

# フェアリー詰将棋のルール説明

酒井博久 著

(例題提供 神無太郎)

《再録》	1	【利き二歩無効例題】	18
0 はじめに		《増補》	20
1 作品の目的に関するルール		6 はじめに (再)	
【詰】	1	7 作品の目的に関するルール (再)	
【自殺詰】	1	【千日手】	20
2 手の選択原理に関するルール		【スタイルメイト】	20
【かしこ】	1	【千日手例題1】	20
【ばか】	1	【千日手例題2】	21
【ばか詰例題1】	2	【千日手例題3】	21
【ばか自殺詰例題1】	3	【スタイルメイト例題1】	21
【ばか詰例題2】	4	【スタイルメイト例題2】	22
【ばか自殺詰例題2】	4	8 駒の復活に関するルール	
3 駒の性能変化に関するルール		【アンチキルケ】	23
【安南】	5	【PWC】	23
【安北】	5	【アンチキルケ例題1】	24
【対面】	5	【アンチキルケ例題2】	24
【背面】	5	【PWC例題1】	25
【天竺】	5	【PWC例題2】	26
【マドラシ】	5	【PWC例題3】	26
【キルケ】	5	9 手の制限に関するルール (再)	
【安南例題】	6	【Isardam】	27
【安北例題】	7	【Isardam例題1】	27
【対面例題】	8	【Isardam例題2】	28
【背面例題】	8	10 駒単体の性能に関するルール	
【天竺例題】	9	【フェアリー駒：騎】	28
【Kマドラシ例題1】	10	【フェアリー駒：G】	28
【Kマドラシ例題2】	10	【駒詰】	28
【キルケ例題1】	12	【フェアリー駒例題1】	29
【キルケ例題2】	12	【フェアリー駒例題2】	29
【キルケ例題3】	13	【駒詰例題1】	30
4 手の制限に関するルール		【駒詰例題2】	30
【打歩】	14	11 「2解」と「ツイン」	
【取禁】	14	【2解例題1】	31
【打歩例題1】	14	【2解例題2】	31
【打歩例題2】	15	【2解例題3】	32
5 おわりに		【ツイン例題1】	33
《弁明》	16	【ツイン例題2】	34
《ルール補遺》	17	12 おわりに (再)	35
【利き二歩有効例題】	17		

《再録》

0 はじめに

普通詰棋派にとって取っ付きにくいのは、フェアリーの「変則的」ルールだと思われる。そこで、特に項を設けて便を図ることにした次第である。

ただし、本項はフェアリールールの網羅を目的としたものではないので、説明は本作品集の収録作に関するものを主とし、敢えて触れないで済ませたものも多いことをお断りしておきたい。

また、作品鑑賞を目的としたものでもないので、例題として取り上げた作品の狙い（見所）については、ほとんど触れていない。触れたとしても、※印で付記する程度に留めておいた。

1 作品の目的に関するルール

<定義>

【詰】後手の玉を詰める。

【自殺詰】先手の玉（＝王）を詰める。

<説明>

普通詰棋においては、敵玉を詰めることは自明の理であって、あえてその「目的」を云々するに及ばないが、フェアリーにおいては、「詰めること」以外の目的を有する作品（千日手、ステイルメイトなど）も存在する。

ここでは目的を「詰めること」に限定して話を進めるが、次に問題となるのが、詰める「対象」は何かということである。これも普通詰棋においては、「敵玉」に決まっているのであるが、フェアリーでは「自王」を詰める（「詰めさせる」と言った方が適当か）作品も存在し、これを「自殺詰」と呼ぶ。なお、前者については「詰」とだけ表記している。

<補足：「王手義務」について>

さらに付言しておく、「目的」だけでなく「義務」の問題もある。普通、先手には「王手をする」という義務が課せられているのだが、フェアリー（やチェス）においては「王手義務」を要求しない作品もある。しかし、煩雑を避けるため、今はその事実を指摘するに留めておく。

2 手の選択原理に関するルール

<定義>

【かしこ】先手は最短で詰みに至る手を、後手は最長で詰みに至る（できるだけ詰みに至らない）手を選択する。

【ばか】先手も後手も、最短で詰みに至る手を選択する。

<説明>

「最短」「最長」というのはその手を選んだ結果を意味するのであって、「詰める」という観点からは、「詰みに向かう」「詰みから遠ざかる」という表現の方が感覚的にわかりやすいかも知れない。

## フェアリー詰将棋のルール説明《再録》

「ばか」は、詰みに向かって先手後手双方が協力するという観点から「協力」とも呼ばれる。

### 【ばか詰例題1】※初形「一」

ばか詰 9手

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

持駒 桂2

詰上り図

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

持駒 なし

23桂、22玉、14桂、32玉、31桂成、42玉、33銀、31玉、22桂成 まで 9手

「ばか」＋「詰」なので、先後双方が協力して最短手数で、後手玉を詰めることになる。

普通詰棋では到底詰みそうもない（というか絶対詰まない）局面でも詰みがあるので最初はとまどうかも知れないが、後手玉を詰めるという点は変わらないので意外と慣れやすいはずである。

さて例題だが、手順の方は追っていただければ理解できると思うので、ここではフェアリーにおける解の厳密性について述べたい。

フェアリー作品は、普通作とは違って、詰手数を表示して出題される。このことは、普通詰棋とフェアリーとの根本的な違いを象徴しているように思われる。つまり、いずれにおいても、①持駒が余らず、②唯一の手順で、③詰む、ということが完全作の条件として求められているのだが、どこをより重視するかという点に両者の違いがうかがわれるのである。端的に言うと、普通詰棋は③を、フェアリーは②を重視しているように思われる（誤解がないように念のため言っておくが、この重点の置き方の違いはあくまで相対的なものであって、他の条件を全く軽視しているというわけではない）。

これは、作品を解く者に何が要求されているかを考えると、よりはっきりするだろう。すなわち、普通作においては、それが詰む（あるいは詰まない）ことの証明が第一に要請されるが、フェアリー作品、例えば「ばか詰」においては、詰むのは当然として、表示された手数の詰手順が最短でしかも唯一であるかどうかの証明が要請されているのである。

したがって、「ばか詰」においては、表示手数と同手数以内の詰み（同手数駒余り、同手数駒余らずも含む）は御法度であるが、表示手数より長手数の詰みはいくつあっても構わないことになる。また、普通詰棋においてはキズ程度で済まされる着手非限定についても、フェアリーでは原則として御法度である（長編作においてはある程度容認されているが、それでも大きな減価事項となる）。

