、ページ数の関係で採用を見送り、こちらに改めて投稿していただきました。作品内容以外の要因で採用を見送らざるを得ないのは心苦しいのですが、これは紙媒体の発表誌の宿命。ページ数を気にする必要がない WFP 誌のありがたさをしみじみ感じます。

閑話休題。

両応手は性能変化ルールや王手の有効／無効を調整できるルール等、様々なルールで実現できますが、本局はマネ禁系ルールを用いています。これは王手の有効／無効を調整できるルールに属します。

初形から両王手が見えていますが、これは誘い手ではありません。素直に両王手を掛けるのが正解です。

両王手は 35 飛成・35 飛生のどちらもありそうで迷いますが、すれた詰棋人は 14 龍の配置を見て「35 飛生」を読んでしまうのではないのでしょうか。「主な紛れ」に記した通り、これは後々、24 玉と脱出されて不詰となります。やはり人間素直なのが一番ですね。

さて、普通なら初手 35 飛成で詰みの局面ですが、これに 25 角成の移動合で受けるのが、「駒全マネ取禁」を活かした両応手。龍の王手を遮ると同時に、42 角の王手を無効化しています。ここは 25 角生でも両応手になりますが、「主な変化」にある通り 24 に利きがないことが災いして早詰となります。ここでも素直に「成」とするのが一番良いわけですね。

受方が両応手の切り札を切った後は、攻方が切り返す番です。それが 3 手目 33 角生。うっかり 33 角成としてしまうと、35 馬で龍を抜かれ、同時に 15 馬で玉を取る手を消されて不詰となります。15 角生で玉を取る余地を残しておけば、35 馬の受けはありません。

受方は最後の抵抗で 24 龍の移動合を繰り返します。普通なら同角成で終わりですが、受方は直後に 35 馬として

15 馬で玉を取る手を消し、延命を図ります。とはいえ受方の必死の抵抗もここまで。最終手 14 飛でとうとう受けがなくなりました。初手の両王手は両応手で受かったのに、最終手の両王手は防げず、両王手で始まり両王手で終わる見事な手順です。

対抗系ルールでの「駒全マネ取禁」がこんなに詰めにくいルールだということ、本局で初めて知ったという方も多いのではないでしょうか。何しろ初手両王手で 1 手詰かと思えた局面が 7 手詰まで（しかも受方持駒なしの状態）延びたのです。「駒全マネ取禁」は協力系と対抗系でイメージががらりと変わるルールの一つかもしれません。

なお、本局の「最善」指定は 3 手目 51 角生以下の長手数余詰を防ぐためのもの。41 歩を 41 金に代えれば「最善」を外すことができるので、41 金配置でルールを「駒全マネ取禁詰」とする選択もあったと思います。

【短評】

占魚亭さん

この一手ではあるけれど、3 手目が好手。

たくぼんさん

通常の詰将棋と異なる独特の感じが心地良いですね。成と不成の使い分けが絶妙です。

荻原和彦さん

組んずほぐれつ丁々発止、大駒総出演の大乱戦は血沸き肉躍る。受方渾身の粘り腰も飛打が両王手で入っては万事休すか。興奮の 7 手に双方の健闘を称えて拍手。

一乗谷酔象さん

両応手のできるルールでの試作。

初手飛生の紛れや 2 手目角生の変化もちらつき、解図で迷っていただければ成功と思っています。

【総評】

たくぼんさん

ヒントのおかげという部分がありますが何とか全題解答できました。分からなかったらヒントではなく最初からヒントを読んでいるので胸は張れませんが（笑）

変寝夢さん

Isardam 系が多かったですね。

自作ソフトで実装しましたが、遅すぎて使い物になりませんでした。

合法手の生成の大変さを数値化できると面白いかも。

☆Isardam 系が多かったのはフェアリー入門の影響でしょうね。「入門」レベルを越えた作品がこちらに回って来ています。

WFP 作品展に登場したルールのうち、合法手生成の難

しきは「ボカスカ」が断トツでしょう。ボカスカは「合法手の組み合わせ」を考える必要があります、特に持駒を打つ場合に組み合わせの数が膨大になります。個別の着手の生成の難しさについては神無次郎氏に聞いてみましょう。

るかなんさん

自作を出す時は頑張ろうとはしているのですが、手の付け所に困る力作揃いでした…

☆解答を送ってきてくださった皆様、ありがとうございます。今回で昨年度の出題分がすべて終わりました。この後、年間解答成績の集計作業を行い、来月号で報告します。Onsite Fairy Mate の WFP 作品展鑑賞室に一足早く集計結果を掲載しますので、お楽しみに。

WFP177-6 参考図の解答

98 角 29 金 同玉 39 飛 同玉 49 金
同玉 59 金 同玉 69 金 同玉 79 飛
同玉 89 と 同玉 88 と 同玉 87 と
同玉 86 と 同玉 76 と 同玉 67 銀
同玉 56 銀 同玉 45 銀 同玉 36 と
同玉 26 と 同玉 16 と 同玉 15 角成
同玉 14 銀成 同玉 13 桂成 同玉 23 桂成
同玉 33 香成 同玉 43 香成 同玉 53 桂成
同玉 63 桂成 同玉 73 香成 同玉 83 香成
同玉 93 歩成 同玉 92 と 同玉 91 と
同玉 81 歩成 同玉 71 歩成 同玉 61 歩成
同玉 51 歩成 同玉 41 歩成 同玉 31 歩成
同玉 21 歩成 同角成 まで 75 手

以上



推理将棋第195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195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3月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第195回解答」をお願いします。

今月から通常出題なのですが、担当のミスで、るかなんさんが投稿されていた年賀推理作品を出題できていませんでした。なので今月の上級は通常問題ではなく、るかなんさんからの年賀推理の20手です。

初級はけいたんさんからの8手と中級は担当の10手で、それぞれ最近出題された主条件による別作品となっています。

195-3 余詰修正

NAOさんから195-3の余詰連絡がありました。粗検、大変申し訳ありません。

以下のように会話と条件を修正させていただきます。

会話の「敵陣から出る時にだけ成ったのは初日の出」の手前に「指し初めらしく初王手で詰み、」を追加いたします。

条件の「20手目で詰み」を「20手目の初王手で詰み」に修正いたします。

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2月15日 Pontamon)

■本出題

195-1 初級 けいたん 作

玉腹に銀(2) 8手

タイトルが194-1と同じでしたので担当が(2)を追加しました。

195-2 中級 Pontamon 作

縦横並び再び 10手

今回は縦並びと横並びの註釈は付けていません。

195-3 上級 るかなん 作

送り忘れの年賀状 20手

2025/11/3に投稿されているので送り忘れではなく担当の配達忘れの年賀状になります。

中間ヒント (2月24日頃 作者)

締め切り前ヒント (3月3日頃 Pontamon)

195-1 初級 けいたん 作

玉腹に銀(2) 8手

「角成まで8手で詰みか。成る手はこれだけだな」
「玉腹に銀の着手があったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・角成まで8手で詰み。成る手はこれだけ
- ・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、馬の手があって、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

195-2 中級 Pontamon 作
縦横並び再び 10手

「あっちの将棋は玉の隣に金が無い局面が無いまま10手目の初王手で詰んだよ」
「へえ、どんな進行だったの？」
「同種の駒が、縦並び・横並び・縦並びの順で現れたよ」
「えっ、昨年末の対局で聞いた覚えがあるけど、それは今日の対局なんだ」
「あと、自分の歩を突いた後に歩を突く時はその隣の筋の歩だったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手目の初王手で詰んだ
- ・同種の駒が、縦並び・横並び・縦並びの順で現れた
- ・玉の隣に金が無い局面は無かった
- ・自分が歩を突いた後に歩を突く時はその隣の筋の歩

195-3 上級 るかなん 作
送り忘れの年賀状 20手

「おや、今更年賀状？」
「大掃除してたら出し忘れが出てきたんだ。今更だけどあ

けましておめでとう。」

「それで指し初め付きなのか。指し初めらしく初王手で詰み、敵陣から出る時にだけ成ったのは初日の出、どちらも最後にとった駒が大駒だったのはお年玉ってところか。他にも新年要素はあるけど、今年の指し初めとしては弱くない？」

「そんなことはないよ。20 手目に盤上 26 枚で詰みだからね。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 20 手目の初王手で詰み
- ・ 終局図の盤上の駒は 26 枚
- ・ 敵陣から出る時だけ成った
- ・ 先後とも最後にとったのは大駒

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

今月の手筋

No.47-1

合駒回避短打

キルケ詰 3手

3 2 1



持駒 飛

神無七郎作

詰将棋準拠ルールで、遠打すれば合駒するしかない局面で、敢えて短打する手筋

(※解答は p.126 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。

2025年最後の12月出題となった推理将棋第193回には14名から解答をいただきました。いつも解答ありがとうございます。

193-1 初級 Pontamon 作
縦並びと横並び 10手

「あっちの将棋は不成の手と成駒の手があって10手目の初王手で詰んだらしいけど、どんな将棋だったの？」

「2枚の同種の駒のことなんだけど、最初見た時には同じ筋の連続する2マスにそれらの2枚があって、次に見た時には同じ段の連続する2マスにそれらの2枚があって、さらにその後、同じ筋の連続する2マスにそれらの2枚がまたあったんだ。これら3回の駒配置は詰む前のことだったよ。それと小駒以外の初着手は3手目だったよ」

「君の説明はいつも難しい言い回しなんだけど、それって縦並びと横並びのことじゃないのかい？」

「それだと正確に伝わらない気がしたんだけど、取り越し苦労だったかな？」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

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

出題のことば (担当 Pontamon)

解けたと思っても今一度条件を確認してください。落とし穴に嵌っているかも。

作者ヒント

対向車線の車が真横に止まった時、それを横並びと言って良いのか？

本問では駒の向きは無視して隣のマスに同種の駒があれば横並び、前後のマスに同種の駒があれば縦並びと言いたかったのです (Pontamon)

締め切り前ヒント

最初の縦並びは2枚とも先手の金、次の横並びと再度の縦並びは先後の金です。

余詰修正

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

推理将棋 193-1 解答 担当 Pontamon

▲58 金右、△34 歩、▲48 玉、△77 角不成、
▲68 金寄、△同角成、▲38 飛、△59 金、
▲58 金、△同馬 まで10手

詰上図

持駒 金歩

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

持駒 なし

(条件)

- ・10手目の初王手で詰み
- ・同種の2枚の駒の配置が、縦並び、横並び、縦並びの順で現れたのは詰む前のこと(5手目▲68金寄で69の金とでの縦並び、8手目△59金で69の金とでの横並び、9手目▲58金で69の金とでの縦並び)
- ・不成の手と成駒の手があった(4手目△77角不成、10手目△58同馬)
- ・小駒以外の初着手は3手目(3手目▲48玉)

同種の2枚の駒が縦並びと横並びになるとのことなので、初期配置で近くに2枚ある駒である金が対象として浮かぶでしょう。たとえば初手で▲58金右として3手目に▲68金寄を指せば金の縦並びになり、5手目に▲78金上を指せば縦並びだった2枚の金は横並びに早変わりします。この方針で指したのが参考図の手順になります。なんと、後手が88の角を取るために△77角不成から△88角成を指

