

# PROBLEM PARADISE

Issue 90

Vol.23

April-June 2020



Journal of Japanese Chess Problem Society

# Contents

Orthodox	……1
Endgame	……4
Helpmate	……11
Selfmate	……20
Fairy	……22
Retro	……32
Shogi	……35
Informal Tourney Award Shogi 2012-2014 (Judge: 須川卓二)	……39
Informal Tourney Award Endgame 2019 (Judge: Mario G. Garcia)	……43
Variations of e.p. Captures in Fairies on Valladao Theme (by Sébastien Luce & Pierre Tritten)	……55
リレー・エッセイ 私のお気に入り (第2回) 折紙の楽しみ (斎藤夏雄)	……65
Definitions	……71
第 88 号解答成績	……75
第 85-88 号解答通算成績	……76

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 **2020 年 7 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 **July 31, 2020**. 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 90 号をお届けします。

今号も原稿満載で、76 ページ建てと過去最高になりました。どうぞゆっくりとお楽しみください。

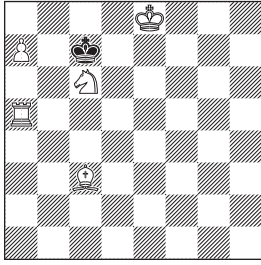
10 月 3-10 日にギリシャのロードス島で開催される予定の世界大会、コロナウィルスの影響で、まだ開催が正式に決定していません。開催される場合、参加希望の方は、若島までご連絡ください。

国別対抗戦の創作競技第 11 回 WCCT の要項が発表されています。

<https://www.wfcc.ch/11th-wcct-announcement/>

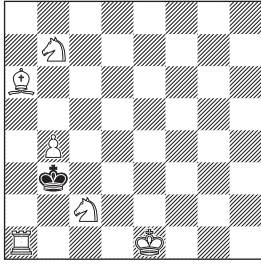
日本も参加予定ですので、チームに加わってみたいという方は、こちらも若島までご連絡願います。

**D540** David Mealor  
C+ (UK)



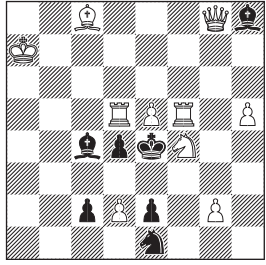
#2 (5+1)

**D541** David Mealor  
C+ (UK)



#2 (6+1)

**D542** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (10+7)

## Orthodox

[○ 10 △ 0 × 0 - 0]

### Orthodox Editor

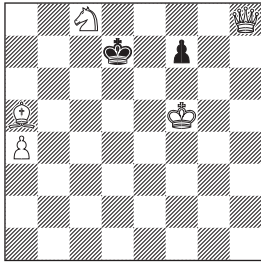
Yuji Kikuta (菊田裕司)

Judge 2020-2021

Valery Kopyl (Ukraine)

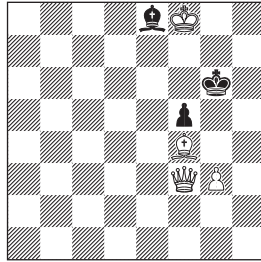
### Issue 88 (D522-530)

**D522** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



#2 (5+3)

**D523** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



#2 (4+3)

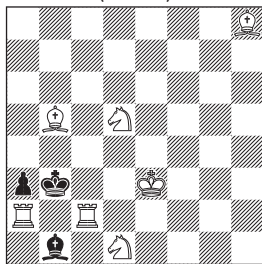
- 1.Qe5! waiting
- 1...Kxc8/Kc6/f6 2.Qc7/Qb5/Qe6#

小林 : a4 の P の意味を考える。  
 宮嶋 : 1...Kc6 からの逆算。  
 九尾 : 易しいですが、Q が良い動き。  
 水野 : Q が近づくだけ。  
 ☆客寄せですが、さすがにこれは平凡です。

- 1.Qd5! waiting
- 1...Kf6/Kh7/Kh5/B~~
- 2.Qd6/Qg8/Qxf5/Qf7#

小林 : Q が動くしかないのだが...  
 星野 : Kf6 に Qf7 としたくなるので、Qd6 が見付けにくい。  
 九尾 : Qh1 が出るかと思いました。  
 ☆ 1.Qh1? は 1...Kf6 で 2.Qc6/Qh6 とも B で受けられます。誤解 1 名。  
 [○ 9 △ 0 × 1 - 0]

**D524** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (7+3)

1. Bb2! waiting  
 1... Bxc2/Bxa2/Kxa2/Kxc2/axb2  
 2. Rxa3/Rc3/Bc4/Ba4/Rcxb2#

水野：Rの連携を外す。

九尾：最初は Sb2 を考えました。

宮嶋：近づく手ではあまり面白くありません。

星野：一目、Bb2 と指して欲しい顔をしている。

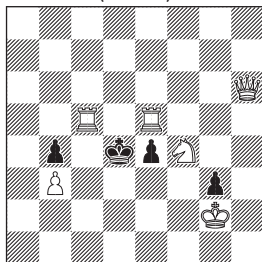
宙ぶらりんの R を取るとスパッと詰むのが気持ち良い。

渡邊：今回は、これが良かったと思います。

☆きれいにできています。h8B は a1 に置いたほうが良かったかもしれません。

[ ○ 10 △ 0 × 0 - 0 ]

**D525** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (6+4)

1. Sd5! waiting  
 1... Kd3/e3/ Kxc5/ Kxe5  
 2. Qe3/Qxe3/Qb6/Qf6#

小林：Sを動かすしかないのだが…。D524と同じイメージ。

水野：D524 と同じく Rの間に駒を移動。

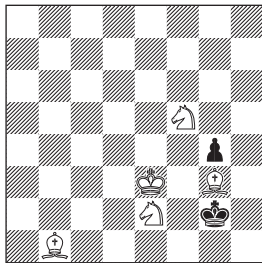
宮嶋：前題 (D524) が、もろにヒント。

九尾：前問より、こちらのほうが好み。

☆ D524 と同時の投稿で、同じような感じです。

[ ○ 10 △ 0 × 0 - 0 ]

**D526** Victor Zheltukhov  
(Russia)



#2 (5+2)

1. Kd2! waiting  
 1... Kh1/Kf1/Kf3/Kh3  
 2. Be4/Se3/Sh4/Sf4#

九尾：Se3 を指したい! と思った瞬間、解決。

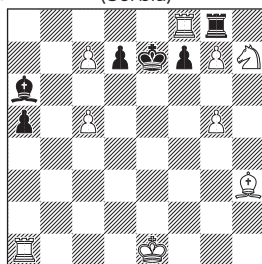
星野：Kf1 には Se3 しかないとは云え、初手 Kd2 には驚いた。

内田：見事なスターフライト。

小林：これが解けて解答する気になった。

[ ○ 10 △ 0 × 0 - 0 ]

**D527** Miloje Ilic  
C+ (Serbia)



#2 (9+6)

1. Rd1? Bc8!  
 1. O-O-O! (2. Rxd7#)  
 1... Bb5 (d3) 2. c8=S#  
 1... Bc8 2. Re1#

1...d6 2.cxd6#  
 1...d5 2.cxd6 e.p.#  
 1...Rxf8 2.gxf8=Q#  
 1...f5 2.gxf6 e.p.#

Author: The Valladao theme: white makes castling, ep. (x 2) and promotion (x 2).

☆ Valladao task は一つの作品の中にキャスリング、アンパッサン、プロモーションが含まれているものです。これはアンパッサンとプロモーションが2つ入っています。

九尾：キャスリングの書き方を勉強させてください。

☆ Q 側へのキャスリングが O-O-O、反対側へは O-O と表記します。

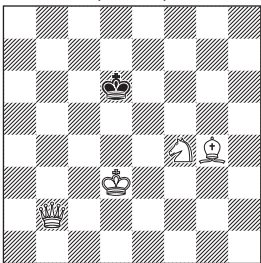
渡邊: waiting ものばかりの中、これにはスレットがありました。

星野：一瞬 Pd5 に戸惑うが、e.p で問題なし。

☆ 少し無理づくりな感はありますが、まずまずかと思えます。

[○ 9 △ 0 × 0 - 1]

**D528** Victor Zheltukhov  
 C+ (Russia)



#3 (4+1)

1.Sd5! (2.Kd4/Kc4 ~ 3.Qb6#)  
 1...Kc6 2.Kd4/Kc4 ~ 3.Qb6#  
 1...Kxd5 2.Qb6 waiting Ke5 3.Qe6#  
 1...Kc5 2. Ke4 waiting  
 2...Kc6(Kd6)/Kc4 3.Qb6/Qb4#

小林：K を c7/e7 に逃げられると面倒なので S 捨てで限定させる。

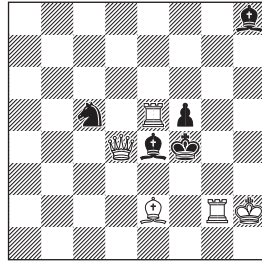
九尾：e7 を塞ぐことを考えると、手は限られました。

☆ 初手は実質 waiting ですがスレットが2通り

あるのはかなりのキズで、出題不適でした。

[○ 6 △ 0 × 0 - 4]

**D529** Aleksandr Pankratyev  
 C+ (Russia)



#3 (5+5)

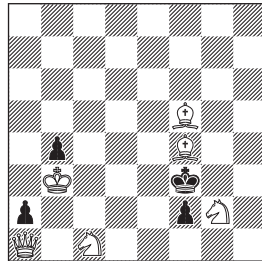
1.Rg6! (2.Qd2+ Kxe5 3.Qd6#)  
 1...Sb3/Sd3/Se6/Sb7 2.Rg4+ fxg4  
 3.Qxe4#  
 1...Bf6 2.Rxf5+ Kxf5 3.Qxf6#

☆ 捨て駒はちょっといい感じです。もう一つぐらい変化があるといいのですが、この構図では難しそうです。

☆ #3 以上の場合は初手のスレットも書いてください。書いていないと減点になります。

[○ 3 △ 1 × 0 - 6]

**D530** Aleksandr Pankratyev  
 C+ (Russia)



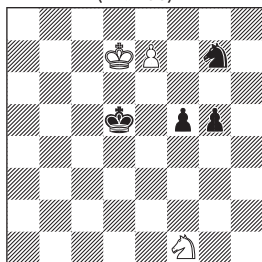
#3 (6+4)

1.Se2! (2.Se3 2...f1=Q/Kxe2 3.Qxf1/Qd1#)  
 (2.Sg3 2...f1=Q/Kxg2 3.Qxf1/Qh1#)  
 1...Kxe2 2.Qd1+ Kxd1 3.Bg4#  
 1...Kxg2 2.Qh1+ Kxh1 3.Be4#

(Continued on p.38)

E140

Marcel Dore  
(France)

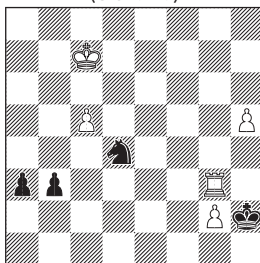


Win

(3+4)

E141

Lubos Kekely  
Michal Hlinka  
(Slovakia)

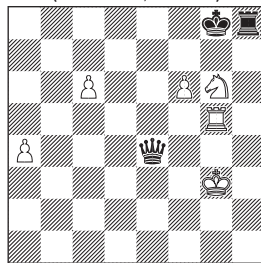


Draw

(5+4)

E142

Steffen S. Nielsen  
Pavel Arestov  
(Denmark, Russia)

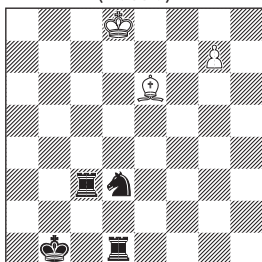


Win

(6+3)

E143

Valery Kalashnikov  
(Russia)

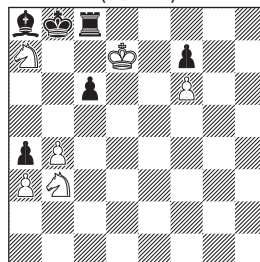


Draw

(3+4)

E144

Andrzej Jasik  
(Poland)

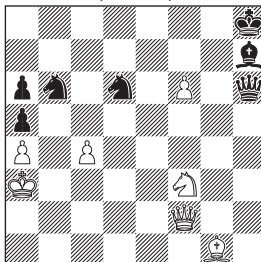


Draw

(6+6)

E145

Andrzej Jasik  
(Poland)

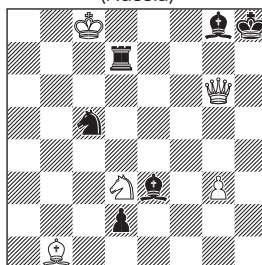


Draw

(7+7)

E146

Petr Kiryakov  
Pavel Arestov  
(Russia)



Win

(5+6)

# Endgame

## Endgame Editor

Hiroshi Manabe (真鍋 浩)

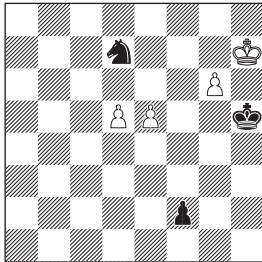
## Judge 2020-2021

Mario G. Garcia (Argentina)

今号は7題。1問のみでも部分解でも、ぜひ解答をお寄せください。E140は簡素な形で狙いも分かりやすいので、ぜひ解いてみてください。E141は3手目の黒の応手で2通りの異なる本手順に分岐します。E142は意外と白の手は限られており、解後感も良いと思います。E143はピンがテーマ、白は丁寧に手を選んでドローに持ち込んでください。E144は手は限られており、ツクツクがテーマです。E145はクイーン同士の戦いですが、最後は意外な形でドローになります。E146はしっかりと読んで、綺麗な収束に持ち込んでください。

## Issue 88 (E121-134)

E121 Valery Kalashnikov  
(Russia)



Draw (4+3)

1.g7 f1=Q 2.g8=Q Qf5+ 3.Kh8! Qxe5+ 4.Qg7 Sf6 5.Qf7+ Kh6 6.Qg7+ Kh5 7.Qf7+ Kg5 8.Kg7! Sxd5+ 9.Kh7 Qh2+ 10.Kg8 Sf6+ 11.Kf8 Qd6+ 12.Kg7 Sh5+ 13.Kg8 Sf6+ 14.Kg7 Draw

☆ 1.g7 f1=Q 2.g8=Q までは必然で、黒は 2...Qf5+ 3.Kh8 Qxe5+ 4.Qg7 Sf6(4...Qxe5 5.Qf7+ Qxf7 はスタイルメイト) とメイティングネットを張ります。

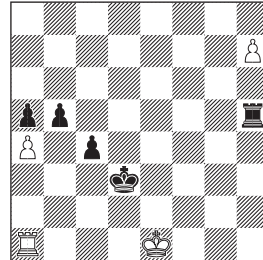
☆白は 5.Qf7+ とチェックで様子を見ます。作意の 5...Kh6 6.Qg7+ Kh5 7.Qf7+ は同形反復なので、黒は 7...Kg5 と手を変えますが、8.Kg7! が正確な応手。以下、8...Sxd5+ 9.Kh7 (9.Kf8? Qd6+ 10.Kg8 Se7+ 11.Kg7 Qh6#, 9.Kg8? Se7+ 10.Kf8 Sg6+ 11.Kg8 Qh8#) とここに逃げて、以下手は続きますが、ドローです。

中村：すっきりと解けなかった。黒の攻めの妙手が見つけれず。

☆解答者全員正解でしたが、変化に強弱が少なく、作意がわかりにくかったようです。

[○5△0×0]

E122 Marco Campioli  
(Italy)



Draw (4+5)

1.O-O-O+ Kc3 2.axb5 Rxh7 3.Kb1 Rh5!  
4.Rc1+ Kd3 5.Rd1+ Kc3 6.Rc1+ Kb3 7.b6  
c3 8.Rg1!! Rb5 9.Ka1! c2 10.Rg3+ Ka4!  
11.Rc3! Rb1+ 12.Ka2 c1=Q 13.Rxc1 Rxc1  
14.b7 Draw

☆初形はキャスリング 1.O-O-O+ ですが、先に 1.axb5? とするのは、1...Rh1+ 2.Kf2 Rxh7 とされてキングが守りにつけません。

☆ 1...Kc3 2.axb5 と な っ て、2...a4 には 3.Kb1 (3.b6? Rxh7 4.Kb1 Rb7) Rxh7 4.Ka2 でドローなので、2...Rxh7 3.Kb1 (3.b6? a4 4.Rg1 a3 5.Rg3+ Kb4 6.Kb1 c3 7.Ka2 Rh2+ 8.Ka1 Kb3) Rh5! (3... Rb7! 4.Rd5! a4 5.Ka2 Kb4 6.Kb2 Rg7 7.b6 Rg2+) と進みます。

☆ 4.Rc1+ Kd3 5.Rd1+ Kc3 6.Rc1+ とチェックすれば、同形反復を避けて 6...Kb3 とするしかなく、7.b6 c3 に 8.Rg1!! が好

手。代わりに 8.Rf1? では 8...Rb5 9.Ka1 c2 10.Rf3+ Kc4 11.Rf4+ Kd3 12.Rf3+ Ke2 13.Rc3 Kd2 で黒勝ちです。

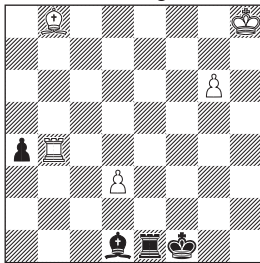
☆ 8...Rb5 には 9.Ka1! で間接的に Pb6 を守り、以下 9...c2 10.Rg3+ Ka4! 11.Rc3! Rb1+ 12.Ka2 c1=Q とプロモーションされてしまいますが、冷静に 13.Rxc1 Rxc1 14.b7 としてドローです。

中村: ロングキャストリングができれば、a,c ポーンでドローにできるのでは?

☆ R+P+P 対 R は大概勝ちなのですが、「ポーンが a ファイルと c ファイルの場合はドロー」というのがエンドゲームのセオリーで、本局ではこれが各種変化を支えています。

[ ○ 0 △ 3 × 2 ]

### E123 David Blundell (United Kingdom)



Win (5+4)

1.g7 Bb3 2.Rc4 Re8+ 3.g8=Q Rxc8+ 4.Kxc8 Ke2 5.Kh7 Bxc4 6.dxc4 Kd3 7.c5 Ke4 8.c6 a3 9.Be5 Kxe5 10.c7 a2 11.c8=Q a1=Q 12.Qh8+ Win

☆ 1.Rf4+? Kg2 2.g7 Bb3 3.g8=Q+ Bxc8 4.Kxc8 Re8+ 5.Rf8 Rxf8+ 6.Kxf8 Kf3 7.Be5 Ke3 8.d4 Ke4 9.Kf7 Kd5 は逆色ビショップでドローなので、単に 1.g7 Bb3 とします。

☆ 2.Rxb3? Re8+ 3.g8=Q Rxc8+ 4.Kxc8 axb3 5.Be5 Ke2= と 2.g8=Q? Bxc8 3.Kxc8 Rd1 4.d4 a3 5.Ra4 a2 6.Rxa2 Rxd4= はいずれもドローにしかならず、作意は 2.Rc4 Re8+ 3.g8=Q Rxc8 4.Kxc8 Ke2 と進めます。☆ ここで 5.Kh7 が伏線。以下、5...Bxc4 6.dxc4 Kd3 7.c5 Ke4 8.c6 a3 の局面で、手筋の

9.Be5! を挟み、9...Kxe5 10.c7 a2 11.c8=Q a1=Q と進んで最終手 12.Qh8+ が伏線の効果で、勝ちになります。

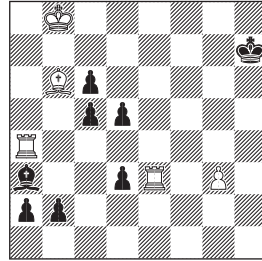
塩見: 将来を見越した Kh7! がいい感触。

若島: こういう綺麗な筋だと解けたとわかるので嬉しい。

[ ○ 3 △ 2 × 0 ]

### E124 Amatzia Avni Eli Amit

(Israel)



Win (5+8)

1.Re6 c4 2.Ra7+ Kg8 3.Re8+ Bf8 4.Bd4 b1=Q+ 5.Kc8 Qb4 6.Rg7+ Kh8 7.Rb7+ Kg8 8.Rxb4 Kf7 9.Rxf8+ Kxf8 10.Rb2 a1=Q 11.Rf2+ Win

☆ 1.Re6 ~ 2.Ra7 とメイトの網を絞るのは必然。黒は 1...c4 とビショップの筋を通し、3.Re8+ Bf8 と受けます。更に網を絞る 4.Bd4 にも 4...b1=Q+ 5.Kc8 Qb4 と Q を加えて守ります。

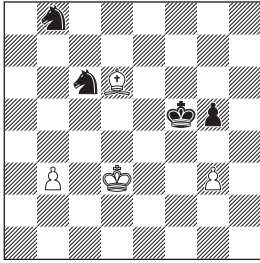
☆ 6.Rg7+ Kh8 7.Rb7+ Kg8 8.Rxb4 と Q を抜いたところが考え所。8...c5 には 9.Rb2 がうまい手で、9...cxd4 には 10.Rxa2 c3 11.Rf2 以下、9...a1=Q には 10.Rxf8+ Kxf8 11.Rf2+ 以下、いずれも白勝ちです。

☆ 作意は 8...Kf7 9.Rxf8+ Kxf8 ですが、ここでも 10.Rb2 として、以下 10...a1=Q 11.Rf2+ で収束します。

[ ○ 1 △ 4 × 0 ]



E125 Poul Rewitz  
(Denmark)



Draw (4+4)

1.g4+! Kxg4 2.Ke4 Sa6 3.b4! Saxb4  
4.Bf4!! gxf4 Draw

☆白は黒Pさえ消せばよいので簡単にドローになりそうですが、初手に迷うところです。

☆ 1.b4? が有力に見えますが、1...Ke6 2.Bf8 Sd7 3.Bh6 g4! 4.b5 Sce5+ 5.Ke4 Sf6+ 6.Kd4 Sf3+ 7.Kc4 Sd7 8.Be3 Kd6 9.Kd3 Kd5 10.Ba7 Sc5+ 11.Ke3 Se6 12.b6 Kc6 13.Ke4 Sh2 14.b7 Sg5+ 15.f5 Kxb7 16.Bg1 Sgf3 と長い手順ですが黒勝ちです。

☆上記手順で3...g4! が黒ポーンを白マスに逃がす好手であることに気づくと、初手のタダ捨て1.g4! が見えるかも知れません。今度1...Ke6 とするのは、2.Ba3! が Bc1 ~ Bxg5 を見せた好手でドローになります。

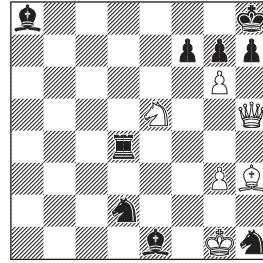
☆ 1...Kxg4 2.Ke4 Sa6 (2...Kh3 3.Kd5! g4 4.b4=, 2...Sd7 3.Kd5! Sde5 4.b4! Kf5 5.b5=) としてから、ここで3.b4! と突きます。

☆ 3...Saxb4 (3...Scxb4 4.Be7 Kh5 5.Bxg5=) と取られて、Be7 が指せないので手が続かないようですが、4.Bf4!! が絶妙手。4...gxf4 と取り返した局面がステイルメイトでドローです。

☆難問だったようで、正解者ゼロでした。

[○0△2×3]

E126 Alexander Stavrietsky  
(Russia)



Black to Move, Draw (6+9)

1... Bf2+ 2.Kh2 Bxg3+ 3.Kg1 Bf2+ 4.Kh2 Sf1+ 5.Bxf1 Rh4+ 6.Qxh4 Bxh4 7.gxf7 Be7 8.Bg2 Bxg2 9.f8=Q+ Bxf8 10.Sf7+ Kg8 11.Sh6+ Kh8 12.Sf7+ Kg8 13.Sh6+ Draw

☆色々駒が当たっていますが、黒はチェックを続けるしかないので、1...Bf2+ 2.Kh2 Bxg3+ 3.Kg1 Bf2+ 4.Kh2 Sf1+ 5.Bxf1 Rh4+ 6.Qxh4 Bxh4 までは一気に進みます。

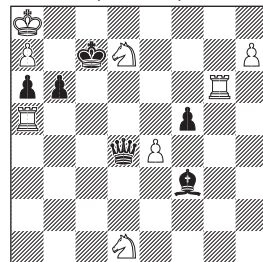
☆更に7.gxf7 Be7 となったところで手が止まります。

中村：ここから先がわからず。

☆ 8.Bg2 Bxg2 としてから、9.f8=Q+ Bxf8 と貴重なポーンも捨て、10.Sf7+ Kg8 11.Sh6+! が正解。ナイトを取るのは12.Kxg2 でこのビショップエンディングはポーンのプロモーションができないのでドロー。ナイトを取らないのはチェックの繰り返しで、これもドローです。

[○0△4×1]

E127 Michal Hlinka  
Lubos Kekely  
(Slovakia)



Draw (8+6)

1.Rc6+! Kxc6 2.Rd5 Qxe4 3.Sc3 Qe8+  
4.Sb8+ Kc7 5.h8=Q! Qxh8 6.Sb5+! Kc8  
7.Sd6+ Kd8 8.Sb7+ Ke7 9.Re5+! Kf6  
10.Rxf5+! Kxf5 Draw

☆黒が支配しているa8-h1のダイアゴナル(対角線)を1.Rc6+!で閉じてから、2.Rd5とナイトに紐をつけます。

☆2...Qh8+に対しては3.Sb8+ Kc7 4.Rd7+ Kc8 5.Sc3! Qxc3 6.h8=Q+! Qxh8 7.Rc7+! Kxc7で、b8とe4がともにピンで動けない「Double-Pin Stalemate」です。

☆作意は2...Qxe4 3.Sc3 Qe8+ 4.Sb8+ Kc7 5.h8=Q! Qxh8と進み、この局面でSc3を消すことができれば、同じくDouble-Pin Stalemateになるので、6.Sb5! Kc8(6...axb5=) 7.Sd6+ Kd8(7...Kc7 8.Se8+ Qxe8=) 8.Sb7+とナイトで対角線に蓋をします。

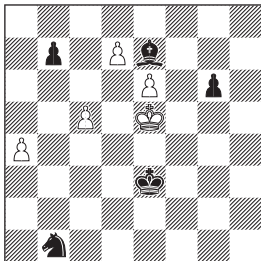
☆今度は、8...Ke7(8... Kc7 9.Rc5+! bxc5=) 9.Re5+! Kf6 (9...Qxe5 10.Sc6+ Bxc6=) 10.Rxf5+! Kxf5=とRを押し売りして、最後にDouble-Pin Stalemateでドローです。

中村:ステイルメイトにうまく持ち込むために、タイミング良くどう駒を捨てるかがポイント。

若島: Stalemateの筋が見やすい。

[○3△1×1]

**E128** Michael Pasman (Israel)



Draw (5+5)

1.a5! Sa3! 2.a6! bxa6 3.c6 Sc4+ 4.Kd5 Sb6+ 5.Ke5 Sa8 6.c7! Sxc7 7.d8=Q! Bxd8 8.e7! Bxe7 Draw

