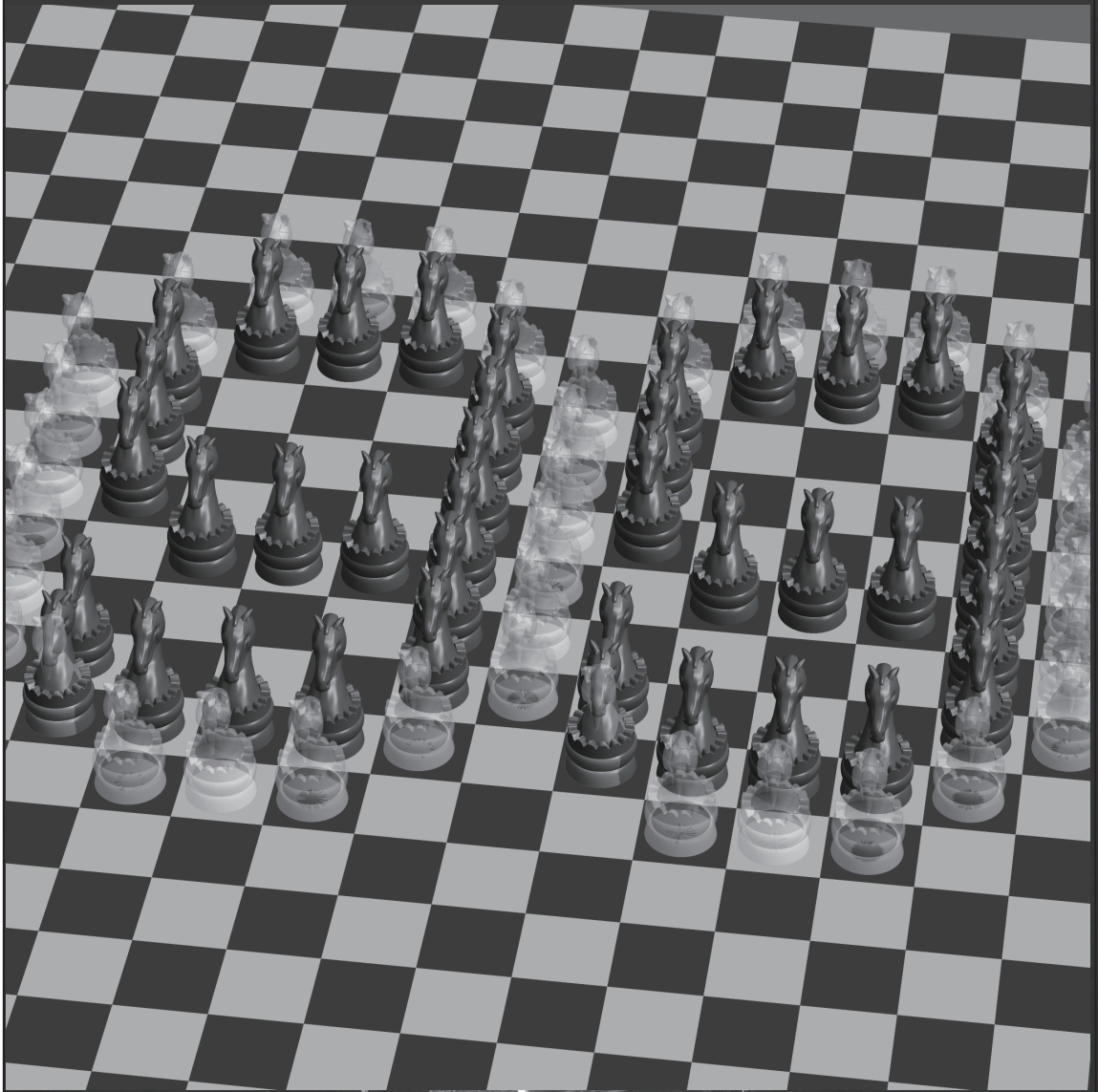


PROBLEM PARADISE

Issue 99

Vol.25

July-September 2022



Journal of Japanese Chess Problem Society

Contents

Orthodox	……2
Endgame	……11
Helpmate	……14
Selfmate	……27
Fairy	……31
Retro	……44
Shogi	……47
Informal Tourney Award Selfmate 2012-2014	……51
出口信男の世界 (6) (泰永三二郎)	……57
Definitions	……64
第 97 号解答成績	……68

各セクションごと、および全体で、1 題 5 点として成績を集計します。オーソドックスの #2 以外の作品については、主要変化と思われるものをすべて記入してください。短評大歓迎。各セクションごとに別紙を使用し、それぞれに氏名を記入すること。締め切りは **2022 年 10 月 31 日** 消印有効。宛先は Solution Editor の若島まで。また、作品の投稿は直接に担当者へ。

All solutions should be sent to the Solution Editor Tadashi Wakashima (Niina 7-8-13, Minoh-shi, Osaka 562-0005, Japan) before **October 31, 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+.

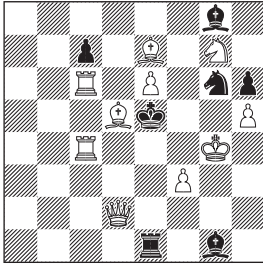
第 99 号をお届けします。

この 9 月末に、故郷の京都に引っ越します。そのため、本号はいつもより早く発送することになりました。10 月以降の新住所は裏表紙に記載しております。

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。

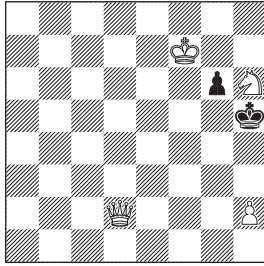
次回は 11 月 6 日 (日) の午後 1 時から 6 時までになります。新しく参加を希望される方は、若島までメールなどでご連絡ください。

D608c Miroslav Svitek
C+ (Czech Republic)



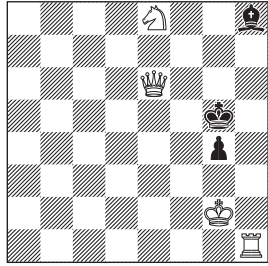
#2 v (10+7)

D634 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



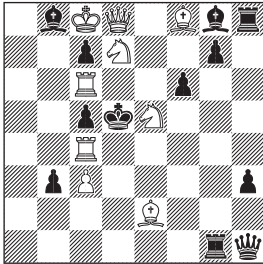
#2 (4+2)

D635 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



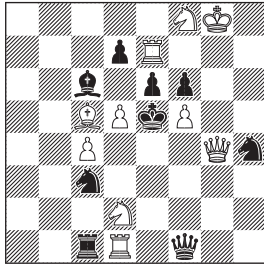
#2 (4+3)

D636 Aleksandr Pankratyev
C+ (Russia)



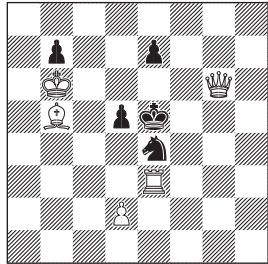
#2 (9+12)

D637 Ovidiu Crăciun
C+ (Romania)



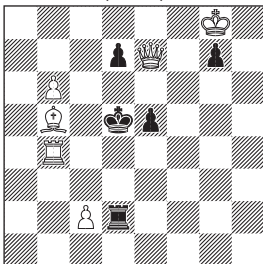
#2 vvv (10+9)

D638 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



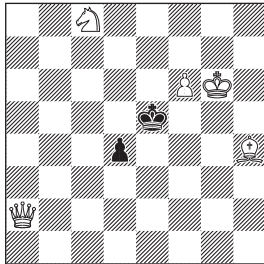
#3 (5+5)

D639 Leonid Lyubashevsky
C+ (Israel)



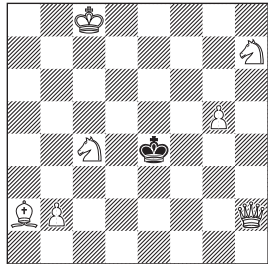
#3 (6+5)

D640 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



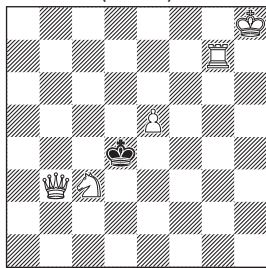
#3 (5+2)

D641 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



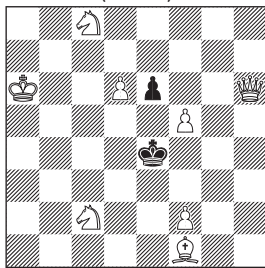
#3 (7+1)

D642 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



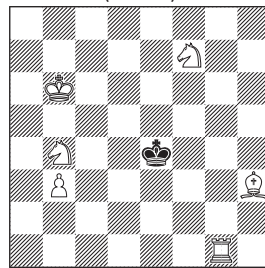
#3 (5+1)

D643 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



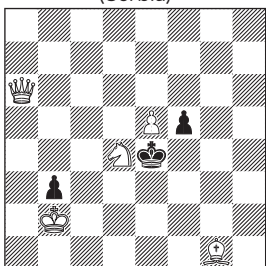
#3 (8+2)

D644 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



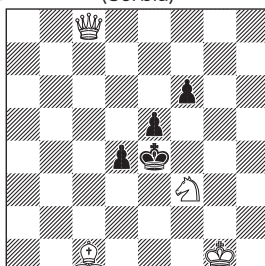
#4 (6+1)

D645 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



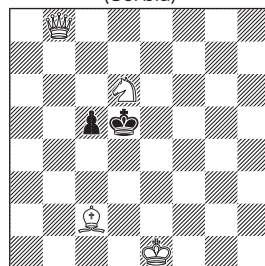
#4 (5+3)

D646 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



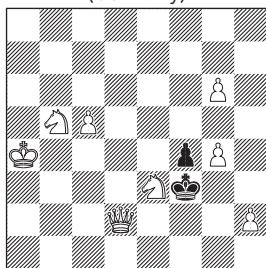
#4 (4+4)

D647 Petrašinović Petrašin
C+ (Serbia)



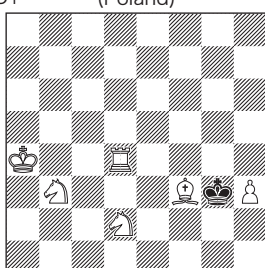
#4 (4+2)

D648 Ralf Krätschmer
C+ (Germany)



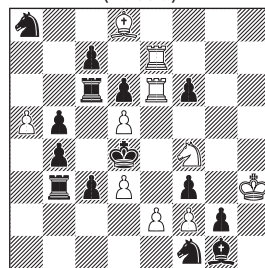
#4 (8+2)

D649 Andrzej Szypulski
Bogusz Piliczewski
C+ (Poland)



#5 (6+1)

D650 Aleksandr Pankratyev
C+ (Russia)



#7 (10+14)

Orthodox

Orthodox Editor

Yuji Kikuta (菊田裕司)

Judge 2022-2023

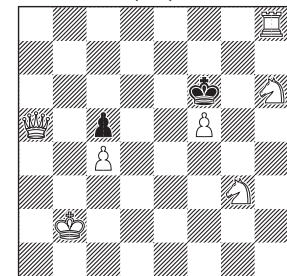
Hiromi Tutsui (筒井浩美)

☆ 97号のD608が誤図のため再出題です。申し訳ございません。

Issue 97 (D601-622)

☆担当者が帰国準備のため、今回の採点と解説は若島が代理で行います。

D601 David Mealor (UK)

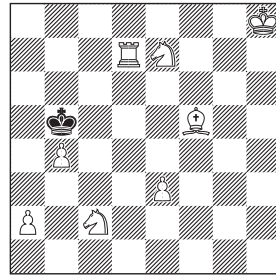


#2 (7+2)

1.Qd2! zz
1...Ke5/Ke7/Kg7 2.Sg4/Qd8/Qc3#

原岡：g5に行かせない。
黒川：Kg5を防げばよいというのがわからず苦戦した。
宮嶋：g5に逃すとつかまらない。
水野：わざわざスターライトをやめてまでやることかなあ。
塩見：いきなり悩んだ。
須川：来た道を帰さないようにすればいいですね。
Oikawa: I thought everything would checkmate at the Queen.

D602 David Mealor (UK)

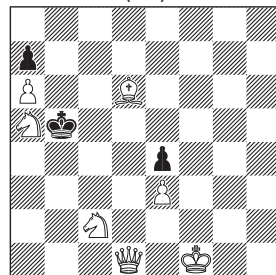


#2 (8+1)

1.Sd5! zz
1... Ka4/Ka6/Kc4/Kc6
2.Sc3/Bd3/Sa3/Sd4#

原岡：b6に行かせない。
黒川：広そうにも見えるが意外と狭い。
宮嶋：a2Pの配置が大きなヒント。
水野：スターライトにするためにb6に逃げられないようにするんですね。
須川：1箇所だけRで攻めるのがちょっと惜しい？
Oikawa: star-flight.

D603 David Mealor (UK)



#2 (7+3)

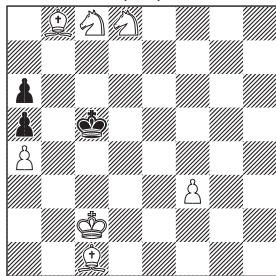
1.Bc7! zz
1... Ka4/Kxa6/Kc5 2.Qd7/Qe2/Qh5#

原岡：Sを取らせない。
黒川：Qh5#が真の狙いか。
宮嶋：Qのフィニッシュがどれもナイスです。
塩見：Qの躍動。
内田：1手詰のQh5とQd7に小考。

須川：Qを広く使うのは見た目楽しい。

Oikawa: Open the path of Queen in preparation for Ka4.

D604 David Mealor
C+ (UK)



#2 (7+3)

1.Sb6! zz
1... Kb4/Kxb6/Kd4 2.Bd6/Be3/Se6#

☆ここまでの4局、すべて似たような筋と作り方で、採用レベルに達していないと思います。101号からはウェブ掲載になりますので、もう少しレベルを上げないといけませんね。

原岡：Bの潜在力。

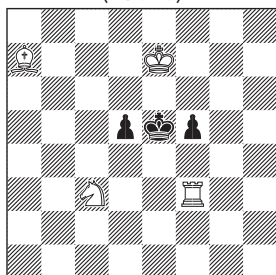
黒川：駒の利きがわからなくなりそう。

宮嶋：黒のPの壁が詰み形の手掛かりになっていますね。

須川：広そうだけど掴まっている。

Oikawa: The point to think about is which S to move.

D605 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



#2 (4+3)

1.Rg3! zz
1... d4/f4/Kf4 2.Bb8/Rg5/Bg8#

黒川：何を狙えば良いか戸惑うが、f4に対する手を用意するのが肝心。

☆それがすべてです。

原岡：とぼけた手。

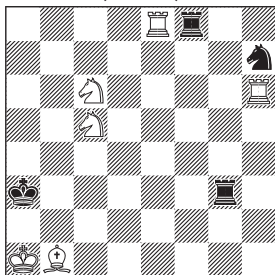
宮嶋：何気に限定移動が面白い。

塩見：これはひと目。

須川：簡素な形で楽しめる作品。

Oikawa: Line piece checkmate triplets.

D606 Marian Frajk
C+ (Poland)



#2 vvv (6+4)

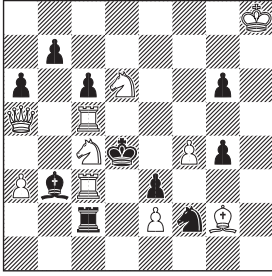
Try 1.Rh4(2.Ra4#)?
1...Rg4 2.Re3# but 1...Rf4!
Try 1.Rxh7(2.Ra7#)?
1...Rg7? 2.Re3# but 1...Rf7!
Try 1.Rxf8(2.Ra8#)?
1...Rg8 2.Rf3# but 1...Sxf8!
1.Rh2! (2.Ra2#)!
1...Rf2/Rg2 2.Ra8/Re2#

☆vvvと紛れ印が3つも付いていると、パターンプレイかと身構えますが、そういうわけでもなかったようです。

須川：RとRの戦いが面白かった。

Oikawa: The important thing is where to move Rook.

D607 Aleksandr Pankratyev
C+ (Russia)



#2 vv (10+10)

try 1.Se4(2.Qd8#)?
1...Sxe4/Bxc4 2.Rd3/R5xc4# but 1...b6!
try 1.R5~(2.Qe5#)?
1...c5/Sd3 2.Rd5/Rxd3# but 1...b5!
1.Qd8! (2.Se4#)
1...Kxc3/Kxc5/Bxc4 2.Qf6/Qb6/R5xc4#

☆今回で最も #2らしい作品。a3P の存在に目をつければ、1...Kxc3/Kxc5 と R を取る順番が出てくる、つまりキーは Q を動かして R のヒモを切る手だと想像がつかます。

☆こういうバッテリーを作るキーの作品にはよくあることですが、手順前後する 1.Se4? の紛れが付いていて、好印象です。

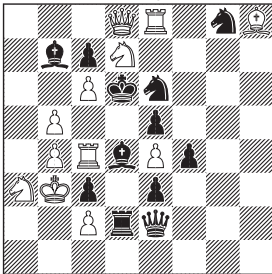
須川：変化、紛れに苦しみました。

Oikawa: Move Queen to avoid being blocked by Pawn.

D608

☆誤図でした。本号で再出題させていただきます。申し訳ありません。

D609 Miroslav Svitek
C+ (Czech Republic)



#2 (12+12)

1.Rc5! (2.Rd5#)

1.Bxc5/Sxc5+/Qc4+/Qxb5/Bxc6/Se7/Sf6

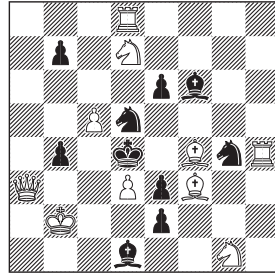
2.Bxe5/Sxc5/Sxc4/Sxb5/Rxc6/Qxe7/Qe7#

☆ 1...Bxc5/Sxc5 の切り分けに注目ですが、その他の部分の振り付けがごちなく、配置の重さの割にはでかしていないという感があります。

須川：駒が多すぎて利きの確認が大変です。

Oikawa: Only Sf6 is a little disappointing.

D610 Mihaiu Cioflanca
C+ (Romania)



#3 (10+10)

1.Qb3! (2.Qc4#)

1...Bxb3 2.Be4 (3.Sxe2/Sf3#)

1...Sb6 2.Qxb4+ Sc4+/Kxd3+ 3.Qxc4/Sf5#

1...b5 2.Bxe2 (3.Sf3#)

2...Bxe2/Sh3 3.Sxe2/Be5#

☆作意順は鑑賞に耐えます。見所のひとつは、1...Bxb3 の変化で 2.Bxe2? は Sd5 を動かされると逃げ道ができて詰まなくなるのと、1...b5 の変化で 2.Be4? だと 2...e1=any で詰まないという、dual avoidance 的な味があること (ただし、どちらの逃れも限定ではないのはマイナス)。

☆もうひとつのポイントは、1...Sb6 の変化で Bf6 が利いてきて crosscheck になること。

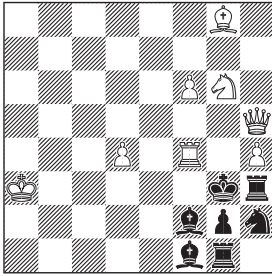
☆ただ、最大のマイナスは、bxa3+ と Q を取られる手を防いで初手が絶対であること。これは #3 としては致命傷です。

須川：難解でした。正解の自信なし。

☆みごと正解です！

Oikawa: The first move of the white Queen is sober.

D611 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



#3 (8+7)

- 1.Qe5!(2.Rf5/Re4+ Kg4/Kf3 3.Qf4#)
 1...Sf3 2.Rg4+ Kxg4 3.Be6#
 1...Sg4 2.Rf3+ Kxf3 3.Bd5#
 1...Be3 2.Qxe3# 2.Rxf1+ Bf4/Kg4 3.Qxf4/
 Be6#
 1...Bxd4 2.Qe1+ Bf2 3.Qxf2#
 1...Rxb4 2.Rxb4+ Kf3 3.Qe4#

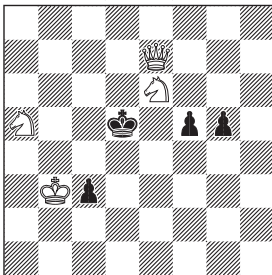
☆初手がほぼ絶対なので易いですが、1...Sf3/Sg4の変化でRの捨駒をメインにして、副変化もそこそこあり、楽しめる作品になっています。

☆1...Be3に2.Qxe3#?とした解答あり。これは2...Sf3!で詰みませんので減点になります。ご注意。

太刀岡：キーは見えやすいが変化がきれい。

Oikawa: Build a battery.

D612 Petrašin Petrašinović
C+ (Serbia)



#3 (4+4)

- 1.Sc4! (2.Qd6+ Ke4 3.Sxg5#)
 1...Kc6 2.Sd4+ Kd5 3.Qe5#
 1...Ke4 2.Qa7+ Kd3 3.Qf3#

1...f4 2.Qd7+ Ke4 3.Sxg5#

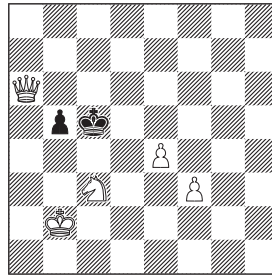
☆ここからは、本作者お得意の、簡素形で網をしぼる作品が並びます。どれも飛躍した手がありませんので、根気さえあれば解けるはずですが……。

太刀岡：Qの3種の動きが面白い。

須川：割と解きやすかった。気持ちよかったです。

Oikawa: It became narrower at once with Sc4.

D613 Petrašin Petrašinović
C+ (Serbia)



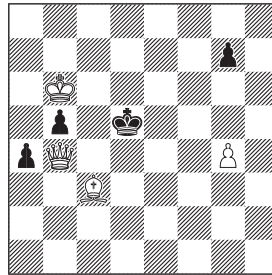
#3 (5+2)

- 1.Sd1! zz
 1...b4 2.Kb3 Kd4 3.Qd6#
 1...Kb4 2.Qa3+ Kc4 3.Qc3#
 1...Kc4 2.Qd6 b4 3.Qd5#
 1...Kd4 2.Qd6+ Kc4 3.Se3#

須川：Kから遠ざかる初手に驚愕です。

Oikawa: Close combat.

D614 Steven Dowd
C+ (USA)



#4 (4+4)

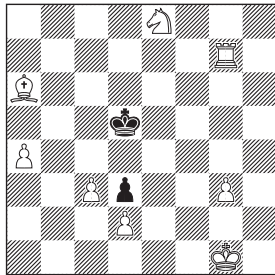
1.Kc7! (2.Kd7 3.Qd4#) Ke6 2.Kd8 (3.Qe4+ Kd6/Kf7 4.Bb4/Qe8#)
 2...Kd5 3.Kd7(4.Qd4#)
 2...Kf7 3.Qe7+ Kg6/Kg8 4.Qxg7#

☆これも網をしぼれば詰んでしまう作品。こういう傾向のものを見ているとわかりますが、黒の駒がPしかないと作品の彩りが単調になります。

須川：奥深すぎて手に負えません、この駒数で完全なのはすごいと思います。

Oikawa: The sense of distance between the Kings is important.

