

PROBLEM PARADISE

Issue 104

vol. 26

October-December 2023

Online Journal of Japanese Chess Problem Society

<https://problem-paradise.com/>

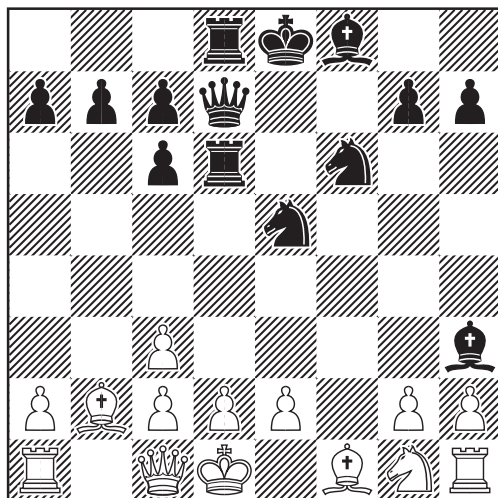
General Editor: Tadashi Wakashima (tadashi@hcn.zaq.ne.jp)

R367

Michel Caillaud

C+

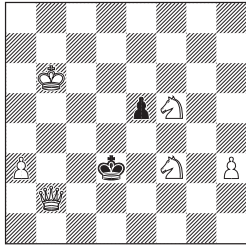
(France)



Proof Game 21.5

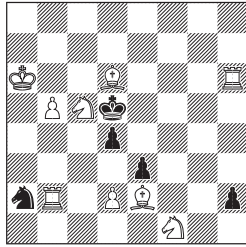
(14+14)

D693 Petrašin Petrašinović
C+ (Serbia)



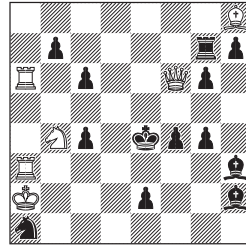
#3 (6+2)

D694 Rauf Aliovsadzade
C+ (USA)



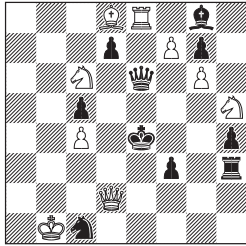
#3 (9+5)

D695 Rauf Aliovsadzade
C+ (USA)



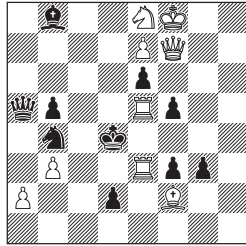
#3 (6+13)

D696 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



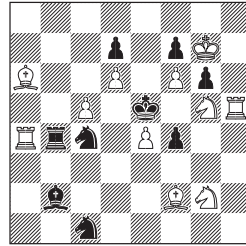
#3 (9+10)

D697 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



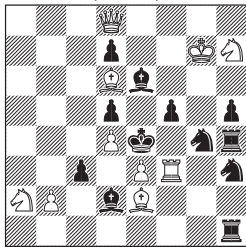
#3 (9+10)

D698 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)



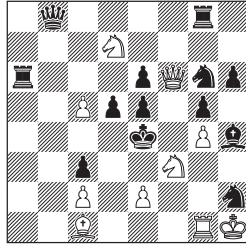
#3 (11+9)

D699 Aleksandr Pankratiev
Yuri Gorbatenko
C+ (Russia)



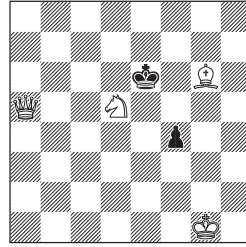
#3 (10+12)

D700 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



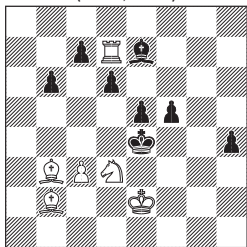
#3 (10+13)

D701 Petrašin Petrašinović
C+ (Serbia)



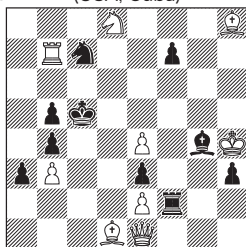
#4 (4+2)

D702 Antonio Tarnawiecki
Steven B. Dowd
C+ (Peru, USA)



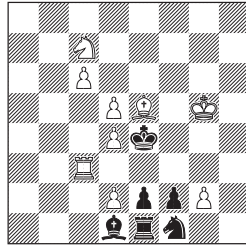
#4 (6+8)

D703 Steven B. Dowd
Luis Echemendia
C+ (USA, Cuba)



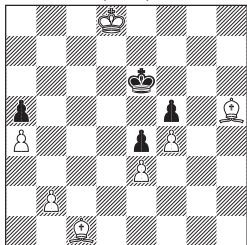
#5 (9+10)

D704 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



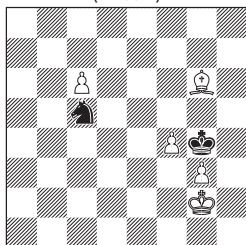
#6 (9+6)

D705 Steven B. Dowd
C+ (USA)



#8 (7+4)

D706 Anatoly Stepochnik
C+ (Russia)



#9 (5+2)

Directmates

Directmate Editor

Tadashi Wakashima [若島正]

Judge 2022-2023

Hiromi Tsutsui [筒井浩実]

14 problems in this issue, but good ones are hard to find here. Particularly, shortage of #2s is quite regrettable.

Composers, please send your originals to this section. New contributors are most welcome.

D693 (Petrašinović)

1.S5h4! zz
1...Ke4 2.Qc3 Kd5/Kf4 3.Qc6/Qxe5#
1...Ke3 2.Qd2+ Ke4 3.Sg5#
1...Kc4 2.Qc2+ Kd5 3.Qc6#
1...e4 2.Se5+ Ke3 3.Sg2#

A good key with 4 variations in this composer's characteristic style.

D694 (Aliovsadzade)

1.Sd3! (with double threat: 2.Sf4+ Ke4 3.Sg3#; 2.Bf3+ Kc4 3.Se5#)
1...Kc4 2.Se5+ Kd5 3.Bf3#
1...Ke4 2.Sg3+ Kd5 3.Sf4#
1...Sb4+ 2.Sxb4+ Ke4 3.Sg3#

1...exd2 2.Sxd2 --- 3.Sf4/Bf3#

Composer: Theme: 2nd and 3rd moves of two thematic threats showing up in reversed order in two variations.

D695 (Aliovsadzade)

1.Rc3! (2.Qe6+ Kd4 3.Rxc4#)
1...f3 2.Rxc4+ Ke3 3.Qd4#
1...Re7 2.Qxe7+ Kf5 3.Qe5#
1...g3 2.Bxg7 --- 3.Qe5#
1...b5 2.Qxc6+ Kd4/Kf5 3.Bxg7/Qd5#

Composer: Change of moves' functions.

The underused wRa6 can be replaced with wPg5.

D696 (Makaronez)

1.Se5! (2.Qf4#)
1...Se2 2.Qd3+ Kxe5 3.Qd5#
1...Qxc4 2.Sxc4+ Kf5 3.Qg5#
1...Qg4 2.Sxg4+ Kf5 3.Qg5#
1...Qf5 2.Sg4+ Qe6 3.Qd5#
1...Qxf7 2.Sxf7+ Kf5 3.Qg5#
1...Qxe5 2.Rxe5+ Kxe5 3.Qd5#
1...Qb6+ 2.Bxb6 ---/Se2 3.Qf4/Qd3#
1...Qf6 2.Bxf6 ---/Se2 3.Qf4/Qd3#

Unpinning of bQ. Variations are rather prosaic.

D697 (Makaronez)

1.Qf6! (2.Qh4+ f4 3.Qxf4#)
1...Sd5 2.R5e4+ Kc5 3.Rc3#
1...Sd3 2.R3e4+ Kc3 3.Rc5#
1...Qa8 2.Rxb5+ e5 3.Qxb6#

Symmetrical play. The added variation 1...Qa8 is nice.

D698 (Tarnawiecki)

1.Se1! (2.Sef3#)
1...Rb3 2.Sxgf3+ Kxe4/Ke6 3.Sd2/
Bxc4#
1...Sd2 2.Sxf7+ Kxe4/Ke6 3.Bb7/
Sd8#
1...f3 2.Sexf3+ Kf4 3.Rh4#

2 pin mates exploiting black half-pin. The major drawback is a weak key with short threat, but an improvement seems to be hard to make.

D699 (Pankratiev, Gorbatenko)

1...Bxe3 2.Sxc3+ Kxd4 3.Qb6#
1...Sxe3 2.Sf6+ Kxd4 3.Qb6#
1.Qg5! (2.Qf4+ Sxf4 3.Sg5#)
1...Bxe3 2.Sf6+ Sxf6/Kxd4 3.Qxe3/
bxc3#
1...Sxe3 2.Sxc3+ Bxc3/Kxd4
3.Qxe3/Qf6#
1...f4 2.Sf6+ Sxf6 3.Qe5#

Reciprocal change of W2.

D700 (Pankratiev)

1.Rd1! (2.Rd4+ exd4 3.Qxd4#)
1...Ra4 2.Qf5+ exf5 3.Sf6#
1...Bf2 2.Qf4+ Sxf4/exf4/gxf4
3.Sf6#
1...Qb4 2.Qxe5+ Sxe5 3.Sf6#
1...Sxg4 2.Sxg5+ Bxg5/hxg5
2.Qf3#

Familiar but pleasing Q sacrifices to correspond with black defenses.

D701 (Petrašinić)

1.Be4! zz
1...f3 2.Qb6+ Kf7 3.Qf6+ Ke8/Kg8
4.Qe7/Se7#
2...Ke5 3.Bxf3 Kf5 4.Qf6#
2...Kd7 3.Qc7+ Ke6/Ke8 4.Qe7#
1...Kf7 2.Qd8 f3 3.Qf6+ Ke8/Kg8
4.Qe7/Se7#
1...Ke5 2.Qb4 f3 3.Kf2 Ke6 4.Qe7#

Composer: thema -- Hartong (mate with different pieces on the same field).

D702 (Tarnawiecki, Dowd)

1.Be6! (2.Bc1 --- 3.Sf2#)
1...Bg5 2.Rxd6 cxd6 3.c4 ---/f4
4.Bd5/Sf2#
2...c6 3.Bd7 ---/f4 4.Bxc6/Sf2#
1...h3 2.Rxc7 b5 3.c4 ---/bxc4/f4

4.Bd5/Rxc4/Sf2#
2...d5 3.c4 ---/dxc4/f4 4.Bxd5/
Rxc4/Sf2#

The key is rather obvious because
1.Rxe7? Is too slow.

D703 (Dowd, Echemendia)

1. Rb6! (2.Rc6#)
1...Rf6 2.Bxf6 Kxb6 3.Bd4+ Ka5
4.Qxb4+ Kxb4/Ka6 5.Sc6/Qxa3# *
1...f6 2.Rc6+ Kd4 3.Qxb4+ Ke5
4.Qd6+ Kxe4 5.Bc2#
1...Bd7 2.Bd4+ Kxd4 3.Qxb4+ Ke5
4.Qd6+ Kxe4 5.Bc2#

Composers: QRB sacrifices, Give-
and-take key. Model mate in the
queen sacrifice.

D704 (Pankratiev)

1.Se8! Kxd5 2.Sc7+ Ke4 3.d3+ Ke3
4.Sd5+ Kd2 5.Bf4+ Se3 6.Bxe3#

D705 (Dowd)

1.b3 Kf6! 2.Bb2+ Ke6 3.Be8 Kd6!
4.Ba3+ Kd5 5.Bf8! (tempo) Ke6
6.Be7 Kd5 7.Bb5 Ke6 8.Bc4#

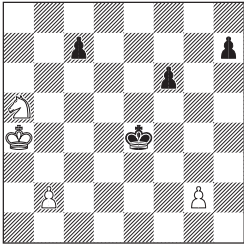
Composer: Model mate; Black-White
duel, tempo play.

D706 (Stepochkin)

1.c7 Se6 2.c8=R Sxf4+ 3.gxf4 Kxf4
4.Rc5 Ke3 5.Rd5 Kf4 6.Kf2 Kg4 7.Rf5
Kh3 8.Rf4 Kh2 9.Rh4#

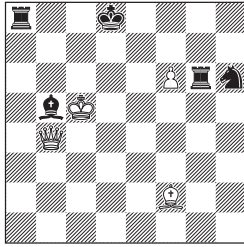
Anti-climax after 2.c8=R.

E231 Thomas Niessen
(Germany)



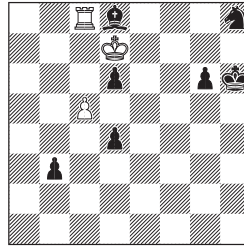
Win (4+4)

E232 Michael Pasman
(Israel)



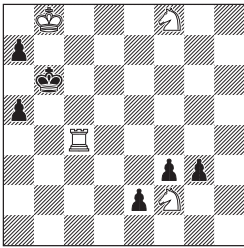
Win (4+5)

E233 Michael Pasman
(Israel)



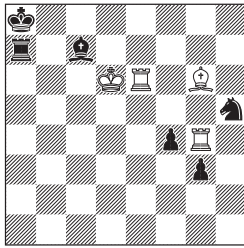
Draw (3+7)

E234 Vladislav Tarasiuk
(Ukraine)



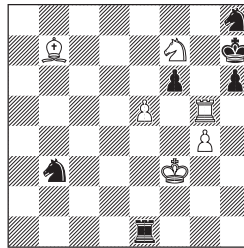
Win (4+6)

E235 Eduard Eilazyan
(Ukraine)



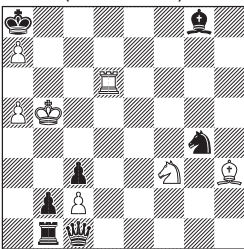
Win (4+6)

E236 Michael Pasman
(Israel)



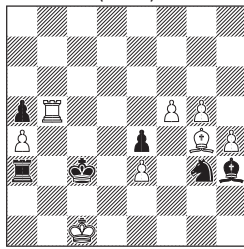
Draw (6+6)

E237 Jan Timman
(Netherlands)



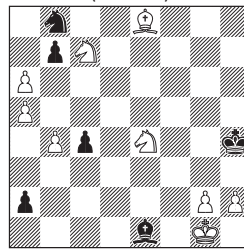
Draw (7+7)

E238 Michael Pasman
(Israel)



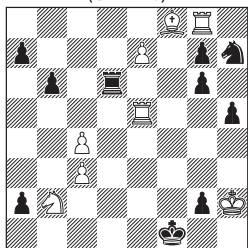
Win (8+6)

E239 Eduard Eilazyan
(Ukraine)



Draw (9+6)

E240 Eduard Eilazyan
(Ukraine)



Draw

(8+10)

Endgame Studies

Endgame Editor

Ryo Shiomi [塩見 亮]

2023 Judge

Mario G. Garcia (Argentina)

今回は 10 題もの作品が揃いました。

掲載は駒が少ないものから順番に並べていますが、いつものことながら、駒が少ない = 易しいとは限りません。個人的には最初の E231 がもっとも解くのが難しく、逆に最後の E240 は必然手が多いため一番とっつきやすいと感じました。いかがでしょうか？

E231 (Niessen)

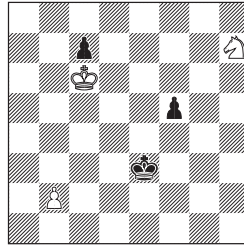
1.Kb5 Ke3 2.Sc6 Kf2 3.Se7 Kxg2
4.Sd5 f5 5.Kc6 Kf3 6.Sf6 Ke2 7.Sxh7
Ke3 8.b3 Ke4 9.Kc5 f4 10.Sg5+ Kf5
11.Sh3 Kg4 12.Sf2+ Kf3 13.Sd3
Ke4 14.Kc4 Ke3 15.b4 f3 16.b5 f2
17.Sxf2 1-0

☆実戦形ですが、理解するのは正直かなり難しいです。まず初手は 1.Kb5 と、S が c4 と c6 に行く余地を残しておくのが正解。

☆ 1...h5 ならば 2.Sc4! f5 3.Kc6 f4
4.Kxc7 h4 5.Kd6 f3 6.Sd2+- が一例で勝ち。作意の 1...Ke3 には 2.Sc6! とします。黒は g2 の P を取ってキングサイドの P を進めるしかないのですが、

それに対して白は Sd5 が好位置となるため、a5 ~ c6 ~ e7 ~ d5 の経路で移動させようという深遠な狙いでした。

☆それが実現し、黒は単純な競争では勝てないため、6...Ke2! ともたれてきます。7...Ke3 の局面がポイントで、ここからでも study として成立していると思うほどです。



☆ 8.b4? が自然ですが、8...f4 9.Sg5 Kd4 10.b5 Kc4 11.Nf3 Kb4= となり勝てません。正解は 8.b3! で、実はこの局面が zugzwang なのです。8...f4 9.Sg5 Kd4 10.b4 Kc4 11.b5 Kb4 12.Se6 f3 13.Sxc7 f2 14.Sd5+! がチェックとなるのが違いで、手順に 15.Se3 と黒 P を止めることができます。メインの 8...Ke4 には 9.Kc5! ~ 14.Kc4 と shouldering で黒 K を抑え込むのが冷静な決め手でした。

★ A natural setup, but very hard to solve. The position after 7...Ke3 could well be an independent study, I suppose.

Author: Agile knight study with changing pace.

E232 (Pasman)

1.Bh4 Rc8+ 2.Kb6 Sf5 3.Qf8+ Be8
4.Qd6+ Sxd6 5.f7+ Rf6 6.Bxf6+ Kd7
7.f8S# 1-0

☆ b5 の B が取れますが、1.Qxb5 は 1...Rg5+。1.Kxb5 も 1...Rb8+ 2.Bb6+ Rxb6+ 3.Kxb6 Rxf6+= で、Q だけでは勝てません。黒 K に狙いをつける 1.Bh4 が正解です。

☆ 1...Rc8+ に対し、相変わらず b5 の B は取れませんし、2.Kd5 も 2...Bc6+ 3.Ke6 Bd7+...= という感じで勝てません。f6 の P を自ら pin にしてしまうので変な感じですが、2.Kb6! として 3.Qe7# を狙います。2...Rb8+ なら 3.Ka7 と入れます。

☆ メイトを防いだ 3...Sf5 に 4.Qf8+ Be8 とした局面がクライマックスです。5.Qd6!! が 6 段目をブロックする華麗な sacrifice で、最後は S への underpromotion と同時に、ひとつの無駄もないメイトが完成しました。(7.f8Q はドローです)

★ The 6th rank blockade and the underpromotion lead to the ideal mate with 3 selfblocks. Brilliant!!