☆1.a5! Sa3は自然な交換。2.a6! bxa6 3.c6となって、黒は連続チェックでナイトをa3-c4-b6と運びます。

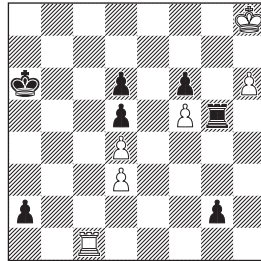
☆5...Bd8には6.Kd6 Sc4+ 7.Kd5 Sb6+ 8.Kd6でドロー。作意は5...Sa8ですが、この局面から3手でドローになるのが見えるでしょうか。

☆正解は、6.c7! ~ 7.d8=Q! ~ 8.e7!の3連続ポーン捨て。黒は全て取らざるを得ず、白駒が全て消えた最終局面はステイルメイトです。若島:これはすぐに作意筋に入ったので楽だった。

☆さすがが唯一の正解者でした。

[○1△3×1]

**E129** Michael Pasman (Israel)



Draw (6+7)

1.Ra1!! Kb5! 2.Rxa2! Kb4! 3.h7! g1=Q 4.Ra3!! Qxd4 5.Ra4+! Kc5 6.Rxd4 Kxd4= Draw

☆白は絶体絶命ですが、「ポーンをh7に進めた上でルークを捨てられればステイルメイト」という筋に気づくことができるかどうか。ただし、いきなり1.h7?は1...Rh5 2.Ra1 Kb7 3.Kg8 Rh1 4.h8=Q g1=Q+ 5.Rxg1 Rxg1+ 6.Kf7 a1=Qで黒勝ちです。

☆正解は1.Ra1!!。1...g1=Qには2.Rxa2+! Kb5 3.Rb2+ (3.h7? Qxd4!)で、後ほど説明する2...g1=Qの変化と同じでドローにできるので、黒は1.Kb5!と手待ちします。

☆ここでも2.h7? Rh5は黒勝ちなので、2.Rxa2!とポーンを取ります。ここで2...g1=Qには、3.Rb2+! (3.h7? Qxd4) Ka4 4.Rb4+! (4.h7? Qxd4) Ka3 5.h7! Rxf5 6.Rb3+ Ka2

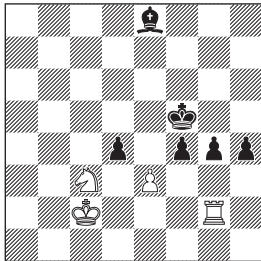
7.Rb2+! Ka1 8.Ra2+!! Kb1 9.Ra1+ Kxa1= でステイルメイト。途中4.Rb4+ まで入れておくのが、Qxd4 に備えた手です。

☆黒は更に2...Kb4! と待ちますが、ここで3.h7!。3...g1=Q に対して4.Ra3!! と一マス浮くのが絶妙手です。ステイルメイトを狙う白に対して、黒の唯一の望みはPd4 を取りながらキングを逃げることで、d4 に空間を作りステイルメイトを逃れることです。4.Ra3 はその脱出口であるc3 のマスを抑える手です。

☆黒は4...Qxd4 とクイーンで取りますが、これには5.Ra4+ からのステイルメイトです。

[ ○ 0 △ 1 × 3 ]

**E130** Petr Kiryakov  
(Russia)



Draw (4+6)

1.Se2! d3+ 2.Kxd3 Bb5+ 3.Kd2 Bxe2  
4.Rxe2 f3 5.Rf2 Ke4 6.Rh2 h3 7.Ke1! Kxe3  
8.Rh1! f2+ 9.Kf1 Kf3 10.Rxh3+ g3 11.Rh2  
gxh2 Draw

☆初手は1.Se2! と引くのがうまい手。1...dxe3 には2.Sd4+ Kg5 3.Se6+ でドローです。黒は、1...d3+ 2.Kxd3 Bb5+ 3.Kd2 Bxe2 4.Rxe2 と精算します。

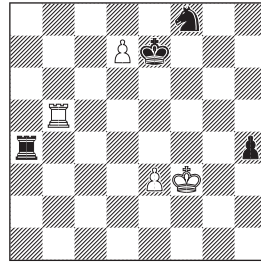
☆4...g3 には5.e4+ Ke5 6.Re1 h3 7.Ke2 Kxe4 8.Kf1+ Kf3 9.Kg1 h2+ 10.Kh1 とキングをh1 まで運んでドローです。

☆作意は4...f3 5.Rf2 Ke4 6.Rh2 h3 と進んで、7.Ke1! とポーンを諦めるのが好手。7.Rh1? は7...g3! 8.Rxh3 g2 9.Rg3 f2 10.Rxg2 f1=Q となって、やや高度なセオリーですが、この形のR + P 対Q はドローにはなりません。☆7...Kxe3 を待って8.Rh1! が再度の好手。8...Kf4 9.Kf1 Kg3 10.Rg1+ Kf4 11.Rh1! は

ドローなので、8...f2+ 9.Kf1 Kf3 と進みます。☆白は包囲されてしまいましたが、10.Rxh3+ がステイルメイトを狙った好手。10...g3 に対して、冷静に11.Rh2 と指せば、狙い通りのステイルメイトになります。

[ ○ 0 △ 1 × 4 ]

**E131** Christopher Yoo  
(USA)



Draw (4+4)

1.e4 Sg6 2.Rb6 Ra3+ 3.Kg4 Kxd7  
4.Kf5! Rg3 5.Rb7+ Ke8 6.Rh7 Kf8 7.Kf6  
Kg8 8.Rh6! h3 9.Kf5 Kg7 10.Rh5 Rf3+  
11.Kg4= Draw

☆手がかりの掴みにくい初形ですが、初手は1.e4 と横効きを遮る手。1...Sg6 (1...Kxd7 2.Rb6! Se6 3.Rb2 Kd6 4.Rh2=) 2.Rb6 Ra3+ (2...Se5+ 3.Kf4 Ra5 4.Rh6 Kxd7 5.Rh7+ Ke6 6.Kg5=) 3.Kg4 と進みます。

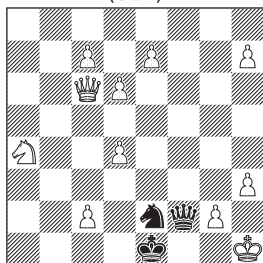
☆3...Rg3+ には4.Kf5 h3 5.Rb8! Kxd7 6.Rb7+ Ke8 7.Rh7 Kf8 8.e5 Kg8 9.Rh5 Kg7 10.e6 でドローです。作意の3...Kxd7 にも、4.Kf5! Rg3 5.Rb7+ Ke8 6.Rh7 Kf8 7.Kf6 Kg8 と進めます。

☆ここで8.Rh6! がポイント。8.Rh5+ h3 9.Kf5 Kg7 はツークツワンク。作意は、8...h3 9.Kf5 Kg7 10.Rh5 で手番を渡すことができ、以下10...Rf3+ 11.Kg4 でドローです。

☆作者は若干13歳の将来有望なIMです。初手が難しかったようで、部分正解もゼロでした。

[ ○ 0 △ 0 × 5 ]

E132 Christopher Yoo  
(USA)



Draw (11+3)

- 1.Qc3+ Sxc3 2.h8=Q! Qf1+ 3.Kh2 Qf4+  
4.Kh1 Se2 5.Qh4+! Qxh4 6.e8=Q Qf4  
7.Qxe2+! Kxe2 8.Sc5! Qf1+ 9.Kh2 Qf8  
10.Se4 Qf4+ 11.Kh1 Qc1+ 12.Kh2 Qxc2  
13.h4! Ke3 14.Sf6! Kxd4 15.Sg8! Qc5  
16.Kh3! Qf5+ 17.Kh2 Qe6 18.Kg1! Qe1+  
19.Kh2 Qxh4+ 20.Kg1 Qe1+ 21.Kh2 Qe6  
22.Kg1! Qe3+ 23.Kh2 Qf4+ 24.Kh3 Qf5+  
25.g4 Qh7+ 26.Kg3 Qd7 27.Kh3! Qe6  
28.Se7= Draw

☆メイトを見せられているので、初手はこの一手。1...Sxc3 と取らせたところで、2.e8=Q+? は 2...Kf1 3.Qf7 Qxf7 4.c8=Q Qf2 5.Qc4+ Ne2 で黒勝ちです。

☆ 2.h8=Q! とこちらを成るのが正解で、2...Qf1+ 3.Kh2 Qf4+ 4.Kh1 Se2 のところで 5.Qh4+! Qxh4 と捨ててから、6.e8=Q とします。6...Qxd4? と取るのは、7.Qxe2+ Kxe2 8.c8=Q で白勝ちです。6...Qxf4 と敢えてポーンを取らず、7.Qxe2+ Kxe2 8.c8=Q? には 8...Kf2 を用意するのが最善の応手です。

☆白は 8.Sc5! と手を変え、8...Qf1+ 9.Kh2 Qf8 と c8 を守りつつ 10...Qxd6+ を狙う手には 11.Se4 の一手です。

☆今度は c ファイルが開いたので、Qf4+ ~ Qc1+ ~ Qxc2 とこのポーンを拾います。13.Sc5? Kf1 はメイトが受かりませんので、13.h4! とこちらを動かし、13...Ke3 14.Sf6! Kxd4 15.Sg8! と進んで、次の Se7 を見せてようやく収束が近づいた感じがします。

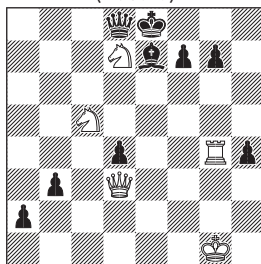
☆黒は 15...Qc5 とするしかなく 16.Kh3! Qf5+ 17.Kh2 Qe6 18.Kg1! Qe1+ 19.Kh2

Qxh4+ と手に乗って h ポーンは取られますが、20.Kg1 の局面は黒に有効な手がなく、パーベチュアルにするしかありません。

塩見：クイーンが次々に生まれ変わる。

[○ 0 △ 4 × 1]

E133 Peter Krug  
(Austria)



Win (5+9)

- 1.Qa6 d3 2.Qa4 Bxc5+ 3.Sxc5+ Kf8 4.Qa3  
d2 5.Sd7+ Kg8 6.Qf8+ Qxf8 7.Sf6+ Kh8  
8.Rxh4# Win

☆ a1 のプロモーションを受けなくては いけません、1.Qxd4? Bxc5 は黒勝ち。正解は 1.Qa6 です。1...d3 には 2.Qa4 で次の Sf6+ を見せると、黒は 2...Bxc5+ 3.Sc5+ Kf8 と精算してキングを逃がすしかありません。

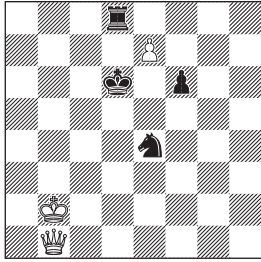
☆白は更に 4.Qa3 とクイーンで狙いを定めます。4...Kg8 に対しては 5.Qb2 g5 6.Sxb3 d2 7.Sxd2 a1=Q+ 8.Qxa1 Qxd2 9.Re4 Kh7 10.Qf6 Qd1+ 11.Kf2 Qc2+ 12.Re2 Qg6 13.Qf3 で手順は長いですが白勝ちなので、4...d2 とポーンを進めます。

☆後は 5.Sd7+ Kg8 (5... Ke8 6.Qf8+ Kxd7 7.Rd4+ Ke6 8.Qxd8 a1=Q+ 9.Kh2 Qxd4 10.Qxd4 b2 11.Qe4+) 6.Qf8+ と捨てて、きれいなメイトです。

[○ 0 △ 1 × 4]

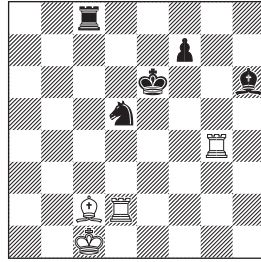
(Continued on p.54)

**H1160** Jozef Lozek  
C+ (Slovakia)



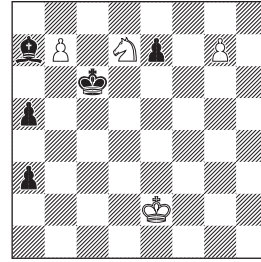
H#2 2sols (3+4)

**H1161** Toshimasa Fujiwara  
C+ (藤原俊雅)



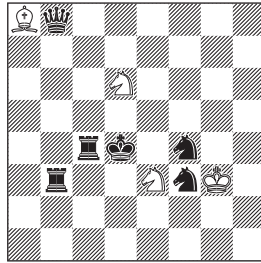
H#2 (4+5)  
b) bPf7→e5

**H1162** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



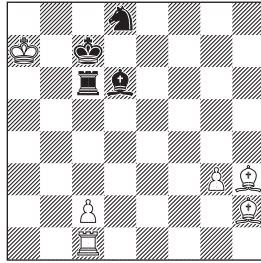
H#2 4sols (4+5)

**H1163** Aleksandr Pankratjev  
C+ (Russia)



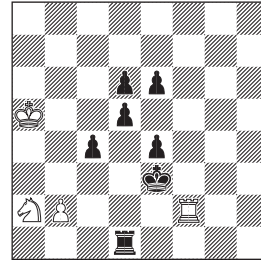
H#2 (4+6)  
b) wSd6→c7

**H1164** Toshimasa Fujiwara  
C+ (藤原俊雅)



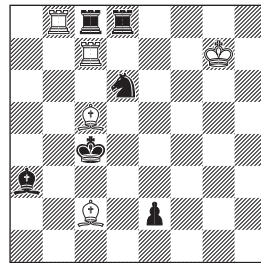
H#2 2sols (6+4)

**H1165** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



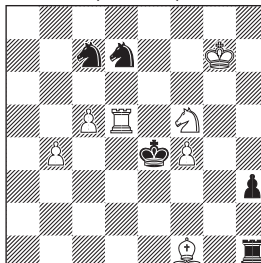
H#2 2sols (4+7)  
b) bPc4→d4

Alexander Pankratjev  
**H1166** Ivan Antipin  
C+ (Russia)



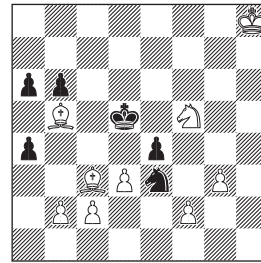
H#2 (5+6)  
b) wBc2→h7

**H1167** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



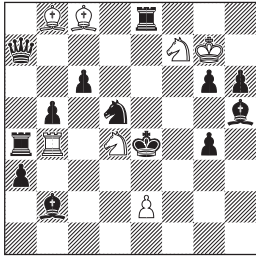
H#2 3sols (7+5)

**H1168** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



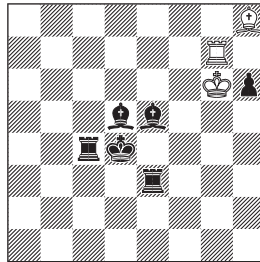
H#2 4sols (9+6)

Fadil Abdurahmanovic  
**H1169C+** Marko Klasinc  
 (Bosnia Hercegovina, Slovenia)



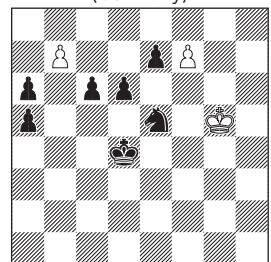
H#2 2sols (7+13)

**H1170** Oikawa Hironori  
 (及川弘典)



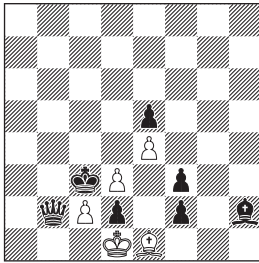
H#2.5 2sols (3+6)

Udo Degener  
**H1171** Mirko Degenkolbe  
 (Germany)



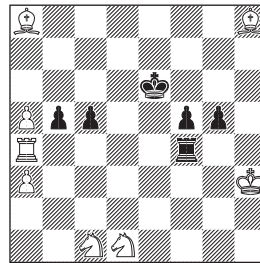
H#2.5 2sols (3+7)

Udo Degener  
**H1172** Mirko Degenkolbe  
 (Germany)



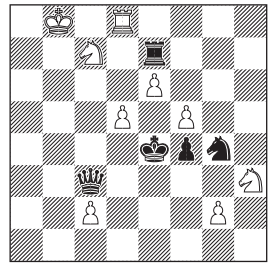
H#2.5 2sols (5+7)

**H1173** Christer Jonsson  
 (Sweden)



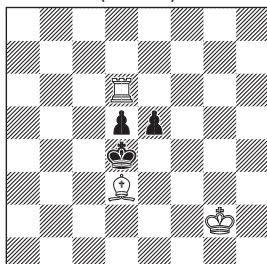
H#2.5 2sols (8+6)

**H1174** Abdelaziz Onkoud  
 (Morocco)



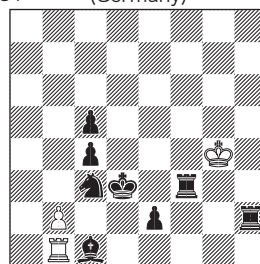
H#2.5 2sols (9+5)

**H1175** Eligiusz Zimmer  
 (Poland)



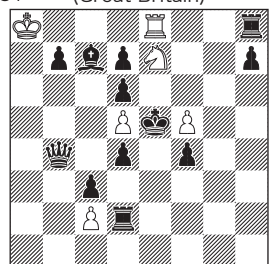
H#3 2sols (3+3)

**H1176** Rainer Kuhn  
 (Germany)



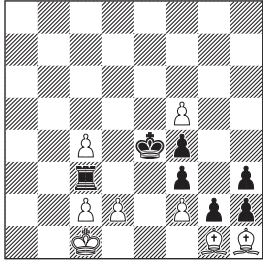
H#3 2sols (3+8)

**H1177** Christopher J.A. Jones  
 (Great Britain)



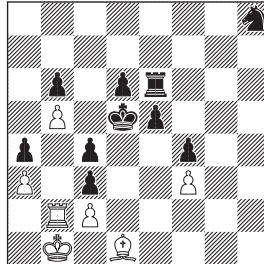
H#3 2sols (6+12)

**H1178** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



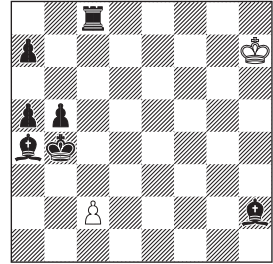
H#3.5 2sols (8+7)

**H1179** Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



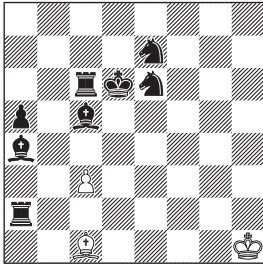
H#4 3sols (7+10)

**H1180** Stefan Milewski  
C+ (Poland)



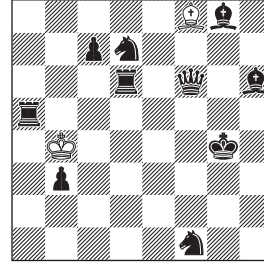
H#5 2sols (2+7)

Fadil Abdurahmanovic  
**H1181**C+ Marko Klasinc  
(Bosnia Hercegovina, Slovenia)



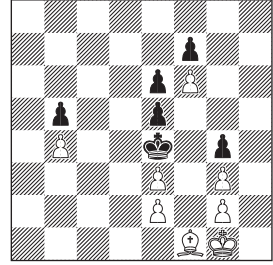
H#5 (3+8)

**H1182**Fadil Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



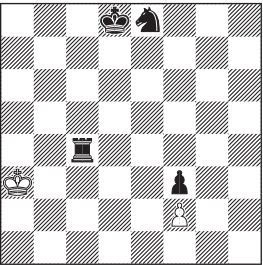
H#6 (2+10)

**H1183** Mirko Degenkolbe  
C+ (Germany)



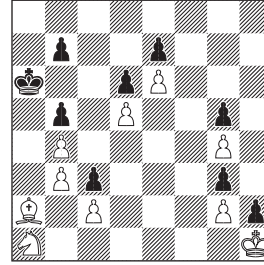
H#6.5 2sols (8+6)

Udo Degener  
**H1184** Mirko Degenkolbe  
C+ (Germany)



H#8 (2+4)

**H1185** Mirko Degenkolbe  
C+ (Germany)



H#17 (10+9)

# Helpmate

## Helpmate Editor

Masato Yoshii [吉井雅人]

## Judge 2020

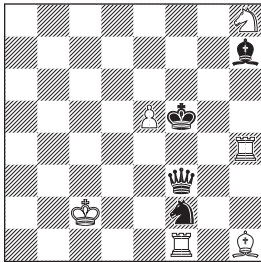
Zivko Janevski (North Macedonia)

今号は26問の出題です。H1165は合計4解ですのでご注意ください。今号は日本からの掲載が4問となり嬉しい限りです。ぜひお気軽にご投稿ください。H1124-H1127の解説は藤原俊雅さんにご協力頂きました。●は藤原俊雅さんの解説、○は吉井のコメントです。

This issue has 26 compositions. TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. MY means the comment of Masato Yoshii.

## Issue 88 (H1124-1137)

H1124 Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



H#2 2sols (6+4)

1.Qd5 Sf7 2.Qe6 Be4#

1.Qf4 Bd5 2.Sg4 Rh5#

及川:ピンされているため黒 (S/Q) 動けず、ということですか。

塩見: 1問目から大苦戦。

九尾: e6の穴に注目。

則内: I love Q for her delicacy in it.

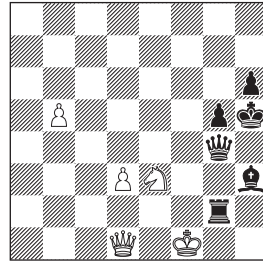
渡邊: ピンメイトと2つ。きれいです。

小林: なぜか解きにくかった。

● bQ、bSがHalf-pinされた初形。黒はQとSのうち片方をf-fileから移動させることで、Pin-mateの詰上りを目指します。

TF: Thematic half-pin is interesting.

H1125 Fadii Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



H#2\* (5+6)

Set Play 1...Qb3 2.Qh4 Qf7#

1.Kh4 Qa4 2.h5 Sf5#

及川:白1手目Qの動きの違いに「なるほど」となる。

九尾: R的なQと、B的なQの使い分けですね。

則内: The original pin was a fake.

渡邊: ピン外しとピンメイト。

小林: 遠方より攻める。

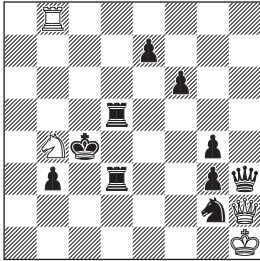
● setで、Qf3とピンを維持しようとする失敗します。

TF: Qf3 is a try.

MY: Contradictory play unpin, pin by same pieces wQ and bQ. Well constructed work by our regular contributor.



Aleksandr Pankratjev  
**H1126** Evgeny Gavryliv  
 C+ (Russia, Ukraine)



H#2 4sols (4+10)

- 1.Qh8 Qxh8 2.R5d4 Qc8#  
 1.Qh7 Qxh7 2.Rc5 Qxd3#  
 1.Qh6 Qxh6 2.R3d4 Qc1#  
 1.Qh5 Qxh5 2.Rc3 Qxd5#

星野：色々 P の位置を変えてみるが、この 4 解が一番ピッタリか？

及川：詰上りが見えやすく、黒 R の着手に味があると思います。

塩見：眠っているクイーンをどうやって解き放つか。

九尾：Qh4 も欲しくなります。

則内：Ordered starts are enjoyable.

水野：Q を使うしかないので 1 解がわかったら 4 解すべてわかりました。

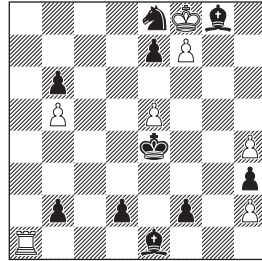
渡邊：徹底する楽しさ。

小林：楽しい作

●非常に単純な 4 解で、入門用の作品。

MY：Enjoyable 4sols.

Ralf Krättschmer  
**H1127** Rolf Wiehagen  
 C+ (Germany)



H#2 (7+10)

- b) wRa1→h1  
 c) wRa1→h8  
 d) wRa1→a8 bKe4→d5

- a) 1.Kd3 fxg8=Q 2.Kc2 Qc4 #  
 b) 1.Kf3 f7xg8=B 2.Kg2 Bd5 #  
 c) 1.Kf5 f7xg8=S 2.Kg6 Sxe7 #  
 d) 1.Ke6 f7xe8=R 2.Kd7 Rxe7 #

星野：Pe7 をなくして 4 解目 K の移動だけにする手もありそうだが、やはり R を四隅に配した方が良いかな？

及川：成った駒で仕留める 4 手順。駒数が多いけれど明快。

九尾：d の条件がちょっと残念。

則内：Prepared fates in 4 directions.

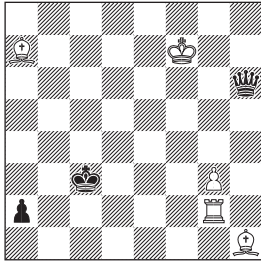
渡邊：d) 解は苦しいですが、難しい条件なのでしょう。

小林：4 種成

●AUW ですが、e8 と g8 に 2 回ずつ成るほうが自然だと思います。

MY：A pleasant AUW with four corner white Rook.

**H1128** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



H#2.5 2sols (5+3)

- 1...Rb2 2.Kxb2 Be4 3.Ka1 Bd4#  
1...Bd4+ 2.Kxd4 Rd2+ 3.Ke5 Rd5#

星野：少ない駒を取らせるのは抵抗感があるが、詰上がり方が完成しているのが惜しい。  
及川：捨て駒と止め駒の入れ替え。シンプルでいいですね。

九尾：B を捨てる手順に苦労しました。

則内：Clear and nice for the theme.

内田：偶然片方が将棋の協力詰め

○王手の連続で詰んでますね。

小林：1 枚即 sacrifice する

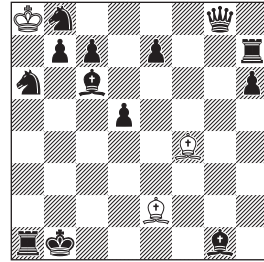
●初手 Rg1 や Bb8 は、bK の目的地である a1、e5 に利きを作ってしまう。

○ Jonsson さんの作なので自明ということでコメントがなかったのかもしれませんが、一応 Zilahi です。

TF:Active sacrifice from very economical setting.

MY : Zilahi with light setting.

**H1129** Jozef Lozek  
C+ (Slovakia)



H#2.5 (3+13)

b) bKb1→g7

- a) 1...Bc1 2.Sb4+ Ba3 3.Sa2 Bd3#  
b) 1...Bh5 2.Sd7+ Be8 3.Sf8 Be5#

星野：Bc6 は何故おいてあるのか？当然無い方が良さそうだが。

及川：B 二枚の役割交換をさっと実現していて上手い。

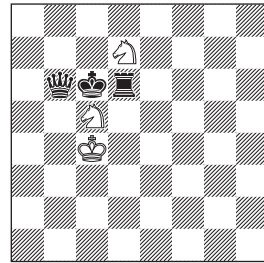
九尾：B 2 枚の詰みは考えやすいです。

則内：Suggestive layout for the story.