このように、フェアリー（特に「ばか」）では解の厳密性が要求されている。作者者にとって、

それは足枷とも言えるが、一面、純粋な表現を可能にしているとも言えるのである。

【ばか自殺詰例題1】※詰上り「一」

ばか自殺詰 8手

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

持駒 金香歩

詰上り図

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

持駒 なし

37香、36角、26金、46玉、47歩、37玉、27金、同角成 まで 8手

「ばか」＋「自殺詰」なので、先後双方が協力して最短手数で、先手玉（＝王）を詰めることになる。この場合、詰手数は偶数となる。

後手玉を詰めようとしているはずの先手の王が逆に詰まされるようにもっていくという、通常とは異なる感覚が必要とされるので、普通詰棋派にとってはなかなか慣れるのが難しいルールかも知れない。先手の王手は後手玉を詰ますためではなく、結果的には自玉（＝王）を詰ますための準備に過ぎない点に注意したい。

さらにこのルールでは、先手には王手義務があるが、後手にはその義務がないことにも注意しておくべきである。

例題でいうと、先手の着手はすべて後手玉への王手となっているが、後手の応手は（最終手を除いて）先手玉への王手となっていないことを確認してほしい。もちろん、王手義務がないからといって、王手をしてはいけないということはない。後手の途中の応手は先手玉への王手であっても（なくても）構わないのである。

<補足1：「最悪」と「悪魔」>

詰みに至る手数が「最短」か「最長」かという観点で手を選ぶとき、先手後手双方に2通りの選択権が与えられるわけだから、合わせて $2 \times 2 = 4$ 通りの組合せが成立することになる。

このうち、先手最短＋後手最長＝かしこ、先手最短＋後手最短＝ばかについては既述の通りだが、これ以外に先手最長＋後手最短および先手最長＋後手最長という組合せも成立し、前者を「最悪」、後者を「悪魔」と呼ぶ。

<補足2：「ばか」の詰上り>

ばかでは、「無駄合」という概念は存在しない。合駒の余地がある限り、それはすべて「有効」なのである。したがって、まだ合駒が利く場合は詰みとは見なされないことになる。

【ばか詰例題2】

ばか詰 7手

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

持駒 なし

詰上り図

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

持駒 なし

65角、56飛、同角、47角、38銀、同角生、39飛 まで 7手

例題を見てみよう。まず【ばか詰】の方だが、最終手は39に限定されている。49以遠に打つと、後手側に合駒する余地が生じるからである。

【ばか自殺詰例題2】

ばか自殺詰 8手

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

持駒 角香2

詰上り図

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

持駒 なし

54香、44玉、66角、55飛、45香、35玉、57角、同飛成 まで 8手

次に【ばか自殺詰】の方は、5手目45香の限定打がポイントである。これを49香などとする、最終57同飛成に対し47香の移動合が生じてしまう。これでは詰んでいないことになるわけである。なお、この例題の詰上りは、いわゆる「すかし」である（厳密に言うとそうではない

が、47地点に後手の駒が利いていても事情は同じなので、「すかし」と表現しておく)。ばかに  
 おいて「すかし」は合駒の余地がある限り成立しないのだが、この場合のように持駒がなくな  
 っていれば「すかし」詰もあり得るのである。

### ＜補足3：「2解」と「ツイン」＞

完全作の条件の一つとして、詰みに至る手順が「唯一」であることを挙げたが、同手数  
 の解を複数求める出題形式もある。その場合、「2解」などと求める解の数を添えて出題され  
 る。もちろん、単に同手数の解が複数あるだけでは意味はなく、それぞれの解に連関性・対  
 比性があることが必要とされる。というより、複数の解同士が相補うことでより豊かな表現  
 を目指しているとも考えよう。

これと同じような効果を狙ったものに「ツイン」がある。ただ、「2解」が同一条件（図面・  
 持駒）のもとで同手数の解を2つ求めるのに対し、「ツイン」は近似する2局の組合せにお  
 いて解の連関性・対比性を見せようとするものである。この場合、「近似」とは、普通は配  
 置が一か所違うことを意味するが、他にも図面を左右に平行移動したり、図面は同じで持  
 駒だけを変えたりすることもある。「ツイン」では、出題図をa)とし、b)としてその異  
 同を付記するのが通例である。

## 3 駒の性能変化に関するルール

### ＜定義＞

- 【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。
- 【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。
- 【対面】敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる。
- 【背面】敵駒と背中合わせになると、互いに利きが入れ替わる。
- 【天竺】王手されると、玉が王手した駒の利きになる。
- 【マドラシ】同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがなくなる。
- 【キルケ】駒が取られると、指将棋の開始時にその駒が置かれていた位置に戻される。  
 小駒は指し始め位置が複数あるが、そのうち取られた地点から最も近い位置に戻される。

### ＜説明＞

これらの性能変化系のルール（キルケを除く）で注意しなければならないのは、駒の性能  
 （利き）が変化するのであって、駒自体（の種類）が変化するわけではないことである。  
 したがって、性能変化をもたらした状態が解消されると、利きは本来のものに戻ることに  
 なる。

【安南】と【安北】は対になるルールである。これらは、味方の駒が縦に並んだとき、  
 性能変化が起こる。

2つの駒が縦に並んだときの利きを示すと、

（味方から見た駒の位置）	（安南での駒の利き）	（安北での駒の利き）
A	B	A
B	B	A

となる。【安南】は「南＝下」の駒の利きに、【安北】は「北＝上」の駒の利きに  
 変化すると覚

## フェアリー詰将棋のルール説明《再録》

えておけばよいだろう。

念のため、3つの駒が縦に並んだときの駒の利きについても示しておく。

(味方から見た駒の位置)	(安南での駒の利き)	(安北での駒の利き)
A	B	A
B	C	A
C	C	B

すぐ上またはすぐ下の駒の利きに変化することを確認されたい。

### 【安南例題】

安南ばか詰 5手

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

持駒 なし

詰上り図

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

持駒 なし

75馬、45歩、46龍、同玉、57馬 まで 5手

1手目→下の76龍の利きになる。

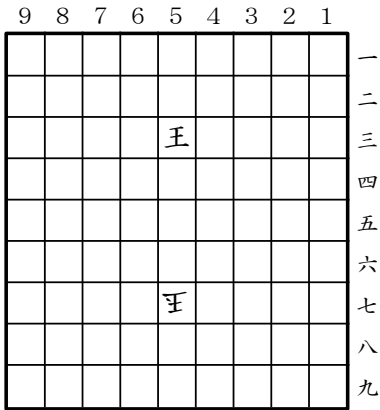
2手目→安南では歩や桂といった行動範囲の狭い駒の上に玉をもってくるのが常套手段である。

