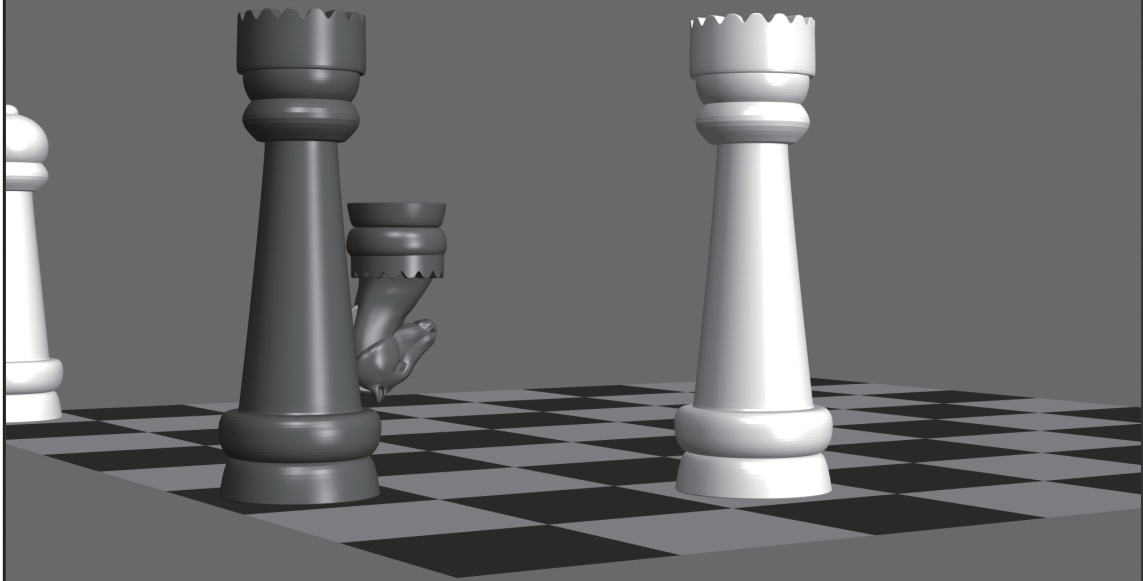


# PROBLEM PARADISE

Issue 96

Vol.24

October-December 2021



Journal of Japanese Chess Problem Society

# Contents

Orthodox	.....2
Endgame	.....9
Helpmate	.....14
Selfmate	.....25
Fairy	.....28
Retro	.....42
Shogi	.....46
Informal Tourney Award Orthodox 2014-2015 (Corrected)	.....8
2022 年の WCCC について	.....51
Missing the Taste of Sake (Vlaicu Crisan)	.....52
出口信男の奇妙な世界 (3) (泰永三二郎)	.....53
私のお気に入り (第 8 回)	
手話通訳の思い出 (伊藤正)	.....61
2022 年度海外誌購読斡旋について	.....70
Definitions	.....71
第 94 号解答成績	.....75
第 18 回 International Solving Contest のお知らせ	.....76

各セクションごと、および全体で、1 題 5 点として成績を集計します。オーソドックスの #2 以外の作品については、主要変化と思われるものをすべて記入してください。短評大歓迎。各セクションごとに別紙を使用し、それぞれに氏名を記入すること。締め切りは **2022 年 1 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 **January 31, 2022**. 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+.

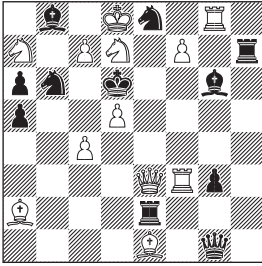
第 96 号をお届けします。  
今号も 76 ページ建てと盛り沢山になりました。

Zoom で開催している、プロブレムと詰将棋の会合「プロバラ会」は、プロバ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 日曜に開催しています。

次回は 2 月 6 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。

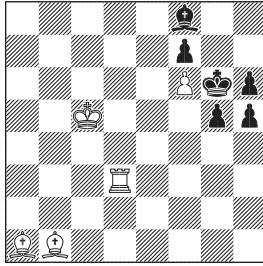
恒例の ISC のお知らせを掲載しています。久しぶりに集まって、楽しくやりましょう。懇親会の会場である「樂樂」も、元気に営業しているとのこと。多数の方々のご参加をお待ちしています。

**D586** Udo Marks  
C+ (Germany)



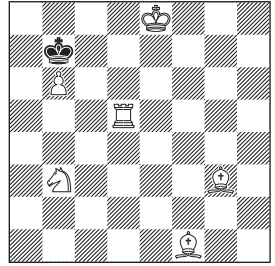
#1 17tries (12+11)

**D587** Udo Marks  
C+ (Germany)



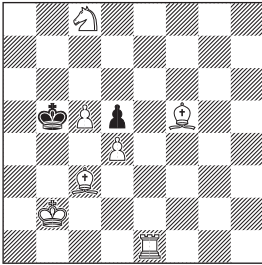
#1 (5+6)  
b-i) f8B→c8/a8/a4/a3/d1/g1/h1/h3

**D588** David Mealor  
C+ (UK)



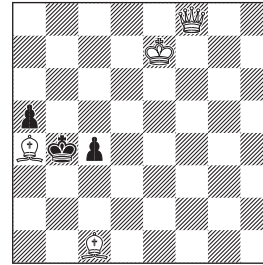
#2 (6+1)

**D589** David Mealor  
C+ (UK)



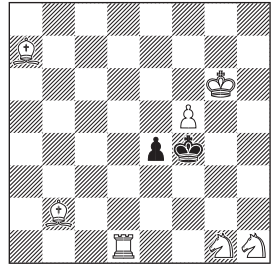
#2 (7+2)

**D590** David Mealor  
C+ (UK)



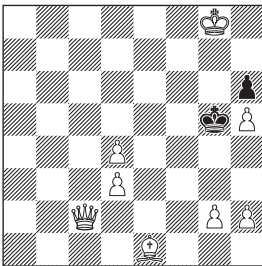
#2 (4+3)

**D591** David Mealor  
C+ (UK)



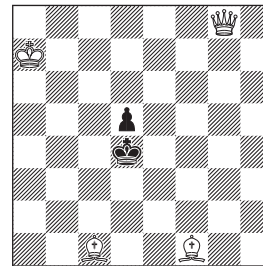
#2 (7+2)

**D592** David Mealor  
C+ (UK)



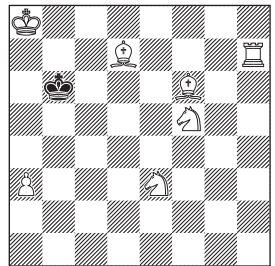
#2 (8+2)

**D593** David Mealor  
C+ (UK)



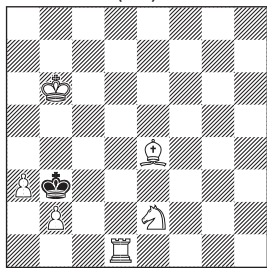
#2 (4+2)

**D594** David Mealor  
C+ (UK)



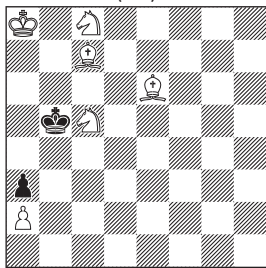
#2 (7+1)

**D595** David Mealor  
C+ (UK)



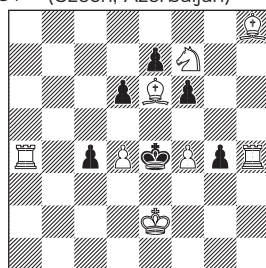
#2 (6+1)

**D596** David Mealor  
C+ (UK)



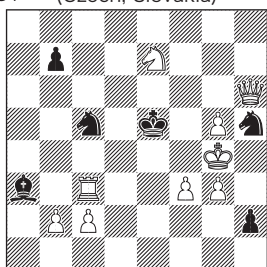
#2 (6+2)

**D597** Miroslav Svitek  
Vidadi Zamanov  
C+ (Czech, Azerbaijan)



(\*\*\*\*) #2vvv (8+6)

**D598** Alexander Fica  
Zoltan Labai  
C+ (Czech, Slovakia)



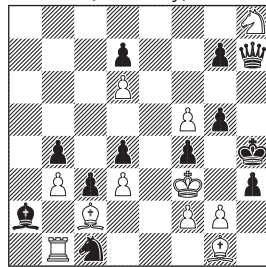
#3 (9+6)

**D599C+** Bosko Miloskeski  
Vidadi Zamanov  
(North Macedonia, Azerbaijan)



#11 (6+11)

**D600** Udo Marks  
(Germany)



#22 (11+12)  
Dedicated to Elisey Mysin  
(\*28/10/2010 -, Russian pianist)

## Orthodox

### Orthodox Editor

Yuji Kikuta (菊田裕司)

Judge 2020-2021

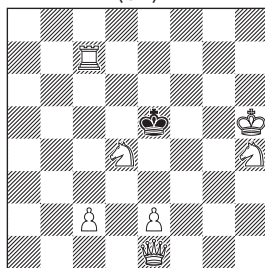
Valery Kopyl (Ukraine)

☆ D586 は 1 手詰ですが、17 個の紛れを考慮してみてください。

D587 も 1 手詰で、図を a) としてそこから黒 B の位置を変えた b)~i) の合計 9 つの図を解いてください。

### Issue 94 (D565-577)

**D565** David Mealor  
C+ (UK)



#2 (7+1)

1.e4! waiting  
1...Kd6/Kxd4/Kf6/Kf4 2.Qg3/Sf3/e5/Sg6#

宮嶋：1...Kd6 からの逆算で解決。  
黒川：一気に逃げ道が狭くなる印象。

水野：スターフライト

太刀岡：斜め4種。どれもびったりした詰上り。

及川：Qを動かす手ばかり読んでいました。

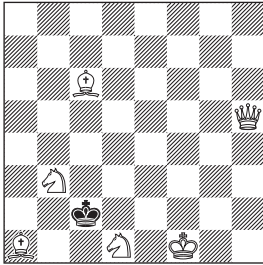
星野：Kf6にe5が当然とはいえ気持ち良い。

九尾：かなり悩みました。Sで詰める形はなかなか慣れません。

☆スターフライトです。1...Kf6の変化でKが今いた場所に2.e5とキーで動かしたPを動かすのがちょっといい感じですが、代わりにちょっと利きがダブっているような感じはします。

[○11△0×0-0]

**D566** Victor Zheltukhov  
C+ (Russia)



#2 (6+1)

1.Qa5! waiting

1...Kxd1/Kb1/Kxb3/Kd3

2.Qd2/Be4/Qa4/Qc3#

黒川：クイーンを動かしたくなるが悩ましい。

宮嶋：両方のSが浮き駒になっているのが大きなヒント。

及川：最遠移動で解決。

九尾：Qの最遠移動ですが、見えやすかったです。

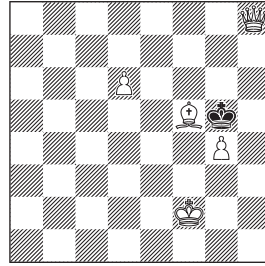
水野：スターフライト

太刀岡：狙いはD565と似ているが、ちょっとした重複感が気になる。

☆こちらもスターフライト。重複感というと、盤端を使っているメイトは平凡な感じがします。

[○11△0×0-0]

**D567** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



#2 (5+1)

1.Qe8! waiting

1...Kf6/Kh6/Kf4/Kh4

2.Qe7/Qg6/Qe3/Qh5#

宮嶋：d6Pの存在が解の導きを容易にしていますね。

九尾：d6が大ヒント。

水野：スターフライト

黒川：Kf6への対応が見えにくかった。

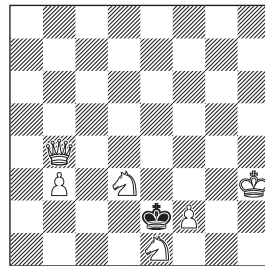
及川：Qの利きを外してKを呼ぶ。

太刀岡：非常にシンプルな作り。

☆これもスターフライト。使用駒数が少ないのが狙いでしょうか。ただD567と同様に盤端を使っているメイトは平凡な感じがします。

[○11△0×0-0]

**D568** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



#2 (6+1)

1.Sf3! waiting

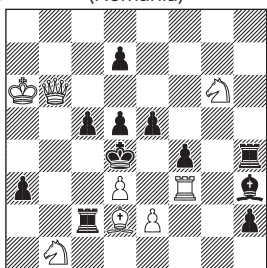
1...Kxd3/Kxf3/Kd1/Kf1

2.Qc4/Qg/Qd2/Qe1#

黒川：一目やってみたくなる手。

及川：取り敢えず跳ねてみたくなる形。  
 九尾：左右で似た詰み形が現れるのが狙い？  
 水野：スターフライト  
 太刀岡：初手によってKの逃げ道が増えるのが良い。  
 星野：これも捨て駒というのかな？  
 ☆初手がKの逃げ道を作る flight giving keyで捨て駒なのはいい感じです。ただ 1...Kxd3と Kxf3 に対するメイトが左右でほぼ同じなのは味が悪いと思います。  
 [○ 11 △ 0 × 0 - 0]

**D569** Ovidiu Crăciun  
 C+ (România)

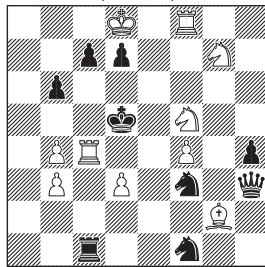


#2 vvvv (8+11)

- 1.Sxa3? (2.Sxc2#/2.Sb5#)
- 1...Rb2 2.Qxb2# But 1...Ra2!
- 1.Be1? (2.Bf2#)
- 1...Rxe2 2.Bc3# But 1...h1=S!
- 1.Qd6? (2.Qxe5#) 1...Rh5!
- 1.Qf6? (2.Qxe5#)
- 1...c4/Rh5 2.Qb6/Rf4# But 1...d6!
- 1.Sxf4! (2.e3#/2.Be3#)
- 1...Rxd2/Rxf4/xf4(d4) 2.e3/Be3/Qf6#

黒川：明確に紛れ4つがどれかはわからないが、誘い手は多い。  
 中嶋：keyは見つけやすかったですが、tryも含めて楽しめました。  
 ☆紛れが多いですが、平凡な 1.Sxf4 が正解で、スレットが2つあるのと、そのスレット2つを同時に防ぐ 1...xf4 と 1...d4 に対するメイトが同じなのはかなり痛いです。  
 [○ 6 △ 0 × 1 - 4]

**D570** Gérard Doukhan  
 C+ (France)



(\*\*) #2 v (10+9)

- Set:
- 1...c6 2.Rd4# **A**
  - 1...d6 2.Se7# **B**
- Try:
- 1.Rf6? [2.Rd4# **A** & 2.Se7# **B**]
  - but 1...Qxf5!
  - 1.Kxd7? [2.Rd4# **A**] not 2.Se7# **B**? Indirect pin of a white piece (Sf5)
  - 1...Qxg2 2.Se7# **B** transferred, Direct unpin of Sf5
  - 1...Rc4 2.bxc4# Take the piece that threatens
  - 1...Qf5+ 2.Rxf5# Gives check to the the White King
  - but 1...c5!
  - 1.Kxc7! [2.Se7# **B**] not 2.Rd4# **A**? Indirect pin of a white piece (Rc4)
  - 1...Re1 2.Rd4# **A** transferred, Direct unpin of Rc4
  - 1...Rxc4+ 2.bxc4# Gives check to the White King
  - 1...Qxf5 2.Rxf5# Take the piece that threatens

Author:

- Complete Sushkov (with Pseudo-Le Grand) : 1.Kxc7! & 1.Kxd7?
- Rudenko theme in 3 phases
- Barnes theme

☆ Suchkov は複数のフェーズで白の手が共通の効果を持っていてそれによって複数のスレ

トを持つように見えるが、実際にはその白の  
手にはネガティブな効果もあってスレットは  
1つしか成立しないというものです。1.Kxd7?  
で黒 K の c6/d6 の逃げ道を封鎖するのですが  
スレットとしては [2.Rd4# **A**] のみで、1.Kxd7  
はセルフブロックになるので 2.Se7 **B** はス  
レットにならない。また 1.Kxc7! も同様に黒  
K の c6/d6 の逃げ道を封鎖するのですがスレ  
ットとしては [2.Se7# **B**] のみで、1.Kxc7 は  
セルフブロックになるので 2.Rd4 **A** はスレ  
ットにならないという意味です。

Pseudo-Le Grand は 1.X [2.A#] 1...a  
2.B#; 1.Y [2.B#] 1...b 2.A# というパター  
ンです。

☆ Rudenko というのは A & B をスレットとす  
る紛れがあって、別のフェーズの応手で A ま  
たは B でそれぞれメイトになるというものの  
ようです。

☆ Barnes theme は複数のスレットと、それ  
ぞれの単独のスレットがあるというもので、  
1.Rf6? [2.Rd4# **A** & 2.Se7# **B**] と 1.Kxd7?  
[2.Rd4# **A**], 1.Kxc7! [2.Se7# **B**] が該当し  
ます。

☆ テーマとしてはごちゃごちゃ書いていま  
すが、実際には割とすっきりできています。

太刀岡：ピンやダブルステップを活用して 2  
つの手順をうまく描き分けている。

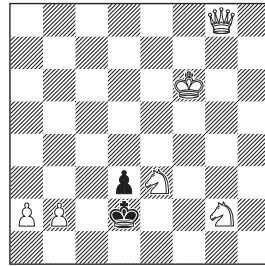
九尾：手数前の記号が分からず、この解でよ  
いのかどうか……。

☆ (\*) は Set Play を表していて、黒から指し  
始めた場合の手順を求めています。本局では  
(\*\*) なのでそれが 2 つあることを意味します。  
v は紛れ (try) を表していて、本局ではそれが  
一つ、D569 ではそれを 4 つ求めています。そ  
れらを書かず Key だけでも正解になりますが、  
本局のような問題は Set Play と Try を使って  
パターンというか狙いを表現しています。

[○5△0×0-6]

### D571 Steven B. Dowd

C+ (USA)



#3

(6+2)

1. b4! waiting

1...Kc1 2. Qb3 waiting Kd2/d2 3. Qb2/

Qc2#

1...Kc3 2. Qb3+ Kd4/Kd2 3. Qc4/Qb2#

1...Ke2 2. Qg3 waiting Kd2/d2 3. Qe1/  
Sf4#

宮嶋：初手で Q を動かすと 1...Kc1 からの脱  
出に悩むことになる。

太刀岡：一見関係なさそうな初手が良い。

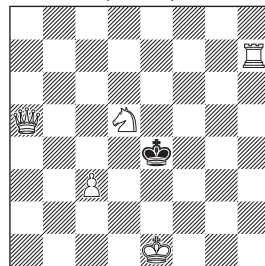
九尾：左右で微妙に異なる変化が楽しめました。

☆ Q を左と右に使い分けるのがいい感じが  
すが、1...Kc1 と 1...Kc3 で 2.Qb3 が同じなの  
が少し残念です。

[○5△1×0-5]

### D572 Petrasin Petrasinovic

C+ (Serbia)



#3

(5+1)

1.Qa6! waiting

1...Kf3 2.Qe6 Kg2/Kg3 3.Qg4/Qh3#

1...Kf5 2.Qe2 Kg6/Kg5 3.Qh5#

1...Kxd5 2.Re7 Kc5 3.Re5#

1...Ke5 2.Rh5+ Ke4 3.Qe2#

九尾：難問。手当たり次第に考えて、最後によ  
うやく Qa6 に気づきました。

中嶋：D552 と似た感触。

太刀岡：手が広く難しかった。

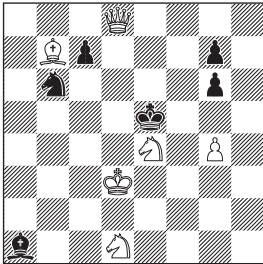
星野：Kf5 に Qe2 がピッタリなので、初手  
Qa6 は見付けやすいがその後の手順は絶妙。

宮嶋：1.Qa2 の紛れが強烈でした。

☆手が広く難解だと思います。

[○ 5 △ 1 × 0 - 5]

**D573** Petrasin Petrasinovic  
C+ (Serbia)



#3 (6+6)

1.Ke2! (2.Qe7+ Kd4/Kf4 3.Qc5/Qg5#)  
1...Sa4/Sd5/Sc8 2.Qd5+ Kf4 3.Qg5#  
1...Sd7 2.Qg5+ Kd4/Ke6 2.Qd5/Bd5#  
1...c6 2.Qd6+ Kxe4 3.Sf2#

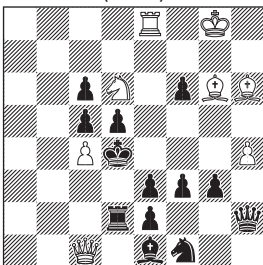
宮嶋：b6S は強力な守備駒。

太刀岡：左側の変化が多いので右側にも何か欲  
しい。

☆1...Sd7 の変化がセルフブロックになるのが  
いい味です。

[○ 3 △ 0 × 0 - 8]

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



#3 (8+13)

1.Qa3! (2.Bxe3+ Sxe3.Qxe3#)  
1...Qf2(Qg1) 2.Qb3 (3.Sf5#) 2...dxc4  
3.Qxc4#  
1...Bf2 2.Qa1+Rb2 3.Qxb2#  
1...dxc4 2.Sf5+Kd5 3.Bf7#

中嶋：3.Sf5 を実現するために 1.Qa3 で bQ  
を移動させてからの 2.Qb3 が上手い。

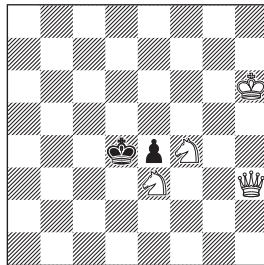
☆この回り道感をもっとうまく表現できれば面  
白そうですが。

☆1...Qf2 と 1...Qg1 の非限定が気になるの  
で、Qh2 は Qh1 にしたほうがいいと思います。  
そうすれば e2P は省けます。

☆ I think it is better to change Qh2 to  
Qh1, and remove Pe2.

[○ 3 △ 0 × 0 - 8]

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



#4 (4+2)

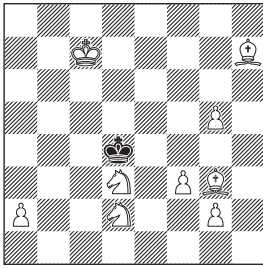
1.Sfd5!  
1... Ke5 2.Qc8 Kd6 3.Qc7 Ke6 4.Qe7#  
1...Kc5 2.Qe6 Kd4 3.Qa6 Ke5/Kc5 4.Qf6/  
Qb6#  
2...Kb5 3.Qb6+ Ka4 4.Qb4#  
1...Kd3 2.Qf1+ Kd4 3.Qa6 Ke5/Kc5  
4.Qf6/Qb6#

☆ Qa6 の形を目指します。

[○ 2 △ 0 × 1 - 8]



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

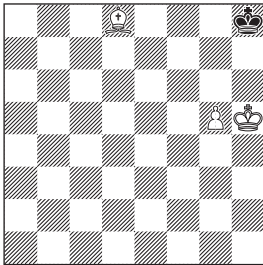


#5 (9+1)

- 1.Sb1!  
 1...Ke3 2.Sb2  
                   2...Kd4 3.Kd6 Ke3 4.Bd3 Kd4  
 5.Bf2#  
                   2...Ke2 3.Bd3+ Ke3 4.Kd6 Kd4  
 5.Bf2#  
                   1...Kc4 2.Kc6 Kd4 3.Bf2+ Kc4 4.Sb2+  
 Kb4 5.Be1#  
                   1...Kd5 2.Be5 Ke6 3.Bg6 Ke7 4.Bd6+  
 Ke6 5.Sf4#

☆難解ですが、狙いはよくわかりませんでした。  
 [ ○ 1 △ 0 × 0 - 10 ]

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



#6 (3+1)

- 1.Kg6 Kg8 2.Be7 Kh8 3.Kf7 Kh7 4.Bf8 Kh8  
 5.Bg7+ Kh7 6.g6#

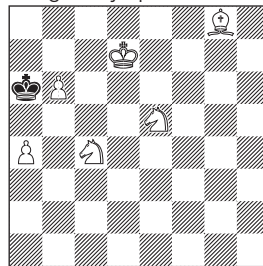
宮嶋：駒を動かしていたら詰んでしまった。  
 太刀岡：逃げ道が1通りなので考えやすい。  
 ☆これは一本道です。  
 [ ○ 8 △ 0 × 0 - 3 ]

**Informal Tourney Award  
 Orthodox 2014-2015  
 (Corrected)**

プロバラ 95号で発表した Orthodox 2014-2015の Informal Tourney Awardの Honorable Mention となった D378 V.M.Zheltukov 作に類作がありました。指摘は Gennady Chumakov さんご本人。受賞は取り消します。

There is an anticipation for D378 V.M.Zheltukov which was awarded as Honorable Mention in Orthodox 2014-2015 announced in Problem Paradise Issue 95. Mr. Gennady Chumakov pointed out himself. The award is cancelled.

