

フェアリー詰将棋の歴史／神無七郎

令和を記念して神無七郎氏が「Web Fairy Paradise」に連載したフェアリー詰将棋の歴史の集成版。連載時の割愛話題も一部補筆。

フェアリー創生期に将来を見据えて書かれた幻想詰将棋型録と、現代の視点から俯瞰的、多面的に過去を振り返ったフェアリー詰将棋の歴史は読み比べてみるのがお勧め。

(神無太郎)

第1回 フェアリー詰将棋の紀元 (2019年5月)

今月から元号が「令和」になりました。

世界には様々な暦法がありますが、その多くは重要な人物や出来事を元に「元年」を定め、それを基準に歴史を記述します。

もし、フェアリー詰将棋で「元年」を定めるとしたら、それはいつでしょうか？

私の意見では、それは西暦1970年です。

この年に、加藤徹氏の長編ばか詰が発表され、フェアリー詰将棋に対する人々の認識が一変したからです。

加藤徹

ばか詰 163手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス、1970年6月、修正図)

これ以前にも変則詰将棋は散発的に登場していましたが、「ばか詰」も1961年には既に提唱されていました。

しかし、この作品が発表される以前は、変則詰将棋それ自体に真面目に探究する価値があるとは考えられていませんでした。変則詰将棋はあくまで一時の気分転換や諧謔が目的であり、「たまには変わったルールの

詰将棋をどうぞ」といった趣旨の枕言葉を添えて出題されるのが常だったのです。

当初発表された原因には早詰がありました(上で紹介したのは修正図)が、それは「ばか詰」の持つ底知れぬ可能性、ひいては変則詰将棋全般の持つ大きな可能性を示す障害にはなりません。翌年、詰パラ190号(1971年10月)から「ばか詰教室」が始まり、そこからフェアリー詰将棋の本格的な歴史が始まります。

これまで、WFP作品展の前口上ではその時々で筆者が関心を持ったトピックを気ままに選んでいたのですが、ここからしばらくフェアリーの歴史に沿った話を続けたいと思います。これにはちょっとしたきっかけがあったのですが、約半世紀を迎えるフェアリー詰将棋の節目には合っていると思います。

念のために書いておくと、これから書こうとしているのはあくまで筆者の視点から見たフェアリーの歴史です。記述の順番も時系列を外れて前後することがあるでしょう。ただ、古参のフェアリー愛好家が自分のフェアリー観を披露することにも一定の価値はあると思います。読者の皆さんは自分なりの解釈と照らし合わせながら、これからの記事を読んでいただければ幸いです。

第2回 「ビッグバン」の時代 (2019年7月)

前回、西暦1970年をフェアリー詰将棋の「元年」と呼びたいという話をしましたが、その後1975年までの6年は、いわば「ビッグバン」の時代でした。

私達の住む宇宙は「ビッグバン」という急激な膨張から始まったと言われています。そして「ビッグバン」の3分後には早くも単純な原子核が生成されました。驚くほど短時間で私達の世界の基礎が出来上がったわけです。

「ばか詰」(協力詰)も1970年から1975年の短い期間で質・量ともに急激な発展を遂げました。多くの才能がこの新分野に参入し、綺羅星のような成果を上げたからです。

その急激な発展を示す具体的な証拠として各年の最長手数作品のリストを見てみましょう。

手数と作品価値は必ずしも連動しないのですが、数を指標とすることで「ばか詰」の急速な発展が明確に感じられると思います。

フェアリー詰将棋の歴史

発表年月	手数	作者	備考
1970年6月	163	加藤徹	原図は早詰
1971年4月	263	加藤徹	
1972年9月	785	鮎川哲朗	
1973年10月	1323	鮎川哲朗	原作意は1783手
1974年8月	5321	加藤徹	原作意は5409手
1975年9月	19447	加藤徹	原図は早詰 (18799手)

1975年、「寿限無」と名付けられた19447手の超長手数作品の出現により、「ばか詰」はその頂点を迎えました。その後、作家達の関心は次第に別のルールに向かっていきます。

このように、ある時期、あるルールに人気が集出し、短期間に発展を遂げ、ある程度手筋や構想の発掘が終わると、潮が引くように作家達が離れ、下火になるパターンは、フェアリーで何度も繰り返されてきました。

しかし、「ばか詰」は手の選択に関わる基幹ルールなので、流行が終わっても、消え去ることはありませんでした。単独、あるいは他のルールとの組み合わせで、今もフェアリーの基礎の役割を担っています。現在「協力詰」とも呼ばれる（WFP作品展ではこの呼称を用います）このルールは、フェアリーの世界の「原子」の一つとして遍在し、多様な化合物を生み出しているのです。

また、この時代に発表された作品には、今もなお未解決の問題が残されています。

例えば1973年10月に発表された鮎川哲朗氏の以下の作品は、最短手数が明確になっていません。発見されている最短解は1323手ですが、これより短い詰手順が存在しないという証明は得られていないのです。

[参考] 最短解不明の作品の例

鮎川哲朗

ばか詰 1323手？

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	爵	雫	皇	雫	科		一
金	歩	飛	金		銀	銀	皇	二
香		歩	歩	桂	歩	桂	歩	三
ス								四
								五
王								六
	ス	ス	ス				飛	七
ス	ス	ス	ス					八
ス	皇						王	九

持駒 歩4

(詰将棋パラダイス、1973年10月)

この作品に対するコンピュータを用いた調査結果は「ばか詰中長編 検討結果報告(10)」(<http://k7ro.sakura.ne.jp/report/hlprep10.html>)にまとめていますが、発表から半世紀近く経った現在でも、完全検討の目途は立っていません。

無論、最短解が不明の作品は上図だけではありません。本当の意味で「ばか詰」(協力詰)の真髄に迫るには、人類は——その知性の延長であるコンピュータの力を加味しても——まだ力不足なのです。

第3回 “紀元”前のフェアリー詰将棋 (2019年8月)

