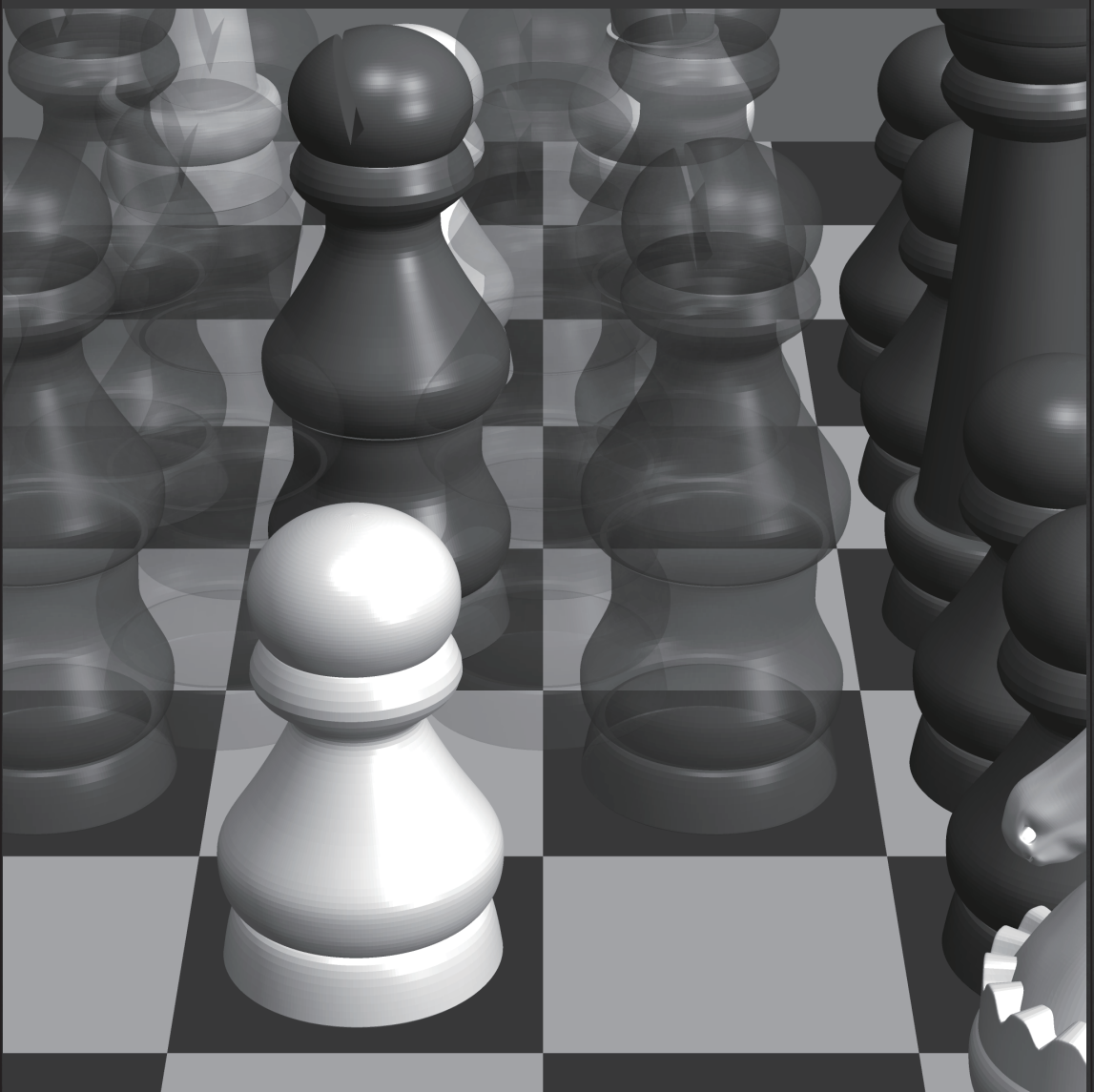


# PROBLEM PARADISE

Issue 94

Vol.24

April-June 2021



Journal of Japanese Chess Problem Society

# Contents

Orthodox	……1
Endgame	……7
Helpmate	……12
Selfmate	……26
Fairy	……29
Retro	……42
Shogi	……47
Informal Tourney Award Endgame 2020 (Judge: Mario G. Garcia)	……50
プロパラ会から (橋本哲)	……58
出口信男の奇妙な世界 (1) (泰永三二郎)	……68
私のお気に入り (第6回)	
私の創作史 (大橋拓文)	……74
Definitions	……79
第92号解答成績	……83
第89-92号解答通算成績	……84

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 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, 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94号をお届けします。

原稿満載で、84 ページ建てと過去最高を更新しました。どうぞゆっくりとお楽しみください。

世界大会は、10月19-26日にギリシャのロードス島で開催されることが決定しましたが、今回は若島は不参加の予定です。若手派遣プログラムによる補助金の交付は、来年の世界大会にも有効とさせていただきます。

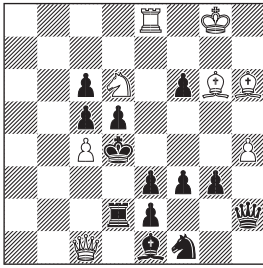
Zoom で開催している、プロブレムと詰将棋の会合「プロパラ会」は、プロパラ本体の発行スケジュールに合わせて、2、5、8、11月の第1日曜に開催することになりました。プロパラの最新号についてもおしゃべりしたいと思っています。

なお、プロパラ会で行われたレクチャーについては、できるだけプロパラに収録することになりました。今号掲載の橋本さんと泰永さんの論考は、プロパラ会で口頭発表されたものです。

次回は8月1日(日)の午後1時から6時までになります。新しく参加を希望される方は、若島までメールなどでご連絡ください。

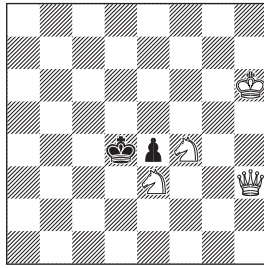


**D574** Leonid Makaronez  
C+ (Israel)



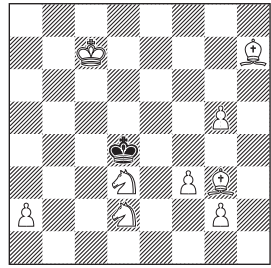
#3 (8+13)

**D575** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



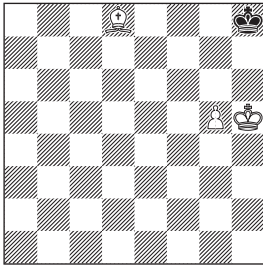
#4 (4+2)

**D576** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#5 (9+1)

**D577** Marian Frajk  
C+ (Poland)



#6 (3+1)

## Orthodox

### Orthodox Editor

Yuji Kikuta (菊田裕司)

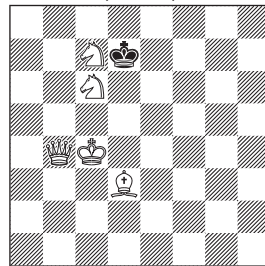
Judge 2020-2021

Valery Kopyl (Ukraine)

☆今回は 13 題と多いですが、易しい作品も多いので解いてみてください。最後の D577 は一番長いですがいちばん易しいかもしれません。

Issue 92 (D547-558)

**D547** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (5+1)

1.Se8! waiting

1...Kc8/Kxe8/Kxc6/Ke6

2.Bf5/Qe7/Qb5/Qe7#

星野:取られる寸前に捨てる、オフロードパス。

黒川：浮き駒を捨てる不思議な感覚。

九尾：Sの挟み撃ち。

宮嶋：捨駒だけでは物足りない感。

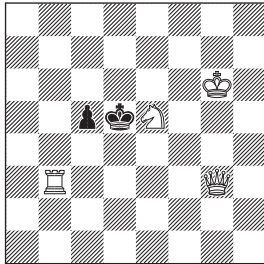
真鍋：Qe7がダブってしまっている。

☆本コーナーで頻出の waiting + star flight。

ちょっと重たい感じなのと、真鍋さん指摘のように1...Kxe8と1...Ke6の変化で2.Qe7がダブっているのが欠点です。

[○11△0×0-0]

**D548** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (4+2)

1.Sc4! waiting

1...Kd4(Kxc4)/Ke4/Kc6(Ke6)

2.Qd3/Qe5/Qd6#

水野：c4とされるとメイトにできないんですね。

宮嶋：ポーンを押さえ込めばこっちのもの。

黒川：一目やってみたくなる手。

星野：敵の指したい所へ指せ。

九尾：Pを動かせないように着手。

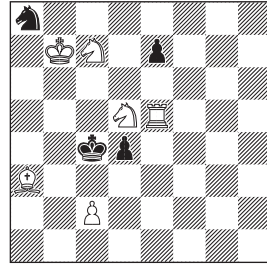
神在：ポーン止め f7でなく c4へ

☆1.Sf7?も有力ですが1...c4!で逃れます。

そうされないように1.Sc4とこちらに跳ねるのが正解。これも前局と同様変化でメイトがダブっているのが欠点です。

[○11△0×0-0]

**D549** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#2 (6+4)

1.Sb5! waiting

1...Kxb5/d3/e6/S~~

2.Sb6/Se3/Sd6/S(x)b6#

宮嶋：ツークツワンクの見本のような作品。

神在：初心者は ナイトの力 思い知り

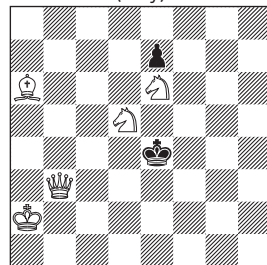
黒川：プロBLEMに慣れないとスレッドをなくすための不要そうな配置はどうしても気になる。

☆慣れてくると気にならなくなります。蛇足ですがd4Pがないと1.Re4#。a8Sまたはe7Pがないと、初手でもう一枚の方の黒の駒を取って1...d3 2.Re4#のcookが発生するので、いずれも不要というわけではありません。

☆最初3問は全員正解でした。

[○11△0×0-0]

**D550** Vito Rallo  
C+ (Italy)



#3 (5+2)

1. Qg3! (2. Sec7 (3. Qf4#)

2... e5 3. Qd3/g4#

2... Kd4 3. Qe3#

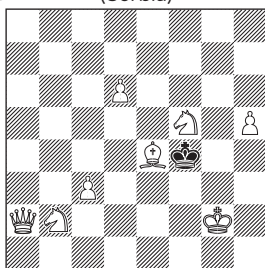
2... Kf5 3. Bd3#

- 1... Kxd5 2. Bc4+  
 2... Ke4 3. Qf4#  
 2... Kxc4 3. Qb3#  
 2... Kc6 3. Qc7#  
 1... Kf5 2. Sc5 (3. Bd3#)  
 2... e5 3. Bc8#

☆右のほうに逃げられるとつかまりそうにないので 1.Qg3 はこの一手。S を取られてしまいますが、2.Bc4+ が気持ちいい手でびったり詰みます。1...Kf5 の変化もなかなかです。

[ ○ 5 △ 0 × 0 - 6 ]

**D551** Petrasin Petrasinovic  
 C+ (Serbia)



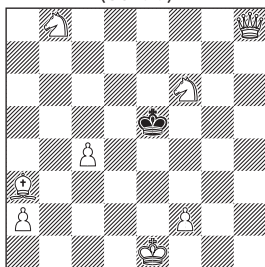
#3 (8+1)

- 1.Qf7! (2.Qe7 Kg4 3.Qh4#)  
 1...Kg4/Kg5 2.Sd3 (3.Qg6#)  
 1...Ke5 2.Kg3 (3.Qe7#) Kxe4 3.Qe6#  
 1...Kxe4 2.Sg3+ Ke5/Ke3 3.Sc4/Qf2#

☆取られそうな B を放置して 1.Qf7! とするのがキーで、1...Kex4 と取られても 2.Sg3+ でつかまっています。

[ ○ 3 △ 0 × 0 - 8 ]

**D552** Petrasin Petrasinovic  
 C+ (Serbia)



#3 (8+1)

- 1.Qh7! waiting  
 1...Ke6 2.Be7 Ke5 3.Qe4#  
 1...Kf4 2.Sbd7 waiting Kf3/Kg5 3.Qe4/  
 Bc1#

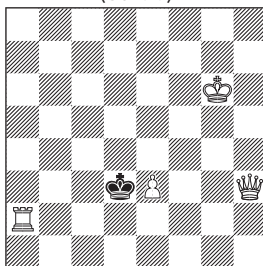
- 1...Kd4 2.Qe4+ Kc3 3.Sd5#  
 1...Kxf6 2.f4 waiting Ke6 3.Qg6#

☆キーが S を組なしにする waiting のやりにくい手で、またその後の変化も waiting のぼんやりした手が多く、メイトが見えにくいです。正解者は中嶋さんのみ。

☆ 1.Sbd7+? の誤解がありましたが、1...Kd4 2.Kd2 Kxc4 3.Qh4 Kb5 で逃れます。

[ ○ 1 △ 0 × 1 - 9 ]

**D553** Petrasin Petrasinovic  
 C+ (Serbia)



#3 (4+1)

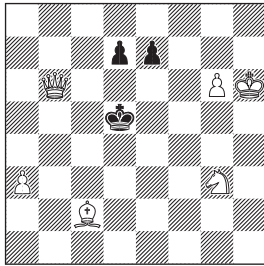
- 1.Rb2! (2.Qe6 waiting Kc3 3.Qb3#)  
 1...Kc4 2.Qf5 waiting Kc3 3.Qc2#  
 1...Kc3 2.Qh8+ Kd3/Kc4 3.Qd4#  
 1...Ke4 2.Rd2 waiting Ke5 3.Qf5#

☆徐々に逃げ道を少なくしていけば詰みます。中嶋：初手がなかなか見えませんでした。

☆平凡すぎてかえって見えにくかったでしょうか。

[ ○ 1 △ 0 × 1 - 9 ]

**D554** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#3 (6+3)

1.Se2! waiting

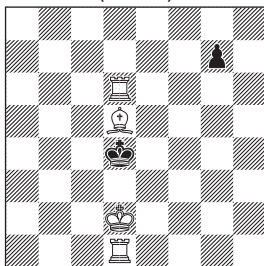
- 1...e5 2.Sc3+ Kc4 3.Qb4#  
 1...Kc4 2.Be4 (3.Qb4#)  
 1...d6 2.Qb5+ Ke6 3.Qf5#  
 1...e6 2.Bd3 waiting  
     2...d6 3.Qb5#  
     2...Ke5 3.Qd4#  
     2...e5 3.Sc3#  
 1...Ke5 2.Qd4+ Ke6 3.Sf4#

☆変化が多いですが、うまくまとまっています。

☆ 1.Sf5? の誤解がありました。1...d6 2.Qb5+ Ke6 3.Sg7+ Kf6 で逃れます。

[ ○ 2 △ 1 × 1 - 7 ]

**D555** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#4 (4+2)

1.Rg6!

- 1...Kxd5 2.Kd3 2...Ke5 3.Rf1 Kd5 4.Rf5#  
     2...Kc5 3.Rb1 Kd5 4.Rb5#  
 1...Ke5 2.Ke3 Kf5 3.Bf7 Ke5 4.Rd5#  
 1...Kc5 2.Kc3 Kb5 3.Bb3 (4.Rd5#)

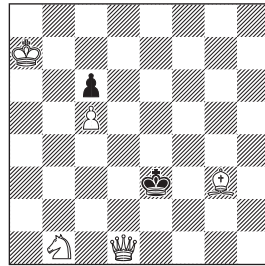
星野：Bを取られてはいけないと思ひ込むと一生解けない。

☆初手一発という感じです。

☆ 1...Ke5 2.Ke3 Kf5 の時 3.Bf7 でも 3.Be4+ でも 3.Rdg1 でも良い、また 1...Kc5 2.Kc3 Kb5 の時 3.Bb3 でも 3.Bc4+ でも 3.Ra1 でも良いというのは大きなキズだと思います。

[ ○ 5 △ 0 × 0 - 6 ]

**D556** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



#4 (5+2)

1.Sd2! (2.Qc1 Kd3 3.Bf4 (4.Qc4#) Ke2 4.Qf1#

    2...Ke2 3.Bf4 (4.Qf1#) Kd3 4.Qc4#)

    2...Kd4 3.Bf4 (4.Qc4#)

    1...Kd3 2.Bf4 (3.Qc1 (4.Qc4#) Ke2 4.Qf1#)

    2...Kc3 3.Qb3+ Kd4 4.Qc4#

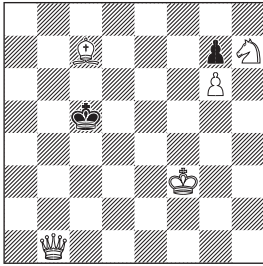
(1...Kd4 2. Qb3 Kxc5 3.Qc4#)

星野：一番指したくない Sd2 が、一番怪しい。

☆ Q の利きを止めてしまう 1.Sd2! が K の逃げ道を限定します。ただそのあとは変化はほぼ同じなのがつまらないです。

[ ○ 2 △ 0 × 0 - 9 ]

**D557** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)

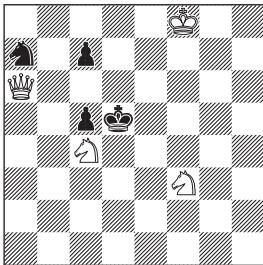


#4 (5+2)

- 1.Sf8! waiting  
 1...Kc4 2.Ke4  
     2...Kc5 3.Qb3 Kc6 4.Qb6#  
     2...Kc3 3.Ba5+ Kc4 4.Qb4#  
 1...Kc6 2.Qb6+ Kd5 3.Qb5+ Kd4 4.Be5#  
 1...Kd4 2.Qb3 Kc5 3.Ke4 Kc6 4.Qb6#

星野：Kc6を詰ますにはSf8しかないが、その後のQb5が上部に逃げられそうで指し難い。  
 ☆ちょっと狙いが良くわからない作品です。  
 [○2△0×0-9]

**D558** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#4 (4+4)

- 1.Sfe5! (2.Qa3/Qf6 - 3.Qf3 Kd4/Ke6  
 4.Qd3/Qf7#)  
 1...Sb5/Sc6/Sc8 2.Qc6+ Kd4 3.Qf3  
 (4.Qd3#)  
 1...c6 2.Qa3 (3.Qf3+ Kd4/Ke6 4.Qd3/  
 Qf7#)  
 1...Ke4 2.Qf6 (3.Qf3+ Kd4 4.Qd3#)  
 1...Kd4 2.Qa3 (3.Qd3#)  
     2...Ke4 3.Qf3+ Kd4 4.Qd3#  
     2...Kd5 3.Qf3+ Kd4/Ke6 4.Qd3/Qf7#

星野：Qの利きを通すために左のSで行きたくなる。

☆これも狙いが良くわからない作品です。

[○2△0×0-9]

## Hコース (続き)

Continued from p.25

[総評など]

●解答数減少。やはり30問は多すぎたでしょうか？解けた分だけでも送っていただけると嬉しいです。

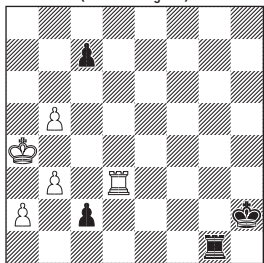
及川：全部は解けませんでした。面白い作品が多かったです。

●次回もご解答よろしくお願ひします。

○2012年の神戸のWCCCに参加して前担当の斎藤夏雄さんにお話を頂いたのが始まりで、そこから海外のWCCCに参加してAxelの助手をするなど、楽しい経験をさせてもらいました。新たな投稿者を開拓したり出題数を増やしたり、自分なりには力を尽くせたかと考えています。解答者、投稿者の皆様のおかげでここまで続けることができました。長い間、どうもありがとうございました。(吉井雅人)



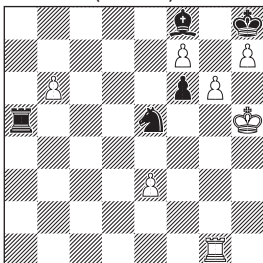
**E165** Ilham Aliev  
(Azerbaijan)



Draw

(5+4)

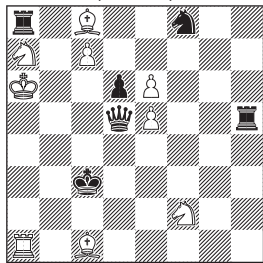
**E166** Peter Krug  
(Austria)



Win

(7+5)

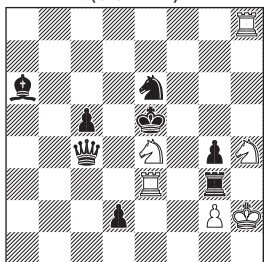
**E167** Peter Krug  
(Austria)



Win

(9+6)

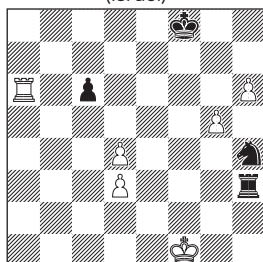
**E168** Michal Hlinka  
Lubos Kekely  
(Slovakia)



Draw

(6+8)

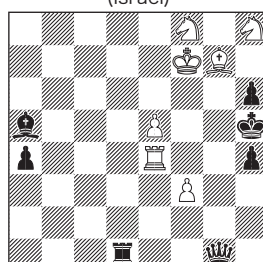
**E169** Itay Richardson  
(Israel)



Win

(6+4)

**E170** Michael Pasman  
(Israel)



Win

(7+7)

# Endgame

## Endgame Editor

Hiroshi Manabe (真鍋 浩)

## Judge 2021

Mario G. Garcia (Argentina)

引き続き多数の投稿を頂いており、今号も7問出題です。E165は初手の選択がポイントです。E166は自然な導入部から、作者の狙いを見つけてください。E167は黒のメジャーピースをいなし、手順を尽くして局面の単純化を図ってください。E168は手のリズムに乗って局面を単純化し、常套手段に持ち込んでください。E169は初手が考えどころですが、最後まで手を尽くしてください。E170は黒Kの狭さを突いて、局面を絞って行き、最後は意外な形になります。

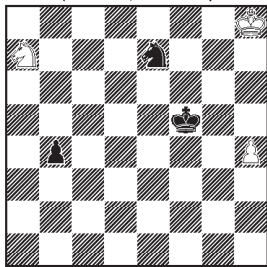
## Issue 92 (E152-158)

Pavel Arestov

### E152

Peter Krug

(Russia, Austria)



Draw

(3+3)

1.Kg7 Ke6 2.h5 Sf5+ 3.Kg6 Sd4! 4.h6 b3 5.Sb5! Sxb5 6.h7 b2 7.h8=Q b1=Q+ 8.Kg5 Qf5+ 9.Kh4 Qf4+ 10.Kh3 Qf3+ 11.Kh2 Draw

☆ 初手 1.h5? は 1...Kf6! 2.Sb5 Sf5 3.Kh7 Kf7 4.h6 b3 で黒勝ちなので、1.Kg7 が正解。1...b3 には 2.Sb5 b2 3.Sa3 でドローなので、黒は 1...Ke6 と待ちます。

☆ 白は b ポーンを止めるためには Sb5 と指す必要がありますが、そのタイミングが問題。いきなり 2.Sb5? と焦ると 2...Sf5+ 3.Kg6 Sxh4+ とポーンを取られて負け。2.h5 Sf5+ 3.Kg6 Sd4! (3...b3 4.Sb5=) の局面で 4.Sb5? とするの、4...Sxb5 5.h6 Sd6 6.h7 Sf7 で黒勝ちです。

中島：5.Sd5 と捨てることで QvsQS がドローになるということでしょうか。

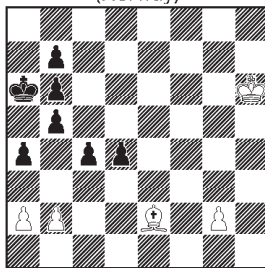
☆ その通りです。4.h6 b3 の交換をしてから 5.Sb5! (5.h7? b2 6.h8=Q b1=Q+ 7.Kg5 Qg1+ 8.Kf4 Qf2+ 9.Ke4 Qe2+ 10.Kxd4 Qb2+ は黒勝ち) とここでナイトを動かすのが正解。以下、5...Sxb5 (5...b2 6.Sa3=) 6.h7 b2 7.h8=Q b1=Q+ とお互いにクイーンを作ります。

☆ うっ かり 8.Kh6? Qh1+ 9.Kg7 Qg2+ 10.Kh6 Qh3+ 11.Kg7 Qg4+ 12.Kh6 Qh4+ 13.Kg7 Qg5+ 14.Kh7 Kf7 は黒勝ち。冷静に 8.Kg5 Qf5+ 9.Kh4 Qf4+ 10.Kh3 Qf3+ 11.Kh2 とキングがクイーンから離れて行けばドローが確定します。

[○1△0×1]

### E153 Jarl Henning Ulrighsen

(Norway)



Win

(5+7)

1.Kg5! d3 2.Bf1 Ka5 3.Kf4 Kb4 4.Ke3 a3 5.Bxd3! cxd3 6.Kxd3 axb2 7.Kc2 Ka3 8.Kb1 b4 9.g4 b5 10.g5 b3 11.axb3 b4 12.g6 b6 13.g7 b5 14.g8=R Win

中島：1.g4 をひたすら考えたがドローにしかないのではないので、1.Kg5 とするしかない。

☆ 1.g4? と指したくなりますが、1...d3 2.Bf1 Ka7! 3.g5 d2 4.Be2 b4 5.g6 c3 6.bxc3

b3 7.axb3 axb3 8.g7 b2 9.g8=Q b1=Q 10.Qd5 Qc1 はドローです。1.Bf1? c3 2.Bd3 Ka5 3.g4 cxb2 4.g5 Kb4 もドロー、1.Bd1? d3 2.a3 b4 3.axb4 c3 4.bxc3 a3 は負けなので、正解は 1.Kg5 とキングを参加させる手です。

☆ 1...d3 に 2.Bd1? は 2...a3 3.bxa3 c3 で黒勝ち。2.Bf1 とこちらに引いて、2...Ka5 (2...Ka7 3.Kf4 d2 4.Be2 b4 5.Ke3 c3 6.Kd3 cxb2 7.Kc2 Kb8 8.Kxb2) 3.Kf4 Kb4 (3...a3 4.bxa3 Ka4 5. Ke3 Kxa3 6.g4 Kxa2 7.Bxd3 cxd3 8.g5 b4 9.g6 b3 10.g7 b2 11.g8=Q+) と進みます。

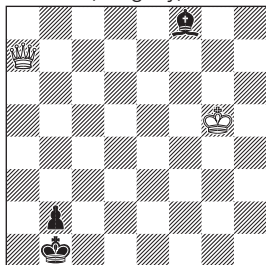
☆ ここでも 4.g4? は 4...d2 5.Be2 a3 6.bxa3+ Kxa3 7.g5 c3 8.Bd1 Kxa2 9.g6 Kb2 10.g7 c2 11.Bxc2 Kxc2 12.g8=Q d1=Q で黒勝ちなので、更に 4.Ke3 と辛抱し、4...a3 に対して 5.Bxd3!(5.bxa3+? Kc3 6.g4 d2 7.Be2 Kb2) cxd3 6.Kxd3 と精算します。なお 4...Kc5 に対しても 5.Bxd3 cxd3 6.Kxd3 b4 7.b3 で白勝ちです。

☆ 6...axb2 7.Kc2 Ka3 8.Kb1 の局面は簡単な白勝ちのようですが、黒は 8...b4 9.g4 (9.g3? b3) b5 10.g5 b3 11.axb3 b4 12.g6 b6 13.g7 b5 と一縷の望みを繋ぎます。

☆最終 14.g8=R がスタイルメイトを回避する冷静な一手で勝ちが確定します。

[ ○ 0 △ 2 × 0 ]

**E154** Alexander Avedisian (Uruguay)



Win (2+3)

1.Kg6! Bb4 2.Qa6 Kc2 3.Qa4+ Kc1 4.Qc6+ Kb1 5.Qc4 Ba3 6.Qb3 Bf8 7.Qa4 Kc1 8.Qc4+ Kd2 9.Qb3 Kc1 10.Qc3+ Kb1 11.Kf7 Ka2 12.Qc4+ Win

☆ 1.Kf5? Kc2=, 1.Qc7? Ba3!=, 1.Qh7+? Kc1= はいずれもドローです。手待ちの 1.Kg6! が正解ですが、コンピュータしか見つけられないさそうな手です。

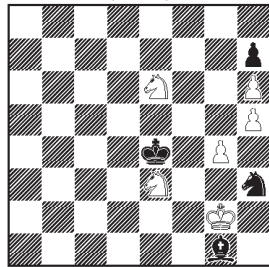
☆ 1...Bb4 に対しても 2.Qa6 と手待ちをします。2...Kc2 3.Qa4+ Kc1 4.Qc6+ Kb1 5.Qc4 とここで Q を c4 に据えます。Q が a ファイルから離れたので 5...Ba3 としますが、これに対して 6.Qb3 とできるのがポイント。

☆やむを得ない 6...Bf8 に対して 7.Qa4 となった局面は、1.Kg6 の局面と比べて Qa7 → Qa4 の位置が違いますが、これによって 7...Bb4 が指せないので、黒は 7...Kc1 とせざるを得ません。

☆以下は、8.Qc4+ Kd2 9.Qb3 Kc1 10.Qc3+ Kb1 11.Kf7 Ka2 12.Qc4+ と進めて白勝ちになります。

[ ○ 0 △ 0 × 2 ]

**E155** Amatzia Avni Yochanan Afek (Israel)



Win (6+4)

1.g5! Sxg5 2.Sxg5+ Kf4! 3.Sh3+! Kxe3 4.Kg3! Bh2+! 5.Kg4! Bd6 6.Sg5 Bf4 7.Sxh7 Bxh6 8.Kf5 Win

☆ 1.Kxh3? が当然に見えますが、1...Bxe3 2.Sf8 Bxh6 3.Sxh7 Kf4 でドローです。

☆取れるナイトを取らずに 1.g5! が正解。1...Sxg5 (1...Bxe3 2.g6 Bxh6 3.gxh7) 2.Sxg5+ に対して、黒も 2...Kf4! (2...Kxe3? 3. Kxg1) とナイトを取らずにキングを近づけます。

☆ここでも駒を取る手は 3.Sxh7? Bxe3, 3.Kxg1? Kxg5 のいずれもドロー。3.Sh3+!