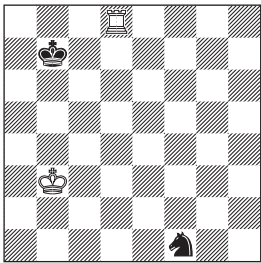
**cf.** Gennady Chumakov  
 Adigeiskaya pravda 1967



#3 (6+1)

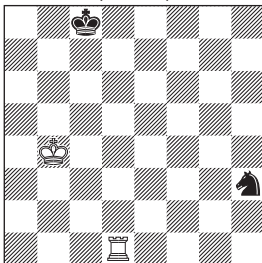
1. Ke7! Kb7 2.Sd7 waiting

**E177** Vladimir Kuzmichev  
(Russia)



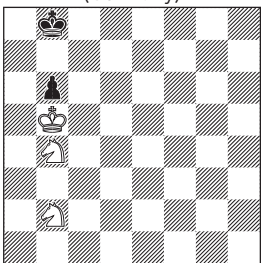
Win (2+2)

**E178** Vladimir Kuzmichev  
(Russia)



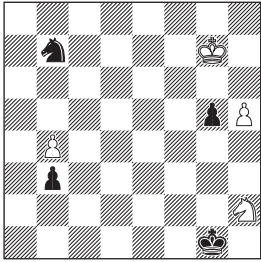
Win (2+2)

**E179** Rainer Staudte  
Michael Schlosser  
(Germany)



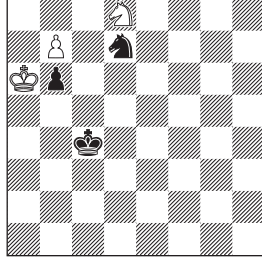
Win (3+2)

**E180** Vladislav Tarasiuk  
(Ukraine)



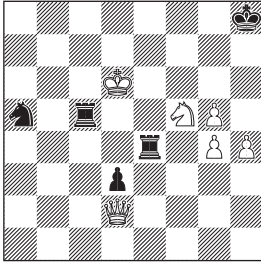
Win (4+4)

**E181** Peter Krug  
(Austria)



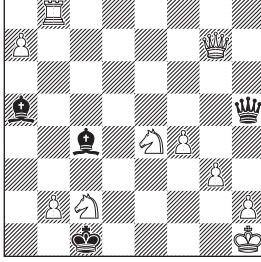
Win (3+3)

**E182** Peter Krug  
(Austria)



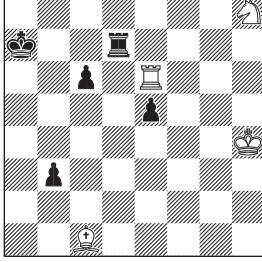
Win (6+5)

**E183** Peter Krug  
(Austria)



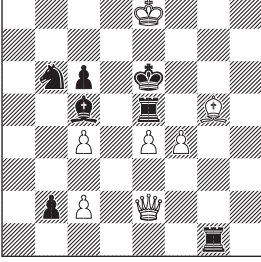
Win (10+4)

**E184** Jarl Henning Ulrichsen  
(Norway)

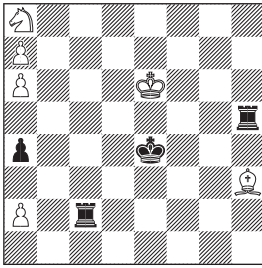


Win (4+5)

**E185** Andrzej Jasik  
(Poland)

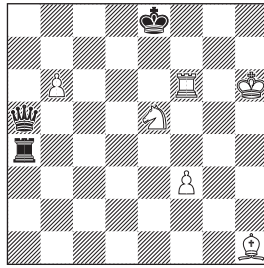


Win (7+7)

**E186**Sergey Osintsev  
(Russia)

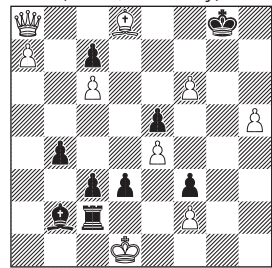
Win

(6+4)

**E187**Michael Pasman  
(Israel)

Win

(6+3)

**E188**Amatzia Avni  
Martin Minski  
(Israel, Germany)

Draw

(9+9)

## Endgame

### Endgame Editor

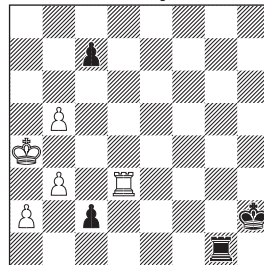
Hiroshi Manabe (真鍋 浩)

### Judge 2021

Mario G. Garcia (Argentina)

期末の駆け込みもあり、一挙 12 問の出題です。数に圧倒されず、1 問のみでも解答をお寄せください。E177 と E178 は同じテーマ、R で S の動きを封じ込めれば勝ちになります。E179 も駒数 5 枚の作品ですが、黒 P を食い止めている間にうまく網を絞ってください。E180 は手は広くないので丁寧に読み切ってください。E181 はポーンのプロモーションを巡るやりとりを確り読んでください。E182 は自然な応酬から、最後はシンプルな収束になります。E183 は白は序盤は駒損してでも黒の攻撃をまず断ち切ってください。E184 は黒 b ポーンのプロモーションを巡る攻防です。E185 は黒 K に c ファイル方面に脱出されないように網を絞ってください。E186 は序盤の a8 地点を巡る攻防から意外な収束になります。E187 はピースの連携に気を配りながら、丁寧に網を絞ってください。E188 は白 K が風前の灯ですが、白黒共に最善を尽くしてください。

**Issue 94 (E165-170)**

**E165**Ilham Aliev  
(Azerbaijan)

Draw

(5+4)

1.Rc3! c1=Q 2.Rxc1 Rxc1 3.b6! cxb6  
4.Kb5 Kg3 5.Kxb6 Kf4 6.a4 Ke5 7.a5  
Kd6 8.a6 Rb1 9.Kb7! Rxb3+ 10.Kc8! Ra3  
11.Kb7 Kd7 12.a7 Rb3+ 13.Ka8! Draw

☆ c2 のポーンは 1.Rd2+? で簡単に取れるようですが、これが Try。1...Rg2 2.Rxc2 Rxc2 3.b6 Rxa2+ 4.Kb5 cxb6 は黒勝ちです。

☆ 正解は 1.Rc3! とこちらに回る手。1...c1=Q 2.Rxc1 Rxc1 3.b6 と進んだ時に、R の位置が違うので今度は 3...Rxa2 がありません。

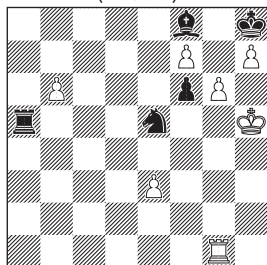
若島: 初手 1.Rd2+ から入ると 1...Rg2 2.Rxc2 Rxc2 3.a3 Ra2 で失敗。3.b6 までは絶対だと思うが、後は自信なし。

☆ 仕方のない 3...cxb6 に対して、4.Kb5 以下 Kxb6 ~ a4 ~ a5 ~ a6 と前進させ、8...Rb1 の局面が最後のポイントです。

☆ 9.a7? は 9...Rxb3+ 10.Ka6 Kc7

11.a8=S+ Kc6で黒勝ち。正解は9.Kb7! Rxb3+ 10.Kc8! で、以下 10...Ra3 11.Kb7 Kd7 12.a7 Rb3+ 13.Ka8 となって、ドローが確定します。  
[○ 0 △ 2 × 1]

**E166** Peter Krug  
(Austria)



Win (7+5)

1.g7+ Bxg7 2.Rxg7 Sxf7+ 3.Kg6 Rg5+ 4.Kxf6 Rxg7 5.b7 Rg6+! 6.Kxg6 Sd8 7.b8=B Sc6 8.Bd6 Se7+ 9.Kg5 Sg6 10.Kh6! Se7 11.Be5# Win

☆序盤は手が限られており、1.g7 Bxg7 2.Rxg7 Sxf7+ 3.Kg6 Rg5+ 4.Kxf6 Rxg7 までは一気に進みます。

☆ 5.b7 に対して、5...Rg6+ と捨ててから 6.Kxg6 Sd8 とするのが、スタイルメイト狙いの最強の抵抗。

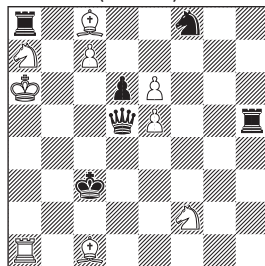
☆ 7.b8=S? Sc6 8.Sd7 Se5+ はドローなので、7.b8=B とするしかありませんが、黒は 7...Sc6 8.Bd6 Se7+ 9.Kg5 Sg6 と更に抵抗します。

若島：7.b8=B まで来て、作意筋に入ったことを確信したが、それからもう一苦労。9.Kg5 を見つけるまでに時間がかかった。

☆ナイトを取らずに 10.Kh6! と躲せば、これ以上の抵抗はなく、ようやく 11.Be5# でメイトになります。

[○ 1 △ 2 × 0]

**E167** Peter Krug  
(Austria)



Win (9+6)

1.Sd1+! Qxd1 2.Bb2+ Kxb2 3.Rxd1 Rxe5 4.Rd2+!! Kb1 5.Rxd6 Rxc8 6.Rb6+! Ka1! 7.Sxc8 Sxe6 8.Rxe6 Rxe6+ 9.Sd6 Rxd6+ 10.Kb5 Rd5+ 11.Kb4 Rd4+ 12.Kc3 Rd1 13.Kc2 Rd4 14.c8=R Ra4 15.Kb3 Win

☆ 1.Sd1+! Qxd1 2.Bb2+ の導入部は見えやすいと思います。2...Kxb2 3.Rxd1 Rxe5 となったところで、4.Rxd6? を急ぐと、4...Rxc8 5.Rb6+ Ka3! でドローです。

☆ 4.Rd2+!! Kb1(4...Kb3 は 5.Rd3+!! Kb2 6.Kb7! Rxc8 7.Sxc8 Sxe6 8.Sxd6 Sxc7 9.Sc4+ Kc2 10.Sxe5 で白勝ち) を挟んでから 5.Rxd6 と取るのが正解で、以下 5...Rxc8 6.Rb6+! Ka1! 7.Sxc8 Sxe6 8.Rxe6 Rxe6+ 9.Sd6 Rxd6+ と一挙に双方の駒が別けます。

☆ここで 10.Kb5 となった局面は、有名な Saavedra Position。以下の作意の通り、10...Rd5+ 11.Kb4 Rd4+ 12.Kb3 Rd3+ 13.Kc2 のところで 13...Rd4 とするのが有名なスタイルメイト狙いの手筋ですが、14.c8=R とスタイルメイトを避け、14...Ra4 15.Kb3 で白勝ちとなります。

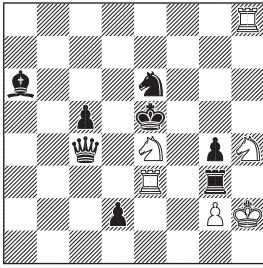
若島：途中で有名な Saavedra だと気づいたが、その形に持っていくのに一苦労。

☆流石、完璧な解答でした。

[○ 1 △ 2 × 0]

E168

Michal Hlinka  
Lubos Kekely  
(Slovakia)



Draw (6+8)

1.Rh5+ Kf4 2.Sxd2 Qc2 3.Re4+ Qxe4  
4.Sxe4 Re3 5.Sxc5 g3+ 6.Kh3 Sg5+  
7.Rxg5 Bc8+ 8.Se6+ Bxe6+ 9.Sf5 Kxg5  
Draw

☆初手 1.Rh5+ は自然な手。1...Kf4 に 2.Sxd2 Qc2 3.Re4+ Qxe4 4.Sxe4 ととにかく Q を消しにかかります。

☆黒は 4...Re3 5.Sxc5 g3+ で包囲網を絞ります。6.Kh3 には、6...Sg5+ 7.Rxg5 と捨てて、7...Bc8+ と迫ります。

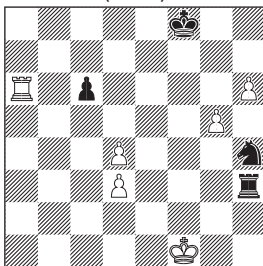
☆ここで 8.Se6+ と捨てるのが上手い手。狙いはステイルメイトです。8...Bxe6+ 9.Sf5 となって、9...Kxg5 はステイルメイト。9...Bxf5+ 10.Kh4 Re8 11.Rg4+ Bxg4 もステイルメイトです。

若島：いかにも逆算で作ったという、最近の endgame らしい作り方。

[○1△2×0]

E169

Itay Richardson  
(Israel)



Win (6+4)

1.d5! cxd5 2.h7 Kg7 3.Rh6 Kh8 4.g6 Rf3+  
5.Ke2 Re3+! 6.Kxe3 Sf5+ 7.Kf3! Sxh6  
8.Kf4 d4 9.Kg5 Kg7 10.h8=Q+ Win

☆初手、自然な 1.Rxc6? は 1...Sf3 とされて変化はあるものの、2.g6 Rxh6 3.Rf6+ Ke7 4.g7 Rxf6 5.g8=Q Sxd4 でドローにしかありません。

☆正解は 1.d5! とポーンを進める手。1...c5 2.Ke2 Ke7 3.g6 Ng2 4.g7、1...Rh1+ 2.Kf2 2...cxd5 3.h7 Kg7 4.Rh6 Kh8 5.g6 Rh2+ 6.Kf1! Rh1+ 7.Ke2 Rh2+ 8.Kd1 Rh1+ 9.Kc2 の変化はいずれも白勝ちです。

☆作意の 1...cxd5 に対しては、2.h7 と進め、2...Sg6 には 3.Rxg6 Rxh7 4.Kg2 Rh4 5.Rf6+ Kg7 6.Kf2 Rh3 7.Rf3 Rh1 8.Ke3 Kg6 9.Kd4 Kxg5 10.Kxd5、また 2...Rh1+ には 3.Kf2 として上記同様に白勝ちです。

☆ 2...Kg7 3.Rh6 Kh8 4.g6 となって舞台は完成。4...Rh1+ には 5.Ke2 で上記同様、4...Rg3 には 5.Rxh4 Rxg6 6.Ke2 Re6+ 7.Kd2 Re7 8.Kc3 Re3 9.Rh5 Rg3 10.Rxd5 で白勝ちなので、黒は 4...Rf3+ とします。

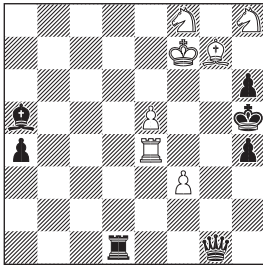
☆ 5.Ke1/Kg1? Sxg6 6.Rxg6 Kxh7 はドローなので、5.Ke2 は絶対手ですが、黒は更に 5...Re3+! と追い討ちを掛け、6.Kxe3 Sf5 とフォークで粘ります。

☆この局面が本局最大のポイントです。一見自然な 7.Kf4? は、7...Nxb6 の局面が Mutual Zugzwang。以下 8.d4 Kg7 9.Kg5 Kh8! 10.Kf6 Sg4+ 11.Kf7 Sh6+ 12.Kf8 Sf5 はドロー。また 8.Kg5 d4! 9.Kf4 Kg7 10.Ke4 Kh8 11.Kxd4 Sf5+ 12.Ke5 Se7 13.d4 Sxg6+ 14.Kf6 Kxh7 もドローです。

☆作意は 7.Kf3! Sxh6 8.Kf4 と一手パスをすることで、ツークツワンクの局面で手番を渡した形になります。8...d4 9.Kg5 と進んで、黒は 9...Kg7 と指さざるを得ませんが、10.h8=Q+ が鮮やかな決め手で、白勝ちです。

[○0△1×2]

E170 Michael Pasman  
(Israel)



Win (7+7)

1.Shg6! Qg3 2.Bf6! Rd7+! 3.Ke8! Bd2  
4.Kxd7 Bg5 5.Sxh4! Bxf6 6.exf6 a3 7.Rg4!  
Qxh4! 8.Se6!! Qxg4! 9.fxg4+ Kg6 10.Ke7!  
a2 11.f7 a1=Q 12.f8=S# Win

☆黒 a ボーンのプロモーションを見せられているので、白は急がなければいけません、1.e6? とするのは 1...Re1 2.Rxe1 Qxe1 3.e7 Bb4 4.e8=Q Qxe8+ 5.Kxe8 Bxf8 6.Bxf8 h3 とこちらのボーンを進められてしまいます。また、メイト (Rh4#) を狙う 1.Bf6? も 1...Rd4 で受けられてしまいます。

☆正解は 1.Shg6! で同じく Rh4# のメイトスレットがありますが、今度は 1...Rd4 には 2.Sf4+ からクイーンを抜いて白勝ち、また 1...Rd7+ 2..Ke6 Qxg6+ 3.Sxg6 Rxc7 4.Sf4+ Kg5 5.Sh3+ Kg6 6.Rxh4 Bd2 7.Rxa4 も白勝ちです。

☆黒は 1...Qg3 と守りますが、2.Bf6! と駒を加えて、今度は Sf4+ のスレットも見せます。

☆ここで 2...Rd7+ 3.Ke8! としてから 3...Bd2 とするのが f4 を守る最善手です。なお、2...Rd7+ に対して、3.Sxd7? Qxg6+, 3.Ke6? Qh3+ はいずれもドローです。

☆ 4.Kxd7 Bg5 と局面が落ち着いたところが、次の考え所です。

☆ 5.Sxh4 が局面を打開する好手。5...a3 には 6.Sf5! Qh3! 7.Ke6! a2 8.Ra4 の局面がなんとツークツワンクで白勝ち。黒はやむを得ず 5...Bxf6 6.exf6 a3 と進めます。

☆この局面では、7.Sfg6 がうまい手に見えますが、これは Thematic Try。7.Sfg6 a2! 8.Ra4 Qg5!! 9.Rxa2 Qd5+ 10.Ke7 Qxa2

11.f7 Qa3+ 12.Kf6 Qb2+ 13.Se5 Kxh4 14.f8=Q Qb6+! 15.Kg7 Qc7+ の局面は白勝てません。

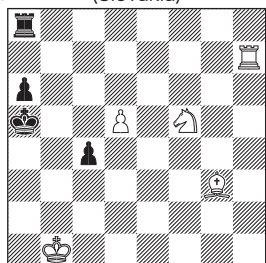
☆正解は 7.Rg4! で、今度 7...a2 には 8.Rxg3 a1=Q 9.Rg6! Qa4+ 10.Ke7 として白勝ち。黒は 10...Qxh4 と粘ります。

☆ここが最後の考え所。当然のような 8.Rxh4? Kxh4 9.f7 a2 10.Sg6+ Kg5! 11.f8=Q a1=Q の局面はドローです。

☆取れるクイーンを取らずに、8.Se6!! がメイトを見せた絶妙手。8...Qxg4 9.fxg4+ Kg6 10.Ke7 a2 11.f7 a1=Q と先にクイーンを作られますが、12.f8=S のアンダープロモーションで見事にメイトになっています。

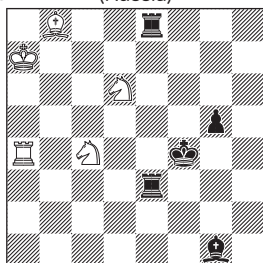
[ ○ 0 △ 3 × 0 ]

**H1295** Stanislav Hudák  
C+ (Slovakia)



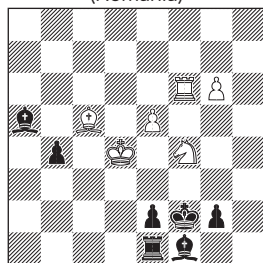
H#2 2sols (5+4)

**H1296** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



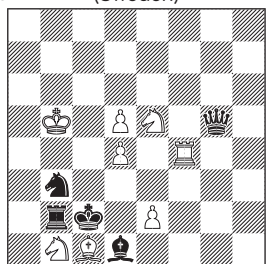
H#2 2sols (5+5)

**H1297** Mihaiu Cioflanca  
C+ (Romania)



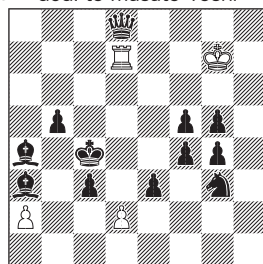
H#2 2sols (6+7)

**H1298** Kaj Engström  
Christer Jonsson  
C+ (Sweden)



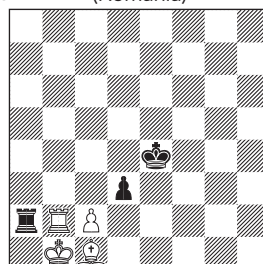
H#2 2sols (8+5)

**H1299** Jozef Ložek  
C+ ded. to Masato Yoshi  
(Slovakia)



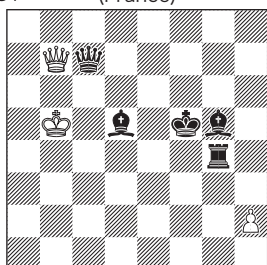
H#2 2 sols (4+12)  
b)Kc4→e4

**H1300** Mihaiu Cioflanca  
C+ (Romania)



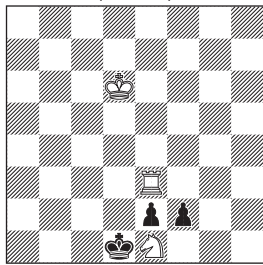
H#2.5 (4+3)  
b)Pc2→g2

**H1301** Pierre Tritten  
C+ (France)



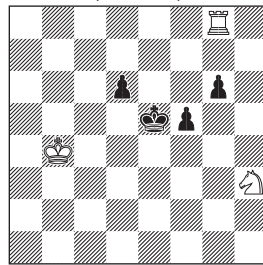
H#2.5 2sols (3+5)

**H1302** Sébastien Luce  
C+ (France)



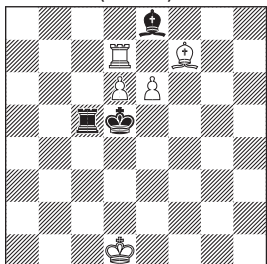
H#3\* 2sols (3+3)

**H1303** Stanislav Hudák  
C+ (Slovakia)



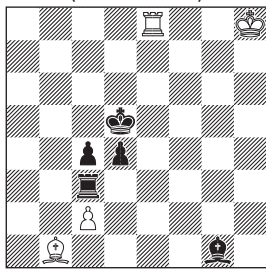
H#3 2sols (3+4)

**H1304** Aleksandr Pankratiev  
Ivan Antipin  
C+ (Russia)



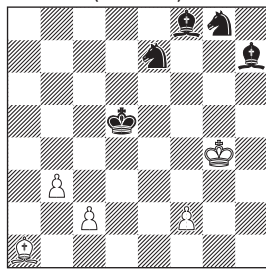
H#3 2sols (5+3)

**H1305** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



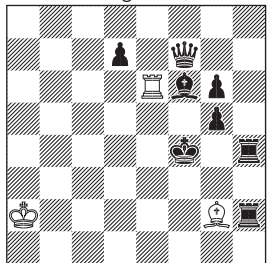
H#3 2sols (4+5)

**H1306** Stanislav Hudak  
C+ (Slovakia)



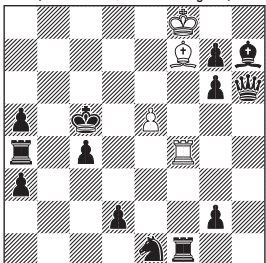
H#3 2sols (5+5)

**H1307C+** Fadil Abdurahmanović  
Marko Klasinc  
(Bosna Hercegovina, Slovenia)



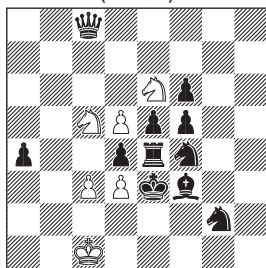
H#3 2sols (3+8)

**H1308** Valery Kopyl  
Vidadi Zamanov  
C+ (Ukraine, Azerbaijan)



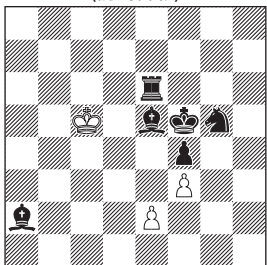
H#3 (4+13)  
b)Kc5→d3

**H1309** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



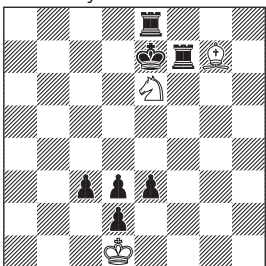
H#3 3sols (6+11)

**H1310** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



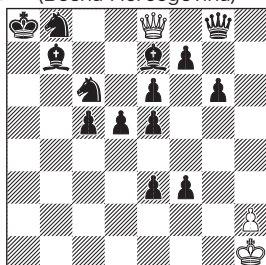
H#5 (3+6)

**H1311C+** Sébastien Luce  
(France)  
in memory of Toutankhamon



H#5 (3+7)

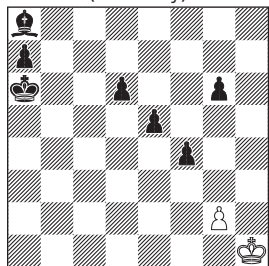
**H1312** Fadil Abdurahmanović  
C+ (Bosna Hercegovina)



H#5 (3+14)



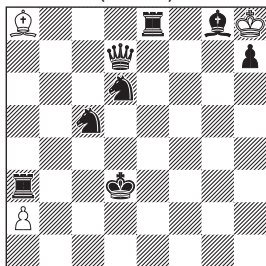
**H1313** Reinhardt Fiebig  
C+ (Germany)



H#6

(2+7)

**H1314** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



H#6

(3+8)

## Helpmate

### Helpmate Editor

Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅]

### Judge 2021

Hans Gruber (Germany)

● 今号は 20 題の出題です。H1302 は set play が 1 解と本手順が 2 解の合計 3 手順をお答えください。

● **短評が不足しています！** 解答した作品にはできるだけ短評を書いてください。短評は作者の励みになります。内容はどんなことでも構いませんが、出来る限り作品全体のことについて触れていただけるとありがたいです。また、英語で書けるという方はそうしていただけると特に助かります。

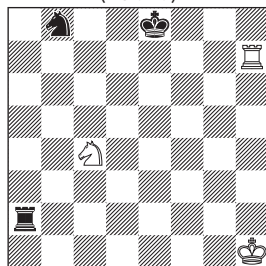
● 話は変わりますが、この度 YCCC(23 歳以下の若手創作コンテスト) の Section C(自由課題) で 1st Prize を受賞することが出来ました。最近 The Problemist にもたまたま作品を投稿しています。皆さんも自信作が出来たらぜひ海外誌や Tourney に投稿して腕試ししてみましょう！

This issue has 20 compositions. TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. I am looking forward to receiving solutions and comments from overseas!