E233 (Pasman)

1.c6 b2 2.Rb8 Sf7 3.Rxb2 d3 4.Rb5
d2 5.Rd5 Ba5 6.Rxd2 Se5+ 7.Ke6
Sxc6 8.Rxd6 Sd8+ 9.Kf6 Be1 10.Ke7
Bb4 11.Kf6 Be1 12.Ke7 Bb4 13.Kf6
Bxd6 ½-½

☆ 初手 1.Rxd8 と B を取るのは 1...dxc5-+ で黒のパスポーンが強すぎて負け。正解は 1.c6 で、白もチャンスがあれば promotion を狙います。たとえば 1...Sf7 と B を守ってきたら 2.Rxd8! Sxd8 3.c7! b2 4.cxd8Q b1Q 5.Qh4+=。1...d3 と P を進めてきたら 2.Rxd8 Sf7 3.c7 d2 4.Rb8! d1Q 5.c8Q= と、Q を作り合ってドローになります。

☆ 黒は 1...b2 と、一番前に進んでいる P を前進させるのが自然なところ。白は R でこのポーンを払いますが、3...d3 となった局面が難所。4.c7? のような手は 4...Bxc7 5.Kxc7 Se5-+ で負けそうです。

☆ 4.Rb5! ~ 5.Rd5 と、P を後ろから止めるのが正解でした。これなら 5...Se5+ には 6.Kxd8= と取ってドローになります。

☆ d ポーンを落としてドローは間近ですが、黒も抵抗を示し、8.Rxd6 までで R 対 B,S,P の駒割りに。黒にすべての駒をキープされてしまうと基本的には負けになります。黒からは 8...Se5!? という手も見えますが、9.Ra6! Bc7 10.Ra7= で大丈夫です。

☆ それでも黒には 8...Sd8+ から 9...Be1! という手段がありました。10.Rxd8 は 10...Bh4+ で R が落ちますし、そうでなくても次に 10...Bh4 とされると黒の駒が安定しそうですが……。

☆ そこで 10.Ke7! が本作の狙いでした。10...Bb4 で R がピンされますが 11.Kf6! と戻ります。黒は 11...Be1 と手を繰り返すか 11...Bxd6 と R を取るよりなく、後者の場合にはまったく無

駄のない ideal stalemate が出現しました。

★ Resourceful play from both sides leads to the final position with ideal stalemate. As the author pointed out, the moves 2...Sf7 and 3...d3 are reversible.

E234 (Tarasiuk)

1.Se4 e1Q 2.Sd7+ Ka6 3.Sc3 Qxc3
4.Rxc3 g2 5.Rc1 f2 6.Rb1 a4 7.Sc5+
Ka5 8.Kxa7 a3 9.Sb7+ Ka4 10.Kb6
a2 11.Sc5+ Ka3 12.Rb3# 1-0

☆現状は白が圧倒的な駒得ですが、黒のパスポーンも協力で、promotion を止める術はなさそう。となれば方針はわかりやすく、メイト狙いです。

☆ 1.Se4 ~ 2.Sd7+ で網を絞ります。2...Kb5 なら 3.Sd6++- ですので 2...Ka6! が最善ですが、ここでどうやって mate threat (詰めろ) をかけるかが問題。

☆ 3.Kc7? が thematic try で、3...Qxe4!
4.Rxe4 Kb5 5.Re1 と なり、5...g2?
としてくれれば 6.Rb1+ Kc4 7.Se5+
Kc3 8.Sxf3+- で勝てますが、5...f2!
6.Rb1+ Kc4= と逃げられて失敗です。

☆ 正解は 3.Sc3! でした。黒はやはり 3...Qxc3 と食いちぎり、4...g2! と g ポーンを進めるのが最善です。5.Rb3? なら 5...g1Q で、Q の利きがあるため 6.Sc5+ とはできません。

☆ したがっていったん 5.Rc1! と受けるのが冷静。5...f2 にそこで 6.Rb1 とし、今度は f2 に P がいるため 6...g1Q に

は 7.Sc5# でメイトです！ 黒は懸命に上部脱出を図りますが、12.Rb3# まででついに捕まりました。黒の P3 枚が promotion 一歩手前で残っているのが印象的です。

★ The starting position indicates the object of the problem, which is simple; Checkmate the Black King!

E235 (Eilazyan)

1.Kc5 Sg7 2.Be4+ Kb8 3.Rxg7 Bd6+
4.Kb6 Bc5+ 5.Kc6 Rxg7 6.Re8+
Ka7 7.Kb5 Rb7+ 8.Kxc5 f3 9.Bxf3
g2 10.Rg8 g1Q+ 11.Rxg1 Rb2(or
11...Rc7+12.Bc6 Kb8 13.Kd6
Rh7 14.Rg8+ Ka7 15.Kc5 Rh5+
16.Bd5+-) 12.Ra1+ Kb8 13.Kd6
Rd2+ 14.Bd5 1-0

☆ 白 K にチェックがかかっている初形です。正しい逃げ場所は 1.Kc5! で、1...Sg7 と S を逃げる手に対し 2.Be4+! がチェックになるようにするのが目的でした。

☆ ただし K が c5 にいるために、3.Rxg7 に対し 3...Bd6+! という返し技が発生しました。白は 4.Kb6! と B を取ることを拒否しますが、黒はさらに 4...Bc5+ と押し売りしてきます。5.Kxc5? は Rxg7 6.Kb6 Rc7= でドローなので 5.Kc6 とかわし、5...Rxg7 6.Re8+ Ka7 と進めます。

☆ ここでもあえて B に触らない 7.Kb5! が妙手です (7.Kxc5 Rg5+ 8.Bd5 Rxd5 9.Kxd5 f3= はドローにしかありません)。仕方のない 7...Rb7+ を見て

ようやく 8.Kxc5 と B を取ります。メイ
トがあるため黒の R は逃げられない状
態です。

☆基本的にはこれで終わりですが、最
後に注意しなければならないポイント
があります。たとえば 8...g2 に普通に
9.Bxg2? としてしまうと 9...f3 10.Bxf3
Rb5+! 11.Kxb5= で stalemate に
なってしまうということです。正しく
は 9.Rg8! で、9...f3 10.Bxf3 g1Q+
11.Rxg1 となり、この RBvsR を勝ちと
判断することは実は難しいのですが、問
題を解くにあたってはこれは勝ちのポジ
ションだと信じるしかないでしょう。

☆作意は 8...f3 9.Bxf3 g2 10.Rg8! で、
あとは main とされている 11...Rb2
以外にも 11...Rc7+ などの手もあり、
11.Rxg1 までが正解ということによい
のではないかと思います。

★ White's refusal to capture BB is
repeated 3 times! The move 10.Rg8!
in order to avoid stalemate is the
final point to see.

E236 (Pasman)

1.Be4+ Rxe4 2.exf6 Sd2+ 3.Kg3
Re3+ 4.Kf2 Rf3+ 5.Ke2 Rxf6 6.Sxh6
Se4 7.Re5 Sg3+ 8.Ke3 Rxh6 9.Kf2
Sg6 10.Rh5 Sxh5 11.g5 ½-½

☆一応駒割りは互角なのですが、白は駒
損が避けられなような状態です。たと
えば 1.Rh5 と R を逃がすと、1...Sd4+
2.Kf2 Re2+ 3.Kf1 Sxf7+ といった感じ。

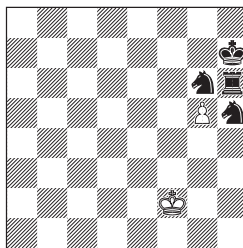
☆ 1.Be4+! として R を e4 に呼んでか

ら 2.exf6! がギリギリの受け。2...Sd2+
には 3.Kg3 と逃げて g4 の P を支えま
す。3...hxg5 と R を取れば 4.Sxg5+
のフォーク。3...Sxf7 と S を取れば
4.Rg7+ Kh8 5.Rxf7 でドローにできま
す。

☆以下 6.Sxh6 まで進み、6...Kxh6 な
ら 7.Rh5+ ~ 8.Kxd2 と S を取るの
でこれでドローかと思いきや、6...Se4
という手ごわい一手がありました。
フォークがあるので 7.Rh5? とはできま
せん。

☆ 9...Sg6 までとなり白は万策尽きたよ
うに見えます。10.Re3 には 10...Sh1+
11.Kg2 Sf4+ となり S を取り切れませ
ん。しかしここで 10.Rh5!! が本作の狙
いでした。10...Sxh5 に 11.g5 と R を
殺し、美しい最終図の完成です。なお、
9 手目では 9.Kf2! と逃げておくのが大
事なところで、9.Kf3? と逃げると最
後の局面で 11...Se5+(11...Sh4+) が
チェックになるため失敗します。

★ Delicate play from both sides is
quite impressive. The final position
is worth a diagram, I think!



E237 (Timman)

1.Ka6 Qh6 2.Rxh6 Rd1 3.Sd2 Rxd2
4.Bg2+ Rxg2 5.Rc6 Be6 6.Rxe6 Sf6
7.Rc6 Rg8 8.Rxf6 Rh8 9.Rg6 Rf8
10.Re6 Rd8 11.Rc6 b1Q 12.Rc8+
Rxc8 ½-½

☆有名 GM、Jan Timman 氏の新作です。

☆序盤は必然手が続きます。1.Ka6 のメイト狙いに対し、1...Bc4+? は 2.Kb6 Qe3+ 3.Sd4+- と、Rd8+ と Bg2+ を見て白の勝ちなので、黒は 1...Qh6 と R をピンして受けるしかありません。

☆ 2.Rxh6 に 2...Rd1 と、b ポーンのブロモーションを狙いながら R を守りに利かせようとはしますが、白は 3.Sd2! から 4.Bg2+! の連続捨てで駒を阻止。黒も 5...Be6 ~ 6...Sf6 の連続捨てでしのぎます。派手な応酬ですが、ここまでは序章。6...Sf6 の局面が本当のポイントです。

☆まず自然に 7.Rxf6 と取ってみましょう。7...Rg8 に、8.Rb6 は 8...Rc8! で zugzwang となり負け。ただし、8.Re6 のように、黒 K と黒 R の間で一度待ち、8...b1Q? と来た瞬間に 9.Re8+! Rxe8= の stalemate を狙う手は考えられます。しかしこの場合、8.Re6 に 8...Rf8! 9.Rd6 Re8! 10.Rc6 Rd8!-+ と、黒 R に白 R の「ひとつ外側」をキープされると手がなくなってしまいます。

☆そこで 7.Rc6! Rg8 8.Rxf6 と、1 手遅らせて S を取るのが好手です(7.Rd6? は 7...Sd7!-+ があるため 7.Rc6 は限定)。8...Rh8 には 9.Rg6! と、黒 R の「ひとつ内側」の位置につけます。黒として

も、現状の「ひとつ外側」をキープしたいのですが、手番なので何か指さなければなりません。……実はこの状態、白番なら白負け、黒番ならドローなのでした。Reciprocal zugzwang をめぐる攻防が作品のテーマでした。

★ To get the better side of reciprocal zugzwang, WR wants to stick to his counterpart from inside, while BR wants the same from outside. Funny situation!

E238 (Pasman)

1.Rc5+ Kb4 2.g6 Sh5 3.Bxh5 Kxc5
4.Bg4 Rc3+ 5.Kb2 Rb3+ 6.Kxb3
Bxg4 7.g7 Bxf5 8.g8B 1-0

☆まず 1.Bxh3 と B を取れば駒得できますが、1...Ra1+ 2.Rb1 Ra2 3.Rb5 Ra1+= と perpetual check になってしまいます。まず 1.Rc5+ で黒 K の位置をずらし、1...Kb4 の R 取りにかまわず 2.g6 と promotion を目指します。代わりに 2.Rb5+ Kxa4 3.Bxh3 Kxb5 4.f6 のような手もありますが 4...Kb4 5.f7 Rc3+ 6.Kb2 Rb3+ 7.Kc2 Rc3+= で perpetual check です。

☆黒は 2...Sh5! と S を捨ててから 3...Kxc5 とします。狙いは、4.g7 なら 4...Ra1+ 5.Kb2 Rg1 6.Bg6 Kb4! 7.g8Q Rg2+ 8.Kc1 Rg1+ 9.Kd2 Rg2+ 10.Ke1 Rg1+ 11.Kf2 Rg2+ と、またもや perpetual check に持ち込むことです。

☆ここで 4.Bg4!! の switchback が絶妙手。B を捨てて g ファイルをふさぎます。

ちなみにさっきの 2...Sh5! のところで
は 2...Se2 も可能で、その場合は 4.Bg4!!
がやはり switchback となり main line
に戻ります。

☆ 白の g ポーンが止まらず決まったか
に見えますが、4...Rc3+ ~ 5...Rb3+!
と最後の罠を仕掛けます。7...Bxf5
の局面でうっかり 8.g8Q? とすると
8...Be6+ 9.Qxe6 がなんと stalemate
です。正しい締めくくりは 8.g8B!! の
underpromotion で、取られた B が再
生する、いわゆる phoenix にもなって
います。

★ WB is the hero of the study.
It shows a cute switchback, and
after being captured, it shows up
again(phoenix)! The Black capture
Bxg4 can be on the 4th or 5th
move, by the way.

E239 (Eilazyan)

1.g3+ Bxg3 2.hxg3+ Kh3 3.a7 a1Q+
4.Kf2 Qd4+ 5.Kf3 Qxa7 6.Sb5 Qa8
7.Sc7 Qa7 8.Sb5 Qa6 9.Sc7 Qa7
10.Sb5 Qg1 11.Sf2+ Kh2 12.Sg4+
Kh1 13.Sf2+ Kh2 14.Sg4+ ½-½

☆ a2 の P が promotion 目前で白はピン
チです。局面をよく見ると黒の K が
意外と狭いこと、また a6 の白 P もまだ
生きていることから何かできないか考え
ます。

☆ 初手は 1.g3+ とチェックしながら白
K を広くします。1...Kh3? は 2.Bg6+-
ですし、1...Kg4 も 2.Bh5+ Kxh5 3.a7
a1=Q 4.axb8=Q Qd4+ 5.Kf1 Qd3+

6.Kxe1 Qxe4+= という感じでドロー
になります。

☆ したがって 1...Bxg3 2.hxg3+ と
なり、2...Kg4 は 3.a7 a1=Q+ 4.Kg2!+-
と守れますので今度は 2...Kh3 と入り、
白のピンチは続きます。

☆ 3.Kf2? の早逃げは 3...bxa6!+- と
取られて負けですし、3.Sf2+? Kxg3
4.Se4+ Kf3 5.Sd2+ とチェックを続け
てみても 5...Ke2 6.a7 a1=Q+ 7.Kg2
Qg7+-+ でダメそうです。また、3.a7
も 3...a1=Q+ 4.Kf2 Qd4+ で P が落ち
るので除外したくなりますが、もう少し
踏み込んで考えてみます。

☆ 5.Kf3 と逃げ、5...Qxa7 に 6.Sb5
と、狭いところに入った Q を狙いま
す。黒が勝つためには a6 ~ a8 のマ
スから Q を逃がさなければなりません。
8...Qa6 9.Sc7 となった局面で、Q
が行ける 6 段目のマスは h6 だけですが、
9...Qh6 は 10.Sf2+ Kh2 11.Sg4+
Kg1 12.Sxh6+- と取られてしまいま
す。

☆ 9...Qa7 10.Sb5 の局面に戻り、
repetition を避けるには a7-g1 の
diagonal から逃げ出すしかありません
が、行けるマスが g1 しかありません。
しかしその場合黒 K の逃げ道をふさい
でしまうため、Sf2+ ~ Sg4+ の繰り返
しが結局避けられないというわけです。
horizontal と diagonal の両方で Q を
domination するという、壮大な仕掛け
でした。

★ A Spectacular domination of Q
both by horizontal and by diagonal!!
Author: After David Gurgenzidze
(Georgia) Olimpiada duniyasi 2012.

E240 (Eilazyan)

1.Re1+ Kxe1 2.e8Q+ Kf2 3.Sd3+ Rxd3 4.Bc5+ bxc5 5.Qxg6 Rh3+ 6.Kxh3 g1S+ 7.Qxg1+ Kxg1 8.Rxg7+ Sg5+ 9.Rxg5+ Kh1 10.Re5 a1Q 11.Re1+ Qxe1 ½-½

☆駒の数が多いですが、次に1...g1Q+を狙われているので手の選択肢が少なく、考えやすいとも言えます。1.Re1+ Kxe1 2.e8Q+ は必然。

☆ 2...Kf1? は 3.Qe3! なので 2...Kf2! と逃げますが、3.Sd3+! から 4.Bc5+! と捨てるのが大事で、後になって生きてきます。

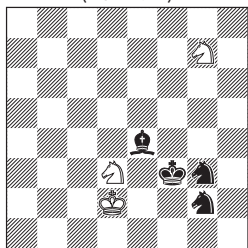
☆ 5.Qxg6! に対して黒も 5...Rh3+! の捨て駒から 6...g1S+ の underpromotion で返します。7.Kh4? や 7.Kh2? と逃げる手は 7...Sf3+ から Qを取られてしまうので 7.Qxg1+! と切り、9.Rxg7+ から 10.Rxa7 と P を押さえればドローです。

☆……と思いきや、黒には 8...Sg5+ という奥の手がありました。9.Rxg5+ と取るよりなく、9...Kf1 なら 10.Kh2 ですが 9...Kh1 と隅に逃げられて今度こそ困ったようです。しかしそこで 10.Re5! が狙いの一手でした。10...a1Q 11.Re1+ Qxe1 まで stalemate のドローとなります。4.Bc5+! と捨てておいたのはこのためだったのです。なお、4.Bc5+ のところで先に 4.Qxg6? とするのは手順前後で、4...Rh3+ 5.Kxh3 g1S+ 6.Qxg1+ Kxg1 7.Rxg7+ Sg5+ 8.Rxg5+ Kh1 9.Bc5 と進んだときに取ってくれず、9...a1Q!-+ となって失

敗します。

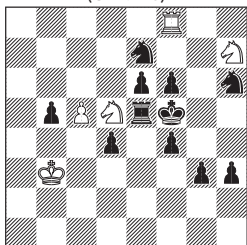
★ Both sides sacrifice pieces one after another (7 times in total!) and reach the goal of study: stalemate! White's last move coincides with the first move (Re1).

H1450 Niels Danstrup
C+ (Denmark)



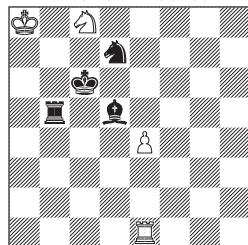
H#2 3sols (3+4)

H1451 Mykola Vasyuchko
C+ Mykhailo Galma (Ukraine)



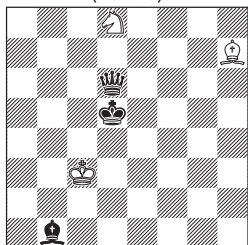
H#2 5sols (5+11)

H1452 Kankuh Kobayashi
C+ (小林看空)
After C.J.A. Jones



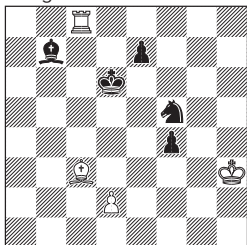
H#2.5 3sols (4+4)

H1453 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



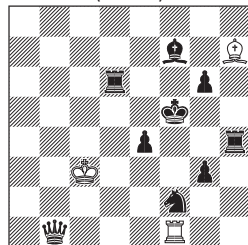
H#3 (3+3)
b)Bb1→h1

H1454 C+ Paul Raican
(Romania)
Sergiu Than in Memoriam



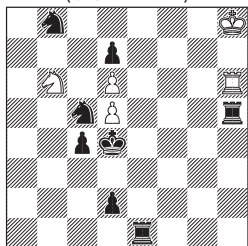
H#3 3sols (4+5)

H1455 Aleksandr Pankratiev
C+ Yuri Gorbatenko (Russia)



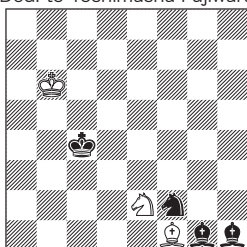
H#3 2sols (3+9)

H1456 Christopher J.A. Jones
C+ (Great Britain)



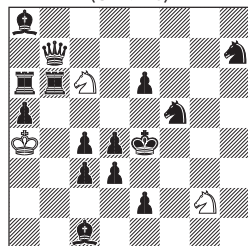
H#3 (5+8)
b)Sc5→bP

H1457 C+ Sébastien Luce
(France)
Ded. to Toshimasha Fujiwara



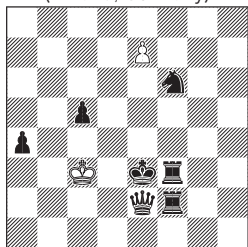
H#3.5 2sols (3+4)

H1458 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



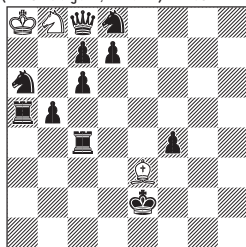
H#3.5 2sols (3+15)

H1459 Marko Ylijoki
 Rolf Wiehagen
 C+ (Finland, Germany)



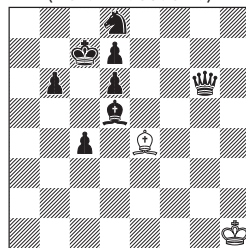
H#4.5 (2+7)
 b) a1=b1

H1460 C+ Kenan Velikhanov
 Marcos Roland
 (Azerbaijan, Brazil) After K.V.