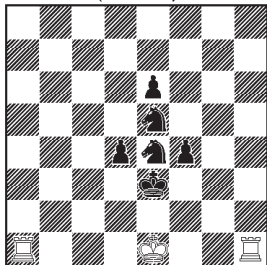
が正解ですが、3...Kxe3 となつて、ここでも駒を取る手は、4.Kxg1? Kf3、4.Sxg1? Kf4 とともにドローです。白は再び駒を取らずに、4.Kg3! とします。

☆黒は 4...Bh2+! と捨て身の抵抗ですが、ここでも 5.Kg4! (5.Kxh2? Kf3) とするのが正解。5...Bd6 6.Sg5 Bf4 (6...Be7 7.Sxh7 Ke4 8.Sg5+) 7.Sxh7 Bxh6 8.Kf5 となつて勝ちになります。

☆「取れる駒を取らない」がテーマの佳作でした。

[○ 0 △ 1 × 1]

### E156 Peter Krug (Austria)



Draw (3+6)

1.0-0! Sd3 2.Kg2 Ke2 3.Rf3 e5 4.Rxd3! Kxd3 5.Re1 f3+! 6.Kxf3 Sd2+ 7.Kf2 e4 8.Rd1 Kc2 9.Re1 Kd3 10.Rd1 e3+ 11.Ke1 Kc2 12.Ke2 Sb3 13.Rxd4 Draw

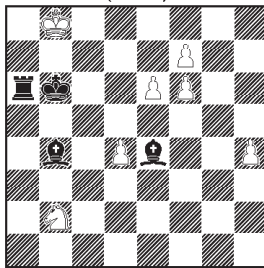
☆初形からキャスリングが見えていますが、1.0-0-0? Sf3 は黒勝ちで失敗です。正解は 1.0-0! とこちらへのキャスリング。1...Sd3 2.Kg2 Ke2 3.Rf3 と綱を絞ります。

☆やむを得ない 3...e5 に対して、4.Rxd3! Kxd3 と切って落として、5.Re1 とした局面はツークツワンクです。

☆黒は 5...f3+ 6.Kxf3 Sd2+ 7.Kf2 e4 と駒をまとめ直しますが、ここで 8.Rd1 とひとつ寄るのが好手。8...Kc2 9.Re1 Kd3 10.Rd1 は繰り返しなので、10...e3+ と打開しますが、以下 11.Ke1 Kc2 12.Ke2 Sb3 13.Rxd4 となつてドローです。

[○ 0 △ 0 × 2]

### E157 Michael Pasman (Israel)



Draw (7+4)

1.Sc4+ Kc6 2.h5!! Ra1 3.Se5+! Kd5 4.f8=Q! Bxf8 5.e7! Bxe7 6.fxe7 Kd6! 7.e8=S+!! Ke7 8.Sg7! Ra6! 9.Kc7!! Kf8! 10.h6! Rxh6 11.d5! Kxg7 12.d6 Bf5 13.d7 Draw

☆白はプロモーションが約束されている一方で、常にメイトに気をつける必要があります。

1.Sc4+ Kc6 (1...Kb5 2.e7 Kxc4 3.e8=Q) とメイトスレットを消して考え所です。

☆ 2.e7? の一手のように見えますが、これは Thematic Try。2...Bd6+ 3.Sxd6 Kxd6 4.d5! Bxd5 5.e8=S+ Kd7 6.Sc7 Rxf6 7.Sxd5 Rxf7 8.h5 Kd6! 9.Sb6 Kc6 10.Sc4 Rf8+ 11.Ka7 Rf4! 12.Sa5+ (12.Se5+ Kc7 13.Ka6 Rf6+ 14.Ka7 Rf5) Kb5 13.Sb7 Rd4! 14.h6 Rd7 で黒勝ちです。2.Se5+? Kb5! としてから 3.e7 も、3...Bd6+ 4.Kc8 Bf5+ 5.Kb7 Rb6+ 6.Ka7 Bb8+ 7.Ka8 Be4+ でメイトです。

☆正解は一番遠いポーンを動かす 2.h5!! です。2...Bd5 3.e7 Bd6+ 4.Sxd6 Kxd6 5.e8=S+ Kd7 6.Sc7 Rxf6 7.Sxd5 Rxf7 はドローなので、黒は 2...Ra1 とするのが最強です。

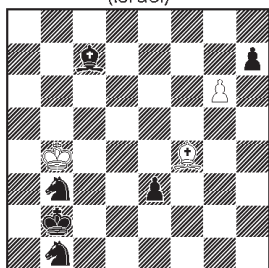
☆ 3.e7? Bd6+ 4.Sxd6 Kxd6 5.e8=S+ Kd7 は黒勝ちなので、3.Se5+! Kd5 (3...Kb6 4.Nd7+, 3...Kb5 4.e7) が正解。ここでも 4.e7? Bd6+ 5.Kc8 Ra8+ 6.Kb7 Ke6+ 7.Kb6 Bxe7 8.fxe7 Kxe7 は黒勝ちなので、4.f8=Q! Bxf8 の交換を入れるのが好手です。なお、4...Bd6+!? に対しては 5.Qxd6+ Kxd6 6.Sf7+! Kxe6 7.Sg5+! Kf5 8.Sxe4 Kxe4 9.h6! Rb1+ 10.Kc8 Ra1 でドローです。

☆ここで待望の5.e7!が実現します。5...Bxe7 6.fxe7 Kd6! 7.e8=S+!! Ke7の局面は、ナイト取りとKd8のメイトスレットが残っていて、まだ大変です。

☆8.Sg7! Ra6! 9.Kc7 Kf8! でナイトが落ちてしまいそうですが、10.h6! Rxh6 11.d5! がうまい手順。以下、11...Kxg7 12.d6 Bf5 13.d7 でドローです。

[○0△1×1]

**E158** Michael Pasman  
(Israel)



Draw (3+6)

1.gxh7! Ba5+! 2.Kc4! e2 3.h8=Q+ Bc3 4.Qh2! S1d2+ 5.Bxd2 Sxd2+ 6.Kd3! e1=Q 7.Qb8+ Kc1 8.Qb2+! Kxb2 Draw

☆自然な1.gxh7に対して、1...Bxf4 2.h8=Qは白勝ちなので、黒はまず1...Ba5+ 2.Kc4を効かせます。ここで2...S3d2+!?に対しては3.Kd3!と潜る手が好手で、3...Bc3 4.Bxe3 Sf3 5.Ke2 Sh4 6.Kd3 Sf5 7.Bg1 Bh8 8.Ke4 Sg7 9. Ke5 Sd2 10.Kf6はドロー。2...S1d2+!?とこちらのナイトの場合は、3.Kd5!と引いて、3...Bc3 4.Bxe3以下ドローです。

☆作意の2...e2に対しては、3.h8=Q+ Bc3 4.Qh2とピンで黒ポーンを止めます。4.S1d2+ 5.Bxd2 Sxd2+ 6.Kd3 e1=Qと、ナイトチェックでピンを外してからのプロモーションで万策尽きたようですが、7.Qb8+とこちらに転ずると別の手段が見えてきます。

☆7...Sb3 8.Qxb3+ Kxb3はスタイルメイト、7.Kc1 8.Qb2+ Kxb2/Bxb2もいずれもスタイルメイトでドローになります。

[○1△1×0]

## 橋本レクチャー (続き)

Continued from p.67

図 2-3 の解

1.e4 e6 2.Bb5 Ke7 3.Bxd7 c6 4.Be8 Kxe8 3.0 手なら簡単なのに…。

図 2-4 の解

a)1.Sf3 f5 2.Se5 f4 3.Sxd7 Kf7 4.Se5+ Kf6 5.Sf3 Bg4 6.Sg1 Bxe2 7.f3 Qe8

b)1.e4 f5 2.e5 Kf7 3.e6+ Kf6 4.exd7 Qe8 5.d8Q f4 6.Qd3 Bg4 7.Q3e2 Bxe2 8.f3

a) と b) の解の違いにご注目

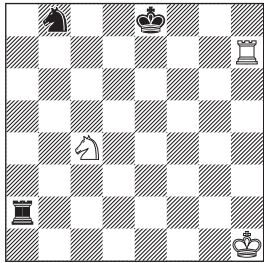
図 2-5 の解

a)1.f4 Sa6 2.f5 Rb8 3.f6 Sxf6 4.e4 Sxe4 5.Bc4 Sxd2 6.Se2 Se4 7.Qd4 f6 8.Sd2

b)1.f4 Sa6 2.f5 Rb8 3.f6 Sxf6 4.e4 Sxe4 5.d4 f6 6.Bd3 Kf7 7.Se2 Ke6 8.d5+ Kxd5 9.Bb5+ Ke5 10.Qd4+ Ke6 11.Sd2 Kf7 12.Bc4+ Ke8

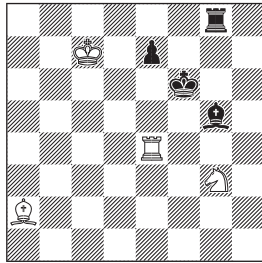
こんなに手数が違うのに共に唯一解とは。

**H1250** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



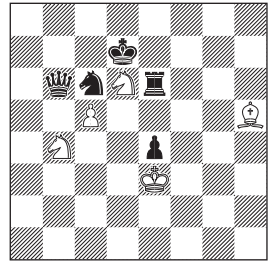
H#2 3sols (3+3)

**H1251** Milomir Babic  
C+ (Serbia)



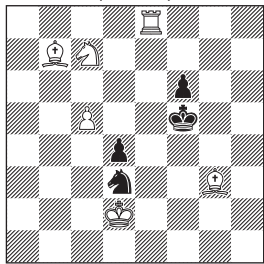
H#2 2sols (4+4)

**H1252** Vito Rallo  
C+ (Italy)



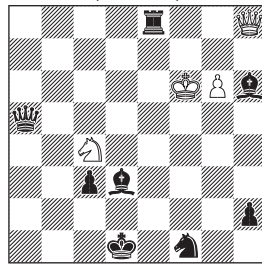
H#2 3sols (5+5)

**H1253** Pierre Tritten  
C+ (France)



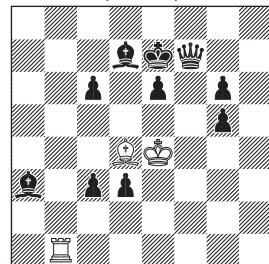
H#2 2sols (6+4)

**H1254** Hiromi Tsutsui  
C+ (筒井浩美)



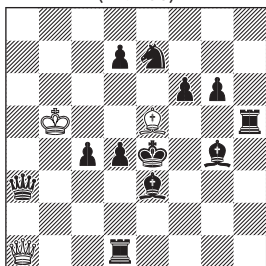
H#2 2sols (4+8)

**H1255** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



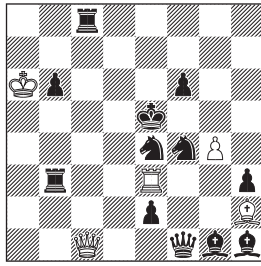
H#2 4sols (3+10)

**H1256** Abdelaziz Onkoud  
C+ (France)



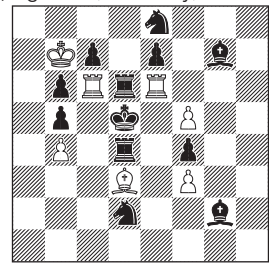
H#2 3sols (3+12)

**H1257** Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



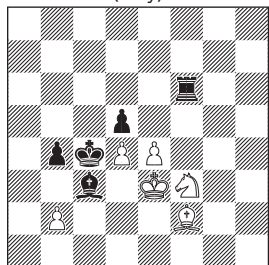
H#2 2sols (5+12)

Jorge Kapros, Rolf Wiehagen  
**H1258C+** Christer Jonsson  
(Argentina, Germany, Sweden)



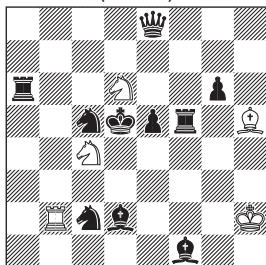
H#2 3sols (7+12)

**H1259** Vito Rallo  
C+ (Italy)



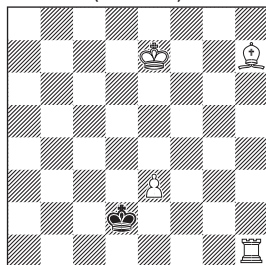
H#2.5 2sols (6+5)

**H1260** Gennady Chumakov  
C+ (Russia)



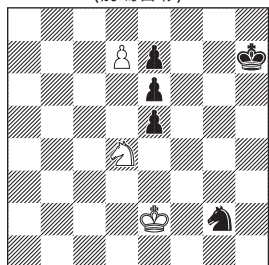
H#2.5 2sols (5+10)

**H1261** Stanislav Hudák  
C+ (Slovakia)



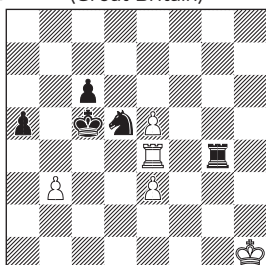
H#3 2sols (4+1)

**H1262** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



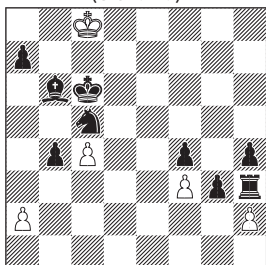
H#3 (3+5)  
b)wKe2→e4

**H1263** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



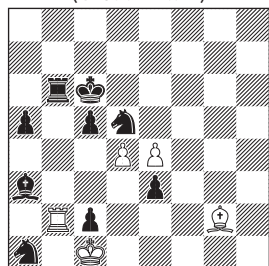
H#3 (5+5)  
b)bPc6→bB

**H1264** Jozef Ložek  
C+ (Slovakia)



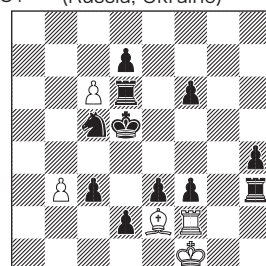
H#3 (5+9)  
b)bRh3→wR

**H1265** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



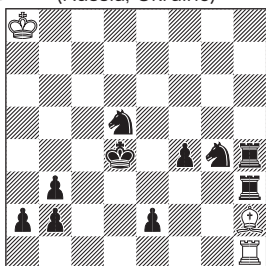
H#3 (5+9)  
b)Rb6→f2

Aleksandr Pankratiev  
**H1266** Evgeny Gavryliv  
C+ (Russia, Ukraine)



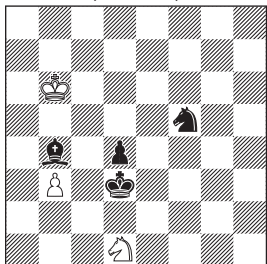
H#3 (5+11)  
b)wPc6→f4

Aleksandr Pankratiev  
**H1267** Evgeny Gavryliv  
C+ (Russia, Ukraine)



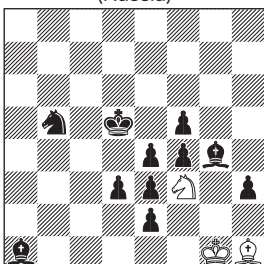
H#3.5 2sols (3+10)

**H1268** Stanislav Hudák  
C+ (Slovakia)



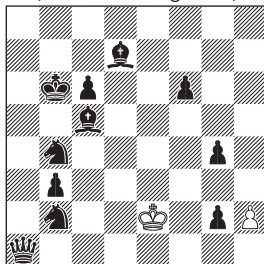
H#4 (3+4)

Aleksandr Pankratiev  
**H1269** Aleksey Ivunin  
C+ (Russia)



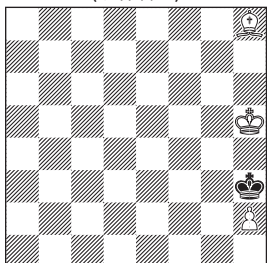
H#4 2sols (3+11)

**H1270** Fadil Abdurahmanović  
C+ (Bosnia Hercegovina)



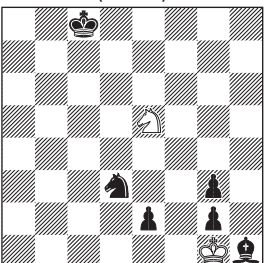
H#6 (2+11)

**H1271** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



H#6.5 (3+1)

**H1272** Milomir Babic  
C+ (Serbia)



H#8 (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。日本の作家さんからの投稿が 3 作ありました。とてもありがたいです。まだ投稿したことがないという方もお気軽にメールしてくださいね。

○今回の結果稿が最後の仕事になります。前

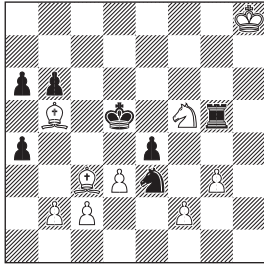
号でも書きましたが、藤原さんに引き継いで頂けて本当に感謝しています。解説も藤原さんメインでお願いしました。(吉井雅人)

This issue has 23 compositions. TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. MY means the comment of Masato Yoshii.

### Issue 92 (H1168, H1198-1226)



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



H#2 4sols (9+7)

- 1.Sxf5 dxe4+ 2.Kxe4 Bc6#  
1.Ke6 Kh7 2.Kxf5 Bd7#  
1.Kc5 b4+ 2.Kxb5 Sd4#  
1.axb5 d4 2.Kc4 Sxe3#

● wB と wS による Double Zilahi. 配置はちょっと広がっていますが、綺麗な HOTF になっています。

及川 : B と S のジラヒ×2。

星野 : 何食わぬ顔をしてこっそり攻撃に加わる Kh7 に脱帽。

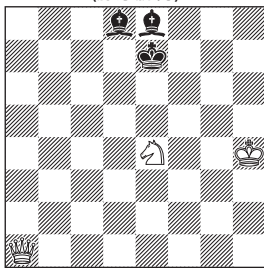
黒川 : Kc4 の形は白の駒が2枚利いていて浮かびにくい。

真鍋 : 2解に絞った方が纏まり良さそう。

Sunouchi : Double Zilahi acted by the 5th-rank men.

TF : Double Zilahi(B,S) is nice. They are captured by bK in two solutions, captured by S or P in the others.

**H1198** Katsuhiko Fujiwara  
C+ (藤原勝博)



H#2 2sols (3+3)

- 1.Kf8+ Sg5(Sd6?) 2.Be7 Qh8#  
1.Bd7 Qf6+(Qg7+?) 2.Ke8 Sd6#

● Bd8 が wK を睨んでいるため S と Q の移動先が限定されるのがミソ。

則内 : さり気なく白Kを守る彼らは頼もしい。

黒川 : Sd6 で詰ます方は詰将棋の桂吊るしをみているよう。

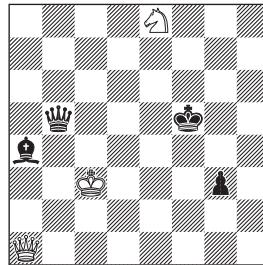
神在 : K と B 合同形で 横移動

○ポーンなし6枚の図で役割変換。

TF : It's like a Japanese chess problem.

Try is good.

**H1199** Reinhardt Fiebig  
C+ (Germany)



H#2 4sols (3+4)

- 1.Qd7 Kc4 2.Ke6 Qf6#  
1.Qb4+ Kd3 2.Qg4 Qf6#  
1.Kg4 Sf6+ 2.Kh3 Qh1#  
1.Kg6 Kd2 2.Kh7 Qg7#

● やや大味ですが、Ba4 が効率的に余詰や非限定を防止しています。

及川 : 白 Q の大きな動きが気持ちいい。

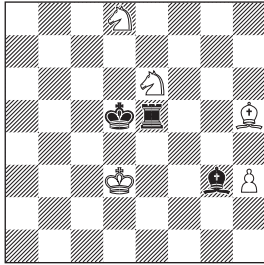
九尾 : B も動くだろうと思って苦戦。

小林 : wK の動きに妙味あり。

Sunouchi : Queen stretch her long legs from the corner.

TF : The final positions of wK are c4, d3, c3, d2.

**H1200** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



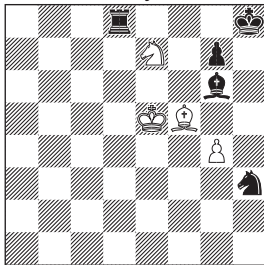
H#2 (5+3)  
b) bKd5→h4

- a) 1.Rxe6 Sb7 2.Be5 Bf3#  
b) 1.Kxh5 Sf7 2.Bh4 Sf4#

●狙いは Zilahi と Umnov。作者がプロパラ  
会で本作を紹介された際には、b) の気づき  
にくいメイト形に強豪も苦戦していました。  
及川：分かりやすいジラヒ。  
則内：好形の checkmates を気合で Zilahi に。  
中嶋：ヘルプメイト初登場おめでとうござい  
ます！ b) に苦戦しました。  
星野：広そうに見えるけど、S2 枚で見事に  
詰む。

TF：Zilahi(S,B) and Umnov by Bishop.  
Many solvers feel that b) is very difficult.

**H1201** Vito Rallo  
C+ (Italy)



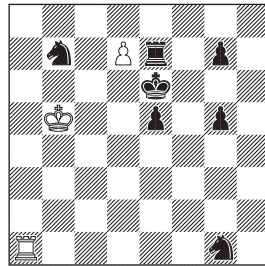
H#2 3sols (4+5)

- 1.Sg5 Be6 2.Sh7 Sxg6#  
1.Bh7 Sg6+ 2.Kg8 Be6#

1.Kh7 g5 2.Rh8 Bxg6#

- 明確な狙いを感じなかった本作。  
九尾：必ず g6 の着手があるのが狙い…とか？
- なるほど！とはならないような（笑）  
及川：双方同地点（黒は H7、白は g6）着手。  
白も 3 種だったら、というのは望み過ぎて  
しょうか。
- 神在：S と B 同じ位置での 詰上り (2/3)  
Sunouchi：Each of blacks comes near K,  
and blocks.
- TF：wB and wS are same positions in  
first and second solution. Mates on g6 in  
first and third solution.

**H1202** Fadil Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



H#2 (3+7)  
b/c/d) wRa1→a8/h8/h1

- a) 1.Kd6 d8=B 2.Re6 Rd1#  
b) 1.Kd6 d8=R+ 2.Kc7 Rac8#  
c) 1.Re8 dxe8=Q+ 2.Kf6 Rf8#  
d) 1.Kf7 d8=S+ 2.Kf8 Rh8#

- 非常に条件のきつい4つ子なので、4解で  
作るよりも創作難易度は高いかも。駒数も少  
なくてとても良い出来だと思います。解答者  
も絶賛。
- 九尾：面白い条件で見事4種昇格。  
水野：R の位置を変えただけで AUW になる  
とはすごいですね。
- 黒川：なかなか難しい条件の創作に見えるが

うまくまとまっている。

真鍋：これは良くできているが、1.Kd6の被りが惜しい。

●よく出来ているからこそ気になってしまうところ。

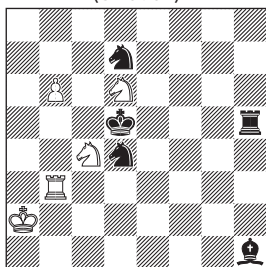
Manabe：Very well constructed. It's a pity that 1.Kd6 is repeated.

Sunouchi：Magical corners for R to meet with AUW.

TF：It is a remarkable original. AUW with exchanging the position of wR is surprising.

MY：AUW with 4 corner R. Another masterpiece from the prominent composer.

### H1203 Christer Jonsson C+ (Sweden)



H#2 3sols (5+5)

1.Kc6 Sb7 2.Bd5 Sca5#

1.Kc5 Sa5 2.Rd5 Sdb7#

1.Sc5 Sf5 2.Kxc4 Se3#

●白はSのみ動きます。3解目は破調気味で不評でした。

九尾：Bが動く解がなかなか見えなかったものの、絶対動くはずと信じて解決。

黒川：ナイトの利きをうまく活かしている。

及川：2解（Sc5の順を省く）だったら綺麗だったのに。

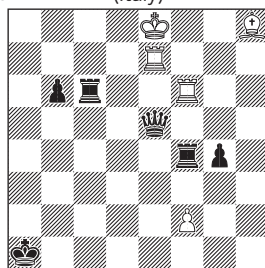
真鍋：最後のラインは無い方が良い。

Sunouchi：Composite knights

comfortably bother me.

TF：Black Grimshaw is nice. White only moves S.

### H1204 Vito Rallo C+ (Italy)



H#2 2sols (5+6)

1.Rxf2 Rxf2 2.Qc3 Re1#

1.Rc1 Rxb6 2.Qd4 Ra7#

●B1,W1の関係が2解で合っていないのが勿体ない。

黒川：3マスしかない退路を塞ぐのが意外と難しい。

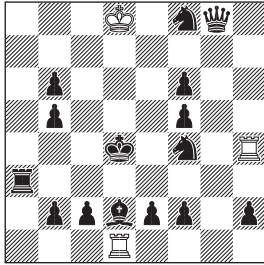
及川：白Rの縦と横の動きの対比。ピンメイトを絡ませた透かし詰で気持ちいい。

九尾：両王手の筋と思い込み四苦八苦。Qの動きがいいですね。

Sunouchi：Dynamic patterns are friendly for solvers.

TF：Meanings of B1 and W1 are different in two solutions, but Holzhausen interferences are interesting for me.

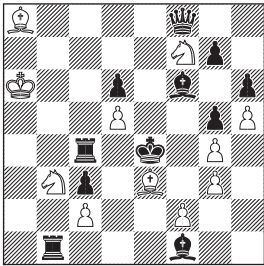
**H1205** Jozef Lozek  
C+ (Slovakia)



H#2 4sols (3+15)

○申し訳ありません。最後の最後に **Illegal Position** を出題してしまいました。

**H1206** Christer Jonsson  
C+ Jorge Kapros (Sweden, Argentina)



- 1.Bd4 Bd2 2.cxd2 Sxd2#
- 1.Be5 Bxg5 2.hxg5 Sxg5#
- 1.Bd8 Bc5 2.dxc5 d6#

● Be3 を捨てて Bf6 を self-block に使うのが筋なのですが、3 解目だけ bQ の利きを遮断する意味付けになっているのがどうか、というところ。全てモデルメイト。

及川：双方の B が動く初手に面白味。

小林：bK の f3 からの逃げ道をどう防ぐか。

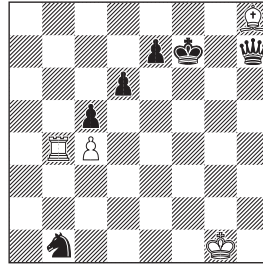
黒川：一見大事そうな白 e3 のビショップがよく見ると退路封鎖には必要ない。

Sunouchi：Both bishops work well to disable Kf3.

TF：Setting is heavy, but wB active

sacrifices and captured by P in all solutions have sense of unity.

**H1207** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



H#2.5 (4+6)

- a) 1...Ba1 2.Kg8 Rb2 3.Kh8 Rb8#
- b) 1...Rb3+ 2.Ka2 Rc3 3.Ka1 Ra3#

● ツインの設定が大きすぎると、手順も軽すぎるか。

九尾：b) はいらなかつたかも。

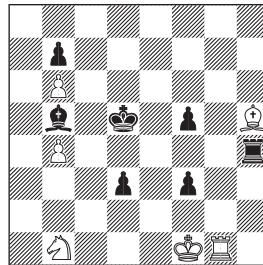
及川：両王手。動きの対比が上手いですね。

小林：うれしい両王手もの。

Sunouchi：Double-check twins are tall and short.

TF：Double check mates on diagonal corners a1 and h8.

**H1208** Toshimasa Fujiwara  
C+ (藤原俊雅)



H#2.5 (6+7)

- b) wSb1→c1

a) 1...Be8 2.Bd7 Sc3+ 3.Kc6 Rg6#

b) 1...Sa2 2.Rd4 Rg4 3.Kc4 Bf7#

●自作。pin するピースと check mate する  
ピースが R,B で入れ替わるのがテーマ。結  
構難しかったようです。

黒川：手順前後が効かないギリギリの作りが  
うまい。

●ギリギリの作りにしてしまった、というの  
が実際のところですよ。

則内：Pin 目指して collaborate するのが面  
白い。

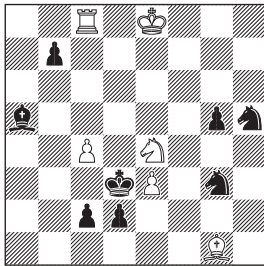
真鍋：ピンの筋がなかなか見えず苦戦。

及川：ピンメイトを構築する面白い手順。

○ Anticipatory self-pin と役割変換。解の  
コントラストも素晴らしい。

TF：This is my original. Exchange of  
function (Mate/Pin) is main theme.

H1209 Abdelaziz Onkoud  
C+ (Morocco)



H#2.5 2sols (6+8)

1...Bh2 2.Se2 Bf4 3.Bc3 Sf2#

1...Ra8 2.Bc3 Ra4 3.Se2 Sc5#

●wSが線駒のラインを切るのを見越し、線  
駒を先に動かしておく狙い。2手もかけるの  
が面白いところです。

真鍋：ポーンに紐を付けるためだけに同じ駒  
を2回動かす。

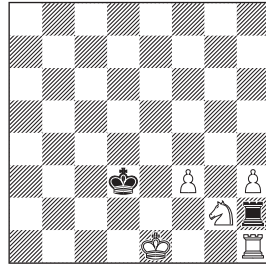
小林：ヒモの付け替え。難しいテーマ。

及川：白駒の通り道を開ける。

Sunouchi：Unexpected detours to  
support pawns.

TF：It's great that it takes two moves  
not to capture wP. Black B and S are  
self-block and line opening.

Aleksandr Pankratjev  
H1210 Aleksey Ivunin  
C+ (Russia)



H#3\* (5+2)

1...0-0 2.Ke2 Re1+ 3.Kxf3 Re3#

1...Kc2 Se3+ 2.Kc1 Sc4 3.Rc2 0-0#

●初手と最終手にキャスリング。

内田：キャスリング2回は嬉しい。

小林：これは難しい。既視感がある。

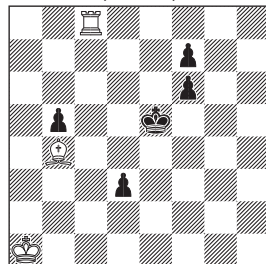
星野：右で詰まそうとすると苦労する。

Sunouchi：Nice a fashionable work leads  
to castling.

TF：Castling at first and last move.

Mates on the right and left.