●一つの舞台装置の中でツインを構成していただきたいものです。

MY : Solutions are symmetrical.

**H1130** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



H#3 2sols (3+3)

b) bRb6

- a)  
1.Qa5 Kb3 2.Kb5 Se6 3.Ra6 Sd4#  
1.Qa7 Sf6 2.Kb6 Kb4 3.Rc6 Sd5#

b)

1.Rb5 Se5+ 2.Kb6 Kc3 3.Ka5 Sc4#  
1.Re6 Kd3 2.Kd5 Sa6 3.Rbd6 Sb4#

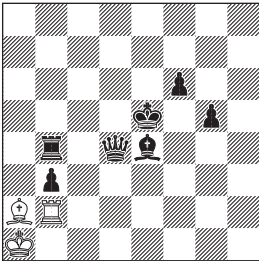
星野：Rの2解は良く出来ている。最後まで悩んだ。

及川：a・bともにSの動きが楽しめました。

則内：ナイトの読みは読みにくい。

○ S2枚のパズル。この駒数で成立しているのはすごいですね。

Alexander Pankratjev  
H1131 Michael Gershinsky  
C+ (Russia, Ukraine)



H#3 (3+7)  
b) -bBe4

a) 1.Bg6 Bxb3 2.Qf4 Re2+ 3.Kf5 Be6#  
b) 1.Qf4 Rxb3 2.Rd4 Rb6 3.f5 Re6#

星野：初手のb3と詰上りのe6と統一が取れている。

及川：白による同地点(b3、e6)着手の駒種の違いがミソ。

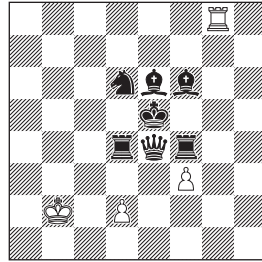
九尾：bが先に解け、それがヒントになりました。

則内：Both ease cramped positions.

○ 皆さん言及されていますが、b3とe6の対比が良いですね。

MY：Contrast of b3 and e6 is good. Solutions have good harmony.

H1132 Stefan Milewski  
C+ (Poland)



H#3 2sols (4+7)

1.Qd5 Rg3 2.Bg4 fxc4 3.Ke4 Re3#  
1.Qf5 Rd8 2.Rde4 fxe4 3.Sxe4 d4#

星野：Bg4の捨てが難しかった。

及川：2つともRで詰ますものと考え、少し手間取りました。

則内：I took time to notice d4#

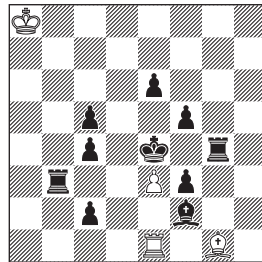
小林：wKを使おうとして苦戦

○ 狭い箱の中ですが意外に解きづらいです。

黒から捨てる手の感触が良いですね。

MY：Nice puzzle from good initial position.

Aleksandr Pankratjev  
H1133 Evgeny Gavryliv  
C+ (Russia, Ukraine)



H#3 2sols (4+10)

1.Bxe3 Bxe3 2.Kd3 Bc1 3.Rd4 Re3#  
1.Rxe3 Rxe3+ 2.Kf4 Rxe6 3.Bg3 Be3#

駒井:黒Bは一人二役だが黒Rは二人で分担。  
及川:e3地点へのBとRの着手の入れ替え。  
面白かったです。

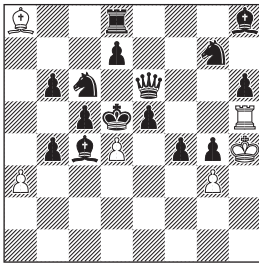
則内: Bc1 is the finest move I feel.

小林: 駒取に見当をつける。

○ e3の取りと、e3の最終手の対比がきれいです。

MY: The contrast of Black first move and white last move is good.

**H1134** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



H#3 (6+15)

b) bPd7→d6

a) 1.Rxa8 dxc5 2.Sd4 gxf4 3.Qc6 Rxe5#

b) 1.Sxh5 axb4 2.exd4 b5 3.Be5 Bxc6#

星野: せっかくピンしている駒が邪魔だとはビックリ。

及川: 黒Kの困い方が難しかったです。

九尾: bが良いヒント。

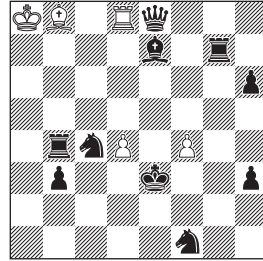
則内: Ps wait to capture in suspense.

小林: 作者名をヒントに解く。

○ すさまじい初形ですが、Jonesさんの作品なのでガリガリ駒を取っていきます。一応Zilahiで Umnovの味があります。

MY: Many takes with Zilahi. Solvers can solve this work from the author's name.

**H1135** FadiI Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



H#4 2sols (5+10)

1.Qg6 Bd6 2.Kxd4 Bc5+ 3.Kc3 Rd1

4.Qc2 Bd4#

1.Qh5 Rd6 2.Kxf4 Rf6+ 3.Kg4 Bh2

4.Rg5 Rf4#

星野: Qが遠くKに当たっているのに要注意。

駒井: d6を支点に最遠移動。

及川: Rで詰ます方の詰み形が見えず、かなり苦戦しました。

塩見: 解の対称がきれい。

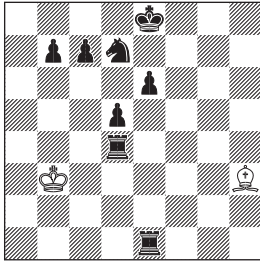
則内: Dynamic moves are impressive.

小林: 初手はQを動かす1手。BRのバッテリーをつくる。

○ d6での役割変換、ポーンを取らせて最遠まで行ってポーンを取らせた位置でメイト。解の対比もよく、感触の良い手が続いて素晴らしい作品だと思います。

MY: Anticipately unpin, exchange of function, Grimshaw and very good harmony with solutions. I think it is another masterpiece.

H1136 Aleksandr Pankratjew  
C+ (Russia)



H#5.5 (2+8)

1...Bxe6 2.Sb6 Bxd5 3.Sc8 Bxb7 4.Rd8  
Kc4 5.Kd7 Kd5 6.Re7 Bc6#

星野:どこで詰ますか中々見つからなかった。  
7段目は意外。

駒井: c8 でも c6 でもなかった。意外な詰め  
位置。

及川: d4 にある R の通りの道の切り開き方が  
上手い。

則内: In truth I was misled by Bb5#.

小林: 直感で作意にはいってしまったが、  
bk を c8 あたりで詰めようとするのが難しい。

○楽しいパズルです。意外な位置でのメイト。

MY: Enjoyable Puzzle. Unexpected  
mating position.

8.Ke3 Kc3 9.Bf2 Bd2#

星野: K と Q&R の交差や B の回し方など、  
ものすごくうまく出来ている。

駒井: 簡素な配置で 5/4 - 1/4 回転は見事  
です。

則内: Sensitive wB is the best athlete.

渡邊: 白 B のスイッチバックと白 K のすり  
抜け。

小林: 難解だが楽しめた。

○少ない駒数から、白 B の行き過ぎて戻  
る Rundlauf、白 K の Switchback。Ideal  
mate。素晴らしいと思います。

MY: Rundlauf of wB, Switchback of wK,  
and Ideal mate from very economical  
setting. A well constructed work.

○総評など

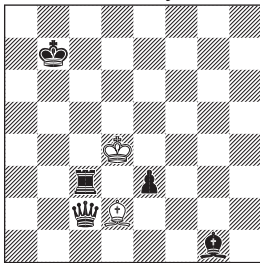
及川: 創作の勉強も兼ねて頑張って解図。1  
作解けなくて残念。

○いえいえお見事でした。短評もありがた  
うございます。

○渡邊さん、お久しぶりの解答、短評をあり  
がとうございました。

○次回も解答と短評をどうぞよろしくお願  
いします。

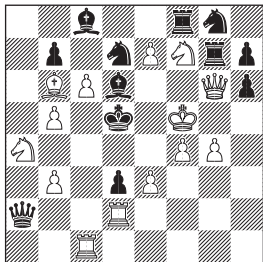
H1137 Torsten LinB  
C+ (Germany)



H#8.5 (2+5)

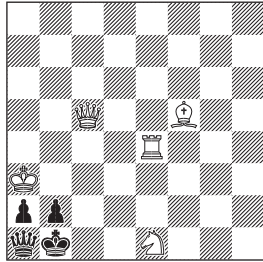
1...Be1 2.e2+ Bf2 3.Rf3 Be3 4.Qe4+  
Kc3 5.Kc6 Kb2 6.Kd5 Bd2 7.Kd4 Be1

**S254** Alexander Pankratjev  
C+ (Russia)



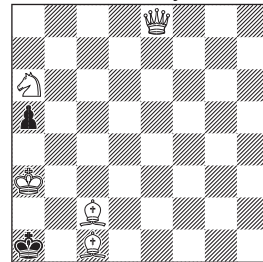
S#3 (14+12)

**S255** Mirko Degenkolbe  
C+ (Germany)



S#5  
b) Bf5→d5 (5+4)

**S256** Torsten Linß  
C+ (Germany)



S#8 (5+2)  
b) a1=b1  
c) a1=c1

## Selfmate

### Selfmate Editor

Kohey Yamada (山田康平)

Judge 2018-2020

Diyan Kostadinov (Bulgaria)

☆お願いしたらスゴイのいただきました。

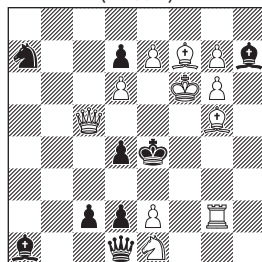
☆ S254 はスレットを含めて5つのラインがあり、それぞれに関連性があります。何でしょうか？

☆ S255 のほうが考えやすいかも。この図を (a) とし、Bf5 を Bd5 に移動した図を (b) として解いてみてください。QRB の入れ替えパズルで2通りの詰み形を実現します。

☆ S256 はこの図を (a) とし、1路右にずらした図を (b)、2路ずらした図を (c) として、それぞれ S#8 となります。なお、(c) は黒の応手に手順前後がありますがご承知願います。

**Issue 88 (S247-250)**

**S247** Alexander Pankratjev  
C+ (Russia)



S#3 (11+9)

- 1.Rg3! (2.Re3+(A) dxe3+ 3.Qe5+(B) Bxe5#)  
 1...Sc6 2.Qe5+(B) Sxe5 3.Rg4+(C) Sxg4#  
 1...Qxe2 2.Rg4+(C) Qxg4 3.Qf5+(D) Qxf5#  
 1...Bxg6 2.Qf5+(D) Bxf5 3.Re3+(A) dxe3#

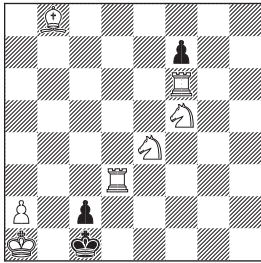
星野：抵抗するSやQを利用して詰ますのは気持ちが良い。

渡邊：4つのラインとはスレットを含めてでしょうか。少なめの駒数で、分かりやすく出来ています。

☆キーのRg3は遊び駒を活用するわりと普通の手。Re3～Qe5のスレットを防ぐ手段として真っ先に浮かぶのはQxe2だと思いま

す。これには Rg4 ~ Qf5 が成立。Bxg6 には、Qf5 ~ Re3。Sc6 には Qf5 ~ Re3 となり、Re3, Qe5, Rf4, Qf5 の 4 手 × 2 組の手順が揃います。お手本みたいなサイクリック。

**S248** Alexander Pankratjew  
C+ (Russia)

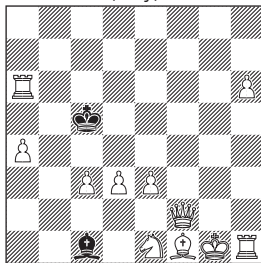


S#5 (7+3)

1.Rb6! f6 2.Be5 fxe5 3.Sd4 exd4 4.Sc3 dxc3 5.Rb2 cxb2#

小林：サービス問題は解いてみるに限る。  
渡邊：これは確かにやさしい。  
☆このままでステイルメイトですので、Pf7 に道を開けてやります。あとは趣向的な手順で b2 まで誘導。全員正解でした。

**S249** Daniele Gatti  
C+ (Italy)



S#11 (11+2)

b)Ph6→g3

(a)1.d4+ Kd5 2.Qf7+ Ke4 3.Bg2+ Kxe3 4.Qf3+ Kd2 5.Qd3+ Kxe1 6.Re6+ Be3+ 7.Kh2+ Kf2 8.Qc2+ Bd2 9.Bh3 Kf3

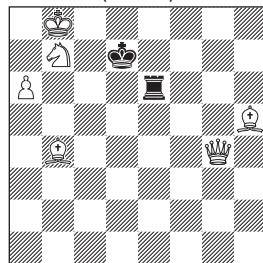
10.Qe4+ Kf2 11.Qf4+ Bxf4#  
(b)1.Qf8+ Kd5 2.e4+ Ke5 3.d4+ Kxe4 4.Re6+ Kd5 5.Rd6+ Ke4 6.Qe8+ Kf5 7.Bh3+ Kg5 8.Rg6+ Kh5 9.g4+ Kh4 10.Bf1+ Kg3 11.Qe3+ Bxe3#

☆正解者なし。最終形のパターンは少ないですが、それに至る道は険しい。

(a) は K を e1 まで追い込んで、6.Re6+ Be3 で B をピンすることにより、Kh2 の余裕を得ることができます。これにより Bh3, Kh2, Rh1 の形を作ります。

そうなると、(b) は Bf1, Kg1, Rh1 の形であろうと予想できますが、一度 7.Bh3+ と形を崩してから、10.Bf1+ という、スイッチバックがあり、こちらもあまり簡単ではありません。☆手順も、ただ手数が合っているというだけではなく、(a) は KR、(b) は BR での開き王手が入るというのも驚愕です。

**S250** Alexander Pankratjew  
(Russia)

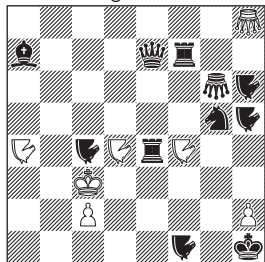


S#12 (6+2)

1.Qf5 Kc6 2.Qc5+ Kd7 3.Qb5+ Rc6 4.Qf5+ Re6 5.a7 Kc6 6.Qc5+ Kd7 7.Qb5+ Rc6 8.Qf5+ Re6 9.Bf3 Ke8 10.Bc6+ Rxc6 11.Qf8+ Kd7 12.Qc8+ Rxc8#

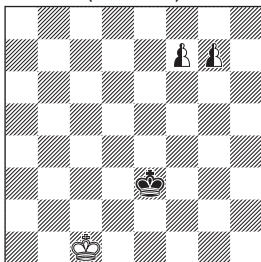
(Continued on p.38)

**F1104** Jean-Marc Loustau  
 (France)  
 C+ "Original Sin"



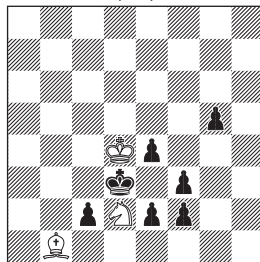
H#2 2 Sols (7+11)  
 (3+4) Nightriders  
 (1+1) Grasshoppers

**F1105** Eric Huber  
 (Romania)  
 C+



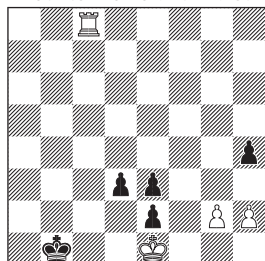
H#3 2 sols (1+1+2)  
 Neutral Pawns f7, g7  
 Partial Paralysis  
 Leffie Type B

**F1106** John Rice  
 (UK)  
 C+



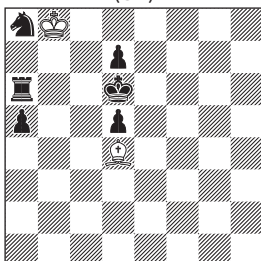
H#3 (3+7)  
 b) wBb1→e1  
 Mars Circe

**F1107C+** Sébastien Luce  
 (France)  
 Ded. to Pierre and Vlaicu



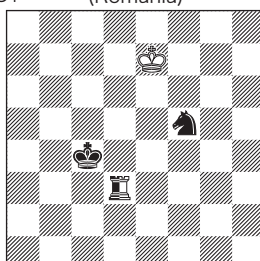
H#3.5 (4+5)  
 Volage

**F1108** John Rice  
 (UK)  
 C+



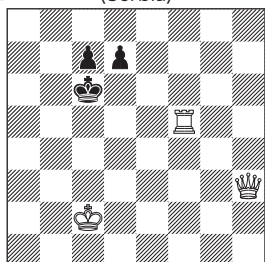
H#4 2 Sols (2+6)  
 Einstein

**F1109** Eric Huber  
 Vlaicu Crisan  
 (Romania)  
 C+



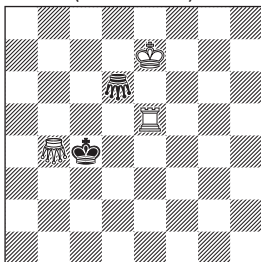
H#7 (1+2+1)  
 b) wKh8 c) bSg2 d) nRg5  
 Neutral Rook d3  
 UltraSchachZwang  
 Point Reflection

**F1110** Slobodan Šaletić  
 (Serbia)  
 C+



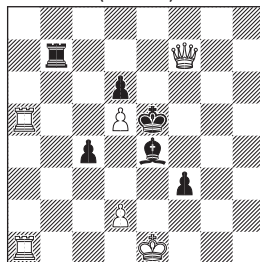
H=2 2 Sols (3+3)  
 b) bKd6

**F1111** Sergej Smotrov  
 (Kazakhstan)  
 C+



HS#3 3 Sols (3+2)  
 Grasshopper b4 d6  
 Protean Chess

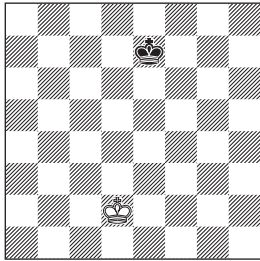
**F1112** Sébastien Luce  
 (France)  
 C+



HS#3 (6+6)  
 Masand

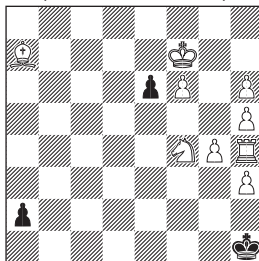


Sébastien Luce  
**F1113C+** (France)  
 Ded. to Pierre and Vlaicu



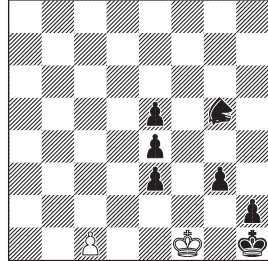
HS#4 (1+1)  
 b) wKg2  
 Sentinelles in neutral Pawn  
 Antipodean Circe

Pierre Tritten  
 Vlaicu Crisan  
**F1114**  
 C+ (France & Romania)



HS#4 (9+3)  
 b) wPg4→g6  
 Circe

**F1115** Chris Feather  
 C+ (UK)



SH#13 (2+7)  
 b/c) wPc1→c2/e1  
 Hunter √25-leaper / √50-leaper g5  
 PWC

## Fairy

### Fairy Editor

**Vlaicu Crisan (Romania)**

### Judges 2020

**Geoff Foster (Australia)**

Only 12 originals this time as my stock is now rather empty. Would you please be so kind to send me your new and fresh compositions? Thank you!

We start with a helpmate featuring the difficult Ianovic theme, whose complete definition is given below: "The key self-pins [a] white thematic piece. In defence Black indirectly selfpins his pinning piece so that [the] white thematic piece can move along the pin line (Pelle move) and give a direct mate, exploiting also the interference of another black piece by the pinning piece." Jean-Marc composed this helpmate using Nightriders and Grasshoppers inspired by the announcement of the Memorial Tournament Ianovic – 35 organized by the Romanian chess problem magazine Componist – Buletin Problemistic. Eric shows two neat chameleon echo mates in his Wenigsteiner **F1105**. In Leffie type B a move which does not capture

the opposite King is illegal if it leaves a piece paralysed in Eiffel, while in Partial Paralysis – if the piece X is attacked by the piece Y then X cannot move as Y. Therefore in the mating position the white King must attack a neutral piece and the black King will be unable to move due to the appearance of an illegal paralysis. Are you able to solve **F1106** once you know the Bishop is the rear battery piece in both mating positions? **F1105** and **F1112** share a common feature – they can be easily solved after reading the excellent article written by our French friends. John's second entry features two appealing mating positions, in which the black King is mated on different light squares. Our last helpmate is another, difficult Wenigsteiner in which the black pieces occupy different corners.

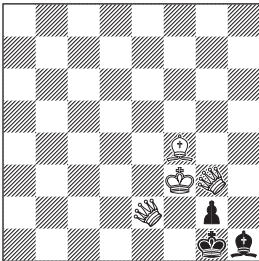
Slobodan's helpstalemate needs no hints to be enjoyed. In Sergej's **F1111**, under the Protean Chess rules after the white King captures the black Grasshopper it will turn into a white royal Grasshopper. This capture occurs on the different moves in each of the three solutions. Our third Wenigsteiner is hard to solve: Black mates by capturing a neutral Queen, which is subsequently reborn on a square at (4, 4)

distance from its captured square. There is only one neutral promotion in each twin after the neutral pawn appears as a Sentinel. **F1114** appeared incidentally after changing an original H#3 into a HS#4 with changed colours in order to include the promotion. Our last entry feature a special Hunter on g5, which moves down the board as a root 25-leaper and up the board as a root 50-leaper. No horizontal moves are allowed. The root 25-leaper is actually the combination of L05 and L34, while the root 50-leaper is the combination of L17 and L55. Due to PWC, the white Pawn will eventually promote into three different pieces.

Good luck and inspiration in solving all these original compositions

### Issue 88 (F1056-1085)

**F1056** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



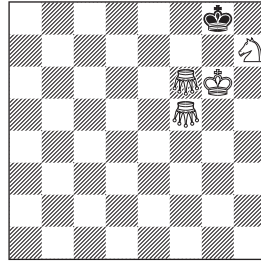
#4 (4+3)  
Sparrow e2 g3

1.Ke3 Kh2 2.Kd2 Kg1 3.SWh3 Kf2 4.Be3#

Sunouchi: Guarded armpits of Sparrows.

Crisan: Indeed, the Sparrows provide effective guards against the pawn promotion! A nice miniature solved solely by Seichiro.

**F1057** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



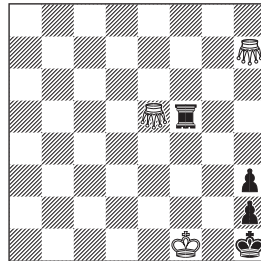
#7 (4+1)  
Grasshopper f5 f6

1.Gf4 Kh8 2.Sf8 Kg8 3.Sd7 Kh8 4.Gc8 Kg8  
5.Ge6 Kh8 6.Se5 Kg8 7.Sf7#

Sunouchi: Relocate S&G after many trials.

Crisan: The mating move surprisingly creates two anti-batteries.

**F1058** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)

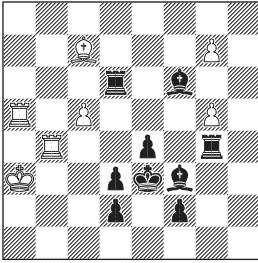


#7 (3+4)  
Grasshopper e5 h7  
Rook-Hopper f5

1.Gg5! Rhh5 2.Gh4 Rhf5 3.Ge5 Rhd5  
4.Gc5 Rhb5 5.Kf2 Rhd5 6.Ge1 Rhb5  
7.Gg1#

Sunouchi: R-hopper slides along far from K.  
Crisan: Here the K is immobilized and only the RH can move. Nice anti-battery mate!

**F1059** Pierre Tritten  
C+ (France)



H#2 (7+9)

b) bRd6→d5  
Breton AntiCirce

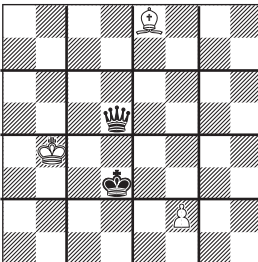
- a) 1.Bxg5[>Bf8][-bPd2] gxf8=R[>Ra1]  
[-wBc7] 2.Kd4 cxd6[>d2][wRa1]#  
b) 1.Rxc5[>Rh8][-bPf2] gxh8=B[>Bc1]  
[-wRb4] 2.Kf4 gxf6[>f2][wBc1] #

Author: Zilahi. Reciprocal captures. Rebirth square occupation, allowing black King move. Specific clearing of square allowing mating ecto-battery.

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Popeye gives the following cook in a) 1.Bxg5[>Bf8][-bPd2] gxf8=B[>Bc1][wBc1] 2.Kf4 cxd6[>d2][wRb4]# which is possible assuming the promotion occurs before the Breton removal. In Winchloe, however, the promotion occurs only after the Breton removal. Who will be the first to create a chess problem exploiting the different implementations of Breton?

**F1060** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



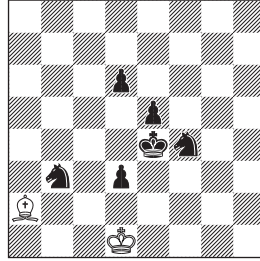
H#2.5 2 Sols (3+2)  
Grid

**Editor: WQd5 should be bQd5. Many apologies to the composer and the solvers.**

Sunouchi: Line up in a rank to welcome B#.

Crisan: An instructive introduction to Grid! I like the echo mates.

**F1061** Vito Rallo  
C+ (Italy)



H#3.5 2 Sols (2+6)  
Masand

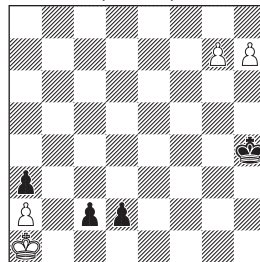
- 1...Ke1 2.d2+ Kf2 3.d1=Q Kg3  
4.Qd3[b3=w][d6=w]+ Sc5[d3=w]#  
1...Bb1 2.Sd4 Kc1 3.Sfe2[d4=w]+ Kd2  
4.d5 Bxd3[e2=w]#

Author: bP circuit, double check, white battery, promotion.

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: The spectacular cross checks in the first solution are slightly marred by the unused wB. Can anyone improve this setting?

**F1062** Sébastien Luce  
C+ (France)



H#4 (4+4)  
Virrey

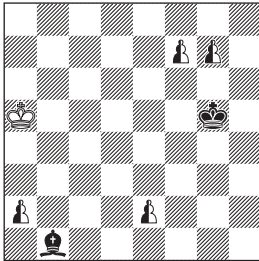
1.c1=B g8=S 2.d1=Q Sh6 3.Qg4 h8=R  
4.Bg5 Sf5#

Author: AUW with creation of a battery.

Sunouchi: AUW becomes normal here.

