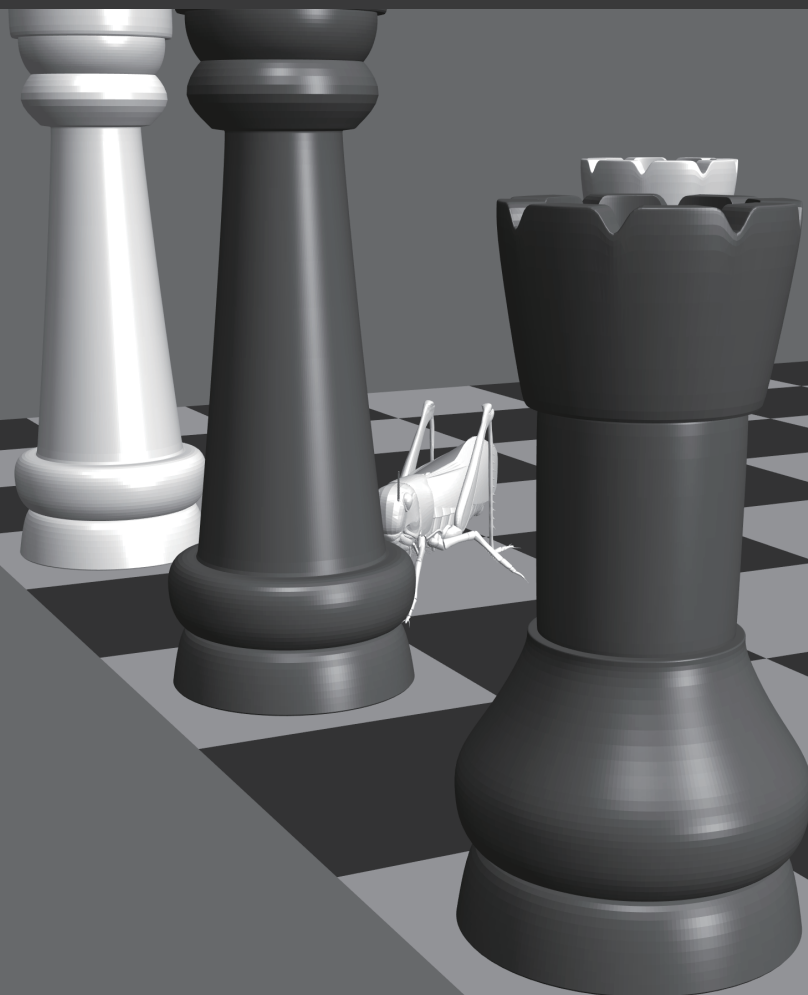


# PROBLEM PARADISE

Issue 93

Vol.24

January-March 2021



Journal of Japanese Chess Problem Society

# Contents

Orthodox	……1
Endgame	……3
Helpmate	……6
Selfmate	……15
Fairy	……17
Retro	……25
Shogi	……30
リレー・エッセイ 私のお気に入り（第5回）	
外国を旅する（小畑勉）	……34
Definitions	……41
第91号解答成績	……44

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**2021年4月30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。

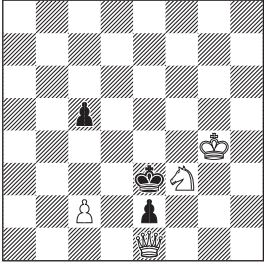
All solutions should be sent to the Solution Editor Tadashi Wakashima (Niina 7-8-13, Minoh-shi, Osaka 562-0005, Japan) before **April 30, 2021**. Please write down your solutions of each section in separate sheets. Solutions and comments by e-mail (tadashi@hcn.zaq.ne.jp) are most welcome. All originals 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93号をお届けします。このところ、原稿満載でページ数も増加しておりましたが、今号は珍しく(?)減量しました。しかし、どうぞご心配なく。次号にはまたページが増える見込みで、大好評をいただいているリレー・エッセイも、特別ゲストをお迎えする予定です。どうぞご期待ください。

前号でもご案内いたしましたが、この2月から、「プロパラ会」という Zoom を使ったオンライン会合を毎月第1日曜の13:00-18:00に開催しています。内容は、プロブレムや詰将棋のレクチャーなど、およびフリートークです。くわしくは Twitter (アカウント名 propara) で情報を流しています。新規に参加を希望される方は、若島まで Twitter あるいはメールなどでご連絡ください。URL などをお教えします。

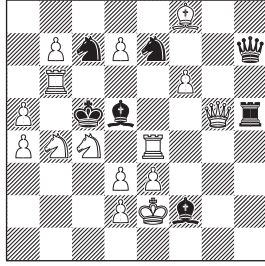
また、そこで行われたレクチャーは、なるべく本誌に記事のかたちで再録する予定です。こちらのほうもご期待を。

**D559** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



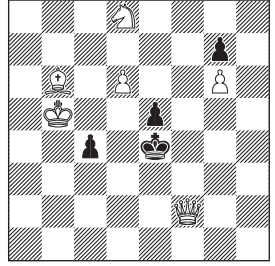
#2 (4+3)

**D560** Jean-Marc Loustau  
C+ (France)



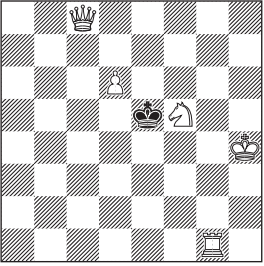
#2 vv (15+7)

**D561** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



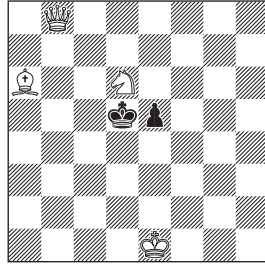
(\* ) #3 v (6+4)

**D562** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



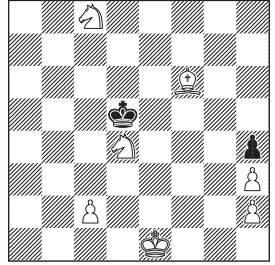
#3 (5+1)

**D563** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#4 (4+2)

**D564** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#6 (7+2)

## Orthodox

Orthodox Editor

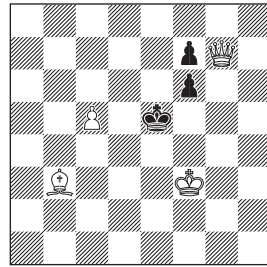
Yuji Kikuta (菊田裕司)

Judge 2020-2021

Valery Kopyl (Ukraine)

Issue 91 (D543-546)

**D543** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



#2 (4+3)

1.Qh6! (2.Qf4#) 1..,Kd4/Kf5/f5 2.Qe3/  
Qh5/Qd6#

原岡 : Kd4 を阻止する

宮嶋 : ...Kd4 からの逆算で解決。

太刀岡：d4 に利かさずに Kd4 を対策。  
 九尾：Kd4 を捕らえるには、と考えてすんなり解けました。

黒川：巧妙な動き。

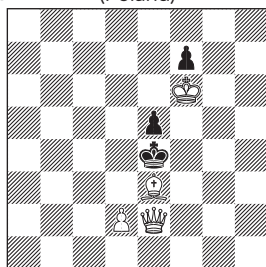
☆1...Kd4 とされないようにするには 1.Qg1? か 1.Qh6 しかありません。

神在：三カ所を 次に見据えし 主砲かな  
 星野：Q を h6 に据えた途端、Kf5 と新たな逃げ道に逃げられてドキッ。

☆初形で Q が g6 だったら逃げ道を与えるキー (flight giving key) になるのですが ...

[ ○ 13 △ 0 × 0 - 0 ]

**D544** Elgijusz Zimmer  
 C+ (Poland)



#3 (4+3)

1. Ke7! waiting  
 1...Kf5 2.Qf3+ Kg6 3.Qxf7#  
 1....Kd5 2.Qd3+ Kc6 3.Qd7#  
 1....f5(f6) 2.Ke6 f4 3.d3#

太刀岡：開き王手したくなるが、元の位置が一番利いていた。

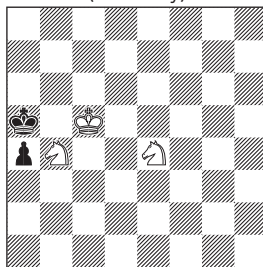
黒川：初手はこうやりたくなるが、そのあと難しい。

神在：ポーンなら 詰棋と違う 突歩詰  
 1...Kf5 と Kd5 の変化が左右対称で全く同じなのと、1...f5 と 1...f6 が全く同じなのが欠点です。

宮嶋：握り詰ですか？ 前題と同じ使用駒。  
 ☆同時投稿なのですが何も書いておらず偶然かと思われそうですが。チェスプロブレムにも握り詰というのはあるんでしょうかね。

[ ○ 9 △ 0 × 0 - 4 ]

**D545** Claus Grupen  
 C+ (Germany)



#9 (3+2)

1. Sc3 a3 2. Sca2 Ka4 3. Kb6 Kb3 4. Kb5 Kb2 5. Kc4 Ka1 6. Kc3 Kb1 7. Kb3 Ka1 8. Sc3 a2 9. Sc2#

渡邊：3.Kb6 に気付けば解決します。

星野：3手目、清水の舞台から飛び降りる気持ちで Kb6 と指してみたら、何と黒の逃げ場は驚くほど少ない。

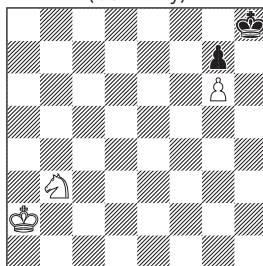
太刀岡：S を連結させると c1~c3 に壁を形成できる。

中嶋：two knights vs pawn の study のような感じ。

☆詰み形が想像しにくいですが、3.Kb6 として黒 K を隅に追い込むのがポイントです。

[ ○ 5 △ 0 × 0 - 8 ]

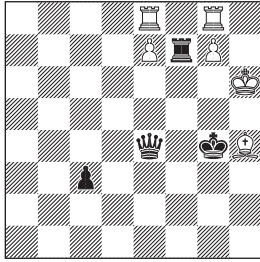
**D546** Claus Grupen  
 C+ (Germany)



#11 (3+2)

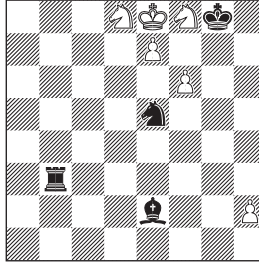
1. Sc5 Kg8 2. Sd7 Kh8 3. Kb3 Kg8 4. Kc4 Kh8 5. Kd5 Kg8 6. Ke6 Kh8 7. Sf6 gxf6 8. Ke7 f5 9. g7+ Kh7 10. g8=Q Kh6 11. Qg6#

Continued on p.14

**E159**Marco Campioli  
(Italy)

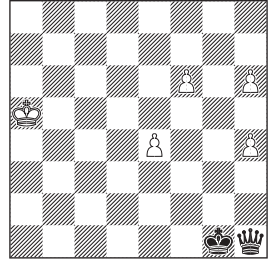
Win

(6+4)

**E160**Michal Hlinka  
Lubos Kekely  
(Slovakia)

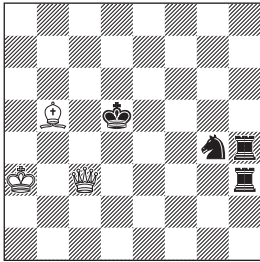
Draw

(6+4)

**E161**Peter Krug  
Pavel Arestov  
(Austria, Russia)

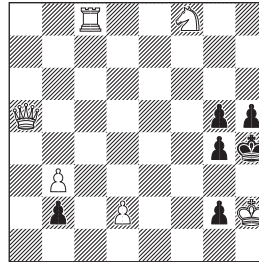
Draw

(5+2)

**E162**Valery Kalashnikov  
(Russia)

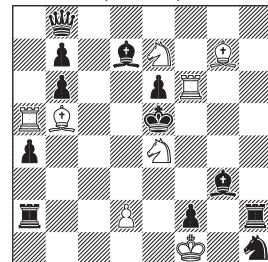
Draw

(3+4)

**E163**Amatzia Avni  
(Israel)

Black to move, Win

(6+6)

**E164**Peter Krug  
(Austria)

Win

(8+12)

## Endgame

### Endgame Editor

Hiroshi Manabe (真鍋 浩)

### Judge 2021

Mario G. Garcia (Argentina)

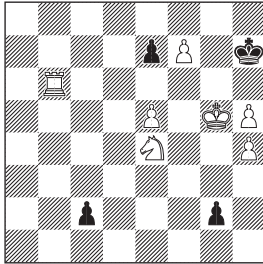
今号から年度が替わり、新たな Tourney が始まります。おかげ様で多くの投稿を頂いていますので、今年度は投稿数にかかわらず 2021 年単年で入賞を決定します。

The tourney in this year, 2021, will decide the awards within the single year, regardless of the number of published

studies.

E159 はプロモーションを邪魔している 2 つの R の活用がポイントです。E160 はナイト同士の繊細な攻防です。E161 は簡素な形、白ポーンが 2 枚に減ってしまっは負けです。E162 も簡素な形ですが、ドローに持ち込む手は限られています。E163 は黒から着手であることに注意、導入部の手は限られています。E164 は駒数も多く難解ですが、ぜひ挑戦してみてください。

E147 David Gurgенidze  
(Georgia)



Win (7+4)

1.Kf5 g1=Q 2.Sg5+ Qxg5+ 3.hxg5 c1=Q  
4.g6+ Kg7 5.h6+ Qxh6 6.f8=Q+ Kxf8  
7.g7+ Qxg7 8.Rb8+ Kf7 9.e6# Win

☆ 絶対の初手 1.Kf5 から 1...g1=Q 2.Sg5+ Qxg5+ 3.hxg5 c1=Q までは一気に進みます。

☆ 4.g6+ Kg7 5.h6+ Qxh6(5...Kxh6 は 6.f8=Q+) と進んで、黒が仮に 1...c1=Q から 3...g1=Q としていたとすると、ここで 5...Kxh6 と取らざるを得ないので、作意の手順が正解とわかります。

☆ ここから 6.f8=Q+ Kxf8 7.g7+ が軽妙な好手順。7...Kxg7 8.Rxh6 Kxh6 9.Ke6 は白勝ちなので、黒は 7...Qxg7 と取りますが、8.Rb8+ Kf7 9.e6# きれいなメイトです。

黒川：経験値の少ないエンドゲームで初めて自信ありの解答。ヒント通りわかりやすい手順で解けて気持ち良い。

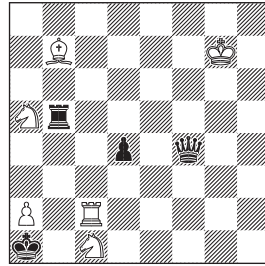
中嶋：きれいな手順で収束するので作意に入っていると思うのですが...