H1211 Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



H#3 2sols (3+5)

1.Kd4 Bc5+ 2.Kc3 Ka2 3.b4 Be3#  
 1.Ke6 Ba5 2.Ke7 Bd8+ 3.Kf8 Bxf6#

●全く異なる地点で R-B のバッテリーを形成する狙いです。シンプルですね。

及川：縦と横の対比。

星野：Ba5 のそっぽは、ちょっと意外。

黒川：f6 のポーンを省いてキングが g7 から回るルートも面白そう。

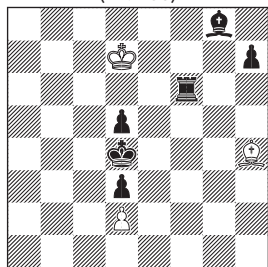
小林：1207 に続いて両王手もの。こっちの方が上手く出来ている。

Kobayashi：Another original that theme is double check mate followed 1207. I think this one is better.

Sunouchi：Enjoyable moves to make discovered checks.

TF：Make batteries in different area. Model mates.

**H1212** Pierre Tritten  
 C+ (France)



H#3 2sols (3+6)

1.Rf7+ Ke6 2.Rc7+ Kf5 3.Rc4 Bf2#  
 1.Be6+ Kc6 2.Bf5+ Kb5 3.Be4 Bxf6#

●wK への check が各解で 2 回ずつという面白い狙いです。bR の c6 への利き、bB の e6 への利きが問題で、それを止めつつ 3 手で self-block するための R/B の動きが見物。

●解答者も絶賛。とても良い作品でした。

内田：芸術。

真鍋：易しいが手順は美しい。

黒川：白キングの通り道が絶妙。

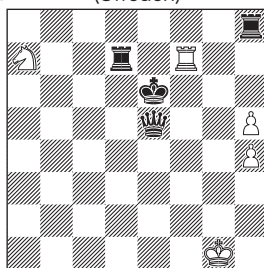
九尾：うまく壁を作るもの。

Kurokawa：The route of white king is exquisite.

Sunouchi：Black R&B perform backward fine plays.

TF：It's excellent that there are two checks to wK in each solution. Most solvers praised this original!

**H1213** Christer Jonsson  
 C+ (Sweden)



H#3 3sols (5+4)

1.Rh6 Sb5 2.Rg6+ hxg6 3.Rd6 Sc7#  
 1.Rxh5 Sc6 2.Rg5+ hxg5 3.Qd5 Rf6#  
 1.Qg5+ hxg5 2.Re8 Rf6+ 3.Ke7 Sc6#

●どの手順でも R が Q を捨て、綺麗な mate 形が 3 つ。狙いははっきりしませんが。

黒川：遊び駒が少なく、シンプルな印象。

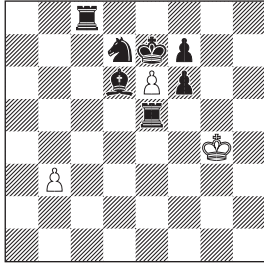
星野：3 解目が見えず、ギブアップで解答を出す所だった。

真鍋：何故か 3 解目が盲点に。

Sunouchi：Qg5 has a good accent in the sacrifices.

TF：White R and S work well together to be model mates.

**H1214** Ralf Krättschmer  
C+ (Germany)



H#3\* (3+7)

1...exd7 2.Ke6 dxc8=Q+ 3.Kd5 Qc4#  
1.Kd8 exf7 2.Re8 f8=S+ 3.Be7 Se6#

● wP を左右で成り分けます。wPb3 から詰  
上りが予想できますね。

星野：上に追い出す事ばかり考えて、下にも  
ぐるとは思わなかった。

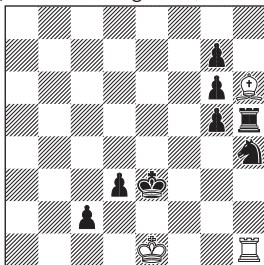
九尾：K を引くとは思いませんでした。

及川：ひと目の詰め形。

Sunouchi : I love both mates with  
efficient beauty.

TF : It is well made with few white  
pieces.

Fadil Abdurahmanovic  
**H1215** Gennady Chumakov  
(Bosnia Hercegovina, Russia)



H#3\*v (3+8)  
C+

1...Kf1 2.Kd2 Bxg5+ 3.Kd1 Kf2#  
1.Kd4 Rxh4+ 2.Kc3 Rb4 3.g4 Bd2#

Try: 1.Ke4 0-0 2.g4 Re1+ 3.Kf3 Re3#

●まず問題設定に注意。set と本手順と try  
があります。

●簡単なレトロ解析によって wR か wK が直  
前に必ず動いていることが分かるので、キャ  
スリング自体ができませんね。

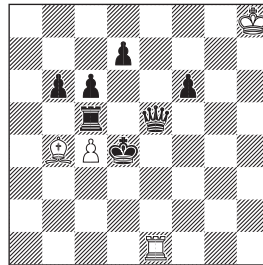
小林：0-0 は不可能ですね。

Sunouchi : Unexpected solutions beside  
a mirage.

TF : Retro grade analysis in helpmate is  
cool.

MY : An enjoyable collaboration of top  
composers. I like Retro too.

**H1216**Fadil Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



H#3 2sols (4+7)

1.Rxc4 Bf8 2.Qb5 Re7 3.Kc5 Rxd7#  
1.Qf4 Re8 2.Rf5 Be7 3.Ke5 Bc5#

● R、B の大移動でバッテリーを作ります。  
bP が匂わせぶりなのがちょっと残念ですが。  
真鍋：綺麗なバッテリー。

及川：バッテリー構築 & 空き王手の 2 手順。  
B で詰ます順が好み。

小林：開き王手のため、まず道を開ける。

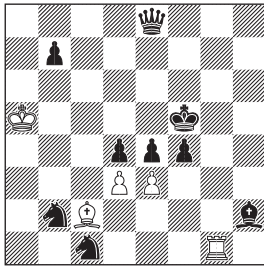
● bQ と bR が道を開けつつのセルフプロッ  
クで、手順前後の発生しない上手い作り。

Sunouchi : Compose batteries with  
elaboration.

TF : Exchange rear piece for front piece

in two solutions. Self-block by Q and R.  
 MY : Attractive reciprocal batteries and white Indian.

**H1217** Christopher J.A. Jones  
 C+ (Great Britain)

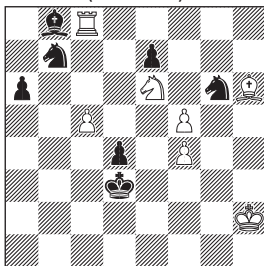


H#3 2sols (5+9)

1.exd3 Bb3 2.Qxe3 Rg5+ 3.Ke4 Bd5#  
 1.fxe3 Bd1 2.Be5 dxe4+ 3.Kf4 Rg4#

●黒はともかく、白の手は非対照な感じ。  
 星野：2枚のSが詰みに全く関わらないのが気になる。  
 黒川：Rg6 からビショップで詰ます形を考えて苦戦。  
 及川：きれいで上手い役割交換。  
 Sunouchi : Enjoy busy bargain to capture pawns.  
 TF : bP captures wP, and bK moves to the square where bP was in two solutions. Exchange of functions (wR/wB).

**H1218** Abdelaziz Onkoud  
 C+ (Morocco)

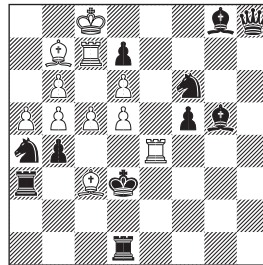


H#3 2sols (7+7)

1.Se5 fxe5 2.Sxc5 Bc1 3.Se4 Sf4#  
 1.Sd6 cxd6 2.Sxf4 Rc1 3.Se2 Sc5#

●対照性は完璧。  
 及川：RとBが最遠移動で同地点に着地。これは上手い！  
 星野：うっかり Bb8 の利きを見落としそう。  
 ● 1.Sxc5 Rxc5 または 1.Sxf4 Bxf4 から追う順と作意には一見差がないのですが、Bb8 のラインを止めないといけない仕組みによって余詰を上手く消しています。お見事。  
 内田：受賞級と思う。  
 Sunouchi : Completely trimmed moves of twins.  
 TF : Brasil theme. bBb8 and wK make Chumakov theme(S-S) possible. I think it's perfect exchange of functions.

**H1219** Abdelaziz Onkoud  
 C+ (Morocco)



H#3 2sols (11+11)

1.Sxc5 Be1 2.Se6 dxe6 3.b3 Rc3#  
 1.Sxd5 Re1 2.Sdxb6+ cxb6 3.f4 Be4#

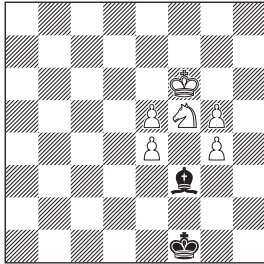
●重い形ですが、対照性はバッチリ。オリジナリティーもあると思います。  
 真鍋：初手と2手目のSの動きが持つ、それぞれ2つずつの目的も、きちんとツインになっている。  
 星野：壁の2枚のPをどうやって消すかだが、S1枚で消せると分ってラッキー。  
 及川：「なるほど」となる邪魔駒消去。



Sunouchi : Withdraw from K, or create lifeline.

TF : Very complex and interesting theme from heavy setting. Two black knights capture wP and captured by wP to open the lines of white R and B. Exchange of functions.

**H1220** Michael Schlosser  
C+ (Germany)



H#3.5 2sols (6+2)

1...e6 2.Kg2 e7 3.Kh3 e8=Q 4.Bg2 Qh5#

1...g6 2.Ke2 g7 3.Kd3 g8=Q 4.Kxe4 Qc4#

及川 : 初形曲詰。

黒川 : 形は対称形でも手順は非対称。

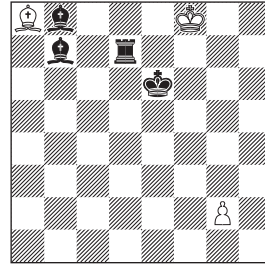
内田 : 左右対称なのに手順が違う面白さ。

●私には形も手順もシンメトリックに見えてしまいました。

Sunouchi : Mysterious with a symmetric diagram.

TF : Promotion on the far side from bk' s destination.

**H1221** Kazuo Watanabe  
C+ (渡邊一雄)



H#4 (3+4)

1.Be5 g4 2.Bh1 Bg2 3.Rd6 Bh3 4.Bd5 g5#

及川 : 2手目が見事です。

●最長距離の Magnet move.

則内 : Elegantly構築された magnet で大好き。

小林 : センスがある。

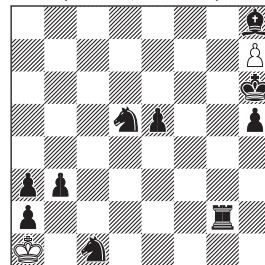
黒川 : これしかないという詰上がり。

● 1.Rd5 g4 2.Re5 g5 3.Bd5 Bb7 4.Bd6 Bc8# という答案が何通かありましたが、4.Bd6 が wK への check になっているため逃れます。

○ 1解ですが Bristol がきれい。さらなる復活を期待しています。

TF : Longest magnet move in only seven pieces is surprising for me. Ideal mate.

Alexander Pankratjev  
**H1222** Michael Gershinsky  
C+ (Russia, Ukraine)



H#4 (2+10)

1.Bg7 h8=S 2.Sf6 Sg6 3.Sh7 Sh8 4.Rg6 Sf7#

● underpromotion と tempo move の組み合わせ。

及川：昇格させた S を軽快に繰る。

星野：うっかり e5 の毒まんじゅうを食べてしまいそう。

●毒まんじゅうの被害者が数名出てしまいました。

内田：奇妙な面白さ。

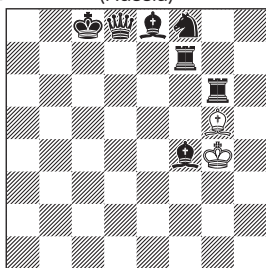
黒川：初手ルーク移動からの白クイーンによる詰みを消す苦心の配置。

Sunouchi：Funny like a puzzle game of relocation.

TF：Some solvers made the mistake as 3...Sxe5. Underpromotion and tempo move by S are technical.

Aleksandr Pankratjev

H1223 Aleksey Ivunin  
C+ (Russia)



H#5 (2+7)

2 sols

1.Kd7 Kf3 2.Be5+ Bf4 3.Ke7 Ke4 4.Sd7 Kd5 5.Bf6 Bd6#

1.Rc7 Kxf4 2.Qd2+ Ke5 3.Rd6 Bxd2 4.Kd8 Kxd6 5.Rc8 Bg5#

○申し訳ありません。出題時に 2sols の設定の記述漏れでした。

●この初形から、1手の被りもなく2解が成

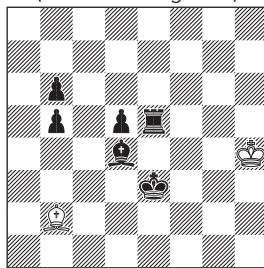
立しているのは結構凄いです。wBのスイッチバックも良い感じ。

内田：紛れが多くて難しい。

Sunouchi：White should take care not to lose K.

TF：This is a good discovery from such a simple diagram. Switchback by wB is also nice.

H1224 Fadil Abdurahmanovic  
C+ (Bosnia Hercegovina)



H#6 (2+6)

1.Re4+ Kg5 2.Bh8 Bg7 3.Rc4 Kf6 4.Kd4 Ke7+ 5.Kc5 Bf8 6.Bd4 Kd7#

●双方のBによる Bristol から始まり、最後には bB がスイッチバックするという時間差の Klasinc。終始センスの良い手で構築されています。

星野：囲いが半分出来ていて潜り込む先は分るが、チェックを避けるやり取りは楽しめる。真鍋：Bd4のスイッチバックを中心にした楽しめる入替パズル。

及川：Bの使い方が鍵。

九尾：Bh8を閃いて感動。

Kyubi：I was very impressed by Bh8.

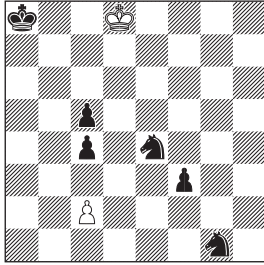
Sunouchi：Of course I tried hard for wK to go down.

TF：Starting with B-B Bristol, bB Switch back at last. This is a great representation of Klasinc theme!

MY：Bristol, Switchback, and triple

Klasinc. Another masterpiece of our regular contributor!

**H1225** Stefan Milewski  
C+ (Poland)



H#6 2sols (2+6)

1.Sd2 Kc7 2.Sb3 cxb3 3.Se2 b4 4.Sd4  
b5 5.Sc6 b6 6.Sa7 b7#  
1.Se2 c3 2.Sd4 cxd4 3.f2 dxc5 4.f1=R  
c6 5.Ra1 c7 6.Ra7 c8=Q#

●ダブルステップできないので、wPは成るのに6手かかります。そう考えると作意はすぐに浮かぶはず。

小林：一本道だが楽しい作。

黒川：ナイトの移動経路が1通りしかないのが意外。

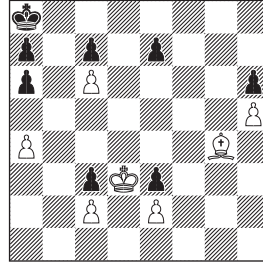
九尾：Pを取る手をうっかり。

真鍋：2解の関連性が…

Sunouchi：Nice simple twins but sensitive black.

TF：The piece that self-block at a7 changes in two solutions. An enjoyable original.

Mirko Degenkolbe  
**H1226** Rolf Wiehagen  
C+ (Germany)



H#6v (7+8)

ZeroPosition

a) wBg4→h3

b) +bPe6

(a) 1.Kb8 Bf1 2.Kc8 Kxe3 3.Kd8 Kf4  
4.Ke8 e4 5.Kf7 e5 6.Ke6 Bc4#

(b) 1.a5 Kxe3 2.a6 Kd4 3.Ka7 e4 4.Kb6  
Be2 5.Kxc6 Bb5+ 6.Kd6 e5#

●Tryは誰も分からず。作意だけでも難解な作品でした。

小林：Tryは解らず。wPc2とbPc3は不要と思う。

星野：g4では駄目でh3ならOKとなれば、初手Bf1しかない。

●解答時のテクニクです。

○a)のTryが1. a5? Kxe3 2. a6 Kd4 3.Ka7 e4 4.Kb6 Be2 5.Kxc6 Bb5+ 6.Kd6 e5??

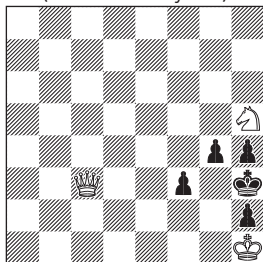
b)のTryが1.Kb8? Kxe3 2.Kc8 Kf4 3.Kd8 e4 4.Ke8 e5 5.Kf7 Be2 6.Ke6??で、TryとSolutionが逆になるのが主張のようです。

Sunouchi：It's difficult to discover routes of fate.

TF：Nobody could figure out what is try. This is a rare theme that try and solution are switched with each other.

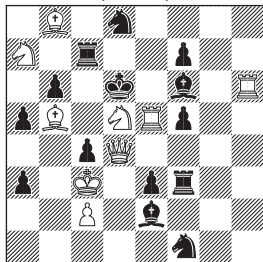
(Continued on p.6)

**S265** 小林看空  
C+ (Kankuh Kobayashi)



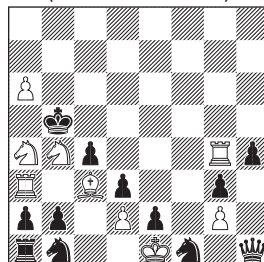
S#3 (3+5)

**S266** Rade Blagojevic  
C+ (Serbia)



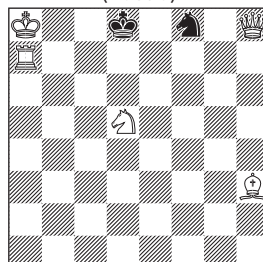
S#3 (9+14)

**S267** 前嶋啓彰  
C+ (Hiroaki Maeshima)



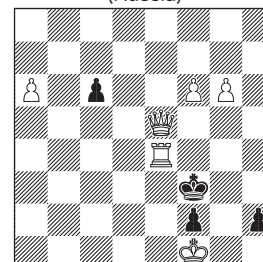
S#4 (9+12)

**S268** Viktor Zheltukhov  
C+ (Russia)



S#5 (5+2)

**S269** Anatoly Stepochnik  
C+ (Russia)



S#8 (6+4)

## Selfmate

### Selfmate Editor

Hiroaki Maeshima (前嶋啓彰)

Judge 2021-2023

Kohey Yamada (山田康平)

☆今号より、新しくセルフメイト担当となりました前嶋啓彰と申します。どうぞよろしくお願いいたします。

☆今号は5題。

☆ S265 のメイト形は想像しやすいですが、手順にはひとひねり加えられています。

☆ S266 は白のバッテリーをうまく使います。

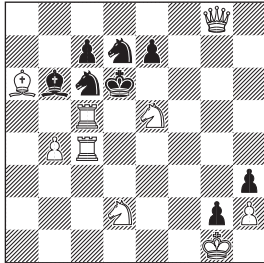
☆ S267 は自作です。Try が2つあり、Try での黒の Defense がともに Key に対しての変化になります。

☆ S268 はSでメイトするよりないため、どうやってSがメイトできる位置まで運ぶかがポイントになります。途中分岐はありますが、最終メイト形は同じです。

☆ S269 はポーンのプロモーションが解く上での鍵になります。黒の1手目に2通りの分岐があるので、両方お答えください。

Issue 92 (S259-260)

**S259** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



S#6 (9+8)

- 1.Rd4+ Sxd4 2.Sf7+ Ke6 3.Rc6+  
3...Kd5 4.Bc4+ Kxc6 5.Sd8+ Kd6  
6.Qe6+ Sxe6#  
3...Kf5 4.Qg6+ Kf4 5.Qg3+ Kf5 6.Qf3+  
Sxf3#

星野 :Ba6 を動かすのは抵抗感があって指し  
難い。

中嶋 :セルフメイト初登場おめでとうございます!  
全てチェックとは思いませんでした。  
☆自作です。初手でナイトのバッテリーを作り、  
最終手でバッテリーを開く狙い。

- 8.Qg8 a3 9.Qg1 Kh7 10.Qg5 a2 11.Qg1  
Kh6/Kh8 12.Qg8/Qg6 b1=any#  
(黒の10-11手目は手順前後が成立)

黒川 : Qg1 の発見が打開のカギ。シンプルな  
4手1組の手順だが絶妙な構成。

星野 : ふんわり Qg1 が好手。ヒントがなければ  
諦めていた。

作者 : The white queen on the "bungee  
cord". Under constant observation of the  
black king, she must force the sPa7 to  
move to a2. The queen must play precisely  
because the g2 square, for example, is an  
absolute taboo for her.

☆白はパスし続けると、...a6-...a5-...a4-  
...a3-...a2-...b1=any# の6手でメイトです。

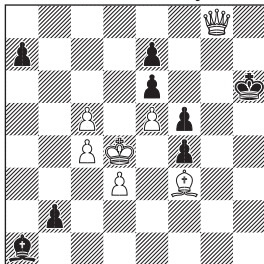
1.Qg1(1.Qg2?) Kh7 に 2.Qg5 と戻るのが  
良い手で、2...Kh8 には 3. Qg6 a6 4. Qf7 a5  
のように、g6-f7 でクイーンで待つ手があって  
早くメイトになるため、

2...a6 が最善の抵抗です。そこでもう一度 3.  
Qg1 Kh6 4. Qg8 とすると、黒には a ポーン  
を突く手しかなく、あとは同様に繰り返してメ  
イトです。

Issue 80 (2017) S225 の作者から余詒が  
発見されたとの連絡がありました。

コンピュータの進歩で見つかった、とのこと  
です。

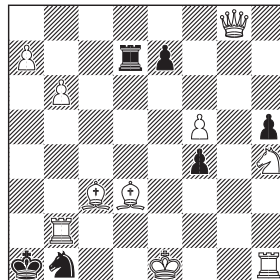
**S260** Steven B. Dowd  
Mirko Degenkolbe  
C+ (USA, Germany)



S#12 (7+8)

- 1.Qg1 Kh7 2.Qg5 a6 3.Qg1 Kh6 4.Qg8  
a5 5.Qg1 Kh7 6.Qg5 a4 7.Qg1 Kh6

**S225** Milomir Babic  
(Serbia)

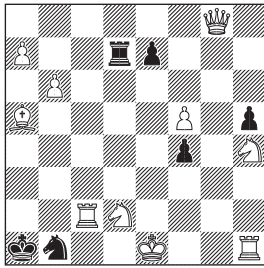


S#11 (10+6)

**Cook:** 1.a8Q+ Sa3 2.Rb3+ Ka2 3.Rb1+ Rd5 4.Qa4 f3 5.Bc4 K:b1 6.Qb3+ Kc1 7.Q:a3+ Kb1(Kc2) 8.Kb3+Kc1 9.Qg5+Rd2 10.Bf1 e5 (e6) 11.Be5 f2#.

修正図はこちらです。キャスリング、プロモーション、アンパッサンがすべて含まれる、Valladao Task の作品です。

**S225c** Milomir Babic



S#11 (10+6)

1.Bc3+ Sxc3 2.Qa2+ Sxa2 3.0-0+ Sc1 4.a8Q+ Ra7 5.Qh8+ e5 6.fxe6+ Rg7+ 7.Kh1 f3 8.b7 f2 9.Sg2 h4 10.b8=B h3 11.Bh2 hxg2#

## R コース (続き)

Continued from p.46

各駒の動く距離が増加しないルールで、初形から始めてダブルチェックにせよという問題。線駒の利きを通してチェックするのだが、線駒と bK の距離が短いと届かない点に注意。Qd1-h5-e2 と 2 手かけて e2 へ行き、bK が近づくことでチェックできる。

則内 : Shrinking Q has a good taste like a lively shrimp.

真鍋 : この問題だけ簡単そうだったので解いてみました。

Author: Return move Qh5-e2( √ 18) is

longer than checking move Qe2-e6(4).

【修正図の解答】

R304c

- 1. Kb3xRa3(Ke1) Qa8-g2+
- 2. Kc3-b3 Qh8-a8+
- 3. Kd3-c3 Qa8-h8+
- 4. Ke3-d3 Qh8-a8+
- 5. b5xa6ep(Pa2) a7-a5
- 6. Kf3-e3 Ra2-a3+
- 7. f5-f6 & 1. Bf6#

## U コース (続き)

Continued from p.49

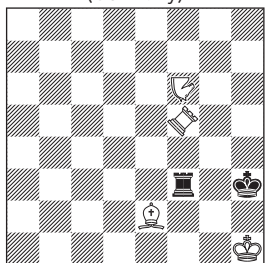
☆飛車をびよんびよんと飛び越していきつつ、手際よく攻め方の手を消していく好手順。王手をかけつつ Pao を取ってもらわなければならないので、飛車合を 2 枚出して、1 枚は Pao を引き戻す足場にするのが巧妙。これを同飛生と取り返して 78 飛、同飛成までの収束も虫がいい。

☆しかし、本作余詰が生じていた。

及川 (余詰解): 78G、68 飛、98G、67 飛成、78G、68 歩、56G、37 玉、87Pa、同竜まで 10 手。4 手目成生非限定・6 手目の合駒は何でもいい・8 手目 2 七玉も可です。Pao を持駒にすれば完全作 (別手順ですけど) になると思います。

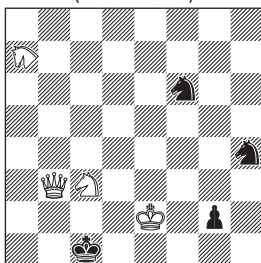
☆粗検お詫び申し上げます。

**F1182** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



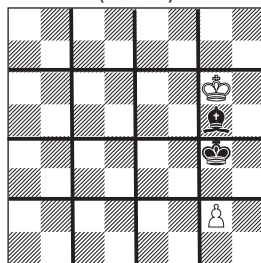
S#9 (4+2)  
Waran f5  
Nightrider f6

**F1183** Sergej Smotrov  
(Kazakhstan)



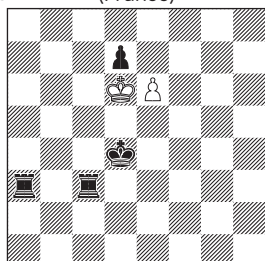
S#12 (4+4)  
Rose a7

**F1184** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



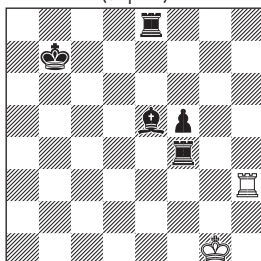
H#2 (2+2)  
b) H=2  
Grid Chess

**F1185** Sébastien Luce  
C+ (France)



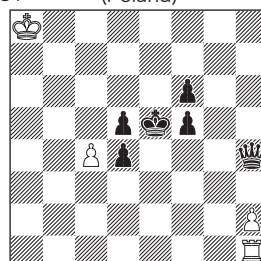
H#2 2 Sols (2+4)  
Centripetals

**F1186** Masakazu Nakajima  
C+ (Japan)



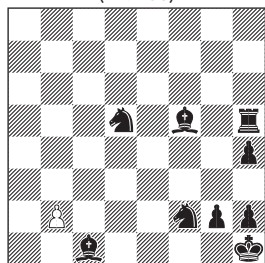
H#2 2 Sols (2+5)  
Annan

**F1187** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



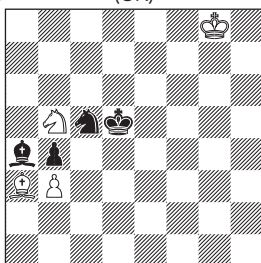
H#2 (4+6)  
b) wRh1 → h2  
Symmetry Circe

**F1188** Pierre Tritten  
C+ (France)



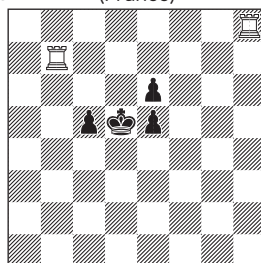
H#3 4 Sols (1+9)  
Andernach

**F1189** John Rice  
C+ (UK)



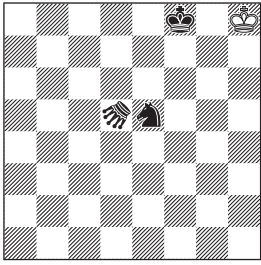
H#3 (4+4)  
b) wSb5 → d4  
Parrain Circe

**F1190** Sébastien Luce  
C+ (France)



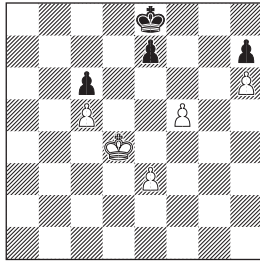
H#3.5 2 Sols (2+4)  
Nostalgiques

**F1191** Sébastien Luce  
C+ (France)



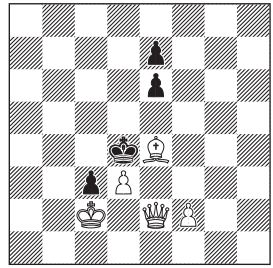
H#6 (3+3)  
#C  
Contra-Grasshopper d5

**F1192** Sébastien Luce  
C+ (France)



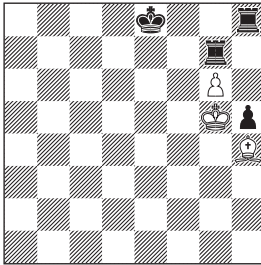
H#10 (5+4)  
Antipodean Circe  
UltraSchachZwang

**F1193** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



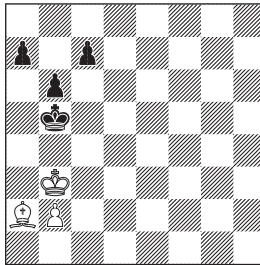
(\*) H=2 (5+4)

**F1194** Kankuh Kobayashi  
C+ (Japan)



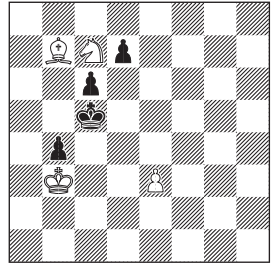
H=3 3 Sols (3+4)