前回までは1970年から「ばか詰 (協力詰)」が急激に発展し、フェアリー詰将棋の基礎が短期間で出来上がったことを述べました。

しかし、それ以前にも変則詰将棋は存在していました。今回はそんな、“紀元”前のフェアリーを簡単に紹介したいと思います。

1. 1970年以前のばか詰

ばか詰の提唱は、その創作が本格化する約10年前でした。提唱者は「S・おぎの」氏。発表された作品は以下のようなものでした。

S・おぎの (※非限定あり)

ばか詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

(詰将棋パラダイス、1961年8月)

他にもいくつかの図が発表されていますが、どれも早詰や多数の非限定があり、内容的にも上図と五十歩百歩でした。そのせいか、読者の反応も芳しくなかったようです。

2. 1950年代の性能変化ルール—安南詰

ばか詰が提唱される以前にも変則詰将棋は存在していました。特に歴史があるのは「安南詰」です。今でも性能変化ルールは人気がありますが、それは安南詰の影響かもしれません。

安南将棋や安南詰の歴史については「詰将棋一番星」の「安南将棋・安南詰将棋の歴史」(<http://1banboshi.on.cocacn.jp/page09.htm#page09-004>)で読むことができます。それによると、確認できる最初の安南詰の登場は1954年。作者は伊佐坂棋印氏でした。

伊佐坂棋印
安南詰 3手

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

持駒 飛
(風ぐるま、1954年4月)

3. 明治、江戸時代のフェアリー駒使用作品

通常の将棋駒以外の駒を使う作品も古くから存在しています。1952年には蟹江悦蔵氏が飛を詰める詰将棋を発表しています。また、前項で紹介した「詰将棋一番星」では「明治2年のフェアリー」([http://1banboshi.on.cocacn.jp/page09-01\(51\).htm](http://1banboshi.on.cocacn.jp/page09-01(51).htm))という記事で八方桂を使う詰将棋が紹介されています。

また、酔象を使った詰将棋として有名な小原大介作は1707年に刊行された「象戯綱目」に収録されています。

小原大介 (※早詰)
詰将棋 45手 (酔象使用、駒余り)

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

持駒 桂2香
(象戯綱目第10番、1707年)

現代のフェアリー駒作品はチェスプロブレムから駒を借用することが多いですが、やろうと思えば借用元はいくらでもあったわけです。

4. 将棋パズル的作品

変則性に限って言えば、かなり破天荒な作品もありました。例えば二歩のある詰将棋です。

小林東箔齋
詰将棋 61手 (※駒余り)

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

攻方持駒 飛2香4
受方持駒 銀4桂4
(詰将棋精選、1916年)

2筋に二歩どころか九歩が並んでいて、行き所のない駒までありますが、これは単なる「壁」に過ぎません。本質的には「1筋のみを使った詰将棋」であり、指定された受方持駒を使い切らせる手順を求める問題です。非限定も多数、詰将棋の標準的な作法など歯牙にもかけない、自由奔放な作品です。

5. 変則と普通のボーダーライン

はっきり変則詰将棋とは言えないものの、通常の詰将棋とは異なる出題形式を持った作品もありました。例えば「逃れ図式」は、普通の詰将棋のように見せかけて、実は「不詰」が正解というものです。有名なものは「将棋精妙」の巻末2題や、以下の図です。

望月仙閣「五術之作物」

逃れ図式

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

持駒 なし

(象戯綱目、1707年)

初手18角で受けに窮したかに見えますが、「27桂 同角 36香 同角 45歩 同角 54歩 同角 63桂」の5連続合の華麗な受けで逃れます。

逃れ図式は大道棋と共通する点もあり、詰将棋のルールを微妙に変えてあるという意味では、「広義のフェアリー」と言えるかもしれません。大道棋も含めれば広い意味でのフェアリー作品は意外と大量にあることになりますね。

また、中将棋の詰将棋を「広義のフェアリー」とみなすことも可能です。詰中将棋については初代伊藤宗看、三代伊藤宗看が作品集を残しており、内容も高度なものでした。ただし、これらは中将棋のルールに基づいた“普通の”詰将棋です。詰碁をフェアリー詰将棋とは呼ばないように、詰中将棋をフェアリー詰将棋と呼ぶことも、通常の意味では適当ではないでしょう。

6. なぜ変則詰将棋はブームにならなかったか

このように、変則詰将棋は散発的に詰将棋史に登場してきました。ではなぜ1970年代まで大きなブームが起きなかったのでしょうか？

「実戦の役に立たないから」というのはすぐに思い浮かぶ説明ですが、よく考えるとこれは説明になっていません。面白ければ人間は役に立たないことでもやりたがります。それに、大きなブームになった「ばか詰」は実戦の役に立ちそうにありません。

おそらく、変則詰将棋がブームにならなかった最大

の理由は「普通の詰将棋が成功しすぎたから」ではないかと思います。

なにしろ将棋に攻方王手義務を付加するだけで、想像を越える妙手を生み出せるのです。

表現の幅も広く、短編から長編まで自由自在、難解作も娯楽的作品も創作可能。こんなに単純なルール設定で、豊かな作品が生み出せるなら、苦勞して奇妙なルールを考案する必要はありません。だからこそ、変則詰将棋でも普通詰将棋と同等かそれ以上に高度で面白い作品が作れると分かるまで、変則詰将棋に本気で取り組む人が現れなかったのだと思います。

もちろん、これは筆者の私見に過ぎません。変則詰将棋の歴史をどう捉えるかは、個人の詰将棋観によって大きく変わるでしょう。

本当なら皆さんにも古図式ならぬ古変則図式鑑賞をお勧めしたいところですが、いかんせん作品数が少な過ぎます。もっとも、古図式はそれ自体が現代の詰将棋とは微妙にルールが異なります。特に草創期はルールが未整備なので、フェアリーの視点で見直すと新たな発見があるかもしれません。

第4回 広がる世界 (2019年9月)