Crisan: Nice kindergarten problem, with only Kings and Pawns on the board.

**F1063** Sébastien Luce  
C+ (France)



H#4 (1+2+4)  
Virrey

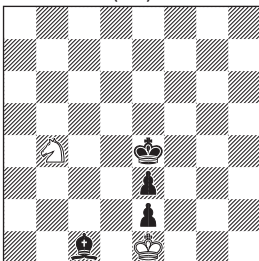
1.Bh7 f8=nB 2.a1=nR+ nRd1 3.exd1=nQ  
nQg4+ 4.Kh6 g8=nS#

Author: AUW with neutral this time. The move order is precise: 1.a1=nR+ doesn't work as the neutral Rook has no access to d1.

Sunouchi: Well harmonized with F1063.

Crisan: After a mixed AUW, a neutral AUW! Here the battery is diagonal.

**F1064** John Rice  
C+ (UK)



H#4 (2+4)

b) wSb4→b3  
Köko

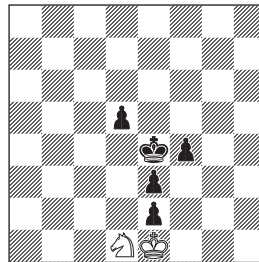
a) 1.Kd4 Kxe2 2.Kc3 Kd1 3.Ba3 Sa2 4.e2  
Kc2#

b) 1.Bb2 Sd4 2.Kd3 Sxe2 3.Kc2 Sc3 4.Kc1  
Kd1#

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Two different royal mates, with the wS effectively guarding a flight. It is interesting to note that from twin b) it is possible to create another twin by removing the black Pawn e2 with the stipulation H#3 Koeko 2 solutions (1.Kd3 Kf2 2.Kc2 Sd4+ 3.Kd1 Ke1# and 1.Kf3 Kd1 2.Kf2 Sxc1 3.Ke1+ Sd3#)

**F1065** John Rice  
C+ (UK)



H#4 2 Sols (2+5)  
Chameleon Circe

1.exd1=R[wBf1]+ Ke2 2.Rxf1[wRh1] Rg1  
3.Rxg1[wQd1] Qb3 4.d4 Qe6#

1.exd1=B[wBf1] Be2 2.Bxe2[wRh1] Rh3  
3.d4 Rxe3[bPe7]+ 4.Kxe3[wQd1] Qxe2  
[bRa8]#

Sunouchi: Transformations vs a promotion.

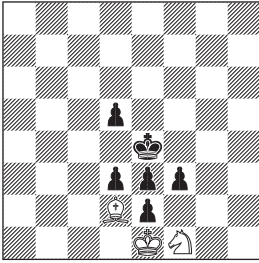
Crisan: Two superb epaulettes mates.

**F1066**

John Rice

C+

(UK)



H#4

(3+6)

b) bPd5→f5

c) wBd2→d1

Einstein

a) 1.Kd4 Ba5=S 2.Kc3 Sxe3=B 3.d4

Bxd4=R 4.d2+ Rxd2=Q#

b) 1.Ke5 Bxe3=R+ 2.Kf4 Rxe2=Q 3.f2+

Kxf2 4.d2 Sxd2=B#

c) 1.d4 Sxe3=B 2.d2+ Bxd2=R 3.Kf4

Bb3=S 4.Ke3 Rxd4=Q#

**Editor: The condition "Einstein Chess" was missing. Many apologies to the composer and the solvers.**

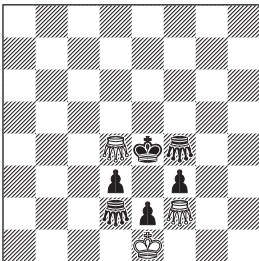
Crisan: Another bag of tricks from a bag of tea! These "T" settings are definitely full of unexpected resources.

**F1067**

John Rice

C+

(UK)



H#4

(3+6)

a) Messigny b) PWC

Grasshopper 2+2

a) 1.Ke4&lt;&gt;Ke1 Kxf3 2.Gg5 Kg2 3.d2 Kg1

4.Ge3+ Gf2&lt;&gt;Ge3#

b) 1.Kxd4[Ge4] Gxf4[Gf2]+ 2.Ke3

Gxe2[Pe4] 3.Gdxf4[Gd2] Gc4 4.Gc2 Gc1#

Editor: Nobody could solve this.

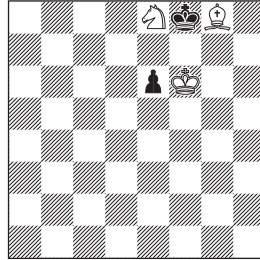
Crisan: It is amazing to see how the different conditions lead to entirely different solutions from the same initial appealing setting. Please note how well are used the fairy conditions.

**F1068**

Eligiusz Zimmer

C+

(Poland)



H=2

(3+2)

b) bPe6→g6

a) 1.Kxe8! Bxe6 2.Kf8 Bf7=

b) 1.Kxg8! Kxg6 2.Kh8 Sf6=

Author: Zilahi.

Sunouchi: Zilahi-like with a miniature.

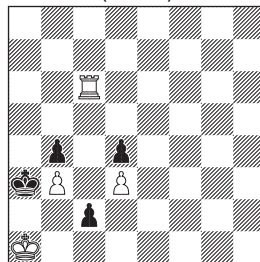
Crisan: A very successful problem, with four solvers scoring full points...

**F1069**

Slobodan Šaletić

C+

(Serbia)



H=2 2 Sols

(4+4)

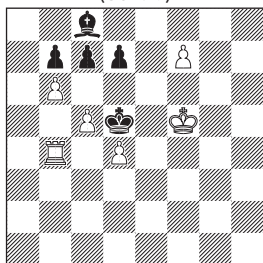
1.c1=S Rc3 2.Sxd3 Rxd3=

1.c1=B Rc2 2.Bb2+ Rxb2=

Sunouchi: b3P as a wedge must be supported.

Crisan: ...only to be surpassed by this one, with all five solvers providing correct answers!

**F1070** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



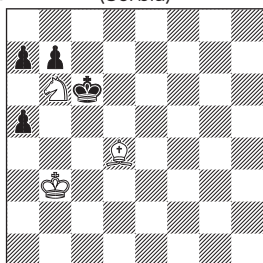
(\*) H=2 (6+5)

(\*) 1...f8=B 2.c6 Bd6=  
1.Kc6 f8=Q 2.d5+ Qxc8=

Sunouchi: Disable black pawns behind K.

Crisan: Here I like more the set play than the real play.

**F1071** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



H=3 (3+4)

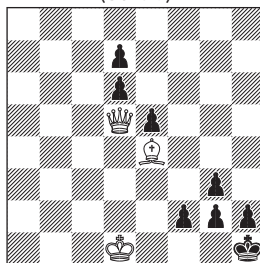
b) bSa7

a) 1.Kb5 Sc4 2.Ka6 Sxa5 3.b5 Kb4=  
b) 1.Sc8 Sxc8 2.Kb5 Bb6 3.Ka6 Ka4=

Sunouchi: A little hard to find out sols.

Crisan: But not so hard, once you figure out the black King must go to the edge of the board.

**F1072** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



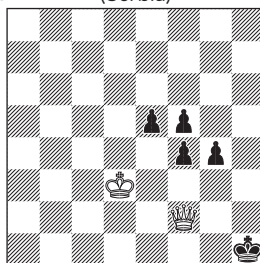
(\*) H=3 (3+8)

(\*) 1...Qxe5 2.f1=S Bd5 3.Se3+ Qxe3=  
1.f1=B Qxe5 2.Bc4 Qd4 3.Bd5 Bxd5=

Sunouchi: Sensitive rearrangement of Q&B.

Crisan: Snow White (=wQ) needs Prince Charming (=wB) to stalemate all the seven dwarfs (=bPs).

**F1073** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



H=3 (2+5)

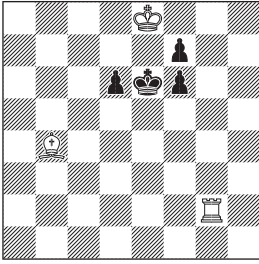
b) wQf2→g3

a) 1.g3 Qxg3 2.f3 Qf2 3.f4 Ke4=  
b) 1.f3 Qxe5 2.g3 Qxg3 3.f4 Qf2=

Sunouchi: Paradoxical twins are humorous.

Crisan: Indeed: the white Queen ends on the initial square from the twin!

**F1074** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



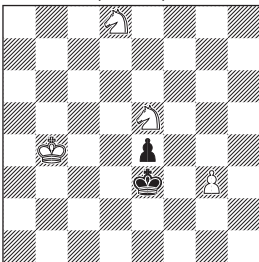
H=3 (3+4)  
b) H#2

- a) 1.Ke5 Kd7 2.f5 Bxd6+ 3.Kf6 Bf4=  
b) 1.d5 Be7 2.f5 Re2#

Kobayashi: H#2 is easier.

Crisan: Another successful problem, with four solvers. The cooperation between wR and wB is powerful in chess compositions.

**F1075** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



H=4 (4+2)

- 1.Kf2 Kc3 2.Kxg3 Kd2 3.Kf4 Ke1 4.Ke3 Se6=

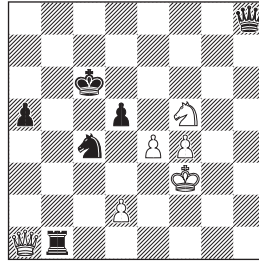
Author: Rundlauf of black King.

Editor: Akira Uchida gave this solution 1.Kd4? Ka4 2.Kc5 Sg6 3.Kb6 Se7 4.Ka6 Sc8=? but he forgot the presence of bPe4.

Sunouchi: Make up exclamation with Rundlauf!

Crisan: An appealing ending position, with all the pieces on the same file.

**F1076** Borislav Gadjanski  
C+ (Serbia)



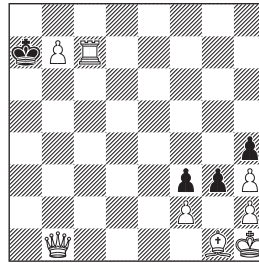
HS#4 2 Sols (6+6)

- 1.Qxa5(A) Rb8 2.e:d5+(B) Kb7(c)  
3.Ke4(D) Qc3(e) 4.Sd6+(F) Sxd6#(g)  
1.Kg2(C) dxe4(b) 2.Qf6+(E) Kd5(d) 3.d4 Qh4(a) 4.Se3+(G) Sxe3#(f)

Author: Composed in Vilnius. The inspiration is The 19th Japanese Sake tournament and "Point Reflection" condition. 7 centrally symmetric pairs of W/B moves in 2 solutions or 7 pairs of "point reflection moves with opposite colors". This is a natural HS# theme, because in HS# both kings play a key role.  
Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Thank you, Borislav, for sending this beautiful Meredith to Problem Paradise! It is quite appropriate to have your problem published here.

**F1077** Andreas Thoma  
C+ (Germany)



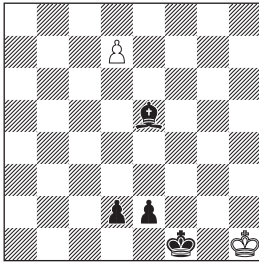
HS#4 2 Sols (8+4)  
AntiAndernach

- 1.b8=bR+ Ka8 2.Ra7=bR gxf2

3.Qb7=bQf1=wQ 4.Qxf3 Qxf3#  
 1. R.c8 = bR gxf2 2. bxc8 = B Ka8  
 3.Bg4=bBf1=wQ 4.Qxf3+ Bxf3#

Editor: Nobody could solve this.  
 Crisan: Anti-identical solutions, with mates on the same square. The first one, ending with a surprising zugzwang, is my favorite.

**F1078** Andreas Thoma  
 C+ (Germany)

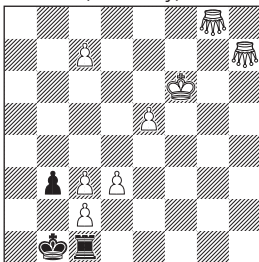


HS#4 (2+4)  
 AntiAndernach

1. d8=bQ e1=wS2.Sd3=bS Qh4=wQ  
 3.Qe1=bQ d1=wQ 4.Qxd3+ Kf2#

Editor: Nobody could solve this.  
 Crisan: It is difficult to mate in AntiAndernach without capturing a unit. In this case, the royal battery helps the cause.

**F1079** Andreas Thoma  
 C+ (Germany)

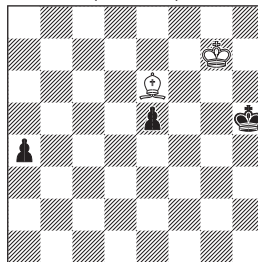


HS#5 (8+3)  
 AntiAndernach  
 Grasshoppers g8 h7

1.c4=bP cxd3 2.c8=bQ Qc3=wQ3.Qb2=bQ  
 Ka1 4.Kg7 dxc2 5.Kh8 Qxe5#

Editor: Nobody could solve this.  
 Crisan: An extension of the idea from F1077: the black Queen has no choice but capture a white Pawn in order to avoid a self-check.

**F1080** Ľuboš Kekely  
 C+ (Slovakia)



SH#6 (2+3)  
 b) wRe6  
 Transmuted Kings

a) 1-3.a1=S 4-6.Sg4 Bf7#  
 b) 1-4.e1=S 5-6.Sg5 Rh6#

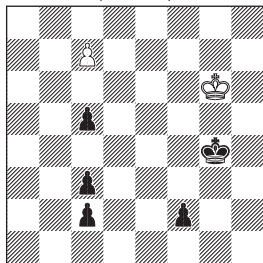
**Editor: The condition "Transmuted Kings" was missing. Many apologies to the composer and the solvers.**

Author: Tanagra. Minimal. Forsberg's twin. Promotions to knights.  
 Sunouchi: Simple sols make me happy.  
 Crisan: One to show in the club and explain fairy chess composition to otb players!



**F1081** Sébastien Luce

C+ (France)



SH#25 (2+5)

Virrey

Alphabetical Chess

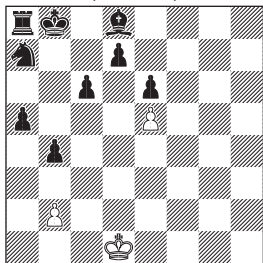
1.c1=B 2.Be3 3.c2 4.c1=B 5.Bd2 6.c4  
7.c3 8.c2 9.c1=B 10.Ba3 11.Be7 12.Bdb4  
13.Bbd6 14.Bg3 15.Bef4 16.Beh4 17.f1=B  
18.Be2 19.Bf3 c8=B#

Author: The combination with ABC allows a series of promotions only to Bishops. Four black Bishops go around black King, last white one, mates.

Crisan: Clever sequence of moves with some subtle motivations.

**F1082** Ľuboš Kekely

C+ (Slovakia)



SS++27 (3+9)

1.Ke2 2.Kf3 3.Kg4 4.Kh5 5.Kg6 6.Kf7  
7.Ke8 8.Kxd8 and back 9.Ke7 10.Kd6  
11.Kc5 12.Kb6 13.Kxa5 14.Kxb4 15.Ka5  
16.b4 17.b5 18.bxc6 19.cxd7 20.d8=S  
21.Sxe6 22.Sd8 switchback 23.e6 24.e7  
25.e8=Q 26.Qd7 27.Sc6+ Sxc6++

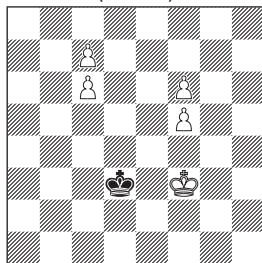
Author: Meredith. Long walk of white king.  
Excelsior. Minor promotion. Switchback.  
Sunouchi: Relay runners arrange the

finale.

Crisan: An intriguing stipulation becomes clear at the end.

**F1083** Sébastien Luce

C+ (France)



Ser=21 (5+1)

Virrey

Alphabetical Chess

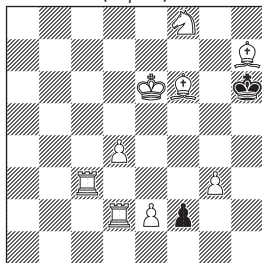
1.c8=B 2.c7 3.Be6 4.c8=B 5.Bcd7 6.Be8  
7.Bg8 8.Bef7 9.Kg3 10.Bd5 11.Bh1 12.f7  
13.f6 14.f8=B 15.f7 16.Bh6 17.f8=B  
18.Bfg7 19.Kf2 20.Ke1 21.Kd1=

Author: The most difficult to solve of this series with the condition. On 9th move, white King has to make a move on the right to allow white Bishop f7 to reach h1 in two steps. On h1, not g2, to allow this time, the three last moves by white King.  
Sunouchi: Triple Bs on the f-file impressed me.

Crisan: What a conclusion: the black King is stalemated in a mirror position!

**F1084** Kankuh Kobayashi

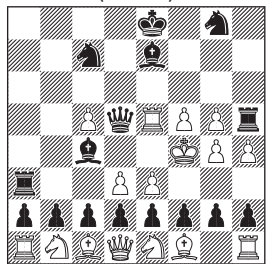
C+ (Japan)



SH=3 4 Sols (9+2)

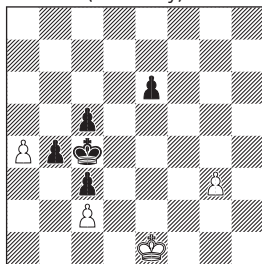
(Continued on p.34)

**R286** Henryk Grudziński  
(Poland)



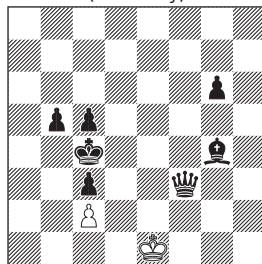
Proof Game 22.5 (16+16)  
Circe Parrain

**R287** Andreas Thoma  
(Germany)



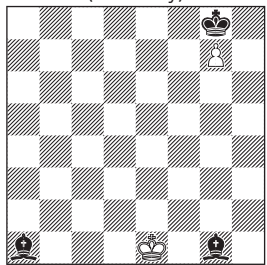
-11 & #1 (4+5)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R288** Andreas Thoma  
(Germany)



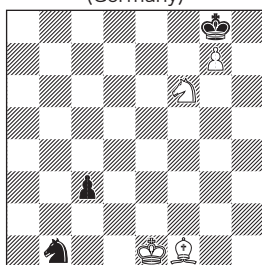
-7 & #1 (2+7)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan  
No Forward Defense

**R289** Andreas Thoma  
(Germany)



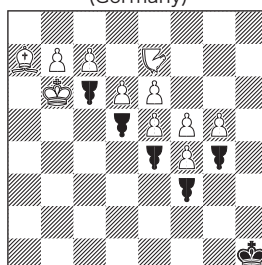
-4 & S#1 (2+3)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R290** Andreas Thoma  
(Germany)



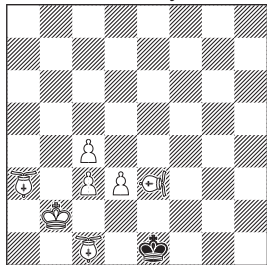
-2 & S#1 (4+3)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R291** Stephan Dietrich  
(Germany)



-6 & #1 (11+6)  
Proca Retractor  
5 Berolina-Pawns, Nightrider e7

**R292** Stephan Dietrich  
Andreas Thoma  
(Germany)



-2 & S#1 (7+1)  
Klan Retractor  
Princess e3, BishopHopper a3, c1

# Retro

## Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

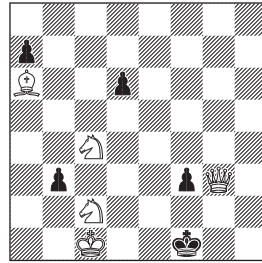
Judge 2019-2020

Thomas Brand (Germany)

☆今回は ProofGame 1 作と Retractor 6 作です。R286 は、白が bP を取った直後に黒駒を進めて再生する手順を繰り返します。アンパッサン後の再生位置は、取られた P の位置を基準にします。R287 は、wPg3 のお蔭で逆算した黒駒が戻れる場所が限定されるとともに、成りを戻せなくなります。黒にダブルチェックを戻させた後、bP が c5 に動いて斜めにチェックした局面を作ります。R288 は、既に盤上にある黒駒が動いて e8 を塞ぎます。途中 bK が動いてチェックした局面になります。R289 は、wP が動かずにチェックした局面に戻してから再度チェックします。成駒が再生されるマスを一括塞いでから空けます。逆算する 4 つの黒駒のうち 3 つは同種です。R290 は、bK が逃げられないようにしてから bS を取ってチェックし、黒駒が b1 に動くと詰む形にします。R291 は黒のみ Berolina-Pawn で白は通常の P です。wP を突いてチェックできる形になっているので、bK が逃げられないようにします。R292 の Princess (PR) は B+S で、この駒だけで隅の K を詰ますことができます。駒取りの内容は、盤上のフェアリー駒を含め白が自由に選ぶことができます。全体的に難しいですが、R291 は解きやすいと思いますので、これだけでも解いてみてください。

Issue 88 (R279)

Vlaicu Crisan, Éric Huber  
R279 Michel Caillaud  
(Romania x2, France)



-6 & S#1 (5+5)  
Proca Retractor

- 1. Bg1xPa7(bPa7, -wBa7) Ke2-f1+
  - 2. Bf2xPa7(bPa7, -wBa7) Kd3-e2+
  - 3. Be3xPa7(bPa7, -wBa7) Kc3-d3+
  - 4. Bc5xPa7(bPa7, -wBa7) d7-d6+
  - 5. Bb5xPa6(bPa7, -bBa7) Bb8-c7+
  - 6. Sb2-c4
- & 1. Sd1+ Bxg3(wQd1, -wSd1)#

まずは白がチェックされた局面に戻す。このルールでは駒が取られたとき、再生位置に駒があってもそれを押しつけて再生される。しかし単に wK を b1 に戻しても、黒が P を戻すだけで先が続かない。したがって何らかの駒を逆算する必要がある。再生位置にある駒は bPa7 のみなので、白が a ファイルの bP を取って a7 の駒が取られたことになる。wK が c1 にあるので黒マスの wB に黒駒が利いた局面にする。最終的に bK が逃げられないようにしてから白がチェックし、その応手で黒駒を動かすと白が詰むような形にしたい。そこで bK を動かすために wB を g1 に戻す。wB を繰り返し逆算して bK を c3 まで戻した後、bPd6 を戻させて b8-h2 の対角線を空ける。-5 手目ようやく黒駒を逆算するのだが、wQg3 に利くように bB を b8 に戻させる。序盤は同じ wB を移動させるのではなく、別の wB を Uncapture し

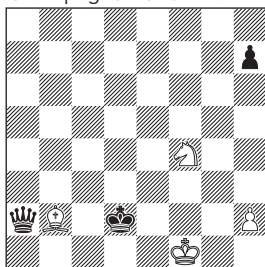
続けるのがポイントで、これによって wBf2 が逃げられなくなっている。

テーマは Bristol で、ある駒 (邪魔駒) がマス x から離れた後、同色の駒が同一線上を同じ方向に動いて x を通る、というもの。本作では 4 つの wB が連続して a7-g1 の対角線上を動いている。

Authors: Uncapture of 5 Bishops (4 white, 1 black) in 5 moves. Bishops appear successively on g1-a7 diagonal. The 4 first moves display Bristol theme (Champagne 2019). The 5 Bishops are useful in final move. (bPf3 avoids cook -6. Bh2-g1 & 1. Bg5,h6+ Bxg3(wQd1)#)

☆参考として本作の元となった作品を紹介します。

Vlaicu Crisan  
Eric Huber  
R279-Cf. Champagne 2019 2nd HM



-3 & S#1 (4+3)  
Proca Retractor  
Assassin Circe

-1. Bc2xPh7(-wBh7, bPh7) Ke3-d2+  
-2. Bd3xPh7(-wBh7, bPh7) Kf3-e3+ -3.  
Bc1-b2 & 1. Bd1+ Qe2#

## Fコース

(Continued from p.31)

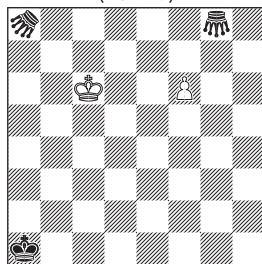
1.f1=Q 2.Qb1 3.Qg6 Bxg6=  
1.f1=R 2.Rf5 3.Rc5 Rxc5=  
1.f1=B 2.Bxe2 3.Bh5 Rh2=  
1.f1=S 2.Sxg3 3.Sh5 Rh3=

Mizuno: AUW was expected from 4 solutions.

Sunouchi: Trace narrow paths with AUW.

Crisan: Another very successful problem, with four solvers! May I kindly ask the other Japanese composers to submit their works, too?

F1085 Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



SH=10 (2+3)  
Grasshopper g8 Hamster a8

1.Kb2 2.Kc3 3.Kd4 4.Ke5 5.Kxf6 6.Ke7  
7.Kd8 8.Gc8 9.Ge8 10.HAc8 Kd6=

Sunouchi: Sandwich K between still-lives.

Crisan: Is anyone able to double the idea?

Congratulations to Seiichiro for convincingly winning this round and providing pertinent and humorous comments! My encouragements go to the other four solvers. All your contributions and enthusiasm make this column to be so appreciated worldwide by the chess composers.

