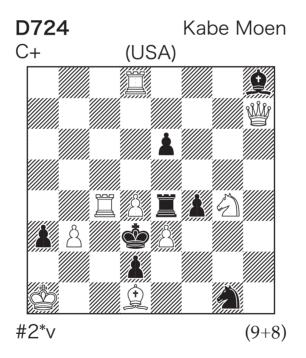
PROBLEM PARADISE

Issue 106

vol. 27

April-June 2024

Online Journal of Japanese Chess Problem Society
https://problem-paradise.com/
General Editor: Tadashi Wakashima
(wakashimatadashi@gmail.com)

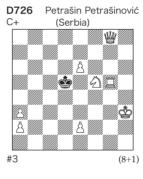










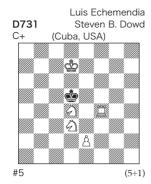




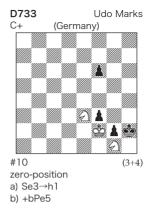












Directmates

Directmate Editor Tadashi Wakashima [若島正] Judge 2024-2025 Paz Einat (Israel)

We have a good set of 2-movers in this issue. I hope we can keep this level of standard in the future.

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

D722 (Pankratiev)

- 1.Be4! (2.Qe7#)
- 1...Sc2+ 2.Bxc2#
- 1...Sxg2+ 2.Bxg2#
- 1...Sf5 2.Bxf5#
- 1...Sd5 2.Bxd5#
- 1...Kxe4 2.Rxe3#

TW: A nice key unpins bS. All of 4 variations end in wB's capture of bS, one of which is switchback.

D723 (Pankratiev)

Tries:

1.Sxd3? (2.Sf4#) but 1...q5!

1.Sc2? (2.Se7#/Se3#) but 1...dxc2!

Play: 1.Sf3! (2.Se7#)

1...Qd4+/Qe5+/Qe1+

2.Sfxd4/Sfxe5/Sxe1#

1...Qxe6/Qh4/Qxf3

2.Sfe5/Sxh4/Qxf3#

TW: Another unpinning key allows 3 checks from bQ this time.

D724 (Moen)

Set: 1...Bxd4+ 2.Rdxd4#

Try: 1.Rdc8? (2.Rc3#)

1...Bxd4+/Se2 2.Rxd4/Bc2#

but 1... fxe3!

Play: 1.Qc7! (2.Rc3#)

1...Bxd4 2.Rc3# (threat)

1...Rxd4 2.Qh7# (switchback)

1...Re5 2.dxe5# (battery mate)

1...Rxe3 2.Sf2# (selfblock)

1...Sf2 2.Bc2# (selfblock)

Composer:

- Threefold changed check to the wK 1...Bxd4+
- Unpinning key and self-pin with switchback.

Battery mate and self-block.

TW: Clean position and nice play. An added switchback mate after 1...Rxd4 is particularly pleasing.

D725 (Mosiashvili)

Try: 1. Sxe6? [2. Qg5 [E] , Qf5 [A]

#]

1...Kf6 [b] 2. Qxq7 [B] #

1... Sxe6/Bc6/Rxf3/Sh6

2. Rxe6/Qf5/Qd4/Qg7#

but 1...Sxe7!

1. d8=S? [2. Sd7#]

1... Kf6 [b] 2. Qg5 [E] #

1... Sf6 [c] 2. Sf7 [D] #

1... Sc~/Bf4 2. Rxe6/Qxf4#

but 1... Bc6 [a]!

Play: 1. d8=Q! [2. Sd7#]

1... Kf6 [b] 2. Qf5 [A] #

1... Sf6 [c] 2. Qd6 [F] #

1... Bc6 [a] 2. Sxc6 [C] #

1... Sc~/Bf4 2. Rxe6/Qxf4#

Composer: Dombrovskis theme, changes mates 3x1, 2x2 1.

D726 (Petrašinović)

1.Qb8!

1...Kc4 2.Se3+ Kc3/Kd4 3.Qb4/ Oe5#

1...Ke4 2.Qb5 Kf4 3.Rg4#

1...Kc5 2.Qb7 Kc4 3.Qc6#

1...Kxe6 2.Qd6+ Kf7 3.Qe7#

TW: Subtle Q moves to restrict BK walk.

D727 (Shpakovsky)

1.Se5! [2.Ke6! (A) ~ 3.c3# (B)]

1...cxd6 2.c3+ (B) Kxe5 3.d4# (C)

1...Kxe5 2.d4+ (C) Kxd6 3.e5# (D)

Composer: Sacrifice and flight giving key, pawn mates, Kozhakin theme, chain of White 2nd and 3rd moves.

TW: It is a pity that 1.Se5! is almost forced.

D728 (Aliovsadzade)

1.Kf2! (2.Rxe5+ (A) Kd3 3.Se1# (B))

1...Sc2 2.Rxe5+ Kd3 3.Bxc4#

1...Kd5 2.Rxe5+ Kd6 3.Qe7#

1...Kd3 2.Se1+ (B) Ke4 3.Rxe5# (A)

1...Re8 2.Bxc6+ Kd3 3.Se1#

1...exd4 2.Qe7+ Kd3 3.Se1#

1...gxf5 2.Qxf5+ Kd5 3.Qxe5#

Composer: Lincoln theme. Also White AB-BA.

TW: The presentation of the theme is rather mechanical.

D729 (Lyubashevsky & Makaronez)

1.Qc5! (2.Re6+ Bxe6 3.dxe6#)

1...f5 2.Rf6! 2...---/Kxf6/Be6

3.Qd6/Qe7/Rxe6#

1...Se3 2.Qxd4+! Kxd4/Kxd6

3.Bc3/Se8#

1...Sc3 2.Sb2! --- 3.Sxc4#

1...axb6 2.Sxb6 --- 3.Sxc4, Sd7#

Composers: Active sacrifice.

D730 (Petrašinović)

1.Sf4!

- 1...Kd4 2.Sfd3 Kc3 3.Qf4 Kc2 4.Qc1#
 - 2...Ke3 3.Qf4+ Ke2 4.Qf2#
 - 2...Ke4 3.Qe6+ Kd4 4.Qe5#
- 1...Kd6 2.Sc4+ Kc6 3.Kxa4 Kc5 4.Qd5#
- 1...Ke4 2.Sc4 Kd4 3.Qd5+ Kc3 4.Qd3#

TW: All variations somehow seem 1 move longer.

D731 (Echemendia & Dowd)

- 1.Se5! Kxe5 2. e3 2. Kd5 3. Sb3 Ke5
- 4. Sd2 Ke5 5. Rf5#
- 1...Kc5 2. Sb3+ Kb6 3. Rb4+ Ka7 4. Sc6+ Ka6/Ka8 5. Sc5#/Rb8#
 - 3...Ka6 4. Kc7 Ka7 5. Ra4#.

Composers: Rex Solus with sacrificial give and take key. Not in the yacpdb database.

TW: A surprising sacrifice key in miniature.

D732 (Tarnawiecki & Dowd)

- 1. Be4! Kh5 2. Bf2 Kh6 3. Sg7 Kg5 4. Kg8!
- 4... Kf4/f6/h6 5. Se6#/Bh4#/Be3#

Composers: Five mover with Y flight and a switchback model mate. All the white pieces are active except the stabilizer f3 pawn.

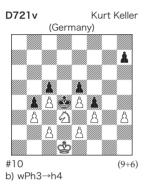
D733 (Marks)

- a) 1.Sg3! f5 2.Sh5 Kh1 (2...f4 3.Sxf4 Kh1 4.S4h3 Kh2 5.Kxf3 Kh1 6.Kg4 Kh2 7.Sf3+ Kh1 8.Sf2# model mate) 3.Sf4 Kh2 4.Sxf3+ Kh1 5.Sg1 Kh2 6.Se2 Kh1 (6...f4 7.Kf3 Kh1 8.Kxf4 ... see the main line) 7.Kg3 f4+ 8.Kxf4 Kh2 9.Sf3+ Kh3 10.Seg1 (ideal mate)#
- b) 1.Sg4+ Kh1 2.Sxf6 Kh2 (2...e4 3.Sxe4 Kh2 4.Sg5 Kh1 5.Sh3 Kh2 6.Kxf3 Kh1 7.Kg4 Kh2 8.Sf3+ Kh1 9.Sf2#) 3.Se4 Kh1 4.Sxf3 g1=Q+ 5.Sxg1 Kh2 6.Sf6 Kh1 (6...e4 7.Sg4+ ... see the main line) 7.Sg4 e4 8.Sh3 e3+ 9.Kg3 e2 10.Sf2#

TW: It is interesting that different lines a) & b) end in the same length.

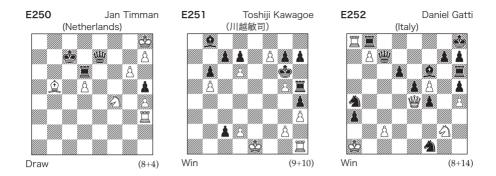
Comment

Kurt Keller sent a vastly improved version of his D721 by adding a twin! This version should be considered as an entry for the informal tourney.



- a) 1.Kd2! h5 2.Sf2 h4 3.Kd1 Kc3/ Ke3 4.Kc1/Sg4+ Kd4 5.Sg4/Kc1 Kc3 6.Sh6! Kd4 7.Sf5+ Kc3 8.e3! fxe3 9.Sd6 threat 10.Sb5# MM 1...h6? 2.Se1! (2.Sf2?) h5 3.Sg2 h4 4.Kc1 Kc3 5.Sxh4 Kd4 6.Sf5+ & early #9!
- b) 1.h5! Ke3! (1...Kc3? & #9) 2.h6 Kd4 3.Sf2 Kc3/Ke3 4.Kc1/Sg4+ Kd4 5.Sg4/Kc1 Kc3 6.Sh2 Kd4 7.Sf1 Kc3 8.e3 fxe3 9.Sg3 threat 10.Se2# MM 1...h6? 2.Sf2! (2.Se1?) Kc3/Ke3 3.Kc1/Sg4+ Kd4 4.Sg4/Kc1 & early #9!

Composer: Symbol problem (heart), twin, 2 flights taking key (a), switchback (a) (Kd1-d2-d1, kd4e3-d4), pendulum (b) (kd4-ke3-kd4-...), pendulum (a&b) (kd4-c3-d4-...), model mates on opposite squares to the black king (10.Sb5#/Se2#), pawn sacrifice on e3, e2 square vacation (b).



Endgame Studies

Endgame Editor Ryo Shiomi [塩見 克] 2024 Judge Mario G. Garcia (Argentina)

今回の Endgame は 3 題です。何度 も書いていますが、駒数が多い問題が必 ずしも難しいわけではないので、ぜひ挑 戦を。

また、今号では Judge の Mario さんによる 2023 年の Award も発表していますので、そちらのページもご覧ください。

E250 (Timman)

1.Se6+! Rxe6 2.g7! Rg6 3.d6+! Kxd6 4.Rd3+ Kc5 5.Rd7! Qe5 6.Bc4! Kxc4 7.Re7! Qa1 8.Ra7! Qb2 9.Rb7 Qf6 10.Rf7 Qe5 11.Re7 Qxe7 12.g8Q+ Re6 13.Qf7! Kd4 14.Kg7 Qxf7+ 15.Kxf7 Rh6 16.Kg7 Draw

☆指したい手は 1.g7? ですが、すぐに やると 1... Rd8+-+ があります。まず 1.Se6+! Rxe6 と準備してから 2.g7! が正解です。

☆ これに対して黒は 2...Rg6! と g7 の mate を 狙っ てきます。3.Rc3+? は 3...Kb7!-+ と逃げられて続かないので ピンチのようですが、3.d6+! がいかに も手筋という焦点の捨て駒。g7 の効き

をキープするために 3...Kxd6 と K で取りますが、4.Rd3+とすれば K の逃げ場は 4...Kc5 に限られます。

☆ここで 5.Rd5+? がうまそうに見えます。5...Kxd5? なら 6.g8Q+ がチェックになるからです。しかしこれには5...Kb4! と逃げられ、6.Rd7 Qe5-+ は本譜と違ってうまくいきません。

☆ 5.Rd7! とすぐに入るのが好手で、5...Qe5とg7Pをpinしてきたら6.Bc4!(7.Rd5+の狙い)が継続手でした。

☆黒は仕方なく 6...Kxc4 としますが、これで K が a2-g8 の diagonal におびき出されました。これを生かして白は 7.Re7! とぶつけます。7...Qxe7 なら8.g8Q+が check です。以後は順不同ですが ...Qa1、...Qb2 にも R をぶつけ、さらに ...Qf6 にも Rf7! で、取ればg8Q としたときにf7Q が pin なのでやはりドローです。このような R は crazy rook や desperado と呼ばれますが、思いがけずここに出現しました。

☆打開するために黒はこの R を取るよりありません。10...Qe5 11.Re7 Qxe7 12.g8Q+ Re6 と進んだときに 13.Qf7! が最後のポイントで、13...Qxf7= なら stalemate となります。有名 GM の Timman 氏らしい、洗練された作品でした。

★ After inventive sacrifices, WR unexpectedly becomes crazy! Qf7! is nice final touch, finishing the sophisticated study.

E251 (Kawagoe)

1.0-0! c1Q 2.f8S+! Kxg5 3.Rxc1 c5 4.bxc6! Win

☆黒から ...c1Q+ が見えており、一方で f7 の WP が取られそうなので、いかにも 1.0-0! としたいところです。

☆続く 1...c1Q に対しては、普通に 2.Rxc1 と取り返すと 2...Kxf7 3.dxc7 Bxc7 4.Rxc7 Ke7 でドローですし、 2.f8Q と Q を 作 る の は 2...Qc5+ と check で逃げられ、むしろ負けになります。なのでここは 2.f8S+! Kxg5 を入れ てから 3.Rxc1 と取りたくなります。

☆これには3...c5 が最強の応手で、な ぜなら4.bxc6(only move) と白の手 を限定しているからです。この後は 4...Bxd6 なら5.c7、4...dxc6 なら5.d7 Bc7 6.Se6+ といった流れで白勝ちとな ります。

☆……と、解答自体はさほど難しくないはないのですが、この作品のポイントは、白の手に castling、underpromotion、en passant という3種の「チェスの特殊ルール」が含まれていることです。この趣向を Valladao task と呼ぶそうで、本作は非常に限られた手数の中でその実現に成功していると言えるのではないでしょうか。

★ Valladao task (castling, underpromotion, en passant) is completed in a very limited number of moves!