今回は1970年以前のフェアリー詰将棋を簡単に紹介しました。今回は「ばか詰 (協力詰)」ブーム以降に登場し、フェアリーの世界に豊かな実りをもたらした3つのルールを紹介します。

(各図の解答は本稿末尾に掲載します。)

1. 自殺詰 (白玉詰)

自殺詰(本誌での表記は「白玉詰」)の登場は1971年。作者は加藤徹氏でした。ルールは「攻方が受方に白玉を詰めさせる」というもの。受方が攻方に協力しないので、後に登場する「ばか自殺詰 (協力白玉詰)」とは大きく異なります。

加藤徹

自殺詰 10手

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

持駒 銀2桂

(詰将棋パラダイス、1971年9月)

自殺詰はチェスプロブレムのセルフメイトの翻案で、加藤氏は「攻方王手義務」を課したつもりはなかったそうです。実際、上図は攻方王手義務がなくても作意が成立します。攻方の手がすべて王手なのは「そうしないと受方が攻方玉を詰ませてくれない」ためなのです。

ただ、自殺詰のルールが攻方王手義務を伴う形で定着したことは、結果的に大きな実りをもたらしました。普通詰将棋で培われた感覚や創作技術がこのルールにも活かされたからです。

フェアリー詰将棋の年間最優秀作に与えられる「前衛賞」は1975年に設けられましたが、「ばか詰」以外で最初に前衛賞を受賞したのは自殺詰の作品だったのです。

花沢正純

自殺詰 108手

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス、1976年11月、第3回前衛賞特別賞、早詰)

上の作品は自殺詰で煙詰を実現し、第3回前衛賞を受賞しました。ただ、自殺詰は余詰が発生しやすく、本作も早詰でした。

自殺詰は受方の自由度が高いと不詰になり易いため、攻方を強くする必要が生じ、それが余詰の元になります。自殺詰の作品を完全作にするには高い検討力が必要で、手掛けるのは特定の作家に限られてしまう傾向があります。

2. 天竺詰

それまで安南詰の独壇場だった性能変化ルールにも新星が現れました。1975年に提唱された「天竺詰」です。これは「玉が王手駒の性能になる」というルールで、提唱者は飯田岳一氏。

その時の例図の一つをご覧くださいませ。

飯田岳一

天竺詰 9手

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

持駒 銀桂4

(詰将棋パラダイス、1975年6月)

天竺詰は安南詰と違い、性能が変化するのは玉だけです。つまり検討が容易で、新規参入がしやすいルールです。それでいて、玉が様々な駒に化けて、華麗な手順を生み出せることから一躍人気ルールになりました。このルールの第一人者は左真樹氏。何と第5回から第8回まで天竺詰で前衛賞を連続受賞しています。

左真樹
天竺詰 99手

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス、1978年9月、
第5回前衛賞大賞)

左真樹氏は天竺のみならず様々なルールで高度な作品を発表しています。普通詰将棋との掛け持ちではなく、フェアリー専門の作家が登場したという意味でも、フェアリーの歴史に残る作家と言えます。

3. ばか自殺詰 (協力自玉詰)

「先後協力して攻方の玉を詰ます」——ばか自殺詰 (本誌では「協力自玉詰」と呼称) が登場したのは1972年のことでした。

原敏彦
ばか自殺詰 6手

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

持駒 角2

(詰将棋パラダイス、1972年4月、余詰)

もし詰将棋に攻方王手義務がなければ、「ばか詰」も「ばか自殺詰」も大して変わりはないのですが、攻方王手義務によってこの2つには大きな相違が生まれました。

ここで紹介した原氏作には多数の余詰がありました

が、一般に「ばか自殺詰」の方が「ばか詰」より完全作にしやすい傾向があります。

詰める対象が攻方玉なので、攻方玉が詰む条件さえ厳しくしておけば、強力な紛れがあっても余詰の心配が少なく済むからです。

ただ、1970年代には「ばか詰」の開拓がまだ精力的に行われており、「ばか自殺詰」の開拓はやや遅れました。このルールでの初めての前衛賞受賞作は1981年の作品でした。

荒井辰雄
ばか自殺詰 8手

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

持駒 飛2香

(詰将棋パラダイス、1981年8月、
第8回前衛賞短編賞)

ばか自殺詰は1980年代に盛んになり、前衛賞受賞作も多数生まれました。「前衛賞」が「妖精賞」に改称された後も、1988年・1989年度の受賞作はこのルールでした。ばか自殺詰と他のルールを組み合わせる試みも盛んに行われ、1980年代には「ばか詰」を凌ぐ基幹ルールとして、確たる地位を得たと言えるでしょう。

今回は「自殺詰」「天竺詰」「ばか自殺詰」について、その初出と最初の受賞作をご覧ください。その後、フェアリーはルールの多様化がますます加速するわけですが、個々のルールや名作を紹介してはきりがないので、今回は少し違った視点からフェアリーの歴史をふり返りたいと思います。

《今月紹介した作品の解答》

加藤徹作 (自殺詰 10手)

88銀 同歩生 98銀 同角生 89桂 同角生

96龍 同飛 87馬 同玉 まで 10手

花沢正純作 (自殺詰 108手)

《作意》

86龍 同玉 75馬 95玉 87桂 同と

96歩 同玉 97香 同と 同金 95玉
 94と 同玉 95歩 同玉 86金 94玉
 93と 同玉 94歩 同玉 85金 93玉
 83と 同歩 同歩成 同玉 74馬 93玉
 92と 同飛 同馬 同玉 91飛 83玉
 94飛成 73玉 74金 72玉 73歩 81玉
 72歩成 同玉 83龍 71玉 62と 同玉
 73龍 53玉 64金 同と 54と右 同と
 63龍 44玉 33銀生 同玉 32馬 44玉
 45香 同と 55銀 同と 34銀成 45玉
 55と 同玉 65馬 45玉 46歩 同玉
 47金 45玉 44全 同玉 45歩 同玉
 56金 44玉 45金 同玉 54龍 46玉
 55龍 37玉 28銀 36玉 37銀 同玉
 28金寄 36玉 37金 同玉 38金 36玉
 37金 同玉 38馬 36玉 26と 同玉
 25龍 17玉 16馬 同桂 28龍 同桂成
 まで 108手