しているので 77 地点が空いているので先手は 7 手目に ▲77 金右を指せるのであつと言う間に再度の金の縦並びを実現することができました。その 77 の金を取って△59 金と打って先手玉を 10 手で詰ましたのですが、77 地点の金を取った△77 同馬の手が王手になっているため、10 手目の初王手で詰ますという条件をクリアできていないので失敗手順でした。

参考図：▲58 金右、△34 歩、▲68 金寄、△77 角不成、▲78 金上、△88 角成、▲77 金右、△同馬、▲69 玉、△59 金 まで 10 手

参考図

持駒 角歩

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

持駒 なし

本来ならば、横並びとは同じ方向を向いている必要があります。会話では同じ段の連続する 2 マスに同種の駒があつたとなつているので隣のマスにある同種の駒の向き、すなわち持ち主は違っていても良いというのが本問での横並びの意味になっています。失敗した参考図の手順では、2 枚の金はどちらも先手の駒なので駒の向きは同じになっているので解図に失敗したと思われまふ。そこで、2 枚の金の向きが異なつていても、同じ段の隣合う筋に金がある場合や同じ筋の連続する 2 マス（前後）に金がある場合の駒の向きを無視して解図してみることにします。▲58 金右から▲68 金寄で先手の 2 枚の駒が縦並びになる手順は変わりようがありませんが、後手が先手の金を取つて、もう 1 枚の金の隣へ打てば横並びになるはずでふ。後手が取り易いのは△77 角不成からの△68 角不成や成で 68 地点の金を取る手でしょう。盤上に残つている先手の金は 69 地点なので、後手が金を打つて横並びになる地点は 59 か 79 なので、初期配置の 59 の玉が移動しているか 79 地点の銀が移動していなければ後手の金打ちでの横並びを実現できません。初手からは▲58 金右、△34 歩ですが、3 手目の条件は小駒以外の初着手が 3 手目とのこととふ。つまり、飛か玉の手が 3 手目になります。後々、68 地点の金を後手の角／馬で取つた際に玉が 59 地点に居るままだと

王手になってしまうので 10 手目の王手で詰むためには△68 角不成／成で 68 地点の金を取られる前に玉を移動しておく必要があります。その玉移動が 3 手目ということのようなので 3 手目に移動できる地点は 48 なので 3 手目は▲48 玉です。4 手目は△77 角不成で「不成があった」と言う条件をクリアします。5 手目でようやく金を縦並びにする▲68 金寄を指して、6 手目は△同角成で馬を作りつつ金入手します。8 手目は△59 金と打って金の横並びを実現させ、最終手の 10 手目は成駒の手として馬を動かすこととなります。さて、7 手目は何を指せば良いでしょうか？48 地点の玉の逃げ場として 38 地点が空いているので 7 手目は▲38 飛です。3 手目は小駒以外の手を指す条件でしたので▲48 玉としましたが、3 手目に▲38 飛でも良さそうな気がします。しかし、3 手目を▲38 飛にすると次の 4 手目の△77 角不成が王手になるので▲48 玉の早逃げを 3 手目に指しておく必要があるので、▲48 玉と▲38 飛の手順前後は起こりません。9 手目は 2 回目の金の縦並びにする▲58 金です。この金を 10 手目に成駒の手として△同馬で取って詰みとなりました。

余詰について

NAO さんから指摘があった余詰手順は下記のもので、作意順の 3 手目と 5 手目の手順前後や最終手が△同金も可能なものでした。粗検、申し訳ありませんでした。

▲58 金右、△34 歩、▲68 金寄、△77 角不成、▲48 玉、△68 角成、▲38 飛、△59 金、▲58 金、△同馬 まで 10 手

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん(双方解)「先後が協力して縦横を繰替える妙。修正前の非限定があったので別手順の作意があるのかと思いました。」

■手順前後だけならまだしも、最終手が非限定だったのは余詰指摘後の確認時に気付きました。作図時の余詰検討での大チョンボでした、お恥ずかしい。

飯山修さん「止むを得ず金に変更したが 3 手連続はほぼ無理。改めて問題文をみると次に見た時とあり連続の必要がないと判明。結局一番最後になりました。」

■後手が金を取った後に金の縦並びになるように 8 手目に金を打って、9 手目に横並び、最終手で再び縦並びの 3 手連続の縦・横・縦の手は可能ですが、王手になったとしても▲同金ができるので詰みにはなりませんね。

RINTARO さん(余詰解)「この余詰に気づかないわけがない

し、条件の読み違いかもしれませんが、よく分かりません。」

■作図の時は自分の都合に合わせて駒を進めてしまうので、余詰の有無を見直しているつもりでも全く気付かなかったのです。お恥ずかしい....

ほっとさん「3手目 68 金寄、77 角不成、78 金上、88 角成、77 金上、同馬…では王手がかかってしまい「初王手で詰み」の条件が満たせない。」

■参考図の失敗で手順ですね。初王手条件でどうにか余詰を回避していました。

piyo さん「最初考えた角での実現順にとらわれてしまったのか、余詰解消ヒントが出された後、金での実現が思いつくまで結構苦戦しました。」

■角での縦横並びを検討されたのですね。短評を見る限り、角を検討されたのはお一人だけだったようです。

はまちさん「趣向が面白い！」

■指し手の棋譜を指定する作品の他、玉頭、玉尻、玉腹、横並び、縦並び、駒柱などの駒配置の形を条件指定する作品があります。

Miya さん（余詰解）「締め切り前ヒントのおかげでやっと解けました。」

■締め切り前ヒントから締め切りまでは1週間なので、作者ヒントが出た辺りから解くのがよいかと思います。と言っても、作者ヒントは辛めなので締め切り前ヒントを頼りにすることになるのかも。

占魚亭さん「「初手金・3手目玉」は予想通り。玉の移動場所が決まったら、後はラクラクでした。」

■玉の早逃げが失敗だった手順でした。

原岡望さん「なぜか一番苦戦しました。59 金 58 金が見えて解決」

■後手が△59 金を打ってしまうと斜め後ろへ動けない金で再度の縦並びができそうに思えないのですが、先手の協力手の▲58 金を指せました。

べべ&ぺぺさん「問題の意味がよくわかりませんでした。」

■作図時は単に同種の駒が横並び・縦並び・横並びに変化するような会話だったのですが、出題直前になって「並び」

の定義には向きも入っているのではないかと心配になって問題文を書き直しました。結果、読みにくい表現になってしまい、申し訳ありませんでした。

るかなんさん「最初に見えた順は初王手で切られていました。打ち直しは手間に見えましたが圧縮できるのか。」

■最初に見えたのは参考図の手順だったのですね。

はなさかしろうさん「玉方玉の位置と攻方の攻駒構成は7手のひとつと同じなので、3手分の待ち手条件ということになるでしょうか。」

■7手だと手数が足りなくて△72 飛を指せずに△72 金だし、トドメに馬を使えないので▲52 金になりますね。3手延びると両方の金を相手に取らせることができ退路閉鎖は飛だけになりました。

柊彰介さん「小駒以外の条件が飛車角だけと勘違いして、解くのに時間がかかりました。」

■小駒でも大駒でもない玉がありました。

正解：13名

NAOさん 飯山修さん RINTARO さん
ほっとさん piyo さん はまちさん
Miya さん 占魚亭さん 原岡望さん
テイエムガンバさん るかなんさん
はなさかしろうさん 柊彰介さん

193-2 中級 はなさかしろう 作
飛の空成が2回の2解 11手2解

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

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・飛の空成2回

※以上の条件を満たす手順が2通り

出題のことば (担当 Pontamon)

ひとりで飛の空成を2回は難しいようです。となると先後で1回ずつですね。

作者ヒント

6手目はいずれも飛不成ですが地点は別です。(はなさかしろう)

締め切り前ヒント

6手目に7段目で飛不成できるのは2つの筋だけなので、2解の序の部分はいずれもそれらです。8手目に後手の飛の空成りがありますが、一方は先手陣でもう一方は後手陣での空成りです。

推理将棋 193-2 解答 担当 Pontamon

解1

▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、
▲53角成、△47飛不成、▲63馬、△48飛成、
▲同飛、△32金、▲41飛成 まで11手

解2

▲76歩、△32飛、▲33角不成、△52玉、
▲42角不成、△37飛不成、▲38飛、△32飛成、
▲33飛成、△44歩、▲53龍 まで11手

(条件)

- 11手で詰み
- 飛の空成2回

(解1 : 8手目△48飛成、11手目▲41飛成

解2 : 8手目△32飛成、9手目▲33飛成)

詰上図 1

持駒 歩

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

持駒 飛歩三

詰上図 2

持駒 歩

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

持駒 歩二

相手の駒を取らずに成る手の空成が条件の作品は過去作にもあって「14-2 玉に取られる駒はない」「31-1 久々の三捨利警部 歩で取った駒」「34-1 勇み足」「70-2 トドメは空成」「71-1 マイペースな将棋指し」では全て角の空成で、最後の空成条件が歩成の空成だった「76-2 手掛かりは先手の着手のみ」から 12 年が経っています。空成条件は久々である上に本問のような飛の空成条件は初となります。と言うことでまずは飛の空成の最短手数を検討してみます。

最短の飛成や飛不成は、飛が出て行くための鉄板手筋での 6 手目の△37 飛成や△47 飛成ですが、これらの飛成の手は先手の歩を取る手なので空成にはなりません。なので飛の空成をするには 6 手目の歩を取る手は飛不成としておいて次の手番の 8 手目に空きマスへ飛を移動しての飛成を指すこととなります。飛が敵陣へ出て行く最短の 6 手の手筋を使えば、空成の飛成も最短になりそうな気がしましたが、実は「180-2 38 枚原配置」で出て来た▲23 飛成が飛の空成の最短手数の 7 手となります。参考図の手順はこの最短の飛の空成手順を使って 11 手で詰めたものとなっています。飛の空成もあって 11 手で詰めているので正解手順だと思ったのですが、本問の条件は飛の空成が 2 回とのことなので失敗です。

参考図：▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲同飛、△32 飛、▲23 飛成、△52 金左、▲32 龍、△62 金寄、▲41 飛 まで 11 手

参考図
持駒 歩

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

持駒 歩

参考図の手順中の▲41 飛の代わりに▲42 飛と控えて飛を打ってから▲41 飛成とすれば飛の空成2回を実現できますが、手数オーバーの13手になってしまいます。つまり、先手や後手がひとりで飛の空成を2回指すのは無理なのです。となると、飛の空成の手を先手と後手で1回ずつ指すことになりませんが、最短の飛の空成は先手の7手目で、後手だと最短で8手目だと分かっているので到底11手では実現できそうにない気がします。参考図の手順のように最短の飛の空成になる先手の▲23 飛成を採用すると後手が自由に指せるのは6手目、8手目、10手目の3手しかないので飛を自陣から出す事すら難しいようです。となると一途の希望は、6手目に7段目の歩を飛不成で取る手筋の採用です。これらの鉄板手筋では3筋と4筋の2通りの手順があるので、本問の2解の手順の解図への希望も出てきます。これらの手筋では後手の飛が出て来た筋にあった邪魔な歩が取り除かれているので、先手の飛を後手の飛と同じ筋へ振って、後手陣での飛成を目指して手数を短縮することができそうです。