E252 (Gatti)

1.Qc6! e4+ 2.c3 Bxc3+ 3.Kb1 a2+ 4.Kc2 a1S+ 5.Kd1 Sb2+ 6.Ke2 Sg3+ 7.Kf2 Bd4+ 8.Se3 Bxe3+ 9.Kg2 f3+ 10.Kh3! g5 11.Qxc7 g4+ 12.Kxg3 Bf4+ 13.Kxf4 Win

 \Leftrightarrow endgame という割にはかなり駒が多いですね。ただよく見ると、WK は…Qc3+ とされるとすぐに mate であり、また BK は back rank が弱点であることがわかります。そこから浮かんでくる初手が 1.Qc6! です。

☆ 1...Qxc6 ならもちろん 2.Rxb8+ で 簡単ですし、適当な defense もありま せん。ただ、黒は 1...e4+ から check がかなり続きます。

☆ 白は c2P、 さらには g2S を捨て、 a-file から h-file まではるばる K の逃避行です。K-side まで行ったときに注意すべきは、黒の ...g5 が check にならないようにすること。Check で入ると c6Q が取られてしまうためです。たとえば 10...Bf4+ と さ れ、11...Kxf4 は 11...g5+ が check で す し、11...Kh3と逃げても 11...g5 12..Qxc7 g4# と mate されてしまいます。

☆最後は 13.Kxf4 まで、逃げ切りに成功です。最初にドカンと 1.Qxc6! を入れたら、あとはひたすら K を逃げまくるという、ユーモラスな作品でした。

★ The first move(1.Qc6+) looks brave, but after that all you have to do is run your K away, all the way to the other edge of the board! Very humorous.



a) +wRa1 b) +wSb1

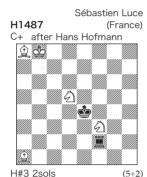
H#2 zero position (4+12)c) +wBc1 d) +wQd1

Ö



H#2 2sols (5+11)









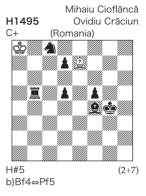




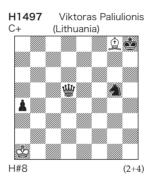














Helpmates

Helpmate Editor Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅] Judge 2024

To be announced

- ●今号は15題の新作発表です。
- ●今回は小林敏樹さんと及川弘典さんに加えて、塩見さんからも日本語で先に短評をいただきました。ありがとうございます。107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。
- ●なお、今回は中嶋正和さんから 105 号発表作への短評をいただいたので、最 後にまとめて掲載しています。

This issue has 15 compositions. HG means the comment of Hans Gruber, TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. I welcome your comments on the published works!

H1484 (Shorokhov, Abdurahmanovic)

- a) 1.Kd4 0-0-0+ 2.Kc3 Rd3#
- b) 1.Kf4 Sc3 2.Kg3 Se2#
- c) 1.Kd6 Bb2 2.Kc7 Be5#
- d) 1.Kf6 Qd6+ 2.Kg7 Qg6#
- zero position で、a) ~ d) はそれぞれ実戦初形の位置に駒を足す、という 4 つ子。非常にユニークなこのツイン設定は、作者コメントによると "Ivanovskie twins" と呼ばれているようです。

塩見: K が 4 方向に! 何か名前があり そうなテーマですね。

- ●はい、このような動きの組み合わせを チェスプロブレムでは star-flight と呼 んでいます。本作の場合は、4 方向に 2 マスずつ動くので extended star-flight になりますね。
- 主眼は、このツイン設定の下で extended star-flight が成立しているという点です。同じ extended star でも 例えば B によるものなら纏めやすいのですが、黒 K によるものの場合はガード/ブロックする地点が各解で完全に乖離することになるので、1 つの解でしか働かない配置が散見されます。
- ●本作には手順自体の面白さが薄い、配置効率が悪い、といった欠点があります。 しかし、新しいものを創出するのが極めて困難なH#2において、この(恐らく過去にない)組み合わせで完全作が作れるということ示しただけで、本作は十分に価値のあるものだと捉えています。そして、新しいアイデアを探し続けている作者の努力には、本当に頭が下がります。

及川: Star-flight。追加した駒で詰ます 構成も良いですね。

小林:特殊なツイン設定だが、Kのダブルクロスと組み合わせてアイデア賞。

Author: Extended star black King. Ivanovskie twins - in twins, the piece is rearranged to the initial square.

HG: A circus act – the "Forsberg-Homebase twinning" leads to a twostep star flight. What is crucial is that the WQd1 prevents the rook and bishop solutions.

TF: The fact that extended starflight is established under this twin setting is very valuable. Probably, a completely new idea!

H1485 (Gavryliv)

- 1.Oxa5 Bxd3 2.Rb5 Bq6#
- 1.Qxa6 Qxe5 2.Bb5 Qxh5#
- ●幽閉された白のQあるいはBを働かせるために黒Qをどけなければなりませんが、c-fileでは逆王手がかかってしまいますし、d5に行っても邪魔駒になります。よって、白駒を取る手しか残っていませんね。
- ●続くB2では、Rの5択問題、Bの8択問題が楽しめます。ここでも移動先の決定根拠は「邪魔にならないため」で、Qの時より動けるマスの母数が多いため、面白さは倍増しています。
- ●つまり、本作のテーマは限定移動のダブルということになります。そして、その結果として Zilahi が浮かび上がってくるのです。

● こういう作り方はあるパターンですが、黒の2手に面白さがあり、佳作と言えるでしょう。

及川: Zilahi。黒駒の役割交換がいい感

小林: hide-away ですね。シンクロした動きは楽しい。

HG: Zilahi clearance and Umnov move allow the final pin-mate, whereby the black piece on b5 serves no purpose at all, but this is its only neutral target square. The other black piece is captured, which leaves a somewhat rough impression.

TF: The theme could be described as a combination of black moves. Zilahi emerges as a result. Model pin-mates.

H1486 (Ložek, Svítek)

- a) 1...axb4 2.b5 axb5 3.Qd7 Qa8#
- b) 1...c4 2.bxa3 bxa3 3.Qe7 Qh8#
- ●白 P2 枚をどかせて、Qの corner-tocorner move で解決。粗い作りですね。 塩見:手が限られているので考えやすい。 小林:PをラインからどかしてQを使 うだけなので、あまり面白くない。

及川: Corner-to-corner と ODT の合わせ技。楽しかったです。

HG: Violent liberation of the queen from the sarcophagus. The harmony of the solutions is achieved with royal displacement in the twin, a rough aid. TF: Break the walls and finish by the corner-to-corner move.

H1487 (Luce)

- 1.Rc2 Bd4 2.Rc4 Sc3+ 3.Kd3 Be4# 1.Re2 Sf6+ 2.Kf4 Be4 3.Re3 Be5#
- Hans Hofmann という作家の不完全 作を完全にしたものだそうです。下にそ の原図を示しておきますが、これは「修 正図」であって、新作として発表するの はどうかと感じました。詰将棋界とプロ ブレム界の文化の違いなのかもしれませ ん。

及川:エコーメイト。wB 2枚の役割交換がアクセント。

塩見:前問とは対照的、手が広すぎて難解。

小林:解けず。あと1マスが埋まらない。

●この特殊な詰上りに苦しんだ解答者が 多かったです。

Author: Aristocratic chameleon echo 90 ° in miniature. Model mates. It is in fact the correction of an old problem: Hans Hofmann, 516, Problem 21 (mars 54).

HG: Model mate with four white light pieces – a nice echo miniature.

TF: I believe it is significant to show the old problem in its soundness form.

cf.1 Hans Hofmann Problem 21 1954



H#3 2sols

ols (5+2)

1.Rc2 Bd4 2.Rc4 Sc3+ 3.Kd3 Be4# 1.Re2 Sf6+ 2.Kf4 Be4 3.Re3 Be5# Cooked: 1.Rg6 Be5 2.Re6 Sf6+ 3.Kf5 Be4#

H1488 (Vasyuchko, Galma)

- 1.Qxa5 d6 2.Qf5 d5 3.Qg6 Sd7# 1.Qxb6 Sc6 2.Qb1 Se7 3.Qg6 Sg8#
- Hans Gruber 氏の言う通り、この初 形で Zilahi になることには何の驚きも ありません。むしろ、異なるSを取った 黒Qが、異なるルートで g6 に辿り着く ことのほうに面白さの比重があるよう な。
- ●いずれにせよ、あまりうまくいってい ないようです。

小林: Zilahi。P を動かすひねりが入ってまあまあか。

及川: Zilahi。g6 地点へ移動する bQ のルートの違いに面白味。

塩見:2 解とも BQ が g6 に行くのがや や物足りないか。

●真逆の意見が並びました。

HG: It is obvious that only one of the two clumsy knights can be

involved in the mate, so the Zilahi is not surprising. The solutions proceed without highlights.

TF: Certainly, Zilahi is not surprising, but It's interesting that bQ takes different routes to the same destination.

H1489 (Krampis)

- 1.Qxg3 Bd8 2.Qxd6 Be7 3.Qb4 Rq3#
- 1.Qxd6 Rh7 2.Qxg3 Rh3 3.Qb3 Bd6#
- ●黒 Q を盤上に残すための遠ざかり (そっぽ?)が変わった手で good。これで Q をブロックに使えます。筋の良い作品。
- ●厳しいことを言うと、B1とB2が 2解で exchange of moves になってい るため、彩に乏しい感じがしました。詰 将棋の手順前後とは違い、キズの類では ないのですが。

及川: ODT。着手交換に Pelle move、 bQ の動きが素晴らしい。

小林:白Pの掃除と外側に回り込むR,Bの組み合わせ。これはひと目で解けた。

HG: A kind of peri-critical maneuver to prepare for pinning as well as reciprocal captures by the queen lead to the orthogonal-diagonal transformation.

TF: W1 has good taste. Easy to solve because it's made of clear ODT.

H1490 (Velikhanov)

- 1.Sd5 Re8 2.Kf4 Be7 3.Kfxe5 Bd6# 1.Bc5 Bxg7 2.Kd4 Rf6 3.Kdxe5 Rd6# 1.Bxe5 Rxe5 2.Kd4 Rxe4+ 3.Kd5 Rd4#
- 1.Qxe5 Bxe5 2.Sd3 Bxd4+ 3.Kf4 Be3#
- 2+2の4解構成。使う駒がRとBなので、どうしても見たようなパターンになってきます。特に前半の2解は親の顔より見たバッテリー構築ですね。後半の2解も定番ですが、同地点着手や両干手など、対照性は問題なしです。
- Hans Gruber 氏ご指摘の「解が粗い」 というのは、後半の解での駒取りの多さ でしょうか。

塩見:人工的にバッテリーを作って解き 放つ。

及川: wR+wB のバッテリーが主役の 4手順。上手く纏められていますね。

小林: 2x2 は分かるが、かなり窮屈な 印象。

Author: Creation of two pairs of white batteries on different fields, which form the Indian theme and Novotny.

HG: Even if two pairs of solutions can be recognised here, the massive position and the rough solutions are to be deplored.

TF: Almost perfect contrast of four solutions! The only drawback is that there are some moves that capturing pieces.

H1491 (Aliovsadzade)

- 1...Bd1+ 2.Kd2 Kb3 3.Ke3 Kc2 4.g4 Sxq4#
- 1...Kd5 2.Kxd3 Ke6 3.Kxe4 Kf7 4.Kf5 Bg6#
- ●中編手数ですが易しかったのではないでしょうか。唯一の見どころは1解目の最後。4.g4 と突き出すのが、手待ちできる唯一の手段です。

及川: $Kd5 \sim$ の手順はとぼけた味がある。

小林: Bg6# の詰上りは意表を突いて面 白かった。もう1 解は今一つ。

HG: Two solutions with almost maximum contrast.

TF: There is no particular theme, but the two solutions are well represented with few pieces.

H1492 (Jones)

- 1...cxb5 2.cxb4 Rd8+ 3.Kc5 e4 4.Sc4 Rd5#
- 1...exf3 2.bxc4 f4 3.Bc6 bxc5+ 4.Kd5 Re5#
- b 筋と c 筋で見つめあう P が印象的 な初形。テーマは双方 P の取り合いで、 reciprocal capture のダブルを明快に表 現しています。手のダブり無し、そして 手順前後がきかない調整も作者の手腕で す
- ●最後はエコー的なモデルメイトの詰上りになります。お見事!
- P使いの名手として知られる Jones

さんらしい秀作で、普段なら気になる駒 取りも、ここではテーマを構成する大事 な要素になっていますね。

及川: Pの相互捕獲×2。

塩見:Pの駒取りが入ると難解。さすが の Jones 氏作。

小林:2組の白黒 P がお互いに取りあうのは作者好みのテーマ。軽く一丁上がりといった感じ。

HG: Echo-like conclusion after a rather unconventional play – interesting.

TF: A fine expression of double reciprocal capture by using 4 Pawns. Excellent work to keep in mind along with the echo-like model mates.

H1493 (Svitek, Mihajloski)

- 1.Rf5 Bg2 2.Rf7 Bf1 3.Ref6 Ba6 4.Ke6 Bc8#
- 1.Bg2 c4 2.Bf1 c5 3.Ba6 b5 4.Bc8 c6#
- ●同作者 (Svitek さん) の H1466 において、「別陣営の同種駒が同じように動く」テーマを H#4 2sols くらいで表現できないか? という評を書きましたが、本作で早速実現されました。
- ●駒の動きは極めて制限されているため 解図時の驚きは乏しいですが、とにかく 実現できたことに意義があります。

塩見:2解ともBが同じ軌道とは! 及川:色違いのBが同じルートを辿る。 こういう作品、大好きです。

小林: h1のBが白でも黒でも同じ動きをするということ。a)で白黒のからみ

がないのがつまらない。

HG: Is this the first four-move presentation of the recently popular theme of equal moves by white and black pieces from the same square? TF: Although the move of the pieces is extremely restricted, it is significant that able to achieve this theme in four moves.

H1494 (Maeshima)

1...Be1 2.f2 Bd3 3.f1=B Bc2 4.Bc4 Kh2 5.Ba2 Bc3#

- ●最近亡くなった b.ellinghoven の代表 的傑作に対する、一種のオマージュです。 プロブレム界の慣習がよくわかっていな いのですが、こういう場合は dedicated to... とか after... とか付けないのでしょ うか。
- ●作者コメントによると黒 B も pin/unpin に関連しているのが主張と推察されますが、f1=Bとしたタイミングでe1Bを動かさないため、unpin の効果は出てきません。ここでの unpin は意味付けではなく、視覚的な情報に留まっています。そういう点で、pin/unpin がテーマの作品としては弱いのですが、少ない駒数で手を限定出来ているのは評価ポイントです。
- ●下で引用した ellinghoven と Maslar の共作は、「一方の B がもう一方の B を unpin し、今度は逆にもう一方の B が一方の B を unpin してメイトになる」と いうより踏み込んだ構成をとっている 上、それが 2 解になっているというの

ですから、まさに驚くべき傑作です。

及川: Bへの成りをアシストする2手がいい感じ。

塩見: この作者らしく論理的。H#5 にできないかと思いましたが難しそうですね。

小林:1段目の配置を見て、B2枚による相互アンピンかと思ったが、f3Pに手を与える手順だった。

Author: Note that 1...Bg1? fails because of 5...Bd4+ 6.Rxd4.

Author: Inspired by H#4.5 (b.ellinghoven & Zdravko Maslar, 1.Pr feenschach 2000 https://pdb. dieschwalbe.de/P1074718). In this H#4.5, Black Bishop is also used for pin unpin maneuvers. Miniature. Model Mate.

HG: A bishops' show. It is not trivial to correctly set up a 4.5-move solution with two white bishops in such an open position.

TF: A different theme from the masterpiece by b.ellinghoven & Zdravko Maslar, but realized with a small number of pieces.

