

# Web

# Fairy

# Paradise

213号(2026年3月)

---

たくぼん 氏作

成禁協力白玉スタイルメイト 28手

持駒 なし

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

持駒 歩3

2026年3月22日 10:00 改訂

## 第3回 表紙フェアリー

### 今月の作者 **たくぼん**

WFP 編集長を退任して1年が経ちました。毎月15日～20日はバタバタしていたあの頃が懐かしくもあります。

新編集長の仕事ぶりにも感心しきりで、私が永年夢見てきたフェアリー用将棋盤は実現しフェアリー全国大会も今夏開催されようとしています。ありがたいことです。

今回の作品は表紙に相応しく初形と最終図が左右対称形となります。最終図のスタイルメイト型は予想できると思いますのでそれを目指して解いてみてください。

たくさんの解答・短評よろしくお願ひします。

### 【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。

### 【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。

### 解答募集

締切：2026年4月30日(木)

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。

使用駒数や難易の制限もありませんが、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。

3月20日現在の在庫：1作(5月号以降未定)

## 目次

### 出題

・第3回表紙フェアリー	springs
・第179回WFP作品展(再掲)	神無七郎
・第180回WFP作品展	神無七郎
・推理将棋第196回	Pontamon
・Fairy of the Forest #85	酒井博久
・フェアリー版くるくる作品展18	springs
・伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展 再掲(解答期間延長)	springs

### 結果発表

・第178回WFP作品展	神無七郎
・推理将棋第194回	Pontamon
・協力詰・協力自玉詰解付き #46	駒井めい
・第15回詰四会フェアリー作品展	たくぼん
・第32回フェアリー入門	springs
・第1回表紙フェアリー	springs

### 読み物

・今月の手筋(同方向バッテリー)	神無七郎
・x4cc 再ダウンロードのお願い	神無太郎
・第15回詰四会フェアリー作品展 解答発表についての補足	神無太郎
・「詰将棋メーカー」好作選(1・2月)	占魚亭

上記はリンクになっています。

本誌の感想やご意見などございましたら下記までお気軽にご連絡ください。

### springs :

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

本誌では作品の出題や結果発表だけでなく、様々な読み物を募集しております。フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことで研究物でも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>

第179回WFP作品展(再掲)及び  
第180回WFP作品展 担当：神無七郎

**王将** タイポグリセミア・ツイン

筆者が本作品展の担当に就いてしばらく経った第36回WFP作品展で個性的なツイン(組局)が発表されました。通常、ツインは初形の小さな差異で手順の対照性を生み出すよう作られますが、**WFP36-1**と**WFP36-2**はそんな固定概念を覆す「同形同手順」のツインだったのです。作者は縫田光司氏。この2作のうち**WFP36-1**を紹介しましょう。

**WFP36-1**：同形同手順のツイン

縫田光司

安南協力詰、対面協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂

(Web Fairy Paradise 第39号, 2011年9月)

46 銀 同桂 47 桂 まで 3手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

「46 銀 同桂」の意味が「安南」では「47 桂に対する同玉を防ぐため」であり、「対面」では「47 桂に対して 46 に駒を打つ受けを防ぐため」

となっています。表面は全く同じで、違いは舞台裏に隠れているという、実に渋い狙いです。

この形式のツインは、この後発表されていません。創作の難しさもさることながら、解答者・鑑賞者に面白いと感じて貰える表現が難しいためでしょう。

では、条件を少し緩めたらどうでしょう？

例えば「同一手順」の代わりに「初形と最終形が同一」としてみましょ。これなら、途中の手順が変わっても良いので、表現の幅が広がりそうです。試しに「キルケ」と「アンチキルケ」で作ってみました。

a)キルケ協力詰 3手

b)アンチキルケ 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

a) 36 歩 同角 同と/22 角 まで 3手

b) 36 歩 同角/22 角 36 と まで 3手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

初形と最終形が同じで、手順が微妙に違う組局です。あまり面白いとは言えませんが、詰上りに各ルールの違い(キルケだと「36 と」が「37 歩」として復活するので取れない、アンチキルケだと玉が 51 へ復活するので取れない)がある

ので、ぎりぎり及第点というところでしょうか。

この形式のツインを、最初と最後の文字が正しければ、間の文字が入れ替わっていても言葉が読める「タイポグリセミア現象」にちなんで、「タイポグリセミア・ツイン」と呼ぶのはどうでしょうか。長いので「タイポ・ツイン」と略すとか、即物的に「起結同形局」と称しても良いでしょう。

上手な人なら、きっと面白い作品が作れると思うので、我こそはという方はこの形式の組局創作に挑戦してみてください。

さて今回は第 179 回の再掲載分と、第 180 回の新規出題分です。第 180 回の全体的な難易度は、これまでの回に比べて低いと筆者は予想しています。ちょうど連休も挟まれることですし、一問でも多くの解答が寄せられることを期待します。

#### 〔第 179 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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 作ずつ次回に回ささせていただきました。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。通常の協力自玉詰なら、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」の直前の作例としては **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香歩のみ。

**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。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す。冒頭 2 手が解図の鍵です。

## 〔第 180 回作品展各題への補足説明〕

第 180 回の出題は全 12 題（複数解を求める作品があるので実質 13 題）。今回登場する作者は、さんじろう氏、たくぼん氏、駒井めい氏、上田吉一氏、神無太郎氏、せら氏、springs 氏、さつき氏の 8 名です。

せら氏は第 155 回以来久々の登場となります。springs 氏の「プルーフゲーム」は本作品展では初登場。トリを務める、さつき氏の衝立詰は第 164 回以来ということで、いつもとは少し違う味わいの WFP 作品展となっています。個々には難しい作品もありますが、全体的な難易度は高くないはずなので、多くの解答が寄せられることを期待しています。

**180-1** は、さんじろう氏の Isardam 協力詰 5 題セットの最終作。これまでの 4 題で慣れた方なら、うっかりミスだけ注意すれば解けると思っています。

**180-2** は、たくぼん氏の協力自玉詰。成禁条件に加えて受方持駒制限もあるので、攻方玉を詰めるのは容易ではありません。逆に言えば詰型が限られるので、まずは最終 4 手を想定すると良いでしょう。「68 零」は余詰防止の配置なので、あまり気にせず解いてください。

**180-3** は駒井めい氏の協力千日手。「非王手可」という条件が付いているので、攻方は王手を掛けても掛けなくても構いません。「千日手」は初形局面に戻すルールですが、局面の同一性の判定には「手番」の一致が含まれることを忘れてはいけません。

**180-4**～**180-6** は上田吉一氏の協力自玉詰。攻方玉から最も遠い位置にある駒に着目すれば解図方針は立てやすいと思います。

**180-7** は神無太郎氏の点鏡キルケ打歩協力自玉詰・双裸玉シリーズ作品。このシリーズでは珍しいパターンかもしれません。手ごわいと思ったら、以下のヒントを活用してください。

ヒント： 攻方着手は桂のみ。キルケによる復活は 1 回だけ。

**180-8**～**180-10** は第 155 回以来の登場となるせら氏の作品。**180-8** と **180-9** は非標準駒数作品です。合駒は考えなくて良いのですが、とりあえず桂の枚数だけが非標準だと思ってください。**180-10** はフェアリー駒として Knight（騎）と Nightrider（夜）が 1 枚ずつ使われています。これ以外は標準駒数です。この作品では、普通詰将棋と同様、「無駄合概念あり」「同手数駒余り変化は劣位変化として扱う」という規定が適用されます。

**180-11** は springs 氏のプルーフゲーム。本作品展では初登場のルールですね。実戦初形から出題図に至る手順を求めよというものです。指定された手数は 17 手。これより長くても短くてもいけません。解は 2 つあるので、なるべく両方を求めてください。2 つの解は途中まで同手順なので、「複数解作品は初手から違うはず」という先入観は捨ててください。

**180-12** は、さつき氏の衝立詰。**WFP164-12** 以来の衝立詰の登場となります。衝立将棋特有の棋譜の書き方が苦手という方は、審判視点（双方の着手が見えている）の棋譜で解答しても構いません。

## 解答要項

第 179 回分解答締切:2026 年 4 月 15 日(水)

第 180 回分解答締切:2026 年 5 月 15 日(金)

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。

### 【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)

### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

(補足)

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

### 【自玉(詰)】

攻方を詰(または達成すべき状態)にする。

(補足)

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

### 【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

(補足)

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

### 【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

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

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門

Isardam 編 1」

([https://note.com/tsume\\_springs/n/na1c355dfc422](https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422))

### 【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)

### 【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)

### 【駒詰】

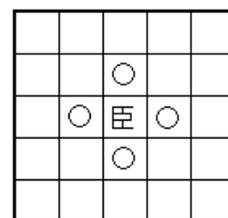
玉が指定駒の性能になる。あるいは指定駒が玉属性を持つ。

(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」。

### 【Wazir, Vizir】(臣)

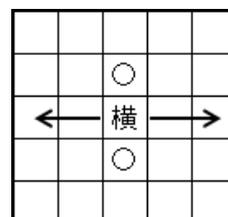
(1,0)-leaper。縦横1マスに利く駒。



(○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。)

### 【詰将棋】

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

(補足)

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組

み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。

- 詰める対象が攻方玉の場合「白玉詰」と表記する
- 本作品展で「詰将棋」として出題する場合、「攻方任意・受方最長」以外に考慮すべき要素があれば、それを明示して出題する。無駄合概念の適用有無、同手数駒余り変化を劣位変化扱いする規則、慣習的に「キズ」扱いされる余詰についても明記する。
- 「攻方任意・受方最長」なので、長手数の余詰があれば不完全作となる
- 攻方最短を要求するときは「最善詰」とする

### 【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

### 【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。

### 【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](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、戻る位置を選択できる。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門  
キルケ編 1」

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

### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)。

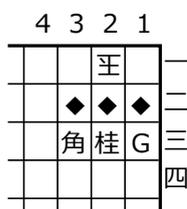
### 【塔、Pyramid】(◆)

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。

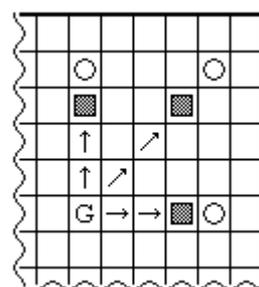
例えば左図で、  
11Gや31Gは可。  
22角や11角は不可。  
11桂成や31桂成は可(詰)。



持駒なし  
G: Grasshopper

### 【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、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)

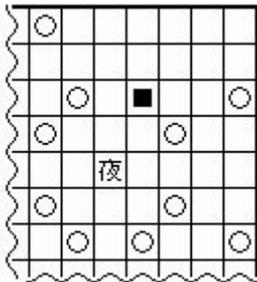
(補足)

- ・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。

### 【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。)

### 【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

→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」

### 【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。

### 【Zero】(零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。行き所のない駒にはならない。

### 【非連続王手】または【非王手可】

攻方に王手の義務がない。  
(王手をしても良い)

### 【千日手】

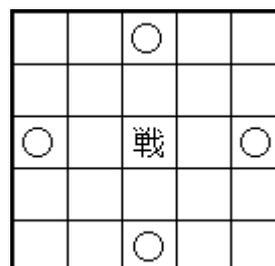
初形局面に戻すことを目的とする。

(補足)

- ・達成する目的が初形局面に戻すことなので、初形で攻方に持駒があれば、「詰上り手余り不可」の条件の適用対象外
- ・「協力千日手」の形で出題される場合が多いが、理論上は他の戦略にも適用できる。
- ・戻すべき初形局面は左右の対称性を考慮しない。初形と左右対称の局面になっても、その時点ではまだ千日手は不成立。
- ・「千日手」で達成すべき目標は「同一局面 4 回」ではない。あくまで初形に戻すことが目的。初形と関係なく千日手にするのが目的でもない。

### 【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。縦横 2 マス跳んだ位置に利く駒。

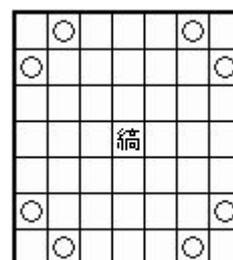


(○が戦の利き)

### 【Zebra】(縞)

フェアリーチェスの Zebra。(2,3)-leaper。

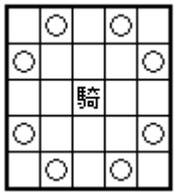
3 対 2 の方向に跳ぶ八方桂。



(○が縞の利き)

## 【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

### 【プルーフゲーム】

実戦初形から与えられた局面に指定手数で到達する手順を求める。

(補足)

- ・特に指定がない限り、求める手順は指定手数ちょうどでなくてはならない(最短路数ではない)

### 【衝立詰】

初期配置の情報は与えられるが、受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または不成立となるような着手のみ。攻方が不成立となる着手を指した場合は、指し直しができる。

(補足)

指し直しの回数上限は出題時に与えられる。

(指定がない場合は上限なし。)

作品が完全作となるのは、ルール(受方最長)に従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・不必要な指し直しを除いて、攻方の手が一意に決まる
- ・受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

### 【与えられる情報】

1a.相手の駒を取った(取った駒が渡される)

1b.自分の駒が取られた(盤上から取られた駒がなくなる)

2a.王手をかけた

2b.王手をかけられた

3a.指し手が**不成立**

4a.詰めた

4b.詰められた

### 【不成立となる着手】

- (1) 王手が掛かっているが解消できない手。
- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。

## 【棋譜表記用の記号】

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XYの位置の駒が取られた※ <sup>1</sup>
×	着手不成立
+	王手※ <sup>2</sup>
;駒	指手によって「駒」を入手した
++	詰み

※<sup>1</sup> XYのXYが直前の着手と同じ場合は(同)という表記を使うこともある。

※<sup>2</sup> 衝立将棋では王手に+の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、攻方の+は省略する。詰を意味する++も通常は省略。逆王手の+は省略しない。



<第 179 回>解答締切:2026 年 4 月 15 日(水)

■ 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							
								王

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								
			臣					
						臣	将	
皇			馬					
	継							
香								

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
			金					
			王					
			将					

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
				銀				
				王				
				将				

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
				馬	将			
			金					将
			王		王			
			将					
			将					
			龍				皇	

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

三二協力自玉詰 100手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				銀	将	銀	銀	銀
	飛	金	香	桂	歩	桂	金	
	角	香		王			桂	
	金	香					桂	
	金	香				王	角	

持駒 歩4

■ 179-7 たくぼん氏作

マキシ協力白玉詰 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

最悪白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 179-9 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力白玉詰 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

協力白玉詰 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

協力白玉詰 74手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
							馬		四
◆	◆								五
王	◆		夜						六
		王						皇	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

協力白玉スタイルメイト 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 180 回>解答締切:2026 年 5 月 15 日(金)

■ 180-1 さんじろう氏作

Isardam協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2

■ 180-2 たくぼん氏作

成禁協力自玉詰 110手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
		と	歩	香	と	歩		王	五
	と	香			歩				六
	香			王		歩			七
	角			零	香	歩			八
			王	桂	飛	飛			九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※零:Zero

■ 180-3 駒井めい氏作

非王手可協力千日手 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 180-4 上田吉一氏作

協力自玉詰 88手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	王	◆						王	一
			角	戦					二
香	王								三
	◆		◆						四
王		王							五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 香3歩15

受方持駒 なし

※飛:取捨飛, 戦:Dabbaba, ◆:Pyramid

■ 180-5 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 92手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

◆		と	王	夜					一
		飛							二
王		王		◆				王	三
王	◆		飛						四
		歩							五
									六
									七
桂									八
		王							九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜:取捨Nightrider, ◆:Pyramid  
馬:取捨馬, 金:取捨金

■ 180-6 上田吉一氏作

協力自玉詰 116手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂香2

受方持駒 なし

※縞:Zebra, ◆:Pyramid

■ 180-7 神無太郎氏作  
点鏡キルケ打歩協力白玉詰 18手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				王					四
									五
									六
									七
									八
王									九

持駒 桂

■ 180-8 せら氏作  
協力詰 11手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
								桂	六
									七
				王					八
									九

持駒 桂5

■ 180-9 せら氏作  
協力詰 11手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂6

■ 180-10 せら氏作  
詰将棋 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

		龍	皇			爵			一
									二
			馬						三
									四
		糸							五
								と	六
						科			七
			王		糸	王	糸		八
					桂	皇	フ		九

持駒 夜騎

※騎:Knight, 夜:Nightrider  
無駄合概念及び同手数駒余りの規定適用

■ 180-11 springs 氏作

プルーフゲーム 17手(2解)

持駒 飛歩

皇	科	爵	妥		妥	爵	科	皇	一
			王				皇		二
糸	糸	糸	糸	糸	糸				三
									四
						歩			五
		歩		馬	王				六
歩	歩		歩	歩	歩		歩	歩	七
							継		八
香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	九

持駒 歩2

■ 180-12 さつき氏作

衝立詰 9手

									一
									二
									三
									四
銀		科							五
			金						六
糸									七
		角							八
王		香		王					九

持駒 金銀歩

※指し直し上限なし

以上

**「第 64 回神無一族の氾濫」投稿作品募集**

「第 64 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「**左右非対称**」です。

将棋の駒は利きが左右対称で、詰将棋でも左右対称形からの左右対称解が同一視されます。しかし古将棋には左右非対称の駒がありますし、将棋の初期配置も左右非対称です。そこで今回は左右非対称な駒やルールを使った作品を募集します。第 50 回で「対称性」をお題とした作品を募集したことがあります。このとき「左右非対称」を狙いとした作品は一局だけでした。そこで今回は「左右非対称」に絞った募集を行いたいと思います。

以下に具体的な例を挙げます。

**〔例 1〕 将棋の初期配置が関わるルール**

神無太郎

キルケ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛歩

(KAMINA PUBLICATIONS,2012年11月7日,  
ばか詰裸王絨毯爆撃作戦三度)

23 飛 42 玉 43 歩 31 玉 21 飛成 まで 5 手

キルケは取られた駒が実戦初形の位置に復活するルールなので、初形が左右対称形でも手順は左右対称とは限りません。上図で左右を入れ替えた手順を行うと、最終手に対し「同玉/28 飛」の受けが生じます。

**〔例 2〕 左右非対称な性能変化**

成禁安東協力詰 27手

3 2 1



持駒 金

19 金 27 玉 39 桂 38 玉 29 金 37 玉  
49 桂 48 玉 39 金 47 玉 59 桂 58 玉  
49 金 57 玉 69 桂 68 玉 59 金 67 玉  
79 桂 78 玉 69 金 77 玉 89 桂 88 玉  
78 金 99 玉 79 金 まで 27 手

安東は「右側にある味方の駒の利きになる」ルール。左右対称な安東西（横にある味方の駒の利きになるルール）にすると 9 手の早詰です。

**〔例 3〕 左右非対称の利きを持つ駒**

協力詰 3手

3 2 1



持駒 角銀

※享:左鶉王 (禽将棋)

18 銀 28 享 19 角 まで 3 手

上は禽将棋の左鶉（前と右斜め後ろに何マスでも動け、左斜め後ろに 1 マス動ける駒）を詰める協力詰です。右斜め後ろへの逃亡を防ぐため、右からの角打で仕留めます。「38 銀 28 享 39 角」では詰まないことを確認してください。

このように、今回は「左右非対称」なルールや駒を使った作品を募集します。

また 1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。こちらはお題とは無関係ですが、「左右非対称」と対比させる意味で「左右準対称」の作品があれば、それを優先したいと思います。

作品要件	左右非対称ルールの作品
募集締切	2026 年 4 月 19 日 (日)
募集作品数	4 + 1 (協力詰枠)
送り先	神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com) 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1 人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。採否は 4 月 26 日までにお知らせします。

第178回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第178回WFP作品展の結果を報告します。第178回の出題は全12題。解答者数10名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第178回WFP作品展成績〕(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

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

今回は解答者数が二桁に乗りました。解答者数が増えたのは喜ばしいことですが、178-4が正解者ゼロ、178-9も作者以外の正解者がなく、実質正解者ゼロとなりました。178-11で3通の誤解が出たのも想定外で、なかなか厳しい成績となりました。解答期間が2月に重なり、若干短かったのと、他の企画と解答締切が重なった影響があったのかもしれませんが。

そんな中、たくぼん氏が178-2及び178-6に正解してくれたおかげで、この2作は(実質)解答者ゼロという事態を回避できました。8年連続解答王の面目躍如ですね。

■ 178-1 ikuram78 氏作 (正解4名)

Isardam協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				皇	皇	皇	一
							二
							三
							四
				?			五
飛	馬			王	?		六
							七
							八
				香		皇	九

持駒 桂

【ルール】

• 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

• 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」の部分に、その目的に応じて変わる。

• 詰

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

(補足)

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

【解答】

28 桂 44 桂 64 馬 56 桂 46 馬 まで 5 手 (詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					皇	皇	皇	一
								二
								三
								四
					?			五
飛				王	馬	王	?	六
								七
						桂		八
					香		皇	九

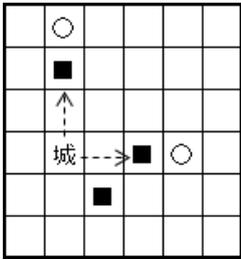
持駒 なし

【作者のコメント】

受け駒の無効化をシンプルに表現しました。初形で匂いそうなのが難点ですが、詰め上がりも Isardam 特有の形でまとまったのでまずまずかと思います。

【解説】

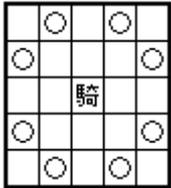




(■は何らかの駒。  
○が城の利き)

• **Knight (騎)**

チェスの Knight。八方桂。

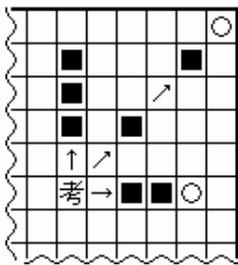


(○が騎の利き)

• **Kangaroo (考)**

フェアリーチェスの Kangaroo。

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



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

• **Dummy (偶)**

自分では動かない駒

(補足)

- ルールによっては受動的に「動かされ」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枀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+玉」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

• **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。

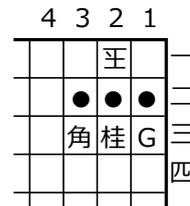
(補足)

- 「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。
- 「協力」が付くと双方協力して自玉を詰めることになる。

• **石、岩 (●)**

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



例えば左図で、

11Gや31Gは不可。

22角や11角は不可。

11桂成や31桂成は可。

持駒なし

G:Grasshopper

(補足)

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

【解答】

75城 45銀 95城 56銀 75城 65銀  
 95城 74銀 75城 45騎 95城 63G  
 85考 64騎 75城 65銀 95城 56銀  
 75城 65G 95城 47G 75城 45騎  
 95城 57騎 75城 65騎 95城 46騎  
 75城 45G 95城 67G 75城 65騎  
 95城 44騎 75城 45G 95城 43G  
 75城 65騎 95城 57騎 75城 45騎  
 95城 33騎 75城 45銀 95城 34銀引  
 25考 15城 52考 25G まで 58手



**55 手目～58 手目**

収束。考を 25 に跳ばして 35 城を 15 に移動。  
 続けて考を 52 に跳べば待望の 25G が実現する。

以上のように本局は 25G を実現するまでに  
 様々なテクニックが盛り込まれ、充実した入れ  
 替えパズルになっていたと思います。解答者は  
 詰上りを見て、それが初形とほとんど変わらない  
 ことにも驚かされたでしょう。違いは城とG  
 の2枚の位置だけ。他の駒はすべて初形位置に  
 戻っています。これも本局の重要なアピールポ  
 イントです。

作者はG以外のすべての駒が初形位置に復  
 帰する別案も検討されていました。

[参考] 別案：G以外原型復帰

ikuram78

取禁Isardam協力白玉詰 62手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									取捨	城				一	
									考				王	兵	二
									駒	駒	駒			三	
										駒				四	
城	弓								香					五	
														六	
														七	
														八	
														九	

持駒 なし

※城:Rook-Grasshopper

駒:Knight

G:Grasshopper

考:Kangaroo

偶:Dummy王

駒:取捨麒麟 (中将棋・成らない)

●:着手、通過不可

- 75 城 25 駒 95 城 35 城 75 城 45 駒
- 95 城 56 駒 75 城 65 駒 95 城 74 駒
- 75 城 45 駒 95 城 63G 85 考 64 駒
- 75 城 65 駒 95 城 56 駒 75 城 65G
- 95 城 47G 75 城 45 駒 95 城 57 駒
- 75 城 65 駒 95 城 46 駒 75 城 45G
- 95 城 67G 75 城 65 駒 95 城 44 駒
- 75 城 45G 95 城 43G 75 城 65 駒
- 95 城 57 駒 75 城 45 駒 95 城 33 駒
- 75 城 45 駒 95 城 34 駒 25 考 15 城
- 52 考 25G まで 62 手

銀の代わりに中将棋の麒麟が使われていま

すが、手順の大きな流れは変わりません。15 城  
 を 35 に動かす序奏が入って、G以外の駒がす  
 べて原形復帰します。その代わり、手順表面で  
 はまったく動かない2枚の配置(37 金と 38 城)  
 が必要になりました。1枚を除いてすべての駒  
 が元に戻る形式美をとるか、余詰消しだけの駒  
 を置かない機能美を取るか、難しい選択です。

**【短評】**

**変寝夢さん (※無解)**

66 をピラミッドと勘違いして、早詰かと勘違  
 いした。初形と詰め上がりを比較してびっく  
 りだった。

☆作品によってホッパー系の駒の跳躍台として  
 働いて欲しい場合と、そうでない場合がある  
 ので、石(●)と Pyramid(◆)を分離しま  
 した。本局の場合は前者ですね。通常はホッ  
 パー系の駒をシャットアウトするために●  
 を使いますが、本局では近道で 67G とされな  
 いために●になっています。

**たくぼんさん**

利きの確認で時間を取られ、なおかつ狙いを  
 読み取るのも難しい作品でしたが、面白いパ  
 ズルでした。

☆作者以外の正解者は、たくぼん氏お一人。お  
 見事です。占魚亭氏不在の中、たくぼん氏は  
**178-6** でも唯一の正解者となり、孤軍奮闘の  
 活躍を見せてくれました。