**F1195** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



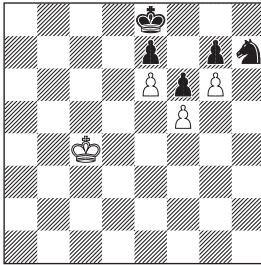
H=3 (3+4)  
b) bPc7→a3

**F1196** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



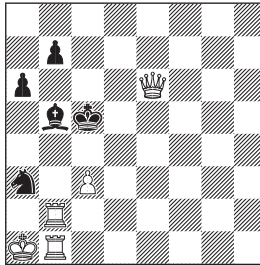
H=3 (4+4)  
b) bKd6

**F1197** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



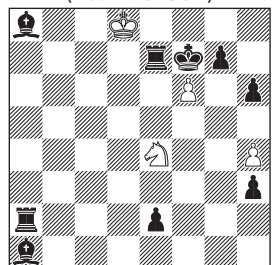
H=3 (4+5)  
b) -Pg7

**F1198** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



H=3 2 Sols (5+5)

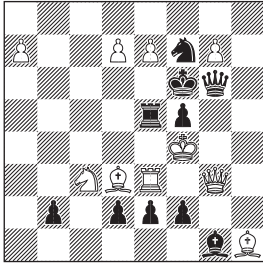
**F1199** Fadil Abdurahmanovic  
Mike Prcic  
C+ (Bosnia & USA)



H=6 (4+9)

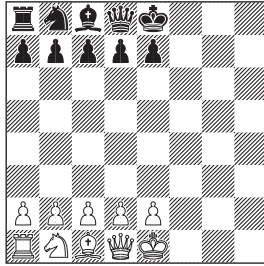


**F1200** Sébastien Luce  
C+ (France)



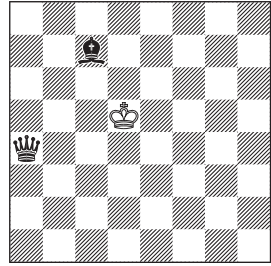
H==4 (10+10)  
ABC Madrasi

**F1201** Andreas Thoma  
C+ (Germany)



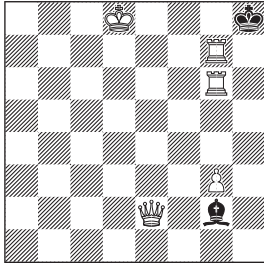
See text (10+10)

**F1202** Sébastien Luce  
C+ (France)



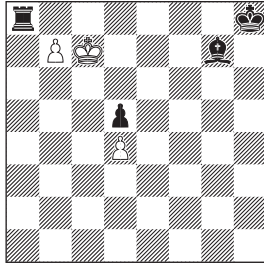
HS#3.5 2 Sols (1+2)  
Nostalgiques

**F1203** Torsten Linß  
C+ (Germany)



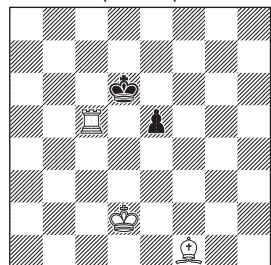
HS#12 (5+2)

**F1204** Sébastien Luce  
C+ (France)



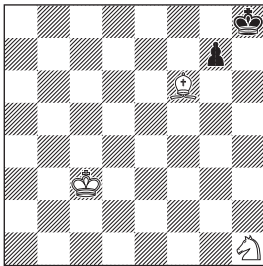
SD#9 2 Sols (3+4)

**F1205** Sébastien Luce  
C+ (France)



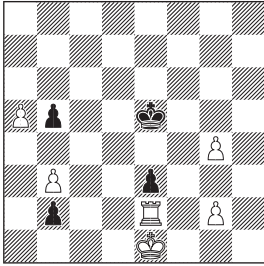
SH#6 2 Sols (3+2)  
Castling Chess

**F1206** Chris Feather  
C+ (UK)



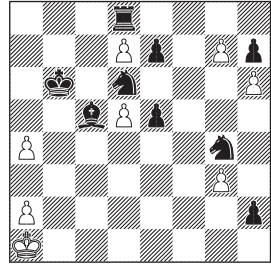
SH#9 (3+2)  
Take&Make  
Equipollent Circe

**F1207** Sébastien Luce  
C+ (France)



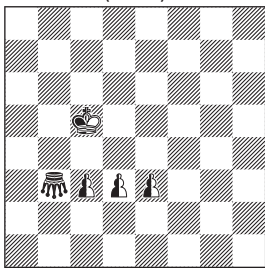
SH#11 (6+4)  
b) bPb2→h3  
#C

**F1208** Milomir Babić  
C+ (Serbia)



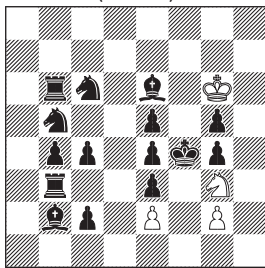
SS#20 (8+9)

**F1209** Michael Grushko  
C+ (Israel)



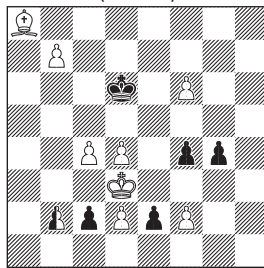
SHS#15 (0+1+4)  
ABC PWC  
Take&Make

**F1210** Sébastien Luce  
C+ (France)



SD=18 (4+15)

**F1211** Sébastien Luce  
(France)



SH=9 (8+5+1)  
#R  
Neutral P h2

## Fairy

### Fairy Editor

Vlaicu Crisan (Romania)

### Judge 2021

James Quah (Singapore)

Thanks to the composers' answer, I am able to present you 30 originals! Many thanks to all the contributors! I hope you will continue to submit your compositions to our fairy column. Warm welcome to Masakazu Nakajima who is making his first appearance here!

We start with two logical long selfmates. In **F1182** we encounter again the Waran – the combination of Rook and Nightrider. The main plan 1.Bf1+? Rxf1#?? fails because the Waran guards f1. Where should the Waran (and Nightrider) be placed in order to make it work? In **F1183**, White wants to play 1.Kf2? Kd2?? 2.Se4+ Sxe4#, but the main plan again fails because the key doesn't give check and the flight g1 is not blocked. The main plan would work only if the white Rose a7 can be transferred with tempo on g1.

We continue with 9 helpmates. Eligiusz is back with a Wenigsteiner featuring a

stipulation change in the twin. Sébastien's **F1185** features a new fairy condition called Centripetals: A piece moving on the edge of the board is reborn on the nearest centre square (d4, d5, e4, e5). The move is illegal if this square is not empty. Castling is orthodox. In the delightful miniature **F1186**, the black King must make a long travel to reach its mating square. There is just one single capture in each phase of **F1187**. In the minimal **F1188**, the white Pawn is captured on 4 different squares. John continues his research on a promising matrix – two white pieces are captured and reborn in each twin of his light **F1189**. Another new condition is present in **F1190**. Nostalgiques: If a piece (King included) can, by a Queen move, play to its original square, it must move there, unless it is a self-check. In order to prevent the black Pawns getting back on the 7th rank, White must give check. Therefore all White moves except one is attacking the black King. In **F1191** we encounter another new fairy condition #C: After a mating move, the pieces threatening the King changes colour, except if this change leads to a self-check. Our last helpmate is an excellent answer to the challenge raised in Problem

Paradise 89 regarding the theme Valladao in kindergarten positions.

The seven helpstalemates will be probably easier to solve. I would like to welcome back Kankuh Kobayashi – I hope you will also enjoy a lot his exciting miniature **F1194**. The selection is closed by **F1195** – an excellent long contribution featuring critical moves and the construction of a surprising cage.

The next four problems are extremely different. In **F1200** you should immediately observe the four black pawns on 2nd rank and the four white pawns on 7th rank. Andreas's highly unconventional HomeBase setting in **F1201** requires **a white castling to be played after 7 moves**. Yes, there are four initial conditions: **Circe, Double Maximummer, AntiCirce and Chameleon Chess**, while in the twins a fifth one is added: **Relegation (in b), Andernach (in c) and AntiAndernach (in d)**. The white King will be mated on a3, respectively on g8 in **F1202**. Torsten writes about his F1203: "I would have liked to submit it to the FIDE World Cup, but my software is not FIDE/WFCC approved". Luckily, there are no such constraints in our pages, so we can all thoroughly enjoy a deep strategic idea: how can the Kings reach their final destinations (h3 and g1) without any collision(s) on the route?

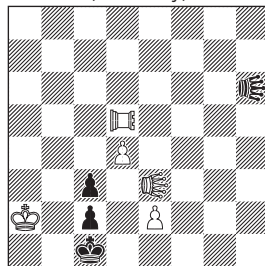
We conclude with eight serial problems. Please be aware to find both solutions in **F1204**. In **F1205** we see Castling Chess: a King can "castle" with any piece (regardless friend or enemy), both diagonally and orthogonally, by moving two squares towards it. The other piece is placed on the opposite side of the King. As for the normal castling, the King must not be in check when moving. Even knowing that the black King doesn't move at all in **F1206** you still have a lot of work to do in

order to discover how Black will manage to place the white pieces in the ideal positions for delivering the mate. **F1207** has a very humorous idea, with the white King playing a central role in both twins. Five white pawns promote in **F1208** – how would you call this pattern? Michael's **F1209** is not for humans: after 15 black moves follows a S#1, with the black Grasshopper eventually force to mate the white King h4 due to an alphabetical constraint. One can't miss the figurative placement of the pieces in **F1210**, hence the appropriate dedication. Our final problem features #R: After a mating move, the pieces threatening the King are removed from the chess board, except if these disappearances lead to a self-check. The condition is used in order to make the bPe2 disappear at the 8th move. How?

Solvers, please don't forget your comments are the best reward a composer might ever expect after his creative efforts! Good luck and inspiration to all of you.

### Issue 92 (F1128-1154)

**F1128** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



#4 (5+4)  
Leo e3 h6, Pao d5

Try: 1.LEg5? LEh2 2.LEf4 LEg2! 3.LEf6 LEg7!  
1.LEf4! [2.e3#] 1...LEh2 2.LEg5 zugzwang LEf2/LEg2 3.LEf6/LEg7 & 4.LExc3#

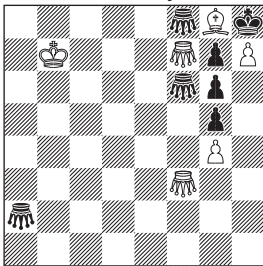
(2...LE~ 3.e3+ LEf4 4.exf4#; 1...LEe6+ 2.Ka1 & 3.e3#)

Author: Leo-Duell mit Auswahl Schlüssel und Drohwuchs.

Nakajima: Thanks to hint I was able to find the key move.

Crisan: Congratulations for solving it! The paradoxical key and the whole sequence are quite difficult to find. I like the Leo's Festina lente approach.

**F1129** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



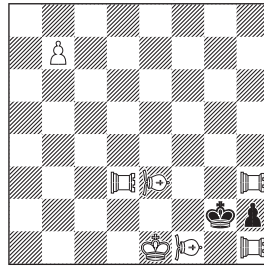
#6 (6+7)  
Grasshoppers 2+3

1.Ga8! zugzwang (1...Gxg8? 2.hxg8=Q/R#)  
1...Gh4(h6) 2.Kc7 Gf6 3.Gb7 Gh4 4.Gd7 Gf6 5.Gh3+ Gh4 6.Ga1#

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Black threatens to play 1...Gxg8, so White must take immediate measures. After the strong key, bGf8 is pinned and wGf7 can play.

**F1130** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



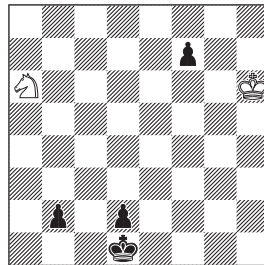
R#5 (7+2)  
Pao 3+0, Vao 2+0

1.b8=PA! Kg1 2.PAb2 Kg2 3.PAe2 Kg1 4.VAd2 Kg2 5.PAg1 hxg1=PA#

Sunouchi: Relatively tractable and actually elaborate one.

Crisan: The whole idea is to block the white King's flights in order to execute the main plan. It is interesting to discover why the other promotions on b8 don't work.

**F1131** Ľuboš Kekely  
C+ (Slovakia)



H#2 (2+4)  
b) wSa6→c2  
Checkless Chess

A: 1.Kc2 Kh7 2.b1=B Sb4#

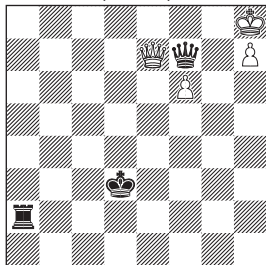
B: 1.Ke2 Kh5 2.d1=B Sd4#

Author: Miniature. Minimal. Promotions to Bishop. Analogies.

Sunouchi: Backup Bishops only pray for King mated by S.

Crisan: After the creation of the typical black battery, the white Knight can mate.

**F1132** Slavko Radovanović †  
C+ (Serbia)



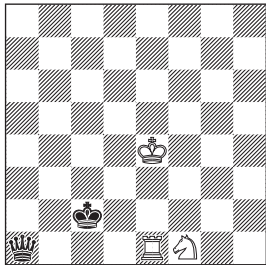
H#2 2 Sols (4+3)  
AntiCirce

- 1.Qc4 f7 2.Rc2 Qe3#
- 1.Qg8+ hxg8=Q[>wQd1]+ 2.Kc4 Qd3#

Sunouchi: K became glued by fascinating attacks of Qs.

Crisan: A nice miniature, with the white Queens hunting the poor black King. Please note that the black King's rebirth square (e8) must be guarded.

**F1133** Oleg Paradzinsky  
C+ (Ukraine)



H#4 2 Sols (3+2)  
Functionary Chess

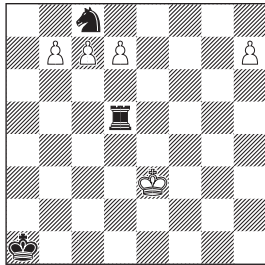
- 1.Qf6 Se3 2.Kd2 Rf1 3.Qf3+ Kd4 4.Qe2 Rd1#
- 1.Qa5 Ra1 2.Qa6 Se3 3.Qa8+ Rh1 4.Kd1 Kd3#

Sunouchi: Busy moves to give and take or

lose function.

Crisan: Under Functionary Chess rules, the pieces must be observed by adverse side in order to be able to move. This may lead to some fascinating effects, particularly in helpmates.

**F1134** Andreas Thoma  
C+ (Germany)



H#4 (5+3)  
WhiteMax BlackMax

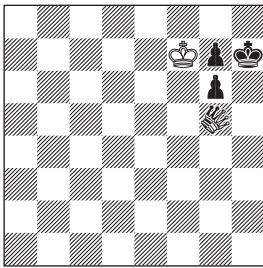
- b) bS→g8 H#6
- c) bS→a8 H#7

- A: 1.Rd1 dxc8=R 2.Rd8 Ra8+ 3.Rxa8 Kd2 4.Rh8 Kc1 5.Ra8 bxa8=Q/R#
- B: 1.Rh5 Kd2 2.Ra5 Kc1 3.Rh5 hxg8=Q 4.Ra5 Qa2+ 5.Rxa2 b8=Q 6.Rh2 Qb1#
- C: 1.Rh5 Kd2 2.Ra5 Kc1 3.Rh5 bxa8=S 4.Ra5 Sb6 5.Rh5 Sa4 6.Ra5 Sc5 7.Ra2 Sb3#

Sunouchi: Qualified promotions to control bR variously.

Crisan: Another bag of tricks in Double Max by the German specialist! The play is not automatic or monotonous as expected by such a restrictive condition.

**F1135** Sébastien Luce (France)  
C+ Ded. to Pierre Tritten



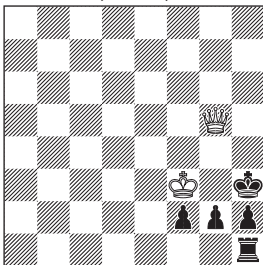
H#7.5 (1+3+1)  
PWC  
Neutral Dolphin g5

1...nD O x g 7 [ + b P g 5 ] 2. n D O g 4  
nD O x g 6 [ + b P g 4 ] 3. K h 8 K x g 6 [ + n D O f 7 ]  
4. g 3 K h 5 5. g 2 K x g 5 [ + b P h 5 ] 6. g 1 = R + K h 6  
7. R g 7 n D O h 7 8. R g 8 n D O x h 5 [ + b P h 7 ] #

Sunouchi: Entertaining dolphin jumps and a story of R.

Crisan: The initial position shows a "T", hence the dedication. The ending position is absolutely lovely!

**F1136** Slobodan Šaletić (Serbia)  
C+



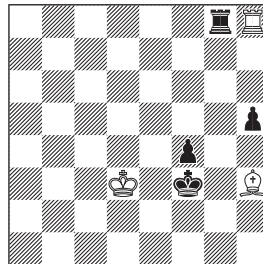
(\*) H=2 (2+5)  
b) After Key

A: (\*) 1...Ke2 2.g1=B Kf1=  
1.Rg1 Kxf2 2.h1=B Kxg1=  
B: (\*) 1...Kxf2 2.h1=B Kxg1=  
1.Rh1 Ke2 2.g1=B Kf1=

Sunouchi: Staggering R decides where B should appear.

Crisan: The white King does the entire job!  
Crystal-clear miniature and very suitable for solvers.

**F1137** Slobodan Šaletić (Serbia)  
C+



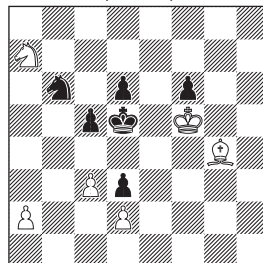
H=2 (3+4)  
b) wBh8

A: 1.Rg2 Rg8 2.h4 Rxg2=  
B: 1.Rg4 Bf6 2.Rh4 Bxh4=

Sunouchi: Nice a contrast between white characters.

Crisan: All solvers scored full points on this problem. White needs to guard f2 and g3 and Black needs to get rid of the Rook.

**F1138** Slobodan Šaletić (Serbia)  
C+



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

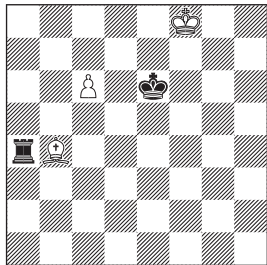
A: (\*) 1...Bd1 2.Sc4 Bb3=  
1.Kc4 Bh5 2.Sd5 Bf7=  
B: (\*) 1...Bh5 2.Sd5 Bf7=  
1.Kd5 Bd1 2.Sc4 Bb3=

Author: Perpetuum mobile.

Sunouchi: Brilliant moves that B pins S in two ways.

Crisan: Another simple and successful setting with an interesting theme.

**F1139** Bogdan Cvejić †  
C+ (Serbia)



H=3 (3+2)  
b) wBb4→b7

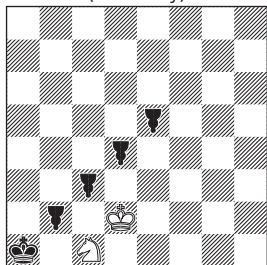
- A: 1.Ra6 c7 2.Rd6 Kg7 3.Ke7 c8=Q=  
B: 1.Rb4 c7 2.Kd7 Bd5 3.Rb8+ cxb8=Q=

Editor: Akira' s solution in b) 1.Ra8? c7? 2.Rb8 cxb8=Q+ 3.Kd7 Kf7= missed the fact that 1.Ra8? gives check to WK.

Sunouchi: Fates of R among enemies should be praised.

Crisan: Two nicely contrasting solutions ending with Queen promotions.

**F1140** Andreas Thoma  
C+ (Germany)



H=4 2 Sols (2+5)  
Berolina Pawn 0+4

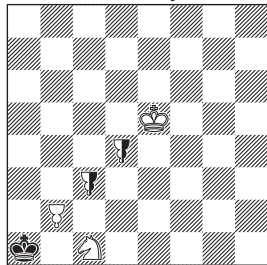
- 1.Kb1 Sd3 2.BPa1=B Sxe5 3.BPb2 Sd3  
4.BPc3 Sc1=  
1.BPe3 Kxe3 2.BPd4 Kxd4 3.Kb1 Kxc3

4.Ka1 Kc2=

Sunouchi: Whites capture and return while Blacks march.

Crisan: Like Columbus egg: it seems so simple after seeing the solutions!

**F1141** Andreas Thoma  
C+ (Germany)



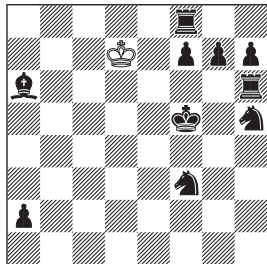
H=4 2 Sols (3+1+2)  
Berolina Pawn b2  
Neutral Berolina Pawn c3 d4  
Black Maximummer

- 1.nBpd2 Kxd4 2.nBPe1=nR Kd3 3.nRe8  
nRc8 4.nRc2 Kxc2=  
1.nBPe3 Kd4 2.nBPf2 Kxc3 3.nBPg1=nQ  
nQg6 4.nQc2+ Kxc2=

Sunouchi: Neutrals promote and return while K walks.

Crisan: The neutral promoted pieces sacrifice themselves on the same square. Accurate sequences of moves.

**F1142** Pierre Tritten  
(France)



H+++++++11 (1+10)  
Masand

- 1.Sf4 Kc7 2.Rh3 Kb6 3.Sh4 Kxa6

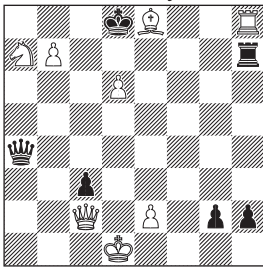
4.Ra3(a2=wP)+ Kb5 5.Ra6 a4 6.h5 a5  
 7.Rh6 a6 8.g5 a7 9.Kg6 a8=Q 10.f5 Qg2  
 11.Rf6 Qxg5(f4=wS, h4=wS, f5=wP,  
 h5=wP, f6=wR, h6=wR)+++++++

Author: Black Rook round trip. Excelsior of color-changed Pawn.

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Nicely engineered septuple check out of the blue! Perhaps the most solver demanding entry from the whole lot.

**F1143** Manfred Rittirsch  
 C+ (Germany)



HS#2.5 2 Sols (8+6)  
 Breton

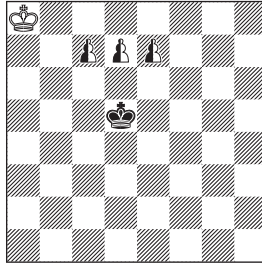
1...g1=S 2.b8=S h1=R 3.Sc6+ Qxc6[-  
 bSg1]# Not 2... h1=Q? 3...Qh:c6(-wSg1)  
 1...g1=B 2.b8=B h1=Q 3.Bc7+ Rxc7[-  
 bBg1]# Not 2...h1=R? 4.R:h1(-wRh1)!

Author: Changed promotions sSr/bBq (Super AUW). Ecto-Schnoebelen batteries.

Sunouchi: Well-made AUW and final penetrating mates.

Crisan: The intriguing Ecto-Schnoebelen means the promoted black pieces are not captured by White, but disappear due to a Black capture, similar to a passive suicide facilitated by the fairy condition. A profound conception, typical for Manfred's unique style.

**F1144** Eric Huber  
 C+ (Romania)

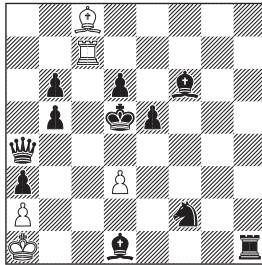


HS#3 2 Sols (1+1+3)  
 Anticipés

1.d8=nB Kd4 2.exd8=nS+ Ke4 3.c8=nB+  
 Ke3#  
 1.e8=nS+ Kc5+ 2.Ka7+ nPc6 3.d8=nB+  
 Kxc6#

Crisan: Eric sent me this problem with the following hint: "5 promotions and only one Schnoebelen". Yet I wasn't able to solve it, in spite of the hint. My deep congratulations to Seiichiro, the only one who solved it!

**F1145** Christopher Jones  
 C+ (UK)



HS#3.5 2 Sols (5+11)

1...Se4 2.Rc1 Qc2 3.dxe4+ Kc6 4.Rxc2+  
 Bxc2#  
 1...Qc4 (Qe4?) 2.Bh3 Sg4 3.dxc4+ Ke6  
 4.Bxg4+ Bxg4#

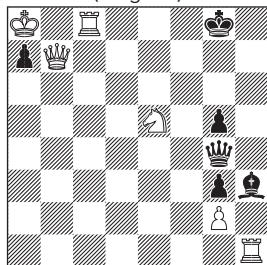
Sunouchi: Totally arranged twins are dynamic and exciting.

Crisan: One of Christopher's pet themes in helpmates (the capture of black pieces)



transferred in helpselfmate genre!

**F1146** Petko Petkov  
C+ (Bulgaria)



HS#3.5 (6+6)

b) wSe5→e4  
Cast Inverse

A: 1...Qe6 2.Sg6 Bf5 3.Rh5 Be4 4.Re8+  
Qxe8#

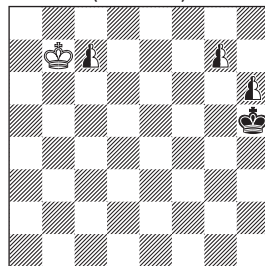
B: 1...Qf5 2.Sc5 Bg4 3.Rh6 Bf3 4.Rf8+  
Qxf8#

Author: 1.Black Bristol Q/B with line opening for the bR and an additional line-opening of the wRh1. 2.Pairing of black pieces on the vertical e (a solution) and on the vertical f (b sol) in order to realize the checks with the white Rook. 3.After the white moves 2.Sg6 and 3.Rh5 (a sol) and 2.Sc5 and 3.Rh6 (b sol) the black Q controls 2 white pieces and gives mates (with only one control white has defense running with its piece). 4.Model pin - mates in Meredith form.

Sunouchi: Produce multi systems to be threatened.

Crisan: Cast actually comes from "Capture After Sole Threat". Readers interested to find more about this new fairy condition might have a look in ANDA Fairy Planet no 2 - September 2020.

**F1147** Eric Huber  
C+ (Romania)



HS#4 (1+1+3)

b) nPh6→f7  
Anticipés

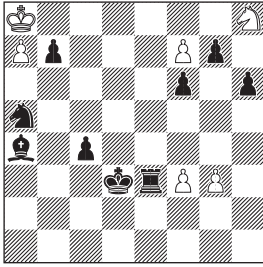
A: 1.Ka7 Kh4 2.c8=nB nBg4 3.h7+ nBh5  
4.h8=nB g5#

B: 1.Kb8 Kg5 2.g8=nS Kf4 3.c8=nS+ Ke5  
4.f8=nB+ Ke6#

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: My apologies to the author and all solvers: the position was misprinted with wPg7 instead of nPg7. This problem is even more challenging than F1744. Eric's comments say all: "Solving one twin won't help you at all to solve the other one. These twins have so different solutions as two entirely different compositions". The first solution is mind-blowing, with the neutral Pawn delivering mate using a pseudo-Pelle move changing the pin line from h8-f6 to f6-h4. The second solution is more classical, with three neutral promotions, and features a specific mate delivered by the royal ecto-battery.

**F1148** Menachem Witztum  
 Emanuel Navon  
 C+ (Israel)



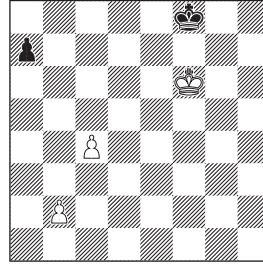
HS#5 (6+9)

1.f4 Be8 2.fxe8=B Ke4 3.Sf7 Kf5 4.g4+ Kg6 5.Sg5+ Rxe8#

Sunouchi: It took time to image thematic moves on e8.

Crisan: The delayed capture of a Schnoebelen piece is always surprising. One of those problems which make the solvers' delight!

**F1150** Ľuboš Kekely  
 C+ (Slovakia)



HS+6 (3+2)

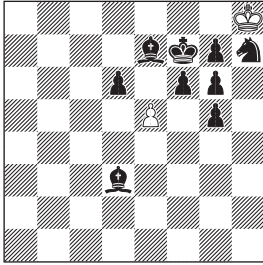
1.c5 a5 2.c6 a4 3.c7 a3 4.c8=B a2 5.Be6 a1=B 6.Bf7 Bxb2+

Author: Tanagra. Excelsior. Promotions to Bishop. Zugzwang.

Sunouchi: It's a lovely problem wB forces bB to check.

Crisan: The echo promotions theme is quite very suitable for starting to compose. Is anyone able to do another example?

**F1149** Sébastien Luce  
 C+ After Guy Sobrecases  
 (France)



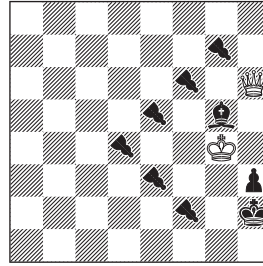
HS=3.5 2 Sols (2+9)

1...g4 2.exf6 g5 3.fxg7 Sf6 4.g8=Q+ Sxg8=  
 1...Bb5 2.exd6 Be8 3.d7 Sf8 4.d8=S+ Bxd8=

Sunouchi: Crowded blacks accept white promotions.

Crisan: Another Schnoebelen, but this time in a White minimal setting! Délicieux!

**F1151** Andreas Thoma  
 C+ (Germany)



SH=8 Berolina Superpawn 0+6 (2+9)

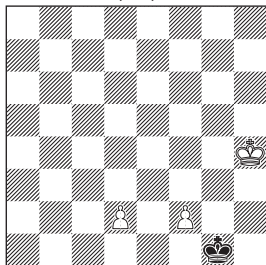
1.BSPe1=B 2.BSPg1=B 3.BSPf2 4.BSPa1=B 5.BSPb2 6.BSPc3 7.Bc1 8.BSPd2 Qc6=

Sunouchi: A happy parade to yield beautiful black lines.

Crisan: A picturesque starting and ending positions! The seven Superpawns create a cage and throw away the key letting Show-White put them to bed. In Romanian

language the same word is used for "bed" and "stalemate".

**F1152** Chris Feather  
C+ (UK)



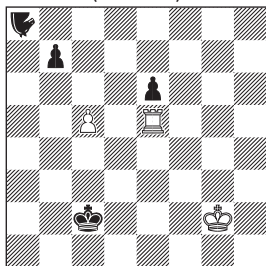
SH#8 (3+1)  
Take&Make  
Equipollent Circe

- 1.Kxf2 → f3[+wPe4]
- 2.Kxe4 → e5[+wPd6]
- 3.Kxd6 → d7[+wPc8=R]
- 4.Kxc8 → c1[+wRb2]
- 5.Kxd2 → d3[+wPe4]
- 6.Kxe4 → e5[+wPf6]
- 7.Kxf6 → f7[+wPg8=R]
- 8.Kxg8 → g1[+wRh2] Rh1#

Sunouchi: K carries enemy Ps, urging them to grow up.