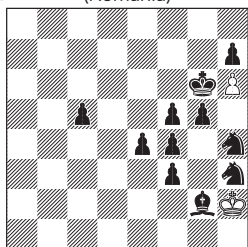
H#5 2sols (3+11)

H1461 Zlatko Mihajloski
 C+ (North Macedonia)



H#6.5 (2+8)

H1462 Mihai Cioflăncă
 C+ (Romania)



H#7 (2+11)
 b) Pe4→h5

Helpmates

Helpmate Editor

Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅]

Judge 2023

Michal Dragoun (Czech)

●今号は 13 題の作品発表です。最近投稿数が減少傾向にあって、以前ほどの活気が無くなってきてしまいました。日本人作家さんからの投稿もお待ちしています。

●これまで同様、小林敏樹さんと及川弘典さんから日本語で先に短評をいただきました。いつもありがとうございます。105 号以降も、先に短評を送ってくださる方を募集しますので、メールか X の DM でご連絡ください。

●また現在のプロパラでは、従来の解答募集の代わりとなる短評募集も行っています。解答を見ていただいても構いませんので、作品に対する感想を送ってください。好きな作品だけで構いません。短評は翌号に掲載されます。

This issue has 13 compositions. HG means the comment of Hans Gruber, TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. I welcome your comments on the published works!

H1450 (Danstrup)

1.Se3 Sf5 2.Sg4 Sh4#
1.Sh1 Sh5 2.Sf2 Se5#
1.Bf5 Se6 2.Bg4 Sg5#

● H#2 の軽作からスタートです。
● g7S は黒 K から少し離れていて使い道が限られそうに見えますが、3 解で上手い具合に跳ね分けます。そこが本局の生命線。

及川：小粋な g4 への 2 種移動。トップにぴったりの軽作。

小林：当然の 2 解に加え、S の役割を変えて 2...Se5 でもう 1 解。なるほど。

Author : Three ideal mates from the same position. No pawns on the board (Aristocrat). No similar moves.

HG : Three ideal-mates, and each of the black pieces moves twice, while the kings remain static. A nice achievement without repeated moves.

TF : It is surprising that g7S moves in three directions from this economical setting!

H1451 (Vasyuchko, Galma)

1.exd5 c6 2.Ke6 Rxf6#
1.Sf7 Shxf6 2.Sg5 Sxe7#
1.Ke4 Rc8 2.Kxd5 Sxf6#
1.Kg4 Rxf6 2.Rh5 Rxf4#
1.Kg6 Rg8+ 2.Kxh7 Sxf6#

●ヘルプメイトは 100 年以上の歴史を

持つ分野。当然開拓は進んでおり、現在では H#2 で新味を出すこと自体、困難になってきています。

●本作は H#2 としては非常に珍しい雰囲気作品に仕上がっていますが、その理由は 5 解であるという点に尽きます。

●現代の短編ヘルプにおいては 2 解が最小単位になっていて、単解の作品は滅多にありません。3 解はサイクル系のテーマを表現するのに適していますし、4 解は 2 解を二つ引っ付けるだけでもバランス良く作れます。しかし、5 解はバランスを保つのが非常に困難です。4 解までと比べると作例もとても少ないはずで、こういう過去の人々が狙ってこなかったところに短編ヘルプの未来があるのかもしれない。

●さて、肝心の本作の内容ですが、異なる白 S が f6 に跳んでメイトにする 2 解や R で詰ませる 2 解の対比が面白いところと言えます。しかし、5 解全体としてはテーマが無く、手のダブりも目立ちます。好作と言えないまでも意欲作と言えるでしょう。

及川：star-flight。Zilahi になる Ke4 と Kg6 の解が良い。

小林：すべて f6 地点への着手がカギ。詰上がりで白ピースに無駄がないのがいい。

HG：It is always fun (and a bit thrilling) to solve problems with five solutions even if the prize to pay is that the solutions are only loosely connected. (Or just because they are only loosely connected?!)

TF：2 solutions which different white Knights jump to f6 is interesting. It

is unfortunate that some moves are repeated, but an ambitious work.

H1452 (Kobayashi)

1...Se7+ 2.Kb6+ Sxd5+ 3.Ka5 Ra1#
1...exd5+ 2.Kc7 d6+ 3.Kxc8 Re8#
1...Ra1 2.Rb7 Ra5 3.Rc7 exd5#

●こちらも特段のテーマはなく、解全体の雰囲気を見てほしいというタイプの作品。

●配置的には Problem Paradise の HP で「今月のプロブレム」2023/09 出題分の Christopher Jones 作と瓜二つで、作者はここから発想したものと思われる。

及川：尻取り (Ra1# → Ra1 ~ exd5# → exd5+) になっている。

●1 手目・2 手目・3 手目での駒取り (d5) というのが一応狙いと言えるかもしれません。白の初手と最終手が 3 解でサイクルになればなお良かったと思います。
HG：Again a colourful set of different solutions.

TF：It would have been better if the first and final moves were a cycle with three solutions.

H1453 (Zimmer)

a) 1.Bf5 Sf7 2.Be6 Kd3 3.Qc5 Be4#
b) 1.Qb4+ Kc2 2.Kc4 Se6 3.Bd5 Bd3#

●詰上りを見比べると、完全な (全ての駒が移動した) モノクロームエコーに

なっています。駒の動かす順番も変わっていてなかなか楽しいと思うのですが、H#3 でエコーというのとはにかく作例が沢山あるだけに、類作は免れないでしょう。

小林：きれいなモノクロームエコー。基本のメイト形だけど、過去に同一作はないのかしら？

及川：きれいなエコーメイト。

● B を大きく動かすツイン設定も少し気になりますか。

HG : Echo ideal-mate square-root 2. Who checks for originality?

TF : A complete monochrome echo is beautiful. Is the large twin setting a disadvantage?

H1454 (Raican)

1.Be4 Be5+ 2.Kd5 d4 3.e6 Rc5#
1.Bd5 d4 2.Bf7 Rd8+ 3.Ke6 d5#
1.Kd5 Rg8 2.Ke4 Rg3 3.Bd5 d3#

●主役は白 P。シングルステップとダブルステップの解が一つずつ、そしてダブルステップからもう一度動かす解も付けて、合計 3 解となっています。手のダブリという視点では d4 着手自体はダブリしているのですが、あくまで目的地は異なるので気になりません。

●白 R の動きも楽しめて、まずまずの作品と思います。

及川：wP の着手がいい感じ。bK と bB の最終位置交換と同地点着手がアクセント。

HG : The king is mated on three different squares, the bishop blocks

on three different squares.

TF : A nice composition with enjoyable white Rook and Pawn' s moves.

H1455 (Pankratiev, Gorbatenko)

1.Kg4 Rxf2 2.g5 Rf1 3.Bh5 Bf5#
1.Kg5 Bxg6 2.Sg4 Bh7 3.Rdh6 Rf5#

● R と B で対比を見せる H#3 です。最終手同地点着手、手のダブリ無しというのがいかにも作者らしい作り方になっていますね。

及川：「黒駒の役割交換、白駒 2 種のスイッチバック、同地点着手で詰み」という見事な構成。

小林：よくある詰型に白のスイッチバックで味付け。でも類型的か。

●ただし、2 解ともで手待ちが出てきてめでたしめでたしではありませんので要注意。分析してみましょう。確かに 2...Rf1 は他に手がなく (白 K は動かせない、2...Rf6 ではクリティカルスクエアを飛び越してしまう、2...Bg6 では B3 が指せない、2...Bxe4 では W3 を黒 Q に取られる) テンポムーブであると言えますが、2...Bh7 はどうでしょう？こちらは黒 R を通すための「必要手」なのです！惜しい作品。

HG : Switchback after captures, but the different purposes are a weakness. While 2.- Rf1 is a tempo move, 2.- Bh7 open the black rook' s line and brings the white bishop into safety.

TF : SwitchBack and mates on the

same square. This type of exchange of functions is very typical of the author.

H1456 (Jones)

a) 1.R5e5 Rh1 2.R1e3 Rc1 3.Sd3 Rxc4#

b) 1.Rxd5 Rh2 2.R5e5 Sd5 3.R1e4 Rxd2#

● 黒 R が順番に動き、白 R の道を作っていく a)。この手順構成は手順前後防止のためだとも言えますが、見た目には楽しめます。

● 続く b) で Rxd5 ~ Re5 とするのが、小林さんも見つけるのに手こずったという筋。a) では 1 手で Re5 と指しただけに、R を行って戻る手順は非効率に見えて指し辛いのです。

● もう 1 つの黒 R がセルフブロックする地点も 2 解で変化しており、流石の仕上げになっていますね。

及川 : bRh5 の動きの違いに面白味。

小林 : b) がえらい難しく、2 手かけて d5 を空けることになかなか気づかなかった。でも納得の手順で、Jones 作は解く価値があると改めて思った。

HG : Both black rooks block. Good twinning, but simple play.

TF : It is interesting that 1.Rxd5 ~ 2.Re5 in b) is a seemingly inefficient procedure. The self-blocking point of e1R changes in the twin.

H1457 (Luce)

1...Ka5 2.Bg2 Bxg2 3.Sd3 Bh3 4.Bc5 Be6#

1...Bg2 2.Sd3+ Kc6 3.Bc5 Bxh1 4.Bb4 Bd5#

● 3 種の駒のみで構成された中編作品で、まず初形は高評価ですね。

及川 : bB が取られる地点の違い。Bg2 の解での wB の動きが面白かったです。

● 1 解目では h1B を黒自ら捨てて行く、2 解目では白 B で外しに行く、2 解でその差異を楽しめます。

小林 : Bh1 の消去の方法 (active と passive)。ほぼ同じ詰上がりなのはつまらない。

● 手のダブリがいくつかあり、似たような詰上りになってしまうのが欠点ですね。

HG : The diagram position is attractive, but the play (ending in two similar ideal-mates) is not very exciting, the captures of the light-squared black bishop is coarse (although it is captured on two different squares).

TF : A simple initial diagram with only three kinds of pieces used. Moves of white Bishop are tasteful.

H1458 (Gavryliv)

1...Sf4 2.Ke3 Se5 3.Qf3 Sh3 4.Be4 Sxc4#

1...Sd8 2.Ke5 Sf4 3.Qe4 Sh5 4.Bd5 Sf7#

● Q の動きを追いかけるように B が動

くのが本作のテーマです。白Sの動かしか方が良い味付けになっていて、手順自体はなかなか。

及川：BristolのためにwSc6を移動させる。駒数の多さが気になるけれど、手順・構成は上手く纏まっていると思います。

小林：黒のQ,Bがペアで動いて2か所をブロック。手順は良いが、余詰防ぎの駒が多いので印象が悪い。

●Pの多さもさることながら、横に2つ並んだRが何とも重い。配置に見合った手順とは思えませんね。

HG：Two black Bristols (with both pieces blocking) are combined with well-coordinated play of the white knights.

TF：Two Bristols with different distances from the heavy setting. Knight's moves are enjoyable. Model mates.

H1459 (Ylijoki, Wiehagen)

a) 1.e8=Q+ 2.Kf4+ Qe3+ 3.Kg3 Qd3 4.Kg2 Qxf3+ 5.Kf1 Qh1#

b) 1.f8=R+ 2.Kg4+ Rf3 3.Kh5 Re3 4.Rg5 Re7 5.R2g4 Rh7#

●これが今回のイチオシ作品。

●まずは何に成るかを決めます。一番見えそうなQになってみましょう。2.Kf4+とされた時に、この逆王手を受けられるのは2...Qe3+の1手だけ。Kg3まで進むと、Qh1の詰上がりが見えてきます。ただ、すぐに3.Qf3+?では黒Kの移動が上手く行きません。3.Qd3!のpelle

moveが、pinされた駒で可能な唯一の手待ちになります。

●配置全体を一路右に移動したものがb)。a)の手順を再現できないことを確認しておきましょう(最終手が指せない)。こちらではRに成るのが正解。Qに成ってしまうと黒3手目のKh5が指せないのです。3...Re3!という、1解目のQと呼応するpelle moveまで入って完璧な仕上がりですね。

及川：三段目での成駒(R、Q)の動きが良いですね。

HG：Great! Entertaining play with excellent twinning, two different white promotions in the first move, and attractive play with the check danger.

TF：Tempo pelle move by different promoted pieces! Both procedures and twin settings are perfect. An amazing composition!

H1460 (Velikhanov, Roland)

1.Kd3 Ba7 2.Qxb8+ Bxb8 3.Kd4 Ka7 4.Kc5 Ka8 5.Kb6 Ba7#

1.Kxe3 Ka7 2.Kd4 Sxd7 3.Qb8+ Sxb8 4.Kc5 Ka8 5.Kb6 Sd7#

●黒駒の壁を見れば、b6でメイトにするのだろうと推測できます。まずBa7と指してみるものの、そこにBがいるままでは黒Kをb6へ運べません。2.Qxb8+!とSを外してしまうのが、白Bに行き先を与えるための駒取りです。

●この1解目が見えれば、2解目ではじ

めに白 B を取ってしまうのも芋づる式に分かると思います。こちらの解では白 K の動きが tempo move とは呼べない (白 S を unpin する目的が含まれる) のが少し弱いかもしれませんが、両方の解で白の 2 つの駒がスイッチバックする手順構成が面白いです。

及川 : Zilahi. wK の動きがいい感じ。

小林 : 2 解で Zilahi にすることで作品となった。発想がユニークで面白い。

●黒 K の経路が 2 解でどうしても似通ったものになってしまったのは残念。経路を短くして他の手で対比を入れられたら、さらなる佳作になったことでしょう。HG : An astonishing Zilahi with switchbacks. Without computer testing, such problems would have been impossible to construct without cooks of the strong alliance of white bishop and white knight.

TF : Interesting Zilahi, both solutions include two switchbacks. The similarity of the route of bK in the two solutions is a bit weak.

H1461 (Mihajloski)

1...Bg2 2.Bf3 Kg1 3.Qe4 Kf2 4.Qb7 Ke3 5.Kc6 Kd4 6.Qc7 Kxc4 7.Bd5+ Bxd5#

●黒 Q をブロックに使うため、双方 B を黒 Q ルートの外側に運ぶのが面白い序。

●黒 Q で c7 を塞いだ後、7.Bd5+ とスイッチバックして取らせるのが決め手になります。

小林 : Q を B の内側に入れるというテーマであっさりと表現。

及川 : Pelle move で始まり、Pelle move で締める素晴らしい構成。

●テーマはあくまで双方 B の動きですが、繋ぎの手順にも不自然さがなく、起承転結の表現が見事です。

●長編ヘルプの大家による、一筆書きの素晴らしい作品でした。

HG : Excellent play on the diagonal, with the bishops moving to-and-fro.

TF : It starts with the pelle move of the pinned white Bishop and ends with the pelle move of the pinned black Bishop. A great composition by the regular contributor!

H1462 (Cioflâncă)

a)1.Sf2 Kg1 2.Sh1 Kh2 3.Sg3 Kg1 4.Sh5 Kh2 5.Sg7 hgx7 6.Kh5 g8=S 7.Kg4 Sf6#

b)1.Sg1 Kxg1 2.f2+ Kxf2 3.f3 Ke3 4.f4+ Ke4 5.Sf5 Ke5 6.Sg7 hgx7 7.h6 g8=Q#

●最後は手順の全く異なるツイン作品で、解図には長編 2 作分の苦勞があります。

●1 解目は h3f の動き、2 解目は白 K の行進が主題ということになるのでしょうか。対比と呼べるのは b7 に捨てる黒 S の変化と、白 P の成り分けの 2 つですね。及川 : wP に取られる bS が変化。軽快に S を運ぶ a) が楽しかったです。

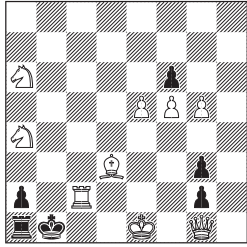
●全体構成に散漫な印象はありますが、c5P が a) での黒 S の経路の限定と、b)

での白Kの経路の限定に役立っている
点は良いですね。

HG : Intriguing knight' s tour in a),
the much less impressive king's
walk in b) at least results in a
different promotion.

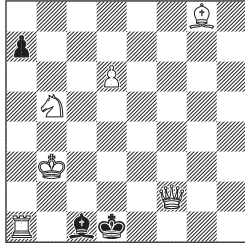
TF : It' s nice that different black
Knight captured in b7 and different
promotion. However, the overall
structure seemed scattered.

S313 Sergey Borodavkin
Gennady Kozura
C+ (Ukraine)



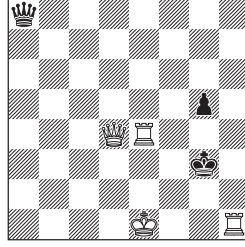
S#5 (9+6)

S314 Gennady Kozura
Valery Kopyl
C+ (Ukraine)



S#6 (6+3)

S315 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



S#9 (4+3)

Selfmates

Selfmate Editor

Hiroaki maeshima [前嶋啓彰]

2021-23 Judge

Kohey Yamada [山田康平]

☆今号は3題の出題。早いもので今回の104号がWeb発行となって4号目になります。

☆トーナメントディレクターを務めておりましたTadashi Wakashima-70 Jubilee Tourneyですが、結果稿をProblem Paradise ホームページで公開しました。ぜひお楽しみください。

☆短評をくださる方を募集しています。プロブレムを見て思ったこと、感じたこと等あればProblem Paradise ホームページのフォームよりお送りください。

☆ Please send me comments for the problems via the form (<https://forms.gle/LuPr6hd65SYZvCfR7>) on Problem Paradise' s homepage! Any comments are welcome.

S313 (Borodavkin, Kozura)

1.Kd1? fxg5!
1.Qxg2? fxe5!

1.Be4!
1...fxg5 2.Qxg2 g4 3.Bf3 gx f3
4.Rc1+ Kxc1 5.Qc2+ Kxc2#

1...fxe5 2.Rc1+ Kxc1 3.Sc5 Rb1
4.Sb3+ Rxb3 5.Qe3+ Rxe3#

☆2解のメイト形が横からのチェックメイトと縦からのチェックメイトで良い対照になっています。1...fxg5と1...fxe5は、2.Qg2の後に指す手があるかどうか異なり、そのためにそのあとの変化が異なっています。

☆ Good contrast between two variations. One of the variations has a checkmate from a vertical line, while the other has one from a horizontal line.

S314 (Kozura, Kopyl)

1.Ka2!
1...a5 2.Bc4 a4 3.Qd4+ Ke1 4.Qe3+
Kd1 5.Sc3+ Kc2 6.Bb3+ axb3#
1...a6 2.Rxc1+ Kxc1 3.Sc3 a5 4.Ka1
a4 5.Ba2 a3 6.Qb2 axb2#

☆ Short variation は除いています。

☆ S313でも見られたように、白の初手が黒に2つ以上の変化を許し、その両方で異なったメイトになるというのが近年の中手数のセルフメイトでは見られません。長手数になるとすべてチェックというものが多く、これはS315で見ることができます。

☆ 1.Bc4? a6! と 1.Rxc1+? Kxc1 2.Ka2 a6! が特筆すべき try でしょう。

☆ The existence of tries 1.Bc4 a6! and 1.Rxc1+? Kxc1 2.Ka2 a6! determines the exact order of white moves. Skillfully done!