Bernd Ellinghoven
cf.2 Zdravko Maslar
feenschach 2000 1st Pr

H#5 2 sols

(3+11)

- 1...Bc2 2.b5 Bb1 3.Kb6 Bf2 4.Ka5 Be1+ 5.Ka4 Bc2#
- 1...Be3 2.Kb7 Bc1 3.Ka6 Be2+ 4.Ka5 Bf1 5.Ba4 Bd2#

H1495 (Cioflâncă, Crăciun)

- a) 1.Rb4 Bf8 2.Re4 Kb7 3.Kg5 Kxc8 4.Kf6 Kxd7 5.Ke5 Bg7#
- b) 1.Be6 Bg5 2.Se7 Ka7 3.Kf5 Ka6 4.Ke5 Kxb5 5.Kd6 Bxf4#
- ●手のダブりなしに 2 つの Ideal mate をやってみた、というところでしょうか。 H#5 のツインともなると手をすべて限定するだけでも骨の折れる作業ですから、そういった点ではよく作ってあると思うのですが、際立った手が無いので作品の主張は伝わってきませんでした。
- ●駒取りが多く、全体に無造作な印象。 及川: bR と bS の役割交換。(b) の方に ちょっと手こずりました。

小林: あまり特長はないが、うまくツインに仕立てた。

HG: Uneventful play with coarse moves – but at least this leads to ideal-mates.

TF: Simple sketch of two types of ideal mate.

H1496(Abdurahmanović, Klasinc)

- 1.e1=R Ba6 2.d3 Kd5 3.Ke2 Kc4 4.d2 Bb5 5.d1=B Kc3#
- この形でロイヤルバッテリーを開けば 黒の 2 回の成を限定できる、という気

付きを作品に仕立て上げたもの。おまけ に最遠移動でのtempo moveが付いて、 流石にツボは外しません。

及川:なんとなく wB を最遠移動させた けど、tempo move だったんですね。 小林:この形から R,B 成が出てくるの は意外。テンポもそつがない。

●この作者としてはごく軽い、手遊びの 一局でした。

HG: Indian play with two black promotions and a clever, far-sighted first white move.

TF: Although simpler than most of these author's works, the content is stunning, as usual.

H1497 (Paliulionis)

- 1.Qh1+ Kb2 2.a3+ Kc3 3.a2 Bb3 4.a1=B+ Kc4 5.Kg8 Ba2 6.Qh8 Kd5 7.Sh7 Ke6 8.Bg7 Ke7#
- 1.Qh1+ は、後の Qh8 によるセルフ ブロックを見越しつつ、白 K の邪魔をし ない手です。このような長編簡素図式が どのように作られているのか分かりませ んが、逆算ならばなかなかの手が入った というところでしょうか。
- ●白としてははやく Kg8 ~ Q h8 を指してもらって K を自由に動かしたいので、Bb3 からロイヤルバッテリー構築を目指します。この時、a2 には黒 Pがいるので当然限定移動になりますね。そして 5.Kg8 まで進んだ局面が問題。下手に白 K を動かすと check がかかりますし、d5 には黒 Q の利きがあって動かせません。5…Ba2 と tempo move す

るのが残された最後の手段で作意です。 これは Ba2 ~ Bb3 の順でも同じになる ので、その筋を消すために黒 P を a-file で歩かせる作意設定をしたわけですね。

及川: bP を取らないのがポイント。

●その通りで、黒駒を1枚でも取って しまうと、ブロック駒が論理的に足りな くなります。白マスのB vs 黒マス隅の Kであるところに注意。

小林: 巧みに順番が限定される。5…Ba2 のテンポもシャレている。いつも感嘆し て見るばかりだった Paliulionis が解け たのは嬉しい。

●さすがの良作でした。

HG: Indian play with a necessary waiting move of the rear piece. In contrast to White's first move in H1496, White does not yet have both options available on the third move.

TF: The highlight is Bb3-Ba2, but in addition, the moves of the black Oueen is also interesting. Brilliant!

H1498 (Pankratiev)

1...Be3 2.Kg3 Bf4+ 3.Kf2 Bh2 4.Rg1 Bf4 5.Rd1 Bg5 6.Ke1 Kf3 7.e4+ Kg3 8.e3 Bh4 9.e2 Kg2#

- H1497 の長手数も驚きがありましたが、こちらはなんと 4 × 4 に収まった形から 8.5 手。
- ●内容も見事で、黒Kのルートを妨げないように白Bがスイッチバックで逃げ、 黒Kに check をかけないようにもう一 度スイッチバックするという序の4手

が非常に面白いです。2回目のスイッチ バックは純粋な手待ちになっていて、駒 の壁や盤端の利用でよく限定されたもの だと感心します。

- ●収束は定型で面白くないですが、序盤 の折衝だけでも十分楽しめたのではない でしょうか。
- ●前作同様、黒駒を1つでも取ると全く詰まないように設計されているのが、 作品成立のカギですね。

塩見:詰み形はわかるが手順に迷う。

及川:wB繰りが小気味よくて良いですね。

小林:新しさは全くないのだろうが、軽快な手順はいいと思った。

HG: Two different bishop pendulums initiate the action.

TF: It's surprising that H#8.5 is realized in such a small initial position. Two Switchbacks by wB are enjoyable. Especially, the second one is pure tempo moves.

[総評]

●今回のセットの個人的なベスト3は 1484、1492、1497でした。皆さんは いかがでしたか。

[Comments]

H1473 (Yuzuyuk)



- 1.Kd3 b7 2.Kc2 b8=Q 3.Kd1 Qb1#
- 1.Kf3 h7 2.Kg2 h8=Q 3.Kf1 Qh1#
- 1.Kd5 e7 2.Kxc6 e8=Q+ 3.Kxb6 Qb5#
- 1.Kf5 Ke8 2.Kg6 f8=Q 3.Kh7 Qxg7#

Author: This is an improved version of my problem from PROBLEM PARADISE, Issue105 January-March 2024, H1473 C+. Extended star (bK), Promotion (QQQQ, 4), Model mate x 4.

● ただの star-flight だったものが Extended star-flight になったのは成長 ですね。

H1476 (Abdurahmanovic, Klasinc)



1.Bh3 Rh4 2.Bg2 Bg4 3.Kc4 d4 4.Bd5 Be2#

Daniel Papack: Maybe I found an interesting version of H1476 with an additional Bristol.

●黒Bの移動に面白みが増したように感じますね。

H1479 (Luce)

The composer made a comment on his own problem.

S.L.: The objective of a figurative problem is first to offer to the reader a nice beginning picture, also an interesting content. It is not very frequent in orthodox h#n with two or more solutions. This problem is also a very rare case where the final position hides two black figurative motives (in relation with the beginning picture). Because of

the great departure constraint, this kind of problem cannot be estimated with the same usual criterias of judgement as in non figurative orthodox helpmates.

●最後になりますが、105号発表のほぼ全作品に対して中嶋正和さんから短評をいただいたので、以下に掲載します。

H1463:解きやすくありがたい。

H1464:紛れは少ないがわかりやすく きれいな対比。

H1466:黒でも白でもSが同じ移動を するのが良いですね。

H1467: 駒取りからのメイト3つともきれいな対称性。

H1468: なるほどこれが HOTFか。

H1469: Q の動きのバリエーションが うまい。

H1470: a) も b) も好きです。ツイン設定もあまり気になりませんでした。

H1471: 7 枚でこの手順なら好作だと おもいます。

H1472:b) は良い手順ですね。

H1473:Qの4解。

H1474: b) の問題文が読めず残念。 ● すみません。若島さんに修正依頼を出 すのを忘れていました。

H1474 (Velikhanov, SKripnik)
The following twin is missing from the diagram.
b)Pb2 → b3

H1475: Nice magnet!

H1476: 3.d4 は見えづらいですね。

H1477: 関連性は分かりづらいかも。 H1478: H#5 としては解きやすくあり がたい。

H1479: この初形でこの手順は十分すごいと思います。

H1480: wK がぐるっと一周。解きやすくて good.

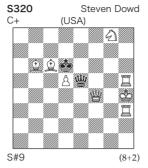
H1481: wK を動かす手順を考えてしまった。そうか excelsior か~

H1482: 2 解とも最終形が想定しづらく良い作品だとおもいます。

H1483:パズル的で楽しい作品。

- ●解説も読んだ上で短評を書いてくださっているようで感謝感激です。
- ●プロパラはウェブマガジンになってから反響が無くなり、モチベーションも減退してそろそろ辞め時かと思っていました。世界に一人はちゃんと読んでくれている人がいると分かって救われた気分です。中嶋さん、ありがとうございました。







Selfmates

Selfmate Editor Hiroaki Maeshima [前嶋啓彰] 2024-26 Judge Sven Trommler (Germany)

☆今号は3題の出題。長編作が3作です。 解図は大変ですが、セルフメイトの長手 数問題は予想外の手順が登場し、並べる だけでも面白いもの。ぜひ鑑賞してみて ください。

☆中嶋正和さんより、PP105 掲載作へ のコメントをいただきました。セクション末に掲載させていただきます。

☆ I' m sorry for repeating the last issue's comment, but the waiting list is almost empty and we ensure quick publication. Please send me your original!

S319 (Stepochkin)

1.Qc8+ Kd4 2.h7 Ke4 3.h8=B! Kf4 4.Qh3 Ke4 5.Bc3 Kf4 6.Rf5 Ke4 7.Ba5 Kd4 8.Qe3 Kc4 9.Rb5 axb5#

☆ 4 段目を横に動く黒 K の動きが面白い作品です。

☆ Humorous maneuver of bK walking 4th rank.

S320 (Dowd)

1...Qxf4#

1.Be8! Kxd5 2.Rd3+ Ke6 3.Qc4+ Qd5 4.Rh6+ Kf5! 5.Rf3+ Ke5! 6.Bc7+ Qd6 7.Re3+ Kf5 8.Bg6+ Qxq6 9.Qq4+ Qxq4#

☆ Dowd さんは本欄への久々の登場。

☆ set play は 1...Qxf4# ですが、この メイトを保つような白の初手がありませ

☆そのため初手で 1.Be8! と d5 への効 きを外したうえで黒 K を追い、最後は Qxq4 でメイトを強制します。

☆ Fata morgana theme. A good flight-giving key and multiple pins of bQ in the sequence.

S321 (Pankratiev)

1.Qf6+ Ke8 2.Re7+ Kd8 3.Qd6+ Kc8 4.Rbc7+ Kb8 5.Rc4+ Ka8 6.Qd5+ Kb8 7.Rb7+ Ka8 8.Rh7+ Kb8 9.Rb4+ Kc8 10.Rh8+ Kc7 11.Qc5+ Kd7 12.Rb7+ Ke6 13.Re7+ Kf6 14.Qe5+ Kg6 15.Qg7+ Kf5 16.Re5+ Kf4 17.Rh4+ Kf3 18.Qg2+ Qxg2#

☆長手数のセルフメイトです。チェックの連続であることが明白です (黒から1...Qh2+のような手があるので)。

☆ 5.Rc4+(6. Qd5+ が取られないよう に)、8.Rh7+(17.Rh4+ の 伏線)、手 順内にいくつか限定手のバッテリー発火 があるのが面白いところです。

☆ Miniature. Subtle moves 5.Rc4+

and 8.Rh7+.

Comments

前号(105号)に掲載された作品への中嶋正和さんからのコメントを以下に掲載します。

S316 (Jordan)

- ☆ S#2の selfmate らしい作品。Good problem!
- % It's an exemplary selfmate in 2(S#2). Good Problem! (M.Nakajima)

S317(Stepochkin)

- ☆ bK を a4 まで追う手が正解とは思わなかった。
- $\mbox{$^{\sc h}$}$ I could not foresee that chasing bK to a4 was the correct sequence. (MN)

S318 (Pankratiev)

- ☆ bPc4 をどう使うのかと思ったが、取られるだけなのは意外でした。
- \dot{x} I wondered how bPc4 was used, and it was unexpected that the pawn was there only to be captured. (MN)



Zeroposition
a) -bPc5 b) +wPc2

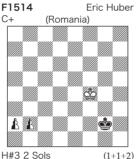


H#1.5 4 Sols (3+6) Transmuted Kings

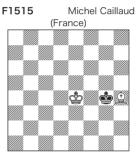
Antiguards

F1513 Jorge Lois C+ (Argentina)

H#2 4 Sols (12+10) NightriderHopper a3 c3 c5 Circe



H#3 2 Sols (1+1 Danger Circe Neutral P a2, b2



H#3.5 2 Sols (2+1) 2 Complete Total Invisibles

F1516 Michel Caillaud (France)

H#5.5 (3+4 Complete Total Invisibles



b) bRd3→c4
Neutral Knight f6, Neutral Zebra b2
Parrain Circe

Alexander Pankratyev
F1518 Anatoly Kirichenko(†)
C+ (Russia)

WHS#2.5 2 Sols (4+6)

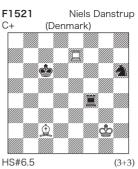


HS#3 2 Sols (5+8)



HS#5 4 Sols (4)
Locust e4
Parrain Circe

Bruno Stucker



Bruno Stucker F1522 Thomas Maeder C+ (Switzerland)



H=2 3 Sols (1+4) royal Rook h7, royal Knight a1 Series Capture Protean Chess Thomas Maeder (Switzerland)

H=2 (1+4) b) rSh8 c) rSg2 Royal Pawn a7, Royal Knight a4 Series Capture Protean Chess F1524 Luboš Kekely (Slovakia)

SH#8 2 Sols (5+3) Checkless Chess Dragon e5

F1525 Alberto Armeni
C+ (Italy)

SH#10 (4+1)

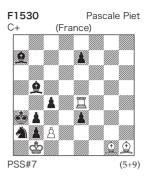
Circe

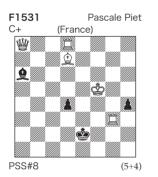
F1526 Joachim Hambros C+ (Austria)

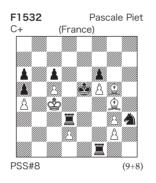
SH=13 (6+5)
Circe Assassin

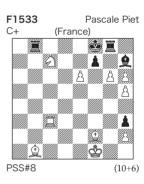


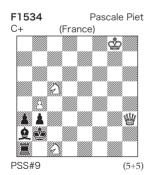
















Fairies

Fairy Editor
Vlaicu Crisan (Romania)
Judge 2024
Juraj Lörinc (Slovakia)

First of all a warm welcome to nine new composers in our fairy column: Udo Marks (Germany), Marco Guida, Antonio Garofalo & Francesco Simoni (Italy), Ján Golha (Slovakia), Niels Danstrup (Denmark), Bruno Stucker & Thomas Maeder (Switzerland) and Joachim Hambros (Austria). I can' t remember the last time when we had so many new contributors. Thank you very much for providing your originals – the readers and the occasional solvers will definitely enjoy a lot many thrilling novelties presented in the current issue.

The rich list of 27 originals starts with Udo's direct stalemate **F1510**. The zero position is more than compensated by the two lines of play ending in different model stalemates.