《早詰》

86龍 同玉 75馬 95玉 87桂 同と
 96歩 同玉 97香 同と 同金 95玉
 94と 同玉 95歩 同玉 86金 94玉
 76馬 85桂 93と 同玉 94歩 同玉
 85金 93玉 83歩成 同歩 同と 同玉
 94金 73玉 85桂 72玉 62と 同玉
 52馬 72玉 73桂成 同玉 83飛 72玉
 82飛生 73玉 74と 同玉 83飛成 64玉
 55銀 同と 54と 同と 63龍 55玉
 54銀成 45玉 46歩 同玉 47金 45玉
 56金 同玉 67龍 46玉 47香 37玉
 28銀 36玉 27銀 37玉 26銀 36玉
 35と 26玉 25馬 37玉 36と 同桂
 27金 同玉 28金 同桂成 まで 82手

飯田岳一作 (天竺詰 9手)

23桂 同玉 15桂 同玉 27桂 同玉
 19桂 同玉 28銀 まで 9手

左真樹作 (天竺詰 99手)

27と 同と寄 24金 71玉 83桂生 同と
 72銀 同玉 84桂 同と 73銀 同と
 同金 同玉 85桂 同と 74銀打 同と
 同銀 同玉 86桂 同と 75香 同と
 同金 同玉 76香 同と右 同歩 同と
 同香 同玉 77金 75玉 76金 74玉
 75金 73玉 74金 72玉 73金 71玉
 72金 同玉 73歩 同玉 74歩 同玉
 75歩 同玉 76歩 同玉 77歩 同玉
 88馬 同歩成 78歩 同と 同飛 67玉

68歩 同と 同飛 37玉 38飛 同と
 同龍 26玉 27歩 同と 同龍 35玉
 36歩 同と 同龍 24玉 25龍 13玉
 14歩 同と 同龍 22玉 23歩 同と
 同龍 11玉 12龍 同玉 13歩 同玉
 14歩 同玉 15歩 同玉 16歩 同玉
 17歩 同玉 18香 まで 99手

(28手目は「同と左」でも良い。本作唯一の非限定。)

原敏彦作 (ばか自殺詰 6手)

51飛成 同飛 11角 同飛 19角 同飛成 まで 6手

(初手・最終手ともに成・生非限定。また、初手から「64銀 56玉 65角 67玉 58角 同と」など多数の余詰がある。)

荒井辰雄作 (ばか自殺詰 8手)

81飛 71角 22飛 同玉 29香 28飛

82飛成 同角 まで 8手

(7手目は成・生非限定。)

第5回 フェアリーに“無駄”はない？ (2019年10月)

1980年代に「ばか詰 (協力詰)」に代わる基幹ルールとして台頭した「ばか自殺詰 (協力自玉詰)」。その創作が盛んになる中、ルール設定を巡って一つの問題が浮上りました。

1. 「すかし詰」は「詰」か？

問題が提起されたのは1982年。井上順一氏の以下の作品がきっかけでした。

井上順一

ばか自殺詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角桂

(詰将棋パラダイス、1982年3月)

作意は「18龍 15角 89角 21玉 29龍 28飛 33桂 同角まで 8手」。それ自体は何の問題もありません。問題は「16龍 15角 89角 21玉 98角 87香 33桂 同角まで 8手」のような解答をどう扱うかでした。

詰上り？

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

持駒 なし

これは最終手に対する66龍を無駄合とみなす「すかし詰」の解答です。この解答は果たして有効か無効か—作品の完全・不完全に関わることなので、ばか自殺詰で「すかし詰」をどう扱うかは大きな論争となりました。

決定的な流れを作ったのは、カピタン第30号（1982年12月）に掲載された、加藤徹氏の論考「ばか自殺詰のムダ合いについて」でした。この論考の中で、加藤氏は具体例を挙げて理論的な考察を行い、「ルールをいたずらに複雑にするだけでメリットがない」との理由から、ばか自殺詰では無駄合規定を設けないという結論を下しています。その後、フェアリーランドもこの方針に従って運用されるようになりました。

2. 他ルールへの敷衍

「ばか自殺詰」が無駄合規定なしになったことで、ばか詰も「すかし詰禁止」にしようという声が上がりました。手順の途中では無駄合規定が適用されないのに、詰上りだけ無駄合規定が適用されるというルールの歪みが、ばか詰に存在していたためです。しかし、その実現には長い年月を要しました。ばか詰は、ばか自殺詰より歴史が長く、「すかし詰」を利用した作品がいくつも作られていたからです。

ばか詰で「すかし詰禁止」が宣言されたのは、詰将棋パラダイス1991年7月号でした。菊田裕司氏がフェアリーランド担当就任の最初にその方針を打ち出したのです。理由は「詰上りがわかりにくい」から。

当時、ばか詰はそれ単体ではなく、他のルールと組み合わせで使われることが多くなっていました。そのため「すかし詰」を有効とすると、完全かどうかの判

定が困難になるケースが生じていました。「すかし詰禁止」は、理念ではなく実務上の必要性から生じたものだったのです。

問題は協力系ルールだけにとどまりません。安南詰で「打歩すかし詰」を禁手とするかどうかという問題も浮上りました。

きっかけは1988年1月にフェアリーランドで発表された佐々木浩之氏作。この作は作者の見落としで不詰だったのですが、仮に作意が成立していたとしても、「打歩すかし詰」を禁手とするかどうかで詰・不詰が分かれてしまう作品だったのです。そして、これが安南詰だけの問題でないことは明らかでした。

「すかし詰」は「詰」までの過程を省略する特殊ルールです。「すかし詰」と「詰」という異なる概念を同列に扱う普通詰将棋の流儀を、不用意にフェアリーに持ち込んだことで、多くの問題が引き起こされたのです。