D615 Steven Dowd (USA)



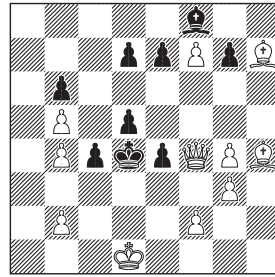
#4 (8+2)

1.a5!
 1...Kc5 2.Re7 Kc6/Kd5 3.Bc4/Bb5 Kc5 4.Rc7/Re5#
 1...Ke4 2.Rg5 Kf3 3.Kf1 Ke4 4.Bb7#
 1...Ke5 2.Bb7 Ke6/Kf5 3.Be4/Bd5 Ke5 4.Rg5/Re7#
 1...Ke6 2.Bc4+ Ke5/Kf5 3.Rg5+/Bd5 Ke4/Ke5 4.Bd5/Rg5#
 (1...Kc6 2.Bc4 Kc5 3.Rc7#)

☆この系列のものとしては、奇跡的に見所があります。1...Kc5の変化に出てくる縦横のエコーが、1...Ke5の変化にも再現されること。太刀岡：キーもいいし、似た詰まし方が別の場所で現れるのも面白い。

須川：この初手にはなかなか気づかなかった。
 Oikawa: Similar checkmate. Accented by the broken tone of Bd5.

D616 Leonid Makaronez (Israel)



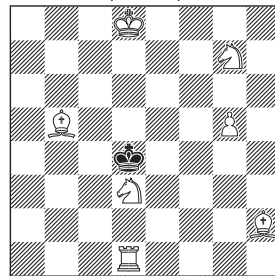
#4 (11+9)

1.Bg5! zz
 1...c3 2.Qc7(3.Qc3#) c2+/cxb2 3.Kxc2/Be3+ ---/Kd3 4.Qc3/Qc2#
 1...d6 2.Qe3+ Ke5 3.Bf5(4.f4#) d4 4.Qxe4#
 1...e6 2.Qe3+ Ke5 3.f4+ Kd6 4.Qxb6#
 1...g6 2.Bf6+ exf6 3.Qxf6+ Kd3 4.Qc3#

☆ベテランだけあって、創作の勘所を押さえた作品。受け方が異なるPの4通りと統一感があり、しかもそのそれぞれがまったく違う順になります。やはりプロブレムはこうでなくちゃ。☆解き方としては、この初形から黒の最強の手c3にどのように対応するかを考えること。それにはQc7しかなく、さらにcxb2と取られたときに2手でメイトできる形を考えると、初手の1.Bg5!が逆算的に求められます。太刀岡：どのPを突くかで手順が変わるのが面白い。

須川：変化も多岐にわたり疲れましたが解けてよかったです。

D617 Petrašin Petrašinić (Serbia)



#4 (7+1)

1.Bg3!

1...Kc3 2.Be5+ Kb3 3.Bb2 Ka2/Kc2 4.Bc4/Ba4#

1...Kd5 2.Bf2 Kd6 3.Sc5+ Ke5 4.Bg3# *

1...Ke4/Ke3 2.Sf2(+)

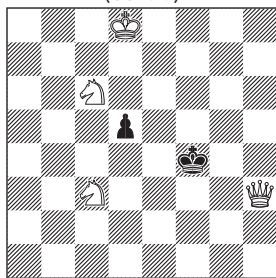
2...Ke3 3.Bf1 Kf3 4.Rd3#

2...Kf3 3.Sf5 Kg2 4.Bc6#

太刀岡：変化が多く大変難しかった。

Oikawa: The bishop's move is the key.

D618 Petrašin Petrašinović
C+ (Serbia)



#4

(4+2)

1.Se7!

1...d4 2.Se2+ Ke4 3.Qg3 d3 4.Qf4#

2...Ke5 3.Qf5+ Kd6 4.Qd5#

2...Kg5 3.Qf5+ Kh4/Kh6 4.Sg6/Qg6#

1...Kd5 2.Scxd5 Kd6 3.Qc3 Ke6 4.Qf6#

2...Kd4 3.Qc3+ Ke4 4.Qe3#

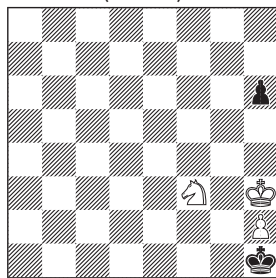
1...Kg5 2.Qf5+ Kh4 3.Se2 d4 4.Sg6#

太刀岡：Sの利きが見えにくいので簡素な図でも苦勞する。

須川：どれだけ駒を動かしたか……もう機械作業的に解いた感じです。

Oikawa: Play on the same square is nicely included.

D619 Marian Frańk
C+ (Poland)



#7

(3+2)

1.Kg3 h5 2.Kf2 h4 3.Kf1 h3 4.Sd2 Kxh2

5.Kf2 Kh1 6.Sf1 h2 7.Sg3#

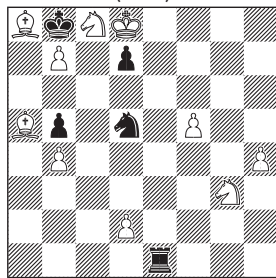
☆古来からよく知られている寄せ手順で、新作とは言えません。

原岡：Bravo! I found the solution.

須川：BPの楽しい小旅行。大好きな作品です。

Oikawa: For the first time, #7 was solved.

D620 Steven Dowd
C+ (USA)



#7

(10+5)

1.Sh5! (2.Sf6 (3.Sxd7#) Ra1 3.Sxd5 Rxa5
4.bxa5 b4 5.a6 b3 6.a7#)

1...Rg1 2.Sf6 Rg7 3.Sxd7+ Rxd7 4.Kxd7

4...Sb6 5.Sxb6 Ka7 6.Sc8+ Ka6/Kb8
7.b8=S/Bc7#

4...Sf6+ 5.Kd6! Sd5 6.Bd8! --- 7.B(x)c7 #

5...Se8+ 6.Kc6 --- 7.B(x)c7#

☆見るからに、ステイルメイトのトラップが発生しそうな形をしています。それに注意しながら進めてみましょう。

☆ c7の地点を受けているSd5が急所の駒なの

で、それに働きかける 1.Sh5! が 2.Sf6 を狙ってほぼ絶対です。1...Rc1 と受けても気にせず 2.Sf6 Sxf6 3.Bb6! とすれば 4.Ba7# が受かりません (4...Ra1 は 5.Bc7#)。だとすれば、意外に黒の受けは限られてきます。

☆ 1...Rg1 2.Sf6 Rg7 とするのが最善の受け。ここから 3.Sxd5 とすると 3...Rg8+ があるので、#7 にはできなくなります。そこでやむをえず 3.Sxd7+ Rxd7+ 4.Kxd7 と精算して、そこからが最後の関門。

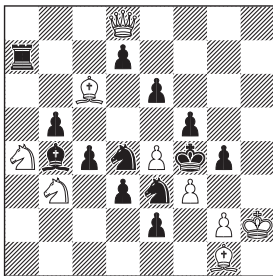
☆ 4...Sb6 には 5.Sxb6 と取って、最後 7.b8=S# までの詰みがあり、大丈夫。むしろ考えどころは、4...Sf6+ のチェックにどうするか。5.Kc6? が自然に見えますが、それだと 5...Sd5! がしぶとい受けて、次に 6...Se7+ がチェックになり失敗。

☆そこで、わざとチェックがかかる位置に 5.Kd6! と逃げるのが正解で、5...Sd5 には 6.Bd8! が 6...Sb6 の抵抗を避けるトドメの一手になります。5...Se8+ のチェックには 6.Kc6 とかわせば zugzwang。

中嶋：ステイルメイトを潜り抜ける。

☆唯一の解答者である中嶋さんは、5.Kd6! まで正解でしたが、5...Sd5! の受けを見落とし。あと一歩でした。

D621 Ken Kosaka
(高坂 研)



#14 (9+13)

- 1.g3+ Ke5 2.f4+ Kd6 3.e5+ Kxc6 4.Qb6+ Kd5 5.Qxd4+ Kc6 6.Qb6+ Kd5 7.Sc3+ Bxc3 8.Qc5+ Ke4 9.Qxe3+ Kd5 10.Qc5+ Ke4 11.Sd2+ Bxd2 12.Qd4+ Kf3 13.Qf2+ Ke4 14.Qg2#

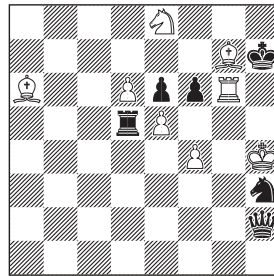
☆いかにも詰将棋作家が作ったプロブレムとい

う感じの斜め送り趣向作で、こういう作品は本場ではほとんど評価されませんが、どうやったらおもしろくなるのか、考えてみたいところです。

太刀岡：楽しい軽趣向。チェスでは珍しいのだろうか。

須川：g2 の P を突くところから始まり Q が g2 に来てチェックメイト。流れるような趣向手順。

D622 Ken Kosaka
(高坂 研)



#17 (8+6)

- 1.Rh6+ Kg8 2.Rh8+ Kf7 3.Rf8+ Kg6 4.Rf6+ Kh7 5.Rh6+ Kg8 6.Rh8+ Kf7 7.Rf8+ Kg6 8.f5+ exf5 9.Rf6+ Kh7 10.Rh6+ Kg8 11.Rh8+ Kf7 12.e6+ Kxe6 13.Bc8+ Kf7 14.Rf8+ Kg6 15.Rf6+ Kh7 16.Rh6+ Kg8 17.Be6#

☆こちらは回転趣向。趣向手順を foreplan にするというような展開の仕方が思い浮かびます。たとえば、self 系で Smotrov さんがやっているような作り方ですね。

☆結局問題は、詰将棋の美学とプロブレムの美学のすりあわせ、ということになるようです。その融合から新しい表現が生まれてこないか。勇士の出現を待望します。

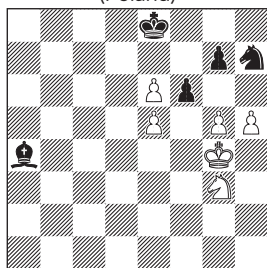
太刀岡：P を使った局面打開が目新しい。

内田：チェスで詰将棋。新鮮で面白い。

須川：詰将棋の趣向の味わい。キーもシンプルで分かりやすく楽しい。

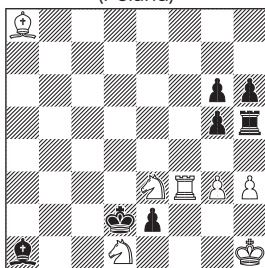
☆詰将棋関係者には好評でした。

E201 Andrzej Jasik
(Poland)



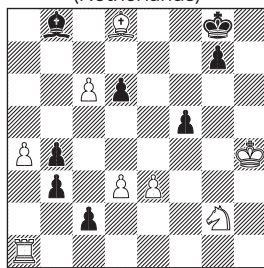
Win (6+5)

E202 Andrzej Jasik
(Poland)



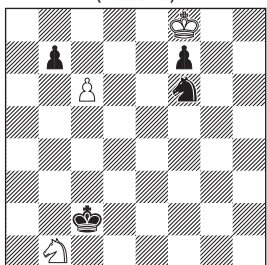
Win (7+7)

E203 Jan Timman
(Netherlands)



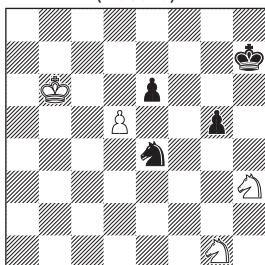
Win (8+8)

E204 Peter Krug
(Austria)



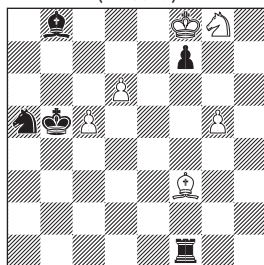
Win (3+4)

E205 Peter Krug
(Austria)



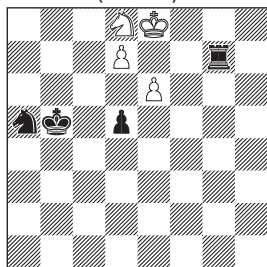
Win (4+4)

E206 Peter Krug
(Austria)



Win (6+5)

E207 Peter Krug
(Austria)



Win (4+4)

Endgame

Endgame Editor

Hiroshi Manabe (真鍋 浩)

Judge 2022

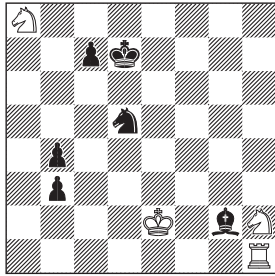
Mario G. Garcia (Argentina)

今号は7問の出題です。E201 は手は限られていますので読みやすいと思います。E202 は黒ポーンのプロモーションを防ぎながら、うまく黒キングを追い込んでください。E203 は丁々発止のやり取りを確り読んで、正解にたどり着いてください。E204 から E207 は同じ作者によるナイトの追い駆けっこがテーマの作品群。ナイトとキングでいかにプロモーションを実現するか、各作品毎に異なる手順を発見して

ください。

Issue 97 (E189-193)

E189 Peter Krug (Austria)



Draw (4+6)

1.Rd1 b2 2.Sxc7! Kxc7 3.Kd3 Be4+!
4.Kxe4 Sc3+ 5.Kd3 Sxd1 6.Kc2 b3+ 7.Kb1
Kd6 8.Sf3! Kc5 9.Sd4! Kb4 10.Sb5! Kxb5
Draw

☆ 1.Rd1 b2 は自然な導入ですが、ここで
2.Kd3? Sc3 は黒勝ち。2.Sxc7! Kxc7 3.Kd3
と先にポーンを取ってから、キングで残りの
ポーンを抑えに行きます。

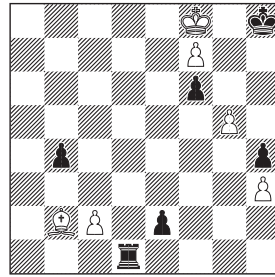
☆ 黒は 3...Be4+! と抵抗しますが、4.Kxe4
Sc3+ 5.Kd3 Sxd1 6.Kc2 と流れに乗って白キ
ングを守りに回し、更に 6...b3+ 7.Kb1 となっ
て狙いがハッキリします。

中嶋：ヒントが役立ちました。ルークを取らせ
てステイルメイトを狙う。

☆ 7...Kd6 に対して、8.Sf3? Kc5 9.Sd2 Kb4
10.Sxb3 と慌てるのは、10...Ka3! で失敗です
が、冷静に 8.Sf3! Kc5 9.Sd4! Kb4 10.Sb5!
とすればドロウ確定です。

[○1△1×0]

E190 Peter Krug (Austria)



Win (6+6)

1.g6 Rd8+ 2.Ke7 e1=Q+ 3.Kxf6 Qe3
4.Kf5+ Qc3 5.Bxc3+ bxc3 6.Kf6 Rd6+
7.Ke7 Rf6 8.Kf8! Rxc6 9.Ke7 Rg7 10.Kf6
Rg6+ 11.Kf5 Win

☆わかりやすい初形で、1.g6 と指せば、ピ
シヨップによるメイトスレットが見えます。黒
は 1...Rd8+ 2.Ke7 e1=Q+ 3.Kxf6 Qe3 と
必死で抵抗しますが、4.Kf5+ に対しては、
4...Qc3 5.Bxc3+ bxc3 とクイーンを捨てるし
かありません。

☆今度は 6.Kf6 ~ 7.Ke7 ~ 8.Kf8! と白キング
は来た道を戻ります。

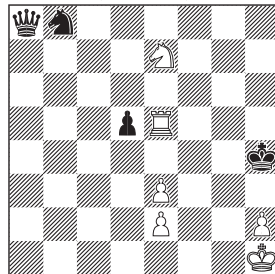
中嶋：黒のディフェンスが見えにくい。ステイ
ルメイト狙いの手順が作意でしょうか？

☆ 7.Ke7 Rf6 を取るとステイルメイトなので、
8.Kf8! で g7+ を見せて 8...Rxc6 を強制し、
9.Ke7 Rg7 10.Kf6 と戻るといことなのですが、
自然に指せてしまう手かも知れません。

☆本問はお二人とも見事正解でした！

[○2△0×0]

E191 Lubos Kekely Michal Hlinka (Slovakia)



Draw (6+4)

1.Sg6+ Kh3 2.Kg1 Kg4 3.Kg2 d4+ 4.e4
Qa3 5.Rf5 Qh3+ 6.Kh1 Sc6 7.Rf3 Qxf3+
8.exf3+ Kxf3 9.Kg1 d3 10.Kf1 d2 11.Sh4+
Ke3 12.Sg2+ Kd3 13.Se1+ Kc3 14.Ke2
Sd4+ 15.Kd1 Draw

☆解答者お二人とも初手 1.Kg2? に陥ってしま
いましたが、これは以下 1...d4+ 2.Rd5 Qa6
3.Sf5+ Kg5 4.Sd4+ Kg6 5.Kf2 Qb7 6.Se6
Kf6 7.Sf4 Sd7 で黒勝ちです。

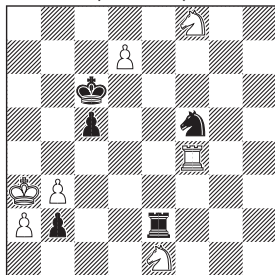
☆正解は 1.Sg6+ Kh3 2.Kg1。これがメイティ
ングネットになっていて、例えば 2...Sd7 な
ら、3.Sf4+ Kg4 (3...Kh4 4.Rh5+ Kg4 5.Kf2
d4 6.h3#) 4.h3+ Kh4 5.Rh5+ Kg3 6.Rg5+
Kh4 7.Rg4# でメイトです。

☆ 2...Kg4 3.Kg2 d4+ に対しては、今度は
4.e4 と止めることができ、5.h3# を防ぐには
4...Qa3 とするしかありません。

☆ 5.Rf5 に対して、黒は 5...Qh3+ 6.Kh1
(6.Kg1? Qe3+ 7.Kf1 Sd7) Sc6 とナイトを参
加させようとしませんが、7.Rf3 Qxf3+ 8.exf3+
Kxf3 と精算した後、9.Kg1 d3 10.Kf1 d2 と
進んで、今度はプロモーションを巡る攻防です。
☆とは言え、白はチェックを掛けるしかなく、
11.Sh4+ Ke3 12.Sg2+ Kd3 13.Se1+ Kc3
14.Ke2 となってプロモーションを防いでド
ロー確定です。

[○ 0 △ 0 × 2]

E192 Michal Hlinka
Lubos Kekely
(Slovakia)



Draw (7+5)

1.Sc2! Rxc2 2.Rf1 Sd6 3.d8=S+! Kd5
4.Sd7 Sb5+ 5.Ka4 Sc3+ 6.Ka5 Rc1
7.Sb6+! Ke4 8.Sc4 Rxf1 9.Sxb2 Kd5

10.Sc4! Rf8 11.Sb6+! Kd6 12.Sb7+ Kc6
13.Sxc5 Kxc5 14.Sd7+ Kc6 15.Sxf8 Draw

☆黒から b1 でのプロモーションが止まらない
ように見えますが、1.d8=Q? b1=S+! 2.Ka4
Rxa2# はメイトになってしまいます。

☆ 1.Sc2! と捨てるのが正解で、1...b1=Q
2.d8=Q Qc1+ 3.Ka4 Qxf4+ 4.b4! は以下ド
ロー。1...Rxc2 には 2.Rf1 と守ります。こ
こで先に 2.d8=S+? とするのは 2...Kb6 3.Rf1
Rc1 4.Kxb2 Rxf1 5.Sf7 Rf2+ 6.Kc3 Rxa2
7.Se5 Re2 で失敗です。

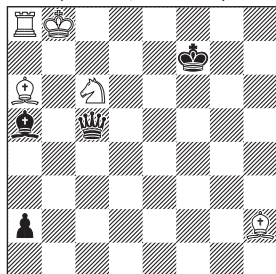
☆ 2...Sd6 (2...Sd4 3.d8=S+! Kd6 4.Sb7+
Kd5 5.Sd7) に対して、3.d8=S+! とアンダー
プロモーションし、初手で捨てたナイトが復活
する Phoenix のテーマです。なお、3.d8=Q?
b1=S+! 4.Rxb1 Sb5+ 5.Ka4 Rxa2# で失敗
です。

☆ 以下、3...Kd5 4.Sd7 Sb5+ 5.Ka4 Sc3+
6.Ka5 Rc1 7.Sb6+! Ke4 (7...Kd4 8.Se6+
Ke5 9.Sxc5 Rxf1 10.Sd3+ Kd4 11.Sxb2
Rf5+ 12.Ka6 Sxa2 13.S6c4) 8.Sc4 Rxf1
9.Sxb2 とルークを捨てて Pb2 を取り切りま
す。

☆ 9...Kd5 10.Sc4! Rf8 となって最後は 2つ
のナイトとルークの戦い。11.Sb6+! Kd6
12.Sb7+ Kc6 13.Sxc5 Kxc5 14.Sd7+ Kc6
15.Sxf8 まででドローになります。

[○ 0 △ 2 × 0]

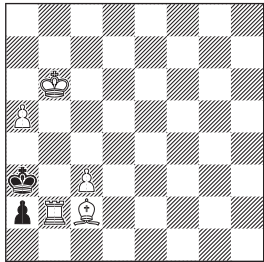
E193 Pavel Arestov
Michal Hlinka
(Russia, Slovakia)



Draw (5+4)

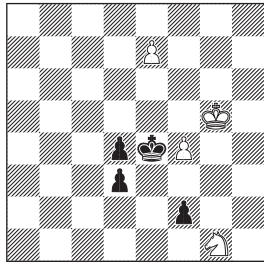
(Continued on p.30)

H1361 Marian Frańk
C+ (Poland)



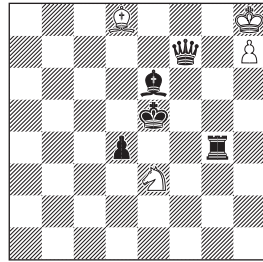
H#2 3sols (5+2)

H1362 Marian Frańk
C+ (Poland)



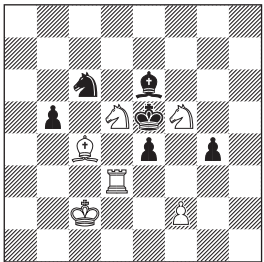
H#2 2sols (4+4)