The 7 helpmates begin with an improved version of F1486 from our previous issue. **F1512** features Antiguards: A piece (including King) can be captured only if it is controlled. The intriguing name of this condition was suggested by Shankar Ram as the anti-

form of another Indian invention - Superguards. Jorge's **F1513** is a spectacular task which should raise standing ovations. Eric's Wenigsteiner F1514 introduces the fairy condition Danger Circe which was used at RIFACE meeting: A threatened piece (King included) can also move to its rebirth square if it is empty or occupied by a piece that can be captured. Eric rightly claims his composition must be solved to be enjoyed. The next two Wenigsteiner signed by Michel are showing Complete Total Invisibles. After a capturing move, the Total Complete Invisible becomes a coloured visible Variable, thus gaining mass but unknown type. After a noncapturing move, the Total Complete Invisible becomes an Invisible, thus gaining colour but not mass. As many inventions, the possibility of capturing the Invisible pieces is already known in Tsume Shoqi but it is for the first time when we see it in a chess composition. Last, but not least, in F1517 Hiroaki san shows a reciprocal helpmate where before the last move of the solution Black may either deliver mate or play the key of H#1. In the comments you will find out the unexpected trigger for the author's inspiration.

We continue our selection with four helpselfmates. Alexander submits two unpublished joint originals composed with his late friend and collaborator Anatoly deceased in 2021. Ján's stunning miniature **F1520** makes me wonder how someone can compose such a wonderful jewel. Only one phase in Niels' long **F1521** – is anyone able to double this captivating idea?

The next two helpstalemates coming from Switzerland deserve a special paragraph as well: it is for the first time when I see a piece changing its type several times during the same move! How can this be possible? Of course, using another Japanese invention!

We conclude this very fine set of originals with 13 serial compositions showing enjoyable features, from mates by en passant capture or by minor promotion by Luboš (F1524 & F1529), stalemate with two free black Queens by Joaquim (F1526), all possible Einstein upgrades and downgrades by Alberto (F1528) and many zugzwang mates in parryseries by Pascale.

Dear composers, please help me keep the strong momentum going for the rest of the year by submitting your best fairy originals to Problem Paradise. Direct play fairies are particularly welcome.

F1510 (Marks)

- a) 1.Ke4! b5 2.cxb5 Ke6 3.Sd5 f6 4.Sh6 f5+ 5.Kd4 f4 6.Ke4 f3 7.Kd4= 1...d5+ 2.Kxd5 b5 3.cxb5= modelstalemate!
- 1...Ke6 2.Sd5 .. see the main-line! 2... d5+ 3.Kxd5= model-stalemate! b) 1.c3! b5 2.cxb5 c4 3.b6 cxb6 4.c7 b5 5.c8=R b4 6.cxb4 c3 7.Rxc3=

Author: Model stalemates.

Crisan: The author reports he checked his composition with WinChest version 3.19i+: 3.191 seconds for A, respectively 1.709 seconds for B. Now that's quite fast compared to other applications!

F1511 (Kekely & Luce)

- 1...Qq2 2.Kf4 fxq3#
- 1...Qf3 2.Kd4 fxe3#
- 1...Qb4 2.g2 f4#
- 1...Qf7 2.Ke4 f3#

Authors: Following the F1486 from Problem Paradise nr. 105 the white Albino theme can be obtained, reducing the length of the solution by one half move.

Crisan: Now that's the power of collaboration: whenever two composers share their efforts, the outcomes are improved!

F1512 (Parrinello, Guida, Garofalo & Simoni)

- a) 1.Se2 (S \sim ?) B × d3+ 2.Ra4 Rh7#
- b) 1.Sf3 (S~?) R × f4+ 2.Bh7 Ba4#

Authors: Specific Antiguards strategy: check avoidance at B1, control of the bKs field by both Black and White and specific Antiguards battery mates. ODT. Position without white pawns.

Crisan: Every single move is motivated by the fairy condition! In Antiguards, only controlled pieces can be captured. Consequently, all squares around the bK must be guarded by both sides. Moreover, the black piece guarding the bK in the final position must not be allowed to release its guard. The play on a4 and h7 by both sides is lovely.

F1513 (Lois)

1.d5 f3 2.dxe4[+wPe2] fxe4#

1.d6 f4 2.dxe5[+wPe2] fxe5#

1.dxe6[+wPe2] dxc5[+bNHc1]

2.NHg3 fxg3#

1.dxc6[+wPc2] bxa3[+bNHa1]

2.NHxe3[+wPe2] fxe3#

Author: Albino + Pickaninny. TF-helpmate.

In the first pair, two movesacrifices of pawn Pickaninny allowing the pawn Albino to capture and mate.

In the second pair, two activerebirths by capture to made pawn Pickaninny to allow line-opening with hurdle and give capture-mate with pawn Albino.

Four battery mates and four rebirths on the square e2 of the white pawns e3/e4/e5/e6 alternately in each solution.

Model mates x 4.

Crisan: Please pay attention how the author ensured that only the thematic rebirths occur. Generally tasks have the bad reputation of being either schematic or lacking artistic values. That's clearly not the case here.

F1514 (Huber)

1.b1=nQ Kg5 2.a7 nQe1 3.Kf3 a8=nB#

1.b1=nB nBh7 2.a1=nQ nQh8 3.Kh3 nBf1#

Author: Reciprocal promotions BQ-QB. In each solution the nQ guards the Danger flight e8.

Crisan: In Danger Circe White must guard the rebirth square of the black King in the mating position. The fairy condition is exploited by both sides.

F1515 (Caillaud)

Bg3! 2.CTIxg3=V CTIxg3=V
 Kh4(Vg3 ≠ QBP) Kf5 4.Kh5(Vg3 ≠
 Vg3=R) Rh3#

1... Bf2! 2.CTIxf2=V CTIxf2=V(Vf2 \neq P) 3.Kh3(Vf2 \neq S) Kf4 4.Kh4(Vf2 \neq QB; Vf2=R) Rh2#

Author: The symmetrical solutions 1...Bg5? and 1...Bf6? don't work because the wCTI can be a pawn.

Crisan: The first demonstration ever of the Complete Total Invisibles system! The partial visibility of a Complete Total Invisible after a capture leads to entirely new possibilities to explore.

F1516 (Caillaud)

1...Sc8 2.Kd5 Sab6+ 3.Ke6 Sc4 4.CTIxc4=V CTIxc4=V(Vc4 \neq SP) 5.Kf7(Vc4 \neq QB; Vc4=R) Rc7 6.CTIxc8=V

Author: CTIxc8=V the departure square of Vc8 is d7 or e7; wSe7 forbids 2.Kd5; wBd7 forbids 3.Ke6; Vd7=P and white finishes the move by choosing the promotion dxc8=Q#

Crisan: Please take your time to understand the exquisite logic of this composition. Both wS are captured in the solution and their capturers are in turn captured. The particularity of the problem resides in the possibility of specifying the promotion after the Variable's move is finished.

F1517 (Maeshima)

- a) 1.nSd5 nZxd5 2.Rg4[+nSd1]
 cxd5
- 3.nSc3[+nZc7]# & 3.Rxd1[+nZd3] nZf6[+nSf4]#
- b) 1.nSe4 nZxe4 2.Bg4[+nSd3]
 cxd3
- 3.nZc7[+nSb6]# & 3.Rxe4[+nSf3] nSq5[+nZf6]#

Author: Fourfold mates with neutral pieces by ParrainCirce-specific double checks. The mating moves can be regarded as ecto-batteries (cf.D.Turevski, Comm. 7th FIDE World Cup 2019), and the front piece and rear piece are reversed in both within-phase and between-phase.

Crisan: Hiroaki also wrote the idea of both Kings being checkmated by the same pieces came up after reading Ian McEwan's novel *Amsterdam*. Where do the composers get inspiration from!

F1518 (Pankratyev & Kirichenko)

- 1...Sc1 2.Rd8 Ra1 3.Rd3+ Sxd3#
- 1...Bc1 2.Re8 Rb1 3.Re3+ Bxe3#

Crisan: Pity two black figures are unused in each solution. Can anyone improve this setting?

F1519 (Pankratyev & Kirichenko)

1.Kf3 Rxe3+ 2.Kf4 R2c3 3.Qe8+ Rxe8#

1.gxh4 Bxe3+ 2.Kg3 Rf2 3.Qxa7+ Bxa7#

Crisan: Two black pieces mutually change their roles as front and rear battery pieces. Who will double this theme at both White and Black?

1.Rc4 Lxd3-c2 2.Kb4[+wQd2]

F1520 (Golha)

Lxc4-c5+ 3.Ka3[+wRb3] Lxd4-e3 4.Qe2[+wPe4] Lxe4-e5 5.Qb2[+wPb4] Lxb2-a1# 1.Re6 Lxd4-c4+ 2.Ka4[+wPc3] Lxc3-c2 3.Qd5[+wPc5] Lxc5-c6 4.Rd6[+wPb5] Lxd6-e6 5.Qb3[+wRb4] Lxb3-a2# 1.d5 Lxd3-c2 2.Rc4[+wQd1] Lxc4-c5+ 3.Ka6[+wRb5] Lxd5-e5 4.Ka5[+wPd4] Lxd4-c3 5.Qb3[+wPb6] Lxb3-a3# 1.Rc3 Lxd4-c4+ 2.Ka6[+wPc5] Lxc5-c6 3.Rc5[+wPc7] Lxc7-c8 4.Qc3[+wPb7] Lxc5-c4

Author: Four-fold chameleon echo model mates.

5.Qb4[+wRb6] Lxb4-a4#

Crisan: The author's technical virtuosity is highly impressive. Every single Locust move requires a capture, but the captured piece immediately appears thanks to the fairy condition. A great problem by any standard!

F1521 (Danstrup)

1... Sg4 2.Bf5 Sf2 3.Kh2 Kd5 4.Be6 Ke4 5.Bh3+ Kf3 6.Re4 Rg4 7.Bg2 Rxq2#

Author: All pieces move. There is a fun wB maneuver: c2-f5-e6-h3-g2. Crisan: An aristocratic piece of art. The proper controlling of moves order with such reduced material requires lots of skill.

F1522 (Stucker & Maeder)

1.Rf7+ rRh5 2.Sf3 rRxd5=rBxf7=rRxf3=rSd4= 1.Bg2 rRe7 2.Rf3 rRxe1=rSxg2=rBxf3=rRc3= 1.Bf3 rRg7 2.Rg1+ rRxq1xe1=rSxf3=rBd1=

Authors: Each black piece sacrifices itself on f3; the white royal piece moves from this square to stalemate the black royal knight. Traversals of f3 also determine the order of the black moves in two solutions; I can't think of another way to define the

black move order in this setup.

Crisan: Fairy chess at its best: a piece changes its type for several times during a single move! It is quite appropriate a Japanese innovation (Series Capture) made this idea possible.

F1523 (Stucker & Maeder)

a) 1.Rd2 a8=rB 2.Rg2

rBxg2=rRxg4=rSxf6=rBd4=

b) 1.Bd8 a8=rS 2.Bb6

rSxb6=rBxd4=rRxg4=rSe5=

c) 1.Sh6 a8=rR 2.Sg8

rRxg8=rSxf6=rBxd4=rRe4=

Crisan: Hard to say which one is better! Please let me and the authors know which do you prefer and why.

F1524 (Kekely)

5.c1=R 6.Rc8 7.Rxh8 8.f5 DRxf6 ep.#

5.f1=B 6.Bc4 7.Bxe6 8.Bq8 DRq6#

Author: Double excelsior. Minor

promotions. En passant.

Crisan: Can anyone show the Dragon's en passant capture without using a fairy condition?

F1525 (Armeni)

1.Kg7 2.Kxg8(+wBf1) 3.Kf7 4.Ke6

5.Kxd5(+wRh1) 6.Kxc5(+wBc1) 7.Kd4 8.Kc3 9.Kc2 10.Kd1 Bd3#

Author: Aristocratic tanagra. Model

Crisan: Well engineered sequence of moves. The clever placement of wK avoids the dual 7.Kb4.

F1526 (Hambros)

5.d1=Q 6.Qh5 7.Kd8 12.e1=Q 13.Qee8 Kf2=

Author: 32 potential Queen moves for black which are all selfchecks because they leave the queen attacked with bK on its rebirth square. I like the way the two Excelsiors are ordered, I still think it would be possible to have more Queens in the final position, maybe with an original Queen already on the board in the diagram.

Crisan: The witty specific stalemate idea seems effortlessly done. Another convincing demonstration of the out-of-the-box thinking typical for fairy chess composition!

F1527 (Kekely)

1.d5 2.dxe4 3.e3 4.e2 5.e1=S 6.Sf3 7.f1=R 8.Rh1 9.Rxh6 10.Kg8 11.Kf7 12.Kg6 13.Kh5 14.q6 Sxf3=

Author: Meredith. Excelsior. Minor

promotions. Selfwalling of the rook. Ideal

stalemate.

Crisan: The promoted bS fate reminds me the quote: The Moor has done his work, the Moor can go.

F1528 (Armeni)

1.e5 2.exd6=S 3.Sf7=P 4.Rf6=B 5.Bc6=S 6.Sxb8=B 7.Bxc7=R 8.Rxe7=Q 9.Qxe2 10.Qf2=R+ gxf2=S#

Author: This problem shows the 4 upgrades and the 4 downgrades possible with Einstein.

Crisan: Nice to see the complete Einstein anthology packed in a single opus.

F1529 (Kekely)

1.Ke1 2.Kd1 3.Kc2 4.Kc3 5.Kd4 6.Ke4 7.Kxf5 8.Ke6 9.Kd7 10.Kc8 11.Kxb8 12.Kc7 13.Kd6 14.Ke5 15.Kxf4 16.Kxe3 17.Kd2 18.e4 19.e5 20.e6 21.e7 22.e8=Q 23.Qxb5 24.Qf1 25.b5 26.b6 27.b7 28.b8=R 29.Ra8 30.Ra2 zugzwang b1=S#

Crisan: How to force a minor promotion mating move by zugzwang? Give it a try and you will soon discover that's not so easy to show.

F1530 (Piet)

1.Rxe3 2.Bc6 3.Bxb5 4.Rxb3+ cxb3 5.Bxa7 6.Bc5+ Sb4 7.Bxe7 bxc2#

Author: Zugzwang. Model mate.

F1531 (Piet)

1.Kg4 2.Kh3 3.Kh2 4.Bh3 5.Rxd4 6.Qe4+ Kf2 7.Rd2+ Be2 8.Qh1 hxg3#

Author: Meredith. Zugzwang.

F1532 (Piet)

1.Bxh3 2.g4 3.g3 4.Bxf1 5.Bf4+ Ke4 6.Bg2+ Rf3 7.d4 8.d5 cxd5#

Author: Zugzwang.

F1533 (Piet)

1.Bh4 2.Kf2 3.Kg3 4.Kxh3 5.gxf7 6.e7+ Kxf7 7.Ba2+ Rb3 8.Rf3+ Bf5#

Crisan: I like this chain of pins.

F1534 (Piet)

1.Kf7 2.Ke6 3.Kd5 4.Kc4 5.Qc3+ Kb1 6.Sxa2 7.Kxb3 8.Ka3 9.Sb3 Rxa2#

Author: Meredith. Zugzwang.

F1535 (Piet)

1.Se3 2.Kg4 3.Kf5 4.Ke6 5.Kd6 6.Sc2+ Kc4 7.Kc6 8.Rxd5 9.Rc5+ bxc5#

Author: Meredith. Battery mate.

