

Glossary

用語集

目次

1.一般的通則	3
2.問題設定	4
3.フェアリールール	5
4.フェアリー盤	7
5.フェアリー駒	7

1.一般的通則

: 最終目的がメイトであることを表示する。

+ : 最終目的がチェックであることを表示する。

v : 紛れ(try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

* : Set Play を表す。オーソドックスやセルフメイトの場合は黒から指し始め、ヘルプメイトの場合は白から指し始める。作意手数から 0.5 手を引いた手数になる。

sols : solutions すなわち「解」のこと。指定された数だけ解があり、これは余詰ではなく、作意設定のうちに入っている。

b) c) ... : 問題図を a) とし、指定のように配置を変えた図を b) c) ... として、いずれも a) と同じ条件で解くこと。

Zeroposition : ツイン設定のために便宜上使われる図。この指定があるときには、問題図そのものを解く必要はなく、そこから配置を変えた図 a) b) ... のみを解くこと。

◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。

◆キャスリング可能な位置にある K と R は、それが不可能であるという証明ができないかぎりキャスリング可能とみなされる。逆にアンパッサン可能な位置にある P は、直前の手が取られる P が動いたものと証明ができない限りアンパッサン不可能とする。

2.問題設定

Direct (記号無し) : #n では、白から指し始め、n 手で黒をメイトにする手順を求める。黒はそれに抵抗する。

Duplex : H#n(=n) において黒から指し始めて黒をメイトにする手順と、白から指し始めて白をメイトにする手順の双方を求めるもの。

Help (H) : H#n では、黒が白に協力し、n 手で黒をメイトにするような手順を求める。通常黒から指し始める。白から指し始める場合は、0.5 手分を引いた形で表記する。

Helpself (HS) : HS#n では、ヘルプで(n-1) 手指して、そこから S#1 になるような手順を求める。通常白から指し始める。

Klan Retractor : 逆算の際、駒の起点をその駒の持ち主が決定し、駒取りの有無と種類は白が決定する。黒は抵抗する。

Parse Series-help (PSH) : Series-help で、黒が連続して指す手順中にチェックをかけることもでき、その場合は直後に白が 1 手指す、としたもの。

Parse Series-self (PHSS) : Series-self で、白が連続して指す手順中にチェックをかけることもでき、その場合は直後に黒が 1 手指す、としたもの。

Proca-Retractor -n#1 : 白から戻し始めて、n 手以内で、白が黒を 1 手でメイトにできるような局面を作るのが目的。黒は抵抗する。なお、黒にも白と同様、逆算してから 1 手詰にする権利がある。これを Forward Defense という。

Proof Game (PG) : 実戦初形から始めて、指定された手数で問題図に至るような手順を求める。

Self (S) : S#n では、白から指し始め、白が自分を n 手でメイトにさせるよう黒に強制する手順を求める。

Series-help (SH) : 黒が連続して指定された手数を指し、それから白が 1 手でメイトなどの目的を達成できるような手順を求める。

黒は最終手を除いて、白にチェックをかけてはならない。

Series-self (SS) : 白が連続して指定された手数を指し、それから黒が 1 手で白をメイト（あるいはスタイルメイト）にするよう強制される手順を求める。白は最終手を除いて、黒にチェックをかけてはならない。

3. フェアリールール

#C：メイトになった局面で、チェックをかけている駒は self-check にならないかぎり、色が変わる。

Annan Chess：俗に言う「安南」ルール。縦の筋に同じ色の駒が重なっているとき、上の駒は下の駒の働きになる。ただし、1段目に P が移動するのは禁手。3段目の駒が P の働きをすることによるダブルステップはできない。3段目の駒が P の働きをすることによるアンパサンは可。

AntiCirce：駒を取るとき、取る駒 (K を含む) は初形位置に戻り、取られた駒は盤上から消える。取る駒の初形位置が何らかの駒 (取る駒と取られる駒を除く) によって占領されているときは、駒が取れない。細則は Circe に準じる。

AntiSuperCirce：駒取りが起こると、取った駒が盤上の任意の位置に移動できる。移動しなくてもよい。8段目に発生した P は任意の駒に成れ、その選択は取りを行った側が決められる。1段目に発生した P は動けない。

BackHome：初形位置に戻るような着手が存在するときは、それが selfcheck でないかぎり、必ずその手を指さなければならない。

Back-to-Back (BTB)：詰将棋で言う背面。白の駒と黒の駒が同じファイルで直接に背中合わせになったとき、それぞれの性能が入れ替わる。最下段の P は動けない。BTB によって P の性能になっている駒がアンパサンで敵の P を取ることも可能。