■ 178-3 駒井めい氏作（正解7名）

協力逃れ 6手（駒余り可）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・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。

【解答】

21 飛生 27 歩 同角 同桂生 22 桂成 12 香  
まで 6手

（最終形）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								飛	一
								圭 皇	二
									三
									四
					金				五
								王	六
						角	王		七
									八
								桂	九

持駒 歩

〔主な紛れ〕

- ・初手 21 飛成は作意と同様の手順で進めたときに、7 手目 12 龍の王手が生じて失敗。
- ・2 手目他の合駒は作意と同様の手順で進めたときに、7 手目に取った駒を打つ王手が生じて失敗。
- ・4 手目同桂成は作意と同様の手順で進めたときに、7 手目 17 歩の王手が生じて失敗。
- ・最終形から 7 手目 17 歩と指すのは、打歩詰の反則。

【作者のコメント】

WFP 第 102 号『第 87 回 WFP 作品展（前口上）』に影響されて作りました。

分かりやすいルールでありながら奥が深く、作品が少ないのはもったいないと思って、私も試しに作ってみました。

飛不成の最遠移動と打歩詰を盛り込み、インパクト重視で作りました。

【解説】

「逃れ」は本作品展では初登場のルール。通常の詰将棋が「詰」を達成目標とするのに対し、「逃れ」は「王手が掛からない局面」を達成目標とします。

先後双方が協力して「逃れ」を目指す「協力逃れ」が提唱されたのはカピタン 33 号（1986 年 2 月）。当時は「ばか逃れ」という名称でした。

双方協力して王手が掛からない局面を目指すのは「悪魔詰」と同じ。「逃れ」に成功して逃れ順を解答するのが「協力逃れ」であり、「逃れ」に失敗して詰手順を解答するのが「悪魔詰」です。つまり両者は近縁関係にあります。

「逃れ」は「駒余り可」の条件下の方が面白い作品が作れます。持駒があるのにそれが役に立たない逆説的な状況をどうやって作り出すかで、作者が様々な工夫を盛り込めるからです。

本局では、持駒があるにもかかわらず王手を掛けられない状況を作り出すため「打歩詰」の禁則を利用しています。「逃れ」の定義にある「王手が掛からない」は、「（合法的な）王手が掛からない」を意味します。打歩詰は非合法的な着手なので、駒の利きだけ見れば王手が掛けられる状況にも関わらず、王手が掛けられません。これは単に役に立たない駒が余るより奇妙です。

しかも「使えない歩」は最初から駒台にあるわけではありません。「持駒なし」の初形から始め、役に立たない駒をわざわざ入手する手順が、駒余りの幕切れの意外性を引き立てています。打歩詰誘致のための 4 手目桂不成が霞んで見えるほどですね。

この作品の妙手・好手は打歩詰関連に留まりません。初手 21 飛生という不成での最遠移動にもご注目を。後の 22 桂成で利きを止めることが可能なように最遠移動し、12 龍の王手ができないよう不成で移動します。

わずか 6 手の短編に盛りだくさんな妙手・好手が盛り込まれた本局。「協力逃れ」という埋も

れたルールが脚光を浴びるきっかけになると良いですね。

最後に本作品展での「逃れ」に関するデフォルト解釈について述べておきます。本作品展で「逃れ」を出題するとき、「連続王手の千日手禁止」は暗黙の仮定とはしません。これを利用する場合は、必ず出題時に明記します。これは他のルールでも同様の扱いですので、「連続王手の千日手禁止」を利用する作品を投稿する場合は、ご承知おきください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

面白い狙いだが、駒余り可の条件は不要な気が・・・。

☆他のルールでは「最後に駒が余ったら不完全作」という普通詰将棋の慣習をそのまま踏襲しているので、不完全作認定されないためには「駒余り可」の明記が必要です。「逃れ」の中に「駒余り可」を組み入れることも考えられますが、ルールの問題で躓く解答者が出る事態はなるべく避けたいので、「逃れ」+「駒余り可」が標準的な出題形式として定着するまでは、「駒余り可」の注記を付けて出題したいと思っています。

springsさん

打歩詰で逃れ。模範的な作り。

るかなんさん

駒余り可が最大のヒント。スタイルメイトで有効な手筋が色々展開できそうですね。

たくぼんさん

ルール名かを見れば分かるはずだったんですが、合駒を取る手段は予想外でした。

荻原和彦さん

渡した駒で王手が来る、と怖がるばかりでは作者の術中に陥る。ルールを味方に付ければ黒も白になるのが世の習い。

さつきさん

打歩詰逃れは予想できましたが、飛の最遠移動など他の見所もあり充実した内容の作品でした。

■ 178-4 神無太郎氏作（正解者なし）

点鏡キルケ打歩協力白玉詰 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

【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）

・キルケ

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする。（単純打歩）。

【解答】

39 香 38 桂 同香 72 角 29 桂 46 玉  
 49 香 48 飛 同香/82 飛 47 飛 同香 同玉/19 香  
 41 飛 38 玉 81 飛成 92 玉 89 桂 29 歩  
 まで 18 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏の点鏡キルケ打歩協力自玉詰・双裸玉シリーズの1作。この条件下で持駒香1枚のパターンはいくつか登場していますが、本局では「一段目からの飛の王手に九段目の歩打で応じ、攻方玉を詰める」という定番の収束に一捻りが加えられ、手順の派手さも圧倒的。15～17手目の三連続大移動は必見です。

まず初形。詰みへの近道は飛を入手することですが、「キルケ」は取った駒に逃げられてしまうルールなのでそう簡単には行きません。玉が六段目に居れば飛の連続合で2枚目の飛を持駒にすることができるのですが、あいにく玉が居るのは七段目です。

ただし、すぐ手に入る駒もあります。それは桂。復活位置である21が埋まっているので、桂合なら直接取ることができます。「点鏡」のおかげで八段目の桂が反則にならないことを忘れてはいけません。桂を入手した後、72角で受けて38香を九段目に引けるようにするのが芸の細かい応手です。狙いは玉を六段目に移動させて、九段目の香で王手すること。これで飛の連続合が可能になります。

問題は連続合を2筋で行うか4筋で行うか。これによって5手目が29桂か49桂かが決まります。これは実際に読むしかありませんが、2筋で連続合により飛を稼ぐ筋は4手超過。飛の稼ぎ方を工夫しても2手超過となり、失敗です。結論から言うと、4筋で飛を稼ぐのが正解で、そのため5手目は29桂に定まります。

中盤は予定通り飛の連続合を稼ぐのですが、ここから手順は急加速。15手目81飛成が29桂を龍の性能にするための大移動。16手目は角の性能になった玉が遥か92へ飛ぶ大移動。81龍

が桂の性能に化けていることを忘れてはいけません。そして17手目は81龍を元の性能に戻しつつ、21王の性能を桂に変えるための桂の大移動です。目の覚めるような三連続大移動の後、歩を打って急転直下の幕切れとなります。

「駒が移動した直後に、空いた場所に駒を打って詰める」という手順は、普通詰将棋では見慣れたものです。「捨駒で空けた場所に駒を打って詰める」作品はそれこそ星の数だけあります。でも協力自玉詰ではそれは極めて例外的な存在です。見慣れた手順が希少な手順になる。その逆も然り。このような価値観の逆転が、フェアリーの魅力の一つです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

さあ解答者出るか？。  
 圧巻の92玉が見抜けるか。

たくぼんさん (※無解)

いや～解けないですねえ。

☆本局は残念ながら正解者なしという結果になりました。出題時に「攻方玉は不動。受方玉の最終位置は92。5手目は29桂」というヒントを出したのですが、81飛成と89桂の組み合わせは、非常に見えづらかったのだと思います。

■ 178-5 金子清志氏作 (正解7名)

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

【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。

### 【解答】

14 桂 12 玉 22 桂成 同玉 14 桂 12 玉  
 22 桂成 同玉 14 桂 12 玉 22 桂成 同香  
 24 桂 21 玉 12 桂成 同香 まで 16 手  
 (詰上り)

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

持駒 なし

### 〔主な変化〕

- ・ 3 手目 22 桂成のところ 24 桂は以下同香、22 桂成、同玉、14 桂、12 玉、22 桂成、同玉、14 桂、12 玉、22 桂成、同玉 (14 手)
- ・ 7 手目、11 手目 24 桂も上と同様早詰

### 〔主な紛れ〕

- ・ 4 手目同香は 24 桂、21 玉、13 桂で逃れ
- ・ 8 手目同香も上と同様に逃れ

### 【作者のコメント】

例題、客寄せ用の作です。

受方は 12 玉～22 玉を繰り返すことで、形を崩さずに攻方の持駒を消費させます。

攻方の持駒が残り 1 枚になるタイミングで 22 同香とすることで、24 桂～12 桂成を強要することができます。

受方の分岐は途中で 24 桂と打つかどうかだけですが、普通に 24 同香と応じれば 2 手短くなります。

### 【解説】

協力自玉詰なら持駒消去が出そうな初形。初手は 14 桂しかなく、12 玉に対して 22 桂成と

すれば、攻方の駒台から桂が 1 枚消えた勘定になります。実際、作意もまるで持駒消去のような手順になっているのですが、これはあくまで対抗系ルール。攻方は持駒を温存したいのに、受方との駆け引きで仕方なく持駒を消費させられます。つまり持駒消去ではなく、(延命のための) 持駒消費です。

次は受方の立場から考えましょう。

受方は香 2 枚の利き筋を通して攻方玉を詰めたいので、適切なタイミングで玉と香の位置関係を入れ替えねばなりません。具体的には、21 香と 22 玉の位置を入れ替える時期と、攻方の持駒がなくなる時期を合わせることが求められます。

ちょうど良いのは攻方の持駒が桂 2 枚になったタイミングです。もし初形で攻方の持駒が桂 2 枚だったとしましょう。すると、以下の手順で攻方玉を詰めることができます。

14 桂 12 玉 22 桂成 同香 24 桂 21 玉  
 12 桂成 同香 まで

上記手順の 3 手目 22 桂成のところで、24 桂とする変化がありますが、これには同香と応じることで早く詰めることができます。受方は 2 筋の香を玉より前に出すように応じれば良いわけです。

これは桂が 2 枚より多いときも同じです。24 桂には常に「同香」の応手があり、後は「22 桂成 同玉 14 桂 12 玉」を繰り返すだけで自然に早詰となります。

気を付けないといけないのは、桂が余っているときに 22 桂成に同香としてはいけないということです。桂が余っていると上記手順の「12 桂成」のところで「13 桂」の王手が可能なため不詰となります。攻方の桂が 2 枚になったときが、唯一収束に入るチャンスなのです。

従って全体の手順は「14 桂 12 玉 22 桂成 同玉」を 2 回繰り返し、上記の収束に入るというものになります。

作者は最悪自玉詰の例題として本局を作られたそうです。易しいながらも、変化・紛れの微妙な違いをしっかりと読む必要があり、最悪自玉詰入門にふさわしい好局だと思います。

### 【短評】

駒井めいさん

方針は分かりやすくも、それなりに分岐があ



受方がピン止め解除を強制し、攻方がそれを先送りするために秘術を尽くす作品。

ピン止めされた駒と玉の間に別の駒を挟んでピン止めを外す手筋を「シフマン」と呼びます（厳密には Chess Problem の Schiffmann とは用法が異なるようですが、ここではこの言葉を使います）。本局では 10 手目 46 飛合が「ピン止めされた駒」であり、25 手目 36 香が「間に挟む駒」です。

攻方による「シフマン」の先送りは、初手から始まります。作意は 14 桂の開き王手ですが、逆方向の 34 桂としてしまうと、3 筋の空きマスが減り、36 香が早く実現してしまいます。この時点ではどちらに跳ねるか分からず、収束近くまで進めて、初手に戻った人も多いでしょう。

これに対し、受方は香の 3 連続合を繰り返します。2 枚以下では「シフマン」を強制できません。続けて 8 手目 56 金の移動合が攻方の飛をピン止めする妙手。背後に控える 74 角の利きを活かして、攻方の飛が暴れるのを防ぎます。

こうして準備万端整ったところで、主役の 46 飛合が登場します。ピン止めされた駒に対する合駒は「銀杏返し」を連想させますが、合駒したその時点でそれが逆王手となって攻方玉を詰ます「銀杏返し」とは異なり、この時点ではまだ攻方玉へ直接は王手を掛けません。ただし、56 飛によるピン止めが外れる瞬間を虎視眈々と狙っています。

攻方は王手を継続するため 26 金～48 角を余儀なくされ、3 筋に香を並べるしかない状況に追い込まれます。選べるのは開き王手で香を動かすときの移動先のみですが、香を 3 枚渡されているので、延命のためには最も遠い空きマスに移動するしかありません。香を並べるたびに空きマスは減り、36 香を指さざるを得なくなった時点で、56 飛の横利きが二重に止まり、46 飛に対するピン止めが外れます。最後は自由になった 46 飛が 48 角を取って終了です。

この作品は最悪自玉詰でも本格的な構想作が創作可能であることを示す良い実例です。作者が最近発表している最悪自玉詰の作品群は、このルールを「珍しいルール」から「本格的に追求する価値があるルール」へと、認識を改めさせる訴求力を持っていると思います。

### 【短評】

たくぼんさん

初手の選択が終盤部分にまで分からないと

いうのは解く方はかなりキツイ。連続香合いからの香打香移動の展開は秀逸です。

☆本局に唯一正解を入れたのが、たくぼん氏。素晴らしい作品なので、正解者なしという事態を免れたのは幸いでした。解けなかった方も、ぜひ作意を並べてご鑑賞ください。

### ■ 178-7 さんじろう氏作（正解 3 名）

Isardam協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀2

### 【解答】

44 銀 66 銀 同金 65 玉 74 銀 64 玉  
75 銀 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

### 【作者のコメント】

フェアリー超入門で isardam を調べた時の産物です。あっちには出しにくいと思い、WFP 作品展の方にどうかと思いました。7 手詰に伸びたので詰め難さはあるものの手順自体の妙手感が薄い（発見・発掘作にありがちな弱さ）のが弱点でしょう。1月号に 1 の字の 7 手詰の姉妹作を 5 題揃えたのが値打ちです。

(本局について)

出発点の図です。元図(超入門 31-①)を中央に移動してみたら、、、。4手目の65玉が見つらいかかもしれません。最終手を元図と同様65銀は75銀で受けられる。格言「Isardamは包むように寄せよ。」

【解説】

玉が攻守の金に挟まれた初形。持駒は銀2枚。この初形を見て第31回フェアリー入門①を思い出した方もいるでしょう。その作品は盤の端を壁として利用した詰上りでしたが、本局では玉を端に追う余裕はありません。

では、どうするか? 解決法はある意味単純明快。壁がなければ壁を作れば良いのです。

具体的な手順は冒頭3手の「44銀 66銀 同金」。これにより、持駒銀2枚の状態を保ったまま、5筋に壁を作れました。攻方44銀と、受方54金が臨時の壁として働いています。

この後は第31回フェアリー入門①と同様、縦に銀を並べて詰めます。正解は4手目から「65玉 74銀 64玉 75銀」として詰めるのですが、うっかり「64玉 75銀 65玉」としてしまうと、76銀には56銀の受けが、56銀には76銀の受けがあるので不詰です。きちんと確認すれば何でもない受けですが、フェアリーでは解けたと思って油断したときが一番危険です。

作意のように進めれば銀を打つ場所はありません。44銀が単に壁を作るだけでなく、53や55に銀を打つ受けも防ぐ役割を果たしているのが良いですね。

なお、本局は5題セットの姉妹作で、今回出題したのは、そのうちの2題です。

WFP作品展はまず一人一作ずつ選び、出題枠が空いていたら登場回数少ない方から作品を順に選んでいくという方式を採っています。従って、一括で投稿をいただいても、作品の集まり具合によっては分割出題になります。どうしても一括で出題したい場合は、本作品展ではなく、個展のような形で、別途出題の場を設けることをお勧めします。

【短評】

**springs** さん

銀を縦に並べて確かにつんだ。  
この初形で完全作は嬉しいですね。

「66銀、46銀、同金、44玉、35銀、45玉、36銀/56銀」が惜しくて、諦めるのに苦労しました。

**たくぼん** さん

フェアリー入門では盤の端利用で今回は中央。ともに詰上りで銀打の防手を打つ場所がないのは同じですね。

**荻原和彦** さん

金銀3枚で詰まそうと悪戦苦闘。  
もう1枚調達すれば意外と簡明だった。

■ 178-8 さんじろう氏作 (正解4名)

Isardam協力詰 7手

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

持駒 金2

【解答】

45金 65玉 54金 66玉 67銀打 57銀  
76金 まで 7手  
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

1/の金と銀を入れ替えてみたら、、、。  
57銀が受けの妙手です。

【解説】

こちらは銀の間に玉が挟まっています。しかも持駒は金2枚。前局の金と銀の役割を入れ替えた作品です。ですから、手順も金と銀を入れ替えたパターンだろうと予想して金を入手する手順を読むと、全然詰まなくて焦ることになります。前局は3手で銀を入手できましたが、本局で金を入手しようとする、5手掛かります。金は銀よりも利き先のマスが多いので、金で玉に紐を付ける受けもやりやすく、それが手数数のロスに繋がるのです。

正解は玉に紐を付けている54銀を外す手順。入手するのが銀なので何だか頼りないですが、「67銀打 57銀」が巧妙な応酬で、玉の逃走路を塞ぐことに成功します。Isardam 特有の「玉に紐を付ける受け」は合駒の代わりに使うことができますが、同種駒で受けないといけない分、合駒のように駒種の非限定に悩まされる心配がないのが良いですね。

詰上りは76金で腹金一発の詰み。76金自身が65・75に金を打つ受けを消し、54金が55に金を打つ受けを消していることをご確認ください。金の強力さは、金で玉に紐を付ける受けを防ぐことにも繋がります。Isardam においても金はトドメの駒として有用なのです。

【短評】

springs さん

2手目金打ばかり考えました。玉寄りには盲点。受方の金を壁駒にできないのなら、盤上に発生させる方が当然損ですね。

たくぼん さん

ラスト3手が見え難い。67金で終わらそうとしてしまうのが普通感覚。

荻原和彦 さん

前問と同様に金銀4枚で詰ます。退路を塞ぐ絶好打△57銀が光る。

さつき さん

一見詰みに働いていないように見える54の金が55金の受けを消しているのが好みます。

■ 178-9 たくぼん氏作 (正解1名) ※実質正解者なし

強欲Kマドラシ

協力自玉スタイルメイト 114手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・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。

・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。

・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。

【解答】

79金 同玉 69金 同玉 59金 同玉  
 49金 同玉 39全 同玉 38と 同玉  
 37と 48玉 47と 寄 58玉 57と 68玉  
 67と 78玉 77と 88玉 87と 98玉

97 と 同玉 96 と 同玉 95 角成 同玉  
 94 銀成 96 玉 95 全 同玉 94 角成 同玉  
 84 と 95 玉 94 と 85 玉 84 と 同玉  
 83 と 同玉 82 銀成 同玉 71 飛成 同玉  
 62 と 同玉 53 と 同玉 54 歩 同玉  
 55 と 同玉 46 銀 同玉 35 龍 同玉  
 25 と 45 玉 35 と 同玉 27 桂 44 玉  
 36 桂 43 玉 35 桂 33 玉 43 桂成 22 玉  
 33 圭 12 玉 24 桂 32 桂 同圭 23 玉  
 33 圭 24 玉 34 圭 13 玉 25 桂 33 桂  
 同圭 12 玉 22 圭 同玉 34 桂 23 玉  
 13 桂成 34 玉 26 桂 14 桂 同圭 44 玉  
 36 桂 24 桂 同圭 43 玉 35 桂 42 玉  
 34 桂 32 玉 33 圭 同玉 23 桂成 34 玉  
 24 圭 35 玉 25 圭 36 玉 26 圭 同玉  
 まで 114 手

**(最終形)**

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

持駒 なし

**【作者コメント】**

昨年、妻の戯言で発表した作の姉妹作で、実は収束部分はこちらが本命でした。

お気に入りの収束でしたが締切までに創作できず。別案を発表しました。

前作は、収束での桂打王手解除が2カ所でしたが本作は4カ所あります。

全駒無防備ですので前半部分はただ王手しているだけですが、前作とも異なる感じになりましたのでよしとしています。

61 手目以降が主眼となります。前作が大きなヒントになると思いますのでたくさんの解答を期待しています。

**【解説】**

作者のコメントにもある通り、本局は既発表作（参考図）の姉妹作。今回の作品の方が本命だったということから、姉妹作というより、改

作と呼んだ方が良くもかもしれません。

**【参考図】**

たくぼん

強欲Kマドラシ協力自玉スタイルメイト 106 手

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

持駒 なし

(Web Fairy Paradise 第198号, 2024年12月, 嫁の戯言®)

私も当時解答参加していたのですが、序盤の平易さに比べ、収束がかなり難解で、解くのに苦勞した記憶があります。

今回の作品も前半部分は平易な流れ。少し紛れはあるものの、作意と紛れの切り分けは難しくありません。

ところが後半に入って難度が一挙に急上昇。66 手目の局面をご覧ください。

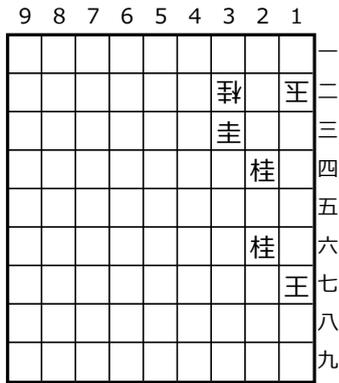
**【途中図1】 66 手目 44 玉とした局面**

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

持駒 なし

盤上が玉桂歩のみになりました。ここから 50 手弱を要する長大な収束手順が始まるとは、とても想像できませんね。上辺に残った4枚の歩を消すために、玉に 12 まで行って貰わねばなりません。その玉を 17 王の近傍にまで戻す必要があります。盤上の駒だけではすぐに駒不足になるので、駒不足を補うため「桂の王手に桂で受け、その桂を取る」という手順を適宜挿入して行きます。その第一弾が 76 手目 32 桂です。

〔途中図 2〕 76 手目 32 桂とした局面

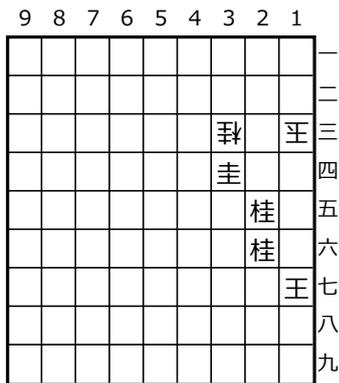


持駒 なし

これで玉を 17 王に近付けることができますが、そのまま一直線に 26 玉型を目指すと、そこで玉が動けなくなって駒が残留します。

対処法は玉の進む筋を 2 筋から 3 筋に転換すること。そのため必要な桂を改めて登場させるのが 84 手目 33 桂です。

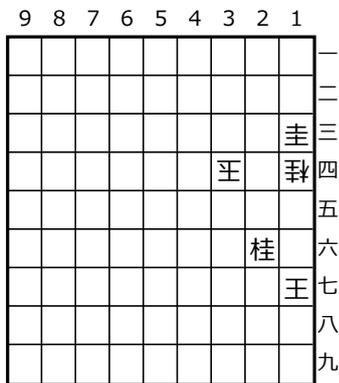
〔途中図 3〕 84 手目 33 桂とした局面



持駒 なし

玉を 3 筋に転換すると桂が 2 枚だけになり、不詰感が漂いますが、それを補うのが 94 手目 14 桂です。

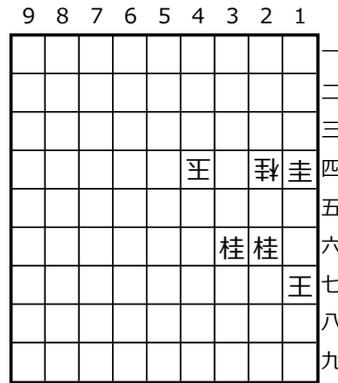
〔途中図 4〕 94 手目 14 桂とした局面



持駒 なし

更に桂を 1 枚補充するのが 98 手目 24 桂。

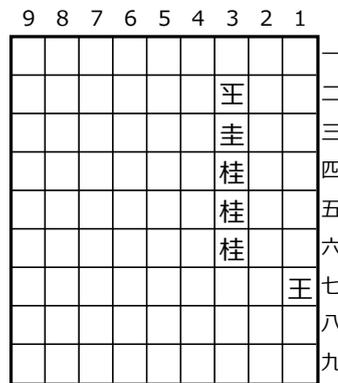
〔途中図 5〕 98 手目 24 桂とした局面



持駒 なし

これで大きな山場は越えました、収束に一瞬だけ桂の駒柱が現れます。

〔途中図 6〕 105 手目 33 圭とした局面

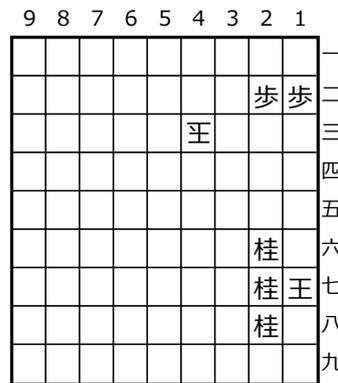


持駒 なし

この後、3 筋を玉が上昇。最後に残った成桂を 26 で取って玉同士が接触し、互いに利きを打ち消し合って収束します。

桂 4 枚と玉だけになってから 40 手も掛かる収束は圧巻ですね。ここだけ取り出して独立した作品にしても、高い作品価値がありそうです。

〔参考〕 原図 74 手目



持駒 なし

最後に原図の収束と比較してみましょう。

原図 74 手目と本局の 66 手目を比べると、原図には 33・43 歩がなく玉位置が 43 となっています。紛れだけを考えると、残った歩も手順に絡んでくる原図の方が難解かもしれません。

本局では早々に歩は消え去り、純粹に桂 4 枚と玉だけの収束が紡ぎ出されます。余分な紛れが消え、手が途切れないう桂を巧妙に運用することで「桂打玉手解除 4 回」という主題がクッキリと浮かび上がっています。原図と比べ手順の内容は格段に向上していますね。時期的に企画に間に合わなかったことは残念ですが、作品がより良い形で残るのは喜ばしいことです。