F1536 (Piet)

1.Ke5 2.Bxd5 3.Bxf3 4.Bd5 5.f4 6.f5 7.f6 8.f7 9.f8=R+ Ke7 10.Qd6+ cxd6#

Author: Meredith. Excelsior. Ideal mate.



Proof Game 28.0 (14+12)

Release the position! (19+1) Masand Generalized, AntiCirce



-3 & #1 (3+7) Proca Retractor AntiCirce Cheylan



-3 & #1 Klan Retractor AntiCirce Cheylan



Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

Retros

Retro Editor Naoki Matsuzaki (松崎直樹) Judge 2023-2024 Andrew Buchanan (Singapore)

☆今回はオーソドックスな PG が 1 作、 クラシカルレトロが 1 作、Retractor が 3 作の計 5 作です。R376 は、手数を 計算して成駒の種類と動きを特定すれ ば、手順前後が成立しない形を探して絞 り込めると思います。最終局面から逆 算していっても解きやすいかもしれま せん。R377 は、局面を解きほぐす問題 で、最終手が複数ある局面になるまで手 を戻し続けます。ルールは、チェック 時にKに利いた駒の利きにある敵味方 の駒全て(Kと、Kに利いた駒自体を除 く)の色が変わるというものです。ディ スカヴァードチェックや再生位置を空け てのチェックでも変色しますが、動い た駒か否かではなく、Kに利いたか否か で決まります。複数の駒がKに利くと 同時に互いの利きに入っても、それら の駒の色は変わりません。初手で16重 のチェックを戻す手は4つありますが、 うち3つは後が続きません。チェック を戻して駒の色が変わったとき、セルフ チェックにならないようにご注意くださ い。R378 は、最後に wK で詰ましたい ので、近づける手順を見つけてくださ い。黒の逆算可能な手を限定できる初手 があります。R379 は、再生位置の黒駒 に駒取りを戻させて白駒を入手する必要 があります。確実に駒取りを戻すにはど

の黒駒を戻せばよいか考えてください。 R380 は、wB がなければ 1 手戻してス テイルメイトにできる手がありますので それを探してください。あとはどうすれ ば wB が動けなくなるかの問題となりま す。なお、Cheylan なので bK は e8 の 駒を取れません。解きやすいのは R379 と R378 で次が R376、他は難しめと思 います。ご意見・ご感想など歓迎します。 ぜひお寄せください。

R376 (Denkovski)

1. h4 Sh6 2. h5 Sf5 3. h6 b5 4. hxg7 h5 5. g8=B Bh6 6. a4 Kf8 7. Ra3 Kg7 8. Rg3+ Kf6 9. b3 Qxg8 10. Ba3 Qg4 11. Bb4 Qf3 12. exf3 bxa4 13. Bc4 a3 14. Ke2 a2 15. Kd3 a1=B 16. Se2 Bd4 17. c3 a5 18. cxd4 Ra6 19. d5 Re6 20. dxe6 a4 21. Bd5 a3 22. Kc4 a2 23. d3 a1=Q 24. Sd2 Qe5 25. Qa1 h4 26. Qa7 h3 27. Ra1 h2 28. Sb1 h1=R

wP は少なくとも 3 つの駒を取っているので、bP が 3 つ成っている。黒の手数を計算すると、残りの bP1 つは動かずに取られたと分かる。bP の成った後の手数は合計 2 手で、bRh1 が 0 手と、他の 2 駒がそれぞれ 1 手ずつとなる。hxg1=S-f3? だとすると、wPa2 が a8で成り、bPa7、b7 の一方が a1 で成ったはずだが、取った駒の数が合わない。したがって、bPa7、b7 が両方とも a1で成った後、斜めに 1 手ずつ動いたこ

とになる。一方は動いてから取られ、も う一方は bQe5 として残る。駒取りの 場所からwPe6はc2から来たと分かり、 bK の位置から wPc2-c3xd4-d5xe6 と 決まる。wPd3 は d2 から来たものなの で、wKの経路は e1-d2-c3-c4 と e1e2-d3-c4 のいずれかであり、bBh6 の 利きと黒の成駒の動きを考慮すると、後 者だと考えられる。a1 の成駒が限定で きるためには、bQ だとwK に利きbB なら利かないような局面が生じるはず なので、wKd3を経由すると推定でき る。f3で取られた駒はbRa8かbOだが、 wKe1とwBf1はexf3の後に動くので、 bPa7...a2 の後に bRa8-a3-f3? では間 に合わない。bQd8-g8-g4-f3となる。 wPh2 は bPg7 を取った後、g8 で成っ て動かずに取られる。成駒の種類は bK への利きから B と決まる。wPq8=Bの Schnoebelen, wRh1->a1 Ø Sibling, wSb1 の Switchback, Ceriani-Frolkin (b) など、さまざまなテーマが成立して いる。

R377 (Argirakopoulos, Prentos)

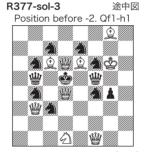
初手は、白駒を1つ戻して16重の チェックを逆算する手である。一見不可 能だが、再生位置を空けてチェックした とすると、複数の駒が同時に K に利くようになり、それらの駒の利きにある駒も色が変わるため成立する。まず wQ の再生位置の d1 に駒を戻す。bQ の再生位置の d8 は空いたままなので、Qf5 が白のままでは都合が悪い。bSe7 が Qf5 と Kg6 の両方に利いているため、チェックを戻したときに Qf5 が黒から白に変わらなければならない。-2 手目、wB の再生位置の f1 に戻すのだが、wQb5 はwBc6 があるため不可で、wQh1 を戻す。次に bQe5 と戻すと wS のダブルチェックなので、再生位置の b1 に戻す。これでチェックの連続が途絶え、完了となる。

Authors: The black King is in check by 16 pieces simultaneously. Before the last move, a white piece occupied d1, the rebirth square of the Queens. The position of Qf5 is crucial, because depending on her color she can attack both Kings. If the last move were -1.Sd1-c3? (or -1.Qd1-b3?, or -1.Qd1-h1?), then the Qf5 would already be white. With the color of the other 7 Knights and 3 Bishops being black, the check by the bSe7 would have just changed the color of the Qf5 from black to white, and just before that, the check by the wBe6 would have changed the color of the Qf5 from white to black, which would constitute an illegal selfcheck. Therefore, the last move was Sd1-e3 and the Qf5 was black before that, while the other 5 Queens

were white. In the previous move, Black gave a quadruple check, from Se7, Sf4, Qf5, Bh7. The only way to achieve these checks was by playing Bg8-h7 from the rebirth square of the Knights and changing the color of Qf5, Bc6 and Be6 from white to black. One move earlier, the double check from the Bc6 and Be6 can be achieved only by retracting Of1-h1, further changing the color of Qf5 from black to white, due to the check from the Be6. Taking back the previous move bQe5-f5 changed the color of both Sf4 and Sf6 from white to black. The double check from this color change can be released by bringing back the Ob3 to b1. Cross checks (2+1+2+4+16) with intensive use of both fairy conditions. The following diagrams follow the solution move by move for better visualization:











This problem was composed for M. Bonavoglia MT. The award was published in Best Problems 110, April 2024. The judge wrote about it: no solution according to our understanding of the "Masand Generalized" definition. 1.Se3+ leads to the wQd4 (which now checks) - recolouring the wSe3. However, we believe his analysis is wrong. The piece that gives the final check (Sd1-e3) does not change its color, even if it is attacked by the Qd4. There is no chain reaction for the piece that gives check, neither in regular Masand, nor in the Generalized version.

R378 (Thoma)

- -1. Bh4xRq5(Bc1) Rq8-q5+
- -2. Kq5-h5+ Rh8-q8+
- -3. Se8-c7 & 1. Kf6#

bSがe8に動けるので、最後はbKが駒を取れないようにwSe8としてからwKで詰ますと考えられる。まず初形位置のwBc1を使って駒取りを戻す。 黒がbRのチェックを戻すと、今度は白がクロスチェックを戻すことになる。bRg5がg8以外の位置に戻ると不可能局面が生じてしまうため、g8に限定される。なお、初手でBe5xbRh8(Bc1)?としてしまうと、Rg8-h8+?なら詰むが、uncapture されると後が続かない。

R379 (Thoma)

- -1. Ke1xPf2(Ke1) f3-f2+
- -2. Kg6xPf7(Ke1)
- -2...e7/g7xQf6(Pf7)+
- -3. Kf7-q6 & 1. Oh4#
- -2...g5xQf4(Pf7)+
- -3. Kf7-q6 & 1. Qq3#
- -2...g3xQf2(Pf7)+
- -3. Qc5-f2 & 1. Qh5#

黒に駒取りを戻させて wQ を入手した後、wK を e8 に利かして wQ をbK の隣に動かすか、bK が逃げられない状態で離れた場所から詰ます。黒の駒取りが確定するように、初形位置のbP にチェックされた形に戻す。初手で-1. Kg6xPf7(Ke1)? を戻してしまうとg4x~f3(Pf7) と応じられてしまい、Qを選ぶとチェックを戻さなければならなくなって失敗する。事前に bP を f3 に戻すことでこの筋を消しておく。bP がどこから駒を取ったとしても、1 手戻して wQ を動かせば詰む。

R380 (Thoma)

- -1. Be3xPf2(Bc1) f3-f2+
- -2. Ke1xRf1(Ke1) Rf2-f1+
- -3. Kd2xBc1(Ke1) Rf1-f2+
- -4. Ke1-d2 Rf2-f1+
- -5. Ke1xRd1(Ke1) Rd2-d1+
- -6. Kd7xQd6(Ke1) & 1. Ke8+ K~=

wBが動ける状態ではステイルメイト にならない。しかし、wBを取らせるよ うな手もなく、Pに戻して別の駒に成っ て取らせようにも bK の位置が悪い。そこで wB を黒駒で囲み、駒を取らないと動けない状態にして、再生位置の c1 に黒駒を戻す。最後に、d7 と e7 の両方に利くように bQd6 を逆算してから Ke8+ とすると、bK が逃げるしかなく、bB が d8 に利いて wK が動けなくなる。

Comments for issue 105

R369

Sunouchi: The pieces born as Anti-Phoenix are politely eliminated.

R370

Sunouchi: Cast pawns far on the diagonal to be promoted brilliantly.

R371

Sunouchi: I admire his proficient skill to compose the cross captures.

R372

Sunouchi: Initial places are derived in order of bishops, knights, rooks.

R373

Sunouchi: Knights vanish soon after birth and deaths-men follow them.

R374

Sunouchi: White knights proliferate and the bishop mourns solemnly.

R375

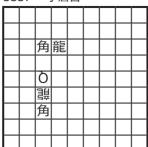
Sunouchi: Highlights are dynamic double checks with Pao and one.

【お知らせ】

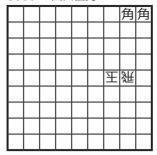
104号 R366(Begley) の Jacobi による機械検討が完了したとの報告が作者よりあり、無事 C+ となりました。9.0 手をそのまま検討させると非常に時間がかかり、途中電源断のリスクもあるため、白が初手を指した後の 8.5 手や、白と黒が指してからの 8.0 手を並行して検討するという手法を採ったそうです。合計時間はなんと49,239,955秒(約1.56年)とのこと。

R366/PP104 (Begley) is fully verified (C+ Jacobi) by the author. Total solving time: 49239955 seconds (1.56 years!).

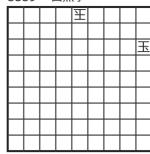
U337 小倉杏



U338 出口信男



U339 占魚亭



▲なし

Q王協力詰 5 手

Q=Queen

▲なし

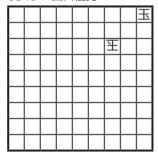
協力詰 7手

▲包

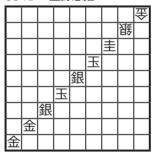
点鏡打歩協力自玉ステイルメイト 7 手(受先)

包 =Pao

U340 出口信男



U341 玉野忠捨



U342 玉野忠捨



▲歩

いれかわり協力詰 5 手 33 玉はロイヤル駒、

11 玉は平駒

b) 11 玉はロイヤル駒、7 手

▲桂桂桂

いれかわり協力自玉詰 20 手 11 金・99 金はロイヤル駒、

44 玉・66 玉は平駒

▲玉玉香香

いれかわり詰 7手 11飛・17桂はロイヤル駒、

持駒の玉は平駒

U3	43	_	上田	吉·	_			
と			と		と			ح
と		2		2		と		لح
と		と		と		と		Ł
	銀	と	銀	と	銀	と	銀	Ł
馬		桂		桂	飛	桂	飛	桂
$\overline{}$		_		_		$\overline{}$		ᆕ

U3	44	Ŀ	出口	[信	男			
L								
L								
狃	全	金	全	金	全	金	全	と
と	と	と	と	と	と	と	と	7
7	7	7	7	7	7	7	金	王

▲なし 協力自玉ステイルメイト 76 手

角金

▲飛歩 安北詰 99 手

Shogi

Editor

IZUMI Masataka(泉正隆) Judge 2024-2026 TACHIOKA Hajime(太刀岡甫)

- ★今号は8作の作品発表です。多種多様なルールの作品が集まりました。
- ★ U340 ~ U342 は出口信男氏が提唱された「いれかわり」ルールの作品。いれかわりの他の例題や作品を知りたい方は、泰永三二朗氏による『出口信男の世界(7)』、ProblemParadise100号をご覧ください。
- ★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。

【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。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。ルール名は例 えば「角王」のように「駒名+王」で表す。

[Queen (Q)]

チェスの Queen。飛車と角を合わせた 性能を持つ。

【Pao(包)】

中国象棋の駒。駒を取らずに盤上を動くときは飛車と同じ動き。駒を取るときは、 飛車の利きの方向に1つだけ駒を飛び越え、飛び越えた先の任意のマスに着地して着地場所の駒を取る。

[補足]

- ・飛び越える駒は敵味方どちらの駒でもよい。
- ・Grasshopper とは異なり、着地場所 は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- 成ることはできない。
- ・2 つ以上の駒は飛び越せない。

【点鏡】

55 に関して点対称の位置ある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその利きが入れ替わる。

「補足」

・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能(行きどころのない駒の禁則は適用されない)。

【打歩】

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

【協力自玉ステイルメイト】

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

【受先】

受方から指し始める。

【いれかわり】

駒を取ると、取りを行った駒と取られた駒の駒種が入れ替わる。例えば攻方15歩が受方14銀を取った場合、14には攻方の銀が残り、攻方の持駒に歩が1枚増える。この着手は「14歩替銀」や「14歩→銀」のように表記する。

[補足]

- ・成駒と生駒は別種の駒として扱う。
- ・成駒が駒を取った場合、持駒に加わる 駒はその成駒が成る前の牛駒。
- ・駒取り時は駒種の入れ替わりまでを一手とみなす。生駒を取る際、その手番内 にその駒を成ることはできない。
- ・駒取りの際に入れ替わるのは駒の種類 のみであり、ロイヤル性(王手や詰みの 対象であるという性質)は入れ替わった り失われたりしない。
- ・平駒(ロイヤルでない駒)の玉は持駒になりうる。
- ・通常、受方は1枚のロイヤル駒、攻方は1枚または0枚のロイヤル駒が盤上にある。出題図ではどの駒がロイヤル駒であるか明示される。盤上および攻方持駒に玉が1枚しかない場合は受方の持駒に平駒の玉がある。盤上および攻方持駒に玉が1枚もない場合、受方の持駒に平駒の玉が2枚ある。つまり、玉は必ず2枚用いる。
- ・ロイヤル性の有無にかかわらず、二歩 や行きどころのない駒の着手は禁手。
- ・玉を取る着手であっても二歩は禁手(利