**U281** Umayabara Go

馬屋原剛



▲ なし ▼ 歩

ブルーゲーム 13 手

**U282** Umayabara Go

馬屋原剛



▲ 桂 ▼ 歩

ブルーゲーム 14 手

**U283** Shiomiryo

塩見亮

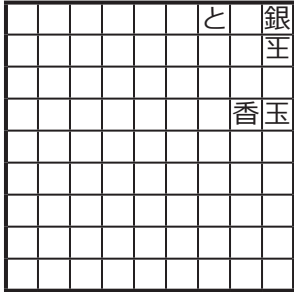


▲ なし ▼ 歩

ブルーゲーム 15 手

**U284** Kosaka Ken

高坂研

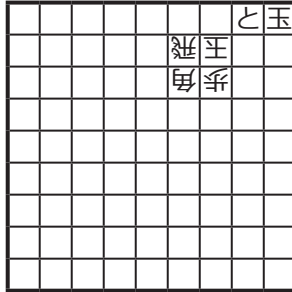


▲ なし

協力詰 1 手  
透明駒 1+0

**U285** Kosaka Ken

高坂研

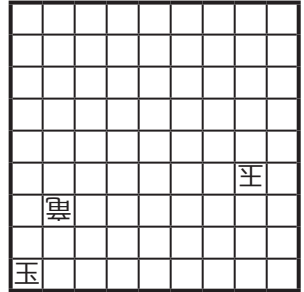


▲ 角

協力詰 3 手  
透明駒 1+0

**U286** Ueda Yoshikazu

上田吉一



▲ Nr ▼ Nr+ 残り全部

協力白玉詰 6 手  
b) 26 玉 → 52 玉  
c) 26 玉 → 18 玉  
d) 26 玉 → 42 玉  
Nr = Nightrider

# Shogi

Shogi Editor

AIBA Takehiro (会場健大)

Judge 2018-2020

SUDO Daisuke (須藤大輔)

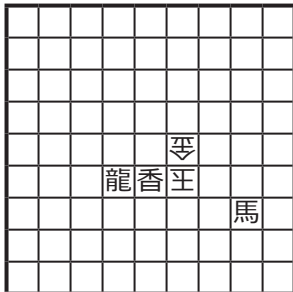
☆ 85号と86号の解答成績に誤りがありました。85号駒井氏 15点→25点、86号九尾氏 15点→25点、駒井氏 15点→25点でした。大変失礼いたしました。

☆ 最近ブルーゲームの投稿が多め。U284はレト口解析を用います。

## Issue 88 (U269-274)

U269 DEGUCHI Nobuo

出口信男



▲ なし

協力詰 5手

53 香成、56 金、57 龍、55 玉、  
54 馬まで5手。

☆ まず香の限定移動から入り、対する玉方は金の移動合で応じる。これは馬の利きを通す意味にもなっている。その金移動合を取らずに57龍と滑らせて、馬でとどめを刺せば盤上に1の字が浮かび上がる。単に曲詰になっているだけでなく1手1手がしっかり結びついている感触がある。

及川：香の移動場所が考え所。

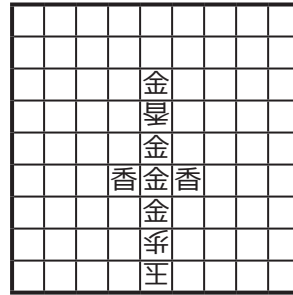
九尾：理想的な出来栄え。

星野：45金がうまく作意を隠している。

内田：着手が全て5筋。

U270 DEGUCHI Nobuo

出口信男



▲ なし

協力詰 15手

58 金、同玉、57 金、同玉、  
56 金、同玉、57 歩、55 玉、  
54 金、同玉、56 香、55 飛合、  
同香、同玉、56 飛まで15手。

☆ 左右上下に対称のユニークな形。王手はほとんど限られていて解くのは難しくないが、最後飛合で左右の香にひもをつけられるようにするのがポイント。作者のユーモアを楽しむ作であろう。

及川：強欲ルール風な手順の立体曲詰。

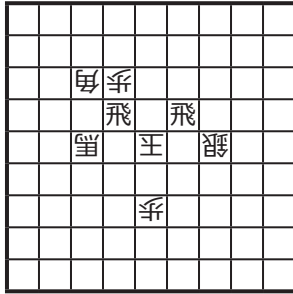
駒井：一段上げれば良かったが、余詰があったのですね。

九尾：大きい十が小さい十に。飛合の瞬間の形がもったいない？

及川：2手目の応手の違いにより消す駒が変化。上手い構成です。

U271 DEGUCHI Nobuo

出口信男



▲ なし

協力詰 7手 (5解)

- 65 飛、同玉、45 飛、55 飛合、同飛、64 玉、54 飛打まで 7手。
- 54 飛左、66 玉、64 飛、65 馬、同飛、56 玉、47 角まで 7手。
- 54 飛左、66 玉、46 飛、56 桂合、同飛寄、65 玉、77 桂まで 7手。
- 54 飛右、46 玉、44 飛、45 金合、同飛、56 玉、55 金まで 7手。
- 54 飛右、46 玉、66 飛、56 銀合、同飛寄、45 玉、34 銀まで 7手。

☆ 5 解というかなり珍しい作品。2 枚の飛車と周囲の壁駒の関係をうまく使って、5 解ごとに別々の合駒ないし移動合を出現させた意欲作である。

☆ 54 飛左、66 玉までがまずひとつの導入で、そこから左の飛車で縦の王手をかけるか、右の飛車で横の王手をかけるかで分岐する。前者で移動合する馬が後者で壁駒になってうまくできている。

☆ 54 飛右、46 玉にも縦の王手を横の王手で分岐。ここでは金銀をうまく切り分けている。

☆ 最後は、65 飛と取らせてしまっただけで回収する筋。機能的な配置でよくできたもので、好評だった。

塩見：合駒 5 種！ 非常にチェスプロブレムっぽい。

駒井：さすがに香は無理ですね。しかし面白い趣向。

星野：飛合と角合を作り出したのはうまい。

及川：初手 45 飛の順も成立できていれば——と思うのは望み過ぎでしょうか。

九尾：巧みな 5 種合。飛を捨てる順が最後でした。

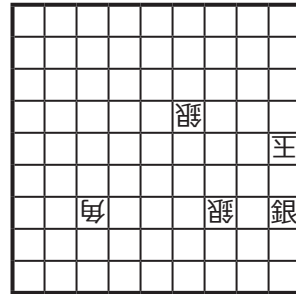
U272 Umayabara Go

馬屋原剛

☆ 誤図のため再出題中。申し訳ございませんでした。

U273

Dolores von Nierenstein



▲ なし

協力詰 5手

透明駒 4+2

I x44、42 飛合、-- I、12 飛、16 銀打 まで 5手。

☆ かなり難しかった本作。透明駒慣れしている人でもある種の思い込みを取り払わなければ解けなかったはずだ。

☆ 手順を追っていこう。初手で銀を取る手は次の 42 飛合より 51 の角(馬)による空き王手である。この飛車がすぐに 4 手目に 12 飛と移動していることから、3 手目はこの角筋に駒を移動させる空き王手であったことがわかる。それが可能なのは 13 銀が 24 銀成と移動する手だけであることはすぐにわかる。さて、すると初手に空き王手した駒はなんだったのだろうか、ということになる。銀の所在は 4 枚とも明らかになってしまっているため、33 銀の移動はありえない。また 3 手目に直接王手をかけている駒が飛車であることから、42 飛～ 44

飛もありえず、もうこの空き王手をできるパツテリーは組みえないように思える。

☆ここで、玉という駒の存在を思い出せるかどうか。ただの協力詰で、自玉が明示的にあることが分かっていない場合、透明駒の代入可能性からなんとなく玉を外してしまう心的傾向はないだろうか。私は実際にそうだったので、本作は新鮮に見えた。

☆というわけで、44にある駒は玉というのが正解。かつ、42飛に手抜けたことから43に玉方桂があることもわかる。また66角と44玉の間にも何らかの玉方透明駒が挟まっており、これらはいずれも最終手16銀打を取れないことから、これで詰みである。

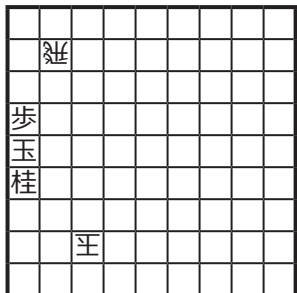
駒井：超難解でしたが、先手玉の利用に思い当って氷解。おかげで、解けなかった詰バラ12月号の作品展10も解決しました。

駒井：限定打が4回。すばらしい。

及川：目指す最終局面がイメージできず、大苦戦でした。

#### U274 UEDA Yoshikazu

上田吉一



#### ▲ Nr ▼ Nr + 残り全部

協力自玉詰6手

b/c)78玉→29玉/51玉

Nr = Nightrider

a) 15Nr、36飛合、同Nr、57Nr合、76飛合、77角合まで6手。

b) 61Nr、53角合、同Nr、45飛合、65角合、38Nr合まで6手。

c) 19Nr、27香合、同Nr、35飛合、55香合、53Nr合まで6手。

☆ナイトライダーを用いた自玉詰。玉方の玉位

置による3手順になっている。3つの場合はツインでなく何と呼ぶのでしょうか。トリブレット？

☆いずれもナイトライダーの最速打、飛び道具の合駒、同ナイトライダー、飛び道具の合駒による逆王手、3手目に取った駒で合駒しながらさらに逆王手(ピンされる)、とどめの逆王手までという構成になっている。飛び道具というのが将棋においては飛角香なので3手順作られたのであろう。しかし虫がよくできている。駒井：飛角香合+Nr合+アルファで統一感あり。

及川：盤を大きく使った3手順。ナイトライダーを使って作ってみたいくなりました。

星野：角打で詰める(a)が一番将棋らしい。

## Dコース

(Continued from p.3)

星野：Qを捨てて、遠見のBが良い感じ。

小林：楽しい問題。もっと宣伝を。

九尾：最後はホッとする易しさ。

☆これもD528と同様で初手は実質waitingですがスレットが2つあるのはキズです。本手順もそうですが左右で同じことをやっているだけです。

[○5△0×0-5]

<総評>

九尾：全問正解なるか！？

☆お見事でした。

## Sコース

(Continued from p.21)

星野：初手Qf5が分かれば、あとはすんなり解ける。Bc6が気持ち良い。

☆手数は長いですが、序盤8手は、黒に1手パスさせてPh7を指す、という手順で、実質的にはあと4手。Bf3が好手。

☆機械は通らないですが、もう4手伸ばしてPh6を入れる、というのは、さすがに無理なのではないでしょうか。



# Problem Paradise

## Informal Tourney Award

### Shogi 2012-2014

Judge: 須川卓二

まず今回の選考が大変遅くなり失礼致しました。お詫び申し上げます。

コロナウイルスの影響で家で過ごすことが多いと思います。早い終息を祈るのは勿論ですが、創作、解答に時間を費やすことが出来るという利点もあると思います。でもやっぱり早く平穏な世の中になって欲しいですね。

今回は、私自身の特徴である「解答者の目」で選んだものです。解いた時の感動を上手くお伝えできればと思います。

#### 1st Prize

**U098** HASHIMOTO Satoshi

橋本 哲

▲	▲			▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	▲			▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
▲	▲							▲	▲	▲	▲
							▲	▲			
	▲	▲					▲	▲			
	▲		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲		▲
	▲										▲
		▲	▲				▲				

▲なし △なし

Proof Game 86 手

76 歩、32 飛、77 桂、42 銀、  
85 桂、31 金、93 桂成、41 玉、  
94 成桂、51 金、84 成桂、97 香成、  
55 角、96 成香、98 飛、95 成香、

58 金右、94 成香、68 金寄、93 成香、  
78 金寄、92 成香、88 金、82 成香、  
91 飛生、96 歩、81 飛生、97 歩成、  
91 飛生、81 成香、96 飛生、82 銀、  
86 飛、96 と、25 桂、95 と、  
13 桂成、94 と、14 成桂、93 と、  
24 成桂、92 と、93 香成、17 香成、  
94 成香、16 成香、17 桂、15 成香、  
25 桂、14 成香、33 桂成、36 歩、  
25 成桂、24 成香、13 香成、37 歩成、  
14 成香、36 と、15 成香、35 と、  
16 成香、34 と、17 成香、16 歩、  
18 成香、17 歩成、48 王、16 と、  
37 王、15 と、36 王、14 と、  
37 角、13 と、14 歩、12 と、  
13 歩成、11 と、14 と、13 桂、  
12 歩、21 と、11 歩成、91 と、  
12 歩、35 と 迄 86 手

Proof Game の最長手数は、それまでは 2008 年 4 月の中村雅哉作の 56 手。その当時こんなに長い手数が唯一解で限定できるのかとビックリした覚えがあります。本作はそれを 30 手上回る 86 手。「駒を取る」から「成駒を作って自陣に戻る」という手法を使い長手数を実現しました。私は Proof Game を解図する際には EXCEL を使っているいろいろなデータを分析して（そんな偉そうなものではありませんが）解きますが、それが 1 本の線に繋がる瞬間は解答者冥利につきる瞬間です。論理的に創られている作品はその道のりが実に心地よい。本作はまさにその心地よさがマックスに達した作品です。



11 銀成、同玉、31 龍、12 玉、  
 11 龍、同玉、77 角、66 金、  
 同角、55 金、同角、44 金、  
 同角、33 金、同角成、22 銀、  
 12 金、同玉、13 金、同玉、  
 24 金、同歩、23 金、同銀、  
 87 歩 迄 25 手

オーロラと言ったら4連合。この号で5作  
 同時発表には驚かされました。全て好作でし  
 ましたが、完成度の点で本作が1番良かったと  
 思います。本作は金の4連合 + 銀合ですが、  
 金を4枚取って銀合の時に、金4枚を連続で  
 捨てて銀の利きを33から外してそっと87  
 歩。最後に視点が右上から左下に移る見事な  
 構成です。

### 1st Honorable Mention

**U126** UEDA Yoshikazu  
 上田吉一

		馬					
				歩	歩	王	
		玉	歩			龍	
				角	王	桂	
				了		香	
				龍			

▲なし

かしこ詰 41 手  
 PWC Type Ueda

47 龍、46 金、56 龍、54 玉、  
 65 龍、45 玉、99 角、55 金、  
 56 龍、44 玉、55 角(99 金)、54 玉、  
 65 龍、45 玉、88 角、55 金、  
 56 龍、44 玉、55 角(88 金)、54 玉、  
 65 龍、45 玉、77 角、55 金、  
 56 龍、44 玉、55 角(77 金)、54 玉、

65 龍、45 玉、66 角、55 銀、  
 56 龍、同と(57 龍)、46 龍(57 金)、54 玉、  
 45 龍、同桂(33 龍)、44 龍、同龍(34 龍)、  
 45 龍(34 桂) 迄 41 手

角を開く位置を変えることで合駒を位置変  
 換により隅から順に金を収納し金を品切れに  
 するという見たことのない趣向に感激しまし  
 た。余りごちゃごちゃした形でなくかして  
 表現出来き完成度の高さを感じます。

### 2nd Honorable Mention

**U162** OGURA Anne  
 小倉 杏

				龍		了	
				了		了	
				了	了		
						と	と
						歩	王
				歩	桂	桂	桂
				香		金	

▲ 飛

ばか自殺詰 22 手  
 23 酔象

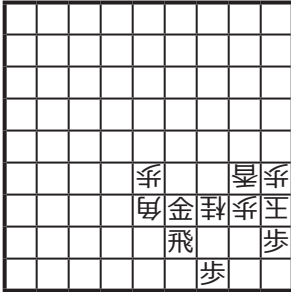
27 と、同玉、37 と、同玉、  
 31 飛、32 酔、同飛生、27 玉、  
 21 龍、17 玉、26 酔、27 玉、  
 35 酔、37 玉、24 酔、27 玉、  
 33 酔生、37 玉、22 酔生、27 玉、  
 31 酔成、21 金 迄 22 手

作者が言う「興福寺の旧境内で酔象らしき  
 駒が発見・・・」というのが創作動機とい  
 うのが興味深いのが、先手玉の無いばか自殺詰と  
 というユニークな作品となったのは驚きを隠せ  
 ません。手順も酔象鋸といった趣向となつて  
 おりまさに楽しめる作品となっています。

### 3rd Honorable Mention

U157 SUDOH Daisuke

須藤大輔



#### ▲歩

ばか詰 11手

Lortap

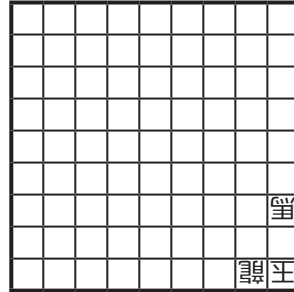
49 飛、28 玉、29 歩、38 玉、  
48 飛、39 玉、49 飛、28 玉、  
48 飛、17 玉、28 歩 迄 11 手

あまり馴染みの無いルールであるが、王手をかけているように見える駒に紐が付いているので紐を外す手順で攻めていく。初手 28 歩では打歩詰になるが先打突歩で詰上るのがなるほどの手順。詰上げて思わずニヤリとしてしまいました。最初から最後までまったりとした空気感が素晴らしい。

### 4th Honorable Mention

U117 TSUTSUI Hiromi

筒井浩実



#### ▲飛角

安南ばか詰 5手

82 角、18 玉、88 飛、81 玉、  
83 飛成 迄 5 手

大駒 4 枚を使用し、限定遠打 2 発と玉のワープを 5 手で実現して最終手 83 飛成でそれが結実する。記憶に残る見事な 1 作。短手数ものでは一番のお気に入りです。

# Endgame 2019

Judge: Mario Guido García

Special thanks to the editors of the magazine Problem Paradise, for designating me as the judge of such an important event, also to all participants of this tournament.

The Director sent me the studies for evaluation, with diagrams and solutions in files (magazines and PGN).

In the verifications, technical deficiencies were found, which will be informed to the authors through the Director of the tournament.

Participants: Michal Hlinka (Slovakia); Pavel Arestov (Russia); Lubos Kekely (Slovakia); Peter S. Krug (Austria); Andrzej Jasik (Poland); Marco Campioli (Italy); Amatzia Avni (Israel); Petr Kiryakov (Russia); Michael Pasman (Israel); János Mikitovics (Hungary); Marcel Dore (France); Jarl Henning Ulrichsen (Norway); Valery Kalashnikov (Russia); Jan Timman (Netherlands); David Blundell (Gales); Eli Amit (Israel); Daniel Keith (France) Poul Rewitz (Denmark) Alexander Stavrietsky (Russia); Christopher Yoo (USA)

There are 33 studies by 20 composers from 12 countries.

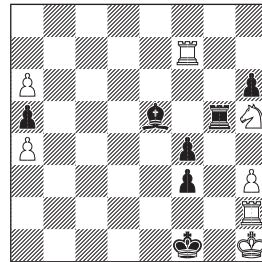
So, my ranking is:

**SECTION: WIN**

**Prize**

**E113**

Peter Krug  
(Austria)



Win

(7+7)

**1.Rc2!** [1.Rd2? f2 2.Rxf4 Rg1+ 3.Kh2 Rg2+ 4.Kh1 Rg1+=]

**1...Rg1+** [main B 1...Rxh5 2.a7! (2.Rb7? Rxh3+ 3.Rh2 Rxh2+ 4.Kxh2 Bd4=) 2...Rxh3+ 3.Rh2 Rg3 4.Rh5! Bd4 5.a8Q Rg1+ 6.Kh2 Rg2+ 7.Kh3 Rg3+ 8.Kh4 Bf2 9.Qa6+! (9.Qxf3? Rxf3+ 10.Kg4 Ke2 11.Rxf4 Rg3+ 12.Kf5 Rg5+ 13.Rxg5 hxg5=) 9...Kg2 10.Rxh6 Rg6+ 11.Kh5 Rxa6 12.Rxa6 Bg3 13.Rg6! f2 14.Rxf4+-]

**2.Kh2 Rg2+ 3.Rxg2 fxd2 4.Ng3+ Kf2**

**5.Ne4+ Kf1 6.Nd2+ Kf2 7.Nf3 Kxf3**

**8.Rd7 Kf2** [8...Ke2 9.Kxg2 f3+ 10.Kh1 f2 11.Rf7 Bd4 12.Kg2+-]

**9.Rd2+ Kf1** [9...Ke1 10.Kxg2! Kxd2 11.a7!+-]

**10.Rxg2 f3+ 11.Rg3 f2** [11...Bb8 12.a7 Bxa7 13.Rxf3+-]

**12.a7 Bxg3+ 13.Kxg3 Kg1** [13...Ke2 14.a8=Q f1=Q 15.Qa6+! Ke1 16.Qxa5+!+-]

**14.a8=Q f1=Q 15.Qa7+ Kh1 16.Qb7+ Kg1 17.Qb6+ Kh1 18.Qc6+** [18.Qxa5? Qd3+=]

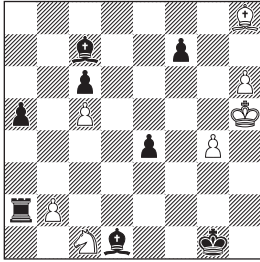
**18...Kg1 19.Qc5+!** [19.Qc2? Qe1+!]=]

**19...Kh1 20.Qd5+ Kg1 21.Qd2!+-**

Draws attention to the combination of two lines. Which of them is more attractive? A nice study from different point of view.

**Special Prize**

**E118** Jan Timman  
(Netherlands)



Win (7+8)

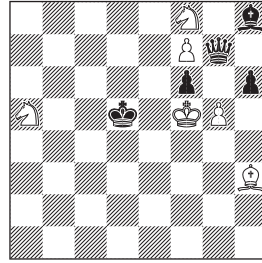
- 1.Bd4+!** [1.Nxa2? Bc2 2.Bd4+ e3=]
- 1...e3!** [1...Kg2 2.h7 Bf4 3.h8Q Bxc1 4.Qe5! Bf3 (4...f5 5.Kh4+-) 5.Kh4 Kf1 6.Qh2 e3 7.Kg3+-]
- 2.h7!** [2.Nxa2? Bc2 3.Bxe3+ Kg2=]
- 2...Be5! 3.Bxe5!** [3.Bxe3+? Kg2=]
- 3...Ra4 4.b4!** [4.h8Q? Rxc4 5.Kh6 (5.Bg7 Rg2+=) 5...Rh4+ 6.Kg5 Rxc8 7.Bxc8 Kf1=]
- 4...Rxb4 5.Bf4!!** [5.Bd4? Rb8 6.Bxe3+ Kg2 7.Bd4 f5=]
- 5...e2!** refutes the capture [main B : 5...Rxf4 6.h8Q Rxc4 7.Qa1! Ra4+ (7...Kh2 8.Qe5+ Kg2 9.Kh6 Rh4+ 10.Kg7+-) 8.Ne2+ Kf2 9.Qxd1+-]
- 6.Nxe2+ Bxe2 7.Be3+!** [7.h8Q? Rxf4 8.Qe5 Rf2! =; 7.Kg5? f6+! 8.Kxf6 Rxf4+=]
- 7...Kg2 8.h8Q Rxc4 9.Qb2!+-**

Notable movements by both sides, with trials and complementary lines. The bishop sacrifice and the possibility

of rejection, are the most outstanding moments, culminating in univocal sequences led with the Queen, to avoid a discovered check. Inspiration: study by H. Steniczka

**1st Honorable Mention**

**E108** Jarl Henning Ulrichsen  
(Norway)



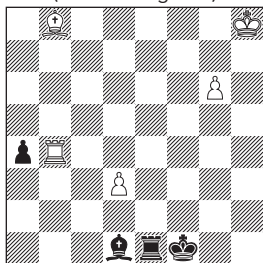
Win (6+5)

- 1.Bg2+** [1.Ne6 ? 1...Qxf7 and Black wins.]
- 1...Kd6** [1...Kc5 2.Ne6+ wins the black queen.; 1...Kd4 2.Ne6+ wins the black queen.]
- 2.Nb7+** [2.Nc4+ ? 2...Ke7 3.Ng6+ Kxf7 4.Nd6+ (or 4.Bd5+ Ke8 5.Nd6+ Kd7 6.Nf7 fxc5 7.Nfxh8 Kd6 and Black is better.) 4...Kg8 5.Bd5+ Kh7 6.Bf7 fxc5 and Black wins.]
- 2...Ke7 3.Ng6+ Kxf7 4.Bd5+** [4.Nd6+ Kg8 etc.]
- 4...Ke8 5.Bc6+!** [5.Nd6+ ? 5...Kd7 6.Nf7 fxc5 and Black is better.]
- 5...Kf7** [5...Qd7+ 6.Bxd7+ Kxd7 7.gxh6 wins.]
- 6.Nd8+** [6.Nd6+ Kg8 7.Bd5+ Kh7 etc.]
- 6...Kg8 7.Bd5+ Kh7 8.Nf8+!** switchback
- 8...Qxf8 9.g6+ Kg7 10.Ne6+ Kg8 11.Nf4+ Kg7 12.Nh5#**

White must make precise movements. The trials show where black is the winner. The culmination in mate with self-block is the strawberry of dessert. Study for solvers.

## 2nd Honorable Mention

**E123** David Blundell  
(United Kingdom)



Win (5+4)

**1.g7** [1.Re4? a3 2.Be5 Bb3 3.g7 a2 4.g8Q Bxg8 5.Kxg8 Rd1=; 1.Rf4+? Kg2 2.g7 Bb3 3.g8Q+ Bxg8 4.Kxg8 Re8+ 5.Rf8 Rxf8+ 6.Kxf8 Kf3 7.Be5 Ke3 8.d4 Ke4 9.Kf7 Kd5=]

**1...Bb3 2.Rc4** [2.Rxb3? Re8+ 3.g8Q Rxg8+ 4.Kxg8 axb3 5.Be5 Ke2=; 2.g8Q? Bxg8 3.Kxg8 Rd1 4.d4 a3 5.Ra4 a2 6.Rxa2 Rxd4=]

**2...Re8+** [2...Ke2 3.g8=Q Rh1+ 4.Qh7 Rxh7+ 5.Kxh7 Kxd3 6.Rb4+-]

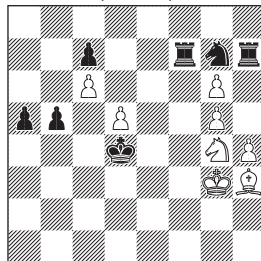
**3.g8=Q Rxg8+ 4.Kxg8 Ke2** [4...a3 5.Kh7 (5.Be5) ]

**5.Kh7 Bxc4 6.dxc4 Kd3 7.c5 Ke4 8.c6 a3 9.Be5 Kxe5 10.c7 a2 11.c8=Q a1=Q 12.Qh8+**

Interesting introduction and appropriate trials for the well-known bishop's sacrifice, and culminates in a timely promotion in the diagonal.

## 3rd Honorable Mention

**E111** Andrzej Jasiak  
(Poland)



Win (8+7)

**1.Nf6!** [Thematic try: 1.Nh6? Rxh6! (1...Nh5+ 2.Kg4 Nf6+ 3.gxf6 Rxh6 4.Kg5 Rxf6 5.Kxf6 Kxd5) 2.gxf7 Rh8 3.d6 Ke5! 4.dxc7 Nf5+! 5.Kh2 Nd6 6.h5 b4 7.h6 Nxf7 8.c8Q Rxc8 9.Bxc8 Nxc5 10.Kg3 Kd6 11.Kf4 Nf7 draw]

**1...Rxf6! 2.gxh7** [2.gxf6? Rh6!=]

**2...Rf8 3.d6! Ke5 4.dxc7 Nf5+ 5.Kg4! a4** [5...b4 6.Kh5+-]

**6.Kh5!** [6.g6? Kf6!-+]

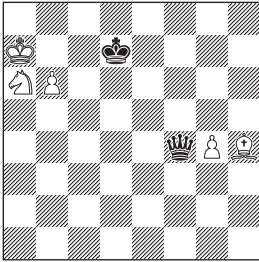
**6...a3 7.Bxf5 Kxf5** [7...a2 8.c8Q Rxc8 9.Bxc8 a1Q 10.h8Q+ ±]

**8.g6 Kf6 9.Kh6 a2 10.g7 win**

Entertaining game, with univocal movements and appropriate trials, where one of the pawns may achieve victory.

#### 4th Honorable Mention

**E116** Valery Kalashnikov  
(Russia)



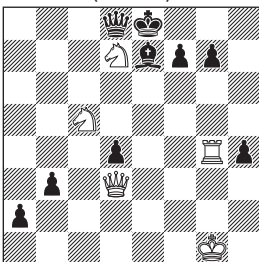
Win (5+2)

- 1.b7!** [1.Nc5+? Kc6!]=]  
**1...Qd4+** [1...Qe3+ 2.Ka8 Qf3 3.Bf2 / e1+-]  
**2.Ka8 Qxg4 3.Bf2 Qc4** [3...Qf3 4.Bb6!+- (4.Bc5? Ke8 5.Nc7+ Kd7 6.Ka7 Kc6=) ; 3...Qa4 4.Ka7!+-]  
**4.Ba7!** [4.Nc5+? Kc6 5.b8Q Qa2+ 6.Qa7 Qg8+ 7.Qb8 Qa2+=]  
**4...Ke7** [4...Qxa6 5.b8N+!+- fork; 4...Qc6 5.Nb8+- fork]  
**5.Bc5+ Kf6 6.Ka7 Qf7 7.Bd6 Qd7 8.Nc5 Qxd6 9.Ne4+- fork**

A miniature, with remarkable amount of lines that achieve the Queen's domination, including a timely minor piece promotion.