まずは、▲76 歩、△44 歩、▲同角、△42 飛の4筋の手筋を考えてみます。後手の飛が△47 飛不成を指せるように5手目は44の角を移動する手になりますが、後々、先手の飛を4筋へ振る▲48 飛が見えていて、この48の飛が後手陣の空きマスで飛成をする必要があります。空成した龍を支えるにしても、その龍を支えにして後手玉を詰めるにしても5手目の44の角移動の手は後手陣の53地点へ向かう手が良さそうです。仮に5手目を▲53 角成としておいて6手目は△47 飛不成です。この後には先手の飛を4筋へ振る▲48 飛と後手陣へ飛を移動しても飛成の手、後手の飛が空成する飛成の手が必須の手となっています。もし7手目を▲48 飛とすると続けて△42 飛成、▲43 飛成と進めても後手の金銀と42の龍が居る形で53の馬と43の龍で後手玉を詰めることはできません。となると、後手の飛成の手は自陣へ引く手ではなく8段目へ進む手で飛成

を指すことになりそうです。となれば▲48 飛は7手目ではなく、8手目に△48 飛成で空成した龍を9手目の▲同飛で取って48 地点へ飛を配置することになります。残された先手の手は7手目と11手目です。7手目は飛の手ではないので、53 地点で成った馬を移動する手のはずで、11手目の飛成と協力して後手玉を詰める形にすることになります。7手目を▲63 馬としておけば、11手目の▲41 飛成との協力で後手玉を詰ます形になりますが、▲41 飛成で駒を取る訳にはいかないので10手目は△32 金を指して41 地点を空けます。これで2解のうちのひとつを見つけました。

次に3筋から後手飛が出て行く手順を検討します。初手からは▲76 歩、△32 飛で3手目は▲33 角不成か▲33 角成のどちらかになりますが、どちらにしても王手になるので4手目は玉を移動させる手か42 地点での合駒の手を指す必要があります。42 地点で合駒をすると6手目に△37 飛不成を指せるように5手目は33 に居る角か馬を動かす手になります。42 地点の合駒を取ってしまうと王手になるので6手目に△37 飛不成を指せなくなるからです。5手目に33 に居る角や馬を動かすと手が遅くなってしまうので、4手目の正解は玉を動かす手のはずです。この場合も5手目は33 の角か馬を動かす手に変わりはありませんが、51 に玉が居なくなったいるので、42 地点での合駒の時とは異なり、42 や51 への移動ができる場合があります。4手目の玉の手が△62 玉なら5手目に51 地点への移動は出来ず、△52 玉なら3手目は▲33 角不成が確定して5手目は▲42 角不成か▲51 角不成。とりあえず4手目と5手目は保留しておきます。後手の飛の△38 飛成に9手目に▲同飛とすると手が遅くなるので、6手目の△37 飛不成に▲38 飛と指してから後手陣での飛成になるはずなので8手目は△32 飛成。先手の飛は7手目に▲38 飛としておいて、△32 飛成に▲33 飛成になりそう。ここで、4手目と5手目を再検討すると32 地点に後手の龍が居るけど、▲42 角不成を支えにして、33 の龍を53 地点へ移動させると52 地点の玉を詰めることができることに気が付くはず。したがって、4手目は△52 玉で5手目▲42 角不成です。10手目は33 の龍が53 地点へ行けるようにする協力手の△44 歩でふたつ目の解を見つけることができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

はなさかしろうさん(作者)「ツインや2解で重要なコントラストが本問は弱いのですが、なかなかできない完全2解(自称。定義は『どちらの解も、もう一方の解手順を除けば、与えられた条件で必要かつ十分に規定されている』。先例は107-1があります)でしたので。」

■2023年8月15日に投稿していただいた作品でしたが11手のツイン（2解）ということもあり出題する機会が中々なくて遅くなりました。作品在庫が無くなって来たこともあり、なんと中級での出題となりました。出題完全2解作品の作図は難しそうですね。

NAOさん「1条件のすっきり2解、すばらしい！空成は8,9手目と8,11手目。飛が交錯して空成2回だけでも難しかった。」

■攻め駒になるはずの先手が空成した龍を後手が取る訳にはいかないの、龍を取るなら後手の龍。先手と後手の飛を別の筋に配置して各々が飛成を目指すと手数が足りず、結構厄介な条件でした。

飯山修さん「飛空成2回は双方の手でないと多分不可能。よって両飛車の動く頻度が高い3筋4筋と決めた。

（解2）3筋のほうは角を成って苦戦したが不成順を見つけたら簡単だった

（解1）4筋のほうは41に引成すれば効率が良く簡単だと思ったら同飛成が空成ではなかった。

その後他の手順で迷走するも48飛空成をみつけてヤレヤレ」

■見つけられた△48飛成は王手なので、▲同飛とすれば先手の飛が空成できる地点が2つ見つかる。でも正解は金が動いてからの▲41飛成でした。

RINTAROさん「4筋の飛成手順はすぐに浮かんだが、3筋の飛成手順に苦労。解けたときは感動しました。」

■2解問題だったこともあり、解けたときの解後感は抜群だったことでしょう。

ほっとさん「後手の飛成は3筋か4筋から、そして手順前後が生じないオープニングはと考えると案外簡単。しかしこれだけで2解が確定するのは素晴らしい。」

■空成2回の条件は後で探したのだと思いますが、もしかすると完全2解になりそうな2手順を検討している最中に1条件になりそうな候補としてこの条件が頭に浮かんだのかも。いずれにしても度肝を抜かれる素晴らしい作品でした。

piyoさん「3筋の方の自陣への成が全く浮かばず、締め切り前ヒントのお世話になりました。これを思いつく作者の発想が素晴らしいなと思いました。」

■面白そうな詰み形とか手順を見つけた場合は条件付けさえすれば単品の作品として世に出せるのですが、2解や

ツイン作品は手順と条件の絡みがあって作るの難しいです。

占魚亭さん「3・4筋は確定しているので詰み形をイメージするだけだけど、3筋の方が閃かず苦戦しました。」

■3筋での飛成で詰めようとする苦戦します。考え込まずに一旦気晴らしなどをして別角度で考えるのが良さそうです。

原岡望さん「(解1) 48 飛成 が見えず戸惑いました。(解2) 龍の頭突きが分って解決
飛生はヒントがなければ気がつかないと思います」

■一番早い飛の空成である7手目の▲23飛成を見つけて、それに固執すると二進も三進も行かなくなります。

べべ&ぺぺさん(解1)「6手目に飛車の不成は大きなヒント。でも、片方しかわかりませんでした。」

■3筋の方ですが、31の龍と42の銀が邪魔で▲32飛成まででは詰みません。銀を動かさずに△32飛成として▲33飛成から▲53龍への筋の転回が正解でした。

るかなんさん「龍か金が残ると42龍の詰形は厳しいですね。3筋攻略はわかりませんでした。」

■トドメを3筋での飛成で予想すると、後手の龍、金、銀などに邪魔されるので、後手陣で作った龍を移動して詰み形を作るのでした。

梶彰介さん「わかりませんでした。空成りの地点を発見できませんでした。」

■敵陣へ入る時だけではなく、敵陣内の移動や敵陣から自陣へ戻る時も成れるので空成り地点はたくさんあったのですが...

正解：11名

NAOさん 飯山修さん RINTAROさん
ほっとさん piyoさん 占魚亭さん
原岡望さん べべ&ぺぺさん(解1)
テイエムガンバさん るかなんさん
はなさかしろうさん

193-3 上級 けいたん 作

97桂まで

12手

「97桂まで12手で詰みか」

「初手は端の着手だったね」

「歩を取る手があったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

出題のことば (担当 Pontamon)

前半の 6 手目までに歩を取る手順はいくつかありますが、本問はどれでしょうか。

作者ヒント

不成 2 回 (けいたん)

締め切り前ヒント

空き王手ではないので先手玉は 89 地点。玉の利きがある玉周りの空きマスは 2 箇所のみです。

推理将棋 1 9 3-3 解答 担当 Pontamon

▲96 歩、△34 歩、▲68 玉、△77 角不成、
 ▲78 玉、△88 角不成、▲77 桂、△89 角、
 ▲同玉、△77 角成、▲98 角、△97 桂
 まで 12 手

(条件)

- ・97 桂まで 12 手で詰み (12 手目△97 桂)
- ・初手は端の着手 (初手▲96 歩)
- ・歩を取る手あり (4 手目△77 角不成)

詰上図

持駒 歩

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

持駒 なし

最終手が端の 9 筋の△97 桂とのことで初期配置の先手の玉位置から遠いこともあり、85 地点の桂が 97 地点へ跳ねて空き王手の手筋で先手玉を詰ます手順が疑われます。取

り敢えずは12手目の△97桂が空き王手になって先手玉を詰ます手順を探してみます。他の条件に合っていないものがあったとしても手順を変更することで上手く行くかもしれません。とすることで、△97桂の空き王手で58地点の先手玉を12手で詰ましたのが参考図の手順になります。この手順を見てみると△94角よりも先に△85桂を指せば、▲66歩を指すタイミングを早くすることができますが、先手着手に端の手が無いので手順を変更しても「初手は端の着手」の条件を満たすことができません。また、最終手は△97桂不成でも△97桂成でも良いので非限定となっているほか、指定されている最終手の棋譜である△97桂ではありません。先手陣の97地点へ桂の手を指して、不成も成も付かない棋譜にするには97地点へ桂を打つしかありません。つまり、85地点の桂を97地点へ跳ねて空き王手にすることが元々無理な手順だったのです。

参考図：▲76歩、△34歩、▲75歩、△88角不成、▲77桂、△同角不成、▲58玉、△94角、▲48銀、△85桂、▲66歩、△97桂不成 まで12手

参考図
持駒 歩

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

持駒 なし

空き王手で無いとすれば、最終手が97地点へ桂を打つ手の△97桂なら先手玉は89地点に居ることになります。この吊るし桂の詰み形の場合、玉と同じ筋の1間離れた段、即ち今回の場合は87地点へ成駒や金銀を配置することが多いのを思い出します。87地点に後手の成駒などを配置すれば玉の前方の3地点をこの1枚の駒で抑えることができます。この詰み形を目指す時の先手と後手の手を考えてみます。先手玉は89地点へ行くので、89地点の桂は後手に取られるか先手が動かす必要であります。最終手が97地点へ桂を打つ手なので▲同角を指せないように88地点の角は後手に取られか97地点への利きが無い地点へ動いていなければいけません。先手の玉移動に3手、桂と角を動かすのに2手、初手の端の手を合わせて先手の6手全てが必要になります。後手は87地点に配置する駒と

