

# PROBLEM PARADISE

Issue 87

Vol.22

July-September 2019



Journal of Japanese Chess Problem Society

# Contents

Orthodox	……2
Endgame	……6
Helpmate	……9
Selfmate	……19
Fairy	……20
Retro	……33
Shogi	……39
WCCC 参加報告 (小林敏樹、屋並仁史)	……42
19th Japanese Sake Tourney Award	……52
When Popeye met Winchloe... (by Vlaicu Crisan)	……59
Definitions	……64
第 85 号解答成績	……68

各セクションごと、および全体で、1 題 5 点として成績を集計します。オーソドックスの #2 以外の作品については、主要変化と思われるものをすべて記入してください。短評大歓迎。各セクションごとに別紙を使用し、それぞれに氏名を記入すること。締め切りは **2019 年 10 月 31 日**消印有効。宛先は Solution Editor の若島まで。また、作品の投稿は直接に担当者へ。

All solutions should be sent to the Solution Editor Tadashi Wakashima (Niina 7-8-13, Minoh-shi, Osaka 562-0005, Japan) before **October 31, 2019**. Please write down your solutions of each section in separate sheets. Solutions and comments by e-mail (tadashi@hcn.zaq.ne.jp) are most welcome. All originals should be submitted to the sub-editors. Their names and (e-mail) addresses are given on the back cover. Computer-tested problems are indicated by C+.

第 87 号をお届けします。

世界大会で、本当に久しぶりに、本誌でフェアリーを担当している Vlaicu Crisan さんに再会しました。「プロパラを 100 号でやめるつもりをしているんだよ」と告げたら、「タダシ、絶対にやめちゃだめだよ！僕はずっとフェアリーの担当を続けるから！」と強く諭されました。

親友からそう言われると、やはり死ぬまで続けるしかないのかな……と思っ直しています。ただ、このような雑誌形式を続けるかどうかは、100 号が近づいた時点で考えさせてください。

できるだけ読者の方々に参加していただけるページを、ということで、次号から「私のお気に入り」("My Favorite Things") というエッセイのコーナーを設けるつもりをしています。プロブレム愛好者の方々は、他にもいろいろな趣味をお持ちだと思います。その趣味について、思う存分語っていただこうというわけです。こちらから依頼させていただくこともありますが、もちろん投稿も常時受け付けております。枚数を気にせずに、自由にお書きください。手書きでも、メールでも、どのような形式でもかまいません。どうぞよろしく。



# Orthodox

## Orthodox Editor

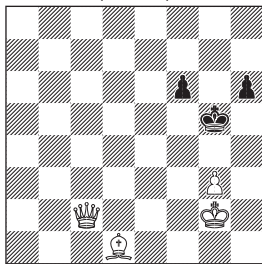
Yuji Kikuta (菊田裕司)

Judge 2018-2019

Mike Prcic (USA)

## Issue 85 (D494-504)

**D494** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (4+3)

1.Qh7! waiting

1...h5/f5 2.Qxh5/Qg7#

☆ 1.Bg4? や 1.Bh5? が B を取れば詰むだけに第一感ですが、それぞれ 1...h5/f5 で逃れます。キーはむしろ平凡な手です。

九尾：とりあえず Bh5 としてしまいました。

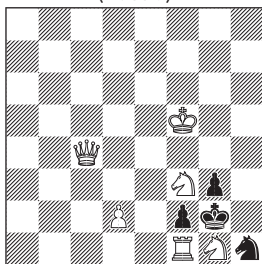
原岡：P の動きを牽制

宮嶋：入門用のかわいい作品。

水野：Q を近づける手が正解では面白くないですね。

[○ 10 △ 0 × 0 - 0]

**D495** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (6+4)

1.Se2! waiting

1...Kxf3/Kh3/Kxf1 2.Qe4/Sf4/Sf4#

宮嶋：初手はプロモーションを空振りさせる盤上この一手。

原岡：Sf4 を脱む

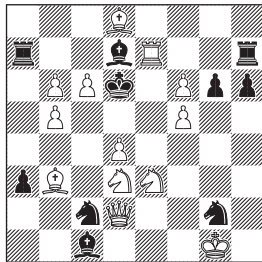
水野：狙いがよくわかりません。

九尾：同じ手でも意味は違うという狙いでしょうか。

☆ そうはいつでもやはり 1...Kh3 と 1...Kxf1 でメイトが同じなのは欠点です。

[○ 10 △ 0 × 0 - 0]

**D496** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (13+10)

1.Se5? (2.S5c4#)

1...Sxd4/Be6/Scxe3/Ra4

2.Qb4(Qxd4)/Rxe6/Scxe3/Bc7#

but 1...Sgxe3!

1.Sb4? (2.Sc4#)

1...Sgxe3/Be6/Sxb4

2.Qh2/Rxe6/Qxb4#

but 1...Scxe3!

1.Be6! (2.Sc4#)

1...Scxe3/Ra4/Bex6/Sgxe3

2.Qb4/Bc7/Rxe6/Qh2#

駒井：左右へのQの動きがいい感じです。

星野：仕掛けが大掛かりすぎ。

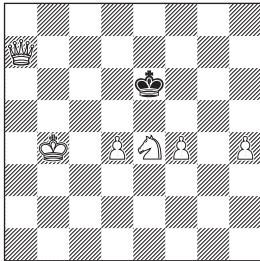
☆ 1.Se5? や 1.Sb4 で 2.Sc4# のメイトを狙うのは S が邪魔になってしまうので、そうならないようなキーが正解です。配置が大掛かりなのはともかく、もう少し奥があると良かったのですが。

☆ 1.Sf2? の誤解がありました。1...gxf5 で逃

れます。

[○6△0×1-3]

**D497** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#3 (6+1)

1.Sf2!

1...Kf6 2.f5 Kxf5 3.Qf7#

1...Kd6 2.d5 Kxd5 3.Qd7#

駒井：Qh7として狭めたくるので、広くする手は指しにくい。

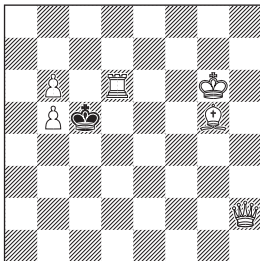
星野：つい追いたくなるが、追わずに待つと意外に狭い。

九尾：突き出すPが良い味。

☆かなり狭いKですが、もっと狭くしようとするとうまくいきません。1.Sf2!が気が付きにくい手。あとはどちらに逃げても簡単です。この2つの変化をエコーというのか同じというのか微妙ですが、私はこれはこれでいいと思いました。

[○5△0×0-5]

**D498** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#3 (6+1)

1.Qa2! waiting

1...Kxd6 2.Qc4 waiting 2...Kd7/Ke5 3.Qc6/Bf4#

1...Kxb5 2.Bd2 waiting Kc5 3.Qd5#

1...Kb4 2.Rd5 ... 3.Bd2#

宮嶋：Qが白マスに回り込むのがミソ。

星野：Rを取られるのは怖い、勇気を出してQソツポ行き。

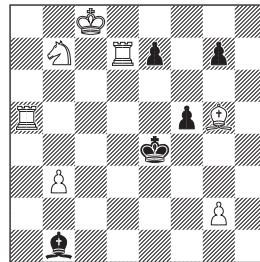
九尾：初手も含めてボンヤリしていて、解きにくかったです。

☆キーはひも付きのRをブラにする1.Qa2!

3つの変化ともチェックがないので詰ましにくいと思います。

[○6△0×0-4]

**D499** Leonid Makaronez  
C+ (Israel)



#3 (7+5)

1.Bc1! (2.Rad5 ... 3.Sc5#)

1...Bd3 2.Re7+ Kd4 3.Bb2#

1...f4 2.Rg5 ... 3.Sc5#

1...e6 2.Ra4+Ke5 3.Bb2#

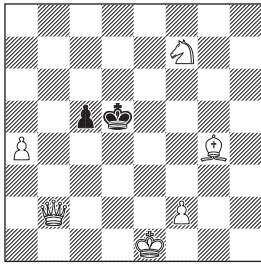
星野：Rad5としたいが、その前に一工夫。

九尾：かなり好作の予感。RとBのキビキビした動きが痛快です。

☆いきなり1.Rad5?だと1...f4で逃れるのでいったん1.Bc1とこの筋を止められないようにしてきます。変化に備えて一番遠くまで引いておきます。ぬるいようですが意外と受けが少ないです。1...Bd3 (2.Rad5?に2...Ba6!を留意)の変化でBを遠くまで引いた意味が分かります。1...f4の変化で2.Rg5とこれもRの利きを止められないように反対側まで持つてくるのがキーと同じ感じで、いい味になっています。

[○3△0×0-7]

**D500** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



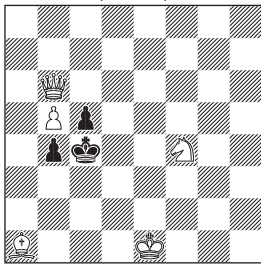
#3 (6+2)

- 1.a5! waiting  
 1...Kc6 2.Be6 (3.Qb6#)  
 1...Kc4 2.Bf3 (3.Se5#)  
 1...c4 2.Qe5+ Kc6 3.Sd8#  
 1...Ke4 2.Qd2 (3.f3#)

星野: Pc4,Kc5,Qd6 の詰上りが見えるので、a5 は指し難い。  
 九尾: 少しして Pa5 だろうと思えたのですが、対する Pc4 で大苦戦。

☆詰みそうな紛れがいろいろあって難解です。  
 [ ○ 1 △ 1 × 0 - 8 ]

**D501** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#4 (5+3)

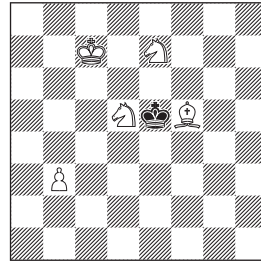
- 1.Sd3! waiting  
 1...b3 2.Qxc5+ Kxd3 3.Qd4+ Kc2 4.Qd1#  
 1...Kxd3 2.Qe6 (3.Qe2#) Kc2 3.Qa2+ Kc1/  
 Kd3 4.Qb2/Qe2#  
 1...Kb3 2.Qxc5 waiting (3.Qxb4 ~ ~  
 4.Qb2#)  
 1...Kd5 2.Se5 (3.Qc6#) Ke4 3.Qf6  
 (4.Qf3#) Kd5 4.Qc6#

星野: Q を動かしたくなるが、手数を節約するため S 捨てから始める。

☆ 1...Kb3 に備えて 1.Sd3 ! が好手。あとはスラスラと詰みます。

[ ○ 1 △ 0 × 0 - 9 ]

**D502** Victor Zheltukhov  
C+ (Russia)

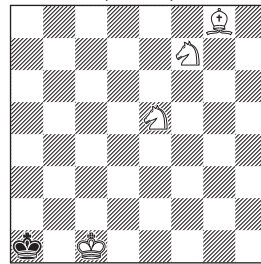


#5 (5+1)

- 1.Kd7! waiting Kd4 2.Ke6! waiting Kc5  
 3.Ke5! waiting Kb5 4.Bd3+ Ka5/Kc5  
 5.Sc6/b4#

☆ K の追いかけっこ。さすがにやや単調です。  
 [ ○ 1 △ 0 × 0 - 9 ]

**D503** Victor Zheltukhov  
C+ (Russia)

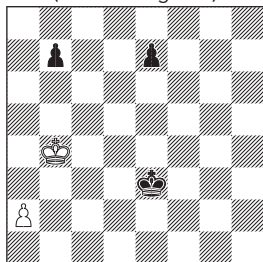


#6 (4+1)

- 1.Sc6! waiting Ka2 2.Sd6+ Ka1 3.Sc4!  
 waiting Ka2 4.Sd4! waiting Ka1 5.Sc2+  
 Ka2 6.Sb6#  
 (2...Ka3 3.Kc2 waiting Ka4 4.Bb3+ Ka3  
 Sb5(Sc4)#)

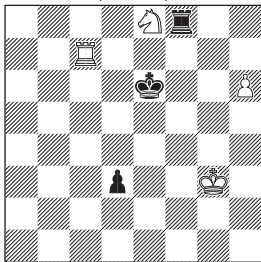
(Continued on p.18)

**E114** David Blundell  
(United Kingdom)



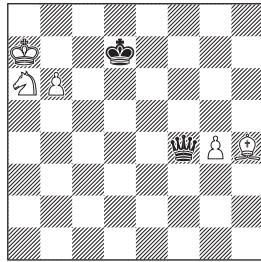
Draw (2+3)

**E115** Valery Kalashnikov  
(Russia)



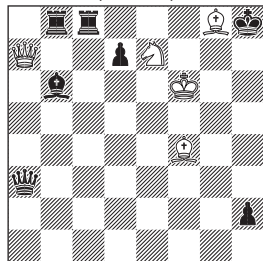
Win (4+3)

**E116** Valery Kalashnikov  
(Russia)



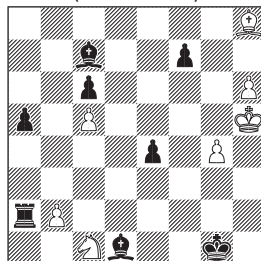
Win (5+2)

**E117** Peter Krug  
(Austria)



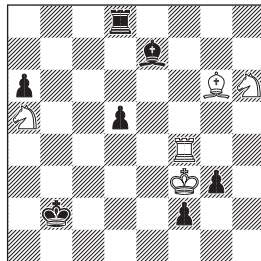
Win (5+7)

**E118** Jan Timman  
(Netherlands)



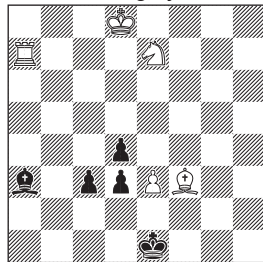
Win (7+8)

**E119** Andrzej Jasik  
(Poland)



Win (5+7)

**E120** Janos Mikitovics  
(Hungary)



Win (5+5)

# Endgame

## Endgame Editor

Hiroshi Manabe (真鍋 浩)

## Judge 2019

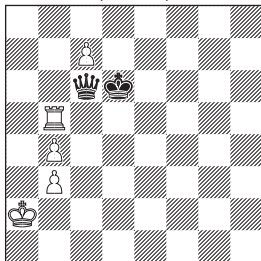
Mario G. Garcia (Argentina)

今月は7題ですが、簡素形も多く、比較的解きやすいと思います。E114 はポーンエンディングの基本、ぜひ挑戦してください。E115 も簡素形、黒キングをうまく追い込んでください。E116 は盤の端にいるBとSをうまく連携させてください。E117 は自然な手で局面をほぐして行き、最後に手筋で決まります。E118 はhポーンの昇格を巡る戦い、しっかりと読んでください。E119 は盤面全体を使った目まぐるしい展開になります。E120 は駒数の割に難問ですが、丁寧に読んでください。

## Issue 85 (E102-106)

### E102

Pavel Arestov  
(Russia)



Win

(5+2)

1.Rb6! Qxb6 2.c8=S+ Kc7 3.Sxb6 Kxb6  
4.Kb2 Kc6 5.Kc2! Kb6 6.Kd3! Kb5 7.Kc3  
Kc6 8.Kc4 Kb6 9.b5 Ka5 10.b6! Kxb6  
11.Kb4 Kc6 12.Ka5 Win

☆簡素な初形ですが、1.Rc5? と紐を付ける手は、1...Qg2+ 2.Ka3 Qf1 3.Rc6+ Kxc6  
4.c8=Q+ Kb6 5.Qc5+ Kb7 でドローです。

☆作意の1.Rb6! のSkewer(串刺し)から2.c8=S+のフォークは手筋で、2...Kc7  
3.Sxb6 Kxb6 と精算した局面は、ポーンエン

ディングのお手本です。

☆4.Ka3? Kb5 はポーンが落ちるので、4.Kb2  
が Distant Opposition( 3マス空けてKが対峙 )の手筋。4...Kb5 5.Kc3 はポーンを守られて  
しまうので4...Kc6 としますが、再度5.Kc2!  
と Distant Opposition で 応じ、5...Kb6  
6.Kd3! Kb5 7.Kc3 で一步前進です。

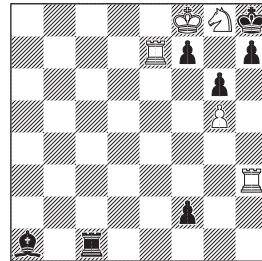
☆7...Kc6 8.Kc4 Kb6 9.b5 Ka5 が最後の罠。  
10.Kc5? はスタイルメイトですが、冷静に  
10.b6! Kxb6 11.Kb4 とポーンを一枚捨てて  
Opposition を取れば、勝ちが確定します。

[ ○ 0 △ 0 × 0 ]

### E103

Peter Krug

(Austria)



Draw

(5+7)

1.Kxf7!! f1=Q+ 2.Sf6 Qc4+ 3.Kf8 Qc8+  
4.Kf7 Bxf6 5.Rxh7+ Kxh7 6.Kxf6+ Kg8  
7.Re8+ Kh7 8.Re7+ Kh8 9.Re8+ Qxe8  
Draw

☆黒ポーンのプロモーションが見えています  
が、1.Rf3? と防ぐのは 1...f1=Q 2.Rxf1 Rxf1  
3.Sh6 (3.Rxf7 Bg7+ 4.Ke8 Rg1) Bg7+  
4.Ke8 Bxh6 5.gxh6 Kg8 6.Rb7 Re1+ 7.Kd7  
f5! 8.Kd6 f4 と進めて黒勝ちです。

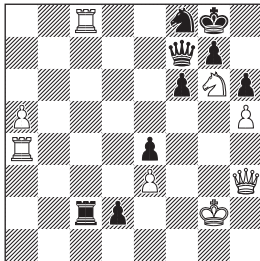
☆わざわざチェックに当たりに行く1.Kxf7!!  
が好手。1...f1=Q+ 2.Sf6 の局面は、逆に黒  
が急がされています。2...Qc4+ 3.Kf8 Qc8+  
4.Kf7 の局面で、4...h5 は 5.Re8+ Qxe8+  
6.Sxe8 でドローなので、黒はここで4...Bxf6  
と根っこのSを外します。

☆白は 5.Rxh7+ Kxh7 6.Kxf6+ とRを捨てて  
連続チェックでBを取ります。6...Kg8 で万事  
休したようですが、ここで7.Re8+! が取れば  
スタイルメイトの妙手でドローになります。



[ ○ 0 △ 0 × 0 ]

**E104** Peter Krug  
(Austria)



Win (8+9)

- 1.Rac4 Rxc4 2.Qe6! Rxc8 3.Se7+ Kh8
- 4.Qxf7 Ne6 5.Qxe6 Rd8 6.Sg6+ Kh7
- 7.Sf8+ Kh8 8.Qxe4 f5 9.Qxf5 Kg8
- 10.Qh7+ Kf7 11.Se6! d1=Q 12.Qg6+! Ke7
- 13.Sxd8 Win

☆ 1...d1=Q+ が見えています、有力そう  
1.Rxf8+ Qxf8 2.Qe6+ Qf7 も後が続きませ  
ん。1.Rac4 が c2 と c8 に同時に数を足す手。

1...Rb2 な ら 2.Rxf8+ Qxf8 3.Qe6+ Kh7  
4.Sxf8+ Kh8 5.Sg6+ Kh7 6.Qb6 Ra2 7.Qb3  
d1=Q+ 8.Qxa2 Qf3+ 9.Kh2 Qxh5+ 10.Sh4  
Qxh4+ 11.Kg1 で白勝ちです。

☆ 1...Rxc4 には 2.Qe6! が好手。2...Rxc8 の  
一 手 に、3.Se7+ Kh8 4.Qxf7 Se6 5.Qxe6  
Rd8 まで是一直線。6.Sg6+ Kh7 7.Sf8+ Kh8  
(7...Rxf8 8.Qxe4+) 8.Qxe4 とチェックとメ  
イトスレットで迫ります。

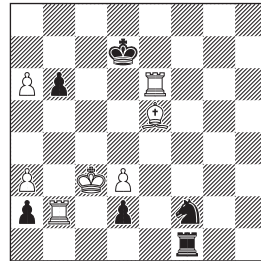
☆ 8...Kg8 には 9.Qc4+ Kxf8 10.Qb4+ Ke8  
11.Qa4+ Ke7 12.Qd1 と連続チェックでポー  
ンを止められるので、黒は 8...f5 とポーンを捨  
て、以下 9.Qxf5 Kg8 10.Qh7+! Kf7 11.Se6!  
d1=Q と進みます。

☆ ここでうっかり 12.Sxd8+? と取ってし  
ま う と 12...Qxd8 13.Qg6+ Kg8! 14.Qb6  
Qg5+ 15.Kf1 Qxh5 16.a6 Kh7 17.a7 Qh1+  
18.Ke2 Qg2+ 19.Kd3 Qf1+ 20.Kd4 Qd1+  
21.Kc5 Qd3 でドローです。作意は 12.Qg6+!  
Ke7 としてから 13.Sxd8 と取って白勝ち。  
以下の手順例は、13...Qe2+ 14.Kh3 Kxd8  
15.Qd6+ Ke8 16.Qe6+ Kf8 17.a6 Qf3+

- 18.Kh4 Qf2+ 19.Kg4 Qg2+ 20.Kf4 Qf2+
- 21.Ke4 です。

[ ○ 0 △ 0 × 0 ]

**E105** Amatzia Avni  
(Israel)



Draw (7+6)

- 1.Rd6+ Ke7 2.Bf6+! Kxd6 3.Kxd2 Se4+
- 4.dxe4 Rxf6 5.e5+! Kd7 6.e6+! Kd6
- 7.Rxa2 Rf2+ 8.Kc3 Rxa2 9.e7 Kxe7 10.Kb4
- Rb2+ 11.Ka4 b5+ 12.Ka5 Ra2 13.Kb4
- Rb2+ 14.Ka5 Rb3 15.a4 Ra3 16.Kxb5
- Draw