若島：これはスラスラと解けて気持ちのいい問題でした。

☆ 見事に解答者全員正解でした。

[ ○ 4 △ 0 × 0 ]

E148 Vladislav Tarasiuk  
(Israel, Ukraine)



Draw (6+4)

1.Sab3+ Kb1 2.Rb2+! Kxb2 3.Sd3+ Kxa2  
4.Sbc1+! Qxc1! 5.Sxc1+ Kb1! 6.Bc6!  
Rg5+! 7.Kf6 Rc5 8.Sd3! Rxc6+ 9.Ke5  
Rc4 10.Kd5 Ra4 11.Sc5 Rb4 12.Sd3! Ra4  
13.Sc5 Draw

☆ 1.Sab3+ Kb1 は必然として、2.Rb2+ がナイトフォークを睨んだ好手です。2...Kxb2 3.Sd3+ Kxa2 に慌てて 4.Sxf4? Rxb7+ は失敗。4.Sbc1+! が正解で、4...Kb1 には 5.Sxf4 Rxb7+ 6.Kf6 7.Kxc1 Se2+ で R 対 S のドローに持ち込めます。

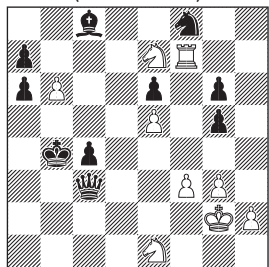
☆ 作意の 4...Qxc1! 5.Sxc1+ Kb1 の局面が本局のポイントです。黒は B が S のいずれかを取らせても白 P を取ってしまえばドローなのですが、6.Ba6?(Try) は 6...Rg5+! 7.Kf6 を入れてから 7...Ra5 とされ、8.Sd3 Kc2! 9.Se1+ (9.Bc4 Kc3!) Kd1! 10.Sf3 Rxf6+ 11.Ke5 d3 で黒勝ちです。

☆ 正解は 6.Bc6! とこちらに引く手。6...Rg5+ (6...Rc5 7.Sb3 Rxc6 8.Sxd4=) 7.Kf6 Rc5 と上記 Try と同様に進んだところで、8.Sd3! (8.Sb3? Rxc6+ 9.Ke5 d3 は黒勝ち) Rxc6+ 9.Ke5 と進めます。

☆ 9...Kc2 には 10.Sb4+ Kc3 11.Sxc6 d3 の局面で 12.Se7! が手筋。以下 12...d2 13.Sd5+ でドローです。作意の 9...Rc4 には 10.Kd5 Ra4 11.Sc5 として以下同一手順を繰り返すしかなくドローです。

[ ○ 0 △ 1 × 3 ]

E149 Jan Timman  
(Netherlands)



Draw (9+10)

1.Sc6+ Ka4 2.bxa7 Qb2+ 3.Sc2! Qxc2+  
4.Kh3 g4+ 5.fxg4 Sh7! 6.Rxh7 g5 7.Rf7  
Qg6 8.Sd8 Qe4 9.Sc6! Qxc6 10.a8=Q  
Qxa8 11.Rb7!! Qb8! 12.Rxb8 Bd7 13.Rd8!  
Bc6 14.Ra8! Kb5 15.Rxa6! Draw

☆初手 1.Sc6+ は自然な手ですが、変化は読ま  
されます。1...Kc5 には 2.bxa7 Qb2+ 3.Kh3  
Bb7 4.Sa5 g4+ 5.fxg4 Bd5 6.Rc7+ Kb6  
7.Sxc4+ Bxc4 8.a8=Q Bf1+ 9.Kh4 Qxh2+  
10.Kg5 Qd2+ 11.Kf6 Qf2+ 12.Kg7 Kxc7  
13.Qxf8 でやっどドローになります。

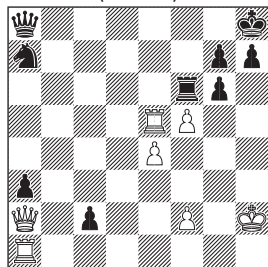
☆作意の 1...Ka4 にも 2.bxa7 Qb2+ と進みます  
が、3.Kh3 Bb7= を避けて 3.Sc2! がうまい  
手です。3...Bb7 4.S6b4= となつては繋がつ  
たSが強いので、3...Qxc2+ と取りますが、  
Qの筋をずらしてから、4.Kh3 と脱出します。  
☆黒は 4...g4+ 5.fxg4 Sh7! 6.Rxh7 g5 7.Rf7  
Qg6 と必死の追撃ですが、白は 8.Sd8 で受け  
止めます。黒は一転 8...Qe4 と a8=Q を防いで、  
今度は白の考え所です。

☆駒が減つて白の手は限られています、こ  
のような局面の常套手段の出番です。9.Sc6!  
Qxc6 10.a8=Q Qxa8 11.Rb7!! と3連続の駒  
捨てで、取ればスタイルメイト。

☆黒は 11...Qb8! 12.Rxb8 Bd7 と抵抗しま  
すが 13.Rd8! (13.Ra8? Ka5 14.Rd8 Bc6  
15.Ra8 Bb7!) Bc6 14.Ra8! Kb5 15.Rxa6!  
でドローになります。以下は例えば 15...c3  
16.Rb6+ です。

[○0△1×3]

E150 Peter Krug  
(Austria)



Win (7+9)

1.Qxc2 Sc6 2.Rxa3! Qxa3 3.Re8+ Rf8  
4.Qxc6 gxf5 5.Qa6 Qb4 6.Qb6 Qa3 7.Qd8  
Kg8 8.Qd5+ Kh8 9.Qf7 Qd6+ 10.Kg2 Win

☆ 1.Qxa3? は 1...h6! 2.Qe7 Qb8 3.Qe8+  
Qxe8 4.Rxe8+ Kh7 5.Rc1 gxf5 6.Rxc2 fxe4  
以下ドローなので、作意は 1.Qxc2 Sc6 と進み  
ます。

☆ここで 2.Rc5? gxf5 3.exf5 h6 はドロー、  
2.Rb5? gxf5 3.exf5 h6 4.Qe4 Qa6 5.Rd5  
Qa7 6.Kg1 Kh7 もドローですが、2.Rxa3! が  
スカッとする強手。2...Qxa3 に対して、慌て  
て 3.Qxc6? h6!= ではなく、3.Re8+ Rf8 と  
してから 4.Qxc6 が正解。

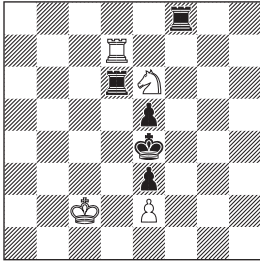
☆ 4...gxf5 に対して、5.Qc8? Qd6+ は失敗  
なので、バックランクメイトの筋を活かして  
5.Qa6! Qb4 6.Qb6! Qa3 とQの押し売りで  
位置を変えてから、7.Qd8 とすれば、今度は  
Qd6+ の反撃がありません。

☆以下、7...Kg8 8.Qd5+ Kh8 9.Qf7 となつ  
て白勝ちがはっきりします。

[○0△1×3]

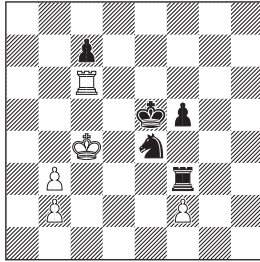
Continued on p.33

**H1227** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



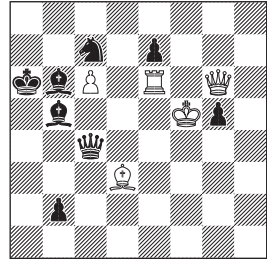
H#2 2sols (4+5)

**H1228** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



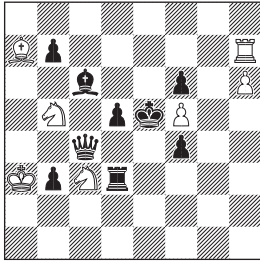
H#2 Duplex (5+5)

**H1229** Evgeny Gavryliv  
C+ (Ukraine)



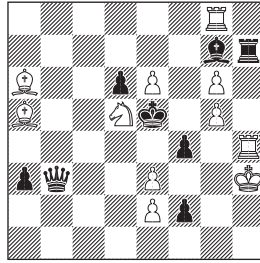
H#2 2sols (5+8)

**H1230** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



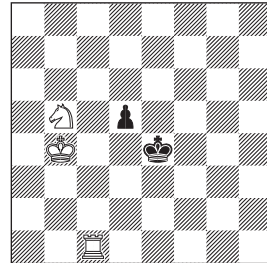
H#2 2sols (7+9)

**H1231** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



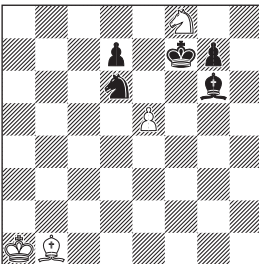
H#2 4sols (11+8)

**H1232** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



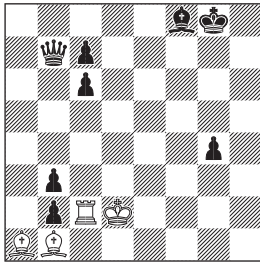
H#2.5 2sols (3+2)

**H1233** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



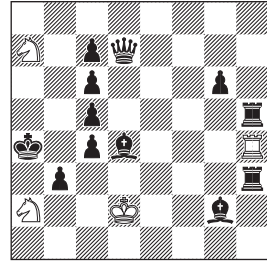
H#2.5 3sols (4+5)

**H1234** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia, Ukraine)  
Evgeny Gavryliv



H#2.5 (4+8)  
b) wRc2→wP

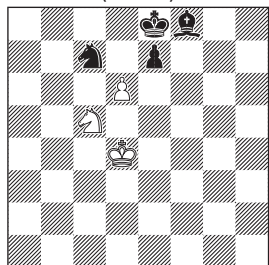
**H1235** Abdelaziz Onkoud  
C+ (France)



H#2.5 2sols (4+12)

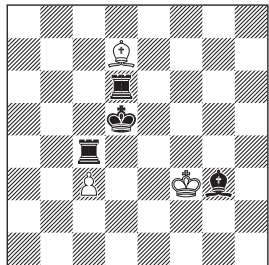


**H1236** Aleksandr Pankratiev  
Aleksey Ivunin  
C+ (Russia)



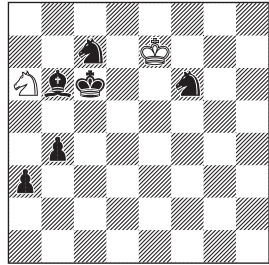
H#3 2sols (3+4)

**H1237** Aleksandr Pankratiev  
Ivan Antipin  
C+ (Russia)



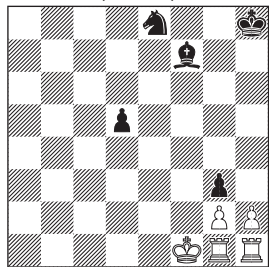
H#3 2sols (3+4)

**H1238** Stanislav Hudák  
C+ (Slovakia)



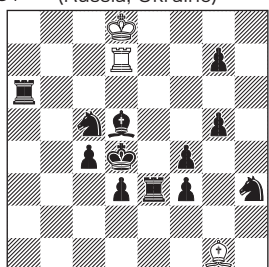
H#3 2sols (2+6)

**H1239** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



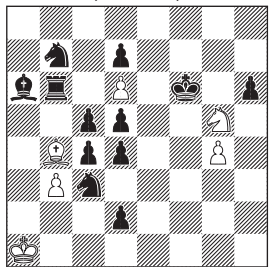
H#3 2sols (5+5)

**H1240** Aleksandr Pankratiev  
Michael Gershinsky  
C+ (Russia, Ukraine)



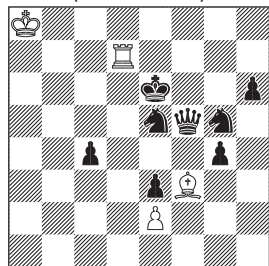
H#3 2sols (3+12)

**H1241** Jozef Ložek  
C+ (Slovakia)



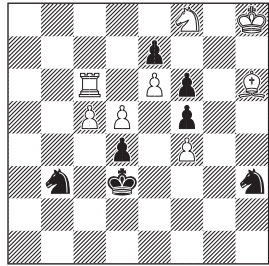
H#3  
b) wBb4→wR

**H1242** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



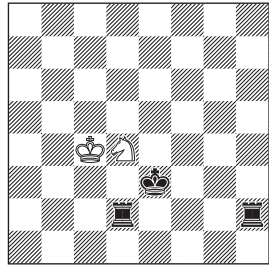
H#3.5 2sols (4+8)

**H1243** Abdelaziz Onkoud  
C+ (France)



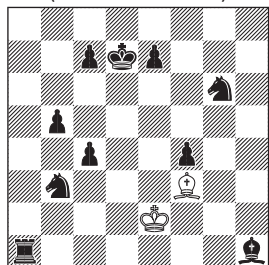
H#3.5 2sols (8+7)

**H1244** Pierre Tritten  
C+ (France)



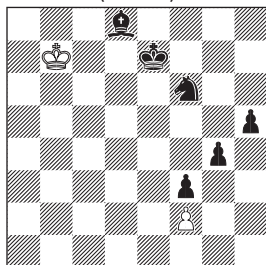
H#4 2sols (2+3)

**H1245** Zlatko Mihajloski  
C+ (North Macedonia)



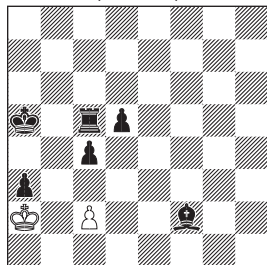
H#5.5 (2+10)  
b) bPc4→d5

**H1246** Stefan Milewski  
C+ (Poland)



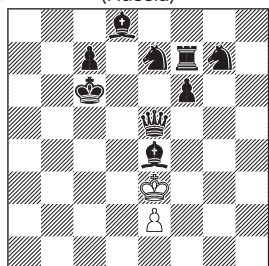
H#6 (2+6)

Aleksandr Pankratiev  
**H1247** Evgeny Gavryliv  
C+ (Ukraine)



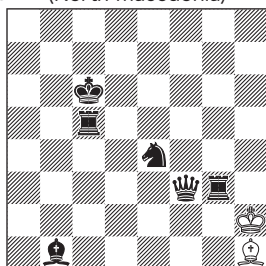
H#6 (2+6)

**H1248** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



H#6 (2+9)

**H1249** Zlatko Mihajloski  
C+ (North Macedonia)



H#7.5 (2+6)

## Helpmate

### Helpmate Editor

Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅]

Judge 2021

Hans Gruber (Germany)

●今号は 23 問の出題です。新しく担当になりました藤原俊雅です。よろしくお願ひします。今回は共作の関係で Pankratiev さんの作品が多いですが、基本的に同じ作家の作品は 1 号につき 3 ~ 4 作までしか採用しない

予定です。

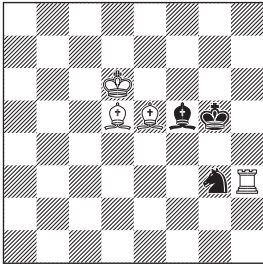
○は吉井のコメントです。今号からヘルプメイトの正担当は藤原俊雅さんになります。優秀な方に引き継いでいただいで肩の荷が下りた気持ちです。次号の解説が私の最後の仕事になりますが、これからもヘルプメイトコーナーをどうぞよろしくお願ひします。

This issue has 24 compositions. TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. MY means the comment of Masato Yoshii.

## Issue 91 (H1186-1197)

解説：吉井雅人

### H1186 Pierre Tritten C+ (France)



H#2\* 3sols (4+3)

set : 1...Bf6+ 2.Kg4 Rh4#  
1.Sh5 Bf7 2.Kh6 Rxh5#  
1.Be4 Rxc3+ 2.Kf5 Be6#  
1.Bxh3 Bf3 2.Kh4 Bf6#

則内：A sacrifice of precious R outwitted me.

星野：三解三様で、面白い。

太刀岡：これだけ詰みがあって全部テストが違うのはけっこうすごい。

○少ない駒数で4方向へKが移動してメイト。

MY：Four escapes by bK with miniature and ODT.

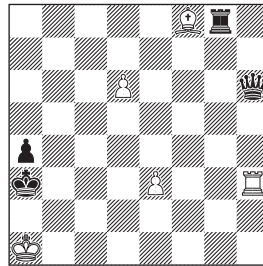
小林：1.Sh5の順が見つげにくかった。

及川：Bxh3の手順が浮かぶまで少し時間がかかりました。

●たったこれだけの配置でメイトの形と位置を切り分けており、上出来と思います。

TF：Four different mates with miniature is surprising.

### H1187 Reinhardt Fiebig C+ (Germany)



H#2 2sols (5+4)

1.Qxd6 Rf3 2.Qb4 e4#  
1.Qxe3 Be7 2.Qb3 d7#

●初形からミエミエの対照。白の初手がちょっと可愛いですね。

則内：Nosy Q cuts in line and gets close to K.