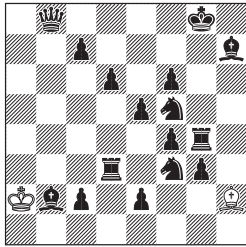
S315 (Pankratiev)

1.Rg4+! Kf3 2.O-O+ Ke2 3.Rf2+
Ke1 4.Qc3+ Kd1 5.Rd2+ Ke1
6.Rd4+ Ke2 7.Qd2+ Kf3 8.Rg3+
Kxg3 9.Qg2+ Qxg2#

☆ 黒 Q のチェックがあるため、白は
チェックを続けるしかありません。ただ、
白 K が e1 でメイトになる形がほとん
どないので、キャスリングしてメイトさ
れやすい g1 に動きます。詰将棋的に解
けると思います。

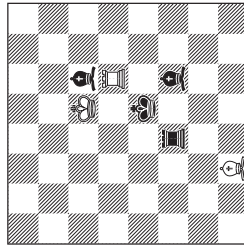
☆ Because of unprovided checks by
bQ, White must check. However as
the checkmate is unfeasible when
wK is on e1, White castles with
check.

F1459 Igor Vereschagin
C+ (Russia)



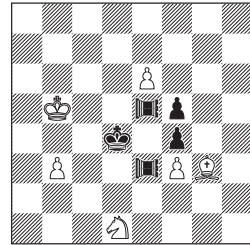
H#2 (2+16)
Series Capture

F1460 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



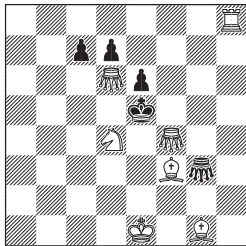
H#2 2 Sols (3+4)
Poseidon c5, e5
Triton d6, f4
Nereide c6, f6, h3
Take&Make

F1461 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



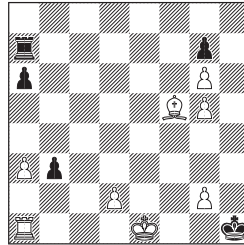
H#2 2 Sols (6+5)
(0+2) Pao
Transmuted Kings

F1462 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



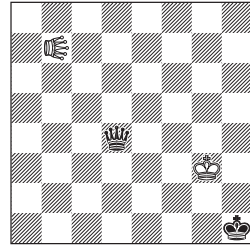
H#2 2 Sols (7+5)
(2+1) Grasshoppers

F1463 Igor Vereschagin
C+ (Russia)



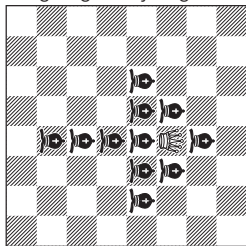
H#2 (8+5)
b) wPg6→g3
Series Capture

F1464 Kalyan Seetharaman
C+ (India)



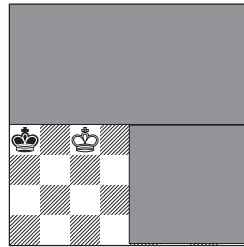
H#3 2 Sols (2+2)
Nonstop Equihopper b7

F1465 C+ Sébastien Luce
"You go right or you go left?"
(France)



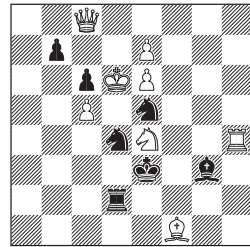
H=10.5 (1+11)
b) Vertical Mirror (a1↔h1)
Locust f4
(0+10) Bishop-Hopper
ABC PWC

F1466 Sébastien Luce
C+ (France)



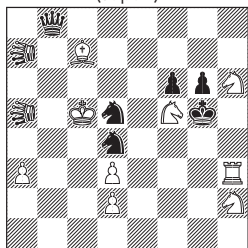
h=8 (1+1)
b) turn 90°
c)=b) translation b4-b3
Board 4x4
Sentinels Pion Advers

F1467 Nikola Petković
C+ (Serbia)



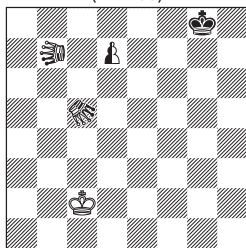
HS#3 2 Sols (8+7)

F1468 Hiroaki Maeshima
C+ (Japan)



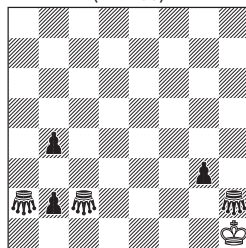
HS#3 2 Sols (9+6+2)
Half Neutral Camel f5
Half Neutral Neutral Locust a5 a7

F1469 Sébastien Luce
C+ (France)



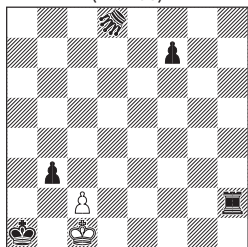
HS#5.5 (1+1+3)
Neutral Locust b7
Neutral Contra-Grasshopper c5
Neutral Pawn d7

F1470 Sébastien Luce
C+ (France)



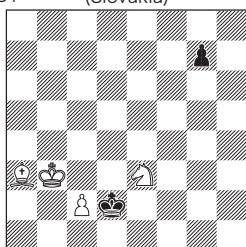
HS#6.5 (1+6)
(0+3) Grasshoppers

F1471 Sébastien Luce
C+ (France)



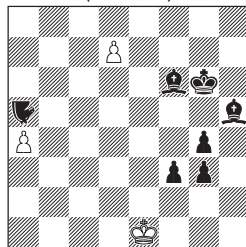
HS#6.5 (2+5)
Beetle d8

F1472 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



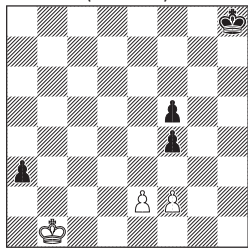
SH#13 (4+2)

F1473 Paul Răican
C+ (Romania)



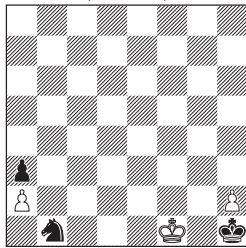
SS#11 (3+7)
Circe
Nightrider a5

F1474 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



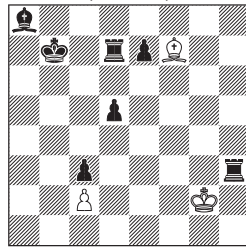
PSS#13 (3+4)
Bicolores

F1475 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



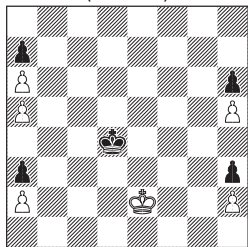
SS#14 (3+3)
Bicolores
Checkless Chess

F1476 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



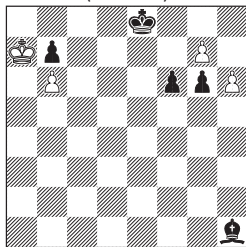
SS#19 (3+7)
Relegation Chess
Checkless Chess
Transmuted Kings

F1477 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



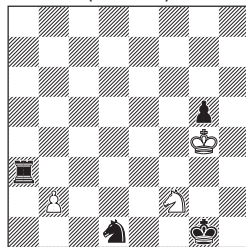
SHS+13 (6+5)
b) wKd2

F1478 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



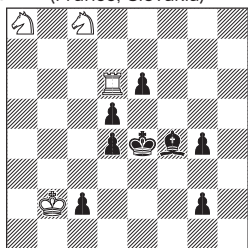
SI=30 (4+5)

F1479 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



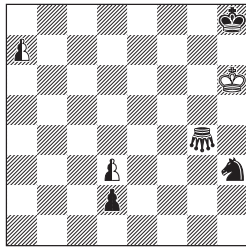
PSS#12 (3+4)

Jean-Francois Carf
F1480 Ľuboš Kekely
C+ (France, Slovakia)



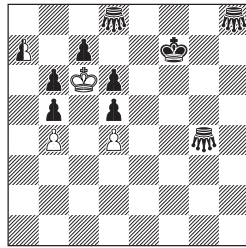
PSS#12 (4+8)

F1481 Sébastien Luce
C+ (France)



11→SS#1 (1+4+2)
Grasshopper g4
Neutral Pawns a7, d3

F1482 Sébastien Luce
C+ (France)



12→SS#1 (3+9+1)
(0+3) Grasshoppers
Neutral Pawn a7

Fairies

Fairy Editor

Vlaicu Crisan (Romania)

Judge 2023

Thomas Maeder (Switzerland)

Welcome to new composers Kalyan Seetharaman (India) and Nikola Petković (Serbia)! Seetharaman is the distinguished editor of the fairy section of the reputed British Chess Problem Society magazine *The Problemist* and the inventor of the fairy condition *Superguards*.

Many thanks for the composers who submitted their entries to support our column – I am able to present 24 entries this time. Let's hope we will be able to keep the momentum going.

No antagonistic entries this time, so let's go straight to the help compositions. **F1459** has only one solution, but can anyone beat the number of captured black pieces? In Stephan's **F1460** all pieces are Marine: instead of King, Rooks and Bishops you will see Poseidons, Tritons and Nereides. Ľuboš shows some tempo play in **F1461**. The Ukrainian duo explores a mating pattern along the same diagonal, while the Russian duo explores a retro trick in *Series Capture*. **F1464** is the first *Wenigsteiner* from this

issue. Séb continues his series of highly original compositions with a figurative problem and ends the help play section with the second *Wenigsteiner* on a 4x4 board with only two Kings on it.

The helpselfmates aficionados won't be disappointed by the 5 originals. Nikola and Hiroaki explore new twists of the Romanian *Tzuica Tournament 2023* theme, which shows that there is still room for creativity when speaking about battery dismantling. The three one-liners from our French friend are actually stories with an unexpected ending. The curious beast present in **F1471** is a Beetle: moves like a Grasshopper but makes a Knight leap of 27.5 degrees on passing over the hurdle.

The remaining 11 compositions involve serial play. In **F1478** the aim is auto-stalemate: White plays and puts himself in a stalemate position. In **F1477**, **F1481** and **F1482** Black plays 13, 11, respectively 12 introductory moves before reaching to a position of $hs+1$ and $SS\#1$ (twice). I strongly recommend you attempt trying to solve all compositions and read the solutions only afterwards.

I would like to thank to all composers and readers for their contributions to the continuous success of our fairy column in 2023.

Seasonal greetings and best wishes
to all of you in 2024!!

F1459 (Vereschagin)

1.Kh8 B:g3:f4:e5:d6:c7:b8-e5
2.Bg8+
K:b2:c2:d3:e2:f3:g4:f5:f6-g6#

Crisan: Only one solution, but there
is a task in number of captures.

F1460 (Dietrich)

1.TRc4 TR:f6-f7 2.POe4 POd4#
1.TRg4 TR:f6-f5+ 2.POe6 POd6#

Author: This h#2 failed in
Wakashima 70 JT.

Crisan: Oh, I don't think so! Non
retained compositions in formal
tournaments should never be
considered as failures. There is a
nice dance of both Poseidons in the
last move.

F1461 (Kekely)

1.PAd3 B:f4 2.PAc3 Be3#
1.PAd5 Be1 2.PAc5 Bc3#

Author: Meredith. Loss of move –
Kricheli theme.

Crisan: The keys are pure tempo
moves! Can anyone show the same

idea without using fairy pieces?

F1462 (Vasyuchko & Galma)

1.K:d6 G:c7 2.K:c7 Sb5#
1.K:f4 G:g3 2.K:g3 Bh2#

Crisan: Two white Grasshoppers
are sacrificed in each solution. The
ending model mates are appealing.

F1463 (Vereschagin & Gurov)

a) 1.Rd7 Bh3 2.R:d2:g2-h2 0-0-0 #
b) 1.g6 B:g6-h7 2.R:h7-h2 Kf2#

Authors: The solution from a) does
not work in b) because the castling
is illegal.

Crisan: A simple yet amusing retro
trick. I also like the different paths
of bRa7 towards h2.

F1464 (Seetharaman)

1.Kg1 NEf1 2.Kh1 NEh5 3.Qg1+
Kh3#
1.Qc4 NEd1 2.Qc7+ Kf2 3.Qh2+
Kf1#

Author: Echo mates. This is better
than the previous version (with
tempo play by black in one solution).

Crisan: A beautiful Wenigsteiner!
The Equihopper must be Nonstop
else the bQ would be able to
intercept the check.

F1465 (Luce)

- a) 1...L:f5-f6[BHf4] 2.BHf7 L:f7-f8[BHF6] 3.BHf2 L:f6-f5[BHF8] 4.BHg1 L:e5-d5[BHF5] 5.BHg6 L:f3-g2[BHd5] 6.BHf7 L:g4-g5[BHg2] 7.BHg8 Lg6-g7[BHg5] 8.BHh6 L:f7-e7[BHg7] 9.BHd6 L:g5-h4[BHe7] 10.BHdf8 L:f2-e1[BHh4] 11.BHa3 L:b4-a5[BHe1]=
- b) 1...L:d5-e6[BHc4] 2.BHe1 L:g4-h3[BHe6] 3.BHf7 L:d3-c3[BHh3] 4.BHe7 L:b4-a5[BHc3] 5.BHe5 L:e5-f5[+bBHa5] 6.BHg5 L:e6-d7[BHf5] 7.BHf8 L:f5-g4[BHd7] 8.BHh4 L:g5-g6[BHg4] 9.BHh7 L:f7-e8[BHg6] 10.BHc8 L:d7-c6[BHe8] 11.BHh5 L:g6-h6[BHc6]=

Author: The arrow changes its direction in the second twin! In each solution gradually all the Bishop-hoppers are scattered all over the board with successive captures by white Locust.

Crisan: Amazing figurative problem, with two long and difficult to find solutions.

F1466 (Luce)

- a) 1.Ka3 Kc3 2.Ka4(+a3) Kc2(+c3) 3.K:a3 Kc1(+c2) 4.Kb3(+a3) a4=B+ 5.Ka3(+b3) b4=R 6.Ka2(+a3) B:c2 7.K:a3(+a2) Rb2 8.c:b2+ Kb1==
- b) 1.Kc4 Kc2(+d2) 2.Kd4 K:d2(+c2) 3.c1=B+ Kd1(+d2) 4.Ba3 Kc2

5.Bb4(+a3)

a4=Q 6.d1=B+ Kc1(+c2) 7.Kc4 Q:b4+ 8.Kd3 Qb2==

- c) 1.Kd4(+d3) Kc1 2.K:d3 Kb2 3.Kd4(+d3) Kb3(+b2) 4.b1=Q+ Kb4(+b3) 5.Qc2 Ka4 6.b1=S+ Kb4 7.Sa3 K:a3 8.Qc3(+c2)+ Ka2(+a3)==

Author: A really minimal position, reaching to a very surprising AUV with twins a) and c). Remember that in board 4X4, white pieces can promote on the fourth rank! I found only one other example of AUV with this material in Winchloe (with five conditions). Twins a) and b) lead to somewhat similar positions where black King or the white officer cannot move without the apparition of a sentinel with self-check. The same apparition in twin c) if white King or black Queen move.

Crisan: The final double stalemate positions are highly specific. It takes ingenuity to find three different beginning positions of the same length in such a reduced space!

F1467 (Petković)

- 1.Qd7 Rf2 2.Sd2 Sdf3 3.Sc4+ S:c4# 1.Qc7 Bf2 2.Sg3 Sef3 3.Sf5+ S:f5#

Author: Romanian Tzuica 2023 theme.

Crisan: Black has two direct

batteries. In each solution one battery is dismantled (i.e. the rear piece leaves the battery line) while the other fires. This composition shows an original feature: both rear and front piece of the black batteries occupy the same squares in the solutions (f2, respectively f3).

F1468 (Maeshima)

1.CAc4=n nL:a5-a4=b 2.K:d4 Qb5
3.Sf3+ nCA:f3=b#
1.CAc6=n nL:a7-a8=b 2.K:d5 Qb4
3.Sf7+ nCA:f7=b#

Author: Exchange of Functions: LOa5/LOa7 (Mate/Captured), Sd4/Sd5 (Guard/Captured, thus forming extended Zilahi) and Sh6/Sh2 (Forcing mate/Guard). Battery dismantlings on the 1st move of Black (direct ecto-battery of neutral/black battery) result in the immediate creation of batteries (direct batteries of black/neutral battery) with orthogonal-diagonal transformation.

Crisan: Another excellent composition featuring the Romanian Tzuica 2023 theme! Here both black direct (ecto)batteries are surprisingly dismantled after B1. The construction is flawless.

F1469 (Luce)

1...d6 2.nCGe7 nGcb4 3.Kb3 nCGb2
4.d7 nCGb6 5.Ka3 Kf8 6.d8=nL+
nL:b6-a5#

Author: Following the comment of Vlaicu on my F1424, Problem Paradise 102 (April 2023), here is a tanagra showing the same final idea. Switchback of the neutral Pawn to allow Contra-Grasshopper to go to b4 in two moves. White King can cross the b-file, also helps the Contra-Grasshopper to go to the key square b6. The final promotion to neutral Locust with check has to be averted by the capture of the Contra-Grasshopper by this same Locust with mate to white King.

Crisan: An exquisite demonstration realized with utmost economy! Please also note the intense interplay and the clever usage of neutral pieces.

F1470 (Luce)

1...b1=R+ 2.Kg2 Rh1 3.Kf3 g2
4.Ke2 g1=G 5.Kd1 b3 6.Kc1 b2+
7.Kb1 Ga1#

Author: Black Indian in miniature with change of place of white King and black Rook of promotion in the final position.

Crisan: The Indian theme by two promoted pieces in a Rex Solus setting – has this idea been shown

before? The final zugzwang is also humorous.

F1471 (Luce)

1...f5 2.c4 f4 3.c5 f3 4.c6 f2 5.c7
f1=BE 6.c8=BE BEa2 7.BEf7+ b2#

Author: Double Excelsior black and white to Beetle, in miniature. Black Beetle of promotion self blocks in a2, then white one, "jumps on the back" of black Beetle d8 to check by anti-battery, forcing the mating push of "b" Pawn.

Crisan: I liked how the black Beetle guards d1 after the bP' s move! This specific effect further enhances the overall value of the composition.

F1472 (Kekely)

1.g5 2.g4 3.g3 4.g2 5.g1=S 6.Sf3
7.Se1 8.S:c2 9.S:a3 10.Kc1 11.Kb1
12.Ka1 13.Sb1 Sc2#

Author: Miniature. Excelsior. Minor promotion. Ideal mate.

Crisan: The wPc2 ensures the path of promoted Knight towards b1 is unique.

F1473 (Răican)

1.d8=B 2.B:a5[Na1] 3.Bd2 4.a5
5.a6 6.a7 7.a8=B 8.B:f3[f7]
9.B:g4[g7] 10.Bd1 11.Bc2+

N:c2[Bf1]#

Author: Something suitable for the Japanese solvers.

Crisan: Paul is perhaps the only contributor to the fairies column ignoring there is no longer an ongoing solving contest! However, I must admit I like a lot the idea of receiving solver appealing chess compositions. Here Paul wanted to show a Circe effect also in the last move.

F1474 (Kekely)

1.e4 2.e:f5 3.f6 4.f7 5.f8=Q+ Kh7
6.Q:f4 7.Qc4 8.f4 9.f5 10.f6 11.f7
12.f8=Q 13.Qf6 a2#

Author: Miniature. Double excelsior. Zugzwang. Model mate.

Crisan: Although there is only one parry effect, the kindergarten position is very attractive. The spicy final position is Bicolers specific.

F1475 (Kekely)

1.h4 2.h5 3.h6 4.h7 5.h8=B 6.Bb2
7.B:a3 8.Bd6 9.a4 10.a5 11.a6
12.a7 13.a8=R 14.Ra1 Sd2#

Author: Miniature. Double excelsior. Minor promotions.