【短評】

☆残念ながら本局の正解者は作者のみ。原図がヒントになるので、何通かは正解が寄せられると予想していたのですが、予想以上に収束が難解だったのでしょう。鑑賞だけでも良いので、繊細で巧妙な収束手順をぜひ味わってください。

■ 178-10 三角淳氏作（正解 3 名）

協力自玉スタイルメイト 76 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

【解答】

96 歩 94 玉 95 歩 同玉 96 歩 同玉  
 97 歩 同玉 98 歩 同玉 87 龍 99 玉  
 98 龍 同玉 99 歩 同玉 88 銀 同玉  
 87 飛 同玉 86 馬 同玉 85 金 同玉  
 84 金 同玉 83 銀成 同玉 73 香成 同玉  
 74 歩 同玉 75 歩 同玉 64 銀 同玉  
 63 馬 同玉 52 銀生 同玉 53 歩 43 玉  
 44 歩 53 玉 43 歩成 同玉 33 桂成 同玉  
 32 金 同玉 33 歩 同玉 34 歩 同玉  
 35 歩 同玉 27 桂 24 玉 25 歩 同玉

26 歩 同玉 35 桂 同玉 36 歩 同玉  
 37 歩 同玉 38 歩 同玉 39 歩 同玉  
 49 金 29 玉 39 金 同玉 まで 76 手  
 (最終形)

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
							王			九

持駒 なし

【作者のコメント】

持駒歩十八枚の無防備煙です。盤上の攻駒と持駒の歩を最短手順で消去・消費していくことになりませんが、歩打のタイミングなどに、若干考えどころが生じているかも知れません。

紛れの一例として、41 手目の局面から「51 桂成、同玉、41 金、同玉、42 歩、同玉、43 歩、同玉、33 桂成、同玉」と進めると、持駒の歩を 2 枚しか消費できず失敗となります。本手順の「53 歩、43 玉、44 歩、53 玉、43 歩成、同玉、33 桂成、同玉、32 金、同玉、33 歩、同玉」であれば、歩を 3 枚消費できます。

【解説】

持駒歩 18 枚の無防備煙。普通詰将棋の煙詰だと攻方駒 2 枚が盤上に残りますが、このルールでの達成目標は攻方をスタイルメイトにすることなので、攻方の 38 枚の駒はすべて消え去ります。

出題図では、これが煙詰だとは一言も書いていませんが、盤上に散らばった駒を 76 手で封じ込める手段はなさそうなので、攻方駒を全部捨てるしかありません。手数もギリギリなので、遊び手（受方が駒を取らない手）を入れる余裕もありません。捨駒による一筆書き…ではなく、「一筆消し」の軌跡を求める必要があります。

通常、こうした作品の手順は淡白で、本当にただ駒を捨てていくだけになりがちです。でも本局を解いた方は、良い意味で予想を裏切られたのではないのでしょうか。自然な捨駒を重ねて

いくと、どうしても歩が余ってしまうのです。  
中でも最も躓きやすいのが、41 手目。ここは誰しも 51 桂成を読むのではないのでしょうか。

【途中図】 40 手目 52 同玉とした局面

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

持駒 歩11

作意はここから「53 歩」とするのですが、これは直感に反した手です。歩を多く捨てるため、玉は下段に落としたいですし、その前の 6 手も「64 銀 同玉 63 馬 同玉 52 銀生 同玉」という三連続捨駒で玉を下段に落とす手でした。しかも、51 桂成としても非限定を生じず、最後まで手が進みます。そして最後に持駒の歩が 1 枚余ったところで、何がいけなかったのだろうと、首を捻ることになります。他にも有力な紛れはありますが、やはり 41 手目の選択が本局最大の山場でしょう。

駒を打ったとき、その駒ではなく別の駒を取らせて打った駒を残すのは「強欲」ルールでよく見かける手筋で、取らせる駒を「囷駒」と呼ぶことがあります。本局では 94 香も形式上は囷駒です。しかし、43 桂は自ら王手で捨てるのが可能なのに対し、94 香は直接王手でせず、間接的に消して貰うしかありません。同じ囷駒消去でも、両者には質的な差異があるわけです。

形式上の要請を満たすだけでなく、その質を問う思想は作品全体にも当てはまります。「持駒歩 18 枚の無防備煙」は、協力自玉スタイルメイトなら容易に実現可能ですが、本局は単に条件を満たすだけでなく、歩の捨て方を問うパズルに昇華させた、とても良い作品だと思います。

【短評】

springs さん

10 手目 89 龍から考えて苦戦。89 龍、同玉、79 馬、同玉、88 銀、78 玉、68 金、88 玉、78 金、同玉、77 飛、同玉……の要領で、ある程度手は続くけどどうまくいかない。78 香を残

して 73 香成と捨てればいいのですね。  
一件落着かと思ったら、今度は歩が余る。  
「74 歩、同玉、75 歩、同玉」と「25 歩、同玉、26 歩、同玉」が大事な歩の消費でした。

☆上記短評の「10 手目 89 龍」は「13 手目 89 龍」の紛れのことですね。解説では省略しましたが、これも結構有力な紛れだと思います。

たくぼんさん

引っかかったのは 41 手目 53 歩のところ 51 桂成です。こうしたくなりますよね。持駒歩 18 枚の初形歩無し無防備煙は流石です。

小林敏樹さん

いかに持歩を消費するかが悩ましく、かなり遊べるパズルになっていると思う。面白そうと思って取り組んでみて大正解でした。

荻原和彦さん (※無解)

攻方 51 金を残して受方玉を 39 まで引っ張り込む方針で考えたけど、55 の銀を 6 筋で捨てても 4 筋で捨てても使い切れぬ 1 歩が残ってしまう。これは参った。

■ 178-11 上田吉一氏作 (正解 6 名)

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				兵	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

【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。

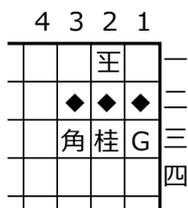
- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形では不滅駒を持駒にできる

・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。



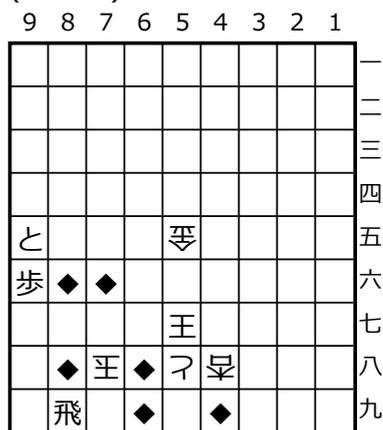
例えば左図で、  
 11Gや31Gは可。  
 22角や11角は不可。  
 11桂成や31桂成は可(詰)。

持駒 なし  
 G: Grasshopper

【解答】

- 97 飛 87 歩 同飛 78 玉 79 歩 同と
- 77 飛 89 玉 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉
- 97 飛 78 玉 79 歩 同城 77 飛 89 玉
- 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉 97 飛 78 玉
- 18 城 同歩成 79 歩 同玉 77 飛 78 城
- 同飛 89 玉 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉
- 97 飛 78 玉 28 城 同と 79 歩 同玉
- 77 飛 78 城 同飛 89 玉 79 飛 98 玉
- 99 飛 87 玉 97 飛 78 玉 38 城 同と
- 79 歩 同玉 77 飛 78 城 同飛 89 玉
- 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉 97 飛 78 玉
- 48 城 同と 79 歩 同玉 77 飛 78 城
- 同飛 89 玉 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉
- 97 飛 78 玉 79 歩 同玉 59 城 同と
- 77 飛 78 城 同飛 89 玉 79 飛 98 玉
- 99 飛 87 玉 97 飛 78 玉 18 城 同香成
- 79 歩 同玉 77 飛 78 城 同飛 89 玉
- 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉 97 飛 78 玉
- 28 城 同杏 79 歩 同玉 77 飛 78 城
- 同飛 89 玉 79 飛 98 玉 99 飛 87 玉
- 97 飛 78 玉 38 城 同杏 79 歩 同玉
- 77 飛 78 城 同飛 89 玉 79 飛 98 玉
- 99 飛 87 玉 97 飛 78 玉 48 城 同杏
- 79 歩 同玉 99 飛 89 城 同飛 78 玉
- 58 城 同と まで 146 手

(詰上り)



攻方持駒 なし  
 受方持駒 歩11城

【解説】

解説の前にまずはお詫びを。

当初出題時、初形で「受方持駒：歩」の記述が漏れていました。たくぼん氏の指摘をいただいて後日正図に差し替えたのですが、当初の図のまま受方持駒不明で解答された方もいらっしゃいました。誤図を出してしまったことについて、作者及び解答者の皆様にお詫びします。また、誤記を指摘していただいた、たくぼん氏に感謝致します。

さて、作品の解説に移ります。

本局は「回転型持駒変換×呼び出し」の趣向作。主な舞台は盤上左下隅の3×3の領域。「89と」を除去すれば、小さな回廊内で飛を使って玉を好きなだけ追いかけ回すことができます。

まずは初手。可能性としては「78歩 同玉 79歩 同と 同飛…」と進め反時計回りに回転することが考えられます。ただ、ここで歩2枚消費するのは痛いですね。素直に考えるなら回転方向は時計回りです。ただ、1歩を犠牲にすれば逆回転への切り替えもできるので、回転方向の転換は頭の片隅に入れておかねばなりません。

作意通りに進めて、Rook-Grasshopper (城)を入手した後、29手目に、回転方向を変えるかどうかの選択肢が訪れます。

【途中図1】28手目79同玉とした局面

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

攻方持駒 歩8  
受方持駒 歩3城

目先のことを考えるなら、ここから「99 飛 89 城 同飛 78 玉 28 城 同」とすれば、「18 と」を早く左辺に呼び出すことができます。しかし、その後が続きません。96 歩が置いてあるため、9筋では持駒変換が行えないからです。

ここは素直に「77 飛 78 城…」と進めます。その前に「79 歩 同玉」で歩1枚を捨てているので、歩から城への1対1の持駒変換です。

この後、一回転して玉が78に来たときに、「28 城 同」とすれば、と金を左辺に1筋分呼び出すことができます。全体として14手サイクルの「回転型持駒変換×呼び出し」です。

以下、これを繰り返して「48 と」まで呼び出すのですが、これだけで攻方玉を詰めることはできません。1筋に控えている香も呼び出す必要があります。でも九段目には Pyramid (◆) が2枚置いてあるので、この段は呼び出しには使えません。

そこで利用するのが59の空きマス。ここにと金を待避すれば八段目が空くので、香の呼び出しが可能になります。こうして香を(成香にして)48まで呼び出したのが下図です。

〔途中図2〕140手目79同玉とした局面

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩11城

ここで今度こそ「99 飛」が成立します。もうこれ以上持駒変換を続ける必要がないので、「途中図1」と異なり、近道をしていても良いわけです。全体的に素直な手順が続く中、最後の最後に現れる「ミニ逆回転」が、作品の良いスパイスとなっています。

これで飛が不滅駒に指定されている理由も判明します。まず、飛が再利用可能な普通の飛だと、「59 と」の形を作った後、飛と城を交換し、「38 城 48 飛 58 城 同」として詰める早詰が生じます。再利用不可とするだけなら取捨駒でも良さそうですが、飛が取捨駒だと収束が「77 飛 78 城 同飛 同玉 58 城 同」とでも良くなります。飛の不滅駒指定は、早詰や非限定を防ぐためだったのです。

解答を見て驚いたのですが、実はこの収束部分で「77 飛 78 城 同飛 同玉 58 城 同」とした誤解答が続出しました。おそらく飛を通常の飛か取捨飛と混同したのだと推測します。

最後に長編作家向け演習問題を出題します。

本局はそのままの構図で「持駒変換」の代わりに「持駒増幅」にすることも可能です。つまり初形を「攻方持駒：なし」に変えても、手数を充分大きな値にすれば詰むのです。ただし、詰手順は多数の非限定を含みます。非限定を消しつつ、本局を「回転型持駒増幅×呼び出し」にする方法を考えてみてください。

これはあくまで一つの演習問題であり、創作とは言えませんが、ある作品に接した時、そのバリエーションを考えることは自分の作品を作るときにも役立ちます。上田吉一氏の作品は作家に多くのインスピレーションを与えてくれます。作家の方々は解図・鑑賞だけでなく、ぜひ応用を考え、実践してみてください。

### 【短評】

#### 変寝夢さん

駒2枚を呼び出す仕組みはいつ見ても凄いなと思いました。

#### springsさん (※誤解)

最初 Rook-Lion と勘違いしていて、7段目と8段目で王手を掛けられるけどどうやって順番が限定されるんだろう？と悩んでいました。Rook-Grasshopper でしたね。

気を取り直して考えたら1歩足りない。最初だけ歩合を稼げるのですね。

59 の地点がよい退避場所でした。

☆springs 氏は収束で「77 飛、78 城、同飛、同玉、58 城、同と迄」とし、惜しくも誤解。飛は不滅駒なので同玉とは取れません。不滅駒ではなく、取捨駒と混同したのかもしれませんがね。さつき氏や ikuram78 氏も同じ所で躓きました。手数が同じなので見落とししやすいのだと思います。

るかなんさん

歩の使いすぎにご用心。

たくぼんさん

グラスホッパー系の駒は遠隔からいろいろな手段が使えるので面白い趣向が楽しめますね。

小林敏樹さん

明快な飛回転趣向。  
146 手になるまで何度も回り道をした。

荻原和彦さん

自玉を詰ます武器は遙か辺境で静かに出番を待っていた。城入手に成功すれば以下はスラスラ行ける。最後に逆回転で近道するのが小憎いアクセント。

一乗谷酔象さん

止めのと金を 59 に収納。ミニ倉庫番。

さつきさん (※誤解)

飛の回転が楽しい趣向でした。



■ 178-12 占魚亭氏作 (正解 3 名)

協力自玉スタイルメイト (受先) 11手

									㊄	一
					G					二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂4

※G:Grasshopper王

【ルール】

・受先

受方から指し始める。

【解答】

31 飛 23 桂 41G 33 桂 同飛 53 桂

同飛 33 桂 同飛 31 桂成 同飛 まで 11 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2024 年 7 月完成。

新年一発目なので、軽くて易しいものを。

双裸玉&持駒桂4&受方飛のスイッチバック。余詰消しで攻方 G 王を置いています。

【解説】

攻守どちらの玉も Grasshopper (G) の性能を持つ「G 王双裸玉」の初形。達成目標は攻方をスタイルメイトにすることなので、何とか持駒の桂 4 枚を捨てなければいけません。

しかしGは駒を取るのが難しい駒です。となれば受先の初手を利用して桂を取るための駒を盤上に置くしかありません。Gは跳躍台がないと動けないので、2手目23桂で王手を掛けた時、受方G王が動けるような位置に置く必要があります。更に、2手目が23桂しかないので、後に31桂成が王手になる位置にG王が跳ぶ必要があります。従って初手の駒の置き場所は31。冒頭の手順は「31X 23桂 41G」となります。

これでもう3手消費してしまいました。盤上と持駒を合わせて桂4枚を捨てるため、手数に余裕はありません。効率よく桂を取ってくれる駒となると、X=飛しかありませんね。

ここまで来ればもう解けたも同然ですが、一つだけ注意すべきことがあります。それは飛で桂を取る順番。「31飛 23桂 41G 43桂 同飛 31桂成 同飛 33桂 同飛 53桂 同飛 まで 11手」とすると、53飛が跳躍台となり、64Gと指せてしまうのです。攻方G王の配置はこの余詰を消すのが目的だったのです。

本局は、いつもの占魚亭氏の作品とは異なり、かなり解きやすかったと思います。いつもは難解作で解答者を苦しめる作者ですが、たまにはこんなサービス問題も見せてくれます。作者名だけ見て白旗を揚げるのは勿体ないですよ。

#### 【短評】

##### るかなんさん

冗談のつもりで顔面同士ぶつけてみたら一瞬で終わってしまった…

##### たくぼんさん

6手目31桂成から行くと最後G王の動ける場所が出来るんですね。楽しい作品でした。占魚亭さんには今後このような作品をお願いしたいですね。

##### 荻原和彦さん

初手さえ見えれば特に悩む所無し。飛のスイッチバック(31→33→53→33→31)が何とも味良く、後口爽やかな一篇。

本作では(実は「178-5」もだが)桂の枚数は偶数枚なら何億枚でもOKな訳で、フェアリーの超手数記録って実は意味ないかも、と改めて思った次第。

#### 【総評】

##### 変寝夢さん

最近感想のみで寂しい限り。  
3は合駒は取らないとの先入観で自滅。  
来月は頑張ろう。

##### るかなんさん

時間を確保できずじまい。楽しそうな長編も多数あったのにもったいない。

##### たくぼんさん

本当にいろいろなルールや短編～長編までいろいろ楽しめますね。

☆今回は皆さん解図時間の確保に苦勞されたようですね。他の企画と解答時期が重なったのも大きいと思います。

筆者は本作品展の解図作業はないわけですが、合同作品集向けの原稿執筆のため、他の作業への着手が遅くなってしまいました。特に3月15日締切の解答や作品募集については、全く手付かずになってしまったものがいくつもあり、申し訳ない限りです。

花粉症の影響もありますし、4月末までは創作も解図もスローペースの状態が続くと思います。

☆前年度(第168回～第177回)の解答成績の報告です。解答成績トップに輝いたのは、今回もたくぼん氏でした。第175回時点では、たくぼん氏と占魚亭氏が完全な並走状態となっていましたが、第176回の解答成績の差が決め手となり、たくぼん氏が首位に立ちました。2018年から8回連続の解答王なので、永世称号を名乗っても良いくらいだと思います。2位の占魚亭氏も本当に僅差で、実に素晴らしい解答成績だと思います。2026年度は、他の解答者の皆さんがこのお二人にどれだけ肉薄できるかに注目したいと思います。

## 2025年WFP作品展解答成績

氏名	168回	169回	170回	171回	172回	173回	174回	175回	176回	177回	計
たくぼん	13	7	12	12	10	11	12	12	11	14	114
占魚亭	13	10	12	10	10	10	12	12	8	14	111
荻原和彦	12	4	8	4	8	5	9	8	5	7	70
るかなん	10	4	6	6	7	4	7	9	6	4	63
一乗谷酔象	8		3	2	7	10	8	9	1	2	50
さつき	6	4	7	6	7	5	9	5			49
ikuram78				8			8	9	9	9	43
変寝夢	4	2	6	2	6	2	3	5	1	1	32
若林	3	8	7	4							22
springs					2		5				7
はなさかしろう						6					6
駒井めい	5										5
小林敏樹								3	1	1	5
計	74	39	61	54	57	53	73	72	42	52	577

### 「成禁」へのご意見のまとめ

☆第 177 回 WFP 作品展結果稿 (WFP212 号) で、Isardam と成禁を組み合わせる場合に「玉を取る手に成禁を適用するか」という問題が浮上しました。

現在 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「成禁」ルールを整理する必要が生じました。まずはたたき台として、この結果稿では以下の 3 つに「成禁」を分ける案を提示し、意見を募りました。

#### 〔成禁を 3 つに分ける案〕

##### 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。)

☆これに関し、駒井めい氏と荻原和彦氏のお二人からご意見をいただきましたので紹介します。

#### 駒井めいさん

通常の成禁は、駒を成る手が反則ではないので、私は通常の成禁が手順成禁のイメージでした。

駒を成る手を禁手とした上で、「玉を取る手」と「駒を成る手」の間に優先度を設ける案もあると思います。利き二歩有効／無効などと同様の考え方で、絶対成禁に対して駒成王取有効／無効のいずれかを選ぶということです。

#### 荻原和彦さん

現行の成禁制約に関して「玉を取るために成ることも許されない」という説明がなされていますが、以下の理由からこのルール解釈は妥当でないと考えます。

- 1) 現行の成禁においては、「詰」および「王手」の概念は通常通りと定められている。  
→ 通常 (成禁制約が無い時) は「玉を取るためには成るしかない」場合でも「王手」と扱う。同様の扱いを成禁制約下にも適用する旨を定めたものと解される。
- 2) 現行の成禁においては、手順中に成る手があってはならないと定められている。  
→ 玉を取る手は「詰みの 2 手後に想定される着手(の一つ)」であって詰手順の一部ではないから、成禁制約の適用範囲外と解される。
- 3) 仮に「玉を取るために成ることも許されな

い」を採用した場合、作意不成立となる成禁作品が多数存在する。

→例えば「172-8」(結果稿 206 号 p.33)の初手(受方 11 玉に対する攻方香打)が王手にならない。(香成で玉を取るのは許されず、香生は反則)

以上を踏まえて再整理しますと、結局「絶対成禁」とは現行の「全成禁」、「手順成禁」とは現行の「成禁」そのものではないかと。

「177-1」は初手▲35 角成で受方玉が取られるため合法局面でなく作意不成立と考えます。(「成禁」でなく「全成禁」ならおそらく完全作)

☆以上が駒井めい氏と荻原和彦氏からいただいたご意見です。

共通しているのは現在の「成禁」は「案②手順成禁」であるということです。実は WFP 作品展で採用している「成禁」もこれです。

「案③(現在の)成禁」は、正確に言うと「案③」は「(現在の fmza で採用されている)成禁」であり、WFP 作品展で適用している「成禁」の解釈とは異なります。従って WFP177-1 の「成禁」に「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。」という注釈を付けずに出題したのは不適切でした。

☆では、今後はどのように整理するかですが、駒井めい氏の提案にあるように、「成禁」は「案②手順成禁」を指すものとし、「案①絶対成禁」に「駒成王取有効/無効」の付加条件を付けることで対処するのが有力だと思います。実は「絶対成禁」に付加条件を付けることで、他の禁則との優先度を調整する考え方は「無行駒王取有効/無効」という前例があります。

〔例図〕 無行駒王取有効/無効と絶対成禁

絶対成禁最善詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

☆fmza のデフォルトは「無行駒王取有効」なので、上図を fmza で解析すると、「12 龍」「12 歩」の 2 つの解が出力されます。

図はそのまま、条件に「無行駒王取無効」を加えると、解は「12 龍」だけとなります。

☆lsardam と成禁を組み合わせる場合に「玉を取る手に成禁を適用するか」についても、「無行駒王取有効/無効」と同様に、「駒成王取有効/無効」でコントロールするという案は有力だと思います。

これらの意見を神無次郎氏にお伝えしたところ、次のようなご意見をいただきました。

### 神無次郎さん

最初の「絶対成禁」の説明で「全ての駒から成属性を削除」としているのに、結論の「絶対成禁+駒成王取有効/無効」というのは、文言の意味するところからかなり違和感を感じます。

ということで、「絶対成禁」は「全ての駒から成属性を削除」としておいて、「成禁(=手順成禁)」に「駒成王取無効」を付加するか否かとしたほうがしっくりきます。

とはいえ、「成禁」が「成を禁手とする」という意味ではなく、「手順中に『成』が現れなければ良い」という意味であることを強く意識すれば、お二方の意見も理解できます。しかし、その場合「禁」では意味が強すぎると思うので、「不成」とか「無成」とか「禁止」ではなく「存在しない」ことを意味する名前の方が良いのではないのでしょうか？

☆「成禁」の方に「駒成王取有効/無効」を付けてコントロールするのは、「絶対成禁」の名称や意味を変えなくて済むので、現実的な案だと思います。

「成禁」の名称は既に多くの作品で使われているので、名称変更は難しいでしょう。fmza 内で別の名称を割当てるとしても、WFP 作品展では従来の「成禁」の名称を継続して使うことになると思います。

以上

## 推理将棋第196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196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4月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第196回解答」でお願いします。

\*\*\*\*\*

今回の出題はけいたんさんからの初級の9手と中級の10手、担当からの上級の19手の3題です。

初級と中級はとどめが角の手で歩頭と角頭の違いです。上級は19手と少し長めですが、形が決まれば手順のやり繰りだけです。

\*\*\*\*\*

### ■本出題

#### 196-1 初級 けいたん 作

歩頭に角まで 9手

後手の歩頭への角で王手すると同歩でだめな気がするが可能なのか?

#### 196-2 中級 けいたん 作

角頭に角まで 10手

先手の角の角頭への角の手なら取られないだろうが、角の縦並びでの二枚角の可能性も?

#### 196-3 上級 Pontamon 作

右と左の詰みが計4つ 19手

1種の駒で左右の詰み10個の形もあり、複数種の駒なら12個も可能。さて本問の4個の詰みの駒種とその数は?