して先手の金や銀を入手するのが手取り早いのですが、先手の着手は自分のことで精一杯なので6手目に金や銀を取らせるために協力手を指すことができません。後手が自力で先手の銀を取るなら、△34歩、△66角、△57角不成、△39角成の手順で8手目に39地点の銀を入手することが可能です。10手目に△87銀と打って、12手目に△97桂を打てば良さそうなのですが、先手は▲86歩を指していないので△87銀を打つことができません。また、銀を取る手順の途中で桂を取る手がないので12手目の桂打ちもできません。

そうすると、単純な形の吊るし桂では無いことが分かるので手順を再検討します。先手は桂の手と角の手で88地点と89地点を空ける必要がありますが、これらの駒を移動指せずに後手に取ってもらうことも可能です。初手は端の手が指定されていますが、最終手で△97桂を指せるようにするための▲96歩が初手で間違いなさそうです。2手目は△34歩として、後手の角が先手陣へ行って、角や桂を取ることでなります。初手は▲96歩だったので4手目に△88角不成を指すには3手目に▲76歩を突いておく必要があります。5手目は先手玉が89地点へ向かうための▲68玉で6手目は89地点の桂を取るための準備として△98角を打ちます。7手目は玉移動の続きの▲78玉で8手目の▲89角成で桂を取って9手目に▲同玉で後手の馬を取ります。この時点で88には後手の角が居て、89地点には先手玉が居ます。10手目からの残り3手なので87地点に成駒を配置することはできませんが、△77角成で77地点に馬を配置することはでき、12手目に△97桂を打つことができますが、98地点が空いているので▲98玉と逃げられてしまいます。そこで玉の退路を先手自らが塞ぐ▲98角の角打ちを11手目に指せば無事に詰みとなりました。今回の手順は、▲96歩、△34歩、▲76歩、△88角不成、▲68玉、△98角、▲78玉、△89角成、▲同玉、△77角成、▲98角、△97桂ですが、条件を再確認してみると「歩を取る手あり」という条件があり、この手順には歩を取る手が含まれていませんでした。歩を取る手を入れるとすれば77地点の歩を取る手しか無さそうです。初手が端の手の▲96歩だったので4手目に△88角不成で角を取らせる手を指せるように3手目に▲76歩としたのが悪かったようです。次の手番に指した▲68玉を3手目に指すと4手目は△77角不成で歩を取る手を指せます。初手から▲96歩、△34歩、▲68玉、△77角不成で、続けて5手目から▲78玉、△88角不成になります。先ほどの手順では89の桂を取る準備として6手目に△98角を打ちましたが今見押している手順では次の手が7手目になっています。8手目に後手に桂を取らせるために7手目を▲77桂と跳ねるのが良さそうです。続けて8手目に△同角成で桂を取りたいところですが、11手目に玉の退路の98地点を先手自身で▲98角で塞ぐための角を先手に取らせる必要があるので、8手目は△89角を打って▲同玉とさせてから10手目に77

珍の桂を取る△77角成とします。続いて11手目の▲98角で玉の退路を塞いで△97桂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「89角が巧い協力手。」

■玉移動に合わせて先手に角を渡す絶妙なタイミングでした。

飯山修さん「94角85桂の形からの97桂空き王手かと思ったがうまくいかない。過去問で97桂迄を調べたらパラ155番があった。この時は角打が条件にあったがこれをはずせたのは大収穫。」

■「角打ちがあった」という会話なら「かくうち」と読むから問題ないけど、詰パラ155番のように「角打があった」だと「かくうつ」と読む棋譜表記のことだと解釈することになり、解けない人が出てきそう。

RINTAROさん「詰み形が見えているので考えやすかったです。89角で解決。」

■後手の△89角と先手の▲98角のどちらもカギになる強力手。短評での書き間違いかと思ったけど△89角に言及する短評が多かったです。

ほっとさん「先手に角を渡す手順が巧妙。」

■98地点を埋める▲98角よりも、やはり、角を渡す△89角の方が光っているのですね。

piyoさん「3問の中でこれが一番最初に解けました。」

■手数は3問中で一番長いですが、最終手の棋譜が分かっているのので解き易かったのかな。角渡しと退路封鎖の角打ちがすぐに見えたようですね。

占魚亭さん「桂は97に跳ねるとばかり思っていたので、77は盲点でした。」

■「97桂まで12手で詰み」となっているので「(棋譜表記)」という但し書きが無くても「97桂不成まで」では条件を満たせないと解釈するのが正しいそうです。△77角成で利きが届かない98地点をタイミング良く渡した角で埋めてもらって詰みになりました。

原岡望さん「手が限られているためか割に簡単に解けまし

た。」

■同じ詰み上がり図になる手順は、多分、(最終手△97 桂不成の4手順も含め)全部で19手順。手順数が少ないので絞り易かったかもしれませんが、でも、角渡しの方法は△98角から89へ移動して取らせる手順の他、△89角、△78角、△77角へ打って取らせる手順があるようなので易々とは行かないはず。

ベベ&ペペさん「時間不足でした。残念です。」

■本問は上級だけど易しかったと言うような短評もあり、相性ですかね。担当が解けなかった詰パラの2025年のトリの問題は1ヵ月考えても解けなかったので、時間より何かの相性のこもありそうです。

るかなんさん「今回唯一ノーヒントで解けました。「97に桂」だったら余詰あるのかな？」

■97での桂不成や桂成を許す「97に桂の手」だと参考図のような空き王手の筋以外にも△97桂不成の手で89の玉を詰める手順がありますが、どちらも初手で端の手は指せないなので余詰にはなりません。と言うことは本問では「初手は端」があるので「12手目の97への桂の手で詰み」の条件で行けましたね。

はなさかしろうさん「先手が98に角を打つ方針で駒を動かすとちょうど12手で、あとは微調整。手数なりに解きやすく先後の役割分担もぴったり?み合いました。」

■97桂の吊るし桂なら87地点に後手の金や銀があれば良いので98地点のことには気が付き難いはずですが、最初に決めた方針が大正解とは流石です。

梶彰介さん「分かりませんでした。玉が詰まされる地点の周囲がどうなるか予想できませんでした。」

■筋によりますが、玉頭に自分の角を配置して、玉のコビン2箇所を桂や角で抑えての吊るし桂の形もあるようです。

正解：10名

NAOさん 飯山修さん RINTAROさん

ほっとさん piyoさん 占魚亭さん

原岡望さん テイエムガンバさん

るかなんさん はなさかしろうさん

(総評)

飯山修さん「193-2の2解問題は作意が全く違う事が予想できた。そこで思ったが出題後全く違う余詰が発見されその作意も見事な単一解だったら、問題を修正せず2解作にしますと開き直す手もありそうですね。」

■単なる手順前後とか駒の非限定での2解でなければ、それぞれにいくつかの条件を追加して2作にするよりも少ない条件数のままの2解作の方が良いかもしれませんね。

RINTAROさん「1がすっきりしません。2の3筋飛成手順は1時間くらい考えました。3は10分。全部で2時間くらいかな。」

■では、すっきりさせるためにも似たような条件の作品を近々出題しようと思います。

ほっとさん「今年もよろしくお願いします。」

■年賀推理でも余詰を出してしまい、これで3ヵ月連続の余詰でした。見放されないように頑張りますので今年もよろしくお願いします。

占魚亭さん「2025年は散々でしたが、何とか全問解答で締めくくることが出来ました。2026年は復調出来るといいのですが……。」

■2026年の第一弾の年賀推理6題の解図の進捗はどのようなかな？

原岡望さん「今月はバラが一問目から難解で漸く解けたものの二問目白旗。

その影響でこちらは7日から取り組み。

何とか9日に解決してホッとしています。

今年はお手柔らかかにお願いします。

そういえば伊藤二冠がYouTubeで推理将棋を解いています。

こちらにも来て下さらないでしょうか。」

■2問目は解けなかったけど3問目は解けたということなのですよね。凄い！多分、正解者数は少ないと思います。担当は詰パラの2025年のトリの問題を7日まで粘りましたが解けずじまいで解答を送付しました。解答の送付忘れの月もあって2025年は全問正解とは行きませんでした。

YouTubeで解図動画が出ていたので、解答者が同姓同名の線は消えました。こちらも見ているのかは不明ですが、余詰連発なので敬遠されているのかも。

ベベ&ペペさん「インフルエンザで寝込みました。新年を

迎えて回復しました。本年もよろしく申し上げます。」

■健康な状態で新年を迎えられて良かったです。

るかなんさん「10手から一気に難易度が上がりますね。初級の簡素条件がまだどこかに残っていないものか。」

■8手、9手はまだまだあるはずですが、簡素条件となると少しハードルが高いかも。

柘彰介さん「今年も1問のみ解けてスタートです。今年もよろしく申し上げます。」

■今年も解答の方、よろしく申し上げます。

推理将棋第193回出題全解答者： 14名

NAOさん 飯山修さん RINTAROさん

ほっとさん piyoさん はまちさん

Miyaさん 占魚亭さん 原岡望さん

べべ&ぺぺさん テイエムガンバさん

るかなんさん はなさかしろうさん

柘彰介さん

空きスペースコラム

パロディ句

小林看空

○寒林へピエロの帽子をとりにいく 看空

元句

○寒林へ魔女の箒をさがしゆく 浪野聡子

○寒林へピエロのあとをついていく 同上

クリスティー、戦勝舞踏会事件より思いつきました
NHKで放映され続けているのポワロシリーズの29/70
(NHKは発音に忠実にポワロ、ハヤカワだけなぜかポア
ロ)

ピエロが各種いろいろ登場します

第32回フェアリー入門出題

担当 : springs

今回のルールは **Patrol** です。多数のご投稿ありがとうございました。通常出題 13 作と特別出題 1 作の計 14 作の出題です。特別出題の作品はルールが「成禁 **Patrol** 協力詰」のため、募集のレギュレーションから外れていますが、特別枠として出題いたします。ぜひご挑戦ください。

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

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

Patrol の詳細は先月号の「**Patrol** 超入門」をご参照ください (WFP 第 211 号)。

ルール説明

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

【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。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

解答規定

- 以下をお書きください :
 - 解答者名 (変名可)
 - 各作品の解答と短評 (長評)
 - 総評 (任意)
- 解答締切 :
2026 年 3 月 15 日 (日)
- 解答送付先 : メール (springs)
hit.and.miss.masayume@gmail.com

作品一覧

番号	協力詰	協力自玉詰	手数	備考
①	●		3	
②	●		3	
③	●		3	
④	●		5	
⑤	●		7	
⑥	●		21	
⑦	●		29	
⑧	●		33	受方持駒制限
⑨	●		43	
⑩	●		47	
⑪	●		55	
⑫		●	4	
⑬		●	26	
特①		●	89	成禁

① さんじろう作 (登場 17 回)

Patrol協力詰 3手

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

持駒 金銀

トップバッターはさんじろうさんの作品。さんじろうさんから2作投稿いただきました。その1作目です。

Patrol では、味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、駒を取ることができません。56 歩に紐が付いていないため、現状王手は掛かっていません。持駒の金銀を打って3手で詰まします。

② さんじろう作 (登場 18 回)