Bicolores：K に自分の色の駒でヒモを付けたとき、それもチェックと見なすルール。従って、自分の K をそのような状態にする指し手は selfcheck の禁手となる。

Breton Adverse：駒を取ったとき、取られた駒と同種の駒が（もある場合）1つ、取られた側から消える。その駒が1つ以上ある場合は、取った側が選択できる。

Chameleon Chess：K と P 以外の駒は、動くたびに S → B → R → Q → S の順で種類が変わる。

Checkless Chess：チェックメイトにできるときを除いて、双方ともチェックをかけてはならない。

Circe：K 以外の取られた駒は初形位置に再生する。R および S の初形位置は取られた場所の色によって決まる。P の初形位置は取られた筋の2段目。フェアリー駒の初形位置は取られた筋の8段目。取られた駒の初形位置が何らかの駒によって占領されているときはその駒は通常通り盤上から消える。初形位置に戻った R はキャスリング可能。初形位置に戻った P は2歩進むことが可能。

Circe Double Agents：取られた駒は色を変えて相手側の同種駒の初形位置に再生する。細則は Circe に準じる。

Circe Parrain：地点 a で駒が取られたとき、取られた駒はその直後の指し手（移動ベクトルを v とする）によって、地点 a+v に再生する。再生場所が盤の外だったり、そこが別の駒

によって占領されている場合は、再生しない。直後の指し手がキャスリングの場合、その移動ベクトルは K と R それぞれの移動ベクトルを足す（つまり 0-0 は 0 ベクトル）。

1 段目に再生した P は 1 マスしか前に進めない。8 段目に P が再生すると、その瞬間に成る。細則は Circe に準じる。

Circe Turncoat : 取られた駒は通常の Circe の再生位置に、色を変えて再生する。

Duelist : Duellantenschach、または Single Combat ともいう。1 手前に動かした駒を、次の手番でも動かさねばならない。それが不可能なら動かす駒を自由に選べる。

Einstein Chess : K 以外の駒は、駒を取ると、その駒は $P \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q$ の順で種類が 1 ランク上がる（Q はそのまま）。逆に、駒を取らないで移動すると、その駒は $Q \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow P$ の順で種類が 1 ランク下がる（P はそのまま）。P は 8 段目に到達しても成れない。1 段目に発生した P は double step および triple step ができる、そのとき 5、6 段目にある敵の P はそれをアンパサンで取ることができる。

Equipollents Circe : 取られた駒は、取られた位置から取った駒の取りの動きのベクトルだけが死んだ地点に復活する。最上段に復活した P は成り駒として復活する。

Isardam : Madrasi の逆。すなわち、マドラシがかかるような着手は禁手。

Lortap : Patrol の反対。紐のついている駒は、駒を取ることができない。

Madrasi : 同種の駒によって取りをかけられている場合、その駒は動けない。

Masand : チェック（開き王手を除く）をかけたとき、その駒の利きにある敵味方の駒は、K を除いてすべて色が変わる。

Maximummer : 黒は可能な手の中で移動距離（升目の中心から、中心までの距離）が最大の手を指すとする条件（複数存在するときには、黒はその中から選択できる）。キャスリングの移動距離は K,R の移動距離を足したもの（0-0 は $2+2=4$ 、0-0-0 は $2+3=5$ ）。チェックおよびメイトの概念はオーソドックスと同じ。

Mirror Circe : 取られた駒は相手側の同種の駒の初形位置に再生する。細則は Circe に準じる。

Monocolor black pursuit : 黒は 1 手前に動かした駒がいたマス目に着手しなければならない。

Relegation : 2 列め（黒なら 7 列め）に戻った駒は P になる。

SAT : K を動かす（オーソドックスまたは追加フェアリールールで）合法的な手が存在するとき、そのその K にチェックがかかっていると見なすルール。チェックメイトは、このチェックの概念を用いて定義される。

Sentinels : P 以外の駒を動かしたとき、その動く前の位置に同じ色の P が発生する。1 段目と 8 段目には発生しない。また、盤上の片方の P の総数は 8 枚を越えない。この P の発生による局面の合法性は問わない。