Crisan: It takes some time to understand why Black has no choice

but play Sd2 on his last move. Very entertaining, for sure!

F1476 (Kekely)

1.Be6 2.B:h3 3.Kh1 4.Bg2=P 5.g4
6.g5 7.g6 8.g7 9.g8=S 10.Sf6
11.Se4 12.S:c3 13.Sb5 14.c4
15.c:d5 16.d6 17.d:e7 18.e8=R
19.Rb8+ K:b8#

Author: Meredith. Double excelsior. Minor promotions. Mate from battery.

Crisan: I wasn't actually able to check this composition with Popeye 4.89 due to the error message Incompatible fairy elements changing piece types. Apparently Popeye doesn't quite understand how Relegation Chess and Transmuted Kings could work together.

F1477 (Kekely)

a) 1.Kc3 2.Kb2 3.K:a2 4.Kb1
5.a2 6.a1=R 7.R:a5 8.R:a6 9.Ra1
10.a5 11.a4 12.a3 13.a2 & 1.Kd1
zugzwang Kb2+
b) 1.Ke4 2.Kf3 3.Kg2 4.K:h2
5.Kg1 6.h2 7.h1=R 8.R:h5 9.Rh1
10.h5 11.h4 12.h3 13.h2 & 1.Ke1
zugzwang Kg2+

Author: Meredith. Promotions to rooks. Checks from batteries.

Chameleon echo.

Crisan: Another kindergarten position! The initial place of the wK dictates the bK correct path.

F1478 (Kekely)

1.Kb8 2.Kc7 3.Kd6 4.Kc5 5.Kd4
6.Ke3 7.Kf2 8.Kg1 9.K:h1 and
back 10.Kg2 11.Kf3 12.Ke4 13.Kd5
14.Kd6 15.Kc7 16.K:b7 17.Kc8
18.b7 19.b8=Q 20.Qb1 21.Kc7
22.Kd6 23.Ke6 24.K:f6 25.K:g6
26.Kh7 27.Kg8 28.Qh7 29.Qh8
30.h7! =

Author: Meredith. Walk of white king. Self-walling of the queen. Ideal stalemate.

Crisan: The long moves of the promoted wQ are superb. Also the usage of the whole board produces a strong impression.

F1479 (Kekely)

1.b3 2.Kh3 3.Sg4 4.Se3 5.b4 6.b5
7.b6 8.b7 9.b8=Q 10.Qg3+ Kh1
11.Sg4 switchback 12.Sf2+ S:f2#

Author: Miniature. Excelsior. Ideal mate.

Crisan: A nice pin mate after an Excelsior hesitation.

F1480 (Carf & Kekely)

1.Sab6 2.Sc4 3.Se3 4.Kc1 5.Kd2
6.Ke1 7.S:g4 8.Se5 9.R:e6 10.Sd6+
Ke3 11.Rg6 12.Rg3+ B:g3#

Authors: Meredith. Walk of knight.
Clearing of the line. Longer version
of F1453

Crisan: The previous version had one
piece and two moves less. Another
triumph of the collaboration!

F1481 (Luce)

1.d1=G 2.Gd4 3.d2 4.d1=nG
5.nGh5 6.nGh2 7.Sf4 8.nGe5 9.Gf6
10.nGg7 11.Gg8 & 1.a8=nG+ Gg6#

Author: A miniature where the
Grasshopper is in the spotlight! Two
promotions to black Grasshoppers
are necessary to build an anti-
battery in g8/g7 and the coming of
one Grasshopper on the rank six.
After white promotion to neutral
Grasshopper in a8 with check, black
is forced to play Gg8-g6 with a new
and mating anti-battery f6/g6.

Crisan: Very difficult to solve, in
spite of the economy: the idea is
very well hidden in the introductory
play. All pieces move excepting the
two Kings.

F1482 (Luce)

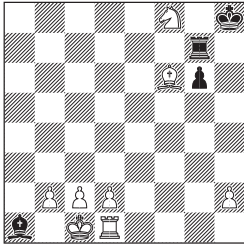
1.Kg6 2.Gg7 3.Kf6 4.Gg5 5.Kf7
6.Ge7 7.Ke8 8.Kd8 9.Kc8 10.Gb8

11.Ggd8 12.Gb7 & 1.a8=nB Gd7#

Author: Rundlauf in triangle by black
King and Klasinc by Grasshopper d8.
At the end, black in zugzwang has
to activate the neutral Bishop on the
corner a8.

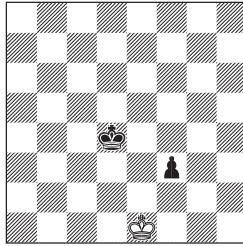
Crisan: Another unorthodox
interpretation of an orthodox theme!
The final position produces a lot of
enjoyment.

R359 Andreas Thoma
(Germany)



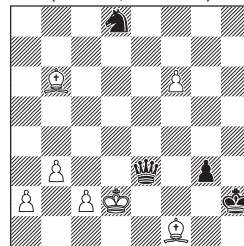
-3 & #1 (8+4)
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

R360 Andreas Thoma
(Germany)



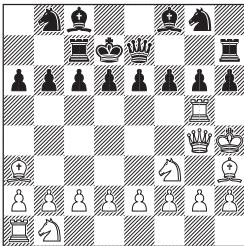
-3 & S=1 (1+2)
b) bKd4→g7 -6 & S=1
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

R361 Klaus Wenda
Vlaicu Crisan
(Austria, Romania)



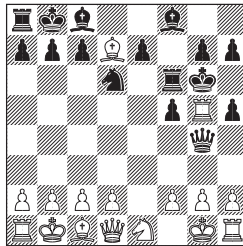
-22 & #1 (7+4)
Proca Retractor
AntiCirce

R362 Kostas Prentos
(USA)



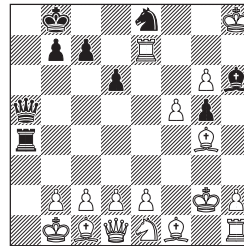
Proof Game 14.5 (16+16)
Point Reflection

R363 Paul Răican
(Romania)



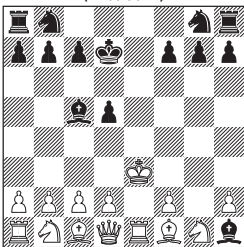
Proof Game 7.5 (16+16)
Knightmate, Cage Circe

R364 Paul Răican
(Romania)



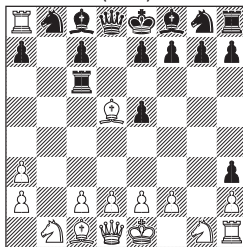
Proof Game 14.5 (17+9)
PointReflection,
Knightmate, #Color

R365 Kankuh Kobayashi
(小林看空)



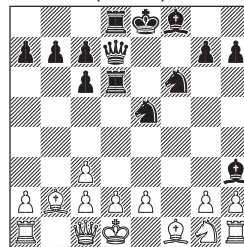
Proof Game 7.0 (14+14)

R366 Kevin Begley
(USA)



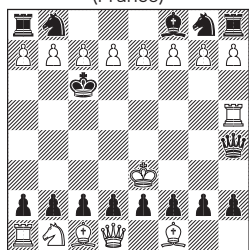
Proof Game 9.0 (15+16)
Delayed PWC

R367 Michel Caillaud
(France)



Proof Game 21.5 (14+14)

R368 Michel Caillaud
(France)



Proof Game 17.0 (15+15)
Sentinel

Retros

Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

Judge 2023-2024

Andrew Buchanan (Singapore)

☆今回は Retractor が 3 作と PG が 7 作です。R359 は、c1 を空けることができれば wB を使えるのですが、その前に準備が必要です。wK と wR の配置に着目してください。まずは黒が逆算できる手を限定します。R360a は、wK が駒を取れないように黒駒を e1 に利かせておいてから動きます。b は bP の再生位置が塞がっている点と、bK が黒駒の再生位置に動ける点に注意が必要です。なお、Cheylan なので bK は e8 の駒を取れません。R361 は、二つの B を使った詰みを目指すのですが、それには bK が駒を取れない状態にすることと、bQ を退かすことが必要です。まずは wK が e1 に戻れるように時間をかけて準備します。R362 は、白駒が出られるように wP が動いて空ける必要があるため、黒駒を使って wP の動きを変えます。黒は P を全て一歩ずつ進めるのに 8 手必要です。残りの 6 手を特定してください。R363 は、K と S の初形位置と役割が入れ替わるルールと、取られた駒は駒取り以外の合法手がないようなマスに再生されるルールの組み合わせです。駒取りでのチェックを活用してください。R364 は三つのルールが適用されます。白駒が 17 ありますが、メイトの直後に詰ました駒の色が変えて続行するルー

ルなので、黒が wS を詰ました後に色が変わったものがあるはずですが、R365 はヒントなしでの出題とします。R366 の Delayed Platz Wechsel Circe では、取られた駒は、次の手で動いた駒の元いた位置に再生されます。白駒が 15 なので最終手は駒取りです。bPh3 はどのように生じたか考えてください。R367 は、白黒とも P が成ったはずですが、手数を計算し、成った場所はどこか、取られた駒は何かを特定してください。R368 は 103 号 R357 を発展させたもので、白黒の P が完全に入れ替わります。互いに P を取り合って P を発生させます。R359, R360a, R367 が取り組みやすいと思います。R365 は判断が分かれるところで、他は難しいと思います。ぜひご感想をお寄せください。

R359 (Thoma)

-
- 1. g5xh6 e.p.(Ph2) h7-h5
 - 2. f7-f8=S
 - 2...a2-a1=B -3. 0-0-0 & 1. f8=Q#
 - 2...Rg8-g7 -3. Bg7-f6 & 1. Kb1#

bK を h7 に戻されると困るので初手 e.p. を戻し、次に wS を wP に戻す。これで bR が横に動けなくなる。黒は wPg5 があるため bPh7 での駒取りを逆算できないので、bB か bR を戻すしかない。bB が bP に戻ったら、c1 と d1 を同時に空けてから Q に成って詰み。bR が動いたら、wB を bK に近付けてから c1 を空ける。h8 が塞がっている

ので bR は黒マスの駒を取れない。

R360 (Thoma)

- a) -1. Ke1xBf2(Ke1) B ~ -f2
- 2. Ke1xBf2(Ke1) B ~ -f2
- 3. Kg2xBf2(Ke1) & 1. Kh1 ~ =
- b) -1. Ke2xf2(Ke1) f4-f3+
- 2. Ke1-e2 f3-f2+
- 3. Ke1xBd2(Ke1) B ~ -d2
- 4. Ke1xBd2(Ke1) B ~ -d2
- 5. Ke1xBd2(Ke1) Kf8-g7
- 6. Kd8xRd7(Ke1) & 1. Ke8+ ~ =

a は bB を繰り返し逆算して黒マスに利かせてから wK が隅に行くと、黒がどう指してもステイルメイトになる。b はまず bP を f4 に戻させてから bB を逆算する。bK が bB の再生位置の f8 に動いたら wK を bK に近づける。最後に wK でチェックすると bK が逃げても Be1 としても wK の指せる手がなくなる。a, b とも三つの bB が斜めに並ぶことになる。

R361 (Wenda, Crisan)

- 1. b2xPc3(Pc2) c4-c3+
- 2. Kd3-d2 c5-c4+
- 3. Bf3xBe2(Bf1) Bd1-e2+
- 4. Ke2-d3 Bc2-d1+
- 5. b5xPa5(Pa2) e.p. a7-a5 (1st)
- 6. Kd3-e2 Bd1-e2+
- 7. Ke2-d3 Bc2-d1+ (2nd)
- 8. Kd3-e2 Bd1-e2+
- 9. Ke2-d3 d2-d1=B+ (forced, -9...Bc2-d1??)

- 10. Ke1-e2 d3-d2+
- 11. Ke8xRf8(Ke1) Rf7-f8+
- 12. Kd7-e8 Rf8-f7+
- 13. a6xRb7(Pb2) (1st) Rb8-b7+
- 14. Kc8-d7 Rb7-b8+
- 15. Kd7-c8 (2nd) Rb8-b7+
- 16. Kc8-d7 Rb7-b8+
- 17. Kd7-c8 (3rd) c7-c5+ (forced due to b5xc5(Pc2) e.p. possibility; 1st)
- 18. Ke8-d7 Rf7-f8+
- 19. Kd7-e8 Rf8-f7+ (2nd)
- 20. Ke8-d7 Rf7-f8+
- 21. Kd7-e8 Qe7-e3+ (forced, -21...Rf8-f7??)
- 22. Bg2-f3 & 1. Bg1#

最後に wBb6 を g1 に動かして詰むよう、邪魔な bQe3 を退かすという流れだが、途中 -2.5 手目から bPc5 を b6-g1 の対角線上に留める、という逆効果な手を指すことになる。同形三復ルールのために黒が手を交えざるを得ない状況を三回作り出す。まず wK が e1 に戻れるように 2 段目の bP を逆算する。
-1. Bg2xSf1(Bf1)?? として bPf2 を戻す手順は、wPf6 のため illegal である。
-17.0 手目は、駒の配置が同じであってもアンパッサンの権利の有無が異なれば同一局面とはならないため成立する。この手によりテンポがずれてその後の手順に繋がる。

Authors: Three draw pendulums, two started by Black and one started by White, in a Meredith setting: - The first draw pendulum

serves for putting the wK on its rebirth square, but closes the wBb6 diagonal (AntiZielElement) - The second draw pendulum, started by White, removes the obstacle (bPc5) and provides the necessary tempo for the third draw pendulum. This draw pendulum is based on a virtual en passant possibility - The third draw pendulum decoys the bQe3 and opens the wBb6 diagonal for the mate.

R362 (Prentos)

1. b4 a6 2. Ba3 Ra7 3. h6 b6 4. Rh5 Rb7 5. gh2 c6 6. Bh3 Rc7 7. fg2 d6 8. Kh4 Kd7 9. ef2 f6 10. Qg4+ e6 11. Sf3 Qe7 12. de2 g6 13. hd2 h6 14. Rg5 Rh7 15. bb2

白駒が出るために P が動く必要があり、初形位置の wP のうち一つはスイッチバックし、五つは入れ替わることになる。wPb2 が動いて wBc1 が b2 を通過できるようにし、R の動きで元の位置に戻る。点対称の位置になるように P はダブルステップする。このように、位置 x にある駒 X が動いて駒 Y が x を通過できるように空け、Y が動いた後に X が x に戻るといったテーマを Klasinc と呼ぶ。wPd2 は元は h2 にあったもので、R の動きで h6 に進んだ後、B の動きで d2 に動く。d-g の wP は R, K, Q の動きで右に一歩ずつ動く。

Author: A full rank of black pawns

on the 6th rank and white pawns on the 2nd rank. Cyclic exchange of places of five white pawns (Ph2→d2, Pg2 → h2, Pf2 → g2, Pe2 → f2, Pd2 → e2) creating five Imposter pawns. Klasinc between the wPb2 and the wBc1.

R363 (Raican)

1. e4 f5 2. e5 Kf7 3. e6 Kg6 4. exd7(+bPh5)+ Bxd7(+wPc8=R) 5. Rxd8(+bQg4)+ Sd6 6. Rxf8(+bBc8) Rxf8(+wRg5) 7. Bb5 Rf6 8. Bxd7(+bBf8)

白は駒を取って S をチェックし、他の駒に囲まれていない位置に再生する。wP が取られて R に成り、動いてから取られる。bB の Sibling が狙い。

Author: Exchange of places between black Bishops.

R364 (Raican)

1. f4 Qc6 2. Sf3 a5 3. Sh5 a4 4. g4 g6(g6=w) 5. Kg2 hxg6(g6,h8=w) 6. Rh7 f6 7. axa4 Kxh7 8. Ra3 Kh6(h6=w) 9. Kh8 Bh6+ 10. Rxe7 d6 11. g5 Bg4(g4=w) 12. f5 Rxa4 13. Sh4 fxg5+ 14. Sf3 Qa5 15. Se1

wB と wK が三つずつあるが、P が成るには手数が必要なので、黒がこれらの駒で wS を詰ました後に色が変わったことになる。詰むように wS が出て行き

Pの動きになった後、元の動きになって戻ってくる。

Author: White Knight circuit.

R365 (Kobayashi)

1. e4 d5 2. e5 Qd6 3. exd6 Bh3 4. dxe7 Kd7 5. e8=R Bxg2 6. O-O-O-O-O(vertical castling) Bxh1 7. Re1 Bc5+

白の手数を計算すると現行のルールでは到達不能な局面だと分かる。作意はPがwRe8に成ってから縦キヤスリングである。KとRはいずれも動いておらず、e1～e3に黒駒が利いていないためキヤスリングできるという理屈である。現行のルールでは横にしかキヤスリングできない旨が明記されているが、1972年以前のルールでは漏れていたため、可能と解釈する余地があった。縦のキヤスリングは、詰将棋パラダイス(1981)『古今詰将棋三百人一局集』の作者自身の項においても触れられており、古くから話題になっていたようである。表記はO-O-O-Oの他、KとRの間の空きマスが六つなのでO-O-O-O-O-Oが使われることもある。”Staugaard Castling”や”Pam-Krabbé Castling”とも呼ばれる。前者は1907年に最初に縦キヤスリングの作品を発表したConrad Staugaardの名に、後者は1972年に作品を発表したMax PamとTim Krabbéの名に因む。成駒とのキヤスリングについてはRaymond Smullyan(1980) The

Chess Mysteries of Sherlock Holmesにて成駒のRは動いていないといえるかどうかについて問題提起がされている。最近ではMatPlusのフォーラム(<https://matplus.net/start.php?px=1694491893&app=forum&act=posts&fid=anti&tid=2302>)に、白と黒で縦キヤスリングと通常のキヤスリングを行うPGなどの作例がある。クラシカルレット口でもAndrey Frolokin and Andrew Buchanan(2022) A Bird We Forgot(<https://drive.google.com/file/d/1e6e77hAXxKajrJdu5Rd3hdsA0k3QSH9D/view>)の例がある。関連するフェアリールールとして、駒が動いたことがあっても縦横にキヤスリングできるRokagogoがある。

R366 (Begley)

1. Sa3 e5 2. Rb1 Bxa3
3. Sh3(+wSg1) d5
4. bxa3 Bxh3(+bBc8)
5. Rxb7(+wSb1) Bxg2(+bPh3)
6. Rxb8(+wPb7) Se7(+bSg8)
7. Bxg2 Sc6(+bBe7)
8. Bxd5 Bf8(+bPe7)
9. bxa8=R Sxb8(+bRc6)

bPh3から、白がbPを取った直後にh3から黒駒が動いたことが読み取れるが、他は痕跡が隠されている。駒が取られた後、初形位置やその近くの駒を動かして再生することで、wS, bS, bB三対のsiblingが成立している。元のbPe7はe5にあり、e7にあるのは再生されたものである。9手目のようにPが成っ

てから元の駒が取られることを prenex と呼ぶ (元の駒が取られてから P が成る phoenix とは逆順になる)。

Author: Exchange of six siblings (three sibling pairs: Sb1<=>Sg1, Sb8<=>Sg8, Bc8<=>Bf8), Prenix.