3. 省略時解釈 とルール適用範囲の局所化

もちろん、フェアリーはルール自体に矛盾や曖昧さがなければ、どんなルールでも自由です。上述の「すかし詰禁止」も「フェアリーランドではそういう作品は扱わない」という宣言に過ぎません。例えばミニコミ誌「将」では、その宣言の後も「すかし詰可」のばか詰を扱っていました。fmで「すかし詰可」のばか詰に「将ばか詰」や「将協力詰」という名称が付けられているのはそのためです。

なお、WFP作品展では「省略時(デフォルト)解釈」方式を採用しています。例えば無駄合に関しては「無駄合概念なし」が省略時解釈なので、「すかし詰」の作品を出題する場合は、その旨の注釈を付けて出題します。

この方式は注釈によるネタバレを避けたい作者にとっては不都合かもしれませんが、解答者はルール解釈で迷う必要がなくなり、安心して解図に取り組むことができます。

また、この方式は人によって採否が分かれる微妙なルールの適用をその作品だけに「局所化」できる利点もあります。即ち、ある作品で定めたルール解釈の副作用で、他の作品が不完全作になることを防げるのです。

ルール適用範囲の局所化は、多様で、時として相反するルールが並存する現代のフェアリーには必須の概念だと思えます。

4. そのルールで本当に大丈夫？

今回は「すかし詰」を巡る歴史を簡単に振り返りましたが、ここから普通詰将棋で使われているルールを無批判にフェアリーに取り入れるべきではない、という教訓を読み取れます。

これは詰将棋が将棋のルールをすべて取り入れていないのと同様です。例えば将棋の「入玉」に関する規定は詰将棋では完全に無視されています。そもそも単玉問題では玉の片方が存在しません。

フェアリーで疑義が生じやすいルールは他にもあります。「行き所のない駒」「二歩」「打歩詰」「千日手」等々、枚挙にいとまがありません。

これから新しいルールを提唱しようという方は、アイデアの披露を急ぐ前に、ルール上の問題が起こらないか、十分に検討してください。「それ以外は普通詰将棋と同じ」の一言で済ます誘惑を抑え、「本当に大丈夫だろうか？」と丁寧に確認することが大切です。

第6回 フェアリーとIT (2019年11月)

前回はフェアリー詰将棋のルールに関する問題を取り上げました。これは内的・論理的な問題点への対応だったわけですが、今回は外的な問題点への対応について取り上げます。

1. 不完全作と同一作

フェアリー詰将棋で当初から問題になっていたのは、不完全作の多さでした。フェアリーは作者自身がルールに精通していないこともあり、普通詰将棋より不完全作が多かったのです。1980年代頃のフェアリーランドは月4作の出題が通例でしたが、その全てが不完全作という月もあり、担当者を大いに嘆かせたものです。

また、作品数が増えるに従い、同一作や類似作の問題も浮上してきました。作者、担当者によるチェックをすり抜け、解答者や他の作家による指摘で問題が判明するケースがちらほらと現れてきたのです。

2. 機械検討

不完全作への対策として有効なのが機械検討です。

1987年、まだ普通詰将棋でも、ろくな検討プログラムがない時代に、協力系のフェアリー詰将棋の検討プログラムである「fm」が誕生しました。作者は石黒俊太郎(神無次郎)氏。1992年にパソコンに移植され、無償での一般配布が始まったことにより、フェアリー詰将棋の不完全作は激減しました。

画期的なのはfmで「完全検討」ができることでした。「全検完了」の出力は、作者に何よりの安心感をもたらします。性能や機能に一定の限界があったものの、その恩恵は計り知れませんでした。

機械検討の登場はフェアリー詰将棋の価値観や評価にも大きな影響を与えました。以前なら完全でありさえすれば一定の価値があった分野でも、完全なだけで

は評価されなくなってしまったのです。未開の分野を開拓する場合、これは特に大きなことでした。

3. データベース

同一作の事前チェックに欠かせないのがデータベースです。これは普通詰将棋が先行していました(T-Base)。何しろ江戸時代から数十万局の作品が発表されていたわけですから、需要はフェアリーの比ではありません。最初に「データ入力委員会」が旗揚げされ、入力が始まったのは1994年10月のことだったそうです。

フェアリーデータベースのプロジェクトの始まりは2006年で、公開は2007年5月。その経緯は「おもちゃ箱」の「フェアリー詰将棋データベース」(http://toybox.tea.nifty.com/memo/2006/05/post_c0c6_1.html)にまとめられているので、ご参照ください。

フェアリーデータベースの運営はボランティア方式で、それを直接参照できるのは、その参加メンバーだけです。ただ、同一作(厳密に言えば同一図)のチェックはオープンで、誰でも利用できるようになっています。一般の利用者にとっては、これで充分でしょう。

4. 発表媒体

機械検討やデータベースは情報技術(IT)の発展に伴う環境の変化ですが、ITの発展は作品の発表の仕方にも影響を与えました。

インターネットが普及する以前、1980年代後半からパソコン通信が始まり、それまでミニコミ誌が担ってきた役割を、通信で代替できるようになりました。詰将棋は文字だけで十分にやりとりができるので、テキストベースの通信と親和性が高かったのです。

フェアリーでは1994年2月6日に「Online Fairy Mate」というパソコン通信によるミニコミ誌が発刊され、これはインターネットが普及した後の2006年まで続けました。

WFP誌も配布形態はパソコン通信の延長線上にありますが、本誌は「正式発表前の私的な限定公開の場」としてのミニコミ誌ではなく、「正式発表として広く一般に公開する場」という専門誌としての位置付けです。従来は「カピタン」が担ってきた、紙と郵便による配布を、ネットに置き換えたもの(要は手段が変わっただけ)と考えてください。

5. 課題

このように1990年代頃から、ITの変化がフェアリーにも大きな影響を与えるようになりました。しかし、ITがすべてを解決してくれるわけではありません。機械検討できない、あるいは、されていないルールでは、人力による検討が欠かせません。データベースも同様です。類作の検出には完全な解決策がありません