Sentinels Pion Advers : P 以外の駒を動かしたとき、その動く前の位置に違う色の P が発生する。細則は Sentinels に準じる。

Sentinels Pion Neutre : P 以外の駒を動かしたとき、その動く前の位置に Neutral P が発生

する。細則は **Sentinels** に準じる。

Take&Make : 駒を取ったとき、その駒は同時にそこから移動する手を指さなければならぬ。その移動する手は、取られた駒の動き（取られた側から見た動き）になる。P は 1 段目に移動できない。

Transmuted Kings : チェックをかけられた K は、その瞬間にチェックをかけた駒の動きをするというルール。特に断らない限り、このルールは双方の K に適用される。

Vogtländer Chess : K にチェックがかかっているとは、「敵の K に取りがかかるているとき」と定義したルール。

WhiteMaximummer : Maximummer の条件を黒ではなく白に適用したもの。

4. フェアリー盤

Vertical Cylinder : 左右がつながっている盤。例えば Ba1 は h2,g3... と動くことが出来る。

5. フェアリー駒

Berolina Pawn : 進むときは斜めに 1 マス、駒を取るときは直前にいる敵駒を取る、とした P。

Bishop-Lion : Lion を B の筋に限定した駒。

Chameleon : 動くたびに S → B → R → Q → S の順で種類が変わる駒。

Eagle : Grasshopper と同様だが、着地点が飛び越した駒を中心に 90° ずれた 2 地点のいずれか。

Grasshopper : Q の筋で、ある駒を 1 つ飛び越したその直後の地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

Grasshopper-2 : Grasshopper のように動くが、飛び越した 2 マス先に着地する駒。踏台の駒と着地点との間に駒が挟まってはならない。

Hurdle Color Changing Bishop-Lion : Hurdle Color Changing Lion を B の筋に限定した駒。

Hurdle Color Changing Lion : Lion と同じ動きをするが、飛び越えた駒の色を変える駒。

Imitator : 着手と同じ距離・方向に動き、空いているマスに着地する駒。盤上の駒を飛び越すことはできない。Imitator の着地地点が塞がっていたり、盤上に出てしまうような着手は禁手。

Invisible : 盤上に存在するが、見えない駒。駒種と位置の両方が確定した瞬間に、その透明駒は透明性を失い普通駒となる。駒取りやメイトは、証明なしには主張できない。メイトとは、解答手順を成り立たせるようなどのような Invisible の代入に対しても、最終局面が通常のメイトになっていることを指す。

Leaper : S の様な動きの駒の総称。(x,y)-Leaper は駒の居る位置から縦横に(x,y) または

(y, x) だけ離れた地点に着地する。間に駒があっても飛越えられる。例えば S は $(1, 2)$ -Leaper。

Leo: Chinese piece の一つ。 Q のように動くが、駒を取るときはその線上で駒を一つ飛び越してその先（直後でなくてもいい）にある駒を取る。

Lion: Q の筋で、ある駒を 1 つ飛び越したその先の任意の地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

Locust: Q の筋で、相手の駒を 1 枚飛び越して、その直後の地点に着地する駒。着地点は空いている必要があり、かつ飛び越された駒は取られて消える（取りなしで動くことはできない）。

Neutral: 白および黒のどちらからも動かせる駒。取ったり取られたりすることもできる。 n の記号で表し、 nQ という風に表記する。 nP は成ると Neutral 駒に成る。ただし、普通の P が Neutral 駒に成ることはできない。フェアリー駒が盤上に現れている場合は、 nP はその Neutral フェアリー駒に成れる。

Nightrider: $(1, 2)$ -Rider。

Pao: Chinese piece の一つ。 R のように動くが、駒を取るときはその線上で駒を一つ飛び越してその先（直後でなくてもいい）にある駒を取る。

Poseidon: Marine Piece の King。すなわち、普通に動くときは K で、隣接した駒を取るときには $Locust$ であるような royal piece。

Rider: R や B など一定の方向にどこまでも進めるが駒にぶつかるとその先には進めない駒の総称。 (x, y) -Rider は進める方向が (x, y) -Leaper の延長となる。例えば R は $(0, 1)$ -Rider。

Royal: K の代わりをする駒。チェックやメイトの概念を、 K ではなく Royal 駒に適用する。

Sirene/Triton/Nereid: Marine pieces と呼ばれる駒のグループ。 $Q/R/B$ のように動くが、駒を取るときはそれぞれ $Locust/Rook-Locust/Bishop-Locust$ の動きになる。

Sparrow: Grasshopper と同様だが、着地点が飛び越した駒を中心に 135° ずれた 2 地点のいずれか。

Undefined piece: 駒の位置だけがわかっているもの。