Crisan: ...and the both Ps promote to Rook level. The specific mate is a bonus. One can only fall in love with this double white Excelsior in a series helpmate.

**F1153** Ľuboš Kekely  
C+ (Slovakia)

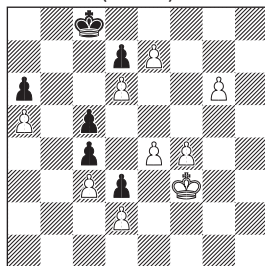


PS-HS#11 (3+4)  
Nightrider Hopper a8  
Transmuted Kings  
Bicolores

- 1.b6 2.bxc5 3.c4 4.c3 5.Kb3 6.c2 7.c1=Q
- 8.Qf1+ Kd2 9.Qf4+ Re3+ 10.Kb6 11.Qc4
- & 1.Rb3+ Kd6#

Author: Festina lente. Miniature.  
Editor: Nobody could solve this.  
Crisan: Black lures the white King under the fire of an anti-battery. In the final position the white King can't escape on b6 which is guarded by the wR.

**F1154** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



SH=18 (9+6)

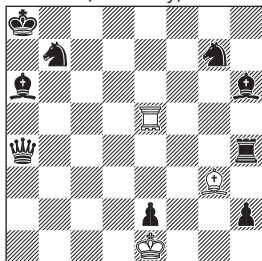
- 1.Kb7 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka4 5.Kb3 6.Kc2
- 7.Kd1 8.Ke1 9.Kf1 10.Kg1 11.Kh2 12.Kh3
- 13.Kh4 14.Kh5 15.Kh6 16.Kg7 17.Kf6
- 18.Ke6 e8=S=

Sunouchi: Take a long way around and wait for wS.

Crisan: Longer compositions are not necessarily difficult! Who is able to compose another Kindergarten position with a longer solution?

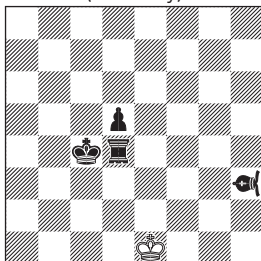
This time we had five solvers. The winner is Seichiro with a brilliant score and also sent very interesting comments on all solved problems. Many thanks go to Masakazu, Kankuh, Katsuhisa and Akira for their respectable performance! I encourage all of you to simply enjoy your travel when solving chess compositions – a cerebral art which will bring you a lot of aesthetic satisfactions.

**R312** Andreas Thoma  
(Germany)



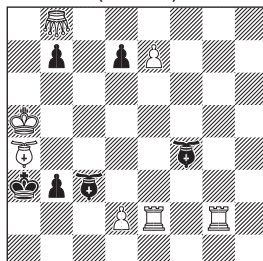
-6 & #1 (3+9)  
Klan Retractor  
AntiCirce  
RookHopper e5

**R313** Andreas Thoma  
(Germany)



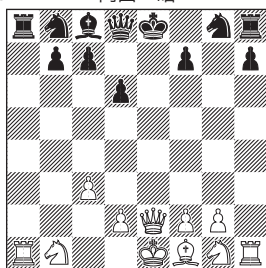
-9 & #1 (1+4)  
Klan Retractor  
AntiCirce  
Princess h3, RookHopper d4

**R314** Klaus Wenda  
(Austria)



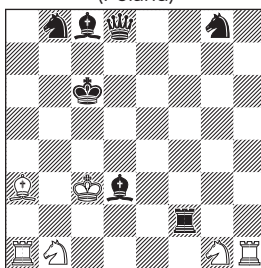
-3 & #1 (7+6)  
Proca Retractor  
AntiCirce Calvet + Circe  
Grasshopper b8  
BishopHopper a4, c3, f4

**R315** Akira Uchida  
C+ 内田 昭



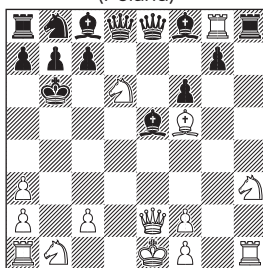
Proof Game 9.5 (11+12)

**R316** Henryk Grudziński  
(Poland)



Proof Game 13.0 (6+7)  
AntiAndernach

**R317** Henryk Grudziński  
(Poland)



Proof Game 15.5 (14+14)  
Equipollent Circe

## Retro

### Retro Editor

**Naoki Matsuzaki (松崎直樹)**

### Judge 2021-2022

**Vlaicu Crisan (Romania)**

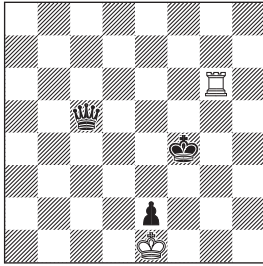
☆今回は Retractor 3作と PG3 作です。R312は、RHの隣にとある白駒があれば読むことをご確認ください。白駒を入手するには再生位置の黒駒が必要です。黒は同形三復の回避のため駒取りを戻さざるを得なくなり

ます。R313は、PとRHがダブルチェックした局面を作り白駒を入手します。Princessは強力な駒ですが、再生位置に相手の駒が利用しているは駄目なので予め遮断しておく必要があります。R314は再生位置にある駒が二組ありますので、駒取りを二回戻してください。最後は黒の直前の手が限定される形になります。R315はオーソドックスなPGで、ヒントなしで解けると思います。R316の初手はPで、駒を取らないので色が変わります。残りのPは動かずに取られます。白黒ともPを取りながら横に進みますが、e筋のPを取るときはKに気をつけてください。R317

は白黒二回ずつ成っています。自陣側に戻りながら相手のPを取って再生し、成るまでの手数を縮めます。初形位置にある駒は動いていません。R315が最も解きやすいので、これだけでも解いてみてください。次がR314で、他は難しめです。

### Issue 92 (R301-308)

**R301** Andreas Thoma  
(Germany)



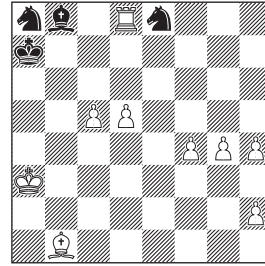
-4 & #1 (2+3)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. Kf1xSg2(Ke1) e3-e2+
- 2. Ke1-f1 Sh4-g2+
- 3. Ke6xBf7(Ke1) Be8-f7+
- 4. Kd5-e6 & 1. Ke4#

Ke6xBf7(Ke1) とすれば e8 が塞がるが、その前に bPe2 を戻させて e1 に進めないようにする必要がある。K が e1 に戻ったときのために黒駒を e1 に利かせておく。Q, R はダブルチェックとなるので不可、B は Q が f8 に利いているので駄目、P は黒の -2 手目の後 Forward Defense Qc1# で詰まされてしまう。したがって消去法で S と分かる。S を左右どちらに戻すかだが、c2 から a1 に戻されると bK の逃げ道を作られてしまうし、d4 に戻されても困ってしまうので右が正解である。

則内 : I was confused by powerful Q with wide defense.

**R302** Andreas Thoma  
(Germany)



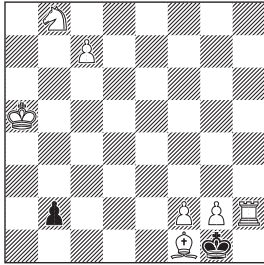
-8 & #1 (9+4)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. g2xRh3(Ph2) Rh2-h3+
- 2. f2xRg3(Pg2) Rg2-g3+
- 3. e2xRf3(Pf2) Rf2-f3+
- 4. d2xRe3(Pe2) Re4-e3+
- 5. c2xRd3(Pd2) Rd4-d3+
- 6. b2xRc3(Pc2) Rc4-c3+
- 7. a5xb6ep(Pb2) b7-b5
- 8. Rd6-d8 & 1. Ra6#

bK が b7 に逃げられなければ Rd8-d6-a6 で詰む。そこで wP が 3 段目の bR を取った手を繰り返して戻させ、wP が b2 まで戻ったら en passant を用いて bPb7 を戻す。黒は a8 が空けられれば先に白を詰ますのだが、そのような余地もなく詰まされる。

則内 : Pawn takes a long trip to blockade b7-route.

**R303** Andreas Thoma  
(Germany)



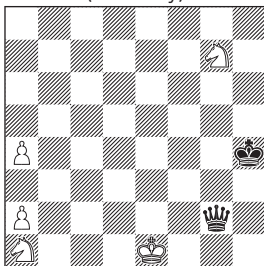
-6 & R#1 (7+2)  
Proca Retractor  
AntiCirce Calvet

- 1. c6-c7 b3-b2
- 2. c5-c6 b4-b3
- 3. c4-c5 b5-b4
- 4. c2-c4 b7-b5
- 5. b5xc6ep c7-c5
- 6. Ba4xSc2 & 1. Sa6 b6#

e8 に白駒が利いたり黒駒を置かれたりすると先に黒が詰んでしまうので注意して進める。双方とも P を戻し、初形位置まで戻ったところで en passant を戻す。-6 手目は wK が a4 に逃げられなくすると同時に bS を b4 と e1 の両方に利かせている。

則内：Surround K with his guards and reborn blacks.

**R304** Andreas Thoma  
(Germany)



-7 & #1 (5+2)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

- 1. Kb3xRa3(Ke1) Qa8-g2+
- 2. Kc3-b3 Qh8-a8+
- 3. Kd3-c3 Qa8-h8+
- 4. Ke3-d3 Qh8-a8+
- 5. b5xa6ep(Pa2) a7-a5
- 6. Kf3-e3 Ra2-a3+
- 7. Se8-g7 & 1. Kg4#

作意は Q が R の再生位置を空けるチェックを戻し続けて K を近づけていく手順。途中不可能局面にならないように en passant を戻し、R が戻れる場所を作る。

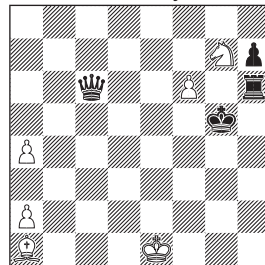
則内：Ingenious tactics to shut away Q in the corner.

☆余詰がありました。粗検申し訳ありません。則内さんにより発見され、その後短い手順が見つかりました。

**Cook! -1. b5xa5ep(Pa2) a7-a5 -2. Ke2xRf2(Ke1) Qa8-g2+ -3. Kf3-e2 b7x~a6(Pa7)+ -4. Se8-g7 & 1. Kg4#**

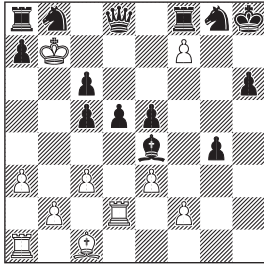
作者より以下の修正図をいただきました。bK が左に寄り、手順が少し変わりました。

**R304c** Andreas Thoma  
(Germany)



-7 & #1 (6+4)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

R305 Paul Răican  
(Romania)



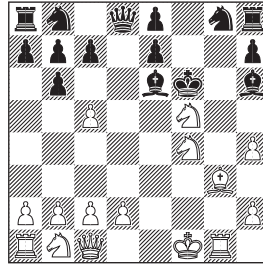
Proof Game 31.5 (10+14)  
Duelist

1. Sa3 c5 2. Sc4 d5 3. Sd6+ exd6 4. g3
- Be7 5. g4 Bg5 6. c3 Bxd2+ 7. Kxd2 Bd7
8. Kc2 Ba4+ 9. Kb1 Bb3 10. a3 Ba4 11.
- Ka2 Bc2 12. e3 Be4 13. Bb5+ Sd7 14.
- Bc6 bxc6 15. Qd4 Se7 16. Qe5 dxe5 17.
- g5 0-0 18. g6 Kh8 19. gxf7 g5 20. Se2
- g4 21. Sg3 h6 22. Sh5 Sf6 23. Sf4 Sg8
24. Sg6+ Sxg6 25. h4 Sxh4 26. Kb3 Sf3
27. Ka4 Sd2 28. Rd1 Sc4 29. Rd2 Sb6+
30. Ka5 Sd7+ 31. Ka6 Sb8+ 32. Kb7

ある駒を動かしたら次の手番でも同じ駒を動かさなければならぬので、Pの前に駒を置いたりチェックしたりして駒を切り替える。f8-h8の駒の配置は、KとRを別々に動かすと手数がかかる上に駒を切り替える必要もあるので、Sが動いてから castling している。初形位置にある bSb8, g8が実は入れ替わっているという内容。

Author: Exchange of places.

R306 Henryk Grudziński  
(Poland)



Proof Game 15.5 (15+15)  
Equipollent Circe

1. Sh3 g5 2. Sf4 gxf4(+wSe3) 3. Sd5
- Bh6 4. e4 fxe3ep(+wPd3) 5. f4 e2 6.
- Kf2 e1=S 7. Be2 Sxd3(+wPc5)+ 8.
- Kf1 Sxc1 9. Rg1 Sxe2(+wBg3) 10. Qc1
- Sxf4(+wPg6) 11. Sxf4(+bSh3) Kf8
12. gxf7(+bPe8) Kg7 13. f8=S Kf6 14.
- Sxd7(+bPb6)+ Bxd7(+wSe6) 15. gxh3
- Bxe6(+wSf5) 16. h4

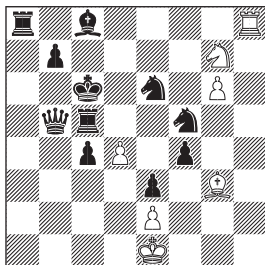
取られた駒は取った駒が元あった場所と点対称な位置に再生されるルール。再生位置が盤外だったり他の駒がある場合は再生されない。盤上にwSが3つあることとbPb6, e8から、wPf6xe7(+bPe8)-e8=S-Sxd7(+bPb6)が指されたと推測できる。wBがc1にないが、wPが動いて戻ったとすると余分な手数がかかるので、動かずに取られている。盤上に残っている黒駒が取って戻ったのではなく、bPg7が成って取ったと考えられる。wBg3は元々c1でなくf1にあったもので、bPがSに成ってSxe2(+wBg3)と再生されたことになる。

Author: Ceriani-Frolkin (s)

Günther Weeth

R307 (Germany)

ded. to Hans Gruber 60



-14 & S#1 (7+11)

Proca Retractor

AntiCirce Circe

basic attack:

-1. Ka4xB3(Ke1)(Ra8)? Qb6-b5+

-2. R~-h8 & 1. d5+ Rxd5(Ra8)(Pd2)#,  
yet 1...K~ and 2. Kxb3(Ke1)!

-1. Kf2xRg2(Ke1)(Ra8)! e4-e3+

-2. Rf8-h8 Rg1-g2+

-3. Ke1-f2 Rg2-g1+

-4. Kg1xBh2(Ke1) Rf2-g2+

-5. Rf7-f8 Sf8-e6+

-6. Kf1-g1 Rg2-f2+

-7. Kf2-f1 Rg1-g2+

-8. Ke1-f2 Rg2-g1+ (bBc8 still being  
unable to parry by uncapturing!)

-9. Kf3xBg4(Ke1)(Bc8) Bh3-g4+

-10. Rd7-f7 (strategic aim reached at  
e5-e4+

-11. Kf2-g3 Rg1-g2+

-12. Ke1-f2 Rg2-g1+/Bf1-h3+

-13. Ka4xB3(Ke1) Qb6-b5+

-14. Be1-g3 (wBe1 can intervene on a5)  
& 1. d5+ Rxd5(Ra8)(Pd2)#

(not -2.Rd8-h8? ... -4. Kg1xQh2(Ke1)  
-Qh8-h2+!)

(not -1...Bf7xPe6(Bc8)? - illegal, see  
bPe3 as well as 1....B ~xPf7(Bc8)? -  
illegal, see bPf4)

(not -13. Ka4xBb4(Ke1) ... fw. 2. Kb3!)

Circe と AntiCirce の組合せで、取った駒

と取られた駒の双方が再生されるルール。駒  
取りを戻せるのは取る駒が再生位置にあり、  
なおかつ取られる駒の再生位置に駒がある  
場合に限られる。bKが逃げられないように  
wRh8-f8-f7-d7と移動させるのだが、途中  
経由するマスが再生位置となる駒がチェッ  
クした局面にする。-13手目は再生位置のP  
を残したまま別のPを取った手を戻すこと  
で、bQが戻れる場所を限定している。最後  
はwBe1がa5に利きそうだが、wPd2が再  
生されるので遮られる。

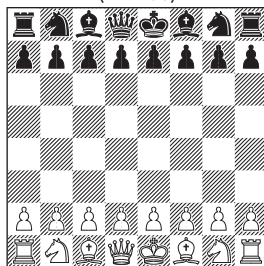
Wenda: The intended solution shows  
a complex sequence of decoys using  
both fairy-conditions intensively.  
Unfortunately black has stronger  
defences which demolish the problem.

Author: Gaining tempo for the deploy  
of a white unit by means of temporary  
occupation of black rebirth squares  
followed by their later clearance.

【おくやみ】作者の Günther Weeth 氏は  
2020年12月28日に逝去されたとのこと  
です。作品の投稿や記事の寄稿等、これまで  
何度もお世話になりました。安らかな眠り  
をお祈りいたします。

R308 Pierre Tritten

C+ (France)



Double Check in 3.5 (16+16)

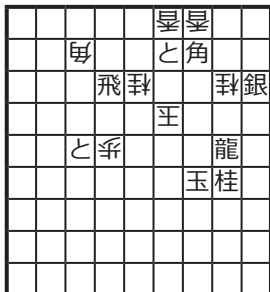
Shrinking Men

1. e4 d5 2. Qh5 Kd7 3. Qe2 Ke6 4.  
exd5++ (continued on p.11)



**U299** Fujiwara Toshimasa

藤原俊雅

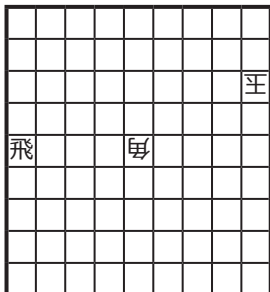


▲ なし

詰将棋 5手  
2解

**U300** KOUSAKA Ken

高坂 研

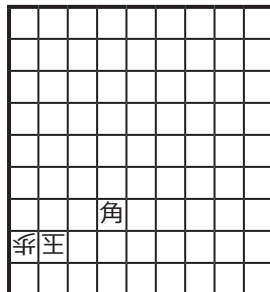


▲ 香

点鏡協力詰 5手

**U301** SENGYOTEI

占魚亭

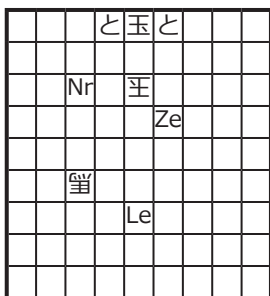


▲ 角

点鏡 All-in-shogi 協力詰 5手  
2解

**U302** UEDA Yoshikazu

上田吉一



▲ なし

協力自玉詰 4手 2解  
Nr=Nightrider  
Ze=Zebra (2,3)-Leaper  
Le=Leo

【点鏡】

55 に関して点対称な位置にある2つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。行き所のない駒の禁則は適用されない。

【All-in-Shogi】

双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも1手前の局面に戻す着手は禁手とする。

【補足】

- 1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 自玉を取らせる手は反則

【Nightrider】(1,2)-Rider. Knightの利きの延長線上に進める。

【Zebra】(2,3)-Leaper. 横に2マス、八方の縦に3マスの地点もしくは横に3マス、縦に2マスの地点に進める。

【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。

# Shogi

## Shogi Editor

AIBA Takehiro (会場健大)

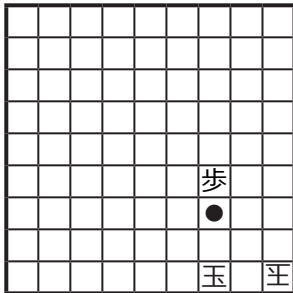
Judge 2021-2023

TACHIOKA Hajime (太刀岡甫)

## Issue 92 (U291-294)

### U291 KOUSAKA Ken

高坂 研



#### ▲ 銀

詰将棋 1 手

37 ● = Imitator

(後手番で) 38 金まで 1 手。

神在：誤解かと 恐れもするが 他に手なし  
☆ 28 銀まで 1 手、という解答多数。Imitator の動きを 36 歩がブロックしているので 18 玉とは引けず、これでたしかに詰んでいるが、この局面で 28 銀が可能かというのが問題。この局面が先手番であると仮定すると、その前の後手の手は玉を動かす手しかないが、imitator の位置を見ると、この玉が 18 から来たことは 36 歩の存在からあり得ない。しかし、28 や 29 から来たとなると、その時点での imitator の位置はそれぞれ 46、47 で、いずれも 36 歩との位置関係で見て 39 玉の利きを妨げるものではないから、玉の利きに玉が入る非合法局面となってしまう。ということで、この局面は先手番ではありえず、後手番であることになる。先ほども確認したように、36 歩の存在によっ

てひとつ直進する手は指せないの、後手から 38 金とすれば同玉とはできず詰み。

☆以下作意解答者の評を。

及川；Imitator 使用作における単駒詰の基本形。※レト口解析で受方の手番と確定。出題図が攻方の手番と仮定すると、1 手前の局面は攻方王が取られる状態で王手をかけた非合法局面に。

中嶋：19 玉は 18 から来たはずだが 36 歩があるため不可能→後手番。ということでしょうか？

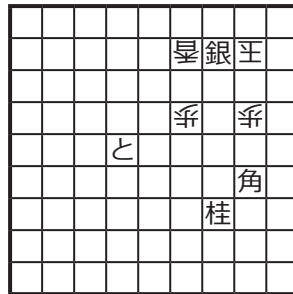
九尾：見慣れてきました。

☆作者名を見たらレト口を疑いましょう。

☆なお、レト口解析をしていないものが不正解とまでいえるかは微妙だと考えたので、28 銀までとした回答には 2.5 点差上げています。

### U292 KOUSAKA Ken

高坂 研



#### ▲ 銀歩

詰将棋 7 手

透明駒 1+0

23 銀打、33 玉、45 桂、同歩、  
34 歩、44 玉、43 桂成まで 7 手。

☆頭 2 手は必然として、ここで打歩詰の局面になる。先手の透明駒がどこのどのような駒であっても、34 歩が打歩詰にならないような配置は存在しない。

☆続いて 45 桂、同歩と捨てても、角の利きがあるので依然として打歩詰の状態に見える。しかし、この局面では打歩詰にならない透明駒の可能性がひとつだけある、というのが本作のポイント。35 に透明駒があるとすれば、26 角の

利きが 44 に通っているとは限らない。そこで 34 歩ととにかく打ってしまえば、44 玉の一手となって打歩詰は打開できる。

☆ 35 の透明駒は何か、という問題が残るが、これは簡単に限定できる。まず 34 に歩が打つたのだから歩ではない。また、直前に 33 に玉がいたのであるから飛でも香でもなく、いま 44 に玉が行けたことから角金銀や小駒成駒でもない。ということで、残る駒は桂だけ。位置と駒種が定まったので、最終手は 43 桂成と成を宣言して開くことができ、これで詰み。

☆なお最終手を「I」と書くとは厳密には不正解。43 桂不成でも王手にはなっているため、この場合詰んでいないからだ。

神在：落とし穴 はまったような 胸騒ぎ  
 九尾：最初は 35 飛、34 合の筋かと思いました。  
 黒川：2 手目に 11 や 13 に逃げる変化で透明駒で盤上の駒を食いちぎるところも面白い。  
 星野：3 手目、2 5 桂、同歩、1 5 角、2 4 合、2 5 I（桂）では駄目なのですか？  
 ☆ご指摘の順で 25I まで進めば詰んでいるが、その前の 24 合を普通駒合駒ではなく I としてしまう手がある。2 手目の 33 玉で透明駒を取ってしまうという主張で、これで逃れ。

**U293 UEDA Yoshikazu**

上田吉一

						母					
		我	Le	𠆪		Le	王				
				歩							
玉											

▲ なし

協力自玉詰 4 手  
 b) Leo を 3 枚とも Lion に  
 Le = Leo  
 Li = Lion

- a) 49Le、29Le、71Le、97 角成まで 4 手。
- b) 89Li、69Li、95Li、97 桂成まで 4 手。

及川：Leo と Lion の違いが明確に分かるツイン。

☆ 9 段目に玉を行けなくしたうえで、97 からとどめを指す 2 手順なのだが、駒種の区別だけでうまくツインにしたもの。Leo のほうは 9 段目の利きをまっすぐ引く手と斜めに上がる手で作り、角を動かす逆王手まで。Lion のほうは斜めに引く手とまっすぐ上がる手で 9 段目をふさいで、桂を動かす逆王手まで。

☆ Leo と Lion は兄弟のような駒で頭が混乱するが、駒を飛び越すアクションが①駒取り時のみ（Leo）②常時（Lion）、という違いがあり、Leo は駒を取らないときも Q の動きで移動できる。本作の配置は、そうした性質の違いをきれいに表したもので、見事というほかない。

星野：Le と Li の特徴が良く出ている。

九尾：a はバラけるイメージ、b は集まるイメージ。

**U294 UEDA Yoshikazu**

上田吉一

						G Pa			王		
						玉					

▲ なし

協力自玉スタイルメイト 10 手  
 G = Grasshopper  
 Pa = Pao

48Pa、88 飛合、78G、68 飛合、  
 58G、同飛生、88Pa、同飛生、  
 78 飛、同飛成まで 10 手

星野：G と Pa の利きが混乱して、飛車合にホツとする。

(Continued on p.11)

# Problem Paradise

## Informal Tourney Award

Endgame 2020

Judge: Mario G. García

I would like to highlight the valuable collaboration with my friend Hiroshi Manabe, Director of the tournament and responsible for the studies section, with the editors of Problem Paradise magazine, and with all the participants of this tournament.

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

In the verifications, technical defects were found, which were 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); Amatzia Avni (Israel); Petr Kiryakov (Russia); Michael Pisman (Israel); Marcel Dore (France); Jarl Henning Ulrichsen (Norway); Valery Kalashnikov (Russia); Jan Timman (Netherlands); Daniel Keith (France); Vladislav Tarasiuk (Ukraine); Steffen Nielsen (Denmark); David Gurgendize (Georgia); Alexander Avedisian (Uruguay); Yochanan Afek (Israel)

There are 24 studies by 18 composers

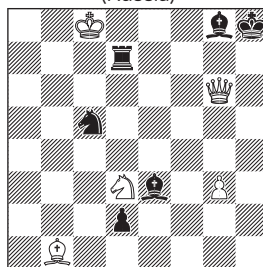
from 12 countries.

My ranking is:

**SECTION: WIN**

**1st/2nd Prize**

**E146** Petr Kiryakov  
Pavel Arestov  
(Russia)



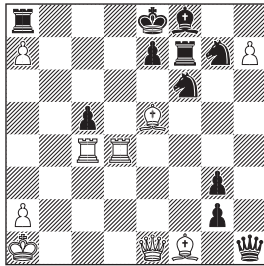
Win (5+6)

**1.Ne5!** [1.Nxc5? d1Q 2.Nxd7 Qd4 =]  
**1...Rd8+!** [1...d1Q 2.Qf6+ Rg7 3.Ng6+ Kh7 4.Qh4+ Bh6 5.Nf8+ Kh8 6.Qxh6+ Bh7 7.Bxh7 +-] **2.Kxd8 d1Q+** **3.Ke7 Bg5+!** **4.Qxg5 Qd8+!** **5.Kxd8 Ne6+** **6.Ke7 Nxg5 7.Kf6** Line A **7...Nh7+** [Line B 7...Bh7 8.Bxh7 Nxh7+ 9.Kg6! Kg8 (9...Nf8+ 10.Kf7 +-) 10.Nd7 Kh8 11.g4! Kg8 12.Nf6+ +-; Line C 7...Nf7 8.Ng6+! (8.Nxf7+? Bxf7 9.Kxf7 stalemate) 8...Kh7 9.Ne7+ Kh8 10.Ba2! +-(10.Nxg8? Kxg8 11.Ba2 Kf8 12.Bxf7 stalemate) ; Line D 7...Nh3 8.Ng6+ Kh7 9.Nf4+ +-] **8.Bxh7!** with 2 echo-lines  
**8...Bxh7** [8...Kxh7 9.Nf7 +-] **9.Ng6+ Kg8 10.g4 +-**

Ingenious introduction culminating in varied lines with remarkable moves, even avoiding stalemate.

### 1st/2nd Prize

**E151** Peter Krug  
(Austria)



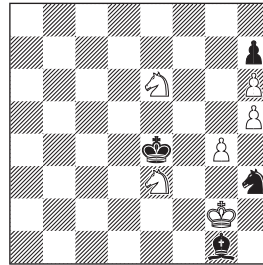
Win (9+11)

**1.Rb4 Nd7** [1...cxd4 2.Rb8+ Kd7 3.Rb7+ Ke6 4.Bxd4+--] **2.Rb8+ Nxb8**  
**3.Bb5+ Nd7 4.Rxd7 Rf5** [4...Rf6 5.Qxh1 gxh1Q+ 6.Rd1+ Kf7 7.Rxh1 Rf5 8.h8Q+-] **5.h8N!!** [5.h8Q? Qxe1+! 6.Rd1+ Kf7-+] **5...Qxh8** [5...Qxe1+ 6.Rd1#] **6.Rxe7+ Kxe7 7.Bxg7+ Kf7**  
**8.Bxh8 Be7** [8...Bd6 9.Bc4+ Kf8 10.Qe3 Rf1+ (10...Rf4 11.Bd5 Rxa7 12.Bxg2 Re7 13.Qd3+-) 11.Kb2 g1Q 12.Qh6+--] **9.Bc4+ Ke8 10.Qb1!** [10.Qxg3? Rf1+ 11.Kb2 g1Q 12.Qb8+ Bd8 13.Qe5+ Kf8 14.Qd6+ Ke8 15.Bb5+ Kf7=] **10...Bd6**  
[10...Rxa7 11.Bb5+ Kd8 12.Qd3+ Kc7 13.Qd7+ Kb8 14.Qe8+ Kc7 15.Qc6+ Kd8 16.Qxg2+-] **11.Bd4!!** [11.Kb2? Rf2+=] **11...g1Q** [11...cxd4 12.Qe4+ Re5 (12...Kd7 13.Qxf5+--)] 13.Qxa8+] **12.Qxg1 cxd4 13.Qg2** or [13.Qh1] **13...Rxa7 14.Qc6+ Ke7 15.Qe4+ Re5 16.Qh7+--** untermated

Configuration that allows an entertaining game with surprising moves and interesting complementary variants.