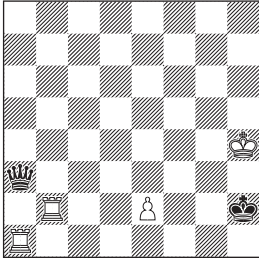
☆ 1.Rd6+ Ke7 は必然ですが、ここで 2.a7?  
は、2... a1=Q 3.a8=Q Qc1+ 4.Rc2 Qxc2+  
5.Kxc2 d1=Q+ 6.Kc3 Qa1+ 7.Kb3 Rb1+  
8.Ka4 b5+ 9.Ka5 Qxa3+ で黒勝ちです。

☆ 2.Bf6+ Kxd6 (2...Kf7 3.a7 a1=Q 4.a8=Q  
Qc1+ 5.Rc2 Qxc2+ 6.Kxc2 d1=Q+ 7.Kc3  
Qa1+ 8.Kc4 は白勝ち) と R を捨ててから  
3.Kxd2 と取ります。3...a1=Q は 4.Rxb6+  
Kc5 5.Bxa1 と Q を素抜き、3...Sg4 4.Bd4  
Rf2+ 5.Bxf2 a1=Q 6.Rxb6+ Kc7 7.Rb7+  
Kc8 8.Bb6 もドローなので、黒は 3...Se4+  
4.dxe4 Rxf6 が最善です。

☆ ここで慌てて 5.Rxa2? とするのは、5...Rf2+  
6.Kc3 Rxa2 で黒勝ちですが、5.e5+! が好手。  
5...Kxe5 6.Rxa2 は K がひとつ遠くなっている  
ので、ドローにできます。5...Kd7 に対しても、  
6.e6+ Kd6 ともうひと押ししてから、7.Rxa2  
と取ります。

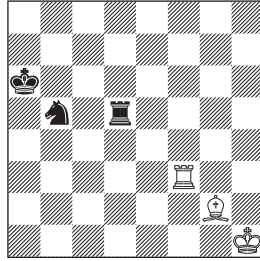
(Continued on p.58)

**H1104** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



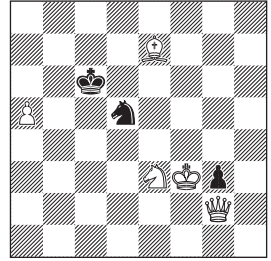
H#1 4sols (4+2)

**H1105** Miloje Ilic  
C+ (Serbia)



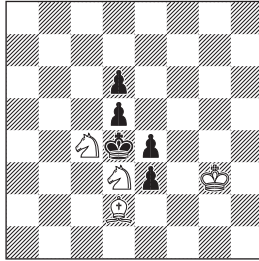
H#2 2sols (3+3)

**H1106** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



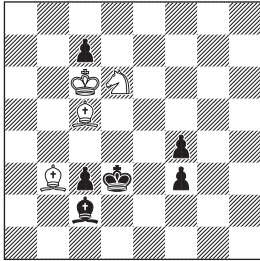
H#2 2sols (5+3)

**H1107** Stefan Milewski  
C+ (Poland)



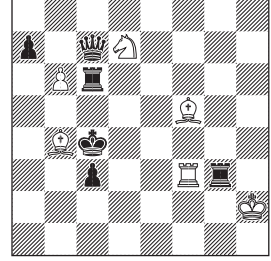
H#2 (4+5)  
b) wKg3→f6

**H1108** Aleksandr Pankratjev  
C+ Evgeny Gavryliy  
(Russia, Ukraine)



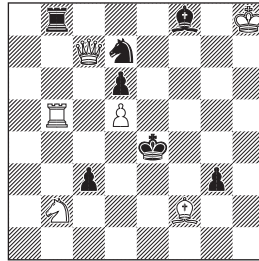
H#2 2sols (4+6)

**H1109** Dieter Müller  
C+ Rolf Wiehagen  
(Germany)



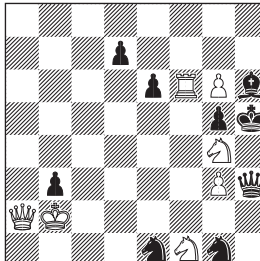
H#2 (6+6)  
b) wBf5⇔wRf3  
c) wBf5⇔wSd7

**H1110** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



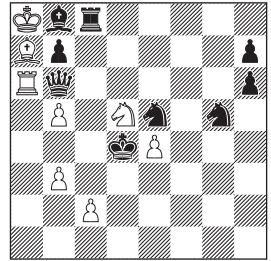
H#2 6sols (6+7)

**H1111** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



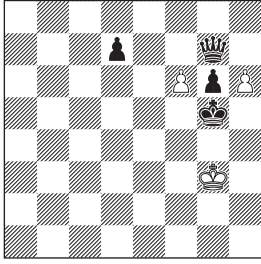
H#2 2sols (7+9)

**H1112** Jozef Lozek  
C+ (Slovakia)



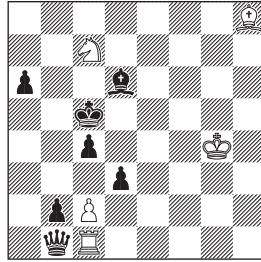
H#2 (8+9)  
b) bKd4→g6

**H1113** Lubos Kekely  
C+ (Slovakia)



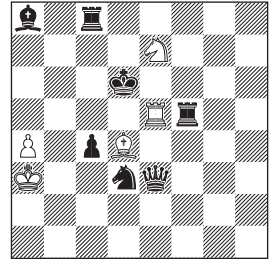
H#2.5 3sols (3+4)

**H1114** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



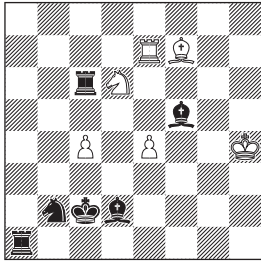
H#2.5 4sols (5+7)

**H1115** Pierre Tritten  
C+ (France)



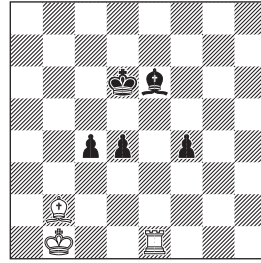
H#2.5 2sols (5+7)

**H1116** Georg Pongrac  
C+ (Austria)



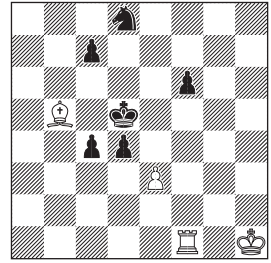
H#2.5 (6+6)  
b) bSb2→c1

**H1117** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



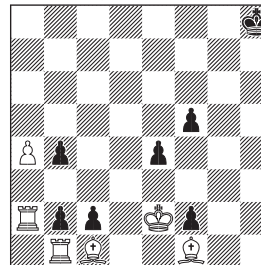
H#3 2sols (3+5)

**H1118** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



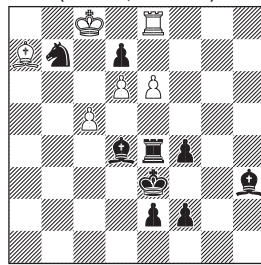
H#3 2sols (4+6)

**H1119** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



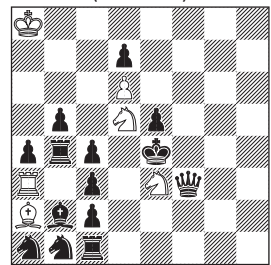
H#3 2sols (6+7)

**H1120** Aleksandr Pankratjew  
C+ (Russia, Ukraine)



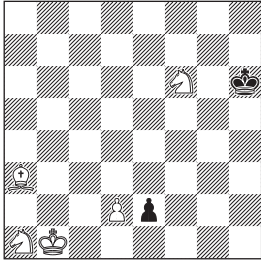
H#3 (6+9)  
b) bPf4→f3

**H1121** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



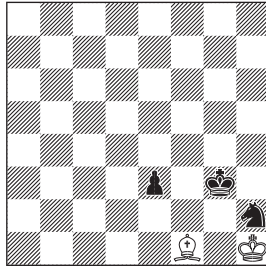
H#3 2sols (6+14)

H1122 Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



H#4 (5+2)

H1123 Zlatko Mihajloski  
C+ (North Macedonia)



H#5.5 (2+3)

## Helpmate

### Helpmate Editor

Masato Yoshii [吉井雅人]

Judge 2019

Ivan Denkovski (North Macedonia)

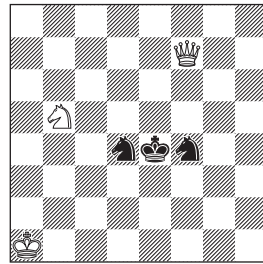
今号は 20 問の出題です。今年に入って身内の不幸が続いていたのですが、私自身も救急車で運ばれて緊急入院する羽目になりました。今年はこれ以上何もないとよいのですが、Eメールでの投稿はこれまで通り可能ですが、郵便での投稿、解答は若島さま宛に送付頂けるとありがたいです。

H1104 は小林さんによる珍しい H#1 です。やさしい作品ですのでぜひ 4 解を見つけてください。H1109 は Dieter Müller さんの遺作ということで、共作者の Rolf Wiehagen さんから投稿を頂きました。H1110 は強いピースでのモデルメイトの可能性を探った作品で、6 解に統一されたテーマはありません。最後はカブくで解いて頂くことになるかもしれませんが、たくさんの解答、短評をお待ちしています。

This issue has 20 compositions.

### Issue 85 (H1063-1081)

H1063 Jozef Lozek  
C+ (Slovakia)



H#2 2sols (3+3)

1.Sde6 Qg7 2.Kf5 Sd6#

1.Sfe6 Qc7 2.Kd5 Sc3#

九尾：筋をずらすような動きが見えず、解けないかと思いました。

星野：狭いのに、どこで詰むのかよく分らなかった。

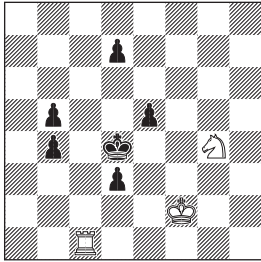
則内：Neat twin-mates delight me.

小林：詰め上がりはこの形しかないが wK を使おうと悩んだ。

○少ない駒数の初形ですが、Q + S は見えずらいです。非常に対称的な 2 解です。

MY : very symmetric original. Model-mates in an aristocratic miniature.

**H1064** Stefan Milewski  
C+ (Poland)



H#2 3sols (3+6)

- 1.d2 Rc4+ 2.Kd3 Sxe5#  
1.b3 Se3 2.b4 Rc4#  
1.e4 Se5 2.d5 Sc6#

九尾：配置のヒントが分かりやすく、簡単に解けました。

星野：白K以外は全部動く。

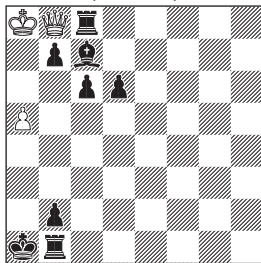
則内：Dodge the team of pawns.

小林：兵隊進め！！といった感じ。

○どのポーンを突いてメイト形を作るかの楽しいパズル。

MY：Very humorous puzzle with R+S and bPs.

**H1065** Karol Mlynka  
C+ (Slovakia)



H#2 4sols (3+8)

- 1.Rf8 Qxf8 2.d5 Qa3#  
1.Re8 Qxe8 2.c5 Qa4#  
1.Rd8 Qxd8 2.Bxa5 Qxa5#  
1.Bb6 axb6 2.Rc7 Qa7#

九尾：Rを餌にQの誘導。

星野：Bb6が良いアクセントになっている。

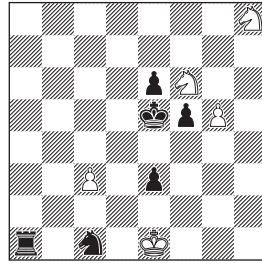
則内：Nice with a sense of humor.

小林：wKとbRがじゃれあっている感じ。

○RとQのBristolが3つに、最後は趣を変えてBb6のメイト。楽しい作品です。

MY：Very enjoyable original. Bristol sacrifices with model-mates.

**H1066** Lubos Kekely  
C+ (Slovakia)



H#2 2sols (5+6)

- 1.Ra6 Kf1 2.Rd6 Sg6#  
1.Ra4 Kd1 2.Rf4 Sf7#

則内：Alternative K to avoid R.

小林：これはサービス問題。wKが振るみたい。H1063に少し似ている。

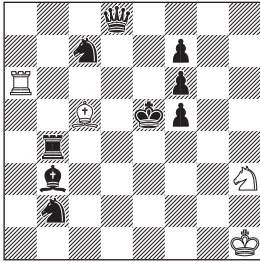
○Rを避けてKが動きます。

九尾：こういうKの動かし方は面白いのでしょうか？

○確かに少しシメトリカルすぎる気はします。同じ事を2回やっても、というところはありますね。

MY：Meredith with Tempo. Model mates.

**H1067** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



H#2 4sols (4+9)

- 1.Ke4 Ra3 2.Bd5 Re3#  
1.Qd4 Sg5 2.Sd5 Bd6#  
1.Rd4 Ra1 2.Rd5 Re1#  
1.Re4 Be7 2.Qd5 Bxf6#

九尾：誤答に気付くこと2回。しっかり騙されました。

星野：4解を探すのが楽しかった。

則内：Be careful not to attack wK.

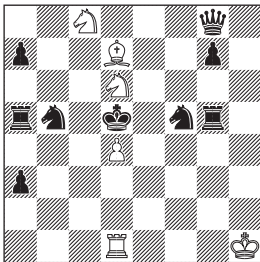
内田：黒2手目d5に4種着手。

小林：黒の2手目がd5に統一されていて気持ちいいが、黒がたくさん。

○黒の2手目のd5が統一されているのが主眼だと思います。

MY：Play on the same square d5 x 4. Pleasant original by our regular contributor.

**H1068** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



H#2 6sols (6+9)

- 1.Ra4 Rb1 2.Rxd4 Rxb5#  
1.Sc3 Sxf5 2.Se4 Se3#  
1.Sc7 Bxf5 2.Se6 Be4#  
1.Se3 Sxb5 2.Sc4 Sc3#  
1.Se7 Bxb5 2.Sc6 Bc4#  
1.Rg4 Rf1 2.Rxd4 Rxf5#

九尾：2解はあっさり。残り4解は3週間後に、数分で発見。この3週間は何だったんでしょう……。

星野：詰将棋から来ているので、駒取りがあるとしても印象が落ちる。

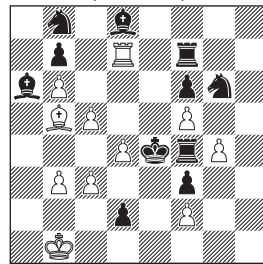
則内：Reversible moves are pleasant.

小林：先ず6解にたじろぐ。(3x2)解というわけですか。なんとなく大味な感じ。

○テーマが分かりづらいですが、全てがモデルメイトで、f5もしくはb5からみというのが主張のようです。

MY：Model mates. Play on f5 and b5.

**H1069** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



H#2 4sols (11+11)

- 1.Bxb5 Re7+ 2.Kd3 Re3#  
1.Sxd7 Bxa6 2.Kd5 Bxb7#  
1.Se5 Bc4 2.Sd3 Bd5#  
1.Se7 Rd6 2.Sd5 Re6#

九尾：d2の存在を考えてようやく解決。

星野：Kが動く2解と動かない2解。統一した方が良さそう。

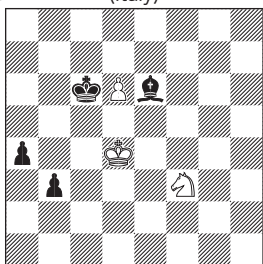
則内：Complex pieces for B# or R#.

小林：この配置にたじろぐ。最初の2解はすぐに分かったが、駒を取る手に（やはり）慣れないな…。

○この作者が考案の Compass Theme です。面白いかどうかはさておき、黒の2手目のKとSが同じマス目に動くのが特徴です。あとは気づづらい Zilahi です。

MY : Zilahi and Compass East on 2nd move of black.

**H1070** Vito Rallo  
C+ (Italy)



H#3 2sols (3+4)

1. Bc8 d7 2. Kb5 dxc8=Q 3. Kb4 Qc5#  
1. Bf5 d7 2. Kd6 d8=Q+ 3. Ke6 Sg5#

九尾：Bの使い方がうまいですね。

星野：2解の舞台も詰駒も異なるが、もう少し融合させたい。

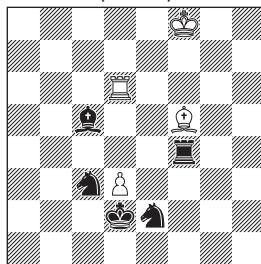
則内：To save faces of bPs and wS.

内田：Sg5が全く見えない。

○Bを動かしてブロックするか、取らせて成らせるか。

MY : Miniature with black sacrifice and promotion.

**H1071** Alexander Pankratjev  
C+ (Russia)



H#3 2sols (4+5)

1. Rc4 Bh7 2. Be3 Rg6 3. Kxd3 Rd6#  
1. Be3 Rd8 2. Rc4 Bd7 3. Kxd3 Bf5#

九尾：両王手！

星野：白Kの置き場所がピッタリ。

則内：Double-checks always amuse us.

小林：両王手と見当をつける。

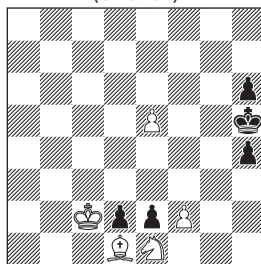
某氏：解けていれば誉評を書いたと思う。

○取らせて戻ってスイッチバックで両王手。

RとBの役割変換もあって面白い作品です。

MY : Reciprocal batteries and switchback and double check. Well constructed work.

**H1072** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



H#3 2sols (5+5)

1. dxe1=B f4 2. Bd2 f5 3. Bg5 Bxe2#  
1. exd1=R Sd3 2. Rg1 f3 3. Rg5 Sf4#

九尾：Pの動きも楽しめます。

星野:見事にアンダープロモーションが実現。  
SとBならもっとよかったのに。

則内: Promotions, Zilahi, sensitive wP.

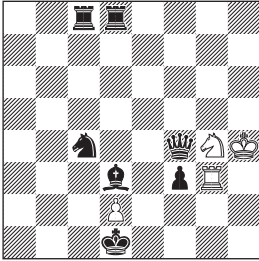
小林: 楽しい。最初に解けた。

○アンダープロモーションの成り分け、  
Zilahi、解のコントラストと Jonsson さんら  
しき溢れる作品です。

MY: Very enjoyable work with  
underpromotion and Zilahi.

Alexander Pankratjew

**H1073** Michael Gershinsky  
C+ (Russia, Ukraine)



1.Qxg4+ Kxg4 2.Bc2 Kxf3 3.Rxd2 Rg1#  
1.Qxg3+ Kxg3 2.Sxd2 Kf2 3.Rc1 Se3#

星野: 白SとRが各々邪魔駒だなんて気が  
付かなかった。

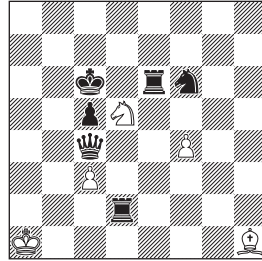
則内: Apparent Zilahi, long moves of Rs.

小林: 初手ゴツイ。

○初手はいきなりの駒取りですが、Zilahiに  
なっています。意外性のある作品。

MY: Surprising and interesting Zilahi.

**H1074** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



H#3 (5+6)  
b) bRe6→d6

a) 1.Se4 Sf6 2.Rdd6 Sxe4 3.Kd5 Sf6#  
b) 1.Rg2 Se3 2.Qe6 Sxg2 3.Kd5 Se3#

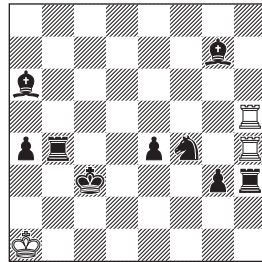
則内: Hoped-for performance by wS.

小林: wSの活用。

○アンピンしてスイッチバックで戻って両王  
手でメイト。不思議な感触。

MY: Unpin and Switchback and double  
check mate. Subtle touch.

**H1075** Stefan Milewski  
C+ (Poland)



H#3 4sols (3+9)

1.Rh2 Rd5 2.Rb2 Rh1 3.Rb3 Rc1#  
1.Bd3 Rb5 2.Rd4 Rh5 3.Kc4 Rc5#  
1.Rb1+ Kxb1 2.Kd4 Kc2 3.e3 Rxf4#  
1.Kd4 Rh6 2.Ke5 Rg4 3.Rd4 Rg5#

星野: 4解共Kの詰み位置が異なるので、楽  
しめた。



駒井：すべて h4R でのメイト。しかし少し異質な d4K の解が発見困難でした。

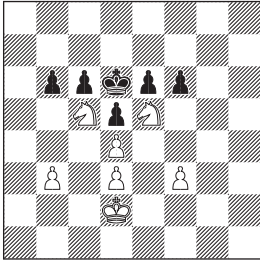
則内：Rxf4# was a blind spot for me.

小林：wR's の活用。譜の書き方が難しい。

○解は様々ですが、2 つの R をフル活用。

MY：Various mates by 2R.

**H1076** Miloje Ilic  
C+ (Serbia)



H#3 2sols (7+6)

1.fxe5 dxe5+ 2.Kxe5 f4+ 3.Kd4 Sxe6#

1.bxc5 dxc5+ 2.Kxc5 b4+ 3.Kd4 Sxc6#

九尾：初形は評価されるのでしょうか？

星野：何が狙い？普通に詰んでしまう。

則内：I love the art of symmetry.

