

# Web

# Fairy

# Pa

## 今月のフェアリー詰将棋

- |                        |         |
|------------------------|---------|
| ・ 第 172 回 WFP 作品展(再掲)  | 神無七     |
| ・ 第 173 回 WFP 作品展      | 神無七     |
| ・ 推理将棋第 188 回          | Pontam  |
| ・ 第 29 回フェアリー入門 (Lion) | springs |

## 結果発表

- |                              |         |
|------------------------------|---------|
| ・ 推理将棋第 186 回                | Pontam  |
| ・ Fairy of the Forest #82    | 酒井博     |
| ・ 協力詰・協力自玉詰解付き #38           | 駒井め     |
| ・ Takubon's Tourney 結果発表(後半) | springs |
| ・ フェアリー短編コンクール 2025<br>結果(2) | 占魚亭     |
| ・ 上田吉一氏個展4                   | 伊藤正     |
| ・ 臨時⑥ 神無太郎の氾濫 解答編            | 神無太     |

## 読み物

- |                       |     |
|-----------------------|-----|
| ・ 今月の手筋(じっと)          | 神無七 |
| ・ 「詰将棋メーカー」好作選(5・6月編) | 占魚亭 |
| ・ 「風にバラは散った」新バージョン    | 占魚亭 |

radise

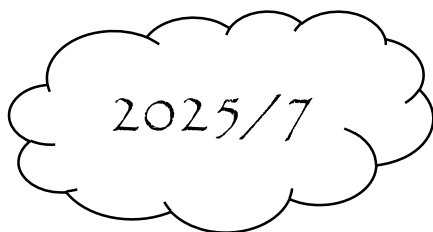
第205号

郎  
郎  
non

non  
久  
い

郎

郎



## 詰将棋全国大会

本日（2025年7月20日）、今年の詰将棋全国大会が福岡市で開催されます。博多に向かう飛行機を待ちながらこの文章を書いています。フェアリストの皆さんを含め、多くの詰キストとお会いできるのが楽しみです。

物販も楽しみのひとつ。会場では、Paradise Booksより『詰将棋年鑑 2018-2019』と『詰将棋年鑑 2022-2023』が販売されます。もちろんフェアリー部門もありますので、ぜひご覧ください。いずれ通販で購入できるようになると思います。



このページでは、当季雑詠で毎月3句俳句を掲載します。自作の句をこちらに載せたいという方がいらっしゃいましたら、お気軽にご連絡ください。また、ご感想もお待ちしております。

今月は堺健太郎さんから2句投稿いただきました。ありがとうございます！

---

今日だけはサイダー塾終わりの少年 堺健太郎

病室の網戸に甲虫の腹 堺健太郎

夏服の少女ポスカを振り続け springs

## 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へご投稿ください。

## 読み物

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

## 感想

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

## springs :

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

また、原稿送付の詳細は下記をご覧ください。

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

---

## 協力いただいている方々の HP アドレス

\*ご協力感謝します

### 妖精都市

<http://cavesfairy.g1.xrea.com/pub/>

### 詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

### 詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

### Onsite Fairy Mate

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

### Yomuka Fairy MemoR

<https://wakaba.sakura.tv/fairyR/>

### フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com>

### 占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

### Takubon's 詰将棋

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/shougiindex.html>

### あんちっく（集大成将棋）

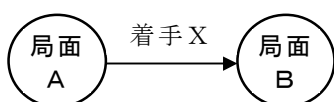
[http://antic-main.com/1\\_shogi/](http://antic-main.com/1_shogi/)

## 第172回WFP作品展(再掲) 及び 第173回WFP作品展

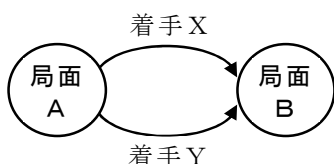
担当：神無七郎

### 異着手同一局面とその扱い

将棋で、ある局面からある局面に一手で移る合法手は「存在しない」か「一つだけ存在する」のどちらかです。



しかし、フェアリーでは2種以上の着手で同じ局面への遷移が可能な場合があります。この現象を「異着手同一局面」と呼びましょう。図で表すと以下のようになります。



具体例を一つ挙げましょう。

#### 〔例1〕異着手同一局面（ライフル）

ライフル協力詰 3手

4	3	2	1	
		我王	王	一
	龍	我		二
	馬			三
				四

持駒 なし

**22 馬/33 馬** 同桂/21 桂 23 桂 まで 3 手

**22 龍/32 龍** 33 桂/21 桂 23 桂 まで 3 手

22 桂を龍で取っても馬で取っても「居食い」になるため、同一局面に収束します。「ライフル」で創作を行っているとき、この種の余詰に悩まされることが頻繁にあります。

「ライフル」に比べると頻度は低いですが「アンチキルケ」や「Take&Make」のように一手で「駒取り」と「移動」が行われるルールでも、同様の現象が発生します。

「異着手同一局面」を無条件で「余詰」として扱うのが不適切なケースがあります。以下の

例をご覧ください。

〔例 2〕 異着手同一局面（フェアリー駒）

詰将棋 3手

	4	3	2	1	
				王	一
		蛾		龍	二
					三
		獅			四

持駒 なし

※獅:獅子（中将棋）

32 獅 同龍 13 獅 まで 3 手

作意は初手 32 獅ですが、これには次の 4 つの可能性があります。

- 1. 34 から直接 32 へ移動した
- 2. 34 から 23 を経由して 32 へ移動した
- 3. 34 から 33 を経由して 32 へ移動した
- 3. 34 から 43 を経由して 32 へ移動した

このような状況は獅子には頻繁に生じるので、これを余詰として扱うと、獅子を使った創作は極めて困難になります。

同様の現象は飛鷲や角鷹のような古将棋の駒や、曲がった利きを持つホッパー系の駒（例：Sparrow）、円形に進むライダー（Rose）、シリンダー盤上のライダー等、様々な変則駒・変則盤で発生します。

そこで本作品展では、次のような規定を設け、同一局面を生じる異着手を同一視することで、余詰として扱わないようにしたいと思います。

同一駒によって同一局面を生じる着手を  
同一視する

〔例 1〕は異なる駒（32 龍と 33 馬）によって同一局面を生じたため余詰ですが、〔例 2〕は同一駒（34 獅）によって生じた同一局面なので、余詰扱いしないということです。

なお「異着手同一局面」の特別なケースとして、「局面が手番を除いて変化しない」という場合があります。今月の手筋カードで取り上げた「じっと」の場合です。

〔例 3〕 異着手同一局面（じっと）

協力詰（受先） 2手

4	3	2	1	
▲	王		金	一
			龍	二
				三

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※薙:Rose

**41 薙居 21 金 まで 2 手**

作意の初手 **41 薙居**は **Rose** が一周して元の位置に戻った手です。この周回コースには2つの可能性が存在します。

1. **41→22→14→26→47→66→74→62→41**
2. 上記の逆回り（**41→62→74→66→47→26→14→22→41**）

**Rose** は一通りの経路しか取れない場合がありますが、複数経路を取れる場合（特に時計回りと反時計回りの二通りの経路が生じる場合）が多いので、同一駒による異着手同一局面を同一視する規定は必須です。

注意すべきは異なる駒によっても「局面が手番を除いて変化しない」ような場合があることです。これを「擬似じっと」と呼びましょう。

〔例 4〕 異着手同一局面（擬似じっと）

PWC協力詰（受先） 2手

4	3	2	1	
		飛		一
			王	二
		飛		三
				四

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

※飛:中立飛

**31n 飛/33n 飛 14 桂 まで 2 手**

**33n 飛/31n 飛 14 桂 まで 2 手**

上図の初手は同種の中立駒の入れ替えで、パスと同等の効果を得ているわけですが、動く駒は「**31n 飛**」か「**33n 飛**」の選択肢があります。従って、この2つの着手は同一視できず、余詰となります。

もちろん「結果的に同一局面になる着手はすべて同一視する」というルール設定も可能です。この場合は、出題時にその旨を明記します。特に注釈がない場合、「同一局面になる着手は同一駒の着手のみ同一視する」という規定を本作品展の省略時解釈としたいと思います。

さて、今月の WFP 作品展は第 172 回の再掲載分と、第 173 回の新規出題分です。第 173 回は「最悪自玉詰」という珍しいルールの作品が登場するので、補足説明がやや長めになっています。初めてこのルールに触れた方は、よく説明を読んで解図に臨んでください。長編作品も多いので、かなり解き応えのある回になっていると思います。

### 〔第 172 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 172 回の出題は全 10 題。今回登場する作者は占魚亭氏、駒井めい氏、神無太郎氏、さんじろう氏、上田吉一氏の 5 名です。

今回は投稿者数が少ないですが、上田吉一氏の作品を大量に投稿していただいたので、何とか作品数が 10 題になりました。後半は第 170 回と同様、上田吉一氏の「個展」となっています。また今回は期末のため解答募集期間がいつもより一ヶ月長くなっています。その分、解図時間が多く取れるはずですので、難解作や苦手なルールにも挑戦してみてください。

**172-1** は占魚亭氏の **Imitator** 作品。**Andernach** の仲間の一つ「全 **Andernach**」との組み合わせです。「全 **Andernach**」は盤上で駒が動くと、必ず所属変更が起こるルールです。初形とルールの性質から最初と最後が駒打になることが推測されますね。苦戦したら、次のヒントをご活用ください。

ヒント： 二種類の大駒の「転」が強れます。

**172-2** は駒井めい氏の **Andernach** 作品。単玉の協力自玉スタイルメイトなので、攻方の駒をなくすようにしてください。受方の玉が通常の玉ではなく歩王であることに注意して解いてください。もちろん歩王は王駒なので、**Andernach** による所属変更の対象外です。

**172-3** は神無太郎氏の点鏡キルケ打歩協力自玉詰・双裸玉シリーズの一作。手数が長くて難しそうに見えますが、王手を継続する手段は意外と限られています。以下のヒントも活用して解いてください。



ヒント： 攻方玉の最善位置は 88。

**172-4** はさんじろう氏のネコネコ作品。とても珍しい詰上りが現れます。手数が短いので敢えてヒントは出しません。頑張って解いてください。

**172-5**～**172-10** は上田吉一氏の長編趣向作。各々の作品に様々なフェアリー要素が与えられていますが、これまで氏の作品を見てきた方なら決して難解ではないはずです。楽しい趣向手順を味わってください。なお、**172-9** で使われている「莓」は(1,5)-Leaper であり、**WFP73-sp** (詰ガエル氏作『永劫回帰』、縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 175271040 手)で使用されていた「莓」(前方のみに利く(1,5)-Leaper)とは異なります。なお、作意ではこの駒は動かないので、あまり気にしないで解図してください。

### 〔第 173 回作品展各題への補足説明〕

第 173 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は駒井めい氏、ikuram78 氏、一乗谷酔象氏、神無太郎氏、占魚亭氏、さつき氏、金子清志氏、上田吉一氏、さんじろう氏の 9 名です。

今回は ikuram78 氏と金子清志氏が本作品展初登場。金子氏は長くフェアリーで活躍されていますし、本誌でも 53 号(2012 年 11 月)で作品を発表されているので、本作品展初登場なのは意外に思われるかもしれません。

今回のラインナップでは「最悪自玉詰」という比較的珍しいルールの作品が 4 作も登場します。慣れない感覚に戸惑われる方も多いと思いますが、面白いルールですので、ぜひお見逃しなく。長編作品も多いので、解図に要する時間は多めに見積もった方が良いでしょう。

**173-1** は駒井めい氏の最悪自玉詰作品。このルールは初めてという方のために、まずはルールについて簡単に説明します。

「最悪自玉詰」は「攻方はなるべく自玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く相手玉が詰むように応じる」というルールです。定義としては「最善自玉詰」の「詰むよう」と「詰まないよう」という先後の目的を入れ替えた形になります。

別の解釈をすると、「最善詰の詰める側とそれを防ぐ側が反対になっているが、王手義務は依然として攻方にあるルール」と考えることもできます。攻方が王手義務に縛られていることを上手く利用して、受方が攻方玉を詰めるわけです。具体的な例として駒井めい氏ご自身の作品

をご覧ください。

駒井めい

最悪自玉詰 8手

4 3 2 1



持駒 香  
(詰将棋メーカー  
2023年7月18日)

18 香 17 歩 同香 同玉 18 歩 16 玉

17 歩 同飛成 まで 8 手

(参照：<https://tsumeshogi.com/problems/g5m44mmqtn>)

協力自玉詰なら「17 香 同飛成 まで 2 手」ですが、最悪自玉詰では攻方はなるべく詰まないようにするので、初手は 18 香。これに対し、受方は攻方玉を詰めるのに都合の良い歩を合駒として渡します。攻方は歩を取るしかなく、受方は 17 香を同玉と取り、歩を攻方に使わせるよう誘導します。攻方は受方の誘導に乗って 18 歩から 17 歩とするしか王手がなく、17 歩を同飛成と取れば攻方は合駒がなく詰み。初形で持駒が歩なら「17 歩 同飛成 まで 2 手」だったので、6 手掛けてそれを実現したことになります。

一般的に最悪自玉詰では、受方が攻方の自由度を狭めた方が「詰」に誘導しやすいので、攻方の着手を狭める受方の着手を優先すると解きやすいでしょう。

**173-1** では盤上に攻方玉を詰められそうな駒がありません。受先の初手を利用して適切な駒を適切な場所に置いてください。

**173-2** は ikuram78 氏の Isardam 協力詰。この作品の Isardam は「タイプ A」であり、玉取りよりも「同種の相手駒の利きに入る手を禁じる」という Isardam 特有の禁則が優先されます。初形で受方玉に龍の王手が掛かっているように見えますが、龍で玉を取ると攻方 86 角が受方 31 角の利きに入る禁則なので、53 龍の王手は無効になっています。

本局を解くにあたってもう一つ頭に入れておいて欲しいのは「玉取り」と「行き所のない駒」の優先度設定です。「玉取り」が「行き所のない駒」の禁則より優先する場合、これを「無行駒

王取有効」と呼び、本作品展ではこれを省略時解釈とします。一方、「玉取り」より「行き所のない駒」の禁則を優先する場合、これを「無行駒王取無効」と呼び、本作品展ではその旨を明示して出題します。

Isardam で「無行駒王取無効」のルール設定を採用した作品としては以下の例が挙げられます。

小林看空

Isardam ばか自殺詰 64手

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

持駒 なし

※無行駒王取無効

(Online Fairy Mate, 1996年3月24日)

36 歩 34 玉 35 歩 33 玉 34 歩 23 玉  
 33 歩成 24 玉 34 と 25 玉 35 と 26 玉  
 36 と 27 玉 37 と 28 玉 29 歩 27 歩  
 同と 38 玉 28 と 47 玉 38 と 36 玉  
 47 と 27 玉 28 歩 26 歩 37 と 28 玉  
 27 と 29 玉 28 と 39 玉 29 と 48 玉  
 39 と 37 玉 48 と 27 歩成 38 歩 36 玉  
 47 と 26 と 37 歩 35 玉 46 と 25 と  
 36 歩 34 玉 45 と 24 と 35 歩 33 玉  
 44 と 23 と 34 歩 32 玉 43 と 22 と  
 33 歩生 31 玉 32 歩生 21 と まで 64 手

(詰上り)

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

持駒 なし

上図は「無行駒王取無効」という前提で作られています。従って最終手に対し「31 歩生」は

不可。「31 歩成」も Isardam の禁則なので、これで詰みというわけです。

これに対し **173-2** は「無行駒王取有効」であり、玉を取れば、その結果「行き所のない駒」となっても構いません。ルールに関する説明が長くなってしまいましたが、作品の狙い自体とはあまり関係がないので、難しく考え過ぎないようお願いします。

**173-3** 及び **173-4** は一乗谷酔象氏の長編推理将棋。「連続駒取～連続駒打」をテーマとした作品です。本作品展の古参解答者なら題名に覚えのある方もいるでしょう。**WFP57-12**「明日があるさ」（一乗谷酔象氏作、推理将棋 70 手）の続編です。**WFP57-12** は「17 連続駒取～17 連続駒打」がテーマでしたが、今回の 2 作は更にそれを拡張し、「19 連続駒取～19 連続駒打」と「20 連続駒取～20 連続駒打」の手順を求める作品となっています。各題には多数の条件が付いていますが、基本条件は 1)～3)であり、残りは手順を限定するための条件なので、条件 1)～3)を満たす解答を(準)正解、全条件を満たす解答を完全正解とし、完全正解には+1 の加点をします。**173-3** については以下のヒントを参考にしてください(これは **173-4** のヒントも兼ねています)。

ヒント： 19 枚<sup>※</sup>後手陣の玉を除くすべての駒

**173-5** は神無太郎氏の点鏡キルケ打歩協力自玉詰・双裸玉シリーズの一作。持駒が桂だけだと頼りないので、持駒を補充したいところですね。手数が比較的長いので、以下のヒントをご活用ください。

ヒント： 攻方玉の最終位置は 54

**173-6** は占魚亭氏の点鏡作品。通常の点鏡ではなく「5 五将棋」の点鏡です。「5 五将棋」は本作品展では初登場ですが、成れるのが相手陣最奥であることと、使用駒が「玉飛角金銀歩」各 2 枚であることを覚えておけば充分です。通常の点鏡ルールで「55 に関して」と書いてある所は「33 に関して」に読み替えてください。今後変則盤で点鏡を扱うときも同様に、「55」を「盤の中央」に読み替えたいと思います。本局では受方の持駒は「(5 五将棋としての) 残り全部」ですが、5 五将棋の標準駒数を覚えなくても解けるよう、受方持駒を表示しています。本局を解けば、狭い盤の点鏡と広い盤の点鏡は、かなり感触が異なると感じられるでしょう。

**173-7** は、さつき氏の協力自玉詰。複数のフェアリー駒が使われている上、不滅駒や成れない駒の設定もあり、難しそうに見えますが、よく

見ると攻方で動かせるのは飛のみ。受方の駒で攻方の持駒になる可能性があるのは角のみ。受方玉が動ける場所も限られています。**Rose** (薔)の利きを把握し、最初の1サイクルを看破すれば、きっと解けるでしょう。

**173-8～173-10** は金子清志氏の最悪自玉詰。**173-1** と同時発表となったのは偶然だと思いますが、このように比較的マイナーだったルールが同時期に脚光を浴びるというのは不思議ですね。氏からは4作の最悪自玉詰作品を投稿していただいたのですが、出題数の関係で1作だけ次回の出題とさせていただきます。今回の3作の中では**173-10** が一番難しいと思うので、変化・紛れをしっかりと読んで、変別解・紛別解に陥らないよう注意してください。

**173-11** は上田吉一氏の協力自玉詰。2種のホッパー系フェアリー駒が使われていることと、持駒に桂が21枚もあるのが目を惹きますね。受方玉は**31・32・41・42**の小さな檻から出られないので周囲の駒を入れ替えて詰ますしかありません。まずは詰上りの形をしっかりと想定し、そこに辿り着くための道筋を見つけてください。

**173-12** は、さんじろう氏の天竺協力自玉詰。「あれ？ ネコネコじゃないの？」と思われる方もいるかもしれませんが、確かに「天竺」です。攻方玉が二段目にいるので、非常に詰ましにくい形のはずですが、天竺の性能変化を上手に使用えば、こんな玉でも捕まります。詰上りの駒種にもご注目を。

## **解答要項**

第**172**回分解答締切:2025年8月15日(金)

第**173**回分解答締切:2025年9月15日(月)

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。

### 【全 Andernach】

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- ・細則は **Andernach** と同様に「駒取り」を「盤上の移動」に読み替える。

1)盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。

2)相手の駒になるのは成生の選択後。

3)盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）。

→初出：第 119 回 WFP 作品展（WFP140 号）

### 【協力】

先後協力して最短手数で目的を達成する。

(補足)

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

### 【詰】

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

### 【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、盤外を通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」

### 【Andernach】

玉以外の駒は、駒取りを行うと、その場で相手の駒となる。

(補足)

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

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門 **Andernach** 編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/ncfc676955bfc](https://note.com/tsume_springs/n/ncfc676955bfc))

### 【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。

### 【駒詰】

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

(補足)

- ・玉が指定駒の性能になる場合、玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。指定駒が玉

属性を持つ場合は、駒種・駒数が標準と異なることがあるので、必要に応じ使用駒を明示する。

- ・玉属性を持たない駒を平駒と呼称することがある。

### 【点鏡】

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

(補足)

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

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

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

### 【キルケ】

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

→参考：「1 手詰から始めるフェアリー超入門  
キルケ編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/n915f986a5756](https://note.com/tsume_springs/n/n915f986a5756))

### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)。

### 【ネコネコ】

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

(補足)

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

→初出：ネコネコ鮮の紹介 (WFP43 号)

### 【Dummy】(偶)

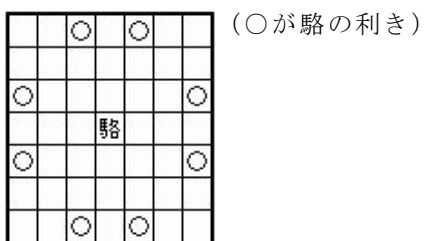
自分では動かない駒

### 【Camel】(駱)

フェアリーチェスの Camel。(1,3)-leaper。



3 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。



### 【Nightrider】(夜)

フェアリーチェスの Nightrider。

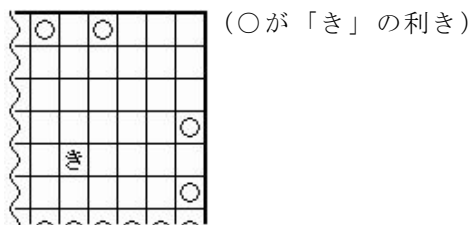
ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



### 【Giraffe】(き)

フェアリーチェスの Giraffe。(1,4)-leaper。

4 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。



### 【塔、Pyramid】(◆)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

4 3 2 1



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

### 【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。

### 【不滅駒】

取られることのない駒。

この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与え

られた駒を「不滅」＋「駒名」で呼称する。  
(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形では不滅駒を持駒にできる

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

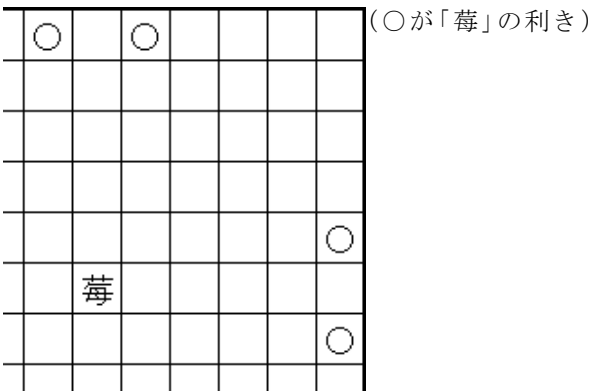
【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

 (○が騎の利き)

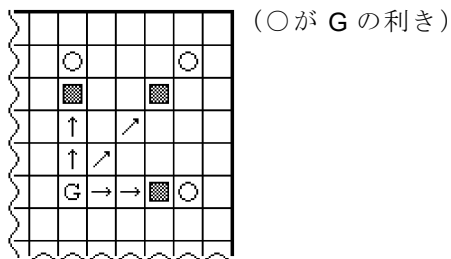
【15 跳】(莓)

(1,5)-leaper。1 対 5 の方向に跳ぶ八方桂。



【Grasshopper】(G)

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



(補足)

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

【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。

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

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

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 I sardam 編 1」([https://note.com/tsume\\_springs/n/na1c355dfc422](https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422))

### 【推理将棋】

将棋の実戦初形から会話文等によって与えられた条件を満たす将棋の指し手を復元する。

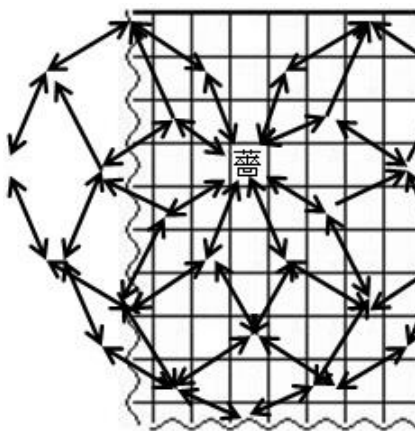
### 【5五将棋】

盤面は縦横5マス。自陣・敵陣は最終1列。使用駒は玉飛角金銀歩各2枚。

### 【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。



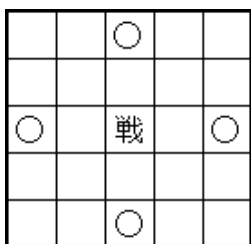
(補足)