#### Special Honorable Mention

**E133** Peter Krug  
(Austria)



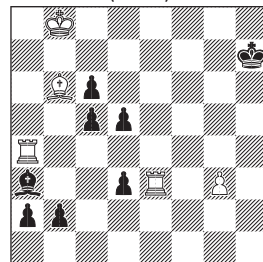
Win (5+9)

- 1.Qa6!** [1.Nxb3? Qxd7 2.Rxg7 Qd5=]  
**1...d3** [1...b2 2.Qxa2 d3 e.g. 3.Kf2 d2 4.Rf4 d1=Q 5.Qxf7#]  
**2.Qa4!** [2.Nxb3? Qxd7 3.Qa8+ Bd8 4.Rxh4 Kf8 5.Rh8+ Ke7 6.Qe4+ Kf6 7.Qh4+ g5 8.Rh6+ Kg7 9.Rh7+ Kf6=]  
**2...Bxc5+ 3.Nxc5+ Kf8 4.Qa3!** [4.Nxb3? d2 5.Nxd2 Qxd2 6.Qa3+ Kg8 7.Qa8+ Kh7 8.Rxh4+ Kg6 9.Qe4+ f5=]  
**4...d2** [4...Kg8 5.Qb2 g5 6.Nxb3 d2 7.Nxd2 a1=Q+ 8.Qxa1 Qxd2 9.Re4 (9.Qd4? Qxd4+ 10.Rxd4 Kg7=) 9...Kh7 10.Qf6 Qd1+ 11.Kf2 Qc2+ 12.Re2 Qg6 13.Qf3+-]  
**5.Nd7+ Kg8** [5...Ke8 6.Re4+ /Qf8+-]  
**6.Qf8+ Qxf8 7.Nf6+ Kh8 8.Rxh4#**

A line with tactical game which culminates in mate, but, no less important is when White must impose himself against the king's strength and its pawns

#### Commendation

**E124** Amatzia Avni  
Eli Amit  
(Israel)



Win (5+8)

- 1.Re6 c4** [1...Kg8]  
**2.Ra7+ Kg8 3.Re8+** [3.Bd4? b1=Q+ 4.Kc8 Qb4 5.Re8+ Qf8 6.Rg7+ Kh8 7.Rf7+ Kg8=]

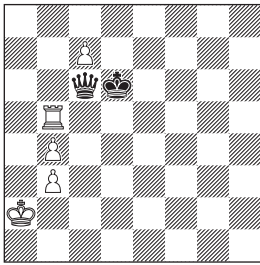


**3...Bf8 4.Bd4 b1=Q+ 5.Kc8 Qb4  
6.Rg7+ Kh8 7.Rb7+ Kg8 8.Rxb4 Kf7  
[8...c5 9.Rb2 (9.Ra4) 9...cxd4+-]  
9.Rxf8+ Kxf8 10.Rb2 a1Q 11.Rf2+-**

Entertaining game. Surely pleasing to solvers

**Special Commendation**

**E102** Pavel Arestov  
(Russia)



Win (5+2)

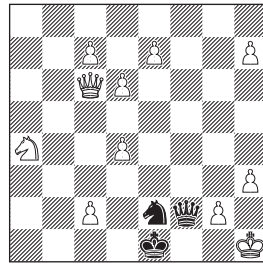
**1.Rb6!** [1.Rc5? Qg2+ 2.Ka3 Qf1!  
3.Rc6+ Kxc6 4.c8=Q+ Kb6 5.Qc5+  
Kb7= TB Draw]  
**1...Qxb6** [1...Kxc7 Editor 2.Rxc6+ Kxc6  
3.Kb2 Kb6 4.Kc2+-]  
**2.c8=N+ Kc7 3.Nxb6 Kxb6 4.Kb2**  
[4.Ka3? Kb5=]  
**4...Kc6** [4...Kb5 5.Kc3+-]  
**5.Kc2! Kb6 6.Kd3! Kb5 7.Kc3 Kc6  
8.Kc4 Kb6 9.b5 Ka5 10.b6! Kxb6  
11.Kb4 Kc6 12.Ka5+-**

In a miniature, promotion to minor piece, trial and a pawn ending which is won by opposition of the kings.

**SECTION: DRAW**

**1st/2nd Prize**

**E132** Christopher Yoo  
(USA)



Draw (11+3)

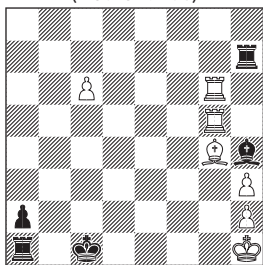
**1.Qc3+** White deflects the Black knight off of e2.  
**1...Nxc3 2.h8=Q!** [2.e8=Q+? Kf1 3.Qf7  
Qxf7 4.c8=Q Qf2 5.Qc4+ Ne2+-]  
**2...Qf1+ 3.Kh2 Qf4+ 4.Kh1 Ne2  
5.Qh4+! Qxh4 6.e8=Q** [6.e8=R=]  
**6...Qf4 7.Qxe2+! Kxe2 8.Nc5!**  
[8.c8=Q? Kf2!-+ White's pawns get  
in the way again.; 8.Nb2? Qf1+ 9.Kh2  
Qf8-+]  
**8...Qf1+ [B] 8...Qf5 9.Kh2!** (9.Ne4? Ke3  
10.Nc5 Kf2+-; 9.d7? Qf1+ 10.Kh2 Qf4+  
11.Kh1 Qxc7+-) 9...Kf1 10.Kg3! Qf2+  
11.Kg4 Qxd4+ 12.Kf5 Qxc5+ (12...Qd5+  
13.Kf6 Qxd6+ 14.Ne6=) 13.Ke6 Qc6  
14.Ke7! (14.c4? Qe8+! 15.Kd5 Kxg2  
16.h4 Kg3 17.h5 Kf4 18.h6 Kf5 19.h7  
Qa8+ 20.Kc5 Ke6+-) 14...Ke2 15.c4!  
Kd3 16.c5 Kd4 17.Kd8!]=]  
**9.Kh2 Qf8 10.Ne4!** [10.Kh1? Kf1!-+]  
**10...Qf4+ 11.Kh1** [11.Kg1=]  
**11...Qc1+ 12.Kh2 Qxc2 13.h4!** [13.  
Nc5? Kf1-+]  
**13...Ke3 14.Nf6!** [14.Ng5? Qf5 15.h5  
Qg4 16.g3 Kf2 17.Nh3+ Kf3 18.Ng1+  
Ke3 19.h6 Qf5-+]  
**14...Kxd4** [14...Qf5 15.Kg3 Qe6  
16.d7=]

**15.Ng8!** This move threatens Ne7.  
**15...Qc5 16.Kh3!** [16.Kh1? Ke3 17.Nf6 Qf5 18.d7 Kf2 19.d8=Q Qb1+ 20.Kh2 Qg1+ 21.Kh3 Qxg2#]  
**16...Qf5+ 17.Kh2!** [17.g4? Qf3+ 18.Kh2 Qc6-+]  
**17...Qe6 18.Kg1!** [18.Ne7? Qxd6+!-+]  
**18...Qe1+ 19.Kh2 Qxh4+ 20.Kg1 Qe1+ 21.Kh2 Qe6 22.Kg1! Qe3+ 23.Kh2!** [23.Kh1? Qc1+ 24.Kh2 Ke3-+]  
**23...Qf4+ 24.Kh3 Qf5+ 25.g4 Qh7+** [25...Qf3+ 26.Kh4 Qh1+ (26...Qf8 27.d7 Qf2+ 28.Kg5=) 27.Kg3 Qc6 28.Kh4 Qc1 29.Kh5 Ke5 30.Ne7=]  
**26.Kg3 Qd7 27.Kh3!** [27.Kf2? Qf7+ 28.Kg3 Qb3-+]  
**27...Qe6 28.Ne7! =**

White is in a mate position, and the Queen must be sacrificed in order for a single knight and pawns achieve equality! It is surprising the amount of black attempts, which are univocally refuted. It only remains that the receivers of this study appreciate its high artistic level.

### 1st/2nd Prize

**E110** Jan Timman  
(Netherlands)



Draw (7+5)

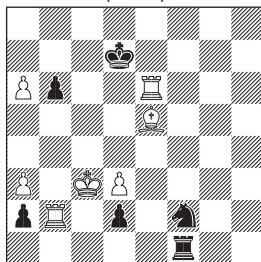
**1.Ra5 Bd8** [1...Kb2+ 2.Kg2 Re1 3.Bd7!

Re2+ 4.Kf3 Rf2+ 5.Ke3 Re7+ 6.Re6=]  
**2.c7!** [2.Ra8? Kb2+ 3.Kg2 Rc1 4.Rd6 Rc2+ 5.Kf3 Rf7+ 6.Ke4 Rf4+ 7.Kxf4 Bc7-+; 2.Ra6? Kb2+ 3.Kg2 Rc1 4.Rd6 Rc2+ 5.Kf3 Rf7+ 6.Ke4 Bc7-+]  
**2...Bxc7** [2...Rxc7 3.Rd6 Kb2+ 4.Bd1=]  
**3.Ra7!** [3.Rd5? Kb2+ 4.Bd1 Rc1 5.Rg2+ Kb1 6.Rb5+ Ka1 7.Rd2 Rxh3 8.Rbd5]  
**3...Kb2+** [3...Be5 4.Ra4 Rc7 5.Bf5 Kd2+ 6.Kg2 Rcc1 7.h4! =]  
**4.Kg2 Rg1+ 5.Kxg1 Bxh2+ 6.Kxh2 Rxa7 7.Bc8!** [7.Rb6+? Ka3 8.Rb3+ Kxb3 9.Be6+ Kc3 10.Bxa2 Rxa2+ 11.Kg3 Kd4-+]  
**7...a1=Q 8.Rg1 Qa5 9.Rg2+ Kc3 10.Rg3+ Kd4 11.Rg4+ =**

It does not seem easy to discover which White's plan is to achieve equality. And this is so, because in the sequence, the white performs, at least, three surprising movements to achieve its objective. After avoiding Black's countergame in complementary variants, with continuous lateral checks, which threaten the capture of the Queen. Remarkable study from the technical and artistic point of view.

### 3rd Prize

**E105** Amatzia Avni  
(Israel)



Draw (7+6)

**1.Rd6+ Ke7 2.Bf6+!** [2.a7 ? 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+--]

**2...Kxd6** [2...Kf7 3.a7 a1=Q 4.a8=Q  
Qc1+ 5.Rc2 Qxc2+ 6.Kxc2 d1=Q+  
7.Kc3=]

**3.Kxd2** [3.Rxb6+? Kc7 4.Kxd2 Kxb6--]

**3...Ne4+** [3...a1=Q 4.Rxb6+ Kc5  
5.Bxa1 Kxb6 6.Bd4+ Kxa6 7.Ke2 =;  
3...Ng4 4.Bd4 Rf2+ 5.Bxf2 a1=Q  
6.Rxb6+ Kc7 (6...Kd5 7.Rb5+ Ke6  
8.Rb6+ Kf5 9.Rb5+ Kf4 10.Bc5 Qa2+  
11.Kc3=) 7.Rb7+ Kc8 8.Bb6=]

**4.dxe4 Rxf6** [4...a1=Q 5.Rxb6+ Kc5  
6.Bxa1 =]

**5.e5+!** [5.Rxa2? Rf2+ 6.Kc3 Rxa2 --]

**5...Kd7** [5...Kxe5 6.Rxa2 leads to the  
main line when the BK is too far from  
white's a-pawn]

**6.e6+! Kd6** [6...Kxe6 7.Rxa2=]

**7.Rxa2** now!

**7...Rf2+ 8.Kc3 Rxa2 9.e7! Kxe7**

**10.Kb4 Rb2+** [10...Rg2 11.Kb5 Kd7  
12.a7 Rg8 13.Kxb6=]

**11.Ka4 b5+ 12.Ka5 Ra2 13.Kb4 Rb2+**

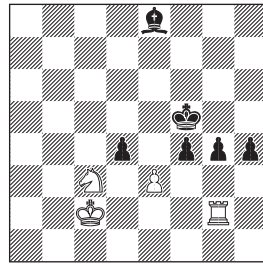
**14.Ka5 Rb3 15.a4 Ra3 16.Kxb5=**

The thematic would be "White achieves equality" The remarkable thing is the variety of black countergames that White must solve and the surprise is that they come true with univocal movements. Original, interesting and entertaining

## 4th Prize

E130

Petr Kiryakov  
(Russia)



Draw

(4+6)

**1.Ne2! d3+** [1...dxe3 2.Nd4+ Kg5  
3.Ne6+ =] 1...Ba4+ 2.Kc1! dxe3  
3.Nd4+ Kg5 4.Ne6+ Kf5 5.Nd4+ Ke4  
6.Rxg4=]

**2.Kxd3 Bb5+ 3.Kd2 Bxe2 4.Rxe2**  
[4.Rh2 g3; 4.exf4 Bf3 5.Rh2 g3 6.Rxh4  
g2]

**4...f3** [4...g3 5.e4+ Ke5 6.Re1 h3 7.Ke2  
Kxe4 8.Kf1+ Kf3 9.Kg1 h2+ 10.Kh1 =  
White brings rook to e1 and king to h1]

**5.Rf2 Ke4** [5...h3 6.Ke1 Ke4 7.Rh2 -  
5...Ke4]

**6.Rh2 h3 7.Ke1!** [7.Rh1 g3! 8.Rxh3 g2  
9.Rg3 f2 10.Rxg2 f1=Q No fortress R+p  
vs Q]

**7...Kxe3 8.Rh1!** Here white has king e1  
and rook h1 - compare with 4...g3 line!

**8...f2+** [8...Kf4 9.Kf1 Kg3 (9...Ke3  
10.Ke1 =) 10.Rg1+ Kf4 11.Rh1! =  
Positional draw]

**9.Kf1 Kf3 10.Rxh3+** [10.Rh2 Kg3!  
11.Rxf2 h2 12.Rg2+ Kh3]

**10...g3** [10...gxh3 Stalemate]

**11.Rh2 gxh2 Stalemate**

Looking at the initial configuration, a priori, with White's material, it is assumed that the goal of equality would

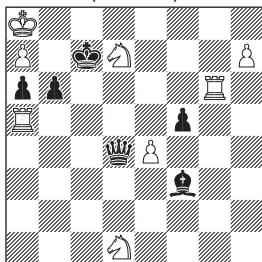
not be very difficult. But the surprise is that this occurs in a unique way in several attempts by Black. With a final clasp of stalemate positions

### Special Prize

E127

Michal Hlinka  
Lubos Kekely

(Slovakia)



Draw

(8+6)

**1.Rc6+!** closing the longest diagonal

**1...Kxc6 2.Rd5 Qxe4** [2...Qh8+ 3.Nb8+ Kc7 4.Rd7+ (or 4.Nc3 ..) 4...Kc8 5.Nc3! Qxc3 6.h8=Q+! Qxh8 7.Rc7+! Kxc7 double pin stalemate(7...Kd8 8.Kb7 Bxe4+ 9.Nc6+ Bxc6+ 10.Rxc6=) ; 2...Qg7 e.g. 3.Nc3 Kc7 4.Rd3 /Nb8=]

**3.Nc3 Qe8+** [3...Qh4 4.Nb8+ Kc7 5.h8=Q! Qxh8 6.Nb5+ as main]

**4.Nb8+ Kc7 5.h8=Q! Qxh8 6.Nb5+! Kc8** [6...axb5 double pin stalemate]

**7.Nd6+ Kd8 8.Nb7+ Ke7** [8...Kc7 9.Rc5+! (or 9.Rd7+ Kc8 10.Rc7+ Kxc7=) 9...bxc5 double pin stalemate]

**9.Re5+!** [9.Rd8? Qh1 10.Rd7+ Kf6 11.Rc7 Ke6 12.Nxa6 Qh8+ 13.Nb8 f4+ +]

**9...Kf6** [9...Qxe5 10.Nc6+ Bxc6 model pin stalemate]

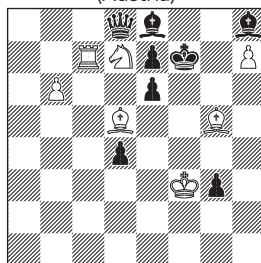
**10.Rxf5+! Kxf5 model double pin stalemate.** Synthesis of many pin stalemates.

Notable variety of stalemate positions. Study of significant artistic level that deserves a special distinction in this palm

### 1st Honorable Mention

E134

Peter Krug  
(Austria)



Draw

(7+8)

**1.Ne5+!** [1.Bc6? Bxd7 2.Rxd7 (2.Bxd7 Qb8--+) 2...Qxb6--+; 1.Bf4? g2 2.Kxg2 Bxd7 3.b7 exd5 4.Rxd7 Qxd7 5.b8Q Qg4+--+]

**1...Bxe5 2.Rxe7+ Kg6** [2...Qxe7? 3.Bxe7 Kxe7 4.b7!+--+]

**3.Rxe6+** [3.Rg7+? Kxg7 4.Bxd8 exd5--+]

**3...Bf6 4.Rxf6+ Kxg5 5.h8=Q Bh5+** [5...Qxd5+ 6.Kxg3 Qe5+ 7.Kf2=]

**6.Qxh5+ Kxh5 7.Rf5+!** [7.Bf7+? Kg5 8.Rg6+ Kf5 9.Rxg3 d3!--+]

**7...Kh4 8.b7!** [8.Bf7? Qa8+ 9.Kf4 Qh8 10.Kf3 g2 11.Kxg2 Qg7+--+]

**8...Qd6 9.Kg2 Kg4 10.Be6 Qxe6 11.Rg5+ Kxg5** [11...Kh4 12.Rh5+ Kxh5 13.b8=Q=]

**12.b8=Q d3 13.Qxg3+ Qg4 14.Kf1!=** [14.Kh1? d2 15.Qe3+ Qf4 16.Qg3+ Kf5!--+]

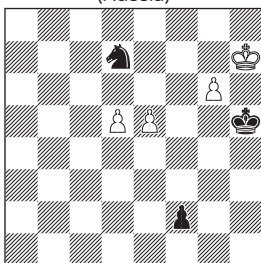
**14...Qxg3 stalemate**

In the introduction a tactical game

of both sides is developed. Besides the stalemate resource, White also avoids the domination in complementary variants

## 2nd Honorable Mention

**E121** Valery Kalashnikov  
(Russia)



Draw (4+3)

**1.g7 f1=Q 2.g8=Q Qf5+ 3.Kh8!**

[3.Kg7? Qxe5+ 4.Kf7 Qxd5+ 5.Kg7 Qd4+! 6.Kf7 Ne5+--]

**3...Qxe5+ 4.Qg7 Nf6 5.Qf7+ Kh6**

**6.Qg7+ Kh5 7.Qf7+ Kg5** [7...Kh6 8.Qg7+ positional draw]

**8.Kg7!** [8.Qg7+? Kf5 9.Qf7 Qg3 10.Qe6+ Kg6--; 8.Qe6? Qh2+ 9.Kg7 Qh7+ 10.Kf8 Kg6--; 8.d6? Qh2+ 9.Kg7 Qh6#]

**8...Nxd5+ 9.Kh7** [9.Kf8? Qd6+ 10.Kg8 Ne7+ 11.Kg7 Qh6#; 9.Kg8? Ne7+ 10.Kf8 Ng6+ 11.Kg8 Qh8#]

**9...Qh2+** [9...Nf6+ 10.Kg7 positional draw]

**10.Kg8** [10.Kg7? Qh6+ 11.Kg8 Nf6++]

**10...Nf6+ 11.Kf8 Qd6+** [11...Qb8+ 12.Kg7 Nh5+ 13.Kh7 Nf6+ 14.Kg7 positional draw]

**12.Kg7** [12.Qe7? Qb8+ 13.Kf7 Qg8#]

**12...Nh5+ 13.Kg8** [13.Kh8? Qh6+ 14.Qh7 Qf6+ 15.Kg8 Qd8+ 16.Kf7

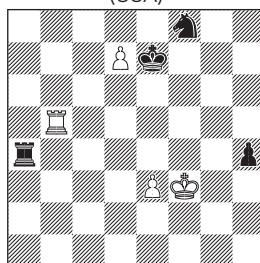
Qd7+--]

**13...Nf6+ 14.Kg7 positional draw** [14.Kh8? Qh2+ 15.Kg7 Qh6#]

A classic study of domination. In this case, with an interesting introduction and with a notable countergame, White achieves equality.

## 3rd Honorable Mention

**E131** Christopher Yoo  
(USA)



Draw (4+4)

**1.e4** This move cuts off the Black rook from the h4 pawn.

**1...Ng6** [1...Kxd7 2.Rb6! (2.Rh5 Ng6--+) 2...Ne6 3.Rb2 Kd6 4.Rh2=]

**2.Rb6 Ra3+** [2...Ne5+ 3.Kf4 Ra5 4.Rh6 Kxd7 5.Rh7+ Ke6 6.Kg5=]

**3.Kg4 Kxd7** [3...Rg3+ 4.Kf5 h3 5.Rb8! Kxd7 6.Rb7+ Ke8 7.Rh7 Kf8 8.e5 The difference between this position and the main line is that Black's pawn is on h3. The Black pawn is more vulnerable on h3. 8...Kg8 9.Rh5 Kg7 10.e6=]

**4.Kf5!** [4.Rb7+ Ke6--]

**4...Rg3 5.Rb7+ Ke8 6.Rh7 Kf8 7.Kf6 Kg8 8.Rh6!** This is the key move. [8.Rh5? Thematic try 8...h3 9.Kf5 Kg7 mutual zugzwang]

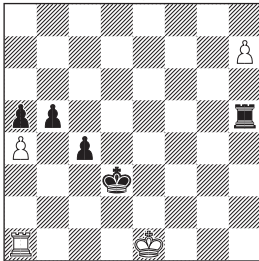
**8...h3 9.Kf5 Kg7 10.Rh5** mutual zugzwang

### 10...Rf3+ 11.Kg4=

Interesting and instructive game. Both sides can achieve a zugzwang position in their favor. With key and univocal movements, white achieves equality.

### Special Honorable Mention

E122 Marco Campioli  
(Italy)



Draw (4+5)

**1.0-0-0+** [1.Rd1+? Ke3--; 1.axb5? Rh1+ 2.Kf2 Rxh7--]

**1...Kc3 2.axb5 Rxh7** [2...a4 3.Kb1 Rxh7 4.Ka2=]

**3.Kb1** [3.b6? a4! (3...Rb7? 4.Rd5!=) 4.Rg1 (4.Kb1? Rb7 5.Ka2 Rxb6 6.Ka3 Kc2 7.Rg1 Rd6--+) 4...a3 5.Rg3+ Kb4 6.Kb1 c3 7.Ka2 Rh2+ 8.Ka1 Kb3--]

**3...Rh5!** [3...Kb3 4.b6! a4 (4...Rb7 HM) 5.Ka1=; 3...Rb7! 4.Rd5! a4 5.Ka2 Kb4 6.Kb2 Rg7 7.b6 Rg2+ 8.Ka1 Ka3 9.Rb5 c3 10.Kb1 c2+ 11.Kc1=]

**4.Rc1+** [4.b6? Rb5+--]

**4...Kd3** [4...Kb3 5.b6 c3 6.Rg1=; 4...Kb4 HM 5.b6 Rb5 6.Kc2 Rxb6 7.Rb1+ Kc5 8.Ra1 Ra6 9.Rg1 a4]

**5.Rd1+** [5.b6? Rb5+--]

**5...Kc3 6.Rc1+ Kb3** [6...Kb4 HM 7.b6 Rb5 8.Kc2 Rxb6 9.Rb1+ Kc5 10.Ra1 Ra6 11.Rg1 a4 12.Kb2 Kb4 13.Rg7 a3+ 14.Ka2]

**7.b6 c3** [7...Rb5 8.Ka1 Ka3 9.Rxc4=]

**8.Rg1!!** [8.Re1? Rb5 9.Ka1 c2 10.Re3+ Kc4 11.Re4+ Kc3 12.Re3+ Kd2--; 8.Rf1? Rb5 9.Ka1 c2 10.Rf3+ Kc4 11.Rf4+ Kd3 12.Rf3+ Ke2 13.Rc3 Kd2--; 8.b7? Rb5 9.Rc2 Kc4+! 10.Ka2 (10.Kc1 Kd3 11.Ra2 Rh5--+) 10...Rxb7--]

**8...Rb5** [8...c2+ 9.Kc1=]

**9.Ka1!** [9.Rg2? Ka3+ 10.Kc2 Rb2+ 11.Kxc3 Rxg2--; 9.Kc1? Rxb6 10.Rg5 a4--]

**9...c2** [9...Rxb6? 10.Rb1+--]

**10.Rg3+ Ka4!** [10...Kb4 11.Kb2 Kc5+ 12.Kxc2=]

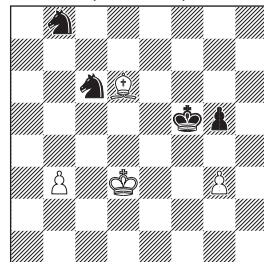
**11.Rc3!** [11.Rg4+? Ka3 12.Rg3+ Rb3--; 11.Rg1? Ka3 12.Rc1 Rd5 13.Rxc2 Rd1+--]

**11...Rb1+ 12.Ka2 c1Q 13.Rxc1 Rxc1 14.b7=**

The key with the castling gives the artistic touch to this instructive rook ending.