Patrol協力詰 3手

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

持駒 金2

さんじろうさんの2作目の作品。①と比べると、「56歩→香、持駒金銀→持駒金金」となっていますね。本作も持駒を2回打って詰ます形を考えます。

③ springs 作 (登場 47 回)

Patrol協力詰 3手

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

持駒 歩

続いては担当作。歩を打って詰ますのは打歩詰の禁手なので、最終手は歩打ではありません。よって、初手は歩を打つことが分かります。

④ springs 作 (登場 48 回)

Patrol協力詰 5手

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

持駒 歩

担当の2作目。もし初手に26歩と打ったらどうなるでしょうか？

⑤ 真T作 (登場 24 回)

Patrol協力詰 7手

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

持駒 歩

真Tさんからは2作投稿いただきました。その1作目。龍と飛車に挟まれた玉の配置が印象的です。まずは玉がどこに動けるのか/動けないのかを確認するとよいかもしれません。

⑥ たくぼん作 (登場 22 回)

Patrol協力詰 21手

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

持駒 銀

たくぼんさんからは合計 4 作投稿いただきました (通常出題 3 作、特別出題 1 作)。まずは通常出題の 1 作目です。使用駒は玉を含めて 3 枚。金と銀の 2 枚で詰まします。手数若干長めなのでヒントを出したいと思います。

ヒント：玉の詰上り位置は 99

⑦ たくぼん作 (登場 23 回)

Patrol協力詰 29手

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

持駒 銀2

続いてはたくぼんさんの 2 作目。⑥の 69 金が銀に換わり、持駒が銀 2 枚になっています。個人的には⑥より本作の方が解きやすいのではないかと思います。念のためヒントを付けますので、困ったらご活用ください。

ヒント：玉の詰上り位置は 13

⑧ たくぼん作 (登場 24 回)

Patrol協力詰 33手

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

攻方持駒 歩3

受方持駒 歩7

続いてはたくぼんの3作目の作品です。受方の持駒は歩7枚ですのでご注意ください。手数は長めですが、ヒントはなしで出題したいと思います。

⑨ 神無七郎作 (登場 28 回)

Patrol協力詰 43手

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

持駒 なし

神無七郎さんからは2作投稿いただきました。まずはその1作目です。お互いの玉が隣接していますが、どちらの玉にも紐が付いておらず、王手は掛かっていません。手数の割に比較的解きやすいのではないかと思います。念のためヒントを出したいと思います。

ヒント：受方玉の詰上り位置は59

⑩ 神無七郎作 (登場 29 回)

Patrol協力詰 47手

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

持駒 なし

続いては神無七郎さんの2作目の作品。手数は長めですが、使用駒が限られているので本作も考えやすいかと思います。もしも困った場合はヒントをご確認ください。

ヒント：受方玉の詰上り位置は99

⑪ 真T作 (登場 25 回)

Patrol協力詰 55手

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

持駒 歩6

続いては真Tさんの2作目の作品です。ちょっと難しいかもしれませんが、内容に踏み込んだヒントを出したいと思います。

ヒント：9手目、25手目は金の着手。受方玉は2筋の歩を3回取る。

⑫ 駒井めい作（登場 31 回）

Patrol協力自玉詰 4手

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

持駒 飛

こちらは駒井めいさんの作品。4手の Patrol 協力自玉詰なので、攻方、受方、攻方、受方の4手で攻方の玉を詰まします。

⑬ たくぼん作（登場 25 回）

Patrol協力自玉詰 26手

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

持駒 なし

通常出題の最後はたくぼんさんの作品。26手の Patrol 協力自玉詰です。遠く離れた 91 銀に目が留まりますね。収束が少し難しいかもしれませんので、ヒントを出したいと思います。

ヒント：22手目と最終手は駒打。

特別出題

特① たくぼん作

成禁Patrol協力詰 89手

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

持駒 歩

成禁条件があるため、本作は特別出題といたします。通常出題の13作に加え、本作の解答もお寄せいただければと思います。

次回以降のフェアリー入門でも、成禁条件などの軽微な逸脱であればこのように特別枠を設けて出題を行いたいと思います。特別出題の詳細は次回のフェアリー入門の作品募集時（WFP 4月号）に明記したいと思います。

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「Lortap」です。Lortap 協力詰・Lortap 最善詰・Lortap 詰・Lortap 協力自玉詰を募集します。作品募集の詳細はWFP 4月号をお待ちください。

	第32回 Patrol	第33回 Lortap
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

フェアリー入門の出題作は下記のページで手順を並べ

て鑑賞できます (第 18 回以降)。

https://tsume-springs.com/?page_id=104

以上

空きスペースコラム

ばか詰という名称について

小林看空

以前どこかに書いた記憶があるけれど、もう一度記しておきます

日本では、ばか詰の名称が現れたのは、詰パラでは、1961.8 S. おぎの氏による、となっています。実は、それより先行して、鮎川哲也「りら荘事件」(1958年出版、実際は連載だったので、それよりも早いかも)の中に、「ばか詰」が現われます。これは、二人がチェスをしている場面で、2手(日本式では4手)で白のキングが詰められてしまう有名な『ばか詰』で、英語では文字通り、fool's mate です。鮎川氏はもちろんこれを知っていて、『ばか詰』を使ったのでしょう。fool's mate は、『愚者の詰』とも訳されていますし、どこかで『しまった詰』と訳されていたのをみかけたこともあります。

『しまった詰』は、なるほどです。感じが出ていますね。helpmate を『ばか詰』としたの S. おぎの氏の功なんでしょう。

fool's mate=Two-move-Checkmate

1. f3 e5 2. g4?? Qh4#

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

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2026年3月15日（日）

[投稿先]

メールにて担当（駒井めい）まで
[meikomaivtsume\[at\]gmail.com](mailto: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。

- ・ 協力自玉詰

攻方と受方が協力して、最短手数で攻方の王を詰める。

(補足)

協力詰、協力自玉詰ともに、無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

■45-1 駒井めい作

協力白玉詰 8手

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

持駒 角桂

※解答・解説は次のページ以降に掲載。

～フェアリー雑談～

「3手の回文詰を実現するには？」

前号（第211号）のフェアリー雑談で、回文詰を取り上げました。回文詰は例えば「28 銀打 同銀生 29 桂 同銀生 28 銀打」のように、詰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ものを指します。

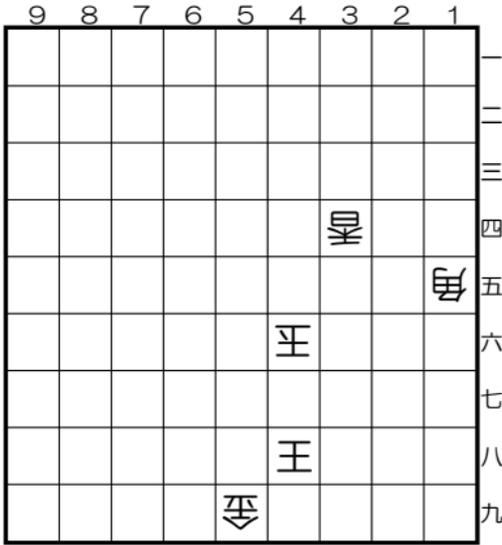
今回の話題は「3手の回文詰」です。普通の詰将棋では、3手の回文詰は実現できません。では、どのようなフェアリールール（変則ルール）を使えば実現できるのでしょうか？普通の詰将棋で、3手の回文詰が実現できない理由を考えてみると、使うフェアリールールが見えてくるかもしれません。

担当（駒井めい）に作品を送っていただければ、フェアリー雑談で紹介させていただきます。どのようなフェアリールールで実現できるかを示すことも大事なので、「とりあえず作ってみた」というものも歓迎です。

解答・解説

■45-1 駒井めい作

協力白玉詰 8手



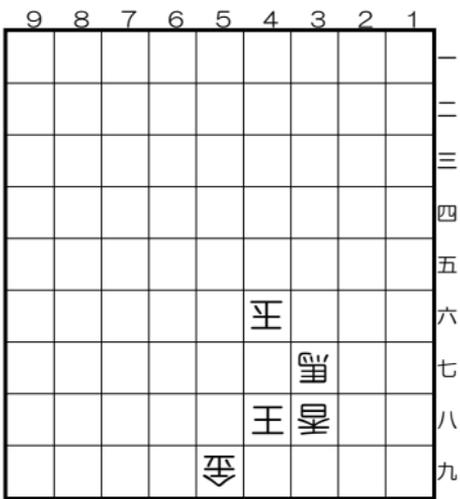
持駒 角桂

【解答】

37角 35玉 26角 46玉 38桂 同香生

37角 同角成 まで 8手

詰上図



持駒 なし

【解説】

攻方王を詰めるルールです。初形で攻方王に王手がかかっています。面白いことに、攻方に持駒がなければ、初形の時点で攻方王が詰んでいます。実際には、攻方が26や37の地点に合駒をして受けられるので、攻方王は詰んでいません。

普通の詰将棋と同じく、攻方には王手義務があります。攻方が攻方王にかかった王手を外しながら、受方玉に王手をかけるには、初手37角と指すしかありません。

2手目37同角成と取るのは、受方34香の利きが受方37馬に遮られます。攻方は39王と王手を外せるため、攻方王は詰んでいません。受方香が34ではなく、38の地点にいてくれれば、受方香の利きは遮られずに済みます。

3手目以降で38桂 同香生の2手を実現するには、受方34香の利きを遮っている攻方37角を、26の地点に退かす必要があります。2手目から35玉 26角 46玉と進めるのが正解です。

途中図 4手目46玉まで

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

持駒 桂

5手目38桂に6手目同香生で、受方香を34から38の地点に動かすことができました。7手目37角に8手目同角成までで、攻方王が詰上りです。受方香が39の地点に利いているので、今度は9手目39王とは逃げられません。

詰上図

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

持駒 なし

本作は攻方角と受方玉を往復させ、受方香を動かす手順です。2手目35玉と指した局面では、受方香の利きが受方玉と攻方角で二重に遮られていて、瞬間的には目的から遠ざかっているように見えるのも、面白いところです。

上田吉一氏個展 7

変寝夢

皆様お待ちかねの上田氏の個展です。

寒い日が続いていますが、奮ってのご解答お待ちしております。

PC 解答も OK です。是非とも短評総評をお願いします。
解説は伊藤正さんです。ご期待ください。

ヒント：1 番は 2 枚の偶は玉属性です。2 番は詰ませるのは 83 金です。2 枚の飛車を呼び出します。

解答締切：2026 年 3 月 31 日（火）

※WFP 4 月号結果稿予定

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

ルール説明

【偶 (Dummy)】

利きを持たず、自分では動かない駒。

【戦 (dabbaba)】

(0, 2)-Leaper。上下左右に 2 マス動く。

【ピラミッド(◆)】

不透過、不可侵の領域を表す。ホッパー系はハードルにできる。

第一番

協力自玉詰 30手

持駒 銀4

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

持駒 香歩

偶: Dummy王

第二番

協力自玉詰 618手

持駒 なし

										一
皇	馬		王							二
	◆	◆	◆	◆	◆	◆	戦	◆		三
	金	歩					香			四
香										五
歩										六
銀										七
銀	歩									八
										九