H1363 Waldemar Tura
C+ (Poland)



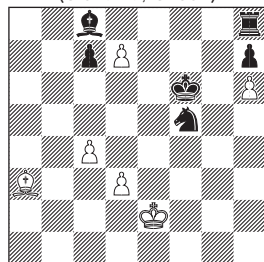
H#2 (4+5)
b)Be6→e4

H1364 Kaj Engström
Christer Jonsson
C+ (Sweden)



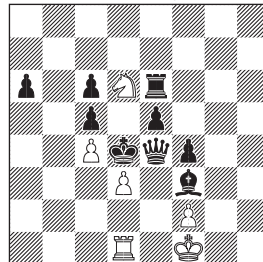
H#2 2sols (6+6)

H1365 Jozef Ložek
Miroslav Svítek
C+ (Slovakia, Czech)



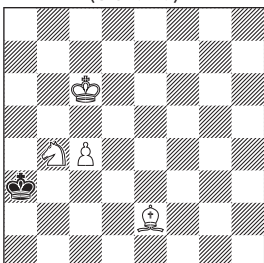
H#2 2sols (6+6)

H1366 Ralf Krättschmer
C+ (Germany)



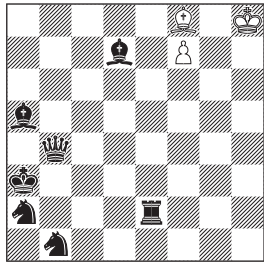
H#2 (6+9)
b)wPd3→bPd3

H1367 Stanislav Hudák
C+ (Slovakia)



H#3 2sols (4+1)

H1368 Waldemar Tura
C+ (Poland)



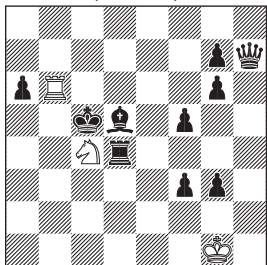
H#3 2sols (3+7)

H1369 Aleksandr Pankratiev
Aleksey Ivunin
C+ (Russia)



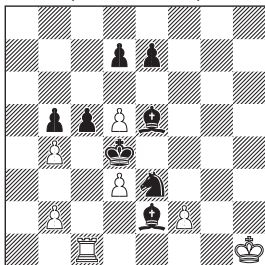
H#3 2sols (3+7)

H1370 Kaj Engström
C+ (Sweden)



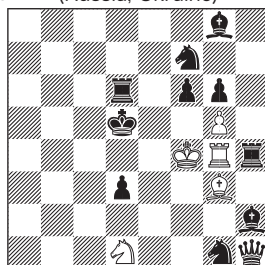
H#3 2sols (3+10)

H1371 Christopher J.A. Jones
C+ (Great Britain)



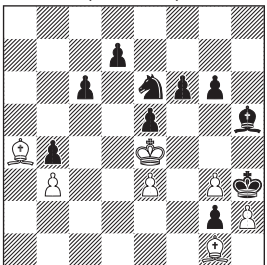
H#3 (7+8)
b) -Be5

H1372 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia, Ukraine)
Evgeny Gavryliv



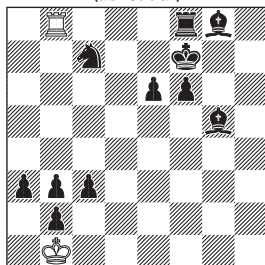
H#3 2sols (5+11)

H1373 Mihaiu Cioflanca
C+ (Romania)



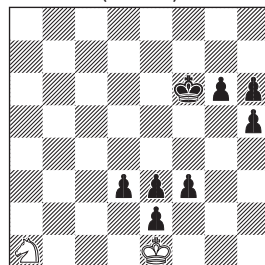
H#3 4sols (7+10)

H1374 Hiroaki Maeshima
C+ (前嶋啓彰)



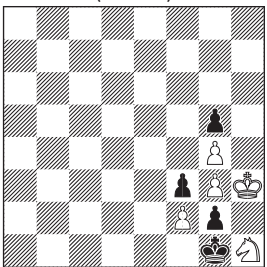
H#4.5 (2+11)
b) Rf8→e7
Ded. to T. Fujiwara & S.Luce

H1375 Sébastien Luce
C+ (France)



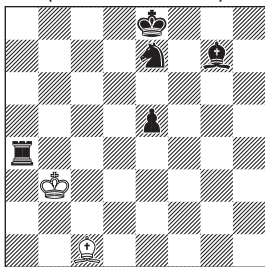
H#5.5 2sols (2+8)

H1376 Sébastien Luce
C+ (France)



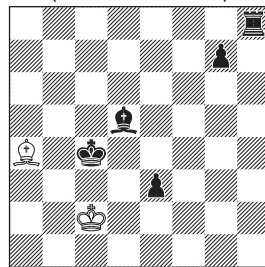
H#6 (5+4)

H1377 Zlatko Mihajloski
C+ (North Macedonia)



H#6.5 (2+5)

H1378 Zlatko Mihajloski
C+ (North Macedonia)



H#6.5 2sols (2+5)

Helpmate

Helpmate Editor

Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅]

Judge 2022

H# ≤ 3 : Ricardo Vieira (Brazil)

H# > 3 : Michel Caillaud (France)

【出題稿について】

●今号は 18 題の出題です。いつもながら日本人作家からの投稿が少ないです。投稿お待ちしております。

● Miroslav Svítek さんと Waldemar Tura さんは恐らくプロパラ初投稿。Tura さんは有名な創作 GM ですな。

【結果稿について】

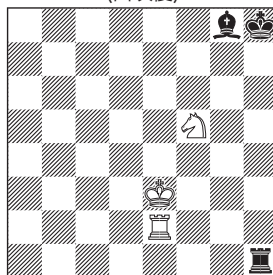
● 解答者は前号から 1 名減少して 13 名。初解答は馬屋原剛さん。今後もよろしくお願ひします。また、中嶋さんがはじめて英語で短評を寄せてくださいました。感謝です。今号のような日本語と英語が半分ずつというスタイルを維持していきたいですね。もうすぐウェブマガジンに切り替わるのでどうなるのか分かりませんが・・・

● 97 号の時に書いた作品評価の話なのですが、ABC 評価をしてくださった方が 3 名いらっしゃいました。せっかくしていただいたので載せることにしましたが、海外にはない風習だと思うので嫌がられる可能性も考慮して、英語短評の方の分は外しています。すみません (私が勝手に見て楽しみました)。

This issue has 18 compositions. TF means the comment of Toshimasa Fujiwara.

Issue 97 (H1315-1336)

H1315 Yuu Yamasaki
C+ (山咲優)



H#2 2sols

(3+3)

1.Ba2 Rxa2 2.Rh7 Ra8#

1.Rh6 Rh2 2.Kh7 Rxh6#

● 新人山咲さんの初投稿作。まずは作者コメントを。

作者:狙いは Chumakov theme です。1.Ba2 は将来的に wR のチェックがかかるようにラインを通す意味で、1.Rh6 はすぐに wR のチェックがかからないようにラインを遮断する意味です。

● Chumakov theme とは、取られる駒とセルフブロックする駒が 2 手順で入れ替わるというテーマです。その表現としては、g8B が初形からセルフブロックになっているのがアンバランスな印象を受けます。

● むしろ本作の評価ポイントは白の全着手が R で統一されている点や、黒の線駒の派手な動きの方にあるのではないのでしょうか。特に 1.Ba2 は意味付け込みで面白いですね。

塩見 : 1.Ba2 はかっこいい。

太刀岡 : 配置は少なく、動きは大きい。B 及川 : 2 手順とも線駒を大きく動かすが、Ba2 の順の方が味がいい。B-

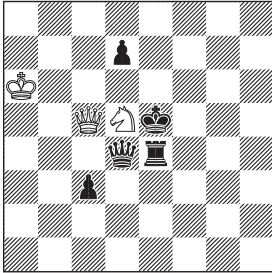
則内 : 密集を図るか避けるかで道は大きく岐れる。

馬屋原 : 氏らしい、解答者に優しい作品。

Nakajima : bR and bB movements are excellent.

TF : Probably the first Helpmate composed by Yamasaki. The balance between the two solutions isn't good, but Ba2 is an interesting move!

Mihaiu Cioflanca
H1316 Toshimasa Fujiwara
 C+ (Romania, Japan)



H#2 4sols (3+5)

- 1.Re3 Se7+ 2.Ke4 Qf5#
- 1.Rf4 Se3+ 2.d5 Qe7#
- 1.Qe3 Qd6+ 2.Kd4 Sb6#
- 1.Ke6 Qf8 2.Re5 Sc7#

● Mihaiuさんと私の共作。氏の投稿図に私が後半の2解を付け加えてHOTFにしたというのが創作の経緯です。

太刀岡：Qの位置で3解かと思ったらKの位置で4解だった。A

及川：e3への3種着手と黒K・Q・Rの着地位置交換（でいいのかな?）。なかなかテクニカルな内容。A-

須川：白の初手すべてチェックをかけるのかと思ひ、1解悩みました。

●バラバラの解を4つ探す感じにはなっていないですが、配置の経済性は悪くないかと。

Nakajima：Four solutions in a simple structure are good.

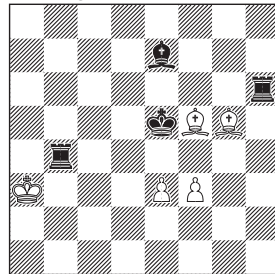
Oikawa：The move of the three pieces to e3 and the exchange of landing positions of black K, Q, and R (is that correct?).

Quite a technical composition.

Sunouchi：I enjoyed various moves of white Q&S.

TF：I added two solutions to the unpublished original composed by Mihaiu. It is HOTF with the first two solutions to be mated by Q and the other solutions to be mated by S.

Jorge Kapros
H1317 Christer Jonsson
 C+ (Argentina, Sweden)



H#2 2sols (5+4)

- 1.Rd6 e4(Be4?) 2.Rbd4 f4#
- 1.Re6 Be4(e4?) 2.Bf6 Bf4#

●白が初手・2手目と連続して同地点着手します。非限定回避という印象自体は薄いものの、しっかりヘルプになっていますね。

太刀岡：シンプルだが面白い対比。A

内田：面白い対比。こんなの好き。

馬屋原：ポーンとビショップの対比は初めて見た。

須川：ポーンを突いて突いての2解は感動しました。

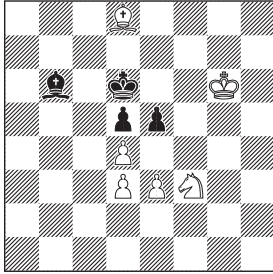
Sunouchi：Simple and nice moves with geometry.

Shiomi：1.Re4(+) fxe4 2.Bf6 Bf4 is very tempting, but impossible.

Oikawa：White Pawn and white Bishop play on the same square and exchange of functions. Simple and nicely done.

TF : It is quite rare to contrast two Bishops and two Pawns.

H1318 Hiroaki Maeshima
C+ (前嶋啓彰)



H#2 (6+4)
b) Pe3→f5

- a) 1.exd4(Bxd4?) Sxd4 2.Kc5 Be7#
- b) 1.Bxd4(exd4?) Sxe5 2.Kxe5 Bc7#

● H1317 は白の手でしたが、こちらは黒の手が限定されるロジックに注目。

作者：黒の dual avoidance の意味付けが最終手に明らかになるという構成です。

● a) では黒 B をセルブロックのために残す必要があり、b) では黒 B が c7 に利かないように動かすというわけですね。

太刀岡：丁寧な対比。B

須川：きれいな対比で気持ちよくなりました。

及川：d4 白 P を取る駒の違いが味。B

内田：逆モーション。

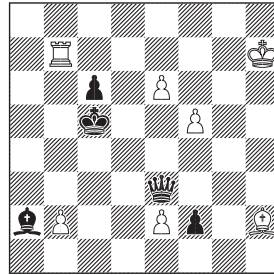
塩見：無駄のないきれいなメイト。

● Dual avoidance はオーソドックスに多いですが、実はヘルプでも開発が進んでいるテーマ。一例として『チェスプロブレム入門』の H13 を挙げておきましょう。

Nakajima : Nice contrast.

TF : Dual avoidance with a simple logic.

H1319 Jozef Ložek
C+ (Slovakia)



H#2 4sols (7+5)

- 1.Bd5 Bd6+ 2.Kc4 Rb4#
- 1.Qd4 e4 2.Bc4 b4#
- 1.Qe5 b4+ 2.Kd6 Rd7#
- 1.Kd5 Rb4 2.Qc5 e4#

● K の詰まされる位置はキチンと区別されていますが、解全体の統一感が無いのが残念。太刀岡：サイクリックになっているようになっていないような。C

及川：4 解全てで白が b4 へ着手。面白い！
B+

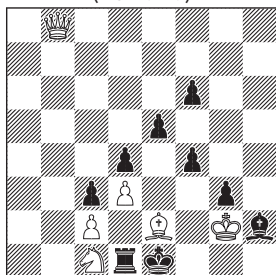
Nakajima : Nice finish with rooks and pawns.

Oikawa : In all 4 solutions, white moves to b4. Interesting!

Sunouchi : White pawns are effective to arrest him.

TF : We can enjoy various patterns of mate.

H1320 Mihaiu Cioflanca
C+ (Romania)



H#2 5sols (6+9)

- 1.e4 Qxf4 2.Rd2 Qf1#
- 1.f5 Sb3 2.Kxe2 Qxe5#
- 1.Rxc1 Qb1 2.Rd1 Qxd1#
- 1.Rd2 Qxe5 2.Rxe2+ Qxe2#
- 1.Rxd3 cxd3 2.c2 Qb4#

●対照性に拘らない解探し問題とでも言うべき構成は、この作者の得意とするところ。H1316 や H1325 もその部類ですね。

太刀岡 : Q が大忙し。B

馬屋原 : H1319 と同様、解を全部見つけるのが大変だった。

●対照性は確かにヘルプのキーワードではありますが、皆が同じ方向性に向かっても仕方ありませんし、こういう作り方もあります。むしろ、形式通りに4解で作るよりもオリジナリティがあるのではないのでしょうか。

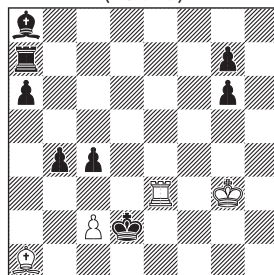
Oikawa : Queen is active.

Sunouchi : Q should invade or attack the roof house.

Nakajima : Fine five solutions by queen.

TF : There is no contrast but a sense of unity! This composition shows the characteristics of this author.

H1321 Marian Frąk
C+ (Poland)



H2.5 2sols (4+8)

- 1...Re6 2.Rb7 Be5 3.Ke3 Bc3#
- 1...Bxg7 2.Bb7 Re5 3.Kc3 Re2#

●白黒双方がラインを遮断 (Grimshaw) するのがテーマ。

●典型的で現代の作品らしさはないですが、こういうものも1号につき数作採るのが私の流儀です。

太刀岡 : 遮断を双方で行っているのが良い。

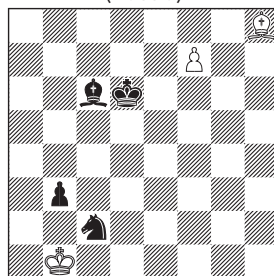
A

須川 : 左上の対比は予想通りでしたが、うまいものです。

Oikawa : Vivid movement of line pieces.
Sunouchi : Thematic moves are useful for our lesson.

TF : It is typical black and white Grimshaw and well received by Japanese solvers!

H1322 Aleksey Ivunin
C+ (Russia)



19 H#3 2sols (3+4)

1.Kc5 f8=R 2.Kb4 Rf4+ 3.Ka3 Bb2#
 1.Be8 fxe8=Q 2.Kc7 Qc6+ 3.Kd8 Bf6#

須川：共に意外な手順でした。アンダープロ
 モーションは初めて解きました。

馬屋原：Q に成る方の解が全然見えなかった。
 数時間は考えた。

● 2 解目は非常に難解だった模様。

太刀岡：解の関連性が薄い。C

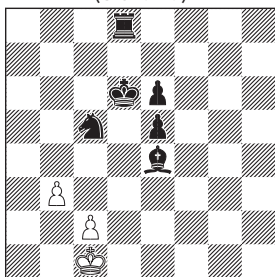
● 2 つの解が分裂している印象で、あまり
 よろしくない構成と思います。成り方の切り
 分けにも特筆すべきところはありません。

Oikawa : Bb2 is a pleasant move.

Sunouchi : Hard to imagine a mate on the
 upper rank.

TF : A miniature. The solution promoted to
 Queen was very difficult for solvers.

H1323 Stanislav Hudák C+ (Slovakia)



H#3 2sols (3+6)

1.Bc6 Kd2 2.Kd5 Ke3 3.Rd6 c4#
 1.Kd5 Kd1 2.Kd4 Kd2 3.Rd5 c3#

馬屋原：c ポーンのシングルステップとダブル
 ステップが狙いか。

太刀岡：きれいなテンポムーブ。B

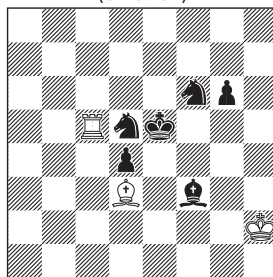
● 配置も手順も小ぶりの印象。ただ、ポーン
 の突き分けと Tempo move というヘルプの
 エッセンスを感じることはできます。

Oikawa : Mate by moving Pawn.

Sunouchi : I should call it a kind of
 chameleon echo.

TF : Contrast the way Pawn moves and
 tempo move by King. Ideal mate and
 model mate.

H1324 Kaj Engström C+ (Sweden)



H#3 2sols (3+6)

1.Sh5 Bb1 2.Sf4 Rc2 3.Ke4 Re2#
 1.Be4 Ra5 2.Kf5 Bb5 3.Sf4 Bd7#

● H1321 に続く古典的パターン。このよう
 なバッテリー構成はヘルプの基本中の基本な
 ので覚えておく必要があります。

太刀岡：理想的な両王手。A

須川：大技 2 発。これは上手いと思いました。

塩見：習いある手筋。

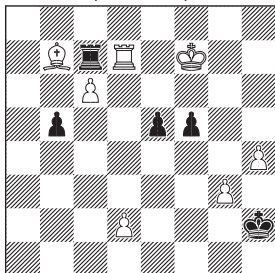
● 新作とは思えないので採用するか悩みまし
 たが、解答者からは好評でした。

Sunouchi : Carefully make batteries and
 double checks.

Oikawa : Double check vertically and
 horizontally. How to assemble an
 elaborate battery.

TF : Battery construction by Rook and
 Bishop. This pattern is one of Helpmate's
 classics!

H1325 Mihaiu Cioflanca
C+ (Romania)



H#3 3sols (7+5)

- 1.Kg2 Rxc7 2.Kf3 Rd7 3.Ke4 c7#
- 1.Rxc6 Rc7 2.Rg6 Rc1 3.Rxg3 Rh1#
- 1.Rxd7+ cxd7 2.Kxg3 d8=Q 3.Kf4 Qg5#

●双方 R によるやり取りの違い、そして黒 K の経路の違い。具体的なテーマ名で表すタイプの作品ではありません。ただ、どれも綺麗なメイトで、悪くない仕上がりと思います。

須川：いきなり逆王手の解は盲点でした。

及川：スイッチバック、相互捕獲、ロングトリップと、ルークの動きを楽しむ3解。A

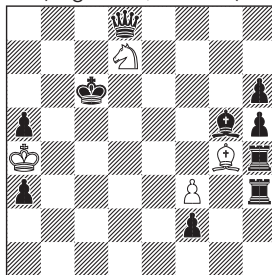
●3解とも見つけるのは大変ですが、鑑賞する分には好きな部類の作品です。

Sunouchi : Both rooks nervously move around the c6 pawn.

Oikawa : Switchback, reciprocal capture, and long trip--Three solutions to enjoy the Rook's move.

TF : Oikawa's comment is all I wanted to say! I love technical moves by both Rook.

H1326 Jorge Kapros
C+ (Argentina, Sweden)
Christer Jonsson



H#3 (4+10)

b/c)Kc6→g6/f1

- a) 1.Qxd7 Kb3 2.Kb5 Kc3 3.Ka4 Bxd7#
- b) 1.Rxg4+ Kb5 2.h4 Se5+ 3.Kh5 fxg4#
- c) 1.Rxf3 Se5 2.Rh1 Bh3+ 3.Kg1 Sxf3#

太刀岡：初手と最終手がリンク。B

及川：Cyclic Zilahi. 上手く作られている。

A-

●時間差で取るのが良いですね。ただし、B, S, P の3枚が主役の作品として見た時に、a) で f3P が働かないのは痛いです。また、Se5 のダブリについても一応触れておきます。

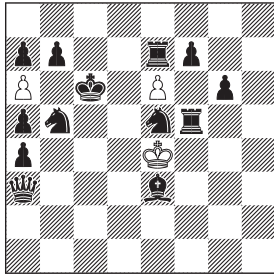
Nakajima : Nice contrast by capturing piece at start and finish.

Sunouchi : Relocate black K for the theme of cyclic Zilahi.

Oikawa : Cyclic Zilahi. Very well composed.

TF : A cyclic Zilahi with no Rook and containing Pawn is unusual and interesting!

H1327 Andrew Buchanan
C+ (Hong Kong)



H#3 (3+13)

b)Pa7 ⇔ Sb5

a)1...axb7 2.Kc7 Kd5 3.Kd8 b8=Q# (White has no legal last move!)

b)1.Rc7 e7 2.Kd7 Kd5 3.Kc8 e8=Q#

●今回の問題作で、完解者はなんと1名のみ。本作については詳しく解説することにしましょう。

●出題稿でも注意を促しましたが、本作は単純に解けば良いというものではありません。出題図(a図)をよく見てください。もちろんこれはProblem Paradiseのイニシャルである「PP」の初形曲詰になっているのですが、いま問題にしたいのはそこではありません。初形で白の駒が少ない上に、その全てが黒の駒に囲まれているのに違和感を覚えないでしょうか。慣れた人なら、ここで手番に関するテーマ、つまり「レト口解析」が要求されているということに気付くはずですが、にも関わらず、これに気づいた人がほとんどいなかったのは、恐らく初形曲詰のほうに気を取られてしまったということでしょう。

●出題図ではツイン設定を私が書き間違っており、そのことも拍車をかけたのかも知れません。正しいツイン設定は b)Pa7 ⇔ Sb5 です。

●ここからは本作の主張について。初形をPPにするだけでなく、「2枚のPによる冒険」を作意にするというのが作者の拘り。これだけ

条件を課して作れてしまうのですから凄いと
いう他ありません。この沢山の駒がどれも機能
を果たしていれば凄いのですが、実は bPa4
のみが役割を持っておらず、唯一の“飾り駒
(manager)” となっています。

●私は以前に、この作者の運営するウェブマガ
ジン『The Hopper』の創刊を記念して、“HO”
の初形曲詰を投稿したのですが、そのお礼とし
ていただいたのが本作です。こういう繋がりを
大切にしていきたいですね。

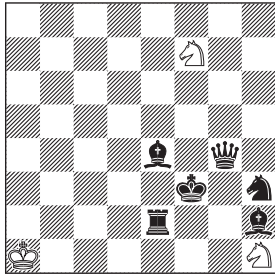
Author : (a) White has no legal last move.
So by Codex Article 15 it's WTM instead.
(b) Now wK might have just come from
d4, so it's BTM. Thematically the solutions
have some harmony: both require queen
promotion rather than making do with
rook, both include a pure White tempo
move. bK's paths to back rank cross: in
one it's c7-d8, in the other it's d7-c8. (from
The Hopper issue 2)

Sunouchi : Particular performance in
Problem Paradise.