- ・一周できる場合は元のマスに戻る。  
(事実上パスができる)

### 【Dabbaba】(戦)

(2,0)-leaper。

縦横2マス跳んだ位置に利く駒。

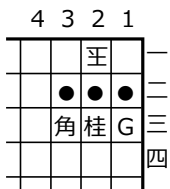


(○が戦の利き)

### 【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

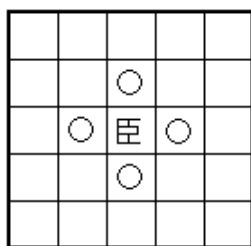
G:Grasshopper

(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。

### 【Wazir, Vizir】(臣)

(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。

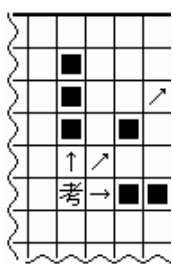


(○が臣の利き)

### 【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。)

### 【天竺】

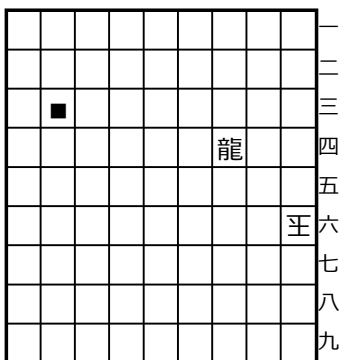
玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

<第 172 回>解答締切:2025 年 8 月 15 日(金)

■ 172-1 占魚亭氏作

全Andernach協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



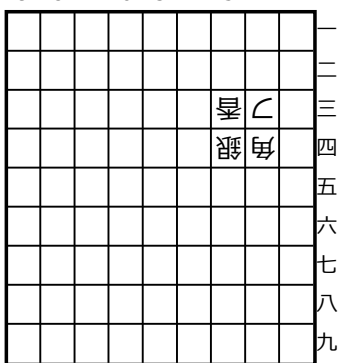
持駒 金2

※ ■:Imitator

■ 172-2 駒井めい氏作

Andernach協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



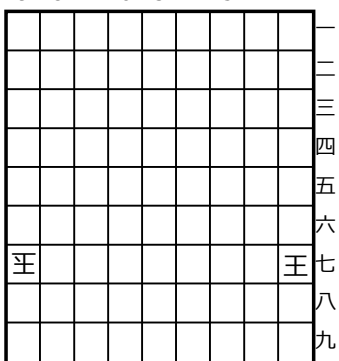
持駒 桂

※フ:歩王(成ると「ト:と王」)

■ 172-3 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

■ 172-4    さんじろう 氏作

ネコネコ 協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂2

■ 172-5    上田 吉一 氏作

協力白玉詰 70手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
		夜	糸	駱					三
				糸	皇				四
			馬				王		五
			歩		隼				六
									七
			夜						八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜:Nightrider、駱:Camel  
偶:Dummy王

■ 172-6    上田 吉一 氏作

成禁協力白玉詰 102手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	馬		糸					王	一
	王	◆							二
◆			と						三
	王		歩						四
	き								五
	馬								六
									七
									八
									九

攻方持駒 飛香歩3

受方持駒 なし

※き:Giraffe、◆:Pyramid

■ 172-7 上田吉一氏作

協力自玉詰 150手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

※桂:不滅桂、飛:成 らない飛

◆:Pyramid

■ 172-8 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 84手

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

攻方持駒 香

受方持駒 香

※騎:Knight

■ 172-9 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 80手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香

※𪛗:(1,5)- Leaper、◆:Pyramid

■ 172-10 上田 吉一氏 作

協力自玉スタイルメイト 52 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 桂4

受方持駒 なし

※ G:Grasshopper

偶:Dummy王、◆:Pyramid





<第 173 回>解答締切:2025 年 9 月 15 日(月)

■ 173-1 駒井めい氏作

最悪自玉詰(受先) 23手

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

持駒 なし

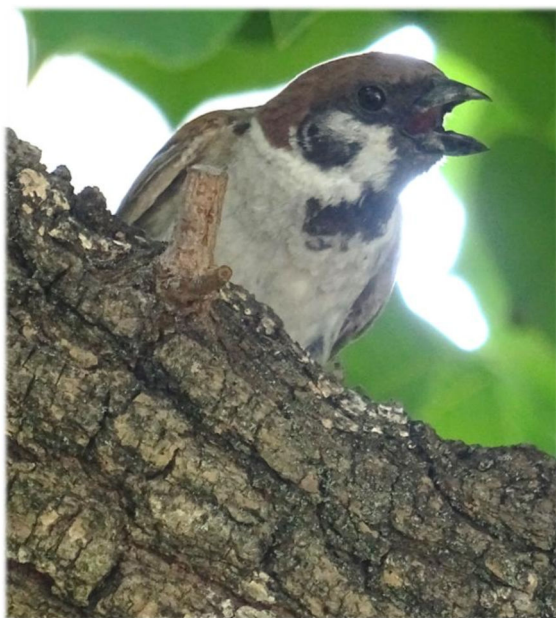
■ 173-2 ikuram78 氏作

Isardam協力詰 5手

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

攻方持駒 香2

受方持駒 歩



### ■ 173-3 一乗谷酔象氏作

#### 推理将棋「明日があるさ2 79手」

「駒をぼろぼろ取られた後ぺたぺた打たれて 79  
手で詰まされて負けちゃった」  
「何枚ぐらい駒を取られたの？」  
「連続王手で 19 枚も取られたよ」  
「そんなに駒を取られても未だ投げずに粘ったの  
かい？」  
「そうなんだ。王手で取られる駒がなくなった後、  
今度は 19 回続けて持駒を打つ連続王手をかけ  
られた。詰まされたとき先手陣の 7～9 段目は  
初形と同じ配置だった。大駒連打、桂連打、歩  
連打、銀連打の順に次々に持駒を打たれたり、  
同一地点に金を 2 回打たれたり、やりたい放題  
好きなように攻められた。55 の都玉を 54 に引  
く手を 2 回指したのがささやかな抵抗だった。  
2 手目 74 歩の作戦が拙かったかな」  
「残念な一局だったね。でも、全駒を免れたのが  
せめてもの救いだ。明日があるさ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- 1) 79 手で詰んだ
- 2) 先手は 19 連続で「駒を取る王手」をかけた後、  
19 連続で「駒を打つ王手」をかけた
- 3) 終図の 7～9 段目は初形と同じ配置だった
- 4) 大駒連打、桂連打、歩連打、銀連打の順に連打  
を続けた(歩の連打数は不問)
- 5) 同一地点に 2 回金を打った
- 6) 55 玉を 54 に引く手を 2 回指した
- 7) 2 手目は 74 歩と指した



■ 173-4 一乗谷酔象氏作

推理将棋「明日があるさ 3 84手」

「駒をぼろぼろ取られた後ぺたぺた打たれて 84 手で 55 玉が詰まされて負けちゃった」

「今度は全駒を食らったのかい？」

「そうなんだ。連続王手で 20 枚も取られたよ。その後、今度は 20 枚の持駒を続けて打つ連続王手をかけられ、最終手の駒種は初手と同じだった。終局図には成駒がなく盤面駒数 26 枚で後手陣 1～3 段目は初形と同じ配置だった」

「全駒から盛り返してかなり駒を取り返したんだね」

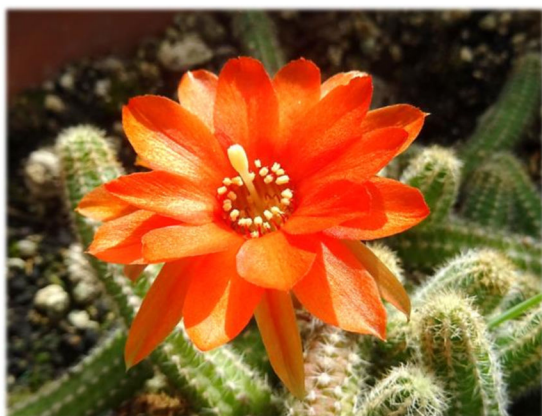
「銀 2 枚、金 2 枚、歩 5 枚、香 2 枚の順に駒の種類を替えながら持駒を次々に連打されて好きなように攻められたよ。3 手目歩突きの序盤が拙かったのか、45 地点への手が 1 回だけだったのはどうだったのか」

「今回は残念だったけど次はがんばろうぜ。明日があるさ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

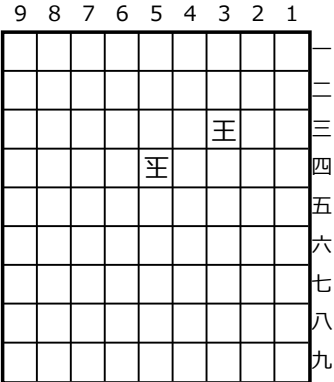
(条件)

- 1) 84 手目に 55 玉が詰んだ
- 2) 後手は 20 連続で「駒を取る王手」をかけた後、20 連続で「駒を打つ王手」をかけた
- 3) 終図では、盤面成駒なしの駒数 26 枚で、1～3 段目が初形と同じ配置だった
- 4) 初手と最終手は同種の駒で、3 手目は歩を突いた
- 5) 45 地点への手を 1 回だけ指した
- 6) 銀 2 枚、金 2 枚、歩 5 枚、香 2 枚の順に駒種ごとの連打を続けた



173-5 神無太郎氏作

点鏡キルケ打歩協力自玉詰 16手

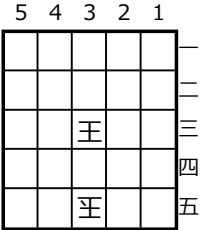


持駒 桂

173-6 占魚亭氏作

5五将棋

点鏡協力自玉詰（受先） 7手

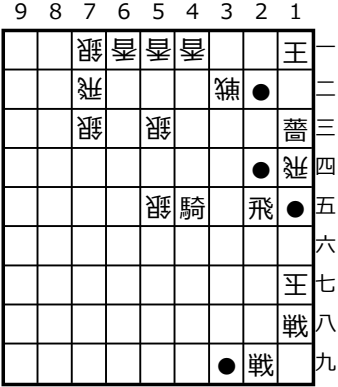


攻方持駒 歩

受方持駒 飛2角2金2銀2歩

173-7 さつき氏作

協力自玉詰 192手



持駒 なし

※薔:Rose、騎:不滅Knight、  
戦:不滅Dabbaba、  
飛:成れない不滅駒  
銀香:不滅駒  
●:着手・通過不可

■ 173-8 金子清志氏作

最悪白玉詰(受先) 7手

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

持駒 香

■ 173-9 金子清志氏作

最悪白玉詰 14手

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

持駒 銀

■ 173-10 金子清志氏作

最悪白玉詰 30手

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

持駒 香4

■ 173-11 上田吉一氏作

成禁協力自玉詰 104手

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

攻方持駒 桂21  
受方持駒 なし  
※ G: Grasshopper、臣: Wazir、  
考: Kangaroo、銀: 不滅銀、  
◆: Pyramid

■ 173-12 さんじろう氏作

天竺協力自玉詰 10手

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

持駒 角銀

以上



## 「第 63 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 63 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「両応手（多重応手）」です。

通常「両王手（多重王手）」に対して、王手を掛けられた側は、玉を逃がすしか応手がありません。しかし、フェアリーでは玉を逃げない受けが可能な場合があります。これを「両応手（多重応手）」と呼称し、今回の「氾濫」では「両応手（多重応手）」を含む作品を募ります。

以下に具体的な例を挙げます。

### 〔例 1〕フェアリー駒による両応手

詰将棋 3手

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

持駒 なし  
※蝗: Locust

22 桂右成 同-12 蝗 22 桂成 まで 3 手

Locust は駒取り地点と移動先が異なる駒なので、その性質を利用して「駒取り＋合駒」で両王手を防ぎます。フェアリー駒以外でも、一手で「駒取り＋移動」が可能なルール（例：アンチキルケ）で、同様な両応手を実現できます。

### 〔例 2〕性能変化を利用した両応手

マドラシ詰 3手

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

持駒 桂

29 飛 38 桂成 26 桂 まで 3 手

2手目にマドラシの「石化」を利用し、両王手している攻方の飛角を、受方の飛角を使って同時に無効化します。性能変化以外でも、王手の有効／無効を切り替えられるルールなら、王手駒の同時無効化による両応手が可能です。

〔例 3〕 単騎両王手に対する両応手

詰将棋 3手

4 3 2 1

	と	我	皇	一
		糸	王	二
			糸	三
	逆			四

持駒 鷲2

※鷲: Eagle

(Web Fairy Paradise 201,2025 年 3 月,  
フェアリー手筋カード 38-1「単騎両王手」)

43 鷲 33 桂 21 鷲 まで 3 手

上は単騎両王手に対して両応手する特殊な例です。初手 43 鷲は 21 桂及び 13 歩を跳躍台とした単騎両王手ですが、2 手目 33 桂の両応手どちらも受かります。駒 1 枚の両王手である「単騎両王手」は「両応手」も容易なのです。最終手 21 鷲は 11 香及び 22 歩を跳躍台とした単騎両王手ですが、これには受けがありません。

このように、今回は「両応手（多重応手）」を含む作品を募集します。ルールは指定しませんが、ポピュラーなルールや、詰パラで既出のルールを優先したいと思います。

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、「両応手」と対比させる意味で「両王手」を主題とした作品があれば、それを優先したいと思います。

作品要件	両応手（多重応手）を含む作品
募集締切	2025 年 10 月 21 日（火）
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 10 月 25 日までに通知します。

以上



## 推理将棋第188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188回出題です。はじめての方は どんな将棋だったの? - 推理将棋入門 をごらんください。解答感想はメールで2025年8月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第188回解答」をお願いします。

\*\*\*\*\*

推理将棋第188回は解答者数増を期待して10手特集でお送りします。

遠慮せずに解答を送ってください。よろしくお願いします。

\*\*\*\*\*

### ■ 本出題

#### 188-1 初級 Pontamon 作

香を取る手が2回 10手

今月は香の取り方や取る駒種は分かりませんが、最初は隅の香を取るのでしょうか。

#### 188-2 中級 けいたん 作

同角成2回 10手

初期配置では角は先後に1枚ずつなので、同じ筋で先手と後手の角が成るのでしょうか。

#### 188-3 上級 NAO 作

35飛まで 10手

186-1の結果稿での参考図が35飛までの手順でしたが他の詰み手順があるようです。

\*\*\*\*\*

中間ヒント (7月27日頃 作者)

締め切り前ヒント (8月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

#### 188-1 初級 Pontamon 作

香を取る手が2回 10手

「玉の手で始まった将棋は、香を取る手が2回あって、2回目の王手の10手で詰んだよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手目の2回目の王手で詰んだ
- ・初手は玉
- ・香を取る手が2回あった

\*\*\*\*\*

188-2 中級 けいたん 作  
同角成2回 10手

「10手で詰みか」  
「3手目は歩の着手だったね」  
「同じ筋での同角成が2回あったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

- (条件)
- ・10手で詰み
  - ・3手目は歩の着手
  - ・同じ筋での同角成2回

\*\*\*\*\*

188-3 上級 NAO 作  
35飛まで 10手

「王手！10手目この35飛で詰みだ」  
「参った。3手目4筋の手が悪手だったか」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

- (条件)
- ・10手目35飛で詰んだ
  - ・3手目に4筋の手を指した

\*\*\*\*\*

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。

\*\*\*\*\*

## 推理将棋第186回解説

担当 Pontamon

両王手特集の翌月なのでもう両王手は無いと思うだろうと、裏をかいて、条件に両王手が隠された作品の出題でした。

第186回は初解答の方も含めて12名から解答をいただきました。いつも解答ありがとうございます。

\*\*\*\*\*

### 186-1 初級 Pontamon 作

小駒は1回、大駒は1つの筋 10手

「10手で詰んだ将棋だけど駒成は無かったんだ」

「それは時々あることだね」

「それで小駒の着手は1回きりだった」

「ま、それも無いことはないか」

「大駒の着手はひとつの筋だけだった」

「それもよくある。各々は珍しくなくても3つ同時だと珍しいね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰み
- ・小駒着手は1回
- ・大駒着手はひとつの筋
- ・駒成なし

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

飛車を1回だけ振る手筋だと小駒の手は1回では済まない。同じ筋へ飛角を指すならあの手筋。

作者ヒント

大駒着手は6回 (Pontamon)

締め切り前ヒント

はてるま手筋では駒成が必要。△15角との連携で37の飛が△39飛不成とする両王手だと1筋の大駒の手が必要。本問は3筋の大駒の手だけで飛と角での両王手を実現させます。

\*\*\*\*\*

▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛、  
 ▲68 玉、△37 飛不成、▲78 玉、△33 飛不成、  
 ▲88 玉、△38 飛不成 まで 10 手

(条件)

- ・ 10 手で詰み
- ・ 小駒着手は 1 回 (初手▲76 歩)
- ・ 大駒着手はひとつの筋 (2 手目△32 飛、3 手目▲33 角不成、4 手目△33 同飛、6 手目△37 飛不成、8 手目△33 飛不成、10 手目△38 飛不成)
- ・ 駒成なし (3 手目▲33 角不成、6 手目△37 飛不成、8 手目△33 飛不成、10 手目△38 飛不成)

詰上図

持駒 角歩

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

持駒 歩

小駒着手は 1 回だけで駒成が無い手順となると、中段での空き王手の形が思い浮かびます。つまり、小駒の手は初手の▲76 歩だけで、先手玉は 66 地点まで行き、33 地点の飛が△35 飛とする空き王手で詰ます手順です。小駒着手は初手の▲76 歩の 1 手だけなので、その後の▲33 角不成を△同飛と取ることになります。この方針で詰めたのが参考図の手順になります。56 地点の玉の退路を防ぐために△34 角と打ちたいところでしたが、それだと最終手の△35 飛を指せなくなるので△74 角としたので、小駒着手は 1 回と駒成なしの条件は満たしたものの大駒着手はひとつの筋の条件をクリアできずに失敗でした。

参考図：▲76 歩、△32 飛、▲68 玉、△52 玉、  
▲33 角不成、△同飛、▲77 玉、△74 角、▲66  
玉、△35 飛 まで 10 手

# 参考図

持駒 なし

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

持駒 歩

参考図の手順のように 2 手目が△32 飛で、3 手目の▲33 角不成を角で取るのではなく△同飛で取る手順にしばしば遭遇します。有名な手順としては、はてるま手筋がありますがこの手筋だと大駒着手は 3 筋だけになりますが、最終手は△39 飛成で駒成が必要になります。また、玉の退路を塞ぐための△68 飛を指すと大駒着手の筋がひとつではなくなるし、代わりに▲68 金や▲68 銀で退路を埋めると小駒着手が 1 回では済まなくなります。余詰検討の際に威力を発揮するはてるま手筋を使えないとなると解図に行き詰まってしまいそうです。そんな困った時に考えるべきなのは両王手ですが、2 手目が△32 飛で 3 手目が角で 33 の歩を取り、4 手目が△同飛の手順で最終的に両王手になる手順がありました。これは通称 0 番と呼ばれる両王手の手順ですが、有名過ぎるのが原因なのか条件違いの作品は殆ど無くて見掛けないので記憶に残り難い方もいるでしょう。おもちゃ箱では「130-3 三捨利警部の推理（4 手前のアリバイ・オマージュ）」で類作が出て来たただけのようです。詰将棋パラダイスの推理将棋で 2 番として出題された作品ですが、本問の手順は駒成無しの条件があるので詰パラの 2 番と同一手順になりそうです。初手から▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△同飛と進みます。両王手の形は、先手玉が 88 地点に居る時に後手の角の利きを遮っていた後手の飛が△38 飛不成と

指すことによって、後手の角と飛で両王手を掛けて詰ます形になります。最終手の△38 飛不成を指すには初期配置の 37 の歩が邪魔なので△37 飛不成で取り去り、その後は角の利きを遮るために△33 飛不成で飛を引くという手順です、先手玉は 88 地点へ移動します。したがって 5 手目からは▲68 玉、△37 飛不成、▲78 玉、△33 飛不成、▲88 玉に△38 飛不成で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん「同一手順の詰パラ 2 番とは見え方がちょっと違う。」

■ひとつの筋だけの大駒着手条件だとはてるま手筋を思い出し易いと想定しての作図でした。

springs さん「最初「先手 66 王／後手 35 飛・34 角」の詰上りを考えましたが、最終手は 33 飛が 34 角を飛び越えることになるからダメ。88 王に両王手の詰上りは盲点でした。勉強になります。飛車が 37 歩を取って戻るのがいい手ですね。」

■参考図の手順を考えられたのですね。

飯山修さん「小駒が 1 回という制約がきつく 10 手過去問では初手 76 歩 3 作 2 手目 34 歩 3 作しかなかった。本作はパラ 2 番と同じ作意でした。」

■小駒の着手が 1 回だけだと、先手か後手の角筋を開ける歩突きしかありません。

piyo さん「先手玉の周りの金銀を無力化するにはどうすればいいかと考えてすぐに思いつきました。シンプルで爽快な詰め上がり」

■この詰め上がり手筋の虜になったのがはなさかしろうさん。

中村丈志さん「既存の 2 二角を用いた両王手になかなか気づきませんでした。」

■初期配置のままの角を利用することによって、ひとつの筋の着手条件をかわしています。

RINTARO さん「玉が小駒でも大駒でもないことに気づけば一瞬。」

■小駒着手が1回だけで残り全てが同じ筋への大駒着手だと勘違いすると大変なことになります。玉は大駒でも小駒でもないので本問では自由に指すことができます。

ほっとさん「黎明期からある筋。」

■何せ俗称の0番、推理将棋が出来る切っ掛けになった作品だと記憶しています。

るかなんさん「39 飛不成では王手にならない、と気付けるかどうか。」

■はてるま手筋で解けたと思ったら、玉腹の金が邪魔してました。

占魚亭さん「居角を利用。後手飛車の大きな動きが気持ちいい。」

■居角を利用しても2筋への角着手ではないので条件をクリアしています。

榊彰介さん「3筋の大駒だけで両王手は不可能だと思い、初期配置の角になかなか気づきませんでした。」

■0番の手順を知っている人にとっては簡単な手順だったのでした。

はなさかしろうさん「0番キタ～！ それほど強くない条件の並立で難問かと思いきや、本問は鮮烈すぎる予備知識のお蔭で雷に遭ったようなもの。それにしても0番、元はどんな条件だった？ となるところまでがお約束でしょうか（本当に思い出せません）。」

■過去作をまとめた手元のエクセル表によると、条件は「10手で先手が詰んだ／最終局面で後手の持ち駒は角歩／大駒の不成が4回あった」ですが出題時には「大駒の」が無くて余詰だったようです。

参考 URL : [http://toybox.teanifty.com/memo/2008/02/post\\_d7c5.html#pg03](http://toybox.teanifty.com/memo/2008/02/post_d7c5.html#pg03)

原岡望さん「右辺にこだわると失敗」

■△15 角を配置しての空き王手をしたくなります。

\*\*\*\*\*

正解：1 2 名

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

\*\*\*\*\*

1 8 6-2    中級    けいたん 作  
4 8 角成まで1 2 手で詰み    1 2 手

「48 角成まで 12 手で詰みか」  
「角成が 2 回あったね」  
「10 手目は棋譜上「打」がつく着手だったな」  
「先手は 4 筋と 5 筋に銀の着手あったね」  
「端の着手は 2 回あったな」  
さて、どんな手順だったのでしょ

(条件)  
・ 48 角成まで 12 手で詰み  
・ 角成が 2 回  
・ 10 手目は棋譜上「打」がつく着手  
・ 先手は 4 筋と 5 筋に銀の着手あり  
・ 端の着手 2 回

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)  
10 手目の打の手の駒種を推理しましょう。  
先手なら香打がありそうですが...