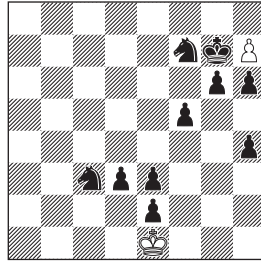
水野：一応ジラヒですが左右で同じことをやっているだけです。

小林：左右対称ばい。あまり2解にする意味はないかも。

○ここまでくると、あまりに対称過ぎて2解にしても意味がないですね。

MY：Very symmetrical solutions with Zilahi.

**H1077** Mirko Degenkolbe  
C+ Rolf Wiehagen  
(Germany)



H#5.5 2sols (2+10)

1...h8=R 2.Kf6 Re8 3.Kg5 Rxe3 4.Kg4 Re4+ 5.Kh3 Kf2 6.Kh2 Rxh4#

1...h8=S 2.g5 Sg6 3.g4 Sf4 4.Sg5 Sxe2 5.Kg6 Kf1 6.Kh5 Sf4#

星野：h4 の P が良く働いている。

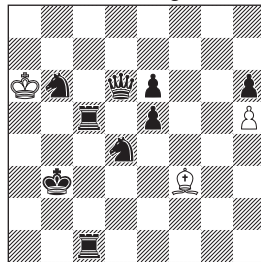
則内：Both solutions are hard to find.

小林：wP が成る 1 手だが、S に成るとやっかい。

○ R と S へのプロモーションですが、それぞれ面白い手順です。R の方は K の活用、S の方は Tempo に活かします。

MY：Promotion to R/S, in key move. Uniformly, annihilation of black power on adjacent squares e3/e2 to allow wK moving to adjacent squares f2/f1, for guarding/tempo. Very interesting work with Model mate, minimal, Meredith.

**H1078** Fadil Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



H#5.5 (3+9)

1...Ba8 2.Rg1 Kb7 3.Rg6 hxg6 4.Kc4 g7  
5.Kd5 g8=S 6.Sc4 Sf6#

星野：B が a8 に来てくれと、誘われている。

駒井：余詰防止に見えた右端のPが主役だったとは。Bを隅へ封じ込めるのも凄い。

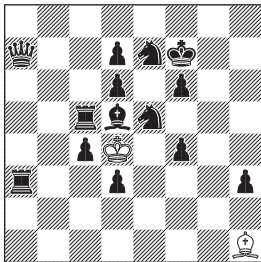
則内：I was misled by the useless B.

小林：g6 地点に2手で行かれるのはbRしかない。その2手をどう待つか…。

○ Bf3 がクリティカルスクエアを通して無力化されます。Cheney-Loyd という H#n では難しいテーマ。まさかのメイトポジションでさすがの作品です。

MY：Very difficult Cheney-Loyd theme in H#n. Surprising mate position. A fine work by a prominent composer.

**H1079** Zlatko Mihajloski  
C+ (Macedonia)



H#5.5 (2+14)

1...Be4 2.Be6 Bh7 3.Bg4 Ke4 4.Ke6 Kxf4  
5.Kd5 Ke3 6.Be6 Be4#

星野：解けて見れば当然のすれ違いが、なぜか難しかった。

駒井：駒の入れ替えパズルのよう。

則内：Both bishops work very well.

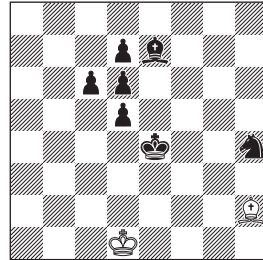
小林：詰上りは見えているのだが…まずwBを避難する。

○ Bの動きに特徴がある作者です。スイッチバックの間に駒を通す黒白ともに Klasinc というテーマにもなっています。最初と最

後の手が同じという Kozahkin というテーマも。

MY：Klasinc of B/W and Umnov and Kozahkin. Very interesting Bishop moves by our regular contributor.

Kostas Prentos  
**H1080** Ioannis Kalkavouras  
C+ (USA, Greece)



H#6.5 (2+7)

1...Bxd6 2.Sf5 Bh2 3.Sg3 Kd2 4.Ke5 Ke3  
5.Kd6 Kf4 6.Se4 Bg3 7.Sc5 Kf5#

九尾：H1039の正解手順がヒントになりました。

星野：1手余って困ると思ったら、Bg3が良い手待ち。

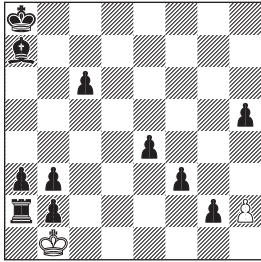
則内：Shine switch-back and quiet Bg3.

小林：初手駒取りはないと思込み、苦戦した。

○様々なテーマが盛り込まれています。Bのスイッチバックから Tempo を一つ入れて最後はロイヤルバッテリー。良い作品だと思います。

MY：A fine original with various theme, such as Kniest, Indian, switchback, line closing, anticipatory self-pin, indirect unpin, Umnov and tempo. Very well constructed work.

**H1081** Alexander Pankratjew  
C+ (Russia)



H#8 (2+11)

1.g1=B h3 2.Be3 h4 3.Bg5 hxg5 4.e3 g6  
5.e2 g7 6.e1=B g8=B 7.Bg3 Bd5 8.Bb8  
Bxc6#

九尾：とにかく、ゆっくり。

星野：どうしてもQに成る手を先に考えてしまう。

則内：Such a familiar story ease my mind..

小林：a7のbBwo動かさないのがポイントでそうするとgのPがBに成るしかない。

○白はポーンを一つづつ動かして最後はプロモートする Excelsior、黒はBに成って捨ててまたBに成る Phoenix的な感触が良いです。

MY：Excelsior and Phoenix of B. An enjoyable work.

○総評など

小林：10連休を控えてあわただしい平成最後の回答です。よろしくお願ひします。ながいものに面白い作が多かった。

○解答、1作ごとの短評をありがとうございます。さすがの満点でした。

○それでは次号もどうぞよろしくお願ひします。

**D 続き**

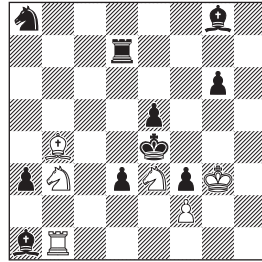
(Continued from p.5)

☆簡単に読みそうな初形ですが、意外に詰まします。それにしても最終手Sが八方方向

どこに動いてもいいというのは大きな欠点。

[○1△0×0-9]

**D504** Paul Raican  
(Romania)



#11 (6+10)

1. Rh1! (2.Rh4#) Rf7!

(1... Rh7 2.Rxh7 Bxh7 3.Sd2+ Kd4 4.Sxf3+ Ke4 5.Sd2+ Kd4 6.Sb3+ Ke4 7.Bd2 ~ 8.f3#; the move 1...Rf7 cuts the path of the Bishop g8)

2.Sc5+ Kd4 3.Se6+ Ke4 4.Rc1! Rc7 (4...Sb6 5.Sg5+ Kd4 6.Bc5#) 5.Rc4+ Rxc4 6.Sg5+ Kd4 7.Sxf3+ Ke4 8.Sd2+ Kd4 9.Sb3+ Ke4 10.Bd2 ~ 11.f3#

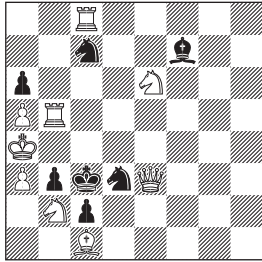
☆ Sd2+ Kd4 Sxf3+ Ke4 Sd2+ Kd4 Sb3+ Ke4 Bd2としてf3#というのが狙い筋なのですが、d7Rとg8Bが邪魔をしています。まずは1.Rh1とします。1...Rh7なら邪魔なR,Bがいなくなるので上述の手順で読み。1...g5は2.Sd2+ Kd4 3.Sf3+ Ke4 4.Sg5+ と取られるので受けになっていません。そこで1...Rf7はやむを得ないですが、g8Bの利きが止まったので今度は2.Sc5+ Kd4 3.Sd6+ とこちらに跳ねる手ができ、4.Rc1 Rc7に5.Rc4+と捨てるのが気持ちのいい手。これでSをくると回して10.Bd2とすればRを受けに効かすことができません。

☆ナイトの一回転にR捨てを入れて、好作だと思います。

☆解答者がなくて残念でしたが、ぜひ並べてみてください。

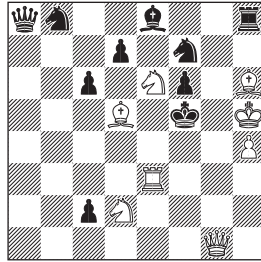
[○0△0×0-10]

**S244** Tired Boy  
C+ (Japan)



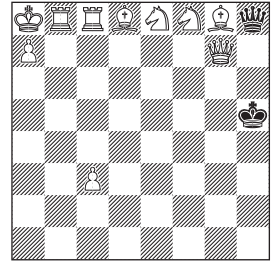
S#2 (9+7)

**S245** Alexander Pankratjev  
C+ (Russia)



S#3 (8+10)

**S246** Daniele Gatti  
C+ (Italy)



S#13 (10+2)

## Selfmate

### Selfmate Editor

Kohey Yamada (山田康平)

Judge 2018-2020

Diyan Kostadinov (Bulgaria)

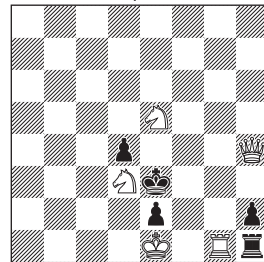
☆ S245 は、4つのラインから構成される明確なテーマがあります。

☆ S246 は長手数ですが、オールチェックですのでなんとかなるのでは。

### Issue 85 (S237-239)

☆これは易しい……と思ったのですが、S#3になるとそうでもないのか。このくらいでもつつきにくいのかもしれません。

**S237** Tired Boy  
C+ (Japan)



S#2 (5+5)

1.Sc5!(-)  
1...hxg1=S 2.Qg3+ Sf3#  
1...hxg1=B 2.Qf2+ Bxf2#  
1...d3 2.Rxh1 d2#

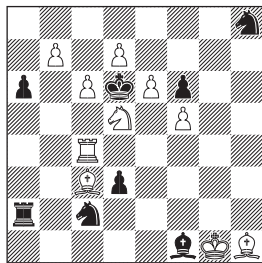
星野：d3の変化が楽しい。

内田：黙って跳ねておく。

☆ Sc5でd3が開く不利感が狙いですが、これで白Qがグッと使いやすくなるので、それほど意外でもないと思います。全員正解。

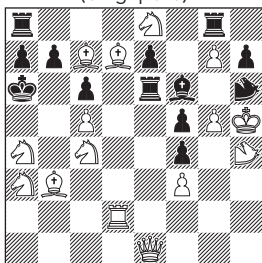
(Continued on p.38)

**F1020C+** Petko Petkov  
(Bulgaria)  
In memoriam V. Nestorescu



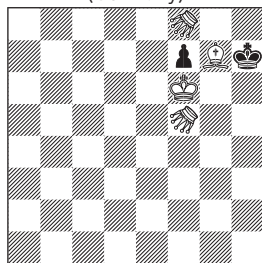
#3 (10+8)  
Anda

**F1021** James Quah  
(Singapore)



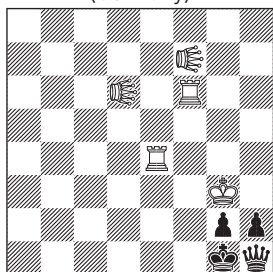
#3 (15+13)  
Quintessence h4, h6

**F1022** Stephan Dietrich  
(Germany)



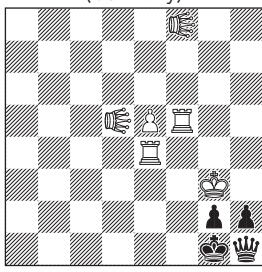
#7 (4+2)  
Double Grasshoppers f5 f8

**F1023** Stephan Dietrich  
(Germany)



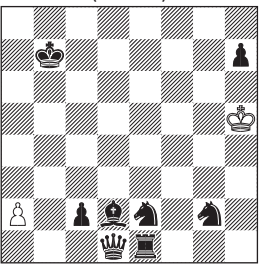
S#7 (5+4)  
Equihopper d6, f7

**F1024** Stephan Dietrich  
(Germany)



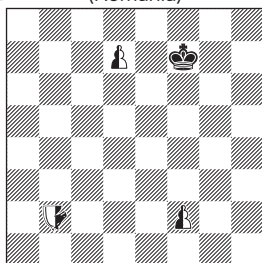
S#7 (6+4)  
Equihopper d5 f8

**F1025** Michel Caillaud  
(France)



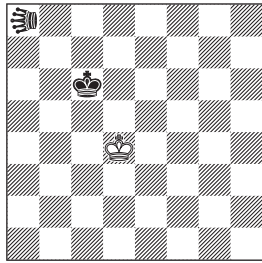
S#20 (2+8)  
Black plays only to  
double check

**F1026** Éric Huber  
(Romania)



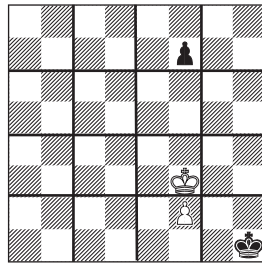
H#2 b) nNb2→e2 (0+1+3)  
Neutral Nightrider b2  
Neutral Pawn d7 f2  
Billiards

**F1027** Karol Mlynka  
(Slovakia)



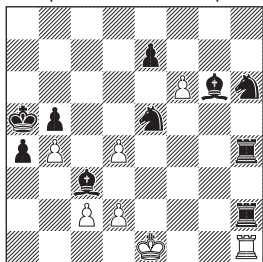
H#2 3 Sols (1+2)  
b) bKc6 c) wKe5 d)=c)+bKg6  
Locust a8  
Lortap

**F1028** Eligiusz Zimmer  
(Poland)



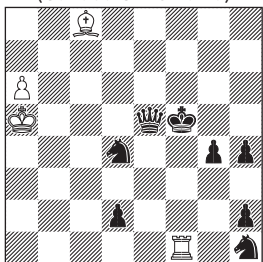
(\*) H#2 (2+2)  
GridChess  
VogtländerChess

**F1029** Igor Vereshchagin  
 Andrey Frolkin  
 HC+ (Russia & Ukraine)



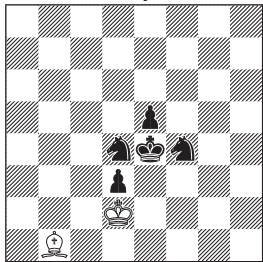
H#2 (7+10)  
 Point Reflection

**F1030** Cornel Pacurar  
 Éric Huber  
 C+ (Canada & Romania)



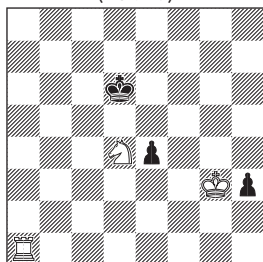
(\*) H#2.5 2 Sols (4+8)  
 Point Reflection

**F1031** Vito Rallo  
 C+ (Italy)



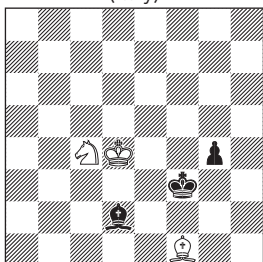
H#3 b) wKf1 (2+5)  
 Masand

**F1032** Eligiusz Zimmer  
 C+ (Poland)



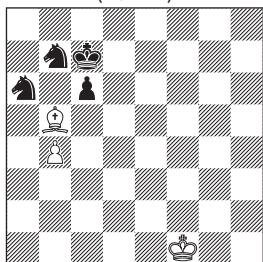
H#3 (3+3)  
 b) H=3

**F1033** Vito Rallo  
 C+ (Italy)



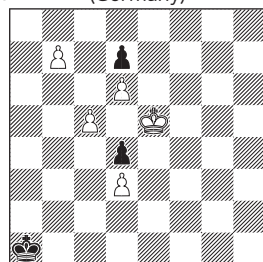
H#3 2 Sols (3+3)  
 Chameleon Circe

**F1034** Eligiusz Zimmer  
 C+ (Poland)



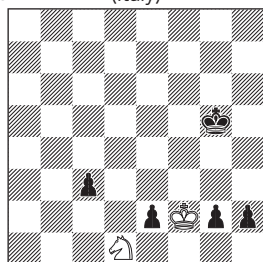
H#3 (3+4)  
 b) H=3  
 Tibet ImmunChess

**F1035** Andreas Thoma  
 C+ (Germany)



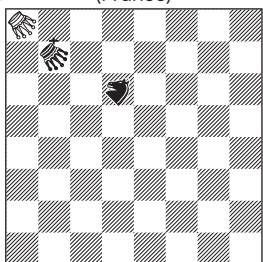
H#3 Duplex (5+3)  
 Disparate

**F1036** Vito Rallo  
 C+ (Italy)



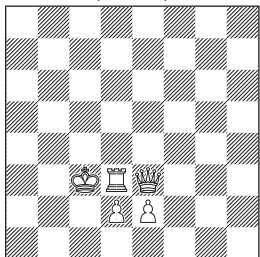
H#3.5 2 Sols (2+5)  
 Parrain Circe

**F1037** Sébastien Luce  
 C+ (France)



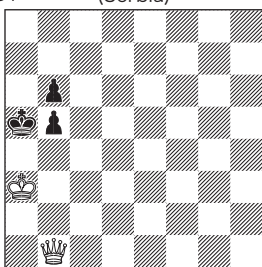
H#7.5 (1+2)  
 Contra-Grasshopper a8  
 Royal Contra-Grasshopper b7  
 Moose d6

**F1038** Michel Caillaud  
(France)



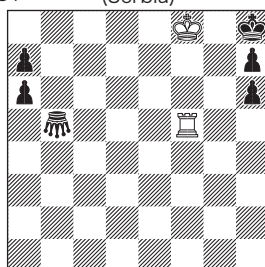
H#18 (5+0)  
17 Total Invisibles  
(Dedicated to Junichi Inoue,  
Ken Kousaka & Shinichi Soma)

**F1039** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



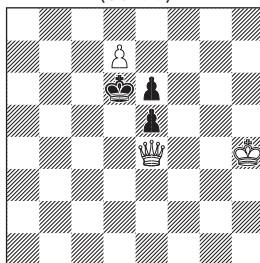
(\*) H=2 (2+3)

**F1040** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



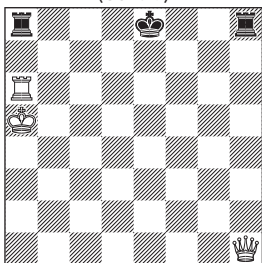
(\*) H=2 (2+6)  
b) After Key  
Grasshopper b5

**F1041** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



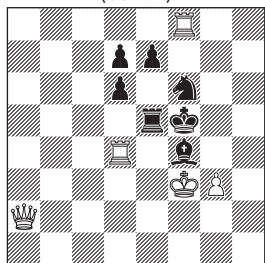
(\*) H=2 (3+3)

**F1042** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



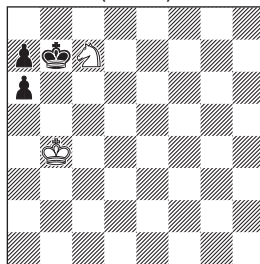
H=2 2 Sols (3+3)

**F1043** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



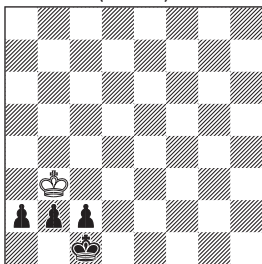
H=2 (5+7)  
b) wRd4→h1

**F1044** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



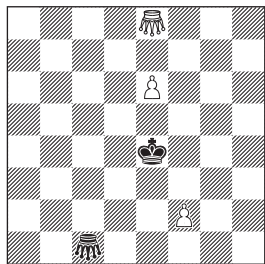
H=2.5 (2+3)  
b) wSc7→d5

**F1045** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



H=3 (1+4)  
b) bPb2→a5

**F1046** Sébastien Luce  
C+ Dedicated to V. Crisan  
(France)



h==6/5 (3+2)  
Grasshopper e8, c1

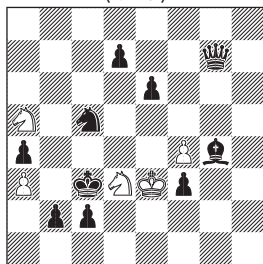
Menachem Witztum

**F1047**

Emanuel Navon

C+

(Israel)



HS#2.5 3 Sols

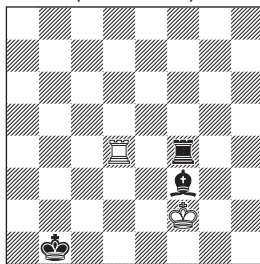
(5+10)

**F1048**

Sergej Smotrov

C+

(Kazakhstan)



HS#5.5 2 Sols

(2+3)

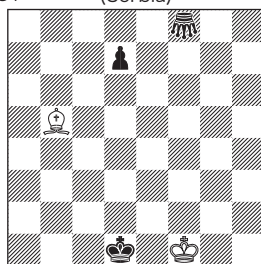
Köko

**F1049**

Slobodan Šaletić

C+

(Serbia)



SH#8

(2+3)

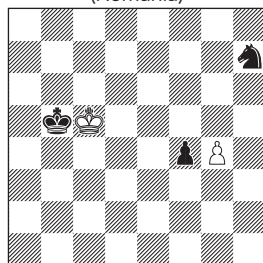
Grasshopper f8

**F1050**

Éric Huber

C+

(Romania)



SH#8 2 Sols

(2+3)

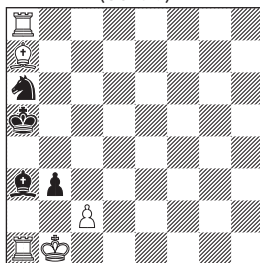
Point Reflection

**F1051**

Žarko Pešikan (+)

C+

(Serbia)



SH=9

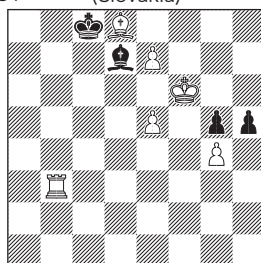
(5+4)

**F1052**

Ľuboš Kekely

C+

(Slovakia)



SH=14

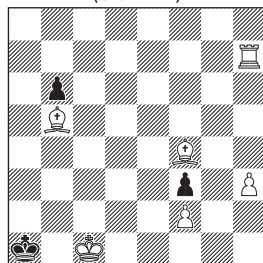
(6+4)

**F1053**

Ľuboš Kekely

C+

(Slovakia)



SH=16

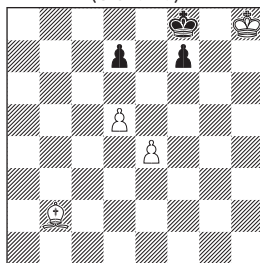
(6+3)

**F1054**

Ľuboš Kekely

C+

(Slovakia)



ser-hs#15

(4+3)

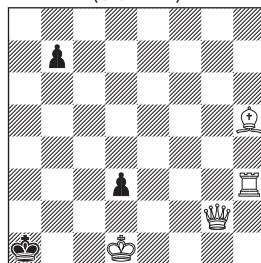
Transmuted Kings

**F1055**

Ľuboš Kekely

C+

(Slovakia)



ser-hs#15

(4+3)

Transmuted Kings



# Fairy

## Fairy Editor

Vlaicu Crisan (Romania)

## Judges 2019

Paul Raican (Romania)

Thanks to the composers' tremendous input we are able to publish again 36 originals in this issue. Let's keep the momentum going and set this standard for the next following issues as well!