TF : A great composition, showing the
author's love for Problem Paradise! His
intention is not only to make the initial
position PP, but also to create adventures
of two pawns! Few solvers noticed the
retro-grade analysis, and only one solver
completely solved this original. Once
again, I apologize for my mistake in the
twin setting.

TF : The Hopper is a great web magazine
he manages. I hope all Japanese
problemists to visit this site! <https://www.thehoppermagazine.com>

H1328 Kaj Engström
C+ (Sweden)



H#3.5 (3+6)

1...Sh8 2.Rg2 Sf2 3.Kg3 Sg6 4.Bf3 Sh1#

● Help の短編で単解は殆どありません。3.5 手という手数はギリギリのところですが、H#3 なら詰むという設定があるので作品になっている感じはします。

太刀岡：遠くに跳ねる初手が良い。B

須川：初手離れる感覚もあり、最期 h1 で終わるのも味がある。

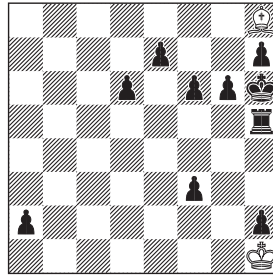
Oikawa：Checkmate with a quick switchback.

Sunouchi：White knights take rhythmic and tricky steps.

Nakajima：It is interesting that mate in 3 results in multiple solutions, but mate in 3.5 results the only solution.

TF：We can enjoy the move of Knight from the efficient setting. There is no tempo move.

H1329 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia, Ukraine)
Evgeny Gavryliv



H#3.5 (2+10)

b) Bh8→S

a) 1...Bxf6 2.a1=B Bxe7 2.Bf6 3.Bxd6 4.Bg5 Bf8#

b) 1...Sxg6 2.Rg5 Kxh2 3.Kh5 Kh3 4.h6 Sf4#

● a) は under-promotion や tempo move が出てくる単騎詰で、b) は白 K を運んでメイト形を作ります。全体的にアンバランスな印象。

須川：ひとつのピースで詰めるのは紛れが少なく楽しめます。

太刀岡：ツインの設定が面白いが、成り分けるほうが高度かも。B

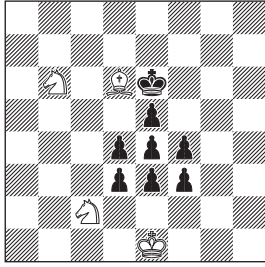
Nakajima：solution b) is difficult to find for me.

Sunouchi：Both kings stay for B mate, meet for S mate.

Oikawa：Contrast of block pieces in g5.

TF：a) contains under-promotion and tempo moves, which are enjoyable. But what about b)?

H1330 Sébastien Luce
C+ (France)



H#3.5 2sols (4+8)

1...Bxe5 2.Kf5 Bxf4 3.Kxf4 Sxe3 4.Kxe3
Sd5#

1...Sc4 2.Kd5 Sxd4 3.Kxd4 Sxe3 4.Kxe3
Bc5#

太刀岡：Pの山を掘っていく。A

馬屋原：形も手順も面白い。

須川：e3への道を開拓する様がユニークで楽しい。

● Helpで時折見られる「掘っていく」作品は、配置が凄いいことになりがちです。そこから考えると、本作は形も手順も纏まりがありますね。

● 見方によっては、少し物足りないかも。

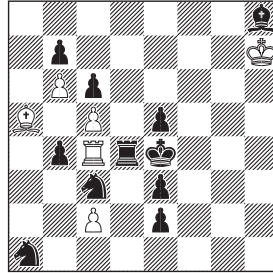
Sunouchi：Everyone may enjoy obvious routes to enter.

Oikawa：Checkmate in the same square.

It is also a good place to be Zilahi.

TF：The setting and solutions are coherent. A neat Zilahi!

H1331 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia, Ukraine)
Evgeny Gavryliv



H#3.5 2sols (6+11)

1...Bxb4 2.Sxc2 Bxc3 3.Kd3 Be1 4.e4
Rc3#

1...Rxb4 2.Rc4 Rb3 3.Kd4 Bb4 4.Se4
Rd3#

須川：邪魔なピースが多くて最終形が予測し難い難問。

太刀岡：言語化しにくいが対比感はある。B

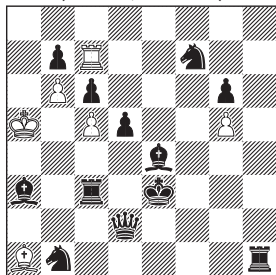
● 白の初手と黒の4手目で同地点着手。解説のしようがない作品ですが、太刀岡さんのコメントの通り、全体に何となく統一感があります。

Sunouchi：Sliding puzzles made of cautious allocation.

Oikawa：White's first move is play on the same square. Rxb4 has a modest Pelle move.

TF：Play on the same square on W1 and B4. There is a flavor of unity that can't be expressed in language.

Aleksandr Pankratiev
H1332 Evgeny Gavryliv
 C+ (Russia, Ukraine)



H#3.5 2sols (6+12)

1...Bxc3 2.Se5 Rf7 3.Bd3 Bxd2+ 4.Ke4 Rf4#
 1...Rxf7 2.Qe2 Rf1 3.Rd3 Be5 4.d4 Bf4#

● 作者が得意とする最終手同地点着手のシリーズの1作です。この手数をコントロールできているのは流石ですね。駒数の多さも、この内容なら気にならないでしょうか。

● ただし、Rf7 が 2 解でダブルしているのは残念と言わざるを得ません。

内田：最終手が f4。

及川：白 R と B の抜群のコンビネーション。

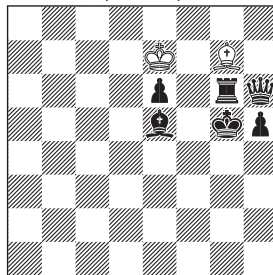
A-

Oikawa : White Rook & Bishop's outstanding combination.

Sunouchi : To be captured or not, blacks ask themselves.

TF : Mates on the same square is very skillful! The only disappointment is that Rf7 appears in both solutions.

H1333 Sébastien Luce
 C+ (France)



H#4 2sols (2+6)

1.Kh4 Bxh6 2.Rg3 Kxe6 3.Rh3 Kf5 4.Bg3 Bg5#
 1.Qh8 Bxh8 2.Kh6 Bxe5 3.Rg7+ Kf6 4.Rh7 Bf4#

● 簡素形から、白が各解で 2 枚ずつ駒取り。Kh4 の解は一見捕まりそうに見えず、意外性があるかもしれません。

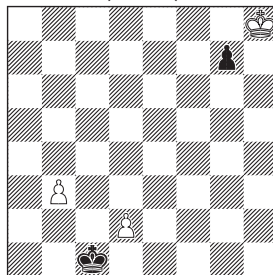
及川：白 B の繰り方がポイント。B

Oikawa : The key is how to move White Bishop.

Sunouchi : Trimmed starts and ends with delicate moves.

TF : I was surprised to see King is mated at h4. It is unified to capture black piece twice in each solution.

H1334 Mijoje Ilić
 C+ (Serbia)



H#6 Duplex (3+2)

Black : 1.g6 d4 2.Kd2 d5 3.Ke3 d6 4.Kf4 d7 5.Kg5 d8=Q 6.Kh6 Qh4#
 White : 1.d3 g5 2.Kg7 g4 3.Kf6 g3 4.Ke5 g2 5.Kd4 g1=Q 6.Kc3 Qc5#

須川 : こんな簡素な形から素晴らしい趣向に感激です。

●これも古典という感じで、特に解説するところはありません。前例が無いなら、一定の価値はあるのかも。

Oikawa : Once the first move is decided, the rest is easy.

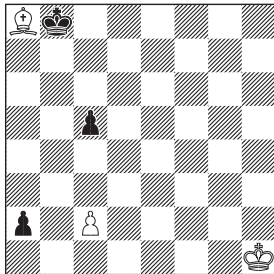
Nakajima : I don't know why, but I soon discovered the solutions.

Sunouchi : Quite easy for beginners to love problems.

Tachioka : Symmetric, but very funny.

TF : If there is no precedent, it's one of the good classics!

H1335 Christopher J.A. Jones
 C+ (Great Britain)



H#6.5 (3+3)

1...Bd5 2.c4 Bxc4 3.a1=B Bd5 4.Bd4 c4 5.Bb6 c5 6.Ba7 c6 7.Ka8 c7#

● Jones さんの簡素形長編作品。この駒数で tempo move も入って、充分新作になっています。

及川 : 白Pを動かすタイミングが全て。B

Sunouchi : Bishops fly around the board

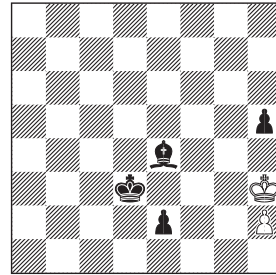
including a tempo.

Tachioka : Nice tempo move.

Oikawa : The timing of moving White Pawn is everything.

TF : Good tempo move from only six pieces. I think it is on the easy side for this author's creation.

H1336 Sébastien Luce
 C+ (France)



H#7 (2+4)

1.e1=S Kg3 2.Sf3 h4 3.Sg5 hxg5 4.Bh7 g6 5.Ke2 gxh7 6.Kf1 h8=Q 7.Kg1 Qa1#

●白Kに check をかけずに、e1 から g5 へ 2 手で移動できるのは S のみです。最後は Q の corner-to-corner.

須川 : 手順は長いけど分かりやすく楽しめる。

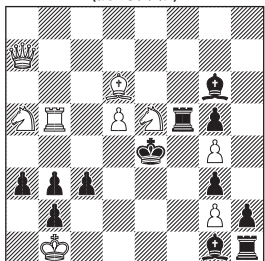
太刀岡 : 駒が消えていくのがきれい。B

Oikawa : White Pawn's Great Expedition.

Sunouchi : All blacks contribute to her sensational debut.

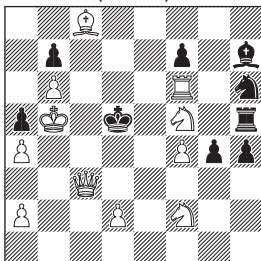
TF : An enjoyable long Helpmate. The dynamic corner-to-corner move to close out this batch!

S292 Hiroaki Maeshima
C+ (前嶋啓彰)



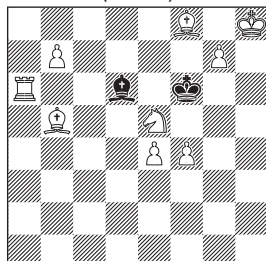
S#2v (9+12)

S293 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



S#3 (11+9)

S294 Milomir Babic
C+ (Serbia)



S#8 2 solutions (9+2)

Selfmate

Selfmate Editor

Hiroaki Maeshima (前嶋啓彰)

Judge 2021-2023

Kohey Yamada (山田康平)

☆今号は3題。

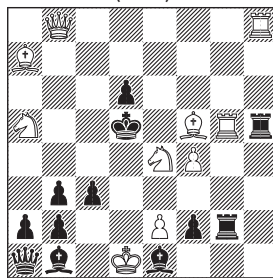
☆ S292 は私のプロブレムです。プロブレムとしては簡単なものですが、Thematic Try がついています。解答は Try を答えなくても満点となりますが、余裕がある方はぜひ Try を探してみてください。

☆ S293 は Try が多いので感わされないようにしてください。

☆ S294 は難解作です。作者の意図した解が2解あります。B でメイトするしかないので、うまく K と B を誘導してください。

Issue 97 (S280-286)

S280 Mike Prcic
C+ (USA)



S#3 (10+12)

- 1.Sxc3+? Bxc3! 2. Be4+? Kxe4!
1.Qb4? (2.Sxc3+ Bxc3 3.Qe4+ Bxe4#)
1...Rg1 2.Bg4+ Rxc5 3.Sxc3+ Bxc3#
but 1...Rh1!
1.Qe8! (2.Sxc3+ Bxc3 Qe4+ Bxe4#)
1...Rg1 2. Bg4+ Rxc5 3. Sxc3+ Bxc3#
1... Rh1 2. Bh7+ Rxc5 3. Sxc3+ Bxc3#

及川：The difference between the black Rook that takes the g5 white Rook. It's a little disappointing that the third move is the same.

須川：Bh3 が成立しないのがなるほどです
太刀岡：スレット内の手順が異なる意味合いで作意に出現する。

中嶋：ルークのディフェンスを逆用する手順が上手い。

☆作者コメントを引用します。

Two thematic variations with creation of B/R Batteries. White correction in tries. The move 1. Sxc3+[A] appears in a try(1st move), as a threat(2nd move) and as a 3rd move in variations.

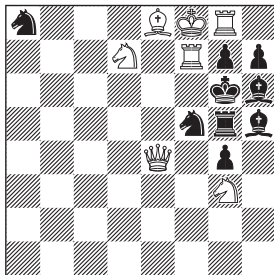
☆太刀岡さんの解答コメントが上記の点に触れていました。

☆ Bxe4+ のときに黒の Kxe4 を防ぐために白は初手で駒を e4 に効かせるのですが、1.Qb4? と横から効かせるのと 1...Rh1 2. Bh7+ の時に 2...Ke6! が可能になります。

☆明快な論理に基づいた好作だと思います。

☆ Good logical problem.

Milimir Babic
Rade Blagojevic
S281 C+ (Serbia)



S#4 (7+9)

1.Qb1! zz
1...Sb6 2.Qxb6+ Sd6 3. Se5+ Rxe5 4. Rf5+ Rxe8#
1...Sc7 2.Rf7+ Sxe8 3. Re6+ Sf6 3. Rxc7+ Bxc7#

及 川： This problem like daido-tsumeshogi. The timing of the opening of the white Bishop and white Rook batteries is critical.

須川： 2解とも味のある手順でしたが S を並

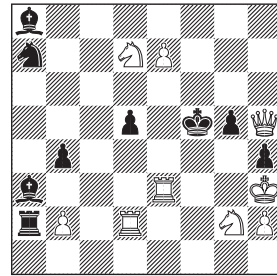
べる順は気付き難かったです

太刀岡：駒を捨てていくのは爽快。

☆ 1.Qd3? は 1...Sb6 2.Qxb6+ Sd6 3. Se5+ Rxe5 4. Rf5+ と同様に進めた時に、4...Sxe8 が可能になっています。1. Qb1~Qxb6+ と白 Q を残すことで S をピンして 4...Sxe8 を防ぎます。

☆ Various tries make this problem hard to find the solution; Interesting for solving!

S282 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



S#4 (9+9)

1.e8=Q! (2.Rxd5+ Bxd5 3.Rf3+ Bxf3 4.Qg4+ Bxg4#)
1...Sc6 2.Re5+ Sxe5 3.Qg4+ Sxg4 4.Rf2+ Sxf2#
1...Bxb2 2.Qhf7+ Bf6 3.Rf2+ Rxf2 4.Rf3+ Rxf3#

及 川： Guiding the pieces is funny. Especially the procedure to guide Knight is wonderful.

須川：スレットを含めて 3 種の駒でセルフメイトは心地良いですね

太刀岡：受け方によって 3 種の駒で詰むのが良い。

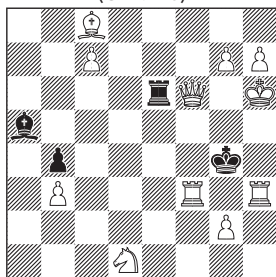
中嶋： a ファイルの B,R,S をメイト位置まで持ってくる。

☆メイトする駒を遠くから連れてきます。さて、4 種類の駒でメイトすることは可能でしょ

うか？

☆ There's an open problem: Can we compose a selfmate whose mating pieces of 4 variations are Q,R,B,S?

S283 Valery Kopyl
Gennady Koziura
C+ (Ukraine)



S#4 (11+4)

1.Bd7!

1...Bb6 2.Sf2+ Bxf2 3.Rh4+ Bxh4
4.Qg6+ Bg5#

1...Bxc7 2.Rhg3+ Bxg3 3.Qg6+ Kh4
4.Rf4+ Bxf4#

及 川 : I enjoyed the different ways of moving Bishop.

須川 : キーが難手でした

太刀岡 : 手待ちとわかれば易しい。

中嶋 : 黒の初手が2通りしかないので解きやすかった。

☆作者コメントを引用します。

The change of move-functions for the black: defence in a variant - refutation.

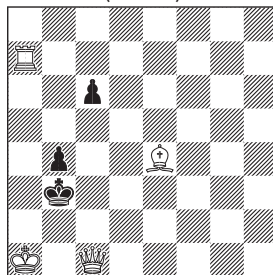
☆ 1.Sb2? (1...Bxc7 2.Rg3+) but 1...Bb6! と 1.Rh1? (1...Bb6 2.Sf2+) but 1...Bxc7! が Try です。

白の2手目は黒のビショップに対して駒を捨てて、黒のビショップを誘導します。そのために白は初手で手待ちをしますが、黒のディフェンスは手待ちによって駒を捨てられなくなった地点にビショップを効かせるとい

うものです。

☆ Simple but beautiful strategy.

S284 Viktor Zheltukhov
C+ (Russia)



S#5 (4+3)

1.Ra5! c5 2. Rxc5 Ka4 3.Qc4(Qf4?) Ka3
4.Bc2 b3 5.Bb1 b2#
3.Bc2+ b3 4.Qf4+(Qc4??) Ka3 5.Bb1
b2#

須川 : 初手に気付けばあとは気持ちよく進みました。1解に限定できればとは感じました太刀岡 : 白の手が複数あるのは余詰という感覚なのですが、Selfmate ではよくあるのでしょうか。

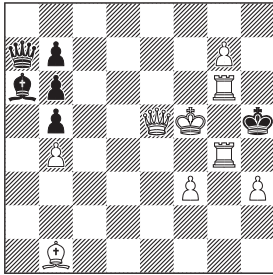
中嶋 : c pawnを取ってしまう手は見えにくかった。

☆白の3手目は dual ですが、初手が複数ある cook と違ってまったく NG というわけではありません。しかし、通常は無いほうが良いです。

☆この場合は黒の3手目と4手目が入れ替わっていて、対応して白の手も変わっているのである種の面白さはあると思い、採用しました。

☆ Even though there are duals in the solution, we can point out exchange of moves (B3/B4) within duals; this is an interesting point.

S285 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



S#6 (9+6)

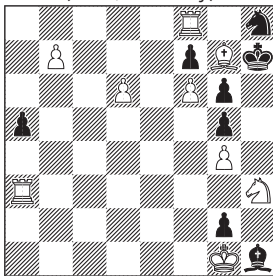
1. R4g5+! Kh4 2. Rh5+ Kxh5 3. Rh6+ Kxh6 4. Kg4! zz
4...Qa8/Qb8 5. g8=S+ Qxg8+ 6. Qg5+ Qxg5#

須川：2枚のPで詰上りを推測。遠大な構想
太刀岡：Ph3が大ヒント。

☆ 初手に1.B~?と手待ちするのは1...Qa8/b8のあと、白Kg4のタイミングで黒にQでチェックする手が生まれて不正解です。

☆ The Queen's ambitious debut!

S286 Steve Dowd
Mirko Degenkolbe
C+ (USA, Germany)



S#8 (9+8)

1. Ra8 a4 2. b8=B Kg8 3. d7 Kh7 4. d8S Kg8 5. Bh2 Kh7 6. Sxf7 Sxf7 7. Sxg5+ Sxg5 8. Rh3+ Sxh3#

太刀岡：成り順の意味づけが初手に詰まっているのが良い。

☆ 1.Ra8 a4 2.d7? はステイルメイトなので、先に2.b8=B とする必要があります。

☆ The timing of promotions is interesting.