き二歩無効)。

「例】

- ・攻方 12 金が受方 11 馬を取ると、11 には攻方の馬が残り、攻方の持駒に金が 1 枚増える(11 金替馬)。
- ・攻方 28 龍が受方 21 銀を取ると、21 には攻方の銀が残り、攻方の持駒に飛が 1 枚増える (21 龍替銀)。
- ・受方 11 玉 (ロイヤル駒) が攻方 22 歩を取ると、22 には受方の歩 (ロイヤル駒) が残り、受方の持駒には平駒の玉が 1 枚増える (22 玉替歩)。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは 上の駒の利きになる。

「補足」

・1 段目の桂香歩は行きどころのない駒の禁則により着手できないが、2 段目の 柱は着手可能。

U337 (小倉杏)

64 角生、65 Q、31 角生、21 Q、 22 角上成 迄 5 手。

作者:「隅でなく、Qの周辺に受方駒もない詰上り」が狙い。左辺だけでもなんとかなりそうに見えたら、一応成功と言えるでしょうか。

詰上図(U345)

				角	δ	
					馬	
		龍				
	謂					

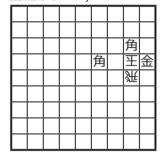
▲なし

- ★同じ作者のU331と同様に、初形が 飛角図式のO王協力詰5手です。
- ★Q王は盤の隅で詰ますケースが多いですが、本作はその例外です。隅にQを追い込んで詰まそうとしても、5 手ではなかなか詰みの形を作ることができません。2 枚の大駒でQを詰ますことはできないため、大駒 3 枚がすべてはたらく詰みの形を目指します。
- ★初手は64 角生。65 Qと逃げ、31 角生と開王手をします。21 Qと角の動きに追随し、22 角上成で詰みとなります。初手から角を成らなかったのは4 手目21 Qを指せるようにするためでした。詰上りでは角と馬がQを拘束し、2 枚の龍が遠方への逃走を防いでいます。
- ★盤の左側に集まった初形を考えると、 盤の右上で詰ます詰上りには一定の意外 性があり、その詰上りに直結する角とQ の大きな移動が印象的です。

U338(出口信男)

44 角生、34 玉、12 角生、23 金、 同角生、24 玉、14 金 迄 7 手。

詰上図(U338)



▲なし

- ★本作は客寄せ用として投稿いただいて いた作品です。シンプルなルールなの で、複雑なフェアリールールが苦手な方 にとってはオアシスに感じられるかもし れません。
- ★初手は44角生。成らなかったおかげで2手目は34玉と逃げることができます。3手目12角生。また角を成りません。この手は次の合駒を奪おうとしています。協力詰なので、攻方にとって最も都合の良い駒を合駒します。正解は金合で、同角生、24玉、14金で詰みとなります。
- ★ 3 回の角生を盛り込みつつも易しく 仕上げられた作品でした。

U339(占魚亭)

53 角、58 包、86 角、24 玉、52 玉、51 玉、59 歩 迄 7 手。

終了図(U339)

		玉王		
		王		
倒				
		包纸		
		北		

▲なし

作者: 攻方王が玉座まで移動するのは 意外性があるかも。

- ★双裸玉の初形。受先なのでまずは受方が1手指し、残り6手で攻方をステイルメイトにします。ただし、最終手は歩を打つ必要があります。
- ★初手は53角。5筋に駒を置くことで次の58包が王手になります。受方はこの王手を86角として外します。跳躍台をライン外に動かすことで包の王手を解除しています。そして24玉とします。ここまでの4手は、攻方玉を動かして王手を掛けるにはどうしたらよいかを考えると発見しやすいと思います。
- ★5 手目は52 玉。包と利きが入れ替わりました。51 玉と突っ込み、59 歩と打てばステイルメイトとなります。51 玉は歩の利きなので動けません。一方58 包は玉の利きになっていますが、一歩でも動くと52 玉の利きが元に戻って自玉を王手にさらすため、58 包も動けません。したがって、攻方はステイルメイトになっています。
- ★点鏡と包の特性がよく表現された作

品。性能変化によるピンを利用したステ イルメイトに緊張感があります。

U340(出口信男)

- a) 22 玉、42 玉、43 歩、同玉替歩、 33 玉 迄 5 手
- b) 34 歩、32 玉、33 歩生、31 玉、32 歩生、同玉替歩、22 玉 迄 7 手

詰上図(U340 a)

		张	玉	

▲なし

詰上図(U340 b)

			张	H	

▲なし

★攻方 11 玉がロイヤルかどうかのツイン。a) では 11 玉がロイヤル駒ではないので、初手 22 玉の直接王手が可能で

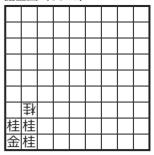
す。42 玉と逃げ、43 歩と打ちます。これを玉で取れば、玉が歩に替わります。そして 33 玉と引けば、歩は逃げることができず詰みとなります。

- ★ b)では 11 玉がロイヤル駒です。そのため初手 22 玉は禁手となり、5 手で詰ますことはできません。 b)も a)と同様に受方玉を歩に替えて詰ましますが、7 手掛かります。
- ★初手は34歩と打つしかありません。32 玉と引き、33 歩生とします。ここで同玉替歩としてしまうと、22 玉、34歩となり7手では捕まりません。4 手目はさらに31 玉と引き、32 歩生に対して同玉替歩とします。そうすれば22 玉で詰みとなります。32 歩生のところで32 歩成とした場合、同玉替とになるので失敗です。
- ★本作はいれかわりルールの例題用として投稿いただいた作品。a)b)ともに受方玉を歩に替えて詰ましました。安南や点鏡などの性能変化系のルールは一時的に駒の利きが変わるだけですが、いれかわりは駒の種類が替わり、その変更は一時的ではありません(次に駒取りを行うまで継続する)。しかしながら、相手の玉を弱くすると詰ましやすいという傾向は共通しています。

U341 (玉野忠捨)

22 圭替銀、同金替銀、33 玉、同銀替玉、44 銀、同玉替銀、55 玉、同銀替玉、66 銀、同玉替銀、77 金、同銀替金、89 桂、76 金、88 桂、75 金、87 桂、86 金、98 柱、87 金替桂 迄 20 手。

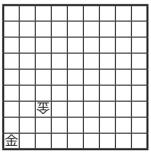
詰上図(U341)



▲なし

- ★斜め一直線の初形。受方 11 金と攻方 99 金がロイヤル駒であり、99 金を詰ますのが目的です。駒種のいれかわりが何度も発生するので、盤に並べた方が作意を理解しやすいと思います。
- ★初手は22 圭替銀の一手。攻方の持駒が桂4枚となり、攻方22銀が11金に王手を掛けています。受方は同金替銀と応じます。いま、受方のロイヤル駒は22銀です。3 手目は33 玉。この玉はロイヤルではないので合法な着手です。受方は同銀替玉とします。以下、同様に対角線上で捨駒と駒取りを繰り返すと、12 手目同銀替金で下図に至ります。

途中図(U341)



▲桂桂桂桂

- ★ここからは、99 金の周りを 3 枚の桂で囲み、残り 1 枚の桂を 87 の地点で受方に取らせることで 99 金を詰ます形を目指します。桂の利きの特性上、「87 桂、同金替桂迄」という手順は実現できません。そのため、上図から 89 桂、76 金、88 桂に 75 金と逃げ、先に 87 桂を設置しておきます。86 金に 98 桂、87 金替桂で桂吊るしの詰みとなります。
- ★本作もいれかわりルールの例題用として投稿いただいた作品です。本作の作意を追うことができれば、いれかわりのルールをマスターしたと言えると思います。

U342(玉野忠捨)

12 香、同飛替香、14 香、同香、 15 玉、同香替玉、25 玉 迄 7 手。

詰上図(U342)

			彗	
			玉	王
				桂

▲なし

- ★本作のルールはいれかわり詰。受方は できるだけ詰まないように抵抗します。
- ★ 11 飛が受方のロイヤル駒で、17 桂 は攻方のロイヤル駒です。よって、初形 で 17 桂に王手が掛かっているので、初

- 手はこの王手を外しつつ 11 飛に王手を 掛ける必要があります。
- ★例えば初手14香と指してみましょう。 同飛替香なら相手のロイヤル駒を弱くす ることができます。しかし、14 香には 13 桂と跳ねる受けがあり、22 玉や12 香に対して91 飛のように左辺に逃げら れて詰みません。初手は12 香と短く打 つのが正解。これなら同飛替香とするよ りありません。依然として17 桂に王手 が掛かっています。
- ★ 3 手目は 14 香と打ちます。これに対し 13 合は 22(または 11、23)に玉を打って詰みなので、受方は同香と応じます。さらに 15 玉と打ち捨て、同香替玉に 25 玉と打って詰みとなります。受方のロイヤル駒を 15 の地点に呼んで詰ましたわけですが、3 手目に 15 香と打ってしまうと同香が逆王手なので 25 玉とは打てません。
- ★オール捨駒の作品。特に、初手 14 香では詰まず、12 香と捨ててから 14 香と打つ必要があるのがポイントでした。

U343(上田吉一)

29 飛、同玉、39 金、同玉、49 飛、同玉、59 金、同玉、69 馬、同玉、79 金、同玉、88 角、同玉、87 金、同玉、96 銀、同玉、95 と、同玉、85 と、同玉、75 と、同玉、84 桂、同玉、74 と、93 玉、92 と、同玉、83 と、同玉、73 香成、同玉、74 銀、同玉、65 と、同玉、55 と、同玉、

64 桂、同玉、63 と、同玉、

62 と、同玉、53 香成、同玉、

54 銀、同玉、45 と、同玉、

35 と、同玉、44 桂、同玉、

43 と、同玉、42 と、同玉、

33 香成、同玉、34 銀、同玉、

25 と、同玉、15 と、同玉、

24 桂、同玉、23 と、同玉、

13 香成、同玉、12 と、同玉 迄 76 手。

終了図(U343)

				王

▲なし

- ★ U330、U336 と同ルールの作品。盤 上の攻方駒を切れ間なく捨てていきま す。
- ★初手から 14 手目の 88 同玉までは可能な王手が 1 通りなので迷うところはないと思います。そして 87 金~ 96 銀~ 95 とと捨て、20 手目同玉で下図に至ります。

途中図(U343)

ſ	ſ	ſ		ſ	ſ	I	L
			王		と		と
	香	桂	と	ک	と		
			銀				Ł
	香	桂	と	ک	と		
		飛	銀				Ł
	香	桂	と	Ł	と		
		飛	銀				
	香	桂	と	ک	と		と

▲なし

- ★上図からステイルメイト達成までの手順が本作のメイン部分。以下を1サイクルとし、細部は異なりますがこれを4回繰り返します。
- ・2 枚のと金を捨てる
- ・桂を跳ねて開干手する
- ・と金を捨て切る
- 香を成り捨てる
- 銀を捨てる
- ★上記の趣向手順は1サイクルが比較 的長く、U330やU336とは違った趣を 感じます。特に、桂を跳ねて開王手した 後に香を成り捨てる手順は、駒がきれい に捌けて爽快感があります。

U344(出口信男)

17 と引係、29 玉、19 飛、同玉①、 18 歩、同金、同と、同玉、 17 金®、19 玉、18 歩、29 玉、 28 歩、同と、同と、同玉、 27 全、19 玉、18 歩、29 玉、 28 歩、39 玉、38 歩、同と、 同と、同玉、37 金、29 玉、 28 歩、39 玉、38 歩、49 玉、 48 歩、同と、同と、同玉、 47 全、39 玉、38 歩、49 玉、 48 歩、59 玉、58 歩、同と、 同と、同玉、57金、49玉、 48 歩、59 玉、58 歩、69 玉、 68歩、同と、同と、同玉、 67全、59玉、58歩、69玉、 68 歩、79 玉、78 歩、同と、 同と、同玉、77金、69玉、 68 歩、79 玉、78 歩、89 玉、 88歩、同と、同と、同玉、 87 全、79 玉、78 歩、89 玉、 88 歩、99 玉、98 歩、89 玉回、 88 全、79 玉、78 金、69 玉、 68 全、59 玉、58 金、49 玉、 48 全、39 玉、38 金、29 玉、 28 全、19 玉、18 金、迄 99 手。

詰上図(U344)

狃								
と								
歩	全	金	全	金	全	金	全	金
								王

▲なし

①同金は28歩、同と(39玉は38歩以下)、同と、同玉、27全以下、作意と同様に進めて早い。

② 97 飛成は同全、89 玉、83 飛、79 玉(合 駒はすべて無駄合)、88 飛成、69 玉、 68 全、59 玉、79 龍、69 角、同全、49 玉、 68 龍、59 合、同龍迄同手数駒余り。

- A 17 と寄は29玉、19飛、同金以下逃れ。B 17 とは同玉、27 全、18 玉以下逃れ。
- ★ 9 × 3 の密集した初形。本作は普通詰 将棋に安北を追加したルール設定です。 ★初手から 17 と引、29 玉に 19 飛と捨 て、同玉に 18 歩と打ちます。と金の下 に歩を打ったので、安北の効果で 18 歩 はと金の利きになっています。同金、同 と、同玉、17 金、19 玉と進んで下図に

途中図1(U344)

至ります。



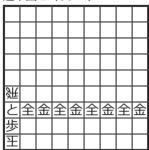
▲歩

★上図までの手順を序とみなすことができます。ここからの趣向手順が本作の見どころ。18歩と打ち、29玉に28歩とスライドさせ、と金の交換を経て27全と引きます。受方は19玉と逃げ、再度18歩と打って29玉、28歩、39玉、38歩、同と、同と、同玉、37金、29玉と進みます。このように、8段目のと金を剥がしつつ6段目の全・金を引く手順を繰り返します。歩をスライドさせる距離をできるだけ稼ぐように逃げるところが対抗ルールらしいですね。

★玉を 99 まで運び、下図は 83 手目 98

歩の局面です。

途中図 2 (U344)



▲なし

- ★変化回の通り、上図で 97 飛成は作意と同手数で駒余りの詰み。そのため受方は 89 玉と逃げますが、88 全、79 玉、78 金のように 7 段目の全と金を順に引いていけば、玉が 19 まで戻って詰みとなります。なお、89 玉に対して 88 歩は 99 玉、98 歩、89 玉で同一局面に戻ります。つまり迂回手順です。
- ★安北を利用した趣向手順を破綻なくまとめ上げた作品。初形が9×3の石垣になっているのも良いところです。

短評(105号)

U331

中嶋正和: 飛角図式で Q の最遠移動。 簡素できれいな仕上がり。

U332

中嶋正和:角の不成から馬で逃げ道を塞ぐ手は見えづらい。

U333

中嶋正和:盤上3枚でこの手順はすごい。

U334

中嶋正和: すみません、私にはルール自体が難しかったかもしれません。

U335

中嶋正和:11馬を動かすための捨て駒が上手い。

U336

中嶋正和:終盤の飛生がいいですね。

Problem Paradise

Informal Tourney Award

Endgame 2023

Judge: Mario G. Garcia

I would like to highlight the valuable collaboration with the Director of the tournament, Ryo Shiomi. We have had important interactions during the year 2023.