I am very sorry that the wrong address was written on issue 94 and 95. My exact e-mail address is **toshifuji620@outlook.jp**

### Issue 94 (H1250-1272)

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



H#2 3sols

(3+3)

- 1.Sc6 Rf7 2.Sd8 Sd6#
- 1.Kd8 Rd7+ 2.Kc8 Sb6#
- 1.Ra7 Se5 2.Re7 Rh8#

黒川：黒が初手に動かした駒は 2 手目も動くのが面白い。

●どうやらそこが狙いのようです。しかし不評が多かった。その理由とは…

太刀岡：1 解だけ浮いている印象。

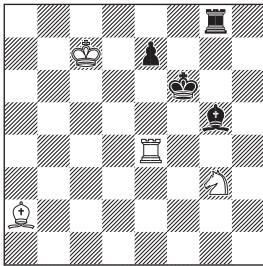
水野：3 つめはいらないんじゃないですか。

●ということなのですが、2 解では流石に芸が無いので、改案としては 2 × 2 の 4 解にするくらいでしょうか。

Sunouchi : Lively, lovely, and useful for our lesson.

TF : Echo. The third solution has a different style from the other two solutions.

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



H#2 2sols (4+4)

1.Rg6 Bg8 2.Rg7 Re6#  
1.Rg7 Be6 2.Rg6 Sh5#

●あまりにも典型的なテンポでどうかと思いましたが、とても好評でした。

九尾：Rの動きが楽しいです。

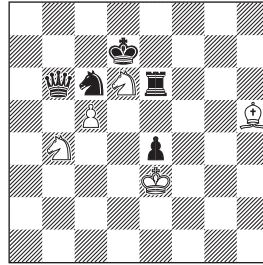
内田：テンポの対比が絶妙。素晴らしい。

Tachioka : Good tempos.

Sunouchi : Compact Tempo waiting for enemies.

TF : Typical tempo moves entertained the solvers.

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



H#2 3sols (5+5)

1.Qd8 Be8+ 2.Kc7 Sa6#  
1.Se7 Sc6 2.Qc7 Be8#  
1.Re8 Sd5 2.Rd8 Bg4#

●確かに3つの順で詰んでいるがそれ以上のものはない。

小林：Sの3方向跳び。

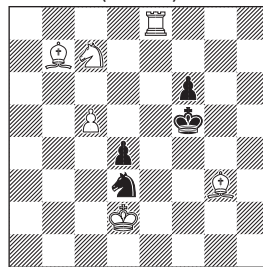
及川：3つとも同地点着手だったら……というのは欲張りすぎ？

●それくらいやってこそヘルプでしょう。

Sunouchi : Various patterns are hard to find out.

TF : I can't find any unity among the three solutions.

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



H#2 2sols (6+4)

1.Sf4 Se6 2.Ke5 Sg7#  
1.Se5 Sd5 2.Ke4 Se3#

●双方のSでラインを切り、Kを誘導してのピンメイト。センスのある作り。

九尾：狙いが明快だと解きやすいですね。

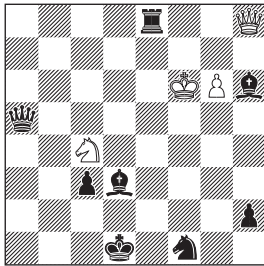
黒川：利きを二重に止めるのが浮かびにくい。

Tachioka : Beautiful pin-mate.

Sunouchi : Skillful interferences are enjoyable.

TF : Interferences by black and white to be pin-mates. A neat helpmate!

**H1 254** Hiromi Tsutsui  
C+ (筒井浩実)



H#2 2sols (4+8)

1.Be3 Qh3 2.Bc2 Qxf1#

1.Re3 Qb8 2.Be2 Qb1#

●筒井さんの登場。Hコースにはいつ以来の発表なのでしょう？

●狙いは黒の Grimshaw。Qの道を開ける意味もあるので気が付きやすい手です。そこからは纏めですが、片方だけ最終手駒取りになるなど少し雑になってしまった印象。

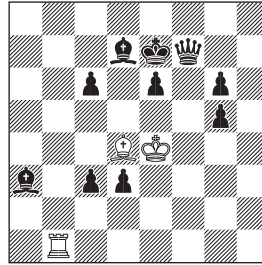
及川：黒初手の対照が上手い！

太刀岡：軽いタッチだが丁寧な対比。

則内：構図に unusual flavor が漂っている。

TF : Black Grimshaw on e3. 2...Qxf1 is a pity.

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



H#2 4sols (3+10)

1.Kd6 Rb5 2.Qe7 Be5#

1.Kd8 Be5 2.Kc8 Rb8#

1.Kf8 Rh1 2.Kg8 Rh8#

1.Qg7 Bc5+ 2.Kf6 Rf1#

●いつもの Star-flight ですが、各解で白 R を使い分けていて、なんとか見られるレベルになっているか。

小林：いろいろ詰むもんだねえ。楽しめた。

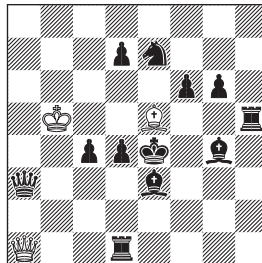
黒川：Qg7 が指しにくかった。

●4解目だけ 1.Kf6 とは行けないため少し破調気味。

Sunouchi : Economic whites against Star-flight.

TF : Star-flight, but bK does not move at first only in the fourth solution.

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



H#2 3sols (3+12)

1.Kf5 Bxf6 2.d3 Qe5#

1.Bf5 Bh2 2.Rd3 Qh1#  
1.Sf5 Bd6 2.Qd3 Qa8#

黒川：黒の着手はいずれも同じ地点という面白い狙い。

及川：黒の手を同地点着手で統一。お見事！

● 皆さんお気づきの通り、Play on the same square が 2 回という狙い。これはとても良い。

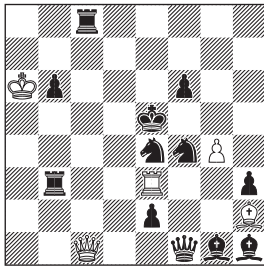
九尾：思っていた以上に派手な展開。

● 3 解合わせて黒の動かした駒が丁度 6 種揃うというのも、作者の狙いのうちのなにかもしれません。

Sunouchi : Nice a spectacle to launch Q-rocket.

TF : Black plays on the same square twice(f5 and d3) are fantastic! I suppose Azemmour 6 theme is also the intention of the composer.

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



H#2 2sols (5+12)

1.Bxh2 Qc6 2.Sg2 Rxe4#  
1.Rxe3 Qc4 2.Sf2 Bxf4#

黒川：黒のピースが多いが、逆に意味を考えやすい配置か。

● 1 解目の 2.Sg2 は純粹に bB のラインを切る手ですが、2 解目の 2.Sf2 は bQ のラインを切りつつ wQ のラインを開ける手になっていて、意味付けレベルでは気になるところ

です。

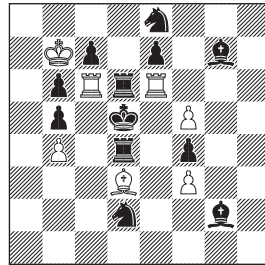
● とはいえ、Jonsson さんらしい綺麗な対照性の良問と言えます。

Tachioka : Good contrast.

Sunouchi : Meaningful knights suggest the story.

TF : Capture white R/B to interference the line by S. Interesting Zilahi.

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



H#2 3sols (7+12)

1.Rxd3 Re3 2.e5 Rxd3#  
1.Rxc6 Bxb5 2.Sc4 Bxc6#  
1.Rxe6 Be4+ 2.Ke5 Rxe6#

● 取られる駒とメイトする駒が 3 解で回転する、所謂 Cyclic Zilahi になっています。初手で黒が白の駒を取り、最終手でその駒を白が取り返す構成にした点が工夫。

太刀岡：駒取りの使い方が効果的。

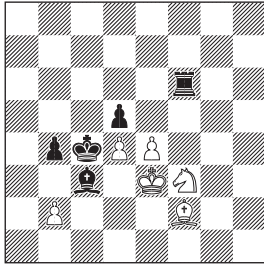
星野：ほぐすには、取る手が一番。

● 本作、配置が相当重いと思うのですが、そういう短評は来ませんでした。皆さんマヒしてしまったのでしょうか？

Sunouchi : Cycle Zilahi performed by the trio.

TF : The white unit which mates in one is captured in the next phase. It is fresh that white gets back the black unit at last.

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



H#2.5 2sols (6+5)

1...Ke2 2.dxe4 Kd1 3.Kd3 Se5#  
1...Be1 2.Rb6 Bxc3 3.Rb5 Sd2#

●採用しておいて言うのもなんですが、テーマが見えない。このレベルは返送したいところ。

九尾：Bを取るのは意外。

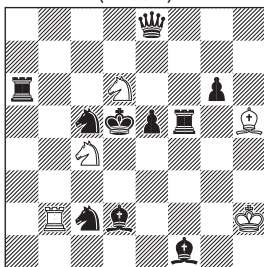
及川：動・不動の対比。動く順がちょっと見えづらかった。

星野：Rb5は冴えないなあ。

Sunouchi：White decides whether to push or pull.

TF：I can't find any themes.

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



H#2.5 2sols (5+10)

1...Rb6 2.Bxc4 Be2 3.Sd4 Bxc4#  
1...Be2 2.Rxd6 Rb6 3.e4 Rxd6#

●手数の割に難問だったらしく正解者は5

名のみ。私は珍しくパッと見て作意が分かったので、この結果は意外でした。

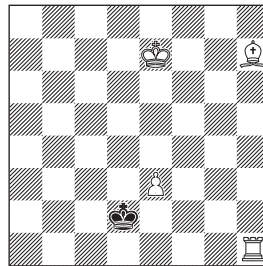
小林：RとBの役割入れ替え。

●作者のやりたいことは分かるが微妙な作品。

Sunouchi：Start with capturing, to be captured.

TF：Capture wS and self-block the square controlled by wS previously.

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



H#3 2sols (4+1)

1.Ke2 Kf6 2.Kf3 Rh3+ 3.Kg4 Bf5#  
1.Kc3 Kd7 2. Kc4 Bd3+ 3.Kd5 Rh5#

●盤上5枚で役割変換。解答者からは好評が集まりました。

小林：このシンプルさ！素晴らしい！

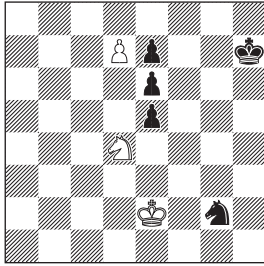
太刀岡：最小限の駒数でしっかり対比されているのが凄い。

Tachioka：The contrast with a minimum number of pieces is amazing.

Sunouchi：Smart with taste of orthodox problem.

TF：Exchange of functions from Tanagra pleased the solvers. Ideal mates.

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



H#3 (3+5)  
b)wKe2→e4

- a) 1.Kg6 Sxe6 2.Kf5 d8=Q 3.Ke4 Qd3#  
b) 1.exd4 d8=Q 2.e5 Kf5 3.Kh6 Qh8#

●セルフメイトの担当に就任された前嶋さんの作品。さて、テーマは？

作者：wK, bKの移動先(f5)のunguardがテーマです。

●あまり見ない狙いで面白いです。解答者にも伝わるだろうと思っていたのですが、そこに触れた短評が無くて残念。注意深く鑑賞しましょう！

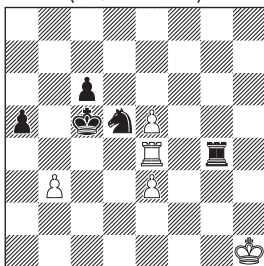
及川：b)の黒の初手がいい。

黒川：クイーンを作るタイミングがポイント。

●どちらの解でもQに成るあたりは、もう少し捻りを加えた方が良かったと思います。

TF：The theme is unguard on f5, where both K's passing.

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



H#3 (5+5)  
b)bPc6→bB

- a) 1.Sb6 Ra4 2.Rc4 b4+ 3.axb4 Ra5#  
b) 1.Bb5 Rd4 2.Sb4 Rd6 3.Rd4 exd4#

●これといったテーマはありませんが纏まりは良いと思います。詰将棋で言えば綺麗に出来た手筋ものといった感じでしょうか。

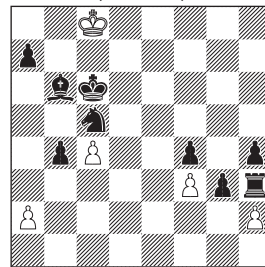
小林：罨が各所にあって味わい深い作。

中嶋：こんな簡素形でもいつものようにポーンで駒取りが出るんですね。

Sunouchi：That's entertainment of chase scenes.

TF：Both sides of pawn capture the opponents piece. Beautiful model mates!

**H1264** Jozef Ložek  
C+ (Slovakia)



H#3 (5+9)  
b)bRh3→wR

- a) 1.Rxh2 a3 2.Rd2 axb4 3.Rd6 b5#  
b) 1.gxh2 Rxh2 2.Ba5 Rd2 3.Kb6 Rd6#

及川：同じルートを辿る双方のR。詰将棋(自分の場合はフェアリーですが)でやってみないなあ。

●人の創作意欲をかきたてるような作品を、自分も作りたい。

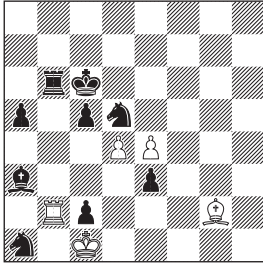
九尾：盲点に入り、無解寸前。Rが同じ軌跡で動くのはお見事。

●狙いが分かりやすく、手順もまずまずだと思います。

Sunouchi：White R traces the route of black R.

TF : It' s brilliant that both rooks move on the same track!

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



H#3 (5+9)  
b) Rb6→f2

- a) 1.Sf6 dxc5 2.Sd7 cxb6 3.Bc5 e5#  
b) 1.cxd4 Bf1 2.Bd6 exd5+ 3.Kc5 Rb5#

●これも H1263 と同じく手筋もののような作りです。

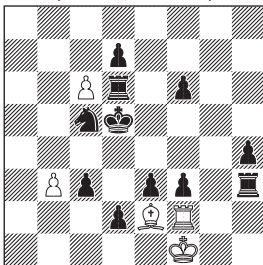
星野 : (a) の読みはすぐわかるが、(b) の方は難しかった。

●テーマらしきところを挙げるとすれば、B3 の着手地点統一とモデルメイトですね。

Sunouchi : Like an intricate puzzle of replacement.

TF : A little disappointed with the twin setting, but play on the same square and model mates are nice.

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



H#3 (5+11)  
b) wPc6→f4

- a) 1.fxe2+ Kxe2 2.Se6 Kd3 3.dxc6 Rf5#  
b) 1.exf2 Kxf2 2.Rc6 Ke3 3.d6 Bc4#

小林 : wK の大活躍。

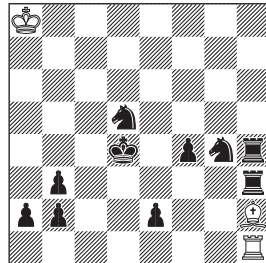
及川 : P の位置を変え、さらっとジラヒを演出。白 K のルートの違いにも繋がっている所もいいですね。

●及川さんの評でほとんど言い尽くされていますが、あえて付け加えるなら黒の 2、3 手目の意味が 2 解で統一されていればなお良かったと思います。

Sunouchi : Zilahi as expected, different from H1267.

TF : Capture white pieces to carry wK. A neat Zilahi.

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



H#3.5 2sols (3+10)

- a) 1...Rd1+ 2.Kc4 Bg1 3.Sb4 Rd5 4.Rd3 Rc5#  
b) 1...Bxf4 2.Rd3 Bd6 3.Se5 Rc1 4.Re4 Bc5#

及川 : 同地点着手でトドメを刺す。

●もちろん作者もそこを狙いのはず。

星野 : 黒 Rh4 は余詰消しかと思ったら作意にも利いていて良い配置。

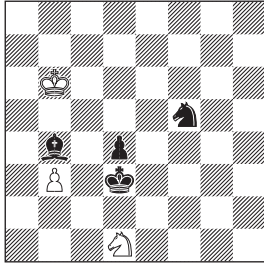
●Rh3 の使い道が 2 解で同じになっているのが気になるところですね。

Sunouchi : Combination play, different

from H1266.

TF : Solvers and I were surprised at mates on the same square. It is a little shame that Rh4 and Sg4 can work in only one solution.

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



H#4 (3+4)

1.Bc3 b4 2.Kc4 Ka5 3.d3 Ka4 4.Sd4  
Se3#

小林:全員集合テーマだが、何となく地味…。

● 4手の単解には当然ながらもっと派手な手順が期待されます。

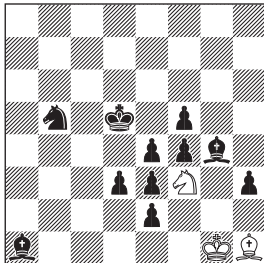
及川:ブロックを構築。

Sunouchi : Relocation of full cast was hard to solve.

TF : Ideal mate.

Aleksandr Pankratiev

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



H#4 2sols (3+11)

1.Be5 Sd2 2.Sd4 Bf3 3.exf3 Sb1 4.Ke4  
Sc3#

1.exf3 Bg2 2.Ke4 Bxh3 3.f2+ Kh2 4.Kf3  
Bg2#

及川 : 同地点で白駒が取られる構成が上手いですね。

星野 : f3 で取らせる対比は、うまい。

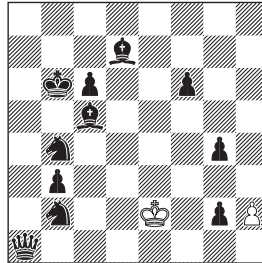
● f3 で 1 枚取らせる Zilahi です。B も S も 3 回ずつ動かして、最後はモデルメイト。

● 狙いもはっきりしているし立派なヘルプだと思うが、何かモヤモヤする。

Sunouchi : Dig a hall twice as expected Zilahi.

TF : The pieces taken on f3 are changed in two solutions. The theme is obvious for solvers.

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



H#6 (2+11)

1.Qh1 h4 2.g1=R h5 3.Ra1 h6 4.Ra6 h7  
5.Qa1 h8=Q 6.Qa5 Qb8#

星野 : B 筋の壁に惑わされる。Q と R の入れ替えに、Qh1 が絶妙。

九尾 : 初手一発。

● Q が R の通り道の邪魔になっています。Qb5 とするのは check になってしまうため、Qh1! とこちらにかわずしかかない仕組みです。

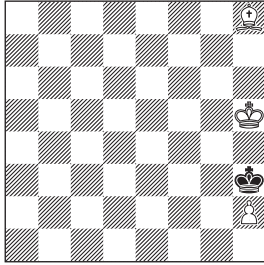
Sunouchi : Clear purpose, but amazing method.



TF : 1.Qh1 is very cool and sharp! This is to make a pathway for promoted rook.

1.Sf2 Sd3 2.Kd7 Sc1 3.Ke6 Sxe2 4.Kf5 Sf4 5.Kg4 Sxg2 6.Kh3 Kf1 7.Kh2 Se3 8.Sh3 Sg4#

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



H#6.5 (3+1)

1...Kh6 2.Kg4 h4 3.Kf5 h5 4.Ke6 Kg6 5.Ke7 h6 6.Kf8 Bg7+ 7.Kg8 h7#

作者：テンポとwPの突歩詰(!?)をうまく表現できて満足。

●配置は4枚のみ、h-fileのみ。これで唯一解になったのは一つの収穫と言えます。

則内：K同士のtacticsに味があります。

及川：駒繰りの問題。

九尾：シンプルすぎるかも。

● Databaseで検索したら類作が見つかりました。投稿された時点で確認すべきでしたね。すみません。

TF : Edgar Dinwiddie Holladay, Ideal-Mate Review, 1995, 5B2/5p2/8/5K2/8/5k2/5P2/8, h#7 is very similar to this composition.

及川：盤上を駆ける白S。面白かった。

●白は1枚のSを7回も動かします。その動きがこれだけの配置で限定できるとは。

小林：これは逆算。1.Sf4として苦戦。

●黒の手はあまりに単純だが、これはこれで。Sunouchi : Tries with both knights exhausted me.

TF : wS goes to e2 in 3 moves. The root is determined in order not to interfere with the moves of bK.

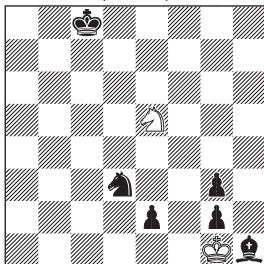
[総評など]

及川：今号も何とか全部解けました。投稿もできればいいのですが、創作の方になかなか時間が割けず申し訳ありません…。

小林：本号は短、中、長編ともに楽しめました。

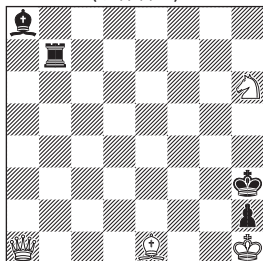
●次回もご解答よろしくお願ひします。繰り返しになりますが**短評もお願いします**。

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



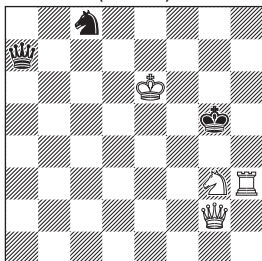
H#8 (2+6)

**S275** Kankuh Kobayashi  
C+ (小林看空)



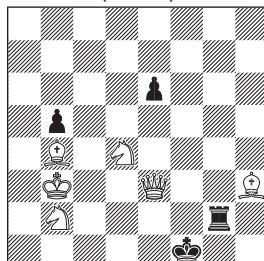
S#3 (4+4)

**S276** Viktor Zheltukhov  
C+ (Russia)



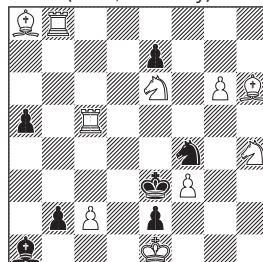
S#5 (4+3)

**S277** Nikolay Akimov  
C+ (Russia)



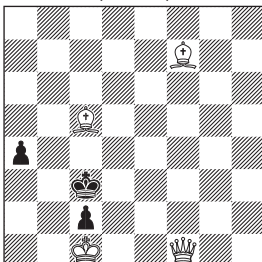
S#5 (6+4)

**S278** Steve Dowd  
C+ (USA,Germany)



S#8 (10+7)

**S279** Anatoly Stepochnik  
C+ (Russia)



S#10 (4+3)

## Selfmate

### Selfmate Editor

Hiroaki Maeshima (前嶋啓彰)

### Judge 2021-2023

Kohey Yamada (山田康平)

☆今号は 5 題。

☆ This section needs originals.

☆ S275 は変化を厳密に記載すると大変なため、適宜 any(どこへ動いても)の表記をお使いください。

☆ S276 は白玉詰風に解けると思います。ど

うなれば白 K がメイトになるかを想像してください。

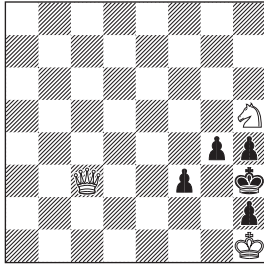
☆ S277 は黒の手を限定しつつ、白 K の網を自分で絞ります。

☆ S278 はお互いにポーンのプロモーションがポイントになります。

☆ S279 は難解作です。メイトできる可能性がある黒の駒は 1 つしかないため、途中で一度ツークツワンクの形にする必要があります。

### Issue 94 (S265-269)

**S265** 小林看空  
C+ (Kankuh Kobayashi)



S#3 (3+5)

1.Sf4+ Kg3 2.Qe3 h3 3.Sg2 hxg2 #

黒川：黒は純粹な一本道。そのポーンで詰ますとは意外。

中嶋：初手の Sf4 は盲点でした。

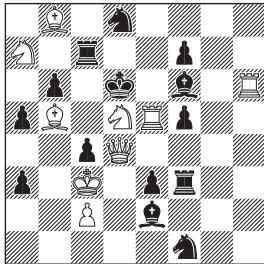
則内：attractive 図、exquisite 手順でお見事。

太刀岡：そっちの P だったとは。

吉田：bPh4 の巧い活用

☆簡潔な初形から無理のない手順と意外なメイト形で好評でした。

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



S#3 (9+14)

1.Re8! (Threat: 2.Qe5+ Kc5 3.Se7+ Bxe5#)

1...Sc6 2.Sc8+ Kd7 3.Sxc7+ Bxd4#

1...Se6 2.Bxc7+ Sxc7 3.Sxe3+ Sd5#

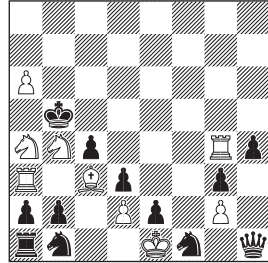
中嶋：1.Re8 からのスレットが発見しにく

い。

☆ Solvers had difficulty in finding a threat after 1. Re8!.

☆ A variety of mating pattern is enjoyable.

**S267** 前嶋啓彰  
C+ (Hiroaki Maeshima)



S#4 (9+12)

1.Rg8! (Threat: 2.Rb8+ Ka5 3.Sc5+ Sxa3#)

1...Qxg2 2.Rb8+ Qxb7 3.Rxb7+ Ka5 4.Sc5+(Sd5+?) Sxa3#

1...Qg1 2.Rb8+ Qb6 3.Rxb6+ Ka5 4.Sd5+(Sc5+?) Sxc3#

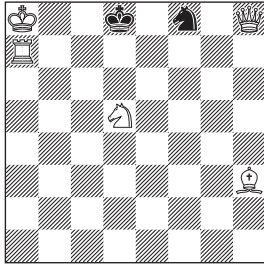
中嶋：黒の defense に応じて R が B が取られる。

太刀岡：R の位置によって最後が変わる。

☆自作。メイト形での dual avoidance の発見が創作のきっかけでした。

☆ 1.Rg7? Qxg2! と 1.Rg6? Qg1! の Try があり、それぞれの refutation が 1 手目に defense として登場します。

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



S#5 (5+2)

1.Bf1 Kc8/Ke8 2.Bb5/Bb5+ Kd8 3.Qh4+ Kc8 4.Bd7+ Sxd7 5.Sb6+ Sxb6#

星野：Bがc8に利いてはだめなのでグルリと転回するしかないのに、Qf6やQg7と無駄に時間を使ってしまった。

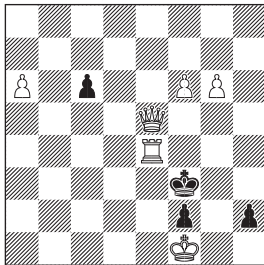
中嶋：wBを逆方向から取らせる。

吉田：c8への効きを外しておく

☆ Solvers have found that the move of wB is important.