### 3rd Prize

**E155** Amatzia Avni  
Yochanan Afek  
(Israel)



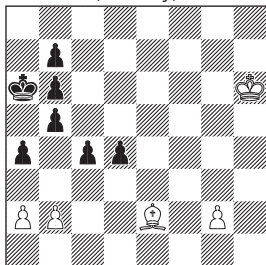
Win (6+4)

**1.g5!** Non-capture [1.Kxh3? Bxe3 2.Nf8 (2.Kh4 Bxh6 3.g5 (3.Ng5+ Kf4 4.Nxh7 Bg7 5.g5 Kf5=) 3...Kf5=) 2...Bxh6 3.Nxh7 Kf4=; 1.Nc5+? Kf4! (1...Kxe3? 2.Kxh3+-) 2.Kxh3 Bxe3 3.Ne6+ Ke5 4.Nf8 Bxh6 5.Nxh7 Kf4=] **1...Nxg5** [1...Bxe3 2.g6 Bxh6 3.gxh7+-] **2.Nxg5+ Kf4!** A counter non-capture from black: [2...Kxe3?--+ 3.Kxg1 (3.Nxh7)] **3.Nh3+!** [3.Ne6+? Kxe3 4.Kxg1 Kf3=; 3.Nxh7 Bxe3=; 3.Kxg1 again, capture of piece fails: 3...Kxg5=] **3...Kxe3 4.Kg3!** Yet another non-capture: [4.Kxg1? Kf3=; 4.Nxg1? Kf4=] **4...Bh2+! 5.Kg4!** The final avoidance of capture [5.Kxh2? Kf3=] **5...Bd6 6.Ng5** [6.Kf5? Be7! 7.Ng5 Bxg5 8.Kxg5 Ke4 9.Kf6 Kd5 10.Kg7 Ke6 11.Kxh7 Kf7=] **6...Bf4** [6...Be7 7.Nxh7 Ke4 8.Ng5+--] **7.Nxh7 Bxh6 8.Kf5+-** [Or first 8.Ng5 Kd4 9.Kf5]

An original and interesting ending with minor pieces.

## Honorable Mention

**E153** Jarl Henning Ulrichsen  
(Norway)



Win (5+7)

A look at the initial position makes it hard to believe that the theme of the study is stalemate and stalemate avoidance.

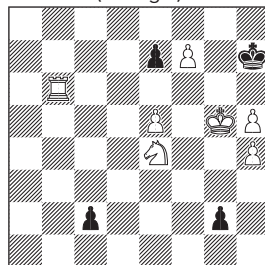
**1.Kg5!** [1.g4? draws: 1...d3 2.Bf1 Ka7! 3.g5 d2 4.Be2 b4 5.g6 c3 6.bxc3 b3 7.axb3 axb3 8.g7 b2 9.g8Q b1Q= . White cannot both prevent d1=Q and save his pawn on c3; e.g. 10.Qd5 Qc1; 1.Bf1? draws: 1...c3 2.Bd3 (( 2.bxc3 dxc3 3.Bd3 Ka5 is worse.)) 2...Ka5 3.g4 cxb2 4.g5 Kb4 5.g6 Kc3 6.g7 Kxd3 7.g8Q Kc2=; 1.Bd1? d3 loses: 2.a3 b4 3.axb4 c3 4.bxc3 a3-+] **1...d3**  
**2.Bf1** [2.Bd1? a3 3.bxa3 c3-+ and Black wins.] **2...Ka5** [2...Ka7 3.Kf4 d2 4.Be2 b4 5.Ke3 c3 6.Kd3 cxb2 7.Kc2 Kb8 (7...a3 8.g4) 8.Kxb2+- and White wins.; 2...b4 Editor 3.Kf4 b5 4.Ke3 Kb6 5.g4 Kc5 6.g5 Kd6 7.Bh3+-] **3.Kf4 Kb4** [3...a3 4.bxa3 Ka4 5.Ke3 Kxa3 6.g4 Kxa2 (6...Kb2 7.Bxd3 cxd3 8.Kxd3 Kxa2 9.g5 b4 10.g6 b3 11.g7 b2 12.g8Q+-) 7.Bxd3 cxd3 8.g5 b4 9.g6 b3 10.g7 b2 11.g8Q+-] **4.Ke3** [4.g4? d2 5.Be2 a3 6.bxa3+ Kxa3 7.g5 c3 8.Bd1 Kxa2 9.g6 Kb2 10.g7 c2 11.Bxc2 Kxc2 12.g8Q d1Q-+ and Black wins.] **4...a3** [4...Kc5

5.Bxd3 cxd3 6.Kxd3 b4 7.b3 is hopeless for Black. White wins easily with his passed pawn. So Black tries to save himself by creating a stalemate.] **5.Bxd3** ! [Not 5.bxa3+? Kc3 6.g4 d2 7.Be2 Kb2 and Black wins.] **5...cxd3 6.Kxd3 axb2 7.Kc2 Ka3 8.Kb1 b4 9.g4** And finally the pawn can move. [9.g3? b3=] **9...b5 10.g5 b3 11.axb3 b4 12.g6 b6 13.g7 b5 14.g8R!+-** Stalemate avoidance [14.g8Q? stalemate.; 14.g8B? stalemate.; 14.g8N? Kxb3=]

Within the theme of stalemate threat elimination, recommended for fans of the resolution.

## Honorable Mention

**E147** David Gurgenzidze  
(Georgia)



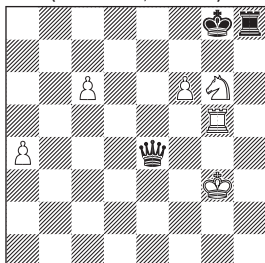
Win (7+4)

**1.Kf5!** [1.f8N+? Kg8!]=] **1...g1Q**  
**2.Ng5+** [2.f8Q? Qf1+=] **2...Qxg5+**  
**3.hxg5 c1Q 4.g6+ Kg7 5.h6+ Qxh6**  
 [5...Kxh6 6.f8Q+-] **6.f8Q+ Kxf8**  
**7.g7+ Qxg7 8.Rb8+ Kf7 9.e6#**

The prolific author develops all the themes. Nice! The solvers will surely ratify it.

### Honorable Mention

E142 Steffen S. Nielsen  
Pavel Arestov  
(Denmark, Russia)



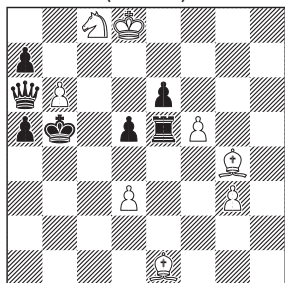
Win (6+3)

**1.Ne5+ Kf8 2.Nd7+** [2.Ng6+? Kf7=]  
2...Kf7 [2...Ke8 3.Re5+--] **3.Rg7+ Ke8**  
**4.f7+ Kd8** [4...Ke7 5.f8Q+] **5.f8Q+**  
**Rxf8 6.c7+ Kxc7** [6...Kc8 **7.Nb6+--**]  
**7.Nf6+!** [7.Nc5+? Qe7! 8.Rxe7+ Kd6=]  
**7...Qe7** [7...Kb6 8.Nxe4--] **8.Rxe7+**  
**Kd6 9.Ra7 Rxf6 10.Ra6+ Ke5 11.Rxf6**  
**Kxf6 12.a5+-**

I liked this co-production. If more comments, the details may not matter, because they are visible to the recipients. The solutionists.

### Special Honorable Mention

E139 Andrzej Jasik  
(Poland)



Win (8+7)

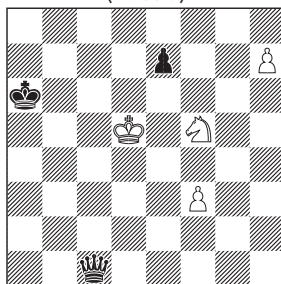
**1.b7! Qxb7! 2.Nd6+ Ka6!** [2...Kc6

3.Nxb7 exf5 4.Bc3 d4 5.Bf3+ Kb5  
6.Bxd4± ] **3.Nxb7 exf5** [3...Rxe1 4.fxe6  
± ] **4.Bc3! d4! 5.Bxd4 Rd5+ 6.Kc7**  
**Rxd4 7.Kc6!** [7.Bxf5? a4 8.Kc6 Rb4  
9.Nd6 a3=] **7...a4 8.Be2!** Zugzwang  
[8.Nc5+? Ka5 9.Bxf5 Rb4=; 8.Bxf5?  
Rb4 9.Nd6 a3 10.Be6 Ka5 11.Nb7+ (11.  
Kc5 Rb1=) 11...Ka4 12.Nc5+ Ka5=]  
**8...a3** [8...Rb4 9.d4+ ± ] **9.Nc5+ Ka5**  
**10.Nb3+ Kb4 11.Nxd4 Kc3 12.Nb5+**  
**Kb2 13.Nxa3+-** Win

The author once again presents us with a study of "special" characteristics.

### Commendation

E136 Valery Kalashnikov  
(Russia)



Win (4+3)

**1.h8Q e6+!** double attack [1...Qd1+  
Editor 2.Nd4+-] **2.Kxe6** [2.Ke5?!  
Qe1+! (2...exf5? Editor 3.Qf6+--)]  
3.Kd6 (3.Kf4 Qd2+! 4.Ne3 Qb4+ 5.Kg3  
Qe1+! 6.Kf4 Qb4+ 7.Kg5 Qc5+ 8.Kf4  
Qb4+ positional draw) 3...Qb4+! 4.Kxe6  
Qb3+= double attack] **2...Qc6+** double  
attack [2...Qc4+ 3.Ke5 Qe2+ 4.Kf4+-]  
] **3.Nd6 Qxf3 4.Qa1+ Kb6 5.Qd4+**  
**Ka6!** [5...Ka5 6.Qc5+ Ka4 7.Qb5+  
Ka3 8.Nc4+--; 5...Kc6 Editor 6.Qc4+  
Kb6 7.Qb4+--] **6.Qa4+ Kb6 7.Qb4+!**  
[7.Qb5+? Kc7!]=] **7...Ka6** [7...Kc6

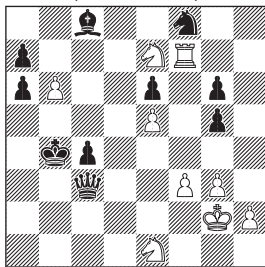
8.Qb7+ diagonal attack; 7...Kc7 8.Nb5+ Kc8 9.Qc5+ Kb7 10.Qa7+++; 7...Ka7 Editor 8.Nc8+ Ka8 9.Nb6+] **8.Qb5+ Ka7 9.Nc8+ Ka8 10.Nb6+ Ka7 11.Qa5+ Kb7** [11...Kb8 12.Nd7+ Kc8 13.Qc5+...] **12.Qa8+** diagonal attack

A recognition to the author for his passion, ingenuity and dedication for miniature studies. The study deserves to be recommended within the theme.

## SECTION: DRAW

### 1st Prize

**E149** Jan Timman  
(Netherlands)



Draw (9+10)

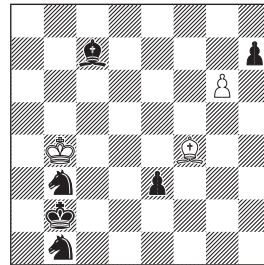
**1.Nc6+!** [1.bxa7? Bb7 2.Nf5 Qb2+ 3.Kf1 Ka4-+] **1...Ka4** [1...Kc5 2.bxa7 Qb2+ 3.Kh3 Bb7 4.Na5 g4+ 5.fgx4 Bd5 6.Rc7+ Kb6 7.Nxc4+ Bxc4 8.a8Q Bf1+ 9.Kh4 Qxh2+ 10.Kg5 Qd2+ 11.Kf6 Qf2+ 12.Kg7 Kxc7 13.Qxf8=] **2.bxa7 Qb2+ 3.Nc2!** [3.Kf1? Bb7!-+] **3...Qxc2+** [3...Bb7 4.N6b4=] **4.Kh3 g4+! 5.fgx4** [5.Kxg4? Bb7 6.Rxb7 Qf5+++] **5...Nh7! 6.Rxh7 g5 7.Rf7 Qg6 8.Nd8!** [8.a8Q? Qxf7 9.Qxc8 Qf1#] **8...Qe4** [8...Bb7 9.Rxb7 Qd3 10.Kg2=] **9.Nc6!** [9.Nb7? Bxb7 10.Rxb7 Qh1! 11.Rf7 c3 12.Rf8 c2 13.a8Q Qxa8 14.Rxa8 c1Q-+] **9...Qxc6** [9...Qg6 10.Nd8=] **10.a8Q Qxa8**

**11.Rb7!! Qb8!** [11...c3 12.Rb4+ Ka3 13.Rb3+ Kxb3= stalemate; 11...Bxb7= stalemate] **12.Rxb8 Bd7 13.Rd8!** [13.Ra8? Ka5 14.Rd8 Bc6 15.Ra8 Bb7!-+] **13...Bc6 14.Ra8!** [14.Rc8? Kb5-+] **14...Kb5 15.Rxa6 Kxa6=** stalemate

The study's configuration and its potential genesis seem extraordinary to me!

### 2nd Prize

**E158** Michael Pasman  
(Israel)



Draw (3+6)

**1.gxh7!** [1.g7 e2 2.g8Q e1Q+-+; 1.Bxc7 hxg6-+] **1...Ba5+!** [1...Bxf4 2.h8Q+=; 1...e2 2.h8Q+=] **2.Kc4!** [2.Kb5 e2 3.h8Q+ Nc3+-+] **2...e2** [Second line : 2...N3d2+!? 3.Kd3!! (3.Kd5 e2 4.h8Q+ Nc3+! 5.Kc6 e1Q-+) 3...Bc3 4.Bxe3! (4.Kxe3? Kc2! White has no way to block a1-h8 diagonal) 4...Nf3! (4...Kb3 for example 5.h8Q Bxh8 6.Bxd2) 5.Ke2!! (5.Ke4 Nbd2+! 6.Kf5 Kc2 7.Bh6 Nh4+!-+) 5...Nh4 6.Kd3!! Nf5 7.Bg1!! (7.Bf2 Bh8! 8.Ke4 Ng7!) 7...Bh8 (7...Na3 8.Ke4 Ng3+ 9.Kd5) 8.Ke4! Ng7 9.Ke5! Nd2 10.Kf6! =; Another important line : 2...N1d2+!? 3.Kd5!! (Now 3.Kd3 is not enough - 3...Nc5+ 4.Kxe3 Bc3-+ Black is winning because the way to block a1-

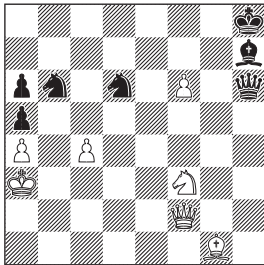


h8 diagonal is too long) 3...Bc3 4.Bxe3  
 And then blocking Ke6-f7 and bishop to  
 f6 or g7] **3.h8Q+ Bc3 4.Qh2! N1d2+**  
 [4...N3d2+ 5.Bxd2 Nxd2+ The same]  
**5.Bxd2 Nxd2+ 6.Kd3! e1Q 7.Qb8+**  
**Kc1** [Main : 7...Nb3 8.Qxb3+! Kxb3=]  
**8.Qb2+! Kxb2=** stalemate[8...Bxb2  
 stalemate]

Remarkable combination of two  
 main lines, nice stalemate figures and  
 surprising moves.

### 3rd Prize

**E145** Andrzej Jasik  
 (Poland)



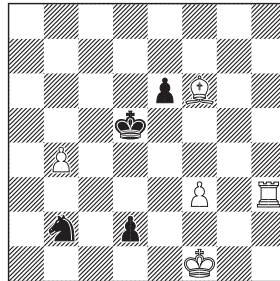
Draw (7+7)

**1.f7! Nbxc4+** [1...Nxf7 2.Qxb6=;  
 1...Kg7 2.Ka2! Nbxc4 3.Ne5! Bf5  
 4.Nxc4 Qe6 5.Qd4+ Kxf7 6.Kb3 Nxc4  
 7.Qxc4=; 1...Qc1+ 2.Qb2+ Qxb2+  
 3.Kxb2 Nbxc4+ 4.Kc3=] **2.Ka2!** [2.Kb3?  
 Kg7 3.Ne5 (3.Ng5 Bf5-+) 3...Qh3+μ]  
**2...Nxf7** [2...Kg7 3.Ne5! Bf5 4.Nxc4  
 Nxc4 5.f8Q+ Kxf8 6.Qxf5+=] **3.Qd4+**  
**Qg7 4.Qxc4 Ne5!** [4...Qg2+ 5.Ka1=]  
**5.Nxe5 Bg8 6.Nf7+! Bxf7 7.Bd4!!**  
**Bxc4+** [7...Qxd4 8.Qxf7=] **8.Ka3! Qxd4**  
 Stalemate[8...Bd3 9.Bxg7+ Kxg7=]

Ingenious configuration and  
 entertaining game from both sides.

### 4th Prize

**E137** Michal Hlinka  
 Lubos Kekely  
 (Slovakia)



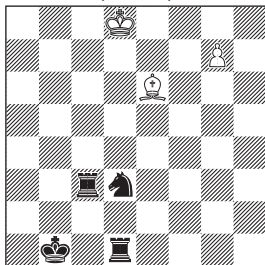
Draw (5+4)

**1.Rh5+ Kd6** [1...e5 2.Rxe5+ Kd6  
 3.Re1=; 1...Kc6 2.b5+ Kd7 3.Rh7+ as  
 main; 1...Kc4? 2.Rh4+ Kb3 3.Rd4+-  
 ] **2.Be5+ Kc6 3.b5+! Kb6 4.Bd4+**  
**Kb7 5.Rh7+ Kc8 6.Rh8+ Kd7 7.Rh7+**  
**Ke8 8.Rh8+ Kf7 9.Rh7+ Kg8** [9...Kg6  
 10.Rg7+ Kh5 11.Rh7+ positional  
 draw] **10.Rh8+ Kf7 11.Rh7+ Ke8**  
**12.Rh8+ Kd7 13.Rh7+ Kd6!** [13...Kc8  
 14.Rh8+ positional draw] **14.Be5+!**  
**Kxe5 15.Rd7 d1Q+ 16.Rxd1 Nxd1**  
**17.b6** start of second phase **17...Kd6**  
**18.b7!** [18.Ke2? Nc3+ 19.Kd3 Na4!-+]  
**18...Kc7 19.Ke2 Nb2** awitchback  
**20.Ke3** [20.f4 Editor 20...Nc4-+]  
**20...Kxb7 21.f4 Kc6 22.f5!** [22.Ke4?  
 Kd6 23.f5 e5 24.f6 Na4 25.f7 Nc5+-+]  
**22...e5 23.f6** [23.Ke4 Editor 23...Kd6  
 24.f6 Na4-+ ] **23...Nc4+** [23...Kd6  
 24.f7=] **24.Ke4 Kd6 25.f7** draw.

Rich content in themes and  
 derivations, as expressed by the authors  
 in their comments: Two phases. Multiple  
 refusals to capture. Sacrifices. Positional  
 draws. Switchback.

### Honorable Mention

**E143** Valery Kalashnikov  
(Russia)



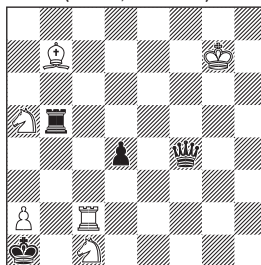
Draw (3+4)

**1.g8Q Nc5+** [1...Nf4+ Editor 2.Bd7 Rcd3 3.Kc8] **2.Bd5 Rcd3 3.Qg6!** [3.Qh7? Kc1! 4.Qh6+ R1d2!-+] **3...Kc1 4.Qg5+ Kb2** [4...R1d2 Editor 5.Qg1+ Kb2 6.Qg7+] **5.Qg7+** [5.Qf6+? Ka3!-+] **5...Kc2** [5...Ka3 6.Qa7+ Na4 7.Qe7+ Kb2 8.Qb4+=] **6.Qg6!** [6.Qg2+? Kc3! 7.Qg7+ Kb4 8.Qb2+ Nb3-+] **6...Kc1 7.Qg5+ R1d2 8.Qg1+ Kb2 9.Qg7+ Kc2 10.Qg6! Kc3 11.Qf6+ Kc2** [11...Kb4 12.Qb6+=] **12.Qg6!** positional draw[12.Qf5? Kb2! 13.Qf6+ Ka3 14.Qa1+ Kb4 15.Qb1+ Nb3-+]

Configuration with "equivalent power" material, but Black has the initiative. A nice miniature where White has to make precise moves.

### Honorable Mention

**E148** Amatzia Avni  
Vladislav Tarasiuk  
(Israel, Ukraine)



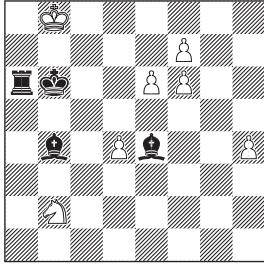
Draw (6+4)

**1.Nab3+ Kb1 2.Rb2+! Kxb2 3.Nd3+ Kxa2 4.Nbc1+!** [4.Nxf4? Rxb7+--+] **4...Qxc1!** [4...Kb1 5.Nxf4 Rxb7+ 6.Kf6 Kxc1 7.Ne2+ or at first 7.Ke5] **5.Nxc1+ Kb1! 6.Bc6!** [Critical position. Thematic try: 6.Ba6? Rg5+! 7.Kf6 Ra5 8.Nd3 Kc2! (and not 8...Rxa6+? 9.Ke5 Ra4 10.Nc5 Rb4 11.Nd3 Rc4 12.Kd5 = as in the main line) 9.Ne1+ (9.Bc4 Kc3 !) 9...Kd1! 10.Nf3 Rxa6+ 11.Ke5 d3-+] **6...Rg5+!** [6...Rc5 7.Nb3 (e2)! 7...Rxc6 8.Nxd4=] **7.Kf6 Rc5 8.Nd3!** [8.Nb3? Rxc6+ 9.Ke5 d3-+] **8...Rxc6+ 9.Ke5 Rc4** [9...Kc2 10.Nb4+ Kc3 11.Nxc6 d3 12.Ne7 ! 12...d2 13.Nd5+ =] **10.Kd5 Ra4 11.Nc5 Rb4 12.Nd3!** [12.Na6? d3! 13.Nxb4 d2-+] **12...Ra4 13.Nc5** draw by repetition

Ingenious introduction to arrive into an interesting ending, very likely to be appeared in competition games.

## Honorable Mention

E157 Michael Pasman  
(Israel)



Draw (7+4)

**1.Nc4+ Kc6** [1...Kb5 2.e7 Kxc4 3.e8Q=] **2.h5!!** Ignoring material advantage and mate threats and forwarding most unexpected, far of promotion located pawn [Thematic try : 2.e7 Bd6+ 3.Nxd6 Kxd6 4.d5! (4.e8N+ Kd7 5.Nc7 even (5.d5) 5...Rb6+) 4...Bxd5 5.e8N+ Kd7 6.Nc7 Rxf6 7.Nxd5 Rxf7 8.h5 Kd6! 9.Nb6 Kc6 10.Nc4 Rf8+ 11.Ka7 Rf4! 12.Na5+ (12.Ne5+ Kc7 13.Ka6 Rf6+ 14.Ka7 Rf5--+) 12...Kb5 13.Nb7 Rd4! 14.h6 Rd7--; 2.Ne5+ Kb5! 3.e7 Bd6+ 4.Kc8 Bf5+ 5.Kb7 Rb6+ 6.Ka7 Bb8+ 7.Ka8 Be4+ mating] **2...Ra1** [or 2...Bd5 3.e7 Bd6+ (3...Bxf7 4.Ne5+) 4.Nxd6 Kxd6 5.e8N+ Kd7 6.Nc7 Rxf6 (6...Rb6+ 7.Ka7 Rxf6 8.Nxd5) 7.Nxd5 Rxf7=] **3.Ne5+!** [3.e7? Bd6+ 4.Nxd6 Kxd6 5.e8N+ Kd7--+] **3...Kd5** [3...Kb6 4.Nd7+; 3...Kb5 4.e7] **4.f8Q!** [4.e7 Bd6+ 5.Kc8 Ra8+ 6.Kb7 Ke6+ 7.Kb6 Bxe7 8.fxe7 Kxe7--+] **4...Bxf8** [Important line : 4...Bd6+!? 5.Qxd6+ Kxd6 6.Nf7+! Kxe6 7.Ng5+! Kf5 8.Nxe4 Kxe4 9.h6! And Black has nothing better then to force a draw 9...Rb1+ 10.Kc8 Ra1] **5.e7! Bxe7 6.fxe7 Kd6! 7.e8N+!! Ke7** It is

material equality, but Black is threatening to win the knight and in the same time Kd8 [7...Ke6 8.Ng7+] **8.Ng7!** [8.Nc7 Rb1--+] **8...Ra6!** Main threat is Kf8 to win the knight [8...Rh1 9.Kc7=; 8...Rg1 9.h6] **9.Kc7!!** [9.Nc4 Kd8] **9...Kf8!** Seems Black winning the knight **10.h6!** [10.d5? Ra7+! 11.Kb6 (11.Kd6 Kxg7) 11...Rxcg7--+] **10...Rxb6 11.d5! Kxg7** [11...Bxd5 12.Nf5=] **12.d6** and must give up a piece for the pawn **12...Bf5 13.d7=**

Notable thematic essay. Entertaining and artistically appropriate gameplay featuring the Knights' coronations.

Salta , Argentina April 4 , 2021

Mario G. García

Judge

[From the Editor: Thank you, Mario, for your very quick and detailed award. Claims should be sent to the editor within usual 3 monthes. After that, the award will be finalized.]