それを見越した合駒。

5手目→46玉は歩の利きに変化しているため、前に一つしか動けず、これで詰みである。

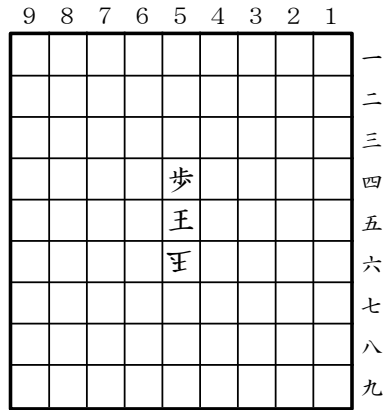
【安北例題】※詰上り「1」

安北ばか自殺詰 12手



持駒 銀歩

詰上り図



持駒 なし

46銀、56玉、45銀、55玉、54歩、46玉、44王、47玉、56銀、57玉、55王、56玉 まで 12手

1手目→66銀と左から入ってもよい。

5手目→上の王の利きになる。

7手目→下の45銀が王の利きになる。

11手目→下の56銀が王の利きになる。

12手目→55王は上の54歩の利きになっているため、これで詰みである。安北では歩や桂といった行動範囲の狭い駒の下に玉（王）をもってくるのが常套手段である。

【対面】と【背面】は対をなすルールである。これらは名称から、その内容がほぼ推測できるだろう。【安南/安北】が味方の駒が縦に並んだとき性能変化が起こるのに対し、【対面/背面】は敵味方の駒が縦に並んだとき（向かい合ったり、背中合わせになったりしたとき）性能変化が起こり、しかも双方にそれが起こることに特徴がある。図示すると、以下のようになる。

(味方から見た駒の位置) (対面での駒の利き)

▽

▽

B

A

(味方から見た駒の位置) (背面での駒の利き)

A

B

▽

▽



## フェアリー詰将棋のルール説明《再録》

### 【対面例題】※角の三角跳び

対面ばか自殺詰 8手

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

持駒 角

詰上り図

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

持駒 なし

87角、86飛、27角、53玉、54角、17玉、87角、59飛成 まで 8手

2手目→87角の利きを変えることによって王手を防ぐ。このような応手（駒）を「対駒」と言う。

3手目→87角は飛の利きになっているため、このように動ける。

5手目→53玉と向かい合うことによって玉の利きになる。

6手目→53玉は角の利きになっているため、このように動ける。

7手目→53玉が移動したことにより本来の利きに戻ったため、このように動ける。86飛と向かい合うことによって飛の利きになる。

8手目→86飛は角の利きになっているため、このように動ける。これで、39王は逃げ道がなく、また49に打つ合駒も持たないので、詰みである。

### 【背面例題】※飛の三角跳び

背面ばか自殺詰 8手

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

持駒 飛

詰上り図

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

持駒 なし

## フェアリー詰将棋のルール説明《再録》

17飛、18角、35飛、36角打、13飛生、26玉、17飛生、58角寄成 まで 8手

2手目→17飛の利きを変えることによって王手を防ぐ。このような応手（駒）を「背駒」と言う。

3手目→17飛は角の利きになっているため、このように動ける。

4手目→再び角の「背駒」。

5手目→35飛は角の利きになっているため、このように動ける。「生」とする理由はあとで。

7手目→18角と背中合わせになることによって角の利きになる。5手目で「成」としていたら、ここで17龍となるため、最終手が王手放置となってしまう。

8手目→18角は飛の利きになっているため、このように動ける。動くと同時に17飛による王手を解除している。36角のヒモが付いているので、これで詰みである。

【天竺】は玉が自由自在に動き回る様が孫悟空のキントウンを連想させることからそのように名付けられたそうだが、相手の駒の動きを反射するという意味で【鏡】ともいう。

なお、両王手の場合は、玉は2つの王手駒の利きを併せ持つことになる。

### 【天竺例題】

天竺ばか自殺詰 6手

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

持駒 飛角

詰上り図

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

持駒 なし

41飛、71角、55角、同玉、44飛成、同角 まで 6手

1・2手目→ともに先を見越した限定打。

4手目→王手された角の利きになっているため、このように動ける。

6手目→11王は角の利きになっているが、44同王と取ることもできず、また逃げ道もないので、これで詰みである。

【マドラシ】は相手の動きを止める呪文のようなものか。同種の駒同士の利きが消滅する様子を、俗に「石になる」とか「感電する」とか称している。この「同種の駒」に玉を入れるかどうかで、2種類の定義が考えられる。玉を入れる方を【K（キング）マドラシ】、入れない方を

## フェアリー詰将棋のルール説明《再録》

単に【マドラシ】と呼んでいる。なお、「同種の駒」というとき、完全に同種である必要がある。  
たとえば「と」と「歩」や「と」と「金」では利きが消滅することはない。

### 【Kマドラシ例題1】

Kマドラシばか詰 5手

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

持駒 金

詰上り図

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

持駒 なし

12金、21金、同王、12玉、11金 まで 5手

2手目→これにより12金（および21金）の利きが消滅。

4手目→これにより12玉（および21王）の利きが消滅。この手ができるのも【Kマドラシ】だからである。普通の【マドラシ】では玉同士は利きが消滅しないので、このように玉同士が接触する手はできない。

5手目→玉同士が感電して石になっているため、この王手に対して12玉は動けない。よって、詰みである。

### 【Kマドラシ例題2】※11とを追加して修正（2025年12月）

Kマドラシ詰 5手

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

持駒 飛香

詰上り図

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

持駒 なし

13飛、14飛、23角成、56角成、35香 まで 5手

1手目→いきなり23角成でもよさそうだが、それだと14角成で逃れ。

2手目→これにより13飛（および14飛）の利きが消滅。

4手目→これにより23馬（および56馬）の利きが消滅。56角成は成限定である。

5手目→これに対し、34に合駒を打つ（または34桂と移動合する）のは23馬の利きが復活するので無効。また、14飛・56馬はともに石になっていて34に動けない（仮に34飛とできても無効だが）。さらに玉も感電していて動けないので、詰みである。なお、この香打は35地点に限定される。36以遠に打つと35香と応じられ、手が続けられなくなるからである。

【キルケ】は「魔女」を意味するらしい。一度死んだ駒が生き返る様を言い表したものか。このルールは、駒が復活するだけで駒の性能が変化するわけではない（成駒→生駒という違いは除いて）のだが、便宜上ここに分類した。

【キルケ】については、注意すべき点が多い。以下、それを箇条書きにしてみる。

- ・成駒は生駒として復活。

- 成駒が取られた場合、生駒として復活する。

- ・戻されるのは、取られた地点から最も近い指し始め位置。

- 金銀桂香なら2か所、歩なら9か所、指し始め位置があるが、そのうち取られた地点から最も近い場所に戻される。

- ・復活可能な位置が2つある場合は、戻す位置の選択は取った側が行う。

- 5筋で取られた金銀桂香は、最も近い指し始め位置が2か所ある。そのうちどちらに復活させるかの選択権は、駒を取った側にある。

- ・戻せない場合は、取った側の持駒になる。

- 「戻せない場合」というのは、復活位置にすでに駒があつたり、復活させたとき二歩となる場合である。

- ・逆王手がかかる場合は、駒を取れない。

- 取られた駒が復活したとき、取った側の玉に逆王手がかかる場合、その駒を取ることはできない。これを利用した詰上り多し。

【キルケ例題1】

キルケばか詰 21手

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

持駒 金

詰上り図

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

持駒 なし

18金、29玉、28金、同玉/49金、38金、17玉、27金、同玉/49金、38金、36玉、37金、同玉/49金、38歩、36玉、37歩、35玉、36歩、46玉、47歩、37玉、38金 まで 21手