We start with three direct movers. In **F1020**, we have the following logical thematic tries: 1.d8=nR+? nRg8=bR+! and 1.b8=nB+? nBa7=bB+! based on black counter-checks. How can White thwart these Black defenses? I received **F1021** from James during the WFCC Congress in Vilnius. The Quintessence is actually a (3,1)-Zigzag Nightrider (e.g. a1-b3-d2-e4-g3...). The main idea of the problem is a triple Grimshaw on e5 – do you have any ideas how to force it? Stephan's last composition using his pet Double Grasshopper is F1022: the DGf8 must make some place in order to place wBg7 behind the wK.

We continue with three long selfmates. **F1023** and **F1024** look similar: it is clear there should be a sacrifice of a white piece either on h2 or on g2 forcing a black Queen mate. Is anyone able to reunite these two witty ideas in a single composition? In Michel's **F1025**, Black plays only to double check. The immediate attempt 1.a3/a4 Sg3#?? is refuted by the alternate double check 1...Sef4+, so the white King has to take quite a long trip in order to eliminate it.

After the demanding conflicting play, it is time for some cooperation! Our first three helpmates are all Wenigsteiners. **F1026** features Billiards (Billard in Winchloe): By default, a Bishop is replaced by a Reflecting Bishop, a Rook by a Reflecting

Rook, a Queen by a Reflecting Queen and a Nightrider by a Reflecting Nightrider. Reflecting piece (Bishop, Queen, Nightrider): Piece which can rebound like a billiard ball when it reaches a square on the edge of the board. The rebound occurs in the middle of the square. Eric gives the following hint to ease your understanding: nNb2 controls 17 squares: a4-b6-c8-d6-e4-f2, c4-d6-e8-f6-g4-h2, d3-f4-h5-f6-d7 and d1-f2. There are 12 solutions to be found in F1027. In **F1028**, the white King must be put under the attack of the black Pawn without leaving Black any legal move due to the grid. **F1029** was partially tested by the computer using human hints: as the black King is in check, which was the last White move under Point Reflection rules?

The nine longer helpmates feature different styles. In **F1030** you can recognize two reflected pairs: wRc8-wBf1 and bSd4-bQe5. Look for some intense black King activity in the solutions and make sure you don't miss the set play! Both black Knights will become white in **F1031**. You will need no hints to solve **F1032**. Similar black and white strategy in **F1033**. Without ImmunChess in **F1034**, there would be a cook in b)1.c:b5=wP b:a6 2.Kb6 a:b7 3.Ka6 b8=Q= but the presence of wKf1 hinders the capture of the wB. In **F1035** both mates occur on the same field. Black King will be mated twice on h3 in **F1036**. Sébastien gives the following hint for solving his **F1037**: Pour atteindre son but il faut parfois aller loin et savoir revenir! Finally, the monumental **F1038** is actually a correction of F920.

Slobodan's extensive research in helpstalemates continues with seven new compositions, which can be enjoyed by any solver. The dedication of **F1046** is due to the suggestion of starting with the wP on e6 instead of e7 – what version

do you like more? Please make sure both White and Black are stalemated in the end! Menachem kindly accepted to submit his joint **F1047** for Problem Paradise during the WCCC, after pointing him the composition is not thematic for Romanian Tzuica 2019. The other helpselfmate features echo mates in Köko, where the Kings can (and often do!) come in touch.

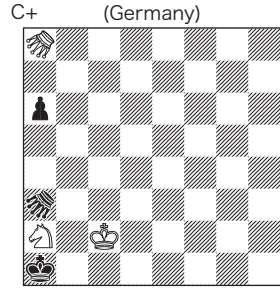
We conclude with six wonderful serial compositions. After a gentle starter from Slobodan, your brain must intensively work in order to discover how black King will get mated in **F1050**! As a possible hint: a Queen can capture a Knight. **F1051** was sent by Slobodan as an original to Problem Paradise 10 years after the death of the distinguished Serbian composer – many thanks for this highly instructive problem! Our Slovak contributor concludes a very fine set of originals with four compositions in his style: two pin stalemates and minor promotions.

As usually, I would ask solvers to send their comments: for composers it is always fascinating to understand the solvers' perspectives and feelings! Even when you are not able to solve, just give your impressions and let the editor know about them.

### Issue 85 (F957-983)

Editor: I have to report the sad death of our regular solver, Junichi Inoue. He was 64 years old at the time of his death. Junichi had been an avid reader of our little magazine since its first publication, and also a Fairies enthusiast. To every issue he sent solutions with comments in his precise English. We miss him dearly.

### F957 Stephan Dietrich (Germany)

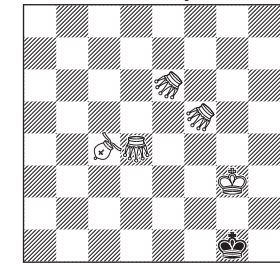


#6 (3+3)  
Double Grasshopper a8, a3

- 1.DGa7 a5 2.DGa6 a4 3.Sc1 DGa7 4.DGa5 a3 5.DGa4 a2 6.Sb3#

Editor: Nobody could solve this.  
Crisan: Lovely hide-and-seek play of white DG and black Pawn on the first file!

### F958 Stephan Dietrich (Germany)

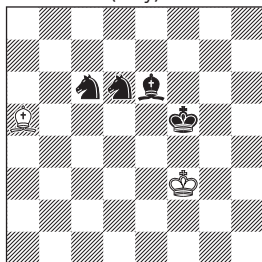


#8 (5+1)  
Double Grasshopper d4 e6 f5  
Loco c4

- 1.DGg2 Kh1 2.Kf2 Kh2 3.DGe3 Kh1 4.Kg3 Kg1 5.DGf1 Kh1 6.DGd3 Kg1 7.LOf1 Kh1 8.Kf4#

Author: Aristokratische Rexsolus-Miniatur mit entfernendem Königszug zum Mustermatt.  
Editor: Nobody could solve this.  
Crisan: The mating move, with the white King going away from the black King, is quite surprising!

**F959** Vito Rallo  
C+ (Italy)



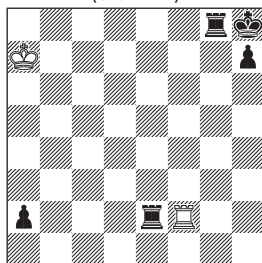
H#2 2 Sols (2+4)  
Masand

- 1.Sf7 Bc3 2.Bd5 [c6=wS][f7=wS]+  
Se7[d5=wB]#  
1.Bd5 [c6=wS]+ Se7 [d5=wB]+ 2.Ke5  
Bc3#

Author: Aristocratic miniature and mates for inversion of the 1st and 2nd white moves. Cross checks.

Sunouchi: Adjust to time counter-Masand.  
Crisan: Well done, Seiichiro! Typical Masand strategy to turn black force into white!

**F960** Ľuboš Kekely  
C+ (Slovakia)



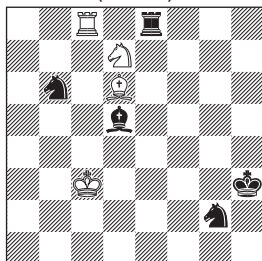
H#2 2 Sols (2+5)  
Transmuted Kings

- 1.Rb2 Rxb2 2.Rb8 Rxb8#  
1.Re7+ Kxe7 2.Rf8 Rxf8#

Author: Miniature. Minimal. Model mates.  
Sunouchi: Horizontal moves transform Ks.  
Crisan: Funny demonstration of last rank

mate using Transmuted Kings.

**F961** Pierre Tritten  
C+ (France)



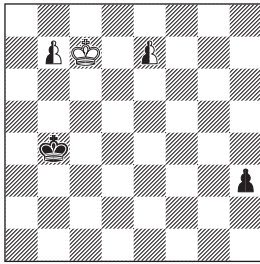
H#2 2 Sols (4+5)  
Madrasi AntiCirce

- 1.Ba8 Rc4 2.Rg8 Sxb6(>Sg1)#  
1.Bg8 Sf6 2.Sa8 Rxe8(>Rh1)#

Author: Black Bishop occupies black rebirth square, unparalyzing a white piece. This white piece plays and thus unparalyzes a black piece. This black piece occupies a second black rebirth square, unparalyzing a second white piece, which captures the piece that formerly paralyzed it, and mates. Interchange of functions between white Rook/Knight (guard / mate). Interchange of functions between black Rook/Knight b6 (rebirth square occupation / captured by mating piece).

Sunouchi: Successive releases are skillful.  
Crisan: This problem uses Winchloé interpretation of observation, which also takes into consideration the other fairy conditions. Popeye fails to discover the intended solutions, because implements (wrongly!) the German definition of observation. For more details regarding these definitions, please read my article published in this issue.

**F962** Eric Huber  
C+ (Romania)



H#2.5 (1+2+2)

b) nPe7→f7  
Neutral Pawn b7 e7  
Leffie

- a) 1...e8=nQ 2.Ka5 nQa4+ 3.Ka6 b8=nS#  
b) 1...b8=nR+ 2.Kc5 f8=nB+ 3.bRb4 Kc6#

Author: bPh3 prevents a cook in a)

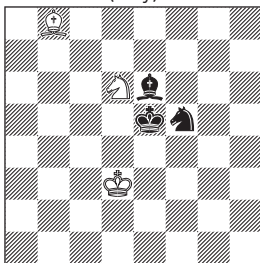
1...e8=nQ 2.Kc5 nQh5+ 3.b5 Kd6#

Sunouchi: Confine bK with tricky Leffie.

Editor: Seichiro's solution in a) 1.e1=nQ 2.Kb5 nQe4 3.nQb4 Kc6#?? is refuted by 4.Kxb4!

Crisan: This time Eric quite wanted to show a neutral AUW! After a double check in a), the mate in b) shows an unexpected spike of bK.

**F963** Vito Rallo  
C+ (Italy)



H#2.5 2 Sols (3+3)

Masand

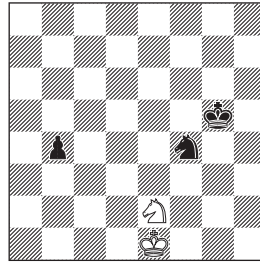
- 1...Kc3 2.Se3 Sf7+ 3.Ke4 Sg5[e6=wB]#  
1...Sc8+ 2.Kd5 Bd6 3.Bg8 Se7[f5=wS]  
[g8=wB]#

Author: Miniature, Batterie de Siers, Echec double, Anderssen, Batterie blanche.

Sunouchi: I took time to notice 1...Kc3.

Crisan: This is quite hard to solve, because the color change occurs only after White's last move.

**F964** Vito Rallo  
C+ (Italy)



H#3 2 Sols (2+3)

Annan Kōko

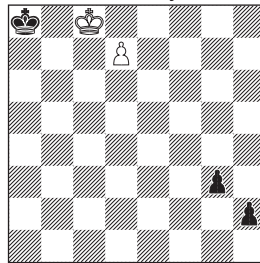
- 1.Kg4 Kf1 2.Kf3 Sg1+ 3.Ke1+ Sf3#  
1.Kf5 Kf2 2.Sg3 Ke3 3.Ke4+ Sc3#

Author: Tanagra, cross checks, model mates.

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: In Kōko the Kings often contact each other, as it is one of the most common ways to deliver mate.

**F965** Andreas Thoma  
C+ (Germany)



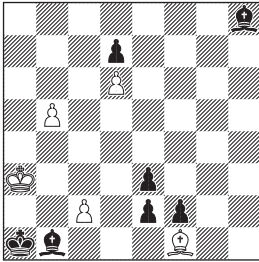
H#3 2 Sols (2+3)

Double Maximummer

- 1.h1=R d8=Q 2.Rh8 Qxh8 3.g2 Qa1#  
1.g2 d8=S 2.g1=B Se6 3.Ba7 Sc7#

Sunouchi: Nice A UW in a simple diagram.  
 Crisan: I also like a lot this neat A UW.  
 Impressive variety with Double Max!

**F966** Andreas Thoma  
 C+ (Germany)

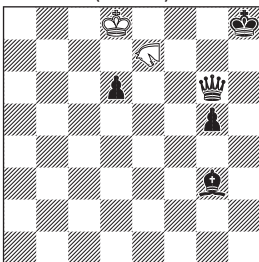


H#4 2 Sols (5+7)  
 BackHome

1.e1=S b6 2.Sd3 b7 3.Sc5 b8=Q 4.Sb7  
 Qxh8#  
 1.e:f1=R b6 2.Rd1 b7 3.R:d6 b8=B 4.Rf6  
 Be5#

Sunouchi: A UW as a souvenir on Back-home.  
 Crisan: An imaginative and humorous way to avoid the returns imposed by the fairy condition!

**F967** Eligiusz Zimmer  
 C+ (Poland)



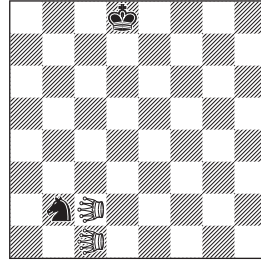
H#5 (2+5)  
 Giraffe e7

1.Qh6 Ke8 2.Be5 Kf7 3.Qf8+ Kg6 4.Kg8  
 GIc5 5.Bh8 GIc7#

Sunouchi: Checks by Giraffe are limited.

Crisan: Once you figure out the black King from the corner can get checked only from two possible squares and you need at least two moves to get the white King next to the black King, it is obvious the Giraffe can mate only on c7.

**F968** Sébastien Luce  
 C+ (France)



H#6 2 Sols (2+2)  
 Locust c1 c2  
 Antipodean Circe

1.Sd3 LOxd3-e4(Sh7) 2.Sg5 LOxg5-h6(Sc1) 3.Sd3 LOxd3-c2(Sh7) 4.Ke7 LOxh7-h8(Sd3) 5.Sb2 LOxb2-a2(Sf6) 6.Sd5 LOxd5-e6(Sh1)#  
 1.Sd1 LOxd1-e1(Sh5) 2.Sg3 LOxg3-h4(Sc7) 3.Kd7 LOxc7-c8(Sg3)+ 4.Kd6 LOxg3-f2(Sc7) 5.Ke5 LOxc7-c6(Sg3) 6.Sf5 LOxf5-f6(Sb1)#

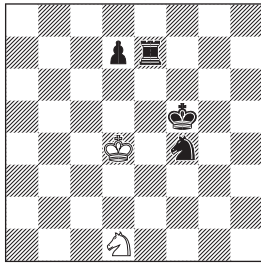
Author: Successively captured by white Locusts to reach the final mates, black Knight will visit all the board. Note that black King is mated out of the back rank.  
 Editor: Nobody could solve this.  
 Crisan: A very difficult idea, which was the initial setting of F939. It is very interesting to compare these problems and discover how F968 was eventually improved in order to understand what chess composition all about is.

**F969**

Vito Rallo

C+

(Italy)



H#7

(2+4)

Alphabetical Chess

1.d5 Sc3 2.Rh7 Sxd5 3.Sg6 Ke3 4.Kg5 Se7  
5.Kh6 Kf3 6.Sh4+ Kg4 7.Sg6 Sf5#

Author: Miniature. bS switchback – anticipatory selfblock.

Editor: Seiichiro came close with 1.d5 Sc3 2.Rg7 Sxd5 3. Sg6 Kc5 4.Ke6 Kc6 5.Kf6 Kd6 6.Kg7+ Ke8? 7.Sg8 Sf6# (but 6... Se7!) and gave up.

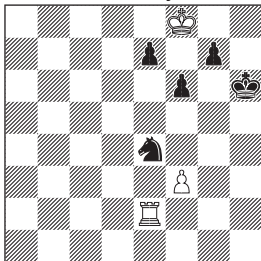
Crisan: Well, even if you didn't manage to solve this problem, I hope you might get inspired and create your own Alphabetic compositions! This fairy condition particularly helps a lot in avoiding annoying cooks caused by the possible order of moves.

**F970**

Andreas Thoma

C+

(Germany)



(\*) H#7

(3+5)

Double Maximummer

(\*) 1...Ra2 2.Sd2 Ra8 3.Sxf3 Ra1 4.Sh4  
Rh1 5.g5 Ra1 6.Sg6+ Kf7 7.Sf8 Rh1#

1.Sc5 Rxe7 2.Sd7+ Kf7 3.Se5+ Rxe5 4.g5  
Ra5 5.f5 Rxf5 6.Kh7 Ra5 7.g4 Rh5#

Sunouchi: Guide the devoted Knight to betray.

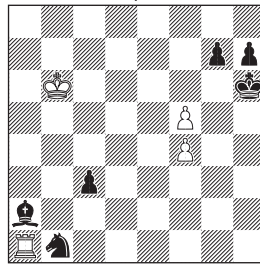
Crisan: Seiichiro, I simply love your comment. What an instructive and unique way to present the problem's contents! Surely Andreas will feel motivated to create more Double Max compositions after reading it.

Andreas Thoma

(Germany)

**F971**

C+ "Andreas-pendulum"



H#6.5 2 Sols

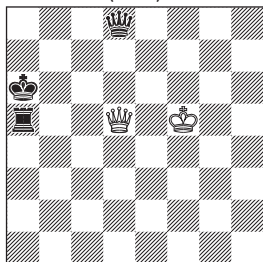
(4+6)

Double Maximummer

1...Kc7 2.Bg8 Ra8 3.Ba2 Rh8 4.Bg8 Kb8  
5.Ba2 Rc8 6.Bg8 Rxc3 7.Ba2 Rh3#  
1...Ka7 2.Bg8 Ra6+ 3.Be6 Ra1 4.Ba2 Kb8  
5.Bg8 Ra8 6.Ba2 Rxa2 7.Sa3 Rh2#

Crisan: Great achievement: Seiichiro is the only solver who found the correct solutions, in spite of the wrongly given length (7.5 instead of 6.5)! Many apologies to the author, solvers and readers for the typo!

**F972** Kostas Prentos  
C+ (USA)



HS#2 (2+3)  
b/c) Qd8→b2/b7  
Masand

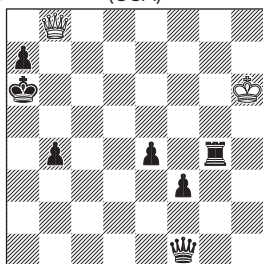
- A: 1.Kg6! (1.Ke6?) Rb5 2.Qb7[b5=wR]+  
Qb6[b5=bR][b7=bQ]#  
B: 1.Kg5! (1.Qc5?) Ra4 2.Qc6[a4=wR]++  
Qb5[a4=bR][c6=bQ]#  
C: 1.Kg4! (1.Kf4?) Ra3 2.Qa5[a3=wR]+  
Qb4[a3=bR][a5=bQ]#

Author: Three distant echo mates on horizontal lines. Dual avoidance.

Sunouchi: It's elegant as well-ordered contents.

Crisan: Hope one day someone will be able to show this beautiful idea without twinning!

**F973** Kostas Prentos  
C+ (USA)



HS#2.5 3 Sols (2+7)  
Masand

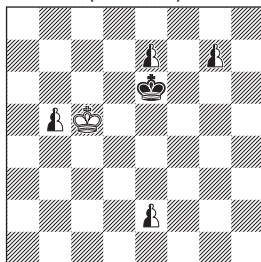
- 1... Qa1 2.Kh7 Rg7[a7=wQ]+  
3.Qb7[b4=wP][e4=wP][a7=bP][g7=wR]+  
Qxg7[b7=bQ]#

- 1...Qc1+ 2.Kh5 Rg5+ 3.Qb5[b4=wP]  
[g5=wR]+ Qxg5[b5=bQ]#  
1...Qg1 2.Qg8 Rg6[g1=wQ][g8=bQ]+  
3.Qb6[b4=wP][g6=wR][a7=wP]+ Qxg6  
[e4=wP][b6=bQ]#

Author: Three echo mates achieved by a series of cross-checks.