☆ Flight-giving key is good.

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



S#8 (6+4)

1. a7!  
1... h1S 2. Qf5 Kg3 3. Qh5 c5 4. Rg4 Kf3  
5. a8B+ Ke3 6. Qc5+ Kd2 7. Rd4 Ke3 8.  
Bg2 Sg3#

1... c5 2. Rc4 h1S 3. Qe4+ Kd2 4. Qh4+ Kf3 5. a8B+ Ke3 6. Qe4+ Kd2 7. Qc2+

Ke3 8. Bg2 Sg3#

☆ No one could solve this.

☆ The series of subtle moves is attractive.

## R コース (続き)

Continued from p.45

wBc1 と bSg8 は動かずに P に取られたと  
考えられる。他に再生されなかった P が 1  
つずつある。白黒とも P を 2 つずつ成って  
いるが、単純に P を進めると手数が足りな  
いので、wSe8xd6 や wBd7xf5 のように戻  
りながら P を取って再生する。wPa3 は b2  
から駒を取ったとすると駒の数が合わなくな  
るので、進んでから取られたことになる。

Author: Qe8, Rg8, Be5, Sd6. 2x capture  
en passant

【修正図の解答】

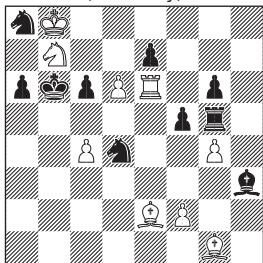
R314v

-1. c5xd6.e.(Pd2, Pd7)! d7-d5  
-2. Ge1xPb4(Gb8, Pb7) b5-b4+  
-3. Bb3xBa4(Bf1, Bc8)! [retro-  
zugzwang, the only legal black retro-  
move before was Pb7-b5] & 1. c5xb6.e.  
p.(Pb2, Pb7)#

Author: 3 uncaptures with AntiCirce  
+ Circe effects. The same wPd2 is  
ep-uncapturing in the retro- and ep-  
capturing in the forward-play.

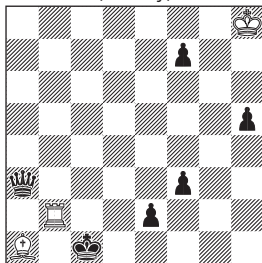
☆最後は再生位置の P が相手と同じ筋にない  
ので駒取りを戻すことができません。bBc8  
を残してしまうと駒取りを戻す余地が生じて  
しまいます。

**F1230** Hubert Gockel  
C+ (Germany)



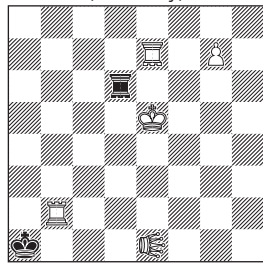
#2v (9+10)  
Breton adverse

**F1231** Ali Okan Pandar  
C+ (Turkey)



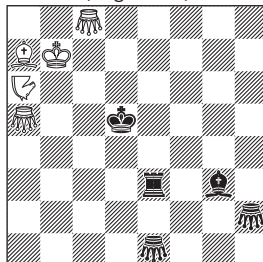
S#5 (3+6)  
Maximummer  
b) bKc3

**F1232** Andreas Thoma  
C+ (Germany)



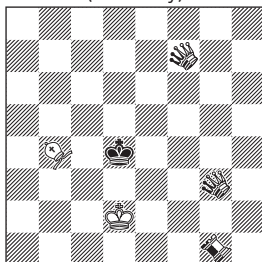
S#6 b) wKd8 (5+2)  
Rook-Hopper 1+1 Leo 1+0  
AntiCirce

**F1233** Jorge Kapros  
C+ (Argentina)



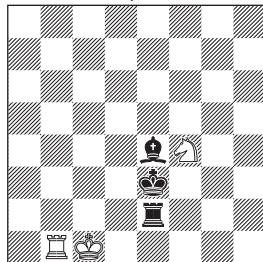
H#2 2 Sols (5+5)  
Grasshoppers 2+2  
Nightriders 1+0

**F1234** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



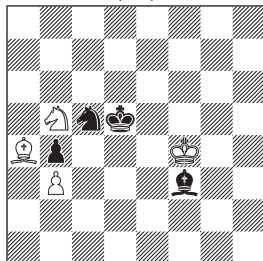
H#2 2 Sols (2+1+3)  
Neutral Senora f7, g3  
Neutral Faro g1, Loco b4

**F1235** Hironori Oikawa  
C+ (Japan)



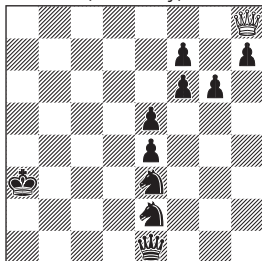
H#2.5 2 Sols (3+8)  
Einstein

**F1236** John Rice  
C+ (UK)



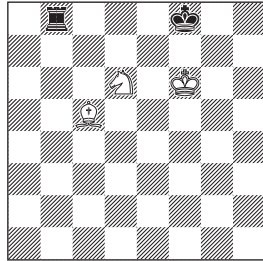
H#3 2 Sols (4+4)  
Messigny

**F1237** Reinhardt Fiebig  
C+ (Germany)



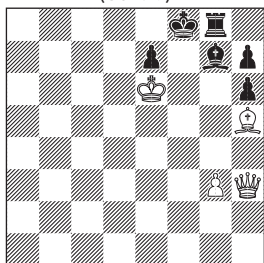
H#6.5 (1+10)  
No WK

**F1238** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



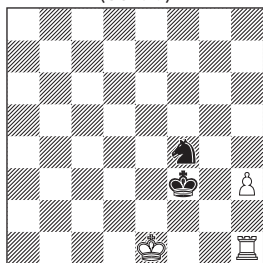
H=2 (3+2)  
b) bRb8→g8  
c) wBc5→g5

**F1239** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



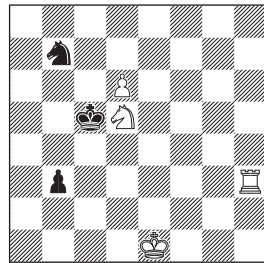
H=2 2 Sols (4+6)

**F1240** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



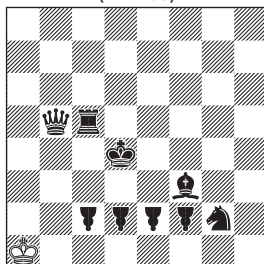
H=3 (3+2)  
b) bPf4

**F1241** Dragoljub Racić  
C+ (Serbia)



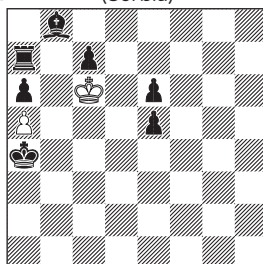
H=3 3 Sols (4+3)

**F1242** Roméo Bedoni  
C+ (France)



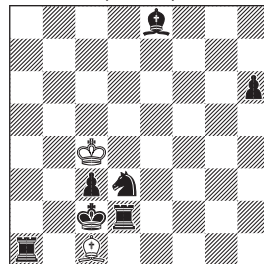
H=4 (1+9)  
Berolina Pawn 0+4  
Breton Chromatique Adverse

**F1243** Slobodan Šaletić  
C+ (Serbia)



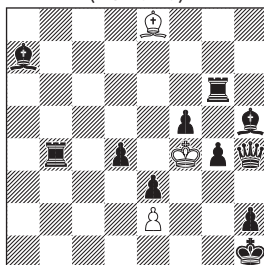
H=5 (2+7)

**F1244** Aleksandr Pankratyev  
C+ (Russia)



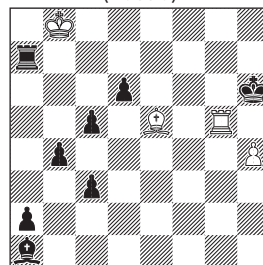
H=5 (2+7)

**F1245** Mihaiu Cioflăncă  
C+ (Romania)



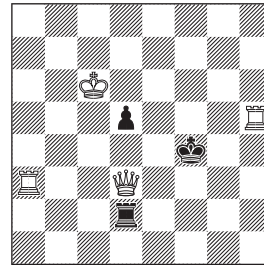
HS#5 2 Sols (3+11)

**F1246** Alexander Pankratyev  
C+ (Russia)



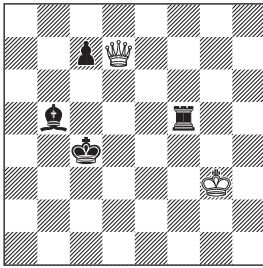
HS#5 (4+8)

**F1247** Alexander Pankratyev  
C+ (Russia)



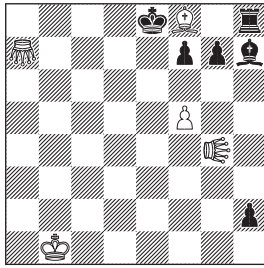
HS#5.5 (4+3)

**F1248** Torsten Linß  
C+ (Germany)



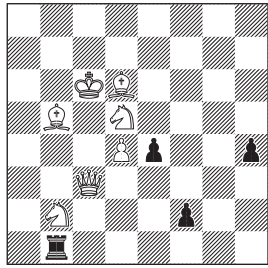
HS#7 (2+4)

**F1249** Sébastien Luce  
C+ (France)



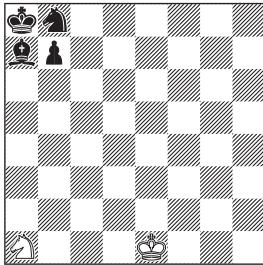
SH#8 (5+6)  
Grasshopper a7  
Equihopper g4

**F1250** Bojan Bašić  
C+ (Serbia)



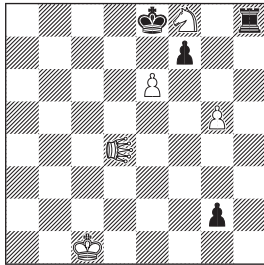
SH#8 (7+4)  
b) l?? -> ??  
Invisible 0+1

**F1251** Chris Feather  
C+ (UK)



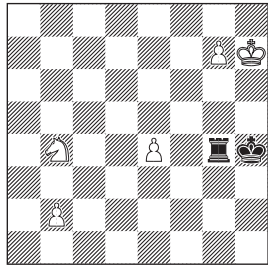
SH#9 (2+4)  
b/c) wSa1→h3/b2  
Take&Make  
Equipollent Circe

**F1252** Sébastien Luce  
C+ (France)



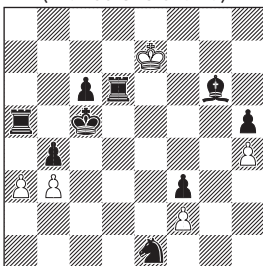
SH#10 (5+4)  
NonStop Equihopper d4

**F1253** Jean Carf  
C+ (France)



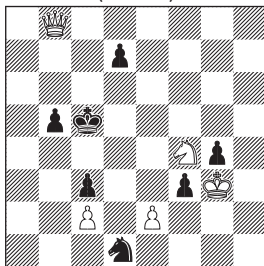
PSS#10 (5+2)

**F1254** Jean Carf  
C+ (France & Slovakia)



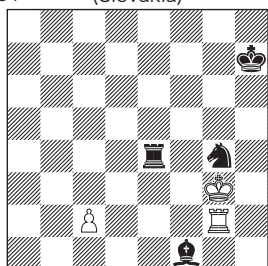
PSS#26 (5+9)

**F1255** Pascale Piet  
C+ (France)



PSS=9 (5+7)

**F1256** Ľuboš Kekely  
C+ (Slovakia)



PSS=13 (3+4)

# Fairy

## Fairy Editor

**Vlaicu Crisan (Romania)**

## Judge 2021

**James Quah (Singapore)**

We end this year with 27 compositions, thanks to the contributions from old and several new composers! First, a warm welcome in our pages to Hironori Oikawa from Japan, Reinhard Fiebig from Germany, Dragoljub Racić from Serbia, Mihaiu Cioflâncă from Romania, Bojan Bašić from Serbia, Jean Carf from France and miss Pascale Piet from France. I hope all of you will continue submitting your contributions to Problem Paradise in 2022 as well.

Hubert starts again the list of originals with another extraordinary twomover using Breton Advers. The play is full of dual avoidance motivations and to fully appreciate the author's idea you have to discover the try. Obviously the wBg1 must be brought to play, but which is the correct advance of wPf2?

We continue our antagonistic play originals with two long selfmates, each having two phases. In **F1231**, the author gives the following hint: White plans to dodge the move bQa3-f8+ in two ways: either give check first or escape from the check. In **F1232**, the RookHopper will play all Black's moves except the last one. There is quite a long distance between the squares where the white King will be mated!

The five helpmates are showing different themes. The Argentinean master sent three entries featuring Grasshoppers and Nightriders – **F1233** is the first one. Stephan explores the properties of Argentinean pieces: the Senora, Faro

and Loco jump over a hurdle without capturing and move like their orthodox correspondent pieces when capturing. Hironori's debut entry features the very difficult condition Einstein Chess, which should not surprise us too much because he composed a lot of fairy tsume shogi. John's **F1236** explores Messigny Chess, in which you can trade a move for an exchange of positions of non royal pieces of the same type. Immediate reversal of the exchange is forbidden. Both solutions actually end in such an exchange. **F1237** is included in the fairy section due to the absence of the white King on the board. Once you spot the square where the black King will be mated, the solution will flow almost naturally by itself.

You need no hints to solve the seven helpstalemates, but the helpselfmates will be quite tough. In **F1245** Black must block g1 in both solutions, but with different pieces. The next two problems are sadly the last compositions from Anatoly. His daughter Irina, wrote us Anatoly Kirichenko was a wonderful teacher and treating everyone with respect. Passionate about physics and astronomy, he was telling interesting stories to his students. He even assembled telescopes – one being the copy of Galileo's first telescope! After working as a school director for 25 years, he retired and grew different varieties of grapes in his courtyard. He will be missed by his two children. The tricky final zugzwang from **F1246** is simply delightful, while in **F1247** the promoted black pawn will deliver the mate. Torsten continues his research on strategic ideas in the HS field – **F1248** ends in an ideal mate.

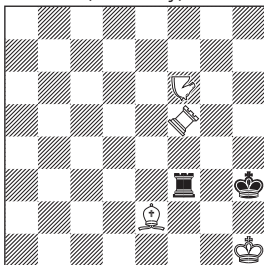
As usually, we conclude our fine selection with several serial compositions. Sébastien shows two different renderings of his pet theme – which do you like more and why? **F1250** shows the most mysterious



twinning I have ever seen in my life: the black Invisible is moved in the twin! Yes, we know neither its departure square nor its arrival square and yet the solutions are different. Chris concludes his research of the combination of two fairy conditions with a superb miniature. The rather obscure PSS notation means “parry series self” – White plays and can occasionally give check, forcing Black to move. In this kind of stipulation Black doesn’t cooperate and White needs to force [stale]mate. The common pattern of all these four problems is that the black King must move several times until it reaches a more convenient position.

**Issue 94 (F1182-1211)**

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

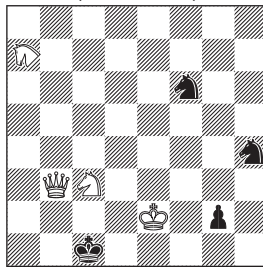


S#9 (4+2)  
Waran f5  
Nightrider f6

- 1.WAg5+! Kh4 2.WAg2+ Kh3 3.Nd5+ Rf4
- 4.WAh2+ Kg3 5.Ne7+ Rf5 6.WAh6 Kf4
- 7.WAe6+ Kg3 8.WAe4+ Kh3 9.Bf1+ Rxf1#

Editor: Nobody could solve this.  
Crisan: After an introductive series of moves with check comes the surprising 6th move temporarily pushing the black King away. The roundabout movement of white Waran h2-h6-e6-e4 is memorable!

**F1183** Sergej Smotrov  
(Kazakhstan)



S#12 (4+4)  
Rose a7

- Main Plan: Early 1.Kf2? (no check)
- 1.Qd1+ Kb2 2.Sa4+ Ka2 3.Qc2+ Ka1
  - 4.Qc4+ Kb1 5.ROb5+ Ka1 6.ROd4+ Kb1
  - 7.Sc3+ Kb2! 8.Qb4+ Kc1 9.ROg1+! Kc2
  - 10.Qb3+ Kc1 and Main Plan 11.Kf2+ Kd2
  - 12.Se4+ Sxe4#

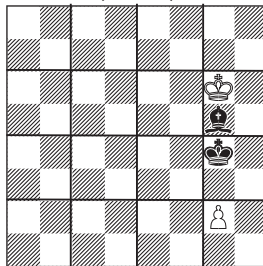
Author:

1. Returns of white figures
2. Logic maneuver ROa7 => g1
3. Ring maneuver White Qb3 – c2 – c4 – b4 – b3
4. Model mate

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: White Rose a7 must be brought to g1 with tempo. It takes time to figure out the correct route is a7-b5-d4-g1, with direct checks. Yes, I know: one expects to see more battery play from this author! 😊

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



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

- a) 1.Kh5 Kf5 2.Bh4 g4#
- b) 1.Bf6 Kxf6 2.Kh5 Kg5=

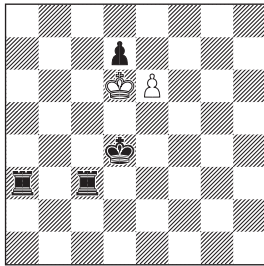
Nakajima: Nice composition for understanding Grid Chess.

Tachioka: Simple idea.

Sunouchi: Stalemate was more annoyance for me.

Crisan: The Kings' contact is possible as long as both share the same grid cell.

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



H#2 2 Sols (2+4)  
Centripetals

- 1.Re3 exd7 2.Rac3 d8=Q(Qd5)#
- 1.Rc4 e7 2.Rd3 e8=Q(Qe5)#

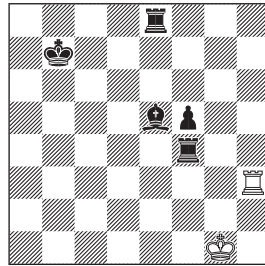
Author: The "mat du guéridon", diagonal and frontal.

Tachioka: Where did Ra3 come from?

Sunouchi: A fantastic rule like teleportation magic.

Crisan: Two swallow' s tail mate, with the white King acting as supporting piece of the white Queen. According to the Chess Composition Codex, in fairy compositions the legality of the initial position is not important unless it plays an essential role (e.g. retro).

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



H#2 2 Sols (2+5)  
Annan

- 1.Bb8 Kh2 2.Kf3 Kg2#
- 1.Rb8 Rh1 2.Kb1 Kh2#

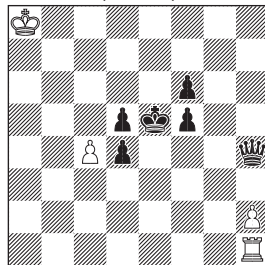
Author: Both of the solutions consist of fairy mate by Rook.

Tachioka: Good contrast.

Sunouchi: Black K is powered to fly into the cage.

Crisan: The activity of both Kings is particularly remarkable. An excellent miniature by any standard!

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



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

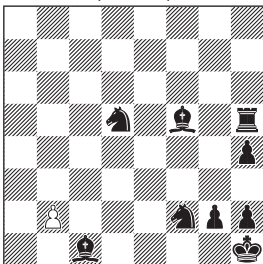
- a) 1.Qg3 hxg3[+bQb6] 2.Qd6 Re1#
- b) 1.Qxh2[+wRa7] c5 2.Qf4 Re7#

Tachioka: Upside down mate.

Sunouchi: Symmetric twins fit with the condition.

Crisan: This can be easily solved by finding the most appropriate ways to block the two flights.

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



H#3 4 Sols (1+9)  
Andernach

1. Bxb2=w Bh8 2. Rxh8=w Re8 3. Kg1 Re1#
1. Bc2 b3 2. Bxb3=w Bd1 3. g1=B Bf3#
1. Sh3 b4 2. Sxb4=w Sd3 3. Sg1 Sf2#
1. g1=Q b4 2. Qf1 b5 3. Qxb5=w Qf1#

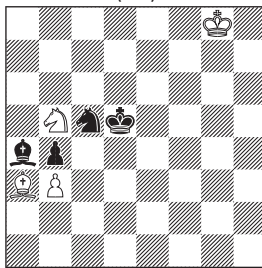
Author: White Pawn captured on b2, b3, b4, b5 allowing mate by four different kinds of pieces. Four different black pieces on g1. Model mates.

Tachioka: Amazing! 4 different captured positions and 4 different mating pieces.

Sunouchi: Mates as a kind of AUW with Andernach.

Crisan: Shall we call this AllUmCapture? A very nice Meredith! Pierre, we all hope you will be able to come back to chess composition very soon.

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



H#3 (4+4)

b) wSb5→d4

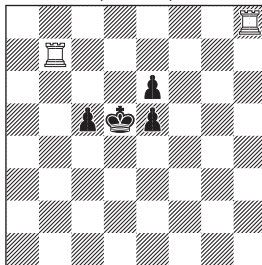
Parrain Circe

- a) 1. Sd7 Bc1 2. Bxb3 Bf4[wPe6] 3. Kxe6 Sc7[wPf8=Q]#
- b) 1. Bxb3 Kg7[wPb2] 2. Kc4 Bxb4 3. Kxb4[bPa4] Sc6[wBa6]#

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: The white Knight mates while helping a friend unit to reborn. These kind of mating moves are always very difficult to imagine.

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



H#3.5 2 Sols (2+4)

Nostalgiques

- 1... Rc8 2. c7 Rb5+ 3. Kc6 Rxc7+ 4. Ke8 Rb8#
- 1... Rd7+ 2. Kc6 Rd6+ 3. Kb5 Rb8+ 4. Ka4 Ra6#

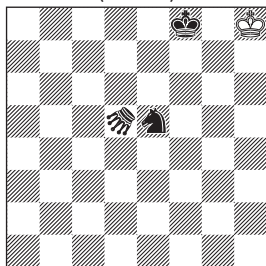
Author: Two mates by black Rooks. In the first solution, the black King is attracted

to its origin square. In the second, White must check each move to avoid "the return" of Pawn e6.

Sunouchi: Strict moves not to tolerate home comings.

Crisan: This can be solved by the following backwards reasoning: two white Rooks can mate the black King only at the edge of the board. Black pawns threaten to return, so White must stop at least one of them.

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



H#6 (1+3)

#C

Contra-Grasshopper d5

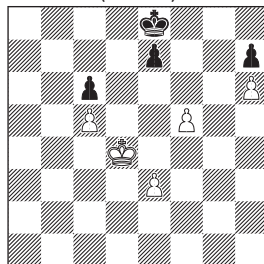
1.Kf7 CGg5 2.Kg6 CGg8 3.Sf7#[=wS]  
CGd5 4.Kf6 Se5 5.Ke7 CGh5 6.Kf8 Sg6#

Author: Black King closed Rundlauf. Black has to "checkmate" the white King on the third move to change the color of the Knight, so to allow to be mated by Knight + Contra-Grasshopper.

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: An exquisite demonstration of #C: three pieces return to their original squares: the wCG (after a 3-moves Rundlauf), the bK (5-moves Rundlauf) and the sS (switchback). Amazing versatility!

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



H#10 (5+4)

Antipodean Circe  
UltraSchachZwang

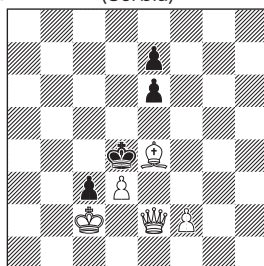
1.e5+ fxe6 e.p.(a1=R) 2.Rd1+ Ke5  
3.Rd5+ Kf4 4.Rd4+ exd4(Rh8) 5.0-0+  
Ke5 6.Rf5+ Kd6 7.Rd5+ Ke7 8.Rd7+  
exd7(Rh3) 9.Re3+ Kd8 10.Re8+  
dxe8=Q(Ra4)#

Author: On the proposition of Vlaicu Crisan about the F1097 of Problem Paradise 89, here is a new Valladao with the same conditions but in h#n (5+4) this time. It is probably easier for the solver.

Sunouchi: Dance on the stage for thematic Valladao.

Crisan: Only one solver – congratulations, Seiichiro! The same piece (bPe7) is involved in all the thematic moves of the Valladao – a skillful presentation of the idea.

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



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

(\*) 1...Bd5 2.exd5 Qxe7=  
 1.e5 Qf3 2.e6 Qf8=

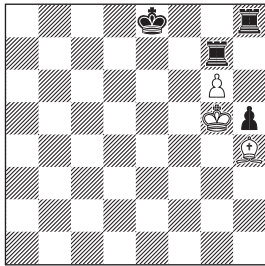
Nakajima: Nice moves with wQ.

Tachioka: Stuck Ps.

Sunouchi: To arrange Her Majesty's back long hair.

Crisan: Most successful problem of the lot: 6 correct answers. However, it is only me who prefers the set play?!

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



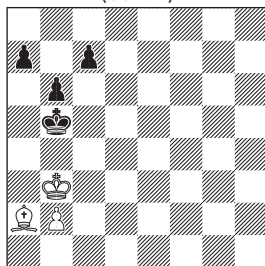
H=3 3 Sols (3+4)

1.Re7 Kf6 2.0-0+ Kxe7 3.Kh8 Kxf8=  
 1.Rf7 g7 2.Rf5+ Kxf5 3.Kf7 gxh8=Q=  
 1.Rh6 Kxh6 2.Rf7 gxf7+ 3.Kf8 Kg6=

Sunouchi: Rf5+ was harder for me to find than others.

Crisan: For me, too! The promotion is quite unexpected. Nice bag of tricks, in a convincing presentation, though purists will deplore the underused wBh4 in the first solution.

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



H=3 (3+4)  
 b) bPc7→a3

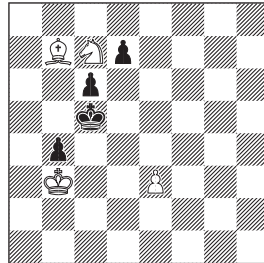
a) 1.a5 Kc3 2.Ka4 Bd5 3.b5 Bc6=  
 b) 1.Ka5 Kc4 2.Ka4 b4 3.a5 b5=

Nakajima: Neat miniature with Bishop and Pawns.