し、データを最新に保つには不断の努力が必要です。

発表媒体のIT化にも問題があります。正式発表と私的な限定公開の垣根が曖昧になったり、発表されたはずの作品がアカウントの停止やサービスの終了と共に“消失”したりする問題が起こるようになったのです。

ITはあくまで「手段」です。それが解決できる問題には一定の限界があることを忘れてはいけません。

さて、こうしてフェアリー詰将棋の歴史を簡単に紹介してきたこの連載ですが、次回で一応の最終回とします。この連載で取り上げなかった主な話題を列挙し、簡単なまとめを行いたいと思います。

第7回 20世紀のフェアリー (2020年1月)

連載の最終回です。年を跨いでしまったので、これまでのおさらいから始めたいと思います。

1. おさらい

まずは前回までの連載の内容を簡単に整理しましょう。

1970年以前、変則詰将棋は散発的に発表されていたものの、大きな動きはありませんでした。

1970年代に起こったのが「ばか詰」ブーム。短期間で驚異的發展を遂げ、フェアリー詰将棋の歴史が本格的に始まりました。

1980年代は人気ルールが「ばか詰」から「ばか自殺詰」に移り、多様なルールが生まれました。ルールの整備も必要になり、時には普通詰将棋の慣習を捨てる決断も行われました。

1990年代は情報技術の發展の影響が顕著になった時代です。機械検討やデータベース等の創作支援環境が整備され、ネット上で作品発表が行われるようになりました。

2. 割愛した話題

歴史は詳しく記述するときがありません。これまで述べた以外にも重要な出来事がありますし、既知のものとして説明を省略してしまった事項もあります。

以下に割愛した話題のうち、主なものについて列挙し、簡単に説明します。

(1) 表彰制度と受賞作

普通詰将棋の「看寿賞」に倣い、「前衛賞」がフェアリーの年間最優秀賞として創設されました。賞は絶対的なものではありませんが、後の人々が当時の流行や、

活躍した作家を知る手掛かりになります。後年「前衛賞」は「妖精賞」に変わり、ネット発表作への賞は「Fairy TopIX」が誕生しました。各賞の特徴や受賞作をまとめると、フェアリーの歴史を振り返る良い資料となるはずです。

(2) 発表媒体

連載中もしばしば名前が出てきましたが、発表には発表媒体が必要です。最初に生まれた常設的なフェアリー詰将棋の発表場所は、詰将棋パラダイス誌の「ばか詰教室」です。その後、様々な発表誌が生まれ、それらは正式発表の場であったり、正式発表前の相互検討・批評の場であったりしました。それぞれの発表誌について、各々の特徴や発行期間を整理しておくことも歴史を語る上では必要でしょう。

(3) 改名問題

1980年代にはルールの中身についての議論だけでなく、ルールの呼称についても議論が起きました。内輪ではユーモアで済むものでも、一般にはネガティブな印象を与える言葉が使われていたからです。WFP 作品展では「ばか詰」を「協力詰」、「自殺詰」を「自玉詰」と呼称していますが、これは本誌が不特定多数の閲覧が可能なネット誌であることを考慮したものです。ただ、当時は必要性だけでなく、個人の好みや思惑による改名案も俎上に上ったため、議論の混乱に拍車がかかってしまいました。その顛末や結果(新旧のルール名の対応や異称)についても、纏める必要があるでしょう。

(4) 1990年代の動向

1980年代のルールの多様化については本連載でも触れましたが、1990年代は更に多様化が進みました。チェスプロブレムからのルールの輸入が本格化し、フェアリー駒使用作品が増加したのもこの時代です。また、コンピュータを使用した「絨毯爆撃」も始まりました。創作・解答・鑑賞・批評といった従来の接し方以外に、調査・研究という詰将棋への接し方が加わったのです。多様・多量の作品群とどう向き合うか、新たな模索が始まった時代と言えるでしょう。

3. 数字で見る20世紀のフェアリー詰将棋

この連載は筆者の目から見た主観的なフェアリー詰将棋の歴史を語ったものですが、多少なりとも客観性が感じられるよう、統計的な数字も出してみます。フェアリーデータベースから特定の条件でデータを抽出したものです。

まずは発表作品数です。10年ごとに区切って、登録されている作品数を調べてみました。

フェアリー詰将棋の歴史

1960年代	24作
1970年代	841作
1980年代	2182作
1990年代	6283作

データベースには不完全作や修正図も登録されていますし、逆に作品集発表作など収録されていないものもあるので、この数字はあくまで目安と捉えてください。各数字を120で割れば一ヶ月あたりの発表数が分かるので、普通詰将棋の発表数と比べると、その数字を使うと良いでしょう。

なお、1990年代は機械検討による発掘調査の結果が含まれるので、値が極端に跳ね上がっています。「絨毯爆撃」の注釈があるデータを除くと発表数は2881作になります。この中には小規模な絨毯爆撃結果も混ざっているため、これを除いた発表作数は1980年代と同程度と考えられます。

次は作者数を見てみましょう。

1960年代	9人
1970年代	116人
1980年代	176人
1990年代	226人

同一人物が別のペンネームで発表している場合や合作も別々にカウントされているので、実数はこれより少ないのですが、年を追うごとに作家の数が増えているのは確かでしょう。

最後にルールの種類を見てみます。

1960年代	6種
1970年代	46種
1980年代	179種
1990年代	358種

上記の集計では組合セルールを別々に計上しています。ルール名の不統一もあり、あまり正確な数字ではありません。フェアリー駒を使った作品は、それが備考欄に書かれている場合があるため、実質はもっと種類が多い可能性があります（特に1990年代は要注意です）。