E コース

(Continued from p.13)

1. Bc4+ Kf6! 2. Be5+ Qxe5+ 3. Sxe5 a1=Q 4. Sd7+ Ke7 5. Ra7 Kd8! 6. Ka8! Qh1+ 7. Rb7 Kc8 8. Bd5! Qa1 9. Ra7 Qc3 10. Sb8! Bc7 11. Sa6 Bh2 12. Rh7 Bg3 13. Rf7! Kd8! 14. Kb7! Qb2+ 15. Kc6 Qc2+ 16. Sc5 Bf2 17. Bc4= Draw

☆ 白はチェックで迫るしかありません。

1. Bc4+ に対して、1...Kg6 2. Ra6! a1=Q 3. Se5+ Kg7 4. Rg6+ Kf8 5. Sd7+ Ke7 6. Sxc5、1...Kg7 2. Ra7+ Kf8 3. Bxa2 Qxc6 4. Rf7+ Ke8 5. Rb7 はいずれもドローなので、黒は1...Kf6! と逃げます。

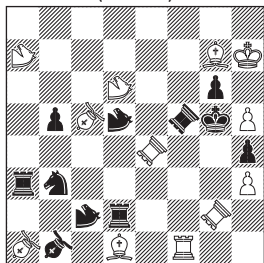
☆ 2. Be5+ のチェックに対して、2...Kg6 3. Bd3+ Kg5 4. Rxa5 Qb6+ 5. Kc8 Qxc6+ 6. Bc7+ Kf6 7. Bf5 もドロー。黒は2...Qxe5+ 3. Sxe5 と精算して、3...a1=Q とクイーンを再生します。

☆ 4. Sd7+ Ke7 5. Ra7 Kd8! と進んだところで、6. Ka8! が好手。6...Qh1+ 7. Rb7 Kc8 と進んだところで、8. Bd5! の強手が飛び出します。8... Qxd5 と取ると9. Sb6+! Bxb6 のステイルメイト。

☆ 8...Qa1 には9. Ra7 と戻り、9...Qc3 10. Sb8! Bc7 11. Sa6 Bh2 12. Rh7 Bg3 13. Rf7! Kd8! 14. Kb7! Qb2+ 15. Kc6 Qc2+ 16. Sc5 Bf2 17. Bc4 と手数は長くなりますが、ピースの連絡を強化して、白はドローに持ち込みます。

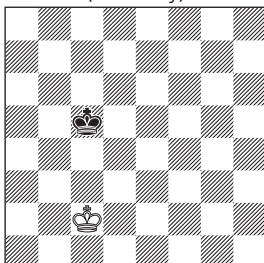
[○ ○ △ 2 × 0]

F1314 Jean-Marc Loustau
C+ (France)



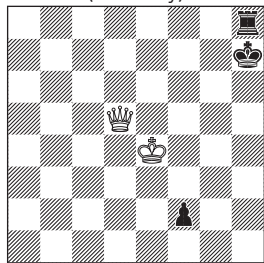
#2 (12+11)
Rao a7 c2 d5 d6
Rook-Lion e4 f5 g2
Bishop-Lion a1 b1 c5

F1315 Andreas Thoma
C+ (Germany)



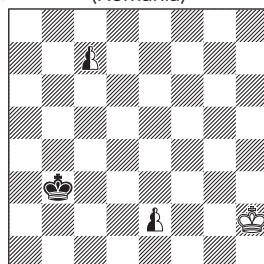
#6 (1+1)
Sentinel
MinDister c2 c5

F1316 Andreas Thoma
C+ (Germany)



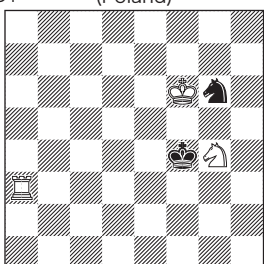
S#8 (2+3)
MinDister e4 h8

F1317 Eric Huber
C+ (Romania)



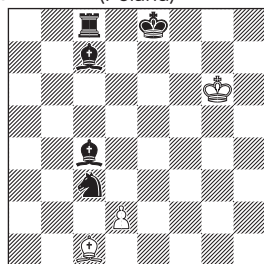
H#2 2 Sols (1+1+2)
Neutral Pawns e2 c7
Anticipés

F1318 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



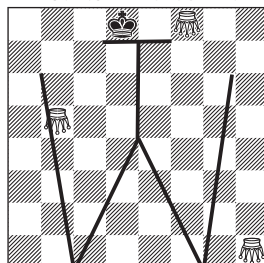
H#2 (3+2)
b) H=2

F1319 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



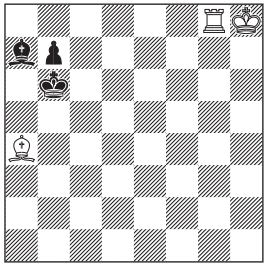
H#2.5 (3+5)
b) wBc1→c5
Andernach

F1320 Sébastien Luce
C+ (France) Ded. to T. Wakashima



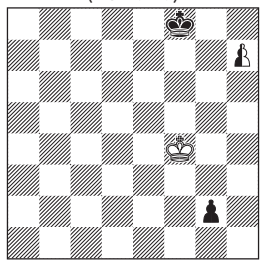
H#9 (3+1)
b) wGb5→c1
Special Grid
Grasshoppers

F1321 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



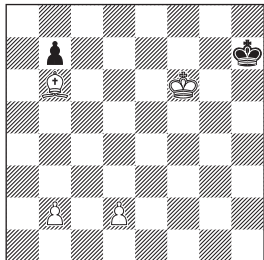
H=3 2 Sols (3+3)

F1322 Eric Huber
C+ (Romania)



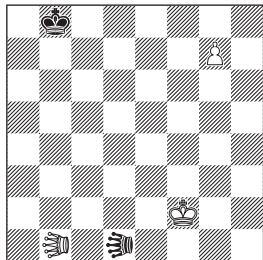
HS#2.5 2 Sols (1+2+1)
Neutral Pawn h7
Anticipés Transmission menace

F1323 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



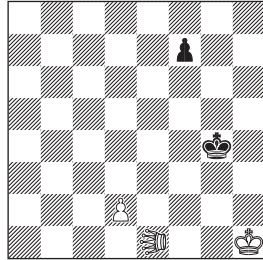
HS+7 (4+2)

F1324 Sébastien Luce
C+ (France)



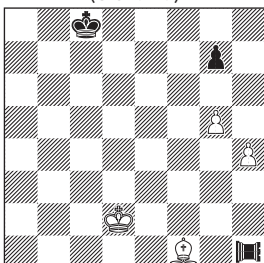
HS==7 (3+2)
Locust b1 d1
Circe

F1325 Sébastien Luce
C+ (France)



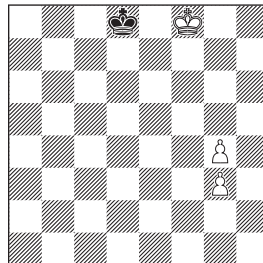
HS==8 (3+2)
Locust e1
FileCirce

F1326 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



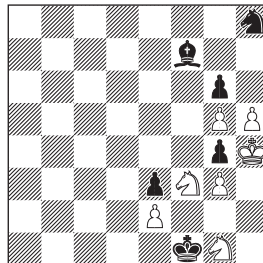
SH#12 (4+3)
Pao h1
Bicolores

F1327 Chris Feather
C+ (UK)



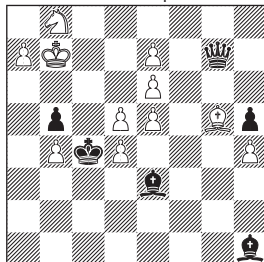
SH#24 (3+1)
PWC
Diagram AntiCirce

F1328 Mihai Cioflăncă
C+ (Romania)



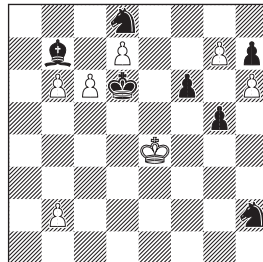
SH=12 (7+6)

F1329 Paul Răican
(Romania)
after G. P. Sphicas



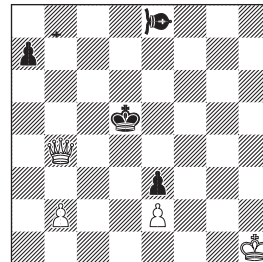
SH=25 (11+6)
Vertical Cylinder

F1330 George P. Sphicas
(USA)
Ded. to Paul Răican



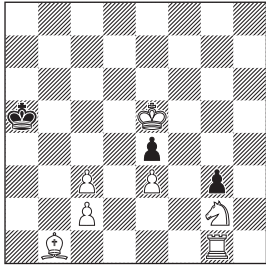
SS#27 (7+7)

F1331 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



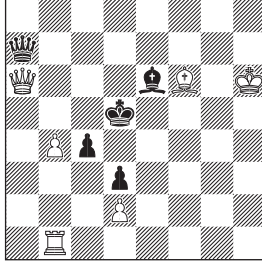
SHS#14 (4+4)
Vao e8

F1332 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



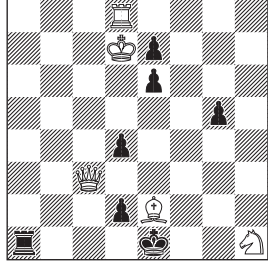
SHS+20 (7+3)

F1333 Jean Carf
C+ (France)



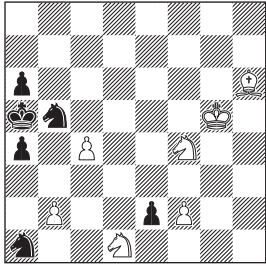
PSS#7 (6+5)

F1334 Jean Carf
C+ (France)



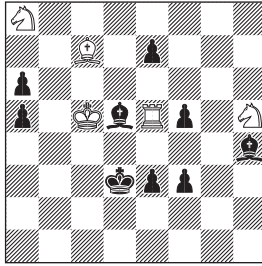
PSS#8 (5+7)

F1335 Jean Carf
C+ (France)



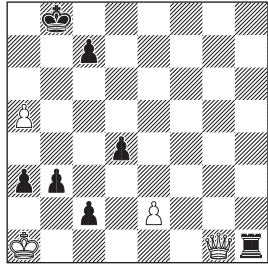
PSS#8 (7+6)

F1336 Pascale Piet
C+ (France)



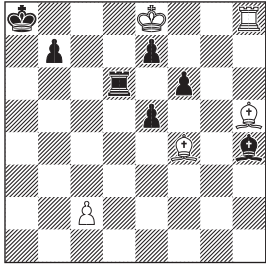
PSS#9 (5+9)

F1337 Pascale Piet
C+ (France)



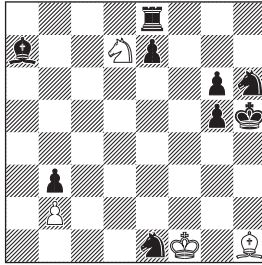
PSS#10 (4+7)

F1338 Jean François Carf
C+ (France)



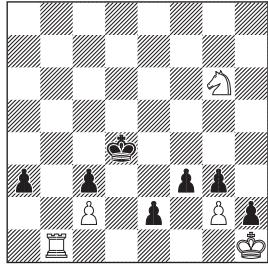
PSS#10 (5+7)

F1339 Pascale Piet
C+ (France)



PSS#12 (4+9)

F1340 Jean François Carf
C+ (France)



PSS#13 (5+7)

Fairy

Fairy Editor

Vlaicu Crisan (Romania)

Judge 2022

Narayan Shankar Ram (India)

We are able to present 27 originals this issue, but my stack of originals is completely empty now. Composers, please submit your works for our 100th issue! A warm welcome in our pages to the reputed composer George Sphicas!

Jean Marc is opening the list with a classical style fairy two mover. In **F1314**, neither the direct attempt 1.Bg4+? Rxg2! nor the indirect one: 1.RAxd2+? Sxd2! 2.Bg4+? Rg3! work. So how can White succeed in threatening 2.Bg4? In the next antagonistic compositions Andreas introduces us to the new fairy condition called Dister (abridgement of distancer) which he invented and presented in Andernach meeting this year. Dister applies to two pieces indicated under the diagram W and B. The condition [Black]MaxDister is similar to Maximummer: Black is forced to play the move which maintains the longest possible distance between W and B. Parrying checks takes priority over Dister. There is a similar condition [Black]MinDister, in which Black is forced to play the move which maintains the shortest possible distance between W and B. In the amazing Wenigsteiner **F1315** only the Kings are initially present on the board and clearly a white Pawn will deliver the mate, thanks to Sentinelles.

Please pay attention that in **F1316** the second piece falling under the Dister rules is the black Rook, not the black King. Once you discover where the white King should go you will instantly find the solution.

Ready for the help-play problems now? The Wenigsteiner **F1317** features the conditions Anticipés – a King is in check when the other side either can capture him on the next move (as per chess rules) or when the other side can capture him playing two legal moves in a row. Under this condition neither nPc7, nor nPe2 can promote in Queen or Rook due to self-check! How can the nPc7 promotion mate the black King without being a self-check? Eligiusz' s **F1318** show very nice final positions, while in **F1319** you must find which piece will deliver the mate in each twin. Séb' s **F1320** with a special grid is dedicated to the 70th anniversary of our beloved General Editor on 10th August 2022. **F1321** is a very nice miniature which needs no comments to be solved and appreciated.

Eric starts the help-self problems with another Wenigsteiner. In **F1322**, we see both Anticipés and Transmission Menace – in addition to its normal moves, a piece can also move like any unit that threatens it. Black can start the play by promoting in Queen and this move is not checking the white King. The check would become effective only if the Queen can find a square from where it can attack the white King without the black King being attacked by the white [transmuted] King. There are

two solutions, each of them beginning with a black promotion and ending with a neutral pawn promotion at the last White move. Please note that instead of mate the aim in **F1323** is check, while in the next two problems the aim is double stalemate.

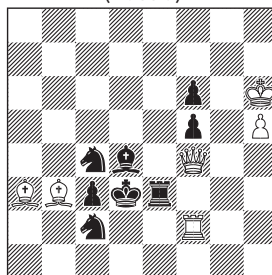
The classic serial problems contain amusing and entertaining ideas. Under Bicolore Chess the pieces check own King too. How can you make use of the black Pao h1 in **F1326**? In F1327, Chris shows the black King should not fear about being captured by the wPg4 as long its rebirth square (g4) is occupied. In **F1328**, Black has two free figures and only one can be captured, so the other must be somehow incarcerated. With **F1329** Paul tried to rescue a famous SS=25 by Sphicas (1st Prize feenschach 2010) by adding the Vertical Cylinder condition. In return, George dedicates his amazingly constructed SS#27 to Paul. Both problems feature many promotions and are not computer tested and surely the most tenacious solvers will be rewarded for their efforts! We conclude with two compositions sent by our esteemed Slovak contributor. In both of them SHS means Black starts and plays 14(20) consecutive moves, after which White forces a S#1(S+1).

Our last 8 problems are parry series ending with selfmate in 1 – a fairy genre intensively explored by the three French composers. In order to get some ideas how to solve this type of problems, I strongly encourage you to read the solutions – perhaps you will get some inspiration there.

As usually, I would kindly ask solvers to submit comments to the published originals, even if their attempts to find the solutions were not successful. We are all a small community and your feedback is essential for composers – at least for acknowledging the impressions from their audience. Thank you very much!

Issue 97 (F1257-1277)

F1257 Aleksandr Pankratyev
C+ (Russia)



#2 (6+8)
Circe

- 1.Bc1! zugzwang.
- 1... Sc2~ 2.Bc2#
- 1... Sc4~ 2.Bc4#
- 1... Re3~ 2.Qe3#
- 1... Bd4~ 2.Qd4#

Nakajima: Excellent Circe mates are done in the squares where the pieces have moved.

Tachioka: Waiting for an empty seat.

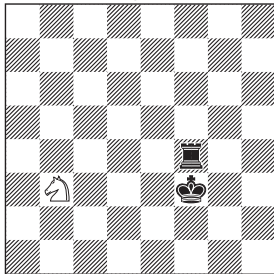
Sunouchi: Please take a seat just after it becomes vacant.

Editor: Takuji Sugawa's try 1.Kg6? is met by 1...Rg3+!

Crisan: Four Follow-My-Leader mates based on the invulnerability of white

pieces due to self-check after Circe rebirths. Is anyone able to show more thematic variations?

F1258 Ken Kousaka
(Japan)



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

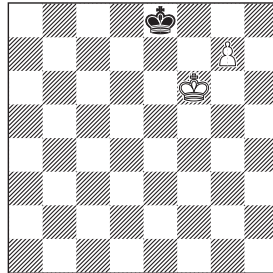
1. K d 3 S c 4 (w I = K b 2) 2. R f 3
Kc2(bI=Rd4)#

Author: Problem with the same tendency as the previous F1159. This time, set K to R.

Tachioka: Black Invisible is not P! Amazing!

Crisan: Congratulations, Hajime, for being the only one who solved it! One must find the final position first, knowing the white Invisible is the white King. The logical reasoning proving the bId4 must be a Rook is simply lovely: the white King on c2 is not in check from the black King d3 only if there is a black piece on d4. The only piece that can be placed there is a Rook. Once the black Rook is placed we discover the final position is actually mate.

F1259 Ken Kousaka
(Japan)



H#2 (2+1)
Transmuted Kings
Invisible 1+1

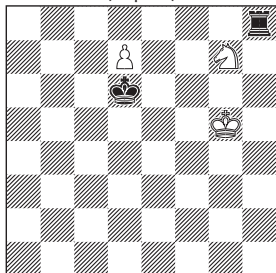
1. I-- Kd6 2. Kd8 gxf8=R# (bI=Rf8, wI=Sd7)

Author: Invisible Knight on d7 is proved because the final move is not a self-check.

Editor: Hajime Tachioka's solution 1. Kg8?? (bI=R and 1.0-0+) gxf8=S 2. Kh8 Sg6# is unsound because Black cannot castle.

Crisan: Another composition extremely difficult to solve in spite of the apparent simplicity. Like in F1258, the whole reasoning appears only after the moves were played. After the first move we know white King was in check by bQ/bR. After the second White move we discover it was situated on f8, so it could not be a Queen, but a Rook. The white promotion is not self-check under Transmuted King rules only if there is a piece on d7. The only piece which can be placed there is a Knight, hence the mating position.

F1260 Ken Kousaka
(Japan)



H#2 (3+2)
Madras
Invisible 1+0

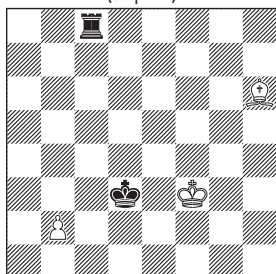
1.Rf8 d8=R+ 2.Ke7 Rd7!(I=Be8)#

Author: Invisible Bishop on e8 is proved because the final move is possible.

Sunouchi: I took hours to find 1.Rf8 ahead of promotion.

Crisan: The order of moves is very important: Black can't start with 1.Ke7 followed by 2.Rf8 because in this case the Invisible e8 can be also a Knight! Again the white Invisible's identity is revealed only after all the moves are played. The final position is mate, but we discover that only after the identity of the Invisible becomes apparent. Another superb logical demonstration!

F1261 Ken Kousaka
(Japan)



H#2 (3+2)
Circe
Invisible 1+0

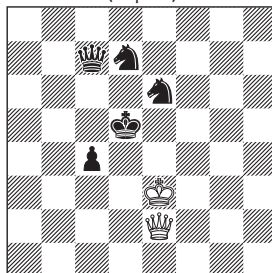
1.Rc2 Bd2 2.Kxd2(I=Rc1) Rd1#

Author: Simple but not bad, I think.

Crisan: Nobody could solve this problem!

The capture of wB without rebirth fixes the place of the white Invisible, and by elimination of other possibilities we conclude it must be a Rook. Once the identity of white Invisible is established, a specific Circe mate can be arranged.

F1262 Ken Kousaka
(Japan)



H#2 2 Sols (2+5)
Invisible 1+0

1.Se5 Qf3 2.Qc5 I--[=Re4-d4]#

1.Sdc5 Qd2 2.Qe5 I--[=Bd3-e4]#

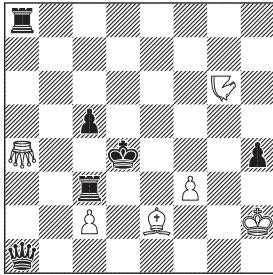
Sugawa: The contrast between the two types of checks is wonderful.

Tachioka: Good contrast.

Sunouchi: Elegant solutions to complete double-checks.

Crisan: The initial setting submitted by the author had only one solution. After consulting with Eric Huber, I eventually decided to publish this setting doubling the theme while preserving the miniature setting.

F1263 Jorge Kapros
C+ (Argentina)



H#2 (6+6)

b) wPc2→f4

Grasshopper a4, Nightrider g6

a) 1.Qa2 Ba6 2.Qd5 Nc4#

b) 1.Re8 Na3 2.Re3 Bc4#

Tries:

1.Ra8-d8? ... 2.Rd8-d5?

1.Qa1-c1? ... 2.Qc1-e3?

Nakajima: Nice blocking and making hurdle by wB and wN.

Oikawa: Exchange of functions. I think it is well done.

Sugawa: Difficult to solve with fairy pieces.

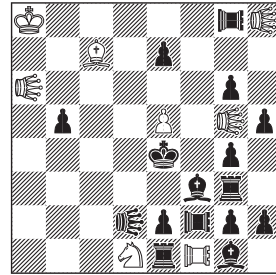
Tachioka: The intersection c4 is important.

Sunouchi: Bishop and knight-rider act a guard or a hurdle.

Crisan: Two pairs of pieces exchange their roles: bQa1/bRa8 and wBe2/wNg6.

The dual avoidance is motivated by the need to release the guard over the wGa4. Masterfully done!

F1264 Michal Dragoun
C+ (Czech Republic)



H#2 4 Sols (8+16)

Leo 3+1, Pao 1+2

I. 1.LEe3 LEf5 2.PAx5 Sc3#

II. 1.LEd3 Sb2 2.PAx2 LEe6#

III. 1.LEd4 LEa2 2.PAXa2 LEh7#

IV. 1.LEd5 LExh2 2.PAXh2 LEh4#

Author: Fourfold cyclic Zilahi. Each of four thematic white pieces (knight and three Leos) guards one square around the black king. One of them must be sacrificed to open line of PAF1 for guard of f-file and exactly one other can replace its guarding duties in mate. So the thematic square of mating unithas to be blocked in B1, what is done by four blocking moves by LEd2.

Oikawa: Stunning cyclic Zilahi. The important point is to move the black Pao f2.

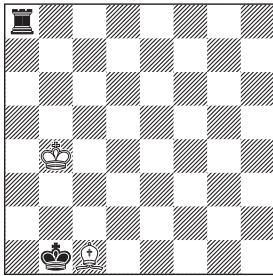
Tachioka: Offering to Pao.

Sunouchi: Elaborate cyclic Zilahi with harmonized moves.

Crisan: An intellectual achievement: each of the four thematic white pieces (Sd1, LEa6, LEh8 and LEg5) guard a flight: e3, d3, d4, respectively d5. Black's first move blocks the flight, releasing a white piece from guarding duties. By playing the mating move, the white

thematic piece also releases another white piece from guarding duties: wSd1 takes d5, wLEa6 takes e3, wLEh8 takes d3 and wLEg5 takes d4. That explains the active white sacrifices having all the same motivation. A brilliant intellectual conception realized in a powerful mechanism!

F1265 Ken Kousaka
(Japan)



H#2.5 (2+2)
Circe
Invisible 1+0

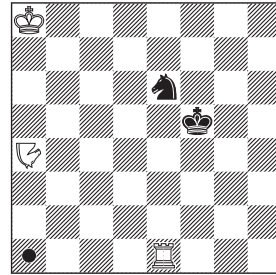
1...Bb2 2.Ra2 Ixa2(+Ra8) 3.Rxa2(+wBf1)
Bd3#

Author: Ra8-a2 iteration. If you delete white's 1st move, the invisible piece that took Ra2 may be Knight.

Sunouchi: I enjoyed magical repeats on a2 to uncover him.

Crisan: Congratulations, Seiichiro, for being the only one who solved it! Here the identity of the white Invisible is revealed only after capturing it. The combination of Invisible with fairy conditions can introduce more sophisticated reasoning for revealing the identities of Invisible. Ken deserves full credits for taking this path in spite of the absence of any software applications able to check his creations.

F1266 Hironori Oikawa
C+ (Japan)



H#2.5 2 Sols (3+3)
Nightrider a4
Imitator a1

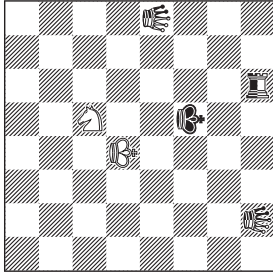
1...Rh1[I d1] 2.Ke5[Ic1] Rh6[Ic6]
3.Sd4[Ib4] Ng1[Ih1]#
1...Kb8[Ib1] 2.Sf8[Ic3] Ne2[Ig1]
3.Ke6[I f2] Ng1[Ih1]#

Author: Carry the Imitator from a1 to h1. White's last move is the same, but a) the farthest move (Nightrider's checkmate), b) stop in the middle to make a battery and open it (Rook's checkmate).