作者ヒント  
両王手 (けいたん)

締め切り前ヒント  
端の手は 2 回とも 15 地点への角の手です。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 8 6-2    解答    担当 Pontamon

▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△同角、  
▲48 玉、△15 角、▲38 玉、△37 角不成、  
▲48 銀、△15 角打、▲59 銀、△48 角成  
まで 12 手



(条件)

- ・ 48 角成まで 12 手で詰み (12 手目△48 角成)
- ・ 角成が 2 回 (3 手目▲33 角成、12 手目△48 角成)
- ・ 10 手目は棋譜上「打」がつく着手 (10 手目△15 角打)
- ・ 先手は 4 筋と 5 筋に銀の着手あり (9 手目▲48 銀、11 手目▲59 銀)
- ・ 端の着手 2 回 (6 手目△15 角、10 手目△15 角打)

### 詰上図

持駒 歩

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

持駒 歩

最終手が明かされている場合は、多少長めの手数でも解図に取り組み易いものです。最終手が 48 角成で途中に「打」が付く手が入るのなら、「打」の手は角の手で、一方の角を支えにして他方の角が 48 角成をして詰めれば良いはずです。最終手で△48 角成した馬を先手の駒で取れる状態では失敗なので、49 の金は 48 へ上げておけば最終手で取らせることができます。39 の銀は 48 地点へ利かない地点へ移動させておく必要がありますが、4 筋と 5 筋の銀の手があるとのことなので▲38 銀、▲49 銀、▲58 銀の 3 手で 58 地点へ移動させたのが参考図の手順です。「打」が付く手は 10 手目という指定があるので角打ちのタイミングを合わせました。これで解けたと思ったのですが、条件を再確認してみると、端の手が 2 回という条件があり、この条件をクリアできていませんでした。10 手目の「打」が付く角の手を△93 角打にすれば角の打ち場所を作るための△94 歩と

合わせて端の着手が2回になるのですが、△57角不成の代わりに△94歩を指すことになるので先手の▲56歩の協力が必要になります。しかし、この▲56歩を指すと先手の手数が足りなくなります。また、角成が2回という条件もあり、参考図の手順では角成の手は最終手の1回しかないので失敗でした。

### 参考図

#### 持駒 金歩

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	馬						六
歩	歩		歩		歩	歩	歩	歩	七
			飛	銀	金				八
香	桂	銀	金	王			桂	香	九

#### 持駒 なし

参考図：▲68飛、△34歩、▲76歩 △88角不成、▲48金、△66角不成、▲38銀、△57角不成、▲49銀、△66角打、▲58銀、△48角成  
まで12手

10手目が「打」が付く角打ちの手だと考えていたのですが、それだと10手を指し終えた時点で盤上には生の角が2枚あるわけで角成の手は最終手の1回しかできません。かと言って、△88角不成で先手の角を取る際に△88角成とすると持ち駒は角ですが88の駒は馬なので何処へ動かしても10手目の角打ちの手には

「打」は付きません。10手目は盤上に後手の角が居る状態で持ち駒の角を打つのだけど、それ以前に角成の手を指す必要があるという不可解な課題が出来てしまったのですが、発想を転換すると、先手が角成をした馬を後手が取れば、持ち駒に角を加えることができることに気付きます。一番早いのは3手目の▲33角成を△同角や△同桂などで取る手でしょう。先手の初手▲76歩と3手目の▲33角成は確定でしょう。先手着手の残りは4手ですが、参考図の手順での▲48金、▲38銀、▲49銀、▲58銀の4手を指すと28の飛が居座った状態なので△48

角成を▲同飛で取ることができるので失敗になります。参考図の詰み形以外の詰み形を考える必要があるようです。先手着手に課せられている条件としては4筋と5筋の銀の手があるので最低でも2手が必要です。銀を5筋へ移動するには▲56歩と突いて▲48銀、▲57銀とすると3手掛かってしまい、48地点へ利いている駒として飛と金があるので残り1手での対応は無理そうです。銀の移動先として▲59銀を目指す場合は玉が▲48玉、▲38玉の2手を掛けて移動してからであれば▲48銀、▲59銀を指せます。この場合だと28の飛は38の玉で遮っているのので48地点へ飛は利いていませんが、利きがある駒として49の金と59の銀が残ります。59地点を空けるための玉の手を▲58玉にする場合は先に▲68飛を指せば48地点への飛の利きを減らすことができ、残りの▲48銀、▲59銀の計4手で駒を配置することはできますが48地点へは依然として49の金と59の銀が利いています。4筋と5筋の先手の銀の着手条件をクリアすると、どの配置にしても48地点への先手駒の利きが残ってしまうので、12手目の△48角成の王手に対して▲同の手で馬を取り払うことができるので失敗になりそうです。本問は不詰なのではないでしょうか？困ったときには両王手を検討してみることを思い出せば本問を解くことができます。最終手を同の手で取っても、両王手の場合はもうひとつの駒でも王手されているので逃れるには玉移動しかありません。△48角成をした馬は角の紐があるはずなので▲同玉で逃げることはできません。両王手をしている1枚は48地点の馬ですが、もう1枚は何処にあるどの駒でしょうか？また、最終手で△48角成をした角は何処に居た角なのではないでしょうか？後手は4手目に33地点の馬を取って角の持ち駒にしますが、6手目に99地点の香を取って5筋への香打ちの形では手数が足りません。端の手も香を取る時の△99角不成の1回しかできそうにありません。角成と香との両王手が無理なのであれば、両王手のもう一方の駒は32地点の飛で決まりでしょう。つまり先手玉は▲38玉で37地点の後手角が△48角成とする両王手の形です。初手から▲76歩、△32飛、▲33角成、△同角、▲48玉、△15角、▲38玉、△37角不成と進めると9手目の▲48銀に△15角打とすることができ、続いて11手目の▲59銀に△48角成の両王手で詰ますことができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「最終手の角成は“右左上引”が付かないので紐付けをどうするのか悩む。  
そうか、角打ちでダブらせた同じ角筋の2枚角のうち一方の角を遠ざかる方に動けばいいのか、なるほど。前月に引き続きけいたんさんの両王手シリーズ。続編は？」

■2ヵ月連続の両王手特集は186-3の54手作のヒントも兼ねていましたが、担当の勘違いで186-3は両王手ではなく空き王手が途中で2回入る手順でした。  
両王手作は在庫1になったのですが、本日投稿された作品が両王手作品なので在庫が増えそうです。

springsさん「締め切り前ヒントのおかげで解けました。先手玉・銀の移動と37角不成が噛み合って気持ちいいですね。」

■最終手の48角成を同銀で取れそうなので指し難い▲59銀ですが、とどめが両王手なので可能になった銀の配置でした。

飯山修さん「直前ヒントを見る迄角の入手場所は66と思っていた。15角実現には33で取る方が楽だと考えたら一気に解けた。先手の余った2手を銀の条件にあてて解決。」

■最終手の△48角成が判明しているので、角道との交差点の66を考えるのは間違っていない。でも端の手が無いのでアクセス経路を変更します。

piyoさん「両王手の筋で考え始めたのは合ってたのですが、最初は5筋でやろうとして5筋の銀がどうにも間に合わず、3筋に玉が移動することで銀もスムーズに移動できるようになって解決しました」

■銀の手2手で5筋へ行くには、57の歩や59の玉を動かすか、最初に▲38銀と上がって58地点を目指すなら47の歩や49の金が邪魔。▲58銀の場合は最終手の△48角成を同銀で取れ

ないので銀移動の正解のように見えるという仕掛けでした。

RINTARO さん「詰め上がりの形が見えたのは 1 が伏線だったのかも。」

■両王手という意味ではそうですね。

ほっとさん「先手は 4 筋と 5 筋に銀の着手」がなかなかの曲者。」

■先手の 5 筋の銀を指すといろいろ不都合が出てきそう。48 地点に銀が利いていても詰みになる両王手に気付くのが重大ポイントでした。

るかなんさん「居玉で詰ませられるので 93 角打と思い込み、ヒントまでドツボに。」

■解説にも出て来た端の手 2 手を△94 歩と△93 角打にする手順ですね。

占魚亭さん「端の着手 2 回」「10 手目棋譜表記『打』の手」は角だと予想出来たので、試行錯誤してこの詰み形に辿り着きました。」

■10 手目以外に角打を指す手順があるので 10 手目を明かしています。

榊彰介さん「先手の無駄手を、条件で上手く限定してるのが良かったです。」

■両王手なので 39 の銀を 5 筋へ移動させる必要は無いのですが、この条件のおかげで手順前後が消えていました。

はなさかしろうさん「こちらも見それほど強い条件は見当たらないのですが、銀条件と他の条件の食い合わせがなかなか手強かった。銀は待ち手でしたか。」

■銀移動の 2 手はタイミング合わせの待ち手でした。

原岡望さん「これでいいのか不安です。10 手目 打が必要なのか。」

■37 地点の角も 15 地点へ移動できるので、持ち駒を打つ場合は打が必要になるので△15 角打になります。

\*\*\*\*\*

正解：1 1 名

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

\*\*\*\*\*

## 1 8 6-3    上級    NAO 作 もう一つの連続駒取王手詰    5 4 手

「1 8 4-3 の連続駒取王手、難問だけど面白かったね」

「うん。いろいろ試してみた。すると 54 手で詰んだんだけど、どうしても 3 の倍数段目の着手数が合わないんだ」

「ほう、ということは、後手は 6 手目以降王手をかけ続け、8 手目以降駒を取り続けたんだね」

「そう。後手の 8～54 手目が駒取王手でそのまま詰んだ。4 筋と 6 筋への着手数が 8 回ずつだったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 54 手で詰んだ
- ・ 後手は 6 手目以降王手をかけ続け、8 手目以降駒を取り続けた
- ・ 4 筋と 6 筋への着手が 8 回ずつ

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

184-3 の手順を変更して 4 筋と 6 筋の着手を 8 回ずつに出来ればいいのですがそうは問屋が卸さない。

作者ヒント

序盤は 184-3 の手順と同じで、途中枝分かれし、収束でまた合流します。

途中開き王手が 2 回あります。先手の駒取りは、3, 5, 39, 47, 49 手目。(NAO)

締め切り前ヒント

13 手目の合駒の手は▲58 歩ではなく移動合いです。また、184-3 では 28 手目だった△37 飛成の王手は 20 手目でも可能ですが本問では 22 手目になります。

\*\*\*\*\*

▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△42 銀、  
 ▲43 馬、△77 角不成、▲68 金、△同角不成、  
 ▲58 玉、△57 角成、▲69 玉、△47 馬、  
 ▲58 金、△同馬、▲78 玉、△67 馬、  
 ▲88 玉、△89 馬、▲77 玉、△99 馬、  
 ▲88 銀、△37 飛成、▲78 玉、△28 龍、  
 ▲77 玉、△88 龍、▲66 玉、△97 龍、  
 ▲57 玉、△87 龍、▲56 玉、△76 龍、  
 ▲66 歩、△同馬、▲46 玉、△39 馬、  
 ▲56 歩、△同龍、▲同玉、△29 馬、  
 ▲55 玉、△19 馬、▲28 飛、△同馬、  
 ▲44 玉、△43 銀、▲53 玉、△17 馬、  
 ▲63 玉、△27 馬、▲45 歩、△同馬、  
 ▲54 歩、△同馬 まで 54 手

(条件)

- ・ 54 手で詰んだ
- ・ 後手は 6 手目以降王手をかけ続け、8 手目以降駒を取り続けた（6 手目△77 角不成、8 手目△68 同角不成の駒取り王手で以降は全て駒取りの王手）
- ・ 4 筋と 6 筋への着手が 8 回ずつ（4 筋：4 手目△42 銀、5 手目▲43 馬、12 手目△47 馬、35 手目▲46 玉、45 手目▲44 玉、46 手目△43 銀、51 手目▲45 歩、52 手目△45 同馬  
 6 筋：7 手目▲68 金、8 手目△68 同角不成、11 手目▲69 玉、16 手目△67 馬、27 手目▲66 玉、33 手目▲66 歩、34 手目△66 同馬、49 手目▲63 玉）

詰上図

持駒 飛2角金2銀2桂2香2歩13

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

持駒 なし

184-3 の解説のように、玉以外の先手の初期配置の駒 19 枚だけでは 24 回の駒取りを実現できないので、先手は初王手の 6 手目以前の手と王手から逃げながら玉で後手の駒を取ることで 5 枚の後手駒を入手して、後でそれらの駒を合駒として打って後手に取らせる必要があります。先手が取れる駒は、3 筋から 6 筋までの後手の歩 4 枚と途中で王手を掛ける後手の飛の計 5 枚なので、序の手順や収束図は同じになるはずで  
す。となると、本問の手順は 184-3 の手順の途中部分が異なる手順になるはずで  
す。初王手が 6 手目なので 7 手目以降の先手着手は玉が逃げるか王手した駒を取る手か合駒をする手しかない  
ので、後手に取られる先手の駒は殆どが初期配置のままで取られることになり、途中の変化が可能なのは、玉の逃げ方と合駒の手（合駒を打つ手と移動合い）しかありません。これを念頭に置いて 184-3 の手順を元にして手順を考えるのが一番良さそうです。

そこで捻り出したのが参考図の手順です。184-3 の手順を変更するにあたって注目したのは最初の飛の手の王手の△37 飛成から△28 龍の王手の後の手順でした。184-3 では▲48 歩の合駒をして、△76 馬の歩取りの王手に続きましたが、歩の合駒ではなく 9 段目の駒の移動合いを△同龍とする手順が浮かんで来ました。この手筋だと、▲38 銀、△同龍、▲48 金、△同龍で 2 回の駒取り王手を稼ぐことができそうだったからで  
す。手順を考えた際、▲38 銀、△同龍の手順で 39 地点の銀が居なくなると後に後手の馬を 1 筋側へ転回することができなくなるの  
が分かり、ここでは▲48 金、△同龍だけになっています。39 の銀を残したままにすることで、46 の先手玉に対して 76 の後手龍と 66 の後手の馬が△39 馬で銀を取る手を空き王手にすることができました。空き王手はその前にもあり、66 の先手玉に対して 99 の後手の馬と 88 の後手の龍を△97 龍で歩を取る手で空き王手にしています。これで解けたと思い、確認のため 4 筋と 6 筋の着手回数を数えてみたところ、4 筋着手が 10 回なので 2 回多くなっていました。49 の金を移動合いにした▲48 金、△同龍の 2 手が 4 筋着手回数オーバーの原因のようなので▲58 金、△同龍と修正すれば良いはず。  
でも、▲38 金、△同龍の手順修正も可能に見えます。49 の金の移動合いができる地点は 38、48、58 の 3 地点なので、着手回数条件で



4筋の▲48金に限定されるのであれば話は別なのですが。何かおかしいと思い、参考手順の終局図を見てみると、盤上と持ち駒の歩を合わせて歩の数はなんと19枚になっていました。手順を初手から追ってみると、38手目の△39馬の空き王手の際に持ち駒が無いのに▲56歩の合駒を打っていました。手順をあれこれ考えている最中に予備の歩が紛れ込んでいたのでしょう。ということで参考図の手順は失敗でした。

参考図：▲76歩、△32飛、▲33角成、△42銀、▲43馬、△77角不成、▲68金、△同角不成、▲58玉、△57角成、▲69玉、△47馬、▲58歩、△同馬、▲78玉、△67馬、▲88玉、△89馬、▲77玉、△99馬、▲88銀、△37飛成、▲68玉、△28龍、▲48金、△同龍、▲77玉、△88龍、▲66玉、△97龍、▲67玉、△87龍、▲56玉、△76龍、▲66歩、△同馬、▲46玉、△39馬、▲56歩、△同龍、▲同玉、△29馬、▲55玉、△19馬、▲28飛、△同馬、▲44玉、△43銀、▲53玉、△17馬、▲63玉、△27馬、▲45歩、△同馬、▲54歩、△同馬 まで56手

#### 参考図

持駒 飛2角金2銀2桂2香2歩13

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

持駒 なし

一步多くて失敗した参考手順ですが、移動合い以外にも忘れていた空き王手の発想があることに気付いたのは収穫でした。持ち駒が無くて▲56歩の合駒ができなかったのであれば、それ以前にあった歩の合駒の手を移動合に変更できないかを考えてみます。最初の歩の合駒は

▲69 玉に△47 馬で王手した際の 13 手目の▲58 歩です。この 13 手目は 184-3 でも同じ手でしたが、この歩の合い駒を移動合に代えるとする  
と▲58 飛か▲58 金ですが、後々△28 龍で 28 の飛を取って王手する手順を想定しているので 28 の飛を動かす訳には行かず 13 手目を▲58 金にします。12 手目までの序は 184-3 と同一手順しかあり得ないので確定です。初手から 13 手目までは▲76 歩、△32 飛、▲33 角成、△42 銀、▲43 馬、△77 角不成、▲68 金、△同角不成、▲58 玉、△57 角成、▲69 玉、△47 馬、▲58 金になります。続けて 21 手目までの△同馬、▲78 玉、△67 馬、▲88 玉、△89 馬、▲77 玉、△99 馬、▲88 銀は一本道です。21 手目を▲88 銀とはしないで▲67 玉として△37 飛成、▲58 玉、△28 龍のように駒取り王手は多少続けることはできますが、99 地点に取り残された後手の馬は取れる駒も無いので身動きがなくなるので 21 手目は▲88 銀です。22 手目は参考手順と同じく△37 飛成で次に△28 龍で飛を取っての王手を予定しています。23 手目は玉を 8 段目へ移動する手になりますが、▲68 玉と▲78 玉の二択になりますが、取り敢えず参考手順と同じ▲68 玉として▲68 玉、△28 龍と進めますが、ここで参考手順では 49 の金を移動合いとして使いましたが、今回は 13 手目に▲58 金としているため金がありません。この時点で先手は 2 枚の歩を持っていますが、ここで持ち駒の歩を使って△28 龍に対する合駒をすると結局のところ後に出て来る△39 馬の空き王手に▲56 歩と打つ歩が無くなるので、△28 龍の王手に対する 25 手目は玉を逃げるしかありません。参考手順での▲48 金、△同龍の 2 手が省かれるので手数オーバーだった 56 手は 54 手に修正されるはずです。玉が逃げる 25 手目は参考手順に現れる▲77 玉で続けて△88 龍、▲66 玉、△97 龍の空き王手になります。続けて 29 手目からも参考図手順同様に▲67 玉、△87 龍、▲56 玉、△76 龍、▲66 歩、△同馬、▲46 玉、△39 馬、▲56 歩、△同龍、▲同玉、△29 馬、▲55 玉、△19 馬、▲28 飛、△同馬、▲44 玉、△43 銀、▲53 玉、△17 馬、▲63 玉、△27 馬、▲45 歩、△同馬、▲54 歩、△同馬までの 54 手で詰みます。  
ここで、4 筋と 6 筋の着手回数を数えてみると、4 筋着手は条件通りの 8 回でしたが 6 筋着手は 10 回でした。着手回数が多かった 6 筋ですが、取り敢えず指した 23 手目の▲68 玉を

▲78 玉にすることで6筋着手が1回減ります。もう1手は28手目の△97 龍に対して7段目へ玉が逃げる手を▲67 玉にしましたが、これを▲57 玉にして29手目から▲57 玉、△87 龍、▲56 玉とすれば31手目の▲56 玉の手順へ戻ることが出来、6筋着手を1回減らすことができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「本作は184-3のスパインオフ作品です。184-3 解図中に「3の倍数段の着手」がどうしても20回を越えてしまう別手順を発見しました。その手順を解説で紹介してもらうつもりでしたが、開き王手2回入るのが面白く Pontamon さんに作品化を勧められ、出題用に条件付けしました。

184-3 出題時は、8手目から連続駒取り王手が24回続いて「駒取王手のまま詰ます」構想にはたいへん驚きました。手順を発見され作品化されたはなさかしろうさんには敬意を表します。」

■はなさかしろうさんとNAOさんのお二人の構想作には毎回脱帽です。今回は連続駒取り王手でしたが、過去にも連続関連の長手数作がざくざく。連続とか最多とかがキーワードになっているようですね。

springsさん「駒取り王手が続かずギブアップ。解答を楽しみに待ちたいと思います。」

■184-3の先行作の締め切り前ヒントは甘過ぎだったと思い今回は少し辛めに調整。ヒントがちょっと少なかったのかもしれませんが。

飯山修さん「途中の58金移動合から枝分かれして88銀を龍で取る発想になかなか至らず四苦八苦。

66歩合を同馬でようやく合流できると判りあとは4筋6筋の数合わせ。一粒で二度おいしいというフレーズはこういう時に使うのか。」

■184-3では▲36歩、△同馬で3の倍数段の手を稼いだ51手目からの部分を▲45歩、△同馬にすれば良いと思いきや、6筋着手回数が合っていなかった人も居たでしょう。

piyoさん「最初の2問は瞬殺だったのですが、この問題には苦戦し、締め切り前ヒントを見てようやく解けました。

「184-3」を見てこの問題を思いつく作者に呆れました（褒め言葉）」

■184-3の初解答の際にこの手順が記載されていたので「余詰か?!」と担当は青ざめました。余詰検討の中で完全に見落としていた手順でした。

RINTAROさん「ヒント有でも難しかったです。ポイントは26手目88龍に気づくかどうか。」

■88地点への移動合いの▲88銀を△同馬で取らずに△37飛成で歩を取る王手という分岐時点でも△88馬の駒取り王手は後回しにするくらいの感覚でいると解けなくなってしまうです。

ほっとさん「これは完全にヒント頼み。99馬をそのままにして7～9筋の駒を龍で取っていくのが盲点。

ようやく手順を発見してからも4筋6筋各8回の帳尻を合わせるのが大変だった。」

■元作品があったので、結構、取っ付き易いかと思っていたのですが、中々大変だったようですね。

るかなんさん「開王手2回のイメージがまったく浮かばず。」

■王手する駒の利きを止めていた扉の駒が龍の場合と馬の場合とに綺麗に分かれていたのも好感触。

占魚亭さん「ギブアップです。」

■184-3の手順から分岐する可能性がある58地点の合駒までの序の解答でしたが、その後の手順をまとめるのが大変だったようですね。

榊彰介さん「過去の問題から少し手順を変えるだけなので解けそうに思いましたが、上手くいきませんでした。」

■最初の分岐は移動合いか駒打ちかの小さい違いでしたが、その後、2回の空き王手という大きな変化を挟んで元の手順に収束して行くという流れでした。

はなさかしろうさん「空き王手、良いですね！この形に至る前に狙って実現できなかったこともあり、本譜の組み立てに脱帽です。5筋をどうやって渡るかがポイントで、76→49のホットラインは外せないと思っていたのですが、空き王手を使っての66→39は思いも寄らない順でした。」

■原作の検討の際に、龍で玉の1段下の駒を横へ取り進める連続王手を考えたのですが、左右に分断されているところの繋ぎが難しくて龍で追うのは手は短い間だと思っていました。左辺の駒を龍で掃除する手順があったとは！

原岡望さん「37 飛成 に歩合の1手と思いますがどの筋でもうまく行かず残念です  
先月は詰パラが珍しく早く解けたのにうまくいかないものですね」

■8段目へ逃げる▲78玉が正解でした。それを△28龍で王手してから左辺への大転回が待っていました。

\*\*\*\*\*

正解：6名

NAOさん 飯山修さん piyoさん

RINTAROさん ほっとさん

はなさかしろうさん

\*\*\*\*\*

(総評)

飯山修さん「186-1は2007年7月詰パラで推理将棋コーナーを開設した時の2問目の記念作と同一とあって同年9月の解答発表を見直してみた。すると総評コーナーである解答者が「推理将棋は面白いけど初形の縛りがきついで発展性は？」と感想を述べているのに対し、初代担当高坂氏は「自信をもって'ご心配なく'と答えておこう」と回答している。その後18年も続いている現状を考えると高坂氏の慧眼に感心しきり。」