まとめると、作品数は1980年代で一定の規模に到達。作者数は順調に増加。ルールの種類は1990年代に大きく増加したと言えます。

4. 21世紀のフェアリー

今まで駆け足でフェアリー詰将棋の歴史を見てきま

したが、1970年代からの30年間はフェアリーが詰将棋の世界にしっかり根を下ろし、確固たる地位を得た期間だったと思います。

それに伴い、フェアリーは特別なものではなくなりました。筆者がフェアリーを始めた1980年代にはまだ「フェアリーは特異な感覚を持った一部の詰将棋人がやるもの」という空気がありました。今でもその傾向は残っていますが、当時に比べればフェアリーはかなり常識的存在となった感があります。喩えるなら「一般教養科目」。それを専攻するかどうかは別として、詰将棋に携わる者なら、一定の知見を備えておくのが望ましい教養の一つと言えるところまで、存在感を増したと思います。

そうした30年を経て、フェアリーは21世紀を迎えました。21世紀に入って、既に20年近くが経とうとしていますが、これも「歴史」として振り返っても良いのですが、小規模な連載物としては、ここで区切るのがちょうど良いでしょう。10年後くらいにどなたかが「21世紀のフェアリーを振り返る」という企画を立案し、四半世紀分のフェアリー詰将棋についてまとめてくださることを期待しましょう。

番外編1 前衛賞受賞作品の早詰報告 (2020年3月)

この小欄で連載した「フェアリーの歴史」で「各賞の特徴や受賞作をまとめると、フェアリーの歴史を振り返る良い資料となるはず」と書きましたが、それを実践するため、前衛賞受賞作の一覧作成を始めました。

前衛賞はフェアリーの賞の中で最も歴史が古く、幾多の変遷や、紆余曲折がありました。一口に「前衛賞」と言っても、その性格は回によって異なります。

この作業を進めていく中で、2つの作品に早詰が見つかったので報告します。順番が前後しますが、まずは「最後の前衛賞」となった「第14回前衛賞」の受賞作からです。

出口信男
天竺詰 91手

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

持駒 なし

(カピタン、1986年9月、第11回前衛賞長編部門1位)

[作意]

82馬 同玉 72角成 92玉 83馬 91玉
 73馬 82角 同馬 同玉 73角 93玉
 94歩 同玉 85と 同歩 84角成 同玉
 85歩 同玉 74銀生 同玉 64金 同香
 75香 同と 同歩 同玉 64銀生 同玉
 54金 同香 65香 同と 同歩 同玉
 54銀生 同玉 44金 同香 55香 同と
 同歩 同玉 44銀生 同玉 35金 同と
 36桂 同と 45香 同飛 同歩 同玉
 46歩 同と 35飛打 42玉 43歩 同玉
 44歩 同玉 45歩 同と 34飛 42玉
 43歩 同玉 44歩 同と 33飛生 42玉
 43歩 同と 32飛生 同歩 同飛生 41玉
 42歩 同と 31飛生 同玉 32歩 同と
 同桂成 同玉 33歩 同玉 34歩 同玉
 26桂右 まで 91手

「天竺」は玉が王手駒の性能になるルール。この作品はそんな天竺詰の特徴を最大限に利用した見事な煙詰ですが、作意の41手目から早詰がありました。

[早詰]

途中図：40手目44同香の局面

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

持駒 香歩7

(作意はここから55香)

44銀成 同玉 35金 同と左 45歩 同玉
 47香 46歩 35飛 41玉 42歩 同玉
 43歩 同玉 44歩 同玉 45香 まで

[主な変化]

46手目：同玉のところ同とは、34飛 41玉 42歩 同玉
 33飛成 同玉 34歩 同玉 26桂右 まで
 48手目：46歩合のところ角銀桂香合でも同じ。
 46とは同香 同飛 36桂 56玉 57香 まで
 46金は同香 同と (同玉は55金まで)
 34飛 41玉 42歩 同玉 53金 同玉 54香 まで

15飛を15龍とすれば、上記の早詰は消え、作意もほぼ変わらないので(「同飛」が「同龍」に変わるだけ)、これを修正案の一つとして提案しておきます。

もう一つは、第10回前衛賞受賞作です。

「第10回前衛賞」は2つあります。この頃カピタン誌が休刊し、カピタンに発表された作品の多くが結果未発表となりました。そのため、カピタン発表作を除いた作品が対象の「第10回前衛賞」と、カピタンが復刊した後、上記から漏れた作を対象に行われた「第10回前衛賞特別賞」が生まれました。

早詰が見つかったのは、「特別賞」の受賞作の一つです。

飯田岳一

ばか自殺詰 78手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金3銀2歩

(カピタン、1985年5月、1982年12月C7の修正図、第10回前衛賞特別賞佳作)

[作意]

18金 同玉 19歩 同桂成 27銀 同と寄
 17金 同玉 27と 同と 26銀 同飛
 18歩 同玉 17金 同と 45角成 36飛
 同馬 27と 17飛 同玉 35馬 26と
 同馬 18玉 36馬 17玉 35馬 18玉
 45馬 17玉 44馬 18玉 54馬 17玉
 53馬 18玉 63馬 17玉 62馬 18玉
 72馬 17玉 71馬 18玉 81馬 17玉
 71馬 26銀 18歩 同玉 81角 17玉
 27飛 18玉 26飛 17玉 36飛 18玉
 35飛 17玉 45飛 18玉 44飛 17玉
 54飛 18玉 53飛生 17玉 63飛生 18玉
 62飛生 72飛 27銀 17玉 12飛生 71飛
 まで 78手

馬鋸と角遠打で作った軌道上で飛鋸を行い、その飛を大転換する遠大な構想。巧妙な遠隔操作で受方玉を密室に閉じ込めたまま自玉を詰めるこの構想は強烈で、多くの応用を生みました。この作品は発表時早詰で、上図は結果稿に載った修正図です。しかし、その修正図にも早詰がありました。

[早詰]

途中図：45手目71馬の局面

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	馬	馬						王	一
									二
								將	三
									四
								と	五
								香	六
							歩	王	七
							桂	香	八
							金	歩	九

持駒 飛歩

(作意はここから18玉)

62飛 18飛 同玉 81馬 72飛打 同馬 同飛
 17飛 同玉 71角 62飛打 同角成 53角
 18飛 同玉 63馬 54金 同馬 27飛 17金
 同玉 44馬 同角 まで 68手 駒余り 歩