I have been composing problems using Imitator and Nightrider together in fairy tsume shogi for almost two years now. I think I was able to make use of this experience.

Crisan: Yes, Hironori, you were indeed able to make use of your tsume shogi experience in chess composition as well! Please note that in chess composition same move usually involves that both the departure and the arrival squares are the same. Is anyone able to compose a problem carrying the Imitator from one corner to the other three corners?

F1267 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



HS#3 3 Sols (2+1+3)
Poseidon d4, f5
Neutral Sirene e8, h2
Neutral Rook h6

1.nSIh3+ POf4 2.nRb6 nSIId8+ 3.Sd3+
nSIxd3-c3# (4.POXd3-d2??)

1.Sb3 nSIh4+ 2.POc5 nSIe3+ 3.Sd4+
nSIxd4-c4# (4.POXc4-c3??)

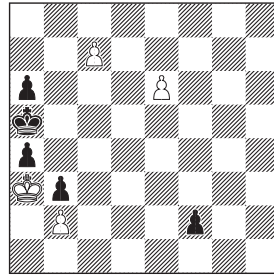
1.nRh5+ POf6 2.nRg5 nSIh4+ 3.Se4+
nSIxe4-e3# (4.POXe3-f2??)

Author: Materialstudie mit marinen Königspaaren und marine spezifischen Mattbildern.

Oikawa: I had some experience with pieces other than Poseidon in fairy tsume shogi, but it was still difficult.

Crisan: This would have definitely been difficult for chess solvers used with (neutral) marine pieces as well! The resulting miniature shows both variety and diversity with a superb economy.

F1268 Slobodan Šaletić
C+ (Serbia)



H=2 (4+5)
Duplex

BTM: 1.f1=B c8=Q 2.Bb5 Qc5=
WTM: 1.c8=S f1=Q 2.Se7 Qf8=

Author: Type QS/bq.

Mizuno: I could solve this by thinking how to deal with e6P.

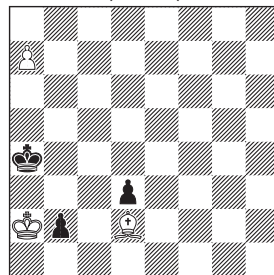
Oikawa: The piece to be promotion to Queen is exchanged and pin-stalemate.

Tachioka: Basic pin.

Sunouchi: Such a remote pin is funny in help-stalemate.

Crisan: All solvers managed to find the solutions! Can anyone achieve the AUW?

F1269 Slobodan Šaletić
C+ (Serbia)



H=2 (3+3)
b) bSb2

a) 1.b1=R a8=B 2.Rb5 Bc6=
b) 1.Sc4 a8=Q+ 2.Sa5 Qa6=

Muzuno: 3/4 AUW. Is S-promotion hard to realize in this scheme?

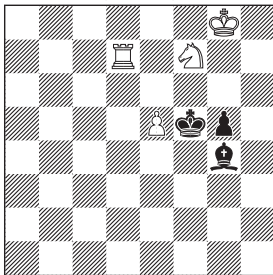
Oikawa: The point is how to promotion wPa7.

Tachioka: Incomplete AUW.

Sunouchi: This motif would be AUW, otherwise by choice.

Crisan: Again all solvers managed to score full points.

F1270 Slobodan Šaletić
C+ (Serbia)



H=3 2 Sols (4+3)

- 1.Bf3 Sxg5 2.Kg4 Sxf3 3.Kh3 Rg7=
- 1.Kg6 Kf8 2.Kh7 Sh6+ 3.Kh8 Sxg4=

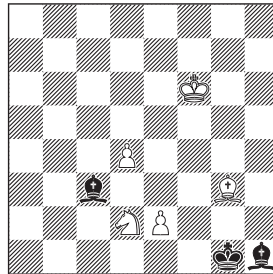
Oikawa: I had a little trouble deciding how to move White Knight.

Sugawa: Both solutions are good.

Sunouchi: Well-made solutions especially convincing 1.Bf3.

Crisan: The wPe5 stops the dual 2.Se5 in the second solution.

F1271 Mihaiu Cioflâncă
C+ (Romania)



SH#14 (5+3)

- 13.Kxd4 14.Bd5 Bf2#

Uchida: The final position is hard to imagine.

Nakajima: I enjoyed finding position where the black king is mated.

Shiomi: The long and winding road.

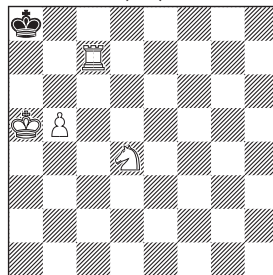
Sugawa: It is a great migration of the king, a tasteful and fun work.

Tachioka: Easy and funny.

Sunouchi: Approachable series-help inspires fairy solvers.

Crisan: Another highly successful problem with 6 correct answers! A lovely engineered ideal mate.

F1272 Chris Feather
C+ (UK)



SH#41 (4+1)

Equipollent Circe

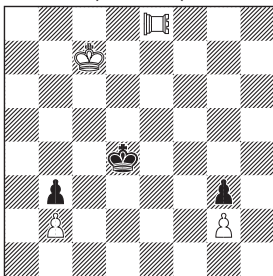
2.Kxc7[+wRd6] 3.Kxd6[+wRe5]
 4.Kxe5[+wRf4] 7.Kxd4[+wSe4]
 9.Kxf4[+wRg5] 12.Kxe4[+wSf4]
 13.Kxf4[+wSg4] 16.Kxg5[+wRf6]
 19.Kxg4[+wSg5] 20.Kxg5[+wSg6]
 23.Kxf6[+wRe5] 26.Kxg6[+wSf6]
 27.Kxf6[+wSe6] 28.Kxe5[+wRd4]
 30.Kxe6[+wSd6] 32.Kxd4[+wRc3]
 33.Kxc3[+wRb2] 34.Kxb2[+wRa1]
 38.Kxd6[+wSd7] 41.Ka8 Kb6#

Sugawa: How wonderful. It is unraveling and inspiring.

Tachioka: Dancing R and S.

Crisan: The wPb5 is there just to prevent the dual 39.Kc6. Through 19 captures, the wR is guided from c7 to a1 and the wS from d4 to d7. Amazing accurate sequence with such an empty board!

F1273 Ľuboš Kekely
 C+ (Slovakia)



PSer-H#8 2 Sols (4+3)
 Pao e8
 Transmuted Kings

3.Kxg2 4.Kh1 6.g1=R 7.Rc1+ Kh7 8.Rg1
 PAh8#
 3.Kxb2 4.Ka1 6.b1=R 7.Rc1+ Ka7 8.Rb1
 PAa8#

Author: Miniature. Model mates.
 Chameleon mirror echo.

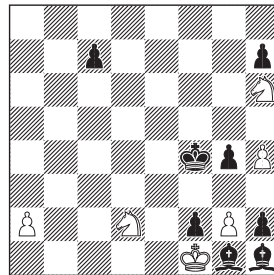
Oikawa: Symmetrical.

Tachioka: Symmetric solutions.

Sunouchi: Similar twins depict unfortunate transmutation.

Crisan: In spite of the symmetry and the many fairy elements used, I think this one was not so difficult to solve – being almost a didactic example. Can anyone show the same idea with more checks in the solution(s)?

F1274 Jean François Carf
 C+ (France)



pSer-s#10 (6+8)

5.a8=Q 6.Qe4+ Kg3 7.Qe5+ Kxh4
 8.Sf3+ gxf3 9.g3+ Kh3 10.Qxc7 Bg2#

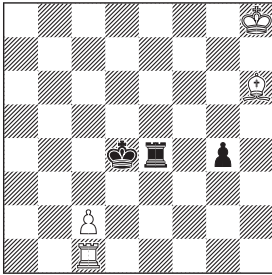
Author: Excelsior. Zugzwang.

Tachioka: Nice Q' s move.

Sunouchi: Force thoughtfully black men to hold down.

Crisan: The neatly constructed zugzwang mate deserves attention.

F1275 Jean Carf
C+ (France)



pSer-s#9 (4+3)

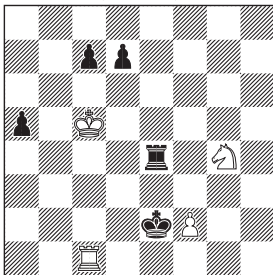
5.c8=Q 6.Qd7+ Ke5 7.Rc5+ Kf6 8.Bg5+ Kg6 9.Qe8+ Rxe8#

Author: Miniature. Excelsior. Model mate.
Nakajima: Selfmate S#4 occurs after queen promotion.

Sunouchi: Staff invite politely the customer near the boss.

Crisan: Masakazu, you made a very interesting comment! Indeed, the same pattern is applicable in the previous problem as well: after the introductory moves with wQ promotion we have a forced sequence ending in S#5.

F1276 Pascale Piet
C+ (France)



pSer-s#7 (4+5)

5.f8=Q 6.Qf2+ Kd3 7.Se5+ Rxe5#

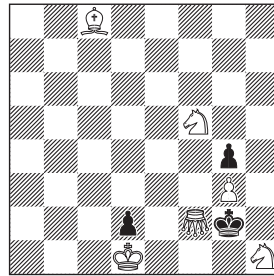
Author: Meredith. Excelsior. Model mate.

Tachioka: Easiest of three.

Sunouchi: The solution is explicit and heal me very much.

Crisan: ...and here also: again, after the wP Excelsior we have a forced S#2! Having three in a row, that's a curious coincidence, isn't it?

F1277 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



pSer-h=21 (6+3)
Grasshoper-2 f2

1.Kxh1 and up 8.Kxc8 and down 11.Kxf5
14.Kxg3 15.Kh2 18.g1=Q+ Kxd2
19.Qc1+ Ke2 20.Qc2+ G2xc2 21.Kh1
Kf2=

Author: Meredith. Walk of black king with returns. Ideal stalemate.

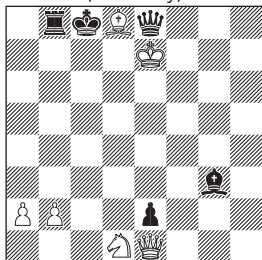
Tachioka: Simplest stalemate position is good.

Sunouchi: Thrilling 2 square rule after a long trip of king.

Crisan: A nice ending position after playing the King all over the board.

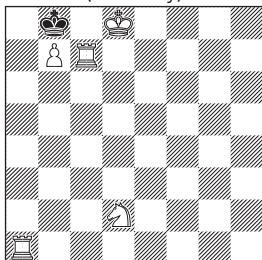
(Continued on p.56)

R331 Andreas Thoma
(Germany)



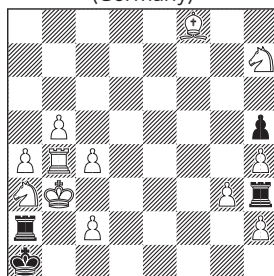
-5 & S#1 (6+5)
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

R332 Andreas Thoma
(Germany)



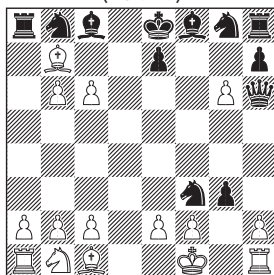
-3 & S#1 (5+1)
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

R333 Andreas Thoma
(Germany)



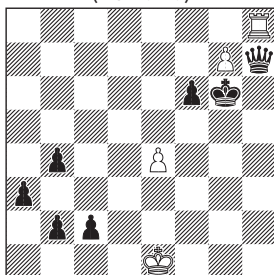
-4 & S#1 (12+4)
Proca Retractor
AntiCirce Calvet Circe

R334 Henryk Grudziński
C+ (Poland)



Proof Game 8.5 (15+12)
Anti-Andernach

R335 Paul Răican
(Romania)



-9 & #1 (4+7)
Proca Retractor
AntiCirce
Vertical Cylinder

Retro

Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

Judge 2021-2022

Vlaicu Crisan (Romania)

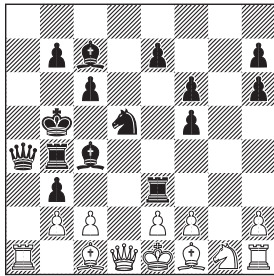
☆今回は Retractor が 4 作と PG が 1 作です。R331 は、K 同士が隣り合った形にしておき、e1 を空けて wK でチェックすると黒の受けて詰む形にします。途中 bK を動かさされて白がチェックした局面に戻されないよう

に気をつけてください。黒駒の戻る位置が非限定な箇所があります。R332 は、wK が駒を取れないように e1 を塞ぐと、bK で詰ますことができます。最後に白がチェックしたとき bK が白駒を取ると詰む形を目指します。黒の応手を限定できるよう、bK が逃げられる場所をなくしておきます。R333 は白黒双方の再生位置に注意してください。黒が逆算できる手は限られています。黒が駒取りを戻す際に、白にとって有利な駒に限定されるように誘導します。最後は入手した白駒でチェックし、bK が逃げると詰むようにします。R334 は、P の動きに注意してくださ

い。Pがダブルステップしたときに色が変わるタイミングは、2マス先に着地した直後ですから、1マス先を通過している最中はまだ色が変わっていません。R335はbQを退かせられればwPを成って詰みそうな形になっています。Qが左右からg7に利かないようにするため、事前に黒駒を用意しておきます。bPの再生位置にbQを戻さざるを得ないようにします。同形三復ルールのため黒は抵抗し続けることができません。R333が最も解きやすく、次がR334、他は難しいと思います。一部だけでも解いてみてください。

Issue 97 (R327-328)

R327 Hitoshi Yanami
C+ 屋並 仁史



Proof Game 25.5 (12+15)

1.d4 Sf6 2.Qd2 Rg8 3.Qh6 gxh6 4.Sd2 Rg3 5.Sb3 Re3 6.g4 a5 7.g5 a4 8.g6 axb3 9.g7 Ra4 10.g8=Q Rb4 11.Qg4 Bg7 12.Qe6 dxe6 13.a4 Kd7 14.a5 Kc6 15.a6 Kb5 16.a7 c6 17.axb8=Q Qa5 18.Qf4 Qa4 19.Qf5+ exf5 20.d5 Be6 21.d6 Bc4 22.d7 Sd5 23.d8=Q Be5 24.Qh8 Bc7 25.Qd4 f6 26.Qd1

盤上の黒駒の手数を合計すると丁度 25 手であるから、bSb8は動かずに取られている。黒の駒取りはb3, e6, f5, h6の4箇所、b3ではwSb1が取られている。wPは

a8 又は b8, d8, g8 で成っている。最終局面から逆算すると、最後に動いたのは白の成駒であり、黒は駒取りをすぐには戻せないから、同じ白駒が連続して動いたことが分かる。BだとするとbRが邪魔で手が合わないのでQと決まる。Qを成った場所まで戻すには3手必要である。ここまで判明した白の手数を計算すると、3つのPが成るのに計15手、Sに2手、元のQが取られるのに2手、成ったQが戻るのに3手で、残りは4手。取られた白駒の残り2つは成駒であり、各2手ずつ動いて取られたとすると計算が合う。黒駒の手の一部は順序が特定でき、bPa7-a5-a4xb3の後にbRa8-a4-b4となること、bPd7xe6の後にbKが動くこと、bKc6-b5の後にbPc7-c6となること、bPe6xf5, bBc8-e6-c4, bSf6-d5, bPf7-f6の順であるなどが分かる。白駒の手順を特定するのは容易ではなく、駒の干渉やbKへのチェックで上手くいかない手を避けて進めていくと作意に辿り着く。bRh8...e3を優先してwPg2が最初に成る手順となる。wPがd8でQに成った後はd8-h8-d4-d1と大回りして戻る。

太刀岡:白の手が見えにくく大変難しかった。3枚ともQに成るのがお洒落。

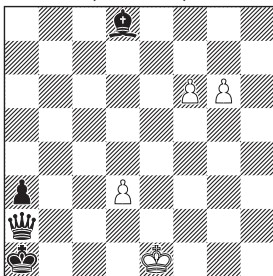
須川:初めてチェスのProof Gameに挑戦してみましたが、あと一歩までいくのに解けませんでした。1.d4 a5 2.Sd2 a4 3.Sb3 axb3 4.Bh6 gxh6 5.d5 Ra4 6.d6 Rb4 7.Qd5 Bg7 8.Qe6 dxe6 9.a4 Qd7 10.a5 Qa4 11.a6 Kd7 12.a7 Kc6 13.axb8=B Kb5 14.d7 c6 15.Bf4 Be5 16.d8=Q 以下手数は合うのだけどd8のQをd3→f5と捨てたいがチェックがかかってしまう。行けそうで行けないので解けなくてとてもザンネンです。もう少し修行が必要ですね。

☆解答ありがとうございます。参考までにPGを解くときのコツを一つご紹介いたします。

実は頂いた手順は 4.0 手目の時点で早々に作意ではないことが分かります。PG の作意は手順前後が成立しない形になるはずだからです。これを意識しておくこと紛れに惑わされずに済むことがありますので、試してみてください。

作者 : Ceriani-Frolkin 2 つ :
 g8=Q → g4 → e6 (dxQe6) and
 axb8=Q → f4 → f5 (exQf5). Pronkin 1
 つ : d8=Q → h8 → d4 → d1. a-Pawn
 からいくのは失敗する。例えば、1.d4
 a5 2.Sd2 a4 3.Sb3 axb3 4.Qd2 Ra4
 5.Qh6 Rb4 6.a4 gxh6 7.a5 Bg7 8.a6
 Be5 9.a7 Sf6 10.axb8=Q(R) Rg8、
 は Q(R)b8 が e6 にいくのに 3 手掛か
 る (Qb8 → z6?? (a6 の 左) → e6 と
 できれば間に合うが)。10.axb8=Q(R)
 とせず、10.a8=Q(R) → a6 → e6 と
 して、後で Sb8 を取りに行く (23.
 d8=Q → xSb8 → d8 → d1) のも考
 えられるが、Sd5 が邪魔になる。他
 に、Qd1 → d5 → e6 (dxQe6) (また
 は Qd1 → d3 → f5 (exQf5)) から
 d8=Q → d1 として、Bc1 → h6 (gxBh6)
 から axb8=B → ... → c1 も考えられるが、
 Re3 が邪魔で Bb8 を c1 に戻すのが間に
 合わない。解手順では 13...Kd7 がちょっ
 としたアクセント。13...Qd7 の方が自然
 に見えるが、それはうまくいかない。

R328 Paul Răican
 (Romania)



-14 & #1 (4+4)
 Proca Retractor
 AntiCirce

Try: -1.Kd7xBe8? Bf7-e8+ -2.Kc7-d7
 Be7-d8+ -3.Kd6-c7 Bd8-e7+ -4.Kd5-d6
 Be8-f7+ -5.Kc6-d5 Bf7-e8+ -6.Kb6-c6
 Be7-d8+ -7.Kc5-b6 Bd8-e7+ -8.Kc4-c5
 Be8-f7+ -9.Kb5-c4 Bf7-e8+ -10.Ka5-b5
 Be7-d8+ -11.Kb4-a5 Bd8-e7+ -12.
 Kb3-b4 Be8-f7+ -13.Kc2-b3 & 1.Kb1#,
 but -12.Kb3-b4 Be8-f7+ & 1.Bd8-a5#!
 (forward defense)

Solution: -1.Ke1xRd1(Ke1) Rd2-d1+
 -2.Kd7xBe8(Ke1) Bf7-e8+ -3.Kc7-d7
 Be7-d8+ -4.Kd6-c7 Bd8-e7+ -5.Kd5-d6
 Be8-f7+ -6.Kc6-d5 Bf7-e8+ -7.Kb6-c6
 Be7-d8+ -8.Kc5-b6 Bd8-e7+ -9.Kc4-c5
 Be8-f7+ -10.Kb5-c4 Bf7-e8+ -11.Ka5-b5
 Be7-d8+ -12.Kb4-a5 Bd8-e7+ -13.
 Kb3-b4 Be8-f7+ -14.Kc2-b3 & 1.Kb2#

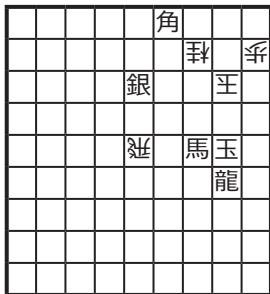
e8 に黒駒を置いて wK で詰ます形になっ
 ている。黒駒の種類を B とすれば、6 段目の
 wP のおかげで 7-8 段目を往復することし
 かできなくなる。bB にチェックされた局面
 に戻し続けながら少しずつ bK に近づいてい
 く。d8 に bB がある間は bQ を無力化でき
 るのだが、Forward Defense で逆に詰まされ
 ないように注意が必要である。wK が b3
 に戻ったとき、Bd8-a5 として bQ の再生位
 置を空けると同時に B を e1 に利かし、wK
 が駒を取って逃げられなくする手がある。こ
 の手が成立しないよう、最初に bR を d2 に
 戻しておく。

太刀岡:この趣向自体初めて見たので驚いた。
 初手の伏線もよい。

(Continued on p.56)

U318 FUJIWARA Toshimasa

藤原俊雅

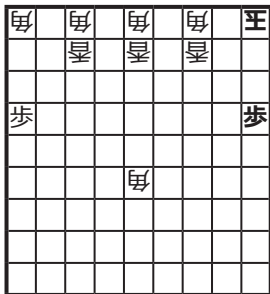


▲ なし

詰将棋
vvvvv

U319 DEGUCHI Nobuo

出口信男



▲ 飛 18 歩 4 ▼ 歩 7

せめかわり詰
ロイヤル駒 11 玉、14 歩

U320 DEGUCHI Nobuo

出口信男



▲ 金歩 16 ▼ なし

せめかわり詰
ロイヤル駒 13 玉

Shogi

Shogi Editor

AIBA Takehiro (会場健大)

Judge 2021-2023

TACHIOKA Hajime (太刀岡甫)

☆ vvvvv とは紛れが 5 つの意。

【せめかわり】

ロイヤル駒を詰めるのが目的。

異なる種類の駒どうして駒取りが行われたとき、取った駒は取られた駒の種類に変化する。

取られた駒は元の駒のまま持ち駒になる。

成駒と生駒は別の駒種として扱う。(なお、生駒を取った駒は生駒になるが、生駒を取った手の移動で直ちに成ることはできない)

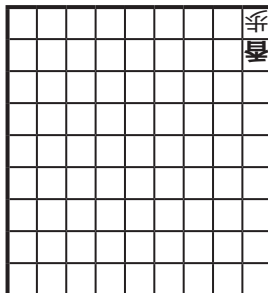
ロイヤル駒が駒取りを行ったときも種類は変化するが、ロイヤル駒としての役割は保たれる。