R367 (Caillaud)

1. Sf3 Sc6 2. Sd4 Se5 3. Sc6 dxc6 4. f4 Bh3 5. f5 Qd7 6. f6 Rd8 7. fxe7 f5 8. Sa3 Kf7 9. e8=S Bb4 10. Sf6 Bc3 11. Se4 Sf6 12. bxc3 Rhe8 13. Bb2 Re6 14. Sg5+ Ke8 15. Sf3 f4 16. Sg1 f3 17. Qc1 f2+ 18. Kd1 fxc1=B 19. Sb5 Bc5 20. Sd4 Bf8 21. Sf3 Rd6 22. Sg1

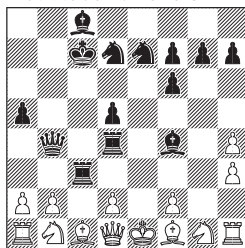
白黒とも P が成っている。bPe7 が動かずに wPf6 に取られた後 bPf7 が進んだことになる。bRh8 が出るには bBf8 が動く必要があるが、手数から c3 で取られて成駒が戻ったことが分かる。序盤は d7 が空かないと黒の手が指せないので、まず wSg1 が c6 で取られる。その後 wPf2 が S に成った後 g1 で取られ、wSb1 が g1 に行く。Pronkin の連鎖 (wSg1, bBf8) に加え、wS の sibling と bK の switchback が加わっている。

Author: Pronkin Sg1 is captured by a Pronkin-to-be (Bf8) Pawn. The difficult Hashimoto theme, here with addition of a sibling Sg1 and a switchback by black King. (The « ultimate Hashimoto » is probably

P1097036 with addition of a third Pronkin(!) ; this one should have sufficient differences and interest for solvers...)

☆コメント中で言及されているのは次の作品で、Satoshi Hashimoto (2012) 64 Proof Games の 60 番です。

R367-cf Satoshi Hashimoto
C+ StrateGems 2010 3HM



Proof Game 24.5 (14+14)

1. Sc3 d5 2. Se4 Bh3 3. Sf6+ exf6 4. c4 Bd6 5. c5 Bf4 6. c6 Qd6 7. cxb7 c5 8. e4 c4 9. e5 c3 10. e6 c2 11. e7 Kd7 12. e8=S Se7 13. Sc7 Rc8 14. Sb5 Rc3 15. Sa3 Kc7 16. Sb1 cxb1=B 17. gxh3 Bf5 18. h4 Bc8 19. h3 Sd7 20. b8=S a5 21. Sc6 Rb8 22. Sd4 Rb4 23. Sc2 Rd4 24. Sa3 Qb4 25. Sb1

Pronkin の連鎖の後、さらに Pronkin の S が戻るという趣向。

R368 (Caillaud)

1. h4 d5 2. Rh3 d4 3. Ra3 d3 4. Rxa7 dxe2 5. d3 Qxd3 6. Rxb7(+wPa7) Qxc2(+bPd3) 7.

Rxc7(+wPb7) Qxb2(+bPc2) 8.
Rxc8(+wPc7)+ Kd7 9. Rd8+
Kc6(+bPd7) 10. Rxd7 Qxa2(+bPb2)
11. Rxe7(+wPd7) Qd5(+bPa2)
12. Kd2 Qxg2 13. Rxf7(+wPe7)
Qxf2(+bPg2) 14. Rxg7(+wPf7)
Qxg1(+bPf2) 15. Rxh7(+wPg7)
Qh2 16. Ke3 Qxh4(+bPh2) 17.
Rh5(+wPh7) d2

R357 と同様に P を取って発生させる手順だが、白黒の P が完全に入れ替わり手数も短縮されている。序盤、bP を 3 ランクに発生させておき、最後に進めることで P の数のバランスが保たれている。

Author: A reaction to the claim by the composer of R357 : « A complete exchange of pawns is absolutely impossible in Condition Sentinelles » I failed to see why it is « absolutely impossible »???

【お詫び】

100 号 R343 について、Paul Răican 氏より Jacobi で下記の手順が見つかったとの指摘がありました。粗検申し訳ありません。

Cook!

1. Sc3 d5 2. Sxd5 Qxd5 3. d4 Qf5 4. f4 Qxc2 5. e4 Qa4 6. f5 Qxd4(+wPg4) 7. Bc4 Qxe4(+wPf4)+ 8. Kd2 h5 9. gxh5 Qxf4(+wPg4)+ etc

Comments for issue 103

R355

Sunouchi: Manipulate black rooks delicately to get the bishop. Not so easy to solve.

R356

Sunouchi: Reborn pawn and bishop work diligently for the rook. Very hard to solve.

R357

Sunouchi: I appreciated the marvelous and artistic solution. Impossible to solve.

R358

Sunouchi: Ferzs should choose their ways to meander or turn. Friendly to solve.

U326 駒井めい

皇	我	銀	王	銀	桂	皇	
歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩
		歩					
		歩					
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩
	角					飛	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂

▲なし △なし
 プルーフゲーム 5手
 キルケ

U327 占魚亭

		皇		玉			
		龍	皇			王	

▲響
 協力白玉詰 8手
 b) 53金→響

U328 占魚亭

						我	
						王	
						王	玉

▲麁
 協力白玉詰 8手

U329 出口信男

				角	皇	皇	
				皇		王	
					皇	桂	
					桂	桂	

▲金4銀3桂香2
 協力詰 23手

U330 上田吉一

と	と	と	と	馬	
と	と	と	と	と	
歩	龍	歩	歩	歩	
	香	銀	香	銀	香
金	と			王	金
	歩	歩	歩	歩	金
桂	桂	馬	桂	桂	飛

▲なし
 協力白玉スタイルメイト
 76手

Shogi

Editor

IZUMI Masataka (泉正隆)

Judge 2021-2023

TACHIOKA Hajime (太刀岡南)

☆今回から新しく担当となりました泉と申します。どちらかというと、通常の詰将棋よりもフェアリー詰将棋のことを考える時間の方が長い人間です。担当として至らぬ点多々あるかと思いますが、どうぞよろしくお願ひいたします。

☆随時作品を募集しております。フェアリー詰将棋全般や複数解・ツインの普通詰将棋、将棋パズル系の作品を受け付けています。Problem Paradise のホームページの Submission Form からお送りください。作品への短評も募集しております。同じく Submission Form からお送りください。

☆特に記載のない限り、受方の持駒にフェアリー駒はなく、通常の将棋駒セットの残り全部です。作品は手数順に並べており、難易度順ではありません。可能な限り解いてから解答をご覧ください。ことをおすすめします。

【ブルーゲーム】

実戦初形から出題図に至る手順を求めらる。

【キルケ】駒取りがあったとき、取られた方の駒が最も近い実戦初形の位置に戻される。戻せない場合は持駒になる。

【補足】

・成駒は生駒になって戻る。

・戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合、戻れずに持駒になる。

・駒取り時、駒が戻るまでを一手とみなす。

・金銀桂香(成駒も含む)が5筋で取られ、複数の戻り位置の候補がある場合、戻る位置を選択できる。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【協力自玉詰】

双方協力して最短手数で攻方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイト(王手は掛かっているが合法手のない状態)にする。ただし、単玉の場合のスタイルメイトとは単に合法手がない状態。

【Friend (響)】

フェアリーチェスの Friend。本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入るとその駒の利きを持つ。

【補足】

・複数の味方駒から利かされると、それらを合成した利きになる。

・味方の Friend から利きを写すこともでき、利きの転写は再帰的である。

【Moose (麋)】

フェアリーチェスの Moose (麋)。グラ

スホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し45°曲がった場所に着地する。

※グラスホッパー：フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に2つ以上の駒は飛び越せない。

U326 (駒井めい)

76歩、44歩、同角/43歩、84歩、88歩迄5手。

作者：フェアリーブルーフゲーム入門

☆将棋ブルーフゲームにキルクエを追加したルールです。

☆5手なので先手は3手、後手は2手指していますが、先手は76歩、後手は84歩しか動いていないように見えます。先手は76歩の他にあと2手指す必要がありますが、例えば76歩・48銀・39銀のように、駒の往復で手待ちができません。しかし、後手は84歩の他にあと1手しか指せないので、駒の往復で局面を戻すことができません。

☆困ったようですが、「76歩、44歩、同角/43歩」とするのがキルクエを利用した解決策。後手は44歩と指していますが、その歩を先手が取ればキルクエルールにより歩が43の地点に戻ります。この間、後手は1手しか指していません。先手の着手によって後手の44歩が戻る

のが大事なポイントです。あとは角を88に戻し、84歩を突けば出題図になります。

☆先手は駒の往復で2手を消費すればよかったわけですが、そこに後手の駒を戻す仕事を組み合わせることでうまく手順を限定しています。

U327 (占魚亭)

- a) 43響、23玉、52龍、22玉、51玉、31玉、32響、52金引迄8手。
b) 54龍、23玉、34響、44飛、43龍、22玉、23響、43飛迄8手。

作者：53地点の駒（通常駒の金とFriend）の違いにより手順の成否が分かるツインです。

- ・a) 響を玉と竜の利きに活用。
- ・b) 4手目が主眼。竜と響の連携を断つ手ですが、逆王手と被り、手の意味合いが薄れてしまったのが悔やまれるところ。

a)でb)の手順で詰まそうとしても51玉が、b)でa)の手順で詰まそうとしても62玉があり、詰みません。

☆まずa)は、53金・62金の2枚を使って攻方玉を詰ますのではないかと予想できるかもしれませんが、実際、51玉を2枚の金の力で詰ます詰上りになります。

☆初手は43響で、42玉から伝播した利きで王手を掛けています。23玉と逃げる手に52龍がさらに響を活用する手段。43響が龍の性能も持つので王手が掛かっています。22玉に51玉が開王手。31玉と逃げれば攻方玉の退路が狭まり

ます。そして、32 響の王手に対して根元の龍を 53 金で取れば 32 響は利きを失い、さらに攻方玉は詰みとなります。全体を通して響特有の王手と王手解除を味わえる手順でした。

☆ 53 金を響に替えた図が b)。a) と同様に進めると、最終手 52 響に対して 62 玉が可能です。62 金がいなくなれば 52 響は利きを失うからです。金・響の連結は純金 2 枚には敵わないわけですね。

☆ b) は初手 54 龍が正解。23 玉に 34 響と打ちます。ここで 44 飛が主眼の応手。龍の利きを遮ることで 34 響の利きをなくしています。打つ駒が飛車なのは詰上りを見ればその理由が分かります。44 飛に 43 龍、22 玉、23 響と進め、43 飛と根元の龍を取れば詰みとなります。62 金のおかげで 43 玉はできません。詰上りでは 43 飛と 53 響が 4・5 筋をカバーしています。もし 4 手目 44 飛に代えて 44 金と打ったとしたら、41 玉や 51 玉が可能です詰んでいませんでした。☆ b) の詰上りは a) の詰上りを右下にずらして少し駒種を変えた配置になっており、Echo の味わいがあります。

☆ なお、a) を b) の手順で詰まそうとすると、53 の駒が金なので最終手 43 飛に 51 玉が可能です詰んでいません。53 の駒の違いが手順の成否を分けています。

U328 (占魚亭)

57 麩、59 玉、28 麩、38 角、
47 麩、49 玉、28 麩、29 角成 迄 8 手。

作者：麩使用の協力白玉詰。麩のステップを楽しんでいただければと思います。

☆ 初手は麩を打つしかありません。王手を掛けられるのは 93-57 のラインに麩を打つ手。48 とを跳躍台にして 49 と 38 の地点に麩の利きが及びます。正解は 57 麩。49・38 の地点に利くだけでなく、37 桂を跳躍台にして 28 の地点に利くのが 57 に打つメリットです。57 麩に 59 玉とし、28 麩と跳ねます。ここで 38 角と打って王手を解除するのがポイント。跳躍台が 48 とから 38 角になったので、麩は 59 の地点には利かなくなり、確かに王手が外れています。以降、発生させた 38 角を 29 角成と成らせて詰ます筋を狙います。まず 38 角を飛び越えて 47 麩とします。49 玉と逃げ、28 麩とスイッチバック。跳躍台の角を動かす 29 角成でこの王手を外せば、攻方玉が詰みとなります。

☆ 攻方の着手が一つの麩に統一されていて、解いても眺めても楽しい作品だと思います。普通のグラスホッパーでは単独で王手を掛け続けることは難しいので、麩の特性が活かされています。

☆ 一般に、線駒の王手はそのラインを止めて王手を解除することができます (合駒)。一方、グラスホッパー系の駒の場合は、ラインを止めるだけでなく、跳躍台を外して王手を解除することができます。跳躍台を外す王手解除のことを「アンチ合駒」と呼んでもいいかもしれません。本作は、合駒で発生した 38 角をアンチ合駒で動かして攻方玉を詰ます構成になっています。

U329 (出口信男)

26 金、同龍、27 角、同飛生、
17 香、同龍、26 金、同飛生、
27 銀、同龍、17 香、同銀生、
28 桂、同龍、27 銀、同飛生、
26 金、同銀生、17 香、同飛生、
27 銀、同銀生、26 金 迄 23 手。

☆右下に駒が集結した初形。初手から 26 金、同龍、27 角と進めるしかありません。これを龍で取るか飛車で取るかの選択。もし同龍とした場合、以降 26 金、同龍、27 金（銀）と進めるしかありませんが、これを同龍とすると、4 手目同龍の局面から攻方の持駒を減らしただけの局面になります。27 金（銀）を同飛生（成）とするのであれば、4 手目に同飛生（成）とすればよいはずですが、3 手目 27 角は龍ではなく飛車で取るはずだと分かります。正解は同飛生。そして 17 香、同龍とします。

☆作意を知ってから手順全体を眺めると、ここまでの 6 手が序であると思えることができます。というのも、6 手目を指した局面から、26 金迄の詰上りを実現すべく受方の 17 龍・27 飛・28 銀を入れ替えるパズルだと思えるからです。17 龍→28、28 銀→27、27 飛→17 のように入れ替えることができれば、26 の地点への利きがなくなるので 26 金で詰みとなります。

☆まずは 17 龍を 28 に運びます。その際、27 飛が邪魔になるので 26 へ避けておきます。次は飛車を 17 に運び、最後は銀を 27 に運んで 26 金迄の詰みとなります。

☆倉庫番パズルのような楽しさがある作品。倉庫番パズルには移動用の空きスペースが必要ですが、本作はたったの 1 マスの空きスペースで作られています。しかも最終手 26 金でその空きスペースを埋めるので、非常に無駄のない印象を受けました。詰上りは 2×5 の矩形になっています。

U330 (上田吉一)

36 馬、同玉、26 金、同玉、
17 金、同玉、19 飛、28 玉、
18 飛、39 玉、19 飛、48 玉、
18 飛、59 玉、19 飛、68 玉、
18 飛、79 玉、19 飛、88 玉、
18 飛、99 玉、98 飛、同玉、
97 金、同玉、96 金、同玉、
95 と、同玉、94 龍、同玉、
83 銀生、84 玉、74 銀成、同玉、
63 銀生、64 玉、54 銀成、同玉、
43 銀生、44 玉、34 銀成、同玉、
23 銀生、24 玉、14 銀成、同玉、
13 と、同玉、12 馬、同玉、
22 と、同玉、21 と、同玉、
32 歩成、同玉、42 と、同玉、
41 と、同玉、52 歩成、同玉、
62 と、同玉、61 と、同玉、
72 歩成、同玉、82 と、同玉、
81 と、同玉、92 歩成、同玉 迄 76 手。

☆ 39 枚が盤面に配置された初形。受方玉以外の 38 枚はすべて攻方の駒です。76 手で攻方の合法手をなくすためには、駒を捨て続ける（玉に駒を取ってもらい続ける）しかありません。

☆受方が必ず駒を取ることを考えると、

有効な王手はあまり多くありません。初手は36馬の一手。同玉に例えば45銀左とすると、玉は何も駒を取れないので最終的に手数不足になります。まずは、26金～17金～19飛から下段の歩と桂の消去を図ります。18飛・19飛の往復の間にジグザグの歩と桂を取ってもらう趣向手順です。99桂まで取らせたら飛車はお役御免。98飛と捨てて次の舞台に繋がります。

☆96金・95金・85と・83龍を順に捨てれば、銀の趣向が始まります。「銀生、香取り、銀成、同玉」の4手を4回繰り返してすべての銀と香を消去します。

☆12と・11馬を捨てて玉を下段に落とし、最後は6手1組でと金と歩を捨てる趣向手順です。波のようにすべてを消し去って、ステイルメイト達成です。

☆難しい箇所は少なく、多くの方に楽しんでもらえる趣向作かと思います。

Problem Paradise Informal Tourney Award

Fairies 2022
Judge: N. Shankar Ram

My thanks to Vlaicu for inviting me to be judge. Problem Paradise is a very active chess problem magazine and the fairy section is exceptionally successful, in Vlaicu's hands!

There were many good problems among the 115 originals (after the withdrawal of 3). Details may be seen below. I have split the award into miniatures and others.

My congratulations to the composers and best wishes for the continued success of *Problem Paradise*!

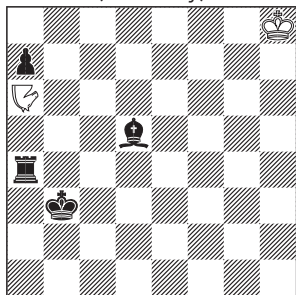
Composers	29			
Countries	14			
Category	Σ	Prize	H.M	Cm.
Total Problems:	115	7	16	16
Issue #97	21	3	1	3
Issue #98	36	2	6	6
Issue #99	24	1	3	2
Issue #100	34	1	6	5
Goal: #	81	7	15	11
Goal: =	28	0	0	4
Goal: #, =	2	0	0	1
Goal: +	2	0	0	0
Goal: ==	2	0	1	0
Play: Direct	6	1	0	1
Play: Self	4	0	0	3
Play: Help	44	2	8	8
Play: HelpSelf	13	2	6	1
Play: Series	48	2	2	3
With fairy pieces	33	5	7	5
Without fairy pieces	82	2	9	11
With fairy pieces only	17	4	5	2
With fairy conditions	42	2	8	9
Without fairy conditions	73	5	8	7
With fairy conditions only	26	1	6	6
With fairy pieces and conditions	16	1	2	3
With fairy pieces or conditions	59	6	13	11
With neither fairy pieces nor conditions	56	1	3	5
With fairy board	1	0	0	0
Miniatures & lesser (<=7 pieces)	53	3	7	10
Others (> 7 pieces)	62	4	9	6
Wenigsteiner (1-4)	12	0	2	4
Tanagra (5)	12	1	1	3
Miniature (6-7)	29	2	4	3
Gravure (8-10)	24	1	3	0
Meredith (11-12)	14	0	2	2
JF10JT (13-15)	18	0	2	4
Others (>15)	6	3	2	0

Section I: Miniatures

(7 pieces and below)

1st Prize

F1293 Torsten Linß
C+ (Germany)



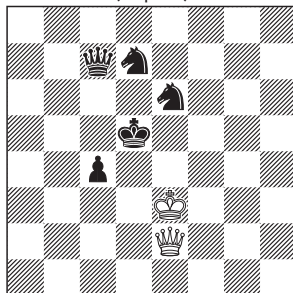
HS#11 (2+4)
Nightrider a6

A remarkable tour de force with only 6 pieces! Showing a varied assortment of themes: Excelsior, N promotion, BP/WN BP/BR double Klasinc, WK corner to corner, BR/WN Indian, and BN/BB Indian.

1.Kg7 Rh4 (Klasinc opening for bP, critical move, 1... Rf4,g4?)
2.Ne4 (Klasinc opening for bP, interference) a5 3.Kf6 a4 4.Ke5 a3 5.Kd4 a2 6.Kd3 Ka3 7.Kc2 a1 = N + 8 . Kb1 Nd7 (critical move, 8...Nc5?) 9.Na6 (Klasinc switchback) Bb3 (interference) 10.Ka1 Ra4 (Klasinc switchback) 11.Nc2+ Bxc2#

2nd Prize

F1262 Ken Kousaka
(Japan)



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

The White Invisible turns out to be a WR_{e4} or WB_{d3}, giving a battery opening cross-check in reply to BQ checks from c5 and e5. Additional features are ODT, 1st move tries by WQ and exchange of selfblocks by BQ/BS on c5/e5.