I have looked through the magazines over the year of 2023, which contained multiple studies from the participants.

In addition, after the closing of the contest, I received studies in Word and PGN formats, which I used to carry out the analysis and evaluation.

There are 24 studies by 13 composers from 10 countries.

Participants: Michal Hlinka (Slovakia); Pavel Arestov (Russia); Lubos Kekely (Slovakia); Peter S. Krug (Austria); Andrzej Jasik (Poland); Michael Pasman (Israel); Jarl Henning Ulrichsen (Norway); Jan Timman (Netherlands); Toshiji Kawagoe (Japan); Bogusz Piliczewski (Poland); Eduard Eilazyan (Ukraine); Vladislav Tarasiuk (Ukraine);

Here is the presentation of my judgement.

SECTION A WIN STUDIES

1st-3rd Prize e.a.



1.Na6! bxa6 2.Qc4! Ng4 3.Kg1 Bd6! 4.Bxd6 Ne3! 5.Qc6+!! The punch line of the whole combination 5...Qxc6 6.Nc4! Qxc4 7.Rb8#

1...Bxc5 2.Nc7+ Kb8 3.Nxe8++-

2.Qc7? Ng4! 3.Kg1 f2+ 4.Kg2 fxe1Q 5.Rxe1 Rxh5=

3...f2+ 4.Kg2 fxe1Q 5.Rxe1 Rxh5 (5...Ra3 6.Rc1+-) 6.Qxa6 Rb5 7.Na4 e5 8.Rc1 Qe6 9.Qxb5 exf4 10.e5+-

3...Bb4 4.Rec1 Ne5 5.Qc8+ (5.Bxe5?? Qg8+-+) 5...Qxc8 6.Rxc8++-

4.Na4? f2+ 5.Kg2 fxe1Q 6.Rxe1 Bxf4 7.Kxh3 Ne3=

4...f2+ 5.Kg2 fxe1Q 6.Rxe1 Ne3+ 7.Rxe3 Rxe3 8.Na4+-

6...Qe8 7.Nxe3 Rxh5 8.Rb8+ Qxb8 9.Bxb8 Kxb8 10.Kf2+-

6...f2+ 7.Kxf2 Ng4+ 8.Kg2+-

An entertaining and colorful play that culminates in checkmate, in addition

with interesting variants and trials.

1st-3rd Prize e.a.



1.Qd5! exd5 2.Bxd5 Bd1 3.Re8! Bf3 4.Re2+! Bxe2 5.Re8 Bf3 6.Re2+! Bxe2 7.a8Q Bf3 8.Bxf3 gxf3 9.Qb8! Rxg2+ 10.Kh3 Kg1 11.Qxb6+ f2 12.Qd4! f5 13.b6 f4 14.Qxf4 c3 15.b7! c2 16.b8Q c1Q 17.Qh2+! Rxh2+ 18.Qxh2+ Kf1 19.Qh1++-

3.h5? Bf3 4.Bxf3 Rxf3 5.gxf3 g3+ 6.Kh3 g2 7.Kg4 g1Q+ 8.Kf5 Qg5+=

4.Bxf3? gxf3 5.gxf3 Rg2+ 6.Kh3 Rg3+= 11.Qb7? Rxd2 12.Qc7 Rg2 13.Qxb6+ f2=

12...g5 13.hxg5 fxg5 14.b6 g4+ 15.Kh4+-

13.h5? Rg4=

13...c3 14.dxc3 (14.b7? g5 15.hxg5 c2 16.Qc5 Rh2+ 17.Kg3 f4+ 18.Kg4 Rh8=) 14...f4 15.h5!+-

14.h5? g5 15.hxg6 Rxg6 16.b7 Rg3+ 17.Kh4 Rb3 18.Qc5 Rxb7=

14...f1Q 15.Qxf1+ Kxf1 16.b7 c3 17.b8Q (X1) 17...cxd2 (17...c2 18.Qf4+ Ke1 19.Qe4+ Kd1 20.Qxg2 c1Q 21.Qxg7+-) 18.Qb1+ Ke2 19.Qe4+!+-

15...cxd2 16.Od4!+-

15...f1Q 16.Qxf1+ Kxf1 17.b8Q+similar to pos. X1

Ingenious sacrifices come successively to achieve the promotion, with the aim of reaching an ending of Queen vs. Rook. The unique sequences in the last part of the game are also striking.

1st-3rd Prize e.a.



1.Bh4! Rc8+ 2.Kb6! Threatening mate on e7 2...Nf5 3.Qf8+ Be8 4.Qd6+!! 6-th rank blockade 4...Nxd6 5.f7+ Rf6 6.Bxf6+ Kd7 7.f8N#!

Ideal mate with 3 selfblocks

1.Kxb5? Rb8+ 2.Bb6+ Rxb6+ 3.Kxb6 Rxf6+=; 1.Qh4? Nf5 2.Qh8+ Be8 3.f7 Rc6+=

1...Nf5 2.f7+ Kc7 3.Qf4++-

2...Rb8+ 3.Ka7+-

3...Kd7 4.Qf7+ Kd6 5.Qxg6+-

With economy of material, we see an attractive mate with the significant artistic value.

Special Prize

Vladislav Tarasiuk (Ukraine)

Win (4+6)

1.Ne4 e1Q 2.Nd7+ Ka6! 3.Nc3! [Thematic try: 3.Kc7? Qxe4! 4.Rxe4 Kb5 5.Re1 f2! (5...g2? 6.Rb1+ Kc4 7.Ne5+ Kc3 8.Nxf3+-) 6.Rb1+ Kc4!=] 3...Qxc3! 4.Rxc3 g2! 5.Rc1! f2 6.Rb1! a4 7.Nc5+ Ka5 8.Kxa7 a3 9.Nb7+ Ka4 10.Kb6 a2 11.Nc5+ Ka3 12.Rb3#

2...Kb5 3.Nd6 Ka6 4.Rc6#
4...f2 5.Rb3! (5.Rc1? Kb5!=) 5...a4
6.Nc5+ Ka5 7.Rb1 a3 8.Nd3 a2 9.Rc1!+5.Rb3? g1Q 6.Ka8 a4=
5...Kb5 6.Rb1+! Kc4 7.Ne5+ Kc3
8.Nxf3+-

8...f1Q 9.Nb7# 10...f1Q 11.Nc5#

6...f10 7.Nc5#

For fans of solving! A theme of domination with a remarkable variety of mates.

Special Prize



1.Rc5+! Kb4 2.g6! Nh5! 3.Bxh5!
3...Kxc5 4.Bg4! Switchback [Thematic try : 4.g7 Ra1+ 5.Kb2 Rg1 6.Bg6 Kb4!
7.g8Q Rg2+ 8.Kc1 Rg1+ 9.Kd2 Rg2+
10.Ke1 Rg1+ 11.Kf2 Rg2+ Perpetual check; 4.Kb2 Rxe3 5.g7 Rg3 6.Bg6 Kd4]
4...Rc3+ 5.Kb2 Rb3+! 6.Kxb3 Bxg4
7.g7 Bxf5 8.g8B!! Phoenix [8.g8Q Be6+ 9.Qxe6 Stalemate]

1.Bxh3? Ra1+ 2.Rb1 Ra2 3.Rb5 Ra1+= Perpetual check

2.Rb5+? Kxa4 3.Bxh3 Kxb5 4.f6 Kb4 5.f7 Rc3+ 6.Kb2 Rb3+ 7.Kc2 Rc3+= Perpetual check

2...Bxg4 3.g7 Kxc5 4.g8Q+-

2...Ne2+ 3.Bxe2 Kxc5 4.Bg4!! as main line

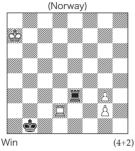
3.Rb5+? Kxa4 4.Be2 (4.Bxh5) 4...Ra2 (4...Rxe3 5.Bxh5 Kxb5 6.g7) 5.Bxh5 Kxb5 6.g7 Rg2 7.Bg6 Kb4 8.g8Q Rg1+ 9.Kd2 Rg2+ 10.Ke1 Rg1+ 11.Kf2 Rg2+ Perpetual check

4...Bxg4 5.g7 Rc3+ 6.Kb2 Rb3+ as main 5...Bxg4 6.g7 Rb3+ 7.Kxb3 Bxf5 8.g8B!! 7.f6 Kd6 8.g7 Be6+=

The goal is to eliminate the threats of stalemate and perpetual checks in Black' s counterplay. It has been successfully achieved!!

Honorable Mention

E227 Jarl Henning Ulrichsen



1.g4 The pawn is lost, but White wants the black rook to capture it on an unfavourable square. 1...Re4 2.g5 Re5 3.g6 Re6 4.g7 Re7+ 5.Kb6 The white king marches across the board to support his last pawn. 5...Rxg7 6.Kc5 Kc1 The black king joins in the attack on the pawn. 7.Ra2 [Of course not 7.Rf2? that loses a vital tempo.] 7...Kd1 Other moves lead to a technical win. [E.g. 7...Rg8 8.Kd4 Kd1 9.Ke3 Re8+ 10.Kf2 Rf8+ 11.Kg1 Rg8 12.Kf1 Rf8+ 13.Rf2 Rg8 14.Rf3; Or 7...Rg4 8.Kd5 Kd1 9.Ke5 Rg8 10.Kf4 Rf8+ 11.Ke3 Re8+ 12.Kf2 Rf8+ 13.Kg1 etc.] 8.Kd4 Ke1 9.Ke3 Kf1 10.g4! Rxg4 11.Kf3 Rg8 12.Ra1#

1.Kb6? Rxg3 2.Kc5 Kc1 3.Ra2 Kd1 offers no chances.

1...Rg3 2.Rd4 Kc2 3.Kb6 Kc3 4.Kc5 Rxg2 5.Kd5 and White wins comfortably as the black king is cut off.

2...Ra4 3.Rd5

9.Ke4? Rg8 ! 10.Ke3 Re8+ (But not 10...Kf1 11.q4 and White wins as in the solution.) 11.Kf3 Rf8+ 12.Kq3 Rq8+ 13.Kh2 Kf1=

10.Kf3 Rf7+ 11.Ke4 Rg7 12.g4 is only a loss of time.

10...Re7+ 11.Kf4 White wins proisaically.

An Instructive Rook endgame!

Honorable Mention

E231 Thomas Niessen (Germany)



Agile knight study with changing pace. 1.Kb5 White needs both options Nc4 and Nc6. 1...Ke3 2.Nc6 Kf2 3.Ne7! Kxg2 4.Nd5! f5 5.Kc6 Kf3 6.Nf6! Ke2! White has reached the successful setup, but Black can continue with slow play. 7.Nxh7 Ke3 8.b3! Festine lente. zz 8...Ke4 9.Kc5! f4 10.Ng5+ Kf5 11.Nh3 Kq4 12.Nf2+ Kf3 13.Nd3 Ke4 14.Kc4 Ke3 15.b4 f3 16.b5 f2 17.Nxf2+-

1.Nc4? f5! 2.Kb5 Kd4=

1...h5 2.Nc4 f5 3.Kc6 f4 4.Kxc7 h4 (4...f3 5.Nd2++-) 5.Kd6 f3 6.Nd2++-1...Kf4 2.Nc6 (2.Nc4 is possible, e.g. 2...Kg3 3.Ne3) 2...Kg3 3.Ne7 Kxg2 see main

2.Nc4+? Kf2 3.q4 Kf3 4.Kc6 Kxq4 5.Kxc7

h5 6.Ne3+ Kf3 7.b4 Kxe3=
2.Kc6? h5 3.Kxc7 Kf2 4.Nc6 Kxg2 5.Ne7
h4 6.Ng6 h3 7.Nf4+ Kg3 8.Nxh3 Kxh3=
3.Nb4? h5=

4.Kc6? h5 5.Ng6 Kg3 6.Kxc7 h4 7.Nxh4 Kxh4=

5.b4? Kf3 6.Nf6 f4 7.Kc6 Ke2 8.Kxc7 f3 9.Ng4 h5 10.Nh2 f2 11.b5 f1Q 12.Nxf1 Kxf1=

7.Nh5? Ke3 8.b4 f4 9.Kxc7 f3 10.b5 f2 11.Ng3 h5 12.b6 h4 13.Nf1+ Ke2= 7.b4? f4 8.Kxc7 f3 9.b5 f2 10.Ne4 h5= 8.b4? f4 (Or first 8...Kd4) 9.Ng5 Kd4 10.b5 Kc4 11.Nf3 Kb4=

8...f4 9.Ng5 Kd4 10.b4 Kc4 11.b5 Kb4 12.Ne6 f3 13.Nxc7 f2 14.Nd5++-

11.Nf3 Ke4 12.Ng5+ Kf5 Waste of time.

An interesting endgame, with positions of zugzwang, with appropriate variants and tries.

Special Honorable Mention



1.g6 Qxg6 2.Qd7+! Kxd7 3.f8N+ Ke7 4.Nxg6+ Kf6 5.Nh4 f4 6.Nf3 e4 7.Ng1 Kf5 8.Nh3 Kg4 9.Nf2+ Kf5 10.Kg1! Ke5 11.Nh3 Kf5 12.Kh1! (triangulation) 12...Ke5 13.Kh2 Kf5 14.Kg1 now Black is in Zugzwang 14...Kg4 15.Nf2+ Kf5 16.Kf1 Ke5 17.Nh3!! Kf5 18.Ke1 Kg4 19.Nf2+ Kf5 20.Kd1 Ke5 21.Nh3 Kf5 22.Kd2 +- [or 22.Kc2 also wins.]

10.Ke1? e3 11.Nd3 Kg4 12.Kf1 Kg3 13.Ne1 Kh2 14.Nf3+ Kg3 15.Kg1 Kh3 = 10.Nh3 Kg4= 12.Kh2 Ke5 13.Kg1 loss of time (13. Kh1) 16...e3 17.Nd3 Kg4 18.Kg2+-

17.Ke1? Kd4 =

Ingenious introduction leads to a minor piece ending against pawns.

SECTION B STUDIES DRAW

1st Prize



1.Re1+ Kxe1 2.e8Q+ Kf2! 3.Nd3+! Rxd3 4.Bc5+! bxc5 5.Qxg6! Rh3+! 6.Kxh3 g1N+! 7.Qxg1+! Kxg1 8.Rxg7+ Ng5+!? 9.Rxg5+ Kh1! 10.Re5! a1Q 11.Re1+ Qxe1 stalemate. 7 active sacrifice of pieces. White' s last move coincides with the first move. A type of chess sonnet.(author)

2...Kf1?? 3.Oe3!+-

4.0xg6? (logical trv) Rh3+ 5.Kxh3 q1N+! 6.0xq1+ Kxq1 7.Rxq7+ Nq5+! 8.Rxq5+ Kh1 9.Bc5 a10!-+ (9...bxc5? 10.Re5 a10 11.Re1+ Oxe1= as soluition)

6...a10! 7.0c2+ /0xa1=7.Kh4? Nf3+ 8.Kxh5 Nf6+ 9.Oxf6 axf6-

7.Kh2? Nf3+ 8.Kh3 Nha5+-+ 9...Kf2?? 10.Ra2++-; 9...Kf1?? 10.Kh2+-

The sequence leads to the climax with a beautiful stalemate. Varied rehearsals also raise the artistic level of the study!