4手目→先手の28金が取られたので、28地点から最も近い指し始め位置=49に金が復活。復活位置は駒取りの手の後に / で続けて書く。復活した分は詰手数として数えない。  
 8手目→先手の27金が取られたので、27地点から最も近い指し始め位置=49に金が復活。  
 12手目→先手の37金が取られたので、37地点から最も近い指し始め位置=49に金が復活。  
 21手目→38同玉と取ると、49金と復活して逆王手。また、26歩または36歩を取ると、27歩または37歩と復活して逆王手。したがって、後手玉は38金を取ることもできず、また逃げこともできないので、これで詰みである。

【キルケ例題2】

キルケばか自殺詰 8手

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

持駒 角金

詰上り図

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

持駒 なし

56角、45飛、同角/82飛、同玉/88角、55金、同玉/69金、78王、88飛成 まで 8手

3手目→後手の飛が取られたので、指し始め位置＝82に飛が復活。

4手目→先手の角が取られたので、指し始め位置＝88に角が復活。

6手目→先手の55金が取られたので、55地点から最も近い指し始め位置＝69に金が復活。この場合、49に戻すこともできるのだが、先手王を詰ますのに有利な69地点を、取った側の後手が指定している。

8手目→88同王と取ると、82飛と復活して逆王手。また、先手の角が取られたが、88には駒があるため復活できない。したがって、これで詰みである。69金が王の退路をふさいでいることに注目されたい。

### 【キルケ例題3】

キルケばか詰 11手

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

持駒 香

詰上り図

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

持駒 なし

17香、16飛、同香/82飛、同玉/19香、18香/22角、17飛、同香、27玉、23飛、18玉、29飛成 まで 11手

3手目→後手の飛が取られたので、指し始め位置＝82に飛が復活。

4手目→先手の16香が取られたので、16地点から最も近い指し始め位置＝19に香が復活。

5手目→後手の角が取られたので、指し始め位置＝22に角が復活。

7手目→後手の飛を取ったのだが、82地点にはすでに駒があるので復活できない。そこで、取った側＝先手の持駒となる。

11手目→29同玉と取ると、28飛と復活して逆王手。また、17香を取ると、19香と復活して逆王手。したがって、これで詰みである。

### ＜補足1：行き所のない駒＞

【安南/安北】【対面/背面】などでは、通常ルールで「行き所がない」とされる駒でも性能変化により「行き所」が生じる可能性がある。たとえば、【安南】【背面】では、一段目の桂香歩や二段目の桂でもそのすぐ下に適当な駒が来れば動くことができるようになるし、【安北】【対

## フェアリー詰将棋のルール説明《再録》

面】では、二段目の桂でもそのすぐ上に適当な駒が来れば動くことができるようになる。

このように、通常ルールで「行き所がない」として禁じられた着手（駒）でも性能変化により利きが生じる可能性がある場合は、それを認めるのが一般的である。

### ＜補足2：Kキルケ＞

【キルケ】ルールを玉（王）にも適用して、玉（王）が取られても復活できるので詰みではないと定義することも可能である。このルールを【K（キング）キルケ】という。

## 4 手の制限に関するルール

### ＜定義＞

【打歩】打歩で詰めなければならない。

【取禁】駒を取る手を禁止する。

### ＜説明＞

歩を打って詰める、いわゆる「打歩詰」は通常ルールでは禁じられているが、逆に最終手を【打歩】に制限し、【打歩】以外の詰みを禁止するルールである。

【打歩例題1】※初形・終形＝□

打歩ばか詰 17手

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

持駒 銀桂歩3

詰上り図

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

持駒 なし

22銀、同金、12歩、同玉、24桂、11玉、12歩、同金引、同桂成、同玉、13金、11玉、22金、同玉、13金、11玉、12歩 まで 17手

17手目→最終手は「打歩」である。というか、これ以外の詰みは「反則」である。

【打歩例題2】※初形・終形＝対称形

打歩ばか詰 9手

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

持駒 金4歩

詰上り図

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

持駒 なし

58金、同角左生、47金、同角成、58金、同角生、67金、同角成、58歩 まで 9手

2手目→同角右生も可。5筋を軸とした左右対称形なので、着手非限定というわけではない。

「右生」の場合、3手目は67金、7手目は47金となる。

9手目→これに対して同馬と取れそうだが、そうすると先手の王が詰んでしまう。ところがそれは「打歩詰」ではないので禁手。つまり、後手は58歩を取れないわけで、これで詰みとなる。このようなルールを逆用した詰上りを「法則型」と称する。

【取禁】は「取駒禁止」の略で、先手に適用する場合、後手に適用する場合、先手後手双方に適用する場合が考えられる（後手に適用した作品を作るのは、実際には困難だろうが）。詳しい説明は必要ないと思われるので、例題は省略する。なお、詰みの状態については以下のように扱う。

①先手に適用する場合→通常の詰みと同様。

②後手にも適用する場合→駒を取る以外に詰みを回避できない局面も詰みとする。

## 5 おわりに

以上でルール説明を終わるが、最後に複合ルールの呼称について触れておく。すでにお気づきと思うが、原則として、上の1～4の項目を逆にたどって名付けられる。すなわち、3（または4）+2+1の順である。たとえば、「安南+ばか+詰」→「安南ばか詰」といった具合である。ただし、「かしこ」は「ばか」と区別するために特にこう呼ばれるのであって、通常は省略されることが多い。たとえば、「安南かしこ詰」は普通は単に「安南詰」という。

2000年11月 酒井博久



《弁明》

太郎氏が「編集後記」でフォローしてくれているが、やはりと言うべきか、「ルール説明」の不備を指摘する声があがった。指摘者は神無次郎氏で、次のような内容である。

- ① 「かしこ詰」と「詰将棋」の差異（「先手最短」の有無）について言及すべき。
- ② 「かしこ」の定義中、「後手は最長で詰みに至る（できるだけ詰みに至らない）手を選択する」とあるが、「最長で詰みに至る」という表現は（詰む中で最長と解釈されるため）不適当なので削るべき。

いずれも的確な指摘であり、訂正するにやぶさかではないのだが、ここに執筆者としての見解を述べておきたい。

まず①については、当方の手落ちなのは明らかであるが、この差異に触れなかったことが大きな誤解を生むとは思われないので、致命的な不備ではないと考える。もちろん、補足した方がよいのは間違いないが。

②については、当方なりの苦心があった。以下、それを箇条書きにしてみる。

本当は「最短」「最長」ではなく、（詰という目的に対し）「協力」「非協力」という語を用いたかったが、一般への浸透度を懸念した。

「できるだけ詰みに至らない」という補記、および後の説明中の「詰みから遠ざかる」という表現で、「最長」の意味する内容を言い換えたつもりだった。

補足において「最悪」や「悪魔」についても言及したのだが、その際にいちいち「できるだけ詰みに至らない」という表現を繰り返すのが煩雑に感じた。

このような理由で「最長」という表現になったのだが、やはり不正確な表現は避けるべきだったと反省している。

今回は次郎氏の指摘に対する弁明という形になったが、誰のものであれ的確な指摘は受け入れるつもりでいる。そして、今後訂正の機会があれば、それらの指摘を反映したいと思っている。