1.Se5 Qf3 2.Qc5 I-- [=Re4-d4]#
(1...Qg2? 2.Qc5 I-- [=Sf3-d4!])
1.Sdc5 Qd2 2.Qe5 I-- [=Bd3-e4]#
(1...Qd1? 2.Qe5 I-- [=Sd2-e4!])

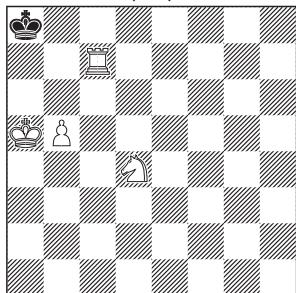
3rd Prize

F1272

Chris Feather

C+

(UK)



SH#41

(4+1)

Equipollent Circe

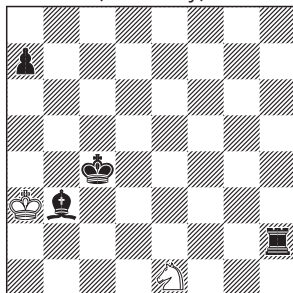
1st Honourable Mention:

F1374

Torsten Linß

C+

(Germany)



HS#11

(2+4)

A lengthy and interesting sequence! It shows a Long March, a Rundlauf and a Switchback by the BK, Transport of WRc7 to a1 via e5-f6-e5-a1 and Transport of WSd4 to d7 via g4-g6-d6-d7.

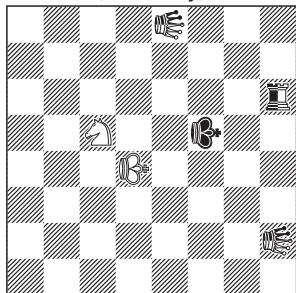
2.Kxc7[+wRd6] 3.Kxd6[+wRe5]
4.Kxe5[+wRf4] 7.Kxd4[+wSe4]
9.Kxf4[+wRg5] 12.Kxe4[+wSf4]
13.Kxf4[+wSg4] 16.Kxg5[+wRf6]
19.Kxg4[+wSg5] 20.Kxg5[+wSg6]
23. Kxf6[+wRe5] 26.Kxg6[+wSf6]
27.Kxf6[+wSe6] 28.Kxe5[+wRd4]
30.Kxe6[+wSd6]
32.Kxd4[+wRc3] 33.Kxc3[+wRb2]
34.Kxb2[+wRa1] 38.Kxd6[+wSd7]
41.Ka8 Kb6#

Another amazing miniature by Torsten! The WK has to vacate a3 for the BPa7 to promote and then get back for the finale. And the only way to do it is by executing an 8-move Rundlauf via b2. Attempts via b4 don't work.

1.Sg2 a5 2.Kb2 a4 3.Kc1 a3 4. Kd2
a2 5.Ke3 Kc3 6.Se1 Kb2 7.Kd4 a1=R
8.Kc5 Rb1 9.Kb4 Ka1 10.Ka3 Rh3
11.Sc2+ Bxc2#

2nd Honourable Mention

F1267 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



HS#3 3 Sols (2+1+3)

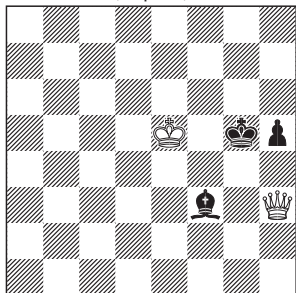
Poseidon d4, f5
Neutral Sirene e8, h2
Neutral Rook h6

3 matched sacrifices of WS + Siren battery firings (one of them from behind the WK).

- 1.nSIh3+ POf4 2.nRb6 nSI d8+
- 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??)

3rd Honourable Mention

F1280 Ken Kousaka
(Japan)



H#2 3 Sols (2+3)

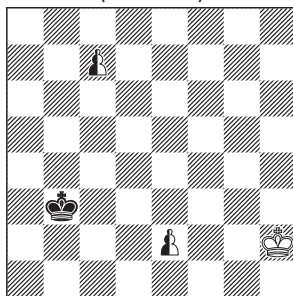
1 Total Invisible

Invisibles are identified 3 times on different squares (g3/f5, f4, and h4/g4). Twice uniquely and once non-uniquely (on f4).

- 1.Bg4 Qg2 2.Bf5 TIXf5[If5=wS]#
- 1.Be4 Qe3 2.Bg6(TI on f4) Qxf4#
- 1.h4 Ixh4 2.Bg4 Ixg4[g4=wR]#

4th Honourable Mention

F1317 Eric Huber
C+ (Romania)



H#2 2 Sols (1+1+2)

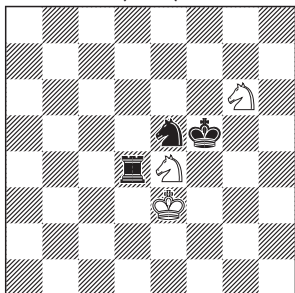
Neutral Pawns e2 c7
Anticipés

Promotions to neutral BRSB. The WK has to select his moves carefully to avoid anticipatory checks!

- 1.e1=nB+ Kh3 2.nBh4 c8=nR# (nBh4 shields wKh3 from nRc8)
- 1.e1=nS+ Kg3 2.Ka2 c8=nB# (nSe1 guards the dark squares around bK, while nB guards the light squares)

5th Honourable Mention

F1345 Kostas Prentos
C+ (USA)



H#2 2 Sols (3+3)
Take&Make AntiTake&Make

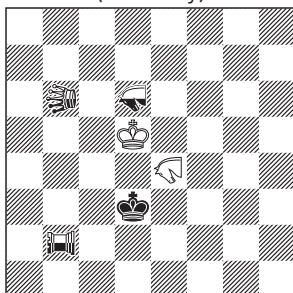
A bewildering sequence of captures followed by the rebirths of both the capturing and captured pieces. Also featured are two stationary and reciprocal captures by the BSe5/WSg6.

When the dust clears, two chameleon echo model mates appear!

- 1.Sxg6-e5[+wSf4] Kxd4-d8[+bRc4]
- 2.Kxe4-d6[+wSd2] Sxc4-e4[+bRc6]#
- 1.Rxe4-d6[+wSf6] Sxe5-g6[+bSf7] 2.Kxf6-e8[+wSe4] Sxd6-f6[+bRd8]#

6th Honourable Mention

F1291 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



HS#4 (2+1+3)

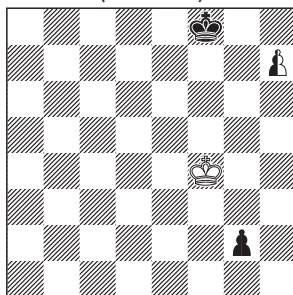
- b) nSEb6→a1
- Neutral Senora b6
- Neutral Faro b2
- Saltador e4
- Neutral Saltador d6

2 exact chameleon echo mates with Neutral and Argentinian pieces in miniature.

- a) 1.SAd2 Kc3 2.SAb3 nSEg6 3.SAd4 nSAc4 4.SAb5+ nFAxb5#
- b) 1.Ke6 nSAf5 2.Ke5 nSAe3 3.Kf4 nSEg7 4.SAf2+ nFAxf2#

7th Honourable Mention

F1322 Eric Huber
C+ (Romania)



HS#2.5 2 Sols (1+2+1)

- Neutral Pawn h7
- Anticipés Transmission menace

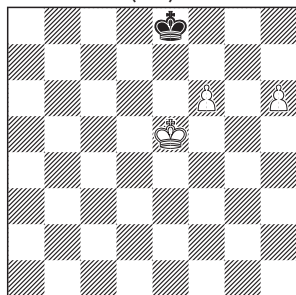
A difficult to grasp combination of Neutral piece, Anticipes and Transmission menace. Promotion to Q/B/nB/nS and two mirror mates of the WK. The reasons why the solutions and the final mates work needs a deep study of the conditions!

1...g1=Q 2.Kf3 Qb6+ 3.h8=nB+ Ke8#

1...g1=B+ 2.Kf5 Bc5 3.h8=nS+ Bd6#

1st Comment

F1298 Chris Feather
C+ (UK)



SH#18 (3+1)

Take&Make
Equipollent Circe

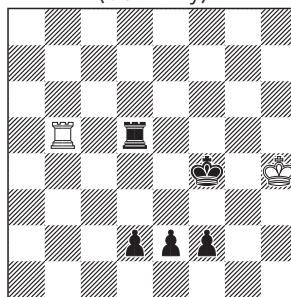
This problem uses the Popeye specific interpretation for the combination of Take&Make and Equipollent Circe. The rebirth square for the captured piece is considered from the rebirth square of the capturing piece. In WinChloe, it is considered from the capture square.

That apart, it shows a nice mix of Long march, 8 T&M+EC moves, 2 underpromotions, and a surprising final position.

3.Kg5 4.Kxf6-f7[e8=R] 6.Kh5
7.Kxh6-h7[h8=B] 8.Kxh8-g7[Bg8]
9.Kxg8-b3[Bb4] 10.Ka4 11.Kxb4-
c5[Bd5] 14.Kd7 15.Kxe8-e7[Rf8]
16.Kxf8-f1[Rg2] 17.Kxg2-a2[Rb3]
18.Ka1 Rb1#

2nd Comment

F1343 Ralf Krätschmer
C+ (Germany)



S#6 (2+5)

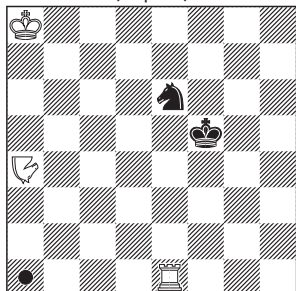
b) bPd2→e7
Min Dister b5 d5

Two entertaining duels in which the WR guides the BR to mate on opposite corners.

a) 1.Rb1! Rd3 2.Rg1 Rg3 3.Rf1 Rg1
4.Rc1 Rd1 5.Rc5 Rc1 6.Rh5 Rh1#
b) 1.Rb6! Rb5 2.Rf6+ Rf5 3.Rf8 Rf7
4.Ra8 Rf8 5.Ra3 Ra8 6.Rh3 Rh8#

3rd Commend

F1266 Hironori Oikawa
C+ (Japan)



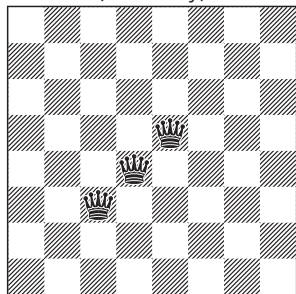
H#2.5 2 Sols (3+3)
Nightrider a4
Imitator a1

Two different mates with the Imitator on h1.

- 1...Rh1[Id1] 2.Ke5[Ic1] Rh6[Ic6]
3.Sd4[Ib4] Ng1[Ih1]#
1...Kb8[Ib1] 2.Sf8[Ic3] Ne2[Ig1]
3.Ke6[Ic2] Ng1[Ih1]#

4th Commend

F1349 Andreas Thoma
C+ (Germany)



H#3 (0+3)
b) bQ→bB H#4

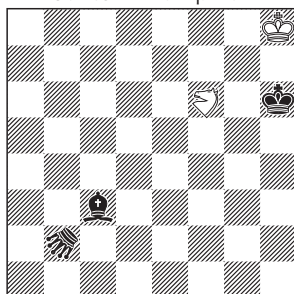
There are a total of 4 and 6 piece

changes, respectively, in the two solutions. The pieces on c3 and d4 exchange their functions: changing to WQs and either guarding BK flights from d6 or mating from h5. The piece on e5 changes to BK, either directly, or via h8.

- a) 1.Qd1=wQ Qd6 2.Qa1=wR Rd1=wQ 3.Qe8=bK Qh5#
b) 1.Ba1=wR Rd1=wQ 2.Ba1=wR Qd6 3.Bh8=bR Rd1=wQ 4.Re8=bK Qh5#

5th Commend

Sébastien Luce
F1279 (France)
C+ Ded. to B. Kampmann



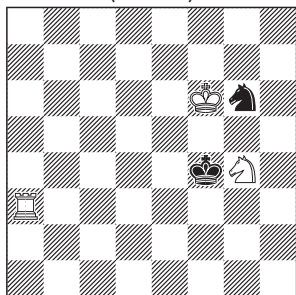
S#17 (2+3)
Black plays only to give double check
Contra-Grasshopper b2
Knight-Bishop hunter f6

16-move corner-corner long march and switchback by WK. The Contra-Grasshopper and the S/B hunter are needed (instead of Gb2/Pg7) to ensure soundness.

1.Kg8! 2.Kf7 3.Ke6 4.Kd5 5.Kc4
 6.Kb3 7.Ka2 8.Ka1 CGd4+ 9.Ka2
 10.Kb3 11.Kc4 12.Kd5 13.Ke6
 14.Kf7 15.Kg8 16.Kh8 17.SBg8
 CGb2#

6th Comment

F1318 Eligiusz Zimmer
 C+ (Poland)



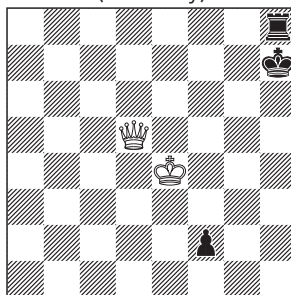
H#2 (3+2)
 b) H=2

Ideal mate and Ideal mirror stalemate plus reciprocal change of White moves.

- a) 1.Ke4 Rd3 2.Sf4 Sf2#
- b) 1.Se5 Sf2 2.Sd3 Rxd3=

7th Comment

F1316 Andreas Thoma
 C+ (Germany)

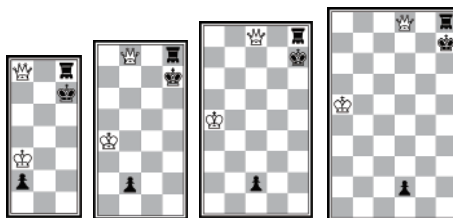


S#8 (2+3)
 MinDister e4 h8

3-fold systematic movement of the thematic pieces.

- 1.Qf7+! Kh6 2.Kf3 Rh7 3.Qf6+ Kh5
 4.Kg2 Rh6 5.Qf5+ Kh4 6.Kh1 Rh5
 7.Qf4+Kh3 8.Qg3+ Kxg3#

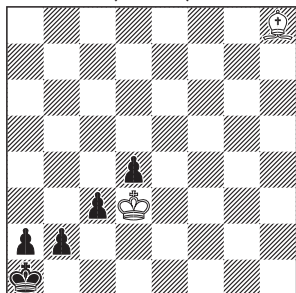
Can be generalised on larger boards: s#2n, n= 3,4,5...; Board: nx(n+4); Pieces: WK (1,n), WQ (n-2,n+4), BK (n, n+3), BFileRider (n,n+4) [like a R but confined to its file], BP (n-2,2). MinDister WK BFR.



(From left to right, S#6/S#8/S#10/S#12.)

8th Comment

F1351 Slobodan Šaletić
C+ (Serbia)



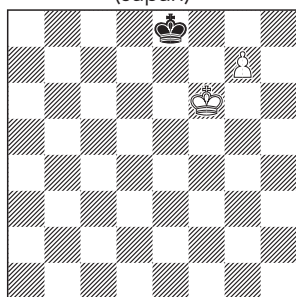
(*) H=2 (2+5)

Changed effects for the 3 BPs between set play and actual:
B P b 2 : p i n n e d / incarcerated(after promotion)
B P c 3 : c a p t u r e d / b l o c k e d
B P d 4 : c a p t u r e d / p i n n e d

(*) 1...Bxd4 2.c2 Kxc2=
1.c2 Kd2 2.b1=B Kc1=

9th Comment

F1259 Ken Kousaka
(Japan)



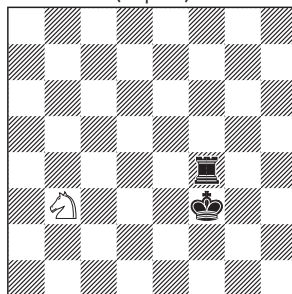
H#2 (2+1)
Transmuted Kings
Invisible 1+1

White's first move proves that the WK was checked by a BR or BQ. His second move proves that the check was by a BRf8. To avoid self check, the White Invisible has to be on d7 and it can only be a WS. Another fine example of the Kriegspiel like logical reasoning seen with Invisibles!

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

10th Comment

F1258 Ken Kousaka
(Japan)



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

The BK changes to a BR and is caged on d3. d4 cannot be be Q/ B/S/P due to check to the WK. The flights of the BK as BR on d3 are guarded by WKc2 (b3/c3/d2/d1), WSc4(a3/e3/d2), and blocked by BRs(d4/f3).

1. Kd3 Sc4 (wI=Kb2) 2. Rf3 Kc2(bI=Rd4)#

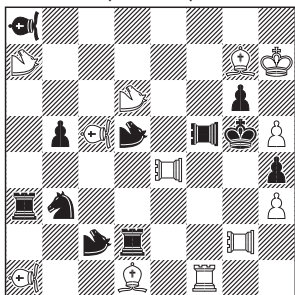
Section II: Other Problems

(with more than 7 pieces)

1st Prize

F1314v Jean Marc Loustau

C+ (version)



#2 (12+11)

Rao a7 c2 d5 d6

Rook-Lion e4 f5 g2

Bishop-Lion a1 a8 c5

To defend against the threat the two Black Raos guard g2 by doubling up on the 3 squares (b4, e7, and e3), acting as the rear piece on b4 and e7, and as the hurdle on e3. Meanwhile, the White Rao on b7 has set up a kind of half-battery with the White Rook-Lion on e4 and Bishop-Lion on c5: b7-c5-e4-g5. Each move of the two Black Raos provides hurdles on b4, e7, and e3 for both the RL and BL to fire the Rao battery. After the defences on e3, the White RL/BL also have to avoid closing the White lines d1-h5/f1-f5. The moves by the Rao c2 to b4, e7, and e3 act as primary defences or "random arrivals", as they only provide a hurdle for the White RLe4.

The moves by the Rao d5 to the same squares act as secondary defences or arrival corrections, as they contain the same error, correct it by opening the BL line a8-e4, and have a new error of deactivating the RL line f5-c5!

A spectacular combination of 3 different themes in 6 variations, with a duel between the Black Raos and the White RL and BL! The defences on a5 continue the motif of two defences on the same squares, this time being met with mates by the White Rose on the pin line b7-a5-b3-d2. The final touch is given by the two byplay defences, involving the thematic Black Raos, leading to mates on f5 and h6.

The version here is an improvement by the composer, which adds the arrival correction feature.

1 RAb7! [2 Bg4#]

1...RAce7 2.RLe8#; 1...RAde7!
2.BLf8#

1...RAc4 2.RLa4#; 1...RAd4!
2.BLxa3#

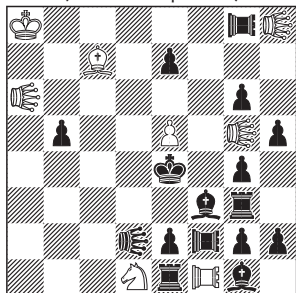
1...RAce3 2.RLe1# (not 2.RLe2+?
Kxb5!); 1...RAde3! 2.BLg1# (not
2.BLf2+? Kf4!)

1...Sa5 2 RAXd2#; 1...Ra5 2
RAXb3#

1...gxh5 2 Rxf5#; 1...RAC3 2 Bh6#
(not 2 Bf6+? RAXf6!)

2nd Prize

F1264 Michal Dragoun
C+ (Czech Republic)



H#2 4 Sols (8+16)
Leo 3+1, Pao 1+2

Each of the 4 thematic White pieces Leo a6, Sd1, Leo g5, and Leo h8 guard one of the 4 BK flights d3, e3, d5, and d4. They can also give mates on e6, c3, h4, and h7 while simultaneously giving up their guard of a BK flight and guarding a new flight (e3, d5, d4, and d3). The BK flights on f4 and f5 can be guarded by the White Pao f1, provided the Black Pao f2 is able to move away. The Black Pao can be freed by the sacrifice of one of the 4 thematic White pieces on a2, b2, f5 and h2.