Sunouchi: I admire the neat and smart stalemates.

Crisan: No captures at all!

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



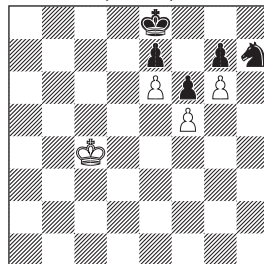
H=3 (4+4)  
 b) bKd6

a) 1.d5 Sxd5 2.Kb5 Sb6 3.c5 Sc4=  
 b) 1.Ke7 Kxb4 2.c5+ Kxc5 3.Kd8 Kd6=

Sunouchi: I was trapped by apparently valuable Pe3.

Crisan: ...which solely serves to avoid the dual 2...Se3 in A! Admittedly, this white pawn makes the solving experience more difficult.

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

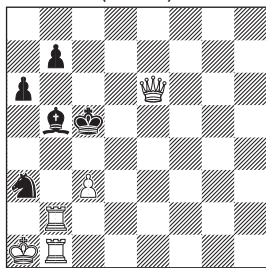


H=3 (4+5)  
 b) -Pg7

- a) 1.Sg5 Kd5 2.Sf7 exf7+ 3.Kf8 Ke6=  
 b) 1.Kd8 gxf7 2.Kc7 h8=Q 3.Kc6 Qb8=

Kobayashi: A fine movement of both Ks!  
 Nakajima: bK's position in b) was unexpected.  
 Sunouchi: Quite different twins are essential here.  
 Crisan: The contrasting solutions after a seemingly small change make me smile.

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

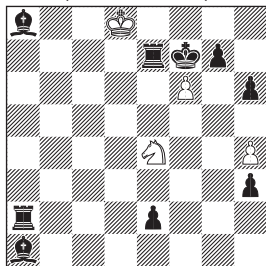


H=3 2 Sols (5+5)

- 1.a5 Ra2 2.Ba6 Rb6 3.Sb5 Rxa5=  
 1.b6 Rxb5+ 2.axb5 Rb4 3.Sb1 Kxb1=

Sunouchi: Rooks are main in the intricate puzzle.  
 Crisan: A dogmatic solver will be unhappy to see the white Queen doesn't move at all! But that's why the flexibility of thinking is required in the solving process.

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



H=6 (4+9)

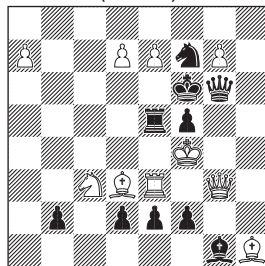
- 1.e1S (promotion) fxg7 2.Rh2 (critical move) g8=R (promotion) 3.Bh8 (critical move) Sf6 4.Bh1 (critical move) Rg1 (critical move) 5.Sg2 h5 6.Kg7 Kxe7=

Authors: Two promotions and four long critical moves, two corner-to-corner and two side-to-side. Building of two cages in opposite corners. Tested with Popeye in Intelligent mode 3.

Kobayashi: I enjoyed this very much. I figured the blocks on two corners, and then deduced the solution backward.

Crisan: Congratulations, Kankuh, for being the only solver of this problem! Guessing what the theme should be is actually the fastest way to solve chess compositions.

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

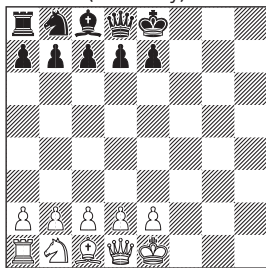


H==4 (10+10)  
 ABC Madrasi

- 1.b1=B a8=B 2.d1=S d8=S 3.e1=R e8=R  
 4.fxg1=Q g8=Q==

Author: 4 echo promotions.  
 Editor: Nobody could solve this.  
 Crisan: Is anyone able to show 4 echo promotions (double AUW) in a HS#4?

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



See text (10+10)

**H** Castling in 7

**Circe**

**WhiteMaximummer**

**BlackMaximummer**

**AntiCirce**

**ChameleonChess**

**b) +Relegation**

**c) +Andernach**

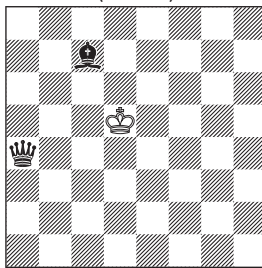
**d) +AntiAndernach**

- a) 1.Sc6=B Sc3=B 2.Bh1=R Bh8=R  
3.Rh7=Q Rf8=Q+ 4.Kxf8[>Ke8] d4  
5.Qxc2=S[>Sg8][+wPc2] Bh6=R  
6.Sxh6=B[>Bf8] Qd3=S 7.Bh6=R 0-0-0
- b) 1.Sc6=B Sc3=B 2.Bh1=R Bh8=R  
3.Rh7=Q=P a4 4.a5 d4 5.Ra6=Q Bh6=R  
6.Qxh6=S[>Sb8] Qd3=S+ 7.Kf7 0-0-0
- c) 1.Sc6=B Sa3=B 2.Bh1=R Bd6=R  
3.Rh8=Q Rh6=Q 4.Qxb2=S[>wSb8]  
[+wPb2] Qa6=S 5.b5 Sc6=B 6.e5 Bh1=R  
7.Qh4=S 0-0
- d) 1.Sa6=wB Bd3=bR 2.Rh3=wQ  
Qa3=bS 3.Sc4=wB Bg8=bR 4.Rg1=wQ  
Qxa7=wS[>Sg1][+bPa7] 5.c5=w Sh3=bB  
6.Qa5=wS Sc6=bB 7.Bh1=wR 0-0

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Long castling in first two twins and short castling in the last two twins. In spite of the Double Maximummer condition, there is quite some variety in the solutions! Also the starting position is very appealing.

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



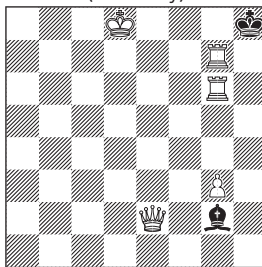
HS#3.5 2 Sols (1+2)  
Nostalriques

- 1...Bg3 2.Kc5 Qc2+ 3.Kb4 Bf2 4.Ka3 Bf8#
- 1...Qa1 2.Ke6 Bf4 3.Kf7 Qg7+ 4.Kg8 Bf8#

Author: Two mates by the couple Queen/Bishop. The Bishop has to go to f2 in the "good timing" to be "attracted" after to f8. Sunouchi: I' m not sure whether they are legal or not.

Crisan: Who cares about legality? Just enjoy the result!

**F1203** Torsten Linß  
C+ (Germany)



HS#12 (5+2)

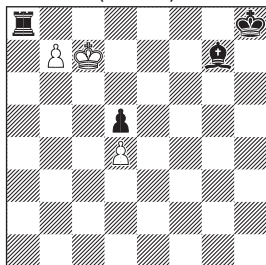
- 1.Ra7 Bb7 2.Rh6+ Kg7 3.Rh4 Kf6 4.Qa2  
Be4 5.Rg7 Ke5 6.Ke7 Kd4 7.Kf6 Ke3 8.Kg5  
Bc2 9.Kg4 Kf2 10.Kh3 Kg1 11.Rgg4 Be4  
12.Qg2+ Bxg2#

Author: I would have liked to submit it to the World Cup, but my software is not FIDE/WFCC approved...

Tachioka: Ks' diagonal moves are funny.

Crisan: Congratulations, Hajime for being the only solver! FIDE/WFCC loss is actually Problem Paradise's win: this long miniature, in which the black Bishop acts three times as a shield for the black King against three different white pieces, is definitely out of this world.

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



SD#9 2 Sols (3+4)

1.bxa8=B 2.Bxd5 3.Bg8 4.d5 5.d6 6.d7  
7.d8=Q 8.Qd3 9.Qh7#  
1.bxa8=S 2.Sb6 3.Sxd5 4.Sf6 5.d5 6.d6  
7.d7 8.d8=S 9.Sf7#

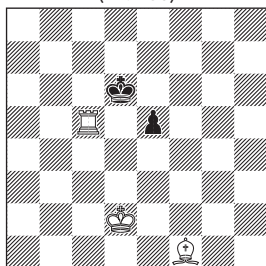
Author: Changed promotions.

Nakajima: Nice combination with wSs and wQB.

Sunouchi: Pleasant promotions with friendly SD#.

Crisan: A very attractive miniature, which looks deceptively simple. Is anyone able to create a SD# in 2 phases with AUW?

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



SH#6 2 Sols (3+2)

Castling Chess

1.Ke7 2.Kf8 3.Kf6(Bf7) 4.Kf5 5.Ke4 6.Kd4  
Rc4#

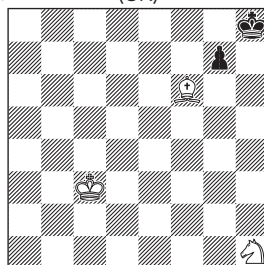
1.Ke6 2.Kf5 3.Kf3(Bf4) 4.Ke4 5.Kd4 6.e4  
Be3#

Author: Royal march. Change of functions Rook/Bishop.

Sunouchi: Familiar R is camouflage for castling.

Crisan: Congratulations, Seiichiro, for finding the tricky castling between the black King and the white Bishop! That's French humor at its best.

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



SH#9 (3+2)

Take&Make  
Equipollent Circe

1.gxf6-g5[+wBf4] 2.gxf4-d2[+wBc1]  
3.dxc1-b2[+wBa1] 4.b1=Q 5.Qg1  
6.Qxh1-f2[+wSg2] 7.Qf1 8.Qxg2-f4[+wSg5] 9.Qb4+ Kxb4-f8#

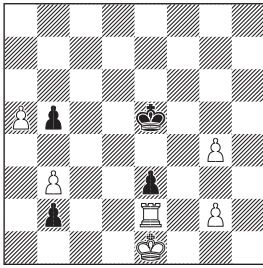
Author: The idea was to make the final position as unexpected as possible.

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Inspiring like 147 points break in snooker game: all three white pieces are cleverly brought to play, with a delightful hideaway of the wBf6 into the corner. Thank you, Chris, for sending this jewel!



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



SH#11 (6+4)

b) bPb2→h3

#C

a) 1.Kd4 2.Kc3 3.Kxb3 4.Ka2 5.Kb1  
6.Kc1 7.b1=R 8.Rb4 9.Rxg4 10.Rh4  
11.Rh1#[=wR] 0-0#

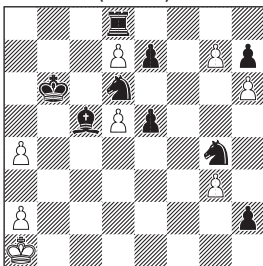
b) 1.Kf4 2.Kg3 3.Kh2 4.Kg1 5.h2  
6.h1=R 7.Rh2 8.Rxg2 9.Rxg4 10.Ra4  
11.Ra1#[=wR] 0-0-0#

Author: Black wants to "mate", to be mated after by white castling!

Sunouchi: Delicate transport of R for his mission.

Crisan: In #C one side "mates" to give some extra force to the other side. The mating side always must make sure the mating piece can't change its color due to illegal self-check, else the game continues.

**F1208** Milimir Babić  
C+ (Serbia)



SS#20 (8+9)

1.g8Q 2.Qxg4 3.Qd4 8.g8=B 9.Bxh7  
10.Bb1 12.h8=B 13.Bxe5 14.Bxd6

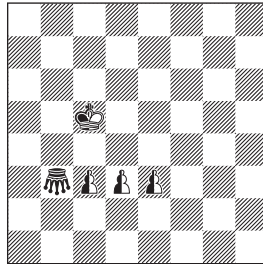
15.Bxh2 16.d6 17.dxe7 18.exd8=R  
19.Ra8 20.d8=S Bxd4#

Author: Extended AUW.

Sunouchi: AUW before another bishop as witness.

Crisan: Cleverly engineered sequence, with 5 white pawns rolling to their promotion squares.

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



SHS#15 (0+1+4)

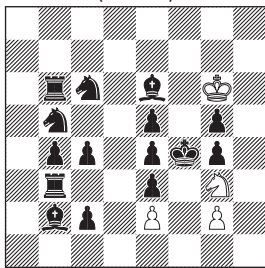
ABC PWC  
Take&Make

1.Gb3\*d3-d4[+nPb3] 3.nPb1=nS 4.nSd2  
5.cxd2-f1=nQ[+nSc3] 6.nSd5 7.nKxd5-  
b4[+nSc5] 8.nKxc5-e6[+nSb4] 10.nSf2  
11.exf2-h3[+nSe3] 12.Gf2 13.nSf5  
14.nKxf5-h4[+nSe6] 15.nSg7 & 1.nQg2  
Gh2#

Editor: Nobody could solve this.

Crisan: Clearly, a neutral King can't be mated by neutral pieces (with the notable exception of neutral pawns). In this case Black is forced to play the Grasshopper due to ABC rules and the neutral Queen can't capture it due to a lack of legal Make jump after the capture. The neutral King can't escape by capturing the neutral Pawn h3, h2 is blocked and there is no legal Make move.

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



SD=18 (4+15)

**Dedicated to Eric Huber**

1.Kf6 2.Kxe6 3.Kd5 4.Kc5 5.Kxb6 6.Kxc6  
7.Kxb5 8.Kxc4 9.Kxb3 10.Kxb4 11.Kb3  
12.Kxb2 13.Kxc2 14.Kd1 15.Ke1 16.Kf1  
17.Kg1 18.Kh2=

Sunouchi: Excellent Humanity endows happiness.

Crisan: The dedication is self explanatory, but I truly love your comment!

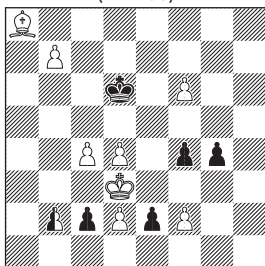
provokes the disappearance of the Knight. The capture of the two other officers in f3 and c8 leads to black stalemate. Full test is difficult, but the problem is probably correct.

Sunouchi: Fantastic AUW, especially vanishing S.

Crisan: The suicide theme is probably shown for the first time in a serial composition. Hats off for the ingenious idea!

Standing ovations go to Seiichiro for his brilliant solving performance of a really tough set of originals. Congratulations to Hajime for the highly impressive solving skills. Many encouragements and thanks to Masakazu, Kankuh, Akira and Matsuhisa. Let' s continue to demonstrate that the art of solving chess compositions is still one of the best ways to develop out-of-the-box thinking capabilities!

**F1211** Sébastien Luce  
(France)



SH=9 (8+5+1)

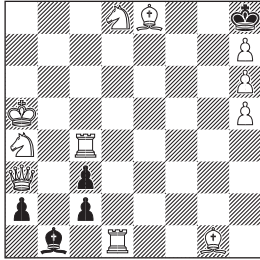
#R

Neutral P b2

1.b1=nB 2.nBa2 3.c1=R 4.Rxc4 5.Rc8  
6.nBd5 7.nBf3 8.e1=S# [-bSe1] 9.gxf3  
bxc8=Q=

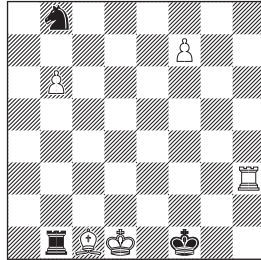
Author: The goal is here to "mate" white King, to allow black stalemate! Neutral Bishop of promotion goes to f3 to control e4 and e2. Then the promotion e1=S

**R322** Andreas Thoma  
(Germany)



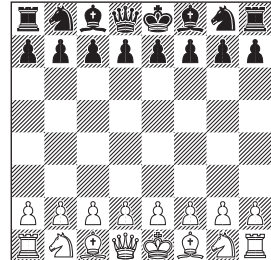
-6 & R#1 (11+5)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan + Circe

**R323** Andreas Thoma  
(Germany)



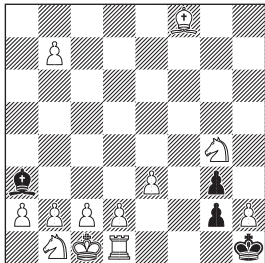
-4 & S#1 (5+3)  
Klan Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R324** Naotsugu Yoshida  
吉田 直嗣



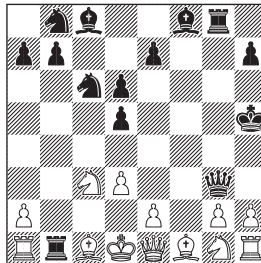
Mate after 10.0 moves(16+16)  
Game score is "anagrammatic"  
i.e. a series of black moves  
is a permutation of white moves.  
White's 10th move is to h-file.

**R325** Klaus Wenda  
(Austria)



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

**R326** Ivan Denkovski  
C+ (North Macedonia)



Proof Game 19.0 (13+14)

## Retro

### Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

### Judge 2021-2022

Vlaicu Crisan (Romania)

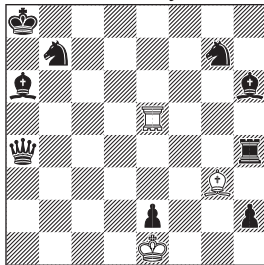
☆今回は Retractor 3 作と PG 系が 2 作の計 5 作です。R322 は白駒を再生位置に戻して黒駒が発生するようにしたいのですが、途中白からの 1 手詰が生じたり、白がチェックした局面に戻されてしまうと失敗します。逆

算可能な黒の手が限定されるように進めて、最後は黒駒の再生位置に白駒が利かないようにします。R323 は wKd1-c2 と bKf1-f2 が指せず e1 が塞がれば、wR でチェックして bK が動いて詰む形ですが、wB での駒取りを戻すと c1 が空いてしまいます。そこで新たな白駒が c1 に発生したり、黒駒を c1 に戻すしかありません。初手はダブルチェックの局面に戻します。なお、駒の戻し方が非限定な箇所があります。R324 は、黒の 10 手目でメイトとなる手順で、白と黒の各々の着手が順序の違いを除き同一であり、白の 10 手目が h 列への着手であるものを求

めよ、という問題です。この設定は作者自身による推理将棋のテーマ「アナグラムな対局」をチェスに応用したものです。代数式表記法 (algebraic notation) での表記が同一 (最終手の # 記号を除く) というので、動く駒の種類と行き先が同じである必要がありますが、元あった場所や取られる駒の種類は違って構いません。S 以外の駒が動く前に P を処理する必要がありますので、その方法を考えてください。R325 は白駒がキャスリング後の位置にあり、それが作意手順に関係しています。途中黒がチェックされた局面にしか戻せないようにします。同じ筋に wP と bP が並ぶ場合、相手を追い越す形にはならないことに気をつけてください。最後に白がチェックしたとき再生位置に黒駒が動いて詰みます。R326 は手数を計算すれば各黒駒の動きを特定するのは難しくないと考えます。白の手数が合うようにするにはひと工夫必要で、途中黒駒が白駒の邪魔をしないように予め備える必要があります。最も解きやすいのは R326、次が R324 で他は難しいと思います。挑戦してみてください。

**Issue 94 (R312-317)**

**R312** Andreas Thoma (Germany)



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

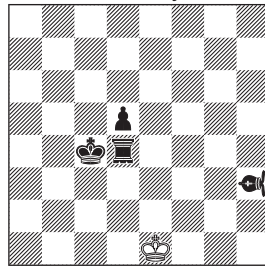
- 1. Kd2xRHd1(Ke1) Rf4-b4+ (position first time)
- 2. Kd3-d2 Rc4-f4+
- 3. Kd2-d3 Rf4-c4+ (position second time)
- 4. Kd3-d2 Rc4-f4+
- 5. Kd2-d3 RHg5xSd5(RHd1)+ (forced, otherwise position third time)
- 6. RHa5-e5 & 1. Sb6#

Klan タイプなので都合のよい白駒を入手できるように、黒が駒取りを逆算できる 1 段目に bRH を戻す。bB がチェックした局面に戻し続けると、黒は同形三復ルールのために RH で駒を取った手を戻すしかなくなる。Q と R の再生位置には黒駒が利いているため S とする。

則 内 : Elaborate mechanism with discovered checks.

Wenda: After a draw pendulum Black is forced to uncapture a wS (on request of W due to Klan). The Knight serves as hurdle for wRH and gives mate in the forward-play. Economical construction.

**R313** Andreas Thoma (Germany)



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

main plan:

- 1. Ke1xPd2(Ke1) d3-d2+
- 2. Kc2xRHc1(Ke1) RHc7xPRc3(RHc1)+
- 3. PRb4-c3 & 1. PRA5#

But PRc8!, therefore

forplan:

- 1. Ke1xPf2(Ke1) f3-f2+
- 2. Ke2xPf2(Ke1) f4-f3+
- 3. Ke1-e2 f3-f2+
- 4. Ke3xPf2(Ke1) f5-f4+
- 5. Ke2-e3 f4-f3+
- 6. Ke1-e2 f3-f2+

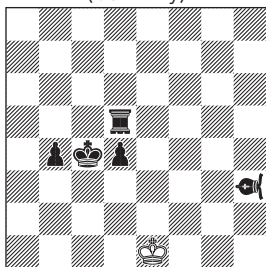
and now the main plan

- 7. Ke1xPd2(Ke1) d3-d2+
- 8. Kc2xRHc1(Ke1) RHc7xPRc3(RHc1)+
- 9. PRb4-c3 & 1. PRA5#

P が動かずに RH で再生位置を空けてチェックした局面に戻し、白駒を入手して詰ます。bK の周りが空いており他の駒では逃げられてしまうため PR とする。再生位置の c8 に bPRh3 が利かないよう、予め bP を f5 に戻して遮断しておく。

☆ -9. PRe4-c3 & 1. PRd6# の dual があつたため、修正図をいただきました。最後の手順だけが変わります。

**R313c** Andreas Thoma  
(Germany)

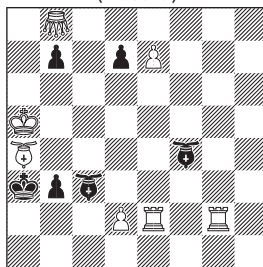


-9 & #1 (1+5)

Klan Retractor  
AntiCirce Cheylan  
RookHopper d5, Princess h3

... -9. PRe4-c3 & 1. PRd6#

**R314** Klaus Wenda  
(Austria)



-3 & #1 (7+6)

Proca Retractor  
AntiCirce Calvet + Circe  
Grasshopper b8  
BishopHopper a4, c3, f4

I apologise that **R314 is insoluble.**

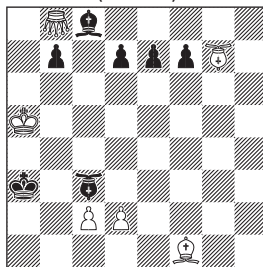
Intended solution is

- 1. c5xd6e.p.(Pd2, Pd7) Pd7-d5
- 2. Ge1xPb4(Gb8, Pb7) b5-b4+
- 3. Ge6-e1 & 1. cxb6e.p.(Pb2, Pb7)#

But -3. Ge6-e1 Kb2-a3! forcing BHc2-a4+!

☆作意は最初に e.p. を戻してから最終手が bP のダブルステップ以外にない状態にして反対側に e.p. という手順でしたが、直前に別の手があり成立しませんでした。申し訳ありません。BH で R の利きを通す手を見落としておりました。修正図をいただきました。則 内 : Reproduction of en passant and dynamic G.