2nd Prize

E233 Michael Pasman



1.c6! b2 2.Rb8 Nf7 3.Rxb2 d3 4.Rb5! d2 5.Rd5 Ba5 6.Rxd2 Ne5+ 7.Ke6! Nxc6 8.Rxd6 Nd8+ 9.Kf6 Be1! 10.Ke7! Bb4 11.Kf6! Be1 12.Ke7 Bb4 13.Kf6 Positional draw or 13...Bxd6 ideal stalemate

1.Rxd8? dxc5-+

1...d3 2.Rxd8 Nf7 3.c7 d2 4.Rb8! d1Q 5.c8Q; 1...Nf7 2.Rxd8! Nxd8 3.c7! b2 4.cxd8Q b1Q 5.Qh4+=

2...d3 3.Rxb2 Nf7 the same

4.Ke6? Ne5-+

5...Ne5+ 6.Kxd8=

6...Bxd2 7.c7=

7.Ke8? Nxc6 8.Rxd6 Ne5-+

8...Ne5 9.Ra6! Bc7 (9...Bc3 10.Ra3=)

10.Ra7=

9.Kd7? Nf7-+; 9.Ke7? Nb7-+

9...Nb7 10.Ra6=

12...Nb7 13.Rb6 Nc5 14.Kf7= winning q6 pawn

A fitting introduction to the "removing the threat of domination" with two minor pieces against the Rook. Culmination with a nice stalemate position!!

3rd Prize

E222 Andrzej Jasik (Poland)



Draw (6+6)

1.Qf4! Ne5+ 2.Nfe4! Bxe4+ 3.Nxe4 Rb8+! 4.Kxb8 Nxd7+ 5.Kb7 Nc5+! 6.Nxc5 Qc8+ 7.Kc6 Ne6+! 8.Qc7+!! Nxc7 9.b7 Qb8 10.Nd7=

1.Nxh3? Nd4+ 2.Ka7 Ra8#

1.Nxh1? Nb5 2.Qxb5 Rxc3-+

1...Qxd7 2.Qf6+ Ke8 3.Qg6+ Kf8 4.Qf6+ Kg8 5.Qg6+ Kh8 6.Qh6+ Qh7 7.Qxh7+ Kxh7 8.Kxc8=

2.Nxh1? Qq2+ (2...Qxh1+ 3.Ne4) 3.Ne4

Kxd7 4.Qf5+ Ne6 5.Qh7+ Qg7 6.Qxg7+ Nxg7 7.Nf6+ Kd8-+ 2.Nce4? Rb8+ 3.Kxb8 Nxd7+ 4.Kb7 (4.Ka7 Qa3+ 5.Kb7 Qa8#) 4...Nc5+

5.Kc6 Qd7+ 6.Kxc5 Ne6+-+

2...Rb8+ 3.Kxb8 Nxd7+ 4.Ka7 (4.Kb7 Nc5+) 4...Ne6 5.Of7=

4.Ka7? Nc6#

5...Ne6 6.Qc7+! Nxc7 (6...Ke8 7.Qc4! Ke7 8.Qb4+ Kd8 9.Qc4) 7.bxc7+ Ke7 8.c8O=

An original setting with varied gameplay, with notable unique sequences.

Special Prize

Draw

Pavel Arestov Michal Hlinka (Russia, Slovakia)

1.f6 Nc4 2.Kf5! Rc5+ 3.Ke6 Kd4 4.Be8! Re5+! 5.Kd7 Rxa5 6.f7 Ne5+ 7.Ke7 Ng6+ 8.Kf6 Nf8 9.Ke7 Nh7 10.f8N!! Re5+ 11.Ne6+ Kd5 12.Bf7 Ng5 13.Bg8 Nxe6 14.Kd7 or Bf7=

(4+3)

1.Be6? Rc5 2.f6 Nc4 3.f7 Ne5+-+

1...Rf8 2.Kf5 Rxf7 3.Kg6=

2.Kg5? Ne5 3.Be6 Rc7-+

2...Nxa5 3.Be6=

3...Rxa5 4.Bg6! Re5+ 5.Kd7! Rb5! 6.Ke6! Rb6+ 7.Kf5 Nd6+ 8.Ke5! Nc4+ 9.Kf5 Kd4 (9...Ne3+ 10.Kg5! Nd5 11.f7 Nc7?! 12.f8N! /Bf5=) 10.f7 Rb8 11.Ke6 (11.Kf6? Ne5!) 11...Ne5 12.Bh5 Ke4 13.Ke7=

4.Bq6? Rc6+-+

4...Ne5 5.f7 Ng6 6.Bd7 /Kf6 6...Rxa5 7.Kf6 Nf8 8.Ke7 Ng6+ 9.Kf6 Ra6+ 10.Ka7=

5.Kf7? Nd6+-+

6.Ke7? Ra7+ 7.Kf8 Nd6 8.f7 Ne4 9.Kg7 Ke5-+

8...Ra6+ 9.Kq7=

10.f8Q? Re5+ 11.Kf7 Rf5+ 12.Kg6 Rxf8-+

13...Ne4 14.Bf7 Nd6 15.Bg8 Ne4 16.Bf7 Ng5 17.Bg8=

A Nice miniature with supplementary variants and trials. The point is the promotion to a minor piece, at the right moment!

Special Prize

E237 Jan Timman (Netherlands)

1.Ka6 Qh6! 2.Rxh6 Rd1 3.Nd2! Protects square c4 and opens the long diagonal 3...Rxd2 4.Bg2+! Rxg2 5.Rc6 Be6 6.Rxe6 Nf6 7.Rc6! Rg8 8.Rxf6 Rh8 9.Rg6! Reciprocal zugzwang 9...Rf8 10.Re6! Rd8 11.Rc6! b1Q 12.Rc8+ Rxc8= stalemate After

Krestvaninov

1...Bc4+?? 2.Kb6 Qe3+ 3.Nd4+7.Rxf6? Rg8 8.Re6 Rf8! 9.Rd6 Re8
10.Rc6 Rd8!-+; 7.Rd6? Nd7!-+
9.Re6? Rf8 10.Rd6 Re8-+

Sacrifices and precise movements of the white Rook avoid the Black's counterplay and lead to a final stalemate!

Honorable Mention



1.Kf3! Ng5+ 2.Ke2 f3+ 3.Ke1 Nf7 4.Rh5! Nd6 5.c5! Nc4 6.Rf5! Nxb2 7.c6! Nd3+ 8.Kd2 bxc6 9.Rxf3 Kf1 10.Rg3 Nf4 11.Ke3 Nd5+ 12.Ke4! Kxf2 13.Rf3+ Ke2 14.Rg3 Kf2 15.Rf3+=

1...Kh2 2.Rg6 g1Q 3.Rxg1 Kxg1 4.c5 Nxf2 5.Kxf4 Nd3+ 6.Ke4 Nxc5+ 7.Kd5 Nb3 8.Kc4=

2.Kxf4? Kf1!=

3...Ne4 4.Rh3 Nd2 (4...Nd6 5.Rxf3 Kh2 6.Rg3 Nxc4 7.Ke2=) 5.c5 Nc4 6.Rxf3 Kh2 7.Rg3=

4.Rh4? Ne5 5.Rd4 Nd3+ 6.Rxd3 Kh2-+ 5.b3? Ne4 6.Rf5 Nd2 7.c5 Nxb3 8.c6

bxc6 9.Rxf3 Kh2 10.Rg3 Nd4 11.Kd2
Nf5 12.Rg8 g1Q 13.Rxg1 Kxg1 14.f4 Kf2
15.Kd3 Kf3-+
5...Ne4 6.Rf5 Kh2 (6...Nd2 7.b4)
7.Rh5+ Kg1 8.Rf5=
6.Rh3? Ne5 7.Rh5 Nd3+-+
6.b4 Ne3 (6...Na3)
7.Rxf3? Kh2 8.Rg3 Nd3+ 9.Ke2 Nxc5
10.Rg5 g1Q 11.Rxg1 Kxg1 12.f4 Kg2
13.f5 Nd7 14.Ke3 Kg3 15.Ke4 Kg4-+
7...bxc6 8.Rxf3 Kh2 9.Rg3 Nd3+ 10.Ke2
Ne5 11.Ke3 Nd7 12.Kd4 g1Q 13.Rxg1

Kxa1 14.f4 Kf2 15.f5 Kf3 16.f6 Kf4

8...Kxf2 9.c7 /cxb7= 9.Kxd3? Kxf2-+

12.Kd4? Kxf2-+

17.f7=

12...g1Q 13.Rxg1+ Kxg1 14.f4= 13...Kg1 14.Rh3=

The movements of White's pawns seem to be the main point of the study, but the play at the end of the sequence also deserves attention!

Honorable Mention



1.Rd3+! Kf2 2.Re3! Kxe3 3.e8Q e1Q 4.Kf6+! Kf2 5.Bc5+! Kf1 6.Qxe1+ Kxe1 7.Nb4! Ra5 8.Nd3+ Kd2

9.Nxb2 Rxc5 10.Ke7! Rc2 11.Na4 Rc4 12.Nb6=

1.e8Q? e1Q+-+
3.Kf6? Ra8-+
4.Kd5+? Kf2 5.Bc5+ Kf1 6.Qxe1+ Kxe1
7.Nb4 Rd2+-+
4.Kf5+? Kf2 5.Bc5+ Kf1 6.Qxe1+ Kxe1
7.Nb4 Ra5 8.Nd3+ Kd2 9.Nxb2 Rxc5++ 10.Ke6 Rc2 11.Na4 Rc4 12.Nb6
Rc6+-+
5.Qxe1+? Kxe1 6.Nb4 Rf2+-+
7...Ra3 8.Nc2+! Rxc2 9.Bxa3=
9.Bb4+? Rxb4 10.Nxb4 Kc3-+
10.Ke6? Rc2 11.Na4 Rc4 12.Nb6 Rc6+-+
10...Re5+ 11.Kd6=

Interesting domination with the minor pieces against two Rooks.

1.Rb1? Ne6! (1...a3? 2.Ra1 Kb7 3.Kb5 Ne6 4.Rxa3 Kc7 5.Kc4 Kd6 6.Ra5=) 2.Kxa4 Be2! 3.Kb3 Kb6 4.Kc3+ Kc5 5.Kd2 Bd3 6.Rb7 Nf4! 7.Rf7 Nd5!-+ 1...Ne6 2.Kxa4 Nd4 3.Rc4 e3 4.Rxd4 Bc6+ 5.Ka5! e2 6.Rb4! e1Q stalemate 4.Re3? Kc6-+ 5...Bg4 6.Re8! (6.Rh8? Be6+ 7.Kc3 Kc5 8.Rh5+ Bd5-+) 6...Bf5 7.Kd5= 8.Ra8? Kd4 9.Ra4+ Ke5-+

Positional draw with the Rook vs two minor pieces. A stalemate is hidden in the variation as well.

Salta , Argentina March, 2024 Mario G. García Judge

Special Commendation



1.Rc3! Ng6 2.Kxa4 Kb6 3.Kb4 Ne5 4.Rc8! Nc6+ 5.Kc4 Be2+ 6.Kc3 Kc5 7.Kd2 Bg4 8.Rc7! Kd6 9.Rg7 Bf5 10.Ke3 Ne7 11.Kd4! Ke6 12.Rg3! Nc6+ 13.Kc5 Ne5 14.Kd4 Nf3+ 15.Ke3= positional draw

Definitions

<一般的诵則>

#: 最終目的がメイトであることを表示する。

=:最終目的がステイルメイトであることを表示する。

v: 紛れ (try) を表す。個数は、テーマ となる紛れの数を表す。

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

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

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

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

- ◆盤上にフェアリー駒がある場合、Pは そのフェアリー駒にも成れる。
- ◆キャスリング可能な位置にある K と R は、それが不可能であるという証明ができないかぎりキャスリング可能とみなされる。逆にアンパッサン可能な位置にある P は、直前の手が取られる P が動いたものと証明ができない限りアンパッサン不可能とする。

<問題設定>

Direct(記号無し): #n では、白から

指し始め、n 手で黒をメイトにする手順を求める。黒はそれに抵抗する。

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

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

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

Parse Series-self (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。

Release the position!: 局面を逆算してほぐす。すなわち、局面がどのような手順で出来上がったのかを使われているトリックも含めてあてる。Proof Gameのような完全に限定された順である必要はない。

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

Series-Direct (Series): Series#nで

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

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

<フェアリールール>

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。

Antiguards: K を含めて、ヒモの付いている駒しか取ることができない。

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

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 Assassin:取られた駒は、その初形位置がふさがっている場合でも、そこに再生する。その場合に、元いた駒は消える。初形位置にある駒は取ることができない。

Circe Parrain:地点 a で駒が取られたとき、取られた駒はその直後の指し手(移動ベクトルを v とする)によって、地点 a+vに再生する。再生場所が盤の外だったり、そこが別の駒によって占領されている場合は、再生しない。直後の指し手がキャスリングの場合、その移動ベクトルは K と R それぞれの移動ベクトルを足す(つまり 0-0 は 0 ベクトル)。1段目に再生した P は 1 マスしか前に進めない。8段目に P が再生すると、その瞬間に成る。細則は Circe に準じる。

Danger Circe: 取りをかけられている 駒は、Circe による再生位置に移動でき る。そこに取れる駒があれば取れる。

Einstein Chess: K以外の駒は、駒を取ると、その駒は $P \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q$ の順で種類が1 ランク上がる(Q はそのまま)。逆に、駒を取らないで移動すると、その駒は $Q \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow P$ の順で種類が1 ランク下がる(P はそのまま)。Pは8段目に到達しても成れない。1段目に発生したP は double step および triple step ができ、そのとき 5、6段

目にいる敵の P はそれをアンパサンで取ることができる。

Masand: チェック(開き王手を除く)をかけたとき、その駒の利きにある敵味方の駒は、Kを除いてすべて色が変わる。 Masand Generalized: チェック時にKに利いた駒の利きにある敵味方の駒すべて(Kと、Kに利いた駒自体を除く)の色が変わる。

Protean Chess: Kが敵の駒 X を取った場合、その K は Royal X に変身する。 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。

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

<フェアリー駒>

Complete Total Invisible: Total Invisible において、透明駒が取りを行ったとき、その駒は Variable になる。取りではない着手を行ったとき、その駒は色が判明している Invisible になる。細則は Invisible の項に従う。

Dragon: S+P.

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。

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

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

Nightrider: (1,2)-Rider。

Nightriderhopper: Nightrider の 筋 で、ある駒を1つ飛び越したその直後の 地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

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。

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

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。

Variable:覆面駒とも呼ぶ。何かの駒のようなつもりで動かせる駒。それが何かは、着手の合法性およびチェックをかけている(あるいは連続系の場合、チェックをかけていない)などの前提によって決まる。変化の分岐において、Variableは異なる駒になりうる。問題図にフェアリー駒があるとき、概念を自然に拡張して、Variableはその駒にもなりうる。

Zebra: (2,3)-Leaper。