\*\*\*\*\*

中間ヒント (3月27日頃 作者)

締め切り前ヒント (4月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

#### 196-1 初級 けいたん 作

歩頭に角まで 9手

「歩頭に角まで9手で詰みか」

「3手目は歩を取る手ではないな」

「4手目は金の着手だったね」

「成る手はないな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・歩頭に角まで9手で詰み
- ・3手目は歩を取る手ではない
- ・4手目は金の着手
- ・成る手なし

\*\*\*\*\*

#### 196-2 中級 けいたん 作

角頭に角まで 10手

「角頭に角まで10手で詰みか」

「飛の着手があったね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・角頭に角まで10手で詰み
- ・飛の着手あり

\*\*\*\*\*

#### 196-3 上級 Pontamon 作

右と左の詰みが計4つ 19手

「棋譜に右や左が付くのはどんな場合か知ってるかい?」

「着手地点へ動ける同種の駒が着手地点に対して左右の筋に分かれている時だろう?」

「その同種の駒配置の段も関係してくるんだよ。左右の筋のほかに上下に分かれた段だと左・右ではなく上・引で区別するんだ。同種の駒が着手地点と同じ段なら左・右だね」

「で、何なの?」

「ごめん、ごめん。19手目に詰める手が4つあって、それら全てが右か左が付く初の不成の手という珍しい形だったんだ」

「それでどの手を指したの?」

「打った駒がそのまま19手目に動いたよ」

「その他はどんな進行だったの?」

「2手連続での同じ筋への着手が5回あったうちの1回は駒打ちに駒打ちで応じる手だったよ。あと、自分の歩以外の同種の駒が横並びになる手が2回あって、終局時には隅に大駒が居たから隅の手はあったけど都(55地点)の手は無かったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・19手目に初の不成の手で詰んだ
- ・19手目に後手玉を詰める手が4つあり、それら全てが右か左が付く不成の手
- ・打った駒がそのまま19手目に動いた
- ・2手連続での同じ筋への着手が5回あったうちの1回は駒打ちに駒打ちで応じる手だった
- ・自分の歩以外の同種の駒が横並びになる手が

2回あった  
 ・55 地点の手は無く、終局時、隅に大駒が居た

\*\*\*\*\*  
 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.48-1

同方向バッテリー

Lortap詰 1手(2解)

6	5	4	3	2	1	
飛	飛				王	一
					糸	二
		角				三
						四
	角					五

持駒 なし

神無七郎作

駒の玉への利きと、間の駒の玉への利きの方向が同じ(広義の)バッテリー

**【Lortap】**  
 味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。

(※解答は p.56 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送りください。  
 「手筋の名称」は既存のものがない場合は、造語でも結構です。  
 また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、“教材”に徹してくださるようお願いいたします。

推理将棋第194回解説

担当 Pontamon

2026年の年賀推理には15名の方々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。

残念ながら年頭の回で余詰を出してしまい、大変申し訳ありませんでした。

\*\*\*\*\*

194-1 初級 けいたん 作  
玉腹に銀 8手

- 「8手で詰みか。令和8年の指し始めにはふさわしいかな」
- 「同の着手があるね」
- 「不成はないな」
- 「金の着手が3回あったね」
- 「玉腹に銀の着手があったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

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

作者ヒント

非効率な駒組み (けいたん)

締め切り前ヒント

8手なのに金の手が3回。先手は後手に金を差し出す手と玉の退路を塞ぐ手で、後手のトドメの金で3手になります。

\*\*\*\*\*

推理将棋194-1 解答 担当 Pontamon

▲48玉、△34歩、▲38銀、△77角成、  
▲68金、△同馬、▲39金、△58金 まで8手

詰上図  
持駒 歩

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

持駒 なし

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 同の着手あり (6手目△68同馬)
- ・ 不成なし (4手目△77角成)
- ・ 金の着手3回 (5手目▲68金、7手目▲39金、8手目△58金)
- ・ 玉腹に銀の着手あり (3手目▲38銀)

通常、タイトルに主要な条件が使われることが多いので、玉腹への銀の手の線で検討してみます。居玉のままで玉腹へ銀の手を指すには、金をどこかす手、銀は直進してから斜め後ろに下がる2手の計3手が必要になります。8手詰だと先手の着手は4回なので玉腹への銀の手を指すだけに3手を使うと残り1手は同の手のために駒を差し出す手くらいなので上手く行きません。では、後手が玉腹へ銀を打って、頭金で先手玉を詰ます形はどうでしょうか。後手が銀を取れるのは最短で6手目になり、玉腹へ銀を打つ手が最終手になるので全然駄目です。となると、やはり玉腹への銀の手は先手の手になるので、玉が8段目へ上がってその玉腹へ銀が上がる2手の手順しか無さそうです。金の手が3手指す必要があるのもそれも考慮した手順が参考図の手順になります。同の手もあり、金の手は3手を実現しているのですが、残念ながら手数オーバーの10手でした。

参考図：▲58玉、△34歩、▲68銀、△77角成、  
▲78金、△同馬、▲48銀、△69金、▲16歩、  
△68金 まで10手

参考図

持駒 銀歩

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

持駒 なし

68 地点へ直接金を打てるのなら 8 手で詰むのですが、68 地点には玉腹へ上がった銀が居るので後手は金を打てませんでした。参考図の 7 手目の▲48 銀も玉腹への銀の手なので、68 地点を占拠してしまった▲68 銀を指さずに居れば後手は 8 手目に△68 金を打てます。でも 79 に銀が居るので▲同銀で取られてしまうのでいけません。79 の銀が 78 や 88 へ動いていれば 68 地点への利きが無くなるので△68 金で詰めることが出来るので残念なところです。しかし、たとえそれが出来たとしても、金の手が▲78 金と△68 金の 2 手だけになってしまうので、79 の銀の利きの問題と金の着手回数の問題を同時に解決する必要があります。参考図を眺めていると見えてくる配置がありました。それは全体を 1 筋右へ移動させる配置です。▲48 玉に▲38 銀で玉腹の銀の条件はクリアでき、▲68 金で金を差し出して△同馬で取って最終手で△58 金と打てば 79 の銀の利きが届いていなくなります。金のもう 1 手は参考図と同様に金銀の壁を作るために▲39 金です。初手から、▲48 玉、△34 歩、▲38 銀の後、不成なしの条件なので△77 角成とします。次の金を差し出す先手の手を▲68 金として△同馬で 68 地点へ馬を配置すると最終手の△58 金を馬で支えることができます。続けて 7 手目は▲39 金で玉の退路を塞ぎ、△58 金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)

中村丈志さん「玉が左に行くとはばかり思っていました。」

■手数が短いですが、後手の主力であろう馬ができるのは 7 筋か 8 筋辺りなので、玉が馬に近寄るとの推理は妥当なところですね。

NAOさん「初手玉から腹銀を先に指し同の手を残す」

■条件クリアを急ぐと失敗する例が多い気がしますが、本問には当てはまりませんでした。

RINTAROさん「馬を使うしかないので 48 玉に気づけばあっさり。」

■馬が出来る地点から遠ざかる初手▲48 玉は見え難いですね。

ベベ&ペペさん「うまくできていると感心しました。ヒントがなければ解けませんでした。」

■ちょっと条件数が多めですが、玉腹への銀の条件を見つけた結果です。

ほっとさん「年賀要素がちよっと弱いかな。」

■令和 8 年の 8 手だけだと少し苦しいかな。

るかなんさん「初王手条件が代わりに入らないかなあ？」

■作意と同じ詰み上がりになる手順は 18 通りあり、その中の 12 通りは初王手で詰むものなので、作意順を初王手で絞るのは難しそうです。初王手の条件を入れた全く別の条件セットを考えるしか無さそうです。

Miyaさん「最初、すらすらと解けたのですが、日がたって再度考えたときは苦戦しました。」

■解けたときに手順をメモして置かないと痛い目にあうことも…。

梶彰介さん「玉腹の銀が、手順を決めるポイントでした。」

■後手が攻めて来る前に玉腹の銀の条件をクリ

アしておくのがミソ。

占魚亭さん「玉腹への銀着手の最有力は 38 銀なので、すんなり解けました。」

■どちら側の腹でも銀の手が可能な▲58 玉に惹かれなければ見つかるかも。でも銀が動いた 39 地点が玉の退路になりそうで指し難い。

はなさかしろうさん「腹銀は王手でないので 8 手だと先手の 48 玉-38 銀。金 3 回でぴったりですね。」

■そもそも後手が銀を打てるのが最短で 8 手目。とどめが銀の 8 手は....

原岡望さん「玉腹に銀がかぎ」

■先手の手しか無いと決まれば、2 手で出来る配置は少ないので虱潰しに調べる手もあります。

正解：14 名

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

194-2 初級 Pontamon 作  
令和 8 年丙午 8 手

「令和 8 年丙午(ひのえうま)の指し初めだね」  
「今年もよろしく。60 年前の丙午の年は出生率が 25%も下がったけど今年はどうなるかな」  
「時代が変わったからそんなの気にしないかもね」  
「おっと、令和 8 年丙午らしく、馬の手があつて、8 手目の 88 地点の手で詰んだな」  
「初手で小駒の手を指さなかったのが敗因かな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

分かっている最終手地点近くへ先手玉が行くしか無さそうです。

作者ヒント

とどめは駒打ち (Pontamon)

締め切り前ヒント

トドメの△88 角を支えるのは 77 の馬。玉は 79 地点で詰みます。

\*\*\*\*\*

推理将棋 194-2 解答 担当 Pontamon

▲68 玉、△34 歩、▲76 歩、△88 角成、  
▲78 銀、△77 馬、▲79 玉、△88 角 まで 8 手

(条件)

- ・ 8 手目の 88 地点の手で詰み (8 手目△88 角)
- ・ 馬の手があつた (6 手目△77 馬)
- ・ 初手は小駒以外 (初手▲68 玉)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 なし

初手は小駒以外とのことなので大駒の手でしょうか。初手で角は動かさないのが大駒の初手は飛で確定です。最終手は 88 地点の手とのことなので、初手の飛を角成からの馬の手で取って、最終手で 88 地点へ飛を打てば、先手玉は 88 地点近くへ行かなくとも飛の射程で撃破できるかもしれません。この方針で指してみたのが参考図の手順になります。初手の▲78 飛から 77 地点へ移動した飛を馬で取って▲58 玉とさせれば 59 地点の玉の退路は馬の利きで抑えることができ、58 地点の玉に対して△88 飛でとどめを刺したつもりでしたが、9 段目の金銀があるので詰

んでいませんでした。仮に8手目を△98飛と打って、▲88銀、△同飛成としてもまだ▲68金の移動合いが可能なので△68龍までの12手での詰みになってしまい手数オーバーです。

参考図：▲78飛、△34歩、▲76歩、△88角成、▲77飛、△同馬、▲58玉、△88飛 まで8手

参考図  
持駒 角

	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	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
八		飛			玉					
九	香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	

持駒 なし

初手は小駒以外の手とのことで大駒の手だと思いついてしまったのが間違いで、初手は玉の手なのでしょう。初手が玉で最終手が△88角成の手順を考えてみると、▲68玉、△34歩、▲76歩、△35歩、▲66角、△同角、▲78玉、△22角打、▲68銀、△88角成の手順がありました。残念ながらこの手順も手数オーバーの10手です。馬の手が入っていませんでした。ここで、後手の手の内訳を整理してみると、角道を開ける△34歩、角での駒取りの手、最終手の88地点への手が持ち駒を打つ手だとすると、4手目の駒取りの手は△88角成で先手の角を取る手になるはず。88地点に馬が居たままだと88地点へ角を打つ最終手の△88角を指せないで6手目は88の馬を移動する手です。最終手の88地点の角打ちを支える必要がありますが、88の馬は何処へ移動しても88地点を支えることができるので、移動先は先手の陣形によって決まってくるはず。一方先手は88地点への角打ちで詰みになるように玉を移動しなければいけませんが、88地点の馬の利きに入らずに△88角で詰む地点となると79地点しかありません。初期状態では88地点へ利きがある79の銀を▲78銀とすれば、79地点が空くので▲79玉を指すこと

ができるようになります。初手から、▲68玉、△34歩、▲76歩、△88角成、▲78銀と進めば、7手目は▲79玉を指せますが、玉が居た68地点が玉の退路とならないように6手目の88の馬移動の手で68地点を抑える必要があります。つまり6手目は△77馬で続けて▲79玉に△88角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「8手目88とはゲンがよい」

■まさに令和8年の年賀推理にぴったりな条件でした。

RINTAROさん「詰め上がり図が見えているので考えやすかったです。」

■8手だと△88角成は無理なので、△88角か△88角打の角打ちまでが見えたら楽勝。

ベベ&ペペさん「ヒントでわかりました。馬が好手。」

■締め切り前ヒントはちょっと出し過ぎだったかも。

ほっとさん「最終手が88への着手ならこの形。」

■△88角成だと間に合わないで88への角打ちしかありませんでした。

るかなんさん「この条件ならむしろ初手飛車のほうが意外性があったかも。」

■本問の詰み上がりでは初手飛車の条件にはできないので、「初手は小駒以外」ではなく「初手飛車」の条件に出来る別手順の話ですね。

Miyaさん「最後の三手はすばらしい手順だと思います。」

■△77馬の王手に逃げた場所が悪かった。

榊彰介さん「馬で玉を追い詰める手順が良かったです。」

■条件的には 88 地点に馬が居座っているのは最終手で 88 地点の手を指せないですから。でも馬引きを最小限にすることで△88 角の時に▲68 玉ができなくなっていました。

占魚亭さん「88 馬までか？」と、一瞬、思いました。」

■△88 馬や△88 角成の形をついつい考えてしまいます。

はなさかしろうさん「8 手の代表的詰み形のひとつという印象があります。88 の手で詰む大本命。」

■77 地点の駒が角か馬の違いだけ。最終手△88 角の詰みはそれら 2 種の詰み上がりの全 12 通りだけです。

原岡望さん「敗因は微妙ですね」

■敗因は最初の王手の△77 馬に▲58 玉としなかった手でしょうか。

\*\*\*\*\*

正解：14 名

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

\*\*\*\*\*

194-3 初級 Pontamon 作  
 8 が 8 つ 8 手

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

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

同の手が無いとは言っていないけど 8 段目や 8 筋の同の手の 8 はノーカウント。

作者ヒント

馬の手あり (Pontamon)

締め切り前ヒント

本作も 88 地点の手が 2 回ありますが 2 回目は先手の▲88 銀なので、銀の利きが無くなった 8 段目を活用します。

\*\*\*\*\*

推理将棋 194-3 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△34 歩、▲78 金、△88 角成、  
 ▲48 銀、△78 馬、▲88 銀、△68 金 まで 8 手

(条件)

- ・ 8 手で詰み
- ・ 棋譜に数字の 8 が 8 つ (3 手目▲78 金、4 手目△88 角成、5 手目▲48 銀、6 手目△78 馬、7 手目▲88 銀、8 手目△68 金)
- ・ 初手に数字の 8 は無し (初手▲76 歩)

詰上図

持駒 角

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

持駒 なし

棋譜に数字の 8 が 8 つある 8 手となると、平均は 1 手にひとつの 8 があれば良いこととなります。つまり、8 筋の手か 8 段目の手を指せば良いので簡単そうです。と言うのも、忘れかけた頃に出題される飛先の歩を突く手順を使えそうだからです。その方針で指してみたのが参考図

の手順です。元は7手詰の手筋なので、1手増やすために初手を▲68玉ではなく▲58玉として時間調整しています。しかし、条件を確認してみると初手には8が付かないとのことなので参考図の手順は失敗手順でした。しかも、馬の手もありませんでした。

参考図：▲58玉、△84歩、▲68玉、△85歩、▲78玉、△86歩、▲68飛、△87歩成 まで8手

参考図  
持駒 歩

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
▲	香	桂	銀	金	▲	王	▲	銀	桂	▲
		飛							馬	
	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
	歩	ス	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
		角	玉	飛						
	香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	

持駒 なし

初手は6段目への歩突きか8段目への駒移動しかないの、8が付かない初手は8筋以外の歩を突く手で間違いないでしょう。平均では1手にひとつずつ8が付けば良いはずでしたが、初手は8が付かない手なので88地点の手を指して8を稼がなければいけません。馬の手が必要なので後手の角が出ていけるように2手目に角道を開ける△34歩なら、この2手目にも数字の8が付かないので88地点の手を2回指す必要があります。そこで考えたのが▲76歩の初手から始まる▲76歩、△34歩、▲48銀、△88角成、▲78金、△同馬、▲88銀、△68金の手順です。初手と2手目には8が付かないので、88地点の手を2回指して、他の手は全て8段目の手を指すことによって8の数字が8つになるはずですが、でも棋譜を確認してみると6手目が78地点の金を取る△同馬だったので棋譜に8の数字が無く、数字の8は7つしかない失敗手順でした。失敗の原因は、最終手で打つ金を取るための△同馬の手なので、金を取る手が△78馬になるように手順を変更すれば良さそうです。先手の▲78金を5手目ではなく3手目に早めるか後手が

78地点の金を取る手を遅くして△同馬ではなく△78馬の棋譜にすれば良いのですが、馬の手を指さなければいけない後手は、2手目に角筋を開ける△34歩、4手目は角成で馬を作る手、8手目は金を打って詰める手なので金取りの手は6手目にしか指せないの、馬の手を遅くすることはできません。つまり、▲78金を3手目に早めることによって6手目の金を取る手を△同馬から△78馬にすれば解決です。初手からは、▲76歩、△34歩、▲78金です。4手目の馬を作るための角成の手は77地点と88地点が可能ですが、△77角成だと王手になるので△88角成です。これが最初の88地点の手になりますが、次の手番の6手目に△78馬で金を取るによって88地点を空けることができます。4手目の△88角成に続いて5手目は玉の退路を塞ぐ▲48銀に△78馬で金を取ります。88地点が空いたので7手目は2回目の88地点の手になる▲88銀を指して68地点への利きを無くすことによって最終手の△68金で先手玉を詰めることができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「8づくしの年賀推理。パラ632とほぼ被りましたね」

■12/30に詰パラが届いた際、「令和8年の年賀推理はどうしても似てくるのは仕方ないか」とXで呟いてました。出題稿を送付済みだったし完全に被っている条件ではなかったの「条件が違えば別作品」としてそのまま出題しました。

RINTAROさん「88地点の手を複数入れる手順を考える。」

■初手で8の手を指せない分、88地点の手を指せば良いですからね。あとは回数...

ほっとさん「シンプルな条件で、今回の8手の中では一番。」

■出題時、急に気になったのは棋譜の手番表記。実際に棋譜を見たことは無いので外れているかもしれないけど、8手目の手番の8をカウントされるとマズイと思い註釈を追加しました。

るかなんさん「初手の条件が無ければ 87 歩成で簡単。これで居玉は意識の埒外。」

■はい。「8 手全ての棋譜に 8 の数字があり、数字の 8 は全部で 8 個だった」も考えましたが多数の余詰を排除するには「初手は 8 筋」とでもしなければいけない感じでした。

Miya さん「8 8 銀が好手すぎます。」

■8 をふたつ稼ぎながら 68 地点への利きを外す一石二鳥の好手でした。

梶彰介さん「条件から、玉も 8 段目に移動するかと思いきや、居玉のまま詰むのは意外でした。」

■8 段目の手として玉の手がありそうな気がしますね。

占魚亭さん「88 地点への着手が 2 回必要と気付くかどうかで解図時間が変わりそう。」

■2 手目△34 歩は 8 が無いので 88 地点の手が必要になるけど、初手の▲76 歩を埋める 88 地点の手は気付いても△34 歩は△88 角を指すための手だと思い込んでしまうと 88 地点の手で補足することを忘れてしまうかも。

はなさかしろうさん「8 のつく手が 8 手だと後手 8 筋歩突きがあるのですが、初手 8 なしだと角の活用なので 88 が 2 回必要になるのですね。」

■はい、先後ともに角道を開ける歩突きの 2 手分の 8 が足りなくなるので 88 地点の手は 2 回必要です。

原岡望さん「こういう条件があるとは」

■令和 8 年の年賀推理作品だからこそ思い付いた条件と言えます。条件に合う手順を自分で探すことになるのが少し辛いけど。全手順に渡る条件だと普通なら全て同じ筋の着手とかがこの類かな。

\*\*\*\*\*

正解：11 名

NAO さん RINTARO さん 飯山修さん  
piyo さん ほっとさん るかなんさん

梶彰介さん テイエムガンバさん  
占魚亭さん はなさかしろうさん  
原岡望さん

\*\*\*\*\*

194-4 中級 Pontamon 作  
令和 8 年の年賀推理 11 手

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

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

詰みまでの先手の残り 3 手は 6 ~ 8 筋の手です。後手玉は何処？

作者ヒント

午年なので最終手はもちろん馬の手 (Pontamon)

締め切り前ヒント

作者恒例の年賀推理は△12 玉を馬単騎で詰める形で、今年は▲89 馬がトドメ。この手を有効にするための 6 筋の手と 7 筋の手を指します。

\*\*\*\*\*

推理将棋 194-4 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△42 玉、▲33 角不成、△32 玉、  
▲88 角成、△24 歩、▲66 歩、△23 玉、  
▲77 桂、△12 玉、▲89 馬 まで 11 手

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 5 筋着手無し
- ・ 先手は 7 手目以降は 6 筋、7 筋、8 筋の順に指した (7 手目▲66 歩、9 手目▲77 桂、11 手目▲89 馬)
- ・ 11 手目は 8 筋の駒を動かした (5 手目▲88 角

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩

最終手が8筋の成駒を8筋上を動かす手なので、先手は8筋へ成駒を配置する必要があります。容易い感じがするのですが、それ以前の手は6筋と7筋の手を指す必要があるので忙しそうです。でも、馬なら3手目に作ることができるので、その馬を8筋へ転回すればいいだけのことでしょう。この方針で指してみたのが参考図の手順になります。上手く解けたと思ったのですが、先手の6筋、7筋、8筋の手が5手目から始まっているので7手目から始まるという条件をクリアできていませんでした。着手筋が一筋ずつ移動できる桂を使ってみてはどうでしょう。▲76歩、△62玉、▲55角、△72玉、▲77桂、△62銀、▲65桂、△92香、▲73桂成、△71玉、▲82成桂の手順なら、7手目の▲65桂から7筋の▲73桂成と8筋への成駒の手の▲82成桂になっているものの、最終手は8筋の成駒の手ではなく7筋の成駒を動かす手なので条件をクリアできません。

参考図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42飛、▲66角成、△62玉、▲74角、△72玉、▲84馬、△62金、▲83馬 まで11手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

8筋へ成駒を配置する手は7手目の6筋の手よりも前に終わっておく必要があるということになります。3手目に馬は作れますが、その次の5手目に84地点へ馬を配置するにはワープの反則しかありません。しかし8筋へ馬を配置できる地点があり、それは88地点です。さて、ここからが問題です。7手目は6筋の手で9手目が7筋の手で、最終手の11手目はこの88地点の馬を8筋へ動かす手で後手玉を詰める必要があります。88地点の馬が移動できる8筋の地点は87地点か89地点のどちらかしかありません。と言っても初期配置では87地点には歩、89地点には桂が居るので後手に取って貰うか先手が動かさないとそれらの地点への馬移動ができません。この後の先手の着手は6筋の手、7筋の手、88の馬を8筋へ移動する手で確定しているので、▲86歩は指せないのが必然的に89地点の桂を移動する▲77桂を指して、空いた89地点へ最終手の▲89馬を指すことになります。▲89馬で後手玉を詰めるとなると後手玉は何処に居るのでしょうか。89の馬の利き筋を後手陣まで見て行くと12地点を睨んでいることが分かり、△12玉を馬単騎で詰める詰み形を思い出せます。後手の手は、△24歩で玉の移動経路を作って△42玉、△732玉、△23玉、△12玉の玉移動です。先手が角成を出来るのは22地点ではなく33地点になりそうですが後手玉が居るので2手目に△24歩を指すと33地点の歩取りが王手になって51の玉は12地点へ向かうことができません。なので2手目は△24歩ではなく△42玉です。3手目に▲33角成を指すと後手玉の行き場が無いので、3手目は▲33角不成として△

32 玉を指せるようにします。初手から、▲76 歩、△42 玉、▲33 角不成、△32 玉となり、5 手目は角を 88 へ引いて成る▲88 角成です。そこで後手の 6 手目は△24 歩として 12 地点への玉の移動経路を作ります。7 手目の 6 筋の手は 89 地点の馬で 12 地点の玉へ馬の利きを通すための▲66 歩です。続けて△23 玉、▲77 桂、△12 玉、▲89 馬で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん「11 手目 8 筋はてっきり前進の手かと思ひ込み苦戦。」

■後手陣での 8 筋前進の手でしょうか？93 の馬とか 73 の成桂が 8 筋へ移動して詰ます形はあったように思いますが、後手陣の 8 筋の成駒が 8 筋上を移動する詰み形は無いようです。

RINTARO さん「5 手目に 5 筋を使わずに 8 筋に馬を作る手順は 88 に作る手順しかなく、同時に詰め上がり図が見えました。」

■5 筋の手なしの条件がヒントになったようですね。

飯山修さん「毎年恒例のシリーズがいつ迄続くか楽しみです」

■来年は令和 9 年だから 9 筋とか 9 手目とかの条件をまだ使えるのかも。令和 10 年以降は無理かな？

piyo さん「89 馬の筋が全く浮かばず、98 角～86 歩などの筋を考えてしまってはまりました。」

■▲98 角、▲86 歩の空き王手ですか。

べべ&ぺぺさん「この詰みは素敵な形。」

■実は、2022 年の年賀推理から続いている同様の詰み上がり図なんです。

ほっとさん「左辺で詰めようとするとうまくいかない。作意は雄大な手順。」

■左辺の後手陣辺りで詰めようとするどれかの条件が邪魔になるような条件設定に苦慮しました。

るかなんさん「77 桂 84 王 85 馬までみたいな形もありそうだけど 73 地点を塞げないか。」

■86 地点へ馬を配置するのも難しそう。

柘彰介さん「締切前ヒントでゴールが分かったので解けました。」

■恒例の詰み形を予想していれば早かったかもしれませぬ。

占魚亭さん「左辺で詰ますことしか考えていなかったの、この筋は盲点でした。」

■恒例の詰み形を思い出させないようにする条件設定が大変な作業になってきています。いつまで続けられるか…。

はなさかしろうさん「本問は完全にやられました。攻方の手が余る筋なので 11 手では完全に視界の外でした。第 1 ヒントで 88 に馬を作るしかないことが確定したのに、それから幾夜も思いつかず。

シンプルで分かりやすい割に強固な限定のかかる条件付けで、愕然の解き心地でした。」

■解答強豪者の何人かが手こずったようなので成功作だったと言えますね。

原岡望さん「ヒント頼み。雄大な構想ですね。」

■最初作った時は先手の残り 3 手は 8 筋、7 筋、6 筋の順だったのですが、令和 8 年なら 8 筋を最後にするのが良いかと思い変更しました。

\*\*\*\*\*

正解：1 2 名

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

\*\*\*\*\*

1 9 4 - 5 上級 けいたん 作

玉尻の角 3 回 1 1 手

「元日の指し始めは 51 地点の手は無く翌日になって 11 手で詰んだか」  
 「玉尻に角の手の着手が 3 回あったな。12 の着手があった指し初めは 1 月 2 日の終局になったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

玉尻へ角の手を 3 回指すには、玉の位置や先後の角など検討項目が多そうです。

作者ヒント

角成は角の手 (けいたん)

締め切り前ヒント

35 地点の玉の玉尻へ 3 回目の角の手を指して詰ませます。

余詰修正

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

余詰再修正

最後の会話の「3 回あったな」の直後に 1 文を追加して「玉尻に角の手の着手が 3 回あったな。12 の着手があった指し初めは 1 月 2 日の終局になったな」にして、条件に「12 の着手あり」を追加