持駒 なし

飛: 取捨て

戦: Dabbaba (0, 2)-Leaper

金: 金将王

◆: ピラミッド (不動、不滅駒)

第38回詰四会報告（フェアリー編） &第15回詰四会フェアリー作品展

たくぼん



先月号で告知しました第38回詰四会を2026年1月25日（日）午後1時より香川県宇多津町のユープラザうたづにて開催いたしました。たくぼんの解図日記でも内容を報告していますが、WFPですのでフェアリー編と題してフェアリー組を中心とした内容で報告記を書かせていただきます。結構うろ覚え部分もありますので失礼な部分がありましたらお許してください。

また文中に当日投稿いただいたフェアリー作品が出てきます。これが第15回フェアリー作品展の出題作になりますのでよろしくお願ひします。

今回フェアリー愛好者にお声掛けしたのは昨年7月に福岡で行われた詰将棋全国大会に遡ります。

その全国大会で約20年ぶりくらいに神無太郎さんとお会いして話が盛り上がる中、一度詰四会にも来てくださいよ～とお誘ひしたところ

「では奥様と四国旅行を兼ねて行きましょう」ということになりまして、翌月の詰四会で1月25日に会場の予約を入れて事前に開催日を決定し太郎さんに連絡して調整する運びとなりました。近年いつも詰四会に参加していただいている springs ご夫妻が8月の詰四会が所用で欠席され次回は必ず行きますからと聞いておりましたので、この時点で神無太郎、springs ご夫妻の参加がほぼ決まり、あと私と出席率の高い三角淳さんを含めるとフェアリストが5名となりフェアリー色の強い会合になりそうです。

その後、その旨 WFP 誌でも告知いただいたおかげで、初参加で群馬よりさんじろうさん、福山市より安南の佐藤達也さん、2回目の参加は愛知県より北村太路さんが来られました。残念ながら三角さんがお仕事の関係で不参加となりました。また太郎さんは数日前に奥様が会食を共にした方がコロナに感染したとのことで夫婦での四国旅行（実際には淡路島観光）はキャンセルになったとのことですが単身で参加いただきました。参加者は全部で13名、内フェアリストは7名と半数を超えるフェアリー色の強い会合になりました。

会場は研修室1で入って左側の列がフェアリー軍団、右側が普通詰将棋軍団と別れ13時～17時の4時間楽しい時間を過ごしました。

この報告では左側のフェアリー軍団の報告が中心となります。

まず開催に先立ち、2026年1月1日に亡くなられた平井康雄さんへの黙祷を行いました。永年、詰備会の世話人を努められ詰四会にも21回参加され多大な貢献をしていただきました。

9月頃、余命1年の宣告を受けられてからは私も詰将棋関係の蔵書処分、作品集の発行、入選200回に向けての投稿などいろいろ相談を受けておりました。作品集{龍神抄}には何か書いて欲しいとメールをいただき平井さんのアドバイスにより作品の質がぐんと上がった作品の創作過程の話を書かせていただきました。また、入選200回に向けての投稿に向けて投稿予定作品のアドバイスをお願いされ、いろいろと感想をメールさせていただきました。普通詰将棋に関してはペーペーの私なのにです。その中の1作でちょっとしたヒントをお伝えしたところ「ありがとうございます。ぜひ合作で発表させてください」と言われ、いやいや桂馬置いただけですと辞退したのですが、ちょうど入選200回になりそうですので須川さんと合作で発表したいのですと・・・もう本当に泣きそうな事を言ってくださいました。その作品が1月号に掲載された詰備会作品展③です。

10月ごろには詰四会への参加を希望されていましたが11月ころには体力が落ちてきたのでNETで参加できないだろうか？と相談されていましたが12月22日になり入院することになりましたと連絡を受けました。何とか入選200回の結果稿を読みたいと仰っていましたが、入院するというメールを受け取った10日後に天に召されました。娘さんより亡くなられた旨メールをいただきました。平井さんのパソコンのデスクトップに私の名前があったそうで最後までしっかりと準備されていたのだなと思いました。平井さんは詰四会でフェアリー作品を積極的に解図されていました。ルールを聞いてそれを理解し解図される姿はある意味フェアリストでした。フェアリー発表作も4作あります。1998年4月号の詰パラフェアリーランドに2作と2014年2月の第60回WFP作品展10番と私との合作11番です。

1998年4月 詰パラ フェアリーランド
発表名：平井康雄

対面ばか自殺詰 8手

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

持駒 なし

44 香 55 歩 同角 54 桂 63 角成 同玉
55 歩 同桂 迄 8 手

1998 年 4 月 詰パラ フェアリーランド
発表名：平井康雄

対面ばか自殺詰 8手

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

持駒 なし

24 桂 45 飛 同角 44 桂 53 角成 同玉
45 飛 54 桂 迄 8 手

以前七郎さんも仰っていましたが、この当時検討ソフト
fm はまだない自力検討の時代、余詰めのない作品を創作
するのは大変だったはず。この2題は見事に完全作で平井
さんの検討力が一流だったことがわかります。

2014 年 2 月 第 60 回 WFP 作品展 60-11
発表名：平やっくん

成禁強欲協力詰 73手

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

持駒 歩10

95 香 同玉 86 銀 同玉 97 金 76 玉
87 金 66 玉 77 金 56 玉 67 金 46 玉
56 金 47 玉 46 金 同玉 35 銀 同玉
34 金 同玉 43 銀 同玉 53 金 同玉
54 歩 42 玉 43 歩 32 玉 33 歩 43 玉
44 歩 54 玉 55 歩 64 玉 65 歩 55 玉

56 歩 44 玉 45 歩 33 玉 34 歩 22 玉
 23 歩 12 玉 13 銀 23 玉 24 銀 34 玉
 35 銀 45 玉 46 銀 56 玉 57 銀 65 玉
 66 歩 76 玉 77 歩 同玉 68 銀 66 玉
 67 歩 56 玉 57 歩 65 玉 66 歩 同玉
 67 歩 76 玉 77 歩 同金 同銀 67 玉
 68 金 まで 73 手

2014 年 2 月 第 60 回 WFP 作品展 60-12

発表名：平やっくん&たくぼん

埋蔵金伝説

強欲協力詰 105 手

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

持駒 なし

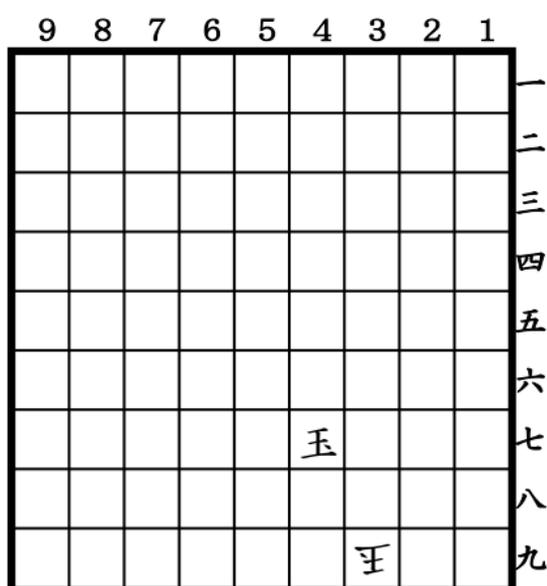
49 圭 同玉 99 龍 89 と 同龍 79 と
 同龍 69 と 同龍 59 と 同龍 同玉
 48 銀 同玉 47 角成 同玉 38 銀 36 玉
 37 銀 25 玉 26 銀 14 玉 15 銀 13 玉
 24 銀 12 玉 11 桂成 同玉 21 全 同玉
 31 全 同玉 41 金 同玉 51 金 同玉
 61 桂成 同玉 71 金 同玉 82 桂成 61 玉
 72 圭 51 玉 62 圭 41 玉 52 圭 31 玉
 42 圭 21 玉 32 圭 同と 同龍 同玉
 33 歩 43 玉 44 歩 同玉 35 銀 33 玉
 34 歩 43 玉 44 歩 54 玉 55 歩 同玉
 46 銀 44 玉 45 歩 34 玉 35 歩 25 玉
 26 歩 同玉 37 銀 35 玉 36 歩 45 玉
 46 歩 56 玉 57 歩 同玉 48 銀 46 玉
 47 歩 36 玉 37 歩 27 玉 28 歩 同玉
 39 銀 37 玉 38 歩 47 玉 48 歩 36 玉
 37 歩 同玉 38 歩 27 玉 28 歩 同金
 同銀 38 玉 39 金 まで 105 手

研修室の左側最前列の一番左の席が平井さんの席です。毎回ノートパソコンを設置するのにコンセントが近いのでそこに座っておられました。今回もその席に龍神抄を置きともに参加していただきました。ご冥福をお祈りいたします。

平井さんの黙禱の後、まずは詰四会フェアリー作品展への作品を集めました。太郎さんには事前にお問い合わせしておりましたのでまずは太郎さんに頂きました。これが1番です。

第1番 神無太郎作

協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 薔

薔：フェアリーチェスのRose
 ※後手持駒に薔はありません

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。ただし、単玉の場合のスタイルメイトとは単に合法手がない状態。

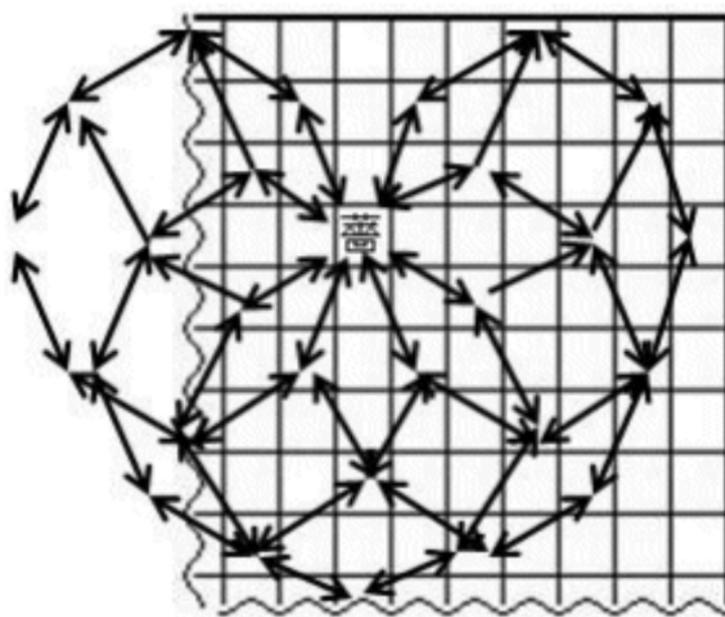
Rose（薔）

フェアリーチェスの Rose。

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

（補足）

- ・一周できる場合は元のマスに戻れる。（事実上パスができる）



いきなりこの作品が皆さんの前に並んだものだから目が点に……。まず薔の利きは……から始まりました。とりあえず初形を並べて初手薔打が出来るところに歩の駒を立てて並べました。合駒を出して47王が動けないようにする作品だとは分かります。私とさんじろうさん、佐藤さんは早々に離脱。springs 夫妻が解図にチャレンジしました。お二人の会話を聞いていると解く思考過程がよく