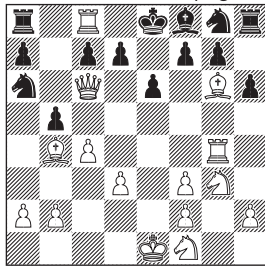
## プロパラ会から

### 橋本 哲

2021年2月7日のプロパラ会で、作品集"64 proof games"以後のブルーゲーム発表作を題材にしたレクチャーの機会をいただきました。以下は、そのときの話をもとに若干の補足を加えてまとめ直したものです。

2012年、神戸で世界大会が行われました。世界大会では Michel Caillaud が主催する Champagne Tourney というレトロの創作コンテストが恒例になっていて、このときのお題は "Long travel" でした。日本への長旅という意味だったのでしょう。図1はそのときの作です。世界大会に参加された方には見覚えがあるかもしれません。

図1 Satoshi Hashimoto  
WCCC Kobe 2012 Champagne 1st Pr



Proof Game 21.5 (15+14)

1.c4 e6 2.Qa4 Qf6 3.Qc6 Qf3 4.exf3 b6  
5.Bd3 Ba6 6.Bg6 Bb5 7.d3 Ba4 8.Bd2  
Bd1 9.Bb4 Be2 10.Sd2 Bf1 11.Rc1 Bxg2  
12.Rc3 Bf1 13.Ra3 Be2 14.Sf1 Bd1  
15.Se2 Ba4 16.Rg1 Bb5 17.Rg4 Ba6  
18.Seg3 Bc8 19.Ra6 b5 20.Rb6 Sa6  
21.Rb8 h6 22.Rxc8+

さてこの作、並べてみればテーマは一目瞭然でしょう。いうまでもなく黒 Bc8 が Pg2

を取りに遠征し、c8 に戻って取られる、という一連の手順が狙いです。解く人、見る人にはこの手順を単純に楽しんでもらえれば、それだけでよいのですが、ここでは、これを作ったときのことを振り返ってみたいと思います。

日本で世界大会でブルーゲームの創作を問われるとあつては参加する一手、半ばノルマのようなもので日限もあるのです。とにかく何かひとつ形にしなければいけません。そこで、“Long travel” からの連想で「何か駒を遠征させて戻す、あわよくばそこで取られる」というシナリオを設定しました。主役の駒にも意味づけにもいろいろ選択肢があるところですが、B を使い、駒取りを目的にするという選択にはほとんど迷いませんでした。迷っている暇はなさそうだし、その組み合わせはまだ作ったことがなく、やってみたかったということもありました。

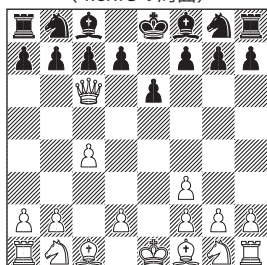
B で駒を取りに行くなら、完成図のように Bc8 で Pg2 を (あるいは Bc1 で Pg7 を) 狙うのが本線になります。g2 のように S で取るとチェックになる位置を選んで S が暴れないようにするのはこういうときの常套手段ですし、そこそこ長いコースを設定できそうだったからです。

こう決めると、B のコースを限定できるような構造とその入口を探すことになります。ここをどう作るかが第一のポイントです。図1a は白の4手目、exf3 とした局面ですが、このわずかな手数で黒 B の動きを決める骨格がほぼ出来上がっています。こういうところでもたつくとこの後の展開が苦しくなりますし、図が汚くなってしまうかもしれません。簡潔かつ先を見通した序盤が必要で、ほとんどこの出来が全てを決めるみたいな感覚も

あります。

図1a

(4.exf3の局面)



このあとにはひたすら主役のBを動かすだけですが、ここに第二のポイントがあります。黒Bは片道7手、往復で14手動いているので、それに対応する手数が白にも必要です。それも、黒Bの動きと矛盾せず、順序が限定され、そしてスムーズなものでなければなりません。そのための、(この場合で言うと14手のうちの)たった1手が埋まらずに苦しむこともあります。実際、そんな理由で長く眠ったままのネタもあるのです。逆に、候補手はいろいろあっても、その選択に悩むこともあります。

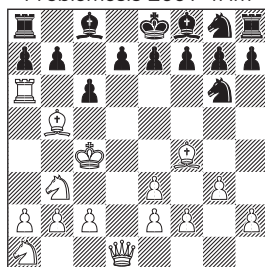
これは、この手のものに限ったことではなく、主題の裏側で手を作らねばならないことはよくあります。ブルーゲームの創作を始めて間もない頃、そのように手を埋めるところに奥義のひとつがあるのではないかとさえ思ったものです。そこには、手を作るスキルと選択のセンスが現れるからです。そして、それを支える構造が序盤に設定されていなければならないのは言うまでもありません。

ジャッジであった Caillaud は、まさに上に述べたようなポイントを見てくれていたと思っています。彼の選評にそのことを感じました。この作品を通して、作り手同士の会話ができたような気がしています。1st prize などという結果よりも、そのことがうれしか

ったのです。

ついでに、本作からの連想で思い出した図をちょっとだけ紹介しておこうと思います。

図1-1 Satoshi Hashimoto  
Problemesis 2001 4HM

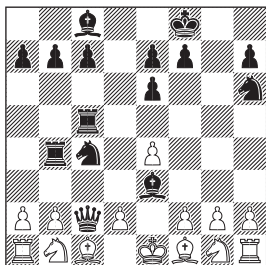


Proof Game 24.0 (15+15)

1.g3 Sc6 2.Bg2 Se5 3.Bc6 Sg6 4.Bb5 c6  
5.Sf3 Qb6 6.Sd4 Kd8 7.Sb3 Qe3 8.dxe3  
Kc7 9.Bd2 Kd6 10.Bc3+ Ke6 11.Qd6+  
Kf5 12.S1d2 Kg4 13.Rd1 Kh3 14.Sa1  
Kg2 15.Sdb3 Kxh1 16.Rd4 Kg2 17.Ra4  
Kh3 18.Ra6 Kg4 19.Qd1 Kf5 20.Kd2 Ke6  
21.Kd3 Kd6 22.Kc4+ Kc7 23.Be5+ Kd8  
24.Bf4 Ke8

ここでは、KでRを取りに行くことにしました。KをQ側から出し、h筋から敵陣に入るコースを想定した上で、序盤でQを消費し、同時にSでRを取りに行く筋を消す、左のRを取りに来る恐れもあるのでそちらにも手を打っておく、そんな風に形を決めた後はKの動きに合わせるように手を作る、基本的な思考パターンは図1とほとんど同じであることが分かります。こちらの場合は、黒Kが往復18手も動いていて、最後の1手を埋めるのに手間取ったのですが。

図1-2 Michel Caillaud  
Mat Plus 2007 1st Pr



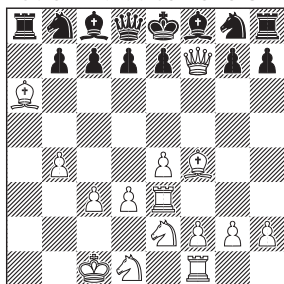
Proof Game 18.5 (14+15)

1.e4 Sc6 2.Qg4 Sa5 3.Qe6 dxe6 4.Ba6  
Qd3 5.Sh3 Qxc2 6.O-O Bd7 7.Re1 Rd8  
8.Re3 Bc8 9.Rg3 Rd4 10.Rxg7 Rb4  
11.Rg3 Bh6 12.Re3 Kf8 13.Re1 Be3  
14.Kf1 Sh6 15.Ke2 Rg8 16.Rh1 Rg5  
17.Ke1 Rc5 18.Bf1 Sc4 19.Sg1

Champagne Tourney のジャッジだった Caillaud に敬意を表してひとつ。これは Rh1 で駒を取りに行き、その邪魔になる Ke1,Bf1,Sg1 も同時に動かしてしまおうというものです。S だとチェックになる Pg7 を狙い、そのための骨格を序盤の手数で作ってしまう、そして、その瞬間にその後の全ての手順が約束されてしまったかのようにさえ見える、見事な仕上がりです。

では、次の作に移りましょう。図2ですが、まずは手順を追ってみてください。

図2 Satoshi Hashimoto  
Problem Paradise 2015 3HM

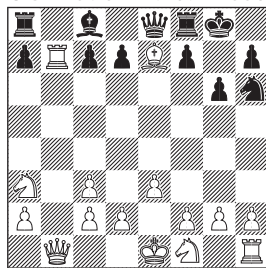


Proof Game 14.5 (15+14)

1.e4 a6 2.Qh5 a5 3.Ba6 Sc6 4.d3 Sb4  
5.Bf4 Sxa2 6.b4 Sc3 7.Sxc3 a4 8.O-O-O  
a3 9.Re1 a2 10.Sd1 a1S 11.c3 Sc2  
12.Re3 Sd4 13.Se2 Sc6 14.Rf1 Sb8  
15.Qxf7+

本作、何をやっているか分かるでしょうか。黒の aP が S に成っていて、b8 に元からいたかのように居座っています。こういうのを人の名にちなんで Pronkin のテーマと呼ぶのですが、これを 1 回や 2 回やったところでどうということはありません。では、何が狙いなのでしょう。その解説の前に、背景となる作品に触れておきたいと思います。

図2-1 Peter Wong  
U.S. Problem Bulletin 1995



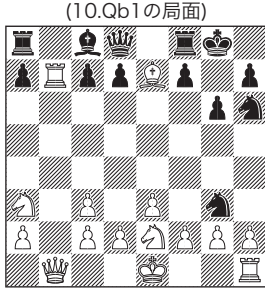
Proof Game 11.5 (15+12)

1.e3 g6 2.Ba6 Bg7 3.Se2 Bc3 4.bxc3  
Sh6 5.Ba3 O-O 6.Bxe7 Sxa6 7.Sa3  
Sc5 8.Rb1 Se4 9.Rxb7 Sg3 10.Qb1 Sf1  
11.Sg3 Qe8 12.Sxf1

これはちょっと知られた作なのですが、やはり狙いがとらえにくいかもしれません。黒 Sb8 の動きにご注目。b8-a6-c5-e4-g3-f1 と 5 手動いて f1 で取られています。白 S は e2-g3-f1 と動いているので、f1 まで行かなくとも g3 で取らせれば済むように見えます。ではなぜ f1 に行ったのでしょうか。図 2-1a、白の 10 手目 Qb1 とした局面を見てください。ここから黒はあと 2 手指さねば

なりません。Qe8は当然として、もう1手にはSg3以外の駒は使えません。よってSf1としなければならないのです。

図2-1a



Sがg3まで来るのにもう1手かければよいのではないか。そう思う人もいるかもしれませんが。例えば、図2-1bのようになれば、ここからQe8とSg3の2手を指すことができます。

図2-1b



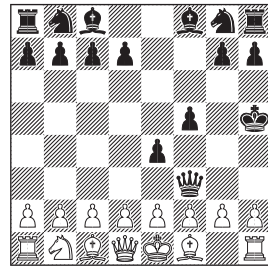
本作のポイントはここにあります。Sは白マスから黒マス、黒マスから白マスへと動きます。ということは、同色のマスへの移動には偶数手、違う色のマスへの移動には奇数手かかることになります。従ってSb8がg3に行くのにかかる手数は偶数手で、これを1手だけ狂わせて奇数手にすることはできないのです。これは、偶奇性と呼ばれるSの基

本的な性質です。よって図2-1bのような局面はあり得ないのです。

仮にこれがSでなく、例えばBがd6-g3と動いたと想像してみてください。それなら、途中で止まって1手余計にかけるとは簡単にできます。そういう時間稼ぎをテンポといいます。Sには1手、あるいは奇数手のテンポは原理的にできないはずでした。Wongの作品は、取らせる場所を変えることによって、その常識を破ろうとしたものだったのです。

この手のものはその後ほとんど出ていないと思います。たしかWong作の数年後、Phénix誌にPascal Wassongという人がこの筋の記事を書いていて、オリジナルもいくつか載せていたのですが、考え方は同じであったと思います。私の記憶にあるのはそれだけです。

図2-2 Satoshi Hashimoto  
StrateGems 2000



Proof Game 8.0 (15+16)

1.Sc3 e5 2.Sd5 e4 3.Sf6+ Qxf6 4.Sh3 Qf3 5.Sf4 f5 6.Sd5 Kf7 7.Sc3 Kg6 8.Sb1 Kh5

次に私の作(図2-2)を見てください。神戸での世界大会のときにTシャツやバッグにプリントされたので、記憶にある人もいます。

さてこの図ですが、白のSg1がなくなっています。これを捨てるだけなら簡単です。

f3でQに取らせることができるので、あとはRと残ったSを往復させておしまい、そのように見えるかもしれません。ところがそうはいかないようになっていきます。

Sg1をf3で捨てるには1手、あるいは奇数手かかります。残された手は偶数手なので、絶対に8手にはならないのです。

これを解決するにはSを黒マスで捨てなくてははいけません。使える黒マスはf6なのですが、Sg1をf6に移動するには4手必要で、それでは黒の動きに間に合わないようになっていくのです。

解決策は作意手順の通りです。Sg1でなくSb1の方を捨てることにすれば間に合います。あとはゆっくりSを移動してやればよいのです。

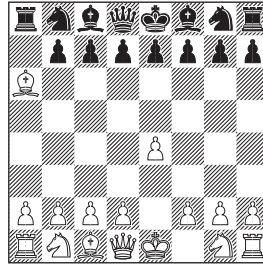
これはSのテンポそのものではありません。ですが、2枚のSの役割を入れ替えることでテンポに相当するパラドキシカルな効果を狙ったのです。図2-1のWong作が頭にあっての発想だったことは言うまでもありません。

念のため強調しておく、本作の主題はあくまで偶奇性をもとにしたロジックで、Sg1を反対側のb1に移動するのはそれを効果的に見せるための表現方法として選択したものです。この主客を取り違えずに見てくれることを願っています。また、表面の手順だけでなく、背後のロジックや組み立ても含めて見てほしいとも思います。そして、関連する作例などの知識があれば、なお一層楽しめるはずです。そうした情報は、実はたくさん転がっています。

本題の図2に戻りましょう。Sによるテンポとどういった関係があるのでしょうか。仮に白の2手目をBxa6とした局面を見てください(図2a)。

図2a

(2.Bxa6とした仮想図)



ここから、黒はSでPa2を取り、原形に戻すことができます。でもそれでは、黒の手はPa6の1手の他は偶数手のはずで、14手には絶対になりません。よってこれは成立しないのです。aPをPのまま取らせる手はないので、成らせるしかなくなります。つまり、b8を成駒のSにすり替えたのはこの偶奇の差を解決するためだったのです。なお、成った駒をb8に戻すのではなく他の場所に捨てる手も考えられますが、それは成立しないように作ってあります。

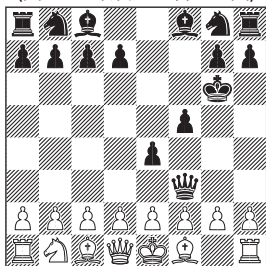
このように、これもSによる1手のテンポの可能性を考える中から生まれたものですが、伝わりにくかったように思えます。もっとまじな表現方法がないものか、今でも課題として残っているのです。

さて、図2や図2-2を見て気になることはないでしょうか。図2ではQxf7、図2-2ではKh5という最終手が、主題が終わった後に付けられています。この余分とも思える1手は何のためか。そのことについて説明しておこうと思います。



図2-2a

(図2-2の最終手を省いた図)



Proof Game 7.5 exactly(15+16)

図2-2aは図2-2の最終手、8... Kh5を省いた図です。もちろんこれで7.5手の作として成立しているはずですが、でも、これにはひとつ問題があるので。

最短コースを考えてみましょう。すると、Sを入れ替えるなどという面倒は要らなくなります。例えばこんな感じです。

1.Sf3 e5 2.Rg1 e4 3.Rh1 Qf6 4.Sc3 Qxf3  
5.Rb1 f5 6.Ra1 Kf7 7.Sb1 Kg6

最短ゲームは7.0手で、7.5手の作意は最短解になりません。最終手を付けたのは、それによって白が1手省くのを防ぎ、作意を最短解にするためなのです。

作意が最短解でないとき、図にあるように exactly などと示すのがお作法になっています。では、それでよいではないか、と思われるかもしれませんが、それではいけません。一般に、ブルーゲームは最短ゲーム (Shortest Proof Game, SPG と呼びます) に作るのが基本とされていて、そうでないものは、評価で低く見られてしまいます。スキルと見識を問われると言ってもよいでしょう。私自身、そのような失敗をして作り直したことがあります。

では、そのように扱われるのはなぜか。そのことを説明したものを見たことはありませんが、私なりの感覚を言葉にしてみようと思

います。

ブルーゲームの Stipulation にある手数は、その手数で出題の局面にせよ、という意味です。プロバラ誌の定義にも「実戦初形から初めて、指定された手数で問題図に至るような手順を求める」とあります。これは、プロプレムの他の分野でも基本的に同じことです。

ここでちょっと見方を変えてみます。一般に、そこに示される手数は最短手数のはずですが、手数を指定しているというよりは、最短手数を共通の前提としてその手数を表記する、という方法が習慣化したもののように思えます。今回の例は特殊な例外なので、exactly などと表記を工夫しているのです。でもそのことだけでは評価上の問題にはならないと思われるかもしれません。

ブルーゲームも一部の例外を除いて基本は最短を求めるものとして生まれ、発展してきました。そのような基本的な約束のもとでは、SPG になっているものは、図面だけあれば手数の指定はなくても完結しているはずです。つまり、作品として、図面だけで閉じているのです。一方、SPG になっていない場合、図面だけでは足りず、手数を条件として付けている形です。私には、これが図面に納まりきれず、はみだしているように見えてしまうのです。それが私にとっての違和感の正体だと思っています。

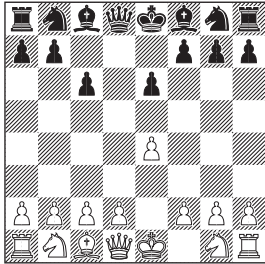
普通、たいていのものは SPG にすることができます。ちなみに、私の作品集に SPG になっていないが高い評価を受けた数少ない例としてひとつ引用しているのですが、実はそれも SPG 化できることが知られています。

もちろん例外はありますし、創作上の事情もあります。許容しないということではありません。できていないもの、そうすべきものができていないと、減点されるということなのです。

逆に、最短でないことを前提に作られた作

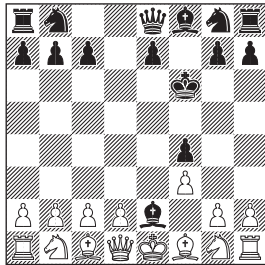
もあります。その例をいくつか紹介しておきましょう ( 解は末尾に )。

図2-3 Tibor Orban  
Die Schwalbe 1976 Comm



Proof Game 4.0 exactly(15+15)

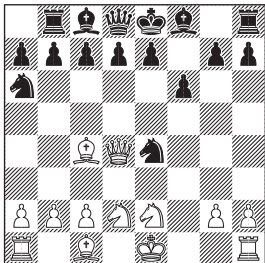
図2-4 Michel Caillaud  
Jaques Rotenberg  
Europe Échecs 1991 2HM



SPG (15+15)

- a) White to move
- b) Black to move

図2-5 Gerd Wilts  
Problemblad 2004

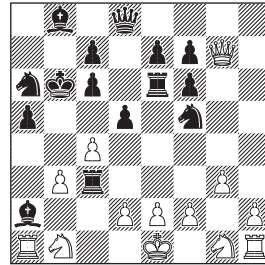


Proof Game (13+16)

- a) 7.5 b) 12.0

さて、今回紹介する最後の作品です。図3は StrateGems 誌の今年の新年号に載った最新作です。

図3 Satoshi Hashimoto  
StrateGems 2021

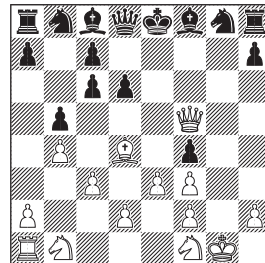


Proof Game 21.5 (13+15)

- 1.Sf3 d6 2.Se5 Be6 3.Sd7 Bxa2 4.b3 a5
- 5.Bb2 Ra6 6.Bf6 gxf6 7.c4 Bh6 8.Qc2
- Be3 9.Qxh7 Ba7 10.Qg7 Rh3 11.Sa3 Rc3
- 12.g3 Sh6 13.Bg2 Sf5 14.Bc6 d5 15.Ba4
- Re6 16.Sb5 Sa6 17.Se5 Bb8 18.Sf3 Kd7
- 19.Sg1 Kc6 20.Sa3+ Kb6 21.Bc6 bxc6
- 22.Sb1

本作の解説に入る前に「シールド」の手筋について説明しておきたいと思います。まず 図3-1、私が初めてこの筋を使った作です。

図3-1 Satoshi Hashimoto  
Problemblad 1999



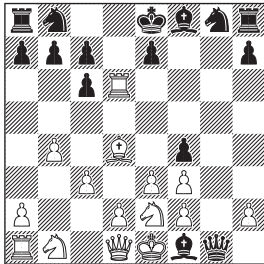
Proof Game 18.0 (14+15)

- 1.e3 f5 2.Bb5 f4 3.Bc6 dxc6 4.Se2 Qd5
- 5.Rg1 Qf3 6.gxf3 Bh3 7.Rg6 Bf1 8.Rd6

g5 9.b4 g4 10.Bb2 g3 11.Bd4 g2 12.c3  
g1Q 13.Qc2 Qg5 14.Sg3 Ba6 15.Qf5 b5  
16.Kf1 exd6 17.Kg1 Qd8 18.Sf1 Bc8

序盤、黒はQを捨てています。このQは、後に成駒として原形に戻すことになります。Pronkinのテーマですが、そのためにPを成り込んだ局面(図3-1a)をご覧ください。Bf1がないとQ成がチェックになってしまいます。それを避けるために、事前にf1を塞いでおく、これがシールドの手筋です。ここではチェックしないようにシールドしているのですが、逆にチェックされないようにシールドしておく、というものもあります。この場ではこの図のように、チェックしないためのシールドを扱います。

図3-1a  
(12... g1=Qの局面)



これは、シールドをやろうというよりは、Bの大回転をやりたくて、その意味付けをいろいろ考えた結果でした。その頃、その手ものが盛んに作られていたのです。Michel Caillaud、Gianni Donati、Mark Kirtleyらのメールのやりとりの仲間に入れてもらったのもこの前後でした。

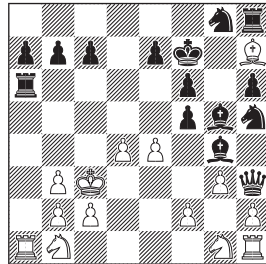
ちなみに、これは私の初期作品の中でも出来がよいもののひとつだと思っています。本作発表の直後、Michel Caillaudから「私もほとんど同じのを作っていました。これが出

ては発表できませんね。」とメールで言ってきたのも自慢です。当時のAwardにはかすりもしませんでしたが、Caillaud作として出ていたら、扱いが違ったのかも、などと妄想したことを思い出します。

シールドの話に戻ります。ちゃんと調べた訳ではありませんが、この筋の作例はこの当時あまりなかったのではないかと思います。本作の後、もっと原理図に近いものも作っているのですが、それが通用したくらいですから。

さて、図3はシールドの発展形のひとつである二重シールドをテーマにしたものです。これには、記憶の範囲では自分自身のものを含めてふたつ先行作があります。まずそれらから見ていきましょう。

図3-2 Satoshi Hashimoto  
Problembiad 2004 2nd Pr



Proof Game 22.5 (14+15)

1.e4 d5 2.Be2 d4 3.Bh5 d3 4.Qe2 dxe2  
5.d4 Qd7 6.Bg5 Qh3 7.Kd2 e1R 8.Sf3  
Re3 9.Se5 Rb3 10.axb3 Bg4 11.Ra6  
Sd7 12.Rg6 f5 13.Sf7 Rd8 14.Ra6 Sdf6  
15.Bg6 Sh5 16.Bf6 gxf6 17.g3 Bh6+  
18.Kc3 Bg5 19.Ra1 h6 20.Bh7 Rd6  
21.Se5 Ra6 22.Sf3 Kf7 23.Sg1

図3-2a  
(12.Rg6の局面)

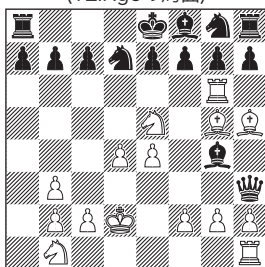
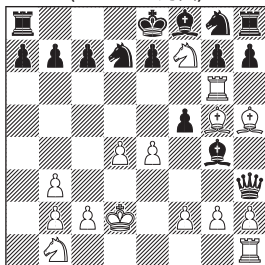


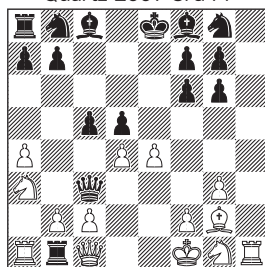
図3-2aはRg6とひとつ目のシールドを入れたところでは、次のf5と突く手を可能にしたものです。そしてこの後、白はBg6～Bh7としなければなりません。そこで、一旦Sf7と二つ目のシールドを入れ(図3-2b)、Rg6を移動してg6地点を使えるようにします。このようにしてBh5に対してRg6、Sf7と二重のシールドが行われます。そしてこれを成立させるために、右上でのやりとりが順序よく行われるよう作ってあるのです。

図3-2b  
(13.Sf7の局面)



もうひとつの例は図3-3です。

図3-3  
Michel Caillaud  
Quartz 2007 3rd Pr



Proof Game 18.0 (14+16)

1.d4 d5 2.Qd3 Bg4 3.Qg6 hxg6 4.Bg5 Rh3 5.Bf6 Rd3 6.g3 exf6 7.Bg2 Bb4+ 8.Kf1 Be1 9.a4 Rd1 10.Sa3 Rb1 11.e4 Bd1 12.h4 Bb4 13.h5 Bf8 14.h6 c5 15.h7 Qa5 16.h8Q Qc3 17.Qh6 Bg4+ 18.Qc1 Bc8

図3-3a  
(8... Be1の局面)

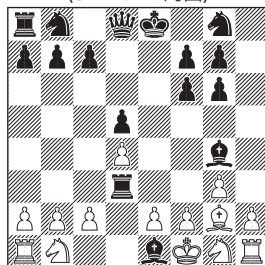
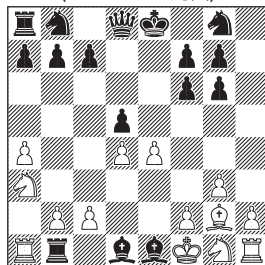


図3-3b  
(11... Bd1の局面)

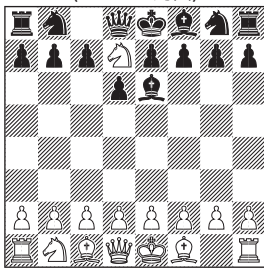


黒のRがd筋から一段目に入るので、それによるチェックを予防するためにまずBe1とシールドを入れなければなりません(図3-3a)。そして、その少し後にBd1ともう一枚シールドを入れ(図3-3b)、e1のBを先に原形に戻しています。このシールドの入れ替えはなぜ行われるのでしょうか。答は白は最後の1手、18.Qc1にあります。黒がシールドを外すとき、チェックを受ける駒はこのQc1だけです。そして、それは白の最後の1手なので、黒も残り1手しか指せません。Be1のままではそれに対応できないのです。分かり易い、うまい仕組みですね。

本題の図3に戻りましょう。3手目、早くもひとつ目のシールドが入っています(図3a)。何が起こるのか、まだ影も形もない局面ですが、実は後にBf1がg2～c6～a4と動くことになっています。そのBの直射を消しておくのです。

図3a

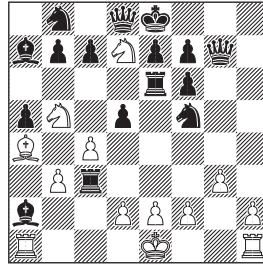
(3.Sd7の局面)



二つ目のシールドが16手目のSb5です(図3b)。こうしておいてひとつ目のSd7を外し、黒Kを解放してd7～c6に移動したところで、二つ目のSb5が外せる、そんな仕組みになっています。

図3b

(16.Sb5の局面)



ちょっと変だと思いませんか。そんなややこしいことをせず、Bが入ってくる前にKを脱出しておけばよいのではないかと。もちろん、それは成立しないように作っています。そのための仕組みの発見が創作の大きな鍵でした。もうひとつ、白Bのコースを限定させなければなりません。例えばBf1～g2～e4～c2～a4のコースです。このようにBに手数をかけたとしても、Sのシールドの分を節約できるなら引き合うのです。これも、ちょっと誤ると成立してしまいます。

二重シールドを3つ見えました。似たようできて、それを成立させる考え方にはそれぞれものがあり、ひとつひとつに工夫があることが分かります。そこに作者の思考の跡を感じていただければ、と思っています。

今回のレクチャーは以上です。このところ、創作はサボり気味なのですが、この機会に振り返ることでちょっとしたアイデアを得ることもできました。よい刺激になったと思っています。有難うございました。

(Continued on p.11)

# 出口信男の奇妙な世界 (1)

## 泰永三二郎

今回から「出口信男の奇妙な世界」と題して書くことになりました。本編に入る前に少し経緯を説明します。

まず出口信男さんについて。

氏は1977年にデビューしたフェアリー専門(\*1)の詰将棋作家である。30以上の名前を持っているが、出口信男以外の特に有名なものは左真樹と大恥早計である。ちなみに出口信男も本名ではない(\*2)。本稿では基本的に出口信男の名前で統一して書き記す。デビューから2001年までに発表した作品の総数は修正図を除いておよそ420局(\*3)にのぼる。その後しばらく休眠状態だったが、数年前復活した。

注\*1、ごく僅かながら伝統ルールの詰将棋も発表している。

\*2、左真樹や大恥早計は元ネタが分かり易い。出口信男の由来は、「Dekunoboo」とのこと。

\*3、作品数は数え方によって違ってくるのであくまで目安。

私自身は1990年前後に詰バラのフェアリーランドを担当して以来冬眠。そのまま消えてしまふところを神無太郎さんに声を掛けて頂いて生還することができた。その後同氏の多大なサポートが力になり、昨年「幻想詰将棋型録」を新装版として約40年ぶりにアップデートし、webで公開(<http://cavesfairy.g1.xrea.com/guide/>)出来た。復帰からこの新装版の公開まで来れたのは本当に神無太郎さんのおかげで、氏には感謝の言葉しかありません。

「出口信男=左真樹」については、何とか作品集をまとめる事を目標に過去1年半ほど時間を掛けて調べてきました。そんなときに若島先生がチェスと詰将棋のオンラインmeetingを始めたのでした。good timing! おっちょこちょいな私は、さっそく「やらせてください。」と手を挙げてトントン拍子に「出口信男の奇妙な世界」が実現することになった。私より見識も高く出口信男愛の勝っている方は少なくない

はずなので、お叱りを受けないよう私らしさを出しつつ頑張りたいと考えています。発表の場を与えてくださった若島先生には感謝申し上げます。

その第1回に何を取り上げるのが最善手か。初球は豪速球が王道なのかもしれませんが、多くの方が見たことのない魔球で行こう、と熟考の末「トリウラ詰」に決めました。理由は以下の3点。

- ・ありきたりでないこと。出口信男の一面を明確に主張している。
- ・30年以上前の旧作ルールながら、最近作られた新作もあるということで作者も愛着のあるルールと考えられる。
- ・私自身が面白いと感じた。自分だけで面白がっているのは申し訳ない、皆様にもおすそ分けしなくては。

### 《トリウラ詰のルール》

1. 駒の動かし方は普通の将棋と同様、本来の利きで動く。
2. 駒を取る場合に限って、取りに行く駒は必ずその裏の利きを使って取らなければならない。例えば生の桂馬が駒を取る時には成桂の動きで取ることになる。
3. 王ならびに金は取るときも取らないときも本来の利きで動くものとする。
4. 行きどころのない駒は存在してもかまわない。
5. 二歩は取り二歩も禁手でこの将棋ではたとえ取りの対象が王将であっても例外とはしない。つまり王を取ると同時に二歩が生じるような局面においては、王は取れない(王手とは認めない)
6. 打歩詰は常に禁手。

「駒の利きに敵駒がある場合にその駒を取る」のが普通なので、このルールはかなり変わっています。

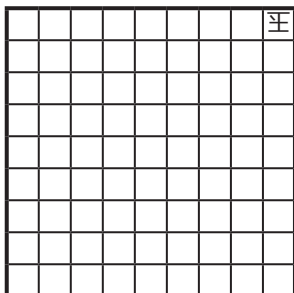
maeshima / 動くときの動きと取るときの動きが異なるのはチェスのポーンに近いと思いました。

なるほど、確かにそうだ。この感想を作者に伝えたところ、

作者 / 事実その通りで、トリウラールの発想も元々はチェスのポーンやシャンチーの pao (炮) の動きに由来しているので、嬉しく思いました。

との言葉がありました。その上トリウラ詰の類縁ルールが 20 通りも送られて来て、目が点になりました。

さて、詰将棋なので先手は王手をかけ続けることになるが、王手というのは次に玉を取れる手という理解なので、次の図。

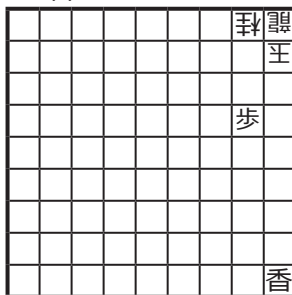


▲ 香

19 香などと一間以上離してと打っても王手にはなりません。放置されても次に 11 香と玉を取れないからです。香で王手を掛けるには、12 香の短打または 21 香、22 香の 3 通りがあるということになります。すぐ分かるように生駒が強く、成駒が弱いという特徴があります。特に歩は強い駒なので、打歩詰には要注意です。

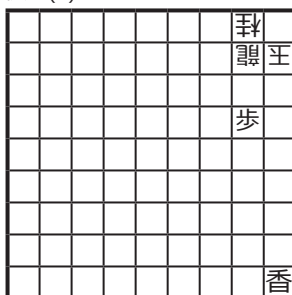
次図は出口氏の例題。どちらも 1 手詰です。少し考えてみてください。

例題 (a)



▲ なし

例題 (b)



▲ なし

一瞬ギョッとしますが、19 香は 12 の玉を取れませんから初形で王手はかかっていることになりません。

正解は、

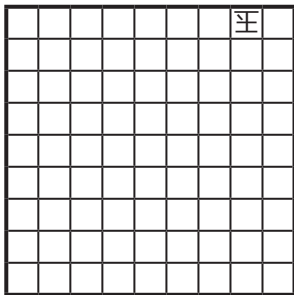
(a) 13 香生迄。

(b) 13 香成迄。

どちらも同桂とは取れず、24 歩が 13 香を守っているため同玉とも取れない。(a) で 13 香成とすると、22 玉とされて逃げる。(b) で 13 香生とすると、11 玉と逃げられる。成と生で一対ということでしょう。