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 9 4-5 解答 担当 Pontamon

- ▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△42 玉、
- ▲12 馬、△33 玉、▲32 角、△24 玉、
- ▲23 角不成、△35 玉、▲34 角成 まで 1 1 手

(条件)

- ・ 11 手で詰み
- ・ 51 地点の手は無し
- ・ 玉尻に角の手の着手が 3 回あった (7 手目▲32 角、9 手目▲23 角不成、11 手目▲34 角成)
- ・ 12 の着手あり (5 手目▲12 馬)

詰上図

持駒 なし

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

持駒 歩二

玉尻への角の手と聞くと真っ先に思い出すのは△52 玉の玉尻への▲51 角不成の形でしょう。担当が推理将棋に出会った頃に▲51 角不成で金を取って 7 手目に金を打って詰める 7 手に驚かされました。この推理将棋らしい手順を元にして玉の斜め移動に合わせて玉尻への角移動を続ければ都詰にできるはずでした。その方針で指したのが参考図の手順になります。最初の暗算では、52 地点の玉が 55 へ移動するのに 3 手で、先手は角不成で 2 回目の玉尻への着手後に 3 回目の玉尻は▲53 角成とすれば、△55 玉に▲56 金の頭金だと目論んでいたのですが、52 地点からだと△44 歩を突いて 43 地点を経由する必要があって手数オーバーになりました。先手は待ちの手として▲77 桂を指しているのでトドメは▲56 金でも▲46 金でも良い非限定になっていたので作意できないことに気付きました。

参考図：▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△51 金左、▲同角不成、△44 歩、▲77 桂、△43 玉、▲42 角不成、△54 玉、▲53 角成、△55 玉、▲46 金 まで 13 手

参考図

持駒 なし

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

持駒 歩二

後手玉が 52 地点のまま動かずに先手の角を 3 回 51 地点へ指すには 51 地点の角を移動してから再度▲51 角不成を指す必要があります、2 回目の▲51 角不成は 9 手目になってしまうので 11 手で 3 回の▲51 角不成はできません。やはり後手玉の斜め移動に先手角が付いて行く手筋の方が効率が良さそうです。と言っても参考図の手順のように最初の玉尻の角の手が 5 手目だと 52 地点の玉の斜め移動ができないので道を作るための歩突きが入ってしまいます。となると玉の最初の位置は△42 玉が良さそうです。でも玉が角筋を斜めに移動するのであれば、玉尻の角は筋違いの角の手になります。と言うことは先手は後手の角を取って玉尻へ打つのを最初の玉尻の角の手にする必要があります。初手から、▲76 歩、△34 歩と双方とも角道を開ければ、先手は 22 の角を取れるし後手は 4 手目の△42 玉から 33 地点へと角筋の移動ができるはずです。問題は 3 手目に 22 の角を取った先手の角/馬が居ると△33 玉を指せないことです。たとえば 3 手目から▲22 角不成、△42 玉、▲13 角成として玉尻の角の手を指せるように 6 手目を△51 金左にして 7 手目から▲41 角、△33 玉、▲32 角不成、△44 玉とすると 3 回目の玉尻の角の手の 11 手目を▲43 角成で王手するしかなく、△同玉で詰みません。玉尻の角の手を指せるようにした協力手の△51 金左が災いになったようです。それならば、△33 玉に▲32 角を 1 回目の玉尻の角の手にしたところですが 22 の角を取った先手の駒が 33 地点に利いているのでそもそも△33 玉を指せません。先手の 22 の駒の利きを 33 地点から外す必要があります。3 手目▲22 角

成から△42 玉、▲21 馬と 33 地点への利きを外すと、△33 玉、▲32 角、△44 玉、▲43 角不成、△55 玉、▲54 角成で詰むかと思っても△同歩で詰みません。そこで 33 地点への馬の利きを外す 5 手目を▲12 馬にすると、続けて△33 玉、▲32 角、△24 玉、▲23 角不成、△35 玉、▲34 角成が 5 手目の▲12 馬が支えとなって無事詰みとなりました。

余詰について

飯山さんからの余詰指摘は 51 地点の玉尻の角の手を先手だけではなく後手の角も使う手順 ▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△51 金左、▲同角不成、△33 角、▲73 角不成、△51 角、▲同角不成、△32 銀、▲42 金 まで 11 手でした。

NAOさんからの余詰修正条件での余詰指摘は作意の詰み形を一筋ずらした手順 ▲76 歩、△52 玉、▲33 角不成、△44 歩、▲22 角不成、△43 玉、▲42 角、△34 玉、▲33 角左不成、△45 玉、▲44 角成 まで 11 手でした。

粗検、大変申し訳ありませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(双方解)「詰上がりは中段玉に馬 2 枚。余詰順は一路ずれてたのか、なるほど。二段階の修正だったので仕方ないが 12 着手指定なら"51の手無し"は不要かも。」

■再々修正は避けなければいけないので再修正はネタばらしような感じになってしまいました。最初の修正は不要になってました。

RINTAROさん「35 玉で詰むという最終ヒントで瞬殺でした。」

■35 の玉が詰むと言っても過去作だと、「134-2 3 筋の歩突きまで」の 36 歩まで、「163-2 4 6 角成まで」の 46 角成まで、「170-3 縦と斜めを交互に」の 25 飛まで、「179-2 駆込み推理将棋」は 12 手なので 34 歩の突き歩までのように玉頭

とか玉腹への手で詰むものが多かったのでまだ紛れがあったかもしれませんが、玉尻を明かしているのので34角成は見え見えでした。ちょっと甘過ぎなヒントでした。

飯山修さん(双方解)「35で詰むとは思っていなかった。これは成程ですね。余詰順より遥かにいい。」

■余詰検討の際、51角不成の手は先手だけが指すには手数が足りないので大丈夫だっと思い込んでいました。粗検、申し訳ありませんでした。

piyoさん「角の手3回なので22角「成」はかなりやりにくく盲点となりました。あと、1回くらいは後手角の手があるのかなと本出題ヒントにうまくまやかされてしまいました。締め切り前ヒントで条件狭まってようやく。」

■角不成の手を指さないといけない予定なので、いきなり3手目の22角成は指し難いですね。

ほっとさん(双方解)「余詰筋の方が先に見えて首を捻る。51を使わずに詰ますことができるとは。」

■玉尻へ打つ筋違い角からの追跡劇が可能でした。

るかなんさん「まず51角から読んでました。12の着手を明かすのは悔しいところですね。」

■51の着手を拒絶すれば余詰修正できると思ったのですが、それでも余詰があったので12着手を明かすという奥の手しかありませんでした。

榊彰介さん「頭だけでなく、尻も丸い角でどう詰ますかと考えてたら、ヒントの「角成りは角の手」で解決しました。」

■駒を成る手は生駒の手で、指し終わった時に成駒に変わっているという認識ですね。

占魚亭さん(双方解)「7六歩、5二玉、3三角成(or不成)、4四歩、2二馬(or角成/角不成)、4三玉、4二角、3四玉、3三角不成、4五玉、4四角成まで」が最初に見えたものの成生非限定なので悩んでいましたが、12着手の追加でス

ッキリ。51着手の筋も見つけようとしたけど、全く見えません。」

■難しい手順の方の余詰を見つけられていたのですね。51地点の方は先手と後手の角で回数を稼ぐ手筋でした。

はなさかしろうさん(双方解)「76歩、52玉、33角生、51金左、同角生、33角、62角生、51角、同角生、32銀、42金までのような手順を51地点なしで封じられてみると、さてどうしたものかと。玉を追跡する角の動きが面白く、馬の強さが際立つ詰め上がりでした。」

■玉の周りのマスには玉尻の馬が1枚あるだけの詰み上がり。7段目に並んでいる初期配置の歩がいい仕事をしていました。

原岡望さん「これもヒント頼み。12馬が妙手」

■最終手を支えるとともに玉移動ができるように22地点から遠ざかる好手でした。

\*\*\*\*\*

正解：11名

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

\*\*\*\*\*

### 194-6 上級 はなさかしろう 作 午年の指し初め2026 43手

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

おさらいしようか。

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

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・43手で詰んだ
- ・馬の手は11手あり、最初の9手ですべての筋に着手した
- ・馬で歩を取る手は9、11、15、17、24、39手目
- ・1～4手目は3、4、5、6筋の順に金の手
- ・5手目と6手目は同じ筋
- ・8、10手目は歩
- ・後手は14～22手目に小駒で5連続駒取りをした
- ・19、21と27、29、31手目は1、3、4、6、8筋の順で先手陣内から6段目への前進
- ・23、25手目は飛で駒取り
- ・26手目は26桂
- ・28、30手目は馬で9段目の駒取り
- ・33手目は32手目に打った桂の尻への桂打ち

- ・34手目は桂と3枚の歩で上下左右を囲まれた地点への馬の手
- ・36～38手目は順に香で香を取る手、6段目への香の手、香を1マス進める手
- ・40～43手目は4種類の駒による奇数段目から2段目への手

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

今年も恒例のあぶりだしでしょうか？そうならあの漢字でしょうね。

作者ヒント

馬の9手目にあたる34手目で前半の先手馬と後手歩が確定しますが、6手目の4択と23、25手目の飛の動きの選択は詰みに絡んで決まります(はなさかしろう)

締め切り前ヒント

作者恒例の年賀推理は干支の字のあぶり出しです。今年はもちろん「午」。トドメの▲62馬は、▲33角成、▲23馬、▲13馬、▲35馬、▲45馬、▲63馬、▲73馬と8地点で馬を見せて後手玉を詰めます。

\*\*\*\*\*

推理将棋194-6 解答 担当 Pontamon

- ▲38金、△42金、▲58金、△62金、
- ▲76歩、△72銀、▲33角成、△44歩、
- ▲23馬、△45歩、▲13馬、△88角成、
- ▲35馬、△17香成、▲45馬、△27成香、
- ▲63馬、△38成香、▲16香、△39成香、
- ▲36歩、△29成香、▲同飛、△97馬、
- ▲21飛成、△26桂、▲46歩、△79馬、
- ▲66歩、△89馬、▲86歩、△55桂、
- ▲54桂、△56馬、▲93香不成、△同香、
- ▲96香、△94香、▲73馬、△52玉、
- ▲32龍、△22銀、▲62馬 まで43手

(条件)

- ・43手で詰んだ
- ・馬の手は11手あり、最初の9手ですべての筋に着手した
- ・馬で歩を取る手は9、11、15、17、24、39手目
- ・1～4手目は3、4、5、6筋の順に金の手
- ・5手目と6手目は同じ筋
- ・8、10手目は歩
- ・後手は14～22手目に小駒で5連続駒取りをした
- ・19、21と27、29、31手目は1、3、4、6、8筋

の順で先手陣内から 6 段目への前進

- 23、25 手目は飛で駒取り
- 26 手目は 26 桂
- 28、30 手目は馬で 9 段目の駒取り
- 33 手目は 32 手目に打った桂の尻への桂打ち
- 34 手目は桂と 3 枚の歩で上下左右を囲まれた地点への馬の手
- 36~38 手目は順に香で香を取る手、6 段目への香の手、香を 1 マス進める手
- 40~43 手目は 4 種類の駒による奇数段目から 2 段目への手 (○手目○○○)

詰上図

持駒 金銀二香歩三

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

持駒 金歩七

着手のヒントがたくさんでているので見ていきます。

初手から 4 手目までは筋指定での金の手とのことなので、▲38 金、△42 金、▲58 金、△62 金で確定しています。

5 手目と 6 手目は同じ筋とのことですが、9 手目に馬で歩を取らないといけないので 5 手目は馬を作るために角道を開ける▲76 歩で、6 手目も 7 筋の手なので△72 金/△72 銀/△72 飛/△74 歩の 4 択ですが、4 手目に指した△62 金を再度 72 へ動かす手では無さそうです。

8 手目と 10 手目は歩の着手ですが、手順前後を避けれるのは同じ歩を連続で突く手になるでしょう。

9 手目は馬で歩を取る手なので、▲23 馬か▲43 馬の 2 択。

7 手目は 9 手目に馬で歩を取れるように馬を作る角成の手ですが、この時点で角成が可能なのは▲33 角成だけです。

11 手目

12 手目

14 手目から 5 連続の駒取りは全て小駒での手なのですが、8 手目と 10 手目の歩の手で 7 筋の歩の連続着手をしてあれば 14 手目に△76 歩で先手の歩を取れますが、その後の駒取りが続きません。後手の駒が先手陣へ利いている状況を作っておく必要があることが分かるので、9 手目と 11 手目の馬で歩を取る手は▲23 馬と▲13 馬が決まります。その後馬は全ての筋へ行く必要があるため 13 手目に△35 馬で馬が 13 地点からどけば 14 手目に△17 香成で歩を取ることができます。17 地点の成香で残り 4 枚の駒を取って行くこととなります。後々に先手は 6 段目へ前進する手を 1、3、4、6、8 筋の順で指す必要があるため、17 地点の成香で残り 4 枚の駒を取って行く際に 37 の歩を取ってはいけませんし、16 地点へ前進する手も先手は指すので 19 の香は取れません。取れそうな駒は 27 の歩、28 の飛、38 の金、29 の桂、39 の銀のうちの 4 枚になりそうですが、26 手目に△26 桂の手を指すことになるため△29 成香で桂を取っておく必要があります。

37 手目に先手は 6 段目へ香の手を指す必要があるため、後手が 4 枚の駒を取った成香を先手は取っておく可能性がありそうです。23 手目は飛での駒取りになっているので、22 手目が△29 成香で 23 手目が▲同飛のようです。となると 17 地点の成香が 4 枚の駒を取って行く手順は、△27 成香、△38 成香、△39 成香、△29 成香の順で歩、金、銀、桂を取る手順が決まります。25 手目の飛での駒取りは 2 筋でもあるし 33 手目に桂打ちをしなければいけないので 21 の桂を飛で取る手でしょう。となるとこれまでの手順の中に 22 の後手角が角成する手があったはずで、28 手目と 30 手目で馬で 9 段目の駒を取らなければいけないからです。馬で全筋へ着手する条件があったため△88 角成をした後に 24 手目が馬で歩を取る手なので△97 馬で 28 手目と 30 手目が△79 馬と△89 馬と思われそうです。



33 手以上は必要なのですが、本譜は 43 手。重くなってしまうがちな出題形式ではありますが、試してみてくださいと嬉しいです。」

■動いていない駒は 53 歩、81 桂、82 飛、83 歩、57 歩、59 玉の 6 枚なのであと 1 枚は何のことかと暫く分かりませんでした。「午」の字を盤上に表したときに初期配置の駒と重なる地点が 7 つ、つまり動かなかった 6 地点の駒に 22 地点を加えた 7 地点のことなのですね。

NAO さん「詰上がりはお約束の大きな「午」。馬の経路がなかなか決まらずヒント待ち。44～45 歩の発見が鍵でした。」

■裏推理をすると同じ歩の連続着手なのは予想が付くけどどの筋なのかがすぐには推理できない条件でした。

RINTARO さん「なるほどねえ。成香を取る時は結果的には香を取ることにりますが、香を取るとは厳密には言わないですか。」

■小駒の成駒は成っても小駒扱いなので小駒の成香で残り 4 枚の駒を取り続けることができます。その成香は最後に飛で取られますが、盤上で取る駒はあくまでも成香ですね。持ち駒になったのは香だし、使う時も香だけど、取った時は香ではなく成香です。

飯山修さん「過去 3 回よりやや軽めの手順。小駒の 5 連続取りを歩と考え苦慮したが 17 香成で実現できる事が判れば後は一気呵成。」

■卯が 61 手、辰が 44 手、巳が 40 手でしたが、本問では手数だけでなく解き易さも加わって軽く感じたのでしよう。

ほっとさん「何とか解けました。毎年のことながらよく作れるもの。」

■作図テーマは分かっているので、他の作者も参加して、比較鑑賞できる時が来るのだろうか？

榊彰介さん「分かりませんでした。明かされている手が多いのでいけるかと思いましたが、時間切れです。」

■暗算だけでは難しいので、昨年 of 解説のような手番ごとの一覧表を作ると解き易いかも。

原岡望さん「時間切れ降参です」

■締め切り前ヒントがあっても長編を残すと時間切れになりやすいですね。

\*\*\*\*\*

正解：7 名

NAO さん RINTARO さん 飯山修さん  
piyo さん ほっとさん テイエムガンバさん  
はなさかしろうさん

\*\*\*\*\*

(総評)

RINTARO さん「5 に悩み、気付けば最終ヒント。6 はほとんど手順が明かされており考えやすかったですが、あぶりだしは気持ちいいです。」

■年賀推理を堪能されたようで良かったです。

飯山修さん「あぶりだし来年の羊はなんとかなりそうですが猿は相当困難では？」

■卯から始まったあぶり出し作品。来年の未も再来年の申も盤上に駒を配置して字を作ることはできそうです。羊でも行けそうですが流石に猿は無理。あと、寅も虎も無理だとカタカナになるのか？

piyo さん「締め切り前ヒントを見るまでは解き始めようという気すらしなかったのですが、実際考え始めてみると（締め切り前ヒントまであれば）意外と選択肢が限られていました。」

■初級作品くらいになるように締め切り前ヒントを出しています。

ベベ&ペペさん「この冬は雪が多いです。春が待ち遠しいです。」

■雪国の方には大変な今シーズンのようですね。

ほっとさん「1～5 は中間ヒント前に解けていましたが、結局ギリギリに。」

■長編になると中々解き始める気持ちが湧き難い。

るかなんさん「正月休み中にさくさく、とはいきませんでした。今年もよろしくお願いします。」

■担当の手違いで年賀推理の投稿作を出題できなくて大変申し訳ありませんでした。今年も投稿と解答、よろしくお願いします。

榊彰介さん「締切前ヒントのおかげで、5問分かりました。年賀詰めで、今年の推理将棋も幸先良いスタートを切れました。」

■幸先の良い 2026 年をスタートできて良かったです。

占魚亭さん「5作解けたので満足です。」

■全問正解への復帰が間近なのかも。

原岡望さん「今回はパラの最後 16 馬まで に悩みこちらに手が回りませんでした」

■事前研究と言うか作図の際にいろんな詰み形を調べているので、担当は 16 馬を見て瞬殺でした。

\*\*\*\*\*

推理将棋第 194 回出題全解答者： 15 名

中村丈志さん NAOさん RINTAROさん

飯山修さん piyoさん ベベ&ペペさん

ほっとさん るかなんさん Miyaさん

榊彰介さん テイエムガンバさん

はまちさん 占魚亭さん

はなさかしろうさん 原岡望さん

\*\*\*\*\*

## 今月の手筋(解答)

**解答**

44飛生 まで1手  
51角生 まで1手

本局では攻方の角同士、飛同士が同一方向の利きで玉を睨んでいる。Lortapの効果で王手は無効になっているが、「軸駒の利きと相手玉の間に味方の駒があり、それが動く和王手になる」という特徴はバッテリーと共通しており、広義のバッテリーとみなして「同方向バッテリー」と呼ぶ。本局はこれを利用し、広義の開き王手と同時に、もう一つのバッテリーに割り込み、両王手で詰ます。同方向バッテリーは王手の有効・無効を操作できるルールで表現可能。

**適用分野**  
王手の有効/無効を操作できるルール

**関連項目** 足止め型バッテリー

# Fairy of the Forest #85 出題

担当 酒井博久

- 2026年01月20日：課題発表：(協力詰)
- 「不取」
- 2026年03月15日：投稿締切
- 2026年04月20日：出題
- 2026年05月15日：解答締切
- 2026年05月20日：結果発表

## ■ 出題

今回の「不取(取らず)」という課題は、失敗だったかも知れません。課題発表の時点ですでに懸念を抱いていたのですが、そもそも協力詰において「取」と「不取」の差が明確でないことがその理由でした。

つまり、普通詰だと、

取→不詰

不取→詰

という具合に、その差を明瞭に示せるのですが、協力詰は不詰になりにくいので、

取→長手数詰

不取→(最)短手数詰

という具合に、詰手数の長短でその差を示すことになり、差異の根拠が弱いのが問題です。

また、「取禁」ルールとの関係もありました。差異が明確でないのなら、「不取」という自律的な方法よりも「取禁」という他律的制約を適用した方が厳密性があるのではないか、ということです。

このように課題に曖昧さは残るものの、とりあえず作品は集まりました。私の試作品を含め4題。いずれも短編です。解くのは難しくないはずですが、ご投稿を無にするわけにもいかず、出題する次第です。多数のご解答を期待します。

(解答先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

## ■ 85-01 神無八級

協力詰 7手

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

持駒 金

## ■ 85-02 springs

協力詰 9手

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

持駒 桂2

## ■ 85-03 たくぼん

協力詰 15手

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

持駒 なし

■ 84-04 三角 淳

協力詰 17手

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

持駒 歩

以上

空きスペースコラム

x4cc 再ダウンロードのお願い

神無太郎

妖精都市で公開しているフェアリー詰将棋同一作検索支援プログラム **x4cc** の再ダウンロードについてのお願いです。

先日、七郎さんから『f mの出力を使って同一作検索すると該当作ありとなるものを、**fmza** の出力を使って同一作検索すると該当作なしになる』という連絡がありました。調べてみたところ、**x4cc** を公開するときミスしていたことがわかりました。**fmza** の出力形式にも対応した **x4cc 0.19** は 2024 年 7 月 4 日に公開したつもりだったのですが、公開用の ZIP ファイルは旧版の **x4cc 0.18** を同梱したままの状態でした。

ということで、改めて **x4cc 0.19** をアップロードしました。**Kifuw** 経由で **x4cc** を利用する (**Kifuw** の出力を使う) 場合や f mの出力を使う場合は問題ないのですが、**x4cc 0.18** は **fmza** の出力には未対応なので **fmza** の出力を使うと本来該当作ありとなるものでもたいてい該当作なしとなります。お手数ですが妖精都市から最新の **x4cc** を再ダウンロードして利用いただくようお願いいたします。

# フェアリー版くるくる作品展 18

担当：springs

フェアリー版くるくる作品展 18 を開催します。3 作の出題です。

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

多数の解答をよろしくお願いいたします！

解答送り先：

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

解答締切：

2025 年 4 月 30 日 (木)

※結果発表は WFP 5 月号の予定です。

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

\*\*\*\*\*

## ルール説明

### 【最善自玉詰】

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

[補足]

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

### 【最悪自玉詰】

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

### 【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。

\*\*\*\*\*

## くるくる 18-1 駒井めい氏作

All-in-Shogi最善自玉詰 18手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

作者コメント

行きは飛鋸 (後略)

## くるくる 18-2 金子清志氏作

最悪自玉詰 90手

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

持駒 歩18

作者コメント

手順の大半は単純な歩消去の繰り返しで、収束に入る手順をいつ選択するか、が考えどころです。(後略)

くるくる 18-3 金子清志氏作

最悪白玉詰 214手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛歩18

作者コメント

手数は長いですが、易しい歩消去の繰り返し趣向です。破調なく、収束のための手順もなく、そのまま詰になります。(後略)

以上

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #46

担当：駒井めい

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

また、募集作品の要件を変更しました。許容されるフェアリールールとして、「駒余り可」を追加しています。

## 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、駒余り可、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4月15日(水)

[投稿先]

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

[送付内容]

以下の内容を送付してください。

- ・作者名(ペンネーム可)
- ・作品図面
- ・ルール名、手数などの問題設定
- ・作意手順
- ・作者コメント(解答発表時に掲載)

[その他]

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

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

## 出題

[ルール説明]

- ・協力詰  
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- ・協力自玉詰  
先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

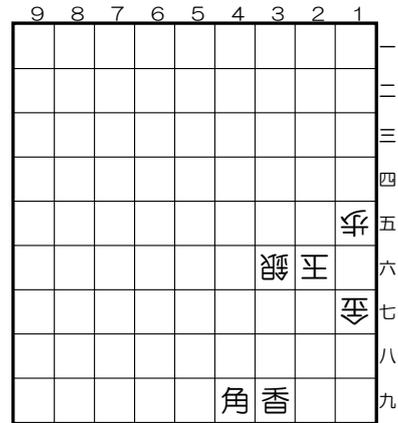
(補足)

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。

### ■46-1 駒井めい作

協力詰(受先)2手

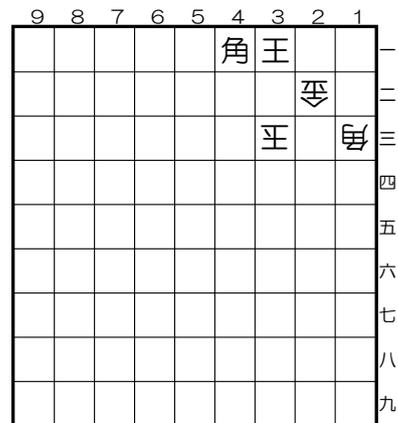


持駒 金

受方から指し始めます。攻方と受方が協力して、2手で受方の玉を詰めてください。

### ■46-2 せら作

協力自玉詰4手



持駒 金

攻方から指し始めます。攻方と受方が協力して、4手で攻方の王を詰めてください。攻方には王手義務がありますが、受方にはありません(普通の詰将棋と同じ)。

※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？（2）」

前号（第212号）のフェアリー雑談で創作課題を出したところ、せら氏と springs 氏から作品を投稿いただいたので出題します。これらの作品の解答・解説は、通常出題分の解答・解説の後に掲載します。

「アンチキルケ」や「All-in-Shogi」というフェアリールール（変則ルール）が使われています。簡単にルールを説明していますが、ルールの詳細は Web Fairy Paradise の HP にある『WFP 作品展登場ルールのまとめ』をご覧ください。

■46-SP1 せら作

アンチキルケ協力詰 3手

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

持駒 金2

アンチキルケルールの協力詰3手です。アンチキルケは「駒取りがあったとき、取った方の駒の位置を、最も近い実戦初形位置に変更する」ルールです。

■46-SP2 せら作

All-in-Shogi協力詰 3手

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

持駒 銀2

All-in-Shogi ルールの協力詰3手です。All-in-Shogi は、「盤上の相手の駒を動かしたり、相手の駒台から相手の駒を打ったりすることができる」ルールです。通常通り、自分の駒を動かしたり打ったりすることもできます。