小林：今月最初に解けた。楽しい作。

水野：bRに邪魔されないように、wR,wBを逃がしておくんですね。

九尾：Rg8を巧みにかわす。きれいな手順構成だと思いました。

渡邊：白1手目はテンポとは言えない。

黒川：配置に無駄がないのが良い。

原岡：分かりやすい対比。

太刀岡：対比がとても綺麗。気に入った。

及川：ピンを絡めた開き王手2種。素晴らしい手順。

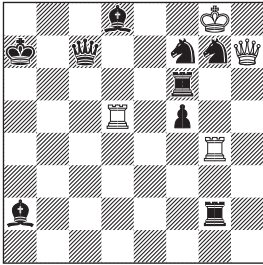
●易しすぎるかと思いましたが、なかなか好評でした。

TF：Very simple work. This is popular with solvers.

○ZilahiといえばZilahi。超シンプルなODT。

MY：Zilahi and ODT with very economical setting.

**H1188** Aleksandr Pankratjev  
C+ (Russia)



H#2 2sols (4+9)

1.Sg5 Rb4 2.S7e6 Ra5#  
1.Se6 Rb5 2.Sfg5 Ra4#

則内: wQ fixes bQ after bSs go out for self-pin.

九尾: 形の割には……という印象です。

● 2解で実質的に同じことをしているので、面白くないですね。

太刀岡: これが逆でもできるのは当たり前前に感じてしまった。

渡邊: 手順前後というか、同じことというか。

○ 役割変換とピンメイトですが、解のハーモニーは感じません。

MY: Pin-mate with exchange functions.

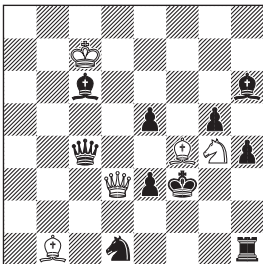
小林: bKの周りに駒が無くて考えやすい。

黒川: 順番の限定の仕方がうまい。

及川: 不思議な感覚で面白い。好きです。

TF: Model mate and pin mate.

**H1189** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



H#2 2sols (5+10)

1.Kxf4 Sxe5 2.Kxe5 Qd6#  
1.Kxg4 Bxg5 2.Kxg5 Qf5#

則内: K heads the 5th rank where Ps suggest.

及川: 2つとも詰み形が見えやすかったです。

星野: パックマンみたいに、駒がバクバクなくなってゆくとは気付きにくかった。

太刀岡: 駒を取る手順は見えにくい。

渡邊: 黒1手目は明白なのに、次の白1手目が見えず悩んでいます。

小林: 気持ちよく駒を取りまくる。

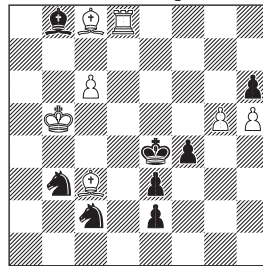
黒川: 構想はわかりやすくて良いが、黒のピースが多いのが気になる。

● 駒取りの連続でKを運びます。まずまずか。  
TF: Active sacrifices from a little heavy setting. Solutions have clear contrast.

○ BとSを取らせてメイト。面白い趣向だと思います。

MY: Active sacrifices of B and S, BK moves only, and exchange functions.

**H1190** Fadil Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



H#2 4sols (7+8)

1.Sc4+ Kb4 2.Kd3 Bf5#  
1.Sbd4 Kc5 2.Ke5 Re8#  
1.hxg5 Rd7 2.Kf5 Re7#  
1.Ba7 Bd7 2.Kd5 Bf5#

● battery も pin もない初形から、battery mate と pin mate が2種類ずつ出てくる

HOTFです。メイトの位置にもダブルが無く、うまいですね。

渡邊：1.Ba7だけが少し弱い手ですが、2+2解とはさすがです。

星野：Sのピンで2解、B/Rの空き王手で2解、楽しめた。

則内：Delightful two pairs, no need of star-flight.

小林：4解目 Kf3 を死ぬほど考えた。

●スターフライトにするのは流石に難しいの  
でしょうね。

黒川：最初から 4sol を目指したものなのか、2sol を作った後に 2sol を付け足したもの  
なのか。

及川：黒 S 2 枚が d4 に移動するピンメイト 2 手順と白駒が d7 に移動しバッテリーを開く 2 手順。分けた方がいい気もするけど、上手くてできていますね。

●この 4 解には十分な意味があります。もし 2 作に分けたら誰にでも作れてしまいませんし。

TF：wR and wB make up this excellent theme. There is a sense of unity throughout four solutions.

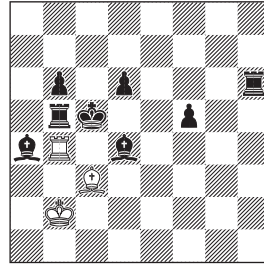
○きれいな HOTF。最初の 2 つは d4 の interference とピンメイト、後の 2 つは d7 の Grimshaw。4 つ合わせて 4 方向への K の動きにもなっており見事な作品だと思います。

MY：Interferences on d4 and pin-mate and Grimshaw on d7. bK is mated on 4 different square and with beautiful HOTF.

Alexander Pankratjew

H1191 Ivan Antipin

C+ (Russia)



H#3 2sols

(3+8)

1.Rh4 Bxd4+ 2.Rxd4 Kc3 3.Rd5 Rc4#

1.d5 Rxb5+ 2.Bxb5 Kb3 3.Rc6 Bb4#

小林：この手筋、すぐ忘れてしまう。

星野：からまった糸をほぐさずに、ちよん切ってしまう感じ。

則内：Clear Zilahi always make us happy.

及川：さらっとジラヒ。

渡邊：無理のない Zilahi。

太刀岡：やっていることは単純だが、よく限定されている。

●こういう手順だと類例が少し心配ではあります。

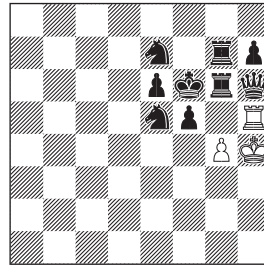
○ Zilahi と役割変換。

MY：Zilahi and exchange functions.

Aleksandr Pankratjew

H1192 Evgeny Gavryliv

C+ (Russia, Ukraine)



H#3

(3+9)

b) bSe7→h7

- a) 1.Qxh5+ Kxh5 2.Rh6+ Kxh6 3.Rf7  
g5#  
b) 1.Re7 Rxh6 2.Sf7 Kh5 3.e5 Rxc6#

則内：White penetrates slightly in the yard.

太刀岡：狭い空間での組み替えパズル。

星野：いきなり Qxh5 には、驚かされた。

及川：黒 Q の消し方がポイント。

小林：b) の方がやはり易しい。

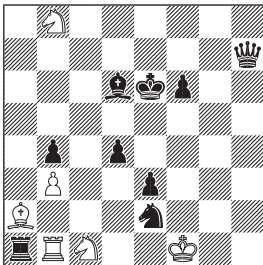
○太刀岡さんと同じ感想ですが、狭い場所での組み換えパズルですね。

MY：A puzzle in the narrow space.

黒川：含みが多くて難しかった。ツインとしての狙いはあまりないか。

●狙いがよくわからないのですが、同じ感想の方もいらっしゃいました。

**H1193** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



H#3 2sols (6+9)

- 1.Rxb1 Sc6 2.Rxb3 Sxb3 3.Qd7 Sbx4#  
1.Sxc1 Kg2 2.Sxb3 Rxb3 3.Qf5 Rxe3#

則内：Brilliant moves as thematic combination.

星野：Kf1 の配置で、2 解の締めが、Qe7 と Qf5 ときれいにかけ分けられているのは素晴らしい。

小林：この作者らしく取りまくる。両王手見事！

太刀岡：両王手 2 種。駒取りのタイミングを

揃えた点にこだわりを感じる。

○ Zilahi と役割変換ですが、解のコントラストが良いと思います。

MY：Zilahi and exchange functions. Solutions have good harmony.

及川：ジラヒの両王手 2 種。2 手目の違いが面白い。

黒川：2 つの手順で 2 手目の表記が白黒入れ替わるのが面白い。

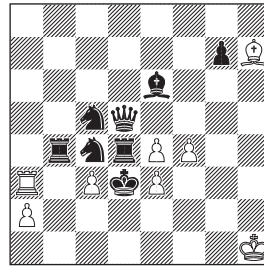
●成る程！

●ただし、1...Kg2 はもったいない手です。

TF：Active sacrifices to remove wPb3 and double check mate in two solutions.

It's interesting.

**H1194** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



H#3 (8+8)

b) wPe3→g3

- a) 1.Sb3 cxb4 2.Kc3 exd5 3.Rd2 Rxb3#  
b) 1.g6 exd5 2.Ke4 cxb4 3.Bxd5 Bxg6#

則内：White R&B are distant but connected.

黒川：a) で考え込んでしまった。手順の対照性がちゃんとあるのでそれを考えればすぐに

解けたのかも？

星野：Q が直射しているので取るしかないが、いつ取るか？今じゃない。

小林：P が駒を取りまくるのは見えているのだが。

○ Pで駒を取りまくるところは Jones さんらしいのですが、何かいつもと雰囲気違いますね。

MY : Solutions have good harmony with Umnov and exchange functions.

及川 : exd5のタイミングの違いがミソ。

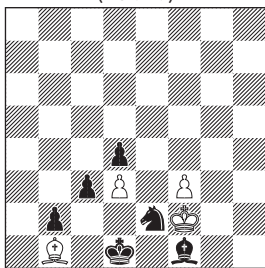
●別タイミングの同一着手をどう評価するかは難しいところですね。

渡邊 : 最も悩みました。作者らしいです。

●この作者にしては残念な感じがするのですが、私の涙み取れていない狙いがあるのかもしれません。

TF : Check avoidances by Sc5 and Pg7 at first, and they are taken at last.

### H1195 Stefan Milewski C+ (Poland)



H#5 (4+6)

1.Sc1 Ba2 2.Bxd3 Bc4 3.Bb1 Be2+ 4.Kc2 Ke1 5.d3 Bd1#

星野 : どこで詰ますかなかなかわからなかった。

駒井 : d3で詰むと思い手こずってしまった。

則内 : Both Bs go around to arrange traffic.

及川 : 見事な白Bの転回。黒Bの動きも良いですね。

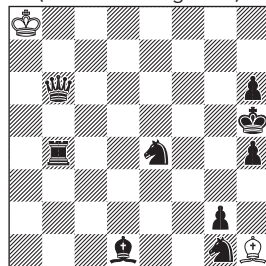
●wBの、図形を描くような動きが見物です。

TF : wB moves like drawing a figure.

○Bの軌跡がおもしろいです。

MY : The enjoyable orbit of wB.

### H1196 Fadi! Abdurahmanovic C+ (Bosnia Hercegovina)



H#5 (2+9)

1.Qg6 Ka7 2.Se2 Ka8 3.g1=B Bg2 4.Be3 Bh1 5.Bg5 Bf3#

●長手数としては珍しく解答が集まったのが本作。

●黒の渋滞を待つための白の手待ち×2。Pg2が取られてはいけないので先にSe2とは指せず、Tempoの順序も限定です。

●易しいながら良質で、解答者も絶賛。

黒川 : ロジカルで解きやすい。

渡邊 : この駒数で限定。楽しいです。

太刀岡 : 詰上がりが見えているので易しいが、白の無駄手がよく限定されている。

則内 : White should be patient on the corners.

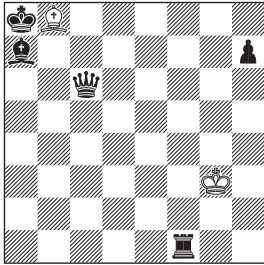
及川 : 待機策のスイッチバック。これは面白い!

TF : Most solvers could solve this original and praise as high quality. I love this one too.

○a8とh1、盤の隅でのTempoのSwitchback。よくこんな面白いものを思いつくものだと思います。

MY : Tempo switchback maneuver by wK and wB to diagonal corners a8 and h1! Interesting and very unique theme by a prominent composer!

H1197 Torsten Linß  
C+ (Germany)



H#8 (2+5)

h5 Bf4 2.h4+ Kg4 3.h3 Kf5 4.h2 Ke5 5.Kb8  
Bg3 6.Qa8 Kd6 7.h1=B Be5 8.Bb7 Kd7#

則 内 : bK can' t go h8. Waiting wB is humorous.

星野 : Bg3 ~ Be5 が何とも素晴らしい時間稼ぎ。

太刀岡 : テンボを取った B が再び動くのが面白い。

及川 : 黒 P と白 B の駒繰りに少考。詰み形と白 K の移動ルートは予想しやすかったです。

小林 : 数分で解けた。こんなことってあるんですね。

● Help は特に、見える時と見えない時の差が大きいですよね。

渡邊 : きれいです。上手い人です。

TF : Interesting way to make royal battery.  
○なんと言っても Tempo 2 回がおもしろいですが、QB の Bristol や Excelsior もあって楽しい作品です。最後はロイヤルバッテリー。

MY : Brilliant tempo moves with Bristol of QB and Excelsior. Royal battery mate.

総評

小林 : 最後の 2 題が易しくて助かりました。

●全問正解おめでとうございます !

九尾 : 今月は忙しく、残念な結果でした。

中嶋 : ようやく H#3 も解けるようになってきましたが、あと 2 問がどうしても解けません

でした。

及川 : なんとか全作解答。やってみたい手筋(構想?) がいくつかあったので、創作的欲が湧きました。自分に作れるかどうかは分かりませんが……。

●全問正解おめでとうございます ! 投稿もお待ちしております !