Editor: **The correct stipulation is HS#2.5, not HS#3.** Many apologies to all. Crisan: When there are so many color changes, it is quite difficult to count them. An exquisite piece of work, worth analyzing in depth!

**F974** Eric Huber  
C+ (Romania)

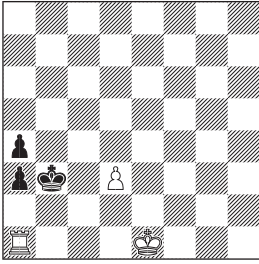


HS#3 (1+1+4)  
b) nPg7→c7  
Neutral Pawn b5 e2 e7 g7  
Leffie

- A: 1.Kc6 e1=nQ 2.e8=nQ+ Ke7 3.g8=nS+  
Kd6#  
B: 1.c8=nQ Kd7 2.nQc7 e1=nR 3.Kd6+  
nPe5#

Editor: Nobody could solve this. Crisan: In A, the mate exploits the spiking of wK between nQe8-nPb5. In B, the mate is given by creating a counter-spike of wK between nQc7-nPe5. That's typical Leffie strategy, but challenging to solve.

**F975** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



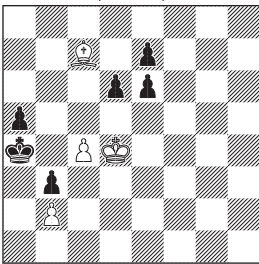
(\*) H=2 (3+3)

(\*) 1...0-0-0 2.Ka2 Kc2=  
1.a2 Kd2 2.Ka3 Kc3=

Sunouchi: Set with castling is expected than Key.

Crisan: One of most solver-friendly problems – 4 correct answers! Lack of black tempo. Who can show this with castling in the play instead of set?

**F976** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



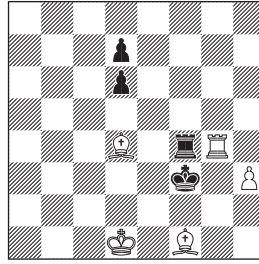
H=2 2 Sols (4+6)  
b) bPe7→d7

A: 1.d5 Be5 2.dxc4 Kxc4= & 1.e5+ Ke4  
2.e6 Bxd6=  
B: 1.Kb4 Bxd6+ 2.Ka4 Ke5= & 1.e5+ Ke3  
2.e4 Bxd6=

Sunouchi: Ke3 is the best move in the quartet.

Crisan: Four ways to neutralize three black pawns, in spite of the repeated Bxd6.

**F977** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



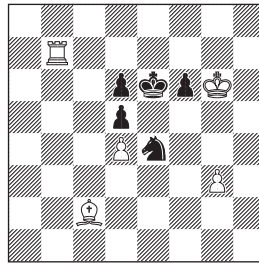
(\*) H=2 (5+4)

(\*) 1...Bc4 2.Re4 Bd5=  
1.Rf5 Ba6 2.Rd5 Bb7=

Sunouchi: A diagonal shift of pin is remarkable.

Crisan: Seems quite simple to do, but it isn't.

**F978** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



(\*) H=2 (5+5)

(\*) 1...Kh5 2.Kf5 Re7=  
1.Sxg3 Bd1 2.Sf5 Bg4=

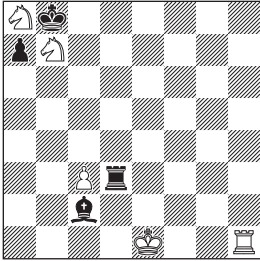
Sunouchi: We admire pin learned in the former.

Crisan: Here the bS gets pinned on two different diagonals.



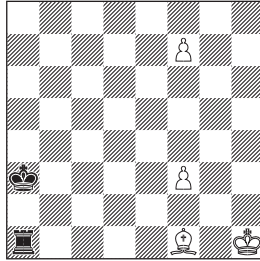


**R271** Andreas Thoma  
(Germany)



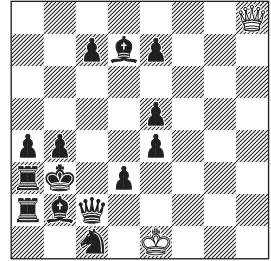
-3 & S#1 (5+4)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan  
2 sols.

**R272** Andreas Thoma  
(Germany)



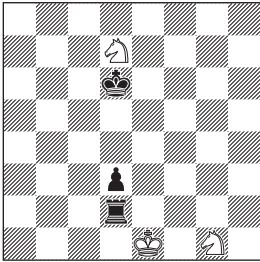
-7 & S#1 (4+2)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R273** Andreas Thoma  
(Germany)



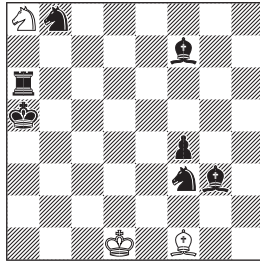
-2 & #1 (2+14)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan  
3 sols.

**R274** Andreas Thoma  
(Germany)



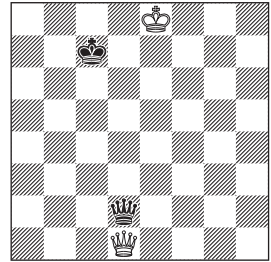
-6 & #1 (3+3)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan  
2 sols.

**R275** Andreas Thoma  
(Germany)



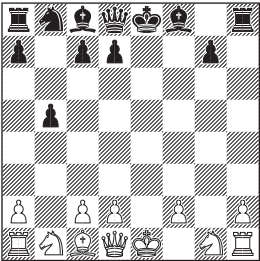
-5 & #1 (3+7)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R276** Andreas Thoma  
(Germany)



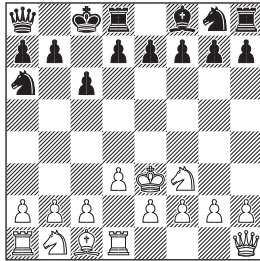
-2 & #1 (2+2)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R277** Pierre Tritten  
(France)



Proof Game 8.5 (12+12)  
Breton

**R278** Akira Uchida  
C+ 内田 昭



Proof Game 12.5 (15+15)

# Retro

## Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

Judge 2019-2020

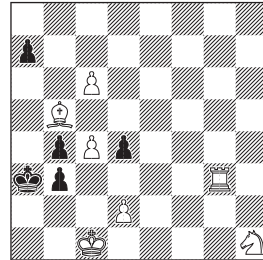
Thomas Brand (Germany)

☆今回は RetraCTOR 6 作と PG2 作で計 8 作です。RetraCTOR は -2+1 手の 2 つが程良い難しさで、他は難解です。R271 は最後に wSb7 でディスカヴァードチェックし、その応手で白が詰むようにします。両解とも bR を 1 段目に逆算して 2 段目に戻させる手順がありますが位置が違います。R272 は、bRa1 にチェックされた局面に戻し続けます。その際に黒がチェックを戻すには bR の再生位置を塞ぐしかない形にします。最後に P を成ってチェックし、黒が成駒を取って詰みます。R273 は初手で wK の駒取りを戻して黒がチェックを逆算した後、Q が動いてから詰まします。R274 は、両解とも -5 手目に wS で bS を逆算して白がチェックされた局面を作りますが、このとき bS が戻れるマスが e8 しかない形になります。最後は K を寄せて詰まします。R275 は最後に成りを戻して別の駒に成って詰みます。予め斜めのラインを遮断しておく必要があります。その後 wK が e1 に戻り、bK が逃げられない位置に戻ります。R276 は、まず bK を 8 段目に戻します。その後白はチェックを戻してから詰ましますが、bQ が 1 段目に利いているのでダブルチェックで仕留めます。R277 の Breton は、駒取りの際に取った相手の駒と同種の自分の駒一つも同時に消えるというルールです。同種の自分の駒がない場合は相手の駒だけを取ることができません。駒が複数ある場合は取る側が一つ選びます。本作は駒数の偶奇を調べるとあることに気づくと思いますので、手順を計算して手順を求めてくだ

さい。ルールさえ分かれば容易だと思います。R278 は白黒とも駒を取ってから戻る必要があります、その手段が限られるので解きやすいと思います。PG だけでも並べてみてください。解答をお待ちしております。

## Issue 85 (R254-261)

R254 Andreas Thoma (Germany)

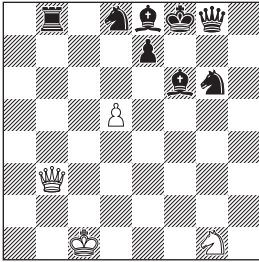


-3 & #1 (7+5)  
Proca RetraCTOR  
AntiCirce Cheylan

- 1. e5xd6ep.(Pd2) d7-d5 -2. Kc2-c1
- 2...cxQd6(Pd7)+ -3. c5-c6 & 1. Qa6#
- 2...cxRd6(Pd7)+ -3. Sf2-h1 & 1. Rxd4(Ra1)#
- 2...cxBd6(Pd7)+ -3. Kb1-c2 & 1. Bxc7(Bc1)#
- 2...cxD6(Pd7)+ -3. Se8-d6 & 1. Kb2#

黒マスの黒駒を wR で取って詰みそうだが、wSh1 があるので逃げられてしまう。白がチェックされた局面にしようとして S 取りを戻しても後が続かない。初手はアンパッサンが正解で、bP を d7 に戻し、bPb3 がチェックした形にすることで白駒の uncapture を強制できる。bPd4 があるので wPd6 の可能性はなく、他のどの白駒を逆算されても詰む。なお初手 c5xd6ep.(Pd2)? は Q のときに c6 を空けられず詰まない。

**R255** Andreas Thoma  
(Germany)

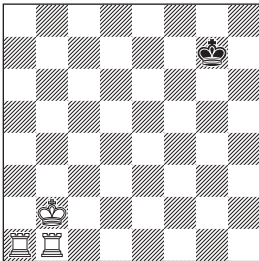


-2 & #1 (4+8)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. Sa4xPb2(Sg1)
- 1...Sh8-g6+ -2. Qg3-b3 & 1. Qg7#
- 1...Bh8-f6+ -2. Qc3-b3 & 1. Qg7#
- 1...Qh8-g8+ -2. d4-d5 & 1. Qg8#

8段目の黒マスのうち h8 以外の 3 つに黒駒があるので、bPb2 を uncapture すると黒がチェックを戻すには h8 を塞ぐしかなくなる。wS を戻す位置は h8 の邪魔をしないように選ぶ。d1 は再生位置を塞いでしまい、c4 は斜めのラインを、d3 は横のラインを邪魔してしまうので a4 とする。h8 に戻れる黒駒は 3 つあるが、どの場合でも Q を動かして詰む。

**R256** Andreas Thoma  
(Germany)

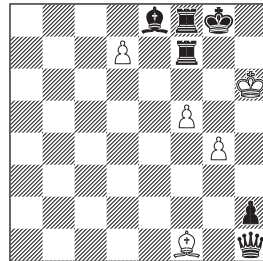


-3 & #1 (3+1)  
Proca Retractor  
AntiCirce Assassin

- 1. Ra1xPa3(Ra1) a4-a3+ -2. Rc4xRb4(Ra1) Kh8-g7+ -3. Rg1-b1 & 1. Rh4#

wR が 2 枚あるので、bK を端に戻せれば詰みそうな形をしている。そこで bK が動いてチェックした形にするのだが、B や S ではチェックした駒を戻されてしまうので、bR によるチェックとする。再生位置に他の駒があっても駒を取れるルールだが、その駒が bK なので wR を取ることができない。

**R257** Andreas Thoma  
(Germany)



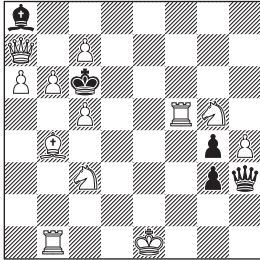
-8 & #1 (5+6)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. Bf1xRh3(Bf1) Rb3-h3+!  
(-1...Ra3-h3+? -2. Bf1xRa6(Bf1) and so forth) -2. Bf1xRh3(Bf1) Rc3-h3+  
-3. Bf1xRh3(Bf1) and so forth -7. Bf1xRh3(Bf1) Kh8-g8+ -8. Bf1xSe2(Bf1) & 1. Kg7#

既に e8 が塞がっており、bRf7 の利きがなければ wK で詰む形になっているので、a8 か h8 のいずれかに黒駒を戻させればよい。単に wB が a8 の駒を取ったとすると bQ が e1 に利いてしまう。そこで bR を uncapture し続けて飽和させ、最終的に bK を h8 に戻さざるを得ないようにする。初手で bRa6 を戻すと bRa1 と返され e1 に利

いてしまうので bRh3 が正解となる。最後に bRe3 の e1 への利きを遮るのだが、-8. Bf1xB2(Be1)? は P が 8 つ (R7 つ + 白マス B1 つ) 成ったことになるため illegal である。

**R258** Andreas Thoma (Germany)



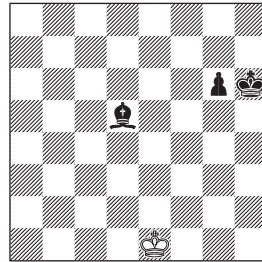
-4 & S#1 (12+5)  
Proca Retractor  
AntiCirce Calvet

-1. Kh1xRh2(Ke1) Kd5-c6 -2. b5-b6 Ke4-d5 -3. c4-c5 Kf3-e4 -4. Be7-b4 & 1. Re1+ Kg2#

初手で wK を隅に戻して逃げ道をなくすと同時に、黒が逆算できる手を限定している。黒は Q をどちらに戻しても直前にチェックしていたことになってしまう。QR が縦に重なっているので R は逆算できない。R のチェックがあるので bB は a8 から動けない。bK を動かすしかないが、wK が bB, bK と同じ対角線上にあり線上から離れられないため、右下に戻ることになる。h1 が塞がれたために wR が白マスの bK に利かなくなっている。その後白は P を戻して bK の位置を限定していく。bK が左上に戻ると wP のチェックが戻せないで右下に戻るしかない。最後は wBe7 で e8 への利きを遮った上で wRe1+ として wK が駒を取れないようにし、bK が逃げて wK を詰ます。bKc6 が g2 まで来るといふ意外な詰め手順となってい

る。

**R259** Andreas Thoma (Germany)

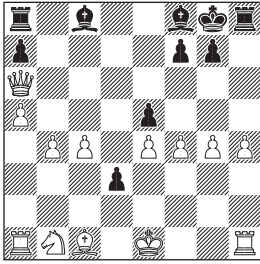


-4 & #1 (1+3)  
Klan Retractor  
AntiCirce Cheylan

-1. Ke1xPf2(Ke1) f3-f2+ -2. Kf7xB6(Ke1) Bc8-e6+ -3. Ke6-f7 Bc8xPd7(Bc8)+ -4. Kf6-e6 & 1. dxc8=R(Rh1)#

bPg6 があるために e8 を塞いで wK 単騎で詰ます手順が使えず、他の白駒を使う必要がある。取られた駒の種類を選択権を常に白が持つ Klan タイプなので、黒が駒を取った局面を作ればよい。bB がダブルチェックした形を作って白駒を入手し、最後は wR を h1 に再生して詰ます。B が斜めに利いているので R 取りを戻すのでは駄目で、P 取りを戻して R に成るのが正解である。前もって bPf3 を戻すことで bB が h1 へ利かないようにしている。

R260

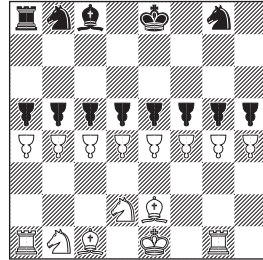
Paul Răican  
(Romania)Proof Game 36.5 (13+10)  
Duelist

1. h3 Sf6 2. h4 Sh5 3. f3 Sf4 4. c3 Se6  
5. c4 Sc5 6. a3 Sa4 7. b3 Sc3 8. b4 Sb5  
9. d3 Sd4 10. e3 Sc6 11. e4 Se5 12.  
g3 Sg4 13. Qa4 Se3 14. Qa6 Sg2+ 15.  
Bxg2 d6 16. Bh3 d5 17. Bd7+ Sxd7 18.  
a4 Sc5 19. a5 Se6 20. g4 Sg5 21. f4  
Sf3+ 22. Sxf3 e6 23. Se5 c6 24. Sxc6  
bxc6 25. d4 c5 26. dxc5 Kd7 27. c6+  
Ke7 28. c7 Kf6 29. cxd8=B+ Kg6 30.  
Bg5 h6 31. Bxh6 Kxh6 32. Sd2 Kh7 33.  
Sf3 Kg8 34. Sg5 d4 35. Sf3 d3 36. Sd2  
e5 37. Sb1

☆潰れておりました。粗検陳謝いたします。  
作者自身による 35.5 手の手順です。

**Cook!**

1. f3 Sh6 2. f4 Sf5 3. b3 Sd6 4. b4 Sb5 5.  
c3 Sd4 6. c4 Sf3+ 7. Kf2 Se5 8. Ke1 Sg4  
9. e4 Se5 10. g3 Sg4 11. Qa4 Se3 12.  
Qa5 Sg2+ 13. Bxg2 d6 14. Bh3 d5 15.  
Bd7+ Sxd7 16. a3 Sc5 17. a4 Se6 18.  
g4 Sg5 19. h4 Sf3+ 20. Sxf3 e6 21. Se5  
c6 22. Sxc6 bxc6 23. d4 c5 24. dxc5 etc.  
as in intended solution.

Michel Caillaud, Vlaicu Crisan  
R261 Eric Huber  
(France, Romania x2)Proof Game 22.0 (15+13)  
Berolina Pawn, Duelist

1. h4 g5 2. hf4 ge5 3. d4 c5 4. b4 a5  
5. Qd3 h5 6. Qg6+ Ke7 7. Qg7+ Ke6 8.  
Qxf8 b5 9. Qf6+ Kd7 10. Qxh8 Ke8 11.  
Qg7 d5 12. Qd7+ Qxd7 13. Sf3 Qh3 14.  
Sd2 Qc3 15. g4 Qg3+ 16. Kd1 Qe3 17.  
a4 Qb3+ 18. Ke1 Qf3 19. c4 Qe4+ 20.  
Be2 Qe3 21. e4 Qg1+ 22. Rxg1 f5

Berolina Pawn の配置が目を引く。可能な限り同じ駒を動かし続けるというルールでこの形を作るには、動かす駒を切り替えるのに工夫が必要となる。最初は同色の P を交互に進めていけば斜め前に相手の駒があり直前に駒がない形となるのだが、白黒 4 つずつ進めた後は、どの P を進めても直前に相手の P があることになる。他の駒を動かすにはチェックやピンを使って P が動けないようにしなければならない。チェックして K が逃げた後は、K の逃げ道をなくせば他の駒が動かせる。作意は wQ がチェックして残りの bP を進めた後、bQ がチェックして残りの wP を進めていくという流れになっている。

Author: Main theme is seen from the diagram. It has already been done in orthodox and with Bérolina "only". Here, with adding the Duel condition,

the puzzle for solver is that the Pawn moves have to be “extracted” one by one. First phase : The tricky opening uses the Bérolina properties to place 8 Pawns in 8 half-moves!!. The remaining Pawns have to be “extracted” one by one using more classical Duel strategy : successive “stalemates” of one side allowing change of moving piece. Second phase : White Queen “extracts” black Pawn moves then sacrifices. Third phase : Black Queen “extracts” white Pawn moves then sacrifices.