続いて 5 手のばか詰。持駒が歩 2 枚の裸玉。

例題 (c)



▲ 歩歩

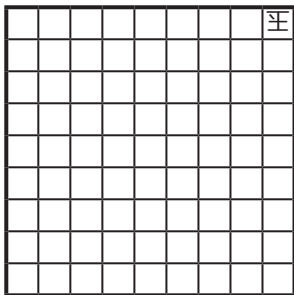
トリウラばか詰 5 手詰

32 歩、12 玉、23 歩、11 玉、  
22 歩生迄 5 手詰。

32 歩、11 玉、22 歩で詰み形だが、これでは打歩詰。そこで遠回りをするわけ。

続いて、トリウラの逆ルールであるトリオモテ。トリオモテとは、駒取りではないときは裏の動きということだから、「トラズウラ」の方がわかり易いかもしれない。例題 (c) と対になる 5 手のトリオモテばか詰が次。

例題 (d)



▲ 歩歩

トリオモテばか詰 5 手詰

12 歩、22 玉、23 歩、21 玉、  
22 歩寄成迄 5 手詰。

絶連とも言えるが、最終手がフェアリーの味。

ここからは、出口信男のトリウラ詰個展となります。ばか詰ではありません。なんじゃこりや〜、と思ってもらえれば私としては成功と思っています。一応私の解答をつけますが、このルールは勘違いを誘発するように出来ているので、もしかしたら間違い手順かもしれません。この紹介でトリウラ詰が面白いと思って新作を作られた方はぜひ ProPara などへ投稿してください。私も必死に解きたいと思います。

1-1 出口信男

Original



▲ 角歩

トリウラ詰 25 手詰

21 角、同玉、32 香生、イ同と、  
12 歩、□ 31 玉、22 歩、41 玉、  
32 歩直生、51 玉、62 香生、同と、  
42 歩、61 玉、52 歩、71 玉、  
62 歩生、81 玉、72 歩、91 玉、  
92 と右、同角、同と、同玉、  
82 角迄 25 手詰。

変化：イで 12 玉は 23 歩 11 玉 22 歩生迄。  
□で同玉は 23 歩以下。

配置が繰り返し趣向を暗示しています。32 歩が強力で初手が難しい。ただ 33 歩が上部を抑えているので、意外に玉は狭いです。

初手あっさり 21 角と捨てて、32 歩を取ります。同とと取られて、持駒歩 2 枚で詰むかいな、と思わせますが歩はかなり強力な駒。



12歩と打つと玉方は取ることが出来ず、31玉と逃げる一手なのでした。続けて攻め方は22歩と打つしかなく玉方も絶対の41玉。32歩寄生とは二歩でできないから32歩直生として、作者の狙いが見えてきます。生歩の壁を作りながら左上隅まで追った局面で82歩生と寄れば一手詰だが、駒取り以外は表の利きで動かなくてはいけなから、82歩生とは動けない。92と直は同玉で逃れるから92と入とするしかないのだが、わざわざ角の利きを通す不利な手のように見えるのが面白い。92で精算して82角打迄。いやー、すごい。詰めてびっくり。横一線の詰上りとは！

(詰め上がり)

王	角	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩

1-2 出口信男

Original

桂	イ	角	歩	王	歩	角	イ	桂
と	イ	イ	イ	イ	イ	イ	イ	イ
桂								桂

▲ 歩5

トリウラ詰 29手詰

61角生、同玉、71歩、イ同玉、  
81桂生、口同玉、91歩、71玉、  
A81桂生!、61玉、71歩、51玉、

41角生、同玉、51歩、同玉、  
61歩、41玉、51歩、31玉、  
21桂生、同玉、31歩、同玉、  
41歩、21玉、31歩、11玉、  
21桂生迄29手詰。

変化：イで51玉は41角生以下本手順に入る。  
紛れ：Aで81歩は歩が足りなくなる。

微妙に左右対称形ではない。初手は左から。  
手順はほぼ絶連と言えそうだが、Aで81歩と打ってしまうと最後歩が足りなくなる仕掛け。  
珍しい横二線の詰上りが狙いでしょう。

(詰め上がり)

歩	桂	歩	歩	歩	歩	歩	桂	王
と	イ	イ	イ	イ	イ	イ	イ	イ

1-3 出口信男

Original

	金		歩	金	
			歩		
				香	
		金		香	
		金			
馬					
	王				

▲ 香香

トリウラ詰 33手詰

79香、98玉、89香、イ97玉、  
88香、96玉、86金、同玉、  
77香、口96玉、87香、ハ95玉、

86 香、94 玉、84 金、同玉、  
 75 香、二 73 玉、84 香、62 玉、  
 73 香生、51 玉、41 金、木同玉、  
 32 香生、51 玉、42 香生、61 玉、  
 71 金、同玉、82 香生、61 玉、  
 72 香生迄 33 手詰。

変化：イで 87 玉は、98 馬、96 玉 (97 玉は  
 88 香、96 玉、87 馬、95 玉、77 馬、86 合、  
 同香、94 玉、84 香迄)、87 香、95 玉、86 香、  
 94 玉、85 金、93 玉、84 金直、92 玉、93 金、  
 同玉(81 玉は 82 香生迄)、84 香、92 玉、83 金、  
 81 玉、82 金、同玉、73 香生、92 玉、83 香生、  
 81 玉、82 香生迄。

口で 95 玉は 86 香以下 2 手早い。

口で 85 玉は 86 香、94 玉 (74 玉、75 香、73 玉、  
 84 香以下)、84 金、同玉以下 75 香以下 2 手  
 早い。

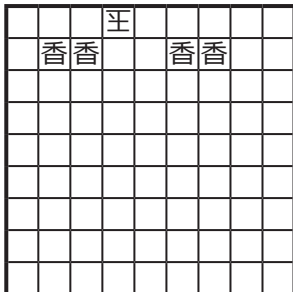
八で 85 玉は 86 香、94 玉以下作意順で追うし  
 かなか同手数。

二で 93 玉は 84 香、92 玉、82 金、同玉、73  
 香生、92 玉、83 香生、91 玉、82 香生迄。

ホで 61 玉は 71 金、同玉、82 香生、61 玉、  
 72 香生迄

トリウラ詰は、表と裏の性能差が大きい駒の  
 方が面白い。その意味で香は恰好の駒です。本  
 作逃げ方が微妙で少しややこしいところがあり  
 ますが、変化は大体早く詰むようになっていま  
 す。生香四枚の詰上りが狙いですが、2 枚の香  
 で玉を追い落とす手順は趣向的でいい感じだ  
 す。

(詰め上がり)



1-4 出口信男

Original



▲ なし

トリウラ詰 33 手詰

52 香生、同歩、A 同桂生、同玉、  
 53 と右、51 玉、B52 と直、同玉、  
 53 歩、イ同玉、54 桂、口同玉、  
 C55 杏、同玉、56 と、八同玉、  
 D57 歩打、二同金、同歩、同玉、  
 58 金、56 玉、57 と、55 玉、  
 56 と寄、54 玉、55 と寄、53 玉、  
 54 と寄、52 玉、53 と寄、51 玉、  
 E52 と寄迄。

変化：イで 51 玉は 52 と上迄。

口で 52 玉は 53 と上、51 玉、42 桂生迄。

八で 54 玉は 55 と左上、53 玉、54 と左上、  
 52 玉、53 と左上、51 玉、52 と左上迄。

二で 55 玉は 56 と以下作意手順に入る。

紛れ：A で同とは取れない。取るときは歩の  
 動き。

B で 52 と左上は 62 玉、52 と寄は 61 玉。

C で 55 と上は同様に進んで、最後一步不足と  
 なる。

D で 57 とは 67 玉、57 歩上は同金で手が無い。

E で 52 と直は同玉。

と金の柱が強そうだが、実は全部歩の取り方  
 しかできない役立たず。しかし駒取りでないこ  
 きはと金の動き方が可能。序盤の目的は 45 成  
 香の利きを通す事で、とりあえず玉の逃走範囲  
 を限定出来る。一度追い上げて 58 金で頭を抑  
 えてから、連続のと寄りて 67 成香の利きを通



## 私の創作史

### 大橋拓文

この度、私のお気に入りを書かせていただくことになりました、囲碁棋士の大橋拓文と申します。若島さんとはまだお会いしたことはないのですが、花沢正純さんの遺作に詰碁、珍籠があったことがきっかけで、お話しさせていただくようになりました。以来、何かの折にはTwitterでコメントさせていただいています。2021年の1月に、詰碁集「万里一空」を出版致しまして、それがきっかけでこのプロブレムパラダイス誌のお話をいただきました。今日はよろしくおつきあいください。



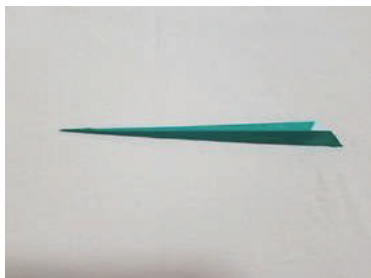
『万里一空』

さて、こちらのコーナーの見本ということですが、第1回がピアノ、第2回が折り紙と読んでびっくり。実は私ピアノフィリア、折り紙フィリアなのでした。もともと何かを作ることが好きで、「万里一空」にも実戦に現れないような奇妙奇天烈な問題を発表しました。著書中にもインスピレーションアイテムとして、音楽やピ

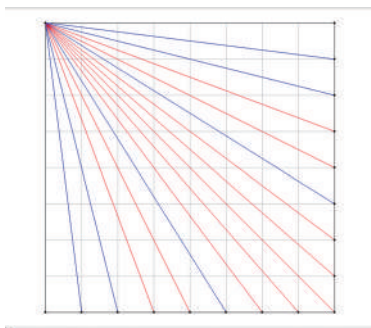
カソの絵画などが登場しています。詰碁作家としてこのコーナーを期待されていると思いますが、囲碁っぽくない奇妙奇天烈な発想がどこからくるのか、自分の創作史を深掘りしつつ年代順に話をしたいと思います。

まず幼少期にはまったのが折り紙です。幼稚園から小学校低学年のころでしょうか、ずいぶんやりこみました。最初は手裏剣をひたすら折っていたような気がします。その数およそ千個！そのうちだんだん自分の思いつきを入れるようになりました。手裏剣は二枚の紙を組み合わせるのですが、形が一緒なら組み合わせられることに気づき、表裏の色を自由に出すようにして、色を変えたりして楽しんでいました。これが自分流のアレンジのはじまりかな。そのうち折り紙作家、吉澤章さんの本を見て、動物などたくさん折るようになりました。干支や蟹が特に印象に残っています。それもほとんど折ると、両親におりがみはうすに連れて行ってもらいました。そこで買ったのか記憶は曖昧ですが、そうして前川淳さんの「ピバ！おりがみ」（※前川淳・笠原邦彦著）に出会いました。子供心にこれはすごい！と思い、かぶとむしなどをワクワクしながら熱心に折りました。昆虫は六本の足を一枚の紙から折らなくてははいけないので難しいのです。またピバ！折り紙ではコンピュータを使って、展開図から設計するというのが衝撃でした。私は2010年ぐらいから今まで約10年間、囲碁AIの開発者のみなさんと仲良くさせていただいて、開発チームに入っていたこともあります。コンピュータを使って、人間のできることを拡張しているという意味では、この時見た折り紙

の作図が私の中では嚆矢でした。棋士には機械アレルギーの人もいますが、こんな時分からコンピュータに親近感を持っていたのかもかもしれません。さて、小学生になると創作紙飛行機もやりだしました。そこで私は世界一飛ぶ紙飛行機を創作したと勝手に思っているのですが、この機会にそれを発表しようと思います。



コンコルド



コンコルド展開図

当時コンコルドがよくニュースを賑わしていたと記憶していますが、そのイメージが反映されたのでしょうか。翼のない飛行機というのが我ながら斬新です。鋭くまっすぐ飛び、飛距離はもしかしたら腕力が関係あるかもしれません。尖がっているので前方に人がいないことを確認したうえで、大谷翔平選手に投げてもらおうのが最近の夢です。また恐竜の折り紙も好きで、ステゴザウルスなども折りましたね。ステゴザウルスの背びれ？を表現するには折る工程も100を超え、200近くだっ

たでしょうか。これくらいになると折るのに半日ぐらいかかります。ということで最近は何か折りたいという気持ちはあるものの時間をそんなに取れず、大人になってからはごくたまに触れるぐらい、となっています。しかし、たまに見る折り紙の展開図と完成形は詰碁の問題と解答に似て創作意欲を掻き立てられます。

さて、次に熱中したのがピアノでこの熱は今でも続いています。もともと3歳終わりから習っていましたが、凄い演奏だと意識したのは10歳すぎに聴いたホロヴィッツのCDでしょうか。ベートーベンの「月光、悲愴、熱情」というラインナップ。このあと、ベートーベンが特に好きになり、そのあとショパンに興味をもちました。そんなときにテレビでフジコ・ヘミングさんのラ・カンパネラやため息を聴いて衝撃を受けました。中学一年だったと思います。作曲者はリスト。ベートーベンの孫弟子でありショパンのライバルであったことを思うと私がリストにはまるのは必然だったかもしれません。



ベートーベン作曲の交響曲第五番「運命」、第六番「田園」、第七番をリストがピアノ用に編曲した楽譜。輸入版。

若き日のリストはパガニーニの悪魔的なヴァイオリンを見て、ピアノのパガニーニに

なると決意したと言われますが、私もリストのバガニー二練習曲を聴いて詰碁のリストになる！と思ったのです。バガニー二による練習曲も一般に知られている最終稿では物足りず、演奏不能と言われる第一、二稿の楽譜をがんばって入手しました。どうやら録音したピアニストは三人しかいないと知り、伝説と言われるニコライ・ペトロフの音源を探したりもしました。以来、超絶技巧系ピアノにはまり、リスト、アルカン、ゴドフスキーなどのCDを探し回りました。ゴドフスキーといえば上野の旧奏楽堂で行われたジャワ組曲の日本初演にも足を運びました。さらにそこではブラジルの作曲家ヴィラ・ロボスも初めて聴き、野性的な響きがとても印象に残っています。また最近ではロン・イエディディアのピアノソナタ第5番の世界初演を聴きにいったのですが、まず1曲で1時間を超える音の洪水でビックリ。囲碁の一局並みの長大さ！と思っていたらそこでさらに囲碁ファン、将棋ファンの方から声をかけられさらにビックリ。知る人ぞ知るといった前衛的な作曲家で数十人のアットホームなコンサートだったのでまさか自分を知る人がいるとは……囲碁、将棋、音楽、複雑系を愛する人には共通点があるのでしょうか。

またジャズマンには囲碁好きが多く、山下洋輔さんと知り合う機会がありました。かつて西新宿には碁盤があってベーゼンドルファーがある中華料理店がありました。白龍館というその秘密基地には夜な夜な碁好き音楽好きが集い、そしてたまにはプライベートコンサートなどが開かれていたのです。ある日そこへ行くと、山下さんが碁を打っておられる。ジッと見ていると、「プロに見られるのは恥ずかしいからピアノでも弾いてください」と言われ、こちらとしてはそれも恥ずかしいが、よく考えるとおあいこかと相成りました。

「月光第一楽章」

ただのアルペジオに見えてときどき入る不協和音。これがベートーベンをベートーベンのたらしめる音なのだ、とこのときに教わりました。

ピカソ、ゲルニカの赤然り、ベートーベンの不協和音然り、規則性を熟知しそれを壊すときにこそ個性が表れるということでしょうか。

恥はかき捨てということで Youtube にピアノ動画が置いてあります。

[https://youtu.be/wn4-HzYU\\_FA](https://youtu.be/wn4-HzYU_FA)

現在、日本最強の女流棋士で世界一も期待される藤沢里菜さんに登場していただき、趣味の名探偵コナンについて語っています。コナンの「月光殺人事件」をネタに、5分30秒すぎから月光の演奏です。

実は……これの本編は詰碁動画でした。

<https://youtu.be/LduAwNALH1o>

藤沢里菜さんが万里一空の速解きをしてくれました。

このスピードで解ければあなたもタイトルが狙えます！ 詳細は動画を見ていただくとして、あ、ピアノの話が途中でしたね。

ということで囲碁好きのジャズマンたちと交流があります。年の近いジャズピアニストの若井優也さんとは、碁を打った後にコード進行のレッスンを受けたり、なんてことも。そうしてだんだんとカブースチンに興味を持ちました。ジャズは通常コードの譜面で音は少ないのに、全部音が書いてあるカブースチン！新鮮！！唯一持っている楽譜が川上先生の「8つの演奏会用エチュード」で、この中では「トゥッカティーナ」が得に好きです。第一回の濱川さんの項を読んで、ドンピシャすぎて震えました。アムランと台湾料理を囲んだというのが実にうらやましいです。

ピアノではホロヴィッツにはじまり、グレン・グールド、マルク・アンドレ・アムランなどが特に好きですが、冷静になると逆立ち

してもこんな風には弾けないことに気づき、ピアノに熱中しては詰碁のリストになろうと、ゴールドベルク変奏曲のアリアのように振り出しにもどるのです。その点、フジコ・ヘミングさんのような気泡のような音は、自分でもいつか出せるのではないかと思えてくるので、自分にとってやはり大切な音なのだと思います。

さて、やっと本題の詰碁にやってきました。「万里一空」を著せてほっとしているというのが本音です。普通、棋士を夢見る人はタイトルを取るとか、世界一になるとか歴史に残る名人になるとかを目指すが一般的？ではないかと思いますが私は違いました。10歳頃に300年前の詰碁集、「困碁発陽論」に憧れて以来これに匹敵する詰碁集を作りたいと思っていたのです。発陽論とは江戸時代の困碁家元四家の一つ、井上家秘伝の書。著者は井上家で唯一の名人、三世井上因碩です。当主と高弟のみが見ることができた伝説の詰碁集。この点、「詰むや詰まざるや」のように名人になると100局将軍に献上する詰将棋とは対極であると言えます。発陽論の意味は、困碁には陰と陽があり、陰が布石などの石立て、将棋で言えば駒組みにあたります。そして陽が詰碁、手筋などの手段を指します。つまり、発陽論とは、手段について発し論じることですね。

発陽論には「孔明仲達勢」という300年解かれていない困碁界のフェルマーの定理のような問題があります。これは今も最新のAIを使って解析が行われていますがまだ完全解に到達していないのです。私はこれを超える問題を作ろうと、万里一空の最終問に「九紋龍降臨」という問題を発表しました。着想から完成まで15年以上。盤面全体を使っています。

さてこのコーナーの中で問題を一つどうですかと若島さんからご依頼いただき、万里一空のあと燃え尽き症候群で新作を作れずにい

たのですが、良い機会を頂いたということで創作に取り掛かりました。そもそも詰碁とは石の生き死にを論ずるジャンルで、石は二つの部屋（いわゆる二眼）を持つと生きて、部屋が一つだと死に（ごく一部、特殊形の例外もあるがそれは置いておきます）となります。この二眼できるかにまさしく石の命がかかっているわけです。そして石を取る手筋の一つに、ナカデと呼ばれる形があります。たくさん石を捨て石にして、その中心に打つことで一眼にして殺す、これをつまりナカデ（中手）と呼ぶわけです。旧字では点図と言いまして発陽論にも「点図の部」があります。取らせる石数がだんだん増えていくわけですが、たくさん取らせて取り返す、困碁の醍醐味の一つでしょう。それに影響を受けたか、万里一空ではナンバーズという章を設けました。0から9までの10問で、テーマになる石（団子石）が並んでいます。ただしこれはナカデとは限らないのが私風味と言えましょうか。団子石をピカソのキュビズムに見立てて困碁の実戦からは遠く、遊んでいるような図形の問題が並びます。プロに見せると賛否両論が噴出する章です。笑。その8問目では八子の団碁石でうまくつくれず「-8- 4 + 4 = 8」としました。つまり四子の塊が二つあるわけです。しかし純粋な8ではないのが、いささか心残りであったので、今回正真正銘の8を作りました。表テーマの黒の困碁石が八子ですが、裏テーマで白石も実は全部で八子です。

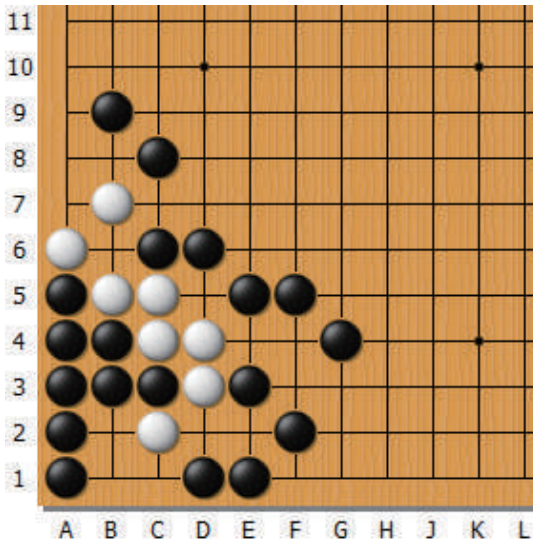
詰碁熟練者にとってはそれほど難しくはないですが、21手詰めと手数は長いです。題名はテーマの黒八子が旗に見えるのでフラグとしました。若者言葉では伏線のことをよくフラグと言って、勝つと宣言した棋士が完敗すると、「フラグ回収してしまった！」と嘆いたりそんな使われ方をしていますね。笑。

自分としてはこれ以上の詰碁集を作れる

か、と言われると即答できず、詰碁集としてはもうやりきったかと思っていたのですが、やはり人間とは欲深いもので、またこれを超える問題ができれば発表したいという思いが沸々と湧いてきました。燃え尽き症候群だったのも、無意識にこれを超えなければ！と思っていたのでしょう。万里一空では自作二千問余りから現時点で最高と思える百問を厳選しました。思い入れも深いので、作った当手を思い出しつつ全問題に題名をつけたり、表紙のデザインにこだわったりしました。問題創作は20年ですが、題名つけるのにも1年くらいかかったような気がします。凝りだすととまらない性分なのですね。表紙はウユ塩湖のようにとデザイナーさんにお伝えしたら想像以上に綺麗に仕上げてくださいまし

た。万里一空の名の通り世界は繋がっていることを表しています。少年期は折り紙で恐竜を折り、青年期にはピアノで遊ぶために白龍館に行き、ピカソの青の時代やキュビズムの絵に共感しながら眠れぬ夜に徹夜で作った最終問「九紋龍降臨」。そして万里一空の青い空。つまりこれは自分にとって青龍の章だったかと思ひ至りました。「盤上のファンタジア」が「フロンティア」に発展したように、自分としても青龍の章に続き、白虎、朱雀、玄武とあと3つ詰碁集を作ろうかと新たな意欲が湧いてきたのです。新たなフラグを立ててしまいました果たして回収できるのか、プロブレムパラダイスの皆さんには証人となって頂いたところで、今日は筆をおくことに致します。

## 特別懸賞出題 大橋拓文作 「-8- フラグ」



正解者には『万里一空』をプレゼント致します。

解答は編集部まで。締切は7月31日。



## Definitions

### <一般的通則>

# : 最終目的がメイトであることを表示する。

= : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。

= = : 最終目的が双方スタイルメイトであることを表示する。

+ : 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。

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

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

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

**Reflex (R)** : R ≠ n は、S ≠ n に「自分の手番で、相手を 1 手でメイトにできるときは、必ずその手を指さねばならない」という条件を追加したもの。この追加条件は、白黒の双方に適用される。

**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-Direct (Series)** : Series#n では、白が連続して n 手指し、黒をメイトにする手順を求める。白は最終手を除いて、黒にチェックをかけてはならない。

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

黒は最終手を除いて、白にチェックをかけてはならない。

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

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

### <フェアリールール>

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

**#R**: メイトになった局面で、チェックをかけている駒は self-check にならないかぎり、盤上から消える。

**Alphabetical Chess (ABC)**: 盤面の柁目に 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 の近くにある柁目の自駒を動かさなくてはならない。

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

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

**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。

**Anticipés**: 1手でKを取れるか、2手連続指せばKを取れるとき、そのKにはチェック

がかかっているとす。

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

**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(±4, ±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。

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

**Breton**: 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。

**Cast Inverse**: 複数の駒に取りをかけている駒だけが、駒取りをできる。

**Castling Chess**: 縦横斜めのどんな方向にでも、K と2マス以上離れているどんな駒とでもキャスリングができる。K は2マス移動し、それと逆方向の隣のマスにキャスリング相手の駒が移動する。チェックをかけられているときにはキャスリングはできない。また、K の移動経路に敵の駒が利いているマスがあるときもキャスリングはできない。

**Centripetals**: 盤の端に動いた駒は、そこからいちばん近い中央のマス(d4, d5, e4, e5)に移動する。そのマスが空いていない場合はその着手は禁手。キャスリングはオーソドックス。

**Chameleon Chess**: K と P 以外の駒は、

動くたびに  $S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q \rightarrow S$  の順で種類が変わる。

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

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

**Einstein Chess** : K 以外の駒は、駒を取ると、その駒は  $P \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q$  の順で種類が 1 ランク上がる（Q はそのまま）。逆に、駒を取らないで移動すると、その駒は  $Q \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow P$  の順で種類が 1 ランク下がる（P はそのまま）。P は 8 段目に到達しても成れない。1 段目に発生した P は double step および triple step ができ、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

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。

**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。

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

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

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

**Nostalgiques** : ある駒（K を含む）が Circe 再生位置まで Q の動きで移動できるとき、それが illegal でないかぎり、その手を指さなければならぬ。

**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。

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

**Shrinking Man** : どの駒も、前に動いたときより大きな移動距離では動けない。

**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。

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

**Transmuted Kings** : チェックをかけられ

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

**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。

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

### <フェアリー盤>

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

### <フェアリー駒>

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

**Berolina Superpawn** : 通常の Berolina Pawn の利きをどこまでも延長した駒。進むときは斜めに好きなだけ前進し、駒を取るときは前の何マス先の駒でも取れる。8 段目に到達すると、P と同じように成る。

**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。

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

**Dolphin** : Grasshopper + Kangaroo。

**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。

**Kangaroo** : Q の筋で、駒を 2 枚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の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。

**Nightriderhopper** : Nightrider 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。

**Pao** : Chinese piece の一つ。R のように動くが、駒を取るときはその線上で駒の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

**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くとその先には進めない駒の総称。(x,y)-Rider は進める方向が (x,y)-Leaper の延長となる。例えば R は (0,1)-Rider。

**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。

**Rose** : 円形の軌跡を描く Nightrider。正確には、Nightrider のように直線上を進むのではなく、そのジャンプのたびごとに 45 度右（または左）へ曲がる。この利き筋の途中に何かの駒がはさまっていると、その先には動けない。たとえば、d5 にある Rose は、d5-e7-g8, d5-f6-h5, d5-f4-g2, d5-e3-d1, d5-c3-a2, d5-b4, d5-b6-a8, d5-c7 という 8 方向に利いている。

## 第 92 号解答成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	60	35	145	10	135	40	20	445.0
内田 昭	33		138		14		2.5	187.5
及川弘典			140				15	155.0
小畑 勉	15		60					75.0
神在月生	15		10				7.5	32.5
九尾	15		68.5				15	98.5
黒川智記	15		105	7.5			7.5	135.0
小林看空			145		24			169.0
則内誠一郎	30	14	145	10	101	25	20	331.0
中嶋正和	60	9	110	10	40		10	230.0
星野健司	50		140	10			17.5	217.5
真鍋 浩	40		125			5		170.0
水野勝久	15		17.5		15		7.5	55.0
宮嶋亮一	15							15.0
Klaus Wenda						5		5.0

第 92 号の解答者は 14 名と、多少減りました。

真鍋浩さんが久しぶりの参加。

成績は、1 位が則内誠一郎さんで、331 点（74%）の好成績でした。

2 位は中嶋正和さんが 230 点（52%）と、50%超えは立派です。

以下、星野健司さん（217.5 点）、内田昭さん（187.5 点）、真鍋浩さん（170 点）と続きました。

本号も解答をよろしくお願いします。1 題だけの解答も大歓迎です。

## 第 89-92 号解答通算成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	140	120	440	50	345	145	105	1345
内田 昭	<b>73</b>	2	<b>323</b>	7.5	♡ <b>54</b>		<b>52.5</b>	<b>458</b>
及川弘典			<b>425</b>				♡ <b>70</b>	<b>425</b>
小畑 勉	<b>50</b>	2	<b>154.5</b>					<b>206.5</b>
神在月生	<b>45</b>		<b>47</b>				<b>52.5</b>	<b>144.5</b>
九尾	<b>50</b>		<b>254</b>				<b>65</b>	369
黒川智記	<b>75</b>	13	<b>303</b>	♡ <b>32.5</b>			<b>82.5</b>	<b>473.5</b>
小林看空			♡ <b>431.5</b>		59			<b>59</b>
駒井信久			283.5	0			80	363.5
齋藤光平			82.5				70	152.5
さんじろう							15	15
塩見 亮		14	37.5	10			17.5	79
則内誠一郎	<b>85</b>	<b>40</b>	<b>435</b>	20	<b>244</b>	<b>58</b>	<b>90</b>	♡ <b>972</b>
太刀岡甫	61		214.5	17.5	127	♡23	80	500
中嶋正和	100	♡21	190	22.5	70		10	392.5
原岡 望	15	0	11				30	56
星野健司	♡ <b>130</b>		<b>422</b>	<b>28</b>			<b>95</b>	<b>545</b>
松崎直樹							5	5
真鍋 浩	40		125			5		170.0
水野勝久	<b>45</b>		<b>89.5</b>	5	<b>41</b>		<b>27.5</b>	<b>208</b>
宮嶋亮一	<b>64</b>							<b>64</b>
若島 正	44	22	105	15	78		35	299
渡邊一雄	20		120					140
Klaus Wenda						5		5.0

Vol.23 (89-92 号) は、解答参加者が 23 名。

全部門のトータルでは、則内誠一郎さんが 972 点 (72%) という大変すばらしい成績で、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。則内さんには誌代 1 年分を入帳します。

以下、星野健司さん (545 点、41%)、太刀岡甫さん (500 点、37%)、黒川智記さん (473.5 点、35%)、内田昭さん (458 点、34%)、及川弘典さん (425 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。ハートマーク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。