●ちなみに、最も正解数が多かったのは H1187、逆に最も少なかったのは H1195 でした。次回もご解答よろしくお願ひします。

## D コース

Continued from p.3

星野 : 一本道で一度も変化できないのは珍しい。

宮嶋 : 黒の P を取らないところがミソですね。

太刀岡 : やることが決まっているので考えやすい。

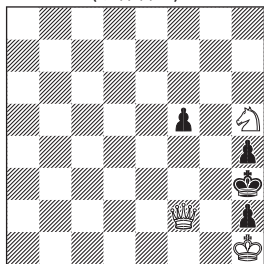
黒川 : 手数は長いが一直線。

☆見ての通りで、一直線に詰みます。何かの記録作なのかわかりませんが、楽しめます。

[○ 8 △ 0 × 0 - 5]



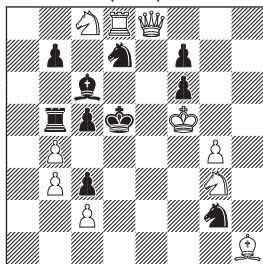
**S261** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



S#3

(3+4)

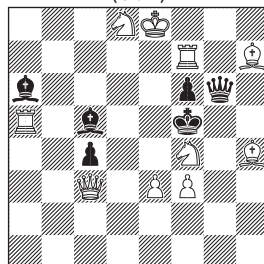
**S262** Mike Prcic  
C+ (USA)



S#3

(10+10)

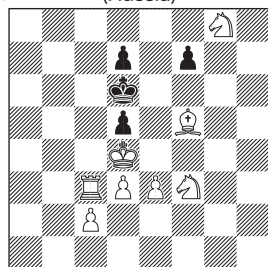
**S263** Steven B. Dowd  
C+ (USA)



S#4

(10+6)

**S264** Anatoly Stepochnik  
C+ (Russia)



S#8

(8+4)

スをよろしくお願いいたします。

☆ S261 は習作で、こういった易しい出題も貴重ですので、みなさんお気軽にどしどし投稿をお寄せください。

☆ S262 は見かけより易しいです。ただ、テーマ以外の筋も解答してください。

☆ S263 は黒 Q で詰めるよりなく、d8 を何で埋めるかにより 2 つのパターンがあります。これも一応テーマ以外の筋を解答願います。

☆ S264 は 1 手パスでできれば (SetPlay) 簡単ですが、その筋をどうやって再構築するか。ヒント：白 K が動きます。

## Selfmate

### Selfmate Editor

Kohey Yamada (山田康平)

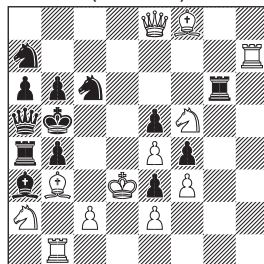
Judge 2021-2023

To be announced

☆新しい年度を迎え、代替わりの時期、ということもあり、拙い解説をだらだらと続けてきました私の担当も、今回がラストになります。後任は若手のホープ前嶋啓彰さんです。☆これまで長きにわたりお付き合いいただきありがとうございました。今後とも S コー

### Issue 91 (S257-258)

**S257** Ovidiu Crăciun  
C+ (Romania)



S#4

(12+13)

Set play: 1...Rd6+ 2.Sxd6+ Kc5  
 3.Qxe5+ Sxe5#  
 1.Rh5 ! ( 2.Sc3+ bxc3 3.Sd4+ Rxd4# )  
 1...Bb2 2.c4+ bxc3 e.p. 3.Bc4+ Rxc4  
 4.Sxc3+ R(Q)xc3#  
 1...Rg5 2.Sd6+ Kc5 3.Qxe5+ Rxe5  
 4.Rxe5+ Sxe5#  
 1...Rd6+ 2.Sd4+ Kc5 3.Qxc6+ Sxc6  
 4.Rxe5+ Sxe5#

☆ 1.c4+ とし て、1... bxc3 e.p. 2.Bc2+ Rb4 3.Sd4+ exd4 4.Qe5+ Sxe5# の解答が散見されましたが、2... Bb4! で逃れます。中嶋：初手が見えてからヒントの SetPlay の意味が分かりました。

☆ 1...Rd6+ というチェックが見えていて、これに対して、Sxd6+ と Sd4+ の 2 つの応手があり、Setplay は前者で、となれば、Play のほうは後者…。そうすると、1.Rh5! で間接的に Pe5 をピンする手が浮かびます。こうしておけば Sd4+ を取ることはできません (白 K が詰んでしまうので)。

☆ 1...Rd6 2.Sd4+ Kc5 の後も簡単ではありませんが、3.Qxc6 と Q を消しておいて、Pe5 を R で取ることで解決します。Set との対比が綺麗ですので、これが本筋らしく、あとは変化を丹念に確認することになります。解答選手権に出てもおかしくない作品。

Set:1...Bxb2#  
 1.Sb7 Kc4 2.Qb3+ Kd4 3.Qd3+ Ke5  
 4.Qf5+ Kd4  
 5.Qf4+ Kc3 6.Qd2+ Kc4 7.Qb4+ Kd5  
 8.Qd6 Kc4  
 9.Sa5+ Kc3 10.Qd1 Bxb2#

☆ Model Mate.

☆ Setplay では 1 手詰ですので、どうやって 1 手パスするか、という問題。長手数セルフではよくある表現です。

黒川：詰上がりからの逆算で Qf4+ を発見。これで限定出来ているのは面白い。

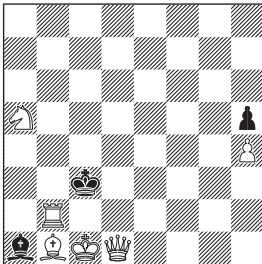
☆ 5.Qf4+ に 5...Kd5 は、6.Qd6+ Kc4 7.Sa5+ Kc3 8.Qd1 Bxb2# で早詰となります。

☆ なお、右端の PP が無いと、2.Qg4+ の余詰があります。、以下、

2... Kc3 3.Qf3+ Kc4/Kd4 4.Qf4+ ~  
 2... Kd5 3.Qd7+ Kc4 4.Qc7+ Kd4 5.Qf4+ ~  
 ~  
 4.... Kd5 5.Qd6+ ~

で、作意に合流します。

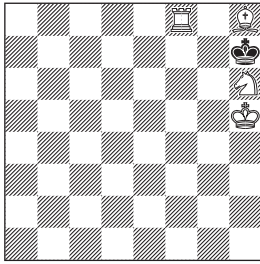
**S258** Mirko Degenkolbe  
 C+ (Germany)



S#10

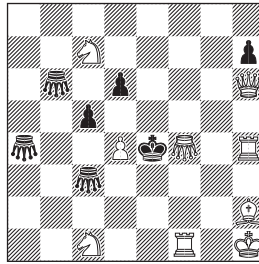
(6+3)

**F1155** Ken Kousaka  
(Japan)



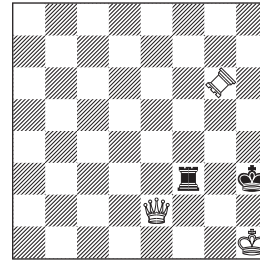
#2 (4+1)  
1+0 Invisibles  
Where was the bK before  
3 single moves?

**F1156** Jorge Kapros  
(Argentina)



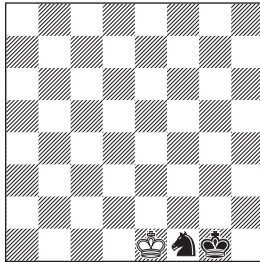
#2 (9+7)  
Grasshoppers f4 a4 b6 c3

**F1157** Stephan Dietrich  
(Germany)



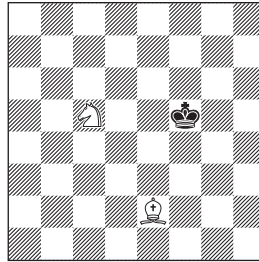
S#8 (3+2)  
Waran g6

**F1158** Ken Kousaka  
(Japan)



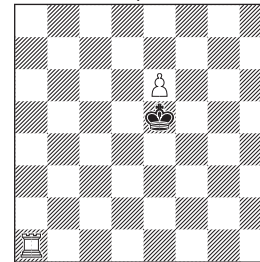
H#2 (1+2)  
Circe  
2+0 Invisibles

**F1159** Ken Kousaka  
(Japan)



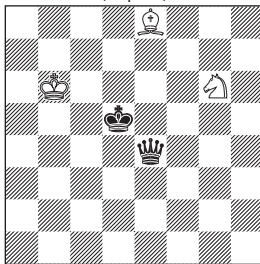
H#2 (2+1)  
Annan  
1+1 Invisibles

**F1160** Ken Kousaka  
(Japan)



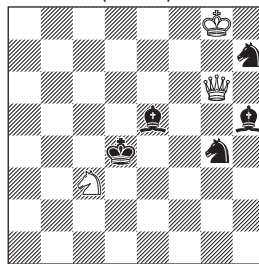
H#2 (2+1)  
Annan  
1+1 Invisibles

**F1161** Ken Kousaka  
(Japan)



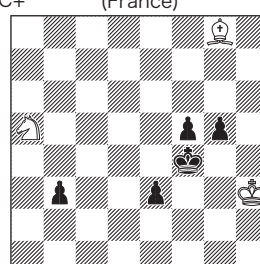
H#2 (3+2)  
Nanna  
1+0 Invisibles

**F1162** Slavko Radovanović †  
(Serbia)



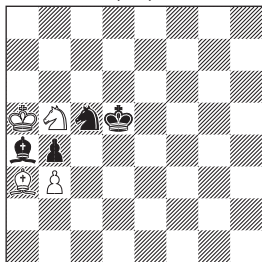
H#2 (3+5)  
b) bSg4→d1  
AntiCirce

**F1163** Pierre Tritten  
Sébastien Luce  
(France)



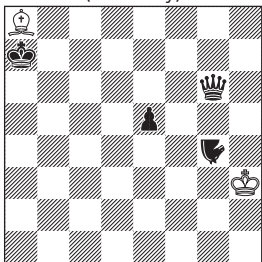
H#2.5 2 Sols (3+5)  
Couscous Circe

**F1164** John Rice  
C+ (UK)



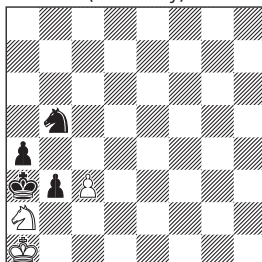
H#3 (4+4)  
b) Ba4→e3  
PWC

**F1165** Torsten Linß  
C+ (Germany)



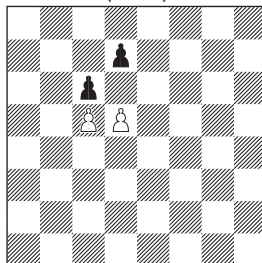
H#7 (2+4)  
Nightrider g4

**F1166** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



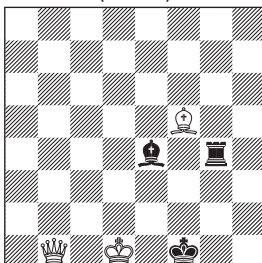
HS#3.5 2 Sols (3+4)  
Einstein Chess

**F1167** Michael Grushko  
C+ (Israel)



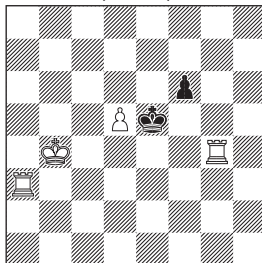
HS#9 (2+2)  
Alphabetic  
Circe Clone  
Einstein Republican

**F1168** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



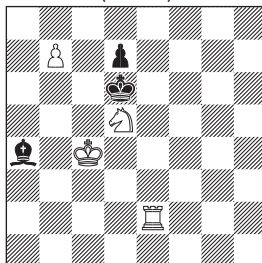
H=2 2 Sols (3+3)

**F1169** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



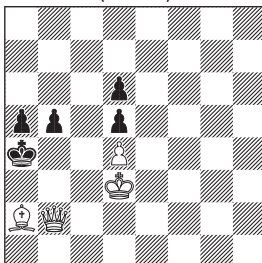
(\*) H=2 (4+2)

**F1170** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



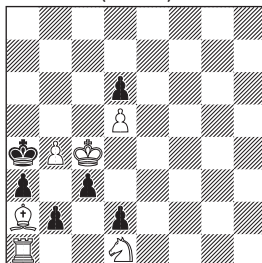
(\*) H=2 (4+3)

**F1171** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



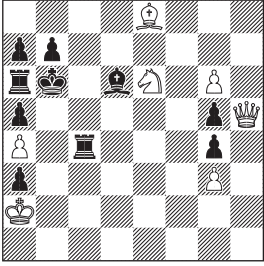
(\*) H=2 (4+5)

**F1172** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



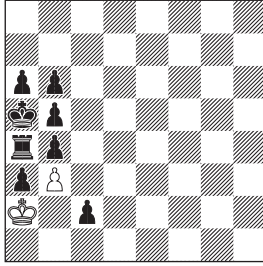
(\*) H=2 (6+6)

**F1173** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



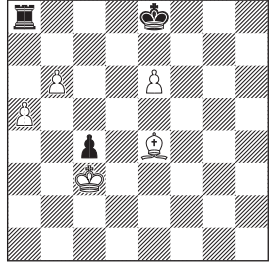
H=2 2 Sols (7+10)

**F1174** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



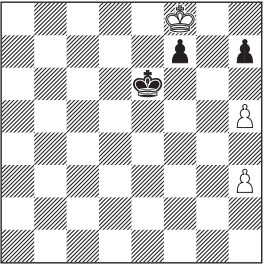
H=2.5 (2+8)  
b) bPc2→d2 H=3

**F1175** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



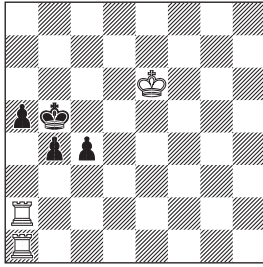
H=2.5 2 Sols (5+3)

**F1176** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



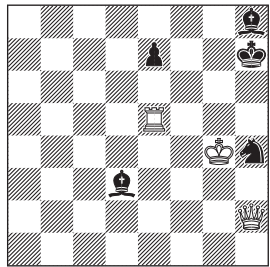
H=3 (3+3)  
Duplex

**F1177** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



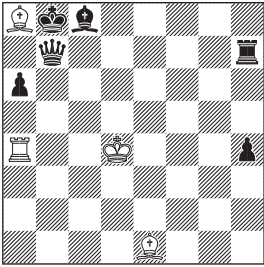
H=3 (3+4)  
b) bKc3

**F1178** Stevan Đulinac †  
C+ (Serbia)



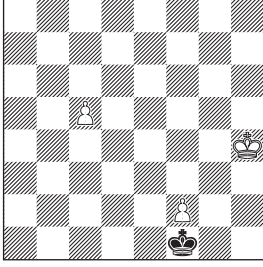
H=3 2 Sols (3+5)

**F1179** Mike Prcic  
C+ (USA)



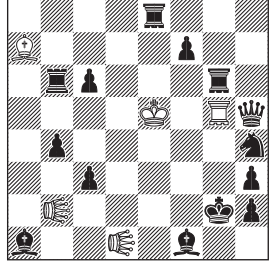
H=4 (4+6)

**F1180** Chris Feather  
C+ (UK)



SH#8 (3+1)  
b) wPc5→g5  
Take&Make  
Equipollent Circe

**F1181** Klaus Wenda  
C+ (Austria)



SS#9 (5+14)  
Equihopper b2, d1  
Rook-Hopper g5 e8 g6  
Symmetry AntiCirce

# Fairy

## Fairy Editor

**Vlaicu Crisan (Romania)**

## Judge 2021

**James Quah (Singapore)**

Happy New Year to all Problem Paradise readers! We start 2021 in force with 27 originals waiting to be solved and commented. Welcome to our judge – James Quah from Singapore – and two new contributors: Ken Kousaka, Jorge Kapros and Mike Prcic. Dear composers, please help me keep the momentum by sending your original contributions to our beloved fairy column.

We start with two direct moves sent by two of our new contributors. The direct part in **F1155** might be easy, but finding the answer to the retro question requires some attention. In **F1156** you must find the correct hurdle for wGf4 in order to deliver mate. The Waran is the combination of Rook and Nightrider. In order to solve **F1157**, you must see that with the Waran at e4 it is possible to play 1.Qf1+ Rxf1#, but not immediately: 1.Qf1+? Rxf1+ 2.WAg1+!

After this warming up, let's go to the helpmates in 2 moves. Ken continues his streak of originals with 3 Wenigsteiner and one miniature, each of them with a fairy condition and Invisibles. You have to think out-of-the-box in order to be able to solve them and reveal the identity of the Invisibles, but your efforts will be eventually well rewarded once you discover the solutions. Bonus question: can you guess why the author decided to use Nanna instead of Annan in **F1161**? Out last H#2 was sent again by Slobodan – what can you say about the mating positions?

In **F1163**, the fairy condition is used by both Black and White. The distinguished past president of WFCC is back again in our pages with four similar looking problems, which will be published one by one in 2021, in order to “give solvers more hard work”. The author of **F1178**, Stevan Đulinac (30-11-1928 – 29-09-2007) was a maths teacher and published an anthology of 113 own problems published between 1954 and 1993. Torsten's **F1165** is a real gem – no spoilers this time!

We have two difficult helpselfmates. In both solutions of **F1166**, the mate will be given by a pawn. There are four fairy conditions in the Wenigsteiner **F1167** and the first 1.5 moves are forced. A black pawn will arrive on the 8th rank and will play a triple step, where it will be immediately captured by a white pawn. In the final position, you should have a black King on a8 and a white King on a6.

Tired after these too challenging problems? The next helpstalemates will provide some relief. Most of them have entertaining value and won't be too taxing. Do you feel inspired by them? Do you think you can show any of these themes in more economic or different settings? The last one, **F1179**, comes from the general editor of StrateGems and is another gem.