二歩は、歩を取ることで生じる「取り二歩」も含めて禁止。ロイヤル歩も例外ではない。

行き所のない駒も禁止。

例題 1

出口信男



▲ 香 ▼ 香歩 35

せめかわり詰 19 手
ロイヤル駒 12 香

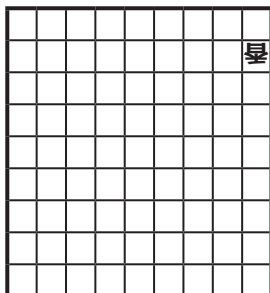
- 19 香、13 香合、同香、同香、
- 19 香、14 香合、同香、同香、
- 19 香、15 香合、同香、同香、
- 19 香、16 香合、同香、同香、
- 19 香、17 香合、同香、同香、
- 19 香、18 香合、同香、同香、
- 19 香まで 25 手。

☆ 歩合は二歩でできない。また、2 手目に同香とするのは行き所のない駒になるため不可 (生の香を取っているため、生の香となって盤面に残ることに注意)。そのための 19 限定打とな

っており、以降手数稼ぎで縦追いとなって詰み上がる。

例題 2

出口信男



▲ 香 5 歩 ▼ 桂 歩 31

せめかわり詰 15 手

ロイヤル駒 12 香

13 香、同香、14 香、同香、

15 香、同香、16 香、同香、

17 歩、同香 (歩に変化)、19 香、18 香合、

同香、同歩 (香に変化)、19 香まで 15 手。

☆今度は香が短打になる。これは玉方持駒に桂があるからで、離し打って桂合されると取ったとき王手にならないのである。

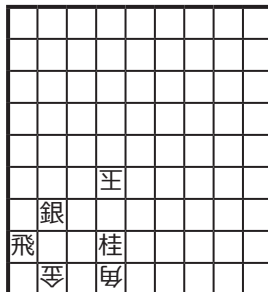
☆歩の王手が 9 手目にしか利かないのがミソで、7 手目までに使ってしまうと 10 手目の局面でロイヤル駒は香になっているはずなので、19 香に 18 歩合ができてしまう。以下同香 (歩に変化)、同香 (歩に変化)、19 歩となると打歩詰になってしまう。

☆なお解答中の (歩に変化) などはこちらでわかりやすくするために書いているもので、解答に記載する必要はありません。

Issue 97 (U311-313)

U311 FUJIWARA Toshimasa

藤原俊雅



▲ なし ▼ なし

協力詰 7 手

b)87 銀⇔ 68 桂

a)96 飛、77 玉、76 飛、88 玉、

78 飛、99 玉、98 飛まで 7 手

b)67 銀、77 玉、78 銀、68 玉、

77 銀、79 玉、68 銀まで 7 手。

作者：ツインで飛と銀のレントラウフ。

☆ a では飛車が矩形で動き、b では銀がボックスステップを踏むような動きでそれぞれ 3 地点を經由しレントラウフする。

及川：飛と銀の round trip。綺麗にできていますね。

中嶋：初期位置から玉だけを移動させる飛車と銀のスイッチバックが上手い。

太刀岡：持駒なしなのでヘルプメイトを見ているよう。

黒川：なんとか玉を端に詰め込んでいく。

須川：見事なスイッチバックの対比ですが、解答者としての楽しみが少ないのが難点 (笑)

内田：玉の瞬間移動。

塩見：a)b) とともに、桂はまやかしの駒でした。

☆どちらにおいても作意では働かないが、飛車による王手をブロックして余詰消しになっている。

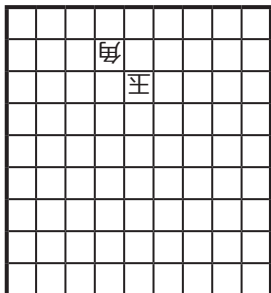
作者：Fadil Abdurahmanovic の Helpmate に R, B, S の 3 種が Rundlauf するという傑作があるが、詰将棋系統で複数種のレントラウフは珍しいはず。

☆先行作への豊かな知識と、そこからくる明確な作図意識とが見て取れる。引き続き期待した

い。

U312

Dolores von Nierenstein



▲ なし

協力詰 5手
透明駒 3+0

--I、43金、Ix43、52角、
54金まで5手。

☆2手目の43金は明らかに横からの飛車ないし龍での王手に対する合駒である。その駒がすぐに取られているのに、今度は52に合駒が発生するのは、どのような場合だろうか。

☆答えは、51に飛(龍)がいて、52の銀か角で43の合駒を取りながら不成で動いた場合である。またこのとき52に角合をするのがみそで、43の駒は銀であることがわかった。これで54金と打ったときに、51の駒が飛か龍かにかかわらず42への利きがあることが保証されて詰みである。

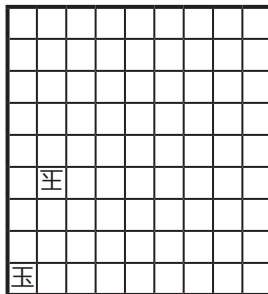
太刀岡：枯らす意味づけを使えば最終2手の合駒を限定できる。

誤解：--I、83金、Ix83、63玉、74金まで。

☆これは5筋の縦の利きを通しながら83の金を角で取ったという意図だが、96角と85香のバッテリーで83金を取った可能性があるの
で、74金で詰みを主張できない。

U313

Dolores von Nierenstein



▲ なし

協力白玉詰 6手
透明駒 5+0

--I、66角、--I、68飛、
--I、88角成まで6手。

☆まずは作意を読み解く。最終手は88角成までで詰め上がりなので、5手目は88の香の利きを開放する空き王手でしかありえない。これだけで88香とその前にあって移動する駒とで透明駒を2枚使うことになる。

☆さらに、最後の88角成は合駒として現れた角の移動であるから、3手目か5手目はこの角のアンピンでもなければならぬ。3手目は4手目の合駒の位置からしても59の角による王手であり、角の居所が2枚ともわかるので、5手目がアンピンであるということはない。87の角が76に移動する手ができないからである。したがって5手目の駒は87桂が跳ねた手であることになる。ということで3手目は68桂が76か56に跳んだ手であると決まる。あとは最初の王手をする飛車があるので、攻め方の透明駒5枚の構成はすべて判明した。細かい位置まではわからないが、最後の詰め上がりを妨害できる配置にあることはない。

☆ところが余詰指摘あり。

太刀岡：--I、87玉、--I、88飛打、--I、98飛成迄6手。玉方持駒なしでないといふと2手目と4手目が限定できない。

☆4手目の飛車合がただちに6手目で移動している。これを実現する手順としては3手目は89龍で5手目は98龍という手があり、かつ

それしかありえない。これを飛車で取って成った局面をみると、先手の透明駒が無限にあってもこの98龍を取り返せる駒はない。粗検深謝申し上げます。

U314 KUROKAWA Tomoki

黒川智記

銀	銀	皇		玉	皇	皇	馬
			銀				桂
			皇			皇	
と	と	馬			歩	桂	桂
				金	金		
	歩	王			王		香
飛					皇		
皇	銀			銀	皇		

▲ 歩 12

安南詰 53 手
利き二歩無効

78 歩、66 玉、「67 歩、93 玉、94 歩、82 玉、93 歩成、22 玉、23 歩、12 玉、22 歩成、67 玉」= A、
68 飛、57 玉、48 歩、同歩成、
58 歩、同と、同飛、66 玉、
「A」、
68 飛、57 玉、48 歩、同と、
58 歩、同と、同飛、66 玉、
「A」、
68 飛、77 玉、67 歩、76 玉、
88 銀まで 53 手。

作者：安南の動きを活かした知恵の輪風の手順が狙いです。94 歩～93 歩成や、23 歩～22 歩成といった打った歩をすぐに成るのが手順のキーで、それぞれ玉の下にいる飛や角の弱点についています。途中 48 歩と打つ手がないと例えば代えて 58 飛、66 玉、67 歩と進むと趣向手順に戻るだけですが、趣向を抜けて収束に向かうために 48 歩～58 歩というはがしを取り入れました。

☆安南のルールを生かして盤面を大きく玉が飛び回る痛快な趣向作。ぐるっと一周させてから右下ではがしを行ってカギを開けていく。趣向

手順中の歩の成り捨ても気が利いていて、玉方は抵抗するルールなのにあたかも協力詰のようなユーモアがある。

☆須川さんは初手 78 飛から 76 玉、77 歩以下との解答でしたが「利き二歩無効がどこかで利いて逃れなのかもしれません」とのこと。77 歩以下同角成、同飛、同玉、78 歩、76 玉に 88 角が利き二歩無効のため王手にならず、代えて 77 角に 86 玉で逃れというのが作者の読みですが、いかがでしょうか。

太刀岡：盤面を飛び回る趣向は楽しい。利き二歩無効なので最終周のみ 94 歩に 83 玉の手数稼ぎができそうだが、気のせいかも。

☆もう周回する予定がなければ 84 がふさがってしまってもいいので、これももっともな指摘に思える。いかがでしょうか。

2023 年以降の 海外誌購読斡旋について

来年からプロバラのウェブマガジン移行に伴い、JCPS の事務作業を簡略化して、これまで行ってきた海外誌購読の斡旋を停止いたします。

かつては海外送金の手続きが大変面倒だったこともあり、当方でその手続きを代行することにも意味がありました。しかし、その頃と比べると、海外送金もずいぶん楽になってきており、プロバラで斡旋している海外誌はすべて PayPal での支払いが簡単にできるようになっています。

2023 年以降も海外誌購読を継続される方は、ご面倒ですが、各自で PayPal でのアカウントを作ってご送金いただくようお願いいたします。

なお、この件については、次号にもう少し詳しく注意点を説明するつもりです。

Problem Paradise

Informal Tourney Award

Selfmate 2012-2014

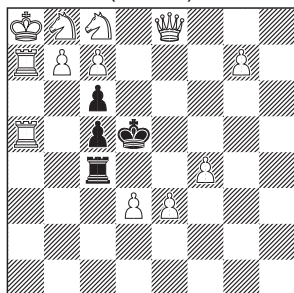
Judge: Mike Prcic

Forty-one entries competed in Problem Paradise informal tourney. There were some good problems and they were awarded. Some composers published too many similar problems without clear themes and ideas. Problems with promoted pieces are allowed, but they must be justified with extraordinary content.

Here is my decision:

1st Prize

S165 Aleksandr Azhusin
C+ (Russia)



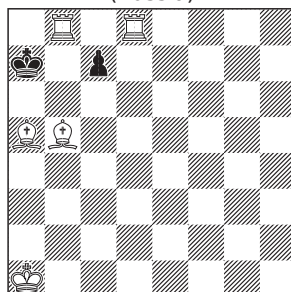
S#11 (12+4)

White must clear the 8th row. In order to do that, two Knights and the Queen are sacrificed and then reborn. Phoenix team. As always with Aleksandr, impeccable execution and order of moves. Solution: 1.Qe4+! Rxe4 2.g8Q+

Re6 3.Sxc6 Kxc6 4.b8S+ Kd5 5.Sd6 Kxd6 6.c8S+ Kd5 7.Sb6+ Kd6 8.Sc4+ Kd5 9.Sa6 Kc6 10.Sb4+ cxb4 11.Qe8+ Rxe8#.

2nd Prize

S162 Andrey Dikсарov
(Russia)

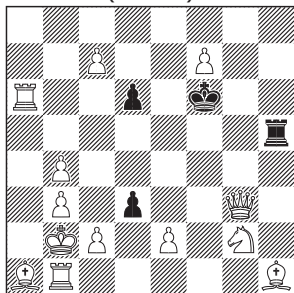


S#11 (5+2)

Beautifully executed staircase to bring the black King and the black Pawn close to the mating squares. 11.Ra8! is the only move since 1.Rc8? pins the Pawn. All this in a miniature. Well done. (I can only hope that this is not anticipated.) Solution: 1.Ra8+! Kb7 2.Ba6+ Kc6 3.Rab8 Kc5 4.Bb5 c6 5.Ba4 Kc4 6.Bb4 c5 7.Ba3 Kc3 8.Bb3 c4 9.Ba2 Kc2 10.Bb2 c3 11.Ra8 cxb2#.

3rd Prize

S181 Andrey Dikсарov
(Russia)



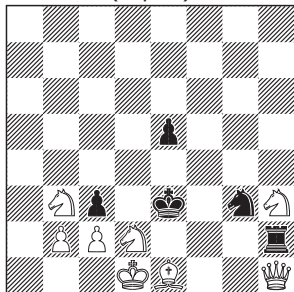
S#19 (13+4)

An elaborate sequence of moves, including two promotions to a Queen, to bring the mating team to a1-a2 squares.

Solution: 1.f8Q+! Ke6 2.c8Q+ Kd5 3.Rxd6+ Ke4 4.Se3+ Rxh1 5.Re6+ Kd4 6.Qh8+ Rxh8 7.Rd6+ Ke4 8.Qa8+ Rxa8 9.Re6+ Kd4 10.Re4+ Kxe4 11.exd3+ Kd4 12.Kc1+ Rxa1 13.Qf4+ Kc3 14.Qe5+ Kxb4 15.c3+ Ka3 16.Qd6+ Ka2 17.Qh2+ Ka3 18.Sc2+ Ka2 19.Qd2 Rxb1#.

1st Honorable Mention

S178 Anne Ogura
(Japan)



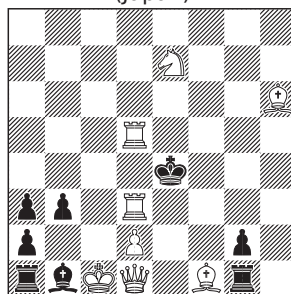
S#13 (8+5)

Nice pendulum movement to eliminate extraneous black Pawns and bring Black into Zuzgwan.

Solution: 1.Qe1+! Re2 2.Rg3+ hxg3 3.Qg1+ Rf2 4.Qxg3 Rf3 5.Qg5+ Rf4 6.Qxe5+ Re4 7.Qc5+ Rd4 8.Qxc3+ Rd3 9.Qc5+ Rd4 10.Qg5+ Rf4 11.Qg1+ Rf2 12.Qe1+ Re2 13.Kc1 Rxe1#.

2nd Honorable Mention

S150 Okaya Ayako
C+ (Japan)



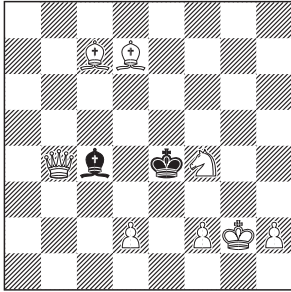
S#2 (8+8)

Among the several similar problems I like this one the best. Nice black AUW. Variation 1...gxf1S is quite nice. Separation between black Queen and Rook promotion is nice as well.

Solution: 1.Rc3! (2.Bd3+ Bxd3#), 1...gxf1Q 2.Rc4+ (2.Qe1+? Qe2!) Qxc4#, 1...gxf1S 2.d3+ Bxd3#, 1...gxf1R 2.Qe1+ Rxe1#, 1...gxf1B 2.Qe2+ Bxe2#, (1...Rxf1 2.Qe1+ Rxe1#).

Commendation

S151 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



S#8 (8+2)

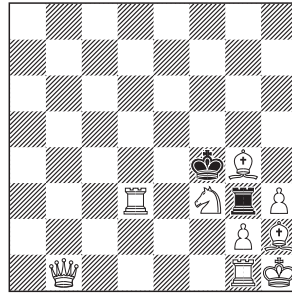
Some nice maneuvering by both sides, creation of black K/B battery with battery mate.

Solution: 1.Bd6! Kd4 2.Qc3+ Ke4 3.d3+ Bxd3 4.f3+ Ke3 5.Be7 Kxf4 6.Qd4+ Be4 7.Kh1 Kxf3 8.Qf2+ Kxf2#.

Rc2#, 1...dxe1S 2.Qxb2+ Rxb2#.

Commendation

S159 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



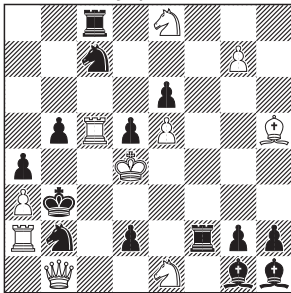
S#7 (9+2)

Good effort!

Solution: 1.Qf1! Ke4 2.Sg5+ Ke5 3.Se6 Ke4 4.Qe2+ Re3 5.Re1 Rxe2 6.Rd4+ Ke3 7.Kg1 Rxe1#.

Commendation

S154 Okaya Ayako
C+ (Japan)



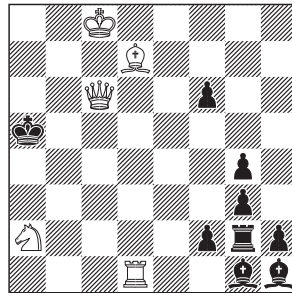
S#2 (10+14)

Solid AUW.

Solution: 1.g8R! (2.Rg3+ Rf3#), 1...d1X 2.Bxd1+ Rc2#, 1...dxe1Q 2.Rc3+ (2.Rxb5+? Qb4+!) Qxc3#, 1...dxe1R 2.Rxb5+ Sxb5#, 1...dxe1B 2.Bd1+

Commendation

S166 Andrey Dikсарov
(Russia)



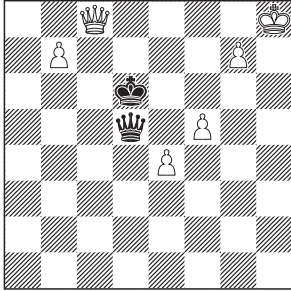
S#16 (5+9)

Familiar Bishop maneuver to eliminate bPf3 and open lines. The problem can start with the third move, i.e. s#14.
Solution: 1.Rf1! f5 2.Kb7 f4 3.Bf5 f3 4.Qb6+ Ka4 5.Ka8 Ka3 6.Qb4+ Kxa2

7.Bb1+ Ka1 8.Bc2+ Ka2 9.Bd1 Ka1
 10.Bxf3+ Ka2 11.Bd1 Ka1 12.Bc2+ Ka2
 13.Bb1+ Ka1 14 .Ba2+ Kxa2 15 .Rb1
 f1=Q/R/B/S 16.Qb2+ Rxb2#.

Commendation

S169 Stephan Dietrich
 C+ (Germany)

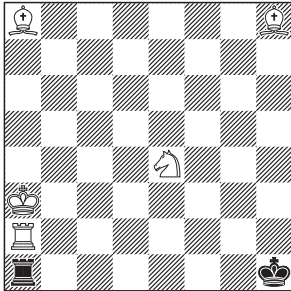


S#9 (6+2)

Two white Queen promotions in a near miniature.
 Solution: 1.b8Q+! Ke7 2.Qe8+ Kf6
 3.Qg6+ Ke7 4.Qc7+ Qd7 5.g8=Q Qxc7
 6.Q6f7+ Kd6 7.Qd5+ Ke7 8.f6+ Kxf6
 9.Qg7+ Qxg7#.

Commendation

S171 Andrey Dikarov
 C+ (Russia)



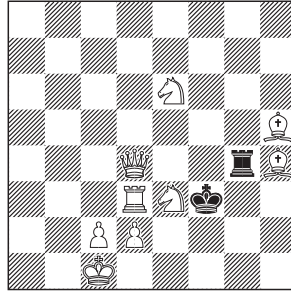
S#7 (5+2)

A clever way to force the black King to

b1-square. Good miniature.
 Solution: 1.Sc5+! Kg1 2.Bd4+ Kf1
 3.Bg2+ Ke1 4.Bc3+ Kd1 5.Bf3+ Kc1
 6.Sb3+ Kb1 7.Bb4 Rxa2#.

Commendation

S173 Stephan Dietrich
 C+ (Germany)

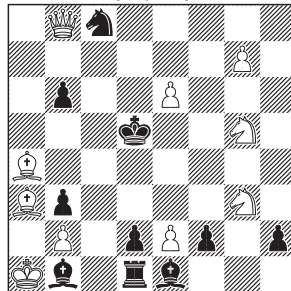


S#8 (9+2)

Good order of moves, creation and play of the white Q/P battery and four piece sacrifices.
 Solution: 1.Qc4! Ke2 2.Rd5+ Kf3 3.Qf1+ Ke4 4.d3+ Kxe3 5.Re5+ Re4 6.Kd1 Rxe5 7.Bg5+ Rxg5 8.Qg1+ Rxg1#.