■46-SP3 springs 作

アンチキルケ詰 3手

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

持駒 金2

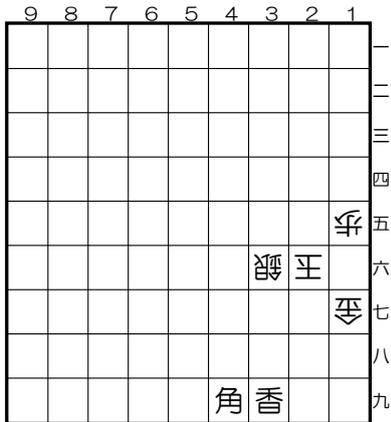
アンチキルケルールの詰将棋3手です。協力詰ではないので、受方はなるべく詰まないように抵抗します。同手数駒余りを劣位変化としてください。

\*\*\*\*\*

**解答・解説**

■46-1 駒井めい作

協力詰 (受先) 2手

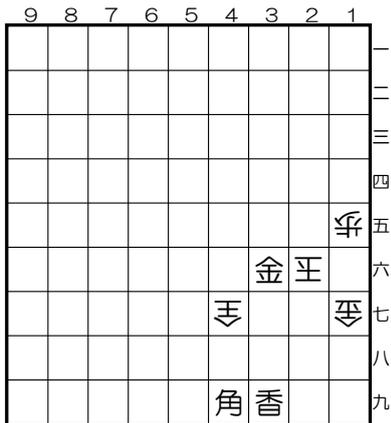


持駒 金

【解答】

47 銀成 36 金 まで 2手

詰上図



持駒 なし

【解説】

受方から指し始める協力詰です。受方が1手指した後、攻方が1手指して受方玉を詰めます。

受方 36 銀がポイントで、この銀がなければ、攻方が 36 金と打って詰みます。受方は初手で受方 36 銀を動かして、36 の地点を空きマスにします。ただし、36 の地点に受方銀を利かしては、2 手目 36 金と指しても、3 手目同銀と取れて詰みません。

初手の候補は 37 銀生・27 銀成・47 銀成です。この3つなら 36 の地点を空きマスにしつつ、動かした銀が 36 の地点に利きません。し

かし、このうち2つは別の問題が生じるので不正解です。

初手 37 銀生は、攻方 39 香の利きを遮っているのが問題です。2 手目 36 金に 3 手目同玉と取られます。

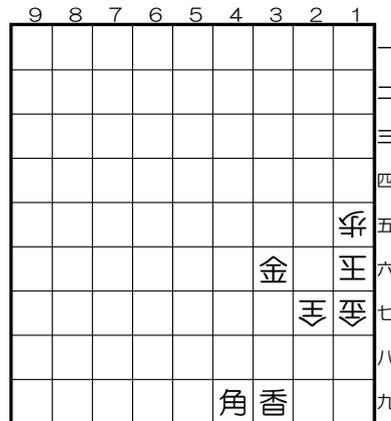
失敗図 3手目36同玉まで



持駒 なし

初手 27 銀成は、攻方 49 角の利きを遮っているのが問題です。2 手目 36 金に 3 手目 16 玉とかわされます。

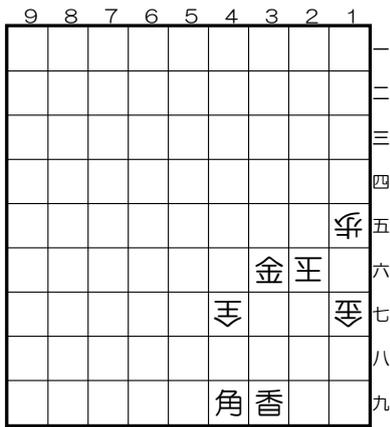
失敗図 3手目16玉まで



持駒 なし

正解は初手 47 銀成です。この手なら攻方 39 香・49 角の利きを遮りません。36 の地点が空きマスになったので、2 手目 36 金と打って受方玉が詰みます。

詰上図

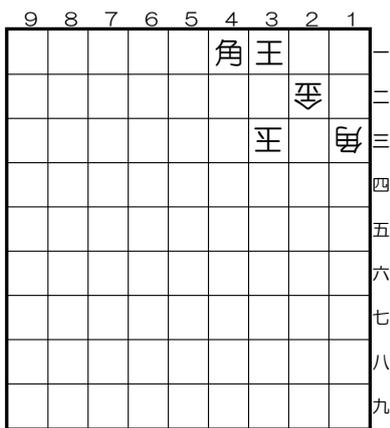


持駒なし

本作は受方銀を邪魔にならないように動かします。移動先に加えて成・不成の選択があり、程良く紛れを楽しめたと思います。

## ■46-2 せら作

協力自玉詰 4手

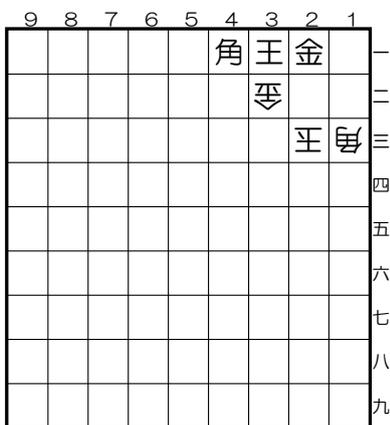


持駒 金

## 【解答】

32金 23玉 21金 32金 まで 4手

詰上図



持駒なし

## 【作者コメント】

フェアリー雑談の回文詰に関する記事を読んで思いついた、初手と最終手が同一の協力自玉詰 4手です。

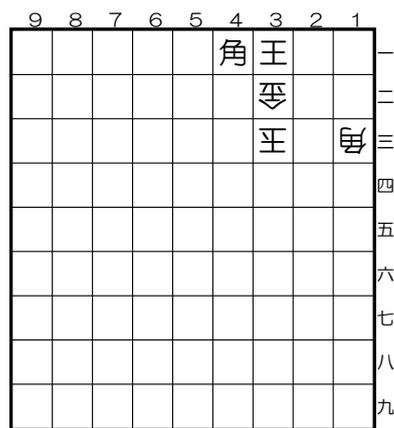
受先協力詰や協力自玉詰など、指し手のルールが通常の将棋と同じなら 4手の回文詰もおそらくできないと思われます。(そもそも偶数手の回文詰は可能なのか…?)

## 【解説】

攻方は受方玉を詰めるのではなく、攻方王が詰められるように指します。受方もそれに協力し、攻方王を詰めるように応じます。

受方 13角・22金の形は、受方 22金が動けば、攻方 31王に開き王手がかかります。初手 32金に 2手目同金と取ってもらう展開は、考えてみたいところです。

失敗図 2手目32同金まで



持駒なし

攻方 31王には受方 13角・32金で両王手がかかっています。しかし、攻方は 21王と逃げられるので、攻方王は詰んでいません。

21の地点に受方駒を予め利かすのは、手数的に無理そうです。攻方の開き王手を利用して、21の地点を攻方金で予め埋めることができます。

初手 32金に 2手目 23玉と寄るのが正解です。23の地点には攻方 41角が利いていましたが、攻方 32金はその利きを遮っています。



ここからは通常出題ではない出題作の解説です。前号（第 212 号）のフェアリー雑談で出した創作課題「3 手の回文詰を作れ」に応えた作品です。

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。

前号でも述べましたが、普通の詰将棋で 3 手の回文詰は実現できません。実現できない理由は作者コメントで述べられている通りで、同じ棋譜表記の手を指すのに、3 手は短すぎるのです。

フェアリールール（変則ルール）も多種多様なので、3 手の回文詰を考える方針は色々あるでしょう。基本的には、1 手目で埋めたマスを、3 手目を指すまでに空きマスにできるルールを選ぶことになると思います。

3 手の回文詰を実現するのに、本作ではアンチキルケが使われています。アンチキルケは、「駒取りがあったとき、取った方の駒の位置を、最も近い実戦初形位置に変更する」ルールです。

（出題図・再掲）

アンチキルケ協力詰 3 手

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

持駒 金2

例えば、初手 42 龍と受方銀を取った場合、攻方 42 龍の位置は（攻方飛の）実戦初形位置である 28 に変更されます。このときの棋譜表記は「42 龍/28 龍」のように表されます。

ちなみに、初手 42 龍/28 龍は王手ではないことに注意してください。42 龍と駒を取った

ときに王手をかけているように見えますが、これはまだ初手を指している途中です。28 龍と位置を変更して初手が完了しますが、その局面では受方玉に王手はかかっていません。

作意では初手と 3 手目に 51 金と打ちますが、これを可能にしているのが 2 手目 51 同銀/71 銀です。アンチキルケの効果を利用して、2 手目で 51 の地点を空きマスにします。

通常のルールでは、駒を取ると駒取りマスに取った側の駒が残ります。盤上の攻方駒をそのマスに動かすことができたとしても、3 手目が「同○」となってしまう、初手と同じ棋譜表記になりません。

アンチキルケは取った方の駒を位置変更するルールなので、駒取りマスがすぐに空きマスになってくれます。これなら 3 手目が「同○」となるのを回避できます。「駒取りマスと、駒の最終着地マスが異なる」ルールなら実現できるということです。

■46-SP2 せら作

All-in-Shogi協力詰 3 手

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

持駒 銀2

【解答】

21 銀 32v 銀成 21 銀 まで 3 手

※「v」は相手の駒を指したことを表す。

詰上図

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

持駒なし

【作者コメント】

1問目では2手目に「初手の駒を取る+自身は移動する」という2つの動作を行うことで、1手で初手の駒と2手目の駒の2枚をマスから除去しました。

他方、2手目に初手の駒が動けば、1つの動作で初手に着手したマスから駒を除去することができます。これにはAll-in-Shogiのように受方の手番で攻方駒を動かせるルールが必要です。

【解説】

3手の回文詰を実現するのに、本作ではAll-in-Shogiが使われています。All-in-Shogiは、盤上の相手の駒を動かしたり、相手の駒台から相手の駒を打ったりすることができるルールです。通常通り、自分の駒を動かしたり打ったりすることもできます。

(出題図・再掲)

All-in-Shogi協力詰 3手

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

持駒 銀2

例えば、攻方に王手義務がない条件なら、攻方の手番で受方13歩を14歩と動かすことができます。このときの棋譜表記は「14v歩」と表します。「v歩」で相手の歩を指したことを意味します。通常通り、攻方は攻方の駒台から攻方銀を打つこともできます。

作意では初手と3手目に21銀と打ちますが、本作も2手目32v銀成がポイントです。All-in-Shogiの効果を利用して、21の地点を空きマスにします。

通常のルールでは、初手に指した攻方駒を、3手目が指されるまでに退かすことはできません。All-in-Shogiは相手の駒を指せるので、初手で埋められたマスを、2手目にはすぐに空きマスにできます。「初手で指した駒を、2手で動かせる」ルールなら実現できるということです。

■46-SP3 springs 作

アンチキルケ詰 3手

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

持駒 金2

※同手数駒余りを劣位変化とする

【解答】

32金 同香/11香 32金 まで 3手  
 ※「/」以下は駒取り後の動きを表す。

詰上図

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

持駒なし

【変化手順】

・2手目 11玉は、21金まで（同手数駒余り）

【作者コメント】

最初に思いついたのがアンチキルケでした。

【解説】

（出題図・再掲）

アンチキルケ詰 3手

									皇	王	一
				歩						マ	二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

持駒 金2

初手と3手目に32金と打ちますが、これを可能にしているのが2手目32同香/11香です。アンチキルケの効果を利用して、2手目で32の地点を空きマスにします。

46-SP1 せら作と同じく、アンチキルケで3手の回文詰を実現しています。ただし、せら氏と springs 氏では、課題に対するアプローチが異なっているようです。

46-SP1 せら作では、アンチキルケの効果が回文詰の実現にのみ使われています。真意は作

者に聞いてみないと分かりませんが、回文詰3手の実現方法を探求しようとした作りになっています。

一方、本作（46-SP3）はアンチキルケの効果が積極的に使われています。実際、詰上りはアンチキルケの効果がないと成立しないものです。手順の芸術性を追求した上で、回文詰3手を実現されています。表現手法としての回文詰を探求しようとした作りになっています。

本稿に刺激されて3手の回文詰を作った人は、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いたします。

今回と同じくアンチキルケや All-in-Shogi を使って表現を模索するもよいですし、別のルールで実現できないかを考えるのもよいでしょう。

第 15 回詰四会フェアリー作品展  
解答発表 たくぼん

解答期間が1ヶ月弱という短い間でしたが、3名の方から解答をいただきました。ありがとうございました。しかし、両巨頭から解答がなかったのはちょっとショック。締切を間違えたのかな。

解答者（敬称略）  
さんじろう、真 T、springs

〔第 15 回詰四会フェアリー作品展成績〕

○:正解・余詰解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7a	7b	1	2	3	計
真 T	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	10
springs	○	-	○	○	○	○	-	-	○	○	○	8
さんじろう	-	-	○	○	○	-	○	○	-	-	-	5

第 1 番 神無太郎作

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										
六										
七							玉			
八										
九								王		

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

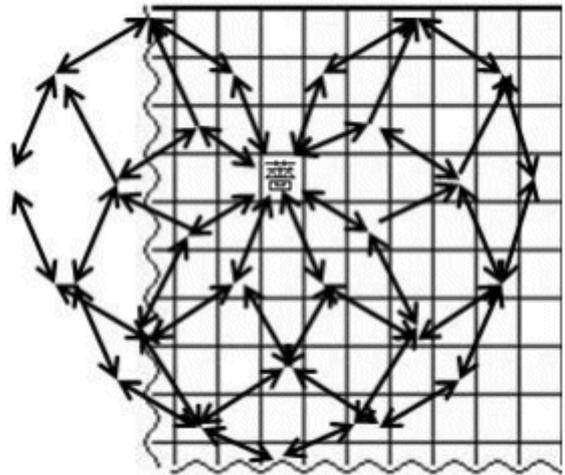
【協力自玉スタイルメイト】

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。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。  
（補足）  
・一周できる場合は元のマスに戻る。（事実

上パスができる)



【解答】

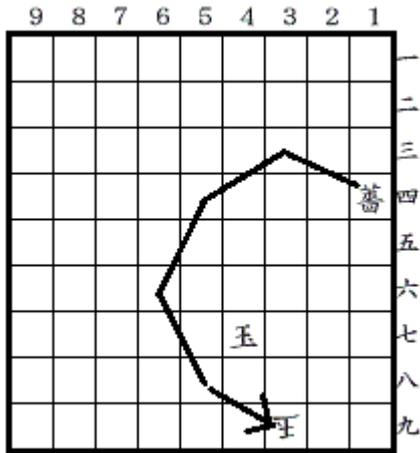
14 薔 33 香 35 薔 27 飛 36 王 47 飛 迄 6 手

★詰四会冒頭で太郎さんが投稿作を一番に披露したため springs 夫妻が解図に取り掛かりました。これが不運？の始まりでしたが1時間以上かけて正解にたどり着きました。二人のやり取りを横で聞きながら見ていましたが論理的に正解にたどり着く経緯は面白かったですね。

★まず初形を見て攻方王が動けなくなる形を予想すると、まず浮かぶのは47王に対し36,56に飛がある形と攻方王の両隣の筋に香or飛を並べる形でしょう。しかしながら前者は39玉に対し薔で王手した時に36,46地点が薔の利きに無いためダメそうです。しかし後者を考えたとき両隣の筋は香or飛で抑えられますが、もう一つ王頭を抑える必要があります。ということは合駒が3回必要というわけです。太郎さんの「私は合駒が好き」というヒントもこれを暗示しています。しかしながら6手で合駒3回は可能なのでしょうか？最後の合駒は王手駒で取られますよね。この謎を解かないといけません。

★まず初手薔をどこから打つかが問題ですが、これを決めるのもいろいろ読まないといけません。大変なので、2手目33香を打てる作意14薔としてみます。王手の利きのルートは次図のとおりです。

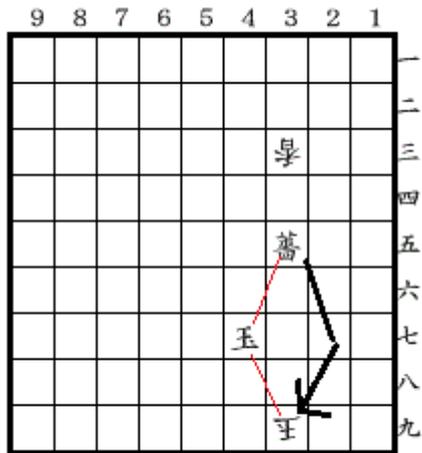
1手目14薔の局面



持駒 なし

★そして14薔、33香として3手目王手が可能な35薔としたのが次の図です。

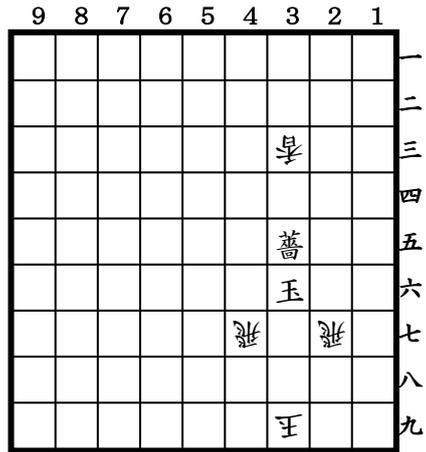
3手目35薔の局面



持駒 なし

★3つ目の合駒の謎を解く鍵がこの図にあります。この図で王手が掛かっているルートは27-39ルートですが、47王がいるので王手にはなっていませんが47-39ルートも存在しています。つまり47王が動けば35薔が不動であれば王手になるわけです。これが薔特有の複数ルートでの王手です。つまりこの特性を生かした手順です。ここから27飛、36玉、47飛打が作意です。35薔がピンされて王頭の逃道がありません。

最終図



持駒 なし

★6手という手数謎解き要素満載の好作でした。

真T

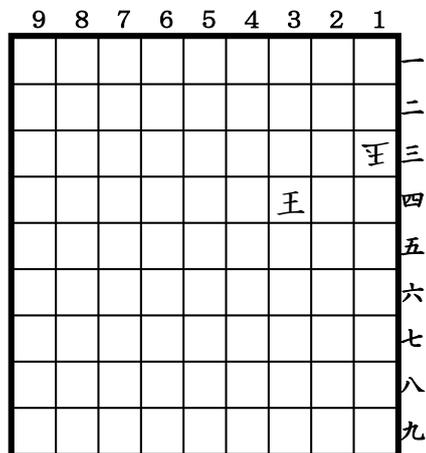
美しい詰上がり。合駒が3枚出るヒントに頼って、筋が見えました。

springs

いま見るとこれは本命ドンピシャの手順ですね。後から玉が動いてRoseをピンする発想がありませんでした。

第2番 神無太郎作

協力自玉詰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】

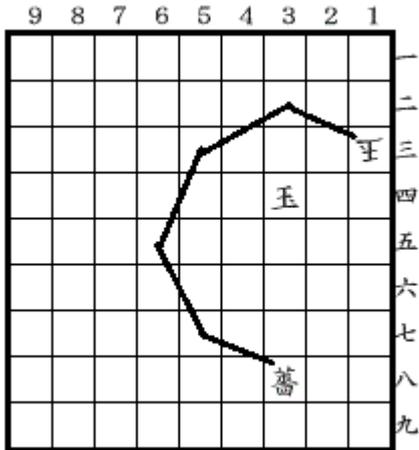
双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【解答】

38薔 57角 46薔 25銀 35王 34金 迄 6手

★この作品は後日投稿されたものです。第1番は協力自玉スタイルメイトでしたが、本作は協力自玉詰です。考え方は第1番と同様ですが詰上りの型が浮かびにくく難解になっています。というわけで正解手順を追ってみます。初手は38 薔である程度離れて+合駒されて次の3手に動いて王手が可能な場所ということです。

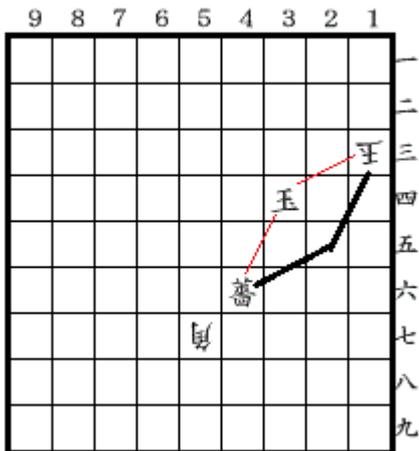
1手目38薔の局面



持駒 なし

★飛や香で挟む形は難しそうですので他の方法を考えますが浮かび難いですね。正解は57角です。でもこれだけでは詰上り型が浮かびません。しかし第1番の考え方を踏襲して3手目の薔をピンすることを考えれば道が開けます。3手目46薔としたのが次図です。

3手目46薔の局面

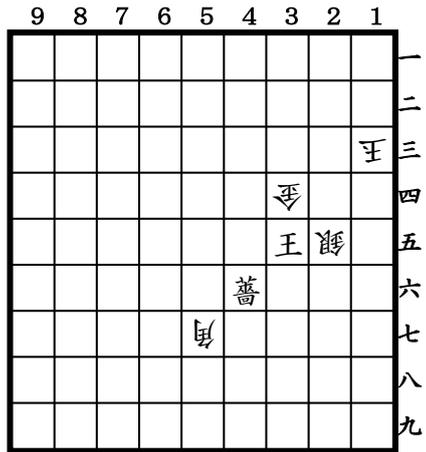


持駒 なし

★この図も2つのルート of 王手が見えますね。5手目は46薔がピンでsきる位置35へ王を移動することを考えれば詰上りも見えてくるでしょう。25銀、35玉、34金で詰上ります。★この作品も薔の特殊性をうまく利用した作品

でした。

詰上図



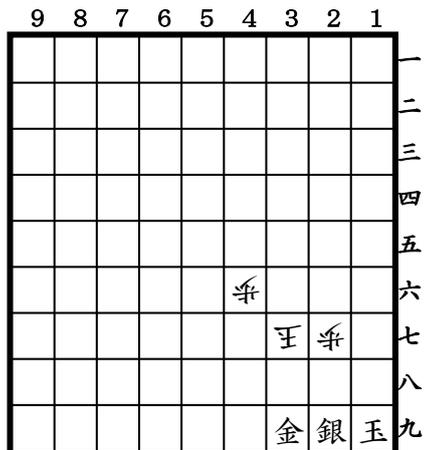
持駒 なし

真T

1番が飛と香なので、今度は角だろうと決め打ち。当たったので、割とすんなり解けました。

第3番 springs 作

強欲協力自玉詰 14手



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。

【解答】

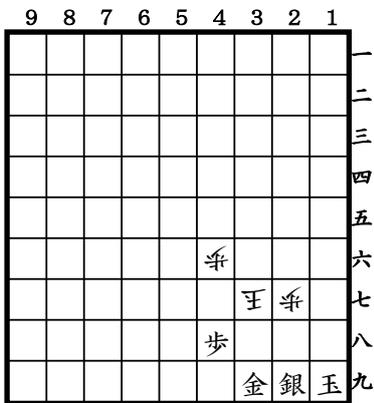
38歩 47玉 48歩 36玉 37歩 同玉  
 28金 48玉 38金 49玉 39金 同玉  
 28銀 同歩成 迄 14手

★springsさんが私に配慮されたのか強欲協力時玉詰作品を持ってきてくれました。このルールの短編作品は数は少ないと思います。詰四会席上でも一筋縄では解けなかったようです。さてどのような謎があるのでしょうか？

初形で29銀か39金が無かったら、28金、同歩成や28銀、同歩成の2手で詰みます。しかしながらその2枚があると最後の同歩成が取り返されてしまい失敗します。じゃあ1枚捨てれば良いと考えて、38金、36玉、37金、同玉、28銀、同歩成でいけそうに思えますが、3手目37金のところ強欲条件で27金と歩を取ることでなり失敗します。27歩を取る展開にはしてはいけません。だから初手38銀や38金はダメと分かります。

初手48金は手が続きませんので初手は38歩です。それに対し36玉は37歩しか王手がないのでダメですので、47玉。続いて48歩、36玉、37歩、同玉は必然で次図になります。

7手目の局面

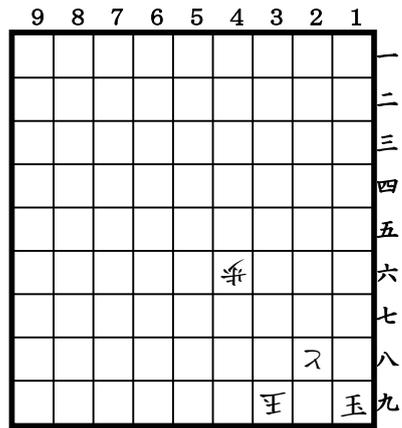


持駒なし

★初形と比較しますと48歩が出現したことになります。さて何が違うのでしょうか？今度は初手28金に同歩成ではなく48玉と出来るようになっています。応手を複数にしたわけです。強欲協力詰の黎明期には応手が1つの作品が主流で単純な作品しか発表されてきませんでした。強欲協力詰の黎明期には応手が1つの作品が主流で単純な作品しか発表されてきませんでした。

この発生させた48歩の事を取らせ駒と言います。48玉以下は38金、49玉、39金、同玉、28銀、同歩成で解決です。強欲の手筋を知ることの出来る作品です。

詰上図



持駒なし

さんじろう

取らせるための餌48歩を設置するというone ideaだが、成功している。楽しい試行錯誤でした。

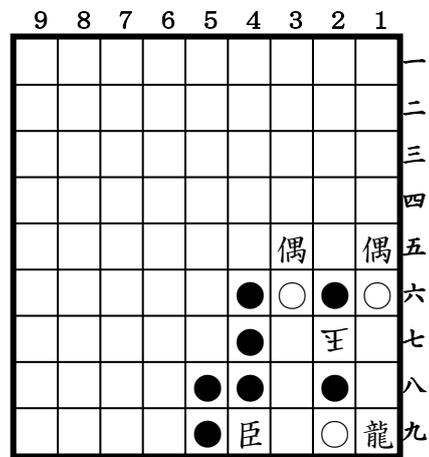
真T

48歩を設置しておく。

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がない状態。

【天竺】

玉(王)が王手を掛けられているとき、玉(王)