With all this in place, the Black Leo d2 sets the ball rolling with selfblocks on the 4 BK flights. One of the 4 thematic White pieces free the Black Pao and then a 2nd White piece delivers the mate.

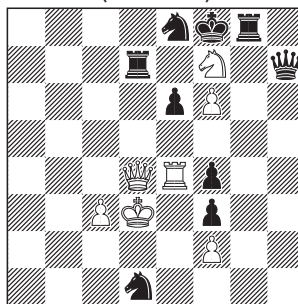
A splendid and complex multi-solution helpmate showing a 4-fold cyclical Zilahi with selfblock, sacrifice

and line-opening motifs. A cycle can also be seen in the guards, selfblocks, unguards and regards of the 4 thematic BK flights.

- I. 1.LEe3 LEf5 2.PAxf5 Sc3#
- II. 1.LEd3 Sb2 2.PAxb2 LEe6#
- III. 1.LEd4 LEa2 2.PAxa2 LEh7#
- IV. 1.LEd5 LExh2 2.PAxx2 LEh4#

3rd Prize

F1363 Abdelaziz Onkoud
C+ (Morocco)



HS#3 (7+9)
b) wPc3→c4

A Helpselfmate de riguer with Unpins, Selfblocks, Umnov moves & Anti-Bristol, Sacrifices by the unpinned piece on e3, Different captures of the sacrificed piece, Checks and Reciprocal Umnov moves by the WS, and finishing with Switchbacks and (Static)Pin mates.

- a) 1.Se5 Rf7 2.Qe3 Sxe3 3.Sd7+ Rxd7#
- b) 1.Sg5 Qf7 2.Re3 fxe3 3.Sh7+ Qxh7#

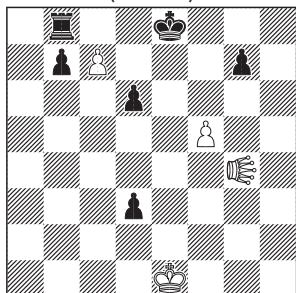
4th Prize

F1304

Sébastien Luce

C+

(France)



2→SH#2 (4+6)

NonStop Equihopper g4

a) Circe b) Vertical Mirror Circe

A Double Valladao achieved in a surprisingly light position! The stipulation and the hybrid twinning are also a bit uncommon. The two solutions are well unified: Promotion by the same WP, Castling by the same BR reborn in different corners, and e.p. capture by the same WP on different squares, leading to mate by the Eg4. The BPd3 prevents a cook in a), which cannot be substituted by the WK on d1, since it is required on e1 to prevent a cook in b)!

a) 1.cxb8=NE[Rh8] 2.NE f4 & 1.0-0
2.g5 fxc6 ep.[g7]#

b) 1.cxb8=B[Ra8] 2.Bxd6[e7] &
1.0-0-0 2.e5 fxe6 ep.[d7]#

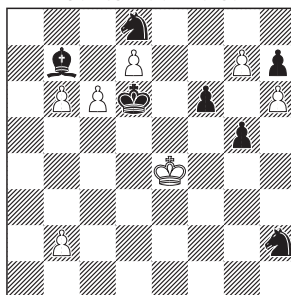
1st Honourable Mention

F1330

George P. Sphicas

(USA)

Ded. to Paul Răican



SS#27

(7+7)

6 Promotions, including AUW, in this composer's usual style. In addition to the familiar square unblocking for Pawns, there is a selfpin by the WK, and a virtual Anti-Bristol by the WPb2: it has to wait till the WPb6 promotes to R and moves to g3 via b3.

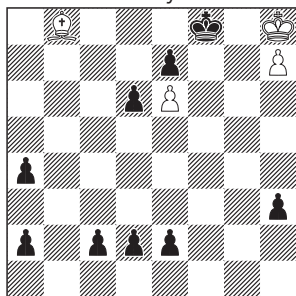
1.g8=B 2.Bxh7 3.Bf5 5.h8=Q
6.Qxd8 7.Qe8 8.d8=S 10.Sxg5
11.Kf4 13.c8=B 14.Bxb7 15.Bbe4
17.b8=R 19.Rg3 24.b8=R 26.Rbe3
27.Qxe5+ fxe5#

2nd Honourable Mention

Sébastien Luce

F1307 (France)

C+ ded. to Kekely & Crisan



ser==45

(4+9)

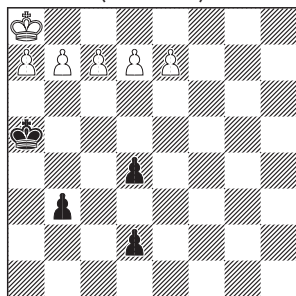
6 relegations, 5 excelsiors, 4 promotions to B, and 1 to S. A tour de force by the WB, which gets reincarnated on a total of 11 squares.

3.Bb2=P 5.bxa4 9.a8=B 11.Bxa2=P
16.a8=B 18.Bxc2=P 23.c8=B
25.Bxe2=P 28.exd6 30.d8=B
32.Bxd2=P 37.d8=S 40.Sxh3
41.Sf2=P 45.f7==

3rd Honourable Mention

F1289 Eric Huber

C+ (Romania)



HS#2.5 2 Sols

(6+4)

Anticipés

AUW with additional promotions to S and B on 5 different squares. White promotes twice to the same type of piece in each solution. Both the mates are Anticipés specific.

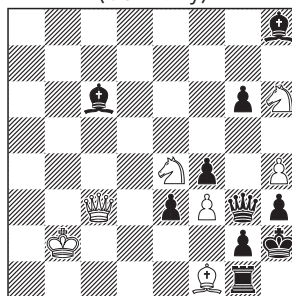
1...d1=Q 2.e8=S Qg4 3.c8=S+
Qxd7#

1...d1=R 2.b8=B Ra1 3.d8=B+
Kb4#

4th Honourable Mention

F1348 Hubert Gockel

C+ (Germany)



H#2

(7+10)

b) -bRg1

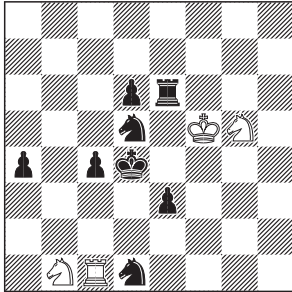
Breton adverse

In each solution, the BQ clears one line for the WQ by capturing the same type of pieces on the other line. In a similar vein, the WQ eliminates two Black pieces on one line by capturing the same type of pieces on the other. There is a 4-fold reversal in the direct/indirect capture between 4 pairs of White and Black pieces WPF3/h4, WSe4/h6, BBc6/h8, BPg2/h3.

- a) 1.Qxf3[-wPh4] Qxh8[-bBc6]
 2.Qxe4[wSh6] Qxh3[-bPg2]#
 b) 1.Qxh4[-wPf3] Qxc6[-bBh8]
 2.Qxh6[wSe4] Qxg2[-bPh3]#

5th Honourable Mention

F1282 Atsuo Hara
 C+ (Japan)



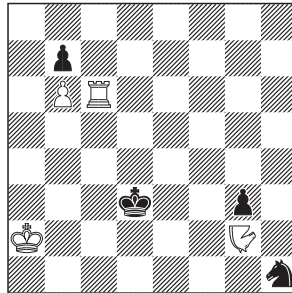
H#2 2 Sols (4+8)
 Take&Make

The WCCT-10 theme of stationary captures using the Take&make condition is shown here on the mating move. There is also a reciprocal change of B1/B2 and W1/W2 moves and an additional T&M capture on B2. And it also achieves Vlaicu' s challenge mentioned in the solution of F1355 on p53 of PP102: "Who can show two pairs of pieces mutually capturing each other?" !

- 1.S1c3 Se4 2.Rxe4-c5 Rxc3-d1#
 1.Re4 Rc3 2.S1xc3-d3 Sxe4-e6#

6th Honourable Mention

F1347 Kevin Begley
 C+ (USA)



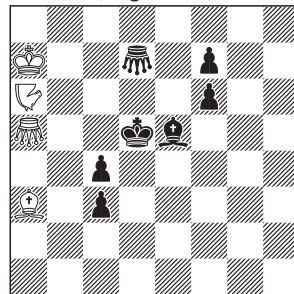
H#2 (4+4)
 b/c) wRc6→B/S
 Psycho-Knight g2

An interesting Forsberg triplet highlighting the possibilities of this piece type. The Psycho-Sg2 changes thrice to a Psycho-B and further once to a Psycho-R. There are 3 model mates.

- a) 1.Kd4 pSf1(=pB) 2.Kd5 pBf3(=pR)#
 b) 1.Ke3 pSf1(=pB)+ 2.Ke2 Bb5#
 c) 1.Kc4 Sb4 2.Kc3 pSe4(=pB)#

7th Honourable Mention

F1281 Jorge Kapros
 C+ (Argentina)



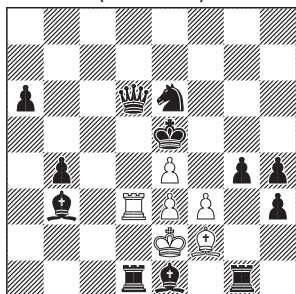
H#2 2 Sols (4+7)
 Grasshopper a5,d7
 Nightrider a6

A potential WN/WB Grimshaw on c5 is avoided by anti-critical moves by the WN and WB. This is followed by selfblocks by the BG and indirect anti-battery mates.

- 1.Ke6 Bf8 2.Gf5 Nc5#
1.Kd4 Ng3 2.Gd3 Bc5#

8th Honourable Mention

F1364 Abdelaziz Onkoud
C+ (Morocco)



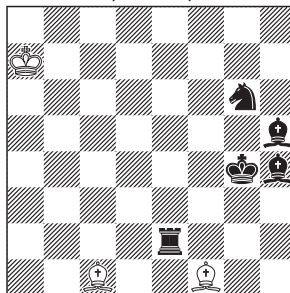
HS#3.5 (6+12)
b) -bSe6

Changed Battery creation, Umnov moves, and exchange of W2/W3 moves, shown with ODT.

- a) 1...Ba4 2.Rxd6 Rd3 3.Bxh4 Bb5
4.Rd5+ Rxd5#
b) 1...Rh1 2.Bxh4 Bf2 3.Rxd6 Rh2
4.Bg3+ Bxg3#

9th Honourable Mention

F1346 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



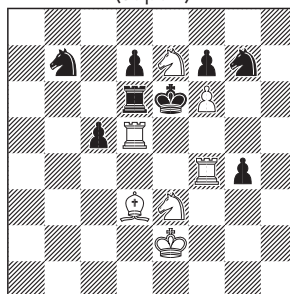
H#2 (3+5)
b) bKd1 2 Sols
Circe

4-fold selfblocks and Circe specific model mates, including a chameleon echo.

- a) 1.Bg3 Bh3+ 2.Kh4 Bg5#
1.Se5 Bf4 2.Sf3 Bh3#
b) 1.Rc2 Bd2 2.Be2 Bxe2[+bBc8]#
1.Rf2 Be2+ 2.Ke1 Bd2#

1st Commend

F1278 Atsuo Hara
C+ (Japan)



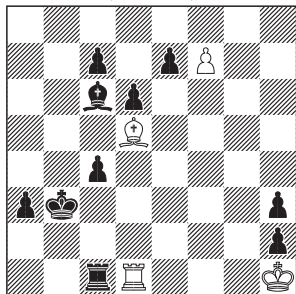
#2 (7+8)
b) bSb7⇔bPc5
c) bRd6⇔bSg7
Annan Chess

An interesting example of the Reeves cycle (cycle between key and threat, which also implies an anti-reversal cycle) achieved with Annan Chess specific effects. The twinning is a bit strained, but the extra byplay variation in each twin is a bonus.

- a) 1.Re4! (A) [2.Sd4# (B)] 1...Sd8
2.Rxd6#
- b) 1.Sd4! (B) [2.Bf5# (C)] 1...Sb3/
Se4 2.R(x)e4#
- c) 1.Bf5! (C) [2.Re4# (A)] 1...Rg5
2.Sf3#

2nd Comment

F1288 Themis Argirakopoulos
C+ (Greece)



HS#2.5 (4+10)

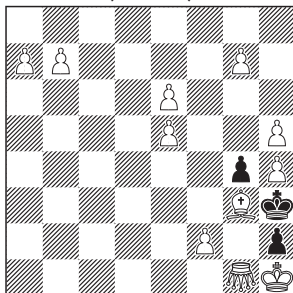
- b) bKc8
Diagram AntiCirce

Bristol, Pelle moves, and Rifle Chess like effects achieved with AntiCirce and showing ODT.

- a) 1...Ra1 2.Rb1+ Ka2
3.Bxc4[Bd5]+ Bxd5[Bc6]#
- b) 1...Ba8 2.Bb7+ Kd8
3.Rxd6[Rd1]+ Rxd1[Rc1]#

3rd Comment

F1297 Sébastien Luce
C+ (France)



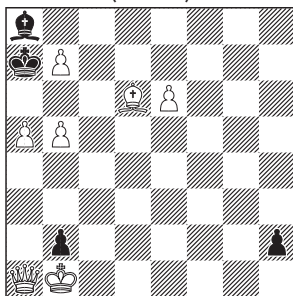
(*) SH#7 2 Sols (11+3)
Grasshopper g1

Two pleasant solutions showing Phoenix of the captured WG and with promotion to BG/BS.

- (*) 1...Ge3 #
1.hxg1=G 2.Ge3 3.Gxe6 4.Ge4
5.Ga8 6.Ga6 7.Gc8 bxc8=G#
1.hxg1=S 2.Se2 3.Sf4 4.Sxh5 5.Sf4
6.Sg6 7.Sh8 gxh8=G#

4th Comment

F1294 Slobodan Šaletić
C+ (Serbia)



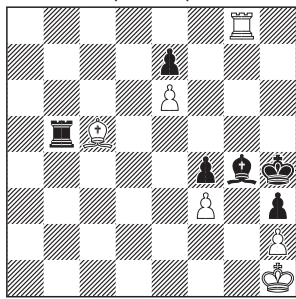
H=2 2 Sols (7+4)

Changed captures on b2/b7.
 BB corner to corner. Change of
 stalemate motive: BBa8 is blocked/
 captured. BPh2 is pinned/blocked.

1.h1=B Qxb2 2.Bxb7 Qg7=
 1.Bxb7 Kxb2 2.Bh1 Qxh1=

5th Comment

F1357 Slobodan Šaletić
 C+ (Serbia)



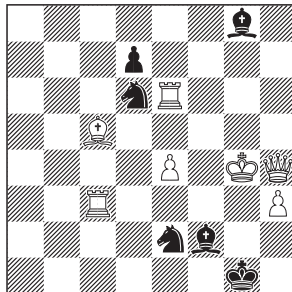
H=2 Duplex (6+6)

B/R line opening, Selfblock, Check,
 Selfpin, and Pin effects echoed
 between the Duplex solutions,
 ending in double pin stalemates.

BTM: 1.Bh5 Bxe7+ 2.Rg5 Rh8=
 WTM: 1.Bg1 Bxf3+ 2.Rg2 Rb1=

6th Comment

F1365 Žarko Pešikan (†)
 C+ (Serbia)



SH=10 (7+6)

After the setting up preliminaries,
 which includes an unpin of the BB,
 the BK walks into a quadruple pin
 stalemate position. A nice tidbit by
 the deceased composer, (*1926 +
 2009).

1.Bh7 2.Bxe4 3.Bd3 4.Se4 5.d5
 6.d4 7.Bg3 8.Kf2 9.Ke3 10.Be1
 Qxe1=

N. Shankar Ram
 Bangalore
 November 2023

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。

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

◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。

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

いたものと証明ができない限りアンパッサン不可能とする。

<問題設定>

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

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-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-Autostalemate (!) : !=n と

表記。白が連続して n 手指し、そのまま白がスタイルメイトになる手順を求め。白は黒にチェックをかけてはならない。

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

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

<フェアリールール>

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

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

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

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 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。

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

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

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

Breton Adverse : 駒を取ったとき、取られた駒と同種の駒が (もしある場合) 1 つ、取られた側から消える。その駒が 1 つ以上ある場合は、取った側が選択できる。

Checkless Chess : チェックメイトにできるときを除いて、双方ともチェックをかけてはならない。

Circe : K 以外の取られた駒は初形位置に再生する。R および S の初形位置は取られた場所の色によって決まる。P の初形位置は取られた筋の 2 段目。フェアリー駒の初形位置は取られた筋の 8 段

目。取られた駒の初形位置が何らかの駒によって占領されているときはその駒は通常通り盤上から消える。初形位置に戻った R はキャスリング可能。初形位置に戻った P は 2 歩進むことが可能。

Circe Cage: 取られた駒が、直後に駒取りなしでは動けないような任意の地点に再生できる。

Delayed PWC: 取られた駒は、次の手で動いた駒の元いた位置に再生する。

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。

Knightmate: 初形で K の代わりに S、S の代わりに K が配置されているチェス。ロイヤルピースを S だと考える。

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。

Point Reflection: 盤の中央を中心にして点対称の関係にあるマス目の駒どうしは、色に関わらず、それぞれの性能が入れ替わる。1 段目にいる P はそれじたいでは動けない。1 段目の P と対称の位置にある駒も動けない。キャスリン

グとアンパサンは、通常の KR および P のみが行える。

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

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。

Series Capture: 駒を取った場合、その駒でさらに 1 手指せる。それが駒取りの場合、さらに 1 手指せる。その指し手は合法的でなくてはならない。その連続手でチェックをかけた場合、そこでその連続は終わる。

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

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。

WandelSchach: 駒が 1 段目、2 段目、7 段目、8 段目に入ると、その原形位置の駒および色になる。K は変化しないが、何かの駒が e1 または e8 に入ることによって K になることもある。

Vertical Mirror Circe: Circe Inverse と同じ。K 以外の取られた駒は、d/e 筋の境界線を軸にして、Circe で発生する

位置と対称の位置に再生する。細則は Circe に準じる。

<フェアリー駒>

Beetle : Grasshopper のように動くが、ハードルを飛び越えてナイトのように 27.5° 曲がる。

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

Bishop-Lion : Lion を B の筋に限定した駒。

Camel : (1,3)-Leaper。

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

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

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

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

Half Neutral : 動いたときに状態 (白・黒 / Neutral) が変わる駒。白 (あるいは黒) の状態の駒を動かすと Neutral になる。Neutral の状態の駒を白 (あるいは黒) が動かすと白 (あるいは黒) になる。

Hunter : Hunter X/Y は、前進する場合は X で、後退する場合は Y という駒。

横には動けない。

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

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。

Locust : Q の筋で、相手の駒を1枚飛び越して、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)。

Nereide : Marine Piece の Bishop。すなわち、普通に動くときは B で、駒を取るときには Locust。

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

Nightrider : (1,2)-Rider。

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跳び越してその先（直後でなくてよい）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。

Psycho : (R+B+S) の 3 種を合体した駒。ただし、たとえば直前の動きが S であったとすれば、次の瞬間には S の機能を喪失して (R+B) の機能になる。この場合を Psycho-S と書く。キャスリングには使えない。

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

Rook-Lion : Lion を R の筋に限定した駒。

Saltador : Argentinian Chess において S の代わりにする駒。経路の 2 箇所がブロックされている場合には、駒取りなしで跳べる。経路の 2 箇所がブロック

されていない場合には、跳んで駒を取れる。

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

Sirene : Marine Piece の Queen。すなわち、普通に動くときは Q で、駒を取るときには Locust。

Triton : Marine Piece の Rook。すなわち、普通に動くときは R で、駒を取るときには Locust。

Total Invisible : 駒種と位置のみならず、色もわからない透明駒。細則は Invisible の項に従う。