Commendation

S174 Okaya Ayako
 C+ (Japan)



S#3 (10+10)

出口信男の世界 (6)

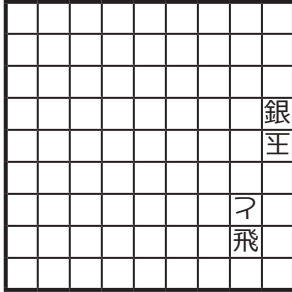
泰永三二郎

今回はプロバラ会の方が休みなので、番外編として出口信男氏の天竺詰を6局紹介します。

【天竺詰】

王将は王手を掛けられると本来の動きを失い、王手を掛けている駒の動きになる。王手を掛けている駒が複数ある場合は、それらの駒すべての動きを併せ持つ。先手の王将も同じ条件に従う。他は通常の詰将棋のルールと同じ。鏡詰という名称もある。

1番 天竺詰 17手詰、Y-138
(カピタン30号、1982-12)



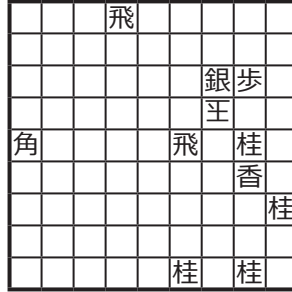
▲ 角金桂

25金、16玉、26金、同と、
25角、49玉、58角、16玉、
25銀、同と、同角、49玉、
58角、16玉、17歩、同玉、
29桂迄17手詰。

作者／素材に過ぎないようです。
花沢／天竺詰ルールの例題図？それにしても序の3手の力強さにはまいった。

この簡素形から意表の玉ジャンプ2回が出現する。発表時「この作者にしては、…」と不満な感想もあったようだが、筆者は簡素+軽趣向のこのまとめ方は好みます。

2番 天竺詰 19手詰、Y-231
(将46号、1991-3)



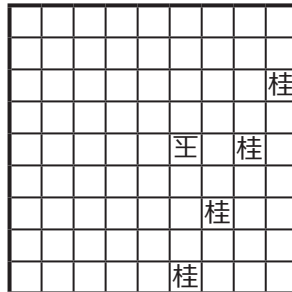
▲ なし

44銀成、24玉、34全、イ15玉、
51角生、26玉、15角生、同玉、
11飛生、同玉、22歩成、同玉、
33全、21玉、13桂生、33玉、
25桂、45玉、37桂右迄19手詰。

変化：イで同玉は33桂成以下、14玉は13桂成以下。

51角生と11飛生に対する合駒はすべて同生と取れば良い。

詰上り



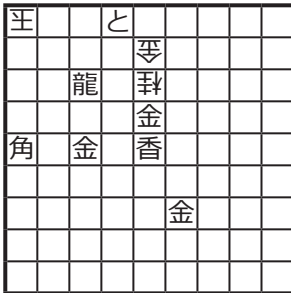
天竺詰ならではの四桂詰。この詰上りはインバクト絶大。

詰バラ305号のフェアリーランドで左真樹天竺詰個展があった。その結果稿が308号に載っている。

筒見香平（担当者）／今月の4局とも2年前の投稿で、左氏初期の頃の作と思われます。全題完全なのはさすがです。難解だったのか解答者9名とはひどかった。

あぶり出し曲詰4題の個展。最初の3題は気の利いた短編あぶり出しというべき作だが、最後の4番が壮絶というしかない難解作。そのせいで解答者が少なかったと思われる。中から2題を紹介する。

3番 天竺詰 15手詰、Y-97
(詰バラ305号、1981-7)

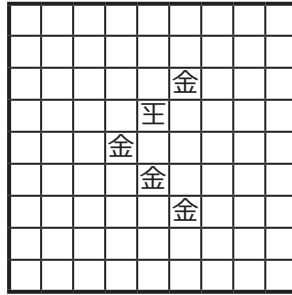


▲ 飛

93龍、イ61玉、62角成、口同金、
51飛、同玉、53龍、八同金、
43桂、同金、同金、二55玉、
56金打、54玉、65金寄迄15手詰。

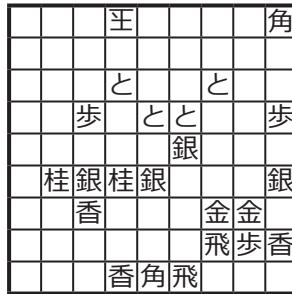
変化：イで92合駒は73角生、82合、同角迄。
また同玉は84金、92玉、93飛、82玉、83金、
81玉、92飛成、61玉、72金迄。
口で同玉は53金、同金、74桂迄。
八で61玉は62龍、同玉、74桂迄。またそれ
以外の応手はすべて桂打迄。
二で54飛合は52金打、同飛、同金迄。

詰上り



手の付け方が難しいが53の桂を狙って攻める。初手はやり難い感じの93龍。取ると早いので逃げる。ここで62角成が局面打開の名手で、51飛捨から53龍と無理やり桂を入手し詰み形に持っていく構想。とは言え天竺詰ならではの四金のこの不思議な詰上りが最大の狙いだろう。これら四桂詰と四金詰は、出口信男の大事な一面である稚気を示している。

4番 天竺詰 49手詰、Y-98
(詰バラ305号、1981-7)



▲ なし

62と、同玉、53と右、イ61玉、
62と、同玉、63と、口61玉、
62と、同玉、54桂、69玉（中間図、12手経過）

変化：イで72玉は73歩生（成でも同じ）、同玉、85銀、75歩（金合は同香、同玉、76金迄。他合は歩合と同手順）64と、72玉（83玉、74と、93玉、94銀、82玉、83と、81玉、82と、同玉、74桂右迄）62と、83玉、74と、93玉、94銀、82玉、83と、81玉、72と寄、91玉、82と迄。
口で同玉は54桂、66合（64合、同香、同玉、

65 銀左、53 玉、44 銀迄) 同香、同玉、67 銀左、57 玉、47 金迄。
口で 69 玉は作意通りで早い。

中間図

								角
							と	
		歩	桂					歩
				銀				
	桂	銀	銀					銀
		香			金	金		
					飛	歩		香
			王	角	飛			

▲ なし

中間図より

48 角、八 61 玉、62 桂成、同玉、
73 歩成、二 61 玉、62 と、同玉、
74 桂、同玉、67 銀、77 玉、
59 角、ホ 99 玉、23 と、へ 11 玉、
12 と、同玉、13 歩生、同玉、
25 銀、ト 18 玉、17 金、同玉、
27 金、18 玉、17 金、同玉、
26 角、同玉、27 歩、同玉、
36 銀左、38 玉、47 銀左、49 玉、
58 銀左迄 49 手詰。

八で 49 玉は 39 飛、48 玉、38 金、58 玉、
47 銀迄。

八で 63 玉は 73 歩成、53 玉(同玉は 67 銀以下作意通り) 75 角、71 玉、62 桂成以下

八で 64 玉は 55 銀! 同玉(53 玉は 44 銀直迄) 46 金、同玉、36 金、47 玉、37 飛! 迄。

八で 68 玉が問題の変化。57 角、77 玉(同玉は 47 金迄) 78 飛! 97 玉(同玉は 67 銀右迄) 99 飛! 同玉(98 合、同飛行、57 玉、47 金迄) 66 角、同玉、67 銀左、57 玉、47 金迄。

二で同玉は 67 銀、77 玉以下作意通り。

ホで 68 歩合は同角、88 玉、23 と、11 玉(97 玉、98 歩、同玉、99 飛迄) 12 と、同玉、13 歩生迄。

ホで 68 金合は同角、88 玉、78 金、98 玉、99 飛、同玉、77 角、88 合、同角迄。

へで合駒はどの位置でもすべて同角生以下。

トで 15 歩合は同香、同玉、16 金迄。

詰上り

							銀	
							銀	
						銀		
					銀			
					王			

本局は詰上りが超絶な四銀詰。玉が 61 と 69 を往復し 99 から 11 へ大ジャンプする。手数も長く、特に序中盤の変化が複雑怪奇だ。できるだけ詳しく書いたので、多くの方に味わってもらえれば幸せ。正解者は飯島士朗、大西宏明、馬場雅典の 3 氏だけだった。

44 とは 11 角の筋をふさぐ邪魔駒、54 とは桂跳の邪魔駒。というわけで、序盤は邪魔など金を捌き捨てて 11 角と 69 香の筋を通すのだが、うかつに王手すると大海に逃がすことになり、細心の注意が必要。54 桂の両王手に 69 玉と最初のジャンプ。それに対して 48 角が変化多岐で指し難い一手だ。特に 68 玉とかわす変化は詰みそうで詰まず、作者の腕力を示す。変化手順中 57 角の両王手から 78 飛~ 99 飛の絶妙手を発見出来た方は幸せだ。この変化に 2 枚の飛車が活躍するため、ただ収束のための取られる駒でなくなった。

一旦 61 に戻ってから再度左下に引っ張り込み、77 玉に対して 59 角と元の位置に戻すのも指し難い。対して 99 玉が本手順だが、68 の焦点に捨合する手がある(変化ホ)が、68 歩合は後に 98 歩と打てる。その 98 歩のところを持駒が歩でなく金ならば、98 金と打つことになり 96 玉と下がる手が生じる。そのため 68 歩合でなく 68 金合とする手もあるが、78 金打のように別の詰め方が生じるなど割り切れている。天竺詰では攻め方の駒が強いとそれに応じて玉の行動範囲が増し、攻め方にとっては不自由なことになりがち。そのため安い駒ではなく高い駒を合駒にすることは合理的な選択となる。11 玉と最後のジャンプをしてからはほ

とんど変化もなく、肅々と収束に向かう。詰上げアツと驚く四銀詰。

ところで、担当者の2年前の投稿云々は重要証言です。発表の2年前と言うと1979年だから、氏の創作ペースが最も高かった時期(年間30作のペースで発表)にあたる。出口信男氏初期の傑作。

なおここで紹介したY-97(四金詰)とY-98(四銀詰)は一緒に出題されたが、手数も違うし重量感が異なりペアとは言い難い。Y-98とペアになるべき四金詰は、Y-139(カピタン30号、1982-12のG2、63手詰)の方が相応しいが今回は割愛する。

5番 天竺詰 95手詰、Y-52
(カピタン18号、1980-6)

	馬	王					
	王	王	王	王			
	歩					龍	角
と	王	王	王	王	王		
王		桂	桂	桂	王	歩	
					と		
銀	銀	銀	銀			歩	金
金				王	王		
		歩	歩	歩	桂		金

▲ なし

71馬、イ同玉、82歩成、口同玉、
83歩、同と、同と、81玉、
72と、八同玉、73香、同と、
同桂成、71玉、62圭、二同玉、
63香、同と、同桂成、61玉、
52圭、同玉、53香、同と、
同桂成、51玉、42圭、同玉、
43歩、同と(中間1図、30手経過)

変化：イ51玉は62馬、同玉(41玉、21龍、同玉、22香迄)、63香、同と、同桂成、61玉、72圭、同玉(51玉、62圭、41玉、21龍、同玉、22香迄)、82歩成、同玉(72玉=金だから61玉とは下がれない)、83歩、同と、同と、81玉、82香迄。
口61玉は72と、同玉(51玉は、62と、同玉、

63香、同と、同桂成、61玉、62香迄)、73香、同と、同桂成、71玉、62圭、同玉、63香以下作意順で早い。

ハ91玉(92玉)は82と、同玉、83香迄。

ニ81玉(82玉)は72と以下香打迄。

香を取りその取った香でと金をはがし、成った桂馬で次の香を取る。5,6,7筋が二歩禁で歩が打てないため、と金をはがすには香が必要なのだ。中間1図では同龍の一手に思えるが、同玉と取られると王手は続くが48とや38金などがもぞもぞ動き出し、果たして捕まるのだろうか。それなら31角生か?など迷路に入り込む。

中間1図、30手経過

				王			
				王		龍	角
						王	
王						王	歩
						と	
銀	銀	銀	銀			歩	金
金				王	王		
		歩	歩	歩	桂		金

▲ 香歩4

43同龍、ホ12玉、22角成、へ同玉、
13龍、ト同玉、14香、同と、
同歩、同玉、15歩、同玉、
25と、子同龍、16歩、同龍、
同金、14玉、15金、13玉、
14金、12玉、13金、11玉、
12金、同玉、13歩、同玉、
14歩、同玉、15歩、同玉、
16歩、同玉、17歩、同玉(中間2図、66手経過)

変化：ホ92玉は93歩、同龍、同龍、12玉、22飛、11玉、12香迄。
ホ43同玉が問題の変化手順だ。詳しく書こう。
44歩、同玉、45歩、同龍、同と、同玉、55飛、甲47玉、56銀、36玉、37歩、同金、45銀、47玉、57飛、乙45玉、37桂、57玉、58香、同と、同歩、同玉、59歩、同玉、68銀、48玉、

49歩、同玉、59金迄。

甲 41玉は42歩、同玉、43歩、同玉、44歩、同玉、45香迄。

甲 46玉は24角、同玉、25飛、同玉、26歩迄。

乙 46玉は47歩、同と（同金は同飛、同玉（同とは56金迄）、57金迄）、56飛、45玉、57桂、同と、46香迄。

へ 67玉は68歩迄。へ 34玉は、44馬、67玉、68歩迄。

ト 92玉は93歩、同龍、同龍、22玉（同玉、94歩以下）、13龍、同玉、14香、同と、同歩、同玉、15歩、同玉、16飛迄。

チ同玉は26歩迄。

中間1図での正解手は43龍。同玉と取られる変化ホが複雑でいやらしいが、飛銀桂のコンビで金を入手してから、2度に渡る九段目の歩打がトドメになる。よって12玉とかわすのが本手順となり22角成から13龍で無理やり1筋に引っ張り込む。

中間2図、66手経過

銀	銀	銀	銀					歩	王
金					王	銀			
		歩	歩	歩	桂		金		

▲ 飛

中間2図から

A19飛、リ27玉、38金、又同玉、29金、49玉、58銀、同と、39金、59玉、68銀、同と、49金、69玉、78銀、同と、59金、79玉、88銀、同と、69金、89玉、88金、ル同玉、89歩、同玉、79金、99玉、89金迄95手詰。

変化:リ18合は同金、16玉、17金以下11玉、

12金迄。

又同とは17金、28玉、18金迄。

又26玉は25金、同玉（36玉、37金迄）、37桂迄。

ル99玉は89金、同玉、79金、99玉、89金迄、歩余る。

紛れ: A19飛は当然限定打。つい18飛とくつつけて打ちたくなるところ。

19飛に合駒すると同金で早いから27玉とかわす。29金の王手に47玉と下がれないのが辛い。ここから銀捨金押の送り趣向で左下に追い詰めて終局となる。

詰上り

王	金								飛

加藤徹（担当者） / 過去の煙詰がタテ型の趣向で駒を消しているのに対し、本局はヨコ趣向を用いているのが特徴。特に後半の趣向は単純だが駒交換でないので新鮮である。

氏の天竺煙詰2号局である。加藤徹氏の解説通り本作の新機軸は天竺煙詰では初めての横追い趣向で、上下で二度出てくる。横追い手順の開発で天竺煙の展望が一気に広がった。

作図上の要になっているのは、九段目に並んだ59,69,79の3枚の歩。終盤の銀捨て&と金移動を絡めた横追い趣向に不可欠の駒だ。ところがここに3枚の歩があることで、序盤の横追い趣向が成立する仕掛けになっている。

6番 天竺詰 97手詰、Y-53
(カピタン18号、1980-6)

王							
龍		歩	歩	歩	歩	歩	歩
	香	香				香	
桂	イ	香				皇	
	歩				桂	銀	
	イ	香	香	香	香	イ	王
	イ	香	香	香	香	香	
	馬	香				飛	馬

▲ なし

83 桂生、同桂、72 歩、同銀、
61 歩成、同銀、同香成、同玉、
51 歩成、イ同玉、41 歩成、口同玉、
31 歩成、八同玉、21 歩成、二同玉、
11 歩成、ホ同玉 (中間1図、18手経過)

変化：イで71玉は62銀迄。口で61玉は52銀迄。八で51玉は42銀迄。二で41玉は31と、同玉、22銀迄。ホで31玉は22銀迄。

序盤歩の成捨てで横に送るのは持駒銀の威力の賜物で、スピード感がある。

中間1図、18手経過

							王
龍							
	王					香	
		イ	香			皇	
	歩					桂	銀
	イ	香	香	香	香	イ	王
	イ	香	香	香	香	香	
	馬	香				飛	馬

▲ 銀

中間1図から
17 香、八同と、12 銀、同銀、
同龍、同玉、24 桂、同玉、
25 銀、ト同玉、26 銀、子同玉、
18 桂、同と、27 歩、同玉、

18馬、37玉 (中間2図、36手経過)

変化：へで14合駒は、同香、同銀 (同玉、15銀迄) 12銀迄。

へで12合駒は、22銀迄。問題は天竺ルールならではの16への合駒だ。

へで16歩合は、同香、同玉、17歩、同と、同銀、同玉 (27玉、19桂迄) 28銀、同香、同馬、53玉 (35玉、27桂迄) 52龍!、33玉 (同玉、44桂打迄) 55馬、34玉、44馬、52玉、53香迄。

トで15玉は、16歩、同と、同銀、同玉、17歩、同玉、18香迄。

子で16玉は、17銀、同玉、18香迄。子36玉は、37歩、同金、同銀、同玉、38飛、47玉 (27A玉) 37金迄。

17香の走りに本手順は同とだが、16歩合とする天竺流の抵抗がある (変化へ)。馬の王手に玉は跳んで逃げようという魂胆だが、龍と馬と36桂のコンビネーションで捕まえる。

中間2図、36手経過

	王						
		イ	香				
	歩						
	イ	香	香	香	香	王	
	イ	香	香	香	香	香	馬
	馬	香				飛	

▲ 香歩

中間2図から

28馬、36玉、37歩、同金、
同馬、同玉、28金、47玉、
38金、46玉、47歩、同金、
同金、同玉、38金、57玉、
48金、56玉、57歩、同金、
同金、同玉、48金、67玉、
58金、66玉、67歩、同金、
同金、同玉、58金、77玉、
68金、76玉、77歩、同と、

同金、同玉、78 香、同と、
同馬、55 玉（中間 3 図、78 手経過）

持駒香の威力で金の並びをはがしていく。気持ち良い手順だ。

中間 3 図 ,78 手経過

	我								
		王	王						
	歩								
		馬							
						飛			

▲ 香歩 3

中間 3 図から

56 歩、同銀、同馬、リ 91 玉、
92 歩、同玉、83 馬、同玉、
84 銀、又同玉、85 香、同と、
同歩、同玉、86 歩、同玉、
87 歩、同玉、99 桂迄 97 手詰。

変化:リ 73 玉は 74 歩、同と、同馬、同玉、85 銀、
65 玉、66 歩、同玉、67 歩、同玉、79 桂迄。

82 玉は 83 馬、同玉以下本手順より一步多い理屈だが、そのため 95 桂、同玉、96 歩、
同玉、97 歩、同玉、98 銀、同玉、99 香迄の詰みが生じる。歩の数がギリギリになっているわけだ。

リ 64 玉は 55 馬、同玉（74 玉、63 銀！、同玉、
64 香迄）56 歩、同玉、57 歩、同玉、58 銀、
同玉、59 香迄。

又 74 玉は 75 銀、同玉、76 歩、同玉、77 歩、
同玉、89 桂迄。

煙詰と予想がついているだけに収束で局面が広がって不安になる。

詰上り

	王								
桂						飛			

加藤徹（担当者）／本局も煙詰。歩の連続成捨てに始まり、下辺に引き寄せてからはメインの金歩はがしの移動趣向。ヒモなしの金で追えるのが天竺のいいところ（持香の威力）。収束は 55 玉～91 玉とジャンプ。再び引き寄せて桂打迄。盤が狭く見える力強く華麗な煙詰であった。

西園／16 歩合の変化（へ）で苦しみました。すばらしい煙詰です。
飯島／ポイントの多い作。

出口信男の天竺煙詰 3 号局。金歩はがしから収束への流れは正算と思われるが、なめらかに移行しているのに驚く。序盤で残した 83 桂を回収して最後の 99 桂になるところなど、序終の対応も上手くついている。それにしても収束近くでこれだけ玉移動が入るなんて天竺ならでは。詰上りも天竺流で面白い。

Definitions

<一般的通則>

: 最終目的がメイトであることを表示する。

= : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。

== : 最終目的が双方スタイルメイトであることを表示する。

+ : 最終目的がチェックであることを表示する。

v : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

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

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

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

◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。

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

<問題設定>

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Series-self (SS) : 白が連続して指定された手数を指し、それから黒が 1 手で白をメイト (あるいはスタイルメイト) にするよう強

制される手順を求める。白は最終手を除いて、黒にチェックをかけてはならない。

<フェアリールール>

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

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

Anti-Andernach : Andernachとは逆に、駒取りではない手を指したときに相手の駒になる。細則はAndernachに準ずる。

Anticipés : 1手でKを取れるか、2手連続指せばKを取れるとき、そのKにはチェックがかかっているとす。

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

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

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

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

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。

Diagram Anticirce : 取った駒は問題図の初形位置に再生する。細則はAnticirceに準じる。

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。

File Circe : 取られた駒は、その同じfileで再生する。Pは2段目、他の駒は1段目(フェアリー駒の場合は8段目)。

Madras : 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。

MinDister : 「距離」を指定された白と黒の駒の距離と定義したうえで、黒はこの「距離」を最小にするような着手の中から選択する。

Platzwechselcirce (PWC) : 駒を取るとき、取られた駒は取る駒のいた位置に再生する。8段目に発生したPは任意の駒に成れ、その選択は取りを行った側が決められる。1段目に発生したPは動けない。

Sentinels : P以外の駒を動かしたとき、その動く前の位置に同じ色のPが発生する。1段目と8段目には発生しない。また、盤上の片方のPの総数は8枚を越えない。このPの発生による局面の合法性は問わない。

Transmission Menace : 取りをかけられている駒は、取りをかけているその駒の動きもできる。

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

<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。

Special Grid : 境界線を Grid 盤とは違うように引いたもの。ルールは Grid Chess に同じ。

Vertical Cylinder : 左右がつながっている盤。例えば Ba1 は h2,g3... と動くことが出来る。

<フェアリー駒>

Bishop-Lion : Lion を B の筋に限定した駒。

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。

Grasshopper-2 : Grasshopper のように動くが、飛び越した 2 マス先に着地する駒。踏台の駒と着地点との間に駒が挟まっていたはならない。

Imitator : 着手と同じ距離・方向に動き、空いているマスに着地する駒。盤上の駒を飛び越すことはできない。Imitator の着地点が塞がっていたり、盤上に出てしまうような着手は禁手。

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。

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

Lion : Q の筋で、ある駒を 1 つ飛び越した

その先の任意の地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

Locust : Q の筋で、相手の駒を 1 枚跳び越して、その直後の地点に着地する駒。着地点は空いている必要があり、かつ跳び越された駒は取られて消える（取りなしで動くことはできない）。

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ある。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。

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

Poseidon: Marine Piece の King。すなわち、普通に動くときは K で、隣接した駒を取るときには Locust であるような royal piece。

Rao : Chinese Rose。動くときは Rose、駒を取るときには Rose のラインで 1 枚駒を飛び越して取る駒。

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-Lion : Lion を R の筋に限定した駒。

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。

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

Sirene/Triton/Nereid : Marine pieces と呼ばれる駒のグループ。Q/R/Bのように動くが、駒を取るときはそれぞれ Locust/Rook-Locust/Bishop-Locust の動きになる。

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

第 97 号解答成績

	D	E	H	S	F	R	U	計
Max	105	25	110	35	105	10	20	410
内田 昭	55		92.5		18		5	170.5
馬屋原剛			58					58
及川弘典	82		107.5	20	40		5	254.5
小畑 勉	20		22.5					42.5
黒川智記	25		35				10	70
塩見 亮	55		54.5		18		5	122.5
須川卓二	94		106.5	30	35	0	5	270.5
則内誠一郎	70	12	107.5	5	75		5	274.5
太刀岡甫	98		103	25	79	10	20	334
中嶋正和	88	14	70.5	17.5	38		5	233
原岡 望	30		2.5				0	32.5
水野勝久	30		19.5		10		0	59.5
宮嶋亮一	25							25
吉田直嗣			35				10	45
Klaus Wenda						5		5

97 号には、15 名の解答参加がありました。

トータルでは、太刀岡甫さんがただ 1 人、334 点（81%）と 300 点の大台に乗せる、大変素晴らしい成績で 1 位になりました。おめでとうございます。

2 位は則内誠一郎さんで、274.5 点（67%）。

以下、須川卓二さんが 270.5 点（66%）、及川弘典さんが 254.5 点（62%）、中嶋正和さんが 233 点（57%）と、3 人の方々が 50% を超えて 200 点台に達する好成績でした。

101 号でウェブマガジンに生まれ変わってからは、従来のように新作の解答募集はせずに、解答付きの掲載になります。

そういう事情で、この形式での解答募集は 99 号と 100 号のあと 2 回を残すのみ。どうぞ 1 題でも解けましたら、解答にご参加ください。