■7手詰の29通りでさえ条件が変わって新作として出題されているので大丈夫でしょう。

RINTARO さん「1.2 は瞬殺。3 は最初からヒント待ち。」

■上級に使える時間を持つために、初級と中級は易し目にしましたが、最初からヒント待ちだと時間を持て余したことでしょう。

ほっとさん「1 8 6-3 はほぼ諦めかけていましたが奇跡的に手順を発見。」

■閃きがあって解決されたようですね。今回の締め切り前ヒントは少し辛めだったようです。

るかなんさん「強いて言えば三間飛車特集ですかね。」

■2 手目△32 飛なので確かに三間飛車ですね。

占魚亭さん「今回は2 手目 32 飛特集だったんですね。

1 と2 はヒントなしで解けたものの、3 はヒント頼みでなんとかかなと思いましたが白旗。」

■締め切り前ヒントをもう少し甘めにしないと正解者6 名は寂しい結果でした。

柊彰介さん「今回は久しぶりに2 問解けました。長手数の問題は、条件を満たしてるか盤に並べないと確認するのが難しいと分かりました。」

■担当は詰将棋をしないので、専ら将棋ソフトで盤面を動かしまくって検討しています。

はなさかしろうさん「▲7 六歩△3 二飛▲3 三角成／生の序は由緒正しい手筋ですね。今回は4 手目が3 問3 様でした。」

■先月の両王手3 作の序は11 手作ということもあって、▲76 歩、△34 歩から3 手目に22 の角を取る手順でしたね。

\*\*\*\*\*

推理将棋第1 8 6 回出題全解答者： 1 2 名

NAO さん springs さん 飯山修さん

piyo さん 中村丈志さん RINTARO さん

ほっとさん    るかなんさん    占魚亭さん  
榊彰介さん    はなさかしろうさん  
原岡望さん

\*\*\*\*\*

# 今月の手筋

No.41-1

じっと

協力詰（受先） 2手

4 3 2 1

壘	王		金	一
			龍	二
				三

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし  
 ※薔:Rose

神無七郎作

現位置とは別地点を經由して一手で元の位置に戻る着手（結果的にパスと同じ）

（※解答は p.33 に掲載）

本コーナーへの投稿を募ります。

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

「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

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



## 第 29 回フェアリー入門出題

担当：springs

今回の募集ルールはフェアリー駒の **Lion** です。  
ご投稿ありがとうございました。

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

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

**Lion** の詳細は先月号の「**Lion** 超入門」をご参  
照ください（第 204 号 pp.89-97）。

### ルール説明

#### 【Lion（鬘）】

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

#### 【協力詰】

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

#### 【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。

#### 【詰将棋】

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

### 解答規定

- 以下をお書きください：
  - 解答者名（変名可）
  - 各作品の解答と短評（長評）
  - 総評（任意）
- 解答締切：  
**2025 年 8 月 15 日（金）**

・ 解答送付先：メール（springs）  
hit.and.miss.masayume@gmail.com

作品一覧

番号	協力詰	詰将棋	協力白玉詰	手数	Lion	Lion 王	備考
①	●			5	2+0		※ 1
②	●			5	1+0		
③	●			7	1+0		
④	●			7	2+0		
⑤	●			7	2+0		
⑥	●			9	2+0		
⑦	●			9	2+0		
⑧	●			9	1+0		
⑨	●			11	1+4	0+1	※ 1
⑩	●			25		0+1	
⑪		●		7	3+1		※ 1
⑫			●	14	0+1		
⑬			●	28	1+1		※ 1
⑭			●	58	1+0		※ 1

※ 1 受方持駒制限

なお、Lion・Lion 王欄の「n+m」は、初形で Lion や Lion 王が攻方駒として n 枚、受方駒として m 枚を使われていることを意味します。空欄は不使用です。

\*\*\*\*\*

① springs 作（登場 41 回）

協力詰 5 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

鬣: Lion

トップバッターは担当作。盤上に2枚の攻方Lion（鬣）があり、受方の持駒はありません。王手と王手解除の選択肢は限られています。

## ② 駒井めい作（登場 28 回）

協力詰 5手

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

持駒 金歩

鬣: Lion

続いては駒井めいさんの作品です。現状、54のLionは21と14、24の地点に利いていますね。なお本作のように受方持駒が表示されていない場合、受方の持駒は標準の将棋駒の残り全部です。

## ③ さんじろう作（登場 9 回）

協力詰 7手

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

持駒 金

鬣: Lion

さんじろうさんからは4作ご投稿いただきました。まずはその1作目です。易しめだとは思いますが、Lionに慣れていないと案外苦勞するかもしれません。念のためヒントを出したいと

思います。  
 ヒント：合駒を取る

④ さんじろう作（登場 10 回）

協力詰 7 手

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

持駒 金歩  
 鬣: Lion

続いてはさんじろうさんの 2 作目の作品。対称的な配置が目を引きますね。左右対称なので左右 2 通りの詰まし方があります。どちらを解答しても問題ありません。

⑤ さんじろう作（登場 11 回）

協力詰 7 手

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

持駒 銀  
 鬣: Lion

続いてはさんじろうさんの 3 作目の作品。本作も左右対称形です。紛れが多めなのでヒントを出したいと思います。

ヒント：52 銀を取る

⑥ さんじろう作（登場 12 回）

協力詰 9手

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

持駒 桂3

鬣: Lion

さんじろうさんの4作目の作品です。5筋に収まった配置が美しいですね。本作も紛れが多いのでヒントを出したいと思います。

ヒント：合駒が動く

⑦ 若林作（登場 8 回）

協力詰 9手

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

持駒 歩

鬣: Lion

続いては若林さんの作品です。本作も盤上は受方玉と攻方 Lion 2 枚の好形です。攻方の持駒は歩 1 枚。王手が限られているのでノーヒントで行きたいと思います。

⑧ 神在月生作（登場 17 回）

協力詰 9手

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

持駒 なし

鬣: Lion

続いては神在月生さんの作品です。攻方の駒は 19 の Lion のみ。これを活用する手順を考えましょう。

⑨ 真T作（登場 22 回）

協力詰 11手

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

攻方持駒 鬣

受方持駒 鬣3

鬣: Lion

髪: Lion王

Lion のみの世界。こちらは真Tさんの作品です。14 の Lion 王（髪と表記しています）を詰まします。他の駒は平駒の Lion です。Lion 1 枚で詰ますことはできないので、駒を取る必要があります。

⑩ **springs** 作（登場 42 回）

協力詰 25手

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

持駒 金

鬣: Lion王

協力詰の最後は担当の2作目です。59のLion王を金1枚で詰めます。盤上の香と歩は余詰消しなので、あまり気にしない方が解きやすいかと思います。

⑪ **神無七郎** 作（登場 24 回）

詰将棋 7手

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

攻方持駒 角歩2

受方持駒 なし

鬣: Lion

続いては神無七郎さんの作品。Lionを使用した詰将棋です。初形で攻方王に王手が掛かっているので、初手の王手は1択ですね。受方持駒なしの設定にご留意ください。

⑫ さつき作（登場 2 回）

協力自玉詰 14手

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

持駒 なし

鬣: Lion

以降 3 作は協力自玉詰です。王手を解除する受方の手が攻方王を詰ますようにします。

まずはさつきさんの作品。狙いを見抜ければ解くのはそこまで難しくはないと思いますが、紛れは多いのでヒントを出したいと思います。かなり直接的なヒントなのでご注意ください。

ヒント：受方の着手はすべて同鬣

⑬ springs 作（登場 43 回）

協力自玉詰 28手

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

攻方持駒 香

受方持駒 なし

鬣: Lion

続いては担当の 3 作目です。受方持駒なしで手が限られているので解くのはそこまで難しくはないと思いますが、念のためヒントを付けたいと思います。

ヒント：最終手は 17 鬣



⑭ 神無七郎作（登場 25 回）

協力自玉詰 58手

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

攻方持駒 歩3

受方持駒 なし

鬣: Lion

最後は神無七郎さんの2作目の作品です。手数に怯まずぜひ挑戦してみましょう。作者の神無七郎さんからヒントをお預かりしているので、困ったら活用してください。

ヒント：Lion は不動。

\*\*\*\*\*

今後のスケジュール

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

	第 29 回 Lion	第 30 回 マドラシ
205 号 ( 7 月 )	出題 (投稿締切：7/15)	
206 号 ( 8 月 )	結果発表 (解答締切：8/15)	超入門・作品募集
207 号 ( 9 月 )		出題 (投稿締切：9/15)
208 号 (10 月)		結果発表 (解答締切：10/15)

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)

# 今月の手筋（解答）

## 解答

41番居 21金 まで 2手

RoselはNightriderの変種で、円形（厳密には八角形）を描いて連続跳びができる。途中に障害物がなければ現在位置に戻ってくることもできる。このような着手を「じっと」と呼び、本例のように手番譲渡（パス）に利用できる。現在位置以外に経由するマスが必要な点が、Zero（現在位置に移動する駒）によるパスと異なる。中将棋では獅子・飛鷲・角鷹が「じっと」を行える。これらの駒の「じっと」は往復型で、経由地が相手駒で埋まっていると「じっと」でなく、「居食い」になる。

## 適用分野

条件により一手で元位置に戻れる駒

## 関連項目

手番譲渡

居食い

## Fairy of the Forest #82 結果発表

酒井博久

- 2025 年 04 月 20 日 : 課題発表 : (協力詰)  
「大駒持駒」
- 2025 年 06 月 15 日 : 投稿締切
- 2025 年 06 月 20 日 : 出題
- 2025 年 07 月 15 日 : 解答締切
- 2025 年 07 月 20 日 : 結果発表

### ■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)  
(○は全題正解者)

○神無七郎、○三角 淳、○荻原和彦、  
○springs、○真T、○たくぼん、  
○るかなん、○占魚亭

☆8名と急に増えました。これは全国大会効果なの  
でしょうか。真Tさんと、るかなんさんはお久しぶり  
です。

### ■ 82-01 springs

協力詰 31手  
持駒 なし

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

持駒 飛2角2

29 飛 同と上 28 角 同玉 19 角 同と  
 29 飛 38 玉 39 飛 28 玉 29 歩 同と  
 同飛 38 玉 39 飛 28 玉 38 飛 19 玉  
 39 飛 29 飛 同飛 同玉 19 飛 28 玉  
 29 歩 39 玉 28 歩 29 飛 同飛 38 玉  
 39 飛打 まで 31 手

詰上り図

持駒 角2歩2

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

持駒 なし

作者ーありがちな手順だと思いますが、大駒4枚の持駒に免じて大目に見ていただければ…  
ちなみに、持駒の角を1枚でも銀に変えると早く詰みます(29手の完全作)。

☆持駒角→銀案は、29 飛、同玉、19 飛、38 玉、29 角、同と寄、39 銀、同玉、29 飛、38 玉、39 歩、同と、同飛、28 玉にて、作意 16 手目に合流します。

神無七郎ー持駒飛1枚になってからの右往左往が楽しい。密室型にすれば飛角4枚が持駒でも消費は容易なのですね。

☆普通詰では強すぎて使いづらい大駒4枚でも、協力詰という制約の下では、かえって使いやすいものですね。  
初手 29 飛は、これしかない必然手。2手目は「同玉」か「同と上」しかありませんが、同玉は 19 飛、38 玉、29 角、同と寄、39 飛、同玉にて続きません。そこで2手目は「同と上」ですが、こうなれば続く28角～19角も必然です。こうして、あっという間に大駒3枚が消費されてしまいました。

占魚亭ー玉と 28 との位置を入れ替える序奏がアクセント。飛を打ち直す収束も良いですね。

☆初形の 19 玉と 28 とを入れ替え、28 玉・19 ととなった時点で、残る持駒は飛1枚。7手目 29 飛から玉を追っていきます。

たくぼんー大駒3枚受方に渡っても、5マスという僅かなエリアではなかなか思うようにいかないものですね。

☆何とか合駒を出させる展開に持っていきたいのですが……。

るかなんー28 地点では合駒できないのか。

☆18 地点は金が利いていて行けませんからね。よって、18 玉、38 飛、28 飛合という展開はあり得ません。

荻原和彦ー29 で合駒入手可能と気づけば解決近し。最終盤に▲29 歩～▲28 歩の小粋な合駒請求が入って味良い仕上り。

☆19 玉・39 飛の形で、20 手目に 29 飛合が可能になり、これを取って手が続きます。

真Tー39 飛を 19 飛に打ち換え収束。狭いところで案外手が続くもの。

☆39 玉・19 玉の形で、28 手目に再度 29 飛合をさせ、これを取って詰み上がります。

三角淳ー早々に大駒3枚捨てて 29 飛を設置し、後半は二度の飛合が良いアクセント。持駒大駒4枚の中編としてお手本のような仕上がりだと思います。

## ■ 82-02 三角 淳

協力詰 33手

持駒 なし

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

持駒 飛

99 飛 88 玉 98 飛 89 玉 99 飛 88 玉  
 98 飛 79 玉 99 飛 78 玉 98 飛 88 歩  
 同飛 79 玉 78 飛 89 玉 79 飛 98 玉

99 歩 同桂成 同飛 87 玉 79 桂 同と  
 89 飛 78 玉 79 飛 88 玉 89 歩 98 玉  
 78 飛 87 玉 88 飛 まで 33 手

詰上り図

持駒 桂4歩

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

持駒 なし

作者一左下隅の密集形から飛を主体とした手順で、見た目より長手数となりますが、やや小さくまとまり過ぎたかも知れません。今回の課題は縛り自体はそれほどきつくないと思いますが、課題に合うストックのない状態で一から作るには意外と苦労しました。

占魚亭ー2×3の空間を作り、受方と金を取る準備を整える。終始、手の流れが楽しかったです。

☆必然の 99 飛から、88 桂・89 桂・79 歩・78 桂の4枚を順次消し去り、次は 69 とを消すのかと思いきや……。

springs 一歩を入手しても 87 桂が邪魔で収束に入れない。剥がした桂で歩を再入手する手順構成が楽しいですね。5 手目 88 飛から考えて結構苦労しました。

☆12 手目 88 歩合に同飛、79 玉となった局面が問題。ここで、89 飛、78 玉、79 歩、同と、同飛、88 玉、89 飛……あるいは 89 飛、78 玉、79 歩、同桂成、同飛、87 玉、89 飛……などと進めると、どうしても2手長くなってしまいます。

神無七郎ー15 手目 78 飛で2手短縮するのが見えにくい手順。「69 と」を歩ではなく桂で 79 に誘うのが手数短縮の鍵でした。

荻原和彦ー最大の急所は15手目。▲89 飛△78 玉  
▲79 歩と清算を急ぎたくなるが実は罠。99 で歩  
桂交換、79で桂歩交換を図るのが手数短縮の鍵  
だった。

真Tー桂を歩ではがし、とを桂ではがす。小気味よ  
い手順。

☆15 手目 78 飛とするのが難手。以下 99 歩、同桂  
成とこちら側で桂を剥がすのは一見遠回りに見え  
るのですが、87 玉に対し、取った桂を 79 に打ち、  
「同と」とおびき寄せるのが巧妙な手段。79 で歩  
を入手することによって、2手短縮が可能になる  
わけです。

るかなんー87 地点を空けるまでは想像通りでしたが、  
桂が詰みに絡まないのは意外。

☆桂打までの詰上りを想定されていたのでしょうか。

たくぼんー意外と紛れもある上質のパズルでした。

## ■ 82-03 神無七郎

協力詰 63手

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

持駒 飛

73と 同玉

①74 飛 82 玉 73 飛成 同玉 85と 75 飛  
74と 同玉 75 馬 73 玉

②74 飛 82 玉 73 飛成 同玉 57 馬 75 飛  
74 歩 同玉 75 馬 73 玉

③74 飛 82 玉 73 飛成 同玉 48 馬 75 飛  
74 歩 同玉 75 馬 73 玉

④74 飛 82 玉 73 飛成 同玉 39 馬 75 飛  
74 香 同玉 75 馬 73 玉

85 馬 76 香 74 馬 82 玉 73 馬 同玉

75 飛 74 角 同飛 82 玉 73 飛成 同玉  
 82 角 74 玉 73 角成 75 玉 74 馬 86 玉  
 96 馬 75 玉 66 銀 まで 63 手

詰上り図

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

持駒 なし

作者一飛の持駒譲渡を組み込んだハガシ趣向です。  
 意味付けは単純で、構図も前回の作品の流用で  
 すが、持駒譲渡の繰返しが可能であることを示す  
 例図としての価値はあると思います。

たくぼん一氾濫の予備作でしょうか？飛を受方に渡  
 すのを繰返し趣向に組み入れるとは凄いです。

三角淳一氾濫の予備作でしょうか。連取りで成香を  
 入手するために、わざわざ価値の高い飛の持駒  
 譲渡を繰返すところが逆説的で面白いと感じまし  
 した。

☆前回FOFの七郎さん作協力詰 11 手が「『第 62  
 回神無一族の氾濫』のお題が「持駒譲渡」なので  
 その宣伝も兼ねた作品」ということでした。本作は  
 その構図を使い、馬による連取り（ハガシ？）に  
 発展させることによって、持駒譲渡の繰返しを  
 成立させています。そう言えば、連取りとハガシは  
 どう違うのでしたかね？ 持駒の増加に関係？

荻原和彦一筋に歩が立たぬ受方。それゆえ持駒  
 譲渡が必須となる仕掛け。39 の杏を拾う筋立て  
 を見破れても、▲82 角以下の収束が浮かばず若  
 干苦戦した。

☆初形において、後手の持駒は歩しかないことにご  
 注意ください。71 歩があるので、73 玉に対し 77 香  
 で開き王手されたとき、7 筋に歩合ができません。  
 そこで、75 飛合ができるように、受方に飛を譲渡



するわけです。こうして、75 馬で取った飛車を、74 飛～73 飛成で受方に渡す仕組みが成立します。

springsー連取り。受方が使う香を攻方が取りに行くというのが面白いですね。

☆②～④のサイクルを繰り返し、57 歩→48 歩→39 成香と斜めに並んだ受駒を取って(ハガシで)いきますが、これは香を入手し、サイクル④の「74 香」で受方に譲渡するのが目的です。これにより、85 馬に「76 香合」が可能になり、収束手順に入ることができます。

真Tーはがしを用いた持駒譲渡の繰り返し面白い。収束で馬を渡すのもテーマに沿っていて嬉しいおまけ。

☆解答者のコメントにも「連取り」「ハガシ」が混在していてスッキリしないのですが、作者は「ハガシ趣向」と言われているので、そちらが正しいのでしょうね。

それはともかく、74 馬～73 馬で受方に角を渡すのが収束に向けた新たな展開です。75 飛に74 角合でこの角を入手し、74 飛～73 飛成を経て、82 角以下馬を作っての収束となります。

占魚亭ー見事な趣向作。飛が主役のメイン部が楽しかったです。

るかなんー駒の譲渡を軸としつつ、主役は最後まで馬。

☆連取り VS ハガシに続いて、飛主役 vs 馬主役という対比的な意見が出されました。駒の譲渡という意味では前者でしょうが、収束を含めた駒の活躍という意味では後者になりそう。最後は、96 銀を馬で入手し、66 銀までの詰上りとなります。

## 【総評】

神無七郎ー問題数が少ないと、やはり物足りませんね。持駒大駒4枚の協力詰について「盤面6枚は最少配置ではありません」と出題時のコメントに書いてあったので、「盤面5枚」の再現を試みました。得られたのは以下の図ですが、酒井さんの想定された図もこんな感じでしょうか？

☆今回の解答者数くらい出題数もあるとよいのですが……。七郎さんの「盤面5枚」作については、配置のみ紹介しますので、解いてみてください。

神無七郎氏作

協力詰 7手

5	4	3	2	1	
					五
					六
		王			七
				糸	八
		駒	ス	王	九

持駒 飛2角2

☆拙作も双玉図でしたが、37金・39王の配置にしていたぶん、効率が悪かったようです。なお、出題時に「盤面6枚は最少配置ではありません」と書いたのは、神無太郎さんに「盤面5枚」作があることを確認していたからでした。こちらも盤面配置のみ紹介しておきます。なお、こちらは単玉図です。

神無太郎氏作

協力詰 7手

5	4	3	2	1	
					五
					六
				糸	七
			糸	ス	八
		ス		王	九

持駒 飛2角2

三角淳一 全国大会は残念ながら欠席の予定ですが、盛会を祈念しております。

☆全国大会直前の慌ただしさの中、この結果稿を作成しています。

たくぼん 一程よい難易度の中長編3作、楽しめました。

P.S 今年の全国大会参加できそうです。お会いするのが楽しみです。

☆前回の福岡大会以来ですから、17年ぶりですかね。私も楽しみです。

るかなん 久しぶりに解答送れました。密室物で発散しにくい分、難易度は抑え気味でしたね。

☆手が狭い、ということですかね。でも、02のように、手の組合せ次第では難度を上げることもできそうですね。

## Fairy of the Forest #83 課題発表

酒井博久

- 2025 年 07 月 20 日 : 課題発表 : (協力詰)  
「合駒動かし」
- 2025 年 09 月 15 日 : 投稿締切
- 2025 年 09 月 20 日 : 出題
- 2025 年 10 月 15 日 : 解答締切
- 2025 年 10 月 20 日 : 結果発表

### ■ 課題発表

普通詰の方で「ペレ」とか「シフマン」とかが流行しているようなので、「合駒動かし」という課題にしてみます。

チェスプロブレムの手法は、論理的なのが魅力なのですかね。まあ、言葉にしないと曖昧さが残るので、その辺を明確にするためにプロブレム用語が導入されているのかも知れません。

詰将棋は「表現」の一つであるのは確かでしょうが、その仕方は多様であってよいように思います。イメージとしては「音楽」なのでしょうか。と、曖昧なことを言ってみます。

(投稿先)

→ 酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)



## 協力詰・協力自玉詰 解付き #38

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。

### 作品募集

〔募集作品〕

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

受先、受方持駒制限、双玉、複数解、ツインは可。フェアリー駒など、その他フェアリールールの追加は不可。

〔投稿締切〕

2025年8月15日（金）

〔投稿先〕

駒井めい：meikomaivtsume[at]gmail.com

〔投稿時の記載内容〕

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

〔その他〕

フェアリー詰将棋の検討ソフトとしてfmやfmzaがあります。Onsite Fairy Mate (<https://k7ro.sakura.ne.jp/>) よりダウンロードできます。

協力詰や協力自玉詰のルールに詳しくない方は、過去に掲載された入門記事をご覧ください。

- ・協力詰超入門：第162号 pp.53～55
- ・受先協力詰超入門：第163号 pp.54～57
- ・協力自玉詰超入門：第164号 pp.48～51

## 出題

〔協力詰〕

攻方と受方が協力して、最短手数で受方の玉を詰める。偶数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

### ■38-1 駒井めい作

協力詰（受先）2手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香

- b) 受方持駒の香を攻方持駒に移動、詰手数を2手から6手に変更

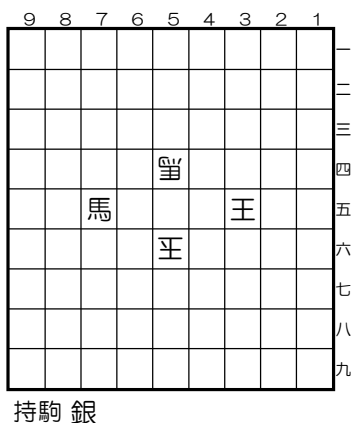
受方持駒は香1枚で、受方から指し始めます。出題図を解き、受方持駒の香を攻方持駒に移した図（攻方持駒：香1枚、受方持駒：なし）も解いてください。（最短の）詰手数が2手から6手に延びることにもご注意ください。

〔協力自玉詰〕

攻方と受方が協力して、最短手数で攻方の王を詰める。奇数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

## ■ 38-2 springs 作

協力白玉詰 8手



※解答・解説は次のページに掲載。

\*\*\*\*\*

～フェアリー雑談～

### 「複数の問題を組み合わせる表現手法」

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

#### 【創作課題】

以下のツインを含む協力詰あるいは協力白玉詰を作れ。

- ・問題設定(a)：出題図を初形
- ・問題設定(b)：出題図から、持駒1枚を他方の駒台に移した図を初形（移す駒の種類は、作者が任意に指定）

※問題設定(a)(b)で、詰手数を同じにするのが望ましいが、異なってもよい。

ツイン(Twin)と呼ばれる問題設定が課題です。ツインは、出題図を解いた上で、指定された変更を施した問題も解く出題形式です。本来は複数の問題であるものを、一つの作品としてまとめて出題します。

ツインはチェスプロブレム(チェスにおける創作分野)で発明された出題形式です。フェアリー詰将棋(変則ルール of 詰将棋)の分野でも使われることがあります。

ツインで指定する内容は、作者が自由に決められますが、初形の駒配置を変更する場合があります。そういった意味では、詰将棋の姉妹局[1]と相通ずるところがあります。今回の課題は、持駒に変更を施すツインで、詰将棋の双子図式[1]とも言えます。

詰将棋の姉妹局や双子図式などと、チェスプロブレムのツインは、元々は互いに独立して発展してきたものですが、本質的な狙いは同じです。今回の課題であえてツインを用いているのは、一つの作品として出題することを、強調したい意図があります。複数の問題を組み合わせて、何が表現できるでしょうか？是非考えてみてください。

[1] 風みどり著『詰将棋用語の最前線(8) 姉妹作と兄弟作』(つみき書店、2021年2月23日)  
<https://kazemidori.fool.jp/?p=11486>