2000年12月 酒井博久

《ルール補遺》

「世紀の曲り角」のルール説明はあくまで収録作に対応したものであり、フェアリールールの網羅的説明を意図したものではなかった。必然的に、取り上げなかった事項もまた数多いわけである。

今回、そのうちの一つの「利き二歩」について取り上げることにした。この「利き二歩」を巡る問題は、どちらかという無理屈の色合いの濃いものである。「理屈」を好む人には格好の題材ではないか、というのは太郎氏の弁であるが、いかがだろうか。

さて、今後、説明事項を増やしていった、網羅的性格を持たせられるかどうかは定かではない。

2001年1月 酒井博久

<利き二歩>

【安南/安北】【対面/背面】などでは、「行き所のない駒の禁」に関連する問題のほか、「二歩禁」に関連する問題もある。それが「利き二歩」の問題である。

利き二歩とは、「玉（王）の位置に利きがあるが、玉（王）を取ったとき二歩となるような歩」のことで、これを王手と見なすか否かによって解釈が分かれる。

まず、王手と見なす（利き二歩有効とする）立場から、例題を見てみよう。

【利き二歩有効例題】

安南打歩ばか詰 7手

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

持駒 なし

詰上り図

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

持駒 なし

49馬、26玉、56龍、46歩、同龍、36歩、48歩 まで 7手

1手目→下の馬の利きになっていた47龍の利きが元に戻った。

2手目→26玉は下の歩の利きになった。

4手目→最終「打歩」で詰ますための限定合。

6手目→飛香合は、最終手が王手放置になる。角金銀桂合は、最終手に対し37歩合が成立する。

その理由については、下記を参照のこと。

7手目→これに対し、27玉は38王が（打歩以外で）詰むので禁手。（38王は下の歩の利きにな

## フェアリー詰将棋のルール説明《ルール補遺》

っていることに注意) また、A37合は以下B同龍、C同步、D同王だが、  
 D37同王は 26玉が (打歩以外で) 詰むので禁手、  
 C37同步は 38玉が (打歩以外で) 詰むので禁手、  
 B37同龍は 26王が (打歩以外で) 詰むので禁手、  
 A37合は 38玉が (打歩以外で) 詰むので禁手。

このように、逆に辿っていくと、37合自体が成立しなくなるので、結局、その前の48歩打の時点で詰んでいることになる。

なお、6手目角桂合だと、A37歩合で、B同龍と取れないため、38王の方が逆に詰まされてしまう。

また、6手目金銀合だと、A37歩合で、以下B同龍、C同金 (銀)、D同王と進みそうだが、上記と同様の連鎖的理由で、結局Bが成立しない。しかし、Aは「打歩詰」なので成立し、角桂合の場合と同じ結果に終わってしまう。

以上、複雑だが、「打歩」の法則をご確認いただきたい。

最終48歩は下の馬の利きになっているため、26玉に利いている。しかし、26玉を取ると、29歩があるため「二歩」となってしまう (なお、29歩は27歩打を防止している)。

このようなとき、取った結果が「二歩」となっても玉に利いている以上王手と見なすというのが「利き二歩有効」の立場であり、「二歩」になるから取れない→したがって48歩は王手ではないと見なすのが「利き二歩無効」の立場である。

次に、利き二歩無効とする立場から、例題を見てみよう。

### 【利き二歩無効例題】

対面ばか自殺詰 6手

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

持駒 飛角

詰上り図

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

持駒 なし

29角、28歩、12飛、11歩、32飛成、31桂 まで 6手

2手目→29角の利きを歩に変える対駒。利き二歩を生じさせる伏線となっている。

4手目→12飛の利きを歩に変える対駒。11歩自身は飛の利きに変わるため、21王に利いている。しかし・・・王手とは見なされない。

## フェアリー詰将棋のルール説明《ルール補遺》

6手目→32龍の利きを桂に変える対駒。31桂自身は龍の利きが変わるため、21王に利いている。こちらは王手であり、これで21王は詰んでいる。

4手目11歩は向かいの飛の利きになっているため、通常なら21王に対する王手であるはずである。しかし、21王を取ると、事前工作で生じた28歩があるので「二歩」となる。ここでは「利き二歩無効」としているのも、これを王手ではないと見なすことができるのである。

「利き二歩」を有効と見ても無効と見ても、ともに論理的には正しい（矛盾を生じない）。したがって、「利き二歩」が生じる作品では、「有効」か「無効」かを明記するのが親切な出題態度であろう。

《増補》

6 はじめに (再)

『TURN OF THE CENTURY』発行から20年近くが経ち、流通しているフェアリー詰将棋のルールも様変わりしてきている。加えて、『TURN OF THE CENTURY』収録の「フェアリー詰将棋のルール説明」では簡単に触れただけで説明を割愛したルールもある。そこで、これらを「伝承」プロジェクトの一環として増補版という形で説明してみることにした。

本来ならば『TURN OF THE CENTURY』に引き続き酒井博久氏に執筆をお願いするところであり実際にそうしたが、酒井氏多忙につきやむなく神無太郎が代筆することにした。

なお、＜定義＞およびその〔補足〕は、Web Fairy Paradise のページに掲載してある「WFP 作品展登場ルールのまとめ」からのほぼそのままの流用である。また、『TURN OF THE CENTURY』の記事の再掲部分は実線で囲って明示した。

7 作品の目的に関するルール (再)

＜定義＞

【千日手】先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

〔補足〕

- ・【ばか千日手】の形で出題されることが多いが、理論上は他の戦略にも適用できる。
- ・戻すべき初形局面は左右の対称性を考慮しない。初形と左右対称の局面になっても、その時点ではまだ千日手は不成立。
- ・【千日手】で達成すべき目標は「同一局面4回」ではない。あくまで初形に戻すことが目的。初形と関係なく千日手にするのが目的でもない。

【スタイルメイト】王手は掛かっているが合法手のない状態にする。

〔補足〕

- ・【ばか自殺スタイルメイト】の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自殺スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。

＜説明あるいは感想＞

『TURN OF THE CENTURY』では名称に触れただけのルール。

【千日手】は指将棋のそれとはまったく違うルールである。留意願いたい。

【スタイルメイト】はチェスからの輸入である。駒を取り捨てるチェスでは局面が進むにつれ指し手が双方とも減って行くので、スタイルメイト（指し手がない状態）が最終局面としての大きな地位を占めるであろうことは容易に想像できる。将棋では状況が違うが、ことフェアリー詰将棋に限ると伝統詰将棋と比べて少ない駒数での表現力が高いことから、スタイルメイトとの親和性は高いと思う。また、詰将棋の成立条件として詰上り時に持駒が余らないことがあるが、これも親和性を高める要因になっている。