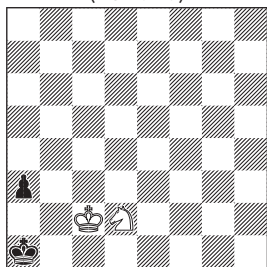
Pour la bonne bouche, we conclude this very fine set of originals with two serial problems, both coming from reputed masters. The last Wenigsteiner in this issue is **F1180**, in which both twins start with the same “Take” move, followed by a different “Make” part! In **F1181**, White's main plan is to play 1.Ke4 2.EQ:b6[>EQg3]+ but this plan fails due to three obstacles: 2... RHg4!, 2... Qg4! and the existence of the flights d4 and e5 after 2...Kf3. An appropriate preparatory plan is therefore needed in order to

eliminate all these obstacles.

As usually, dear solvers please don't forget to submit your comments which make our column so enjoyable to read. Good luck and inspiration!

### Issue 91 (F1116-1127)

**F1116** Vlaicu Crisan  
Eric Huber  
C+ (Romania)

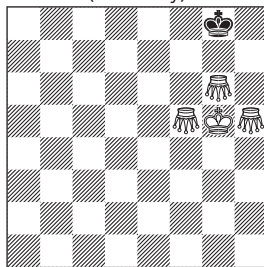


- a) #2 Regency.
- b) bPa3 → nPa3, #4 Regency
- c) the same position as a), HS+2 2 sols, Regency & Messigny

A: 1.Kb3? (A) blocus but 1...a2!  
 1.Sd2=rS! (B) [2.Kb1#]1...a3=rP  
 2.Kb3#1...a2 2.rSb3#1...Ka2 2.Kb1#  
 B: 1.Sd2=rS? (B) [2.Kb1#] but 1...Ka2!  
 1.Kb3! (A) [2.Sd2=rS a2 3.rSc4 ~  
 4.Kb2#]1...a2 2.Kc2 Kxa2 3.Sd2=rS  
 Ka1(Kb3)  
 4.Kb1(Kb3)#  
 C: 1.Sd2=rS a2 2.rSb3+ Kc2 ↔ Ka1+  
 1.Ka1 ↔ Kc2 a3=rP 2.Sb1+ Kxb1+

Tachioka: Complex despite only 4 pieces.  
 Sunouchi: I am getting used to Regency pleasantly.  
 Crisan: Regency was invented during the French meeting from Messigny 2004. F1116 is actually the second published problem featuring this almost forgotten fairy condition. Happy to see our readers were able to solve it!

**F1117** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



#5 (4+1)  
 Grasshoppers f5 g6 h5  
 Annan

1.Gf7! Kh8 2.Gh7 Kg8 3.Ge7 Kh8! (3...Kf8  
 4.Kf6#) 4.Gg7 Kg8 5.Kg6#

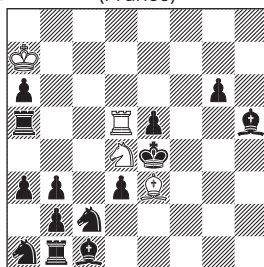
Nakajima: At first, I thought a line 1.Gfh7 Kf8 2.Ghf7 is also solution, but wGg6 can't jump, so bK can escape 2...Ke8.

Tachioka: Gs form a line.

Sunouchi: K pushes G' s back to score a scrum try.

Crisan: Finding why the order of white moves is unique is an important solving skill. I think it is for the first time when a chess composition is compared to rugby – but surely very appropriate in this context!

**F1118** Pierre Tritten  
C+ (France)



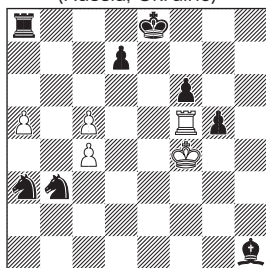
H#2 (4+14)  
 b) bPb2→a4 c) bPd3→f4  
 Take&Make

- a) 1.Bd1 Sxc2-d4 2.Kxd4-c2 Rxa5-c5#
- b) 1.Se1 Rxa5-d5 2.Kxd5-a5 Bxc1-d2#
- c) 1.Bf3 Bxc1-e3 2.Kxe3-c1 Sxf3-e2#

Author: Cyclic interchange of function between white officers (Sacrifice for black King by invisible capture / Specific mate / Anticipatory guard). Black King mated on the initial square of captured black piece. Only white thematic pieces on the board. Tachioka: Switchback in a move. Sunouchi: Fantastic teleporters make cycle Zilahi.

Crisan: The cyclic exchange using invisible captures – a theme inspired from WCCT 10. Although the cyclic compositions weren't particularly appreciated in that contest, it is still worth exploring the theme.

**F1119** Igor Vereshchagin  
 Andrey Frokin  
 (Russia, Ukraine)



H#2.5 (5+8)  
 Point Reflection

The last black move could only be g7-g5+.  
 1...Rf5xg6 e.p.! (the rook plays like Pc4)  
 2.Bh1-f1 Rg6-h4 3.0-0-0 a5-a8=Q#

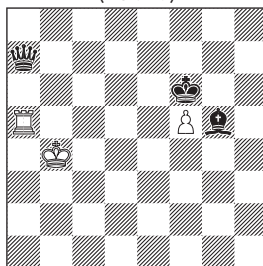
Authors: Valladao task.

Tachioka: Making the most of the rule.

Sunouchi: Eccentric Valladao with sense of comedy.

Crisan: Except black castling, all the moves and the mate use Point Reflection specificity. A typical humorous fairy rendering from the retro specialist duo!

**F1120** Eligiusz Zimmer  
 C+ (Poland)



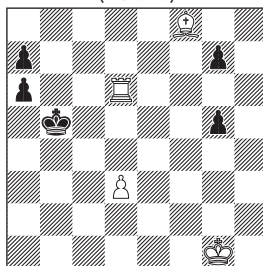
H#3 (3+3)  
 b) H=3

A: 1.Ke7 Kb5 2.Kd8 Kc6 3.Qe7 Ra8#  
 B: 1.Kg7 f6+ 2.Kh8 Rxc5 3.Qg7 Rxc7=

Tachioka: Using the edge and the corner.  
 Sunouchi: Opposite royal-seats divide death and life.

Crisan: Light and enjoyable – a didactic presentation of Argentin twins, featuring a stipulation change.

**F1121** Eligiusz Zimmer  
 C+ (Poland)



H#3 (4+5)  
 b) H=3

A: 1.a5 Bxc7 2.a4 Bd4 3.a5 Rb6#  
 B: 1.g6 Rxc6 2.g4 Rxc4 3.Ka5 Rb4=

Tachioka: Ps step in order.

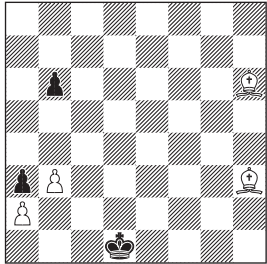
Sunouchi: Pawns step slowly against racing cars.

Crisan: One of the most successful problems from the lot – 5 solvers! The solutions are unified by the similar play of



black pawns.

**F1122** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



H#3 (4+3)  
b/c/d) bK→d8/h5/h4  
Antipodean Circe

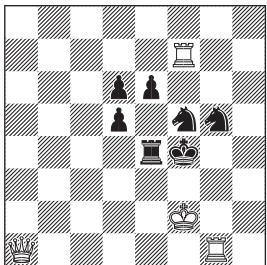
- a) 1.Kc2 Bf5+ 2.Kb2 Bb1 3.Ka1 Bg7#
- b) 1.Kc7 Bf4+ 2.Kb7 Bb8 3.Ka8 Bg2#
- c) 1.Kg6 Be6 2.Kh7 Bg8+ 3.Kh8 Bg7#
- d) 1.Kg3 Be3 2.Kh2 Bg1+ 3.Kh1 Bg2#

Tachioka: Bs are very strong in Antipodean Circe.

Sunouchi: Religious K can't capture noble bishops.

Crizan: Mates in the four corners with self-protected Bishops in miniature. Can anyone show it even more economically?

**F1123** Sébastien Luce  
C+ (France)  
After S. Šaletić



H=2 2 Sols (4+7)

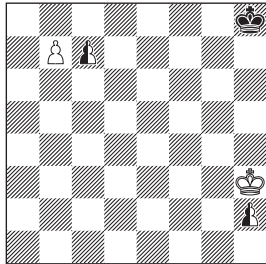
- 1.Rd4 Rxc5 2.Ke5 Kf3=
- 1.Re5 Qd4+ 2.Se4+ Ke2=

Tachioka: Two pins.

Sunouchi: Lock blacks in the central park with pins.

Crizan: Another solver appealing composition: 5 correct answers. Congratulations for getting it right (composer y compris)!

**F1124** Eric Huber  
C+ (Romania)



H=3 2 Sols (2+1+2)  
Neutral Pawns c7, h2

1.h1=nR+ nRc1 2.nRxc7 b8=B 3.nRg7 Be5=

1.h1=nB c8=nS 2.nBd5 bxc8=Q+ 3.nBg8 Qf8=

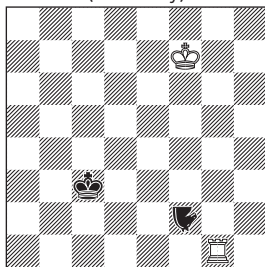
Author: AUW + B promotion. Model stalemates, pin stalemates.

Tachioka: Ingenious promotion.

Sunouchi: h2nP acts well at the sacrifice of c7nP.

Crizan: Surprisingly enough, this might be the first example of help stalemate with 2 neutral pieces without fairy pieces and/or fairy conditions ending with pin stalemates.

**F1125** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



HS#2 2 Sols (2+2)  
Nightrider f2  
Make&Take

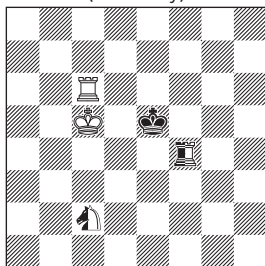
1.Rg6 Kd4 2.Rd6+ Nxd6#  
1.Rg5 Kd3 2.Rd5+ Nxd5#

Tachioka: The hint was helpful. A neat chameleon echo.

Sunouchi: Nightrider is awful in the neighborhood.

Crisan: I simply love this problem, in spite of the so-called "internal duals". Make&Take allows very economic mating positions even in the middle of the board. For more problems using this fascinating fairy condition, please have a look at feenschach 70 JT award: <http://feenschach.de/downloads/f70-TT-Preisbericht.pdf>

**F1126** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



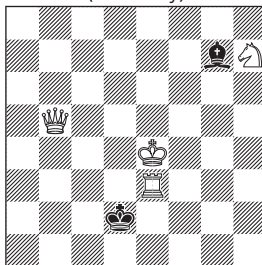
HS#3.5 2 Sols (2+1+2)  
Köko  
Neutral Rf4 Sc2

1...nRe4 2.Kb5 Kd5 3.Re6 Kc5 4.nRe5+ Kc4#  
1...nRf5 2.Rg6 nRg5 3.Rh6 nRh5 4.Kd5+ Ke4#

Sunouchi: nR covers both Ks like as penetration.

Crisan: Only Seiichiro managed to solve it – congratulations! The King's contact allows Black to fire the strange royal battery using the neutral Rook as a rear piece.

**F1127** Torsten Linß  
C+ (Germany)



HS#8 (4+2)

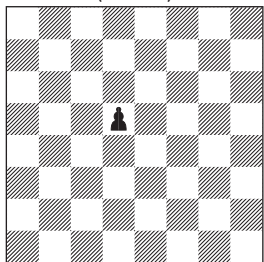
1.Ra3 Bc3 2.Kf5 Ke3 3.Kg6 Kd4 4.Kg7 Ba15.Qb2+ Kd5 6.Kh8 Ke6 7.Re3+ Kf7 8.Qg7+ Bxg7#

Author: Critical moves by wR and by bB with switchbacks of of both wR and bB (after a linear round trip), clearance of bB for wQ.

Tachioka: Ks' routes are finely limited.  
Crisan: Only Hajime managed to solve it – congratulations! Happy to see Torsten getting recently interested of the boundless possibilities offered by HS genre! Hope to see many more compositions.

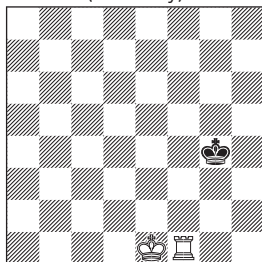
Continued on p.43

**R309** Pierre Tritten  
C+ (France)



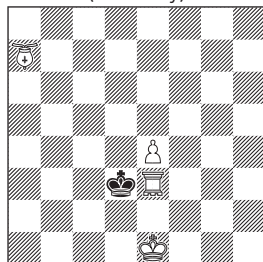
Proof Game 3.5 (0+1)  
Mate by Triple Check  
Add Pieces  
Anti Take & Make  
Point Reflection

**R310** Andreas Thoma  
(Germany)



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

**R311** Andreas Thoma  
(Germany)



-8 & #1 (4+1)  
Klan Retractor  
AntiCirce  
BishopHopper a7  
RookHopper e3

## Retro

### Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

Judge 2021-2022

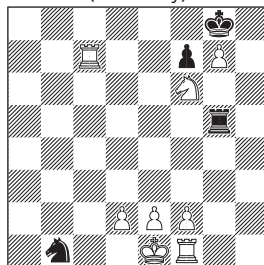
To be announced

☆今回はPG1作とRetractor2作です。R309は、駒を加えてトリプルチェックで詰んだ局面を作り、初形からの手順を求めてください。Anti Take & Makeは、取られた駒(Kを除く)は同時にその場所から駒取りでない手を指さなければならないというルールで、取られた駒に合法手がないような駒取りは禁止です。点鏡ルールにより別の駒の動きになったPを動かしてディスカヴァードチェックし、元の動きに戻った駒と合わせてトリプルにします。白は最後を除き同じ駒を続けて動かします。R310は、隣り合ったK同士のクロスチェックを戻してから別のチェックで詰まします。R311は、Klanタイプなので白駒を発生させたいのですが、それには再生位置にある黒駒が必要です。フェアリー駒の再生位置は同じ筋の同色Pが成る位置なので、1段目に黒フェアリー駒を発生させます。

その後黒が駒を取ってダブルチェックした局面を作ります。全体的に難しめですが、ぜひ挑戦してみてください。

### Issue 91 (R293-300)

**R293** Andreas Thoma  
(Germany)



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

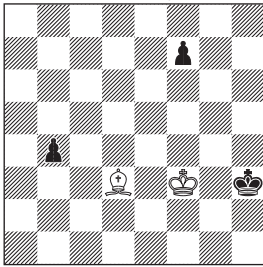
-1. Ke1xQd1(Ke1)  
-1...Qa4-d1+ -2. Kd5xBe5(Ke1) & 1.  
Rf1xSb1(Rh1)+ Bxf6(Bf8)#  
-1...Qb3-d1+ -2. Rc1-c7 & 1.  
RxSb1(Rh1)+ Qb1#  
-1...Qc2-d1+ -2. Rb7-c7 & 1.  
RxSb1(Rh1)+ Qb1#

最終的に wSf6 の再生位置の b1 を空けてチェックし、その応手で白が詰む形にする。初手 bQ を発生させる。Qb3, c2 とされたときは R で S を取れば同じように詰むが、Qa4 とされたときは b1 に黒駒が利かないので同じ方法が使えない。wK を d5 に戻すことで、bB に wS を取らせて詰む手順が生じる。なお、-2. Kb2xRb3(Ke1) & 1. Kxb1(Ke1)+ Rb1+? は 2. Rc1 で詰まない。

則内 : Hard to imagine g5R mates with reborn men.