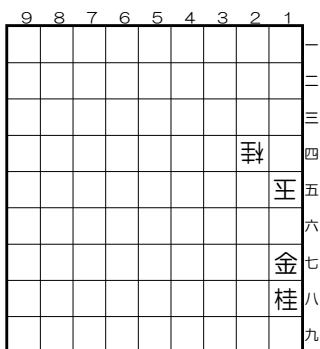
\*\*\*\*\*



## 解答・解説

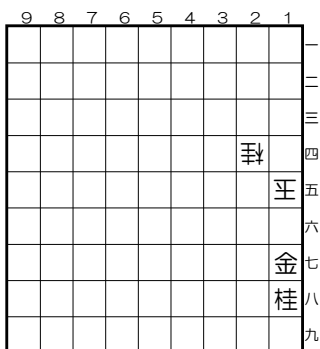
### ■ 38-1 駒井めい作

a) 協力詰（受先）2手



攻方持駒 なし  
受方持駒 香

b) 協力詰（受先）6手

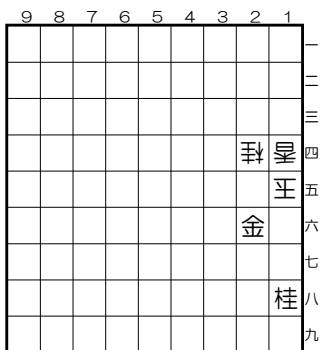


攻方持駒 香  
受方持駒 なし

### 【解答】

a) 14香 26金 まで 2手

a) 詰上図



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

b) 36桂 26金 24玉 35金 15玉 17香

まで 6手

b) 詰上図

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【解説】

本作で受方持駒の下に書かれている「b)・・・」は、ツイン(Twin)と呼ばれる出題形式です。出題図を解くことに加え、bで指定された変更を施した問題も解きます。

出題図では、受方持駒に香が1枚あります。この香を攻方持駒に移した設定も解きます。この問題設定(b)では、最短の詰手数が2手から6手に延びていることにもご注意ください。

問題設定(a)は、受方から指し始めて2手で詰みます。受方が初手14香と打てば、攻方が2手目26金と指して詰上りです。受方は初手14香で自玉(受方玉)の退路を封鎖したわけです。

問題設定(b)は、受方持駒にあった香が、攻方持駒になっています。つまり、攻方持駒は香1枚で、受方持駒はなしです。

問題設定(a)と比べると、受方は香損で、逆に攻方は香得した状況と言えます。攻方が駒得しているなら、問題設定(a)よりも(b)の方が、早く詰みそうに思えます。

しかし、受方持駒から香がなくなったことで、問題設定(a)で見られた初手14香が、問題設定(b)で指せなくなっています。攻方は駒得しても、詰ましやすくなっていないのです。

初手の正解は36桂です。問題設定(a)では初手14香と玉の退路を封鎖していたのに、問題設定(b)では逆に玉の退路を空けます。

攻方が2手目26金と指すと、受方が3手目24玉と空いたマスに逃げられます。4手目35金に5手目

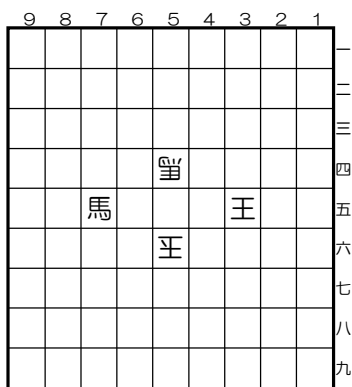
14玉と玉を元の位置に戻します。6手目17香と打って詰上りです。受方には持駒がないので、合駒して受ける手はありません。

ちなみに、初手36桂に代えて16桂だと、6手目17香が王手になりません。初手36桂と跳ねたのは、詰手順を邪魔しないためでもあります。

本作は、駒を受方の駒台から攻方の駒台に移すツイン設定を用いています。攻方は駒得にもかかわらず、詰手数がむしろ延びてしまいます。問題設定(a)と(b)を単独で見ると、取り立てて面白いわけではありません。二つが合わさって、初めて面白さが引き出されています。

## ■38-2 springs作

協力白玉詰 8手



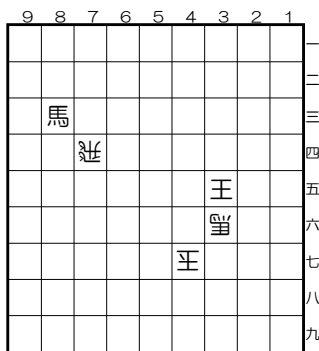
持駒 銀

## 【解答】

74馬 57玉 84馬 47玉 83馬 74飛

36銀 同馬 まで 8手

詰上図



持駒 なし

## 【作者コメント】

小さい馬鋸。

## 【解説】

協力＋自玉詰なので、双方が協力して攻方王を詰まします。詰める対象の攻方王は、35の地点にいます。

例えば、初手から66馬 47玉 36銀 同馬と進めれば、攻方35王に王手がかかります。攻方がこの王手を解除できなければ、攻方王が詰んで目的達成です。しかし、4手目36同馬に対しては、5手目24王・34王・44王と四段目に逃げられるので、攻方王は詰んでいません。攻方35王が四段目に逃げられないように、何らかの工夫が必要です。

初手の正解は74馬です。2手目から57玉 84馬 47玉 83馬と進めます。攻方馬が受方玉から遠ざかるように動いています。よく見ると、攻方馬はジグザグに動いています。動きは面白いですが、なぜこれが攻方王を詰めることに繋がるのでしょうか。

5手目83馬に対して、受方は6手目74飛と合駒します。これで攻方35王は、受方74飛の利きで四段目に逃げられなくなりました。受方に受方74飛を設置してもらうために、攻方は攻方馬を遠くまで運ぶ必要があったわけです。

7手目36銀に8手目同馬と取れば、攻方王が詰上りです。攻方35王は、受方36馬から王手を受けていて、この王手を解除する手段はありません。

本作は、攻方馬が鋸の刃のようにジグザグに動く、いわゆる馬鋸のミニバージョンの作品です。普通の詰将棋でも、馬鋸が成立する理屈はいくつかありますが、本作の理屈は協力自玉詰というルールを活かした明快な仕組みです。初形の盤面は、馬2枚・玉2枚と統一感があり、菱形のような形で美しい見た目です。解いても鑑賞しても気持ちの良い作品です。

# Takubon's Tourney

## 結果発表（後半）

担当：springs

たくぼんさんの WFP 編集長ご退任に際し、長年のご尽力への感謝を込めて、たくぼんさんの名前を冠した作品展「Takubon's Tourney」を開催しました。

作品募集：2月20日～4月15日

出題：WFP 4月号

結果発表（前半）：WFP 6月号（①～⑥）

結果発表（後半）：WFP 7月号（⑦～⑪）

今回は⑦～⑪の結果発表と受賞作の発表です。

〔解答成績〕（以降、敬称略）

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	占魚亭	神無七郎	若林	さつき	萩原和彦
1a	○	○	—	—	—
1b	○	—	—	—	—
2	○	×	○	—	—
3	○	×	○	—	—
4	○	○	○	○	○
5	○	○	○	—	—
6	○	○	—	—	—
7	○	○	—	—	—
8	○	○	○	○	—
9	○	○	○	○	○
10	○	○	—	—	—
11	—	○	—	—	—
計	11	9	6	3	2

※成績順・解答到着順

## ⑦ 尾形充氏作

最善自玉詰 22手

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

持駒 金

### 【ルール】

#### ・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。

### 【解答】

23 龍 24 龍 28 銀 18 玉 14 龍 15 龍  
 17 金 同龍 19 銀 27 玉 25 龍 26 龍  
 36 馬 同銀 28 銀 18 玉 17 金 同龍  
 19 銀 同玉 28 龍 同龍 まで 22 手

詰上図

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

持駒 なし

### 【主な変化】※作者による記載

2 手目

- ・同竜は 36 銀、同銀、18 金、同玉、28 馬、同竜まで
- ・17 玉は 26 銀引、18 玉※、29 金、27 玉、36

馬、同銀、18 金打、同竜、38 金、同竜まで  
※27 玉は 17 金、同竜、36 銀、同銀、28 馬、  
同竜まで

- ・26 銀合は 36 馬、同銀※、26 竜、18 玉、29 竜、17 玉、16 金、同竜、26 銀上、同竜、28 竜、同竜まで

※17 玉は 16 金、同竜、26 竜、同竜、28 銀、  
同竜まで

- ・25 歩合は同竜、26 金※、28 銀、18 玉、19 銀、27 玉、18 金、同竜、36 馬、同銀、28 銀、同竜まで

※26 金打は 17 金、同玉（同竜は 36 銀、同銀、28 馬、同竜まで）、26 銀上、同金、同竜、18 玉、17 金、同竜、19 馬、同玉、28 竜、同竜まで

#### 6 手目

- ・同竜は 17 金、同竜、19 銀、27 玉、18 銀、同竜、28 馬、同竜まで
- ・16 香は 19 銀、27 玉、18 銀、同香成、同竜、同玉、28 馬、同竜まで

#### 12 手目

- ・26 香合は 18 銀、同玉、28 馬、同香成、同竜、同竜まで

#### 14 手目

- ・17 玉は 16 竜、同竜、26 銀、同竜、28 銀、同竜まで

#### 【主な紛れ】※作者による記載

##### 初手

- ・28 銀は 18 玉、13 竜※、16 歩、17 飛、同歩不成、19 銀、27 玉、37 金、同金、45 馬、36 金で逃れ

※17 金は同竜、19 銀、27 玉、23 竜、26 竜、同竜（18 銀は同玉、14 竜、17 竜で逃れ）、同金、45 馬、17 玉で逃れ

##### 3 手目

- ・同竜は 18 玉で逃れ  
（48 飛以下詰むが手数超過）

#### 【作者のコメント】

双方龍鋸（で良いのでしょうか）。

変化が多くなってしまいましたが、作意は龍の舞を楽しんでいただけるかと思います。

創作初期（約 30 年前）のアイデアですが、当時は検討ツールや最善ルールの概念もなく、中々完全作を得ることができませんでした。

今年に入って再び取り掛かり、絶好のタイミ

ングで完成しましたので、たくぼんさんに敬意を込めて参加させていただきます。

Takubon's Comment

私のフェアリー自作ファイルの中を除いて見ると自玉詰は1作もありません。なぜ？と思いましたが、このルールは検討が大変で、最近は検討ツールが出来検討できるようになりましたが当時はとてもじゃないが完全作を得るのは大変だったのです。そんなわけで私は1作も創っていないのです。フェアリー入門で取り上げられたら創ってみようかなとは思いますが。しかしながら解くのは好きです。尾形さんの作品を解くのはいつも楽しみです。紛れがおおくて時間は掛かりますがそこがいいのです。本作 30 年前のアイデアとのことで、これもビックリ。手順も自玉詰でこの趣向的な展開は素晴らしいの一言です。

【解説】

最善自玉詰の作品。攻方はできるだけ早く自玉が詰むように着手し、受方はそれをできるだけ阻止しようとします。

初手 28 銀が重要な紛れ。18 玉に 17 金と捨て、同龍、19 銀、27 玉と進めます(参考図 1)。以下 18 銀に同龍と取ってくれば 28 馬、同龍で詰み。しかし、18 銀には同玉で困ります。17 龍がピンされているので、28 馬に同龍とは指せません。そこで、参考図 1 では 23 龍のように龍のラインを変える手が有力そうに見えます。もし 26 歩合ならそこで 18 銀と捨て、同龍にも同玉にも 28 馬、同龍で詰みとなります。しかし、23 龍には 26 龍の移動合が最善で詰みません (参考図 2)。

参考図 1

5	4	3	2	1	
					一
				龍	二
	角				三
					四
	駒	銀			五
	馬	王			六
			王	驥	七
					八
	歩	王		銀	九

持駒 なし

参考図 2

5	4	3	2	1	
					一
					二
	角		龍		三
					四
	駒	銀			五
	馬	王	驥		六
			王		七
					八
	歩	王		銀	九

持駒 なし



以下 18 銀、同玉、28 馬、同龍に同龍が可能で詰んでいません。26 龍の移動合により、攻方龍の利きが将来的に 28 まで届くようになっています。

参考図 2 では 36 馬という手が考えられます。金を補充しつつ、28 への攻方駒の利きを減らしています。もし同銀なら、28 銀、18 玉、17 金、同龍、19 銀、同玉、28 龍、同龍で詰み。しかし、参考図 2 で 36 馬は同玉と応じられて詰みません。もし参考図 2 で攻方の龍が 25 にいたら、36 馬に同銀と応じるよりなく先ほどの順で詰みます。

そこで、初手は 23 龍として龍を近づけます。23 龍に同龍は、36 銀（左下図）とし、同銀に 18 金、同玉、28 馬、同龍で早く詰みます。詳細は省略しますが、初手 23 龍に対して合駒を打つ受けも早く詰みます。詳しくは前述の「主な変化」をご参照ください。

変化図

5	4	3	2	1	
					一
					二
		角		龍	三
					四
		銀	銀		五
		馬	銀		六
				玉	七
					八
		歩	玉		九

持駒 金2  
23龍 同龍 36銀  
の局面

2 手目 24 龍

5	4	3	2	1	
					一
					二
		角		龍	三
				龍	四
		銀	銀		五
		馬	銀		六
			銀	玉	七
					八
		歩	王		九

持駒 金

2 手目は 24 龍の移動合が最善です（右上図）。攻方は自玉のとどめに受方の龍を使いたいのので龍を取りたくありません。受方はむしろ自分の龍を取ってもらいたいのです。攻方は 28 銀、18 玉で玉の位置を変え、14 龍と引きます（左下図）。

5手目 14龍

5	4	3	2	1	
					一
					二
	角				三
			龍	龍	四
	銀	銀			五
	馬	馬			六
					七
			銀	王	八
	歩	王			九

持駒 金

変化図

5	4	3	2	1	
					一
					二
	角				三
			龍	龍	四
	銀	銀			五
	馬	馬	王		六
					七
			銀	王	八
	歩	王			九

持駒 金

同龍は 17 金、同龍、19 銀、27 玉、18 銀、同龍以下早く詰みます。最善は 15 龍の移動合ですが、16 香合（右上図）という受けも考えられます。19 銀、27 玉、18 銀と邪魔な銀を捨てに行くのが攻方の常套手段。これを同玉なら 28 馬、同龍まで。18 銀を同香成と取れるのが香合の効果ですが、同龍とばっさり切って同玉に 28 馬、同龍で結局早く詰みます。

最善の 6 手目 15 龍の局面と初形から 28 銀、18 玉と進めた局面（参考図 3）を比較してみましょう。

6手目 15龍

5	4	3	2	1	
					一
					二
	角				三
				龍	四
	銀	銀		龍	五
	馬	馬			六
					七
			銀	王	八
	歩	王			九

持駒 金

参考図 3

5	4	3	2	1	
					一
				龍	二
	角			龍	三
					四
	銀	銀			五
	馬	馬			六
					七
			銀	王	八
	歩	王			九

持駒 金

双方の龍が移動し、攻方の龍が 25 に動けるようになりました。今こそ 17 金以下の手順を実行するときです。17 金、同龍、19 銀、27 玉、25 龍に、ここでも 26 龍の移動合で応じます。

12手目 26龍

5	4	3	2	1	
					一
					二
		角			三
					四
	銀	銀	龍		五
	馬	玉	龍		六
			王		七
					八
	歩	王		銀	九

持駒 なし

前頁の参考図2から攻方の龍が25に移動した局面に到達しました。36馬に同銀と取るしかなく、28銀、18玉、17金、同龍、19銀、同玉、28龍、同龍で詰みとなります。

攻方は龍を近づけたいが、受方の龍は取りたくない。その状況から生まれる見事な双方龍鋸が重厚な変化の上に成り立っています。

## 【短評】

### 占魚亭さん

双方ミニ龍鋸が良いですね。

### 神無七郎さん

1筋と2筋で龍を押し付け合う見事な攻防。攻守双方の思惑がぶつかり合う対抗系ルールの醍醐味が味わえる作品です。

初手28銀の紛れが有力で、やや時間を取りましたが、23龍を見つけて筋に入ったことを確信しました。

## ⑧ springs 氏作

強欲協力自玉詰 96手

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

持駒 なし

【ルール】

・協力自玉詰

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。

・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

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

【解答】

47 銀 55 玉 54 飛 同玉 55 香 同玉  
46 銀 56 玉 57 銀 65 玉 66 銀 同玉  
75 銀 同玉 74 金 同玉 83 銀生 同玉  
82 角成 同玉 81 桂成 同玉 71 と 同玉  
62 と 同玉 52 香成 同玉 42 と 同玉  
32 歩成 同玉 43 桂成 同玉 44 歩 同玉  
45 歩 同玉 46 歩 同玉 47 歩 同玉  
38 銀 58 玉 49 銀 69 玉 79 金 同玉  
69 金 同玉 58 銀 78 玉 67 銀 87 玉  
76 銀 96 玉 87 銀 97 玉 98 銀 86 玉  
87 歩 96 玉 97 銀 87 玉 88 銀 76 玉  
77 歩 86 玉 87 銀 77 玉 78 銀 66 玉  
67 歩 76 玉 77 銀 67 玉 68 銀 56 玉  
57 歩 66 玉 67 銀 57 玉 58 銀 46 玉  
47 歩 56 玉 57 銀 47 玉 48 銀 36 玉  
37 銀 27 玉 17 飛 同香成 28 銀 同杏  
まで 96 手

詰上図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

囷駒の歩を設置して玉を運ぶ後半の繰り返し

手順が手元にあって、しかしこれだけではちょっと物足りないのでどうしようかと思っていました。いっそのこと煙詰にするかと思って逆算に取り掛かりましたが、経験&実力不足で煙らせるのが精一杯でした。絶連の前半部分はさておき、次々と駒が消えていった結果、繰り返し手順が現れるというのは面白いと思います。

### Takubon's Comment

**Takubon's Tourney** らしい作品が登場しました。私は多くの強欲協力詰煙を創ってきましたが、実際他の方の作品を解図したことはほんの数作にすぎず、少し寂しい思いをしております。本作も解図する事ができて嬉しく思います。感心したのは最後の趣向手順で、私も強欲協力自玉煙も何作か創作しましたがこの順はまったく考えた事ありませんでした。この順を経験できただけでも大きな価値がありますね

### 【解説】

全駒煙の強欲協力自玉詰。取れる駒があれば必ず取るという規則に従えば、初手 **46** 銀から必然の手順が続きます。**40** 手進めて下図。

40手目 同玉

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

持駒 歩

11 香を残して盤の上半分の駒が消え去りました。**47** 歩と叩き、同玉に **38** 銀と活用します。ほぼ絶対手の連続で下図に至ります。

60手目

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

持駒 歩5

ここからが狙いの趣向手順。自玉を詰ますために受方玉を右側に運びたいのですが、上図で **87 銀**や **97 銀**は同玉で手掛かりを失います。一旦 **87 歩**と打ち、**96 玉**に **97 銀**で下図。

63手目 97銀

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

持駒 歩4

**87 歩**を設置したおかげで、銀を失わずに **87 玉**、**88 銀**、**76 玉**と進めることができます。

66手目 66玉

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

持駒 歩4

前頁の **60 手目**の局面と比較して、**6 手**と **1 歩**を消費して玉と銀が一路右に移動しました。これをあと **4 回**繰り返して下図に至ります。

90手目 36玉

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

持駒 なし

以下 37 銀、27 玉、17 飛、同香成、28 銀、同杏で詰みとなります。

詰上図

4	3	2	1	
				六
		王		七
		皇		八
			王	九

持駒 なし

本作の趣向手順は、たくぼんさんの下記の作品の収束に着想を得ています。

たくぼん氏作

強欲協力詰 121手

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

持駒 なし

WFP199号, 2025年1月

強欲な世界 13-4

106手目 25玉

4	3	2	1	
				四
		王		五
				六
	銀		ス	七
	銀			八
		王		九

持駒 歩2

106 手目の局面から 36 銀、26 玉、27 歩……と進めたいのですが、36 銀は同玉と取られてしまいます。そこで、26 歩、35 玉としてから 36 銀とすれば、26 玉と指すことができます。囷駒を設置するこの手筋を趣向手順にしてみました。

【短評】

占魚亭さん

銀捌きが見事（特に 59 手以降）。

若林さん

収束の横向きの銀歩送りが楽しかった。

さつきさん

煙であることはなんとなく勘付いていましたが、収束に銀と歩で受け方玉を近づける手順が現れ驚きました。収束の 1 マス戻って 2 マス進むような玉の動きが面白かったです。

神無七郎さん

飛の利き筋で銀鋸をしようとする、飛が取られてしまう。飛は支えに使い、歩で足場を作りながら横に進んで行く、ちょっと変わった手触りの銀鋸が楽しめました。

強欲協力詰の煙詰はたくぼん氏に数多くの作例がありますが、強欲協力自玉詰の全駒煙はこれで 2 局目で、意外と希少です。

★ 1 局目は恐らくたくぼんさんの下記の作品か  
と思います。

たくぼん／Web Fairy Paradise／2018 年 3 月

強欲ばか自殺詰 76 手

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

持駒 なし



# ⑨ さつき氏作

強欲協力詰 139手

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

持駒 なし

## 【ルール】

### ・協力詰

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

### ・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

[補足]

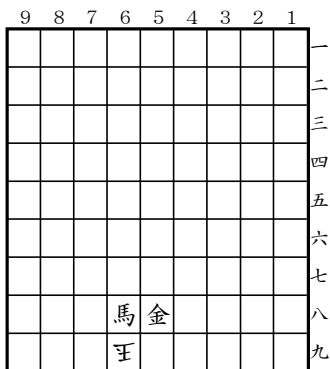
- ・攻方は合法的な王手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。受方は合法的な着手のうち、駒を取る着手を優先して選ぶ。
- ・駒を取る着手が複数あるときはそれらから何を選んでもよい。
- ・駒を取る着手が存在しないとき、駒を取らない着手が指せる。

## 【解答】

21歩成 同玉 11歩成 同玉 12歩 同玉  
 13歩 同玉 14金 同玉 26桂 同全  
 36角 同全 25銀 同玉 29飛 同金  
 35と 同玉 46と 同玉 47歩 同全  
 同と 同玉 56銀 同玉 55圭 同玉  
 54圭 同玉 53圭 同玉 83龍 同銀  
 63歩成 54玉 64と 55玉 65と 56玉  
 66と 57玉 56と 67玉 66と 同玉  
 75銀 同玉 76歩 74玉 75歩 73玉  
 74歩 同銀 同香 同玉 83銀 同玉  
 93香成 72玉 82杏 同玉 81と 同玉  
 91歩成 82玉 92香成 71玉 81と 72玉  
 82杏 61玉 71と 62玉 72杏 51玉  
 61と 52玉 62杏 41玉 51と 42玉  
 52杏 31玉 41と 32玉 42杏 21玉  
 31と 22玉 32杏 11玉 21と 12玉  
 22と 13玉 23と 同玉 33杏 同玉

**34 歩 同玉 35 歩 同玉 36 歩 同玉**  
**37 歩 同玉 38 歩 同玉 29 金 同玉**  
**19 金打 38 玉 28 金寄 39 玉 29 金寄 48 玉**  
**38 金寄 49 玉 39 金寄 58 玉 48 金寄 59 玉**  
**49 金寄 68 玉 58 金寄 69 玉 59 金寄 78 玉**  
**69 金 88 玉 79 金 同玉 13 角 69 玉**  
**68 角成 まで 139 手**

詰上図



持駒 なし

### 【作者のコメント】

たくぼん氏と言えば強欲協力詰の煙のイメージが強く、その中でも長手数記録を意識しているらしいとのことなので、私自身も挑戦してみました。**51 手目から 102 手目までの流れが強欲な世界 13-4 と全く同じであったり、使い切れなかった桂馬が圭として固まっていたりしますが、記録作は手段を選ばないものだと思っているので手数を優先しました。**

### Takubon's Comment

強欲協力詰の煙詰の長手数は一つの目標として創ってきました。長手数化のパーツはこれまでの経験によりいろいろ考えてきましたがもう新しいパーツはないかもしれません。これまでは私がほぼ独占状態で追求して来ました。まあ皆さんにとって興味がないのか、私に遠慮して見守ってくれていたのかでしょうが、今回さつきさんがチャレンジしてくださったのは嬉しかったです。これまでの最長は **121 手**でしたので**18 手**更新されたわけですが、これにはビックリしました。手順としてはいくつかのパーツをうまく使われて無理なく創られており感心しております。とくに **6 筋、7 筋**の上下移動あたりは上手いなあと思いました。