【千日手例題1】※例題1～例題3合わせて使用駒一色。

ばか千日手 16手

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

持駒 銀

29飛、38玉、39飛、27玉、29飛、28香、同飛、37玉、39香、38飛、同香、28玉、

18飛、29玉、28飛、39玉 まで 16手

【千日手例題3】

【千日手例題2】

ばか千日手 16手

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

持駒 なし

58角、38玉、47角、49玉、38角、58玉、  
49角、69玉、58角、78玉、67角、69玉、  
78角、58玉、69角、49玉 まで 16手

8手目→初形と左右対称の局面となるが、初形とは異なる局面のため、この時点では千日手は成立していない。

9～16手目→1～8手目と左右対称の手順を繰り返して初形に戻る。これで千日手成立である。

ばか千日手 16手

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

持駒 なし

19銀、29玉、18銀、38玉、29銀、39玉、  
28銀、38玉、39銀、29玉、38銀、18玉、  
29銀、19玉、28銀、18玉 まで 16手

【スタイルメイト例題1】

ばか自殺スタイルメイト 18手

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

持駒 角 桂3

99角、88角、同角、77飛、55角、33飛、  
23桂、12玉、24桂、23玉、15桂、24玉、  
79角、同飛成、46角、15玉、37角、同飛成  
まで 18手

達成図

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

持駒 なし

18手目→攻方の駒は58王のみで、受方の2枚の龍で完全に包囲されている。これでステイルメイト成立である。

【ステイルメイト例題2】※単玉

対面ばか自殺ステイルメイト 56手

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

持駒 歩18

【対面】敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる。

52歩、同玉、53歩、同玉、54歩、同玉、55歩、同玉、56歩、同玉、57歩、同玉、58歩、同玉、59歩、同玉、19歩、48玉、49歩、同玉、19歩、38玉、39歩、同玉、19歩、28玉、29歩、同玉、19歩、38玉、

39歩、同玉、19歩、48玉、49歩、同玉、19歩、58玉、59歩、同玉、19歩、68玉、69歩、同玉、19歩、78玉、79歩、同玉、19歩、88玉、89歩、同玉、19歩、98玉、99歩、同玉 まで56手

達成図

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

持駒 なし

1手目→対面ルールにより、攻方52歩の利きは受方51玉との位置関係から玉の利きとなっている。歩の利きで王手している訳ではない。

2手目→対面ルールにより、受方51玉の利きは攻方52歩との位置関係から歩の利きとなっている。玉の利きで52同玉としている訳ではない。ただし、52同玉とした瞬間に本来の玉の利きに戻る。

17手目→対面ルールにより、攻方19歩の利きは受方18飛との位置関係から飛の利きになっている。このため、59玉に王手をかけている。

19手目→19歩は飛の利きなので、49歩と移動できる。移動した瞬間、48玉との位置関係から玉の利きとなり、王手をかけていることになる。

56手目→攻方の駒は盤上にも持駒にもなくなった。これでステイルメイト成立である。

## 8 駒の復活に関するルール

### <定義>

【アンチキルケ】駒取りがあったとき、取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

#### [補足]

戻り方等は以下の細則に従う。

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かったりするため、戻れない場合は戻らない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香（成駒も含む）が5筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【PWC】取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。（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位置交換される。
- 2) 位置交換の結果、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。

【キルケ】駒が取られると、指将棋の開始時にその駒が置かれていた位置に戻される。小駒は指し始め位置が複数あるが、そのうち取られた地点から最も近い位置に戻される。

### <説明あるいは感想>

『TURN OF THE CENTURY』収録の【キルケ】も本来はこの分類とすべきだったもの。再掲した所以である。

【アンチキルケ】は、ある意味【キルケ】の裏返しになっている。ただし、成駒が復活

する場合に、成駒のままなのか生駒に戻るのかの違いがある。

この違いはどこから来たのか。チェスから将棋にルールを輸入する場合（キルケもアンチキルケもチェス由来のルールである）、詰将棋のルールとしてどうアレンジするかは、そのルールを最初に手掛ける作家に任されることになる。様々な細かなことを事前にいろいろ考えていろいろ実験する作家もいないことはないだろうが、とりあえず作ってみるのが大半ではなかろうか。結果として同じ論理に支配されたルール群にならないことは多分にある。当然亜流をルール化することも可能であるが、そこに大きな効果（成果というべきか）がないことには、ただでさえ分かりにくいルールをいたずらに煩雑にするだけである。もちろん、無批評に受け入れることにも危険は伴うが、あまり細かいことは気にしない（ノイズも歓迎する）という姿勢は詰将棋も人生も豊かにすると思う。進化ということ。

【PWC】はドイツ語の Platzwechselcirce の略。Platz は場所、wechsel は変更という意味で、circe がキルケ。

取られた駒は取った駒の元の位置に「復活」するのだが、交換キルケの異称があるとおり、「復活（circe）」というより駒位置「交換(platzwechsel)」と捉えるほうが理解しやすいだろう。



【アンチキルケ例題1】※成駒復活

アンチキルケばか詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

51桂左成/29圭、同龍/82龍、18金、  
同全/31全、同桂成/29圭、同杏/11杏、  
28銀、同金/41金、同桂成/29圭、同と/23と、  
29金 まで 11手

詰上り図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

- 1手目→駒を取った攻方の51圭は、51地点から最も近い指し始め位置=29（距離だけ考えれば89も選択肢）に桂ではなく圭のまま復活。復活位置は駒取りの手の後に / で続けて書く。復活した分は詰手数として数えない。
- 2手目→駒を取った受方の29龍は、指し始め位置=82に復活。
- 4手目→駒を取った受方の18全は、18地点か

ら最も近い指し始め位置=31に銀ではなく全のまま復活。

5手目→駒を取った攻方の31圭は、31地点から最も近い指し始め位置=29に桂ではなく圭のまま復活。

6手目→駒を取った受方の29杏は、29地点から最も近い指し始め位置=11に香ではなく杏のまま復活。

8手目→駒を取った受方の28金は、28地点から最も近い指し始め位置=41に復活。

9手目→駒を取った攻方の41圭は、41地点から最も近い指し始め位置=29に桂ではなく圭のまま復活。

10手目→駒を取った受方の29とは、29地点から最も近い指し始め位置=23に歩ではなくとのまま復活。

【アンチキルケ例題2】※生駒復活

アンチキルケばか自殺詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2銀2桂2歩2

85桂、同角/22角、94歩、同金/61金、  
83金、同歩、82銀、同銀/71銀、  
82銀、同香/91香、85桂、同飛/82飛、  
84金、同桂/81桂、94歩、同玉/51玉  
まで 16手