分かるので聞いていても楽しいです。しかしこの作品を最初に並べたのが悪手ということがだんだん分かってきます。

結局、1時間をはるかに越える時間をこの作品の解図に裂く事になりました。途中行き詰った時に太郎さんからヒントが出されました。

太郎「ヒントは私！」

解く以上に意味不明で難解な問題です。さすがに意味が解からないのでヒントのヒントをもらいます。

太郎「私は〇〇が好き」

静岡だからお茶が好きか？みかんが好きか？という声も出ましたが解図には関係なく、正解は、〇〇=合駒だそうです。

合駒が出ると言うのは分かっていますので???という感じですが・・・6手で合駒が何回出てくると言う受方だけで最大3回。しかし最後の合駒は王手駒の利きがあるので不可能？おっとヒントはここまでにします。解いて損のない好作です。ぜひチャレンジください。

ちなみにこの作品の解図後のsprings夫妻はあまりにエネルギーを使い過ぎたためこの後しばらく頭が回転しなかったようでこの作品を最初に見なければよかったと再三言っておりました。

とここまで書いたところで太郎さんから1題追加投稿がありました。後述していますが、おまけ投稿作1題が不完全だったのでその代わりということです。これが2番となります。

ルール説明は第1番をご覧ください。但し第1番は協力自玉スタイルメイトで第2番は協力自玉詰と異なりますのでご注意ください！

第2番 神無太郎作

協力自玉詰 6手

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

持駒 蕃

蕃：フェアリーチェスのRose

※後手持駒に蕃はありません

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合

の概念はなく、すべての合駒が有効。

springs 夫妻が太郎作の解図に頭を悩ませていた時、他のメンバーは **springs** さんより提出された 3 作を解いていきます。しかしながら 1 作はプルーフゲームで未検討ということで一旦取り下げになりました。ということで **springs** さんの作品 2 作を順次解いていきました。

まずはこの作品です。

第3番 **springs** 作

強欲協力自玉詰 14手

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

持駒 歩2

【協力自玉詰】

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

【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。

さすが **springs** さんです。私への心遣いでしょうか強欲協力自玉詰を持ってきてくれました。この作品の解図にはさんじろう&佐藤達也コンビが挑みます。ちょっと考えてこんな声が聞こえます。「これ簡単に詰むよね…38金、36玉、37金、同玉、28銀、同歩成までで」あれ？そうだなと思って **springs** さんに聞いたら 3 手目強欲条件で 27 金と取らざるを得ませんよ…。強欲の大家として私が気付かなかったのはお恥ずかしい話。ちなみに北村太路さんは **springs** 夫妻の考えている太郎作と本作の間を行ったり来たりしていました。

結局、非限定になりそうな順を消去していき正解に辿り着きました。あれやこれやしながらで 30 分は過ぎていたでしょうか？私はというと強欲の解き方ヒントを時々発していましたがまあ時間が掛かりましたね。わありとシン

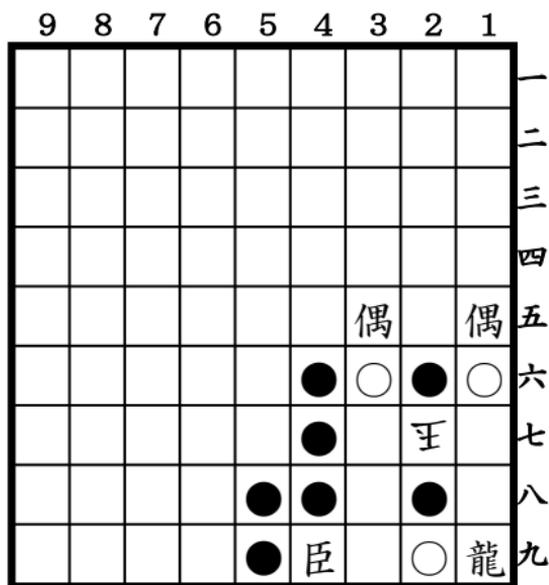
プルな短編の強欲協力自玉詰は珍しいと思いますし、手が狭いので解図は楽しめる作品と思います。ぜひチャレンジ
 よろしくお願いします。

そして **springs** 作の 2 作目はルール名も手数も長くフェアリー駒も使われたこの作品。

第4番 **springs** 作

天竺多玉協力自玉スタイルメイト 262手

持駒 なし



持駒 歩18

偶：Dummy 王

臣：Wazir

●：石

○：穴

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっているが合法手のない状態）にする。ただし、単玉の場合のスタイルメイトとは単に合法手のない状態。

【天竺】

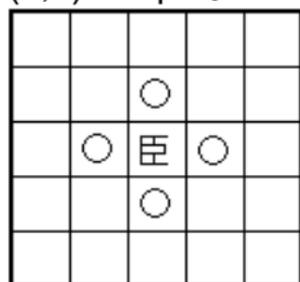
玉（王）が王手を掛けられているとき、玉（王）は王手を掛けている駒の利きになる。複数の駒から王手を掛けられている場合、それらの利きの合成になる。

【多玉】

攻方または受方が複数の玉（王属性を持つ駒）を使用できる。どの玉に対しても王手放置は禁手。すべての王手を外せなければ詰み。

【Wazir（臣）】

(1,0)-Leaper。つまり、縦横1マスに動く駒。



【Dummy 王（偶王）】

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。

[補足]

- ・ルールによっては受動的に動かされたり、利きを持つたりする場合はある
- ・行き所のない駒の禁則の対象外である

この作品にチャレンジしたのは再びさんじろう&佐藤達也コンビです。自王はありませんが自玉ステイルメイトですので配置の龍、臣と歩 18 枚を全て消し去ればいいのです。偶王は動けませんので残っても大丈夫です。しかしながら通常の将棋駒以外の駒ばかりで代理駒を置いての解図になるので盤面が分かり難かったですね。夢実さんにフェアリー駒作って持ってきてもらえばよかったと言っていました。そして意外と早く解けたと声が上がりましたが、実は大きな罠がありました。それが多王の偶王配置です。何であるんだろうねということでよく見ると、たとえば初手から 18 龍、37 玉、17 龍としたとすると…そうです天竺ですので 37 王が龍の利きになり 35 偶王への王手になってしまうためダメなんです。変に王手をしてしまうと 15 偶王と 35 偶王に王手が掛かってしまうため相当王手に制限があります。臣の使い方と 49 のマスの使い方がポイントでしょうか。手数は長いですがほとんどが繰り返して順になりますので気にしなくて大丈夫です。たくさんのチャレンジをお願いします。

そしてそんな合間に私が解図していたのが、さんじろうさんの作品です。作品を持ってきていただくとは思っていなかったのが嬉しかったです。ネコネコや背面ならうわーっと思ったかもしれませんが天竺協力自玉詰でしたので少しホッとしました。それがこの作品です。

第5番 さんじろう作

天竺協力自玉詰 8手

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

持駒 角銀

【協力自玉詰】

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

【天竺】

玉（王）が王手を掛けられているとき、玉（王）は王手を掛けられ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。

この作品は、まず私と佐藤さんと北村さんで解図しました。天竺なので最後何の駒で王手をされるのかを考えると、まあ桂が本命ですよ。だから最後は**43**桂！とするとその前に桂を**31**か**51**で合駒として出さないといけません。それが可能なのか・・・というところから話はスタートし、歩はどうだ！高い駒は詰まされ難いよねえ・・・と進んで何とか正解に辿り着きました。これまでの作品に比べれば解図時間は短かったと思います。

太郎作で疲労困憊の **springs** 夫妻もこの作品にチャレンジしてお二人で会話しながら解かれましたが言っている内容が先ほどの私たちの会話とほぼ同じなのには笑いました。

というわけで止めの駒は何なのかを考えてみてください。多分そんなに難しくはないと思います。非限定に見えてそうではない！のがヒントです。

そうして続いて佐藤達也さんより安南詰を投稿いただきました。

第6番 佐藤達也作

安南詰 21手

										一
										二
		科		銀						三
		銀	歩	王						四
		馬	科		香	王				五
	飛			香		歩				六
				香	皇	龍				七
										八
										九

持駒 金桂

【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。

この作品も疲労困憊気味の **springs** 夫妻が挑みます。しかしながらかしこですので紛れ変化をしっかりと読む必要があり相当苦戦されておりました。横目で見えていた私は解けてもいないのにちょこちょこ合いの手を挟みます。

「初手は**44**金でしょ～」

「**35**成銀は存在の意味を考えると絶対に龍に取られますよね～」

安南に慣れていないと（いや慣れてても）駒の性能変化をうっかりしてしまいますので確実に利きを確認します。

そして作者にヒントをもらいながらなんとか正解に辿り着いたようです。初形からいかにも文字があぶり出されそうですが、まさにその通りです。詰四会なので4？四？と予想を立ててみましたが果たして…。

では最後に世話人の作品が無いのもあれですので、1作

おまけ1番 神無太郎作

All-in-Shogi駒余り禁協力詰 5手

				G					
			歩		歩				
				銀					
				馬					

持駒 金3

偶：偶王(Dummy王)

G：Grasshopper

おまけ2番 神無太郎作

All-in-Shogi駒余り禁協力詰 5手

							飛	G	
							桂	偶	
								飛	

持駒 金

偶：偶王 (Dummy王)

G：Grasshopper



All-in-Shogi駒余り禁協力詰 5手

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

持駒 角銀2

G : Grasshopper

【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。

【駒余り禁】

最後に攻方の持駒が余ってはいけない。

【All-in-Shogi】

双方、自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、1手前の局面に戻す着手は禁手。

[補足]

- ・相手の駒に相手の駒を取らせることはできない。
- ・相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- ・自玉を取らせる手は反則。
- ・相手に合法手以外の手を指させることはできない。ただし、相手玉への王手となる手は反則とみなさない。

【Dummy 王 (偶王)】

利きを持たず、自分では動かないロイヤル駒。

[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

【Grasshopper (G)】

フェアリーチェスの Grasshopper。Queen の利きの方向にある駒を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。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に2つ以上の駒は飛び越せない。

ちなみに実はもう1作あったのですが、皆で解図したらどう考えても解が3つある。fmza で検討しているのにおかしいな？ということで試しに左右反転した図で解かせてみたら3解と出た。どうもfmzaの不具合だったようです。すでに報告され新しいバージョンでは改善されています。

す。

とここまでで投稿作の披露は終了し、WFP210号の伊藤匠二冠王座奪還記念作品展の①を並べて解き始めました。さんじろうさんと佐藤さんは解図はダメと言いながらもしっかり考えられるのはさすがです。北村さんは解図力が高いのでうんうんと頷かれておりました。

ところで伊藤匠二冠はWFPを読んでいるのだろうか？という質問を皆さんに投げかけたところ、見ているのではないかなあという意見が多かったのですが、フェアリーランドには解答されていますがWFPには未だにまだ解答が届いていないと言うことで今回の作品展の解答状況が気になるところです。なんなら今年のフェアリー全国大会へ来ていただければ嬉しいですね。（読まれるかもしれないので書いておきます）