### 【解説】

本作は強欲協力煙の最長手数を更新する記録作です。これまでは、たくぼんさんの「強欲な世界 13-4」が最長手数でした（図面は前頁参照）。強欲な世界 13-4 は、二枚金による追い手順を盤面の上部で行うことで長手数を実現していました。本作は、その追い手順を盤面上部だけでなく下部でも行うことで記録を 18 手伸ばしました。

初手から 21 歩成、同玉、11 歩成……と、駒を取れるときは取るという規則に従って手が途切れないように進めていきます。中央の成桂 3 枚を捌いて下図に至ります。

34手目 同玉

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

持駒 なし

ここから 83 龍、同銀、63 歩成、54 玉、64 と、55 玉、65 と、56 玉、66 と、57 玉と進め、56 と、67 玉、66 と、同玉、75 銀、同玉、76 歩として押し返します。うまい折り返しですね。そのまま歩を突いて駒を捌き、下図に至ります。

70手目 71玉

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

持駒 歩3

ここから「強欲な世界 13-4」と同じ追い趣向が始まります。81 と、72 玉、82 杏、61 玉、71 と、62 玉、72 杏、51 玉……と二枚の小駒成駒で玉を右辺に運搬します。11 玉まで進め

て下図。

94手目 11玉

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

持駒 歩3

上図から 21 と、12 玉、22 と、13 玉、23 と、同玉、33 杏、同玉で上辺の駒が捌けました。以下、歩の連打で玉を 38 まで運び、29 金、同玉、19 金打、38 玉で下図に至ります。

116手目 38玉

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

持駒 なし

ここから 2 回目の追い趣向が始まります。28 金寄、39 玉、29 金寄、48 玉の要領で今度は玉を左辺に運びます。78 玉まで進んで下図。

132手目 78玉

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

持駒 なし

88 歩があるおかげで 69 金に 88 玉と指すこと

ができます。79 金で角を取り、同玉に 13 角、69 玉、68 角成で詰みとなります。

詰上図

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

持駒 なし

たくぼんさんの作品（強欲な世界 13-4）をベースに二枚金による追い趣向を 2 回繰り返し、強欲協力煙の最長手数を更新した作品。今後さらに記録は更新されるのか、注目したいところです。

#### 【短評】

##### 占魚亭さん

一・二段目、八・九段目での追い方が面白かったです。

##### 若林さん

長手数の強欲煙。2 枚金での玉追いが上下段で入って綺麗にまとまった。

##### 神無七郎さん

27 手目すぐに 38 銀とすると失敗。盤の最下段での二枚金追いは予想しやすいですが、伏線的な手順で盤の最下段でも二枚金追いが出て来るとは意外でした。強欲協力煙の最長手数ですね。

##### 荻原和彦さん

本家たくぼん氏のお株を奪う強欲煙。成駒 2 枚で送る順(67 手目～)は「強欲な世界」13-4(結果稿 200 号 pp.133-134)を踏襲した本歌取り。

本作ではさらに金 2 枚で送る順(115 手目～)が効果的なリフレインで、大幅な手数稼ぎに成功している。

# ⑩ 神無七郎氏作

成禁点鏡協力詰 275手

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

攻方持駒 香

受方持駒 なし

## 【ルール】

### ・協力詰

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

### ・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。

### ・点鏡

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

[補足]

- ・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

## 【解答】

88 香打 22 と 89 香(88) 77 玉 88 香 76 玉  
78 香(88) 32 と 79 香(78) 67 玉 78 香 66 玉  
68 香(78) 42 と 69 香(68) 57 玉 68 香 56 玉  
58 香(68) 52 と 59 香(58) 47 玉 58 香 46 玉  
48 香(58) 62 と 49 香(48) 37 玉 48 香 36 玉  
38 香(48) 72 と 39 香(38) 27 玉 38 香 26 玉  
28 香(38) 82 と 29 香(28) 17 玉 28 香 16 玉  
18 香(28) 92 と(93) 19 香(18) 27 玉 18 香 37 玉  
28 香(18) 36 玉 38 香(28) 72 と 39 香(38) 27 玉  
38 香 26 玉 28 香(38) 82 と(92) 29 香(28) 37 玉  
28 香 47 玉 38 香(28) 46 玉 48 香(38) 62 と  
49 香(48) 37 玉 48 香 36 玉 38 香(48) 72 と(82)  
39 香(38) 47 玉 38 香 57 玉 48 香(38) 56 玉  
58 香(48) 52 と 59 香(58) 47 玉 58 香 46 玉  
48 香(58) 62 と(72) 49 香(48) 57 玉 48 香 67 玉  
58 香(48) 66 玉 68 香(58) 42 と 69 香(68) 57 玉  
68 香 56 玉 58 香(68) 52 と(62) 59 香(58) 67 玉

58 香 77 玉 68 香(58) 76 玉 78 香(68) 32 と  
 79 香(78) 67 玉 78 香 66 玉 68 香(78) 42 と(52)  
 69 香(68) 77 玉 68 香 87 玉 78 香(68) 86 玉  
 88 香(78) 22 と 89 香(88) 77 玉 88 香 76 玉  
 78 香(88) 32 と(42) 79 香(78) 87 玉 78 香 97 玉  
 88 香(78) 96 玉 98 香(88) 12 と(22) 97 香 85 玉  
 87 香(97) 23 と(32) 88 香(87) 76 玉 87 香 75 玉  
 77 香(87) 33 と 78 香(77) 66 玉 77 香 65 玉  
 67 香(77) 43 と 68 香(67) 56 玉 67 香 55 玉  
 57 香(67) 53 と 58 香(57) 46 玉 57 香 45 玉  
 47 香(57) 63 と 48 香(47) 36 玉 47 香 35 玉  
 37 香(47) 73 と 38 香(37) 26 玉 37 香 25 玉  
 27 香(37) 83 と 28 香(27) 16 玉 27 香 15 玉  
 17 香(27) 93 と(94) 18 香(17) 26 玉 17 香 36 玉  
 27 香(17) 35 玉 37 香(27) 73 と 38 香(37) 26 玉  
 37 香 25 玉 27 香(37) 83 と(93) 28 香(27) 36 玉  
 27 香 46 玉 37 香(27) 45 玉 47 香(37) 63 と  
 48 香(47) 36 玉 47 香 35 玉 37 香(47) 73 と(83)  
 38 香(37) 46 玉 37 香 56 玉 47 香(37) 55 玉  
 57 香(47) 53 と 58 香(57) 46 玉 57 香 45 玉  
 47 香(57) 63 と(73) 48 香(47) 56 玉 47 香 66 玉  
 57 香(47) 65 玉 67 香(57) 43 と 68 香(67) 56 玉  
 67 香 55 玉 57 香(67) 53 と(63) 58 香(57) 66 玉  
 57 香 76 玉 67 香(57) 75 玉 77 香(67) 33 と  
 78 香(77) 66 玉 77 香 65 玉 67 香(77) 43 と(53)  
 68 香(67) 76 玉 67 香 86 玉 77 香(67) 85 玉  
 87 香(77) 23 と(33) 88 香(87) 76 玉 87 香 75 玉  
 77 香(87) 33 と(43) 78 香(77) 86 玉 77 香 97 玉  
 87 香(77) 98 玉 97 香(87) 99 玉 98 香(97)  
 まで 275 手

詰上図

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

持駒 なし

# 【作者のコメント】

点鏡による遠隔操作の趣向作。

最初は金と香が 1 対 1 に対応する片道の趣向  
 でしたが、少し物足りなく感じたので「金」を  
 「と金」に変えて往復化。更に「13 と」の配置で

二往復化できたので、自分でも満足しています。

Takubon's Comment

ルールの特性を生かした趣向作といえぱやっぱり七郎さんです。昔からルールを把握するために新しいルールが出るととりあえず軽趣向を創ってみるそうで、私なんかはまねようとしてもなかなかそんな趣向手順は頭の中に沸いてきません。点鏡ルールは駒の利きが分かり難いので苦手なルールなんですが 1 対 1 の対応で考えやすく考えてみようという作品です。そしてこのシンプルな形から段を変えての 2 往復し 275 手とはもう何が何やら口あぐりの傑作です。

【解説】

点鏡ルールの協力詰。成禁も付いているので、と金を取って歩を打ち、その歩を成って詰みの形を作るようなことはできません。受方 11 歩に着目し、歩の利きの 99 玉をと金の利きの香で詰ます形が想定できます。実際そのように詰まします。最初に収束を見ていきましょう。下図は 286 手目の局面です。

286手 86玉

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

持駒 なし

受方のと金たちが盤面左上に固まっています。この配置を作ることで、上図から

77 香 97 玉 87 香 98 玉 97 香 99 玉 98 香

という手順で香がと金のコンベアに乗り、玉を 99 まで運ぶことができます。下図で 98 香はと金の利きなので王手が掛かっており、玉は歩の利きなので玉は逃げることはできません。12 とは香の利きなので、12 とを動かす受けもできず詰みとなります。



詰上図

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

持駒 なし

問題は どうやって と金を右上に集めるか。  
初形に戻しましょう。まずは **88** 香と打ち、**22**  
とで王手を解除します。

2手目 22と

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

持駒 なし

さらに

**89** 香 **77** 玉 **88** 香 **76** 玉 **78** 香 **32** と  
と進めます。

8手目 32と

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

持駒 なし

点鏡の性能変化を駆使し、6手で「と金」と  
「玉・香」が対称的に移動しました。この6手

の手順を繰り返し、と金を 82 まで運んで下図。

38手目 82と

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

持駒 なし

上図から、

29 香 17 玉 28 香 16 玉 18 香 92 と引

とします。

44手目 92と引

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

持駒 なし

すべてのと金を盤面右上に集めることが目標だったはずですが、初形で右上にあったと金1枚が左上に移動してしまいました。しかし、これは玉と香を右辺に移動させるための必要経費。ここまでの手順を左右反転して行えばと金を盤面右上に戻せますが、1枚のと金を戻すのでは何をやっているのか分かりません。8段目に並んだ2枚のと金を一度に連れ戻すのです。具体的には、上図から

19 香 27 玉 18 香 37 玉 28 香 36 玉  
38 香 72 と 39 香 27 玉 38 香 26 玉  
28 香 82 と右（下図）

とします。2枚のと金と玉・香が対称的に移動しました。

58手目 82と右

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

持駒 なし

香が2路左に移動して1路右に戻るのが巧妙で面白いですね。さらに2枚のと金を移動させ、下図に至ります。

128手目 32と右

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

持駒 なし

上図から、

79 香 87 玉 78 香 97 玉 88 香 96 玉  
98 香 12 と寄 97 香 85 玉 87 香 23 と

とします。

140手目 23と右

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

持駒 なし

1枚目のと金は12の地点に収納し、2枚目の

と金は 23 の地点に配置しました。次は、この 23 とを使って 94 とを連れて来ようとしています。玉・香の高さを 1 段上げて 23 と型を作ったのはその準備です。上図から、

88 香 76 玉 87 香 75 玉 77 香 33 と

の 6 手 1 組の手順を繰り返し下図に至ります。

176 手目 83 と

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

持駒 なし

上図から

28 香 16 玉 27 香 15 玉 17 香 93 と引

の 6 手でと金 2 枚を 3 段目に並べ、

18 香 26 玉 17 香 36 玉 27 香 35 玉  
37 香 73 と 38 香 26 玉 37 香 25 玉  
27 香 83 と右

の手順を繰り返し、と金 2 枚を右辺に運びます。

266 手目 33 と右

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

持駒 なし

上図で目標のと金 4 枚の連結ができあがりました。以下、

78 香 86 玉 77 香 97 玉 87 香 98 玉  
97 香 99 玉 98 香 まで 275 手

にて詰みとなります。

詰上図

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

持駒 なし

点鏡の遠隔操作を利用した趣向作。行きで1枚のと金を送ってと金2枚で帰ってくる往復を2回行っています。使用駒わずか7枚でこのような素晴らしい趣向手順が紡ぎ出されることに驚きを禁じ得ません。

#### 【短評】

#### 占魚亭さん

収束に入るために香鋸と連動させて9筋の受方と金2枚を右辺へ運搬する、軽趣向長編の傑作！

#### ⑪ 神無太郎氏作

成禁天使詰 365手

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

持駒 歩19

騎: Knight

清: 前1後2

23清のみロイヤル駒

#### 【ルール】

- ・天使詰

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

・成禁

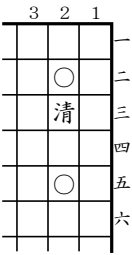
手順中に成る手があってはならない。王手や詰み等の定義は通常通り。

・Knight（騎）

(1,2)-Leaper。つまり、1 対 2 の八方向に跳ぶ駒。

・清（清）

前に 1 マス、後ろに 2 マス進む駒。駒を飛び越えられる。

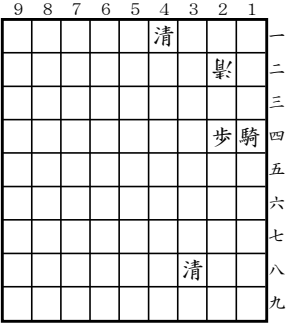


○が清の利き

【解答】

21 清 同清 33 騎 22 清 14 騎 23 清  
35 騎 24 清 16 騎 25 清 37 騎 26 清  
18 騎 27 清 39 騎 28 清  
「29 歩 26 清 18 騎 27 清 28 歩 25 清  
37 騎 26 清 27 歩 24 清 16 騎 25 清  
26 歩 23 清 35 騎 24 清 25 歩 22 清  
14 騎 23 清 24 歩 21 清 33 騎 22 清  
23 歩 同清 24 歩 同清 45 騎 25 清  
37 騎 26 清 18 騎 27 清 39 騎 28 清」× 9  
29 歩 26 清 18 騎 27 清 28 歩 25 清  
37 騎 26 清 27 歩 24 清 16 騎 25 清  
26 歩 23 清 35 騎 24 清 25 歩 22 清  
14 騎 23 清 24 歩 21 清 33 騎 22 清  
14 騎 まで 365 手

詰上図



持駒 なし

## 【作者のコメント】

WFP199 号の年賀詰作品展結果での拙作の協力詰 53 手についてのたくぼんさんのコメントを起点に、メールのやりとりがありました。

たくぼんさん

・・・不思議な伴の動きですが規則的な動きにもならず、水前寺清子だったら 3 歩進んで 2 歩下がるんだけどか思いながら、・・・

太郎

199 号のちょっと早い 2025 年年賀詰作品展解答発表で、水前寺清子に触れられていますが、1 歩進んで 2 歩下がる「清」という駒を使った作がいくつかあります。そのうち WFP に投稿すると思います。

たくぼんさん

え～そんな駒が（笑）

365 手だったらすごいですね。

太郎

365 手！

考えてみます！

ということで、またもやたくぼんさんの挑発に乗ってしまいました。365 手にこだわらざるを得なかったので、19 枚目の歩が必要になったのはちょっと残念ですが、投稿するのにぴったりの企画があってラッキーでした。

## Takubon's Comment

若い人は水前寺清子とは誰？という方も多いかと思います。主演された 1970 年に放送されたドラマ「ありがとう」は毎週かかさず見ておりました。その水前寺清子さんの歌われたのが「三百六十五歩のマーチ」でその歌詞に「しあわせは歩いてこない だから歩いていくんだね 一日一歩三日で三歩 三歩進んで二歩さがる・・・」というのがありそれを感想で書いたのですがそれに呼応して作品を創ってくださいました。ありがとうございます。よく考えたら水前寺清子は「三歩進んで二歩さがる」なので一歩前に進んでいます。本作で使用されている清は「前 1 後 2」なので 1 歩下がってましたね(笑) しかしながら 365 手作品にしてくださり感謝します。

## 【解説】

前に1マス、後ろに2マス進むオリジナルの駒「清」を使用した作品。**23** 清のみがロイヤル駒で、他はすべて平駒です。ルールは成禁天使詰。双方協力して最長手数で受方清王を詰まします。

初手 **24** 歩は打歩詰で打てませんし、初手 **44** 騎とすれば1手で詰んでしまいます。できるだけ詰みを遅らせるために、まずは **21** 清、同清と進めます。

初形

5	4	3	2	1	
	清				一
			清		二
			𨔵		三
					四
			騎		五
					六
					七
		清			八
					九

持駒 歩19

2手目 同清

5	4	3	2	1	
	清	𨔵			一
					二
					三
					四
			騎		五
					六
					七
		清			八
					九

持駒 歩19

右上図で清王を詰ますためには、持駒の歩は1枚で充分です。実際、右上図から

**33** 騎、**22** 清、**14** 騎、**23** 清、**24** 歩、**21** 清、**33** 騎、**22** 清、**14** 騎（参考図）

という手順で詰ますことができます。

参考図

5	4	3	2	1	
	清				一
			𨔵		二
					三
			歩	騎	四
					五
					六
					七
		清			八
					九

持駒 歩18

本作は、できるだけ手数を掛けて **18** 枚の歩を消費し、残りの一步で上図の詰上りを実現する構成になっています。

では具体的な手順を見ていきましょう。2手目同清の局面から下記のように進めます。

**33** 騎 **22** 清 **14** 騎 **23** 清 **35** 騎 **24** 清  
**16** 騎 **25** 清 **37** 騎 **26** 清 **18** 騎 **27** 清  
**39** 騎 **28** 清（右下図）



2手目 同清

5	4	3	2	1	
	清		髭		一
					二
					三
					四
			騎		五
					六
					七
		清			八
					九

持駒 歩19

16手目 28清

5	4	3	2	1	
	清				一
					二
					三
					四
					五
					六
					七
		清	髭		八
		騎			九

持駒 歩19

騎のジグザグ跳びで盤の下段まで移動しました。右上図から下記のように進めます。

29歩 26清 18騎 27清（左下図）

28歩 25清 37騎 26清（右下図）

20手目 27清

5	4	3	2	1	
	清				一
					二
					三
					四
					五
					六
			髭		七
		清		騎	八
			歩		九

持駒 歩18

24手目 26清

5	4	3	2	1	
	清				一
					二
					三
					四
					五
			髭		六
		騎			七
		清	歩		八
					九

持駒 歩18

1歩進んで2歩下がる清と歩・騎がうまく噛み合っていますね。この手順を繰り返し、清を22まで押し下げます。

なお、3手目 13騎は 38清が邪魔になって途中で折り返すことになるため、3手目 33騎に比べて手数が短くなってしまいます。

清を22まで運んだ局面が左下図。

40手目 22清

5	4	3	2	1	
	清				一
			髭		二
		騎			三
			歩		四
					五
					六
					七
		清			八
					九

持駒 歩18

44手目 同清

5	4	3	2	1	
	清				一
					二
		騎			三
			髭		四
					五
					六
					七
		清			八
					九

持駒 歩17

14 騎は詰みなので、23 歩、同清とします。さらに 24 歩、同清（右上図）とするよりありません。右上図から、

45 騎 25 清 37 騎 26 清 18 騎 27 清  
39 騎 28 清（左下図）

として清を盤の下段に運びます。

52手目 28清

5	4	3	2	1	
	清				一
					二
					三
					四
					五
					六
					七
		清	駒		八
		駒			九

持駒 歩17

76手目 22清

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

持駒 歩16

最初の往路（5～16 手目）と今回の往路（41～52 手目）で手順は少し異なりますが、16 手目と 52 手目の局面を比較すると、盤面が同一で持駒の歩が 2 枚減っています。したがって、29 歩、26 清、18 騎、27 清……と進めることができます。清を 22 まで運んで右上図。40 手目の局面と盤面が同一なので、23 歩、同清、24 歩、同清……と進めることができます。歩を 2 枚消費するこの往復手順を繰り返して下図に到達します。

364手目 22清

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

持駒 なし

上図で 14 騎として詰みとなります。  
本作の手順構成を振り返ってみましょう。

A' = 14 騎 23 清 35 騎 24 清 16 騎 25 清  
37 騎 26 清 18 騎 27 清 39 騎 28 清

A = 23 歩 同清 24 歩 同清 45 騎 25 清  
37 騎 26 清 18 騎 27 清 39 騎 28 清

B = 29 歩 26 清 18 騎 27 清 28 歩 25 清  
 37 騎 26 清 27 歩 24 清 16 騎 25 清  
 26 歩 23 清 35 騎 24 清 25 歩 22 清  
 14 騎 23 清 24 歩 21 清 33 騎 22 清

と定めれば、作意は

**21 清 同清 33 騎 22 清**

**A' B 「A B」×9**

**14 騎 まで 365 手**

となります。往路がA'またはAの 12 手、復路がBの 24 手で、計 10 往復しています。なお、A'とAの違いは盤上の歩の有無によって生まれています。

4手目 22清

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

持駒 歩19

40手目 22清

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

持駒 歩18

左上図では 24 歩がないので、14 騎、23 清、と進めることができます。一方、右上図で 14 騎は詰んでしまうので、代わりに 23 歩、同清、24 歩、同清と進めます。2 周目以降は 24 歩が残るため、1 周目の往路だけが A' で 2 周目以降の往路は A の手順になります。

前に 1 マス、後ろに 2 マス進むオリジナルの駒「清」を使用した趣向作。駒名の由来は、作者コメントやたくぼんさんのコメントのおかげで解説不要ですね。前進と後退のずれが騎跳ねや歩突きとうまく噛み合う見事な手順だと思います。

## 【短評】

### 神無七郎さん

最初は「清」の変則的な動きに騎が追従することができるか訝しんだのですが、騎と歩が連携すれば巧く追えるのですね。三步進んで二歩下がる…ではなく二歩下がって一歩進む奇妙なマーチを楽しめました。この内容なら手数を無理矢理「365」にする必要はなかったと思いますが、記念作品展を意識して『調整』

したのでしょね。

\*\*\*\*\*

【総評】

### 神無七郎さん

記念作品展にふさわしく、個性的な作品が揃った楽しい作品展でした。全題解けなかったのは心残りですが、充分満足しています。

### たくぼんさん

今回は、このような作品展を開催していただきありがとうございました。参加していただいた 11 名の皆様、解答頂いた皆様、またこのような作品展を企画開催頂いた **springs** さんに心より感謝申し上げます。

★この度はたくさんのご投稿、誠にありがとうございました。また、熱量の高い作品群に挑戦し、解答を寄せてくださった皆様にも感謝申し上げます。

★たくぼんさんには、全作へのコメントや受賞作の選定など、大きなご負担をおかけしました。心よりお礼申し上げます。

★最後に受賞作の発表です。



## Takubon's Comment

### 優秀作：⑨さつき氏作

強欲協力詰 139手

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

持駒 なし

優秀作というよりは1番のお気に入り作ということで選ばせて頂きました。Takubon's Tourney ということで私を一番意識してくださった作品でかつ私の作品を越えて下さったということで選びました。

その他の賞も考えたのですが、全ての作品が素晴らしく数作選ぶことは出来ませんでした。ご了承ください。

★さつきさん、おめでとうございます！

呈賞につきましては改めてご連絡いたします。



## フェアリー短編コンクール 2025 結果(2)

担当: 占魚亭

★前号掲載分の続きです。

### ◆参加者 15名(五十音順、敬称略)

尾形充、神無七郎、小林看空、駒井めい、さんじろう、真T、springs、占魚亭、たくぼん、田中孝海、詰ナビのずんだもん、松下拓矢、三角淳、yabecchi0210、若林

### ◆解答者 6名(到着順、敬称略。カッコの数字は正解数)

若林(16)、神無七郎(13)、springs(5)、たくぼん(17)、るかなん(4)、荻原和彦(8)

### 第11番 駒井めい氏作(正解4名)

#### PWC悪魔詰 9手

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

持駒 なし

※連続王手の千日手禁止(4回)

### 《ルール》

#### ・PWC

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する(通常は駒位置の交換となる)。

#### [補足]

戻り方等は以下の細則に従う。

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま復元する。
- 2) 復元の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 取られた玉は復元しないものとする。
- 5) 駒取り後に移動が発生する駒や条件と組み合わせると、必ずしも位置交換にならない(例:

Locust 系の駒や中将棋の獅子、Take&Make)  
→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門  
PWC 編1」  
([https://note.com/tsume\\_springs/n/n2efaf0976776](https://note.com/tsume_springs/n/n2efaf0976776))