詰上り図

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

持駒 なし

2手目→駒を取った受方の85角は、85地点から最も近い指し始め位置=22に復活。

4手目→駒を取った受方の94金は、94地点から最も近い指し始め位置=61に復活。

6手目→受方の83歩は駒を取ったが、83地点から最も近い指し始め位置=83にはすでに駒（自分自身）があるので移動なし。

8手目→駒を取った受方の82銀は、82地点から最も近い指し始め位置=71に復活。

10手目→駒を取った受方の92香は、92地点から最も近い指し始め位置=91に復活。

12手目→駒を取った受方の94玉は、指し始め位置=51に復活。

【PWC例題1】※駒柱

PWCばか自殺スタイルメイト 10手

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

持駒 香

57香、56角、同香/57角、55角、同香/56角、54銀、同香/55銀、53銀、同香生/54銀、52飛 まで 10手

達成図

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

持駒 なし

3手目→取られた受方の56角は、取った攻方の香の元の位置=57に復活。復活位置は駒取りの手の後に / で続けて書く。復活した分は詰手数として数えない。

5手目→取られた受方の55角は、取った攻方の香の元の位置=56に復活。

7手目→取られた受方の54銀は、取った攻方の香の元の位置=55に復活。

## フェアリー詰将棋のルール説明《増補》

9手目→取られた受方の53銀は、取った攻方の香の元の位置=54に復活。

10手目→攻方の33王は受方の合駒で発生した5枚の駒で完全に包囲されている。また、攻方の53香を動かして52同香とすると、受方の52飛が53地点に復活して33王に逆王手をかけるため、53香は動かすことができない。つまりスタイルメイト成立である。

### 【PWC 例題2】※成駒復活

PWCばか詰 5手

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

持駒 角

82角、同龍寄/22角、55角成、28龍、同馬/55龍 まで 5手

詰上り図

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

持駒 なし

2手目→取られた攻方の82角は、取った受方の龍の元の位置=22に復活。

5手目→取られた受方の29龍は、取った攻方の馬の元の位置=55に復活。攻方の28馬を同玉と取っても、取った受方の玉の元の位置=19に復活するので逃れていない。つまりこれで詰みである。

### 【PWC 例題3】※復活不可

PWCばか詰 15手

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

持駒 香2

49香、37玉、39香、38香、同香、26玉、29香、28香、同香、27桂、同香、16玉、28桂、15玉、16香 まで 15手

詰上り図

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

持駒 なし

5手目→受方の38香は取られたが、取った攻方の香の元の位置=39には復活できない（行き所のない駒の禁）ので、攻方の持駒となる。

9手目→受方の28香は取られたが、取った攻方の香の元の位置=29には復活できない（行き所のない駒の禁）ので、攻方の持駒となる。

11手目→受方の27桂は取られたが、取った攻方の香の元の位置=28には復活できない（行き所のない駒の禁）ので、攻方の持駒となる。

## 9 手の制限に関するルール（再）

### <定義>

【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。

【マドラシ】同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがなくなる。

### <説明あるいは感想>

【マドラシ】のある種裏返しのルール。ルール名はマドラシの綴りを逆順に綴ったもの。イザーダムと読むのかな。

これもチェスからの輸入ルールで、もともと王の扱いでタイプA、タイプBの2種類がある。こういう傍系ルールが種々あるのはどうかなと思う。作り手は好きなルールで創ればいいのでストレスはないのだが、解く人は大変ではないかなと思う。

## 【Isardam 例題1】※四桂詰（タイプA）

### Isardamばか詰 13手

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

持駒 桂

27桂、23桂、同王、25玉、17桂、33桂、同王、14玉、26桂、22桂、同王、24玉、16桂 まで 13手

### 詰上り図

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

持駒 なし

2手目→攻方の27桂で受方の15玉を取る手は、受方の同種の駒の23桂の利きに入ることになるので禁手。つまり23桂は王手を回避する手である。

5手目→攻方の17桂で受方の25玉を取る手は、受方の同種の駒の33桂の利きに入ることになるので禁手。つまり33桂は王手を回避する手である。

10手目→攻方の26桂で受方の14玉を取る手

は、受方の同種の駒の22桂の利きに入ることになるので禁手。つまり22桂は王手を回避する手である。

【Isardam 例題2】※王玉接触（タイプA）

Isardamばか自殺詰 8手

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

持駒 角

94角、85飛、同角、49角、56飛、67玉、57王、59飛 まで 8手

詰上り図

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

持駒 なし

4手目→攻方の85角で受方の76玉を取る手は、受方の同種の駒の49角の利きに入ることになるので禁手。つまり49角は王手を回避する手である。

7手目→受方の67玉で攻方の57王を取る手は、受方の49角が攻方の同種の駒の

86角の利きに入ることになるので禁手。つまり攻方の57王の利きは受方の67玉に及んでいるが、受方の67玉の利きは攻方の57王には及んでいない。

8手目→攻方の57王で受方の67玉を取る手は、攻方の66飛が受方の同種の駒の69飛の利きに入ることになるので禁手。つまり攻方の57王の利きは受方の67玉に及ばなくなっている。なお、59飛は成って57王を取れるので王手である。飛のまま取るのは攻方の同種の駒の56飛の利きに入るので禁手。ちょっとややこしい。

## 10 駒単体の性能に関するルール

### <定義>

【フェアリー駒：騎】 チェスの駒のナイト (Knight)。八方桂。

【フェアリー駒：G】 フェアリーチェスの駒のグラスホッパー (Grasshopper)。クイーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。

### [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いけない。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。

【駒詰】 玉が指定駒の性能になる。

### [補足]

- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・指定駒が古将棋の駒の場合、成れるかどうかは問題の設定による
- ・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。
- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名+王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

## フェアリー詰将棋のルール説明《増補》

「駒名+玉」としないのは“大人の事情”。  
例えば玉の性能が金の場合…（以下略）。

### ＜説明＞

いわゆるフェアリー駒。これも多種多様で、ゲテモノも幾らでもあるので、ここではチェスから輸入されたナイトとフェアリーチェスから輸入されたグラスホッパーを取り上げる。

### 【フェアリー駒例題1】

ばか自殺スタイルメイト 12手

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

持駒 飛角騎4

46騎、47玉、26騎、46玉、19角、37飛、  
36飛、同玉、28騎、26玉、38騎、同飛成  
まで 12手

達成図

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

持駒 なし

1手目→46騎の利きは、25、27、34、38、  
54、58、65、67の8カ所。

3手目→26騎の利きは、14、18、34、38、  
45、47の6カ所。

9手目→28騎の利きは、16、36、47、49の  
4カ所。

11手目→38騎の利きは、17、19、26、46、  
57、59の6カ所。

### 【フェアリー駒例題2】

ばか自殺詰 8手

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

持駒 香

※後手持駒にGあり

29香、28G、同香、24飛、27G、26G、  
25G、14飛 まで 8手

詰上り図

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

持駒 なし

5手目→27Gの利きは、23、29の2か所。

6手目→27Gの利きは、25、29の2か所。

7手目→25Gの利きは、23、27の2か所。

8手目→25Gの利きは、22、27の2か所。

26Gの利きは、24、29の2か所。

【駒詰例題1】※玉が成る

飛王ばか自殺詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

[illegible]