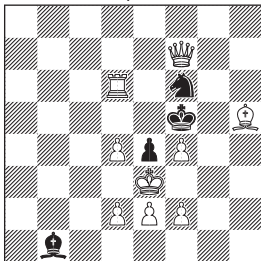
Partial tests with Jacobi 0.5 : 17.5 first moves; 16.0 last moves; full solution with constraints Ke1(2) Qd1(8) Ke8(4) Qd8(10)

☆本作は制約付きの機械検討がなされています。PGの手数が長くなると検討時間も長くなり終了しなくなることがありますが、駒の動いた回数に制約を設けることにより探索範囲を絞り込むことができ、比較的短時間で完了するようになります。

## S 続き

(continued from p.19)

**S238** Tired Boy  
C+ (Japan)



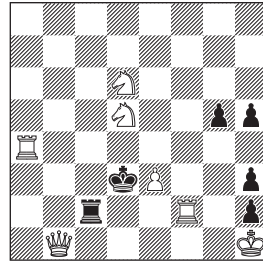
S#3 (9+4)

1.Rd7!(2.Qe6+ Kxe6 3.Bg4+ Sxg4#)  
1...Ba2 2.Rd5+ Bxd5 3.Qxd5+ Sxd5#

星野 : Ba2 に対して Rd7 は必然だが、Qe6 はハットする。

☆黒の手が制限されていますので、スレットの Qe6 を B~ に対するラインとされた方がちらほら。ソルビングの場合、減点されるケースもあるかとも思います。いずれのラインでも Q は捨てますが、もう一枚 B か R が犠牲になる、という問題。

**S239** Tired Boy  
C+ (Japan)



S#3 (7+6)

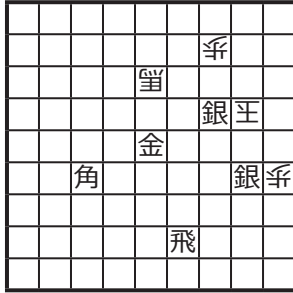
1.Rh4!(-)  
1...g4 2.Rxh5 g3 3.Rg2 hxg2#  
1...gxh4 2.Qd1+ Rd2 3.Rxh2 Rxd1#

星野 : 初手 Rh4 と指すと、黒は指す手無しなんだ？

駒井 : R 使いの妙。

☆初手が最大フライト……なのですが、黒 Ph5 があるので、普通の手ではあります。もうちょっと工夫が必要か。

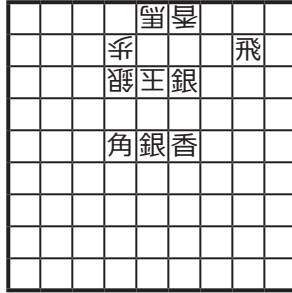
**U265** KOBAYASHI Toshiki  
小林敏樹



▲ 金

詰将棋 5手  
2解

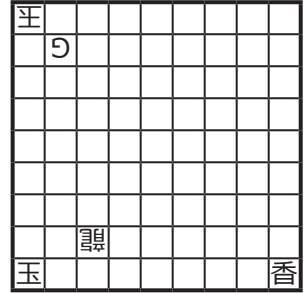
**U266** KOBAYASHI Toshiki  
小林敏樹



▲ 桂

詰将棋 5手  
ヴァリエーションあり

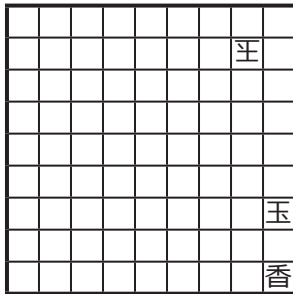
**U267** UEDA Yoshikazu  
上田吉一



▲ GG

協力自玉スタイルメイト 8手  
G=Grasshopper

**U268** SATO Ichiro  
佐藤一郎



▲ 香

協力自玉スタイルメイト 12手

## Shogi

Shogi Editor

AIBA Takehiro (会場健大)

Judge 2018-2020

SUDO Daisuke (須藤大輔)

【Grasshopper】

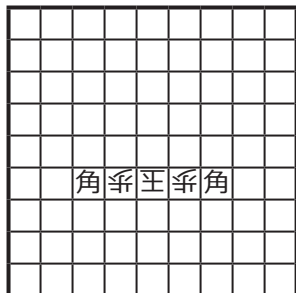
クイーンの線上で、ある駒を飛び越したひとつ次の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



Issue 85 (U256-259)

U256 DEGUCHI Nobuo

出口信男



▲ 銀

協力詰 7手

45 角、55 玉、44 銀、同玉、  
43 角成、55 玉、54 馬迄 7手。

☆出口さんの好形協力詰。次作と姉妹作になっていると言ってよいだろう。王手も限られていて易しいが、横一線の駒が43角成の瞬間縦に4枚並ぶのもユーモラス。

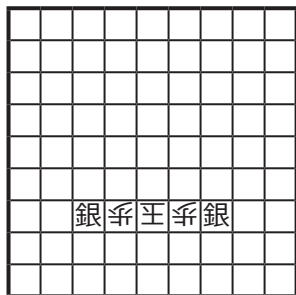
原岡：銀をあっさり捨てる。

及川：角を馬にして連結。

九尾：詰上りが決まっているので易しい作品。7手入門向き。

U257 DEGUCHI Nobuo

出口信男



▲ 歩歩

協力詰 11手

48 銀、56 玉、57 歩、45 玉、

46 歩、55 玉、56 歩、65 玉、  
66 銀、56 玉、57 銀上迄 11手。

☆こちらは左右の駒が銀。詰上りはほぼこの形しかないが、そこまでの手順が都合よく限定されるものだと感心。

駒井：立体曲詰で手順もなかなか。

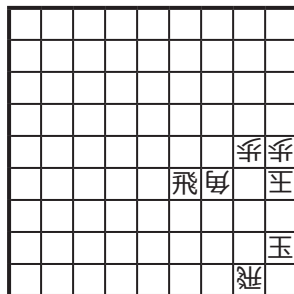
原岡：玉の横這いがポイント。久々の普通協力詰嬉しいです。

及川：玉の逃げ方が考え所。

九尾：連続で歩を動かすのが面白いところ。

U258 KOUSAKA Ken

高坂 研



▲ 銀

協力詰 3手

完全透明駒 2枚

--I、--I、27 銀迄 3手。

☆完全透明駒はどちらの所属かもわからない透明駒である。ただし、とにかく手番で使ってしまえばそちら側にあることは主張できる。

☆27の地点をめぐる攻防。初手--Iに對し、--Iと返してきたことからは次のことがわかる。まず初手が27への着手であった場合、2手目はそれを取り返す手しかありえない。すると3手目の27銀は不可能である。したがって、3手目に27銀と打てる以上、初手は27への着手ではなく、すると初形で27には玉方の透明駒がなくてはならない。その場合、27に香、28に桂捨て、同香生の形しか作意手順を成立させる配置と手順はないことがわかり、これで詰みとなる。

☆しかし、根幹部分で一失。--I、--Iに17銀

でも詰んでしまった。これはたとえば 26 香か 35 桂があり、27 に金駒を捨てて不成で取った手順だと解釈できる。これが同飛生だと解する余地があれば 17 銀では詰まないが、飛車は売り切れ。

☆もう一つ余詰解をいただいた。Ix36、49 飛、17 銀まで角あまり。つまり、初手は 49 角と 38 香によるバッテリーを開いた手だと言っているものであり、これで透明駒はどちらも判明してしまうので詰みである。

☆担当の怠惰が招いたものであり、申し訳ない限り。

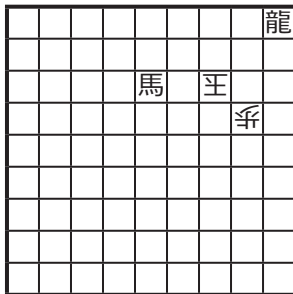
駒井：初形で 27 が空いていれば、初手より 27TI、同 TI で 3 手目 27 銀が打てない。よって後手 27TI があり、逆王手がかかっていない。また 2 手目両王手でないことと飛切れを考慮すれば、28 桂、同香生の手順が特定できる。

☆駒井氏は余詰解も。

九尾：頭 2 手が「26 金、同飛生」は、飛 3 枚使用であり得ない。王手放置も排除すると、3 手指した瞬間に「28 桂、同香生」と定まるようです。完全透明駒という言葉におののきましたが、普通の透明駒の印象です。(こういう時は誤答の可能性が高い?)

## U259 SENGYOTEI

占魚亭



▲ なし

協力詰 3 手

透明 Imitator 1 枚

42 馬、32 玉、12 龍迄 3 手。

☆透明駒はさまざまな変則ルールと複合することができるルールであるが、Imitator と組み合わせた作品が発表されるのは本作が初めてと

なる。

☆ 42 馬に 32 玉が気付きにくい着手である。直前の 42 馬が王手であるということは、Imitator は 1 筋にあるのではないことになるが、次に単にひとつ引く 32 玉が王手防ぎになっていることで、Imitator が 34 にいることが確定する。そこまで明らかにしてから 12 龍と引けば両王手で詰みとなる。

☆ 昨年 の 社 団 戦 打 ち 上 げ に て、 詰 バ ラ チ ー ム み ん な で う ん う ん な っ て 解 い た こ と が 思 い 出 さ れ る。 作 者 の 思 惑 と は 異 な っ て 難 し く、 結 局 全 員 降 参 し た よ う な 記 憶 が …。

誤解：ほぼ 1 ヶ月、布団に入った後の睡眠剤代わり。初手に龍を動かす順からなかなか離れられず、いろいろ楽しませてもらいました。43 馬、25 歩、12 龍まで 3 手。

☆ 25 歩の瞬間 Imitator が 52 にいるという主張なのだが、普通駒と Imitator の移動は同時であるため、32 馬と玉を取る手と Imitator の 42 への移動は同時にできてしまう。つまり、25 歩は王手外しになっていない。残念ながら誤解だが、これだけ楽しんだ人がいることを作者に伝えたいと思い引用。

駒井：2 手目で I の位置が判明する。両王手でわかりやすい。

## WCCC 2019 参加レポート

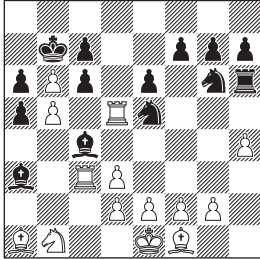
### 小林敏樹

#### ■ Champagne Tourney

解答競技では振るわなかった日本チームでしたが、今年唯一のビッグニュースは Champagne Tourney で屋並さんが 1st Prize に輝いたこと。

課題は「ブルーフゲームでのプリストル」。プリストルというのは、同種のラインピースがある地点を超えて同じ方向に移動するというテーマです。

屋並仁史  
Vilnius 2019 Champagne 1st Pr



SPG 20.0 (14+14)

1. Sf3 Sc6 2. Sd4 Se5 3. Sc6 dxc6 4. h4  
Be6 5. Rh3 Bc4 6. Ra3 Qd3 7. cxd3 0-0-0  
8. Qa4 Rd6 9. Qa6 Rh6 10. Ra5 e6 11. a4  
Se7 12. Ra3 S7g6 13. Rc3 Ba3 14. b4 Rd8  
15. Bb2 Rd5 16. Ba1 Rb5 17. axb5 bxa6  
18. b6 Kb7 19. Rd5 a5 20. b5 a6

8 手目で a 筋に Q+R+P+R の積み重ねをセットし、4 手連続してプリストルで発射させるのが鮮やか。これで 13. Rc3 Ba3 のタイミングがぴったり間に合います。4 枚はその後の手順で動いたり取られたりして、跡を

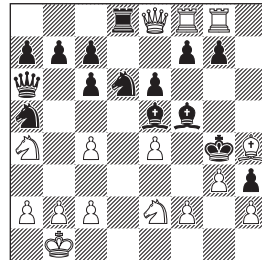
残していないのも大きなポイントです。

ジャッジの Michel Caillaud の選評はこちら。

A 4-pieces invisible Bristol : one of the pieces is captured and the others quit thematical squares. The only "perfect" 4-pieces Bristol (see also 5th HM) but maybe this would have not been sufficient; fact that the problem baffled the judge as a solver took some part in the high place! Path of white Rooks looks obvious: Ta1-a5-d5 and Th1-h3-c3, of course...No! The path Th1-a3-a5-d5, with segment a3-a5 part of the thematical sequence is a stunning surprise. A bold conception that fascinated me...

屋並作はもう 1 作、6th Prize にも入賞しました。お見事。

屋並仁史  
Vilnius 2019 Champagne 6th Pr



SPG 22.0 (15+15)

1. g3 Sc6 2. Bg2 Sa5 3. Bc6 dxc6 4. Sc3  
Qd3 5. Sa4 Qa6 6. d3 h5 7. Bg5 h4 8. Qd2  
h3 9. 0-0-0 Rh4 10. Kb1 Rc4 11. Bh4  
Kd7 12. dxc4+ Ke6 13. Qd8 Kf5 14. e4+

Kg4 15.Se2 Bf5 16.Qb8 e6 17.Rd8 Bd6  
18.Rd1 Se7 19.Rg8 Be5 20.Rdd8 Sc8  
21.Rdf8 Sd6 22.Qe8 Rd8

Michel Caillaud: 2 3-pieces Bristols.  
There is reciprocity (white Rooks follow  
white Queen, then white Queen follows  
white Rooks) but not on the same line.  
Some Vilnius effects on d1 and d8.



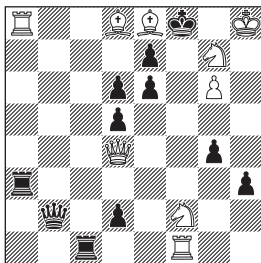
Champagne 1st Prの屋並仁史さんと  
ジャッジの Michel Caillaud

### ■ WCSC

例によって、解答選手権の問題を簡単に振り返ってみます。

### 1R(#2)

WCSC① Srećko Radović  
Mat Plus 1997



#2 (9+11)

Bd8を動かしてe8にRの利きを通せば、

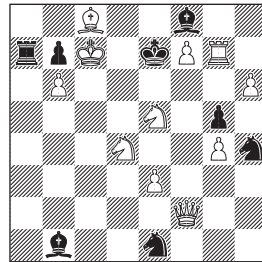
2.Sxe6が狙える。移動先をBb6としてお  
けば、1...Rxa8には2.Sd1、1...Rc8には  
Sd3とこちらのバッテリーを開いてメイト。

1問目は素直な問題でよかった…と簡  
単に解けたつもりだったが、これが誤解。  
1...Qxd4とSg7をピンする受けがあるのに  
気が付いていないというお粗末。

さて、キーはわかりましたか？

### 2R(#3)

WCSC④ Andrey Lobusov  
Schach-Echo 1978



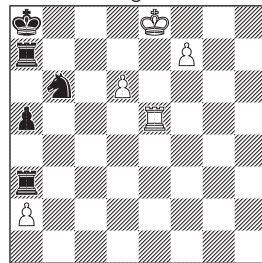
#3 (11+8)

白のS2枚が意味ありげな配置なので、キ  
ーに気が付くのは比較的容易だった。

変化ではSが巧みに跳ね違いする、解い  
て楽しい作品。

### 3R(Endgame)

WCSC⑦ Andrzej Jasik  
Original



Win (5+5)



(個人戦) 90名

1位 Piotr Górski 70.3点

2位 John Nunn 69.6点

3位 Eddy Van Beers 69.5点

39位 若島 正 51.2点

75位 小林敏樹 30.1点

89位 屋並仁史 4.2点

### ★解答

WCSC ①

1.Ra7 (2.Bxe7#)

1...Rxa7/Rc7/Qb7 2.Sd1/Sd3/Qf4#

どちらのBを動かしても2.Sxe6のthreatがかかるが、どれもtryで失敗。

WCSC ④

1.Qb2 (2.Qb4+)

1...Ra5/Ra4/Sd3/Sc2/Kf6/Bf5

2.Sec6+/Sdc6+/Sf5+/Sg6+/Sd7+/Sxf5+

斜めのラインに注目して「対称形、中央に手あり」と、ハーフバッテリーを組むのが正解。

2手目は複数のSチェックが可能ですが、1...Ra5/Ra4に対しては最終手でラインを遮るため、1... Sd3/Sc2に対しては最終手で取れるように、どちらのSを残しておくかが決定する仕組みになっています。

きれいに作られた作品でした。

WCSC ⑦

1.f8=Q Rc3 2.Qf5(1) Rc8+ 3.Qxc8+ Sxc8 4.d7 Sd6+ 5.Ke7 Sc8+ 6.Ke6(1) Ra6+ 7.Kf7(0,5) Sd6+ 8.Ke7 Sb7 9.Rb5(1) Ra7 10.a4 zz(1,5)

[or 7...Ra7 8.Rxa5(1) Sd6+ 9.Ke7 Sb7 10.Rb5 Rxa2 11.Rxb7(1,5)]

dポーンの成りをめぐる攻防。

WCSC ⑩

1.Sd2 Rb4+ 2.Kxc3 Rc4#

1.Kxd5 Rxb6 2.Ke6 Bc4#

1.Sxa6 cxb3+ 2.Kxb5 c4#

唯一の統一性は、最終手がR/B/Pのc4地点への着手だということでした。

複数解で全く関連性がないと作品にはならないからか、このパターンはよくあるので覚えておいて損はないかも。

WCSC ⑭

1.Rc8 (2.Rd6+ Kxe5 3.Rxe6+ Kd4 4.Be5+)

1... d5 2.Sc6+ Kxc4 3.Sxa5+ Kd4 4.Rc4+

1... Se7 2.Sf3+ Kxe4 3.Sg5+ Kd4 4.Qe4+

Siers batteryを利用して、e5/c4/e4の白駒をKに取らせて空き地にしておいて、そこにB/R/Qを捨てて詰上げる。いわゆるannihilationというやつでした。

WCSC ⑯

1. Rf2 (2.Rxe2+)

1...Sa5,Sd8/Sd6/Sc5/Qf3/Bxh4

2.Re4+/Qa3+/Sc2+/Rxf3+/Qxe2+

Rf6をf筋からどかすと2.Qxe2+ Sxe2#が狙え、それにはSb7を動かしてBa8のラインをh1に通す受けがあります。

Rをc6/g6/h6に動かすと黒からチェックをかけられて困るので、1.Rd6? (2.Qxe2+,Qa3+)とすると1...Sc5!が唯一の受けで2.Sc2+ Bxc2+の時にd筋にRが利いていてダメ。

1.Re6? (2.Qxe2+)とすると作意と同様にSがどこに動いても巧くいくように見えるのですが、1...Qf3!という気づきにくい受けがあってアウト。

正解は1.Rf2として2.Rxe2を狙うもので、1...Bxh4とピンする受けに2.Qxe2+が出てくるのが面白いところ。

## 屋並仁史

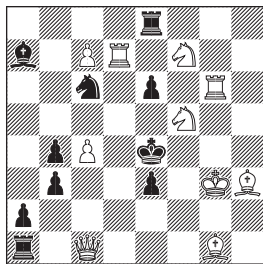
8月17日から24日までリトアニアのヴィルニウスで開催されたチェスプロブレム世界大会に参加しました。2014年のベルンでの大会以来、5年ぶり4回目の参加でした。本稿ではオープンソルビング、創作競技、その他についてレポートします。

### 1. オープンソルビング

本番のWCSCに先立ち、8月19日に行われた。5年前のベルン大会では180分で12題だったが、2016年から90分で6題のラウンドを2回繰り返すというプログラムに変わったらしい。

第1ラウンドは10:10開始。問題構成は#2、#3、白先引き分けのエンドゲーム、h#3、#4、s#5の6題。IV.のh#3をしばらく見ていたが筋が見えず8分経過。I.の#2へ。

#### Open① Mečislovas Rimkus 1976



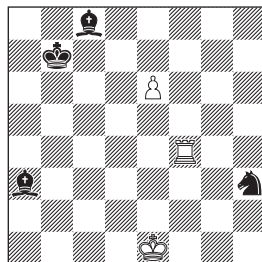
#2 (10+10)

1.S5d6+? には 1...Kd3 となるので、1.Rd1? と R を d3 の反対側へ動かすことを考えたが 1...Bc5 でダメ。他に 1.Kg4?、1.Rg5?、1.Rf6? など考えるがいずれもダメ。黒には 1...Bd4 や 1...Sd4 など d3 への逃げ道を作る手があるのでやはり d3 に

利かす手がスレットになると考えようやく 1.Bf1! に到達。1...Bd4/Sd4 にはいずれも 2.S5d6# となるのでいまいち確信が持てないが、他の変化 1...Se5/Kxf5/e2 2.S7d6#/Bd3#/Qf4# も詰んでいることを何度も確認して 1.Bf1! と記入。31分経過。

IV. の h#3 へ戻る。今度は駒を並べて考えるが相変わらず筋が見えない。46分経過。III. のエンドゲームへ。

#### Open③ Virgil Nestorescu 1984



Draw (3+4)

R 対 BB または R 対 BS にすれば引き分けと言えそうなのでマイナーピースを1枚取りたい。白は Rf3 が両取りになるが、黒も ...Bb4+ とチェックで逃げられるのでどのタイミングで実行するか。1.e7 がキーっぽい。1...Bxe7 は 2.Rf7 で Be7 が助からないので 1...Bd7 の一手に、2.Rf7 Be8 とやっっておいて 3.Rf3 が筋かなと考える。3...Bb4+ 4.Kf1 で 4...Sg5 には 5.Rb3 で Bb4 が落ちる。4...Bd7 も 5.e8=Q Bxe8 5.Rxh3 で S が取れる。これでいいのか? そのうち 2.Rf7 には 2...Kc6 が強防のような気がしてきた。ということは何もせずに 1.Rf3 がおしやるのかとも思うが 1.Rf3 Bb4+ 2.Kf1 Bxe6 でダメ。最初の筋に戻り 2...Kc6 の変化に対する白の手を考えるが分らず降参。

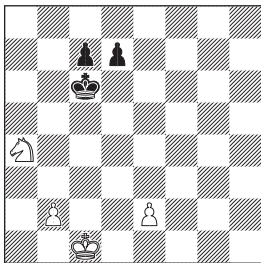
終了後に検討したら、1.e7 Bd7 に 2.Rf7

が間違いで 2...Rc6 で白は何も取れない。正解は 1.e7 Bd7 2.e8=Q Bxe8 と黒 B を e8 へ押し込んでおいて 3.Rf3。3...Bb4+ 4.Kf1 に 4...Sg5 と逃げるのは 5.Rb3 で Bb4 が落ちる。黒の抵抗は 4...Bd7 (最初の 2 手を入れないと 4...Bxe6 となり b3 に利いてきて失敗) だが、ここで一旦 5.Kg2 とするのが巧手 (単に 5.Rb3? は 5...Bb5+ 6.Kg2 Sf4+ 7. ~ Sd5 で Bb4 を守れる)。5...Sg5 なら 6.Rb3 で Bb4 が落ちる。5...Bc6 には 6.Kf1!。6...Bxf3= はステイルメイト。黒は ...Bb5 と ...Bc6 の繰り返しでは将があかないので 6...Sg5 と逃げるしかなく 7.Rb3 Bb5+ 8.Kg2 で Bb4 が助からない。後で若島さんより「成りを見せて P を突く手があるときは大体それが正解です」というアドバイスをいただいた。

ここまでで 75 分経過。後は VI. の s#5 を 10 分ほど考え、残り 5 分で II. の #3 を考えるが何も分からず終了。

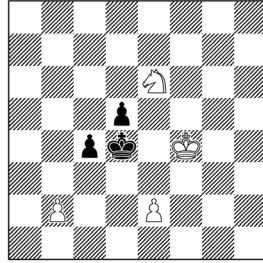
30 分の休憩が入り、第 2 ラウンドは 12:05 開始。問題構成は #2、#3、白先勝ちのエンドゲーム、h#5、#5、s#3 の 6 題。X. の h#5 へ。