・悪魔詰

先後協力して目的達成を可能な限り避ける。

[補足]

- ・どうしても目的が達成できない場合(不詰)は  
最長手数(手数∞)とみなされる。作品としては不完全。
- ・連続王手の千日手を利用する作品の場合、千日  
手を利用することと、その成立条件を明示するこ  
とが望ましい(過去の悪魔詰作品では千日手の  
成立条件が変更されたことにより、作意が成立し  
なくなったものがある。)
- ・連続王手の千日手禁止

連続で王手をしている手番の側で同一局面が指  
定回数(実戦に準じる場合は4回)現われる手を  
禁手とする。

[補足]

- 1) 連続王手をしていない側の手番で千日手を成  
立させる着手は禁手ではない(千日手禁とは  
異なる)。
- 2) 双方連続王手の千日手の場合、千日手が成  
立する着手をした側のみの反則とする。

【手順】

13 龍 12 金「同龍/13 金 同金/13 龍」×3  
22 龍 迄9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者解説】

受方は延命するために逆王手をしない選択をしま



す。手順の分岐は以下の通りです。

- ・1手目 22 龍は詰みで、作意より早い。
- ・2手目 12X(X=歩・香・桂・銀・角)は3手目同龍/13Xあるいは22 龍迄の詰みで、作意より早い。
- ・2手目 12 飛は作意と似た手順で進めたときに、8手目同飛/13 龍が「連続王手の千日手」になってしまい指せない。従って、7手目同龍/13 飛迄の局面が詰みの扱いになる(8手目同玉/11 龍も王手を解除できていない)。代えて7手目 22 龍としても詰みなので、いずれにせよ作意より早い。
- ・8手目同金/13 龍は4回目の同一局面だが、「連続王手の千日手禁止」ルールの下では合法手。
- ・9手目同龍/13 金は「連続王手の千日手」になってしまい指せない。代わる王手は作意の 22 龍のみ。

★9手ゾーンのラストは、駒井めいさん。

「作者解説」で詳しく解説されていますが、連続王手の千日手禁止を利用して合駒を限定させる作品です。攻方ではなく受方に適用するのは珍しい(初めて?)と思います。

#### 【短評】

神無七郎さん

飛合だと受方の方が先に禁則に引っ掛かるので金合になるんですね。  
こんな合駒限定は初めて見ました。

若林さん

飛合では8手目同飛/13 龍が指せずに早く詰むということでしょうか。自信がありません。

荻原和彦さん

本譜8手目は「単なる千日手」。金合に代えて飛合は同様に進めたとき8手目が「連続王手の千日手」で指せない、というユニークな主張。  
「単なる千日手」では終局せず続行、という前提が明確に示されない点は若干味悪かも知れず。

るかなんさん

2手目 12 飛なら8手目に同飛/13 龍で受方連続王手の千日手成立のため早詰だが、この手順でも8手目に攻方連続王手の千日手が成立し、かつ受方が成立させているので禁手ではなく失敗のはず。  
「禁手を指さずに受方玉が詰まない状態」にできる手順がある以上、この図は不詰では？

たくぼんさん(※誤解)

どっちが先に4回か…面白いですね。

・作者予想…神無七郎「今月の手筋みたいだから」

springsさん(※誤解)

どうしても7手になってしまう。解説を待ちたいと思います。

★お二人とも2手目飛合の解答でした。

第 12 番 松下拓矢氏作(正解3名)

協力白玉詰 10手

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

持駒 飛香

《ルール》

・協力白玉詰(ばか自殺詰)  
双方協力して攻方玉を詰める。

【手順】

94 飛 84 角 64 角 48 角成 47 香 同馬 46 角 74  
馬 54 銀生 41 馬 迄 10 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

WFP 作品展 149-1 (角の成不成非限定) の改良図で、トリプルシフマンにペレを挟むことで角成に限定することができました。

★10 手ゾーンの一番手は、松下拓矢さん。

「作者コメント」にあるように、WFP149-1 (『WFP』第 176 号・下図) の改良図です。使用枚数が増えたものの、非限定が消えました。原形のストレートな手順もいいですが馬(角)の筋を変える「47 香、同馬」の 2 手がアクセントになっていて、より完成度が上がったと思います。

松下拓矢氏作

協力自玉詰 8 手

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

持駒 飛

※非限定あり

(『WFP』第176号)

【手順】

95 飛 85 角 75 角 58 角成 57 角 85 馬

65 銀 52 馬 迄 8 手

【短評】

神無七郎さん

WFP149-1 の改良・発展形でしょうか。

「角を成らせ」「筋を変え」「自玉を詰める」という 3 つの目的を達成するため、3 つのバッテリーを開閉する手順には、リズム感がありますね。

若林さん

3 つのバッテリーを駆使して 41 馬を実現。創意ある一作。

駒井めいさんの自玉詰を思い出したけど、この作も同作者かしら。

たくぼんさん

めっちゃめっちゃ面白く感心しました。受方が全て 62 角の動く手というのがすごい。

・作者予想…松下拓矢「このルールと狙いは松下さんで間違いない」

第 13 番 さんじろう氏作(正解 1 名)

ネコネコ協力白玉詰 10 手

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

持駒 銀

《ルール》

・ネコネコ

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

[補足]

・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる

・行き所のない駒の概念はなし

・旧名称は「ネコネコ鮮」

→初出:ネコネコ鮮の紹介(『WFP』43 号)

【手順】

88 銀 89 飛 86 銀 98 玉 97 銀 99 角 88 銀

21 玉 98 銀 32 香 迄 10 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者解説】

初手に打った銀が終始動く一題です。6手目に発射台の角がようやく出現し、そこからスパッと収束します。蛇足ながら、持駒がないので最終手以降付駒は不可能です。33 王(=香)は動けず、32 同銀は 99 角が復活して王手になるので指せません。故に詰み。

84 歩は余詰防止です。ないと上記手順以外に初手から 86 銀、85 飛、96 銀、86 玉、85 銀、84 角、36 飛！ 31 玉、34 飛、32 香(金)迄。36 飛からの収束は面白いですが、最終手が非限定なのが痛い。そもそも元作意も成立しているわけだし。

本図は 84 歩ですが他の配置も可能です。例えば 83 歩(攻方受方どちらも)としても完全になります。

★さんじろうさんの作品。十八番のネコネコルールでの登場です。

終始、初手で打った銀が動きます。後半で2手目に付駒で出した飛車を活かす展開になるのが上手く、6手目に付駒で出した角の陰の役割(銀の影縛り)も良いですね。

【短評】

たくぼんさん

銀の動きだけでもうお腹いっぱいになりますね。素晴らしい。

・作者予想…さんじろう「ルール名だけで」

springsさん(※コメントのみ)

単騎の銀がここまで活躍するとは。

第 14 番 yabecchi0210 氏作(正解2名)

マキシ駒全マネ取禁協力白玉詰 10手

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

持駒 香2

《ルール》

・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。
- ・駒全マネ取禁  
直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

[補足]

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

- 1) 玉を取る手にもこれを適用する。  
(王手を掛けている駒種と同じ駒を受方が着手すれば王手を回避できる)。
- 2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。  
また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

【手順】

11 香成 同馬 31 桂成 12 玉 19 香 71 香 89 香  
91 香 18 馬 89 飛成 迄 10 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者コメント】

4手連続で下段に香車を打つことが狙いです。

★「詰将棋メーカー」で活躍されている yabecchi さんの作品。

玉を二段目に呼んで 18 馬と開き王手をして 89 飛成で詰み——という展開を目指します。まずは 11 香成～31 桂成として玉を 12 地点に上げ、飛＋馬のバッテリーライン上に呼び込みます。18 馬としたいですが、その前に 7・9 筋を押さえないけません。ということで、ここで本作の主眼となる 4 手連続香打 (19・71・89・91) を行います。7 手目に 89 地点に打つのは最終手を見据えてのことなのは言うまでもありません。受方が香を設置し終えたので「18 馬、89 飛成」を決行し、詰みとなります ( “飛成、なので、82 飛で玉を取ることはできません” )。

駒全マネ取禁ルール自体、作例が多いとは言えませんが他ルールの併用となるさらに少なく、色々試してみると面白いことが出来るかもしれません。

#### 【短評】

##### 若林さん

考えるのが楽しかった。受方がマネ取禁で受けると攻方は非王手のように自由に手を選べるため、面白い手筋がまだまだありそう。

##### たくぼんさん

これだけ香が主役の作品も珍しい。そして全ての手が好手だ！  
・作者予想…真T「10 番の最悪詰と迷いましたがこの質の高さはそうかと」

#### 第 15 番 占魚亭氏作 (正解 2 名)

Patrol協力自玉詰 10手

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

攻方持駒 角

受方持駒 飛2角

## 《ルール》

### ・Patrol

味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、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。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 Patrol 編1」

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

## 【手順】

23 角 34 飛 同角成 55 玉 52 飛 43 飛 44 王 65 玉 55 王 54 角 迄 10 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

★ラストは拙作。いつも通りの接近戦。投稿作に持駒制限作がなかったので、作ってみました。

5手目までは必然の流れだと思います。6手目に43 飛と合駒(紐が付いていないので逆王手ではない)をして馬の利きを遮断するのがポイントで、以下、44～55 王と連続王手。10手目に54 角と打って52 飛の利きを遮断しつつ玉と飛車に紐を付けて詰め。王の逃げ場所はなく、52 飛で54 角は取れません。

王の詰め位置が読みづらいですが Patrol らしさが出ていてまずまず……のような気がします。

## 【短評】

### 若林さん

双裸玉から Patrol らしいやりとりが出てきて好印象。

springsさん(※コメントのみ)



自ら都に上る王。最終手がぴったり。

たくぼんさん

詰上り位置の想定が難しく相当難解。特に6手目 43 飛～44 王。

・作者予想…占魚亭「担当者は最後ということで」

【お気に入り投票 結果】

※1位:4点 2位:2点 3位:1点

1位(6点)

第12番 松下拓矢氏作(4+2点)

〔コメント〕

- ・文句なし(たくぼん)
- ・既知のルールで充実した手順(若林)

第14番 yabecchi0210 氏作(4+2点)

〔コメント〕

- ・新しいルールで楽しく悩みました(若林)
- ・1位でもおかしくないレベルです(たくぼん)

3位(5点)

第5番 たくぼん氏作(4+1点)

4位(4点)

- 第1番 小林看空氏作
- 第2番 三角淳氏作
- 第9番 尾形充氏作

7位(3点)

第7番 springs 氏作(2+1点)

〔コメント〕

- ・構想がすばらしい(たくぼん)

8位(2点)

- 第6番 田中孝海氏作
- 第13番 さんじろう氏作

10位(1点)

- 第4番 神無七郎氏作
- 第10番 詰ナビのずんだもん氏作
- 第15番 占魚亭氏作

〔コメント〕

- ・密度の濃さに一票(若林)

★1位は松下拓矢さんと yabecchi0210 さんのお二

人、3位はたくぼんさんに決定しました。おめでとうございます。

#### 【総評など】

#### 若林さん

フェアリー駒のない短編をたくさん解くということがあまりなく、解いていて楽しめました。

#### 神無七郎さん

事情により解図時間が確保できなかったので、解けた分だけ解答します。いくつかの問題は fmza で鑑賞し、感想を付けました。  
解けた範囲でお気に入りには第2番。非標準駒数による長編化を期待します。

#### springsさん

お気に入り投票は、解けたか、fmza 等で簡単に解答が確認できた作品の中から選びました。  
第2番、第3番、第4番も楽しく好みの作品でした。

#### たくぼんさん

相当レベルが高い素晴らしい短コンでした。

#### るかなんさん

締め切り忘れていました…。

#### 荻原和彦さん

時間を投入した割に解けそうで解けぬいつものパターンでもどかしい限り。  
お気に入り投票は(解けなかった中にも好作は多々あったらと思うが)何とか解けた中で解後感の良かったものを選んでいる。

★結果稿が分載になってしまいましたが、無事に終えることができました。今回も新たに参加して下さった方がいて嬉しかったです。また、解答者が少なかったものの(微妙な手数だったせい?)全ての作品に正解が入り、ほっとしています。

さて、2021 年・2022 年・今年と3回フェアリー短コンを担当(開催)しましたがやりたいと思っていたことを全てやったので、今回で担当を降りたいと思います。

投稿・解答・コメントで参加して下さった皆様、ありがとうございました。

# 上田吉一氏個

★上田さんの個展を始めて、早1年が過ぎようとしています。上田作品をもっとこの世に、との想いで始めさせていただいたのですが、今現在伊藤正さんの名解説もあって、WF Pの名物コーナーになっていると自負しています。この調子で、さらに多くの人に上田作品の魅力を知ってもらえればと思い頑張ります。

★解答者は、

○神無七郎、○荻原和彦、○springs、  
○るかなんの4名（敬称略、到着順、○は全問正解）でした。（変寝夢）

◇先日、久しぶりに「極光Ⅱ」（2003年発行）を開いたところ、この個展で発表されている作品たちの原型と言えそうな作品が多数あることを認識。すなわち、この20年で作者は前進（！）している。

◇作者曰く「ばか自殺は80年代に大きく進展した。今発表しているのは当時の先行作品がベースになっている」とのこと。「極光Ⅱ」について聞くと「あれは実験や」と。いえ、十分にすごいんですけど。

◇今月の主役は、「臣」（Visir：作者はこう呼んでいる）と「八」（いちはち Leaper：作者はこう呼んでいる）。駒の機能（移動距離）の「小と大」の対比がおもしろい。卓越した作図スキルによる駒の機能の表現を堪能しよう。

# 展 4 結果稿

伊藤正

第一番

成禁協力自玉詰 194手

持駒 なし

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

持駒 香

臣：Wazir(0,1)-Leaper，取捨て

縞：Zebra(2,3)-Leaper

◆：Pyramid（不動、不滅駒）

11 馬、同玉、13 香、12 角、同香、同玉、  
13 臣、11 玉、88 角、22 香、12 臣、21 玉、  
22 臣、11 玉、23 臣、88 銀、13 香、12 角、  
同香、同玉、13 臣、11 玉、77 角、22 香、  
12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、23 臣、77 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
66 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、66 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
55 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、55 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
44 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、44 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
33 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、

23 臣、33 銀、13 香、12 角、同香、同玉、  
(途中図 1)

### 途中図 1

#### 持駒 香

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

#### 持駒 角

24 桂、同銀、13 臣、11 玉、99 角、22 香、  
12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、23 臣、99 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
88 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、88 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
77 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、77 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
66 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、66 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
55 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、55 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
44 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、44 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、13 臣、11 玉、  
33 角、22 香、12 臣、21 玉、22 臣、11 玉、  
23 臣、33 銀、  
13 香、12 角、同香、同玉、22 臣、同銀、  
23 角、同銀まで 194 手  
＜詰め上がり図＞

## 詰め上がり図

### 持駒 角桂香

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

### 持駒 なし

◇作品の構造は、これまでもあった「玉方駒移動によるセルフメイト」。ただし移動駒は2枚で移動方法は空き王手による王手駒の捕獲になっている。

◇作者によると、ねらいは「臣 (Visir) の回転」で「個展 1ー1 の銀の三角回転の表現とセットで作図した」とのこと。

◇実は「駒の回転」の表現はもう一つ（どの駒でしょう??）あるらしく、3作並行で作図したらしい。上田さんの作図方法は常に「アイデア→表現可能性の網羅的チェック→作図」という順である。駒を繰り返し回転させる、というアイデアを思い付くと、まず「どの駒でできるか」ということを考え、「銀と Visir と X」でできることを確認、その後で作図開始、ということだ。

◇私なら、「銀でできる」と思ったらまず作りたくなってしまいが、そのようなゆるい考えではなく、鋼のような探求精神の存在がうかがえるエピソードかと思う。

◇臣は、移動距離が短く地味なイメージの駒だが、「12→22→23→13」とちょこまかした動きを繰り返すさまは実にユーモラス。

◇動きの理屈（ここが腕の見せ所）はシンプル。

「13 臣 11 玉」は玉の 11 への移動が目的。角による王手への 22 香合を可能にしている。次の「12 臣 21 玉 22 臣 11 玉」で 22 香を奪取。最後の「23 臣」で角を取らせて銀移動。「13 香 12 角合」で角を奪取。という簡明な作りになっている。

◇先行の銀による回転表現と同様に、「空き王手で（王手駒を取らせて）駒移動」というところが表現上の工夫。

◇例によって収束は簡潔だが、メインの臣を捨てるところはそつがない。

### 神無七郎

上田吉一氏お得意の持駒増幅×呼び出し。

サイクル手順中の「13 臣 11 玉」に「飛」ではなく「臣」の特徴が良く出ています。

長編では強い駒より弱い駒の方が使い勝手が良いことがあります。本局はその好例でしょう。

◇鋭い短評です。「13 臣 11 玉」に「フェアリーピース使用感」ありますよね。

### 荻原和彦

どうにも鋸が入らぬ構図。角を打ち捨てる発想では回収不能となり破綻。ここは「遠打＋開き王手」の筋（WFP196 号 p. 35 参照）しかなかりょう。

本作は同ルートでの 2 枚引き寄せが主張。収束での連続捨駒、2 枚銀が再び縦に並ぶ詰上りも味良い。

◇理解の行き届いた短評です。

### springs

順番に 2 枚の銀を呼びだす。Wazir が大活躍ですね。

### るかなん

臣を前に出すのは勇気がいりますね。最後のパーツ全破棄が清々しい。

◇作者お気に入りの収束のようです。

### 変寝夢

美しい詰め上がり。

第二番  
 協力自玉詰 484手  
 持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
㍄	偶								一
								苺	二
		◆	◆	◆	◆	◆			三
		◆				◆			四
		◆		◆		◆			五
		◆	臣		臣	◆			六
		◆	◆	◆	◆	◆			七
									八
		◆							九

持駒 G49

臣：Wazir(0,1)-Leaper  
 46臣は不滅駒、66臣は臣王  
 苺：(1,5)-Leaper、取捨て  
 八：(1,8)-Leaper  
 偶：Dummy王  
 G：Grasshopper], 取捨て  
 ◆：Pyramid (不動、不滅駒)

56 臣、65 臣、66 臣、64 臣、65 臣、54 臣、  
 64 臣、44 臣、54 臣、45 臣、44 臣、46 臣、  
 45 臣、56 臣、89G、同八、46 臣、66 臣、  
 (以下同様に回転、略記)  
 56 臣～～44 臣、71G、同八、  
 54 臣～～66 臣、69G、同八、  
 56 臣～～54 臣、51G、同八、  
 64 臣～～46 臣、49G、同八、  
 45 臣～～64 臣、31G、同八、  
 65 臣～～56 臣、29G、同八、  
 (途中図 1)



# 途中図 1

持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	偶								一
								母	二
		◆	◆	◆	◆	◆			三
		◆				◆			四
		◆		◆	臣	◆			五
		◆		臣		◆			六
		◆	◆	◆	◆	◆			七
									八
		◆					ㄣ		九

持駒 G42

46 臣 ～～ 44 臣、11G、同八、  
 54 臣 ～～ 65 臣、92G、同八、  
 66 臣 ～～ 46 臣、13G、同八、  
 45 臣 ～～ 64 臣、94G、同八、  
 65 臣 ～～ 45 臣、15G、同八、  
 44 臣 ～～ 66 臣、96G、同八、  
 56 臣 ～～ 44 臣、17G、同八、  
 54 臣 ～～ 65 臣、98G、同八、  
 66 臣 ～～ 46 臣、19G、同八、  
 45 臣 ～～ 54 臣、21G、同八、  
 64 臣 ～～ 66 臣、39G、同八、  
 56 臣 ～～ 44 臣、41G、同八、  
 54 臣 ～～ 56 臣、59G、同八、  
 (途中図 2)

途中図 2

持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	偶								一
								苺	二
		◆	◆	◆	◆	◆			三
		◆				◆			四
		◆		◆	臣	◆			五
		◆		臣		◆			六
		◆	◆	◆	◆	◆			七
									八
		◆		ㄩ					九

持駒 G29

61 苺、同八、59G、同八、  
46 臣～～44 臣、41G、同八、  
54 臣～～66 臣、39G、同八、  
56 臣～～54 臣、21G、同八、  
64 臣～～46 臣、19G、同八、  
45 臣～～65 臣、98G、同八、  
66 臣～～44 臣、17G、同八、  
54 臣～～66 臣、96G、同八、  
56 臣～～45 臣、15G、同八、  
44 臣～～64 臣、94G、同八、  
65 臣～～46 臣、13G、同八、  
45 臣～～65 臣、92G、同八、  
66 臣～～44 臣、11G、同八、  
54 臣～～56 臣、29G、同八、  
46 臣～～64 臣、31G、同八、  
65 臣～～46 臣、49G、同八、  
45 臣～～54 臣、51G、同八、  
64 臣～～66 臣、69G、同八、  
(途中図 3)

途中図 3  
持駒 なし

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

持駒 G11

56 臣 ～～ 44 臣、71G、同八、  
 54 臣 ～～ 56 臣、89G、同八、  
 46 臣 ～～ 64 臣、91G、同八、  
 65 臣 ～～ 45 臣、12G、同八、  
 44 臣 ～～ 66 臣、93G、同八、  
 56 臣 ～～ 44 臣、14G、同八、  
 54 臣 ～～ 65 臣、95G、同八、  
 66 臣 ～～ 46 臣、16G、同八、  
 45 臣 ～～ 64 臣、97G、同八、  
 65 臣 ～～ 45 臣、18G、同八、  
 44 臣 ～～ 66 臣、99G、同八まで 484 手

詰め上がり図  
持駒 なし

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

持駒 なし

◇「八」を用いた長編詰将棋を作れ、という設問に対応できる作家はどれくらいいるだろう。思うに、効きのシンプルさと裏腹に「使いにくい駒」の筆頭ではないか。使いにくさでは双璧の(複雑怪奇な効きの)Roseとは意味が異なる。単純に重くてでかいのだ。

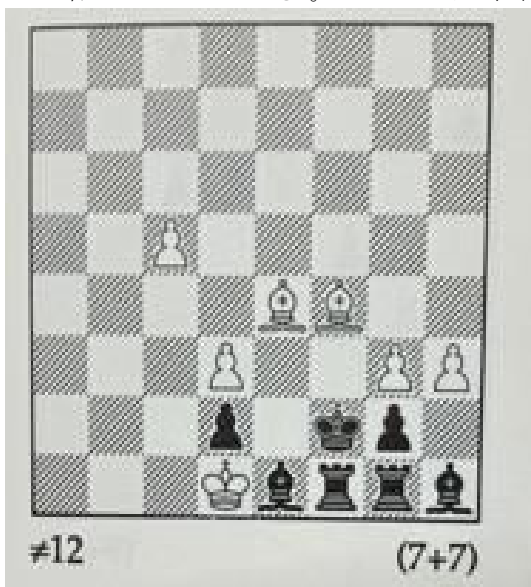
◇この作の「八」の動きを見た時「コントラパス!」と思った、という話を上田さんにしたら爆笑されてしまったが「わかるわ」という賛同も得た。

◇「極光Ⅱ」には「八」は登場してない。上田さん以外に「八」に関心がある作家はまあいないと思うので史上初の「八」使用作かもしれない。

◇ただ、作者によると「ねらいは臣の時計回り」で「八」ではないらしい。既に「盤周辺を動く玉」を描く作品は複数発表しているので、中央で動かしてみる、という関心があったようだ。また、内容としては、「Rehmの作品に多い「振り子」テーマやね」とのこと。

◇「振り子」(pendulaire)とは。

「Hans+Peter+Rehm=Schach」(1994年刊)によると、「配置Aから駒を動かして何らかの工作をした後で配置A'に戻す」という構造の作品で、駒の動きが振り子のようなところからこの名がついている。たとえば下図。



「Hans+Peter+Rehm=Schach」II.11

<参考図：Rehmさんの作品>

<作意>

1. Bf5 Kf3 2. Bg4+ Kf2 3. Bc8 Kf3

4. Bb7+ Kf2   5. c6 Kf3   6. c7+ Kf2  
7. Bc8 Kf3   8. Bg4+ Kf2   9. Bf5 Kf3  
10. Be4 Kf2   11. Bd6 Ke3   12. Bc5#

◇作品集には「振り子」テーマの作品は多く収録されているが、いちばん簡素な配置のものを紹介。

◇黒駒は初形で動けない。スタイルメイトを避けるために黒Kが動くスペースを確保しつつの手順になる。

◇白P c 5がいなければ、1. Bd6 Ke3   2. Bc5 で簡単にメイト。スタイルメイトを避けつつP c 5を動かす手順がこのなんとも回り道の手順の作意になる。