太刀岡 : ヒントでほとんど答えを言っているようなものだが、ルールの理解に役立った。

**R294** Andreas Thoma (Germany)



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

- 1. Bb5-d3 (threat Be8-b5 & 1. Kg3#)  
g3xPf2(Pf7)! (g3xXf2? -2. X ~ f2 Kh2/h4
- 3. Be8-b5 & 1. Kg2/g4#
- 2. e4xRf5(Pf2) R~-f5+
- 3. Kf2-f3 g4-g3+
- 4. Be8-b5 & 1. Kg3#

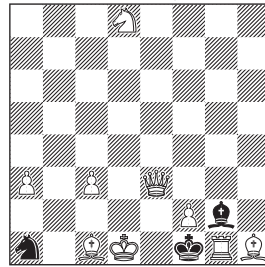
e8 が塞がれば K で詰む形なので、初手は Bb5 とする。黒は bPf7 での駒取りを戻すしかなく、Kg3 とさせないために bP を g3 に戻す。取られた白駒が P 以外では早く詰むので P とする。続いて白も駒取りを戻す

のだが、B, S, P はチェックとならず K に逃げられるので R が Q となる。駒取りの場所は黒駒を c6-d7 に戻されたり Rg4 や Qh4 とされたりしないように Rf5 とする。

則内 : Finally wK came face to face with refusing bK.

太刀岡 : 候補手が多い中で R に限定されるのは面白い。

**R295** Andreas Thoma (Germany)

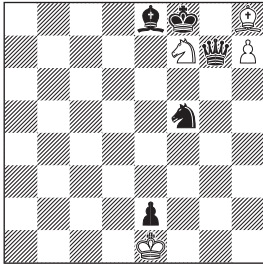


-6 & S#1 (9+3)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. Bc1xRd2(Bc1) Re2-d2+
- 2. Bc1xRd2(Bc1) Ra2-d2+
- 3. Bc1xRd2(Bc1) Rb2-d2+
- 4. Bc1xRd2(Bc1) Rc2-d2+
- 5. Bc1xRd2(Bc1) Ba8-g2+
- 6. d7-d8=S & 1 Be4+ Ke1#

bR を連続して発生させて飽和させ、再生位置の a8 を空けてチェックした形にする。bK が wK に利くようにすると同時に、他の白駒を取って逃げられない形にするという、一見矛盾した要求を満たすために wPd7 を使う。最後は wQe3 が e8 に利かないように Be4 とする。

**R296** Andreas Thoma  
(Germany)



-3 & #1 (4+5)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. Ke3xPf4(Ke1) Se7-f5+
- 2. Kd4-e3 Q ~ -g7+
- 3. Sd8-f7 & 1. Bg7#

bKがe7に逃げられないようにするため、まずSとPのダブルチェックを戻させる。次にwBが動けるようにbQを退かす。最後にSd8と戻してbQの再生位置を塞いでからwBでチェックすれば、黒は取ることもwBの再生位置を塞ぐこともできず詰みとなる。

太刀岡：Qがどう動いてもc1にたどり着かないような配置がうまい。

- 1. Ke1xQf1(Ke1) Qf3-f1+
- 2. Ke2xPf2(Ke1) Qa8-f3+
- 3. Ke1-e2 f3-f2+
- 4. Ke2xRe3(Ke1) Re7-e3+
- 5. Ke1-e2 Rf7/g7/h7-e7+
- 6. Ke2xBf2(Ke1) Re7-f7/g7/h7+
- 7. Ke1-e2 Be3-f2+
- 8. Kd8xSe8 & 1. Kc7+ Ka7#  
(1. Kc8+? Ka7+ 2. d8=~!)

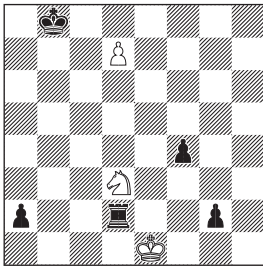
まずQとRにダブルチェックされた局面にしてbQをa8に戻す。白がb6に逃げられなければ、Kd8xSd7以下の手順が成立する。単にbBにチェックされた局面にするのでは、先にBb6と戻されてしまう。RとBにダブルチェックされた局面を作ることで、戻る場所が限定される。最終的に全種の駒が発生する。

Authors: Checkmate by the battery S/K, pure mate, pinned Pawn d7, uncaptured QPRBS.

If d3=wP, then: -1. Kf2xSf3(Ke1) Rd1-d2 -2. Ke1-f2 Rd2-d1+ -3. Ke1xRe2(Ke1) Rf2-e2 -4. Kg1xQh2(Ke1) & 1. d7-d8=Q+ K~/Rd1# (pacemaker)

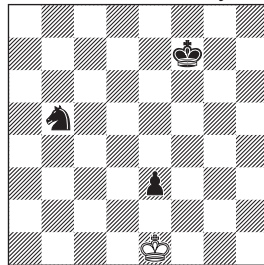
☆ pacemaker は Retractor 用の機械検討プログラムです。

**R297** Paul Răican  
Bojan Bašić  
(Romania, Serbia)



-8 & S#1 (3+5)  
Proca Retractor  
AntiCirce Calvet

**R298** Paul Răican  
Andreas Thoma  
(Romania, Germany)



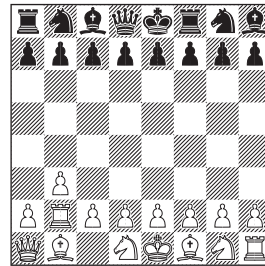
-15 & #1 (1+3)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. Ke1xPf2 f3-f2+
- 2. Ke1xRf1 Rf2-f1+
- 3. Ka3xPb4 Sa7-b5+
- 4. Kb2-a3 Rf1-f2+
- 5. Kc3-b2 b5-b4+
- 6. Kd2-c3 e4-e3+
- 7. Ke1-d2 Rf2-f1+
- 8. Kd2xSd1 Rf1-f2+
- 9. Ke1-d2 Rf2-f1+
- 10. Ke3xBf4 Bb8-f4+
- 11. Kd2-e3 Rf1-f2+
- 12. Ke1-d2 Rf2-f1+
- 13. Kd7xBe8 Sc8-a7+
- 14. Kd6-d7 Kf8-f7+
- 15. Ke6-d6 & 1.Kf7#

白駒の発生する余地はなく、wKだけで詰ますために、bKを8段目に下げる必要がある。まずPとRを逆算してwKがe1に戻れるようにしてから、PとSのダブルチェックでbSa7を、BとSのダブルチェックでbBb8を戻させる。このBが動かずにチェックした局面にし、再生位置のf8にbKを戻させる。なお、-5. Kc1-b2? は f2-f1=R+で続かない。不詰作だった R207(72号, 2015年)の修正版。

Author(Paul): The original problem with 3 units has a forward defence Bb8-f4# after the move 13. Andreas Thoma added a black Pawn e3.

**R299** Pierre Tritten  
C+ (France)



Proof Game 7.5 (16+16)  
Point Reflection

- 1. b3 Sh6 2. Ba3 Rg8 3. Qc1 Rf6 4. Sc3
- Bh8 5. Rb2 Rg8 6. Qa1 Rf8 7. Bb1 Sg8 8.
- Sd1

bBとbRの位置が入れ替わっている。Pを動かして戻す余裕はないので、bRをSの動きにして跳び越えさせ、bBをRの動きにして横に動かす。wBがwBc1-a3-b1と2手で動けるよう、bSg8-h6-g8とする。Turtonとは、1つ目の線駒が動いてから、2つ目の線駒が同一線上を逆向きに動くというテーマである。

則内: Everyone can jump over pawn as reflection of S.

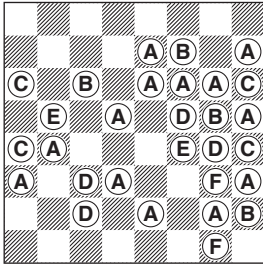
太刀岡: 点鏡を使えば容易に敵陣に干渉できるので可能性を感じる。本作はほぼ入れ替わりに関与する駒しか動かないので考えやすい。

Author: Interchange of squares between black Rook and black Bishop, Black Turton

R300

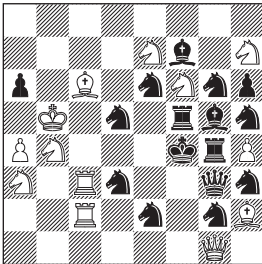
Ken Kousaka

高坂 研



Associate a different chess unit to each letter.  
Colour the pieces.

正解図



(13+16)

『各文字に駒種を対応させ、更に色付けもして、合法的な局面を作れ。(尚、盤面の回転はない)』という問題。取られた駒の数や枰目の色等の情報を元に推理を進めていく。

A が Pawn だとすると、g-h 筋と d-e 筋でそれぞれ 2 回ずつ駒取りがあったことになるが、これは取られた駒が 3 つであることに矛盾する。したがって A は Pawn 以外の駒である。

初形で隣り合う 2 筋にある 4 つの Pawn に着目する。P を 1 つ取って残り 3 つが全て成るとき、1 枚の駒取りで 3 枚の成駒が発生する。このとき下記 (a) ~ (c) の三つの事実が成り立つ。

- (a) 成駒が生じた隣り合う 2 筋には P が残らない
- (b) 3 枚の P が成る枰目の色は全て等しい

(c) 白 (又は黒) が発生させることのできる成駒の最大値は 2 枚

このような組が 3 つある。Pawn は 3 つが取られ、9 つが A に成り、4 つが盤上に残っている。(a) から C が Pawn と判明し、すれ違っていないことから色も確定する。

白枰 (light square) と黒枰 (dark square) の Bishop の数について、(b) が成り立つので 3 で割った余りが (2, 2) となる。各枰の駒の数は A が (9, 4)、B が (2, 2)、D が (3, 1) なので、B が Bishop である。

g1, g3, h2 の駒に着目すると、h2 の Bishop が直前に動いていないことから、E が King で F が Queen であることが分かる。a4, a6, b5 の駒からは K の色が判明する。b4, b5, f4 の駒から A が Knight で D が Rook だと分かる。(c) より、同色 Knight の数は最大 8 枚となる。最終手は bPa7-a6+ であり、他の駒でチェックがかかっていないことから、残りの駒の色も確定する。

則内：理詰めで解ける (excellent logic) のかな? (not easy for me)。

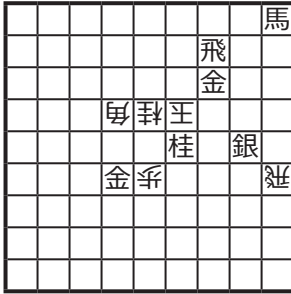
太刀岡：A がポーンでないことに興奮した。黒升に利かす S の位置は全て白升になることをうまく利用している。

作者：所謂 Rebus をやってみた。橋本氏に見て頂いたところ「もう少し論理に肉付けが欲しい」と言われたが、普通の解答者にはこれ位で十分ではないだろうかと思っている。例によって Frolkin と Kornilov が大昔に開発済みのネタを持ち出したが、プロバラの解答者の中にこれを古いと言える方は殆どいらっしやらない筈 (笑)

☆ 先行作品に興味のあるかたは、Chess Problem Database Server (<https://pdb.dieschwalbe.de/>) で K='Rebus' と検索してみてください。

U295 KOBAYASHI Toshiki

小林敏樹

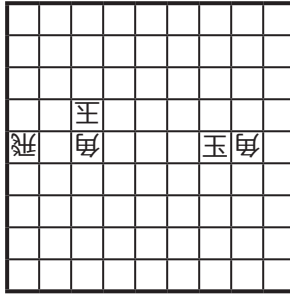


▲ なし

詰将棋 5手  
2解

U296 UEDA Yoshikazu

上田吉一

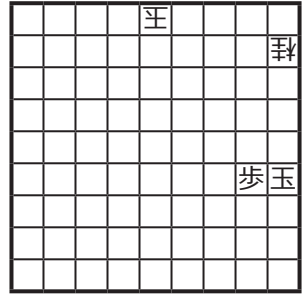


▲ 飛

協力自玉詰 8手

U297 UEDA Yoshikazu

上田吉一

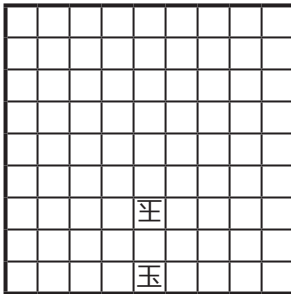


▲ 角香

協力自玉詰 8手

U298 SATOH Ichiro

佐藤一郎

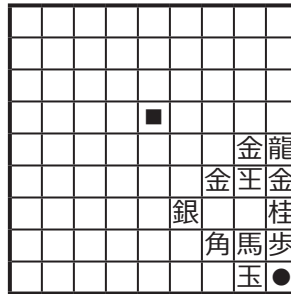


▲ 金金桂桂歩

禁欲打歩協力詰 9手  
透明駒 0+5

U298 KOUSAKA Ken

高坂 研



▲ なし

54 ■ = 完全覆面駒、  
19 ● = imitator  
現在先手番であるとしてよい。

- a) 完全覆面駒を確定し、局面をほぐせ。
- b) 1手詰にせよ。

【禁欲】駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【打歩】打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される（完全打歩）。

【透明駒】位置も種類もわからない駒。

【Imitator】盤上で駒が動いたとき、その駒の移動と相対的に同じ移動をする。Imitatorが動く位置が盤外やすでに駒が置いてある位置になるような手は禁手となる。

【完全覆面駒】種類が判明しておらず、また攻方が玉方かも判明していない駒。



# Shogi

## Shogi Editor

AIBA Takehiro (会場健大)

## Judge 2021-2023

TACHIOKA Hajime (太刀岡甫)

☆最近このコーナーがなぜUなのか初めて知りました。もともとUEDAのコーナーだったので。本当に格式のあるコーナーの末席を汚しているという状態ですが、おつきあいください。

☆U 299の「局面をほぐせ」、ですが、こうこういう逆算が可能だ、ということがわかっていることがわかれば正解にしますので、だいたい解答で大丈夫です。

## Issue 91 (U287-290)

### U287 Proof Tachioka

香	桂	金	銀	玉	金	銀	桂	香
	飛							
歩	歩	歩	歩	馬	歩	歩	歩	歩
					歩			
歩	歩		歩	留	歩	歩	歩	歩
							飛	
香	桂		金	玉	金	銀	桂	香

▲ 歩 ▼ 銀歩歩

ブルーゲーム 10手

78 銀、34 歩、79 角、77 角成、  
68 角、78 馬、86 角、79 馬、  
53 角成、57 馬迄 10手。

☆ブルーゲームではどちらかの角（特に先手の角）が活躍する手順が多いが、双方の角が大きく動くのは珍しい。当然ながら動線がぶつかっているため、すれ違うための一工夫が必要だからだ。これをうまくコントロールしたのが本作。79 → 68 → 86 のルートは多くの解答

者の盲点をついたようだ。

原岡：先手馬の動きに思い至らず苦戦

水野：53の馬がどこから来たのか？最初は88 → 44 → 53かと思ったが、それだと後手の角の進路を邪魔してしまうんですね

内田：初手の78銀が盲点で泥沼

星野：77角成りを決め打ちすれば、待つ手は78銀～79角しかないのだが、86から回る手が良い。

黒川：初手に意表をつかれた。

神在：すれ違う角旋回がスリリング

太刀岡：68角自体は前例があるが、証拠隠滅したのが狙い。

☆前例というのは、おそらく第4回詰四会フェアリー作品展（平成20年4月）の武紀之作条件つきブルーゲーム9手。玉が不動、という条件がついていた。

香	桂	金	銀	玉	金	銀	桂	香
	飛							
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
					歩			
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩
							飛	
香	桂	金	玉	金	銀	桂	香	