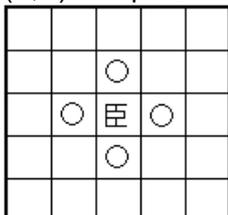
は王手を掛けている駒の利きになる。複数の駒から王手を掛けられている場合、それらの利きの合成になる。

【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。

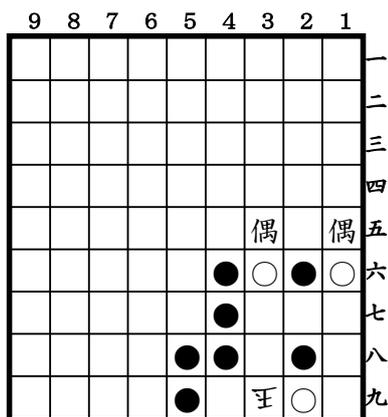
[補足]

- ・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

【解答】

17 龍 38 玉 39 臣 同玉  
 「37 龍 19 玉 17 龍 18 臣 同龍 49 玉  
 19 龍 38 玉 39 臣 37 玉 38 臣 27 玉  
 17 龍 38 玉 39 歩 同玉」×15  
 37 龍 38 臣 同龍 同玉 39 歩 同玉  
 49 臣 38 玉 39 臣 37 玉 38 臣 27 玉  
 37 臣 同玉 38 歩 同玉 39 歩 同玉 迄 262 手

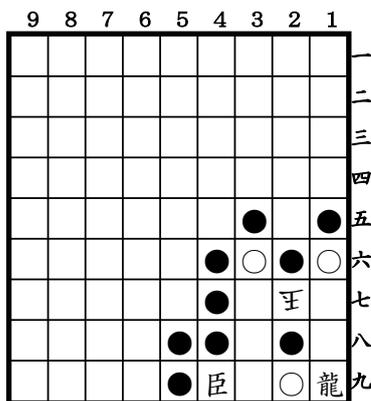
最終図



持駒 なし

★本作のポイントは 15 と 35 にいる偶王の存在です。たとえば偶王ではなく石（●）だったらどうなるでしょう？

持駒：なし



持駒 歩18

この図は最短 74 手です。唯一解ではなく解は複数あります。

- 18 龍 37 玉 38 歩 同玉 39 臣 同玉
- 19 龍 37 玉 38 歩 同玉 49 龍 37 玉
- 38 龍 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 同玉
- 39 龍 17 玉 18 歩 同玉 19 龍 27 玉
- 18 龍 37 玉 38 歩 同玉 39 歩 同玉
- 19 龍 37 玉 38 歩 同玉 49 龍 37 玉
- 38 龍 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 同玉
- 39 龍 17 玉 18 歩 同玉 19 龍 27 玉
- 18 龍 37 玉 38 歩 同玉 39 歩 同玉
- 19 龍 37 玉 38 歩 同玉 49 龍 37 玉
- 38 龍 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 同玉
- 39 龍 17 玉 37 龍 同玉 38 歩 同玉
- 39 歩 同玉 迄 74 手

★15,35 が石の場合には、龍は受方玉に対し上からも下からも王手が可能なので1つの筋に続けて2回歩を捨てる手順が可能なため手数短縮できるのです。

★しかし本図では受方玉へ上からの王手は天竺ルールにより5段目の偶王への逆王手となるためこの手段が使えません。だから受方玉へは横からか下からの王手に限られるため繰り返し手順中では臣の受け渡しを繰り返しながら歩が打てるのは39の地点だけとなりこの長手数となりました。手段は少ないのですがそれを考えながら解図するのは楽しい作業と思える作品です。

さんじろう

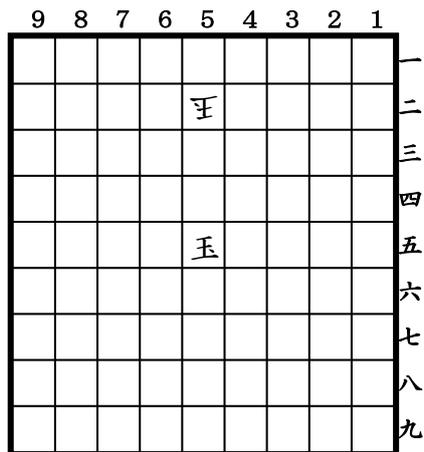
天竺ルールがビルトインされた繰り返し手順が素晴らしい。素直に繰り返すと手数超過するので収束に工夫が必要。

真T

Dummy 王に王手がかからないように遠回りする感じが面白い。収束は少し考えました。

第5番 さんじろう作

天竺協力自玉詰 8手



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。

【解答】

43 銀 63 玉 41 角 52 香 54 銀成 62 玉  
53 全 同香 まで 8 手

作者

54 銀成の手で何とか詰将棋になっていると思いました。

★天竺自玉詰での詰上りを考えるとき最終手は弱い駒を考えます。歩、桂、香が候補です。まず歩を考えますと、角打、43 歩は攻方王との位置がダメなので 43 銀、62 玉、44 角、53 歩としてみますがここから 63 玉型で 54 に銀を捨てる展開には 4 手では無理。

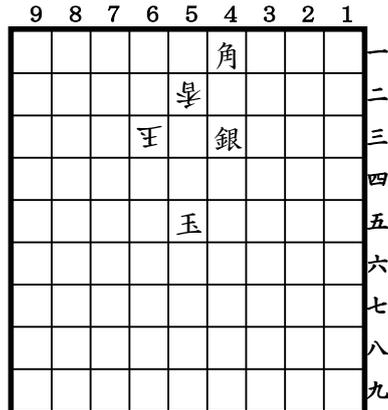
では桂を考えると最終手は 43(63)桂ですので合駒で出すには 31(71)か 51 ですが持駒角では不可能です。

というわけで次は香ですが、歩同様 43 に合駒する形はダメなので、他にあるかと考えると、上からの角打は非限定がどうにもならなそうですので 1 段目からの角打が本命そうです。

53 銀もしくは 43 銀に 63 玉、41 角、52 香としてみますと、53 銀の場合は 52 香の利きがあり銀が動けませんので 43 銀に決まります。52 香は逆王手になりますが 54 銀(成)と出来ます。

それが次の局面です。

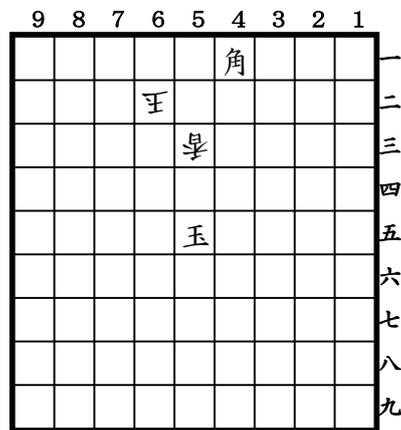
4手目の局面



持駒 なし

★ここで 54 銀として 62 玉に 53 銀、同香で持駒がありませんので詰みです。しかしここで 1 つの疑問が・・・そう成生の非限定があるように思えます。しかしこれが本作のポイントの 1 つで、天竺ルールがゆえに 54 銀生だと玉は 62 に下がれないのです。銀の性能になるからです。正解は 54 銀成でこれだと 62 玉が可能です。歩合、桂合を読んで香に行き当たりそしてこの成限定に気付いて感心する。解いた人は皆、この順を歩んだことでしょう。8 手ではあるが楽しめる作品です。

詰上図



持駒 なし

真 T

5 手目は成限定。地味ですが、こういうのがあると嬉しくなります。

springs

うれしい双裸玉。難しすぎず楽しめました。

第6番 佐藤達也作

安南詰 21手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
		科		銀					三
		銀	歩	王					四
		馬	科		歩	王			五
		歩		歩		歩			六
				歩	馬	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。

【解答】

44金 55玉 56歩 同玉 68桂 ㊦同歩成  
 57金 55玉 65銀 同桂 66馬 同飛  
 67桂 同と 46金 ㊧同歩 35龍 56玉  
 55龍 同玉 45銀 迄 21手

- ㊦67玉は、69金、56玉、66馬、同飛、58金、68歩生、47龍、55玉、56香まで
- ㊧同成銀は、同龍、同歩、45銀まで

★安南といえば佐藤さん。WFPに作品で登場は珍しいですね。そして考え所のあるあぶり出しで登場です。どんな字が現れるのでしょうか？  
 44金、55玉、56歩、同玉はこう指すところでしょう。次の68桂が指し難い1手です。普通詰将棋では一目67玉とされると詰まない形になるからです。安南だと68桂の下から打つ69金で押し戻せるのである手なのです。安南ですので57歩は王の利きですので同歩成と取る事が出来ますが57金以下押し戻すことができます。そして次の65銀も王手かどうかわざと見気付き難い1手で64歩が銀の利きで王手になっています。以下66馬と捨てて同飛と取らせ、何だか守りが強くなったかに見えますが、65桂の上にある関係で桂の利きになっています。66馬と捨てる意味は、捨てずに進めると46金に同飛と取られるのを防ぐということで、一旦66に呼ぶと桂の利きになるので46金が取れなくなるわけです。最後は成銀を奪って45銀と打ち「A」が出現しました。現場で解図中は詰四会だから

「4」かなと予想してましたが外れました。しかし何の「A」なのかな？

安南でのあぶり出しは多分珍しいと思います。佐藤さんに聞いたら何作目ですよと教えていただけそうですね。

詰上図

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

持駒 なし

真T

無解。筋が見えませんでした。

springs

読みが必要な68桂と65銀のタイミング。しかし綺麗に捌けますねえ。

第7番 たくぼん作

ミニ協力詰 37手

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

持駒 金

b) マキシ協力詰 37手

同じ初形で

a) ミニ協力詰 37手

b) マキシ協力詰 37手

で詰ませてください。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【ミニ】

受方は最短距離の着手を選ぶ。

[補足]

- ・距離は将棋盤を 9×9 の正方格子とみなし、通常の距離で測る。
- ・駒を打つ着手は距離 1 と定める。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

[補足]

- ・距離は将棋盤を 9×9 の正方格子とみなし、通常の距離で測る。
- ・駒を打つ着手は距離 1 と定める。

a)

27 金 38 玉 28 金 48 玉 38 金 58 玉  
 48 金 68 玉 58 金 78 玉 79 歩 77 玉  
 78 歩 同と 68 金 87 玉 78 金 97 玉  
 87 金 98 玉 97 金 88 玉 87 金 78 玉  
 77 金 68 玉 67 金 78 玉 68 金 88 玉  
 89 歩 87 玉 88 歩 86 玉 77 金 96 玉  
 87 金 迄 37 手

詰上図

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

持駒 なし

さんじろう

こっちの方が素直。57 玉型からスタートすると 45 手の完全作になります。それも捨てがたい。

b)

47 金 38 玉 48 金 27 玉 38 金 18 玉  
 28 金 19 玉 18 金 29 玉 28 金 39 玉  
 38 金 49 玉 48 金 59 玉 58 金 69 玉  
 68 金 79 玉 78 金 89 玉 88 金 79 玉  
 78 金 89 玉 79 金 98 玉 89 金 87 玉  
 88 歩 96 玉 97 歩 同玉 98 金 86 玉  
 87 金 迄 37 手

詰上図

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

持駒 なし

さんじろう

2 手目 27 玉と決め込んで、どうしても 39 手掛かると悩みました。a)と同じ 87 金で詰上げるのも趣向ですね。

真 T

ミニとマキシで追い方が変わる。同手数にまとめたのがうまい。

★ミニとマキシの特性を学ぼうと金追い手順をいろいろ模索していた時の作品。詰上り時の 88 歩 87 金の形が一緒というのが面白いですね。マキシでも 9 段目の王を 8 段目の金で追うとミニのような手順になるのもいつの発見です。さんじろうさんの短評にもありますが、a)はまだ逆算で手を伸ばせましたが、a,b を同手数にしてみました。しかし 1 つ問題点があり、a)のミニ協力詰作品は実は 18 桂が不要駒です。こればかりは仕方ありませんでした。他はすべて必要駒です。

おまけ 1 番 神無太郎作

All-in-Shogi駒余り禁協力詰 5手

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

持駒 金3

偶：偶王(Dummy王)

G：Grasshopper

55金 44v金 55金 64v金 55金 まで 5手

詰上図

										一
										二
										三
			金	G	金					四
			歩	金	歩					五
				銀						六
				將						七
										八
										九

持駒 なし

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【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。

ここからは太郎さんのおまけ作です。詰四会

との関連はわかりませんが簡単で楽しめる作品3題です。

本作はまず 55金と打ちます。これで詰んでいるように見えますが All-in-Shogi ルール特有の手筋で 44か 64に金を移動する応手があります。しかしながら 44、64と2箇所しかスペースがありませんので3枚目の金を55に打てば移動する場所がなく詰みとなります。単純ですが面白い手順です。

真 T

55金3連打。もう行き場所がありません。

springs

55金の呼吸点を埋める。Grasshopper は歩でも大丈夫ですかね。

★よく考えたら金だけで王手になるのでGでなくてもよく、飛以外はOKです。形から銀がきれいでしょうか。



おまけ 2番 神無太郎作

All-in-Shogi駒余り禁協力詰 5手

										一
										二
										三
							飛	G		四
										五
							桂	銀		六
								飛		七
										八
										九

持駒 金

偶：偶王（Dummy王）

G：Grasshopper

15 金 24v 金 15 飛 25v 飛 15v 香 まで 5 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
							金	G	四
							飛	皇	五
							科	銀	六
								進	七
									八
									九

持駒 なし

★本作はおまけ 1 番と異なる狙いがあります。初手 15 金とすると応手は 24v 金となり攻方に飛が持駒となります。次は 15 飛の王手でここでも応手が一番のポイントです。

3 手目の局面

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

持駒 なし

★ここで 15 飛をどこかに動かすのですが、それに対して 15 香が好手です。受方には飛以外の 6 種の持駒がありますが、香は All-in-Shogi ルールでも動くことが出来ないのです。歩も同じですが打歩詰となります。さて問題の 4 手目飛をどこに問題ですが、詰上図を見てもらいましょう。ここでの応手を考えると 14G をどこかに動かすこととなりますが動かせる場所は 34 と 36 ですが、34 は 34-25-16 ルートで王手を解除出来ず、36 も 36-26-16 ルートで解除できません。よって詰みです。ここで大事なのが 25 飛の存在でこれがいなければ 34G が王手解除となり詰みを逃れることとなります。というわけで 4 手目 25 飛が限定の移動場所ということです。簡単な手順ですが結構奥深い内容が含まれていまし

た。

真 T

香限定が意外に感じました。

springs

相手の歩を打つのも打歩詰でしたね。目まぐるしい展開。

おまけ 3 番 神無太郎作

All-in-Shogi 駒余り禁協力詰 5 手

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

持駒 角銀2

G : Grasshopper

55 銀 44v 銀 55 銀 64v 銀 55 角 まで 5 手

詰上図

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

持駒 なし

★おまけ 3 番はおまけ 1 番と同様最後の 55 角の移動場所を無くす手順ですが、おまけ 1 番と異なるのは偶玉ではなく普通の玉ですので両サイドに銀を配置し玉の逃げ場を無くしておきます。ちょっと調べてみたら銀 2 枚は必要です。ルールで駒余り禁は不要でした。作者も当初は偶玉で創作されたのかもしれませんが。詰上りはきれいな左右対称の巣籠りです。

真 T

46 も 66 も銀を設置したくなる。(順番非限定  
ですが)

springs

綺麗な 3 × 3 の完成。

【総評】

さんじろう

詰四会の節は楽しい会をありがとうございます。  
WFP212 号の詰四会報告&出題稿は当日の  
雰囲気をよく表している文章でした。私は  
SNS の方に感想をあげたので、WFP には書き  
ませんでした。須川さんの文章に対する感想  
も SNS に上げたのですがそちらはここに転  
載します。

=====

WFP212 号 (2026-02) にたくぼんさんと太郎  
さんが先月の詰四会の参加記を寄せています。  
たくぼんさんのは、当日の様子の実況中継と作  
品紹介を兼ねた文章で秀逸。私のぼんやりした  
記憶ほぼそのままです (私に褒められてもな  
あ、、、)。詰将棋組とフェアリー組と大きく二つ  
に分かれていましたが、厳密なものではなく、  
全体に和気あいあいとした雰囲気と皆がフェア  
リーに寛大な様子には大変感銘を受けました。  
この会を長年育んで来られたたくぼんさん始め  
参加者の皆様に敬意を表します。いずれまた参  
加したいと思います。

=====

真 T

今回の詰四会は参加しようと思っていたので  
すが、体調をちょっと崩してしまい、不参加  
となりました。

springs

素敵な時間が思い出される文章でした。あり  
がとうございます。解けていない作品がある  
のは心残りですが、タイムアップで解答をお  
送りいたします。

\*\*\*\*\*

追記

太郎さんの第 15 回詰四会フェアリー作品展解  
答発表についての補足読みました。

おまけ 3 番のルール誤記につきましては大変失  
礼致しました。

正図を載せておきます。

All-in-Shogi協力詰 5手

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

持駒 角銀2

次回詰四会は 8 月中旬～下旬の予定です。た  
くさんのフェアリストの参加を楽しみしており  
ます。

空きスペースコラム

第 15 回詰四会フェアリー作品展  
解答発表についての補足

神無太郎

ちょっとだけ補足です。

おまけ第 3 番のルールですが、「駒余り禁」  
はもともと入っていないです。たぶん、どこ  
かで編集ミスがあったのではないかと思いま  
す。

それから、この第 3 番は第 63 回神無一族  
の氾濫に応募して採用されなかったもので  
す。氾濫のお題は「両応手」で、おまけの各題  
はこのお題に沿って作ったものでした。なの  
で、おまけ 1 番では G を無理やり使っていた  
のでした。

ということで、おまけは占魚亭さんの言う  
ところの「供養」の意味で詰四会に持って行  
ったのでした。

また大阪に行く口実に詰四会を利用しよう  
かと思っています。

## 第 32 回フェアリー入門解答

担当 : springs

第 32 回フェアリー入門 (Patrol) の結果発表です。今回 7 名の方から解答をいただきました。ありがとうございます！

【解答成績】 (以降、敬称略)

○:正解 ×:誤解 -:無解 ※成績順・解答到着順

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	特1	計
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13+1
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13+1
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13+1
荻原和彦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	12+1
るかなん	○	○	○	○	○	-	-	○	-	-	-	○	-	○	7+1
しらたき	○	○	○	○	-	○	○	-	-	-	-	-	-	○	6+1
駒井めい	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5+0

【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るてはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

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

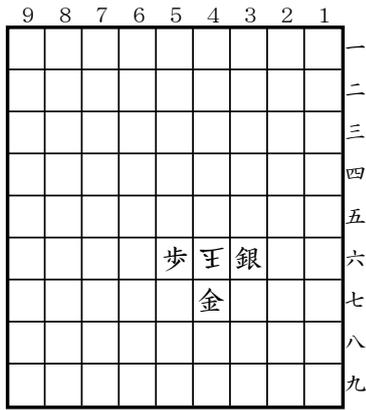
【解答】

**47 金 46 玉 36 銀 まで 3 手**

【作者のコメント】

①②とも受方は駒を取れないので、逃げ道があるかどうかだけが問題です。②の手順：46 金、45 玉、35 銀では、54 玉が可能となり、詰んでいません。

詰上図



持駒 なし

【短評】

真T

詰みやすい 66 に飛び込む。

たくぼん

金は止めにの逆を行くのでちょっと意外でした

神無七郎

まるで打つ順番を間違えたような詰手順。  
Patrol の奇妙な感覚を伝えるのに適した作品  
だと思います。

荻原和彦

中央で詰ますには金銀の連絡形を作らなきゃ  
ね。考えるまでもないと云うか、考えたら負け。

駒井めい

Patrol 条件なしでも成立する詰上りに向かって、  
金→銀と通常とは逆の順番で駒を打つのが  
不思議な感じ。

しらたき

引っ張りこむ。

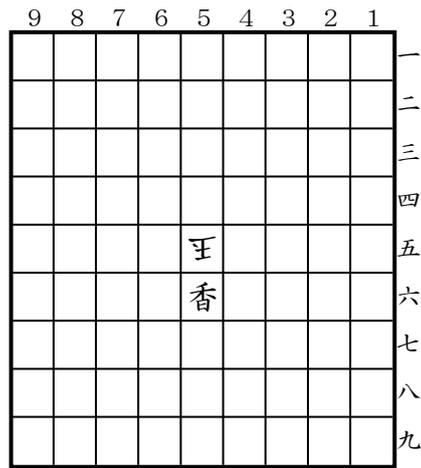
るかなん

普通の詰手順を逆走するような不思議な感覚。

★普通の詰将棋や協力詰でよく見られる金銀が  
連結した詰上り。しかし、金→銀の順番で打  
つのが本作の面白いところ。委託王手 2 回で  
玉を懐に引き込みます。

② さんじろう作 (登場 18 回)

Patrol協力詰 3手

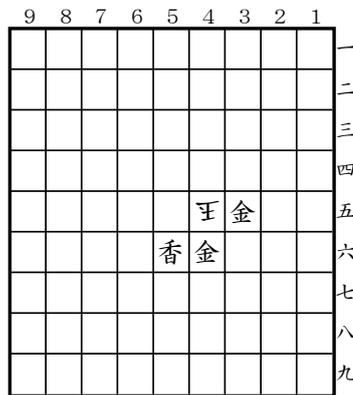


持駒 金2

【解答】

46金 45玉 35金 まで 3手

詰上図



持駒 なし

【作者のコメント】

①の手順：47金、46玉、36金では、57玉が可  
能になり詰みません。  
客寄せとしても易し過ぎ(56 にヒモを付けるし  
かない)で恐縮です。

【短評】

真T

詰んでいるかどうか考える。入門に最適。

たくぼん

こちらは悩まず解けました

神無七郎

Patrol では孤立した玉の弱さが際立ちます。  
玉を駒で取り囲む独特の詰上り。

荻原和彦

Patrol で「(盤端での)頭金+腹金」は応用範囲の広い基本の詰み形。王手は腹金が担当し、退路を頭金が塞ぐ。

駒井めい

駒で囲って逃がさない。

しらたき

引っ張りこむと失敗する

るかなん

初手の金は実質石。

★①も②も、受方玉は取禁状態。攻方の駒が取られる心配はないので、玉の逃げ道を塞ぐことに専念して詰上りを探します。

★詰上りでは 46 金が 35 金に紐を付けているので、35 金による王手が掛かっています。

### 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

【解答】

66 歩 55 玉 65 龍 まで 3 手

詰上図

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

持駒 なし

【短評】

真 T

初手 76 歩は打歩詰。打ってからにじり寄る。

たくぼん

初手 76 歩は打歩なので 1 間右に寄せるのは面白い

神無七郎

打歩詰を避けるため少し遠回り。

歩で詰めるわけではないので「先打 X 歩詰」とは呼べませんね。既存の分類に属さない新手筋だと思います。

荻原和彦

初手は▲65 歩一択(▲75 歩は打歩詰)。応手は△55 玉一択。続く王手も▲65 龍一択。見事なまでに一本道。だがそれが良い。

駒井めい

打歩詰を打開するのに、歩ではなく龍の方を動かして詰めるのは、少し意表を突かれました。攻方王に近づく 2 手目 55 玉が見えず、悩んでしまいました。

しらたき

打歩詰回避

るかなん

ロイヤル属性なんのその。

★初手 76 歩は打歩詰。一旦 66 歩と打ち、55 玉に 65 龍と寄って詰みとなります。「歩を打って龍に利かす」のではなく、「打った歩の利きに龍を動かす」ことで打歩詰を避けます。

★詰上図で、現状 45 王は駒を取れませんが、55 玉が 44 や 46 に動くと 45 王に龍の利きが通り、45 王は駒を取れるようになります。

★本作の成立に、45 王のロイヤル性は不要です。

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
										四
								金	王	五
									歩	六
										七
					飛					八
										九

持駒 歩

【解答】

28 飛 26 玉 27 歩 15 玉 26 歩 まで 5 手

詰上図

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

持駒 なし

【短評】

真T

終わり 4 手が同じ 5 手詰を作っていたのですが、いい初手が入らず…。

こんな方法があったのか！と痺れました。

たくぼん

先打突歩詰ですね。詰上り 28 飛を消したいところですね

神無七郎

奇妙な味わいの先打突歩詰。

空きマスなら 26 玉と出られるのに、埋まっていると出られない！

荻原和彦

先打突歩詰を狙う為の▲27 歩を王手で打つ為の冒頭 2 手。受方玉のスイッチバックも入り、上々の仕上り。

駒井めい

2 手目 26 玉は Patrol らしいハツとする手。

しらたき

玉が往復して 27 歩を発生させ先打突歩詰にする打歩詰回避。

るかなん

27 歩がただの先打でないのが味わい深い。

★初手 26 歩は打歩詰。初手 28 飛に 26 玉が可能です。27 歩～26 歩の突歩詰となります。

★詰上りで 28 飛が残るのが痛いですね。「飛車が 28 にいると邪魔」という理屈を用意すれば飛車を捨てられそうですが、うまい仕組みが見つかるかどうかですかね。

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
								歩		三
										四
								龍	王	五
								飛		六
										七
										八
										九

持駒 歩

【解答】

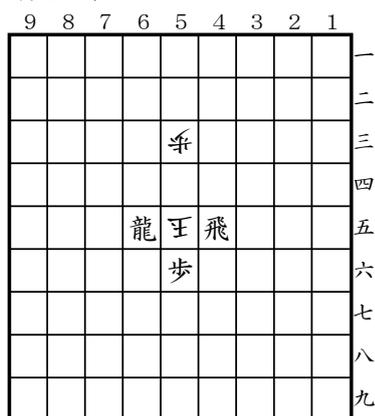
56 龍 54 玉 57 歩 64 玉 65 龍 55 玉  
56 歩 まで 7 手