◇初形のB配置に戻す手順を組み入れるところが「振り子」の由来。詰将棋マニアには、図巧43番の飛車の動きが思い浮かぶだろうか。

+++++

◇作者の自己評価としては、「手順が詰将棋としては一本道」であるところから、本作はあまり高く評価していないらしい。作者は、「考えるところ」を必須アイテムとしているようで、その感覚はわからないこともないけれど、本作はこのままで十分インパクトのある作品になっていると思う。

◇本作の構造は次のとおり。

1) 81 玉(石)を詰める方法は99に八が行くしかない(79が占拠されているので他に詰み形がない)。

2) 行く方法(八の移動)は、しばらく臣を追っかけてみると見えてくる「中央の機構の中でぐるぐる回る王(臣)」と「周辺(1筋、9筋、1段目、9段目)からの王手のGを取る八」との組み合わせによる。これが発見だ(作者としての力量を示している)。

3) 99に八が行くためには、18から移動するしかなく、そのためには97、16、95、14、93、12、91に行く必要がある。ただし、出題図では12が占拠されていて、Gが打てず移動不可の状態(12に行くためには事前にどこかで碁を消すことが必要)

4) 91に行くには、同様に、71、69、51、49、31、29、11に行く必要があり、11に行くには、同様に、92、13、94、15、96、17、98、19に行く必要があり、19に行くには、同様に、21、39、41、59、61、に行く必要がある。79には行けないのでここでストップ。

5) 逆に、初形から考えると、八は91にいるの

で、ここからの移動は、89（12 も移動可能場所だが占拠されていてGが打てない）、71、69、51、49、31、29、11、92、～中略～、98、19、21、～中略～、59、61、と考えられる。79 には行けないのでやはりここでストップ。

6）ここで、苺が消せないかなあ～、と思いながら盤面をよく観察する。八が 59 にいる時に、苺が 61 に王手で跳べば八で取れる（！）ことで気づけば解図はほぼ終了。

◇つまり、「初形から、八を、89～11～19～59 に移動」「61 苺、同八で 12 苺を消去」「八を逆回転させて、59～19～11～91～99 で詰み」という構造になっているということだ。

◇このような理屈の解説はできるが、本作で私が印象に残ったのは、何ととっても重くて使いにくい「八」をばんばん動かすところ。

◇駒の利きから当然だが、八の可動場所は縁だけ。縦の縁から横の縁への縦横変換が可能なのは四隅だけ（知ってましたか？）。この「発見」を踏まえ、目標移動場所を目指してGを打ちまくる爽快感！

◇もっとも、それだけでは物足りないと思った（だろう）作者は、「八」の進路を邪魔する「苺」を置いて構造の複雑化（Rehm 化というべきか）を図っている。

◇作者曰く「いろいろなリーパーを置いてみたけど(1, 5)Leaper しかうまくはまらないんや」とのこと。いつものことだが、この図にたどり着くまでに氏はあらゆる選択肢を調べている。氏の作図姿勢には隙がない。

◇詰将棋を作るという行為の本質は、結局はアイデア（テーマ、構想、ねらい）を図化するプロセスだと思う。作者は、このプロセスの中に存在する無数の選択肢から一本の道を選ぶ（選択肢を切り捨てる）行為を無数に重ねて発表図にたどりつく。つまり、発表図はすべからず、作者の「選ぶ（切り捨てる）力」（＝センス）の結晶だ。

◇したがって、「いい作品」にたどりつくには、何よりも「選ぶ力」（判断基準）を磨くことが必要になる。

◇本作においては、単に「八」を数回飛ばして終わりではなく、盤面中央の臣の永久回転機構とGの乱打の融合、さらには「苺」の配置による臣の回転数・「八」のジャンプ回数増加、加えて全体構造の明瞭さ（もちろんそのように作っている）が氏の「選ぶ力」を物語る。

◇なお、作者によると、本作のイメージは「円」

だという。円周に沿って動く八、その軌跡上にいる苺・ピラミッド・玉（石）、苺を除去して玉（石）に向かう、ということのようだ。作者の脳内イメージの表現として興味深い。

◇詰将棋は、せんじつめれば「出題」に過ぎないが、「解」を見たときに、「美しさ」「おもしろさ」「驚き」「感銘」などの情動が脳内に喚起される場合がある。本作はまさにこれで、繰り返される八のジャンプに私の脳はすっかり魅了されてしまったのだ。

◇ちなみに解答者からも大好評。どうやら作者の自己評価は「八」の魅力が圧倒してしまったようだ。

### 神無七郎

「八」を 99 に移動させれば詰みですが、邪魔駒の苺を消すのが大変。「八」が盤の周辺しか動けないせいで、たった 1 枚の駒を消すのに 400 手以上も掛かってしまいました。不便な駒の不便さを見事に逆用した楽しい趣向作。

◇まったく同感です。

◇Caillaud さんは駒やルールの特徴を十分に活かした作品を作ること知られているが、もし「八」を使ったらどんな作品を仕上げてくるのだろう。

### 荻原和彦

攻方臣で追い回す趣向（新型ロータリーエンジン！）に気づけば解図自体はスムーズに進むが、手順が余りにも不規則なせいで解答表記に一苦労も二苦労も。

それにしても、盤端にしか生息できぬ  
(1, 8) -Leaper が盤上狭しと大暴れし、  
91→11→19→苺消去→19→11→91→99 の全コーナー踏破で決着とは恐れ入った。

◇やはり「八」の印象は強烈だ。

### springs

なんと遠大な邪魔駒消去！

外周のあるマスに対し、そのマスに G を打って王手が掛かる臣王の位置が一意的になっている構造が興味深い。内周の 1 マスに対して外周の 3 マスまたは 5 マスが対応しており、まるでプリズムのよう。

◇G の打ち場所は複数ありそうな気がするが不思議なことに 1 箇所しかない。これも発見ですよ。

### るかなん

ただでさえ一周に 32 マスかかる。これなら G 100 枚超えも夢ではなさそう。

◇「持駒 G 49 枚」という初形は、日頃私たちが縛られている「常識」を見事にスマッシュしてくれてうれしい。

### 変寝夢

苺が邪魔駒だとは思わなかった。

### <総評>

◇たいへん好評でした。

### 神無七郎

今回も楽しい長編趣向作を満喫させていただきました。これだけ多くの作品を発表しても、全然ネタが尽きないのが驚きです。

### 荻原和彦

第 1 番は難度控え目の佳作。第 2 番は破天荒な快作。充実した解図体験に今回も大満足。

### springs

今回もとても楽しめました。どちらの作品も論理的な仕組みで余詰の発生を防いでいるように感じられ、非常に参考になります。

### るかなん

一般的にはどちらのほうがとっつきやすいでしょうかね？ 個人的には第二番の方が経路がわかりやすいかなと思いました。



=====

＝ 臨時⑥ 神無太郎の氾濫 解答編 ＝

=====

<ルール説明>

【協力自玉詰】先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

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

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

【Imitator】(■) 着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり駒のある地点に着地したり、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。

※奇数手の問題は受方から指し始めます。

<問題>

【r6-1】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

88 香 22 金 89 香 87 角 同香 86 角 58 角  
74 飛 43 王 52 金 まで 10 手

springs: 角利きの 52 金の死角を 86 角がカバーする詰上りが気持ちいい。キルケも活かされている。

占魚亭: 一呼吸置いて角合。

【r6-2】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			王						四
							王		五
									六
									七
									八
									九

持駒 香

28 香 82 金 29 香 27 飛 同香 26 角 23 飛  
87 角 45 飛成 65 金 まで 10 手

springs：香を引く王手に今度は飛合。

占魚亭：一呼吸置いて飛合。

【r6-3】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			王						二
									三
									四
									五
								王	六
									七
									八
									九

持駒 香

19 香 18 角 同香/22 角 17 角 同香 93 桂  
49 角 61 飛 同王/82 飛 52 銀 まで 10 手

springs：49 角 61 飛 同王/82 飛 の応酬に「点鏡＋キルケ」の効果がよく表れている。

占魚亭：角を持駒にできれば何とかなる——と  
気付けば解けたようなもの……かも。

【r6-4】

点鏡キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 香

19 香 91 角 同王/22 角 27 玉 29 香 28 角  
同香 37 玉 19 角 55 角 まで 10 手

springs : 面白い詰上り。点鏡とキルケの組み合わせが活きていますね。

占魚亭: 実戦配置位置に再生した角で仕留める、上手い手順。

【r6-5】

点鏡キルケ協力自玉詰 12手

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

持駒 香

59 香 58 角 同香/22 角 52 金 59 香 57 角  
同香 53 桂 29 角 81 飛 89 角 78 飛  
まで 12 手

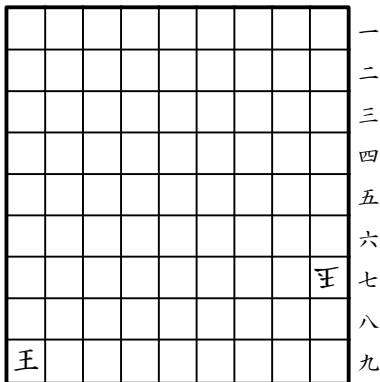
springs : 29 角から 89 角のスライドが爽快。

占魚亭:r6-1 の応用編。収束 4 手が良いですね。

【r6-6】

点鏡キルケ協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

19 香 18 香 同香/11 香 92 桂 同王/81 桂 16 玉  
91 王 17 飛 同香/82 飛 同玉/19 香 29 香 28 玉  
まで 12 手

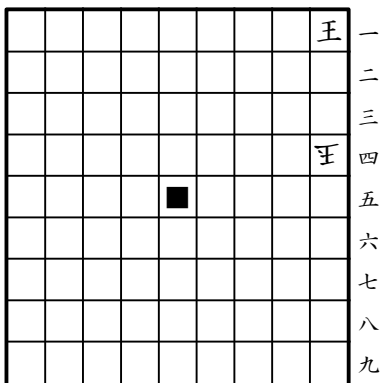
springs：攻方王がそんなに動くとは。

占魚亭：Corner-to-corner。点鏡を十二分に活かした好手順。

【r6-7】

点鏡協力自玉詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

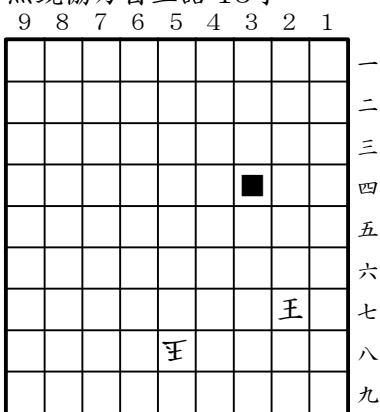
98 飛 12 王[I56] 24 玉[I66] 15 王[I69] 95 飛  
25 王[I79] 85 角 34 王[I88] 76 銀 23 王[I77]  
87 銀生[I88] 34 王[I99] 89 角 まで 13 手

springs：Imitator を隅に。点鏡特有の受けを繰り返し、最後はImitatorを止める埋駒でとどめ。

占魚亭：都から雪隠へ。トドメの壁駒打ちが綺麗に決まった。

【r6-8】

点鏡協力自玉詰 13手



持駒 なし

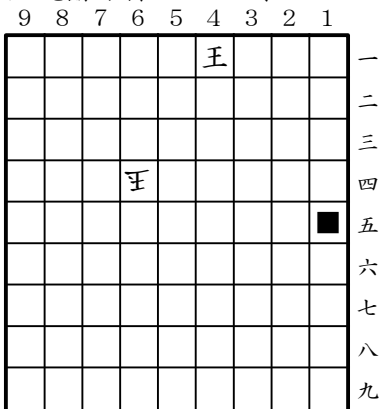
83 飛 67 王[I74] 43 飛 47 王[I54] 63 金  
 57 王[I64] 69 玉[I75] 67 王[I85] 44 飛[I86]  
 78 王[I97] 32 金 79 王[I98] 88 金 まで 13 手

springs：縦横系（飛金）の駒がよく出る。

占魚亭：9手目がポイントですね。

【r6-9】

点鏡協力自玉詰 17手



持駒 なし

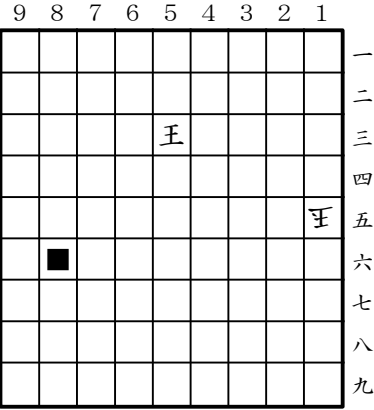
68 角 42 王[I16] 74 玉[I26] 75 王[I59]  
 35 角生[I26] 64 王[I15] 46 銀 63 王[I14]  
 75 玉[I15] 74 王[I26] 36 銀 65 王[I17]  
 45 角 76 王[I28] 34 桂 64 王[I16] 44 角[I25]  
 まで 17 手

springs：今度は斜め系（角銀）の駒がよく出る。

占魚亭：中段でのやりとりが濃密。

【r6-10】

点鏡協力自玉詰 17手

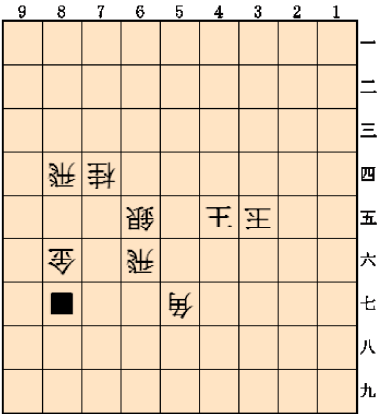


持駒 なし

57 角 26 王[I59] 84 飛 16 王[I49] 24 玉[I58]  
26 王[I68] 35 玉[I79] 36 王[I89] 74 桂  
44 王[I97] 66 飛 24 王[I77] 86 金 34 王[I87]  
76 銀 45 王[I98] 65 銀[I87] まで 17 手

springs：本作もものすごい詰上り。  
占魚亭：5種の点鏡駒が出る難解作。

※全国大会前の忙しい時期であるにもかかわらず、springsさん、占魚亭さんから感想をいただきました。ありがとうございます。  
※r6-10の詰上り図を掲げておきましょう。



持駒 なし

※全国大会に備えて大阪滞在中なので、原稿の編集環境がいつもの自宅とは違います。見栄えの揺らぎにはご容赦ください。



## 「詰将棋メーカー」好作選(2025 年5・6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》

#### 【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

#### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

#### 【Camel(駱)】

フェアリーチェスの駒。

3対1の方向に跳ぶ八方桂。

#### 【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。

#### 【Grasshopper(G)】

フェアリーチェスの駒。

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

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【協力自玉スタイルメイト(ばか自殺スタイルメイト)】

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。

■No.352 尾形

天竺協力自玉詰 6手

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

持駒 飛角  
(2025.05.12)

■No.353 xzg17

協力自玉詰 58手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※駒:不滅Camel  
王:取捨Rose  
G:Grasshopper  
(2025.05.15)



■No.354 尾形

安南詰 11手

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

持駒 角金2桂歩  
(2025.05.19)

■No.355 xzg17

協力自玉詰 12手

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

持駒 飛2  
(2025.06.05)

■No.356 xzg17

禁欲安北協力自玉スタイルメイト 12手

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

持駒 角2桂2香  
(2025.06.23)

今回は 2025 年5～6月に発表された7作(5月:

5作／6月：2作）の中から選びました。

※コメント：★＝占魚亭／●＝駒井／▲＝springs

### ■No.352(尾形／天竺協力自玉詰6手)

<手順>

17 角 11 玉 91 飛 81 角 44 角 同金 迄6手

▲攻方王の位置が生み出す飛車の最遠打と角合。  
逆王手回避のために初手に遠打した角を最後に捨  
てる構成が素晴らしい。

### ■No.353(xzg17／協力自玉詰 58 手)

<手順>

97G 同駒 65 薙 84 駒右 44 薙 52G 同薙  
71 駒 29G 同銀生 44 薙 65G 同薙 84 駒上  
12G 同金 44 薙 52G 同薙 71 駒 38G 同銀生  
44 薙 65G 同薙 84 駒上 22G 同金 44 薙 52G  
同薙 71 駒 47G 同銀生 44 薙 65G 同薙  
84 駒上 32G 同金 44 薙 52G 同薙 71 駒 56G  
同銀生 44 薙 65G 同薙 84 駒上 42G 同金  
44 薙 52G 同薙 同金 65G 同銀 迄 58 手

★回収した Grasshopper を使って金・銀を呼び出す  
構成の軽趣向長編。Rose が上手く使われていて感  
心しました。

●Grasshopper で受方の金銀を呼び出す手順を繰  
り返すために、Grasshopper を合駒で度々回収する  
機構。作者曰く、上田氏の作品群に影響されて作っ  
たとのこと。例えば、上田吉一作『WFP』2025 年1月  
発表作と比較すると、xzg17 作は玉が不動でサイク  
ルが進行する違いがある。Rose は利きが複雑で敬  
遠されがちだが、ポテンシャルはある駒なので、興味  
深い作品だと思う。

▲Rose の性質がうまく使われている。Rose が 44 の  
地点にいるときは2方向で王手が掛かるが、G合を  
取って Rose が 52/65 に動けば、Rose の王手を掛  
ける経路が片方だけ変わるため、王手を継続しつつ  
Camel がアンピンされる。

なお、G合を取る地点(52/65)がGで王手を掛け  
るライン上(12→92/29→92)にあるため、金と銀を  
交互に動かすのが最短になる。

### ■No.354(尾形／安南詰 11 手)

<手順>

36 金 同桂 16 金 同玉 17 歩 25 玉 18 桂  
16 玉 25 角 同金 26 桂 迄 11 手

★初手の選択で命運が分かれる。跳ねて歩の性能  
を戻す最終手が好感触。

▲初手 16 金には 46 玉ではなく同玉と応じ、以下 17

歩、25 玉、18 桂、36 玉、47 金、28 玉で詰まない。  
「17 歩・18 桂」を打たせてから 46 金と逃げることで、  
28 玉に対して角を打つスペースを消しているのだ。  
安南らしい収束も見事。

■No.355(xzg17／協力自玉詰 12 手)

<手順>

98 飛 97 角 同飛 同玉 95 飛 96 角 同飛 同玉  
41 角 52 飛 74 角 同桂 迄 12 手

★8 手かけて飛 2 枚を角 2 枚に変換。明快で面白く、  
譲渡を絡ませている所も巧いですね。

●持駒の飛 2 枚を角 2 枚にする。攻方が角を 2 枚入  
手する意味もあるが、受方に飛を渡す意味もある。  
したがって、攻方の持駒を変換するというよりは、双  
方の持駒を交換する意味が強い。単純な持駒変換  
と比べると、双方のやり取りが重要になる。面白い  
アイデア。

▲持駒の飛車 2 枚を角 2 枚に換える。明快な仕組  
み。

■No.356(xzg17／禁欲安北協力自玉スタイルメ  
イト 12 手)

<手順>

13 香 21 玉 12 桂 32 玉 21 角 42 玉 33 角  
41 玉 32 桂 31 玉 41 角成 同玉 迄 12 手

▲盤上に攻方駒が 4 枚残って攻方のスタイルメイト。  
繰り返し手順にできないか考えたくなる。

---

次回は 2025 年 9 月(対象は 2025 年 7～8 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。

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



## 「風にバラは散った」新バージョン

占魚亭

Takubon's Tourney に出品した拙作「風にバラは散った」では『Imitator は Rose の原位置と移動先のみを模倣する』という設定を採用していますが、6 月 26 日に公開された fmza 新バージョンでは『Rose の移動元・移動先だけでなく経路も模倣する』ように変更されたので、この設定でも作ってみました。

### 「風にバラは散った Ver. 2」

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
								王	四
									五
									六
		王							七
								■	八
									九

持駒 薔

※ ■ : Imitator、薔 : Rose

b)

協力自玉スタイルメイト 6 手

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

持駒 薔

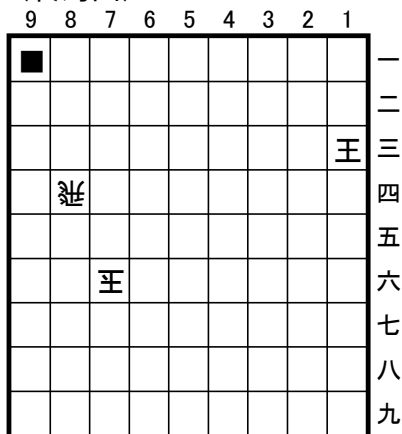
※ ■ : Imitator、薔 : Rose

### 【手順】

a) 69 薔 76 玉[I17] 84 薔[I32] 24 飛 13 王[I31]

84 飛[I91] 迄6手

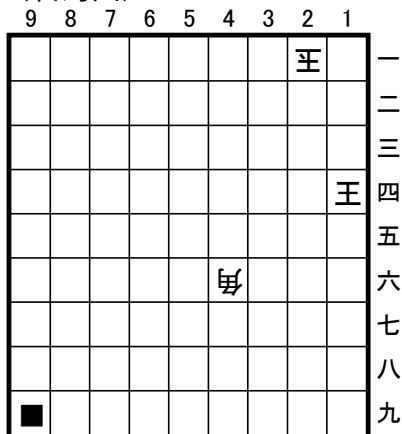
(終局図)



持駒 なし

b) 44 薙 21 玉[I64] 65 薙[I85] 13 角 46 薙[I66]  
同角[I99] 迄6手

(終局図)



持駒 なし

苦しいツインの設定とですが、なんとか「飛・角の  
対照」「Imitator の盤隅最終位置」を実現出来まし  
た。2解の図などいくつか候補がありましたが、気に  
入らない部分があるので本図を採用することにしました。

## 解答募集一覧

---

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。詳細は本文をご確認ください。

### 2025年8月10日(日)

#### 推理将棋第 188 回出題

推理将棋 3 題

解答宛先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2025年8月15日(金)

#### 第 172 回 WFP 作品展

フェアリー作品 10 題

解答宛先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

#### 第 29 回フェアリー入門 (Lion)

Lion を使用した作品 14 題

解答宛先：springs

hit.and.miss.masayume@gmail.com

### 2025年9月15日(月)

#### 第 173 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

解答宛先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

## 作品募集一覧

---

### 2025年8月15日(金)

#### Fairy of the Forest #83

課題：「合駒動かし」（協力詰）

投稿先：酒井博久

sakai8kyuu@hotmail.com

#### 協力詰・協力自玉詰 解付き

9 手以下の協力詰、協力自玉詰

投稿先：駒井めい

meikomaivtsume[at]gmail.com

#### 第 174 回 WFP 作品展

投稿先：神無七郎 k7ro.ts@gmail.com

### 随時受付

#### フェアリー版くるくる作品展

やさしい趣向作のフェアリー作品

投稿先：WFP 編集部 (springs)

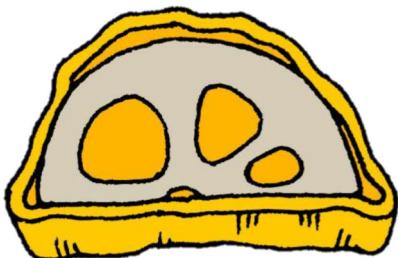
hit.and.miss.masayume@gmail.com

WFP 編集部にて投稿・解答を募集しているコー

ナーの一覧は下記をご覧ください。

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

\*\*\*\*\*



あとがき

スマホで見ると2段組のWFPは読みにくい  
のご意見をいただき、確かにその通りだなあ  
と思いました。従来のPDFの他に、段組なしの  
バージョンも公開できるといいなと思っていま  
すが、現時点でうまい方法は見つかっていま  
せん。

2段組のWordファイル全体を段組なしに  
するだけでは、文字や図面が小さいので結  
局スマホで読むのは大変でした。段組なし  
用に文字と図面の大きさを調整するのは非  
常に手間が掛かります。HTMLで公開する  
のが良さそうなのですが、Wordファイルを  
HTML形式で保存するだけではレイアウト  
が崩れてしまうので、結局調整が必要に  
なりそうです。もう少し方法を考えてみ  
ようと思います。もしうまいアイデアが  
ありましたらぜひお知らせください。

springs

## Web Fairy Paradise

第205号（2025年7月号）

非売品

令和七年七月廿日発行

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