### Special Honorable Mention

E125 Poul Rewitz  
(Denmark)



Draw (4+4)

**1.g4+!** [1.Ba3? g4++ (Or 1...Nd7 2.g4+ Kxg4 3.Bc1 Nb4+ 4.Kc4 Ne5+!--); 1.Kc4? Ke6 2.Ba3 g4--; 1.b4? Ke6 (1...g4? 2.b5 2.Bf8 Nd7 3.Bh6 g4! 4.b5

Nce5+ 5.Ke4 Nf6+ 6.Kd4 Nf3+ 7.Kc4 Nd7 8.Be3 Kd6 9.Kd3 Kd5 10.Ba7 Nc5+ 11.Ke3 Ne6 12.b6 (12.Kd3 Nfg5 13.Ke3 Nf7 14.Kd3 Nd6 15.b6 Ng7-+) 12...Kc6 13.Ke4 Nh2 14.b7 Ng5+ 15.Kf5 Kxb7 16.Bg1 Ngf3-+]

**1...Kxg4** [1...Ke6 2.Ba3!= With the idea Bc1, Bxg5 followed by b4.(2.Bc5? Ne5+ 3.Ke4 Nxc4-+)]

**2.Ke4** [2.b4? Kf5! 3.b5 Ne5+ 4.Kd4 Nbd7 5.b6 Ke6! 6.Bc7 Nc6+! 7.Kc4 Nde5+! 8.Kc5 (8.Kb5 Kd7!-+) 8...Na5! 9.Kb5 Nb7-+]

**2...Na6** [2...Kh3 3.Kd5! g4 4.b4=; 2...Nd7 3.Kd5! Nde5 (3...Nce5 4.Be7! Kf5 5.Bxg5=) 4.b4! (4.Bxe5? Nxe5 5.Kxe5 Kf3 6.b4 g4 7.b5 g3 8.b6 g2 9.b7 g1Q-+) 4...Kf5 5.b5=]

**3.b4!** [3.Kd5? Now black can block the pawn before the Troitzky line. 3...Nab4+-+ (3...Ncb4+-+)]

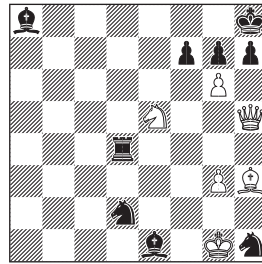
**3...Naxb4** [3...Ncxb4 4.Be7 Kh5 5.Bxg5=]

**4.Bf4!! gxf4 Stalemate.**

White must avoid the Troitzky theme, but he has many possibilities because his pawns are located in the knight column. In a short sequence it arrives, a beautiful stalemate figure.

### Special Honorable Mention

**E126** Alexander Stavrietsky (Russia)



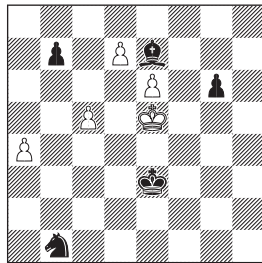
Black to Move, Draw (6+9)

- 1...Bf2+ 2.Kh2 Bxg3+ 3.Kg1 Bf2+ 4.Kh2 Nf1+ 5.Bxf1 Rh4+ 6.Qxh4 Bxh4 7.gxf7** [7.Nxf7+? Kg8 8.gxh7+ Kxh7 9.Bg2 Bxg2 10.Kxg2 Nf2-+]  
**7...Be7 8.Bg2** [8.f8Q+? Bxf8 9.Bg2 Nf2 10.Bxa8 g6-+; 8.Nd7? Bd6+--+]  
**8...Bxg2 9.f8=Q+ Bxf8 10.Nf7+ Kg8 11.Nh6+ Kh8** [11...gxh6 12.Kxg2=]  
**12.Nf7+ Kg8 13.Nh6+=**

The introductory game is "lineal" Black must capture the Queen, but White takes the opportunity to change the "good" bishop of Black. Entertaining and surely liked by fans of chess puzzles.

### Special Honorable Commendation

**E128** Michael Pasman (Israel)



Draw (5+5)

**1.a5! Na3!** [1...Nc3 2.a6 bxa6 3.c6 Nb5 4.c7= as main]

**2.a6! bxa6 3.c6 Nc4+ 4.Kd5 Nb6+**

**5.Ke5 Na8** [5...Bd8 6.Kd6 Nc4+ 7.Kd5 Nb6+ 8.Kd6=]

**6.c7! Nxc7 7.d8=Q /B** [7.d8=R? Nxe6 8.Re8 Nd4 9.Kd5 Nf5-+]

**7...Bxd8 8.e7 Bxe7= stalemate**

Nice stalemate figure.

Salta , Argentina March 1, 2020

Mario Guido García

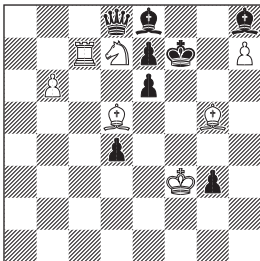
Judge

[From the Editor : Thank you, Mario, for your very detailed award. Claims should be sent to the general editor within usual 3 months.]

## E コース

(Continued from p.10)

**E134** Peter Krug  
(Austria)



Draw

(7+8)

1.Se5+ Bxe5 2.Rxe7+ Kg6 3.Rxe6+ Bf6  
4.Rxf6+ Kxg5 5.h8=Q Bh5+ 6.Qxh5+  
Kxh5 7.Rf5+ Kh4 8.b7 Qd6 9.Kg2 Kg4  
10.Be6 Qxe6 11.Rg5+ Kxg5 12.b8=Q d3  
13.Qxg3+ Qg4 14.Kf1 Draw

☆ 1.Se5+ Bxe5 2.Rxe7+ は自然な導入ですが、2...Kg6 (2...Kf8 3.Rf7+) 3.Rxe6+ に3...Bf6が最善の応手。4.Rxf6+ Kxg5 5.h8=Qと順調に進みますが、5...Bh5+とされて、6.Qxh5+ Kxh5 7.Rf5+ Kh4 8.b7まで一気に進みます。

☆ 8...Qd6と最善の応手に、9.Kg2 Kg4 10.Be6 Qxe6と進み、ここで11.Rg5+と捨てるのがメイトを回避する好手。11...Kxg5 12.b8=Qとやっとなクイーンができませんが、12...d3 13.Qxg3+ Qg4となって最後の考えどころです。

☆ 14.Qxg4 Kxg4 15.Kf2 Kf4は黒勝ちなのでヒヤッとしますが、14.Kf1!がこの一手で、クイーンを取ればステイルメイトのドローです。

[○ 0 △ 2 × 3]

<総評>

中村：なかなか解けるところまでは至らずですが、回答させていただきます。

塩見：最後まで解けたかな…という手応えがあるのは2問くらいしかないですが、わからない問題も当てずっぽうの初手だけ書いて、全問提出してみます。

☆今回は、両強豪を含む5名の皆さんから解答を頂きました。大変ありがとうございます。



# Variations of e.p. Captures in Fairies on Valladao Theme

Sébastien Luce & Pierre Tritten

With the participation of Vlaicu Crisan

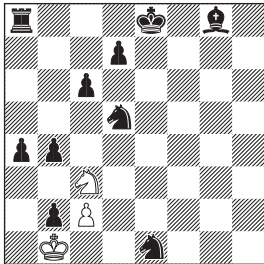
The Pawn has some "special powers" in chess! The first is the well known promotion, but the second which is the subject of our article is **the e.p. capture**.

**e.p.** is the French abbreviation of "**en passant**" which means in passing.

One theme is very useful to study the mechanism: it is the **Valladao** where you have in the same problem a minimum of one promotion, one castling, and **one e.p. capture** !

## A/ e.p. capture in orthodox play

Arturo CARRA  
Isidoro ZEZZA  
01C+  
2° Concours FIDE, Revue FIDE 1959 1° Prix



H#5 (3+10)

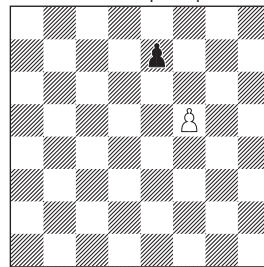
1.0-0-0 Ka2 2.b1=R Se4 3.Sc7+ c4  
4.bxc3 e.p.+ Ka3 5.Rb8 Sd6#

After the first introductory moves 1. 0-0-0 Ka2, happens the promotion to Rook (avoiding check to white King).

It is only on the third move that white "c" Pawns advances two squares. The justification is to parry check by Bishop g8. Then, after the e.p. capture, the "b" file is opened and black can self-block on b8 for a final "smothered mate" by white Knight.

We see easily that e.p. captures are difficult to force in orthodox compositions because the preliminary advance of a Pawn two squares can often be replaced by an advance of one square followed by a normal capture. With a fairy condition added, it is different as in many cases **the effects of the move two squares of a Pawn followed by the e.p. capture are different than the one square Pawn move and normal Pawn capture**. The following scheme can help:

## 02 Scheme of e.p. captures



(1+1)

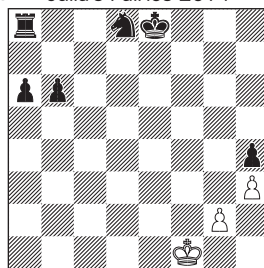
A) orthodox:

- 1.e5 fxe6 e.p
- B) Symmetrical Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p.(d6)
- C) Symmetrical Relative Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p.(g3)
- D) Symmetrical horizontal Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p.(e4)
- E) Equipollent Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p.(d6)
- F) Equipollent protégée ascendant Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p.(Sd6)
- G) Antipod Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p.(Q/R/B/Sa1)
- H) Parrain Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p
- I) Protée Ascendant Circe
  - 1.e5 fxe6 e.p.(Cb8)
- J) Anti Take&Make
  - 1.e5 fxe6 e.p.(e4)
- K) Superguards:
  - 1.e5 fxe6 e.p
- L) Follow-My-Leader:
  - 1.e5 fxe6 e.p
- M) Breton:
  - 1.e5 fxe6 e.p
- N) Ghosts
  - 1.e5 fxe6 e.p.(e5)
- O) Barrier
  - 1.e5 fxe6 e.p.
- P) Dellortnoc:
  - 1.e5 fxe6 e.p.
- Q) Angreifer:
  - 1.e5 fxe6 e.p.
- R) Masand:
  - 1.e5 fxe6 e.p.
- S) Monochromatic:
  - 1.e5 fxe6 e.p.

**B) With Symmetrical Circe**

**Symmetrical Circe:** When a piece is captured (King excepted, unless contrary indication), it must be placed on the symmetrical square of the square of capture rapport to the center of the board if it is empty: if not, the captured piece vanishes.

**03** Sébastien LUCE  
C+ Julia's Fairies 2014



H#4.5 (3+6)  
Symmetrical Circe

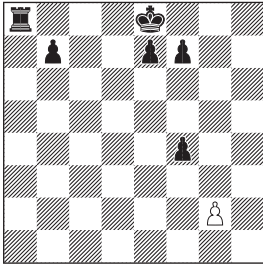
1...g4 2.hxg3 e.p.(Pb5) bxa6 3.Sc6 a7  
4.0-0-0 a8=Q+ 5.Sb8 Qb7#

This problem uses the fact that with Symmetrical Circe, in case of e.p. capture, the rebirth square of the captured Pawn is the symmetrical square of the ARRIVAL SQUARE of the Pawn push g2-g4, (here b5).

**C) With Symmetrical Relative Circe**

**Relative Symmetrical Circe:** When a piece is captured (King excepted unless contrary indication), it must be placed on the symmetrical square of capture rapport to the departure square of the capturing piece if it is empty: if not the captured piece vanishes.

04 Pierre TRITTEN  
Original



H#3.5 (1+6)  
Symmetrical Relative Circe  
(C+ Winchloe 3.50)

1...g4 2.fxg3 e.p.(Pe4) e5 3.0-0-0 e6  
4.fxe6(Qg8) Qxd8#

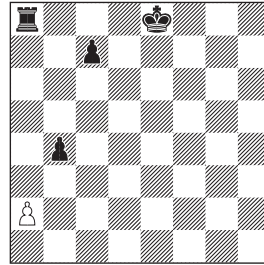
After the e.p. capture, white Pawn is "propulsed" to e4.

Move 4.fxe6 provokes the promotion of white Pawn as g8 is the symmetrical square of e6 rapport to f7. At the end, as very often in Circe genres, the white Queen mates without "a protector".

**D) With Symmetrical horizontal Circe**

**Symmetrical horizontal Circe:** When a piece is captured (King excepted, unless contrary indication), it must be placed on the symmetrical horizontal square of the square of capture if this one is empty: if not, the captured piece vanishes.

05 Pierre TRITTEN  
Original

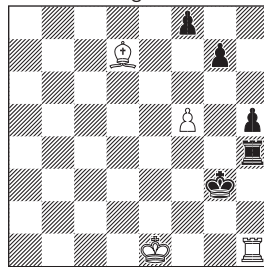


H#3.5 (1+4)  
Symmetrical horizontal Circe  
(C+ Winchloe 3.50)

1...a4 2.bxa3 e.p.(Pa5) a6 3.0-0-0 a7  
4.Rd7 a8=Q#

1...a3 2.Rxa3(Pa6) doesn't work as the white Pawn doesn't promote in the "good tempo".

06 Sébastien LUCE  
C+ Original



H=3.5 (4+5)  
Symmetrical horizontal Circe

1...0-0 2.g5 fxg6 e.p.(Pg4) 3.Kh3  
Rxf8(Sf1) 4.Sg3 Rf3=

The e.p. capture provokes the self-block of g4 and incarceration of black Rook.

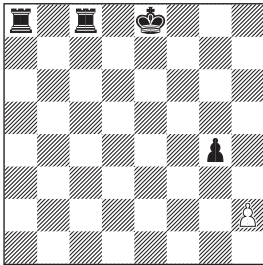
Promotion of f8 Pawn in one move by rebirth! At the end two black pieces are

pinned.

### E) With Symmetrical vertical Circle

**Symmetrical vertical Circle:** When a piece is captured (King excepted, unless contrary indication), it must be placed on the symmetrical vertical square of the square of capture if this one is empty: if not, the captured piece vanishes.

#### 07 Pierre TRITTEN C+ Original



H#4.5 (1+4)  
Symmetrical vertical Circle

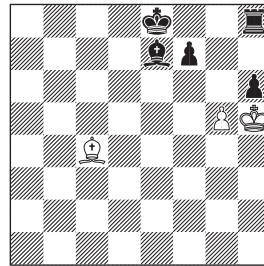
1...h4 2.gxh3 e.p.(Pa4) a5 3.Rc7 a6  
4.0-0-0 a7 5.Rdd7 a8=Q#

Two self-blocks in c7-d7 in this example.

### F) With Equipollent Circle

**Equipollent Circle:** When a piece is captured (King excepted, unless contrary indication), then it has to execute the same equipollent movement as the capturing piece from the square where it was located before the capture. If it arrives on an occupied square of out the board, the captured piece vanishes.

#### 08 Sébastien LUCE C+ Original



H=4 (3+5)  
Equipollent Circle

1.f5 gxf6 e.p.(Pe6) 2.0-0 Kxh6(Ph7)  
3.Rd8 fxe7 4.Kf7 exd8=Q=

The e.p. capture provokes the move of black Pawn to e6 where it will be pinned in the final stalemate.

3.Rd8 has to be played before 4.Kf7 to allow the disparition of black Bishop on the third move.

### F) With Equipollent Protée ascendant Circle

This complex condition needs some explanations.

Two more diagrams help the reader to follow the solution.

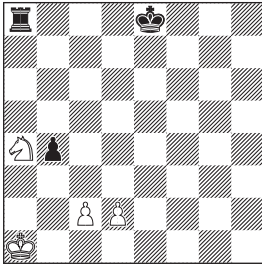
#### Equipollent Protée ascendant

**Circle:** When a piece is captured (King excepted, unless contrary indication), it transforms following the scheme Knight->Bishop->Rook->Queen->Pawn->Knight ... (the other (fairy) pieces don't transform.)

then it has to execute the same equipollent movement than the capturing piece from the square where

it was located before the capture. If it arrives on an occupied square or out of the board, the captured piece vanishes.

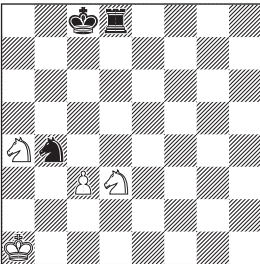
09 Pierre TRITTEN  
C+ Original



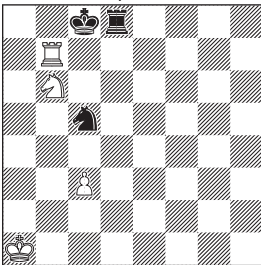
H#4 (4+3)  
Equipollent Proteée ascendant Circe

1.0-0-0 c4 2.bxc3 e.p.(Sd3) dxc3(Sb4)  
3.Sxd3(Bf2) Bc5 4.Sxc5(Rb7) Sb6#

Position after second white move:



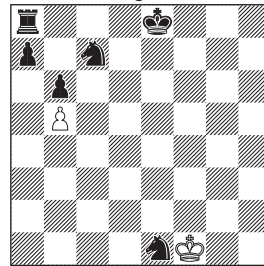
Final position:



## G) With Antipod Circe

**Antipod Circe:** When a piece is captured (King excepted unless contrary indication), it must be placed on its rebirth square (**located to 4 files and 4 ranks to the square of capture**) if this field is empty. If not, then the captured piece vanishes:

10 Sébastien LUCE  
C+ Original

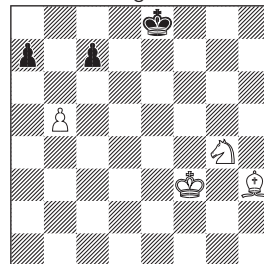


H#3 (2+6)  
Antipod Circe

1.a5 bxa6 e.p. 2.0-0-0 a7 3.Kb7 a8=Q#

If 1.a6? bxa6(Pe2) self-check ! At the end white Queen a8 is attacked three times but impossible to capture because of the rebirth on e4.

11 Sébastien LUCE  
C+ Original

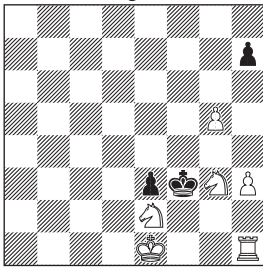


H=4 (4+3)  
Antipod Circe

1.a5 bxa6 e.p.(Re1) 2.Re4 Kxe4(Ra8)  
3.0-0-0 Se5+ 4.Rd7 Sc6=

The e.p. capture provokes the immediate promotion, as the Antipod Circe rebirth square of a5 is e1. The promotion is to Rook, to prepare Re4. After capture by white King, the Rook rebirths in a8 and the castling is possible. This is a classical "cycle" with this condition. Pinned stalemate at the end.

12 Sébastien LUCE  
C+ Original



H=2 (6+3)  
Antipod Circe

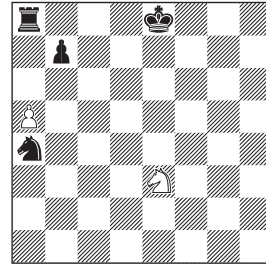
1.h5 gxh6 e.p.(Sd1) 2.Sf2 0-0=

With short castling the solution is quite short. Pinned stalemate.

### H) With Parrain Circe

**Parrain Circe:** The simple move following a capture, the piece just captured (King excepted) executes, from the square where it has been captured, a equipollent travel to the piece moving. If the arrival square is occupied or if this travel put it out of the board, the captured piece vanishes.

13 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#3 (2+4)  
Parrain Circe

1.0-0-0 Sc4 2.b5 axb6 e.p. 3.Sxb6(Pc7)  
Sxb6(Qa8)#

The effects of the Parrain Circe condition on the e.p. capture are only visible one move after the e.p. capture.

3.Sxb6 provokes the re-appearance of the black Pawn on c7 (equipollent movement b6-c7 than a5-b6)

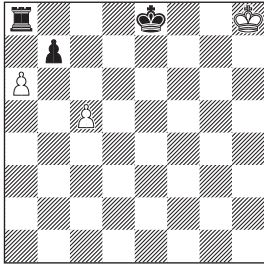
### I) With Circe Protée ascendant

**Circe Protée ascendant:** When a piece is captured (King excluded, unless contrary indication), it transforms following the scheme

Knight->Bishop->Rook->Queen->Pawn->Knight (the other pieces don't transform),

then it must be placed on its rebirth Circe square if it is empty: if not, the captured piece vanishes.

14 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#3 (3+3)  
Circe Protée ascendant

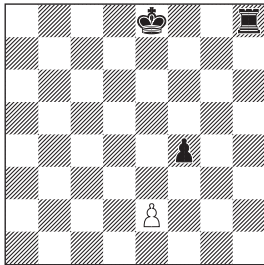
1.b5 cxb6 e.p.(Sg8) 2.0-0-0 a7 3.Rd7  
a8=Q#

On 1.b6? cxb6 a black Knight rebirths on b8 (black square). In the solution black Knight g8 avoids check after castling.

J) With Anti Take & Make

**Anti Take & Make:** When a piece is captured (King excepted), it has to play a non-capturing move. The capture is impossible if the captured piece cannot rebirth.

15 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#4 (1+3)  
Anti Take & Make

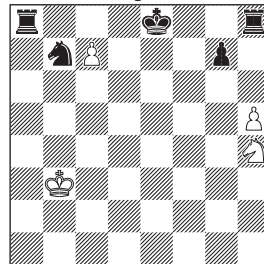
1.0-0 e4 2.fxe3 e.p.(Pe5) e6 3.Rf7  
exf7(Rh7)+ 4.Kh8 f8=Q#

The most economical example of the article. Only the four thematic pieces on the board !

K) With Superguards

**Superguards:** A piece (King included) cannot be captured if it is controlled.

16 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#3 (4+5)  
Superguards

1.0-0 c8=Q 2.Kh7 Qxf8 3.g5 hxg6 e.p.#

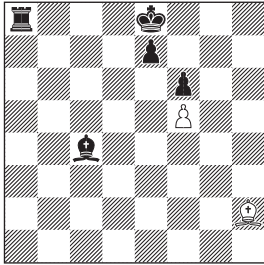
The Queen of promotion has to eliminate Rook f8 to control flight square of black King but also to avoid Rf8-h8 controlling black King !

The presence of Knight b7 is also necessary to avoid Ra8-a7. And 3.g5 not 3.g6 has to be played as in g6, black Pawn controlled by black King is taboo.

L) With Follow-My-Leader

**Follow-My-Leader:** If it is possible, Black has to play on the square White just leaves.

17 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#4.5 (2+5)  
Follow-My-Leader

1...Be5 2.0-0-0 Bxf6 3.e5 fxe6 e.p.  
4.Ba6 e7 5.Bb7 exd8=Q#

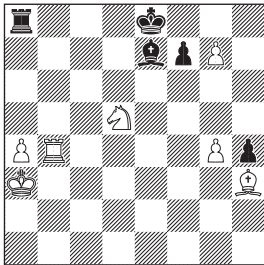
White Bishop occupies then frees the thematic square e5.

4.Ba6 has to be played because 4.Bd5? would force 5.Rd5.

M) With Breton

**Breton:** When a piece is captured, a piece of same nature of the capturing side has to equally vanish (if there is one). In case of promotion by capture, the capture precedes the promotion.

18 Vlaicu Crisan  
C+ Original



H=3.5 (7+5)  
Breton

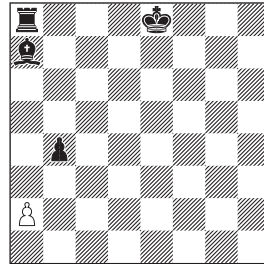
1...g8=B 2.0-0-0 g5+ 3.f5 gxh6  
e.p.(xa4)+ 4.Rd7 fxe7(xg8)=

The solution is working also without the condition, but it avoids many demolitions, when it is white pieces which are eliminated, not black, very surprisingly.

N) With Ghosts

**Ghosts:** When there is a capture, the captured piece (King excepted) rebirths on the square where it was captured, soon as this square is free, and cannot be captured anymore.

19 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#4.5 (1+4)  
Ghosts

1...a4 2.bxa3 e.p.(Pa4) a5 3.0-0-0 a6  
4.Bb8 a7 5.Rd7 axb8=Q(»Bb8)#

The e.p. capture transforms white Pawn in a "ghost Pawn" which promotes quietly to "ghost Queen" impossible to capture.

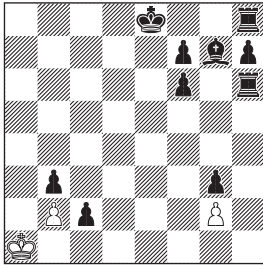
O) With Barrier

**Barrier:** A side cannot occupy a square



more than one time.

20 Pierre TRITTEN  
Sébastien LUCE  
C+ Original



H#5 (3+10)  
Barrier  
Dedicated to Christian Poisson

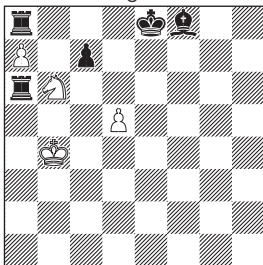
1.Rh3 gxh3 2.c1=B h4 3.Bg5 hxg5 4.h5  
gxh6 e.p. 5.0-0 h7#

The condition explains that 4.h6 is no more available for black. Also 5...Rh8 at the end is impossible.

**P) With Dellortnoc**

**Dellortnoc:** A piece can play only to be controlled by another piece.

21 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#3 (4+5)  
Dellortnoc

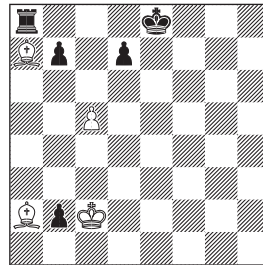
1.0-0-0 a8=B 2.c5+ dxc6 e.p. 3.Rd7  
cxd7#

With the condition, white King is not in check as there is no "controller" of b4 except Bishop f8. Promotion to Bishop allows e.p capture without to give check. Note that 2.c5+ is legal, not c6.

**Q) With Angreifer**

**Angreifer:** If they can, black has to threaten, by a piece which didn't already threaten it, the white piece which just played.

22 Pierre TRITTEN  
C+ Original



H#3 (4+5)  
Angreifer

1.0-0-0 Bc4 2.b5 cxb6 e.p. 3.b1=R  
Ba6#

White Bishop attracts black Pawn, allowing e.p. capture, forcing black' s promotion to Rook.

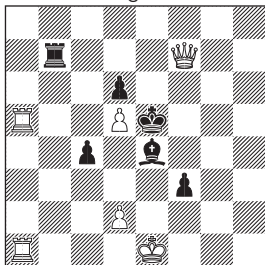
Let us finish by two hs#n.

**R) With Masand**

**Masand:** When a piece gives a direct

check, all the pieces it controls change of colour. A Rook which became white on a1 or a1, or black on a8 or h8 is able to castle.

23 Pierre TRITTEN  
Sébastien LUCE  
C+ Original



HS#3 (6+6)  
Masand

1.0-0-0 f2 2.Rc5 f1=S 3.d4+ cxd3 e.p.#

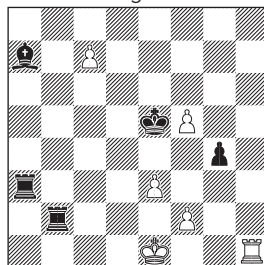
The two squares Pawn move provokes the change of colour of Rook c5. And note that d5 has to be white.

With a black Pawn, Qf7xd5 would be possible at the end, changing another time the colour of Rook c5.

### S) With Monochromatic

**Monochromatic:** A piece can never change of colour of square.

24 Sébastien LUCE  
C+ Original



HS#4 (6+5)  
Monochromatic

1.0-0 Bb8 2.cxb8=R Ra7 3.Rb6 Rg7  
4.f4+ gxf3 e.p.#

After the sacrifice of the Bishop, the promotion is to Rook which will go to b6 controlling d6 and f6 squares. Note that d5, e4, f5 squares are prohibited to black King because of the condition. Also Kg1-h1 is not possible at the end.