Dmitrijus Ravé  
Open⑩ Mečislovas Rimkus  
2004



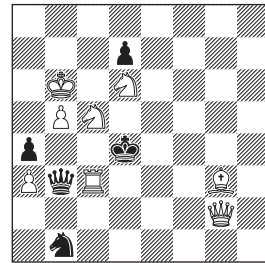
H#5 (4+3)  
b) Sa4→b4

開始前に口頭で問題構成の説明があった時、h#5 の b)Sa4 → b4 は初形で黒 K にチェックが掛かっています、でも解答者にとっては簡単になりますね、という注意があった。白 P が 5 手で成って詰みという形をしばらく考えるが無さそうだったので、成駒無しでの詰上りを考え、モデルメイトの形



を見つけてすんなり解けた (解答略)。b) は (鏡影の) カメレオンエコーの形で a) が解ければこちらも簡単。18 分で 1 題解けたことに気をよくして VII. の #2 へ。

Huibrecht Van Beek  
Open⑦ Otto Wurzburg  
1909



#2 (8+5)

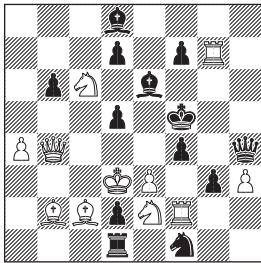
1...Kxc3 2.Be5#, 1...S~ 2.Qc2#, 1...Q~ 2.Rd3#, 1...Qxb5+ 2.Sxb5# などセットプレイを読み、waiting move を探せばよいと判断。現状 1...Qxa3 や 1...Qc2 に対するメイトが無く 1.Qe2? としておけば詰むのでこれでよいと勘違いして誤答。1...Qxb5+ の黒によるチェックは常にあり、2.Sxb5# で詰みにならなくてははいけな



いので白は d5 を押さえておかねばならない。1.Qa2! と d 列対称に異動するのがキー。1...Qxa3/Qc2 には 2.Qc4#。第 1 ラウンドの #2 ように黒の応手をしらみつづけて再確認すべきだった。これを落とすようでは話になりません。28 分経過。

IX. のエンドゲームを少し考えるが筋が分からず、VIII. の #3 へ。将来ハーフバッテリーになりそうな Se5 と Bg5 のどちらかを動かす手をごちゃごちゃと考えるが分からず気がつくとも 55 分経過。残り時間で XII. の s#3 を考えるが結局白旗。(XII. の #2 を見直したほうがいいよ、と言ってやりたい。) XII. の s#3 は有名な問題らしい。

**Open⑫** Godfrey Heathcote  
1918



S#3 (11+13)

キーは 1.Qe7! (2.Qf6+ Qxf6/Bxf6 3.e4+ dxe4#)。黒 Q が B を f6 に持ってきて c3-f6 のラインを押さえさせる手を見せる。変化は 1...Sxe3 2.Sxg3+ Qxg3 3.Kd4+ Sxc2#, 1...Bxe7/Qxe7 2.Kc3+ Kf6 3.Kb3+ d4#, 1...d4 2.Rf4+ Qxf4 3.e4+ Qxe4# の 3 つ。黒の応手により詰み上がりの景色ががらりと変わる s#3 らしい問題。

終わってみて第 1 ラウンドは V. の #4 と VI. の s#5 が難問だったらしく、第 2 ラウンドは IX. のエンドゲーム以外は簡単だったらしい。結局、第 1、第 2 ラウンドともに 1

題完答の合計 10 点で参加 100 人中 93 位タイに終わった。他の日本選手は若島さんが 41 点で 15 位 (第 2 ラウンドは 29 点で全体トップ)、小林さんが 15 点で 82 位タイという結果だった。

**2. 創作競技**

Champagne Tourney、Murfatlar Tourney、Moskovskaya Matryoshka の 3 つの Tourney に参加した。

**2-1. Champagne Tourney**

Champagne は Section A、proof game の Bristol に投稿し 1Pr と 6Pr に入賞した。作品解説は小林さんのレポートを読んでいただくとして、それぞれ少し裏話を。

1Pr の作品について。Champagne の課題を読んだ時、説明文の piece が P を含むのかどうか分からなかった。piece を P 以外の駒の意味で用いることも多いからだ。実際、乗り継ぎのヘルシンキ空港で会った若島さんとも「ここへ来る機中で解きました。Rh1 が一旦 a-file へ回って Q と R の Bristol だけ動き幅が小さいですね」「その後の P と R も入れて 4 連続のつもりで...」「ああ、そういうことですか」という会話をした。P は Bristol に使えないとなるとこの作品は投稿する意味がない。ヴィルニユスに着いた晩の opening ceremony で Caillaud さんに確認したところ、P が入っていてもよいということだったのでその場で投稿した。Caillaud さんはすぐに考え始め、しばらくして「立ち上がりは分かったけど左側がごちゃごちゃしてて。もう酔っ払ってるから後で考える」と言って去っていかれた。翌朝 Caillaud さんに会うと、手振りでも Rh1 の動きを示しながら「この動きがなかなか分からなかった。Good problem!」と言われた。

6Pr の作品はヴィルニウスで完成した。Bristol はやはり盤幅いっぱい使いたいということで d-file で QRR でテーマを実現することを考えいくつか素案を作ったが、完成には至らず日本を出発した。ヴィルニウスのホテルでもあれこれ考え、d-file の Bristol を役割を逆にして 8th rank でもう一度 Bristol することを思いついた。しかし Qd8 の退路が b8 と c8 の 2ヶ所あり dual がなかなか消えず、Qd8 → b8 に決まる手順を見つけた時は 20 日の 3 時半になっていた。チェスプロブレムの神様が舞い降りた瞬間である。

## 2-2. Murfaltar Tourney

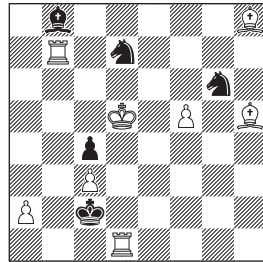
proof game の Duelist が課題。Duelist はある駒を動かしたらそれ以降は合法手がある限りその駒を動かさなければならぬ、という条件。proof game を作る時に局所的な手順前後が解消できず苦労することが多いので、そこが楽になるのかなと思いついて初めて取り組んでみた。やってみたら大違い、一旦動かした駒はたいてい取られるまで動き続けるので駒がなかなか展開しない。関係ないけど Kamikaze ルールを思い出した。投稿作は全て選外だったが、Judge の Paul Răican さんに話し掛けられ「proof game の Duelist に Transmuted King も付けて問題を作って見たら」と言われた。

## 2-3. Moskovskaya Matryoshka

課題は h#2 で、問題図で黒 K の動ける場所がなく、黒 K は手順中も動かない、というもの。黒 K ががんじがらめなので、何かしようとする余詰みまくる。popeye の力を借りながらヴィルニウスで何とか 1 題作って投稿したが選外。

この条件でどういう風にする面白くなるんだろうと思い、結果稿を見て驚いたのがこれ。やはり自分で取り組んだ課題だと、受賞作のスマートさを実感できる。

Michel Caillaud  
Vilnius 2019 Matryoshka 1st Pr



H#2 2sols (8+5)

- 1.Sh4 Be8 2.Sf8 Ba4#
- 1.Sc5 Rg7 2.Sf8 Rg2#

## 3. その他

今回、WCSC は 2 日目 0 点など散々だった。第 1 ラウンドの #2 でもちょっとしたハプニングがあった。思い出として記しておきたい。

解答競技に参加したことがある人はご存知の通り、チェスプロブレムの解答用紙には一番上に「♔ = ♕ = ♖ = ♗ = ♘ = ♙ = ♚ = 」という欄がある。これは解答者がその解答用紙で各駒に使う記号を宣言するものである。チェスの駒を表す記号は、英語圏のプロブレミストに多い KQRBSP 以外にも言語によっていろいろ駒の表記に違いがあるので、最初に自分が使う記号を示しておくのである。

さて、第 1 ラウンド。このラウンドは 3 題の #2 を 20 分という時間制限の一番厳しいラウンドである（#2 では解答は初手のキーだけ書けばよい。合っていれば 5 点、間違いなら 0 点）。私は始めの合図とともに解答用紙に名前を書き、そして記号宣言の欄に左から KQRBSP という 6 つのアルファベットを素早く書いて問題へ目を移した。1 問目はきれいな形で対称性を考え 1.Bb6 と解答、2 問目は Sd4 をどこへ動かすかで慎重に確

かめて 1.Sf5 と書いた。もう時間はほとんど無くなっており、3 問目はパツと見て 1.Sf4 と書いたところで終了。

最初の 2 題はできたかも、と淡い期待を持ちながら解答用紙を受け取りに行き、全滅であることにショックを受けて休憩時間を過ごしていたら、採点係の Steinbrink さんが私の解答用紙を持ってやってきた。上から赤ペンで 0、0、5 とあり合計で 5 点と書いてある。状況が把握できないでいると Steinbrink さんは解答用紙上の記号宣言の欄を指して笑っている。よく見ると「♁ ♁ ♁ ♁ ♁」となっているではないか。思い返すと私はよく確認せず左から KQRbsp と一気に書いた。そう、私は ♁ に B、♁ に S という記号を使うと宣言していたのである。で、3 問目の正解は 1. ♁ f4! で、♁ を S と表記することになっている私は 1.Sf4! で正答となっていたのである。Steinbrink さんに記号宣言のところを聞かれて、BS の順番だと思ったから書き間違えたと答えると、Steinbrink さんは笑いながら帰っていった。「え、S の方が B より前だったっけ？ これまでもそうだった？ いやいや BS の順序が普通でしょ。それにいつもは ♁ = のように = があったと思うけど。でも 5 点取れたしラッキー、というかヴィルニユスの奇跡だなこりゃ」と気を良くしていたのだが …。

翌朝、採点結果速報を見ると、私の第 1 ラウンドの点数が 0 になっている。「あれ、5 点くれたんじゃないの？」と思い Steinbrink さんに聞きに行ったら「最初の採点したのは他の人で宣言に従って採点したら 5 点になった。採点の確認をしていた私が気づいて昨日確認したら B と S を逆に書いたということだったので誤答にした」あと、2 問目で 1.Sf5 と書いていて、宣言通り

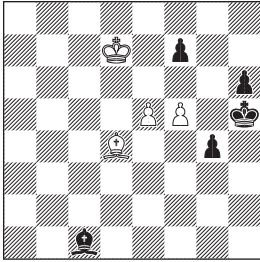
に解釈すると 1. ♁ f5 となるけど、ピシヨップはそこには動けないし、ナイトなら動けるから、やはり宣言間違いと考えた」というようなことを言っていた。ヴィルニユスの奇跡が幻になった。

後で若島さんにこの話をしたところ、駒が通常と違う順番で表示されていることはすでに話題になっていたそうである。間違いに気づいたのは大量の解答用紙が刷り上がった後だったのでそのまま使ったとのこと。「そういえば解答競技の前に一言注意があってもよかったのに何も言ってませんでしたね」と言われた。機械的に採点してくれれば 5 点だったのに。吉井さんがいたらどういうジャッジを下していただけるか。若島さんには今回の大会で一番面白いエピソードだと言われた。

もう一つ、5 年前のベルン大会のホテルで同室だった Dmitry Pletnev さんと初日に再開した。大会期間中はあまり話をする機会がなかったが、最後の banquet で彼を見つけ別れの挨拶もかねて話しかけた。「WCSC はどうだった？」と聞くと「50.7 点で 40 位だった」と彼らしく簡潔かつ正確な答えが帰ってきた。しかし続けて彼が発した次の一言には驚いた。「君は 4.2 点だったね」なんと Dmitry は律儀にも私の成績をチェックしてくれていたのだ。いや、彼のことから成績表を全て暗記していたのかも知れない。言葉の壁があり真相はどちらか解明できなかった。ロシア語勉強しようかな。

今回のレポートを書くのに 5 年前のプロバラ (Issue 65) を読み返していて、Dmitry 作のエンドゲームを紹介したものの解答を掲載せず、そのままになっていたことに気づきました。もう一度彼の作品を解答付きで紹介させて下さい。

Dmitry Pletnev (version)  
Grigoryev-100 MT 1997-98 Pr



Win (4+5)

1.Ke8! Kg5 2.f6 Kg6 3.Bc5 Kf5 4.Kxf7  
Kxe5 5.Kg6 and win  
2...Ba3 3.Kxf7 g3 4.e6 g2 5.e7 Bb2  
6.Bg1 Bxf6 7.e8=Q and win

1.Ke7? は 1...Kg5 2.f6 Kg6 and 3.Bc5 Bg5! で失敗。3.e6 としても 3...fxe6 4.f7 Ba3+! でダメ。1.e6? は 1...fxe6 2.fxe6 Bg5! で失敗。ここで 2...Ba3? とするのは黒のミスで 3.Bf2 Kg5 4.Bg3 Kh5 5.Bd6 Bxd6 6.Kxd6 g3 7.e7 g2 8.e8=Q+ Kg4 9.Qe3 h5 10.Ke5 h4 11.Qf4+ Kh3 12.Qf3+ Kh2 13.Qf2 h3 14.Kf4 Kh1 15.Qf3 以下白勝ち。途中 4...Kf6 としても 5.Bd6 Bxd6 6.Kxd6 g3 7.d7 g2 8.d8=Q g1=Q 9.Qf8+ Kg5 10.Qg8+ で黒 Q が落ちる。



(WCSCのスタート!)



(Sake Tourney 表彰式)



(久しぶりに再会できた、  
Eric Huber= 左と Vlaicu Crisan = 右)



(地元のTV局の取材を受ける小林敏樹さん。  
<https://www.youtube.com/watch?v=-TgnH3H8kJA&feature=youtu.be>)

# 19th Japanese Sake Tourney

## Award

**Theme:** H#2 Point Reflection. Fairy pieces and/or other fairy conditions are not allowed.

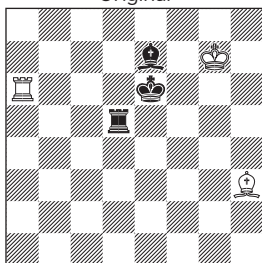
**Judges:** Tadashi Wakashima, Toshiki Kobayashi and Hitoshi Yanami.

### Definition

Point Reflection: When two pieces of any color stand on the squares which are symmetric with respect to the central point of the chessboard (eg. a1-h8, b3-g6), they exchange their roles (i.e. powers of movement). A Pawn (or a Pawn-reflected piece) on the first rank cannot move by itself. Only non-reflected K and R can castle, and only non-reflected Ps can make en passant.

### Examples

**Ex.1** Ken Kousaka  
Original



H#1 (3+3)

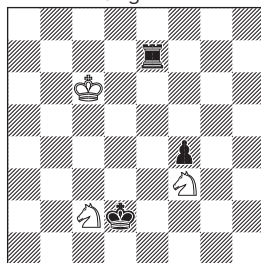
b) Kg7→f4  
Point Reflection

a) 1.Bd6 Re2#

b) 1.Rd7 Bb3#

In the diagram position, bK is not checked because wRa6 and wBh3 exchange their roles.

**Ex.2** Ken Kousaka  
Original



H#1 (3+3)

Point Reflection

1.Kd5+ Se4#

The mating move is a cross-doublecheck from wKc6 and wSe4. Note that all flight squares (c3, b4, b6, c7, f6, e3) are covered.

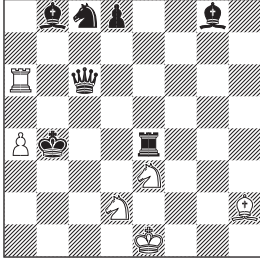
We received 65 problems, a new record for our Sake tourney. The level was very good overall, in spite of the lack of outstanding problems. We decided to give 4 Prizes, 3 Honorable Mentions and 14 Commendations (without order).

The new condition Point Reflection, which was invented by a young Japanese composer Hiryu Todoroki, got praises from many composers as "great," "inspiring," "very interesting and promising."



In both of the surprising final positions, Black cannot capture Re5 by S because S-reflected wK gives check to bK. A memorable gem.

Kjell Widlert  
Vilnius 2019 Sake 1st HM



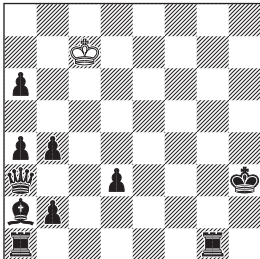
H#2 (6+7)  
b) Kb4→d4  
Point Reflection

- a) 1.Qc3 Bd6 2.Re5 Se3-d4#
- b) 1.Qc5 Rd6 2.Re6 Se3-d3#

Composer: Self-unpin via transformation of the pinner (bR), with double-check mates by transformation of wS and untransformation of the piece on d6; most of it prepared by B2.

Interesting theme (withdrawl self-unpin along the pin line) is realized in an exemplary fashion.

Petko A. Petkov  
Vilnius 2019 Sake 2nd HM

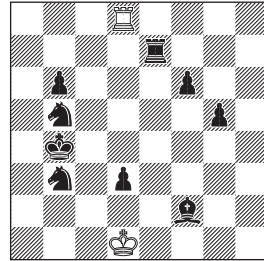


H#2 (1+10)  
b) Rg1→f3  
Point Reflection

- a) 1.Bb1 Kb8 2.Qa2 Kh8#
- b) 1.Bb3 Kc6 2.Ra2 Kh6#

Funny incarceration of the transformer Ra1/Qa3. White Solus Rex. The setting is quite economical.

Igor Vereschchagin  
Valery Gurov, Andrey Frokin  
Vilnius 2019 Sake 3rd HM

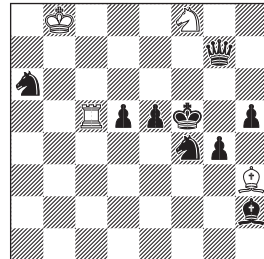


H#2 4 sols (2+9)  
Point Reflection

- 1.Re4 Rd5 2.Rg4 Rxb5#
- 1.Re5 Rc8 2.Rf5 Rc4#
- 1.Rg7 Rxd3 2.Rg6 Rxb3#
- 1.Rh7 Ra8 2.Rh5 Ra4#

Cross of bR vs. cross of wR motivated by the occupation of the squares g4, f5, g6, h5. It's a pity there is no PR move in the solutions.

Domitri Turevski  
Vilnius 2019 Sake Comm

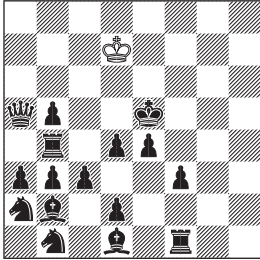


H#2 (4+9)  
b) Kb8→c6  
Point Reflection

- a) 1.Sa6-c4 Ra6 2.Kd6 Ba3#
- b) 1.Sf4-c4 Bf4 2.Kh6 Rd6#

One of the best examples of the R-B scheme with Umnov effect added. ODT.

Valery Gurov  
Vilnius 2019 Sake Comm

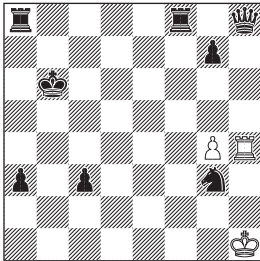


H#2 2 sols (1+16)  
Point Reflection

- 1.Ba1 Kc8 2.b2 Kh8#
- 1.Ra4 Ke8 2.Sb4 Kh5#

Incarceration of the transformer Ba1/Ra4. White Solus Rex. For comparison, see Petkov' s 2nd HM.

Petko A. Petkov  
Vilnius 2019 Sake Comm

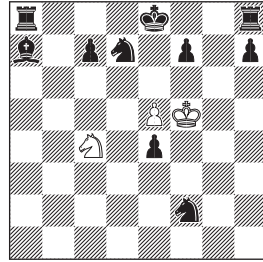


H#2 2 sols (3+8)  
Point Reflection

- 1.Ka4 Kc1 2.Sh5 gxh5#
- 1.Kc4 Ka1 2.Sf5 gxf5#

Interconnected bK and wK moves using Point Reflection. Bivalve. Aesthetically pleasing.

Andy Ooms  
Vilnius 2019 Sake Comm

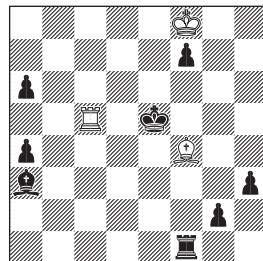


H#2 2 sols (3+10)  
Point Reflection

- 1.0-0-0 Kd6 2.Bb8 Se3#
- 1.0-0 Ke7 2.Bd4 Sd2#

The only entry showing castlings under this condition. In both solutions, S-reflected wK gives checkmate.

Cornel Pacurar  
Vlaicu Crisan  
Vilnius 2019 Sake Comm



H#2 (3+8)  
b) Pf7→e7  
Point Reflection

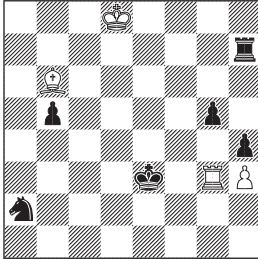
- a) 1.Bc1 Rd4 2.Ka5 Be5#
- b) 1.Rc1 Bd4 2.Kg3 Re5#



Mate on the same square by the different pieces. Exchange of functions between wR/B, and also bR/B. ODT.

Cornel Pacurar  
Paul Raican

Vilnius 2019 Sake Comm



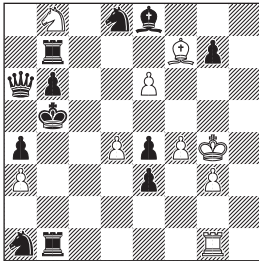
H#2 (4+6)  
b) Kd8→f1  
Point Reflection

- a) 1.Sh2 Bd6+ 2.Ka7 Re3#
- b) 1.Sa6 Rd6+ 2.Kxh3 Be3#

The same theme with the problem just above.