詰上り

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

詰上りで攻方持駒には歩がありますが、二歩のため打てません。しかも2手余分に掛ければ持駒の歩も消せるので、2筋や3筋の歩を別の駒に変えても修正にはなりません。修正には44角の王手を防ぐ配置(例えば攻方14桂追加)が必要でしょう。

今回、前衛賞受賞作の早詰の話題を取り上げたのは、それ自体の重要性もありますが、フェアリーを取り巻く環境の「危うさ」についても知っていただきたいと思ったからです。

前衛賞は第14回で終わりました。第15回以降の企画もありましたが、カピタンの休刊により実現しませんでした。それ以前も「第13回」が「第14回」に吸収合

併されたり、「第10回」が詰バラとカピタンで別々に選ばれたりしています。フェアリー専門誌であるカピタンが不定期刊行だったため、状況に応じて選出の対象範囲を調整せざるを得なかったのです。

現在、WFP誌は月一回のペースで定期刊行されており、号数も140号を越えました。これは決して当たり前のことではありません。ネット誌という発行形態のおかげで、製本や送付の手間が省けるという有利さがありますが、これほど長い間定期刊行を続けたフェアリーの専門誌はこれまで存在しなかったのです。

今のところWFP誌の発行を妨げる危機的な事態が起きているわけではありません。しかし、このまま続く保証はありません。継続のための布石がなければ、行き詰まる時は必ず訪れます。読者の皆さんも、フェアリーの発表媒体をどう確保していくべきか、頭の片隅でも良いので考えておいてください。

最近、本誌では常設展であるこの「WFP作品展」や四半期開催の「Fairy of the Forest」以外にも「個展」が行われるようになりました。これは小さな変化ですが、このように様々な実験が行われ、その中から成功する企画が出れば、それが将来のWFP誌を支える主要コンテンツに成長するかもしれません。本誌が安定的に発行されている今のうちに、未来への種を蒔いておくことが望まれます。

番外編2 同名異ルール (2020年4月)

フェアリー作品を鑑賞するとき注意しないといけないのが、時代ごと、作品ごとのルールの違いです。表面上のルール名には違いがないのに、ルールの中身が違う例があるのです。これには「すかし詰」「同手数駒余り」など、普通詰将棋にもある附則の採否から生じる違いもあれば、「利き二歩有効・無効」「単純打歩・完全打歩」など変則詰将棋特有の附則の採否に由来するものもあります。

中にはルール自体が大きく変わってしまったものもあります。例として「中立駒」を挙げましょう。これは同じ名前の異なるルールと言って良いほど変化しています。まずは“昔の”中立駒作品をご覧ください。

山田嘉則
詰将棋 7手

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

持駒 n香4

※n香は取れない中立駒

(カピタン、1986年2月、第14回前衛賞短編部門佳作)

12n香 19n香成 12n香 18n香成
12n香 17n香成 12n香 まで 7手

現在の中立駒だと12n香に対して「同と」で不詰なのですが、当時は中立駒を取れないルール設定でした。作意の12n香はこの性質を活かした限定打で、離して打つと「12」と移動合され、「同n香成」なら「13n香」で、「同n香生」なら「21玉」で逃れる仕組みです。とても巧妙ですね。

当時、中立駒が取れないとされた背景には中立駒を「手番側に所属する駒とみなす」という考え方がありました。自分の駒は取れないので、中立駒も取れないというわけです。

それに対し、現在、中立駒は取れることになっています。中立駒は手番側に所属しているわけではなく「手番側が動かせる」という性質を持ったフェアリー駒であり、盤上にいる限り「無所属」です。そのため、自分の駒で中立駒を取ることもできますし、中立駒で中立駒を取ることもできます。

ただ、現在の中立駒のルールにも「所属」の概念の影響は残っています。例えば中立駒のルールの細則5)「二歩禁が適用される」について考えてみましょう。中立駒を単なるフェアリー駒とみなせば、「二歩禁は適用しない」としても良かったわけですが、そうなっていません。仮に現手番で「二歩」にならなくとも、手番が渡ったときに「二歩」になるので、手番によらず「二歩」は禁止されています。

実は冒頭に紹介した山田嘉則氏の作品が発表された号のカピタンでも「取れる中立駒」の提案がありました。提案者は小林看空氏です。この提案では「二歩禁」は、「二中立歩禁」であり、通常駒との「二歩」は禁止

されていません。「攻方」「受方」の他に「中立」という所属があるという考え方です。

「二歩禁」だけに対象を絞っても、いろいろなルール設定があり得るわけですね。

WFP作品展で採用している中立駒のルールはWFP61号で変寝夢氏が提案したものです。もちろん、それ以前にも中立駒作品は作られていたわけですが、これをきっかけにルールが成文化され、他の作家も安心して中立駒作品を作る環境が整ったことは重要です。

自由度の高さは、フェアリーの良さでもあり、欠点でもあります。同じ名前でも、人によって違うルールを思い描いているかもしれません。ルールの成文化は、異なるルールを同一視する誤謬を避け、複数の詰棋人が共通の認識を持つ助けになります。将来、中立駒のルールが変わっても、「いつの間にか知らないうちにルールが変わっていた」ということがなくなり、未来のフェアリー愛好家が現代の作品を見て理解に苦しむ事態も防げるでしょう。

さて、今回は中立駒のルールの変遷に触れ、ルールの成文化の重要性を強調しましたが、これを書いているうちに、本作品展で使用している中立駒のルール説明で重要な事項が抜けていることに気がきました。「打中立歩詰禁」です。これはWFP61号で述べられており、実際に発表された作品もそのルールに沿っているわけですが、その記述が抜け落ちていました。今回から中立駒のルールの細則5)に「中立歩による打歩詰禁止」を付け加えることにします。何とも間の抜けたオチですみません。

補筆 表彰制度と受賞作 (2020年8月)

※別ファイル参照