We hope that this study have enjoyed the reader. For all comments please contact the authors of the article:

lucechecs@gmail.com  
pt.phenix@gmail.com

**[From the Editor: Problems 4-24 are originals for our magazine and thus eligible for the informal tourney 2020, Fairies. Judge, please take note.]**

## 第 85-88 号解答通算成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	190	115	375	70	645	130	90	1615
内田 昭	<b>80</b>		<b>261</b>	5	<b>156</b>		35	<b>537</b>
及川弘典			80				<b>70</b>	<b>150</b>
小畑 勉	<b>80</b>		<b>92.5</b>	10			2.5	<b>185</b>
九尾	<b>145</b>		<b>191</b>				<b>65</b>	<b>401</b>
小林看空	45		<b>297.5</b>	5	<b>200</b>		10	<b>557.5</b>
駒井信久	25		<b>375</b>	27			<b>90</b>	<b>517</b>
齋藤光平			125				35	160
さんじろう							15	15
塩見 亮		<b>33</b>	91				15	139
則内誠一郎	<b>129</b>	19	<b>375</b>	20	<b>403</b>	<b>20</b>	<b>75</b>	<b>1041</b>
中嶋正和	<b>119</b>	15	<b>70</b>	30	30		15	<b>279</b>
中村龍二		26						26
原岡 望	40		13				30	83
星野健司	<b>174</b>		<b>372.5</b>	<b>55</b>			50	<b>651.5</b>
水野勝久	<b>75</b>		<b>90</b>	5	<b>106</b>		15	<b>291</b>
宮嶋亮一	<b>89</b>							<b>89</b>
若島 正		37						37
渡邊一雄	35		42.5	10				87.5
Dinu-Ioan Nicula	50							50
Klaus Wenda						19		19

Vol.22 (85-88 号) は、解答参加者が 20 名。全部門のトータルでは、則内誠一郎さんが 1041 点 (64%) の成績で、2 位以下を大きく引き離してトップになりました。おめでとうございます。則内さんは、今年度も H コースが 375 点の満点でした。則内さんには誌代 1 年分を入帳します。

以下、星野健司さん (651.5 点、40%)、小林看空さん (557.5 点、35%)、内田昭さん (537 点、33%)、駒井信久さん (517 点、32%) と続きました。

上の表では、各セクションの皆勤の方を太字で示しています。各セクションで、成績優秀者の中から 1 名を選び、賞 (The Problemist など海外誌のバックナンバー 1 部) をさしあげることにしました。アンダーラインを付してあるのが受賞者です。

1 題だけでもかまいませんので、ぜひ多数の方々の解答参加をお待ちしています。

## 折紙の楽しみ

齋藤夏雄

まさかプロバラで「カブースチン」の名を見ることであろうとは、夢にも思わなかった。濱川さんによる前号のエッセイである。押さえきれないピアノへの情熱が吹き出すような書きぶりだったが、実のところ、あの熱量は自分にとってはそれほど驚きではなかった。エッセイにもあった通り、濱川さんは私の大学時代のピアノサークルの先輩であり、あのサークルにいたピアノフィリアたちはみんなああいう感じだったのである。私も在学中にすっかりその熱に感化され、カブースチンはじめ世間あまり知られていない作曲家のピアノ作品のCDや楽譜を蒐集していた。だが悲しいかな、残念ながら私は濱川さんのように難度の高い曲を再現できるだけの演奏能力を持ち合わせていない。それでも、自分が超絶技巧を要する曲をねじ伏せるさまを夢想しては、サークル主催の演奏会に自分の技術をはるかに超える難曲でエントリーしてばかりいた。ラフマニノフカスクリャーピンを弾くことが多かったが、濱川さんのエッセイにあったゴドフスキーに挑戦したこともある。もちろん、毎回無残な結果に終わったことは言うまでもない。あれを聴かされたお客さんもたまったものではなかつただろう。エッセイを読みながら、当時のことを懐かしく思い出した。

さて、編集長の若島さんからは、濱川さんの後を受ける形で、折紙についてのエッセイを書いてくれないかというご依頼をいただいている。あらかじめお断りしておかなくてはいいけないが、私の折紙への関わりは、濱川さんのピアノへの関わりとは比べものにならないくらい浅くて軽いものである。読者の中に

私よりずっと深いレベルで折紙を楽しんでいる方がおられても、全く不思議ではない。その程度のものだと思って、気楽にお読みいただければと思う。

### ○私と折紙

日本で生まれ育ったのであれば、折紙を全く折ったことがないという人はおそらくほとんどいないのではないだろうか。たいてい子どものころに、千羽鶴や紙飛行機などを一度か二度は折らされたことがあるはずだ。しかし、折紙と接したことはそれっきりという人も、またほとんどなのではないかと思う。実際、折紙は子どものためのものであり、情操教育のツールの一つというくらいの認識の人は少なくないだろう。もちろん、それも折紙の一つの側面ではある。しかし、この世界はもっと深くて広大なのだ。

私も、折紙に出会ったのは子どものときである。親が買ってくれた子ども向けの折紙の本を見て、折れそうなものを選んで挑戦していた。今から思えばごく稚拙な代物を量産していたに過ぎないが、あのころの経験によって折紙への基本的な「接し方」が身についたことは間違いない。

今でも覚えているが、おそらく小学4年生くらいのころ、「折紙はかせのなっちゃんに折紙を教えてもらおう」という時間を小学校の先生がつくってくれて、教壇側立って折り方をクラスメイトに説明したことがある。記憶が確かならば、そのとき採り上げたのは背中に箱がついているちょっと変わった折り鶴で、当時の自分が折れる作品の中では特に難しいと思っていたものだった。あまり

うまくレクチャーすることはできなかったが、もしかしたらあれが、教室で大勢を前にして何かを説明するという今の仕事のスタイルを初めて経験した瞬間だったかもしれない。

しかし、折紙はあくまで私の趣味の一つであり、しかも当時から優先順位は高くなかった。大学に入るまでは天体観測が第一の趣味で、高校生のころは望遠鏡を担いで地学部の仲間と房総半島の先っぽまで何度も遠征し、夜通し星を眺めていた。将棋やチェスも小学生のころに覚え、父と「我が家の名人戦」をときどき指していた。またカードマジックにも一時期熱中し、たまにクラスメイトを煙に巻いて楽しんでた。大学生になるとピアノが生活の中心に位置するようになる。大学院に進んでしばらくしたころからは、詰将棋をおそるおそる解いたり創ったりするようになり、そこからチェスプロブレムにも手を伸ばすに至った（プロパラを紹介してくれたのも濱川さんだった。ピアノフィリアが集まる宴席でコピーをくれたのである）。こうやってあれやこれやと首を突っ込んでいる間、折紙は後ろの方でずっとひっそりしていたのである。

30歳で広島に移り住み、独り暮らしを始めてしばらく経ったところに転機が訪れた。暇な夜にインターネットであちこちを見て回ると、折紙に関するサイトがたくさんあることを知るようになる。そこには、1枚の紙でできているとはとても信じられないような素晴らしい作品の写真がたくさん掲載されていた。それが、子ども向けの折紙とは全く違う複雑系折紙 (complex origami) の世界へ本格的に足を踏み入れた瞬間だった。驚いたのは、海外の折紙サイトが非常に多いということ。折紙の愛好家が世界中にいることは知っていたが、そのレベルの高さは想像以上だった。そして、オンラインで注文すればそれらの折り図が載った洋書を簡単に入手できる時



**"Asian Elephant", Shuki Kato 作  
(折り手は筆者)。**

代になっているという事実を、そのときはじめて認識したのである。俄然、眠っていた折紙熱がふつふつとわき上がってきた。ピアノや詰将棋も同じだが、ほれほれするような一流の作品に接し、自分もこれをやってみたい、つくってみたいと強く願うこと、趣味はいつもそこから始まるのだ。

かくして、手に入れた折り図を見ながら紙と悪戦苦闘する日々が始まった。子どもころにある程度慣れ親しんでいたとはいえ、複雑系折紙の難しさは相当に厳しく、途中で挫折してしまったことも一度や二度ではない。それでも自分なりにいろいろ挑戦しているうちに、だんだんと感覚がつかめるようになってきた。空いた時間に少しずつ折り進めるので、できあがるには何ヶ月もかかることもある。それだけに、フィニッシュまでたどり着けたときの達成感はなかなかのものだ。

#### ○折紙の難しさ

ここで「折紙」と呼んでいるのは、[1]1枚の [2] 正方形の紙を [3] 切ることなく折るだけで創作する営みを指している。「不切正方形1枚折り」などと言われることもある。[1]と[2]はたまに外される場合もある。つまり、複数枚の紙を組み合わせると一つの造形を得たり、長方形の紙を用いたりすることは、しばしば行われる。自らに課している縛りを

少し緩めるわけで、伝統詰将棋に対するフェアリーのようなものといえるかもしれない。しかし、[3]の条件を外すことはまずない。紙を切らず、折るだけでどこまでのものができるのかを追求するところに、折紙の本質があり、魅力がある。

しかし、紙を折るだけで複雑な造形を得ようとすると、どうしても紙に相当の負担をかけなければいけない。実のところ、折り始めてまず困ったのがこの問題だった。丁寧に折っているつもりでも、紙が傷んでポコポコになり、あちこちで色が剥げたり穴が開いたりして何ともみすぼらしくなってしまう。もちろんそれは折りの技術が未熟であるからだが、使用する紙にも原因があるのだと分かってきた。子ども向けのやさしい作品ならいざ知らず、複雑系折紙になると、市販の折紙用紙では到底折り図の要求には耐えきれないのだ。かといって破れにくそうな厚手の紙を使うと、数回折り重ねただけで座布団のようになってしまい、こちらもちまちま破綻してしまう。薄くて丈夫な紙が必要なのである。

そこで始めたのが、自分で紙を作ることだった。もちろん「作る」といっても、紙を漉くところから始めようというわけではない。既存の紙を貼り合わせて破れにくくするのである。今でこそネットショップで折紙に適した紙をいろいろ買えるようになったが、始めたばかりのころはどどこでどういう紙入手すればよいのか分からなかった。自作できれば、紙の大きさも表裏の色も自由に決められる。表と裏の異なる色を作品の造形に利用する作品を「インサイド・アウト」と呼ぶが、色の組み合わせを選べれば、インサイド・アウトの折紙を折るときにも都合がよいのである。



「シマリス」、萩原元作（折り手は筆者）。  
インサイド・アウトの作品例。紙の表裏の色  
の違いを利用して身体の縞模様を表現。

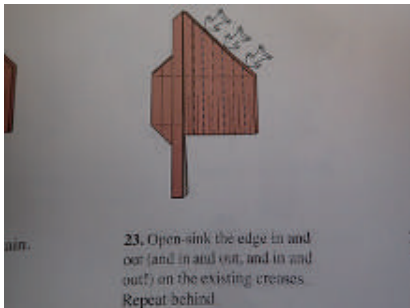
十分な大きさの養生板を用意し、その上に新聞紙やチラシを敷き詰める。そして業務用の大きなアルミホイルを、しわがつかないようにそっと広げる。これにスプレーのりをさっと均一に吹きかけ、乾かないうちにカラベと呼ばれる薄い紙を貼り付ける（雲竜紙という和紙を使うこともある）。ここが集中を要するところで、空気が入り込まないようにカラベを手やヘラで押し伸ばしながら接着しなければならぬ。裏側も同様にしてカラベを貼り付け、のりが乾いたら裁断である。これがまた緊張を強いられる作業で、寸分の狂いもない正方形を切り出さなければならない。直角になるようにL型定規を当て、カッターでスパッと切る。ここでちょっとでもゆがんだりずれたりしたら、必ずあとで折るときに矛盾が生じてうまくいかなくなってしまう。この作業だけで一日が終わってしまうことも多かった。

さて、丈夫な紙が用意できれば、あとは折り図の指示にしたがって折るだけなのだから簡単だろう、と思われるかもしれない。ところが実際に始めてみると、工程の途中で立ち往生してしまい、なかなか先に進めないということが頻繁に起きる。私の拙い技術では、2時間かけてやっと1ステップ進めた、とい

ようなこともざらである。こんな感じだろう、と適当にやってしまうと必ずあとで折り図と矛盾が生じて指示通りにできなくなるので、いい加減にはできないのだ。

行き詰まるパターンは2つある。一つは技術的に非常に難しい折りを要求される場合、もう一つは折り図で何が指示されているのがよく分からない場合である。

前者の例として、沈め折り (sink fold) と呼ばれる折り方がある。半島のように突き出した状態で折りたたまれている紙を、内部に沈めこんだ形にたたみ直すもので、複雑系折紙では頻出する折り方だ。いったん紙を開く open sink とたたまれた状態を崩さない closed sink の二種類があり、どちらかという closed sink の方が難しい。さらに、引っ込んだ状態で折りたたまれているのを逆に引き出してくる unsink という折り方があり、これもかなり骨が折れる。まだ慣れていないころは、これらの折りに散々苦労させられたものである。



**沈め折りの指示の例。"Bull Moose", Robert J. Lang 作の折り図より ("Origami Design Secrets, 2nd Edition")。**

しかし、いくら難しくても何を指示されているのかははっきりしているなら、障害としてはまだましな方だ。本当に困るのは、折り図が何を指示しているのが正確につかめな

いときである。そこに書いてあることしか頼りにできる情報は存在しないので、一見無造作に書かれた折り線と次のステップの図をにらみ続けながら、ひたすら考えることになる。いったん間違っで折ってしまうと余計な折り線がついてしまって紙を傷めるうえ、やり直そうと思っても直前の状態を復元するのがもう難しくなっていることもある。だから折り始める前に、そのステップにおける折り図の指示を咀嚼し、折りたたまれるイメージを頭の中につくっておかなければいけない。私にとってはここが難しく、また同時に面白いところでもある。手も使うが、頭も結構使うのだ。

折紙のエキスパートになるとこのへんの能力がすさまじく発達していて、折り図に書かれた縦横に走る折り線を見ただけで、どう折りたたまれるのか瞬時にイメージできるようなのである。複雑系折紙の本には、しばしば展開図 (crease pattern) しか載っていない作品がある。素人からは、正方形の中に直線や点線が入り乱れて書かれているようにしか見えない。ところが達人には、どこが頭でどこが前足なのか、できあがりかどんな造形になるのかが見えてしまうようなのだ。恐ろしい世界である。

それから、複雑系折紙を折るにあたって求められるもの、それは何よりもまず根気である。とにかく工程が長い。子ども向けの折紙本なら、折り始めから完成までのステップはせいぜい20から30くらいで、多くても50程度ではないかと思う。しかしこちらの世界の作品では、200ステップ、300ステップを超えることもある。さらにその中に容易に折れないステップが混ざっているから、ますます道のりは遠く険しいものになる。

しかも厄介なことに、実は本当のステップ数は折り図に書かれた数字よりさらにずっと多いのだ。動物にしても昆虫にしても乗り物

にしても、折る対象の多くは左右対称の形をしている。たとえば、十数ステップを要し、難しい折りに難渋しながらもようやくある動物の左足がだいたい仕上がったでしょう。すっかり消耗させられながらも、よしやと先へ進めると思った次の瞬間、  
Step 121. Repeat steps 88-120 behind.  
などと、さらっと書かれているのを目にしたときの気持ちを想像してみてほしい。そんな簡単に言うなよ、と愚痴の一つもこぼしたくなる。しかし、当然ながらこの折紙の作者はこれをやり遂げているのだし、それどころか折る工程をすべて一つ一つ図入りで説明するという大変な作業をしてくれているのだから、文句を言う資格はこちらにはないのである。

こういう長い道りを経て、ようやくある日、ゴールにたどり着けるのだ。それまでの苦労が多ければ多いほど、完成したときの感慨もまた深いものになる。それは、難しいピアノ曲を弾き切ったときや、一筋縄ではいかない詰将棋やチェスプロブレムをついに自力で解いたときに味わう気持ちよさと相通ずるものがあるように思う。

#### ○私のお気に入り

さて、濱川さんがカブースチンを語ったように、私も自分の「お気に入り」の折紙作家を紹介してみよう。世界には素晴らしい折紙を発表している方がたくさんおり、作品集を眺めているとどうにも目移りしてしまうが、ここではアメリカの折紙の第一人者、Robert J. Lang 氏をとりあげたい。

私が複雑系折紙を本格的に始めたとき、最も魅せられたのが Lang 氏の一連の作品だった。動物にしても無生物にしても造形が実にリアリティにあふれており、細かいところまで神経が行き届いている。何となくその対象に似ているというのではなく、手足一本一本

の微妙なつくりにしても全体のバランスやまとめかたにしても、すべてが綿密に設計され、周到にデザインされたものであるということが如実に伝わってくるのである。私がこれまで折ってきた折紙作品を作家別に分けると、ダントツで一番多いのが Lang 氏の作品だ。彼の作品がどんなものか知りたければ、  
<https://langorigami.com/>  
に行ってみるとよい。ギャラリーページには、目を奪われるような美しい折紙作品が何百と並んでいる。複雑系折紙を初めて見る人なら、これが折紙なのかとびっくりするに違いない。



**"Periodical Cicada", Robert J. Lang 作  
(折り手は筆者)。**

Lang 氏の本業は物理学者である。正確には、物理学者だった、という言い方をした方がよいかも知れない。彼はレーザー物理学研究の第一人者であり、半導体レーザーなどに関する論文を多数著しているほか、特許も大量に取得している。しかし彼は折紙に時間をすべて注ぎ込むため、2001年に当時勤めていた会社を辞めてしまったのである。自分の趣味のために仕事を辞めるというのは、並大抵のことではないだろう。

とはいえ、この理系研究者の経歴が折紙と無縁なわけではない。Lang 氏の折紙への貢献の中でも特筆すべき点は、折紙と数学を結びつけたことにある。折紙を数学的観点から



考察すること自体は彼の専売特許ではないが、Lang氏は折紙作品の構造を幾何的に分析し、折紙の造形についての体系的な理論を構築した。折紙設計の一般論を整備したのである。少々大げさに言えば、彼の理論に基づけば、たいていのものはみんな折紙として表現できるようになったのだ。

むろん、多くの作品を発表している折紙作家であれば、どのように作品をデザインし、技術的な問題をどう処理していくかということに対して、その人なりの解決策を心得ているに違いない。しかし、いくら折紙創作の方法論を熟知していても、それを他者も共有できるように言語化できるかどうかはまた別の問題だ。Lang氏が素晴らしいのは、彼が得た折紙設計の理論を詳しく記述して公開していることである。それが読めるのが、彼が著した"Origami Design Secrets, 2nd Edition" (CRC Press, 2011) という本だ。750ページを超える大変な本で決して安くはないが、値段以上の価値があることは間違いない。この本は折紙設計において重要な理論や技術が章ごとに解説されており、章の前半で一般論が述べられ、後半ではそれを応用した彼自身の作品が折り図つきで紹介されるという構成になっている。このスタイルによって、この本はほかの幾多の折り図集とは一線を画す存在になっている。折紙の設計理論に特に関心がなければ折り図のページだけ見て挑戦すればよいし、折紙を折る気もなければただ素晴らしい折紙作品の写真を楽しめばよい。ご興味があれば是非お勧めしたい。

こうやってLang氏のことを書いていたら、久しぶりにまた彼の作品を折りたくなってきた。この原稿が終わったら、早速折り始めてみようと思う。

短くまとめるつもりだったのに、思いつくことを書き連ねていたら存外長くなってしまった。本当は折紙と数学との関係について

も少し書こうかとも思っていたのだが、あまりだらだら続けるのも気が引けるし、プロバラの読者層の興味からますます離れた内容になってしまうだろう。それはまた別の機会にしたい。

作曲や楽器演奏を趣味あるいは仕事の糧としている人が、将棋やチェス、あるいはその延長として詰将棋やチェスプロブレムも愛好しているという話は、しばしば耳にする。濱川さんのエッセイでもプロコフィエフや川上昌裕氏が紹介されていたし、濱川さん自身もそうだ。詰将棋・チェスプロブレムの愛好者で折紙も楽しんでる人間は、それに比べたらきつとだいぶ少ないだろう。しかし、「落花」や「嫦娥」、「車井戸」など、数々の名作を遺した昭和の大詰将棋作家、黒川一郎が実は折紙作家でもあったことを、最近若島さんから教えていただいた。案外、この二つの世界の相性もよいのかも知れない。もしこれを読んで折紙に興味を持たれた方がいらしたら、新しい世界に足を踏み入れてみてはいかがだろうか。

さてリレーエッセイ、次に筆を執るのは原啓介さんとのことである。チェスプロブレムを通じて知り合った原さんとは、三条大橋のたもとのスターボックスでチェスを指したりしたこともある間柄。ただ、お会いするだいぶ前から、私は原さんのブログの愛読者だった。原さんの書くものは味があって、いつも読まされてしまうのだ。プロバラ誌上でエッセイが読めるということで、今から楽しみにしている。

## 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。

+ : 最終目的がチェックであることを表示する。

++ : 最終目的がダブルチェックであることを表示する。

v : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

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

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

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

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

◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。

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

### <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。

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

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

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

No Forward Defense : Proca-Retractor などで Forward Defense を禁じたもの。

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

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

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

Series-help (SH) : 黒が連続して指定された手数を指し、それから白が 1 手でメイトなどの目的を達成できるような手順を求める。黒は最終手を除いて、白にチェックをかけてはならない。

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

### <フェアリールール>

Angreifer: 黒は可能ならば必ず白の駒に取りをかけねばならない。

Anti-Andernach : Andernach とは逆に、駒取りではない手を指したときに相手の駒に

なる。細則は Andernach に準ずる。

**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 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。

**AntiTake&Make** : 駒を取ったとき、取られた駒は同時にそこから移動する手を指さなければならぬ。その移動は、取られた駒の動き。

**Barrier** : 白および黒はそれぞれ同一地点を一度しか占めることはできない。

**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。

**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。

**Circe Protée ascendant** : 取られた駒は、 $S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q \rightarrow P \rightarrow S$  の順に変身してから、Circe ルールで再生する。

**Dellortnoc** : 自分の他の駒の利きがあるような地点にしか着手できない。

**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。

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

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

**Equipollent Protée ascendant Circe** : 取られた駒は、 $S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q \rightarrow P \rightarrow S$  の順に変身してから、取られた位置から取った駒の取りの動きのベクトルだけずれた位置に再生する。

**Follow-my-leader** : 黒は、直前の手で白が空けたマスに移動する着手があるとき、必ずその手を指さなければならない。

**Functionary Chess** : Beamtenschach とも言う。相手の駒によって当たりがかかっている駒だけが動ける。

**Ghost Chess** : 駒取りが行われると、そのマス目が空いた瞬間に、取られた駒がそこに再生する。その駒は二度と取ることができない。

**Köko** : 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。

**Leffie type B** : Eiffel Chess における paralysis が起こるような着手は禁手というルールを、K を取る手にも適用したもの。

**Mars Circe** : 駒を取るとき、取る駒 (K を含む) はいったん初形位置に戻り、そこから駒取りを行う。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。

**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。

**Messigny** : 自分の駒を相手の同種の駒と場所を入れ換えることができる。ただし、双方が連続して入れ換えることは不可。(これを本誌では欧州ルールと呼び、「2度連続して入れ換えて元の局面に戻すことはできない」と制限を付けたものを日本ルールと呼ぶことにする。)

**Monochrome Chess** : すべての駒は、その駒がいる同色のマス目にしか動かせないという条件。従って S は最初から動けない。キャスリングは 0-0 のみ可能。

**Partial Paralysis** : ある駒 X に敵駒 Y の利きがあるとき、X は Y のように動いたり駒を取ったりすることができない。X=Y のときは Madras 関係。キャスリングは、K が 1 マスずつ動くそのそれぞれの手が合法のときのみ可能。

**Platzwechselcirce (PWC)** : 駒を取るとき、取られた駒は取る駒のいた位置に再生する。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。

**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。

**Protean Chess** : K が敵の駒 X を取った場合、その K は Royal X に変身する。

**Relative Symmetrical Circe** : 取られた駒は、取った駒の元の位置を中心にして対称の位置に再生する。

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

**Superguards** : 同じ色の駒で紐がついている駒 (K, P を含む) は、取ることができない。

**Symmetry Circe** : 取られた駒は、盤の中心から対称の位置に再生する。細則は Circe に準じる。

**Symmetrical Horizontal Circe** : 取られた駒は、その file で中央から対称の位置に再生する。

**Symmetrical Vertical Circe** : 取られた駒は、その rank で中央から対称の位置に再生する。

**Ultraschachzwang** : 黒は必ず白 K にチェックをかける。メイトの概念はオーソドックスと同じ。

**Virrey** : P が成るとき、a,h 筋は R に、b,g 筋は S に、c,f 筋は B に、d 筋は Q に、e 筋は Fers+Vizil に成る。

**Volage** : K 以外の駒は、実戦初形からの指し手において、初めて違う色のマスに移動したとき、相手の駒になる。この性質を volages という。いったん相手の駒になると、volages 性を失い、その後は変化しない。通常、問題図では、volages 性を失っていると証明できない駒はすべて volages 性を持っていると仮定する。

### <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>

√ **25-Leaper** : (0, 5)-Leaper+(3, 4)-Leaper : 移動距離√ 25 の地点に跳ぶ。

√ **50-Leaper** : 移動距離が√ 50 の地点に跳ぶ。(1,7)-Leaper+(5,5)-Leaper。

**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。

**BishopHopper** : B の筋の線上で、一つ駒を跳び越して、その直後の地点に着地する駒。着地地点に敵の駒があれば取れる。

**Duplicate Grasshopper** : 動いたときに、その駒がいた初形位置にもう 1 枚追加で再生する Grasshopper。

**Fers** : (1,1)-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。

**Hamster**: Q の筋で、ある駒を 1 つ飛び越すその直前の地点に着地する駒。

**Hunter** : Hunter X/Y は、前進する場合は X で、後退する場合は Y という駒。横には動けない。

**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。

**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。

**Princess** : B + S 。

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

**Rook-Hopper** : R の筋の線上で、一つ駒を跳び越して、その直後の地点に着地する駒。着地地点に敵の駒があれば取れる。

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

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

**Vizir** : (0,1)-Leaper。

## 第 88 号解答成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	45	70	70	20	150	5	25	385
内田 昭	30		45		35		15	125
及川弘典			65				20	85
小畑 勉	30		12.5	5				47.5
九尾	45		46				15	106
小林看空	45		67.5	5	55			172.5
駒井信久			70				25	95
齋藤光平			30				20	50
さんじろう							15	15
塩見 亮		32	56				15	103
則内誠一郎	44	14	70	5	105		20	258
中嶋正和	40	10	10	10	15		15	100
中村龍二		26						26
星野健司	45		67.5	15			20	147.5
水野勝久	30		10		17		10	67
宮嶋亮一	20							20
若島 正		37						37
渡邊一雄	35		42.5	10				87.5

第 88 号の解答者は 17 名と大きく増えました。

初参加はさんじろうさん。これからもどうぞよろしく。

成績は、1 位が則内誠一郎さんで、258 点（67%）とぶっちぎり。

2 位は小林看空さんの 172.5 点（45%）で、以下星野健司さん（147.5 点）、内田昭さん（125 点）の常連に続いて、九尾さん、塩見亮さん、中嶋正和さんが 100 点越えでした

なお、p.36 にも載っていますが、85 号と 86 号の成績を次のように訂正します。

85 号 駒井信久さん 15 点→25 点

86 号 九尾さん 15 点→25 点、駒井信久さん 15 点→25 点。

どうも申し訳ありませんでした。