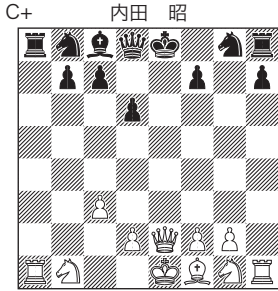
**R314v** Klaus Wenda  
(Austria)



-3 & #1 (6+7)

Proca Retractor  
AntiCirce Calvet + Circe  
Grasshopper b8  
BishopHopper g7, c3

**R315** Akira Uchida



Proof Game 9.5 (11+12)

1. h4 a5 2. h5 a4 3. h6 a3 4. hxg7 axb2
5. gxf8=B bxc1=S 6. Bxe7 Sxa2 7. Ba3
- d6 8. Bc1 Sxc1 9. c3 Sxe2 10. Qxe2+

白黒とも B とその斜め前の P が取られて  
 いるので、両端の P をそれぞれ進めて f8 と  
 c1 で成ったと考えられる。P が成るのに 5  
 手ずつ必要であり、盤上に残っている駒に 2  
 手と 1 手必要なので、残り 3 手ずつで他の  
 駒をどう取るかが問題となる。P の位置を考  
 慮すると成駒の種類は wB と bS となる。元  
 の wB と成駒の wB の両方が c1 で取られる  
 ことになる。

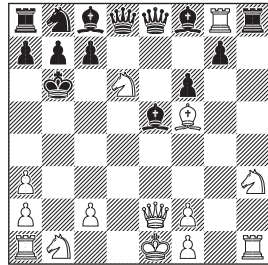
吉田：初期配置の黒マス B は取らせる  
 作者：狙いは初形不動の白 Bc1 とブロンキ  
 ン駒白 Bc1 の消去です。

1. a3=b axb2=b 2. Rxa7=w bxc1=R=b
3. Rxb7=w Rxc2=b 4. Rxc7=w Rxd2=b
5. Rxd7=w Rxe2=b+ 6. Qxe2=w Kxd7
7. Qxe7=w+ Kc6 8. Qxf7=w Ra1=w 9.
- Qxg7=w Ba3=w 10. Qxh7=w Rxh7=b
11. Bd3=b Rxh2=b 12. Kd2 Rvg2=b 13.
- Kc3 Rxf2=b

K 以外の駒が駒を取らずに動くとき色が変  
 わる。最初に wP の色を変えてから bR に成り、  
 wR と bR で左側の駒を取っていく。K に利  
 かないように R の色を変える余裕はないの  
 で、そのまま取られる。右側の駒は wQ と  
 bR で取る。2 つの B に加えて wRa1 も色  
 が変わっている。

Author: White and black without pawns

**R317** Henryk Grudziński  
 (Poland)

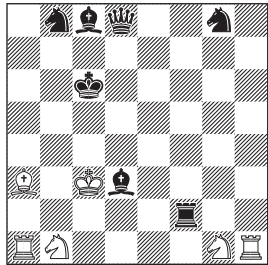


Proof Game 15.5 (14+14)  
 Equipollent Circle

1. d4 f5 2. d5 e5 3. dxe6e.p.(+bPf6) d6
4. e7 Kd7 5. e8=S Kc6 6. Sxd6(+bPc4)
- Kb6 7.b4 cxb3e.p.(+wPa3) 8. e3 b2 9.
- Bb5 bxc1=Q 10. Bd7 Qxe3(+wPg5)+
11. Qe2 Qee8 12. Bxf5(+bPh3)
- hxg2(+wPf1) 13. Sh3 g1=B 14. g6
- Bxh2 15. gxh7 Be5 16. hxg8=R

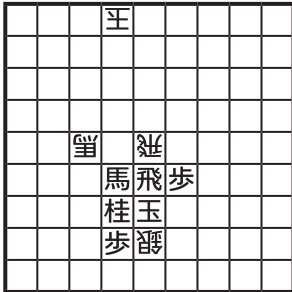
(Continued on p.23)

**R316** Henryk Grudziński  
 (Poland)



Proof Game 13.0 (6+7)  
 AntiAndernach

**U307** FUJIWARA Toshimasa  
藤原俊雅



▲ 金

協力自玉詰 10手  
b) 61 玉→73

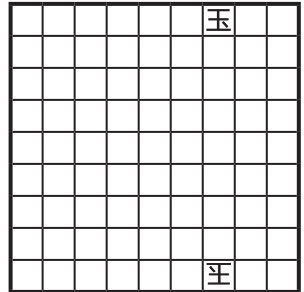
**U308** UCHIDA Akira  
内田 昭



▲ 歩 ▼なし

ブルーフゲーム 12手

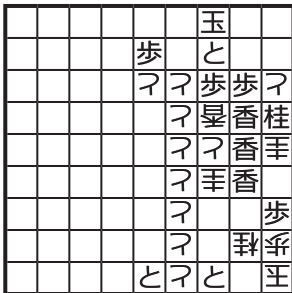
**U309** URASHIMA Darou  
浦島駄郎



▲ 桂歩

a) にせ背面詰 9手  
b) 持駒 香歩6  
にせ背面詰 13手

**U310** URASHIMA Darou  
浦島駄郎



▲ なし

にせ背面詰 61手

【にせ背面】

背面と同じように駒の性能が入れ替わることに  
加えて、駒の利きの方向も反転する。

## Shogi

Shogi Editor

AIBA Takehiro (会場健大)

Judge 2021-2023

TACHIOKA Hajime (太刀岡南)

Issue 94 (U299-302)

**U299** Fujiwara Toshimasa

藤原俊雅

				皇	皇		
	馬			と	角		
		飛	科		科	銀	
				王			
		と	香			龍	
					玉	桂	

▲ なし

詰将棋 5手

2解

35 龍、同桂、54 角成、同玉、

64 飛成まで5手。

45 龍、同桂、33 飛成、同玉、

43 角成まで5手。

作者：狙いは5手でunpin 4回、飛・角のZilahi。63飛と32角はそれぞれ作意と変化を併せて3つずつの移動先を持っており、最大限の働きをさせられたと思う。残念な点は、初手35龍が純粋なunpinであるのに対し、45龍はline openingの意味も持っていてしまっているところ。

☆攻め方の36玉が香と角に間接的ににらまれているため、間に何か駒をはさんでやらないと32の角と63の飛を活用できない。この2枚の駒を、角捨て飛動かしで詰める順と、飛捨て角動かしで詰める順の2通りのアプローチがあり、それぞれが最終手に動かす駒をアンピンする構造となっている。さらにこの2手順で、初手に入れるアンピンの方法も変わってくる。というわけで、並列する2解のなかで4回のアンピンが出てくるという作品。このような詰バラには出せない普通詰将棋を定期的に投稿してくれてありがたい限りだ。

及川：Wアンピンの手続き。意欲的な狙いで好みです。

吉田：玉を盾にする2解。

太刀岡：捨駒2回で詰将棋としても綺麗なのが良い。45龍の意味付けが遮断だけでないよう

にも見えるが気にしすぎかも。

☆作者自認の点に気づくのはさすが。

中嶋：Zilahi的な2解。個人的には好きです。

九尾：うまくできていると感心する気持ちと、手順はイマイチという気持ちと、半分半分。

黒川：作者名を伏せてもわかる、プロブレムチックな2解。

**U300** KOUSAKA Ken

高坂 研

							王
飛			馬				

▲ 香

点鏡協力詰 5手

19 香、91 角、15 飛、95 角、

33 飛成まで5手。

☆初手は19香とあえて隅に打つことで、91角で対処できるようにしておく。次いで15飛にも95角と連続で両王手を角に変えるのがおもしろい。最終手は角に変えられたのを逆手にとって33飛成と斜め移動での両王手フィニッシュ。点鏡のルールを生かし切った好作だ。

及川：線駒のダイナミックな動きが楽しめる好作。両王手のフィニッシュがピシッと決まっていますね。

吉田：気持ちいい両王手。

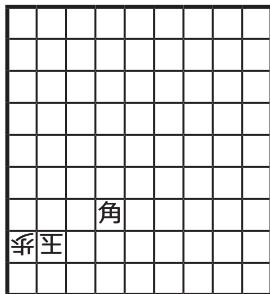
太刀岡：角1枚でできる両王手のマジック。

星野：なるほど。両王手だと邪魔されずに詰むわけですね。



U301 SENGYOTEI

占魚亭



▲ 角

点鏡 All-in-shogi 協力詰 5手  
2解

11角、99玉、22v玉、99飛、  
12v玉まで5手。  
77角、33飛、51v飛、59v角、  
89v玉まで5手。

☆こちらは点鏡に All-in-shogi を組み合わせたもの。相手の駒も動かせるというルールはいかにも変化系と相性がよさそうだ。

☆ a) の手順は3手目で攻め方が玉をぐっと動かして22まで引く。続いて12まで運んでしまえば、玉は歩になっていて詰上がり。

☆ b) の手順はもう少し複雑だ、1手目、2手目に打たれた角と飛車をそれぞれ逆の立場から動かすのがいい手順。最終形で玉は両王手の形になっており、唯一詰みを逃れそうに見える88は直前にそこから玉がきたマスのため移動不可。

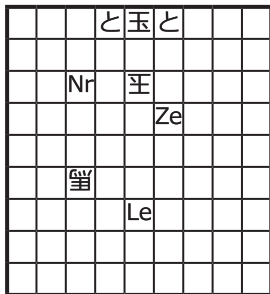
太刀岡：派手な順はすぐに見えるが地味なほうが難しかった。いずれの解も素晴らしいが、対比にはなっていないさそう。

星野：2解目分らず。(編注：aの手順が無解)  
作者：受方98歩→と金にするとb)の単解になりますが、本図の方がいいですね。

☆たしかに対比構造になっているわけではないので好みはあるところと思うが、a)の手順も好手順なので入るなら入れたいと思う。このあたりは悩ましい。

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

21Ze、同馬、93Le、83Zeまで4手。  
65Nr、同馬、17Le、35Nrまで4手。

☆フェアリー駒がいろいろとあってややこしいが、動かしてみると構造の明快さに気づくはず。ZeとNrを初手で馬に食わせて、Leでの王手に取らせたフェアリーピースで逆王手まで、という2解になっている。2手目の馬の移動が最短と最長になるのも意図しているところかもしれない。

及川：Leを動かした局面を思い浮かべたら、すんなり解けました。フェアリー駒を数種類使っているのに、どうやったら本作のように綺麗に作れるのだろう？

吉田：ぴったりの合駒を取らせる2解。

太刀岡：複雑な駒だが遊び方は綺麗。

中嶋：馬に取らせて合駒で仕留める。

星野：フェアリー駒は取らないと持ち駒にならないんだ。

## Recently Awarded Problems by Japanese Composers

速報です。10月にギリシャのRhodesで開催された世界大会(WCCC)の創作競技で、本誌でも活躍されている新人作家3名の作品がみごと入賞しました。近來の快挙です。

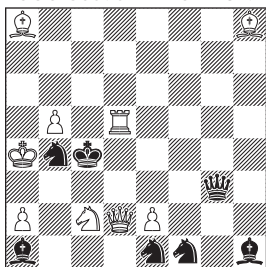
第5回目の若手コンテストであるYCCC(Youth Chess Composing Challenge、参加資格は23歳以下)では、3部門設けられているなかで、Section Aの#2では太刀岡甫さんが3席に、そしてSection Cの自由部門では藤原俊雅さんが1席に入賞の栄誉を獲得しました。また、Vlaicu CrisanさんがEric Huberさんと行っている恒例のTzuica Tourneyでは、フェアリー部門で前嶋啓彰さんが8th HMに入賞。ここでは、この3作品をご紹介します。

### 【5th YCCC Section A】

Theme: Mate in 2 moves, with all four Bishops in the corners of the board in the initial position (in any of possible combinations). All four Bishops should be fully involved in the play, as active as possible.

Judge: David Shire

1 Hajime Tachioka  
5.YCCC Section A 2021 3rd Pl.



#2\*v

(9+7)

Set 1...Bxd5 2.Qxd5.

The composer has skilfully arranged that this mate is changed after both try and key; an excellent idea.

1.Sc6? (>2.Sa5) 1...Bxd5 2.Qb4,  
1...Bc3 2.Sa3 but 1...Qc3!

**1.Bd4!** (>2.Rc5) 1...Bxd5 2.Bxd5,  
1...Bxd4 2.Qxd4 and 1...Sd3 2.Sa3.

1...Qb3+ 2.axb3 is a constant throughout and various other bQ defences across try and key lead to a repeated 2.Sa3. In this respect bRg3 (minus wPa2) is preferred but the bQ is essential for 1...Qd6! to defeat possible alternative solutions (or cooks), 1.Sd3? and 1.Sa6? I enjoyed analysing how the author surmounted his difficulties. (Judge)

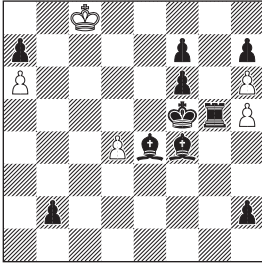
太刀岡甫: 初創作で入賞できるとは思っていなかったもので、喜びよりも驚きのほうが大きいです。創作前は changed mate の考えすら知らなかったもので、こういった表現があるということが日本人に広まれば良いと思います。藤原さんと Marjan 氏の的確なアドバイスにより推敲を進めることができ、大変ありがたかったです。

### 【5th YCCC Section C】

Theme: Free.

Judges: : Michel Caillaud (MC), Ofer Comay (OC), Vlaicu Crisan (VC), Paz Einat (PE), Hans Gruber (HG), Marjan Kovačević (MK), Michael McDowell (MMD), Steffen Slumstrup Nielsen (SSN), Andrey Selivanov (AS), Tadashi Wakashima (TW).

2 Toshimasa Fujiwara  
5.YCCC Section C 2021 1st Pl.



H#3.5 2 sols (5+10)

1...Kd8 2.Bb7 axb7 3.b1B b8Q 4.Be4 Qc8#

1...Kd7 2.Rg7 hxg7 3.g1R g8S 4.Rg5 Sh6#

Phoenix to come back on the same square and mixed AUW. Model mates. (Author).

It is attractive that two different white pawns are used, and this allows the immediate sacrifice of the thematic black piece. Using two different black pawns as well allows a striking economy of time. Saying this, I nevertheless find it remarkable that the author found the very substantial introductory moves by the white king. They are not a waste of economy of time, but rather an elaboration of the overall concept in the best of taste. (HG)

The comparison problems use only 1 white Pawn and 1 black Pawn. The artistic impression is good. The best helpmate. (MC)

A complex idea and a good play. (AS)

I very much liked the author's imagination to add an extra move by the white King, dictating the solution -kind of subtle dual avoidance. (VC)

Originally, this was my top problem, but the 1975 Alaikov's problem has enough similarities to reduce this slightly in terms of originality. (PE)

藤原俊雅 : Phoenix した駒が元いた地点に戻ると同種の Blocking piece replacement がやってみたかったことで、このアイデアの源泉は若島さんの看寿賞作品 (ダブルフェニックス) です。構図をとってみると Mixed AUW も付いてくる H#3 の図がすぐに出来ました。まだ完成形では無いと感じてそこから様々な逆算を考えたのですが、複数解の逆算は詰将棋の逆算とは全く異なる思考を必要とするため大難航。最終的に、大学での授業中に wKc8 の配置が突然頭に降りてきて完成しました。投稿締め切りの 5 日ほど前のことだったでしょうか。そんなわけで、3 か月かけてようやく入ってくれたこの 0.5 手に非常に愛着があります。Judge の皆さんにもそこを評価していただけたようで、私にとっては 1 位という結果よりもそちらが嬉しかったです。

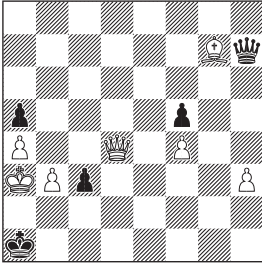
今後は、日本でのチェスプロブレムの普及と、海外での詰将棋の普及を目指して頑張ります。

**[19th Tzuica Tourney]**

Theme: Helpself compositions (hs#n/hs=n) with at least 2 solutions showing each at least one Pelle move.

Judges: Vlaicu Crisan and Eric Huber

3 Hiroaki Maeshima  
Tzuica Fairy Section 2021 8th HM



HS#2.5 2 sols (7+5)  
Andernach

1...Qg8 2.Qxc3=b Qxb3=w 3.Bd4 Qb2 #  
1...Qxh3=w 2.Qxf5=b Qb1 3.Qd1 Qc1 #

Love at first sight: the mates by Pelle moves are forced by zugzwang, in orthogonal-diagonal correspondence.

The white Bishop may not be active, but it plays a role in each solution. In Andernach Chess the mating black Queen can't be captured due to self-check. (Judges)

前嶋啓彰：今回の Tzuica Tourney の参加に至った経緯には、Problem Paradise 誌が大きく関わっています。

本誌の Fairy Section に作品を投稿しようとしたところ、エディターの Crisan さんより「Pelle Move を含む Helpselfmate は今年の Tzuica Tourney にも応募できる」と教えていただいたことで、Tzuica Tourney への投稿を行うこととしました。

当初は全く世界大会の Tourney への作品応募を考えていなかったものの、いくつかの偶然が重なったことにより今回の Tourney に応募することとなり、不思議な縁を感じています。

Andernach Chess のルールにおいては Pelle Move が強制手となる局面が存在する

ことに気づいたことが本作の創作のきっかけでした。そこから手順を組み立てて最終手に Pelle Move によるチェックメイトがある図を見つけることができ、嬉しかったことを覚えていています。

今後も継続して世界大会の Tourney に出せるプロブレムを作っていけるよう、精進したいと思います。

Finally, I'd like to say thank you to Mr. Vlaicu Crisan for inviting me to the Tzuica Tourney, and to Mr. Eric Huber for giving some comments for improvement.

## 2022 年の WCCC について

今年の世界大会 (WCCC) は、10月の16日から22日まで、ギリシャの Rhodes で開催されました。コロナの影響で参加者は例年の半数程度となり、わたしも含めて日本からの参加はありませんでした。

WFCC の会議では、2022 年の世界大会が11月の22日から29日まで、アラブ首長国連邦の Fujairah で開催されることが決定しました。

こういう機会でないといめったに行けない場所だけに、いまから楽しみにしています。その頃にはコロナが収まっていればいいのですが……。

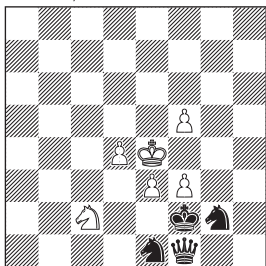
まだ先の話ですが、参加したいという方はなるべく早いうちに若島までご連絡ください。

## Missing the Taste of Sake

### Vlaicu Crisan

This year during the WFCC congress in Rhodes many composers missed the taste of Sake Tournament. It was an appropriate time to revisit some of our ancient problems and correct them, even though 17, respectively 11 years passed since they were composed.

Vlaicu Crisan, Ion Murarasu  
**Sake1** Corr. by V. C., E. Huber  
 5th Sake, Halkidiki 2004 1st Pr



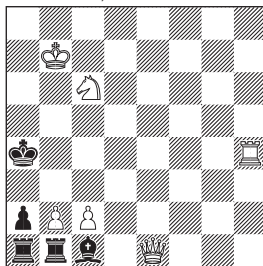
HS#3.5 (6+4)  
 b) wSc2→h4  
 Crazyhouse

The original version had wPh2 instead of the white Pawns e3 and f3 and was cooked in b) 1...Sf3 2.Sxg2 Qxg2 3.Qd1 @Sb4 4.@Sg4+ Qxg4#

In the corrected version in each twin Black remains with a pawn in the pocket:

- a) 1... Sxe3 2.Sxe1 Qxe1 3.@Sh4 @Sb4  
 4.Qg2+ Sxg2#  
 b) 1... Sxf3 2.Sxg2 Qxg2 3.@Sc2 @Sg6  
 4.Qe1+ Sxe1#

Vlaicu Crisan, Eric Huber  
**Sake2** Kostas Prentos (corr.)  
 10th Sake, Rio 2009 2nd Pr



H#2 2 Sols (6+5)  
 Invisibles 0+3

The published version had several cooks, such as: 1.Ra1 bxa3 2.Ixa3 Qa5# and 1.Ixe1 cxd3 2.Rc3 Rxb4#

In the correction the wPb2 pin is firmly established and black can't interfere any more on the e1-b4 line:

- 1.Ixe1 c4 2.Ixc4 Rxb4#  
 1.Ixc2 b4 2.Ixb4 Qa5#

The demolition can be therefore a creative impulse for rescuing stranded ships!

## 出口信男の奇妙な世界 (3)

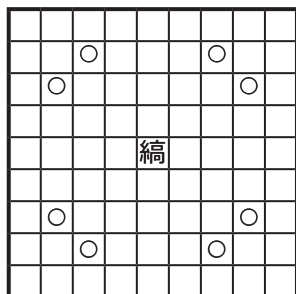
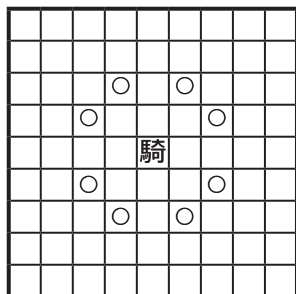
### 泰永三二郎

今月のテーマ：玉以外の駒（フェアリー駒）を  
詰めるばか詰（協力詰）

【今回登場するフェアリー駒と動き方】

ナイト、ゼブラ、馬、象、包

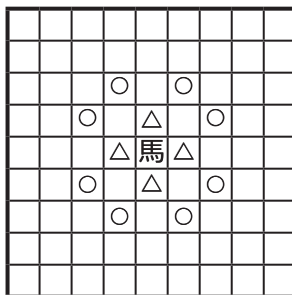
ナイトとゼブラはいわゆるリーパー族の駒で、各々の動き方は次の図の通り。ナイトは(1,2)リーパー、ゼブラは(2,3)リーパーと言ったりします。図面ではナイトは騎、ゼブラは縞で表すことにします。



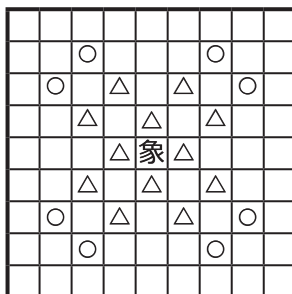
馬（マ）と象（サン）はリーパーとしての性能はナイトやゼブラと同じですが、大きく異なるのは合駒が利くことです。移動順序があり、「まず最初に縦横の隣のマスに動き、続いて斜めのマスを移動する」と考えると、その経路途中に駒があればその方向には跳び越えられなくなるわけで、理解しやすい。次の図の△の位置に敵または味方の駒があるとその方向の利きが

無くなる。これを絆馬脚という。

・中国象棋の馬（マ）＝朝鮮将棋の馬（マ）



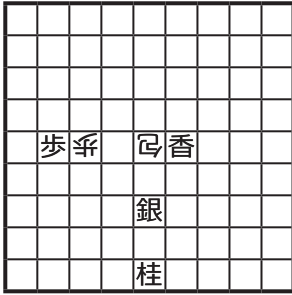
・朝鮮将棋の象（サン）



・朝鮮将棋の包（ポ）

飛車と同様縦横に何マスでも動ける。ただし、駒を一枚だけかつ一回だけ跳び越えなければならないという特殊な性格がある。

- ・一度に2枚以上の駒は跳べない。
- ・一度跳んだ後空所である限り何マスでも動ける。線上の最初の駒が敵駒の時、その駒を取れる。敵駒を取ったらそこで止まる。
- ・敵駒を取るときも取らないときも、駒を跳び越えなければならない。中国象棋の炮（パオ＝Pao）は駒取りでない場合は跳ばなくても良いので、そこが異なる。



上図で、55 包の可能な指し手は、  
 85 包 (85 歩を取る)、58 包 (駒取りなし)、  
 59 包 (59 桂を取る)、35 包 (駒取りなし)、  
 25 包 (駒取りなし)、15 包 (駒取りなし) の  
 6 通りだけ。51 方面には動けない。

包に関しては他にも細かいルールがあるが、  
 今回の問題には影響がないので省略する。

なお上記のようなフェアリー駒については、  
 通常成は設定しない。

神無次郎氏によるフェアリー詰将棋の解図・  
 検討プログラム = fm が実用化されると、早い  
 段階でリーパー系の裸玉を歩だけで詰めるばか  
 詰の完全検討に応用された。神無七郎氏の「八  
 方桂 + 持駒歩 調査報告 1996 年」([http://  
 k7ro.sakura.ne.jp/report/komamap.html](http://k7ro.sakura.ne.jp/report/komamap.html))  
 がまとめた研究成果になる。そこではナイト  
 (騎)、キャメル (駱駝)、ゼブラ (縞馬)、ジラ  
 フ (きりん)、Five-Leaper、Root-50-Leaper  
 の 6 種類が扱われている。

神無七郎氏の論考中、ナイト王の裸玉持駒歩  
 のみの協力詰について、持駒 2 歩と 3 歩の  
 のが調査発表されている。その結果を元に持駒  
 歩が 4 枚以上の場合を追加調査し、完全作を  
 表の形にまとめたものが次の表である。(鏡像  
 配置を除いてあるので、1 筋から 5 筋まで)

持駒歩枚数別ナイト王 (裸玉) 完全作分布

	5	4	3	2	1	
一	3	3	3		3	
二		2	2	3		
三	3	2	2	2		
四	3		3	3	3	
五			3	4	3	
六		4	3 4	4	4	
七			3		4	
八	4	4	3 4 5	4		
九						

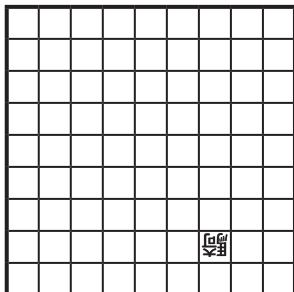
表で、例えば 11 に 3 とあるのは、11 ナイ  
 ト王の裸玉の場合は持駒歩 3 枚のときのみ完  
 全作があるということ。

この条件では持駒が歩 6 枚以上の完全作は  
 なく、完全作は全部で 31 作ある。

ところが神無七郎氏の論考が出る 3 年前の  
 1993 年 7 月発行の将 77 号で出口氏は 38 玉  
 型のナイト王裸玉を 3 作並べて発表している  
 (次の 1 番～3 番)。完全作分布の表で確認し  
 てみると、同一玉位置で完全作が複数あるのは、  
 36 が 2 題、38 が 3 題あるだけで、出口さん  
 が発表したナイト王ばか詰はこの 38 玉型の 3  
 題のみ。これは偶然の一致だろうか。氏は裸玉  
 の完全作の分布をかなりの程度 (完全に?) 把  
 握していたのではないかと推察される。

38 玉型の裸玉 3 局を手数の短い順に並べる。

1番 ばか詰 13手詰、Y-283  
(将77号、1993-7)

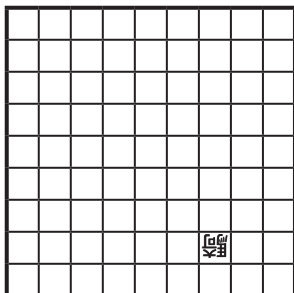


▲ 歩5

39歩、46騎、47歩、54騎、  
55歩、62騎、63歩、83騎、  
84歩、71騎、62歩成、92騎、  
83歩成迄13手。

7手目からの手順は42玉型裸玉持駒歩2の鏡像手順になっている。歩の枚数に余裕があるときは、手早く上辺まで運ぶのが良い。

2番 ばか詰 19手詰、Y-284  
(将77号、1993-7)



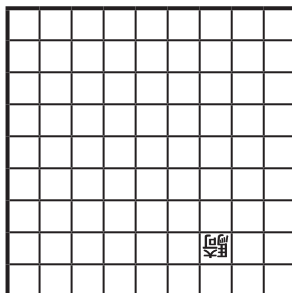
▲ 歩4

39歩、46騎、47歩、65騎、  
66歩、53騎、54歩、45騎、  
46歩、64騎、65歩、52騎、  
53歩成、44騎、43と、23騎、  
33と、11騎、22と迄19手。

3手目から6手サイクル(後述)手順に入り、53歩成としてからは最短距離で11で詰む。ナイト王はこのようにと金一枚で詰んでしまう。ちなみに、頭2手を削って46玉型持駒

歩3の17手詰になるかと言うと、そうはならない。

3番 ばか詰 27手詰、Y-285  
(将77号、1993-7)



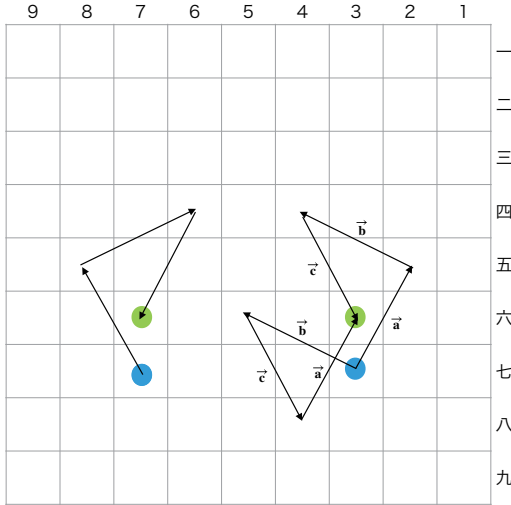
▲ 歩3

39歩、57騎、58歩、45騎、  
46歩、37騎、38歩、56騎、  
57歩、44騎、45歩、36騎、  
37歩、55騎、56歩、43騎、  
44歩、35騎、36歩、54騎、  
55歩、42騎、43歩成、23騎、  
33と、11騎、22と迄27手。