でもタイトル戦などもありますし忙しいはずで無理だよねえ・・・。

そのフェアリー全国大会の内容についてはこれからという話で、FairyTopIXの表彰はぜひやりたいとの事。これは大賛成です。スポンサーを集めて大掛かりに・・・というのは今のところ夢ではあります。ついでにフェアリー詰将棋連盟を立ち上げてなどという声も。普通詰将棋は大きな意味でフェアリー詰将棋の一部と考えると全日本詰将棋連盟の上部団体となるのかも（笑）などと夢を語り合いました。

その後、WFP210号の表紙フェアリー（占魚亭作）を佐藤さんが「中段のばらっとしたのは苦手・・・」と言いながら考えられたり、さんじろうさんが普通詰将棋組にフェアリーランド1月号の作品を並べてルール説明して普及活動に勤しんでおられました。⑤のだらにすけ作の対面ばかりには皆さん苦戦のご様子でした。

今回の詰四会ですが、真Tさんや上谷さん、藤原さんなどが来られる可能性も考えていましたがそれは実現せず、今年の全国大会でお会いできることを楽しみにしておきます。

もちろん地元？の橋本さんや京都の上田さん、変寝夢さんや、太郎さんも長らくお会いしていない神無次郎さんなど名前を挙げればきりがありませんがお会いできれば嬉しいです。

そしてフェアリー全国大会に向けて準備されている「フェアリー詰将棋合同作品集」の話になり参加予定のなかった佐藤さんと北村さんにせつかくですから何か書かれたらとお勧めして、目の前で言われたら断れない（笑）のか、何か書いていただけよう。

また参加して欲しいのに連絡が取れない方もいらっしゃるようで、作品はなくても随筆や雑談だけでもいいので参加していただけると盛り上がると思いますので、まだ参加されていないフェアリストの皆さんは是非ご参加を検討いただくと嬉しいです。原稿締切は3月末だそうですが、全体を把握する意味で参加の意思表示は早めにどうぞ。

楽しい時間はあっという間に過ぎて、17時に閉会し、その後近くの居酒屋に行き2次会へ。ここでも普通詰将棋組とフェアリー詰将棋組に分かれて座り、いろいろな話題で盛り上がり、おいしい料理に舌鼓をうちました。

19時過ぎに解散となりました。次回は8月中旬に開催します。よろしかったらぜひ詰四会へフェアリーの話をして詰四会へお越しください。

遠方よりお越しの皆様を初め参加いただきました皆さん。お疲れ様でした。

第15回詰四会フェアリー作品展解答要項

全7題+おまけ3題の解答を募集します。会合で解かれた方もよろしければ感想(短評)をお聞かせいただけるとうれしいです。

解答送り先:

たくぼん(sugawataku@gmail.com)

解答締切: 2026年3月15日(日)

短評よろしくお願ひします。

2026 年 1 月 25 日(日)に香川県の宇多津で開催された第 38 回詰四会に参加しました。四国上陸は約 40 年ぶりで 2 回目です。当初の上陸計画からは二転三転するかなりのどたばただったのですが、それはさておき、「たくぼんの解図日記」で公開されているオフィシャルな会合報告では触れられていないことを中心に参加記を書いてみたいと思います。

沼津駅で、沼津⇄宇多津の往復乗車券を購入しました。発券された乗車券の「経由」欄には、手書きで「予讃線」と書き込まれていました。どうも宇多津駅というのは分岐駅とかいう何かの例外扱いの駅の様です。JR のサイトなど見てみたのですが、よく分からない説明しかありませんでした。

会合の場で、佐藤達也さんから **fmza** について、読み方と名前の由来を聞かれました。どちらも即答できなかつたので、後で神無次郎さんに聞いてみました。

読み方は普通に「エフエムゼットエー」だそうです。ちなみに佐藤さんは「エフエム・ザ」と読んでいるとか。なんとなく凄みがありますよね。

名前の由来についての回答は次の通り。

『f m でフェアリー駒が自由に使用できなかつたので（当初は王属性をもったものだけだった）、平駒でも使用できる **fmz** を作りました。f m は、「fm+英字」という名称で「処理プロセッサ」として個別に **exe** ファイルを作る方式だったことと、フェアリー駒の多くが『動物』だったことから、f m 動物園という意味で **fmz** としました。

で、その **Advance** 版として、基本的な仕組みも作り変え、多数のフェアリー駒を同時に指定できるようにし、さらに七郎さんからも要望があつたので **exe** ファイルを 1 つにまとめた **fmza** を作りました。』

神無次郎さんと言えば、私以外の会合参加者は誰も面識がないということでした。詰将棋全国大会で、私はよく「f m 作っている人ですか？」と聞かれて、いつも「違います」と答えています。今年の大阪でのフェアリー全国大会や詰将棋全国大会に参加しませんか？>次郎さん

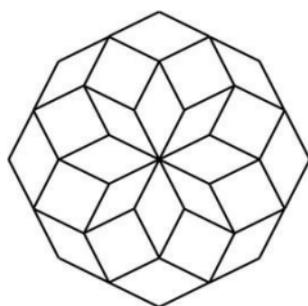
会合にはストックしているフェアリー詰将棋をいくつか持っていきました。当然 **fmza** でチェック済みのものです。ところが、そのうちの 1 題 (**All-in-Shogi** 協力詰 5 手) で、**springs** さん解と北村太路さん解が合わないという事態が発生しました。作意は北村さん解。**springs** さん解を確認してみましたが、成立していました。そこで、**springs** さんが公開されている最新の **fmza** で確認したところ、**springs** さん解は検出されませんでした。試しにということで左右反転させると、作意と **springs** さん解含む 3

解が検出されました。fmza に不具合があることは確かですが、このルールだと左右反転しても解に影響はなさそうだが、と不思議に思いました。

後日、次郎さんに調べてもらったところ、詰まない局面を保存するときの情報に不足があり、詰むはずの局面に到達する前に詰まない局面だと誤って判断され、解を検出する前に検索が中断されていたとのことでした。盤面を左右反転させると手順の検索順番が変わるので、誤った詰まない局面を保存する前に解手順が検出される、とのことでした。なるほどです。そういえば、森茂さんが寿限無系統の作をfmで検討するとき、左右反転させると検索時間が大幅に変わる、ということをおっしゃっていたのを思い出しました。

「新しいフェアリー詰将棋合同作品集」の表紙案も持って行きました。特に裏表紙の図案についてはあまりしっくりきていなかったもので、代替案も持っていき、ご意見を伺いたかったのですが、泰永三二郎さんから「仕事が早い」と言われたくらいで、ほかには特にありませんでした。とりあえず当初案で行こうかと思っています。

代替案は「薔」の利きを図案化したものです。どこかで何かに使おうと思います。



で、この参加記を書いているときに、ラグビー日本代表のテストマッチの予定が発表されました。日本代表 vs フランス代表戦@国立競技場は7月18日(土)！フェアリー全国大会@大阪と同じ日ではないですか！困りましたねえ。

フェアリー全国大会開催に向けて、具体的に動き始めています。詰四会で背中を押してくださったみなさんに感謝です。

まず、会場を仮予約いたしました。日時と会場は以下の通りです。

【開催予定】

日程：2026年7月18日（土）

時刻：13：30～17：00

（設営は13：00～）

会場：大阪産業創造館 6階会議室C

（定員30名）

※ 会場は詰将棋全国大会と同じ施設です。

また、アンケートの結果と直接いただいたご意見をまとめ、タイムスケジュールに反映しました。

① 懇親メインが良い。

多くの方々から最も多くいただいている意見のため、極力イベントは控えめにしてフリータイムの時間にあてる予定です。

② 一人一言と表彰はやるべき。

一人一言をはじめに行うことで、顔と名前を一致できるようにします。

③ 事前の作品募集をしてほしい。

フリータイムの際に交流しながら作品に触れてもらおうと考えています。

④ 写真撮影はしたい（妻の意見）。

せっかくなので記念に撮りましょう！

【フェアリー全国大会 タイムスケジュール】

第1部：会合

13:00～ 会場準備

13:30～ 開会および一人一言

13:50～ 表彰式および簡単に作品解説

14:30～ 懇親及び休憩

（課題作の鑑賞および投票）

16:00 投票締め切り

16:30～ 課題作表彰

16:40～ 写真撮影

17:00 撤収

第2部：食事会及び懇親会

場所：会場周辺の居酒屋

時間：17:30～20:00

※第1部の途中で人数を確認して予約します

現在のところ、第1部の会費は2,000円を予定しております。第2部につきましては、当日かかった費用を参加者で折半する形を考えております。

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

dbgw.suns@gmail.com (宛先：泉 夢実)

今月の手筋(解答)

解答

21飛 同玉/28飛 22飛成/11香
まで 3手

初手に飛を離して打つと「21歩 同飛/23歩 同玉/28飛」と進み、復活した歩のせいで「22飛成」が指せない。対抗系ルールで攻方最短が要求されない(詰将棋に準拠する)場合、遠打で合駒を強制できるなら、通常は遠打の方が合駒を得られる分得になる。しかし、条件によっては例外が生じる。本例はキルケで合駒が持駒にならないケースだが、禁欲(合駒を取れない)やマドラシ(合駒で石化される)等、様々な条件下で合駒回避短打が実現可能である。

適用分野

対抗系ルール(攻方任意)

関連項目 取らせ遠打

解答募集一覧

詳細は本文をご確認ください。

2026年2月28日(土)

第1回 表紙フェアリー (WFP211号)

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

2025年3月10日(火)

推理将棋第195回出題

解答宛先: TETSU (omochabako@nifty.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

第15回 詰四会フェアリー作品展

解答宛先: たくぼん

sugawataku@gmail.com

第32回 フェアリー入門 (Patrol)

解答宛先: springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

2026年3月31日(火)

第2回 表紙フェアリー (WFP212号)

解答宛先: springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

上田吉一氏 個展7

解答宛先: 変寝夢

hennemu_vm2■ares.eonet.ne.jp

(■を@に)

作品募集一覧

2026年3月15日(日)

第180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

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

場当たりの解き方になってしまうとは思いますが、
Web フェアリー将棋盤は実は同一局面禁に対応していません(既出の局面に至る着手を指すと警告が出るようにできます)。そのため、天使詰の解図にも役立つかなと思います。

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

第1回 表紙フェアリーと、伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展の解答締切は2月末です。出題はどちらも1月号をご確認ください。日数は少ないですが、皆さまご解答のほどよろしく願いいたします……！

今月はフルタイム勤務に復帰して初のWFP発刊でしたが、意外と何とかなりました。職場ではインフルエンザが猛威を振るっています。皆さまもお気をつけてお過ごしください。

springs

Web Fairy Paradise

第212号 (2026年2月号)

非売品

令和八年二月廿日発行

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

発行兼編集人 泉正隆

問合先 泉正隆

hit.and.miss.masayume@gmail.com