▲ 銀 ▼ 歩

ブルーゲーム 9手

78 銀、34 歩、79 角、77 角生、  
68 角、88 角生、77 角、79 角生、  
88 角迄 9手。

☆もちろん同様の出だしでもモチーフがぜんぜん違うので、単純な比較をするものではないが、78銀の配置が残っていると角引きは見えやすい。証拠隠滅、というのはそれを指しているものであろう。

皇	科	禪	変	王	変	禪	科	皇
	皇						馬	
系	系		系	系	系		系	系
					系			
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩
			銀				飛	
			金	玉	金	銀	桂	香

▲ 歩 ▼ 飛桂香歩

ブルーゲーム 14 手

78 飛、34 歩、68 銀、77 角成、  
79 飛、78 馬、22 角成、89 馬、  
73 飛成、99 馬、82 龍、55 馬、  
28 飛、82 馬迄 14 手。

☆最初にみせてもらったとき、とても 14 手ではできなさそうに見えたが、79 飛！という手順を見つけた時には驚いた。前作と並べてみると、こちらは後手の角と先手飛車角の 1 対 2 のすれ違いになっているともいえるか。

原岡：82 飛を何で取るか。歩だと手数超過、桂は 85/65、角は王手がかかる、で飛車と分かって解決。

黒川：U287 とツインっぽい感じもあるか。

星野：79 飛と待つ方が早くなれるという不思議な感じ。

太刀岡：狙いは 79 飛ぐらいしかないが、まとめ方に苦労した。

高坂 研

							銀	王
							玉	
						延		

▲ 角香

協力白玉詰 6 手

透明駒 0+1

b) 34 飛→54

a)19 香、21 玉、11 香成、Ix11、  
12 角、Ix12 迄 6 手。

b)99 角、21 玉、11 角成、Ix11、  
22 香、Ix22 迄 6 手。

太刀岡：単体でも派手な手順と完璧な対比。お見事。

☆透明駒のツインのなかでも屈指の傑作となるべき作だったが、残念ながら余詰あり後述。

☆狙いは 2 つの解における縦と斜めの最遠打成り捨て。a) では 19 香遠打の効果によって 11 の成香を取った駒が角か馬しかありえないことになり、それが 12 の駒を取れることから馬に絞られて詰め上がる。

☆ b) では 99 角の効果により 11 角成を取り返せる駒は飛車か竜だけ。そのうち 22 に動ける駒は龍だけで、これで読み。

黒川：表現がシンプルでわかりやすい。仮に 21 銀がないと 66 角、55 角、同角、44 飛打、12 香、同 X といった余詰があるか。

☆何度か余詰修正を経ており、かなり細心の注意が施された配置になっていたが…。

駒井：余詰が成立していると思います。

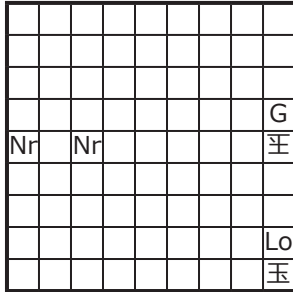
(A)16( 以遠 ) 香、15 角合、12 銀、同 ( 飛・龍 )、  
33 角 [ 後手 12( = 飛 ) ]、同飛まで 6 手。

☆好事魔多し。個人的には不完全でも記憶に残る作品と思うが、もちろん作者は修正したいことだろう。

☆なお、b) で 17 番、I x17、66 角、55 角合、12 銀、同飛成という解答があったが、17 の駒を取った I はまだ飛車かどうかわからないので、12 飛成とはできない。

**U290** UEDA Yoshikazu

上田吉一



▲ なし ▼ Nr+ 残り全部

協力白玉詰 6 手 (2 解)

Nr = Nightrider

G = Grasshopper

Lo = Locust

99Nr、78 飛成、57Nr、36 角合、

47G、18 飛成迄 6 手。

91Nr、72 角合、53Nr、34Nr 合、

44G、18 角成迄 6 手。

☆ 2 解とも Nr で 2 つの合駒を発生させ、ひとつを支え駒にしてもうひとつを走らせるという同じ構成。上下の最遠への移動でも対比になっていて、2 解として完璧な表現だ。秀作。

太刀岡 : Nr の利きが見えにくく難しかったが、解けてみれば明快なシフマン。

星野 : Nr の利きをダブルさせるのはすぐわかるが、その後の G と Lo の働きが楽しい。

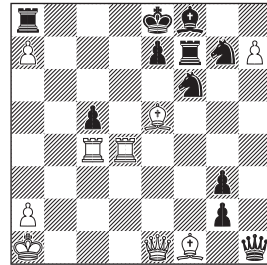
**E コース**

Continued from p. 5

**E151**

Peter Krug

(Austria)



Win

(9+11)

- 1.Rb4 Sd7 2.Rb8+ Sxb8 3.Bb5+ Sd7
- 4.Rxd7 Rf5 5.h8=S!! Qxh8 6.Rxe7+ Kxe7
- 7.Bxg7+ Kf7 8.Bxh8 Be7 9.Bc4+ Ke8
- 10.Qb1 Bd6 11.Bd4!! g1=Q 12.Qxg1 cxd4
- 13.Qg2 Rxa7 14.Qc6+ Ke7 15.Qe4+ Re5
- 16.Qh7+ Win

☆初手は見つけにくかったかも知れませんが、Rb8+ と Bb5+ を見せた 1.Rb4! が正解です。1...cxd4 2.Rb8+ Kd7 3.Rb7+ Ke6 4.Bxd4+ は白勝ちなので、黒は 1...Sd7 と受け、白は連続チェックで 2.Rb8+ Sxb8 3.Bb5+ Sd7 としてから 4.Rxd7 と取ります。

☆黒は 4...Rf5 と逃げ道を空けますが、5.h8=S! の軽手で黒 Q を移動させてから、6.Rxe7+ Kxe7 7.Bxg7+ Kf7 8.Bxh8 と Q を取り切ります。

☆ 8...Be7 (8...Bd6 9.Bc4+ Kf8 10.Qe3 Rf1+ 11.Kb2 g1=Q 12.Qh6+) 9.Bc4+ Ke8 10.Qb1 Bd6 (10...Rxa7 11.Bb5+ Kd8 12.Qd3+ Kc7 13.Qd7+ Kb8 14.Qe8+ Kc7 15.Qc6+ Kd8 16.Qxg2) の局面で、11.Bd4!! が絶妙手。

☆以下も 11...g1=Q 12.Qxg1 cxd4 13.Qg2 Rxa7 と易しくない手順が続きますが、14.Qc6+ Ke7 15.Qe4+ Re5 16.Qh7+ と串刺しにして、ようやく収束します。

[ ○ 0 △ 0 × 4 ]

## 外国を旅する

小畑 勉

今回のリレーエッセイを担当することになりました小畑と申します。この「Problem Paradise」誌とは第1号からのお付き合いで、初期の頃は自作を載せていただいたこともありましたが最近では解くだけになっています。

テーマが「私のお気に入り」とのことなので、趣味の話が良いのだろう、と考えて、今回は外国への旅行について書こうと思います。外国であろうと日本国内であろうと旅行に違いはなく、実際のところ僕は国内旅行も好きなのですが今回は外国に絞りました。

一般的にはチェス・プロブレムと海外旅行って繋がりが深いものとは思えないでしょうけど（世界大会に参加するのではない限り）、個人的には大いに関係しています。

もともと僕は詰将棋が好きで「詰将棋パラダイス」誌の読者だったのですが、そこで連載されていたプロブレムのコーナーによりその面白さに目覚めました。そうなるのもっと解けるように、作れるようになりたい、という欲が出てきて、チェスの感覚を身に付けるトレーニングの一環としてパソコンのソフトで遊んでみたら、チェスはゲームとしても案外面白くて、（埼玉の）朝霞チェスクラブに通うようになりました。当時このクラブでは毎年夏にフランス・ロワール地方にあるアボアンヌという村で開催しているチェス大会に遠征しており、そこに参加したのがきっかけで繰り返し外国を旅行するようになり今に至っています。

旅は計画するところから始まります。

会社勤めをしている身なので、ある程度の日数が必要な海外旅行ができるのは長めの休

みが取れるゴールデンウィーク、夏季休暇、年末年始の年に3回で、1回あたり10～12日程度。それに加えて週末に休暇を追加して4泊5日程度で東南アジア等の近場に行くこともあります。

目的地を決める際に一番重視しているのはそこに歴史のある町並みがあるかどうか。ヨーロッパの場合は中世の古い町並みが残っているか、アジアの場合はそこまで古くなくても、そこに暮らす人々の生活の匂いが感じられるか、がポイント。猥雑なエネルギーが満ちあふれているアジアの下町を徘徊するのが好き。要は人が生活していくなかで積み重なった長い歴史を味わいたいわけです。したがって自然の絶景を求めて候補地を決めることはあまりありません。

おおよその目的地が決まったら次はその国や地域について調べます。まずはガイドブックを確認。日本の定番「地球の歩き方」がメインですが、これは有名な観光地については記述が細かく、更新もされているのですが、それほどでもないエリアや地方の町や村の情報には薄いので、世界の定番「Lonely Planet」を参考にすることも多いです。幅広い情報がありたい。NHKで放映されている旅番組「世界ふれあい街歩き」には大きな影響を受けています。これを参考に行程を組むことも。

なお、旅行会社のツアーに参加することはありません。ほとんどは個人旅行の一人旅。限られた日数のなかで自分が興味のない所に時間を割きたくないのです。

格好はバックパッカーのように背負えるもののみを持って行くスタイル。重いスーツケースをがらがら引いて歩くのは面倒です

し、未舗装の道を何キロも歩いたり、乗り合いタクシーの後部座席に大人4人を詰め込まれたりするような事態も起こるので、身軽にしておかなければならない。

ただ、僕はバックパッカーとは違ってホテルもだいたい事前に予約しておきますし、ホステルのドミトリーではなく個室を選びますが、本当は気分次第で次に行く町を決めるような気楽な旅をしたいところなのですが、日数が限られているのでやむを得ず。

現地に着いたらとにかく歩き回ります。

ツアーではなく個人旅行にする理由の一つは個人的興味やその時の気分によって好き勝手に歩きたい、というのがありますので。これが旅の一番の目的と言っても良いかもしれませんが。

地図を見ずに歩くことも多いです。気分次第であちに行ったり、こっちに行ったり。道に迷ってうろろろするのも旅の醍醐味だと考えているので特に急ぐ事情がない限りは人に道を尋ねることはしません。たとえ迷ったとしても何とかなるだろう、と思っているのですが、モロッコのマラケシュやフェズのメディナ(旧市街)は自己最高に難度が高く、この迷路は永遠に抜け出せないのでは、と一瞬不安になりました。

闇雲に歩いていても見えてくることはあるものです。

以前、コソヴォのプリズレンに行った時のこと。ここは首都のプリシュティナが東京とすると京都にあたる古都。住宅街を歩いていると、焼き尽くされ、破壊されたまま放置されている一角がありました。1990年代半ばのコソヴォ紛争では当初はセルビア人勢力が優勢だったのですが、欧米の支持を獲得したアルバニア人勢力が逆転して報復を開始し駆逐しました。つまりこの一帯はセルビア人居住地域だったと思われま。



### プリズレン(コソヴォ)にて

少し歩くと民家の庭先から人の良さそうな白髪のおじいさんが、お茶でも飲んで行かないか、とにごやかに声を掛けてきました。恐らくはアルバニア人なのでしょう。

今は静かなこの街にも少し前には民族紛争が激化した時代がありました。焼き討ちが頻繁にあり、死者が出なかったはずはありません。その時にこの方はどういう行動を起こしたのだろうか、燃える家屋をどう表情で眺めていたのだろうか。

日本人観光客が多くはない地域もまだまだあります。

中央アジアのウズベキスタンに行った時は首都タシケントからヒヴァ〜バラ〜サマルカンドと巡ったのですが、欧米人観光客と比べると日本人(に限らず中国人、韓国人も)が珍しいのでしょうか、一緒に写真を撮ってください、とよく声を掛けられました。若い女性が多かったですが、時々若い男性からも。こんなおじさんと一緒に写って何が嬉しいのか、と不思議に思ったのですが同じアジア人でも自分達とは少し違うところに希少価値を感じたのでしょうか。

アルバニアでも似たようなことがありました。

地方はもちろん、首都ティラナでも周りの人々から大注目を受けました。いつ、どこを歩いても皆驚いて振り返って僕の顔をまじまじと見て、時々「中国人」と声を掛ける。長く社会主義の独裁政権だったこの国の歴史を

考えると、アジア人＝中国人、という認識なのかもしれません。

街歩きをしているうちに興味が増したものの一つは「建築」です。

ヨーロッパの街は石造りが基本であること、住民の保存意識が高かったり、法的に保護する仕組みがあったりすることもあり、古い建造物が多く残っており、その時代にその地で流行した様式を見て歩くのが好きです。例えば 19 世紀末にフランスやベルギーで流行ったアール・ヌーヴォー建築。今もパリの 16 区にはエクトル・ギマルが設計した、優美な曲線をもつ邸宅が散在し（この人はメトロの入口のデザインでもお馴染み）、ブリュッセルにも多くの建物が残っていますが、なかでもアール・ヌーヴォー建築の生みの親とも言うべきヴィクトール・オルタが設計した自邸の内装の美しさは言葉に出来ない素晴らしさ。同じ時代でも中欧～東欧においてはゼツェシオン（分離派）、ユーゲント・シュティールという様式が花開き、今でもウィーン等の都市に残っており、それぞれ比べて見ると面白いです。

教会を見て歩くのも楽しい。

初めに惹かれたのは、西欧を巡っている時に出会ったカトリックのゴシック様式の聖堂の荘厳さ。きらびやかなステンドグラスで知られるパリのサント・シャペルや、ドイツ・ケルンに聳え立つ大聖堂など、歴史のある街には必ずその街を代表する教会があります。僕がどこよりも感動したのはフランスのシャルトルにある大聖堂の内部の装飾と、ステンドグラス越しに暗い室内に差し込む独特の色調の蒼い光。ここはいつの日にか再訪したいと思っています。

それ以来、中に入れるのであれば教会（に限らず宗教施設一般）には必ず入るようになりました。イタリアやスペインのバロック教会、味わい深いアイコンで飾られている東方正

教の教会、石造りのアルメニア教会の寺院、シナゴグ、モスク、ヒンズー教の寺院、仏教の寺などなど。



ハフパット修道院（アルメニア）

日本の寺や神社もそうですが、宗教施設は庶民の生活に密接して培われた長い歴史があり、内部の装飾や宗教美術を見てまわるだけで退屈しないし、普通的美術館や博物館以上に素晴らしいもの持つにも関わらず、開いている時間が長く、また無料の所が多いのも嬉しい。

定番の観光地、名所旧跡にも足を運びます。エッフェル塔、ヴェルサイユ宮殿、万里の長城、コロッセオ、バルテノン神殿、バッキンガム宮殿、大英博物館、トプカプ宮殿など。古代遺跡だとアンコール・ワットやマチュピチュ、テオティワカン（メキシコ）、ポロブドゥール（インドネシア）、バガン（ミャンマー）の仏教遺跡など。



バガン（ミャンマー）にて

ただし、古代史より近現代史のほうが興味があるほうなので、実際に事件が起きた現場に行ってみるもののほうが優先順位は高いです。

ポーランドには第二次世界大戦中のナチスドイツによる強制収容所が保存されていてアウシュビッツとマイダネクに行きました。ガス室の跡やホロコーストの証拠の数々にも衝撃を受けましたが、バラックが立ち並ぶ敷地のとてつもない広大さも印象に残りました。これは実際にその場を歩いて見なければ分からないこと。

旧ユーゴスラビアは1990年代の内戦の後に順に分離独立して現在は7つの国に分かれています。内戦の跡は今もまだ残っています。国によっては地雷の撤去もまだ完了していません。