持駒 角2桂

※91飛=玉、19飛=王

28角、94飛、49角、24飛、16桂、28飛成  
まで6手

詰上り図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								一
								二
								三
								四
								五
							桂	六
								七
						嬰		八
			角				飛	九

持駒 なし

※28龍=玉、19飛=王

【駒詰例題2】

ナイト王ばか千日手 24手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※46騎=玉

47銀、67騎、58銀上、48騎、  
49銀、29騎、38銀左引、17騎、  
18銀、36騎、47銀、24騎、  
25銀、45騎、36銀引、26騎、  
17銀、18騎、27銀、37騎、  
38銀左引、25騎、16銀右、46騎  
まで 24手

## 11 「2解」と「ツイン」

これは『TURN OF THE CENTURY』では例題なしで触れたもの。

＜補足3：「2解」と「ツイン」＞

完全作の条件の一つとして、詰みに至る手順が「唯一」であることを挙げたが、同手数  
の解を複数求める出題形式もある。その場合、  
「2解」などと求める解の数を添えて出題さ  
れる。もちろん、単に同手数の解が複数ある  
だけでは意味はなく、それぞれの解に連関  
性・対比性があることが必要とされる。とい  
うより、複数の解同士が相補うことでより豊  
かな表現を目指していると考えることもでき  
よう。

これと同じような効果を狙ったものに「ツ

イン」がある。ただ、「2解」が同一条件（図面・持駒）のもとで同手数解を2つ求めるのに対し、「ツイン」は近似する2局の組合せにおいて解の連関性・対比性を見せようとするものである。この場合、「近似」とは、普通は配置が一か所違うことを意味するが、他にも図面を左右に平行移動したり、図面は同じで持駒だけを変えたりすることもある。「ツイン」では、出題図をa)とし、b)としてその異同を付記するのが通例である。

【2解例題1】※短打 vs 遠打

ばか詰 5手 2解

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

持駒 角2 金

28角、同玉、39角、19玉、29金 まで 5手

詰上り図 1

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

持駒 なし

91角、同龍、82角、同龍引、29金 まで 5手

詰上り図 2

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

持駒 なし

【2解例題2】※飛合 vs 角合

【マドラシ】同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがなくなる。

マドラシばか詰 5手 2解

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

持駒 香

19香、18飛、同香、17飛、26飛 まで 5手



# フェアリー詰将棋のルール説明《増補》

詰上り図 1

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

持駒 なし

4手目→飛合限定である。ここで飛を品切れにしておくことが肝要。

5手目→もし4手目の合駒が飛以外なら、受方の持駒に飛があることになる。そうすると、この5手目に対して、例えば25飛として王手を回避することができる。受方の25飛の利きが攻方の同種の駒の26飛に当たり、マドラシルールにより26飛の利きが一時的に消滅するのである。

2解目)

19香、18角、同香、17角、25角 まで 5手

詰上り図 2

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

持駒 なし

4手目→角合限定である。ここで角を品切れにしておくことが肝要。

5手目→もし4手目の合駒が角以外なら、受方の持駒に角があることになる。そうすると、この5手目に対して、例えば14角として王手を回避することができる。受方の14角の利きが攻方の同種の駒の26角に当たり、マドラシルールにより25角の利きが一時的に消滅するのである。

【2解例題3】※2解合わせて4種合

【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。

安南ばか詰 5手 2解

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

持駒 飛

54飛、55金、同飛、56歩、48金 まで 5手

詰上り図 1

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

持駒 なし

4手目→安南ルールにより、受方の57玉の利きは受方の56歩との位置関係から歩になっている。

5手目→これで詰み。

2解目)

54飛、55銀、同飛、56桂、58銀 まで 5手

詰上り図 2

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

持駒 なし

4手目→安南ルールにより、受方の57玉の利きは受方の56桂との位置関係から桂になっている。

5手目→これで詰み。この桂頭玉を銀で詰めるパターンは安南ではよくある。

【ツイン例題1】飛車 vs 角行

【対面】敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる。

対面ばか自殺スタイルメイト 8手

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

持駒 なし

67金、46玉、57金、56飛、37金、36飛、47金、同玉 まで 8手

達成図

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

持駒 なし

4手目→対面ルールにより、攻方の57金の利きは受方の56飛との位置関係から飛車になっている。このため46玉には利きが届いていない。

5手目→57金の利きは飛車のため37に移動可。移動後は金本来の利きが復活し

46玉に利きが届いている。

6手目→対面ルールにより、攻方の37金の利きは受方の36飛との位置関係から再び飛車になっており、46玉には利いていない。

7手目→37金の利きは飛車のため47に移動可。移動後は金の利きに戻る。

8手目→金の利きとなっている玉で47同金としてスタイルメイト成立。

b) 49王→19王

対面ばか自殺スタイルメイト 8手

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

持駒 なし

67金、47玉、57金、56角、46金、45角打、37金、同玉 まで 8手

達成図

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

持駒 なし

4手目→対面ルールにより、攻方の57金の利きは受方の56角との位置関係から角になっている。このため46玉には利きが届いていない。

5手目→57金の利きは角のため46に移動可。移動後は金本来の利きが復活し47玉に利きが届いている。

6手目→対面ルールにより、攻方の46金の利きは受方の45角との位置関係から再び角になっており、47玉には利いていない。

7手目→46金の利きは角のため37に移動可。移動後は金の利きに戻る。

8手目→スタイルメイト成立。

【ツイン例題2】※飛車 vs 角行

安南ばか自殺詰 6手

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

持駒 飛角

23角、88玉、22飛、97玉、32角生、86角 まで 6手

詰上り図

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

持駒 なし

3手目→安南ルールにより、攻方の22飛の利きは攻方の23角との位置関係から角になっている。

5手目→安南ルールにより、攻方の31王の利きは攻方の32角との位置関係から角になっている。

b) 全体を一路左に

安南ばか自殺詰 6手

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

持駒 飛角

92飛、98角、11角、同玉、42飛生、21飛まで 6手

詰上り図

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

持駒 なし

4手目→安南ルールにより、受方の99玉の利きは受方の98角との位置関係から角になっている。

5手目→安南ルールにより、攻方の41王の利きは攻方の42飛との位置関係から飛になっている。

12 おわりに (再)

機械的な編集になってしまったのはともかく、＜説明＞が＜感想＞になってしまったのは申し訳ない。

もともとフェアリーにあまり染まっていない酒井氏のフレッシュな頭でルールを理解してもらって、新鮮な感性で説明を再構築してもらうところが『TURN OF THE CENTURY』での狙いで、どう考えてもそれは太郎代筆の増補版では無理な話である。いっそのこと全体を再構成したほうがよかったかもしれない。機会があれば手がけてみたい。

2020年1月 神無太郎

まずは代筆の負担を掛けた太郎氏に、お詫びと感謝の意を表したい。

年を取ると、来し方行く末が気になるようで、「伝承」という作業もそこから生まれてきたのかとも思う。

太郎氏の著作に協力した時を思い出しつつ、記す次第である。

2020年1月 酒井博久