【作者のコメント】

先打突歩詰。初手 56 歩は打歩詰。(何なら 46 歩も 66 歩も打歩詰。) 57 歩を設置して、元に戻して突歩詰で詰まします。

龍に挟まれた玉は王手はかかっていないけど動けない、というのが創作の出発点。なので、先打突歩詰自体には、Patrol らしさはありません。53 歩は余詰消し。(54 龍 64 玉 65 歩 63 玉 64 歩 53 玉 63 歩成まで)

詰上図



持駒 なし

## 【短評】

たくぼん

④が大きなヒントになりました。初形との対比が完璧ですね

神無七郎

遠隔先打突歩詰。初形に 56 歩を置いただけの形になるのが良いですね。

③と④で予習したおかげで早く解けました。

荻原和彦

先打突歩詰を狙う為の▲57 歩を委託王手で打つ為の冒頭 2 手。攻方龍と受方玉のスイッチバックも入り、極上の仕上り。

駒井めい

最後は歩で王手するのに対して、歩を設置するときには歩で直接王手するわけではないのが面白い表現ですね。

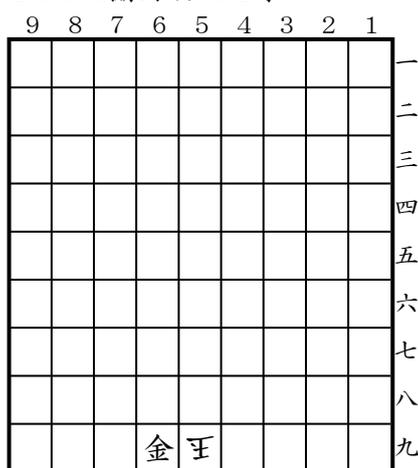
るかなん

王自らを合駒に使ってピンメイトの形が強力。

★龍と飛車に挟まれた受方玉は一切身動きが取れません。初手 56 歩は打歩詰。56 龍～57 歩と控えて打ち、局面を戻して 56 歩と突いて詰まします。綺麗な先打突歩詰です。

## ⑥ たくぼん作 (登場 22 回)

Patrol協力詰 21手

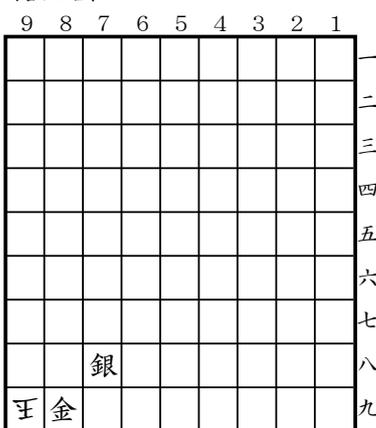


持駒 銀

## 【解答】

68 銀 58 玉 59 銀 67 玉 68 銀 78 玉  
 79 銀 77 玉 68 金 87 玉 78 銀 76 玉  
 67 金 87 玉 77 金 88 玉 87 金 89 玉  
 88 金 99 玉 89 金 まで 21 手

詰上図



持駒 なし

## 【短評】

真T

68 金が見えにくい。

神無七郎

金銀の連結を断ったり繋げたりしながら都合の良い位置に玉を誘導。  
 ヒントを読まなかったら、97 あたりで詰まそうとして難儀したと思います。

荻原和彦

99 で詰ます前提なら指したい手は▲78 銀。  
 ただし、69 金型で▲78 銀は後続手がなく失

敗する。▲68 金～▲78 銀が思い浮かべば半ば解決。

しらたき

詰み形は想像できるもののそこに持って行く手順（87 金、89 玉、88 金！）が見えなくて苦戦しました。「直接の王手と委託王手が入り交じると迷子になり易い」法則

- ★使用駒わずか3枚。本作は玉を 99 に運び、「99 玉・78 銀・89 金」の詰上りを目指します。
- ★そうになると、銀を 78 に打つ順を考えたくりますが、初手は 68 銀と打ち、後に銀を 78 に移動させます。下記は 8 手目 77 玉と指した局面です。

8手目 77玉

9	8	7	6	5	4	
						五
						六
			玉			七
						八
		銀	金			九

持駒 なし

- ★ここから 68 金、87 玉、78 銀とします。後は金で玉を 99 に運んで 89 金で詰み。具体的には 66 玉、67 金、87 玉、77 金、88 玉、87 金、89 玉、88 金、99 玉、89 金までとなります。
- ★金銀で玉を追う楽しい作品。

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

【解答】

68 銀打 58 玉 67 銀打 47 玉 58 銀上 46 玉

57 銀左 45 玉 56 銀左 36 玉 47 銀上 35 玉  
46 銀左 34 玉 45 銀左 25 玉 36 銀上 24 玉  
35 銀左 23 玉 34 銀左 14 玉 25 銀上 13 玉  
24 銀左 22 玉 33 銀右成 13 玉 23 全  
まで 29 手

詰上図

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

持駒 なし

【短評】

真T

最終手銀成はアウト。

神無七郎

三枚銀による楽しい斜追い趣向。

ヒントを読まなければ、2 手目 48 玉の紛れに悩まされたでしょう。

荻原和彦

当初 19 で詰ますものと思ひ込み手数超過に悩まされた。いや、正確にはああでもないこうでもないと言分に楽しんだ。

しらたき

リズムに乗って楽しく進め、最後に考える。そうか、Patrol は必ずしも付きの王手になるから、同種駒だと区別する修飾語が必要になるのか。

★⑥は金銀で玉を追う作品でしたが、本作では3枚の銀で玉を追いつけました。

★68 銀打～67 銀打で3枚の銀を縦に並べ、規則正しく全体を右上に動かしていきます。盤の端まで来たら、26 手目は 22 玉と引いて収束へ。33 銀右成、13 玉、33 全で詰みとなります。なお、最終手 23 銀成は 14 玉が可能で詰んでいません。

★Patrol を活かした楽しい趣向作。

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

【解答】

98歩 88玉 19歩 77玉 78歩 28歩  
同飛 68玉 18飛 57玉 58歩 28歩  
同飛 48玉 18飛 37玉 38歩 28歩  
同飛 26玉 27歩 25玉 26歩 24玉  
25歩 23玉 24歩 22玉 23歩生 12玉  
22歩成 13玉 23飛成 まで 33手

詰上図

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩4

【短評】

真T

収束がこれしかないのが不思議。

神無七郎

最初はどうすれば王手が続くのか途方に暮れましたが、趣向が分かっただけからはスラスラ進みました。収束の 23 歩生がラストを飾る好手です。

荻原和彦

手を繋ぐのが難しく思える初形だけれども、△28 歩合に対する▲同飛が王手になるような手順を考えれば道は開ける。受方持ち歩 7 枚の謎が最後まで残ったが、おそらく歩の合計枚数を 18 枚にしたかったのだろうと推測。

るかなん

飛車の踏み台昇降が楽しいくるくる難易度でした。

★攻方の持駒に歩が 3 枚しかないなので、歩を打っているだけでは続きません。初手 98 歩に 88 玉とし、19 歩と打つのが下準備。77 玉、78 歩に 28 歩と遮って王手を外します。

6手目 28歩

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 歩6

★同飛で一步入手します。68 玉に 18 飛と戻れば、19 歩のおかげでこれが王手になります。以下 57 玉、58 歩、28 歩、同飛、48 玉、18 飛、37 玉と進みます。28 で歩合を取って手が続く仕組みが面白いですね。

★玉を 26 まで運んだら、飛車先の 27 に歩を打ち、ずんずん突いて行って最後は「22 玉、23 歩生、12 玉、22 歩成、13 玉、23 飛成」で詰みとなります。収束では歩の不成がアクセントになっており、最後まで飽きさせません。

⑨ 神無七郎作 (登場 28 回)

Patrol協力詰 43手

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

持駒 なし

【解答】

- 48 銀 68 玉 57 銀 67 玉 68 銀 56 玉  
 67 王 46 玉 57 銀 55 玉 66 王 45 玉  
 56 銀 54 玉 65 王 44 玉 55 銀 53 玉  
 64 王 43 玉 54 銀 44 玉 53 王 34 玉  
 43 銀生 44 玉 54 銀成 45 玉 44 王 56 玉  
 55 全 46 玉 45 王 57 玉 56 全 47 玉  
 46 王 58 玉 57 全 48 玉 47 王 59 玉  
 58 王 まで 43 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

玉と銀による追い趣向。

Patrol では玉での王手が可能なので、それを趣向化しました。初形の 57 銀が詰上りで裏返っているのも狙いの一つです。

【短評】

真 T

初形と詰上がりで銀が成っただけ。こういうの好きすぎる。

たくぼん

対称形の初形から 57 銀がひっくり返った詰上りは理想的な展開ですね

荻原和彦

玉&銀のコンビに課せられたのは成駒作りという厄介なミッション。二人三脚で敵陣に乗り込むまではスラスラ進むが。銀成の実現手順に迷う。

初形と詰上りの呼応が秀逸で爽やかな解後感を残す佳作。

★初形と詰上図を比べると、違いは 57 銀の裏表のみ。これを 43 手で実現します。

★まずは 48 銀、68 玉、57 銀、67 玉、68 銀、56 玉で受方玉を引っ張り出し、67 王、46 玉、57 銀、55 玉とします。

10手目 55玉

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

持駒 なし

★受方玉が 4～6 筋にいる限り、攻方王で直接王手を掛けることができます。上図から 66 王、45 玉、56 銀、54 玉と前進します。この 4 手を繰り返し、22 手目は 44 玉として折り返しに入ります。

22手目 44玉

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

持駒 なし

★ここから 53 王、34 玉、43 銀生とし、44 玉に 54 銀成で銀を成ることができました。以下 44 玉に、44 王、56 玉、55 全、46 玉、45 王の要領で追い、最後は 58 王で詰みとなります。  
★57 銀を裏返すための楽しい追い趣向。

⑩ 神無七郎作（登場 29 回）

Patrol協力詰 47手

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

持駒 なし

【解答】

38 銀直 28 玉 37 銀左 39 玉 48 銀上 49 玉  
39 銀 59 玉 48 銀引 58 玉 47 銀右 49 玉  
38 銀上 59 玉 49 銀 69 玉 58 銀引 68 玉  
57 銀右 59 玉 48 銀上 69 玉 59 銀 79 玉  
68 銀引 78 玉 67 銀右 69 玉 58 銀上 79 玉  
69 銀 89 玉 78 銀引 88 玉 77 銀右 79 玉  
68 銀上 89 玉 79 銀 99 玉 88 銀引 98 玉  
87 銀右 89 玉 78 銀上 99 玉 89 銀  
まで 47 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

3 枚の銀による 8 手サイクルの追い趣向。

受方 19 銀は玉を右に追う早詰を防ぐ配置です。本当は 48 銀を 59 に置いて 49 手詰にしたかったのですが、非限定を消せませんでした。

【短評】

真T

⑦は斜めに進みましたが、これは横。使用駒は同じなのに違うのが面白い。

たくぼん

実は同様の手順の作品を創っていましたが、20 手台で余詰に苦しみました。19 銀配置は感心しました

荻原和彦

Patrol と「独立移動体」(WFP118号 p.3参照) は相性良し。殊に最後まで形を崩すことなく詰上る本作は美味この上なし。

★最初の 8 手で準備完了。ここから 8 手 1 組の趣向手順が始まります。

8手目 59玉

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									五
									六
							銀		七
							銀		八
					王	銀	駒		九

持駒 なし

★上図から「48 銀引、58 玉、47 銀右、49 玉、38 銀上、59 玉、49 銀、69 玉」とすれば、3 枚の銀と玉が真横に移動しました。これを盤の端まで繰り返して詰みとなります。

★Patrol と銀の性質を活かして全体が真横に移動する楽しい追い趣向。

★ちなみに、19 銀を外すと作意の趣向手順と同様に右側に追って早く詰みます。



14手目 36玉

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
		歩	金		四
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 歩3

22手目 17玉

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
		歩	金		四
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 歩2

45手目 15歩

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
		歩	金		四
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 歩

49手目 25金

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
		歩	金		四
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 歩

★ここから 37 歩、25 玉や、37 金、25 玉、26 歩としても手が続きません。37 歩に 27 玉と歩を取るのが好手です。36 の地点には受方の桂が利いているので、36 にいる玉は駒を取ることができます。以下 18 金に 36 玉と戻り、28 金、26 玉、27 歩、17 玉と進みます (右上図)。受方玉を巧みに 17 に引き込みました。これで 18 歩、16 玉、17 金、25 玉として、10 手目 26 玉の局面と似たフォーメーションができました (左下図)。

★しかしながら、左上図では金が出遅れています。一旦 25 玉と戻り、36 金、14 玉に 25 金とします (右上図)。巧みな駒繰りですね。

★ここからは収束。23 玉、14 金に 15 とで王手を外し、24 歩、13 玉、23 歩成で詰みとなります。②で登場した詰上りですね。

★手順を尽くして金と歩を前進させる作品。Patrol 特有の駒繰りを堪能できます。本作を解くのはかなり難しかったかと思いますが、3 名の正解者 (作者除く) が出て安心しました。

26手目 25玉

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
		歩	金		四
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 歩2

39手目 16歩

5	4	3	2	1	
					一
					二
					三
		歩	金		四
					五
					六
					七
					八
					九

持駒 歩

★26 歩、36 玉、27 金に、今度は直ちに 36 玉と取ることができます。17 金、36 玉、27 金、25 玉に 26 歩と打ち、16 玉、17 歩、15 玉に 16 歩と突きます (右上図)。

★と金のおかげで玉は駒取りができる状態です。26 玉とし、36 金、15 玉、26 金、14 玉、15 歩と進みます (左下図)。これまでは 1 筋の歩に金を腰掛けていましたが、今度は 3 筋の歩の上に金を移動させています。このスイッチングにより、玉を 1 筋から通そうとしています。

## ⑫ 駒井めい作 (登場 31 回)

Patrol協力自玉詰 4手

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

持駒 飛

【作者のコメント】  
28 銀をピンします。

【解答】  
55 飛打 65 金 25 飛 同玉 まで 4 手

詰上図

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

持駒 なし

## 【短評】

真T

65金を発生させてからの25飛。

たくぼん

64角に紐をつけるのは分かったが25飛を同玉と取れることが盲点になりました

神無七郎

飛の連結を断つ埋駒の金。

角の睨みを有効化するため飛を角の利きを遮る位置に打つのが逆説的で面白い。

荻原和彦

単に▲25飛打△同玉は▲17銀の受けが残る。

64の受方角に活を入れる冒頭2手のお膳立てが絶妙。

るかなん

香でなく角で王手をかけるイメージができれば早い。

★まずは25飛打、同玉としてみましょう。

参考図

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

持駒 なし

★14香による逆王手が掛かっていますが、17銀の移動合が可能で詰んでいません。もし64角

に受方の駒が利いていれば、28銀が動くとき玉が取られてしまうので、詰みとなります。

★本作では64角に利かす受方駒を埋駒で盤上に出現させます。具体的には初手55飛打に65金と受けます。75飛の利きを遮って確かに王手が外れています。そうしてから25飛、同玉とすれば詰みとなります。

★なお、初手に25～45に飛車を打った場合、36銀が飛車に紐を付けているので65金では王手を外せません。

★金の限定埋駒の作品。25飛打、同玉の紛れがあるので、意味付けが明瞭になっています。

## ⑬ たくぼん作（登場25回）

Patrol協力自玉詰26手

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

持駒 なし

## 【解答】

48角 28玉 39角 37玉 48王 46玉  
 57王 55玉 66王 64玉 75王 73玉  
 84王 82玉 93王 72玉 82銀成 73玉  
 84王 72玉 28角 73金 93王 82玉  
 39角 84飛 まで 26手

詰上図

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

持駒 なし





と突きたくなりますが、そうすると手数超過。  
**37 金、45 玉、36 歩**……と折り返すのが正解です。手順を進めると分かるのですが、7 段目に進ませる歩は 5 枚で充分なのです。左端まで行ったら **86 金**と腰掛けて **74 玉**と折り返します。

58手目 74玉

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

持駒 なし

★端の歩を燃料にして折り返す手順をさらに繰り返していきます。最後には頭金を支える一歩のみが残り、詰みとなります。

★Patrol の楽しい趣向作でした。

詰上図

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

持駒 なし

【総評】

たくぼん

いろいろな手筋がありなかなか面白いルールでした

神無七郎

今回のフェアリー入門は⑩真T氏作と⑬たくぼん氏作が難解で苦戦しました。この2作だけでなく、ヒントに助けられた作品も多く、全体的に難度の高い回だったと思います。

荻原和彦

易しく切れ味鋭い短編からじっくり楽しめる

中長篇までバラエティ豊かに取り揃えた好企画。それにしても、角の着手が皆無とは不可解だなあ。

しらたき

色々工夫の余地があることに感心。

るかなん

難易度自体は簡単にしてあるのはわかるのですが、ルールと波長が合わなかったかなあ。

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

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

★解答ありがとうございました！

\*\*\*\*\*

今後のスケジュール

次回のフェアリー入門は「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。作品募集の詳細は来月の WFP をお待ちください。

	第 33 回 Lortap	第 34 回 未定
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)	
217 号 (7 月)		超入門・作品募集
218 号 (8 月)		出題 (投稿締切： 8/15)
219 号 (9 月)		結果発表 (解答締切： 9/15)

なお、解答および作品投稿の受付状況は下記に記載しておりますので、必要に応じてご参照ください。

[https://tsume-springs.com/?page\\_id=72](https://tsume-springs.com/?page_id=72)

以上

# 伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展

## 出題 再掲 (解答期間延長)

担当 : springs

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

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

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

そこで、王座奪取を記念して勝手に作品展を開催いたします。

作品の募集は今月 10 日に締め切りました。8 名の作者の方から投稿いただき、多種多様な作品が集まりました。合計 13 作の出題です。たくさんの方の解答を心よりお待ちしております！

解答送り先 :

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

解答締切 :

~~2月28日(土)~~ → **2026年4月12日(日)**

### 2026年3月20日 追記

解答期間を上記の通り延長いたします。大変恐れ入りますが、WFP 3月号にて結果発表の予定でしたが4月号に延期させていただきます。

\*\*\*\*\*

### ルール説明

#### 【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

#### 【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

#### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

[補足]

- ・ 1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

#### 【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

#### 【点鏡】

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

[補足]

- ・ 1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

#### 【天竺】

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

#### 【打歩】

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

#### 【Koko】

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

#### 【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなる。ただし、玉は除く。

[補足]

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

#### 【手数指定】

指定された手数で目的を達成する。指定手数よりも長くても短くても失敗。

#### 【Zero (零)】

(0,0)-Leaper。つまり、現在位置に移動する駒。

**【Non-Stop Equihopper (E)】**

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

**【駒詰】**

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

**【取捨駒】**

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

\*\*\*\*\*

**① 駒井めい氏作**

手数指定協力詰 5手

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

持駒 角

b) 安南協力詰 5手

**② さんじろう氏作**

天竺協力白玉詰 6手

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

持駒 飛角

**③ さんじろう氏作**

天竺協力白玉詰 6手

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

持駒 なし

**④ さんじろう氏作**

天竺協力白玉詰 8手

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

持駒 なし

**⑤ さんじろう氏作**

天竺協力白玉詰 8手

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

持駒 なし

⑥ 占魚亭氏作

点鏡Koko協力詰 7手

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

持駒 角

⑦ 上谷直希氏作

協力白玉詰 8手

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

持駒 飛2香

⑧ 上谷直希氏作

協力白玉詰 12手

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

持駒 飛2角  
零: Zero王

⑨ さつき氏作

協力詰 11手

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

持駒 銀

E: Non-stop Equihopper

⑩ たくぼん氏作

成禁協力白玉詰 30手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

すべての駒が取捨て

⑪ 小林看空氏作

「奔馬」

打歩協力詰 53手

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

持駒 なし

⑫ 神無七郎氏作

マドラシ協力自玉詰 50手

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

攻方持駒 飛2  
受方持駒 なし

⑬ 神無七郎氏作

背面協力自玉詰 84手

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 なし

以上

# 第1回 表紙フェアリー 結果

springs

第1回表紙フェアリー(2026年1月第211号)の結果発表です。

占魚亭 氏作

協力詰 7手

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

持駒 桂

【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。

【解答】

57桂 54玉 98角 65角 同角 55玉  
44角 まで 7手

詰上図

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

持駒 なし

【作者コメント】

2017年9月完成。  
コロナ禍前に飲み席で披露して以降、ストッ

クフォルダに入れたままになっていた作品です。狙いやテーマはなく、初手桂跳ねがないのはバレバレなので易しかったと思います。一瞬でも合駒に悩んでもらえたら成功でしょうか。

46の駒は桂でも良い(大駒以外なら何でも可)ですが、と金の方が自然ですかね。

いつも解図意欲が減退するゲテモノものばかり作っていますが、実はこういう癒し系?も作れるんです……得意ではありませんが(笑)。

【短評】※解答到着順

変寝夢さん

何とか解けました。56桂 57桂 65馬の詰め上がりをイメージして少し苦戦しました。ほどよい難易度で良かったです。

荻原和彦さん

バッテリーに拘泥せず射線変更すれば意外とあっさり解決。頭の丸い駒のみでの都詰は好感度高し。

真Tさん

初形桂を跳ねたくなるのがうまい配置。

神無七郎さん

開き王手の紛れを見せて唯一の持駒を手放す初手。解答者の心理をしっかり読んで作られた作品だと思います。第一回の表紙作品に相応しい佳作。

御原真尋さん

程よい難易度で隙間時間にあれこれ考えながら解くことができ楽しませていただきました。

たくぼんさん

表紙フェアリーの1回目なので1の字になるのかと予想しましたが違いましたね。56桂を跳ねる順を初め考えたので少しだけ時間がかかりました

★表紙にふさわしい簡素な初形。まずは桂を跳ねる開き王手を考えたくりますが、ふわふわしていて中々詰みの形を作ることができません。

★57桂~98角とラインを変えるのが正解で、角合をさっぱりと取って詰みとなります。個人的には結構見えにくい詰上りだと思います。

★難しすぎない手順で、確かに飲み席で考えたくなりますね。

★短評欄に記載の6名の方から解答をいただきました。成績は全問正解です。解答ありがとうございました！

以上

「詰将棋メーカー」好作選(2026年1・2月)

占魚亭(選/稿)・駒井めい(選)・springs(選)

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

《ルール説明》

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

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

【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。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰ます。  
透かし詰は詰みと認められない。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【詰将棋】

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

■No.382 あああああ

禁欲マキシ協力詰 3手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金  
b)マキシ-禁欲協力詰 3手  
(2026.01.04)

■No.383 コセ

禁欲協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	と	一
									零	二
									王	三
									桂	四
								龍	傘	五
								香		六
										七
										八
										九

持駒 なし  
(2026.02.23)

■No.384 コセ

対面詰 1手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
(2026.02.25)

今回は 2026 年1～2月に発表された 23 作(1月:12作/2月:11作[3作削除されたので、実質8作])の中から選びました。

※コメント: ★ = 占魚亭 / ● = 駒井 / ▲ = springs

■No.382(あああああ/a) 禁欲マキシ協力詰3手  
b) マキシ-禁欲協力詰3手)

<手順>

a) 37馬 29玉 19金 迄3手

b) 19金 同龍 37馬 迄3手

★「ルールの優先順位を入れ替えると、初手と最終手が入れ替わる」という面白いツイン。

●ルールの優先度が違うだけのツイン。面白い発想。

▲フィルター系フェアリー条件の優先順位を入れ替えるツイン。初手と3手目が入れ替わるのが良い工夫。

■No.383(コセ/禁欲協力詰5手)

<手順>

23龍 同香 12と14玉 13金 迄5手

▲受方が2手目に禁欲手 23玉を指さなくて済むのは初手 22龍と23龍。攻方が3手目に禁欲手 23香成を指さなくて済むのは初手 23龍と24龍。共通部分の初手 23龍が解になる。このロジックを少ない駒数で実現したのが素晴らしい。

■No.384(コセ/対面詰1手)

<手順>

22桂右生 迄1手

★2択。左の方を動かしました(笑)。

●期待通りの桂生ですが、22桂左生の紛れがあるのがいい。

次回は 2026 年5月(対象は 2026 年3～4月に発表された作品)を予定しています。

参加者を募集しています。

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

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

## 解答募集一覧

---

詳細は本文をご確認ください。

### 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 (WFP212号)

解答宛先: 変寝夢  
hennemu\_vm2■ares.eonet.ne.jp  
(■を@に)

### 2025年4月10日(金)

#### 推理将棋第196回出題

解答宛先: TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2025年4月12日(日)

#### 伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展

解答宛先: springs  
hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 2026年4月15日(水)

#### 第179回 WFP 作品展

解答宛先: 神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

### 2026年4月30日(木)

#### 第3回 表紙フェアリー

解答宛先: springs  
hit.and.miss.masayume@gmail.com

#### フェアリー版くるくる作品展18

解答宛先: springs  
hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 2026年5月15日(金)

#### 第180回 WFP 作品展

解答宛先: 神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

#### Fairy of the Forest #85

協力誌 課題「不取」  
解答先: 酒井博久  
sakai8kyuu@hotmail.com

## 作品募集一覧

---

### 2026年4月15日(日)

#### 第181回 WFP 作品展

投稿先: 神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

## 協力誌・協力自玉誌 解付き

9手以下の協力誌、協力自玉誌

投稿先: 駒井めい

meikomaivtsume[at]gmail.com

## 随時受付

### フェアリー版くるくる作品展

やさしい趣向作のフェアリー作品

投稿先: WFP 編集部 (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 表紙フェアリー

投稿先: WFP 編集部 (springs)

hit.and.miss.masayume@gmail.com

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

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

\*\*\*\*\*

## あとがき

今月の発行は20日の夜になりました。最近ちょっと忙しめで、なかなか作業を進められていませんでした。フェアリー入門の作稿がどうしても重たいので、どうにかうまい方法を見つけたいですね。もう少し解説をライトにしたいなと思っています。

フェアリー入門は、一部の作業を手伝っていただける方、もしくは全体を引き継いでいただける方を引き続き募集しております。ご興味のある方はお気軽にご連絡ください。

「伊藤匠二冠 王座奪取記念作品展」は解答期間を延長しました。解けた分だけで構いませんので、解答をお送りいただけますと幸いです。

springs

## Web Fairy Paradise

第213号 (2026年3月号)

非売品

令和八年三月廿日発行

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