ナイト王は生歩だけでは詰まないで、歩が成れる地点までナイト王を移動しなければならぬ。その移動の仕方は色々あるので、本作の場合正解手順以外では27手で詰まないのは不思議な感じがする。



ナイトの6手サイクル



ナイト（騎士）を3回動かして元の位置から見て、1マス上に移動することを考える。

$$(-1,2)+(2,1)+(-1,-2)=(0,1)$$

ベクトルの足し算の結果は順序と無関係なので、並べ替えても結果は変わらない。  
並べ方は3!=6通りある。  
また、x成分の符号を入れ替えた次のベクトルの和も(0,1)になる(左右反転)。

$$(1,2)+(-2,1)+(1,-2)=(0,1)$$

こちらの順序も6通りある。ただし、どちらの場合も将棋盤の外に出たり9段目に動くことがあるので、その場合はノーカウント。

歩が3枚あれば6手のサイクル手順で玉を1段ずらすことが出来る。6手のサイクル手順のバリエーションは、

$(1,2)+(1,-2)+(-2,1)=(0,1)$  の順列が  $3!=6$  通り、その鏡像  $(-1,2)+(-1,-2)+(2,1)=(0,1)$  の順列が  $3!=6$  通りの計 12 通りある。実際はナイト王が盤外に出たり、9段目に移動すると歩が打てないなどでナイト王の位置によっては 12 通りすべてが可能になるわけではない。

従って、余詰（非限定）が出てても不思議はないのです。しかし、上辺に追って歩が成れる位置に来たときにどの筋で成るとその後最短手数で詰められるか、という微妙な問題があって玉位置によって完全作になったり非限定になったりすることになる。

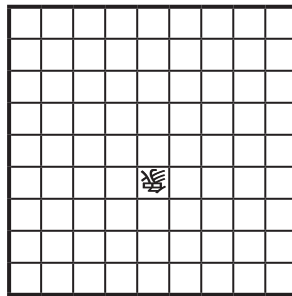
歩が4枚以上ある場合は繰り返しを厳密にしなくても早く詰める手順があったりするわけです。

出口氏が取り上げたリーパーは、他に camel（駱駝）= (1,3) リーパー、giraffe（麒麟）= (1,4) リーパーがある。都合で今回は省略する。

続いて変則的なリーパーである朝鮮将棋の象に移る。リーパー自体が変則的な駒なのですが、その上絆馬脚というルールがある。象は誰かが

頭の中で考え出したフェアリー駒ではなく、実際に遊ばれているゲーム（朝鮮将棋）の駒というのが不思議な感じがします。出口信男氏はここに注目した。

4番 ばか詰 19手詰、Y-192  
(カピタン 39号、1988-5)



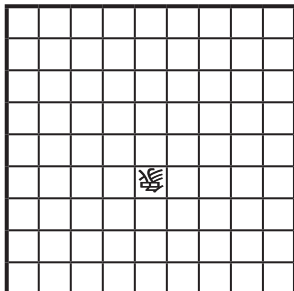
▲ 歩6

- 57 歩、33 象、34 歩、65 象、
- 66 歩、42 象、33 歩成、74 象、
- 75 歩、51 象、42 と、34 象、
- 35 歩、62 象、52 と、45 象、
- 46 歩、73 象、74 歩迄 19 手。

作者/歩が7枚あれば17手で詰みます。そちらの方が若干詰め難いと思うのですが、簡単な方を投稿します。

74歩が96への逃走を防いでいるのでこれ  
で詰り。その17手詰の方を次に上げる。

5番 ばか詰 17手詰、Y-193  
(カピタン 39号、1988-5)



### ▲ 歩7

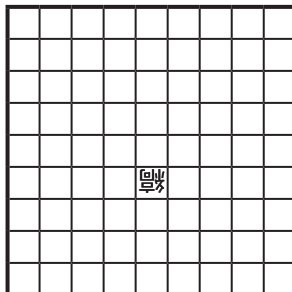
57歩、33象、34歩、65象、  
66歩、42象、33歩成、74象、  
75歩、46象、47歩、18象、  
19歩、35象、36歩、12象、  
22と迄17手詰。

ということで、5番は出題されなかった方。  
詰手順は私の解ですが、樹形図を書いて全検し  
ました。答えがあると分かっている、それな  
りに時間がかかった記憶がある。

作者は象王を歩で詰めるばか詰を全検したと  
担当の服部さんが書いていて、カピタンにその  
全検結果が書かれている。どうやら転記ミスが  
あったらしく掲載されたものは正しいものでは  
ない。このような検討を人力で行うには途方も  
無い根気と時間が必要と思うが、この熱量はど  
こから来るのでしょうか。

ここで、一つ疑問が出ます。56象が絆馬脚  
のないゼブラだったらどうなのか。ゼブラの方  
が合駒が利かないだけ手数が長く掛かりそうな  
気もしますが...

6番 ばか詰 19手詰、Y-218  
(カピタン 47号、1990-9)

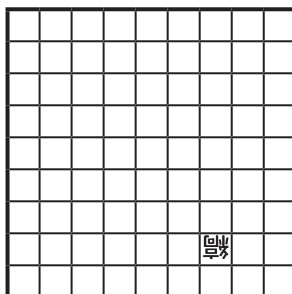


### ▲ 歩6

57歩、33縞、34歩、65縞、  
66歩、42縞、33歩成、25縞、  
26歩、53縞、43と、36縞、  
37歩、13縞、14歩、45縞、  
44と、22縞、13歩成迄19手。

7手目までは4番と同一手順。8手目以降が  
別ルートとなるが同手数の19手で詰む。私見  
では、協力詰は「詰り形をいかに早く作るか」  
という問題だから詰りまでの局面で玉の行動  
範囲が狭くなるのはあまり得策ではない、とい  
うことかと。

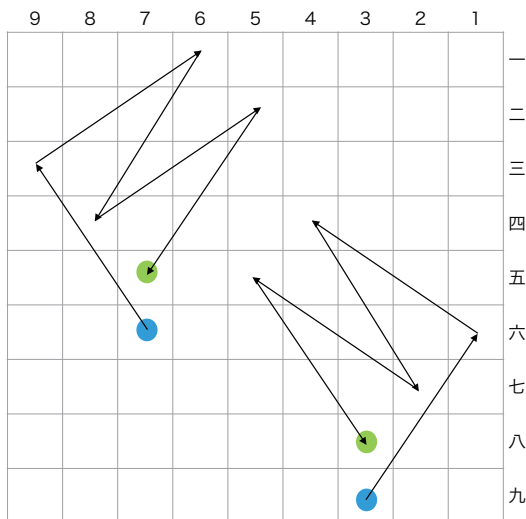
7番 ばか詰 35手詰、Y-220  
(カピタン 47号、1990-9)



### ▲ 歩6

39歩、55縞、56歩、23縞、  
24歩、46縞、47歩、14縞、  
15歩、37縞、38歩、54縞、  
55歩、22縞、23歩生、45縞、  
46歩、13縞、14歩、36縞、  
37歩、53縞、54歩、21縞、

zebra (縞馬) の10手サイクル



zebra (縞馬) の場合は5回動かして元の位置から見て、1マス上に移動することが出来る。

$$(-2,3)+(3,2)+(-2,-3)+(3,2)+(-2,-3)=(0,1)$$

今回の順列は5!=120通りとなる。この鏡像もあるので、全部で2×120=240通りある。ただし、盤の外に出るのは無効だから最大240通りということ。

22 歩生、44 縞、45 歩、12 縞、  
13 歩成、35 縞、36 歩、63 縞、  
53 歩成、21 縞、21 歩成迄 35 手詰。

3 番の解説で書いた通りナイト王には 6 手サイクルで一段上げる手順があるのと同様にゼブラ王では 5 回動いて隣のマスに戻る手順があり、その際同じ列に 2 度以上来ることはない。持駒が 5 歩必要となるが、10 手のサイクルが出来る。

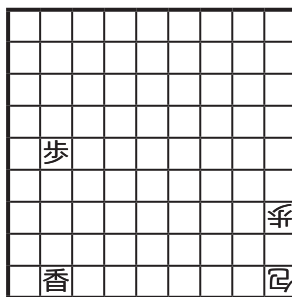
当時出題されたのは 56 縞型裸玉で持駒が歩 6 枚 (19 手) と歩 5 枚 (29 手) の 2 題だけだった。38 玉型の本作は作者の出題時のコメントで触れられただけで出題はされなかった。塩田洋氏は出題図の解答に、出題されなかった本題の解答を付け加えた。

塩田洋 / 35 手のものも解いてみましたが、手数が長いほど簡単です。10 手一組の趣向手順は大発見です。

前掲の神無七郎氏の研究によるとゼブラ裸玉を歩だけで詰めるばか詰の完全作ではこの 35 手詰が最長! だったとのことで、その上何と第 2 位の長手数が 56 縞歩 5 枚の 29 手詰なのだとか。作者は最長手数については一切触れていないのですが、これも全検をやっていることの傍証ではないでしょうか。fm 登場以前という

時期を考えると多分人力で行っているのでしょうが、何か効率的なメソッドがあるのでしょうか。

8 番 ばか詰 61 手詰、Y-159  
(カピタン 32 号、1985-11)



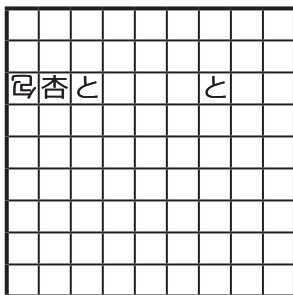
▲ 銀

包は朝鮮将棋の駒。動き方は飛車のように縦横に何マスでも動ける走り駒で、ただし必ず駒を跳び越えなければならない。詳しくは本稿前半部分を参照のこと。19 包がロイヤル(王属性)駒で、詰める対象です。

28 銀、16 包、17 銀、18 包、  
19 歩、15 包、16 銀、17 包、  
18 歩、14 包、15 銀、16 包、  
17 歩、13 包、14 銀、15 包、

16 歩、12 包、13 銀生、14 包、  
 15 歩、11 包、12 銀生、13 包、  
 23 銀成、43 包、33 全、13 包、  
 14 歩、53 包、43 全、23 包、  
 13 歩成、63 包、53 全、33 包、  
 23 と、73 包、63 全、43 包、  
 33 と、83 包、73 全、53 包、  
 43 と、93 包、83 全、63 包、  
 53 と、33 包、43 と、83 包！、  
 84 歩、23 包、33 と、93 包、  
 83 歩成、63 包、73 と、93 包、  
 83 香成迄 61 手詰。

(詰上がり)

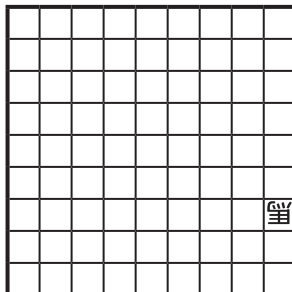


### ▲ なし

包の性質から導き出されるシンプルな原理を徹底的に利用する。結果的に包は1筋と3段目だけを動く。1筋はきっちり11まで行ってからごく自然に直角にターンする。見事です。詰めるには8筋の香と歩を利用するしかないから、8筋まで追うのは自然だが、さてどこでどうやって詰めるのだろうか。このパズル性が本題の二つ目の美点。

83全と据えてから、一旦右に戻ってあっと驚く事になる。詰の主役として振る舞ってきた成銀を包にあっさり取らせてしまうとは！そして急転直下83香成迄の詰。包の性質を十全に生かしたこの詰上り。このような簡素極まりない配置から飛び出す繰返し趣向とパズル性の融合。詰上りの意外性も演出効果が高く、素晴らしい作と言えよう。

9番 ばか詰 23手詰、Y-190 (カピタン 38号、1988-3)



### ▲ 歩4

17馬は将棋の成角ではなく中国象棋や朝鮮将棋の馬(マ)でロイヤル(王属性)駒

18歩、25馬、26歩、33馬、  
 34歩、54馬、55歩、42馬、  
 33歩成、21馬、22と、42馬、  
 32と、34馬、33と、53馬、  
 43と、45馬、44と、24馬、  
 34と、16馬、17歩迄23手詰。

中国象棋や朝鮮将棋の馬(マ)を詰める協力詰。まずは肩慣らしに裸玉から。詰上がりが二重の絆馬脚になっていて、馬王は28、37、35の3箇所には動けない。手順は33に成ったと金が22～32～33～43～44～34と大活躍する。

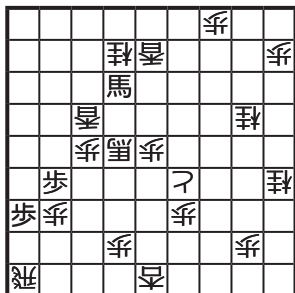
ちなみに馬王をナイト王としても完全作となり、そちらは13手で詰む。手順は次の通り。

18歩、25騎、26歩、33騎、  
 34歩、A45騎、46歩、24騎、  
 25歩、32騎、33歩成、11騎、  
 22と迄13手。

17馬王の場合はこの手順は成立しない。Aの45騎が絆馬脚のため指せないわけです。

続いて双方の玉が馬王の長編趣向詰。

10番 ばか詰 121手詰、Y-191  
(カピタン38号、1988-3)



▲ なし

63馬と65馬は8番と同じく中国(朝鮮)将棋の馬で双方ロイヤル駒。つまり本作は双玉詰将棋である。協力詰だが当然王将が自ら敵駒が利いているマスに移動することはできない。

- 44馬、73馬、65馬、61馬、
- 73馬、42馬、61馬、21馬、
- 42馬、13馬、21馬、25馬、
- 33馬、17馬、25馬、38馬、
- 17馬、57馬、38馬、65馬、
- 46馬、73馬、65馬、61馬、
- 73馬、42馬、61馬、21馬、
- 42馬、13馬、21馬、25馬、
- 33馬、17馬、25馬、38馬、
- 17馬、57馬、38馬、A78馬、
- 57馬、86馬、78馬、65馬、
- 86馬、73馬、65馬、61馬、
- 73馬、42馬、61馬、21馬、
- 42馬、13馬、21馬、25馬、
- 33馬、17馬、25馬、38馬、
- 17馬、57馬、38馬、78馬、
- 57馬、97馬、78馬、85馬、
- 66馬、73馬、85馬、61馬、
- 73馬、42馬、61馬、21馬、
- 42馬、13馬、21馬、25馬、
- 33馬、17馬、25馬、38馬、
- 17馬、57馬、38馬、78馬、
- 57馬、86馬、78馬、94馬、
- 95歩、同飛生、86馬、73馬、
- 65馬、61馬、73馬、42馬、
- 61馬、21馬、42馬、13馬、

- 21馬、25馬、33馬、17馬、
- 25馬、38馬、17馬、57馬、
- 38馬、78馬、59馬、97馬、
- 78馬、85馬、66馬、97馬、
- 98香迄121手詰

回転型知恵の輪の趣向作。5回転します。互いに同一性能の王駒で王手をかけ続けるというテーマです。同一性能だから、王手は自動的に逆王手になるはずと思えますが、絆馬脚を利用するとそんな不可能が可能になる、という発見。

不可逆的な一方通行の回転コースがある。この発明がまず凄いとこ。一方通行なので一度に一つのごとしか行えないのだ。このコースを5回転することになるが、意味付けは明快だ。

1回転目は、57王を妨害している46とを除去。

2回転目は、57王と入って86歩を取らせる。86歩は97玉と取らせた後85玉を妨害している邪魔駒。

3回転目は、97歩を除去。

4回転目は、95歩と打って99飛を移動する。99同飛不成の理由は直後の86馬が逆王手で指せなくなるのを防止するため(先手の馬もロイヤル駒!)。99飛が移動したことで、始めて最終目的の59杏が入手できる。

5回転目で59杏を入手すると間もなく急転直下の詰みとなる。最終手も99香と離して打ったりすると、絆馬脚にならず89玉と逃げられて失敗する。手順は完全限定になっているというもの凄さ。

ところで、40手目Aより、48香と絆馬脚で受ける手がある。以下58歩65玉以下一回転してから、...17玉、25王、29玉、17王迄の早詰指摘があったそうだが、最終手以降18銀などという抵抗があり詰んでいない。馬王には合駒が利くのだった。

本題は同一性能の王駒で王手を掛け続けるという摩訶不思議な詰将棋で、アイデアの突飛さと、作品の完成度が高レベルでバランスされている。出口信男を代表する傑作の一つと言える。

## 手話通訳の思い出

伊藤 正

### 1 まえがき

手話を初めて知った時（1986年）から35年になった。私の人生では詰将棋の次に長くつきあっている対象物になる。この間濃淡はあったが縁が切れたことはない。せっかくの機会をいただいたので、一人の詰将棋マニアが手話に関わって出会った印象的なできごとや人々について思いつくままに書いてみたい。

ちなみに私の手話の語学レベルだが、日本語を大関とすれば、まあ小結クラス（素人には偉そうにできるが業界内では控えめな態度が必要、という感じ）だろうか。英語やイタリア語よりはましだが。

### 2 はじめに ～大雑把な手話の話～

#### （1）そもそも手話とは

私が手話を学び始めたとき手話は言語ではなかったが今は言語になっている、と言うと手話の中身がこの間に変化したのか、と思われそうだがそうではない。社会環境が変わり言語として認知された、ということである。

国連の障害者権利条約（2005年採択）や日本の障害者基本法（2011年改正）において手話は言語として記述されたから、国内外を問わず今はそのように認知されていると言っていいだろう。ただ、36年前は違っていた。ろう者のコミュニケーション手段であることは確かだが、身振りやジェスチャーとの違いは説明できなかつたし、言語と断言する根拠を持ってい なかった。

手話が言語である、という知見を初めて得たのは30年位前のことになる。ある学習会で講師（言語学者）から、言語学の世界では

すでに言語として認知されている、なぜなら言語の要素である「恣意性」「二重文節」が手話にもあるからだ、という説明を聞き「へええ」と思ったことをはっきりと覚えている。



（イタリアで30年前に購入した手話の解説書。手話が国ごとに違うこと、昔は言語と認知されていなかったことなどが書いてあった。）

#### （2）手話は万国共通か

「手話は万国共通」と思っている人がけっこう多いが、実は各国ばらばらである。恣意性がなさそうな「数字」や「文字」でも異なる表現に出会うことは多い。これはおそらく、手話という言葉が、それぞれの社会でろう者が暮らす中で生まれ発展してきた歴史と関係がある。日本でも地域で手話（単語）の表現が異なる例は少なくない。

ただ、そうは言っても国際交流場面で異国のろう者同士がそれぞれの国の手話を使いながら円滑にコミュニケーションしている場面を見ることは珍しくない。また、外国旅行をするろう者はどこでも意思疎通できる（言葉

が通じない国に行くコミュニケーション不全となる日本人健聴者は少なくない) こともよく知られている。人類の意思表示に必要な論理構造の根っここのところにある共通部分(のようなもの)をろう者は体得しているのかもしれない。後で出てくる「国際手話」はこの要素を活用したコミュニケーション手段だと思う。

### (3) 音声言語との比較

私見によれば、手話の構造にいちばん近い音声言語(書記言語を含む)は中国語だ。冠詞や助詞に該当する単語がないこと、単語の語形変化(名詞の格や動詞の時制による変化)がないこと、日本語なら一つの単語にまとめってしまう動作(例:話す)の表現が意味により(例:一人と話す、多数と話す)異なること、語順が重要であることなどは共通している。ただ、動詞を表現する際の「動きの方向」は、動作対象の名詞の「格」を示すことができるので助詞の役割を持つと言える。

また、主語(単語)の表現なしでも動詞の表現方法(語形変化ではない)で主語や目的語を表現できるところはイタリア語やフランス語に似ている。さらには、後出するように、明示しなくても主語がわかる表現もあり、これは日本語に近いと言える。

### 3 手話を学び始める

手話は講習会(6カ月)で学んだ。

1986年当時の学習環境は貧しかった。ネットはもちろんビデオもない。NHKの講座もない。本屋には単語の本が数冊あるだけで、手話を学ぶ方法はろう者と会話をする以外になかった。具体的には喫茶店または居酒屋でのだらだらしゃべりである。この方法は非効率ではあるが効果的で、生きた会話を獲得するには(おそらく音声言語でも)これ以上のやり方はないと思っている。

### (1) 深みにはまる ～手話マニアたち～

手話講習会に通っていた時はそうでもなかったが、講習会終了後に手話サークルが立ち上がってからこの学習法に染まることになった。望んで染まったわけではないが状況がそうになっていた。

手話の活動(手話サークル、学習会、イベントその他)はすべて自主運営である。自分たちで役割を分担し、物事を決めて運営する。それぞれが役割を果たさなければ動きが止まるので役割に伴う動き(=自分の時間の提供)が義務付けられる、という状況が生まれる。手話サークルの週1回の例会、その進行を相談する会議、手話サークルの運営を担う役員会、担当者会議、ろうあ協会との会議、例会以外の学習会の会議、市内のサークル連絡会の会議・行事・行事開催のための会議、県レベルの会議・行事等々この業界の集まりは終わりなかった。私だけではなく関係者の多くは、正月以外のほぼ毎日(平日夜及び休日の午前午後)の予定はこれらの集まりで埋まっていた。

時間の提供は会議や行事にとどまらない。集まりが終わるとだいたい平日なら夜の9時、土日なら夕方5時。それから帰宅にはならず、飲めるメンバーがいれば居酒屋、いなければ喫茶店、そこで1～2時間しゃべるといのがお決まりのコースだった。

何をそんなに熱中していたんだろう、と今になったら思うが、おそらく「自分の存在が必要とされている感覚」が快かったのではないか、という気がする。手話学習者の大半は主婦層だから「社会参加している感覚」もあったのかも知れない。

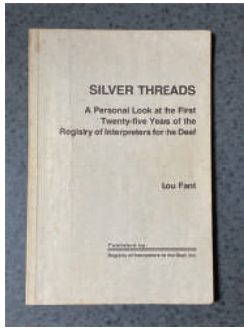
実はこれらの感覚は詰将棋マニアの創作や発表の快感にも共通するものであり、そこが私に適合したのではないかと、とも思う。

とにもかくにも、このような暮らしを数年間続けた結果手話会話スキルは向上した。まあ毎日手話で会話していたので当たり前の話

だ。

ただご想像のとおり、この暮らし方の継続は極めてハードルが高く脱落者が多かった。結果的に生き残っているのは、「学習好きで時間・金の提供ができる人」という要素が共通しているように思う。要するにマニアである。

かくて私も手話ワールドの住人となった。



(米国で30年以上前に購入した伝説的手話通訳者の自伝的エッセイ。この本で手話通訳者の養成は自助努力であること(日米共通であることを)を理解した。)

## (2) 手話の魅力

手話にはまった理由を考えると、いちばん大きいのは、やはり言語としての魅力だと思う。以下、私が特に惹かれているところを挙げてみる。

### ◇同時性

日本語(音声・書記の双方を含む。以下同じ)との大きな違いの一つに「同時性」がある。

日本語(英語その他でも同じ)では発声・記述の順番にしか情報を提供することはできない。ところが手話では2つ(以上)の情報を同時に表現することができる。

たとえば、「夜私が歩いていると、だれかが後ろから歩いてきて怖かった」という状況を誰かに伝えたいとき、語り手は3つの情報

(私が歩いていること、その時に誰かが後ろから歩いてきたこと、こわくなったこと)を聞き手に提供する必要がある。日本語では、(当然ながら)上記のとおり、時系列でしかこの3つを提供することができない。

ところが手話では、両手と表情を駆使することにより、「片手(または動作)で自分が歩いていること、別の手(あるいは表情)でだれかが歩いてきたこと、表情でこわくなったこと」の3つの情報を同時に提供できる。このような手話の特徴を「同時性」といっている。しかも、この表現方法は時系列より内容が伝わりやすいというメリットがある。

### ◇写像性

語り手の経験を聞き手に伝えたいとき、日本語では言葉により伝えることが基本だが、手話では単語よりも体や表情を駆使することにより伝達することが多いと思う。映画のクライマックスで受けた感動を伝える力は手話の方が圧倒的に強い。たとえば「ロッキー」の最後で「エイドリアーン」と叫ぶ主人公の哀切。日本語による説明では時間がかかるばかりで伝わりにくいが、手話の達人はロッキーになりきって表現してしまい一瞬で聞き手に伝えてしまうことができる。

写像性といっても「人物の造形模写」だけではない。乗り物やビルなどの無生物にもなれる。両手や体幹を用いた風景描写や複数の人物の動きの表出もよく見る。日本語でいえば「話上手」ということになるのか、鮮やかな写像性(もちろん同時性も)をふんだんに取り入れる語り手の手話語りは見ているだけで楽しい。

### ◇表情

さらに「表情の表現力」がある。

以前に、ろう者の語りで「家に近づくとこどもがうれしそうに縁側から降りてきて抱きついてきた」という文章に翻訳できる手話表



現を見た。このときの手話表現は「家に向かって歩く私」+「満面に笑みを浮かべて両手を広げて抱きついてくる様子」である。

日本語に直訳すれば「家に近づき、笑いながら抱きついた」という文章になり、抱きつくという動作の主語が不明な文章になってしまう。

事前に縁側には子どもがいる、という情報は提供されていた。ただ「満面の笑顔」をするときの主語は明示されていないのだ。それでもある程度手話ができれば 100 人中 100 人に伝わる表現になっていると断言できる。しかし、なぜこの動作の主語が母親ではなく子どもだとわかるのか、私は今でも明確には説明できない。

仮説としては、「表情による主語表現」がある。上記の場合は、「満面の笑みを浮かべて抱きつく」表現の中に「子どもの表情」という情報が付加されている、という考えだ(言うまでもなく驚異的な表現力だ。疑うなら鏡の前でやってみるといい)。ただ、考えてみるとこれはろう者だけの能力ではなく、声だけ(ラジオの落語番組では動作は見えない!)で登場人物を演じ分けてしまう落語家はすでに駆使している。そうだとすると、手話における表情は「声調」の役割があるのかもしれない。