Kjell Widlert

Vilnius 2019 Sake Comm



H#2 (9+12)  
b) Sb8→a5  
Point Reflection

- a) 1.Bd7 Be8 2.Qa5 Re2#
- b) 1.Rb4 Rb1 2.Sc2 Bg5#

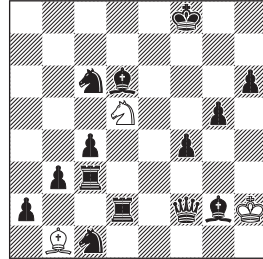
Composer: Mate by a transformed piece,

with pin of the transformer (Bd7, Rb4).

Daring theme, but the heavy setting and the lack of correspondence between B2 moves are an obvious drawback.

Georgy Evseev

Vilnius 2019 Sake Comm



H#2 2 sols (3+14)  
Point Reflection

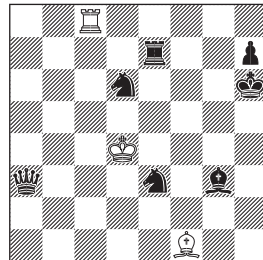
- 1.Rd2-c2 Sf6+ 2.Kh7 Sf7#
- 1.Rc3-d3 Se7+ 2.Kg6 Se6#

Composer: Anticipatory selfpin, Black king moves under "fake" check and then mated by PR-to-PR move.

Good theme, but the setting is rather heavy.

Andy Ooms

Vilnius 2019 Sake Comm



H#2 2 sols (3+7)  
Point Reflection

- 1.Sg4 Bf8 2.Kf4 Rc1#
- 1.Sf7 Rh3 2.Ke6 Ba6#

Again the reflected R+B doublecheck mate. Exchange of functions between wR/B.



H#2 4 sols (3+8)  
Point Reflection

- 1.h2 c8=R 2.Ke2+ Rd7#
- 1.Bc6 e7 2.Kd1 c8=Q#
- 1.Qg3 c8=B 2.Kf2+ Bc7#
- 1.Qh4 c8=S 2.Kg2+ Sb7#

AUW with mates from static wK. The second solution with Q promotion is an ugly duckling.



H#2 2 sols (2+6)  
Point Reflection

- 1.g1=S h8=Q+ 2.Ka6 Qc8#
- 1.g1=B h8=R+ 2.Ke5 Re8#

Mixed AUW in a simple setting.



H#2 2 sols (5+8)  
Point Reflection

- 1.Qe3 Rd3 2.Sc6 Bxf5#
- 1.Qc4 Bd3 2.Sh3 Rxd6#

In the second solution, the try 1.Qc4 Bd3 2.Sg4? Rxd6#?? is refuted by 3.Se3! On the other hand, there is no such try-refutation in the first solution. Maybe a small but perceptible drawback.



H#2 (3+8)  
b) Ka3→f1  
Point Reflection

- a) 1.Rc5 Sg2 2.Bh6 Sf4#
- b) 1.Bf4 Sxe4 2.Rc8 Sc5#

Anticipatory self-pin. ODT. Its

simplicity is pleasing.



H#2 4 sols (5+1)  
Point Reflection

- 1.Kg4 Bf3+ 2.Kh3 Ba1-e1#
- 1.Kg6 Se6 2.Kh6 Ba1-b1#
- 1.Kf7 Sf5 2.Kf8 Ba1-a2#
- 1.Kd7 Bc6+ 2.Kc8 Ba1-a5#

4/8 S-reflected K-wheel.

Last but not least, we thank Thomas Maeder who kindly implemented Point Reflection in Popeye 4.83. The great success of this tourney owes a lot to him. All of these problems are C+.

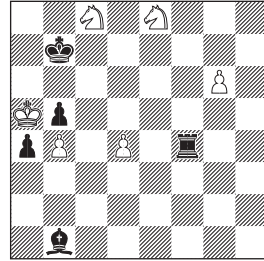
## E 続き

(Continued from p.8)

☆ 7...Rf2+ 8.Kc3 Rxa2 の局面で、9.e7 Kxe7 と捨ててから 10.Kb4 Rb2+ 11.Ka4 b5+ 12.Ka5 Ra2 13.Kb4 Rb2+ 14.Ka5 と進めます。同形反復を避けて 14...Rb3 と変化しますが、15.a4 Ra3 16.Kxb5 でドローが確定します。

[○0△0×0]

Michal Hlinka  
Lubos Kekely  
E106  
(Slovakia)



Draw (6+5)

- 1.Sc6+ Kc6 2.Sxb5 Bxg6 3.d5+! Kxd5
- 4.Sec7+ Kc4 5.Kxa4 Bc2+ 6.Ka5 Rf5
- 7.Kb6! Kxb4 8.Sa6+ Ka4 9.Sc5+ Kb4
- 10.Sa6+ Draw

☆ 1.g7? Bh7 を交換してから 2.Sc6+ とするのは、2...Kc6 3.Sxb5 Kd7 4.g8=Q Bxg8 5.Sg7 Bb3 で黒勝ちです。作意は、初手から 1.Sc6+ Kc6 2.Sxb5 とする手。2...Rf1 には 3.g7 Bh7 4.Kxa4 Bg8 5.d5+! Bxd5 6.Ka3! Kxb5 7.Sc7+ Kc4 8.Sxd5 でドローです。

☆ 作意の 2...Bxg6 に対しては、3.d5+! がうまい手。以下 3...Kxd5 4.Sec7+ Kc4 (4...Kc6 5.Se6 Rf2 6.Sed4+ Kd5 7.Kxa4=) 5.Kxa4 Bc2+ 6.Ka5 (6.Ka3? Rf3+ 7.Kb2 Bd3 8.Sa3+ Kxb4 9.Sd5+ Kc5 10.Sc3 Rf2+ 11.Kb3 Bh7 で黒勝ち) Rf5 7.Kb6! (7.Ka6? Kxb4 8.Sd6 Rh5 9.Kb6 Ba4 10.Sa6+ Kc3 11.Sc5 Bd1 で黒勝ち) Kxb4 と進みます。

☆ 8.Sd6? は 8...Rh5 9.Sa6+ Kc3 で黒勝ちですので、先に 8.Sa6+ Ka4 (8...Kb3 9.Sd4, 8...Kc4 9.Sd6+) として、以下 9.Sc5+ Kb4 10.Sa6+ とパーペチュアルチェックになりドローです。 [○0△0×0]

今号は残念ながら解答者ゼロでした。1問だけでも構いませんので、奮って解答をお寄せください。

## When Popeye met Winchloe...

### Vlaicu Crisan

Compared with other chess composition genres, fairy chess has a privileged place. The further development of the genre is possible due to the exploration of new fairy pieces and/or conditions, leading also to the appearance of innovative ideas and themes. Of course, the existence of computer programs implementing these fairy pieces and/or conditions enormously facilitates the task of chess composers.

However, in spite of the accelerated development, there is no accepted theory regarding the behaviour of two fairy conditions mixed together. The inventors of new fairy conditions should not be blamed: they define, as well as they can, how the fairy condition should work independently. The combination of two fairy conditions is rarely considered: there are already so many fairy conditions that the idea of defining each possible combination quickly becomes prohibitive even for the most enthusiastic specialist! One can also view the combination of two fairy conditions as a new fairy condition, having its own, independent, existence.

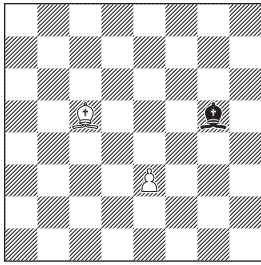
Perhaps a better approach would be to find a way of classifying these fairy conditions, so that we can instantly recognize when there is compatibility or incompatibility between them. Of course, such a classification would be also in the benefit of the programmers: it is easier

to work with classes of fairy conditions than treating individually each case!

Fortunately, both Stephen Emmerson (Popeye) and Christian Poisson (Winchloe) have published the glossaries of most usual fairy pieces and conditions, providing an excellent starting point. The fairy chess composition world is very much indebted to their relentless efforts to provide thorough guidance. The next question is: how can we detect whether two fairy conditions are compatible or not? Moreover, how can we approach this issue in a systematic way and building the conclusions step by step?

The challenge is very difficult, because composers may have different opinions on the same topic. Moreover, while some chess composers insist the regulations of fairy chess is essential for making further progress, others absolutely refuse such a regulation as being counter-productive and limiting the freedom of imagination. A series of articles published in *feenschach* demonstrated there is no general consensus even in some pretty simple cases! One possible explanation for this phenomenon is that nowadays we tend to trust more the verdict of computer programs than our critical sense.

Let's see an example and analyze how Popeye and Winchloe solve it:



=1 (2+1)  
Madrasi & Mars Circe

The first question is whether Madrasi and Mars Circe are compatible fairy conditions. As Madrasi is defined on observation (i.e. **a unit (not K) when observed by a similar enemy unit is paralysed, and can neither move, capture nor check, but may paralyse in turn**), while Mars Circe is defined on rebirth square (i.e. **units move normally, but in order to capture they (Ks included) must first be reborn on a vacant rebirth square, and then make the capture, all as one move**), there is no apparent incompatibility at the first sight. I acknowledge some composers might have a different view on this topic.

Any curious person checking the problem will immediately see that Popeye gives the solution 1.Be7! while Winchloe gives the solution 1.e4! You might think: *“What: a problem in 1 move has two different solutions?! These programs can’t be both correct! Which one actually gives the correct solution?”* I have to stress again things are not so simple and the explanation will require some time to follow and understand properly.

Stephen Emmerson suggested the

following definition of observation: a unit observes an enemy unit if it would be possible for the first unit to capture the second under the following assumptions:

- The unit has the move.
- The kings are non-royal (i.e. checks or king-captures can be ignored for the purpose of testing whether one unit observes the other)
- There are no fairy conditions (only the movement of the pieces is relevant) or, the fairy conditions which apply shall be specified.

A unit observes a friendly unit if replacing the friendly unit by an enemy unit would also make it possible for the first unit to capture the second under the same assumptions.

Christian Poisson has a slightly different approach, without using the word “observation”. Madrasi is defined as follows: **A piece of the side to move is paralysed if it is threatened by an opposite unit of the same kind. A piece is threatened if the opposite side, if he had to move, could capture it. A piece is controlled, if it could be captured by a piece of its own side.**

Finally, Die Schwalbe fairy lexicon maintained by Hans Gruber provides the following definition: **A unit “observes” a field or a unit standing on that field, regardless its colour, if it could capture there due to its mere movement characteristics. The observation can be interrupted by interferences, but not by pinning the observing piece and generally not by limiting fairy conditions.**

Now we can better understand why



the rebirth squares are allowed (type Calvet).

The author's intended solutions are the following:

- 1.Rf1 Bd3 2.Rf8 Bf5#
- 1.Bh1 Rc3 2.Ba8 Rc6#

Both Winchloe and Popeye confirm that this composition is correct.

But is it really the case? Let's have together a closer look. Why it is mate in the first solution? Apparently both programs think 3.K:d1/K:b2(>Ke8) is not legal because bPb3 observes bKc2. But, wait: the rebirth square of bPb3 observing the black King is c7 and it is occupied, so the black King is not actually observed by a friend unit and is free to capture. Similarly, in the second solution, why is the second black move legal? Apparently wRc3 is observed by wPb2 and therefore the black Bishop is no longer pinned. But again: the rebirth square of wPb2 observing the white Rook is c2 and it is occupied by the black King, so the white Rook is not observed by a friend unit and still pins the black Bishop.

Can we conclude the above composition is incorrect, only based on the above reasoning? The author, two different chess programs and the judge of the tournament share the same opinion: this problem is sound! They can't be all wrong, can they? And why penalize this beautiful idea and deny its chances to receive good marks in WCCI or enter in the FIDE Album?! We should better consider this problem as being

sound under its own interpretation of observation! I would agree, assuming somebody could convincingly articulate the definition of observation which makes this problem to be sound.

In this case Popeye is consistent with its definition: the observation ignores the other fairy conditions and considers the observation in the orthodox sense. Winchloe seems to be incoherent compared to the previously given example, where the black Bishop is threatened via the rebirth square.

The purpose of this article is not to give answers, but to raise some questions. It doesn't provide any dogmatic approach, but lots of doubts. My main objective is just to increase the awareness that fairy chess composition currently lacks, among other things, an accepted terminology, an accurate implementation of the terminology and a common way to judge the compositions. Moreover, we pride ourselves in the Codex for being independent spirits, which serves as a justification why we reluctantly avoid legislating our domain. Our current approach seems unique among the other sports where art is involved, such as artistic gymnastics, figure skating or diving. While the current situation might be more or less satisfying for most chess composers creating their own problem paradise, we must not ignore that for the development of our art we will probably need more consistency.

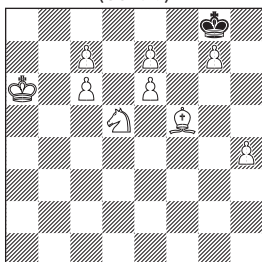
I would particularly like to thank many composers who provided useful and passionate inputs. Without their help,

this article would not have been written. Special thanks to Tadashi Wakashima for sharing the history of tsume shogi terminology -- at least it is very fascinating to learn other people had the same dilemmas centuries before the chess composers!

## F 続き

(Continued from p.32)

**F982** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)

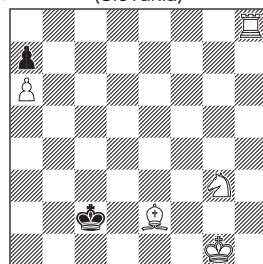


(\*) SH=11 (9+1)

- (\*) 1...e8=S=  
 1.Kxg7 2.Kh6 3.Kh5 4.Kxh4 5.Kg5  
 6.Kxf5 7.Kxe6 8.Kd6 9.Kxc6 10.Kd7  
 11.Kc8 e8=B=

Author: Ideal stalemate.  
 Sunouchi: Oops! I was about to capture S.  
 Crisan: Capture them all! ☺ This was the last solver friendly problem which received 4 correct answers – congratulations for spotting the right solutions!

**F983** Ľuboš Kekely  
C+ (Slovakia)



SH#20 (5+2)  
 Transmuted Kings  
 Checkless Chess

- 1.Kd2 2.Ke3 3.Kf4 4.Kxg3 5.Kf4 6.Ke3  
 7.Kxe2 8.Kd3 9.Kc4 10.Kb5 11.Kxa6  
 12.Kb6 13.a5 14.a4 15.a3 16.a2  
 17.a1=B 18.Be5 19.Bb8 20.Ba7 Rh6#

Author: Miniature. Walk of black king. Excelsior. Minor promotion.  
 Sunouchi: Impressive mate on the joint condition.  
 Crisan: Why is this mate? Because black can't avoid checking white King in the next move, which is forbidden under Checkless Chess rules! This interpretation might raise some eyebrows, but also bring a smile on your face as well.

Congratulations to Seiichiro for his outstanding solving performance! My encouragements go to Kankuh, Akira and Katsuhisa: please continue to submit your solutions and comments to our beloved fairy column. Solving fairies is more fun than any genre, as you never know what to expect! Good luck in solving the originals from this issue.



## Definitions

### <一般的通則>

# : 最終目的がメイトであることを表示する。

= : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。

== : 最終目的が双方スタイルメイト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。

◆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。

### <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) 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。

**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-helpself(SHS)** : 黒が連続して指定された手数を指し、それから白が HS#1 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。

### <フェアリールール>

**Alphabetical Chess** : 盤面の枡目に a1, a2, ... a8, b1, b2, ... h8 という order が付いているとしたとき、すべての着手は、この order でいちばん a1 の近くにある枡目の自

駒を動かさなくてはならない。

**Anda** : Kを除く neutral ではない駒は、直接にチェックをかけたとき、neutral 駒になる。Kを除く Neutral 駒は、直接にチェックをかけたとき、そのチェックをかけた側の色の駒になる。

**Andernach** : K以外の駒は、駒を取ると色が変わって相手の駒になる。新しく発生した R はキャスリング可能。

**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(取る駒も含む)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。

**AntiCirce Assassin** : 取った駒は、その初形位置がふさがっている場合でも、そこに再生する。元いた駒は消える。初形位置にある駒は取ることができない。

**AntiCirce Calvet** : 取る駒がその初形位置に着地するような取りも許す Anticirce。

**AntiCirce Cheylan** : 取る駒がその原形位置に着地するような取りは禁手とした Anticirce。

**AntipodeanCirce** : 取られた駒は取られた位置から ( $\pm 4$ 、 $\pm 4$ ) の地点に復活する。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。

**Billiards** : Bishop, Rook, Queen, Nightrider をそれぞれ Reflecting Bishop

etc. で置き換えたもの。

**Black plays only to double check** : 黒の着手は double check に限る。そのような手がない場合、白は連続して指せる。

**Breton** : 駒を取ったとき、取られた駒と同種の駒が (もしある場合) 1つ、取った側から消える。

**Chameleon Circe** : 取られた駒が Q,R,B,S の場合は  $S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q \rightarrow S$  と種類を変え、可能ならその駒の初形位置に再生する。

**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 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。

**Disparate** : 相手が直前に動かしした駒と同種の駒を、直後の自分の手番では動かしてはいけない。

**Double Maximummer** : Maximummer を白黒双方に適用したもの。

**Duelist** : Duellantenschach、または Single Combat ともいう。1手前に動かしした駒を、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。

**Eiffel Chess** :  $P \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q \rightarrow P$  の

順で、その駒によって取りをかけられていると動けなくなる。

**Immun Chess** : 駒取りは、取られた駒の Circe ルールによる再生場所が空いているときのみ可能。

**Kōko** : 着手は、そのまわりの 8 マスに何か駒が存在するような地点にのみ有効。チェックにもこのルールは適用される。

**Leffie** : Eiffel の反対。Eiffel Chess における paralysis が起こ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。

**Point Reflection** : 盤の中央を中心にして点対称の関係にあるマス目の駒どうしは、色に関わらず、それぞれの性能が入れ替わる。1 段目にいる P はそれじたいでは動けない。1 段目の P と対称の位置にある駒も動けない。キャスリングとアンバサンは、通常の KR および P のみが行える。

**Tibet Chess** : 黒が白の駒を取ると白の駒になる。

**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働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 に取りがかかっている

とき」と定義したルール。

## <フェアリー盤>

**Grid Chess** : 盤面を 16 に分割したグリッド盤を使用し、指し手は、必ずどこかの境界線を越えなければならない。すなわち、同じ区域内での移動は禁手。チェックについても同様のルールが適用される。

## <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。

**Contra Grasshopper** : Grasshopper のように 1 枚駒を飛び越した後、そのまま向きを変えずに、R または B のように動く駒。

**Double Grasshopper** : 一度着地した地点からもう一度跳ぶ Grasshopper。最初の着地地点では駒は取れない。局面を変化させない跳ね方はできない。

**Equihopper** : 任意の方向に駒を 1 枚飛び越して、その線上で等距離の地点に着地する駒。線上に余計な駒が挟まっている場合、跳べないとした駒を単に Equihopper と呼び、跳べるとした駒を Non-Stop Equihopper という。

**Giraffe** : (1,4)-Leaper。

**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。

**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。

**Loco** : 動くときは Vao、駒取りのときは B と同じ駒。

**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）。

**Moose** : Q の筋で、駒を 1 枚飛び越してから、進行方向と 45 度を成す地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

**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。

**Quintessence** : 跳ぶたびにジグザグで 90 度向きを変える Nightrider。たとえば a1 にいる Quintessence は a1-b3-d2-e4-g3-h5 というジグザグ線上を跳ぶ。

**Reflecting Bishop** : 盤の端に達すると、そこから反射して戻ってくる B。

**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く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。

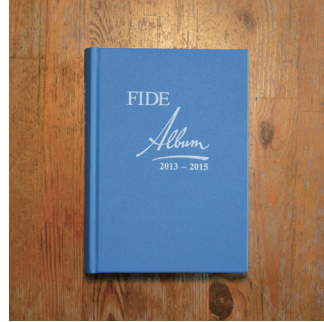
**Royal** : K の代わりにする駒。チェックやメイトの概念を、K ではなく Royal 駒に適用する。

**Total Invisible** : 駒種と位置のみならず、色もわからない透明駒。細則は Invisible の項に従う。

**Vao** : Chinese piece の一つ。B 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。

## 新刊紹介



待望の FIDE ALBUM の新刊である、2013-2015 年度版が刊行されました。

1499 局収録、704 ページです。

JCPS でも購入を斡旋しております。送料込みで 6000 円です。

現在、在庫が 3 冊です。必ずメールで在庫切れになっていないかどうかをお問い合わせください。

なお、次号に書評を掲載する予定です。

## 第 85 号解答成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	55	25	95	15	135	40	20	385
内田 昭	15		61	5	35		5	121
及川弘典							15	15
小畑 勉	10		20	5				35
九尾	30		65				15	110
小林看空			95		35		10	140
駒井信久	25		95	12			15	147
齋藤光平			95				15	110
則内誠一郎	30		95	5	93		20	243
中嶋正和	25		20	15				60
原岡 望	10		2				15	27
星野健司	49		95	15				159
水野勝久	10		32.5	5	31			78.5
宮嶋亮一	20							20

本誌の古くからの愛読者であり、熱心な常連の解答者だった井上順一さんが、6月にお亡くなりになりました。本当に残念です。

第 85 号の解答者は 13 名と、少し減少しました。

成績は、1 位が則内誠一郎さんで、243 点 (63%) の好成绩。

2 位は星野健司さんの 159 点 (41%) で、以下駒井信久さん (147 点)、小林看空さん (140 点) と続きました。

ここでみなさまにお願い。E、F、R コースに、ぜひ解答をお寄せください。1 題だけでも結構です。わたしも、なんとか次号から解答を出してみようつもりです。

### 【訂正】

前号で発表の第 84 号解答成績に、小林看空さんの F コース 45 点が脱落していました。それに合わせて、合計点も 165 点になります。お詫びして訂正いたします。