ボスニア・ヘルツェゴビナを縦断したことがあります。激戦地だったサラエヴォはもちろんのこと、地方のちょっとした町でも砲弾で穴だらけの建物があちこちに残っていて、血で血を洗うような凄まじい闘いがあったことが想像できます。

逆に旅行から帰って来た後にそこが現代史の舞台になってしまったこともあります。僕がウクライナを訪れたのは2012年5月で、首都キエフの街は平和そのものでした。広場では小さなタンクでクヴァス(旧ソ連で愛されているライ麦を発酵させて作る飲料。僕は好き)が売られ、カップルや家族連れが公園でのんびりしていました。それが2014年の政変では一変して戦場になったわけですから、まさかこんなことになるとは、とテレビのニュースでその様子を見て眼を疑いました。

海外旅行が趣味、と言うと、では英語が堪能なんですね、と言われることがよくあるのですが、それは誤解で、実際のところはあまり得意ではありません。謙遜ではなく。

出来ないから言うわけではありませんが、世界を旅する時に有用なスキルとして、英語力はさして高い順位にあるとは思いません。旅の目的によっては出来たほうが良いケースもあるとは思いますが(英語圏において何らかの調査をしたい、とか)、そうでないのであれば、致命的な状況でなければ何とかなる、というのが経験から得た実感です。

考えてみれば、地球上で暮らす圧倒的多数の人々は普段生活するうえで英語を使う必要はなく、英語を話せる人が比較的多そうなヨーロッパの国々においても、ビジネスの中心都市や観光客が多い地域を除けば、英語が全く出来ない人も珍しくありません。

世界中の国々を幅広く巡りたいのであれば、最も大事なはおそらく英語力ではなくて、全く英語が話せない人とコミュニケーションをとる能力なのではないかと思えます。なまじ英語が堪能だったりすると言葉に頼ってしまって、そういう本当に大事な能力が磨かれない、という弊害さえあるかもしれません。

あと、時々言われるのは、頻繁に海外旅行をするなんてリッチだね、と。確かにお金は掛かります。ただし、その大部分は航空券代で、それさえなければ国内を旅するよりも安上がりになり済むケースがほとんどだと思います。

物価が高いのは北欧。アイスランドのレイキャビクではランチでビール500mlと料理一皿だけでも関わらず4000円もして青ざめました。

西欧では一番お財布に優しい国はポルトガル。弱塩焼きをじゅうじゅう焼いている煙が漂っているような庶民的な食堂も多く、お手頃な値段で弱を肴に、よく冷えたポルトガル名物の微発泡性の白ワイン Vinho Verde を飲めるのが嬉しい。

バルカン諸国を含めた東欧はポルトガルよりもさらに安く、例えばヨーロッパ最貧国と



も言われているモルドヴァは何でも激安でした。この国はワインの名産地でありフルボトルが 150 円くらいから。首都キシナウのトロリーバスは市内均一料金でどこまで乗っても約 10 円。旧ソ連を構成していた国々はおおむね公共交通機関が安いので助かります。

世界各国を巡るまでは外国は日本と違って治安が悪い、と思っていましたが、意外と安全であることがわかってきました。もちろん、犯罪の発生率を比較すればデータとしては歴然とした差があるのですが、危険なエリアや深夜、早朝などの人気のない時間帯にうろろせず、周囲に気を配るようにしていれば案外大丈夫で、僕は本当に危険な場面に遭遇したことは一度もありません。

今までで一番トラブルに見舞われたのは 2010 年 3 月のギリシャ。当時は経済危機の真っ只中で、アテネ市内はあちこちで暴動が発生していて騒然としていました。

デモ隊が通った後の通りを歩いてみると、警官隊と衝突でもあったのでしょうか、ガラスというガラスがごとごとく破壊されて、散らばっていたことを覚えています。国家議事堂前の広場はまさに衝突の最前線。デモ隊による爆発物なのか、ドーンという爆発音と立ちのぼる白煙、警官隊による威嚇射撃らしき乾いた発射音に投石で対抗する若者。街角には防毒マスクを装着した小隊が出勤を待機しています。催涙ガスで制圧する準備でしょうか。そんな状況でも地元の人々はさして動じていないのですね。

で、ホテルの自室に戻ってみたら、僕のバッグは開けられ、中の荷物が散乱していました。泥棒です。盗まれたのはたまたま残っていた日本円 5000 円ほど。ホテルの主人からは警察に届けなくてくれたら滞在中の宿泊費を全部タダにする、との提案があり（警察沙汰を避けたかったのか）、それを受けたので安ホテルだったとはいえ、4 泊したので結構な金

額を得ました。

その後も野良犬に噛まれたり（ズボンの裾を少し食いちぎられただけ）、帰国時、空港に向かう電車で財布をすられたり（すぐにクレジットカードを停止したので被害はなし）、と、未体験だったことが連続した印象深い旅になりました。

災難ではありましたが、致命的ではない、ちょっとしたアクシデントならあった方が記憶に残りますね。このように話のネタにもできるし。

海外旅行時のアクシデントとしてありがちなのは飛行機遅延。何度か経験がありますが、これについては航空会社が 100% 責任を持ち、代替便を手配してくれたり、空港近くのホテルを用意してくれたりするのでこちらとしてはわりと気楽な立場です。

でも一番ピンチだったのは 2013 年 5 月のベラルーシ。ロシアのアエロフロートは価格が安いのでヨーロッパに行く時によく使う航空会社。遅れることがたまにあるのが難で、この時はミンスクからモスクワ行きの方が大幅に遅延し、ロシアの通過ビザの期限が切れ、2 日間モスクワの空港に足止めとなりました。この便には僕以外にも日本人が 3 人と、ちょうどそれから日本に赴任するベラルーシ大使館の方（日本語べらべら）が乗っているという幸運に恵まれ、無事に日本に帰国することができましたが、もし僕一人だけだったならもっと苦労したと思われる。

ちなみにベラルーシは興味深い国でした。首都のミンスクは度重なる戦禍（特に第二次世界大戦）で破壊され、だだっ広い道路と巨大な集合住宅群で構成される殺風景な町並みに。これは僕の好みではないのですが、ここまで無機質に徹していると逆に面白く感じています。集合住宅が立ち並ぶ光景は戦後社会主義国の残滓みたいなものでもあり、ルーマニア等でも古い団地が残っていたりするので



すが、ミンスクのはびかびかで巨大で、こんな町並みはヨーロッパの他の国では見たことがありません。

そして兵士、軍人、警察官等の姿が妙に多いのですが、聞くところによると私服警官もいっぱい歩いているようで、さすがルカシェンコが君臨する独裁国家。



ミール城 (ベラルーシ)

旅をする楽しみの一つに「食」があることに同意してくれる人は多いのでは、と思います。

幸いなことに僕は嫌いな食べ物はなく、量も平均的な日本人よりは多く食べるほうなので、どこに行っても何を供されても困りません。そこで現地の言語でのみ書かれた、全く読めないメニューを指差して注文してみて、何が運ばれて来るのだろうか、とわくわくしながら待つ、ということも時々あります。

可能ならばその地の伝統的な料理を食べたい、また、現地の人々が普通に食べているものを食べたい、と店を探すこととなりますが、日本人がいつも寿司や天ぷらを食べているわけではないのと同様に、現地の人々が常に地元の名物料理を食べているわけではないのが難しいところ。そこで、どの店にしようか大いに迷うのですが、結局は地元の方が多く入っている大衆食堂を選べばハズレはない、という結論になるのです。

東南アジアの諸国では道端に出ている屋台や、それ以上に簡易な店で麺類等売って

て、それが100円もしない値段にも関わらず大変に美味しく、住んでいる人が羨ましくなります。衛生面を気にする人もいますが、地元の人々が繁盛しているということは特に問題はないはずで、実際、僕自身もそれでお腹を壊したことはありません。

世界のどこであっても長い歴史を持つ国、地域であればそこには必ず美味しい料理がある、と思っています。たぶん例外はないはず。イギリスの料理はまずい、という言葉説を見聞きすることがたまにありますが、僕はこれは迷信の類いだと思っています。一口にイギリスと言っても様々な地方からなる国であり、スコットランドに行った時にエディンバラで食べたハギス(羊の内臓を羊の胃袋に詰めて茹でた料理)は美味しくビールにもスコッチウイスキーにも合ったし、北アイルランドのベルファストにある老舗パブ「CROWN LIQUOR SALOON」で食べたLAMB SHANK PIEは簡単に言うとロシア料理の壺焼きみたいなものでしたが、柔らかく煮込まれたラムが絶品でした。

また、ウェールズのカーディフで泊まったのは退職後の老夫婦が子供達が独立した後の部屋を利用しているB&Bで、その朝食は紅茶とトースト、ハムエッグ等のシンプルなものでしたが、老夫婦の心のこもった温かいもてなしのお陰で、今までに旅先で食べた朝食の中で一番忘れられないものになりました。

世界各国を巡っているうちにわかってきたのは、日本と外国との違いに関して何となく思い込んでいたことが、必ずしも正しいわけではない、ということ。

たとえば「日本には無料で使える公共トイレがあるが外国は必ずチップ制」、「レストランで無料の水がコップで出されるのは水が綺麗な日本だけ」、「外国は日本と比べて治安が悪いので自動販売機がない」など。いずれも

間違い。

なお、日本と比べて外国に自動販売機が少ないのは、治安が悪いから、というよりも、無くても特に不自由しないから、というのが一番の理由のような気がします。24時間常に缶ジュースが買えないと困るようなシチュエーションは考えられないし、近所の商店が開いているうちに買ってあげば済む話で、実際、一昔前の日本だってそうだったわけで。

長く日本に暮らしているとその環境や生活習慣が普通だと思ってしまい、そうではない国を不便と感じてしまったり、日本のほうが優れている、と考えてしまいがちです。

でも、ある国の文化や、そこに根付いた生活習慣は周りの国々との関係からくる地理的要因や文化的な影響、歴史的要因、気候や風土に由来すること、等々により、長い歴史の中で自然に定着したことであり、他国と比べて優劣を付けることに意味はありません。欲しい時に欲しいものが手に入れられる自動販売機や深夜営業のコンビニは便利である反面、無駄な電力消費、過重な労働を強いる仕組み、と見ることもできます。

また、もう一つ気付いたことは、言葉や行動様式が多少異なっても、人間の根っこにあるものは洋の東西を問わず、大きな違いはないということ。

どこに行っても、旅先で出会う人々は基本は良い人ばかりです。困っていることがあれば声を掛けてくれるし、親切に助けてくれます。ホテルやレストランの従業員、あるいは道端で話しかけてくるおっちゃんやおばちゃんとのほんのちょっとしたふれあいでも心が通じていることが実感できます。

考えてみれば今まで外国の映画や文学、絵画、音楽などに感動できていたのは心の奥底で共鳴するものがあったから、であり、喜怒哀楽の感情は古今東西、それほど差異はありません。旅をするなかでそういう当たり前のことを体感できたことは収穫だったのか

な、と思います。

2021年2月末の時点で僕が行った国の数は計76ヶ国(3つの未承認国家を含む)。つまり、この地球上は未知の国がほとんどであり、仮に行ったことがあっても訪れていない町ばかりであるわけです。この先、旅を続けたとしても死ぬまでに全ての国に行くのはまず無理だと思いますが、少しでも多くの国々を巡りたいものです。



**ドラス ( アルバニア ) にて  
他国からの侵略を極度に恐れた独裁者エ  
ヴェル・ホッジャは全土に頑丈なトーチカを  
築かせた**



**ブハラ ( ウズベキスタン ) にて  
カラン・モスク**

(写真はすべて著者撮影)

## 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。

v : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

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

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

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

◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。

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

### <問題設定>

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

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

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

**Helpself (HS)** : HS#n では、ヘルプで

(n-1) 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、駒の起点はその駒の持ち主が決定し、駒取りの有無と種類は白が決定する。黒は抵抗する。

**Proca-Retractor -n&#1** : 白から指し始めて、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>

**Alphabetical Chess (ABC)** : 盤面の枡目に a1, a2, ... a8, b1, b2, ... h8 という order が付いているとしたとき、すべての着手は、この order でいちばん a1 の近くにある枡目の自駒を動かさなくてはならない。

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

るアンパサンは可。

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

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

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

**AntipodeanCirce** : 取られた駒は取られた位置から ( $\pm 4$ 、 $\pm 4$ ) の地点に復活する。8 段目に発生した P は任意の駒に成れ、その選択は取りを行った側が決められる。1 段目に発生した P は動けない。

**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。

**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 Clone** : 取られた駒は、可能なら取った駒の種類にいったん化けてから再生する。

**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。

**EquipollentsCirce** : 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。

**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。

**Make&Take** : 駒を取るとき、その駒はまず取られる駒の動き (取られる側から見た動き) で移動して、その地点から駒を取る。

**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パサンは、通常の KR および P のみが行える。

**Regency** : チェックがかかっているとき、K の役割を同じ色または Neutral の駒に移すことができる。

**Republican Chess** : このルールでは、K は初形に配置されていない。着手した後で、敵の K を盤上に置き、その局面が合法的なメイトになっているならその K を置ける。(これを type 1 として、さらに、そのメイトになっている局面から 1 手指して、相手の K を盤上に置き、その K が合法的なメイトになっているなら、その K を置いてチェックメイトにできる、としたものを type 2 と呼ぶ。)

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

**Take&Make** : 駒を取ったとき、その駒は同

時にそこから移動する手を指さなければならぬ。その移動する手は、取られた駒の動き（取られた側から見た動き）になる。P は 1 段目に移動できない。

#### <フェアリー駒>

**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。

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

**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。

**Leaper** : S の様な動きの駒の総称。(x,y)-Leaper は駒の居る位置から縦横に (x,y) または (y,x) だけ離れた地点に着地する。間に駒があっても飛越えられる。例えば S は (1,2)-Leaper。

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

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

**Nightrider** : (1,2)-Rider。

**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。

**Waran** : R+S。

## F コース

Continued from p.24

There was a fierce battle between two solvers: Sunouchi finished first with a total of 55, while Tachioka came second with 53. These are very impressive scores, considering the maximum possible was 60. And for the quality of their comments: simply brilliant. Many thanks to Nakajima, Uchida and Mizuno for their efforts – please keep on solving fairies and discovering our wonderful imaginative world!

## 第 91 号解答成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	20	25	60	10	60	40	20	235
内田 昭	15		41		15		10	81
及川弘典			60				5	65
小畑 勉	5		16					21
神在月生	10		1				5	16
九尾	5		10					15
黒川智記	15	5	43.5	5			15	83.5
小林看空			60					60
駒井信久			60	0			20	80
齋藤光平			10				15	25
塩見 亮							5	5
則内誠一郎	20	9	60		55	17	20	181
太刀岡甫	20		48.5		53	23	20	164.5
中嶋正和	20	6	50	5	20			101
原岡 望	5		6				10	21
星野健司	20		54.5	0			17.5	92
水野勝久	5		11		8		5	29
宮嶋亮一	15							15
若島 正		5						5
渡邊一雄	20		55					75

第 91 号の解答者は 19 名。成績は、1 位が則内誠一郎で 181 点 (77%) で、2 位に太刀岡甫さんが 164.5 点 (70%)。お二人ともみごとに高得点を獲得しました。

3 位は中嶋正和さんが 101 点 (43%) で、100 点越えは立派な成績です。今後に期待大。

以下、星野健司さん (92 点)、黒川智記さん (83.5 点)、内田昭さん (81 点)、駒井信久さん (80 点)、渡邊一雄さん (75 点) と続きました。

今号も、1 題だけでも結構ですので、多数の解答をお待ちしています！

## お知らせ & Book Sale

これまで弊社で製作販売していた『この詰将棋がすごい！』等の詰将棋関係書は、すべて「つみき書店」(<http://kazemidori.fool.jp/>)に移管しましたので、ご購入はそちらでお願いいたします。

プロブレム関係の書籍やグッズは、従来どおり、当方で販売しております。