また、動詞(笑う)の表現には主語(子ども)が含まれている、という言い方もできるかもしれない。

#### ◇落語との類似

手話落語、という落語の一分野がある。桂福団二さんが取り組んだことで世に知られるようになり、今ではろう者や健聴者でも少なくない人が励んでいる。

落語家の表現方法を見ると、上でも述べたが、人物描写や動作描写に手話との共通点が多いことに気づく。言葉による説明抜きで、体の向きや視線、語調、しぐさなどあらゆる

手段を使って「今だれが話しているのか」「今何をしているのか」「どんな感情なのか」を観客に伝えている。手話の伝達力をイメージしにくいという人は、(学問的な正確さとはよくわからないが直感的な話として)落語家の情報伝達力を思い浮かべると近いように思う。

#### (3) 再び日本語との比較

ここまでの説明を読むと、おそらく多くの人は「感情や情景の伝達にはメリットありそうだけど、果たして 100 の情報は 100 伝わるのかな」と思うかもしれない。なぜならば私もそうだったから。

論理的な話、細かい情報を含めての伝達力は日本語(音声言語)の方がすぐれているのではないかと当初は思っていた。しかし、手話コミュニケーションの経験を蓄積する中で、私の中に「言語コミュニケーションの正確な伝達力への疑念」とでもいうべきものが自然に浮かび上がってきた。

健聴者は、音声言語/書記言語で自分の経験や思想を正確に(100 のことを 100)伝達していると思いがちだが果たしてそうだろうか。実際には不十分にしか伝わっていないのではないかと。

映画「ロッキー」のクライマックスシーンについて映画を見ていない人に日本語で伝えることを考えてみよう。おそらく、長い時間をかけて精密に説明して「よくわかった」といわれたとしても、翌日になると「試合に負けた」「恋人の名前を叫んだ」位しか聞き手は覚えていないものだ。

なぜか。説明が下手だからではない。言語による情報の伝達力(あるいは受容力)がもともと貧しい、ということに思い至った。この世界には、言語で伝達(表現)できない情報が多すぎるのだ。上記の例で言えば映画の一シーンが持つ情報全体を 100 とすれば言語で説明できるのは 5 くらいだろう。何もこ

れは映画に限らない。私たちの日常生活のコミュニケーションでも同じである。

さらに、この考えを押し進めた私は次の重要な事実思い至った。言語による情報伝達力(受容力)が貧しく、メッセージが不十分にしか伝わってなくてもこの世は特に問題なく回っている、ということである。つまり、コミュニケーション手段は何であって問題はなく、言語間に優劣の関係はない(優劣の比較は意味がない)のである。

### (3) ろう者という存在 ～手話のネイティブスピーカー～

手話との関わりが持続した理由は、何より「ろう者」の存在がある。私がつきあったのは主としてろうあ協会の会員だが、彼らのほとんどは、給料をもらう仕事をしながら、ろうあ協会の仕事や飲み会もばりばりこなすという、まあ昭和の猛烈サラリーマン的人材ばかりであり、何より情熱的だった。上記のとおり、仕事(行事開催、関連団体の行事協力・出席、役員会など)は果てしなくあるが、彼らは実直に対応していた。

私たち健聴者にある手話上達のメリットは彼らにはないので、「やりがい」「社会参加」「運動」の視点で継続しているのだと思う。実際に、ろう者や手話のプラスになることなら謝礼などなくても役割を引き受け自腹でどこへでも行くのが(今も昔も)当たり前の世界である。「ボランティア」という語の具現化した姿がろう者だと思う。

何よりろうあ協会の幹部はたくましかった。

一つ例を挙げよう。今から40年前の全国大会(毎年1回開催。マニアが千人くらい集まる集会在全国持ち回りで開催される)が兵庫であったときのこと。私は実行委員のメンバーだった。大会の基調講演(いわゆる有名人が講師であることが多かった)の講師選びは重要なテーマだった。当時のろうあ協会の

幹部がアポなしで井上ひさしに会いに行き、予算上限の●万円(おそらく相場の10分の1か)で講師を引き受けてもらった(どうやったのだろうか?)、ということがあった。この行動力! 私には今でもできない。

そういえば今でも強烈に記憶に残っている情景がある。ろう者団体と手話通訳者団体との夜の会議が終わってみんなで居酒屋へ。二次会会場の立ち飲み屋(!)でふと気づくと健聴者は私だけ。ろう者に囲まれて終電まで飲んだ。あの時のマニアとしての高揚感と強烈な違和感(ナゼオレハココニイルノダロウ)は強く記憶に焼き付いている。

類例としては、たぶん40年位前の話だが、東京で詰将棋の会合があり、どういう経緯だったか覚えていないが、なぜか若島・上田・伊藤果の三氏と私の4人で二次会に行った記憶がある。あの時の高揚感と強烈な違和感がそれに近い、というところわかってもらえるだろうか。

### (4) マニアとしての共感

手話ワールドで生き残っている者には、同志愛のような連帯感があるような気がする。あるいは同病相憐れむという方が適切か。全国どこであっても生き残っているからには、自由時間と金銭を惜しみなく消費して同じような苦勞をしていることは明らかだからだ。

これも詰将棋マニアと似ているのかもしれない。感心させられる作品を披露する作者へのリスペクトは、自分と同じような、あるいはもっとシビアな苦勞(数万局にのぼるであろう作品の解図、数知れない試行錯誤を経た創作)の成果を得た者に対して生じているような気がする。

## 4 手話通訳

手話を学んで2年目くらいに手話通訳資格を得た。と言っても手話ボランティアとして登録しただけで、本来の意味での手話通訳で

はなかった。手話通訳技術をまあまあ獲得して登録手話通訳者として活動したと言えるのは10年目くらいからだろうか。と言っても本職があるので、土日くらいしか働かず「手話通訳をしていました」と言えるほどの実績はない。私の手話通訳レベルは前頭くらいであり（音声言語と同様に、会話スキルと通訳スキルは別物である）、うまくないという自覚はある。

ただ、詰将棋マニアになった性向と共通するのかわ、分析とか評論、解説は性に合った。そのせいか、1990年頃から手話通訳の全国組織に関わるようになり、今に至っている。

#### (1) 手話通訳についての大雑把な話

手話通訳というと、テレビ画面に現れるあの姿を思い浮かべる人が多いと思うが、現実の場面としては対面通訳（医療場面や教育場面などろう者と手話通訳者と健聴者が同じ場所にいる場面）が多い。いずれにしても、基本は同時通訳で、音声言語によくある逐次通訳（例：テレビで見る外国人映画スターのインタビュー）はほとんどない。おそらく、言語の性質上、メモが取ることが困難だからだろう。

音声言語通訳との異同だが、スキル上ではほとんどないと思う。日常的な努力の必要性、依頼があった時の事前準備や直前打ち合わせ、事後のフォローアップが必要なことは共通している。ただ内容は大きく違う。手話通訳は生活分野が多い（商取引はほとんどない）という特徴がある。音声言語通訳の分野でいえばコミュニティ通訳にほぼ近い。それと社会的認知度が違う。ろう者と共に病院の診察室に入ると「あなたはだれ？」と言われるとか、「筆談するから通訳はいらんよ」と言われるとかの話は昔はよく聞いた。今はどうだろうか。

また、これは私も経験したが「手話の人はこちらへどうぞ」と言われ「手話通訳」とは

言ってくれない。英語通訳者に「英語の人」とは言わないだろうから、「手話通訳」という語彙が普及していない証拠だろう。

#### (2) 手話通訳あるある

手話通訳をするためには、当然だが「日本語→手話」と「手話→日本語」と二つのスキルが手話通訳者には必要になる。手話通訳者を名乗るのだから、手話・日本語の双方に熟達しているはずだが、なかなかそうではない現実がある。手話の獲得レベルが日本語に及ばない人は（私を含めて）少なくない。

「及ばない人」が手話通訳をするとうどうなるか。当然ながら、困難事例に遭遇することになる。以下、私の経験からいくつか困難事例を紹介しよう。

なお、「及ばない」というと「全然ダメ」レベルと思うかもしれないが、手話通訳者の名誉のために言うと、そうではない。手話通訳者である（資格試験に合格している）以上、標準的な状況ではまあ困ることはない。問題は「標準外」の状況だ。当然ながら標準と標準外の境界はあいまいだが、いずれも「翻訳」なら何とかなるかもしれないが、「同時通訳」では困難極まりない。若島先生ならどうするだろうか。

#### ◇日本語のバックグラウンドが必要な場合

筒井康隆氏の講演会の手話通訳をしたことがある。講演の中で自作からの引用としてことわざ遊びがあった。

「狂気の沙汰も金次第」「短小包笠夜河を渡る」というような早口の読み上げが延々続き、私はお手上げとなり手が止まってしまった。手話通訳者は、自分の力が及ばない文章だったとしても、わずかででも意味を伝えようと手を動かすものだが、この時はそれができなかったという黒歴史である。

類似例としては、(通常の)ことわざ、短歌や俳句の引用がある。

◇発声の意味が不明

よくあるのが外国語の引用。講師が気軽に「ビートルズに Let 's it be という曲がありますが」といった時にどう訳すのか。ビートルズならまだまじだが、外国語の詩の一部の暗唱があった場合はどうしようもなく「聞き取れない」という手話をする羽目になる。状況が対面通訳なら聞き返すのだが、講演会ならそうもいかない。

類似例としては、お経（葬儀場面につきもの）、マイクの音割れ、古文、漢文、早口、専門用語、流行語がある。

◇歌

内藤国雄九段の講演会の手話通訳をしたことがある。講演の最後になって、ファンサービスのつもりだろうか、カラオケで「おゆき」を歌い始めた。カラオケだったから主催者は知っていたのだろうか事前には何も言ってくれなかったので、本当に突然でもちろんお手上げ。別の講演会で講師が突然、ネイティブアメリカンの歌を原語で歌い始めたこともあったなあ。

類似例としては、詩吟（結婚式に多い）、楽器演奏がある。

◇個性的な手話表現

手話の表現（手の形、動き、方向など）は、実は個人の振れ幅が大きい。標準手話という存在はあるが、現実の会話は音声言語同様にフリーダムな世界である。標準語で日本語を学んだ外国人が、津軽や関西に行くときびっくりすると思うが、あれが近いと思う。単語レベルはもちろん、手や体の動かし方の表出者による違い（振れ幅）は珍しくない。

医療場面などの対面通訳なら、難解な手話表現であっても、内容がほぼ決まっているので「？」と思いながら頭を素早く回転させて「こう表現するのか」と意味を類推することはむしろかしくない。どうしてもわからなければ

ば聞きなおせばよい。難関は講演会終了後の質疑応答だ。手話を知らない人には意外かもしれないが、ろう者は質問好きであり、講演後の質問タイムには積極的に手を挙げて舞台に出てくる人が多い。

この状況を不安と共に迎える手話通訳者は少なくない。何を言い出されるかわからない（例：講演に触発された思い出話で質問が始まるとか）状況であり、初めて会うろう者で個性的な手話を繰り出す人であれば、聞き返すことが困難な状況でもあり、スムーズに理解できる方が僥倖と言えるだろう。

もちろんこれは手話通訳者のスキルと関係ありと考えられるので、手話通訳弱者の心理かと思っていたのだが、後で出てくる世界手話通訳者会議でも同じような状況を見た。

舞台上でのある国のレポート報告後、イランだったかイラクだったかのろう者が質問したい、といて舞台上が上がってきた。世界会議なので共通語としての手話通訳は「国際手話（エスペラントのような人工手話）」なのだが、質問者はアメリカに留学していた、とのことでアメリカ手話で質問するという。中東なまりのアメリカ手話である。

この会議はろう者参加自由なので、舞台上には世界各国から参加した国際手話の達人が多くいたのだが、このとき激しいマイクの譲り合いが発生し、最後に米国の達人がマイクを握った。幸いなことに素朴な質問だったが、この状況を眺めていた私は手話通訳者心理の世界共通性を知ったのだった。

## 5 手話通訳組織での活動

私の手話とのつきあいは、手話通訳の現場よりも、手話通訳組織の運営に関わった時間の方が長い。どちらにしても、組織運営に関係する会議や行事の開催、その前の打ち合わせなどに自分の時間を提供することは変わりなく自由時間がほとんどない暮らしを送る羽目になる。私が詰将棋に触れる時間が減った

理由はたぶんこれだ。

さすがに最近では加齢を感じて活動は控え目になっているが（だから詰将棋に関わる時間が増えた）、これまでの活動の中で記憶に残っていることをいくつか紹介したい。

#### ◇世界手話通訳者協会の設立

2000年頃から「世界手話通訳者協会」を作ろうという機運が欧米で生じた。これには背景があった。

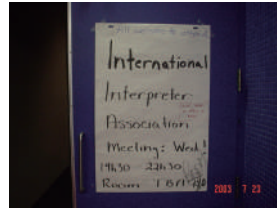
もともとろう者の世界では国際交流が盛んで、1951年以来4年毎に世界ろう者会議という集まりの場を運営してきた。この場の共通言語は国際手話だが、国際手話に変換するために必要な世界各国の手話に通曉したろう者はいないので「国際手話⇔自国手話」または「表出手話⇔英語⇔各国手話」という手話通訳が必要になり、後者の場合に必要（健聴者の）手話通訳者が集まる場にもなっていた。

結果として、世界ろう者会議は世界の手話通訳者の4年に1度の交流機会にもなっていたわけで、その時に会出ういつものメンバー（マニアたち）が意見交換する中で「世界組織を作ろう」という話になった、というストーリーがあったようだ。

日本も世界ろう者会議に手話通訳者が参加してきた中で、私の所属する組織が世界組織設立に賛同すると共に設立に関わることになり、なぜか私が担当することになった。

2003年秋、組織設立の事前会議がカナダで開催されるという情報が入り、日本から私ももう一人が派遣されることになった。

モントリオール市内の会場がある施設に行くが、部屋がなかなかわからない。日本代表のわれわれの心理として「受付が設置された立派な部屋での会議」というイメージがあったのだが、苦労した末に発見した会場入口の表示はこうだった。



（こんなものである。）

中に入ると何やらカジュアルな雰囲気でおよそかしこまったものではなかった。これはその後のすべての会議で共通していて、手話通訳者の国際交流の現場の雰囲気を体感した。

#### ◇南アフリカ

それから2年後の2005年、いよいよ設立総会が南アフリカ共和国で開催されることになり日本からは10人以上の代表団が参加することになった。旅費が公費負担されるのは私を含めて4人だけ。あとは「設立総会に参加するためなら金も時間も惜しくない」という好奇心旺盛な面々である。

クアラルンプール経由で30時間近くかけて現地に到着。会場は都会ではなく保養地のような研修施設だった。

設立総会実行委員会委員である私は、世界各国から集まった数人のメンバーと共に総会準備のために毎晩打ち合わせにいそしんだ。とはいっても集まるのは夕食後、1時間くらい翌日の進行の確認をしたらあとはワインを飲みながらの雑談である。国境を越えても手話マニアたちの行動は同じで（詰将棋マニアやチェスプロブレムマニアも同じだが）、結局人類のやることは「一杯やりながら語り合う」ことに尽きる、ということがよくわかった。



(右側の坂を毎晩 12 時過ぎに登った。しんどかった。)

上の写真は、毎夜午前零時ごろに飲み会が終わって自分の宿舎に引き上げるときに登った坂道。「オレハイツタイココデナニヲシテイノダロウ」と思った記憶は今も鮮やかだ。

苦勞(?)の末に協会設立が承認され、今後は 4 年毎に会議が開催されることが決まり、私の所属組織がアジア地区代表を担うことになった。

#### ◇アジア手話通訳者会議

2006 年、世界組織のミッションの一つとして「アジアに手話通訳者の集まる場を作ろう」という話になり、私が担当することになった。そんな企画はこれまでない。だれにどのように声をかけるか、周知方法に頭を絞ったが、すでに年 1 回アジア各国の持ち回りで集まっている「アジア太平洋地区ろう者会議」に乗っかることにして、同会議への併催で集まりを呼びかけることとした。

その時の写真がこれ。



(会場のホテルの一室。8 力国、2 地域から 17 人が集まった。)

思ったよりたくさんの手話通訳者が集まった。もちろんこの時も「一杯やりながら語り合う」ことにエネルギーを傾ける者同士だったことは言うまでもない。

#### ◇中国人手話通訳者との出会い

2018 年に仕事で中国・上海市に出張(1泊2日)することになった。仕事は 1 日目の夜に終わるので、2 日目は午後の帰りの飛行機まで時間があり、中国の手話通訳者に会ってみたいと考えた。

手話通訳の世界では長らく中国は謎の国だった。2018 年までのアジア会議(2006 年以來毎年開催されている)のたびに、中国のろう者経由(連絡先がわかる手話通訳者は一人もいない)で参加を呼びかけたのだが反応がない。存在しているのか、いないのかもわからない。こういう状況はたいへん興味をそそられる。

アプローチ方法はいろいろ考えたが、やはりろう者頼みにした。アジアろう者会議に関わっている日本のろう者に依頼した結果、知り合いの知り合いの知り合いが上海市のろう者協会の会長ということで、手話通訳者へのコンタクトをお願いしたところ、なんとかアポを取り付けることができた。

当日。泊まっていたホテルのロビーで待ち合わせ。老若男女どんな人間が来るのかまったくわからない。そもそもコンタクト方法もわからない…。私は中国語ができないがコミュニケーション方法どうしよう…。という不安と期待を楽しんでいると、待ち合わせ時間になったとき、私に近づいてきて、手を動かしながら(!)英語で話しかけてきた人がいた。これが(おそらく)日中の手話通訳者の歴史上初めての出会いである。



(上海在住の手話通訳者の唐さん。来日時の歓迎行事宣伝チラシ用に「人生でいちばんいい写真」を送ってくれと依頼したところこれを送ってきた。もちろんムクの「叫び」の顔真似である。)

話してみると、彼女は、派遣会社に勤務する英語・中国語・中国手話通訳者であり、講習会ではなくろう者との交流の中で手話を学んだという筋金入りのマニアだった。また、ろう者をリスペクトしない手話通訳者がいる、と憤るところは日本の手話通訳者の感覚と共通していて意気投合した。

その年の暮れに、彼女が日本に旅行する(と書くとは簡単そうだが、中国の普通のサラリーマンには不可能な話であり、裕福な階層に属していることは間違いなからう)という連絡があった。京都に行くというので、それならついでに神戸に一泊することを勧めた。目的は地元の人・手話通訳者に呼びかけて交流学習会を企画すること(30人くらいが集まった)。こういうことは依頼されなくてもどんどんする。



(歓迎会会場のお好み焼き屋で撮影。これだけ集まったので企画として大成功。)

現在彼女は全国的な手話通訳者組織を作ろうとしている。統制の厳しい国なので、必ず監督官庁がつく非営利団体よりも監督されない会社組織で作った方が活動しやすいという。果たしてどうなるだろうか。日本アニメファンで、アニメを通じて学んだ片言の日本語を発する彼女の活躍を期待したい。

## 2022 年度海外誌購読斡旋について

2022 年度の海外誌購読を下記のとおり斡旋いたします。

希望の雑誌名と料金(予価)を明記して、郵便振替にて**1月28日(金)まで(厳守)**にJCPSへお申し込み下さい。

なお、新規および住所変更の方は、必ず氏名・住所にローマ字表記を付して下さい。

### The Problemist (英語)

イギリスで発行されている最も老舗の専門誌。全分野。年6冊。

pdf版(ダウンロード)配布と、従来同様の紙媒体配布の、2種類があります。後者は、pdfのダウンロードも無料です。

pdf版……900円

冊子版……4200円(21歳以下 2100円)

### Phénix (フランス語)

全分野。年8冊ほど。6500円。

### Die Schwalbe (ドイツ語)

これも老舗の専門誌。全分野。年6冊。6400円。(昨年度から購読料が値上がりしたため、昨年の購読者には差額1400円をお支払いいただきます。あしからず。)

### feenschach (ドイツ語)

フェアリー専門誌。年4冊ほど。5800円。

### Probleemblad (オランダ語)

全分野。年4冊。5000円。

### StrateGems (英語)

全分野。年4冊。5800円。

## Definitions

### <一般的通則>

# : 最終目的がメイトであることを表示する。

= : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。

= = : 最終目的が双方スタイルメイトであることを表示する。

v : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

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

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

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

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

◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。

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

### <問題設定>

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

**Help (H)** : H#n では、黒が白に協力し、n 手で黒をメイトにするような手順を求める。

通常黒から指し始める。白から指し始める場合は、0.5 手分を引いた形で表記する。

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

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

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

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

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

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

**Series-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（あるいはステイルメイト）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)** : 盤面の枡目に a1, a2, … a8, b1, b2, … h8 という order が付いているとしたとき、すべての着手は、この order でいちばん a1 の近くにある枡目の自駒を動かさなくてはならない。

**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。

**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。

**Breton Adverse** : 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、取られた側から消える。その駒が 1 つ以上ある場合は、取った側が選択できる。

**Breton Chromatique Adverse** : 駒を取ったとき、取られた駒と同種の駒が取られた側にある場合は、そのうちの 1 つが色を変える。どの駒にするかは取った側が選択できる。

**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 → B → R → Q → 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。

**Crazyhouse** : 取った駒は、色が変わって、持駒になる。持駒は自分の手番で好きなマスに打てる。ただし、Pは1段目および8段目に打てない。成駒を取った場合、それはPとして持駒になる。問題図でそれぞれの持駒を指定しておくこともできる。

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

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

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

**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。

**Maximummer** : 黒は可能な手の中で移動距離(昇目の中心から、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、黒はそこから選択できる)。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。

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

**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ない。

**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。

**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ない。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。

**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。

#### <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。

**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。

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

**Faro** : 動くときはPaoのように何か駒をひとつ飛び越え、駒取りのときはRと同じ駒。

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

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

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

**Loco** : 動くときはVaoのように何か駒をひとつ飛び越え、駒取りのときはBと同じ駒。

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

**Nightrider** : (1,2)-Rider。

**Princess** : B + S。

**Rider** : RやBなど一定の方向にどこまでも進めるが駒にぶつ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。

**Senora** : Argentinian ChessにおいてQの代わりをする駒。動くときにはLeoのように何か駒をひとつ飛び越え、駒を取るときには通常のQ。

**Waran** : R+S。

## 第 94 号解答成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	65	30	115	25	150	30	20	435
内田 昭	30		73.5		22		5	130.5
及川弘典	20		115				20	155
小畑 勉	25		21					46
九尾	39		82.5				5	126.5
黒川智記	25		63	5			5	98
小林看空			115		35			150
則内誠一郎	45	12	110.5	10	98	5	17.5	298
太刀岡 甫	55		78	10	62		20	225
中嶋正和	64	7	88	20	37		10	226
星野健司	55		115	12.5			17.5	200
水野勝久	20		24.5		5		5	54.5
宮嶋亮一	40							40
吉田直嗣				10		5	15	30
若島 正		22						22
Klaus Wenda						5		5

第 94 号の解答者は 15 名でした。

成績は、1 位が則内誠一郎さんで、298 点 (69%)。

200 点を越えた解答者は、2 位の中嶋正和さんが 226 点 (52%)、3 位の太刀岡甫さんが 225 点 (52%)、ほして 4 位の星野健司さんがちょうどの 200 点 (46%) でした。

新規に入会した読者も少しずつ増えています。ぜひ解答の参加をお願いします。1 題だけの解答でも大歓迎です。

## 第 18 回 International Solving Contest

### のお知らせ

第 18 回の International Solving Contest (略称 ISC) が来年の 1 月に世界各地で同時開催されます。ぜひ多数の方のご参加をお待ちしています。

**日時：2022 年 1 月 23 日 (日)**

受付：午前 9 時 30 分より

**競技開始：午前 10 時から**

(以前より少し早くなっておりますので、ご注意ください。)

**場所：森下文化センター**

3 階 第 4 研修室

東京都江東区森下 3-12-17

(TEL) 03-5600-8666

交通：都営地下鉄新宿線・大江戸線「森下」駅 A 6 出口より徒歩 8 分。または都営大江戸線・東京メトロ半蔵門線「清澄白河」駅 A2 出口より徒歩 8 分。

参加費：1500 円

(カテゴリー 3 参加者は無料)

競技方法：カテゴリー 1 (上級向き)、カテゴリー 2 (中級向き) カテゴリー 3 (ジュニア向き)に分かれます。カテゴリー 1 と 2 は、2 時間のラウンドを 2 回。カテゴリー 3 は 2 時間のラウンドを 1 回。

カテゴリー 1 は #2, #3, #n, endgame, H#, S# それぞれ 2 題ずつ計 12 題。カテゴリー 2 は #2 が 4 題、#3, #n, endgame がそれぞれ 2 題ずつ、H#, S# がそれぞれ 1 題ずつで、計 12 題。カテゴリー 1 はレーティング対象となります。

12 歳までのジュニアを対象にしたカテゴリー 3 は、#2 が 4 題、#3 が 1 題、endgame が 1 題の計 6 題です。駒数の少ない、初心向きの問題が出題されますので、チェスプロブレムを解いてみようというジュニア

の方の参加をお待ちしています (保護者の方の同伴もオーケーです)。

スケジュール：

第 1 ラウンド 10:00-12:00

第 2 ラウンド 13:00-15:00

解説会+表彰式 15:30-17:00

賞：それぞれのカテゴリーで上位 3 名にチェス書籍を贈呈。

**注意事項：盤駒は必ず各自でご用意ください。**

ラウンドの間に 1 時間の休憩がありますが、昼食は用意しておりません。

参加希望の方は、**参加カテゴリー、連絡先の電話番号** (利用者に感染者が出たとき、保健所に提出が必要になるため) **を必ず明記**のうえ、若島まで葉書かメールにてお申し込みください。**1 月 19 日 (水)** 必着のこと。

また、競技終了後 5 時過ぎ頃から、会場そばの中華料理屋「楽楽」で恒例の打ち上げを行います。こちらだけの参加も大歓迎です！みなさまのお越しをお待ちしています。

